

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hutan adalah salah satu ekosistem di mana memiliki peran yang vital bagi kelangsungan makhluk hidup yang ada di bumi. Peran hutan juga sebagai cadangan air dan paru-paru dunia dengan cara menyerap karbon dioksida dari atmosfer. Pelepasan karbon dioksida ke atmosfer menjadi salah satu faktor perubahan iklim dan pemanasan global. Indonesia juga disebut sebagai negara dengan penyumbang oksigen terbesar di dunia, hal ini dikarenakan Indonesia berada dalam urutan ketiga yang memiliki luas hutan hujan tropis. Menurut data dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) Republik Indonesia pada 2018, Indonesia memiliki luas hutan tropis sebesar 120 juta hektar dan 45 juta di antaranya masih dipertahankan sebagai hutan perawan, namun dalam melindungi hutan ternyata memiliki banyak tantangan bagi Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan Indonesia, salah satunya yaitu masalah kebakaran hutan (menlhk.go.id, 2018).

Luas hutan hujan di Indonesia mulai berkurang dalam beberapa tahun terakhir. Faktor yang mempengaruhi hilangnya hutan di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti, kebakaran hutan , pembalakan liar, alih fungsi lahan, deforestasi, degradasi dan lain sebagainya. Semua faktor tersebut memiliki definisi yang berbeda-beda namun memberikan dampak yang sama yaitu hilangnya hutan dan segala fungsinya baik oleh faktor alam maupun perbuatan manusia.

Lingkungan hidup merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia. Isu lingkungan hidup juga menjadi problem global, digelarnya Konferensi PBB perihal isu Lingkungan Hidup di Stockholm, Swedia, pada tanggal 15 Juni 1972. Konferensi ini mengusung konsep pembangunan yang berorientasi pada wawasan dan norma-norma lingkungan guna terwujudnya pelaksanaan pembangunan yang berkelanjutan (Maramis, 2013: 4). Meski isu lingkungan ini sudah menjadi problem global selama beberapa dekade ke belakang namun, pada kenyataannya problematikkah mengenai lingkungan hidup di Indonesia masih terus terjadi hingga saat ini.

Kualitas lingkungan hidup di Indonesia dapat dilihat dari Indeks Kualitas Lingkungan Hidup (IKLH) yang diselenggarakan oleh Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) setiap tahunnya. Pada tahun 2019 nilai IKLH sebesar 66,55 di mana mengalami penurunan sebesar 5,12 poin dari tahun sebelumnya yaitu 71,67 poin pada tahun 2018 (Rahman, 2020: hal 54).

Menurut laporan dari BNPB (Badan Nasional Penanggulangan Bencana) yang di kutip dari merdeka.com (Adilah, 2020), melaporkan sepanjang tahun 2020 peristiwa bencana alam tercatat sebanyak 2.925 kasus atau peristiwa (Yusya, 2020). Peristiwa kemarau hingga menyebabkan kebakaran hutan, banjir dan banjir bandang, tanah longsor, hingga angin topan atau tornado. Bencana tersebut adalah bencana yang mendominasi sepanjang tahun 2020.

Masih dengan data yang sama, Kepala BNPB Doni Monardo mengatakan “korban meninggal dunia akibat dampak bencana alam tersebut ada sebanyak 370

jiwa, 39 orang yang hilang dan 536 jiwa mengalami luka-luka”. Selain manusia yang mengalami korban jiwa terkait bencana alam, makhluk hidup lainnya seperti hewan juga menjadi korban dari eksploitasi hutan yang mengakibatkan kehilangan habitat dan terancam punah oleh perburuan liar. Seorang ahli dunia satwa dari Institut Pertanian Bogor, Prof. Dr. Ani Mardiasuti mengatakan bahwa kepunahan satwa liar akan terjadi oleh dampak bencana karhutla ini, yang dikutip dari Kompas.com (Triyadi, 2015) hal ini terkait KARHUTLA 2015 di Riau dengan jumlah areal terbakar 2.611.411 hektar.

Kebakaran hutan juga berdampak pada satwa yang ada di hutan, mulai dari satwa liar yang dilindungi karena statusnya dalam kategori kritis dan hampir punah. Pada tahun 2019 telah terjadi peristiwa kebakaran yang melahap hutan hingga lahan di provinsi Kalimantan Timur, di mana peristiwa tersebut banyak satwa yang menjadi korban yaitu ular yang mati karena hangus terbakar (Astari, 2019). Tak hanya ular, yang lebih mengkhawatirkan adalah dampak kebakaran hutan ini bagi salah satu satwa langka yang dilindungi yaitu, Harimau Sumatera. Samedidi selaku Direktur TFCA Sumatera yang dikutip dari (Samidi, 2019) Samidi mengatakan deforestasi secara besar-besaran mengakibatkan habitat dari satwa yang ada menjadi rusak hingga mengakibatkan konflik antara satwa dan manusia. Harapannya agar persoalan ini dapat segera ditangani.

Sebagai salah satu spesies yang dilindungi dan terancam punah oleh rusaknya hutan sebagai habitat dari harimau. Harimau memiliki 9 sub spesies yang tersebar di Asia, daratan Turki hingga Rusia dan termasuk Indonesia. Namun kini hanya tersisa 6 dari 9 spesies, di mana 2 di antara telah punah yaitu Harimau Jawa

dan Bali sekitar tahun 1930-1970 (Arinta, 2018). Saat ini hanya tersisa 1 spesies harimau yang ada di Indonesia yaitu, spesies Harimau Sumatera. Spesies Harimau Sumatera (*Panthera tigris sumatrae*) merupakan spesies terakhir Indonesia. Punahnya beberapa spesies harimau seperti yang telah terjadi di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu perburuan liar, rusaknya hutan yang menjadi habitat harimau hingga menimbulkan konflik manusia dan harimau. Jumlah populasi Harimau Sumatera menurut data dari WWF-Indonesia pada tahun 2016 hanya sekitar 600 ekor (Arnani, 2020). Keberadaan Harimau Sumatera juga mendapat perhatian khusus dikarenakan spesies ini berada pada status krisis (*Critically Endangered*) yang diteliti oleh badan konservasi alam internasional, *International Union for Conservation of Nature/IUCN*. Peran spesies dari salah satu satwa yang dilindungi ini sangatlah penting bagi keseimbangan ekosistem dan lingkungan hidup.

Laju kerusakan lingkungan hidup, termasuk hutan di Indonesia yang terus terjadi, hingga mendorong sejumlah aktivis, badan serta organisasi lingkungan untuk bersuara, mengkritik serta melakukan kampanye terkait berbagai isu lingkungan. Salah satu organisasi lingkungan *Greenpeace* Indonesia melakukan kampanye melalui video klip musik, di mana mereka menjalin kolaborasi dengan sebuah grup band *Navicula* dengan judul “Harimau! Harimau!”, yang mengangkat isu-isu lingkungan.

Hal yang sama juga dilakukan oleh Tuan Tigabelas yang berkolaborasi dengan WWF Indonesia dalam pembuatan video klip musik “*Last Roar*”. Selain pembuatan video klip musik dan *launching* album “Harimau Soematra” yang

merupakan album perdana Tuan Tigabelas. Kolaborasi lainnya berupa kegiatan “Concert-vation: Concert and Conservation”, yang bertepatan dengan *Tiger World Day* yang jatuh pada tanggal 29 Juli 2019. Sebagian dari hasil penjualan album Harimau Sumatera ini akan disumbangkan untuk keperluan konservasi Harimau Sumatera. Kolaborasi ini juga mengangkat isu lingkungan serta meningkatkan *awareness* tentang populasi Harimau Sumatera yang mulai berkurang populasinya oleh dampak kerusakan lingkungan hidup dan khususnya hutan sebagai habitat dari harimau (Lestiarsi, 2019).

