

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Istilah alienasi atau *alienation* dalam bahasa Inggris berawal dari kata *alienatio* atau *alienare* dalam bahasa Latin yang berarti mengalihkan kepemilikan sesuatu kepada orang lain. (Schact, 2016:12). Selain itu alienasi juga bermakna asing dan bermakna tidak jauh dari keterbuangan, tercabut dari realitas sosial, kesendirian dan sebagainya. Hal paling banyak yang bisa diperoleh dari istilah alienasi adalah bahwa bagaimanapun, istilah tersebut menyangkut persoalan ‘menjadikan sesuatu asing’ (‘mengalienasi’ sesuatu). (Schact, 2016:85). Alienasi menyangkut pengertian yang menyakitkan tentang isolasi, keraguan diri, dan frustrasi. (Schact, 2016:xvii). Alienasi seolah-olah memiliki makna yang buruk, makna yang berkaitan dengan penderitaan. Alienasi merupakan isu yang sangat menarik untuk dibahas, karena di era media sosial ini, secara sadar maupun tidak, kita pasti pernah mengalami yang namanya alienasi. Kita teralienasi dengan dunia sosial, hanya karena media sosial. Ironi memang, tapi itulah kira-kira realitas sosial yang digambarkan dalam video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya”.

“Sampah - Sampah Dunia Maya” merupakan sebuah judul lagu yang ditulis oleh penyanyi asal Indonesia yaitu Marcello Tahitoe. Setelah sekian lama, Marcello Tahitoe atau lebih dikenal dengan nama Ello kembali ke dunia musik lewat *single* yang bertajuk, “Sampah - Sampah Dunia Maya”. *Single* ini mengusung genre *rock* dengan menghadirkan permainan distorsi gitar dan lirik yang apa adanya. “Sampah

- Sampah Dunia Maya” resmi dirilis pada tanggal 10 Agustus 2018. Bersamaan dengan rilisnya single tersebut, Ello sekaligus mengunggah video lirik dari lagu tersebut tersebut di akun *YouTube* miliknya. Sedangkan, *Official Music Video*-nya baru diunggah pada tanggal 3 Oktober 2018 dan sudah ditonton lebih dari 300 ribu kali.

Video klip yang berdurasi 5 menit 25 detik tersebut merupakan video klip yang berkonsep dimana video klip ini lebih banyak menampilkan sisi artistik yang disertai dengan sentuhan alur cerita dan imajinasi daripada aksi pemusiknya. Agak berbeda dengan liriknya yang secara terang-terangan mengecam “mereka” yang bersembunyi dengan mengatasnamakan media sosial, video klipnya menceritakan seseorang yang memiliki adiksi akut terhadap *smartphone*. Dimana adiksi akut tersebut membuat dirinya teralienasi dengan dunia sosial, bahkan dengan dirinya sendiri.

Ketika suatu karya berkaitan dengan yang namanya alienasi, maka para seniman tersebut biasanya bermaksud menyampaikan kepada para audiens mereka bahwa karya tersebut terkait dengan suatu keadaan yang buruk dalam hidup manusia modern. “Sampah - Sampah Dunia Maya” adalah teriakan kejujuran dari dalam hati Ello mengenai dunia digital saat ini, khususnya media sosial. Ello melihat banyak orang yang menggunakan media sosial tidak sesuai fungsinya. Media sosial kini memang dijadikan sebagai tempat untuk menumpahkan perasaan, pendapat bahkan mengkritisi suatu isu yang sedang terjadi. Selain wadah untuk eksistensi, saat ini media sosial juga menjadi wadah untuk mencari dan berbagi

informasi. Namun, tidak semua informasi yang ada terjamin kebenarannya, bahkan banyak orang yang tidak mengontrol apa yang dituangkan ke dalam media sosial.

Menurut riset dari *We Are Social* perusahaan media sosial asal Inggris, (dalam artikel di *Kompas.com* <https://tekno.kompas.com/read/2019/02/04/19140037/separuh-penduduk-indonesia-sudah-melek-media-sosial>), terungkap bahwa dari total 268,2 juta penduduk di Indonesia, 150 juta di antaranya telah menggunakan media sosial. Hasil riset yang diterbitkan 31 Januari 2019 lalu itu memiliki durasi penelitian dari Januari 2018 hingga Januari 2019, dimana terjadi peningkatan 20 juta pengguna media sosial di Indonesia dibanding tahun lalu.

