

**PERSEPSI GENERASI MILENIAL DAN GENERASI Z TERHADAP VIDEO  
WONDERLAND INDONESIA 2: THE SACRED NUSANTARA**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada  
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia**

**Disusun Oleh:**

**GUSRANDI**

**18321063**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2025**



**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PERSEPSI GENERASI MILENIAL DAN GENERASI Z TERHADAP VIDEO  
WONDERLAND INDONESIA 2: THE SACRED NUSANTARA**

Oleh:

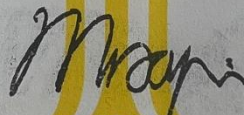
**GUSRANDI**

**18321063**

Telah disetujui dan disahkan oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Tanggal: 13 Januari 2025

Mengetahui  
Dosen Pembimbing Skripsi



**Muzayin Nazaruddin S.Sos., MA., Ph.D**

**NIDN: 0516087901**

الجمهورية الإسلامية اندونيسية

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERSEPSI GENERASI MILENIAL DAN GENERASI Z TERHADAP VIDEO  
WONDERLAND INDONESIA 2: THE SACRED NUSANTARA**

Disusun oleh:  
**GUSRANDI**  
**18321063**

Telah Diuji dan disahkan oleh Dosen Penguji Skripsi  
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia

Pada Hari : Minggu  
Tanggal : 28 Juli 2025

Dosen Penguji :

Ketua : Muzavin Nazaruddin S.Sos., MA., Ph.D  
NIDN. 0516087901

Anggota : Ida Nuraini Dewi Kodrat Ningsih, S.I.Kom., M.A.  
NIDN. 0523098701

Mengetahui,  
الإمامة الإسلامية  
الإمامة الإسلامية

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial Budaya  
Universitas Islam Indonesia

Dr. Zaki Habibi, M.Comms  
NIDN 0517078101

## PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Gusrandi  
Nomor Mahasiswa : 18321063  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Islam Indonesia

Dengan ini menyatakan hal – hal sebagai berikut:

1. Selama proses penyusunan skripsi ini, saya tidak melakukan pelanggaran akademik dalam bentuk apa pun, termasuk pada plagiarisme, penggunaan jasa penulisan karya ilmiah oleh pihak lain, atau bentuk pelanggaran lainnya yang bertentangan dengan prinsip dan etika akademik yang dijunjung tinggi oleh Universitas Islam Indonesia.
2. Oleh karena itu, skripsi ini sepenuhnya merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri sebagai penulis, dan bukan merupakan hasil plagiarisme atau karya milik pihak lain.
3. Dalam proses penyusunan skripsi ini, saya tidak sama sekali memanfaatkan teknologi Generative Artificial Intelligence, karena saat proses pembuatan skripsi belum mengetahui teknologi Generative Artificial Intelligence di saat sekarang. Karena saya menegerjakan proses skripsi di tahun 2023, di saat pengguna AI masih belum banyak seperti sekarang.
4. Apabila di kemudian hari, setelah saya dinyatakan lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti yang meyakinkan bahwa skripsi ini bukan merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri, melainkan merupakan hasil plagiarisme atau karya milik pihak lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Islam Indonesia.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 Juli 2025

Yang menyatakan,



( Gusrandi )  
18321063

## **MOTTO**

Pengalaman yang membuat mu lebih maju kedepan

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah Subhanallahu Wata'ala. Zat yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas segala karunia dan berkah yang diberikan-Nya kepada saya sehingga saya diberi segala kesehatan, kekuatan, kemampuan serta keikhlasan dalam segala bentuk usaha dan perjuangan dalam proses penyelesaian dari penelitian ini. Atas rahmat, nikmat, dan karunia-Nya yang tak pernah terputus, karya penelitian ini dapat berjalan dengan lancar dan dapat terselesaikan dengan baik.

Karya ini saya persembahkan kepada:

### **Orang tuaku**

Ayah Syahrul, S.Pd., M.Pd & Ibu Desrina

### **Istriku**

Nurul Annisa

### **Saudariku/Saudaraku**

Yuni Permata Sari  
Lipa Rahmad

### **Keluarga besarku GGB**

Seluruh Paman, bibi, kakak adik sepupuku

### **Keluarga Besar Ilmu Komunikasi UII**

Seluruh Dosen beserta staf prodi Ilmu Komunikasi dan Teman-teman angkatan 2018

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh*

Alhamdulillah puji dan syukur selalu kami ucapkan kepada Allah Subhanallahu Wata'ala karena atas rahmat dan karunia yang diberikan sehingga pada kesempatan ini saya dapat menuntaskan karya penelitian skripsi ini yang berjudul "PERSEPSI GENERASI MILENIAL DAN GENERASI Z TERHADAP VIDEO WONDERLAND INDONESIA 2: THE SACRED NUSANTARA". Karya penelitian skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Skripsi ini menyajikan persepsi generasi milenial dan Z terhadap aspek budaya yang terdapat di video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*. Skripsi ini menggali dan memaknai persepsi audiens pada beberapa aspek, antara lain simbol budaya dan representasinya, unsur-unsur video secara keseluruhan, serta pesan yang ingin disampaikan oleh pencipta video.

Saya sangat menyadari bahwa perjalanan penyusunan skripsi ini sejak awal hingga pada tuntasnya skripsi ini tak lepas dari dukungan dan bantuan dalam bentuk materil dan non-materil dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan yang luar biasa ini saya akan memberi ucapan rasa bersyukur dan terimakasih yang sangat banyak serta penghargaan kepada seluruh pihak yang selalu memberikan pendampingan dan dukungan selama proses penuntasan skripsi ini, terutama kepada seluruh pihak yang saya banggakan serta cintai:

1. Bapak Muzayin Nazaruddin S.Sos., MA., Ph.D selaku dosen pembimbing yang amat luarbiasa menjadi pembimbing yang menuntun anak-anak bimbingannya menuju tujuan yang diharapkan serta dengan cara yang seru dan asik saat meberikan konsultasi kepada mahasiswa bimbingannya.
2. Bapak Subhan Afifi, S.Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan saya motivasi untuk menyelesaikan suatu yang saya kerjakan di dalam pembuatan skripsi saya, dan selalu memberikan kemudahan untuk bimbingan tujuan saya.

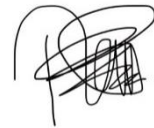
3. Kepada bapak/ibu dosen dan seluruh staf Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah membantu dan melancarkan segala bentuk proses perjalanan saya selama dalam masa perkuliahan hingga saat ini, baik itu dalam bentuk ilmu serta perprosesan administratif dalam sistem yang mungkin selama ini orang-orang di dalamnya jarang terlihat.

Serta semua pihak yang sangat saya cintai, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terima kasih telah memberi dukungan kepada saya dalam menyusun karya skripsi ini. Saya memohon maaf apabila ada pihak yang belum disebutkan di atas. Saya berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, terutama bagi penulis selanjutnya. Bagi semua pihak yang mendoakan saya, semoga kebaikan kalian semua dibalas dengan balasan yang tak terhingga oleh Allah SWT, Aamiin.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Yogyakarta, 16 Januari 2025

Penulis



Gusrandi

## DAFTAR ISI

Skripsi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
ABSTRAKSI.....	xi
ABSTRACTION .....	xii
BAB I .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Tujuan Penelitian .....	2
D. Manfaat Penelitian.....	2
E. Tinjauan Pustaka.....	2
F. Metode penelitian .....	10
BAB II.....	13
DESKRIPSI INFORMAN PENELITIAN.....	13
BAB III .....	18
TEMUAN PENELITIAN .....	18
BAB IV .....	35
PEMBAHASAN.....	35
BAB V .....	40
KESIMPULAN DAN SARAN .....	40
DAFTAR PUSTAKA .....	42

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1 Tahapan Proses Presepsi .....	7
--	---

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1Narasumber.....	13
--------------------------	----

## ABSTRAKSI

**Gusrandi. 18321063. Persepsi Generasi Milenial Dan Generasi Z Terhadap Video Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara. Skripsi Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. 2018.**

Budaya sudah melekat erat dalam kehidupan manusia dan menjadi jati diri sebuah bangsa. Budaya telah hidup dari zaman ke zaman melalui proses pewarisan. Eksistensi budaya sangat tergantung pada cara suatu generasi mewarisinya sesuai zamannya. Salah satu bentuk pewarisan budaya adalah pengenalan dan pelestarian. Di era modern, terdapat berbagai cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan dan mewariskan kebudayaan daerah, salah satunya melalui sosial media. Sifatnya yang *flexible*, cepat, *acesible*, dan mudah menjadi dasar kuat akan keefektifannya. Video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* menjadi salah satu contoh bentuk pelestarian budaya di era modern. Video tersebut berisi tentang ragam budaya dan gambaran alam Indonesia. Dengan menggabungkan aspek visual, audio, dan efek-efek videografis membuat video tersebut mampu menjangkau banyak pihak. Penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi informan terkait video tersebut. Peneliti menggali mulai dari tema video, simbol budaya, aspek-aspek kebudayaan, konflik dan penyelesaiannya, sampai ke makna pesan yang terdapat dalam video tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Terdapat 10 informan yang diwawancarai dalam penelitian ini. Informan tersebut merupakan orang-orang yang tergolong ke generasi milenial dan generasi Z, dimana rentang tahun kelahirannya mulai 1990 hingga 2003. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori persepsi dengan siklus persepsinya. Siklus persepsi terdiri atas proses seleksi, organisasi, dan interpretasi. Adapun proses penelitiannya adalah peneliti meminta informan untuk menonton video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* dan kemudian peneliti mewawancarai setiap informan dengan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Persepsi setiap informan sangat dipengaruhi oleh level atensi yang mereka berikan dalam menonton video, sehingga respon yang diberikan juga berbeda. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan persepsi terkait dengan poin-poin yang ditanyakan. Perbedaan tersebut disebabkan oleh adanya perbedaan stimulus yang diseleksi, proses organisasi, *stereotyping* dan faktor pengetahuan awal yang mempengaruhi interpretasi.

Kata Kunci: Budaya, *Wonderland Indonesia*, Persepsi

## ABSTRACTION

**Gusrandi. 18321063. *The Perception of Millennials and Gen Z Through Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara Video*. Undergraduate Thesis. Communication Studies Program, Faculty of Psychology and Socio-Cultural Sciences, Islamic University of Indonesia. 2018.**

*Culture has long been ingrained in human life and has become the identity of a nation. Culture has existed from generation to generation through the process of inheritance. The existence of culture highly depends on how each generation passes it on according to the times. One form of cultural inheritance is introduction and preservation. In the modern era, there are various ways to introduce and pass on regional culture, one of which is through social media. Its flexible, fast, accessible, and easy nature forms a strong basis for its effectiveness. The video Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara serves as an example of cultural preservation in the modern era. This video showcases various cultures and landscapes of Indonesia. By combining visual aspects, audio, and videographic effects, the video is able to reach a wide audience. This study aims to explore the perceptions of informants regarding this video. The researcher explores the theme of the video, cultural symbols, cultural aspects, conflicts and their resolutions, as well as the meaning of the messages within the video. The research method used is qualitative. There are 10 informants interviewed in this study, all of whom are categorized into the millennial and Generation Z groups, born between 1990 and 2003. The theory used in this study is perception theory with its perception cycle. The perception cycle consists of the processes of selection, organization, and interpretation. The research procedure involves the researcher asking the informants to watch the video Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara, followed by an interview with each informant based on pre-arranged questions. The perception of each informant is greatly influenced by the level of attention they give while watching the video, so the responses given also differ. The results of the study reveal that there are differences in perception regarding the points discussed. These differences are caused by varying stimuli that are selected, the process of organization, stereotyping, and prior knowledge that affects interpretation.*

*Keywords: Cultural, Wonderland Indonesia, Perception*

# BAB I

## LATAR BELAKANG

### A. Latar Belakang

Teknologi semakin berkembang pesat di era modernisasi. Salah satu manfaat yang ditawarkan dari perkembangan teknologi adalah kemudahan dalam mengakses informasi yang berada di dunia digital. Setiap orang dapat mengunggah atau mencari berbagai konten di dunia digital, termasuk konten budaya. Selain itu, perkembangan teknologi digital juga mendorong percepatan penyebaran informasi melalui media sosial. Media sosial menjadi salah satu sumber informasi bagi masyarakat. Salah satu media sosial yang sangat digemari adalah Youtube. YouTube menjadi wadah yang digunakan oleh konten kreator dan *platform* internasional untuk memberikan pesan, informasi, dan pandangan terkait berbagai hal kepada khalayak ramai.

Youtube memiliki beragam konten di dalamnya, termasuk konten tentang budaya. Budaya sudah mengakar dalam masyarakat, tetapi eksistensinya dalam era digital semakin tergerus. Indonesia yang kaya akan sejarah dan nilai kebudayaannya termasuk salah satu negara yang terdampak akan perkembangan teknologi yang semakin cepat. Nilai-nilai kebudayaan Indonesia sudah mulai pudar di era modernisasi. Nilai-nilai budaya tersebut mulai tergantikan dengan beragam budaya lain yang masuk dari luar. Kegiatan-kegiatan kebudayaan mulai mengalami degradasi minat. Masyarakat (terutama generasi milenial, Z dan alpha) telah terpengaruh dengan masifnya hiburan dan fitur yang terdapat dalam *gadget*. Hal ini tentu saja menjadi suatu masalah krusial mengingat budaya adalah identitas bangsa.

Berdasarkan pada masalah sebelumnya, YouTube sebagai salah satu *platform* media sosial dapat dimanfaatkan untuk melestarikan budaya-budaya yang telah ada kepada generasi penerus. Youtube juga bisa memberikan persepsi akan unsur-unsur kebudayaan yang berada di Indonesia. Salah satu akun YouTube yang mengangkat unsur-unsur kebudayaan yaitu Channel Youtube Alffy Rev yang memiliki 2,73 juta *subscriber*. Konten yang dibuat berpusat pada musik dan video klip. Salah satu konten Alffy Rev yang mengangkat tema kebudayaan Indonesia berjudul “*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*”. Video klip tersebut memperlihatkan kebudayaan nusantara, gambaran besar nusantara dan berbagai artefak sebagai representasi budaya Indonesia.

Budaya sebagai identitas bangsa harus dikenalkan dan dilestarkan, terlebih di era modernisasi. Oleh karena itu, video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* karya

Alffy Rev muncul sebagai salah satu kontribusi untuk melestarikan kebudayaan nusantara di era modernisasi. Kehadiran video tersebut mampu membangkitkan kembali rasa cinta dan bangga akan kebudayaan Indonesia. Sebagai salah satu wadah untuk memberikan pengaruh secara digital, video tersebut diharapkan mampu menyampaikan pesan-pesan kebudayaan sebagai solusi untuk melestarikan kebudayaan.