Selain Tuan Tigabelas, beberapa musisi tanah air lainnya, di antaranya musisi dari daerah Sampit yang berkolaborasi. Lagu yang dirilis berjudul “Save Kotimku”. Dalam lagu tersebut, para musisi menyampaikan keresahan masyarakat setempat yang disebabkan terjadinya oleh kebakaran hutan hingga terjadinya polusi udara mengakibatkan aktivitas masyarakat jadi terganggu. Musisi lain dari Kalimantan menggelar “Isap Asap Fest” di mana merupakan pentas kolektif yang digunakan sebagai bentuk protes melawan bencana kabut asap akibat kebakaran hutan. Ada delapan grup musik yang tampil yaitu, Kalayangan Pagat, My Project Never Die, Parang, Pemandu Huru-Hara, dan Wasaka. Sementara itu, grup yang tampil dari Kalimantan Tengah ada Dwazed dan Super 8 Saga. Selain membuat *gigs*, para musisi juga melakukan penggalangan dana dengan membuka donasi. Donasi yang dilakukan dalam bentuk penjualan *merchandise t-shirt* seharga 100 ribu rupiah. Hasil dari penjualan tersebut akan disumbangkan kepada *emergency response* di Palangkaraya guna penanganan bencana kabut asap (Syah, 2019).

Peneliti menemukan ada dua buah penelitian dalam konteks isu lingkungan hidup dan kehidupan sosial lewat media musik juga pernah dilakukan oleh Reza Fajri (2014) dengan judul “Kritik dan Potret Realitas dalam lagu-lagu dari grup band *indie* Efek Rumah Kaca” menjadi objek penelitian karena banyak mengkritik lingkungan dan kehidupan sosial yang ada di masyarakat.

Penelitian di atas menyimpulkan bahwa makna denotasi dalam lirik diabaikan. Band Efek Rumah Kaca dalam albumnya lebih menggunakan gaya bahasa simile dan konotasi serta mitos. Namun tetap dalam video klip dari lagu-lagu Efek Rumah Kaca tetap menampilkan berbagai *scene* yang mengkritik pemerintah serta isu sosial yang ada di lingkungan masyarakat.

Senada dengan pembahasan musik sebagai media dalam menyampaikan pesan berupa kritikan dan kampanye mengenai isu-isu lingkungan juga pernah ditulis dalam sebuah skripsi yang ditulis oleh Zaka Maulana Ahzan pada tahun 2019 dengan judul “Analisis Semiotika Pada Lirik Lagu “Ibu” dan “Saat Semua Semakin Cepat Bali Berani Berhenti”. Skripsi ini menggunakan metode semiotika dari Roland Barthes, dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Dua judul lagi dari grup band *Navicula* dalam album “*Earthship*” yaitu “Saat Semua Semakin Cepat Bali Berani Berhenti” dan “Ibu” digunakan sebagai objek penelitian. Kemudian hasil dari penelitian ini adalah makna kerusakan lingkungan yang diakibatkan oleh ulah manusia, dan juga hubungan manusia dan alam atau lingkungan hidup sebagai sebuah hubungan timbal balik.

Setelah melihat hasil pemaparan penelitian sebelumnya, selanjutnya peneliti akan melakukan penelitian serupa terkait objek penelitian yang berkaitan dengan video klip musik, peneliti akan menggunakan musik dan video klip oleh Tuan Tigabelas yang bertajuk “*Last Roar*”, untuk diteliti pesan dari video klip musik yang berkaitan dengan isu lingkungan.

B. Rumusan Masalah

Penjelasan pada latar belakang di atas menuntun peneliti untuk merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimana pesan isu lingkungan dalam video klip musik *Last Roar*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui pesan isu lingkungan yang terkandung dalam video klip “*Last Roar*”

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat akademis

Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi bagi perkembangan ilmu komunikasi, terutama mengembangkan terkait penelitian metode kualitatif serta kajian media massa dalam hal ini musik video klip dengan pisau analisis semiotika.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini dapat menyumbang pemahaman mengenai pemaknaan dari video klip musik yang mengusung tema isu lingkungan. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi rujukan bagi insan *production house* atau rumah produksi khususnya yang berkecimpung dalam dunia seni visual khususnya video klip musik agar dapat menyampaikan pesan dari sebuah karya video klip musik tersebut.

E. Kerangka Teori

Peneliti telah mencari dan mempelajari dari beberapa penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan analisis semiotika sebagai bahan pertimbangan. Berbagai sumber informasi yang digali dari berbagai buku guna mendapatkan pemahaman mengenai teori yang akan dipakai dalam penelitian ini. Teori yang dipilih adalah sebagai berikut:

1. Komunikasi Massa

Komunikasi yang dijabarkan oleh Deddy Mulyana (Mulyana, 2007:46), mengatakan, secara etimologi komunikasi berasal dari bahasa Latin yaitu “*communis*” memiliki arti sama, *communicare*, *communication*, atau *communico*, yang memiliki arti membuat sama. Komunikasi memberi sebuah pikiran, sebuah makna atau sebuah pesan agar dipahami secara sama. Komunikasi adalah sebuah proses guna menciptakan suatu kesamaan (*commonness*) atau pengirim dengan penerima memiliki kesatuan pemikiran yang sama. Berangkat dari pemahaman

mengenai komunikasi ini, dapat dijabarkan secara garis besar bahwa komunikasi adalah suatu proses guna menyampaikan sebuah gagasan atau pikiran, makna, atau pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan mencapai kesatuan serta pemahaman yang sama. Sebuah proses komunikasi memiliki unsur-unsur serta peran penting, yaitu:

a. Sumber (*source*)

Menurut (Mulyana, 2007: 69) mengatakan bahwa sumber atau pengirim adalah seseorang maupun kelompok atau perusahaan yang mana memiliki pemikiran, ide, rencana dan lain sebagainya, dimaksudkan agar disampaikan kepada seseorang maupun kelompok lain dalam (Shimp, 2003: 163). Bagi Harold Lasswell, faktor komunikasi yang awal merupakan sumber (*source*) yaitu pihak yang memiliki kebutuhan untuk berbicara ataupun penyandi(*encoder*) pihak yang mengganti perasaan ataupun benak ke dalam seperangkat simbol verbal serta/ ataupun non-verbal ataupun diutarakan selaku komunikator ataupun pembicara (*speaker* ataupun *originator*).

b. Penerjemahan

Penerjemahan (Shimp, 2003: 164) merupakan faktor kedua bagi Shimp, ialah selaku sesi menerjemahkan pemikiran ke dalam bentuk- wujud simbolis (*encoding*).

c. Pesan (*message*)

Bagi Harold Laswell pesan(Mulyana, 2007: 70) merupakan apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima dalam wujud simbol verbal serta/ ataupun non- verbal yang mewakili perasaan nilai, gagasan dari sumber.

d. Saluran(medium ataupun channel)(Mulyana, 2007: 71) merupakan media penyampai pesan.

e. Penerima (*receiver*)