Generasi milenial yang umum disebut generasi Y serta generasi Z mendominasi penggunaan media sosial. Pengguna media sosial di Indonesia paling banyak berada pada rentang usia 18-34 tahun. Perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan *tablet* masih menjadi perangkat favorit yang digunakan 130 juta pengguna media sosial aktif Indonesia, dengan jumlah 48 persen. Sementara itu, orang Indonesia banyak menghabiskan waktu 3 jam 26 menit untuk menggunakan media sosial dan internet dengan segala tujuan setiap harinya.

Data tersebut memperlihatkan bagaimana orang-orang khususnya orang Indonesia cukup ketergantungan untuk terus terkoneksi dengan dunia maya. Perkembangan teknologi yang begitu pesat menyebabkan kondisi-kondisi yang memprihatinkan dalam kehidupan manusia. Orang-orang bisa mendapatkan segala sesuatunya lewat *smartphone*. Di era ini, apapun bisa didapatkan dilakukan lewat *smartphone*, mulai dari informasi, transportasi, makanan, minuman, pekerjaan

bahkan ilmu. Segala sesuatu yang diinginkan bisa didapatkan secara instan lewat *smartphone*. Dulu orang-orang harus keluar rumah hanya untuk sekedar membeli makanan, kini di era *smartphone*, orang-orang hanya tinggal memilih makanan yang diinginkan kemudian makanan akan datang dalam kurun waktu beberapa menit. Dulu, orang-orang harus datang ke pusat perbelanjaan dan mengantri ketika berbelanja, kini membeli barang kebutuhan dapat dilakukan dirumah tanpa harus mengantri dan barang akan datang dalam beberapa hari. Jika dahulu manusia menyembah batu berhala, sekarang manusia juga masih menyembah batu, batu baterai.

Jika dahulu orang-orang datang ke sebuah restoran atau kafe karena makanan atau minuman yang enak, kini orang-orang datang ke sebuah kafe karena ada fasilitas *charging* dan *wi-fi*. Orang-orang sibuk dan tertunduk dengan *gadget* atau *smartphone*-nya masing-masing. Orang-orang dengan kepala tertunduk ini sangat lazim ditemukan khususnya di kota-kota besar. Fenomena ini dapat dijumpai dimana-mana, di pusat perbelanjaan, di restoran, di perkantoran, di kampus, di jalanan bahkan di gang sempit sekalipun orang-orang tertunduk melihat layar kaca *smartphone*.

Istilah ‘mendekatkan yang jauh, menjauhkan yang dekat’, terasa begitu nyata dan tidak dapat terelakan. Orang-orang bisa duduk bersebelahan selama berjam-jam di ruang publik tanpa bicara sedikitpun. Orang-orang sibuk dengan *smartphonenya* masing-masing tanpa peduli dengan keadaan sekitar. Jangankan orang asing, orang yang sudah kenal sekalipun kerap sibuk dengan *smartphonenya* masing-masing dibandingkan menggunakan waktunya untuk sekedar berbincang

atau bahkan mengenal lebih dalam satu sama lain. Perkembangan teknologi yang pesat seolah-olah seperti pedang bermata dua. Banyak dampak positif yang didapatkan, namun tidak sedikit pula dampak negatifnya.

Dalam video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya”, digambarkan Ello sebagai orang yang terpenjara dan memiliki adiksi akut dengan *smartphonenya*. Ello digambarkan terisolasi dari dunia luar. Di video klip ini, Ello mengalami yang namanya alienasi. Ello teralienasi dari dunia luar bahkan teralienasi dari dirinya sendiri hanya karena sebuah *smartphone*. Isu alienasi yang terdapat dalam video klip tersebut sangat relevan dengan keadaan masyarakat saat ini, membuat peneliti tertarik untuk meneliti video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya” dan menganalisis serta membedah makna yang terkandung lebih dalam lagi.

Video klip yang merupakan media komunikasi massa, juga merupakan bagian dari media elektronik dan memiliki karakteristik seperti film. Video klip merupakan media komunikasi massa yang mengandung simbol dan tanda, sehingga video klip dapat diteliti atau dibedah dengan sudut pandang semiotika. Video klip merupakan media massa yang bersifat audio visual, sehingga tanda yang ada dalam video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya” berbentuk kompleks atau banyak perpaduan jenis tanda sekaligus dalam waktu bersamaan seperti, audio, teks dan visual.