Penelitian ini berusaha mengkaji persepsi pesan dari generasi milenial terkait makna budaya pada video tersebut. Peneliti memandang perlu bagi generasi milenial untuk memahami dan melestarikan budaya Indonesia. Berdasarkan penjabaran latar belakang, penulis mengangkat permasalahan ini menjadi sebuah kajian ilmiah dengan judul “*Persepsi Generasi Milenial Terhadap Video Klip Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang akan diteliti adalah “*Bagaimana Persepsi Generasi Milenial Dan Generasi Z Terhadap Video Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara?*”

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji persepsi generasi milenial dan generasi Z tentang makna budaya yang terdapat pada video “*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*”.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Karena adanya penelitian ini, yaitu diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang kebermaknaan pesan budaya bagi masyarakat Indonesia khususnya di kalangan generasi muda. Luaran dari penelitian ini diharapkan dapat mendukung penelitian yang telah ada dan menjadi referensi bagi penelitian yang akan dirancang selanjutnya.

### **2. Manfaat Praktis**

Dengan adanya penelitian ini, yaitu diharapkan dapat menjadi bahan promosi pesan budaya Indonesia kepada masyarakat sehingga karya video menghadirkan kembali kecintaan dan kebanggaan akan budaya Indonesia.

## **E. Tinjauan Pustaka**

### **1. Penelitian terdahulu**

Artikel pertama yang relevan dengan penelitian ini ditulis oleh Khusnul Fatonah, pada jurnal *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan* tahun terbit di Volume 7 Nomor 2, Februari 2022 yang berjudul “Representasi Indonesia Dalam Video Musik “*Wonderland Indonesia*”. Penelitian ini berfokus membahas urgensi representasi Indonesia dalam media seperti video musik sebagai upaya untuk menghadirkan kembali kecintaan dan kebanggaan terhadap Indonesia, khususnya di kalangan generasi muda. Penulis ingin mempelajari bagaimana kajian representasi dalam video musik *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang ditopang oleh teori representasi dan semiotik Roland Barthes. Hasil penelitian menampilkan bahwa Indonesia direpresentasikan sebagai negara yang mempunyai kekayaan sumber daya alam dan keragaman budaya. Kekayaan alam Indonesia bisa dilihat dari keindahan laut, hutan, gunung, serta beragam flora dan fauna yang ditampilkan pada setiap pergantian lagu-lagu daerah. Beragam budaya bisa dilihat dari adanya musik daerah, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian adat, rumah adat, hingga bangunan bersejarah.

Kesamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah menganalisis video musik “*Wonderland Indonesia*” dan juga memiliki kesamaan pendekatan dan beberapa teori. Perbedaan penelitian tersebut dan penelitian ini yaitu pada fokus penelitiannya, penelitian tersebut berfokus representasi Indonesia dalam video tersebut, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengkajian persepsi pesan budaya pada video tersebut.

Artikel kedua yang relevan dengan penelitian ini ditulis oleh Teguh Dwi Putranto dan Daniel Susilo yang termuat dalam jurnal *Komunikatif: Jurnal Ilmu Komunikasi* pada tahun 2021 berjudul “Pesan Nasionalisme dalam Video Musik “*Wonderland Indonesia*”. Penelitian tersebut mengkaji berbagai simbol dan representasi Indonesia dalam video dan menguraikan pesan nasionalisme yang terdapat dalam video. Peneliti menggunakan metode kualitatif untuk berfokus pada analisa data.

Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah subjek dan metode penelitian serta jenis data. Penelitian tersebut dan penelitian ini sama-sama menggunakan video musik “*Wonderland Indonesia*” sebagai objek penelitian yang akan dimaknai. Metode yang digunakan sama-sama menggunakan metode kualitatif yang diambil dari data kualitatif berupa persepsi atau pemaknaan terhadap video musik.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah konten yang ingin dimaknai. Penelitian tersebut berfokus untuk menggali makna pesan nasionalisme yang terdapat dalam video, sedangkan penelitian ini berfokus untuk menggali makna pesan budaya yang terdapat dalam video. Kedua pemaknaan tersebut diambil dari analisa data persepsi audiens berdasarkan pedoman wawancara yang telah disusun.

Artikel ketiga yang relevan dengan penelitian ini ditulis oleh Wardah dan Muh Jamil Reza yang termuat dalam Jurnal Komunikasi dan Organisasi pada tahun 2021 berjudul "Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Youtube sebagai Media Konten Video Kreatif". Penelitian tersebut berfokus untuk menggali dan menguraikan berbagai persepsi audiens terkait dengan *platform* youtube sebagai media audio visual terhadap aspek kehidupan. Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Peneliti mengumpulkan data melalui proses observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Kesamaan penelitian tersebut dan penelitian ini terletak pada variabel dan metode penelitian yang digunakan. Penelitian tersebut dan penelitian ini sama-sama mengkaji persepsi audiens. Persepsi yang muncul dikategorikan dalam pokok-pokok bahasan tertentu sesuai dengan sebaran jawaban para audiens. Selain itu, analisa data kedua penelitian tersebut sama-sama menggunakan metode kualitatif dan metode pengumpulan datanya menggunakan proses wawancara.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada subjek penelitian. Penelitian tersebut mengkaji persepsi mahasiswa terhadap youtube sebagai media konten video kreatif, sedangkan penelitian ini mengkaji persepsi subjek-subjek yang masuk dalam kriteria tertentu terhadap pesan budaya dalam video musik "*Wonderland Indonesia*".

Artikel keempat yang relevan dengan penelitian ini ditulis oleh Jepri Adrianto, *et.al* yang termuat dalam Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Sosial (JKOMDIS) pada tahun 2023 berjudul "Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Sosial Youtube Sebagai Media *Content Video Creative* (Studi Kasus Deskriptif Kualitatif Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2018)". Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan pengaruh youtube pada mahasiswa melalui persepsi respektif mereka. Penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menjabarkan temuan.

Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terdapat pada variabel yang diangkat dan metode penelitian yang digunakan. Penelitian tersebut dan penelitian ini sama-sama mengkaji persepsi audiens terhadap subjek tertentu. Selain itu, metode

penelitian kedua penelitian adalah metode kualitatif yang mengkaji dan menguraikan berbagai hasil temuan dalam kategori-kategori tertentu.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah subjek yang dipersepsi. Penelitian ini mempersepsi video musik "Wonderland Indonesia: The Sacred Nusantara", sedangkan penelitian tersebut mempersepsi youtube sebagai *platform* media.

Artikel kelima yang relevan dengan penelitian ini ditulis oleh Nabilah Farisah Rokhman yang termuat dalam e-journal Unesa pada tahun 2023 yang berjudul "Representational And Ideational Meaning In Constructing Meaning In The Video Wonderland Indonesia: The Sacred Nusantara". Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui makna representasional dan ideasional dari video *Wonderland Indonesia: The Sacred Nusantara*.

Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terdapat pada musik video yang diangkat dalam penelitian dan metode yang digunakan. Penelitian tersebut dan penelitian ini sama-sama mengangkat video musik *Wonderland Indonesia: The Sacred Nusantara* sebagai aspek video yang diteliti. Selain itu, kedua penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai pendekatan penelitian.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada tujuan penelitian. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui makna representasional dan ideasional pada video tersebut, sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji persepsi audiens terkait makna budaya dalam video *Wonderland Indonesia: The Sacred Nusantara*.

## 2. Persepsi

Leavitt (1978) mendefinisikan persepsi sebagai suatu penilaian atau interpretasi seseorang terhadap sesuatu yang ditangkap oleh alat indranya. Persepsi juga dapat dinyatakan sebagai berbagai bentuk kesadaran langsung terhadap realitas eksternal yang diperoleh dari organ reseptor (penerima rangsangan). Jayanti dan Nanda (2018) mendefinisikan persepsi sebagai suatu proses dimana individu melakukan pengorganisasian terhadap stimulus yang diterima dan menginterpretasikan, sehingga menjadi informasi yang utuh. Robbins (2005) mendefinisikan persepsi sebagai suatu proses yang dilalui oleh individu untuk mengorganisir atau menginterpretasi kesan-kesan indera mereka agar memberikan makna terhadap lingkungan mereka. Mc Shane dan Von Glinow (2000) mengemukakan bahwa persepsi merupakan proses penerimaan informasi dan pemaknaan tentang lingkungan, termasuk informasi untuk pengkategorian dan

penafsirannya. Berdasarkan beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan segala bentuk interpretasi, pemaknaan, dan pandangan individu terhadap berbagai rangsangan yang diterimanya sebagai bentuk interaksi terhadap lingkungan sekitar. Panca indra berperan seperti pintu gerbang dalam proses persepsi. Berbagai informasi yang akan dipersepsi berawal dari tangkapan rangsangan indrawi manusia.

Mulyana (2015) mengungkapkan bahwa terdapat tiga komponen penting dalam persepsi, yaitu penginderaan (sensasi), perhatian (atensi), dan pemaknaan (interpretasi). Sensasi dimaknai sebagai proses transfer informasi dari panca indra ke otak manusia. Panca indra manusia menjadi jembatan penghubung lingkungannya dengan proses pemaknaan di dalam otaknya. Panca indra manusia terdiri atas penglihatan, pendengaran, perasa, peraba, dan penciuman. Mata yang merupakan indra penglihatan mengirimkan informasi lebih cepat dan efisien dibanding panca indra lainnya (Barry, 2002). Oleh karena itu, manusia dapat mengenali lingkungan sekitarnya baik yang berupa 2 dimensi maupun 3 dimensi dengan akurat dan cepat (Searle, 2015). Kita dapat membedakan benda yang terlihat lebih jauh atau lebih dekat, mengenali benda dari bentuknya, ukurannya, dan lain-lain dalam waktu yang singkat. Berbagai informasi yang diterima panca indra dipelajari oleh otak manusia. Pemaknaan informasi membutuhkan waktu karena manusia tidak hidup dengan mengetahui segala hal (Mulyana, 2015).

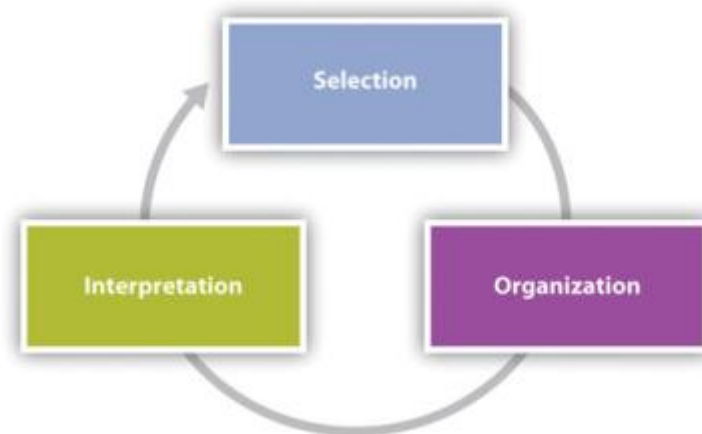
Penginderaan membentuk informasi tentang lingkungan. Faktor genetik, kelengkapan dan fungsional alat indera, pengalaman dan pembelajaran, mempengaruhi penginderaan seseorang. Faktor yang sangat krusial dalam proses persepsi adalah atensi. Mulyana (2015) menjelaskan bahwa atensi menjadi syarat dari persepsi. Manusia tidak mungkin mempersepsi semua stimulus yang datang. Manusia cenderung memberi atensi pada stimulus-stimulus tertentu yang dianggap penting. Atensi tersebut juga akan menjadi penentu untuk kegiatan-kegiatan berikutnya. Gerber dan Murphy (2024) menjelaskan bahwa manusia cenderung memberikan atensi pada stimulus-stimulus yang sesuai dengan dirinya atau pengetahuan yang telah dimilikinya. *Personality* dan preferensi dirinya mengatur atensinya terhadap lingkungan. Sangat mungkin terjadi perbedaan stimulus yang diterima antar manusia pada lingkungan yang sama.

Mulyana (2015) mengungkapkan bahwa tahapan terpenting dalam persepsi adalah interpretasi. Setiap manusia tidak menginterpretasi objek secara langsung (apa adanya), tetapi menginterpretasi makna informasi yang mewakili objek tersebut. Menurut Mulyana (2015) proses persepsi tidak terjadi secara acak, tetapi spesifik dan mengandung pola tertentu. Hal tersebut terjadi karena proses persepsi dilakukan secara sadar dan

melibatkan proses kognitif dalam pemaknaan (Altman, 2024). Dengan kata lain, manusia sejatinya tidak dapat memaknai suatu objek dengan 100% akurat. Keterbatasan atensi dan adanya perspektif membuat hal tersebut terjadi.

### 3. Proses Persepsi

Menurut Knudsen *et. al* (2021) proses persepsi meliputi tiga tahapan, yaitu seleksi, organisasi, dan interpretasi. Ketiga hal tersebut mempengaruhi cara kita berkomunikasi terhadap diri sendiri dan orang lain. Proses persepsi setiap manusia unik. Apa yang difokuskan, cara menggambarannya, dan apa yang dipikirkan terkait objek tertentu berbeda-beda antar manusia. Berikut disajikan model proses persepsi.



Gambar 1.1 Tahapan Proses Persepsi 1

Gambar tersebut menjelaskan bahwa tiga tahapan tersebut berlangsung dalam sebuah siklus yang berkelanjutan. Tahap seleksi mempengaruhi tahap organisasi, tahap organisasi mempengaruhi tahap interpretasi, tahap interpretasi kembali ke tahap seleksi, dan seterusnya.

#### a. Tahap Seleksi

Tahap awal dari proses persepsi adalah seleksi. Setiap hari, manusia dihadapkan pada masifnya stimulus yang datang. Mulyana (2015) mengungkapkan bahwa tahapan ini melibatkan sensasi seseorang. Manusia tidak dapat menerima semua stimulus yang datang, sehingga manusia hanya berfokus pada stimulus tertentu yang diberikan perhatian. Proses tersebut melibatkan seleksi sensori. Seleksi sensori merupakan proses penentuan stimulus yang mendapatkan atensi. Seleksi sensori terjadi di alam bawah sadar dan terjadi hampir secara otomatis. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi proses seleksi sebagai berikut:

### 1.) *Salience*

*Salience* didefinisikan sebagai segala sesuatu yang menarik perhatian, seperti objek, ide, bentuk, suara, dan lain-lain. Subjek terpenting dari *salience* adalah pengamat itu sendiri. Satu pengamat memiliki persepsi berbeda dengan pengamat yang lain terhadap sesuatu yang penting. Sebagai contoh, ketika pertandingan bola sedang disiarkan, Andi yang hobi bermain bola menonton siaran tersebut hingga selesai. Sedangkan Budi yang tidak menyukai olahraga mengabaikannya dan melakukan kegiatan lain.