Bagi Harold Laswell(Mulyana, 2007: 71), penerima kerap juga diucap target/tujuan (*destination*), komunika (*communicatee*), penyandi balik (decoder) ataupun khalayak (audience), pendengar (*listener*), penafsir (*interpreter*), ialah orang yang menerima pesan dari sumber. Pada sesi ini terjalin pula proses penyandian balik yaitu (*decoding*) ialah penerima seperangkat simbol verbal serta ataupun non- verbal diterima jadi gagasan yang bisa dia pahami dari komunikator.

f. Interpretasi

Interpretasi (Shimp, 2003: 165) ialah unsur komunikasi, yaitu merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh penerima pada saat menginterpretasi atau mengartikan pesan dari komunikatornya (*decoding*).

a. Gangguan (*noise*)

Suatu pesan yang melalui sebuah saluran dipengaruhi oleh stimulus-stimulus eksternal yang mengganggu (Shimp, 2003: 165). Gangguan pada saat terjadinya komunikasi dapat terjadi pada tahapan mana pun, bisa saja hal itu terjadi pada sumbernya, media yang digunakan, si penerima, atau hal lainnya.

b. Umpan Balik (*feedback*)

Umpan balik (Mulyana, 2007: 71) ialah tanggapan penerima atas pesan yang diterimanya. Pada bagian ini, sumber dapat menilai apakah pesan yang dikirimnya dapat diterima dengan baik dan tepat oleh sang penerima, maka dapat memberikan umpan balik atau (*feedback*) kepada penerima. Berdasarkan uraian komunikasi di atas, proses komunikasi dapat dijabarkan sebagai berikut.

Komunikasi massa dalam Harold Lasswell (Littlejohn, 2009: 334) adalah kegiatan penelitian (*surveillance*), korelasional, yaitu kegiatan fungsional dan menghibur yang menghubungkan fakta dengan peristiwa lain untuk menghasilkan kesimpulan. Ia bertindak sebagai media. Definisi media adalah proses dimana media menyampaikan pesan kepada publik, sementara itu didefinisikan sebagai bentuk komunikasi untuk khalayak anonim yang terdistribusi dan heterogen melalui media cetak atau elektronik, sehingga dapat menerima pesan secara bersamaan dalam waktu yang singkat. Dalam kajian komunikasi massa, Harold Lasswell menghadirkan model komunikasi secara sederhana dimana model ini sering diajarkan kepada mahasiswa yang telah mempelajari ilmu komunikasi. Menurut Lasswell, komunikasi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siapa (*who*)
2. Bicara apa (*says what*)
3. Pada saluran mana (*in which channel*)
4. Kepada siapa (*to whom*)
5. Dengan pengaruh apa (*with what effect*)

Model yang dihadirkan oleh Harold Lasswell dengan jelas mengklasifikasikan elemen dasar komunikasi ke dalam lima kategori yang saling berkaitan. Model yang dikembangkan oleh Lasswell sangat populer di kalangan para cendekiawan komunikasi, dan model di atas disajikan kepada sebagian besar mahasiswa ketika mereka baru pertama kali mempelajari studi tentang komunikasi.

a. Media Massa

Media massa dalam (Littlejohn & Foss, 2009: 410), merupakan sarana penyampaian pesan dan aspirasi masyarakat, serta sarana penyampaian berita dan pesan secara langsung kepada masyarakat umum. Media massa bekerja dengan cara yang berbeda untuk segmen masyarakat yang berbeda. Dalam media massa, siapa pun yang menerima pesan tidak terpengaruh, tetapi secara khusus berinteraksi dengan media massa itu sendiri.

1) Jenis Media Massa

Berdasarkan jenisnya, Nurudin (Nurudin, 2007 : 39) mengklasifikasikan jenis media massa menjadi tiga bagian, di antaranya:

a) Media Massa Cetak (*Printed Media*)

Media massa dicetak pada media kertas. Isi atau konten dari media massa biasanya dibagi menjadi tiga bagian atau tiga jenis, yaitu: berita, opini, dan artikel atau *feature*.

b) Media Massa Elektronik (*Electronic Media*)

Jenis media massa yang isinya disiarkan dengan suara dan gambar, radio, televisi, video, hingga film. Media massa ini tentunya memanfaatkan teknologi elektro.

c) Media Online (*Online Media, Cybermedia*)

Yaitu media massa yang dapat diakses melalui teknologi internet (website). Melihat pada jenis media massa, video termasuk salah satu bagian dari pada media massa elektronik.

Dari penjabaran di atas mengenai jenis-jenis media massa maka, dalam penelitian ini video klip musik *Last Roar* merupakan jenis media massa *online*. Hal tersebut dapat kita lihat di mana video klip musik *Last Roar* diunggah ke situs video *sharing* yaitu *youtube* sebagai salah satu bentuk konvergensi media dalam hal ini video klip musik dan internet. Di mana untuk mengakses video tersebut kita membutuhkan jaringan internet dan *youtube* sendiri merupakan bagian dari media *online*.

Komunikasi massa secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu proses bagaimana individu dalam mentransmisikan sebuah pesan melalui media massa. Keefektifan dari komunikasi massa ini dapat dilihat ketika pesan atau informasi sampai ke banyak orang serta berdampak pada menciptakan perubahan tertentu sesuai dengan tujuan dari komunikatornya. Isi pesan dalam setiap jenis komunikasi dibedakan oleh ciri-ciri tertentu, sama halnya dengan komunikasi massa.

Media video klip sebagai media baru (*new media*) ialah alat penyampaian pesan kepada banyak orang yang luas melalui pemanfaatan teknologi *digital* yang

juga dikenal sebagai jaringan teknologi komunikasi dan informasi. Media baru juga mengubah fungsi media komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok maupun komunikasi massa. Dari sini dapat dilihat sebagai inovasi dan perkembangan dari bentuk dan kegunaannya dari media massa yang telah berjalan selama ini, yang disebut dengan media cetak dan elektronik. Yang termasuk dalam kategori media baru adalah internet, *website*, komputer multimedia menurut Nawiro Vera dalam (Akbar, 2016: 15).

Video klip merupakan salah satu bentuk komunikasi massa karena terdapat unsur komunikasi sebagai titik kontak antara pembawa pesan dan penerima pesan. Sebagai salah satu bentuk komunikasi yang menyampaikan pesan dengan menggunakan audio visual atau yang disebut dengan video klip. Video klip adalah bentuk visualisasi nyata dari musik yang diciptakan oleh musisi.

Video selaku media komunikasi massa yang mempunyai andil yang signifikan dalam mengantarkan pesan kepada khalayak. Video merupakan salah satu bagian dari media elektronik serta mempunyai ciri menyerupai film. Secara epistemologi, video berasal dari bahasa Inggris, *vi* (visual) yang berarti foto serta *deo* (audio) yang mempunyai arti suara. Dengan keunggulan antara gambar dan suara, video bisa mengantarkan pesan dengan tepat kepada komunikan. Video berfungsi selaku fasilitas baru yang digunakan buat menyebarkan hiburan yang telah menjadi rutinitas, dan menyuguhkan cerita, komedi, kejadian, musik, drama, serta suguhan yang lain kepada khalayak secara universal, McQuail dalam (Umaroh, 2018 : 23).