Dalam kode-kode televisi yang diungkapkan dalam teori John Fiske yaitu *The Code of Television*, menyatakan bahwa peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi atau dalam hal ini yaitu video klip, telah dikodekan oleh kode-kode sosial yang terbagi dalam tiga level yaitu:

1. Level Realitas. Kode sosial yang terdiri dari penampilan, pakaian, make-up, lingkungan, perilaku, ucapan, sikap, ekspresi, suara, dll. Hal ini dikodekan secara elektronik oleh kode teknis pada level representasi.
2. Level Representasi. Kode Sosial yang termasuk didalamnya adalah kode teknis yang melingkupi kamera, pencahayaan, editing, musik, suara, yang mengirimkan kode representasi konvensional, yang membentuk representasi, misalnya: narasi, konflik, karakter, tindakan, dialog, setting, casting, dan lain-lain.
3. Level Ideologi. Semua elemen diorganisasikan dalam koherensi (kesatuan saling terkait) dan kode-kode ideologi seperti: individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan lain-lain. (Fiske, 2011:5).

Peneliti memilih menggunakan analisis semiotika John Fiske dengan tujuan dapat mengupas dan membedah makna-makna yang terkandung dalam video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya”, ditinjau dari level realitas, level representasi, dan level ideologi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Alienasi dalam Video Klip “Sampah - Sampah Dunia Maya” (Analisis Semiotika John Fiske mengenai alienasi dalam Video Klip Sampah - Dunia Maya karya Marcello Tahitoe)”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan yang menjadi arah penelitian dimana rumusan masalah harus jelas, tegas, dan konkrit mengenai gejala atau masalah yang diteliti. Rumusan masalah ini dibagi menjadi dua poin yang berupa pertanyaan Makro dan pertanyaan Mikro, adapun sebagai berikut:

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti menfokuskan kajian penelitian pada “Bagaimana Makna Alienasi dalam Video

Klip Sampah - Sampah Dunia Maya karya Marcello Tahitoe dilihat berdasarkan Analisis Semiotika menggunakan metode John Fiske?”

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

1. Bagaimana makna alienasi dalam video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya” karya Marcello Tahitoe ditinjau dari Level Realitas?
2. Bagaimana makna alienasi dalam video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya” karya Marcello Tahitoe ditinjau dari Level Representasi?
3. Bagaimana makna alienasi dalam video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya” karya Marcello Tahitoe ditinjau dari Level Ideologi?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menganalisis makna alienasi yang terkandung di dalam video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya” karya Marcello Tahitoe dilihat berdasarkan analisis semiotika menggunakan pisau bedah atau metode milik John Fiske.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui makna alienasi dalam video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya” karya Marcello Tahitoe ditinjau dari Level Realitas.

2. Untuk mengetahui makna alienasi dalam video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya” karya Marcello Tahitoe ditinjau dari Level Representasi.
3. Untuk mengetahui makna alienasi dalam video klip “Sampah - Sampah Dunia Maya” karya Marcello Tahitoe ditinjau dari Level Ideologi.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Teoretis

Peneliti berharap penelitian ini dapat berguna bagi peneliti selanjutnya dan dapat digunakan sebagai rujukan penelitian di masa yang akan datang, khususnya di bidang ilmu komunikasi konsentrasi jurnalistik terutama yang berkaitan dengan penggunaan analisis semiotika menurut John Fiske.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Peneliti

Peneliti berharap penelitian ini dapat membuka wawasan peneliti, khususnya di bidang ilmu komunikasi dan ilmu sosial, dimana sebagai seorang akademisi kita harus kritis terhadap apa yang terjadi di lingkungan sosial atau tempat kita tinggal sehari-hari.

2. Bagi Universitas

Peneliti berharap penelitian ini dapat menambah literatur di Universitas, dan dapat dipelajari oleh mahasiswa maupun mahasiswi khususnya yang berkenaan dengan metode analisis semiotika.

3. Bagi Masyarakat

Peneliti berharap penelitian ini dapat membuat masyarakat khususnya para penikmat musik lebih memaknai arti dari sebuah lagu, bukan hanya menikmati alunan musiknya saja tetapi pesan yang ingin disampaikan penulis lagu malah terabaikan. Selain itu, penelitian ini diharapkan membuat masyarakat lebih peka dan kritis terhadap apa yang terjadi di lingkungan sosialnya.