### 2.) Kebutuhan

Persepsi manusia sangat dipengaruhi oleh kebutuhan dasarnya. Jika kebutuhan dasarnya tidak terpenuhi, maka manusia cenderung memfokuskan stimulus yang mengarah pada pemenuhan kebutuhan tersebut (Gerber dan Murphy, 2024). Persepsi yang dipengaruhi oleh kebutuhan dasar manusia terjadi secara tidak sadar. Sebagai contoh ketika seseorang merasa lapar. Orang tersebut cenderung akan memfokuskan perhatiannya pada stimulus-stimulus yang berhubungan dengan makanan, seperti melihat orang lain makan, mencium aroma makanan, dan lain-lain.

### b. Tahap Organisasi

Tahap berikutnya dari proses persepsi adalah organisasi. Setelah seseorang menyeleksi informasi dari lingkungannya, kemudian informasi tersebut diatur sedemikian rupa. Menurut Rock dan Palmer (1990), manusia memproses stimulus dengan menggabungkan stimulus eksternal dengan proses internal. Dengan kata lain, cara pandang seseorang terhadap dunia sangat ditentukan oleh proses internal. Proses pengorganisasian stimulus berkaitan erat dengan pola yang dibentuk oleh stimulus tersebut. Pengenalan pola paling dasar adalah mengenali kesamaan dan perbedaan. Otak manusia telah dirancang untuk mengenali objek dengan mengklasifikasikannya berdasarkan kesamaannya sebagai upaya untuk mengenali lingkungan. Manusia cenderung membuat *stereotype* terhadap stimulus yang diterima berdasarkan bentuk kesederhanaannya. Hal tersebut disebabkan karena manusia diterjang stimulus yang masif setiap hari. Otak manusia telah dirancang untuk mengenali kesamaan dan perbedaan sebagai upaya untuk mengenali lingkungan. Sebagai contoh, ketika di masa kanak-kanak manusia mengelompokkan hewan atas dasar kemiripannya satu sama

lain. Dengan adanya perulangan seiring bertambahnya manusia, kemampuan tersebut terbentuk, diperkuat, dan meningkat.

Faktor lain yang mempengaruhi proses organisasi stimulus adalah *proximity*. *Proximity* didefinisikan sebagai mempersepsi suatu objek berdasarkan keadaan sekitarnya. Suatu objek atau kejadian tidak dipandang sebagai wujud tunggal yang independen, melainkan merupakan sebuah konteks yang berhubungan dengan keadaan sekitarnya. Mulyana (2015) mendefinisikan *proximity* sebagai proses persepsi suatu rangsangan atau kejadian yang terdiri atas objek dan *backgroundnya*. Organisasi stimulus terjadi dalam kehidupan sehari-hari ketika manusia membuat perbedaan antara objek dengan latarnya.

### c. Tahap Interpretasi

Proses akhir dari siklus persepsi adalah interpretasi. Setelah manusia menyeleksi dan memilih stimulus, dikelompokkan dalam pola-pola tertentu atau kategori, kemudian manusia memaknai artinya. Dari ketiga proses persepsi, interpretasi adalah proses yang memiliki konsekuensi nyata di kehidupan. Seperti yang dicontohkan oleh Mulyana (2015), perbedaan interpretasi antara kiri dan kanan dapat menyebabkan seorang prajurit tertembak oleh rekannya. Interpretasi memiliki daya yang kuat dalam mengendalikan persepsi dan tindakan manusia. Faktor yang paling menonjol dalam interpretasi adalah atribusi. Atribusi didefinisikan sebagai proses interpretasi subjektif individu terhadap penyebab perilakunya dan orang lain.

Manusia seringkali melakukan kesalahan dalam atribusi yang berdampak pada kesalahan interpretasi stimulus. Kesalahan atribusi umumnya disebabkan oleh faktor yang nampak pada orang lain. Tidak jarang manusia salah menafsirkan sifat asli seseorang hanya dari penampilan luar. Mulyana (2015) berpendapat bahwa manusia cenderung mengamati perilaku sebagai sumber informasi mengenai sifat-sifat mereka. Kesalahan atribusi mengandung unsur *self-bias*. Artinya, manusia cenderung mempersepsi perilaku orang lain berdasarkan faktor internal (umumnya perilaku negatif), sedangkan mempersepsi perilaku diri sendiri berdasarkan faktor eksternal. Salah satu sumber kesalahan atribusi lainnya adalah pesan yang dipersepsi tidak utuh atau tidak lengkap, sehingga manusia berusaha menafsirkan kekurangan pesan tersebut atau membuat dugaan pesan lengkap tersebut berdasarkan pesan yang tertulis sebelumnya secara mandiri.

## **F. Metode penelitian**

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dengan metode deskriptif. Konsep dari riset kualitatif untuk menjelaskan fenomena berbentuk dengan pengumpulan data sedalam-dalamnya. Riset ini tidak berfokus besarnya populasi atau sampling bahkan populasi atau sampling sangat terbatas, yaitu lebih menekankan persoalan kedalaman (kualitas) data. Metode deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan data yang ada. Di samping itu, penelitian deskriptif terbatas pada usaha mengungkapkan masalah atau keadaan ataupun peristiwa sebagaimana adanya sehingga bersifat sekedar mengungkapkan fakta (Hadari Nawawi, 2005). Peneliti mengurai berbagai persepsi dari para audien setelah menonton video yang dipilih. Makna atau interpretasi pesan dari para audien menjadi persepsi dari masing-masing audien.

Proses penelitian sepenuhnya dilakukan oleh peneliti. Peneliti memilih 10 audiens yang tergolong ke dalam kriteria yang telah ditentukan, yaitu termasuk generasi milenial atau generasi Z yang telah berkontribusi aktif pada kegiatan sosial atau budaya. Peneliti meminta setiap audiens untuk menonton video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* minimal 2 kali untuk mendapatkan perhatian dan gambaran *detail* terkait videonya. Setelah para audien menonton, peneliti mulai mewawancarai dengan bantuan alat perekam. Proses wawancara dilakukan secara langsung setelah para audiens menonton video tersebut. Proses penelitian diakhiri dengan proses transkrip seluruh percakapan pada proses wawancara yang telah terekam. Transkrip wawancara disusun berdasarkan arahan dari dosen dan bertujuan untuk mengeksplor persepsi setiap audiens terhadap video.

### **2. Subjek dan Objek Penelitian**

- a. Subjek penelitian ini adalah audiens yang tergolong ke dalam generasi milenial dan generasi Z.
- b. Objek penelitian ini adalah video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*.

### **3. Informan Penelitian**

Untuk mengetahui kesesuaian sasaran dalam konten ini, peneliti menentukan kriteria informan yang dibutuhkan ialah; 1) sudah menonton video klip *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*; 2) orang-orang yang berumur 20 sampai 35 tahun karena memperkenalkan budaya Indonesia kepada generasi Z dan generasi milenial; 3) kumpulan orang Indonesia dengan beragam latar belakang budaya; 4) informan yang

berdomisili di Daerah Istimewa Yogyakarta untuk meminimalisir bias yang mungkin terjadi ketika wawancara dilakukan secara daring.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data dengan mewawancarai 10 audiens setelah melihat video untuk menganalisa tanda budaya Indonesia yang ada di dalam video *Wonderland Indonesia: The Sacred Nusantara* dan dikuatkan dengan dokumentasi tentang video di internet. Wawancara dilakukan secara empat mata antara peneliti dengan satu audiens. Peneliti mengatur waktu untuk melakukan wawancara kepada 10 audiens di waktu yang berbeda-beda. Sebelum diwawancarai, peneliti meminta audiens untuk menyaksikan video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* secara utuh. Setelah para audiens menonton video tersebut, peneliti mewawancarai dengan memberikan pertanyaan yang telah disusun di pedoman wawancara. Terdapat beberapa pertanyaan utama dalam proses wawancara yang masih dapat dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan lanjutan (situasional) ketika proses wawancara berlangsung. Adapun pertanyaan-pertanyaan tersebut antara lain:

- a. Menurut anda, video ini tentang apa?
- b. Apa yang berkesan atau menarik dalam video tersebut?
- c. Apa yang tidak menarik dalam video tersebut?
- d. Bagaimana budaya-budaya lokal ditampilkan di video tersebut?
- e. Lagu daerah apa saja yang terdapat dalam video tersebut? Bagaimana anda bisa tahu?
- f. Simbol budaya lokal apa saja yang terdapat dalam video tersebut? Bagaimana anda bisa tahu?
- g. Menurut anda, bagaimana alam digambarkan di video tersebut?
- h. Menurut anda, apa titik balik konflik di video tersebut?
- i. Di lirik lagunya, penyanyi ada membuat kata "distopia". Menurut anda, apa makna dari kata itu di video itu?
- j. Hewan apa saja yang terdapat dalam video tersebut?
- k. Menurut video tersebut, masalah apa saja yang dihadapi Indonesia?
- l. Menurut video tersebut, mengapa masalah itu muncul? Siapa sumber masalah itu?
- m. Simbol apa saja yang terdapat dalam video itu yang merepresentasikan masalah tersebut?

- n. Bagaimana pendapat anda tentang masalah dan penyebab masalah tersebut, jika dikaitkan dengan konteks nyata Indonesia saat ini?
- o. Menurut video ini, bagaimana cara menyelesaikan masalah itu?
- p. Simbol apa yang ditampilkan berkaitan dengan penyelesaian masalah itu?
- q. Bagaimana pendapat anda tentang penyelesaian masalah itu jika dikaitkan dengan konteks Indonesia kekinian?
- r. Bagaimana Indonesia ditampilkan dalam video itu?
- s. Bagaimana pendapat anda tentang video ini? Pesan apa saja yang sebenarnya ingin disampaikan?

Pertanyaan wawancara tersebut disusun secara komprehensif untuk menggali persepsi setiap audiens terkait kebudayaan, kontekstualitas terhadap Indonesia, makna pesan dan tujuan secara menyeluruh. Pertanyaan tersebut mengandung beberapa aspek, antara lain persepsi tentang keseluruhan video, persepsi tentang simbol dan makna budaya yang tampil di dalam video, persepsi tentang kondisi lingkungan yang terdapat dalam video, persepsi tentang kontekstualitas video dengan keadaan faktual di Indonesia saat ini, serta plot video mulai dari prolog, konflik, penyelesaian, dan epilog.

#### 5. Teknik Analisa Data

Peneliti menggunakan analisis persepsi, dimana persepsi audiens yang tercatat melalui proses wawancara dianalisa terhadap konteks tertentu. Terdapat beberapa aspek yang akan dipersepsi pada penelitian ini, antara lain makna budaya dalam video, representasi budaya dalam video, kontekstualitas video dengan keadaan faktual, dan pesan yang ingin disampaikan oleh video tersebut. Penelitian ini dimulai dengan gagasan bahwa makna dalam media massa tidak hanya berasal dari teks. Lebih khusus, penelitian ini menggunakan video visual sebagai objek yang akan dipersepsi. Terdapat berbagai unsur kompleks dalam sebuah video, diantaranya aspek visual, audio, dan kombinasi antar keduanya. Dalam penelitian ini, audiens dipandang tidak hanya sebagai konsumen media massa tetapi juga sebagai produsen makna yang aktif. Analisis persepsi audiens difokuskan audiens yang beragam menafsirkan isi media. Selama proses pemaknaan, khalayak akan memaknai informasi yang diterima sesuai dengan sudut pandang mereka.

## BAB II

### DESKRIPSI INFORMAN PENELITIAN

Peneliti mewawancarai 10 narasumber dari berbagai latar belakang dan lintas generasi. Narasumber yang diwawancarai harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain narasumber termasuk generasi Z atau milenial (rentang umur 20 sampai 35 tahun), narasumber pernah atau sedang terlibat pada kegiatan sosial atau budaya, dan narasumber berdomisili di Daerah Istimewa Yogyakarta. Kriteria tersebut dipilih karena peneliti ingin memperkenalkan dan menggali persepsi generasi Z dan milenial sebagai penopang bangsa Indonesia di masa depan terkait kebudayaan Indonesia. Kebudayaan Indonesia menjadi dasar pada penelitian ini, sehingga peneliti merasa penting untuk memilih narasumber yang pernah atau sedang terlibat dalam kegiatan sosial atau budaya. Dengan demikian, peneliti dapat menggali berbagai persepsi tentang budaya dari para narasumber tersebut.

Wawancara setiap narasumber dilakukan langsung oleh peneliti. Penelitian dimulai dengan narasumber menonton video "*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*" dan dilanjutkan dengan proses wawancara. Peneliti menanyakan pertanyaan-pertanyaan yang telah peneliti susun untuk menggali persepsi para narasumber terkait konsep budaya pada video tersebut. Terdapat 19 poin pertanyaan terkait dengan kebudayaan, simbol budaya, permasalahan, penyelesaian, dan pesan yang ingin disampaikan video tersebut. Daftar 10 narasumber dan penjelasannya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Narasumber

NO	Nama Narasumber	Jenis Kelamin	Usia (Tahun)	Status Pekerjaan & (Keterkaitan Narasumber)	Tanggal Wawancara
1	Divan Ode	Pria	28	Mahasiswa, <i>freelancer</i> . (Aktif dalam kegiatan sosial dan budaya)	10 Februari 2024
2	Agung Prasetyo	Pria	20	Mahasiswa (Generasi Z dan aktif dalam kegiatan sosial dan budaya)	21 Januari 2024
3	Zea Zisman Usman	Pria	24	Mahasiswa	4 Februari 2024

				(Generasi Z dan aktif dalam kegiatan sosial)	
4	Aan Andesra	Pria	22	Mahasiswa, guru (Generasi Z dan aktif dalam kegiatan sosial)	18 Februari 2024
5	Wahyu Akbar	Pria	26	Mahasiswa (Generasi Z dan terlibat aktif pada kegiatan sosial)	4 Februari 2024
6	Katon Agung Ramadhan	Pria	27	<i>Freelancer</i> (Pengalaman dalam kegiatan Budaya)	14 Januari 2024
7	Naufal Dziban	Pria	20	Mahasiswa (Generasi Z dan pengalaman kegiatan sosial)	18 Februari 2024
8	Mohamad Mahdi Alfatoni	Pria	20	Mahasiswa (Generasi Z dan pengalaman kegiatan sosial)	26 Februari 2024
9	Hadi Nur Rahman	Pria	33	Tenaga kependidikan (Generasi Milenial dan aktif dalam kegiatan sosial maupun budaya)	1 Maret 2024
10	Fandi Husain	Pria	25	Mahasiswa (Generasi Z dan bergabung dalam kegiatan sosial)	24 Februari 2024

Profil setiap narasumber disajikan secara eksplisit sebagai berikut:

1. Divan Ode

Divan Ode merupakan mahasiswa pasca sarjana UNY yang berasal dari Fakfak, Papua Barat. Selain menjadi mahasiswa, Divan juga merupakan seorang *freelancer* di bidang desain visual. Divan lahir di Fakfak, tanggal 1 Agustus 1995 (28 tahun). Divan

telah tergabung ke dalam berbagai kegiatan budaya dan sosial, seperti aktif mengikuti kegiatan penyuluhan, pembinaan, dan pengembangan bahasa dan sastra Indonesia, menjadi kontributor dalam tarian tradisional Maluku Utara (Tari Cakalele) serta tarian tradisional Papua (Tari Yospan). Divan dipilih menjadi narasumber karena telah terjun secara langsung dalam hal pengembangan salah satu budaya dan kesenian daerah di Indonesia.