Video dalam dunia musik salah satunya digunakan sebagai video klip. Perkembangan video klip tidak terlepas dari faktor perkembangan industri musik. Video klip adalah media yang diperuntukkan dalam mempromosikan *single* hingga album baik itu secara solo maupun grup musik. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi yang digantikan oleh media *mainstream* yaitu televisi, tak ketinggalan video klip sendiri mengalami perkembangan yang pesat. Video klip sendiri terbagi dalam dua kategori utama, yaitu:

a. *Performance Clip*

Konsep video klip musik ini menitikberatkan pada penampilan musisi atau grup yang tujuannya memvisualisasikan sebuah *performance*, *style*, *sound* dan ikon lagu

b. *Conceptual Clip*

Dalam konsep ini, lebih menekankan pada aspek artistik yang diiringi dengan alur cerita serta aksi dari pemusik itu sendiri.

Klasifikasi klip video berdasarkan konsep dasar pembentukan dan klip video dibedakan ke dalam 2 bagian :

a) Video klip bernuansa verbal

Adalah keselarasan antara video klip dan lirik lagu agar menciptakan video klip yang menyatu dengan lirik.

b) Video klip bernuansa simbol

Video klip pada konsep ini tidak memiliki kaitan dengan lirik lagunya, namun tetap dapat dipahami, Naratama Rukmananda (Umaroh, 2018 : 24).

2. Musik Video Klip

Berbicara mengenai industri musik tidak terlepas dari praktik komoditas, dimana Para perusahaan dapur rekaman dan juga produser serta musisi mulai berlomba-lomba untuk memasarkan karya musiknya kepada masyarakat untuk dinikmati. Menurut Daniel Moller dalam (Indra, 2016: 338) bahwa video klip merupakan sebuah film pendek atau video yang mengiringi alunan musik, dalam hal ini sebuah lagu, Video klip dewasa ini berfungsi menjadi media pemasaran guna memasarkan sebuah album rekaman.

Video klip musik *Last Roar*, tidak hanya musisi atau dalam hal ini Tuan Tigabelas sebagai *Rapper* dan *talent*, terdapat beberapa *scene* yang menampilkan tokoh-tokoh lain, seperti harimau, pemburu, dan juga pemangku adat dan juga beberapa cuplikan *landscape* hutan yang telah rusak oleh berbagai faktor seperti pembakaran hutan, konversi hutan menjadi perkebunan dan lain sebagainya yang mengakibatkan hutan menjadi rusak. Maka dapat dikatakan video klip *Last Roar* masuk dalam kategori *conceptual clip*.

Dalam pembuatan video klip tentu saja berkaitan dengan masalah teknis, dalam hal ini sinematografi. Peran sinematografi sangat mempengaruhi hasil akhir dari sebuah produksi video klip. Penggunaan teknik sinematografi, audiens akan lebih mudah dalam memahami maksud dari pesan yang disampaikan melalui potongan-potongan yang selanjutnya yang kemudian dikemas dalam bentuk video klip. Pengambilan gambar merupakan tahapan penting dalam sebuah proses produksi video klip. Setiap pengambilan gambar harus mampu menyampaikan

gagasan dari alur cerita, dengan kata lain gambar yang diambil harus mampu berbicara kepada khalayak atau penonton.

Steve Stockman dalam (Danang, 2016: 14-16), perihal teknik pengambilan gambar menggunakan sudut pandang secara pas nantinya memunculkan pemahaman-pemahaman khusus guna menegaskan pesan atau cerita yang akan disebarkan di antaranya yaitu:

1. *Camera Angle* (Sudut Pandang Kamera)

Pengambilan gambar menurut sudut pandang khusus akan mempengaruhi sisi psikologis dari penonton. Dapat dikatakan, *camera angle* sebagai bagian dari makna atau pesan. Pesan seperti apa yang hendak disampaikan kepada audiens dapat dilihat dari teknik *camera angle*. Penggunaan *angle* yang tepat akan menguatkan pesan atau cerita yang ingin disampaikan, antara lain yaitu:

1) *High Angle*,

Teknik *shot* ini, kameramen memosisikan kamera berada di atas atau posisinya berada di atas objek yang akan dibidik. Teknik ini bertujuan menampilkan objek tampak seakan tertekan atau objek terlihat kecil.

2) *Low Angle*,

Dalam teknik ini, kameramen memosisikan *angle* kamera berada di bawah objek. Teknik ini akan memberikan kesan psikologis di mana objek tampak berkuasa, kuat dan dominan.

3) *Eye Level Angle* (*Standard Angle*)

Dalam teknik *shot* ini, kameramen memosisikan kamera sejajar dengan garis lurus horizontal berpatokan pada garis mata objek. Teknik ini ingin memberikan kesan seolah-olah audiens atau penonton berada dalam situasi tersebut atau merupakan sudut pandang mata manusia secara normal.

4) *Bird Eye View*,

Dalam teknik *shot* ini, kameramen memosisikan kamera berada pada posisi ketinggian di atas objek. Teknik angle ini bertujuan menampilkan situasi *landscape*, letak geografis suatu daerah yang begitu luas, kemudian objek yang berada di bawah tampak kecil.

5) *Frog Eye*,

Dalam teknik *shot* ini posisi kamera lebih rendah dari teknik *low angle*, dimanah kameramen memosisikan kamera berada pada alas atau dasar dari sebuah objek bahkan bisa lebih rendah. Teknik ini bertujuan memberikan sudut pandang dari mata seekor katak, guna memberikan gambaran objek yang dibidik terlihat besar, mengesankan, berwibawa, megah, dan lainn sebagainya.

6) *Top Angle*

Merupakan teknik *shot* dimanah kameramen memosisikan kamera berada di atas objek atau berada pada posisi jarum jam berada di angka 12. Tujuan dari teknik top angle ini menampilkan situasi dramatis dari objek yang di bidik.

2. *Type of Shot* (Teknik Pengambilan Gambar)

Steve Stockhom dalam (Danang, 2016: 14-16) ketika mengambil atau meng-*capture* sebuah gambar, kita perlu melihat adanya sebuah faktor dimana dapat berperan dalam tercapainya keelokan *shot*, disebut dengan *type of shot*. Masing-masing *shot* memiliki fungsi dan peran secara khusus guna menyalurkan pesan atau makna tertentu. Kombinasi yang baik antar tipe-tipe *shot* tersebut akan menghasilkan rangkaian gambar yang memukau serta dapat memberi pesan kepada penonton. Berikut jenis-jenis *shot* dalam pengambilan gambar:

1) *Extreme Long Shot* (ELS)

Tipe *shot* yang diambil berdasarkan jarak yang cukup jauh, berjarak 200 meter hingga jarak yang lebih jauh. Tentunya *shot* ini guna menunjukkan situasi geografis.

2) *Long Shot* (LS)

Tipe *shot* ini berfungsi menunjukkan korelasi antara subyek-subyek dengan latar belakang. Tipe *shot* ini diambil dengan jarak yang jauh.

3) *Medium Shot* (MS)

Berbeda dengan long shot, medium shot lebih dekat dengan jarak subyeknya. Teknik ini digunakan untuk meng-*capture* adegan perkenalan, pada umumnya menjadi transisi *long shot* berpindah ke *close shot*.

4) *Close Shot* (CS)

Tipe *shot* ini, jaraknya lebih dekat jika dibandingkan dengan teknik *medium shot*, namun jaraknya tidak sedekat teknik *close up*.