## 2. Agung Prasetyo

Agung Prasetyo merupakan mahasiswa UGM yang berasal dari Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Agung lahir di Sleman, tanggal 27 Mei 2003 (20 tahun). Agung juga tergabung dalam unit kesehatan mahasiswa dan aktif pada kegiatan karang taruna di kampungnya. Selain itu, Agung pernah terlibat secara aktif pada pagelaran teater kethoprak. Agung dipilih menjadi narasumber karena termasuk dalam generasi Z dan telah terlibat secara aktif pada kegiatan sosial dan budaya.

## 3. Zea Zisman Usman

Zea Zisman Usman merupakan mahasiswa pasca sarjana UNY yang berasal dari Padang, Sumatera Barat. Zea lahir di Padang, tanggal 15 Mei 1999 (24 tahun). Zea tergabung dalam kegiatan pengabdian masyarakat melalui organisasi inter dan intra kampus. Berbagai pengabdian masyarakat yang pernah diikutinya antara lain penyuluhan tentang bahaya nyamuk dan 3M (Menguras, Menutup, dan Mengubur), pelatihan penulisan artikel ilmiah, serta ikut menyelenggarakan festival budaya di salah satu desa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Zea dipilih menjadi narasumber karena termasuk ke dalam generasi Z dan pernah terlibat secara aktif dalam kegiatan sosial dan budaya.

## 4. Aan Andesra

Aan Andesra merupakan guru madrasah di salah satu sekolah di Daerah Istimewa Yogyakarta yang berasal dari Bengkulu. Selain menjadi guru, Aan juga merupakan mahasiswa pasca sarjana di UIN Sunan Kalijaga. Aan lahir di Bengkulu, tanggal 22 Desember 2001 (22 tahun). Aan pernah terlibat pada kegiatan penggalan dana bantuan bencana dan pengantaran bantuan sembako ke panti asuhan. Aan dipilih menjadi narasumber karena termasuk generasi Z dan memiliki pengalaman pada kegiatan sosial.

## 5. Wahyu Akbar

Wahyu Akbar merupakan seorang mahasiswa PPG pra-jabatan UNY yang berasal dari Banda Aceh. Wahyu lahir di Banda Aceh, tanggal 1 November 1997 (26 tahun). Wahyu merupakan salah satu anggota komunitas yang bergerak di bidang literasi di wilayah Aceh Utara. Tujuannya adalah untuk mengedukasi anak-anak daerah tersebut

untuk aktif membaca dan berbagai pelajaran serta kemampuan lain yang relevan dengan perkembangan zaman. Wahyu dipilih karena termasuk generasi Z dan terlibat aktif pada kegiatan sosial yang berhubungan dengan aspek pendidikan anak-anak Indonesia.

6. Katon Agung Ramadhan

Katon Agung Ramadhan merupakan seorang tutor *freelance* yang berasal dari Tarakan, Kalimantan Utara. Katon lahir di Tarakan, tanggal 23 Januari 1997 (27 tahun). Katon telah bergabung ke dalam komunitas mengajar yang mengabdikan diri di salah satu desa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Selain itu, Katon juga pernah menyelenggarakan pelatihan pembuatan pupuk kompos serta pagelaran budaya untuk anak-anak sekolah dasar. Katon dipilih karena telah terlibat secara langsung dengan kegiatan budaya yang ada di Yogyakarta dan termasuk ke dalam generasi milenial.

7. Naufal Dziban

Naufal Dziban merupakan seorang mahasiswa UPN Veteran Yogyakarta yang berasal dari Bandung. Naufal lahir di Bandung, tanggal 29 Juni 2003 (20 tahun). Naufal telah menjadi salah satu kader pada program dusun mitra dan telah terlibat pada kegiatan penanaman pohon (*earth day*). Naufal dipilih karena termasuk generasi Z dan telah berkontribusi aktif dalam kegiatan sosial.

8. Mohamad Mahdi Alfatoni

Mohamad Mahdi Alfatoni merupakan seorang mahasiswa UGM yang berasal dari DKI Jakarta. Mahdi lahir di Jakarta, tanggal 5 Januari 2004 (20 tahun). Mahdi pernah bergabung ke dalam penyelenggara event kebudayaan di Jakarta dan menjadi penggerak aktif event serupa selama di Jakarta. Mahdi dipilih karena termasuk ke dalam generasi Z dan telah terlibat aktif dalam kegiatan kebudayaan.

9. Hadi Nur Rahman

Hadi Nur Rahman merupakan seorang tenaga kependidikan UNY yang berasal dari Samarinda, Kalimantan Timur. Hadi lahir di Samarinda, tanggal 10 November 1990 (33 tahun). Hadi pernah menjadi salah satu penyelenggara kegiatan reaksi cepat regional Kalimantan Timur. Selain itu, Hadi pernah menjadi peserta ajang lomba pantomim dan berkontribusi pada pentas seni tari Jepun. Hadi dipilih karena termasuk ke dalam generasi milenial dan pernah terlibat dalam kegiatan sosial maupun budaya.

10. Fandi Husain

Fandi Husain merupakan seorang mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang berasal dari Polewali Mandar, Sulawesi Barat. Fandi lahir di Polewali Mandar, tanggal 4 Februari 1999 (25 tahun). Fandi masih menjadi anggota aktif salah satu komunitas yang

berada di Polewali Mandar. Komunitas tersebut bergerak di bidang pendidikan dan pengajaran. Fandi dipilih karena termasuk ke dalam generasi Z dan telah tergabung dalam kegiatan sosial.

## BAB III

### TEMUAN PENELITIAN

Pandangan dan persepsi para narasumber penelitian ini sangat beragam. Bab ini berisi berbagai temuan berdasarkan hasil wawancara yang telah berlangsung beserta pembahasannya. Peneliti mengelompokkan persepsi narasumber ke dalam beberapa sub-bahasan sesuai dengan pernyataan-pernyataan yang telah tercatat. Adapun sub-bahasan tersebut antara lain topik dan pesan dalam video, apresiasi dan evaluasi terhadap video, representasi budaya-budaya lokal dalam video, dan representasi Indonesia dalam video. Bab ini memaparkan berbagai temuan tersebut dan pembahasannya berdasarkan teori-teori terkait.

#### A. Topik dan Pesan Dalam Video

Mayoritas narasumber berpendapat bahwa video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* merupakan video yang mengangkat tema budaya dan unsur adat Indonesia. Video tersebut memperlihatkan sebuah keragaman kebudayaan Indonesia, kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia, dan keindahan dari budaya-budaya Indonesia yang diangkat. Budaya yang dimaksud dapat berupa lagu daerah, bahasa, dan tarian adat. Tujuannya beragam, mulai dari mengeksplor kebudayaan Indonesia hingga membangkitkan rasa cinta tanah air melalui karya tersebut. Hal ini senada dengan pendapat salah satu narasumber yang mengatakan "...video ini tuh upaya untuk mengangkat keberagaman budaya Indonesia dalam karya seni agar membangkitkan rasa cinta tanah air" (Naufal Dziban, 18 Februari 2024).

Video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* mengangkat tema budaya Indonesia sebagai proyek video yang berkesinambungan dengan *prequelnya* (*Wonderland Indonesia*). Video tersebut mengeksplor berbagai kebudayaan Indonesia yang dikemas ke dalam satu cerita utuh. Berbagai unsur budaya Indonesia yang ditampilkan dalam video tersebut antara lain, lagu daerah, bahasa daerah, pakaian adat, tarian daerah, baju adat, simbol-simbol kebudayaan dan lain-lain. Penonton disuguhkan aspek visual dari berbagai unsur budaya Indonesia, seperti tarian daerah, baju adat, bahasa daerah, serta audio dari berbagai lagu daerah. Sedari awal hingga akhir, video tersebut tidak terlepas dari konteks kebudayaan Indonesia. Adapun beberapa unsur budaya Indonesia yang terdapat di video tersebut antara lain lagu-lagu dan bahasa daerah (Lingsir Wengi dari Jawa, Cik Cik Periuk dari Kalimantan Timur, Sinanggar Tulo dari Susumber matera Utara, dan lain-lan), tarian daerah (tari kecak), alat musik daerah (sasando dari Nusa Tenggara Timur, angklung dan dan seruling dari Jawa Barat).

Persepsi narasumber terkait pesan utama yang ingin disampaikan oleh video tersebut sangat beragam. Beberapa berpendapat bahwa pesan yang ingin disampaikan video ini adalah melestarikan budaya-budaya Indonesia dan memperkenalkannya ke khalayak muda dan global. Sebagian yang lain berpendapat bahwa video tersebut menyampaikan tentang pentingnya semboyan *Bhinneka Tunggal Ika* (berbeda-beda tetap satu jua) atau makna persatuan. Ada juga yang berpendapat bahwa video tersebut ingin menyampaikan harapan dari bangsa Indonesia. Selain itu, ada juga yang berpendapat bahwa video tersebut ingin menyampaikan bahwa kita harus menjaga, melestarikan, dan menggunakan sumber daya alam Indonesia dengan optimal.

Temuan penelitian yang pertama terkait pesan video tersebut adalah melestarikan budaya-budaya Indonesia dan memperkenalkannya ke khalayak muda dan global. Video tersebut memperlihatkan negara yang indah, damai dengan beragam budaya untuk dilestarikan agar generasi berikutnya tidak lupa akan hal itu. Selain itu, video tersebut juga berhasil mengekspresikan kekayaan budaya dan alam dengan indah, sehingga hal tersebut mampu membuat masyarakat Indonesia yang menontonnya terpukau dan mengetahui serta dapat menghargai dan melestarikan budaya Indonesia. Lebih lanjut, video ini lebih baik diperkenalkan kepada mereka yang berada di tingkat sekolah dasar atau menengah. Mengingat fakta bahwa video tersebut diunggah di *platform* youtube, pencipta video ini juga ingin memperkenalkan budaya Indonesia ke khalayak dunia.

Menurut saya tentang video ini cukup bagus untuk generasi bangsa karena sudah mau memperkenalkan lagi budaya-budaya yang ada di Indonesia agar generasi-generasi yang akan datang tidak lupa dan selalu ingat akan budaya dari Indonesia dan video itu untuk melestarikan budaya yang ada di Indonesia. Video ini sangat bagus diberikan kepada anak-anak bangsa seperti di SD atau SMP agar mereka sadar akan budaya-budaya yang ada di Indonesia itu sangatlah bagus. (Mohammad Mahdi Alfatoni, 26 Februari 2024)

Temuan kedua terkait pesan yang ingin disampaikan video ini adalah pentingnya semboyan *Bhinneka Tunggal Ika* (berbeda-beda tetap satu jua) atau makna persatuan. Indonesia memiliki beragam budaya, bahasa, ras, suku, dan etnis. Meski demikian, Indonesia adalah satu negara yang disatukan dengan perbedaan. Berbagai macam perbedaan yang dimiliki Indonesia disatukan dengan setidaknya bahasa nasional, yaitu bahasa Indonesia. Video tersebut menyampaikan hal itu. Segala perbedaan yang terdapat di dalamnya, segala keberagaman dan ciri khas setiap budaya, mereka dapat bersatu dalam harmoni dan berkesinambungan untuk Indonesia. Video tersebut menyampaikan tentang pentingnya kekuatan dalam persatuan, bekerja sama dan berkolaborasi, serta menyatukan perbedaan.

Seperti pendapat salah satu narasumber yang mengatakan "...Jadi yang mau disampaikan video ini yaitu bahwa tidak apa kita berbeda budaya, ras, suku, dan lainnya, tapi kita tetap harus bersatu, Indonesia. *Bhinneka Tunggal Ika* adalah simbol kita. Sebagai identitas negara kita. Aku selalu lihat persatuan ini memang harus kuat" (Divan Ode, 10 Februari 2024).

Temuan ketiga terkait pesan yang ingin disampaikan video ini adalah harapan bangsa Indonesia. Video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* menyajikan sebuah cerita dongeng dengan alur lengkap dari awal sampai akhir. Di akhir video, narator mengatakan bahwa di suatu waktu di masa depan, akan ada orang yang menemukan peradaban yang telah lama terpendam, sampai jumpa di hari itu. Maksud dari kalimat tersebut adalah harapan untuk menuju Indonesia yang sejahtera di masa mendatang. Ada banyak harapan dan mimpi yang terdapat di video tersebut. Meskipun banyak rintangan dan halangan, tetapi pembuat video seakan ingin menyampaikan bahwa kita bisa memanfaatkan potensi sumber daya alam dan sumber daya manusia kita di bidang masing-masing untuk mencapai Indonesia yang sejahtera. (Hadi Nur Rahman, 1 Maret 2024) mengungkapkan dalam proses wawancara bahwa pembuat video tersebut meyakini bahwa warga Indonesia memiliki kemampuan dan mampu berdaya saing di kancah internasional, tetapi belum memiliki keberanian untuk tampil. Hal tersebut tergambar melalui adegan di akhir video. Pada akhir video tersebut, terdapat seorang anak SD yang membaca buku dongeng dan muncul dua burung yang terdapat di awal episode serta narasi "Sampai jumpa di hari itu".

Berdasarkan paparan tersebut, diketahui bahwa pembuat video menaruh harapan pada masa depan yang jaya untuk Indonesia. Jaya dalam arti dapat mensejahterakan masyarakatnya dengan berbagai kelebihan/kekuatan yang dimiliki, seperti sumber daya alam, sumber daya manusia, dan berbagai komoditi wisata. Indonesia memiliki modal baik dalam mewujudkan kesejahteraan, sehingga berdasarkan video tersebut terdapat pengharapan bahwa nantinya kita semua akan berjumpa di sana.

Temuan yang keempat terkait pesan yang ingin disampaikan video itu adalah kita harus menjaga, melestarikan, dan menggunakan sumber daya alam Indonesia dengan optimal. Selain menyuguhkan keindahan budaya Indonesia yang beragam, video tersebut juga menampilkan betapa megah dan indahnya alam Indonesia. Meskipun demikian, terdapat adegan dimana alam Indonesia terbakar dan rusak akibat ulah naga banaspati. Oleh karena itu, video tersebut seakan memberi pesan bahwa generasi muda harus merawat, menjaga, melestarikan, dan memanfaatkan alam Indonesia dengan optimal. Eksploitasi alam secara berlebihan akan berdampak pada kehancuran dan kejatuhan sebuah negara. Bijak dalam mengolah sumber daya alam dengan mempertimbangkan aspek-aspek lingkungan hidup menjadi faktor penting di

dalamnya. Hal tersebut sesuai dengan salah satu pendapat narasumber yang mengungkapkan bahwa "Pesannya adalah kita harus melakukan penjagaan terhadap alam itu sendiri, tidak melakukan perusakan dan memanfaatkannya secara optimal, tidak berlebihan." (Aan Andesra, 18 Februari 2024).