5) *Close Up* (CU)

Tujuan dari teknik ini adalah memfokuskan pada bagian yang kecil dari subyeknya, seperti wajah, tangan tentunya dengan jarak yang sangat dekat. Teknik *close shot* biasanya ingin menunjukkan pentingnya obyek.

6) *Extreme Close Up* (ECU)

Teknik pada shot ini lebih ekstrem dari pada teknik *close up*, contohnya menampilkan telinga, mata, hidung pada manusia dan serta benda seperti arloji dan lain sebagainya.

3 Semiotika Roland Barthes

Untuk dapat membaca dan menarik maksud dari pesan dalam sebuah video klip, dapat digunakan pendekatan semiotik. Pendekatan ini memberi ruang yang lebih luas untuk melakukan interpretasi terhadap film, sehingga bisa memperoleh makna-makna yang tersembunyi dalam video klip.

Secara etimologis, istilah semiotik berasal dari bahasa Yunani "*semeion*" yang berarti "tanda" Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap memiliki sesuatu yang lain (Sobur, 2006: hal 95). Manusia dengan tanda-tanda dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya, karena itu terdapat banyak tanda yang dapat kita temukan di lingkungan sekitar kita. Tanda-tanda tersebut dapat berupa *teks*, *gesture*, ekspresi atau mimik wajah, suara, dan sebagainya. Meskipun demikian, tidak semua teks, *gesture*, ekspresi atau mimik wajah, atau suara dapat menjadi tanda. Ketika kita memberi makna, hal tersebut kemudian menjadi sebuah tanda.

Selanjutnya memahami tanda kajian semiotika pada suatu tatanan makna yang ada di sekitarnya yang dapat dikatakan menjadi budaya di mana tanda itu tumbuh dan berada.

Penjelasan mengenai tanda dalam Fiske (2016) menjelaskan bahwa tanda adalah segala sesuatu yang bersifat fisik yang dapat dipersepsi oleh indra manusia. Tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri seperti pemikiran manusia, ideologi serta budaya masyarakat yang ada di mana pengguna tanda tersebut berkembang. Penafsiran atau pembacaan tanda akan memunculkan hasil yang berbeda tergantung masing-masing pembaca. Menurut Fiske (2016) semiotika mempunyai tiga bidang studi utama, yaitu:

a. Tanda

Terdiri dari studi berbagai jenis-jenis perbedaan tanda, dari berbagai langkah dan tanda yang beragam ketika hendak memberi informasi terkait makna, selanjutnya beragam langkah tersebut berkaitan dengan manusia, oleh karena manusia yang menciptakan tanda dan hanya manusia yang dapat memahami dan mengaplikasikannya.

b. Kode

Bidang ilmu ini merangkul langkah dalam mengonstruksikan berbagai kode sehingga tercapainya kepentingan sekelompok masyarakat serta *culture* guna memanfaatkan instrumen komunikasi yang telah ada guna menyalurkan tanda.

c. Kebudayaan

Dalam kasus ini, gilirannya bergantung pada pemakaian beragam kode dan tanda yang diperuntukkan sebagai wujud dan bentukannya sendiri.

Dalam perkembangan ilmu semiotika, ada beberapa teori yang dikembangkan oleh beberapa pakar semiotika, antara lain teori semiotika Ferdinand de Saussure, teori semiotika Charles Sanders Peirce serta teori semiotika Roland Barthes. Pada dasarnya teori semiotika mengacu pada pemaknaan *signified* dan *signifier* atau yang biasa kita sebut petanda dan penanda.

Menurut teori semiotika Ferdinand de Saussure, ia menempatkan tanda pada ranah komunikasi manusia seraya membuat risalah antara (*signifier*)(penanda) dan *signified* (petanda). Penanda merupakan wujud fisik sebuah tanda, contohnya lukisan pada kanvas, suara sirene ambulans serta sebotol minuman yang di genggam. Sedangkan petanda adalah tatanan mental yang, kedua unsur ini bagaikan dua sisi dari sehelai kertas, tidak ada makna tanpa *signifier* dan *signified*. Relasi dari wujud realitas tanda serta prinsip mental oleh Saussure disebut dengan signifikansi. Sederhananya, signifikansi atau *signification* bagaimana kita sebagai manusia mencantumkan makna mengenai semesta (Fiske, 2016: 49)

Charles Sanders Peirce membagi tipe-tipe tanda menjadi (*icon*), indeks (*index*), dan lambang (*symbol*) yang didasarkan atas relasi di antara representamen dan objeknya. *Icons* mempunyai kesamaan relasi dengan obyeknya dalam wujud pada umumnya (Fiske, 2016). Sebagai contoh, foto atau potret Joko Widodo merupakan ikon dari presiden Republik Indonesia. *Indeks* mudah untuk dijabarkan, *indeks* merupakan tanda yang memiliki relasi dengan kenyataan. Sederhananya

adalah garis polisi memandakkan telah terjadi sebuah peristiwa. *Symbol* merupakan tanda yang memiliki relasi dengan obyeknya adalah hasil kesepakatan, kesepahaman atau permufakatan. Sederhananya lencana polisi merupakan simbol dari orang yang berprofesi sebagai anggota kepolisian (Fiske, 2016)

Teori yang berikutnya yaitu, teori semiotika milik Roland Barthes. Barthes dikenal sebagai seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean. Barthes juga merupakan intelektual serta kritikus sastra dari Perancis yang ternama. Barthes berpendapat bahwa bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. Dengan demikian dikatakan bahwa bahasa merupakan sebuah tanda dari pemikiran sebuah masyarakat tertentu dalam menerjemahkan apa yang mereka dengar, lihat dan mereka rasakan. Sehingga perbedaan bahasa yang ada merupakan sebuah rujukan mengenai perbedaan pola pikir suatu masyarakat dalam menafsirkan sebuah pandangan. Barthes mencoba mengkaji objek masalah dengan 3 signifikasi, yaitu makna denotasi yang terkandung, makna konotasi serta makna mitologi.

Roland Barthes merupakan pengikut teori de Saussure. Pada dasarnya, Saussure menaruh intensi terhadap tatanan linguistik, terkait masalah terbentuknya kalimat, atau dalam mengesahkan suatu makna melalui sebuah proses dari rangkaian kalimat. Seperti diketahui Barthes adalah pengikut teori de Saussure, namun terdapat perbedaan (Fiske, 2016).

Perbedaan atau gagasan yang diusung oleh Roland Barthes adalah sebuah tanda, teks memiliki makna yang berbeda bila berada pada situasi dan kondisi berbeda tergantung pengalaman personal dan kultur sosial pribadi individu tersebut.

Selanjutnya Barthes mengemukakan dua tahapan pertandaan (*staggered systems*), sehingga dapat memproduksi makna secara bertingkat atau bertahap guna diciptakannya makna yang juga bertahap atau bertingkat yang disebut dengan tahapan denotasi dan konotasi.

a. Denotasi

Denotasi ialah tatanan pertandaan paling awal. Pada tahap awal ini memaparkan keterkaitan penanda dengan petanda, dalam kata lain relasi tanda dan referensinya secara alamiah, hingga membuahkan makna secara jelas. Dalam hal ini makna denotasi adalah makna yang tampak. Denotasi merupakan tatanan pertandaan pertama milik Saussure. Barthes mengatakan hal ini mengacu pada anggapan umum, atau yang sederhana dapat dikatakan sebagai makna yang sesungguhnya yang mudah dilihat dan dipahami (Fiske, 2004: 118). Arti lain adalah sesuai dengan apa yang terucap dan dirasakan oleh indera kita. Denotasi sendiri diasosiasikan sebagai ketertutupan makna karena bersifat sangat terbatas dalam mengungkap makna dari suatu tanda

b. Konotasi

Merupakan tatanan pertandaan yang memaparkan relasi penanda dengan petanda, dimana praktik sebuah makna secara tidak spesifik. Kemudian sebuah makna konotasi atau juga bisa dikatakan makna tambahan. Makna ini terbentuk

dari interaksi yang muncul ketika tanda bertemu dengan nilai-nilai budaya yang ada. Makna ini tidak semudah dari makna denotasi. Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai kulturalnya. Ini terjadi karena dipengaruhi oleh banyaknya tanda dilihat penafsir. Selain itu, makna konotasi juga memperhitungkan segala sisi yang memungkinkan untuk munculnya atau lahirnya makna baru. Barthes memberikan perumpamaan misalnya seperti dalam foto. Sederhananya denotasi ialah bagaimana sebuah gambar di *capture* oleh *camera*, berbeda dengan konotasi ialah seperti apa *camera* meng-*capture*-nya (Fiske, 2004:119).

c. Mitos

Selain makna denotasi dan konotasi, Roland Barthes juga melihat makna yang lebih dalam yaitu *myth*. Barthes memahami mitos sebagai suatu cara dari sebuah kebudayaan guna memahami sesuatu. Sebuah tanda dari makna serta kepercayaan dari suatu kultur masyarakat tertentu bersifat kesepakatan secara umum.

Konotasi menurut Barthes sama halnya dengan ideologi, atau istilahnya adalah *myth*. Mitos bertujuan memberikan dan mengesahkan terhadap aturan, adat, norma yang menonjol pada kurun waktu tertentu. Tiga struktur yang ada pada mitos yaitu penanda dan petanda serta tanda. Namun mitos terkonstruksi oleh rangkaian pemaknaan yang sudah lampau ada atau dalam kata lain konstruksi tingkatan kedua disebut juga mitos.

Barthes memiliki pertimbangan yang membuat ideologi disandingkan dengan mitos. Ia menangkap ideologi sebagai suatu yang direkayasa atau di konstruksi hingga membuat manusia berada dalam sebuah kesadaran palsu yang telah berjalan hingga menutupi sebuah kebenaran yang sesungguhnya. Sepanjang adanya eksistensi suatu kultur dan nilai-nilai, ideologi hidup didalamnya. Maka dari itu, Roland Barthes menyampaikan bahwa konotasi merupakan manifestasi dari suatu budaya. Ideologi dan kebudayaan pun masuk ke dalam teks dengan bentuk penanda-penanda penting, seperti tokoh, latar, sudut pandang, musik, lirik lagu yang digunakan, dan lain-lain. Selain itu, terdapat dua fungsi dari pada mitos di antaranya menampilkan serta menginformasikan sesuatu guna dipahami oleh orang lain serta memberdayakannya. Barthes dalam (Sunardi, 2002) mengatakan, mitos merupakan sistem tanda tingkat dua yang bersifat *arbitrary* dan *unmotivated* yang berfungsi untuk *mendistorsi*, mendeformasi, menaturalisasi dan meng-historisasi. John Fiske dalam bukunya “*Cultural and Communication Studies*” mengatakan, bahwa mitos tidak selalu bersifat universal, pada kenyataannya mitos sebagai suatu yang kuat, menonjol dan menguasai, namun di dalamnya terdapat kontra mitos (*counter-myths*)” Fiske (2004: 124).

Pada signifikasi tatanan kedua yang berkaitan dengan isi, tanda berjalan melalui mitos (myth). Mitos ialah tata cara kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa sisi terkait realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi (Sobur, 2012: 128).

Salah satu area penting yang ditambah Roland Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara panjang lebar mengulas apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tataran kedua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya.

4 Isu Lingkungan

Sebelum masuk ke dalam isu lingkungan hidup, kita harus memahami definisi atau pengertian lingkungan hidup. Pengertiannya secara yuridis terdapat dalam Undang-undang No. 32 tahun 2009 Tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup yaitu “Lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi alam itu sendiri, kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain”.

Soemarwoto dalam (Ningsih, 2017: hal 11) mengatakan bahwa Jumlah semua benda dan kondisi yang ada di dalam ruang yang kita tempati dan mempengaruhi kehidupan kita. Dilihat secara praktiknya, tidak adanya batasan ruang, akan tetapi dalam praktik sehari-hari ternyata telah diberi batasan terkait kepentingan yang telah ditetapkan. Menurut L.L. Bernard dalam (Siahaan, 2004: 17-18), membagi lingkungan ke dalam 4 (empat) bagian besar, yaitu: (1) Lingkungan fisik atau anorganik, (2) Lingkungan biologi atau organik, (3) Lingkungan sosial, dan (4) Lingkungan komposit.

Kemudian definisi lingkungan juga dipaparkan oleh Mohamad Soerjani dalam (Sarkawi, 2017: hal 105) menyatakan “lingkungan hidup adalah sistem yang merupakan kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya, yang mempengaruhi kelangsungan perilakunya dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya”.

Lingkungan hidup dan manusia mempunyai relasi yang kuat, maka kita perlu mengetahui prinsip ekologi guna mengetahui seperti apa relasi antara lingkungan hidup dengan makhluk hidup di sekitarnya. Definisi ekologi berasal dari bahasa *Greece*, “eikos” dan “logos”. Kata “oikos” memiliki arti rumah sedangkan kata “logos” memiliki arti ilmu. Istilah ini pada awalnya di tahun 1869, dicetuskan oleh ilmuwan hayati yang berasal dari Jerman yang bernama Ernst Haeckel. Secara harfiah, ekologi bermakna ilmu tentang makhluk hidup dalam rumahnya atau dapat diartikan juga sebagai suatu ilmu yang mempelajari tentang rumah tangga makhluk hidup Otto Soemarwoto dalam (Fadli, Mukhlis & Lutfi. 2016: hal 6-7).

Maka dari beberapa pengertian di atas, secara garis besar ekologi tidak hanya berbicara mengenai alam, namun berkaitan juga dengan manusia yang memiliki eksistensi budaya serta perilakunya. Sehingga dapat dikatakan bahwa ekologi merupakan ilmu interdisipliner guna memahami bagaimana hubungan antara manusia, hewan dan tumbuhan dengan lingkungannya harus dilihat dari berbagai sudut ilmu yang berkaitan.

Antara manusia, lingkungan hidup dan makhluk hidup lainnya memiliki hubungan timbal balik atau saling berkaitan. Dari hubungan timbal balik inilah membentuk sebuah ekosistem. Istilah ekosistem pertama kali diusulkan pada tahun 1935 oleh A.G. Tansley seorang ahli ekologi bangsa Inggris. Istilah ekosistem sendiri adalah perpaduan dari sistem dan ekologi. Ialah relasi lingkungannya dengan *organism* serta seluruh relasi yang telah berjalan di dalamnya. Secara sederhana dapat dikatakan relasi seluruh wujud hayat hidup dapat mempengaruhi lingkungannya di sebut dengan ekosistem (Baderan & Utina. 2009: hal 23)

Kemudian adanya perubahan pada undang-undang mengenai lingkungan hidup dengan UU No. 29 tahun 2009 definisi dari ekosistem sendiri mengalami perubahan. Definisi ekosistem terdapat dalam Bab I pasal 1 yaitu “tatanan unsur lingkungan hidup yang merupakan kesatuan utuh-menyeluruh dan saling mempengaruhi dalam membentuk keseimbangan, stabilitas, dan produktivitas lingkungan hidup”.