## **B. Apresiasi dan Evaluasi Terhadap Video**

Video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* menyajikan sebuah cerita apik memanjakan mata dengan teknik visual dan audio yang menakjubkan. Setiap penonton memiliki pengalaman yang berbeda-beda ketika menontonnya. Peneliti berusaha menggali hal menarik dan hal yang menjadi evaluasi dari video tersebut. Terdapat beberapa temuan dari penelitian terkait hal yang menarik dari video tersebut antara lain ceritanya yang mengusung hewan mitologi, ragam kebudayaan dan perpaduan elemen-elemen budayanya, kombinasi berbagai genre musik di dalamnya, dan animasi yang disajikan.

Temuan pertama terkait hal menarik dalam video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* adalah ceritanya yang mengusung hewan mitologi. Sedari awal video kita ditampilkan dengan berbagai flora dan fauna endemik Indonesia yang begitu memanjakan mata, seperti burung jalak Bali dan bunga *Rafflesia Arnoldii*. Selain itu, terdapat seekor hewan mitologi yang diangkat dalam video ini, yaitu naga banaspati dan naga biru. Naga banaspati diibaratkan sebuah masalah atau kemalangan yang melanda tanah tersebut, sedangkan naga biru diibaratkan sebagai sebuah kekuatan persatuan karena naga biru terbentuk dari bersatunya para penghuni tanah yang damai tersebut.

Temuan kedua terkait hal menarik dalam video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* adalah ragam kebudayaan dan perpaduan elemen-elemen budayanya. Video tersebut mengandung beberapa aspek yang kompleks, mulai dari visual, audio, konsep cerita yang berkesinambungan, dan kebudayaan serta alam Indonesia. Perpaduan antara lagu-lagu daerah dengan kesenian modern (musik rap) dan baju-baju adat memberikan kesan yang kuat dan menyadarkan generasi penerus Indonesia akan eksistensi dan keindahan pakaian tradisional. Lagu mengheningkan cipta seperti memiliki kekuatan tersendiri dalam merepresentasikan kesedihan yang melanda tanah nusantara. Selain itu, alam Indonesia menjadi salah satu aspek dominan yang diangkat dalam video ini. Kemegahan dan keindahan alam yang disajikan merepresentasikan alam Indonesia yang asri. Hal tersebut merupakan cerminan dari narasumber yang berpendapat bahwa "Hal yang mengesankan untuk saya ini adanya penggabungan elemen budaya dari seluruh Indonesia, termasuk lagu-lagu daerah dan pakaian tradisional, sehingga menciptakan kesan yang kuat" (Naufal Dziban, 18 Februari

2024). "... Tapi yang paling berkesan buat aku itu lagunya mas kalau yang paling berkesan lho ya. Gabungan lagu daerah plus adanya rap di video itu menggugah aku buat nonton sampai selesai. Aku gak nyangka kalau kebudayaan Indonesia bisa digabungkan dengan kebudayaan Amerika. Dan itu masuk masuk aja kalau buat aku" (Katon Agung Ramadhan, 14 Januari 2024).

Temuan ketiga terkait hal menarik dalam video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* adalah kombinasi berbagai genre musik di dalamnya. Terdapat beberapa jenis musik yang diangkat dalam video tersebut, diantaranya musik tradisional Indonesia, musik rock, dan musik rap. Semuanya berpadu dalam harmoni dan menunjang cerita yang diangkat dalam video itu. Lagu-lagu daerah ditampilkan sebagai tahap pengenalan tanah nusantara, kemudian ketika tempo berubah cepat, masalah utama dalam video itu muncul. Seorang narasumber berpendapat bahwa "Hal yang menarik dalam video itu adalah bagaimana dari sosok Alffy Rev yang mengombinasikan unsur seni musik, seni daerah, seni nasional serta dikombinasikan dengan musik modern, seperti tadi ada jenis musik rap, dan musik yang lebih condong ke genre rock gitu" (Aan Andesra, 18 Februari 2024).

Temuan keempat terkait hal menarik dalam video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* adalah animasi yang disajikan. Video tersebut sarat akan animasi berbasis komputer. Penyajian cerita dari awal hingga akhir banyak sekali menggunakan animasi yang dicampur sempurna dengan realita. Video ini bisa menarik minat penontonnya karena kualitas animasi yang tinggi. Penggabungan yang halus dan proses *editing* yang memakan waktu lama membuahkan karya yang magis. Pembuat video ini mengatakan bahwa proyek video tersebut memakan waktu setahun. Animasi dengan konsep video secara keseluruhan *blend* menjadi satu hingga sulit untuk dipisahkan. Hal tersebut sejalan dengan narasumber yang mengatakan "... saya lihat animasinya berkelas. Karena saya baru pertama kali nonton, dan saya melihat bahwa tema dan animasi yang dibuat (figur 3D) menyatu dengan konsep video secara keseluruhan. Saya bahkan gak lihat kalau animasinya terpisah sama realitas benerannya" (Hadi Nur Rahman, 1 Maret 2024).

Selain hal berkesan, terdapat beberapa kekurangan atau hal yang perlu dievaluasi dari video tersebut. Peneliti berusaha menggolongkan beberapa kritik atau evaluasi dari para narasumber penelitian. Adapun beberapa temuan terkait hal tersebut antara lain kurangnya budaya dan informasi terkait asal-usul serta pembahasan tentang budaya yang ditampilkan, sulit dipahami oleh orang awam, tidak ada simbol yang merepresentasikan aspek agama, dan penyajiannya terlalu fiksi.

Temuan pertama terkait dengan kekurangan atau hal yang perlu dievaluasi dari video tersebut adalah kurangnya budaya dan informasi terkait asal-usul serta pembahasan tentang budaya yang ditampilkan. Beragam budaya Indonesia telah disajikan dengan apik di video tersebut. Kendati demikian, masih terdapat beberapa budaya yang tidak bisa ditampilkan karena keterbatasan durasi. Di video itu juga menampilkan berbagai ragam kebudayaan Indonesia yang mungkin saja tidak familiar dengan penontonnya. Oleh karena itu, lebih baik ketika budaya tertentu disorot, harusnya terdapat informasi tentang budaya tersebut beserta asal-usulnya. Informasi itu dapat diselipkan di *subtitle* video yang telah dibuat. Selain itu, manfaat dari memberikan informasi pada setiap budaya yang disorot agar penonton lebih mudah mengenali budaya-budaya yang ditampilkan. Seorang narasumber berpendapat bahwa "Kalau menurutku, jeleknya video ini kayak gak ada nama dari setiap budaya yang ditampilkan. Kan ada banyak budaya yang ditampilkan, jadi maksudnya tuh kalau pas tampil di videonya ada dikasih nama..." (Katon Agung Ramadhan, 14 Januari 2024).

Temuan kedua terkait dengan kekurangan atau hal yang perlu dievaluasi dari video tersebut adalah sulit dipahami oleh orang awam. Ilustrasi video ini membutuhkan fokus dan perhatian mendalam. Penggunaan unsur yang kompleks dan detail membuat penonton anak kecil atau penonton awam tidak terlalu paham akan video itu. Orang yang pertama kali menonton cenderung bertanya-tanya terkait dengan tema atau topik yang dibicarakan di video tersebut. Untuk menangkap pesan video itu juga perlu mencermati dari alur ceritanya, komponen-komponen di dalamnya, permasalahan yang diangkat, dan penyelesaiannya. Sejalan dengan pendapat narasumber yang berkata "... Karena menurut saya harus dilihat dari alur cerita yang digambarkan, bagaimana perjuangannya, bagaimana ada distopia atau ada luruh dari perjuangan yang dilakukan, keindahan-keindahan atau bahkan ada beberapa lagu dan segala macam akan menimbulkan pertanyaan tentang alurnya"(Hadi Nur Rahman, 1 Maret 2024).

Temuan ketiga terkait dengan kekurangan atau hal yang perlu dievaluasi dari video tersebut adalah tidak ada simbol yang merepresentasikan aspek agama. Video ini menyajikan aspek budaya, sosial, dan kemegahan alam Indonesia. Tidak ada satupun representasi agama, baik dari simbol atau dari penampakan secara langsung. Mengingat Indonesia juga memiliki keberagaman agama, alangkah lebih baik jika representasi agama disematkan juga di dalam videonya. "... tapi kekurangannya yang tidak tersampaikan di video itu yaitu simbol-simbol agama saya belum lihat. Saya tidak lihat itu secara jelas" (Fandi Husain, 24 Februari 2024).

Temuan keempat terkait dengan kekurangan atau hal yang perlu dievaluasi dari video tersebut adalah penyajiannya terlalu fiksi. Yang dimaksud terlalu fiksi di sini adalah terdapat

berbagai hewan mitologi, berbagai animasi, dan alam pada video yang tidak terlalu merepresentasikan alam Indonesia sebenarnya. Alam yang digambarkan sangat megah dan indah. Seperti sebuah utopia yang diidamkan oleh semua orang Indonesia. Padahal beberapa alam di Indonesia tidak terlihat demikian. Ilusi yang memanjakan mata dapat menghipnotis penontonnya sekaligus mengalihkan perhatian penontonnya dari masalah sebenarnya. Selain itu, ada naga sebagai hewan mitologi yang terlalu fiksi jika dikaitkan dengan isu Indonesia yang ada hingga saat ini. "Hal yang menjadi kekurangan dalam video itu adalah terlalu fiksi untuk penyajiannya. Sehingga terkesan menghilangkan unsur budaya Indonesia itu sendiri, dimana contohnya seperti yang naga tadi. Itu terlalu fiksi mungkin untuk digabungkan atau dikaitkan dengan isu yang ada saat ini atau yang menjadi ciri khas Indonesia" (Aan Andesra, 18 Februari 2024).

### C. Representasi Budaya-Budaya Lokal Dalam Video

Video "*Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*" kaya dan sarat akan budaya Indonesia. Budaya Indonesia menjadi tema utama dalam pembuatan video ini. Berbagai macam budaya Indonesia hadir dan menjiwai video tersebut. Alur kisah, para karakter, dan latar video menjadi perwujudan dari ciri khas budaya Indonesia. Representasi kebudayaan Indonesia juga diwujudkan melalui tarian dan lagu daerah, baju adat, rumah adat, bangunan warisan budaya terdahulu, simbol-simbol kebudayaan, dan masih banyak lagi. Terdapat beberapa temuan dalam penelitian terkait representasi budaya-budaya lokal dalam video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*, antara lain lagu daerah, tari dan bangunan daerah, simbol-simbol budaya, dan lain-lain.

Temuan pertama terkait representasi budaya-budaya lokal dalam video adalah lagu daerah yang tampil. Terdapat beberapa lagu daerah dalam video tersebut, seperti lagu ayo mama, sinanggar tulo, lingsir wengi, lalo ngaro, cik cik periuk, dan anging mamiri. "Tadi lingsir wengi, ayo mama, cik cik, lalanaro dari Sulawesi kalau gak salah mas" (Agung Prasetyo, 21 Januari 2024).

Lagu-lagu tersebut merupakan lagu khas daerah di Indonesia. Beragam lagu daerah tersebut dicampur dalam sebuah harmoni dan menjadi lagu latar (*back song*) yang mengiringi kisah dan penampilan segmen masing-masing budaya. "Tapi yang jelas di situ tadi ada lagu anging mamiri, sinanggar tulo, lingsir wengi, dan ayo mama. Tapi itu cuma sebagian-sebagian aja yang diambil gitu kan untuk dimedley" (Katon Agung Ramadhan, 14 Januari 2024).

Temuan kedua terkait representasi simbol-simbol budaya adalah ragam budaya yang ditampilkan dalam video. Aspek visual yang paling menonjol dari simbol-simbol kebudayaan

dalam video adalah adanya baju adat dan tarian adat. Sedangkan aspek audio yang paling menonjol dan menjadi representasi kebudayaan adalah lagu daerah. "Oh, budaya-budaya lokal yang ditampilkan seperti kayak ada baju adat, ada lagu adat, ada tarian adat" (Zea Zisman Usman, 4 Februari 2024).

Mayoritas narasumber berpendapat bahwa kebudayaan Indonesia yang diangkat dalam video tersebut terdiri atas lagu dan tarian daerah. Para narasumber mengidentifikasi hal tersebut dari lagu-lagu daerah yang telah mereka ketahui atau yang familiar bagi mereka, seperti lagu Sinanggar Tulo dan tari kecak. Beberapa dari narasumber mengungkapkan bahwa terdapat beberapa unsur kebudayaan yang telah lama dikenal oleh warga Indonesia dan dapat menjadi pemicu kebudayaan lainnya. "Sebenarnya kalau budaya lokal itu banyak, tapi kalau bicara video tadi, ada beberapa budaya yang menjadi trigger, seperti tari kecak. Semua orang tahu gitu. Tapi mungkin kayak lagu dari Timur tadi, sebagian orang tidak tahu kalau lagu itu dari Timur. Hanya sebagian orang yang tahu. Tapi kalau Bali pasti semua tahu, termasuk negara tetangga" (Divan Ode, 10 Februari 2024).

Meskipun demikian, ada juga yang berpendapat bahwa masih terdapat kebudayaan lain yang ditampilkan, seperti bahasa dan pakaian adat, bangunan khas warisan nenek moyang, simbol mitologi daerah tertentu, dan kisah kebudayaan yang menjadi alur utama dari video tersebut. Bangunan khas yang dimaksud diantaranya adalah candi yang menjadi salah satu bangunan ikonik asal Indonesia dan mayoritas terdapat di Jawa. Adapun salah satu simbol mitologi yang terdapat dalam video adalah naga banaspati. Naga banaspati telah dipercaya oleh masyarakat Jawa sebagai sumber kekuatan. "Seperti lagunya ada lagu lingsir wengi. Kemudian ada banaspati. Terus tadi ada bangunan semacam candi. Mungkin di Indonesia juga ada banyak candi di luar Jawa, tapi identiknya banyak di Jawa" (Agung Prasetyo, 21 Januari 2024).

Temuan ketiga terkait representasi simbol-simbol budaya adalah simbol-simbol budaya yang ditonjolkan dalam video tersebut. Narasumber memberikan pernyataan yang cukup beragam terkait simbol-simbol yang terdapat dalam video tersebut, diantaranya adalah adanya naga banaspati, simbol wayang gunung, garuda wisnu kencana, tumbuhan endemik, dan simbol batik. Naga banaspati merupakan naga mitologi yang dipercaya oleh masyarakat Jawa sebagai sumber kekuatan. "Dari banaspati tadi mas. Kalau banaspati itu dari Jawa sendiri saya menyimpulkan itu sebuah kekuatan" (Agung Prasetyo, 21 Januari 2024).

Selain naga banaspati, terdapat narasumber yang mengidentifikasi simbol wayang gunung dalam video. Wayang gunung adalah simbol pewayangan yang khas yang terletak di sebelah kiri dan kanan dari pementasan wayang yang berbentuk seperti sebuah gunung. Wayang gunung tergambar pada sebuah pintu yang sedang terbuka pada video tersebut. "...

Ada semacam simbol wayang gunung yang biasa ada di acara pewayangan. Itu aku lupa di menitnya, pokoknya ada ketika suatu pintu terbuka itu, nah pintunya itu ada simbol wayang gunung itu. Mungkin kalau mas pernah nonton wayang, wayang gunung itu kalau di pertunjukan wayang biasa ada di sebelah kiri sama kanan layar” (Katon Agung Ramadhan, 14 Januari 2024).

Beberapa narasumber lain berhasil mengidentifikasi simbol kebudayaan lain pada video, seperti garuda wisnu kencana. Garuda wisnu kencana merupakan sebuah patung ikonik yang berada di Bali. Narasumber tersebut mengidentifikasi dari patung burung garuda yang terdapat dalam video. ”Kayak garuda wisnu kencana. Itu dari Bali kalau gak salah” (Zea Zisman Usman, 4 Februari 2024).

Selain itu, narasumber yang berasal dari Bengkulu mampu mengidentifikasi tumbuhan endemik yang terdapat dalam video tersebut sebagai salah satu representasi daerah Bengkulu. Tumbuhan endemik tersebut adalah *Rafflesia arnoldii*. ”Ada juga simbol-simbol dari daerah lain seperti tadi daerah Bengkulu tadi ada ditampilkan bunga Rafflesianya, kemudian kurang lebih itu aja mas” (Aan Andesra, 18 Februari 2024). Di sisi lain, terdapat narasumber yang mengidentifikasi motif batik yang terdapat pada kulit ular di awal video. ”... simbol yang di ular ada motif batik gitu” (Wahyu Akbar, 4 Februari 2024).

#### **D. Representasi Indonesia Dalam Video**

Selain mengangkat tema budaya, video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* juga menyematkan keadaan Indonesia sebagai tanah nusantara yang digambarkan. Video yang menjadi hadiah hari ulang tahun kemerdekaan Republik Indonesia yang ke 77 tahun tersebut menyajikan kondisi Indonesia secara tersurat maupun tersirat. Representasi simbol-simbol dan pesan-pesan penuh makna mengiringi video berdurasi 16 menit itu. Temuan yang terdapat pada penelitian ini terkait representasi Indonesia dalam video antara lain simbol-simbol utama terkait Indonesia dan narasi yang dibangun tentang Indonesia. Banyak pesan yang disampaikan dalam video yang dilambangkan melalui serangkaian simbol/lambang yang tersemat di dalamnya.

Temuan pertama penelitian ini terkait representasi Indonesia dalam video adalah simbol-simbol utama terkait Indonesia. Indonesia digambarkan sebagai negara yang indah, damai, makmur dan memiliki keberagaman budaya, kekayaan alam, serta sejarah. ”Keberagaman dan kekayaan sumber daya alam yang ditampilkan video itu udah cukup menggambarkan Indonesia. Terus keragaman budaya dan beberapa penampakan alam yang memang asri ya” (Wahyu Akbar, 4 Februari 2024).

Meskipun demikian, semua keindahan dan kemakmuran tersebut dapat hancur seketika yang disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal. Hal itu didasarkan pada titik balik konflik yang menggambarkan bahwa segala keindahan yang digambarkan dapat musnah dalam sekejap. Subjek pemusnah keindahan tersebut dimaknai oleh narasumber sebagai faktor pemusnah dari internal dan eksternal. "Indonesia yang ditampilkan di video ini lebih ke betapa indah Indonesia ini gitu, namun itu bisa hancur karena dari faktor internal maupun eksternal ...” (Zea Zisman Usman, 4 Februari 2024).

Secara tersirat, Indonesia digambarkan sebagai negeri yang belum maju. Hal itu dapat digambarkan dari adanya transformasi burung garuda yang semula masih membatu menjadi terbang bebas di angkasa. Indonesia saat ini masih kaku dan diharapkan nanti ada generasi yang mampu membawa Indonesia menjadi negara yang lebih maju dan lebih baik dari sebelumnya. "... Itu ada sisi yang mungkin tanggung jawab anak muda di sana tuh saat ini belum 100% amanah. Jadi, posisi belum ada yang meneruskan buat generasi ke depannya. Ibaratkan saya nganggapnya dari garuda itu di akhir video juga garudanya terbang. Mungkin suatu saat nanti ada generasi yang bisa membangun bangsa ini kembali ke zaman dulu tapi lebih maju juga dari sekarang” (Agung Prasetyo, 21 Januari 2024).

Temuan kedua dari penelitian terkait dengan representasi Indonesia dalam video adalah narasi yang dibangun tentang Indonesia. Selain berbagai keindahan, kekayaan, dan keberagaman nusantara, video tersebut juga memasukkan unsur permasalahan yang dihadapi Indonesia saat ini. Pengemasan masalah, sumber, dan cara penyelesaiannya disampaikan secara tersirat maupun tersurat. Secara sekilas, komponen dominan yang nampak di video hanyalah keindahan alam Indonesia dan kebudayaannya, namun pembuat video juga seakan memberikan pesan mendalam terkait harapannya terhadap Indonesia. Terdapat titik balik permasalahan, klimaks, dan penyelesaiannya. Semua naskah cerita tersebut dikemas dengan lagu-lagu dan alunan lagu yang mendukung setiap fasenya. Pembahasan narasi yang dibangun tentang Indonesia dibagi menjadi beberapa sub bagian, diantaranya masalah yang dihadapi Indonesia, analisis sumber masalah, penyelesaian masalah, dan aktor yang menyelesaikan masalah. Berikut eksplanasi untuk setiap poin yang ditemukan.

#### 1. Masalah yang dihadapi Indonesia

Berdasarkan temuan, masalah yang dihadapi Indonesia dalam video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* adalah keserakahan para manusia, pelestarian alam dan tantangan lingkungan, kesejahteraan masyarakat, dan minat generasi muda terhadap kebudayaan. Masalah yang terkandung di dalamnya mengacu pada aspek sosial, lingkungan, dan kebudayaan. Masalah-masalah ini menyinggung manusia secara

langsung (termasuk generasi muda). Berikut penjelasan terkait setiap masalah yang dihadapi Indonesia menurut video tersebut.

### 1.) Keserakahan Para Manusia

Permasalahan yang dihadapi Indonesia dalam video tersebut adalah keserakahan para manusia yang dapat membuat kerusakan alam. Salah satu kodrat manusia adalah tidak pernah merasa cukup. Sebagian manusia bahkan rela melakukan apapun untuk mendapatkan hal yang diinginkannya. Kecenderungan perasaan itu yang membuat manusia menjadi makhluk yang serakah dan akhirnya merusak atau merugikan sekelilingnya. Hal tersebut direpresentasikan melalui adegan dimana naga banaspati membakar hutan yang telah asri. "Kalau melihat berdasarkan video ini yang paling utama tadi keserakahan ya. Karena namanya manusia itu kan tidak akan cukup akan satu hal gitu. Selalu akan berusaha untuk mendapatkan hal yang lebih dan lebih lagi sehingga hal itu menghancurkan kemegahan Indonesia itu sendiri" (Zea Zisman Usman, 4 Februari 2024).

### 2.) Pelestarian Alam dan Tantangan Lingkungan

Pelestarian alam dan tantangan lingkungan juga menjadi masalah yang dihadapi Indonesia dalam video tersebut. Penebangan hutan secara ilegal dan masif serta pencemaran sumber air telah terjadi di beberapa daerah di Indonesia. Segala bentuk perusakan tersebut tentunya membawa dampak negatif kepada masyarakat lokal maupun masyarakat lebih luas secara tidak langsung. Masalah terkait lingkungan terjadi di berbagai belahan dunia manapun, termasuk Indonesia. Masalah ini selalu menjadi pembahasan yang tidak pernah selesai di kalangan masyarakat. Kendati demikian, masalah ini tetap terjadi. "Masalah utamanya yaitu dimana manusia melakukan perusakan terhadap alam. Itu adalah masalah utama yang ditampilkan video tersebut" (Aan Andesra, 18 Februari 2024). Video tersebut secara jelas menyiratkan kondisi tanah nusantara yang hancur akibat adanya kerusakan lingkungan tersebut. Lingkungan yang indah seketika hilang dan masyarakatnya menjadi menderita dan menangis ketika banaspati membakar lingkungan tersebut. "Kita bahas masalah kerusakan lingkungan, kalau kita lihat masalah yang dihadapi Indonesia saat ini saya kira sangat banyak. Terlebih lagi kepada penebangan pohon secara masif dan ilegal. Kemudian, penambangan secara masif yang dialami Indonesia saat ini" (Fandi Husain, 24 Februari 2024).

### 3.) Kesejahteraan Masyarakat

Kesejahteraan masyarakat di tanah nusantara disinggung di dalam video tersebut, tepatnya berada di adegan ketika banaspati membakar hutan. Pada saat itu, diperlihatkan masyarakat yang terlihat putus asa, menangis dan hilang harapan. Meski durasinya singkat, namun adegan tersebut mampu menggambarkan kondisi kesejahteraan masyarakat Indonesia. Adegan tersebut seakan mengisyaratkan bahwa masyarakat Indonesia sedang tidak baik-baik saja yang diakibatkan oleh faktor-faktor tertentu, salah satunya adalah perusakan alam. "Bisa jadi masalah yang dimaksud adalah banyak masyarakat Indonesia yang belum sejahtera. Itu kan bisa dilihat dari kesedihan orang-orang Indonesia di segmen lagu mengheningkan cipta ketika semuanya itu terbakar" (Katon Agung Ramadhan, 14 Januari 2024).

#### 4.) Minat Generasi Muda terhadap Kebudayaan

Perkembangan teknologi dan modernisasi perlahan namun pasti telah menggusur kebudayaan dan minat generasi muda terhadap kebudayaan itu sendiri. Generasi muda sebagai subjek utama pengguna teknologi mampu mengakses berbagai informasi dari mana saja. Informasi yang mengalir secara *rapid* dan masif mempengaruhi cara pandang dan minat mereka. Konsekuensi nyatanya adalah informasi yang masuk mampu menggeser informasi lain. Salah satunya adalah informasi atau hiburan terkait dengan kebudayaan Indonesia. Tidak bisa dipungkiri, generasi muda Indonesia cenderung mengakses informasi yang tidak berkaitan dengan kebudayaan Indonesia. Minat mereka dalam mencari tahu atau melestarikan kebudayaan tergolong rendah. "Karena kalau kita berbicara tentang problematika di zaman sekarang, anak-anak gen Z atau generasi alpha sebenarnya sudah mulai tidak tertarik dengan budaya-budaya lokal" (Hadi Nur Rahman, 1 Maret 2024).

Generasi bangsa sudah lupa akan budaya yang mereka miliki. Tergerusnya aspek-aspek kebudayaan dalam kehidupan bermasyarakat menjadi salah satu pemicu hal tersebut. Masifnya kompetisi visual di media digital juga membuat generasi muda cenderung meminati konten-konten yang menarik dan sekedar memanjakan mata. Banyak penggiat budaya yang telah berusaha mengajak generasi muda untuk berkontribusi aktif dalam pelestarian budaya, salah satunya dengan menghasilkan karya seperti video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*. "Banyak generasi bangsa yang sudah lupa akan budaya-budaya Indonesia yang mereka miliki" (Mohamad Mahdi Alfatoni, 26 Februari 2024).

## 2. Analisis Sumber Masalah

Sumber masalah dominan dan paling jelas terlihat dalam video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* adalah naga banaspati. Naga tersebut digambarkan sebagai naga berkepala dua yang menyemburkan api. Naga tersebut membawa kehancuran ke tanah yang damai. Secara garis besar, masalah dalam video itu bersumber dari faktor internal dan eksternal. Artinya, sumber masalah yang direpresentasikan pada video bersumber dari dalam diri manusia itu sendiri maupun dari luar.

Penelitian ini menemukan bahwa naga banaspati merepresentasikan beberapa hal yang berbeda. Naga banaspati dapat merepresentasikan pihak berkuasa yang tamak dan melakukan apapun untuk mengeruk materi sebanyak-banyaknya. Contoh nyatanya adalah oknum pejabat yang korupsi dan tidak mengindahkan alam sekitar, sehingga keputusannya dapat merusak tatanan alam. Masalah ini tentunya bersumber dari dalam diri manusia. Sifat ketamakan manusia dapat menuntun ke dalam kehancuran untuk sekelilingnya. "Kalau dikaitkan dengan kehidupan nyata, kita bisa liat pada kasus korupsi contohnya. Karena ketamakan, para oknum pejabat mulai korupsi. Padahal banyak rakyat yang butuh keadilan. Dan karena korupsi tadi mereka kayak mengabaikan alam di Indonesia ini gitu" (Zea Zisman Usman, 4 Februari 2024).

Selain itu, naga tersebut dapat diartikan sebagai kejahatan yang terdapat dalam diri manusia. Manusia adalah makhluk kompleks yang memiliki beragam sifat dan emosi. Sifat manusia bisa sangat kontradiktif, destruktif atau konstruktif. Salah satu sifat yang terdapat di dalamnya adalah kejahatan yang secara lahiriah terpatrit dalam hati manusia. "Itu juga bisa diartikan lain. Itu juga bisa diartikan sebagai kejahatan dalam diri manusia, karena kan setiap manusia punya kejahatan kan, kejahatan dalam diri manusia yang bisa merusak alamnya" (Katon Agung Ramadhan, 14 Januari 2024).

Naga banaspati juga merepresentasikan urbanisasi dan gobalisasi yang menggeser budaya-budaya lokal di Indonesia. Adegan pembakaran hutan menandakan bahwa dampak urbanisasi dan globalisasi dapat melenyapkan kebudayaan lokal jika tidak dipelihara. "Simbol dari video itu ada kekacauan dalam video itu yang menunjukkan bahwa budaya-budaya Indonesia itu akan hilang. Melihat dari sosok Banaspati yang membakar itu tadi" (Mohamad Mahdi Alfatoni, 26 Februari 2024).