Guna tercapainya keseimbangan dan kedinamisan sebuah ekosistem, maka diperlukannya norma-norma atau asas yaitu :

a. Asas keanekaragaman

Segala makhluk hidup yang mendiami daratan dan air, hewan maupun tumbuh-tumbuhan yang beraneka ragam yang memiliki perannya sendiri-sendiri, namun harus ada yang mengontrolnya atau memangsa dikarenakan faktor pertumbuhan salah satu jenis dapat mengancam jenis makhluk hidup yang lain.

b. Asas kerja sama

Relasi serta kerja sama antara tumbuh-tumbuhan dengan hewan atau binatang dan binatang dengan manusia bila saling menguntungkan maka akan mewujudkan terjadinya kestabilan dan keharmonisan serta kestabilan dari sebuah ekosistem.

c. Asas persaingan

Tak hanya relasi kerja sama, perlu adanya persaingan dalam sebuah ekosistem. Dengan adanya persaingan dapat mengendalikan suatu jenis atau komponen yang mendominasi dari segi pertumbuhan akan mengakibatkan Asas persaingan ditujukan guna mengatur perkembangan biakan satu spesies atau salah satu elemen secara signifikan, pada akhirnya mengakibatkan ketimpangan dalam ekosistem.

d. Asas interaksi

Interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungannya saling memberikan hubungan dan relasi timbal balik akan mendukung pertumbuhan makhluk hidup itu sendiri, termasuk mempengaruhi kualitas serta perkembangan lingkungan tersebut. Jika interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungannya tidak terjadi, akan menyebabkan ketimpangan serta kehancuran bagi kedua belah pihak.

e. Asas kesinambungan

Keanekaragaman makhluk hidup dalam berproses dengan menjalin kerja sama, bersaing serta interaksi harus berjalan dengan konsisten, berkelanjutan dan stabil. Ketika relasi ini terputus maka akan menimbulkan

masalah keseimbangan dan kehancuran bagi keduanya, Gatot Soemartono dalam (Sa'adati. 2018: hal 12-14).

Asas-asas yang telah dipaparkan di atas jika telah terpenuhi maka akan menciptakan suatu ekosistem yang stabil, sehat dan dinamis. Namun hal tersebut masih belum bisa terwujud di Indonesia, yang mana masih banyak isu-isu terkait lingkungan hidup yang masih terus terjadi.

Lingkungan hidup merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia. Isu lingkungan hidup juga menjadi problem global, di mana digelarnya Konferensi PBB perihal isu Lingkungan Hidup di Stockholm, Swedia, pada tanggal 15 Juni 1972. Konferensi ini mengusung konsep pembangunan yang berorientasi pada wawasan dan norma-norma lingkungan guna terwujudnya pelaksanaan pembangunan yang berkelanjutan (Maramis. 2013: 4). Meski isu lingkungan ini sudah menjadi problem global selama beberapa dekade ke belakang namun, pada kenyataannya problematika mengenai lingkungan hidup di Indonesia sendiri masih terus terjadi hingga saat ini.

Kerusakan lingkungan dalam UU No. 32 tahun 2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, didefinisikan sebagai perubahan langsung dan/atau tidak langsung terhadap sifat fisik, kimia, dan/atau hayati lingkungan hidup yang melampaui kriteria baku kerusakan lingkungan hidup. Definisi kerusakan lingkungan hidup (Tahir, 2017) diartikan “sebagai proses deteriorasi atau penurunan mutu (kemunduran) lingkungan. Deteriorasi lingkungan ini

ditandai dengan hilangnya sumber daya tanah, air, udara, punahnya flora dan fauna liar, dan kerusakan ekosistem”

Kerusakan lingkungan hidup dapat di disebabkan oleh dua faktor yaitu, faktor alam dan faktor manusia. Kerusakan lingkungan akibat peristiwa alam seperti gunung meletus, banjir, tsunami, gempa bumi, kebakaran serta faktor-faktor lainnya. Sedangkan kerusakan lingkungan akibat ulah manusia adalah dampak dari praktik atau gaya hidup manusia yang mencemari atau merusak di antaranya, alih fungsi hutan, pembakaran hutan, pertambangan dan lain sebagainya. Bila dilihat secara rinci peristiwa bencana alam seperti banjir, tanah longsor, kebakaran hutan dan lahan (karhutla), kemarau adalah imbas dari kegiatan manusia yang menyebabkan pemanasan global yang dapat merubah iklim yang ada di bumi hingga terjadinya bencana-bencana tersebut.

Problematika terkait rusaknya lingkungan hidup tentu membawa dampak buruk bagi makhluk hidup dan ekosistem itu sendiri. Dampak buruk kerusakan lingkungan di Indonesia sendiri masih terus terjadi seperti, banjir, tanah longsor, kebakaran hutan dan kabut asap, kemarau dan lain sebagainya yang merenggut korban jiwa dan keanekaragaman hayati yang ada di dalamnya.

Menurut laporan dari BNPB (Badan Nasional Penanggulangan Bencana) yang dikutip dari merdeka.com (Adilah, 2020), melaporkan sepanjang tahun 2020 peristiwa bencana alam tercatat sebanyak 2.925 kasus atau peristiwa (Yusya, 2020). Peristiwa kemarau hingga menyebabkan kebakaran hutan, banjir dan banjir

bandang, tanah longsor, hingga angin topan atau tornado. Bencana tersebut adalah bencana yang mendominasi sepanjang tahun 2020.

Masih dengan data yang sama, Kepala BNPB Doni Monardo mengatakan “korban meninggal dunia akibat dampak bencana alam tersebut ada sebanyak 370 jiwa, 39 orang yang hilang dan 536 jiwa mengalami luka-luka”. Selain manusia yang mengalami korban jiwa terkait bencana alam, makhluk hidup lainnya seperti hewan juga menjadi korban dari eksploitasi hutan yang mengakibatkan kehilangan habitat dan terancam punah oleh perburuan liar. Seorang ahli dunia satwa dari Institut Pertanian Bogor, Prof. Dr. Ani Mardiasuti mengatakan bahwa kepunahan satwa liar akan terjadi oleh dampak bencana karhutla ini, yang dikutip dari Kompas.com (Triyadi, 2015) hal ini terkait KARHUTLA 2015 di Riau dengan jumlah areal terbakar 2.611.411 hektar.

Kualitas lingkungan hidup di Indonesia dapat dilihat dari Indeks Kualitas Lingkungan Hidup (IKLH) yang diselenggarakan oleh Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (KLHK) setiap tahunnya. Pada tahun 2019 nilai IKLH sebesar 66,55 di mana mengalami penurunan sebesar 5,12 poin dari tahun sebelumnya yaitu 71,67 poin pada tahun 2018 (Rahman, R. dkk. 2020: hal 54).