Naga banaspati bukan satu-satunya sumber masalah yang terdapat dalam video tersebut. Naga banaspati adalah salah satu sumber masalah yang paling dominan dan paling eksplisit, namun masih terdapat sumber masalah lain yang ditemukan dalam penelitian ini. Adapun sumber masalah lain yang terdapat dalam video tersebut adalah

penyalahgunaan kekuasaan untuk keuntungan pribadi dan pelestarian bahasa daerah. Keduanya bersumber dari dalam diri manusia, namun memiliki hulu yang berbeda. Penyalahgunaan kekuasaan berhulu dari keserakahan seseorang akan berbagai tujuan yang diinginkannya, sedangkan masalah pelestarian bahasa daerah berhulu dari ketidaksadaran atau kurang minatnya masyarakat Indonesia akan budayanya sendiri. Tentunya, masing-masing penyebab tersebut memiliki konsekuensi nyata, yaitu merusak lingkungan sekitar dan hilangnya bahasa daerah yang telah diwariskan secara turun temurun. Penyalahgunaan kekuasaan dilambangkan melalui kata "distopia" dan ekspresi "pemeran" (Andovi dan Joval da Lopez) antagonis yang memunculkan emosi tertentu. "Tadi itu yang distopia itu menurut saya bisa jadi simbol. Terus ekspresi si peran antagonis pas melafalkan lagunya. Emosinya itu yang menjadi simbol." (Wahyu Akbar, 4 Februari 2024).

### 3. Penyelesaian Masalah dan Aktor yang Menyelesaikan Masalah

Puncak masalah dan klimaks dalam video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* terjadi ketika naga banaspati membakar hutan nusantara. Setelah kejadian itu, tempo musik menjadi pelan yang disertai dengan penyelesaian masalah. Adegan pertarungan naga banaspati dengan naga biru dan munculnya seorang pemuda dengan senjata pamungkas yang mengalahkan banaspati tentu menjadi manifestasi dari penyelesaian masalah dalam video tersebut. Meskipun demikian, terdapat berbagai persepsi terkait dengan penyelesaian masalah dan aktor yang menyelesaikan masalah dalam video tersebut.

Berdasarkan temuan penelitian, penyelesaian masalah sesuai video tersebut antara lain kesadaran dan mental dari seorang pemimpin, menjaga dan memanfaatkan alam secara optimal, persatuan, ideologi dan falsafah negara Indonesia, menyadarkan generasi muda melalui pendidikan, dan kerja sama serta tindakan bersama dari berbagai elemen di masyarakat. Pemimpin negara menjadi panglima tertinggi yang mengatur keberlangsungan sebuah negara dari berbagai aspek. Berbagai keputusannya akan menjadi tindakan nyata yang memberikan dampak bagi orang-orang yang dipimpinnya. Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, seorang pemimpin harus memiliki kesadaran dan mental bahwa pemimpin itu melayani orang-orang yang dipimpinnya. Melayani setiap orang yang percaya padanya. "Saya gak terpikir cara lain kecuali adanya mental yang harus diubah gitu. Adanya mental yang dipegang pemimpin bahwa pemimpin itu bukan untuk menguasai, tapi untuk melayani" (Wahyu Akbar, 4 Februari 2024).

Alam yang menjadi salah satu masalah besar di Indonesia seharusnya diselesaikan dengan baik. Menjaga alam adalah salah satu caranya. Menjaga yang dimaksud di sini adalah tidak mencemari lingkungan dan melakukan penghijauan pada tanah yang tandus. Selain itu, pemanfaatan alam secara optimal menjadi kunci regenerasi alam. Berbagai regulasi pemerintah terkait penataan alam harus dikawal ketat dan dilaksanakan sebaik-baiknya. Tujuannya agar alam tidak dieksploitasi secara berlebihan. "Nah, jika dikaitkan dengan konteks Indonesia saat ini, proses penyelesaiannya adalah dengan melakukan penghijauan atau dengan melakukan pemanfaatan secara optimal terhadap alam. Artinya, kita memanfaatkan alam itu secara secukupnya, tidak berlebihan, namun juga kita melakukan penjagaan terhadap alam" (Aan Andesra, 18 Februari 2024).

Persatuan adalah dasar yang membentuk Indonesia sebagai negara. Indonesia memiliki beragam suku, etnis, ras, budaya, dan agama. Semuanya disatukan oleh semboyan dan falsafah yang sama. Persatuan dapat membentuk aksi yang membangun sesama dan telah menjadi budaya di tengah masyarakat Indonesia. Persatuan sudah mengakar di dalam masyarakat Indonesia. Dasar tersebut menjadi tingkah laku dan menciptakan budaya yang berkesinambungan secara turun temurun. Persatuan adalah asas penting dalam pembentukan kedamaian di Indonesia. "Menurutku, penyelesaiannya kita harus bersatu. Dalam video ini mereka juga bersatu. Maksud bersatu di sini, mereka sama-sama menggabungkan kekuatan untuk mengalahkan si naga berkepala dua tadi. Dengan persatuan yang kuat dan kokoh, kita bisa mengalahkan sumber masalahnya" (Divan Ode, 10 Februari 2024).

Ideologi adalah pandangan yang menjiwai setiap sendi-sendi kehidupan. Ideologi negara mengalir dari lapisan paling atas hingga paling bawah masyarakat. Setiap elemen masyarakat disatukan dalam pandangan yang sama dan memiliki tujuan yang sama. Ideologi dan falsafah Indonesia tertuan dalam pancasila. Lima dasar yang tertuan pada pancasila menjadi arah dan rambu-rambu dalam menjalani kehidupan di Indonesia. Segala bentuk perilaku, pola pikir, peran, dan keyakinan berlandaskan pada lima sila tersebut. Pancasila adalah ideologi dan falsafah yang mampu berbagai masalah di Indonesia. Dengan didukung hukum yang tertuang, sila-sila dalam pancasila menciptakan kehidupan damai, adil, dan sejahtera. "... Mungkin maksudnya akan ada orang yang berpegang teguh pada ideologi dan falsafah pancasila untuk mengembalikan negara Indonesia menjadi sebuah utopia yang diidamkan bersama" (Katon Agung Ramadhan, 14 Januari 2024).

Generasi muda sebagai subjek utama dalam penggerak roda kehidupan negara harusnya mampu menjaga dan melestarikan kebudayaan yang telah lama diwariskan. Kebudayaan yang telah ada menjadi identitas dan harusnya diteruskan dari generasi ke generasi. Pengenalan kebudayaan dapat dilakukan melalui proses pendidikan. Pendidikan sebagai sumber investasi kebudayaan dan peradaban mampu mewujudkan generasi muda yang dapat berperan dan melestarikan kebudayaan mereka. Pendidikan yang dimaksud tidak hanya secara formal. Arti pendidikan di sini lebih luas dari sekedar sekolah. "Dengan cara memperkenalkan budaya yang ada di Indonesia dan menyadarkan para generasi bangsa bahwa budaya yang ada di Indonesia itu sangat penting untuk dilestarikan agar tidak punah dengan cara melalui pendidikan dan peraturan budaya di setiap daerah" (Mohamad Mahdi Alfatoni, 26 Februari 2024).

Persatuan menciptakan kehidupan yang sejahtera untuk sesama. Konsekuensi nyata dari persatuan adalah adanya kolaborasi atau kerja sama antar sesama. Kerja sama antar lapisan masyarakat diibaratkan seperti pedal sepeda. Sebuah pedal tidak mungkin bergerak jika yang lainnya tidak bergerak. Pergerakan itu akan menuntun sepeda ke tempat-tempat yang baru. Contoh paling dasar dan paling sering dijumpai (bahkan menjadi budaya) di Indonesia adalah gotong royong. Tindakan yang dilandaskan pada asas persatuan akan bermanfaat untuk sesama. Di level yang lebih tinggi, kerja sama pada setiap lapisan masyarakat dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah yang bersifat kolektif. Peran bersama masyarakat dan pemerintah mampu menyelesaikan masalah apapun yang sedang melanda lingkungannya. Masalah dari berbagai aspek tentu tidak mampu dihadapi hanya beberapa individu saja, melainkan butuh kerja sama antar elemen masyarakat. "... namun menggarisbawahi pentingnya kesadaran, kerjasama, dan tindakan bersama dari pemerintah, masyarakat, dan sektor swasta" (Naufal Dziban, 18 Februari 2024).

Berbagai persepsi tersebut bersumber dari adegan penyelesaian masalah yang terdapat dalam video. Penyelesaian masalah dimulai ketika entitas hutan (diwakili oleh jalak Bali) bergabung menjadi satu kekuatan untuk melawan banaspati. Kendati demikian, mereka masih tidak cukup kuat untuk mengalahkan banaspati. Kemudian, seorang pemuda datang dengan senjata trisula. Pemuda tersebut menancapkan trisula tersebut ke banaspati dan tanah nusantara kembali damai. Adegan tersebut menjadi dasar segala persepsi terkait penyelesaian masalah. Aktor utama dalam penyelesaian masalah tersebut adalah seorang pemuda yang mengalahkan banaspati, dimana pemuda tersebut adalah sang komposer sekaligus produser video tersebut. "Tadi dijelaskan

kalau menyelesaikan masalahnya adalah terdapat seorang pahlawan yang melakukan perlawanan, yang mendapatkan power dari alam itu sendiri untuk mengalahkan naga hitam tersebut. Itu adalah solusi dari konten video tersebut” (Aan Andesra, 18 Februari 2024).

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

Berdasarkan seluruh hasil temuan dalam penelitian, topik yang terkandung dalam video tersebut adalah keberagaman budaya dan kemegahan serta keindahan alam nusantara. Mayoritas informan berpendapat bahwa video tersebut mengangkat tema keberagaman budaya nusantara. Hal tersebut dapat terbukti dari masifnya konten kebudayaan yang ada dalam video tersebut. Konten kebudayaan nusantara ditampilkan melalui berbagai atribut-atribut dan komponen khas kedaerahan, seperti bahasa, tarian, lagu, alat musik, bangunan, dan lainnya. Video tersebut mengemas berbagai kebudayaan yang ada di Indonesia melalui sebuah kisah. Kisah tersebut menjadi alur utama dari penampilan kebudayaan dan makna-makna tersirat yang ada di dalamnya. Kisah dimulai dari pengenalan tanah nusantara, pengenalan konflik mulai dari bangkitnya naga banaspati, klimaks ketika naga banaspati membakar hutan nusantara, dan penyelesaian ketika seorang tokoh berhasil mengalahkan naga banaspati. Keseluruhan cerita menyajikan segmen budaya masing-masing yang bertujuan untuk memperkenalkan keberagaman dan keindahan budaya-budaya tersebut. Berbagai tampilan budaya melalui aspek visual dan audio menjadi stimulus utama dan paling eksplisit yang ditangkap para informan. Mayoritas informan menerima stimulus tersebut dan mengaitkannya dengan berbagai pengetahuan yang mereka miliki, sehingga membentuk sebuah persepsi tentang topik budaya tersebut.

Perbedaan persepsi antara dua hal yang cukup dominan dan eksplisit dalam video dipengaruhi oleh proses persepsi yang terjadi di level alam bawah sadar manusia. Persepsi terjadi melalui tiga proses yang berkesinambungan dalam sebuah siklus. Para informan dengan berbagai latar belakang dan pengalaman di bidang budaya tentu memiliki persepsi yang berbeda. Visualisasi alam menjadi salah satu aspek yang ditampilkan dengan eksplisit dan masif dalam video. Meskipun demikian, terdapat perbedaan persepsi dari beberapa informan. Beberapa informan menganggap bahwa video tersebut mengusung tema kemegahan dan keindahan alam nusantara. Hal tersebut dapat dilihat secara jelas dari banyaknya visual tentang alam beserta keindahannya dalam video. Proses pembentukan persepsi tersebut juga dipengaruhi oleh ketersediaan informasi yang informan miliki. Para informan sebagai masyarakat Indonesia sepatutnya telah mengenal alam Indonesia dari berbagai sisi. Perbedaan persepsi terkait topik yang diangkat pada video dipengaruhi oleh selektivitas (Simbolon, 2008). Luck dan Ford (1998) mengungkapkan bahwa manusia memiliki keterbatasan proses

komputasi di otak, sehingga manusia hanya dapat mengambil bagian dari keseluruhan informasi yang diterimanya dalam berbagai aspek. Sebagai contoh, seseorang hanya dapat memproses sebagian objek dari keseluruhan kemungkinan objek yang dilihatnya, sebagian keputusan dari keseluruhan kemungkinan keputusan yang mungkin dibuat, sebagian ingatan dari keseluruhan ingatan yang mungkin tersimpan, dan sebagian tindakan dari keseluruhan tindakan yang mungkin dilakukan. Freudenstein *et al* (2021) mengungkapkan bahwa proses selektif dapat menimbulkan resiko kesalahan persepsi. Hal tersebut disebabkan karena informasi yang disajikan kurang dipahami, tidak menyeluruh atau audiens tidak melihat informasi secara keseluruhan, dan penyajian informasi yang diberikan (perbedaan penyajian informasi dapat mempengaruhi perbedaan persepsi).

Beberapa informan mengeliminasi stimulus lain dan memusatkan perhatian pada keberagaman budaya, sedangkan yang lain memusatkan perhatian pada keindahan alam. Titik fokus para audiens mempengaruhi persepsi mereka karena sejatinya mereka tidak bisa memfokuskan keseluruhan stimulus yang datang dari luar. Kedua aspek tersebut memiliki porsi yang cenderung seimbang dalam video. Audiens yang mempersepsi aspek kebudayaan dari video tersebut menemukan bahwa terdapat banyak unsur budaya (klasifikasi artefak) setelah menyeleksi stimulus yang begitu masif. Kemudian, proses organisasi yang telah dilalui sedemikian rupa dimaknai sehingga muncul persepsi tersebut. Hal yang sama berlaku untuk para audiens yang mempersepsi aspek alam, hanya berbeda stimulus yang dipilih. Salah satu faktor yang mempengaruhi perbedaan persepsi tersebut adalah ekspektasi. Menurut Knudsen *et. al* (2021), ekspektasi merupakan salah satu aspek yang sangat berdampak pada proses selektif stimulus. Seseorang berpikir terhadap sesuatu yang menurutnya akan terjadi berdasarkan informasi awal yang diterimanya. Perbedaan persepsi pada aspek dominan dalam video *Wonderland Indonesia 2* disebabkan pada perbedaan ekspektasi para audiens melalui judul dan segmen introduksi pada video.

Temuan terkait pesan yang ingin disampaikan oleh video lebih beragam. Para informan mempersepsikan pesan-pesan tersirat maupun tersurat berdasarkan argumen mereka sebelumnya. Selain itu, pembentukan persepsi dari video tersebut dipengaruhi oleh pengalaman, ketersediaan informasi sebelumnya, interaksi dengan lingkungan sekitar, dan *stereotyping*. *Stereotyping* didefinisikan sebagai kepercayaan terhadap perbedaan pada kelompok tertentu (Jussim, 1991). Sedangkan menurut Bordalo *et.al* (2014), *stereotyping* adalah gambaran yang tetap mengenai tipe orang tertentu. *Stereotyping* bersumber dari representasi mental dari perbedaan yang nyata. Artinya, *stereotype* terkadang menggambarkan sebuah realita. *Stereotype* memudahkan dalam memproses informasi. *Stereotype* bersifat

selektif, sehingga *stereotype* dialokasikan pada ciri-ciri kelompok yang paling khas atau yang memberikan perbedaan paling besar antar kelompok (Hilton dan von Hippel, 1996). Di kehidupan sehari-hari, sering terbentuk *stereotype* pada kelompok-kelompok tertentu, seperti orang Asia mahir dalam matematika, orang Jawa cenderung bersifat lembut, dan lain-lain. Jussim *et al* (2015) melalui penelitiannya mengungkapkan bahwa *stereotype* cenderung tidak akurat dan membutuhkan koreksi diri. Seseorang mengabaikan perbedaan individu dan menggunakan *stereotype* dengan rasional sendiri dalam menilai sesuatu.

Menurut para informan, pesan yang ingin disampaikan oleh video tersebut antara lain pentingnya persatuan, pentingnya melestarikan budaya dan alam, penantian untuk figur yang membawa pembaruan di masa depan, dan harapan untuk kemajuan negara Indonesia, serta bekerja sama untuk menyelesaikan masalah bersama. Beberapa informan menyoroti permasalahan yang tengah berlangsung di Indonesia, seperti pemilu. Faktor *stereotyping* dari fenomena tersebut membentuk persepsi informan dalam melihat pesan tersirat dan tersurat akan adanya persatuan dalam video tersebut. Hal tersebut mengendalikan persepsi audiens dan perlu adanya koreksi diri di level meta kognitif audiens untuk menjamin keakuratan dari persepsi yang dibuatnya (Jussim *et al*, 2015). Beberapa informan lain menyeleksi dan menyoroti permasalahan yang telah terjadi dalam waktu yang cukup lama, yaitu tentang pelestarian budaya dan alam. Pengetahuan mereka tentang permasalahan pelestarian kebudayaan dan alam membuat mereka menganggap bahwa video tersebut berusaha memberikan pesan untuk melestarikan budaya dan lingkungan sekitar. Penantian figur dan harapan untuk kemajuan negara Indonesia didasarkan pada narasi yang terdapat pada video. Informan-informan tersebut memusatkan perhatian pada narasi yang dibangun dan cerita dari video tersebut. Selain itu, interaksi mereka dengan lingkungan terkait permasalahan yang terjadi menyangkut sikap para pemimpin membentuk persepsi tersebut. Pesan lain yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kerja sama untuk menyelesaikan masalah bersama. Hal ini didasarkan pada simbol-simbol yang terdapat dalam video dan banyaknya fenomena kerja sama (gotong royong) yang telah disaksikan oleh informan.

Video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara* adalah persembahan anak bangsa untuk hari ulang tahun kemerdekaan Indonesia, sehingga video tersebut sedikit banyak merepresentasikan Indonesia. Penggambaran alam yang indah dan asri serta keberagaman budaya di dalamnya merepresentasikan Indonesia. Keindahan, kedamaian, dan keasrian alam mampu memikat dan memberi gambaran kepada para penonton terkait keadaan alam di Indonesia. Meskipun demikian, berbagai keindahan dan keasrian alam tersebut justru menyembunyikan konflik dan permasalahan yang tengah dihadapi Indonesia. Persepsi terkait

keindahan dan keasrian alam dipengaruhi oleh interaksi informan dengan stimulus dan banyaknya informasi yang telah mereka miliki sebelumnya dan pengalaman mereka sebagai warga Indonesia.

Mayoritas informan menganggap bahwa adegan pembakaran hutan adalah simbol dari permasalahan yang sedang terjadi di Indonesia. Adegan naga banaspati yang menyemburkan api dan menghancurkan tanah nusantara merepresentasikan berbagai masalah di Indonesia. Meskipun demikian, pemaknaan terhadap adegan tersebut cukup beragam. Beberapa informan menganggap bahwa masalah yang diangkat oleh video tersebut mencakup permasalahan tentang persatuan (pemilu yang kemungkinan menimbulkan perpecahan), pudarnya kebudayaan dan bahasa daerah, keserakahan manusia, penyalahgunaan kekuasaan, kesejahteraan masyarakat, dan perusakan lingkungan. Keberagaman persepsi tersebut dipengaruhi oleh selektivitas stimulus, konsep diri, pengetahuan serta pengalaman mereka dalam mencermati keadaan-keadaan di lingkungan sekitar. Berbagai faktor tersebut memainkan peran penting dalam membentuk persepsi para informan. Sebagian besar informan berpendapat bahwa sumber masalah dalam video tersebut adalah naga banaspati.

Pendapat mengenai solusi yang ditawarkan dari video tersebut juga beragam. Hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai persepsi yang telah terbentuk sebelumnya dan stimulus yang terdapat dalam video. Solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan tersebut antara lain kolaborasi dan persatuan, pendidikan dan pengajaran yang tepat sasaran kepada generasi muda, memupuk dan mengembangkan rasa kepedulian dalam diri sendiri, penghijauan dan pemanfaatan alam secara optimal, transformasi mental seorang pemimpin dan keteguhannya dalam berpedoman pada falsafah dan ideologi negara, dan memperkenalkan serta memberdayakan budaya-budaya daerah. Solusi-solusi konkret tersebut sesuai dengan permasalahan yang dipersepsi oleh para informan. Pengetahuan sebelumnya dan cara pandang informan terkait penyelesaian masalah di konteks kekinian membentuk persepsi mereka terkait hal tersebut. Sebagian besar informan menganggap bahwa seorang tokoh dengan trisula adalah simbol yang merepresentasikan solusi permasalahan dalam video.

Gerber dan Murphy (2024) mengungkapkan bahwa perbedaan persepsi juga terjadi di proses interpretasi. Interpretasi merupakan tahapan persepsi yang terjadi secara sadar dan lebih disengaja. Menurut penelitian Gerber dan Murphy (2024), setiap manusia memiliki skemata dalam kognitifnya melalui pemaknaan pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya. Berdasarkan hal tersebut, pengetahuan dan pengalaman subjektif setiap orang akan mempengaruhi persepsinya terhadap objek yang sama.

Persepsi informan merupakan sesuatu yang unik satu sama lain, artinya persepsi mereka dapat berbeda sebagian atau secara total satu sama lain. Perbedaan persepsi yang terjadi dipengaruhi pada setiap tahap pembentukannya. Di tahap seleksi, persepsi antar informan berbanding lurus dengan atensi yang mereka berikan pada video yang mereka tonton. Stimulus yang datang sangat kompleks dan masif, sehingga proses seleksi terjadi dalam waktu singkat. Informan dengan beragam latar belakang budaya dan minat menyeleksi stimulus dengan cara yang berbeda. Di tahap organisasi, berbagai pengetahuan dan pengalaman yang dialami oleh setiap informan mempengaruhi cara stimulus itu diorganisasi di dalam otak mereka. Cara mereka memperhatikan pola dan mengelompokkan hasil seleksi stimulus menjadi dasar utama perbedaan di tahap ini. Perbedaan tahap interpretasi paling jelas kelihatan dari hasil temuan penelitian pada skripsi ini. Respon para informan yang tercatat merupakan hasil persepsi pada tahap interpretasi. Perbedaan yang muncul mulai dari simbol budaya dan pemaknaannya serta atribusi pesan yang terkandung di dalamnya merupakan hasil dari proses pembentukan persepsi dari awal.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Secara garis besar, terdapat tiga poin utama yang digali dari hasil penelitian melalui wawancara dengan 10 informan, antara lain topik dan pesan dalam video, representasi budaya-budaya lokal dalam video, dan representasi Indonesia dalam video. Mayoritas informan berpendapat bahwa topik yang diangkat oleh video tersebut berkaitan dengan keragaman budaya di Indonesia. Di sisi lain, ada informan lain berpendapat bahwa topik video tersebut adalah tentang keindahan dan kemegahan alam nusantara. Sedangkan pesan yang ingin disampaikan oleh video tersebut cukup beragam. Menurut para informan, pesan yang ingin disampaikan oleh video tersebut antara lain pentingnya persatuan, pentingnya melestarikan budaya dan alam, penantian untuk figur yang membawa pembaruan di masa depan, dan harapan untuk kemajuan negara Indonesia, serta bekerja sama untuk menyelesaikan masalah bersama.

Poin kedua yang menjadi temuan utama dalam penelitian adalah representasi budaya-budaya lokal dalam video. Kebudayaan yang terdapat dalam video tersebut cukup banyak dan telah mewakili Indonesia. Adapun budaya-budaya tersebut ditampilkan melalui karya-karya dan artefak khas kedaerahan, seperti busana adat, lagu daerah, tari daerah, bahasa daerah, alat musik daerah, bangunan, simbol dan ikon-ikon kedaerahan. Mayoritas informan berpendapat bahwa video tersebut menyajikan kebudayaan dari Jawa, Maluku, dan Bali.

Poin ketiga yang menjadi temuan utama dalam penelitian adalah representasi Indonesia dalam video. Salah satu aspek dominan yang ditampilkan oleh video adalah visualisasi tentang alam yang menggambarkan keindahan dan keasrian alam di Indonesia. Di balik berbagai keindahan dan keasrian alamnya, terdapat berbagai permasalahan yang tengah dihadapi. Adapun permasalahan-permasalahan yang disampaikan oleh video tersebut antara lain permasalahan tentang persatuan, pudarnya kebudayaan dan bahasa daerah, keserakahan manusia, penyalahgunaan kekuasaan, kesejahteraan masyarakat, dan perusakan lingkungan. Selain itu, para informan juga memaknai adanya solusi masalah-masalah tersebut yang tertuang dalam video, antara lain kolaborasi dan persatuan, pendidikan dan pengajaran yang tepat sasaran kepada generasi muda, memupuk dan mengembangkan rasa kepedulian dalam diri sendiri, penghijauan dan pemanfaatan alam

secara optimal, transformasi mental seorang pemimpin dan keteguhannya dalam berpedoman pada falsafah dan ideologi negara, dan memperkenalkan serta memberdayakan budaya-budaya daerah.

Responden penelitian ini memiliki beberapa persepsi yang berbeda terkait dengan video *Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara*. Perbedaan disebabkan adanya subjektivitas dan saling independensi antar responden. Berbagai perbedaan tersebut terjadi di level bawah sadar (proses seleksi stimulus dan pengorganisasiannya) maupun di level sadar (proses interpretasi).

## **B. Rekomendasi Untuk Penelitian Selanjutnya**

Adapun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, antara lain meneliti video-video tentang budaya dan kekayaan alam Indonesia yang sering digunakan dalam promosi pariwisata, meneliti aspek produksi, terutama perspektif sutradara dari video-video bertema budaya dan kekayaan alam Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrianto, J., Sazali, H., & Rasyid, A. (2023). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Sosial Youtube Sebagai Media Content Video Creative (Studi Kasus Deskriptif Kualitatif Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2018). *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 3(2), 498.
- Altman, H. (2021). *Interpersonal Communication*.
- Barry, A. M. (2002). Perception and Visual Communication Theory. *Journal of Visual Literacy*, 22(1), 91–106. <https://doi.org/10.1080/23796529.2002.11674583>
- Bordalo, P., Gennaioli, N., & Shleifer, A. (2014). *STEREOTYPES*.
- Fatonah, K., & Suyuti, A. (2022). REPRESENTASI INDONESIA DALAM VIDEO MUSIK “ WONDERLAND INDONESIA .” *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 86–94.
- Freudenstein, F., Croft, R. J., Loughran, S. P., Zeleke, B. M., & Wiedemann, P. M. (2021). Effects of selective outcome reporting on risk perception. *Environmental Research*, 196, 110821. <https://doi.org/10.1016/j.envres.2021.110821>
- Gerber, P. J., & Murphy, H. (2024). *I.C.A.T Interpersonal Communication Abridged Textbook*.
- Hadari Nawawi. (2005). *Penelitian Terapan*. Yogyakarta:Gajah Mada University Press.
- Hilton, J. L., & Hippel, W. Von. (1996). Stereotypes - Hilton. *Annual Review Psychology*, 47, 238–261.
- Jamil Reza, M. (2021). Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Youtube sebagai Media Konten Video Kreatif. *Jurnal Komunikasi dan Organisasi (J-KO)*, 3(1), 39–46.
- Jayanti, F., & Arista, N. T. (2019). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelayanan Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura. *Competence : Journal of Management Studies*, 12(2), 205–223. <https://doi.org/10.21107/kompetensi.v12i2.4958>
- Jussim, L. (1991). Social perception and social reality: A reflection-construction model. *Psychological Review*, 98(1), 54–73.
- Jussim, L., Crawford, J. T., & Rubinstein, R. S. (2015). Stereotype (In)Accuracy in Perceptions of Groups and Individuals. *Current Directions in Psychological Science*, 24(6), 490–497. <https://doi.org/10.1177/0963721415605257>
- Knudsen, K. G., Ruth Fairchild, Bev, & Lease-Gubrud, D. (2021). *The perception process*. Minnesota State Colleges and Universities.
- Leavitt, Harold J. (1978). *Managerial Psychology, an introduction to Individual, Pairs, and Groups in Organization*. Chicago: The University of Chicago Press.

- Luck, S. J., & Ford, M. A. (1998). On the role of selective attention in visual perception. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 95(3), 825–830. <https://doi.org/10.1073/pnas.95.3.825>
- McShane, S.L. and von Glinow, M.A. (2000) *Organizational Behavior*. McGraw-Hill, Boston.
- Mulyana, D. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi. Pengantar Ilmu Komunikasi* (19 ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putranto, T. D., & Susilo, D. (2021). Message of Nationalism in the Music Video “Wonderland Indonesia.” *Jurnal Komunikatif*, 10(2), 185–196. <https://doi.org/10.33508/jk.v10i2.3520>
- Robbins, S.P. (2005). *Essentials of Organizational Behavior*. 8th Edition, Prentice Hall, Upper Saddle River.
- Rock, I., & Palmer, S. (1990). The Legacy of Gestalt Psychology. *Scientific American*, 263(6), 84–91.
- Rokhman, N. F. (2022). *REPRESENTATIONAL AND IDEATIONAL MEANING IN CONSTRUCTING MEANING IN THE VIDEO WONDERLAND INDONESIA : THE SACRED NUSANTARA* Nabilah Farisah Rokhman.
- Searle, J. R. (2015). *Seeing Things as They Are*. New York: Oxford University Press.
- Simbolon, M. (2008). Persepsi Dan Kepribadian. *EKONOMIS: Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 2(1), 52–66. [https://doi.org/10.1007/978-3-662-49054-9\\_2755-1](https://doi.org/10.1007/978-3-662-49054-9_2755-1)