Dalam upaya menjaga dan mengelola lingkungan hidup seperti yang dijabarkan dalam UUPPLH tahun 2009, selain pemerintah kita sebagai masyarakat maupun individu juga memiliki kewajiban dalam menjaga, mengelola dan melestarikan lingkungan di Indonesia. Terkait masalah lingkungan yang ada, dalam perkembangan teknologi komunikasi ini, banyak platform dan media yang bisa kita

gunakan untuk meningkatkan *awareness* dan mengedukasi masyarakat, salah satunya melalui video klip musik. Banyak musisi di Indonesia yang melakukan kampanye dan kritik terkait isu lingkungan hidup yang terjadi di Indonesia. Salah satu bentuk kampanye dan kritik dari kalangan musisi Indonesia yaitu Tuan Tigabelas, merupakan musisi hip-hop atau disebut dengan Rapper. Isu lingkungan ini dibawakan oleh Tuan Tigabelas dalam sebuah lagu dan video klip musik yang berjudul “Last Roar” yang terdapat dalam album perdananya yaitu “Harimau Soematra”. Lagu tersebut menceritakan tentang spesies Harimau Sumatera yang kini berada dalam status kritis (*Critically Endangered*). (*Pantera Tigris Sumatroae*) atau Harimau Sumatra merupakan sub spesies yang tersisa di Indonesia. Seperti yang kita ketahui, Indonesia pernah memiliki dua spesies harimau yaitu harimau (Bali & Jawa) telah duluan punah. Faktor-faktor yang mempengaruhi berkurangnya populasi Harimau Sumatera yaitu rusaknya habitat harimau oleh konversi hutan, eksploitasi hutan, kebakaran hutan dan perburuan liar. Faktor-faktor tersebut merupakan bentuk isu kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh aktivitas manusia.

Tuan Tigabelas menjalin kolaborasi dengan WWF Indonesia dalam pembuatan lagu dan video klip musik “Last Roar”. WWF (*World Wide Fund for Nature*) Indonesia merupakan yayasan konservasi yang bersifat independen dan merupakan anggota lembaga dunia WWF. *Jobdesk* dari WWF sendiri selain menangani problematikkah *wild life* namun juga menangani persoalan lingkungan secara global maupun nasional. Bentuk kerja sama ini dilakukan pada tanggal 29 Juli 2019 bersamaan dengan *Global Tiger Day*. Gunung Pancar, Jawa Barat

menjadi *venue* acara dan kolaborasi antara pihak WWF Indonesia dengan Tuan Tigabelas dengan konsep konser konservasi atau *Concert-vation: Concert and Conservation* pada tanggal 27 Juli 2019. Selain itu beberapa *footage* dalam video klip *Last Roar* bersumber dari WWF Indonesia. Setelah melakukan *launching* album *Harimau Soematrae* serta *single* ‘Last Roar’ selanjutnya beberapa keuntungan lakunya album Harimau Soematrae akan disumbangkan untuk keperluan konservasi harimau Sumatera. Bagi Tuan Tigabelas album ini dibuat untuk meningkatkan *awareness* bagi para pendengarnya tentang isu Harimau Sumatera yang telah berada di ujung kepunahan. Sebagaimana harimau merupakan bagian dari sebuah ekosistem yang harus dijaga demi menciptakan suatu ekosistem yang stabil, sehat dan dinamis.

5. Ideologi Ekologisme

Orang yang pertama kali memperkenalkan istilah ideologi adalah filsuf Perancis yaitu Antoine de Tracy pada tahun 1796. Ideologi berasal dari bahasa Yunani “*ideologia*” yaitu ajaran mengenai idea dan merupakan komposisi dari pengertian *idea*, artinya gagasan atau *fenomen* dan *logos*, artinya akal.

David Miller dalam (Kusumohamidjojo, 2015) merumuskan ideologi sebagai seperangkat kepercayaan mengenai alam sosial dan politik yang secara bersamaan memberi makna kepada sesuatu yang berlangsung dalam masyarakat dan membimbing respons praktis kita terhadapnya. Ideologi adalah sistem keyakinan, sistem nilai, dan emosi-emosi yang menentukan tindakan kolektif (Rejai, 1991).

Dalam perkembangannya, pengertian ideologi semakin meluas meskipun sebenarnya *mind point* nya tetap sama yakni ide atau gagasan. Secara harfiah dan sebagaimana yang digunakan dalam metafisika klasik, ideologi merupakan ilmu pengetahuan tentang ide- ide, studi tentang asal – usul ide- ide. Sementara dalam penggunaan modern, ideologi mengandung makna peyoratif (makna negatif atau jelek) sebagai teorisasi atau spekulasi dogmatik dan khayalan kosong yang tidak betul atau tidak realitas bahkan palsu dan menutup – nutupi realitas sesungguhnya. Sedangkan dalam arti melioratif (makna positif atau baik), ideologi adalah setiap sistem gagasan yang mempelajari keyakinan – keyakinan dan hal – hal atau ide filosofis, ekonomis, politis dan sosial. Jadi secara umum ideologi adalah pemikiran yang mencakup konsepsi mendasar tentang kehidupan dan memiliki metode untuk merasionalisasikan pemikiran tersebut berupa fakta.

Penelitian ini akan melihat bagaimana sebuah video klip musik “Last Roar” sebagai salah satu produk komunikasi massa, yang di dalamnya terdapat pesan dan ideologi. Pada penelitian ini, berkaitan dengan isu lingkungan maka, perlu melihat paradigma dan ideologi apa saja yang berada dalam substansi lingkungan. Pengelolaan, pengawasan serta pelestarian lingkungan merupakan bagian dari tanggung jawab pemerintah dan seluruh warga negara republik Indonesia.

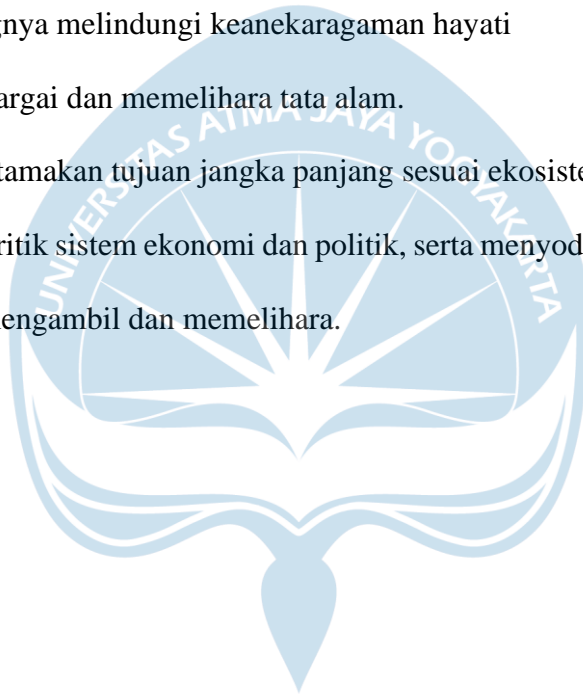
Dalam pengelolaan lingkungan hidup oleh pemerintah tentu saja berbicara mengenai politik ekonomi lingkungan yaitu ekosentrisme dan anthroposentrisme. Terjadi rivalitas kedua pemikir teori ini karena kedua teori ini memiliki pemikiran yang saling bertolak belakang. Ekosentrisme dinamakan sebagai ekosentris dan pemikir anthroposentrisme dinamakan sebagai anthroposentris. Ekosentris melihat

alam sebagai sebuah hubungan yang setara sedangkan anthroposentris memberikan kuasa dan peran yang lebih besar kepada manusia dalam pengelolaan lingkungan hidup.

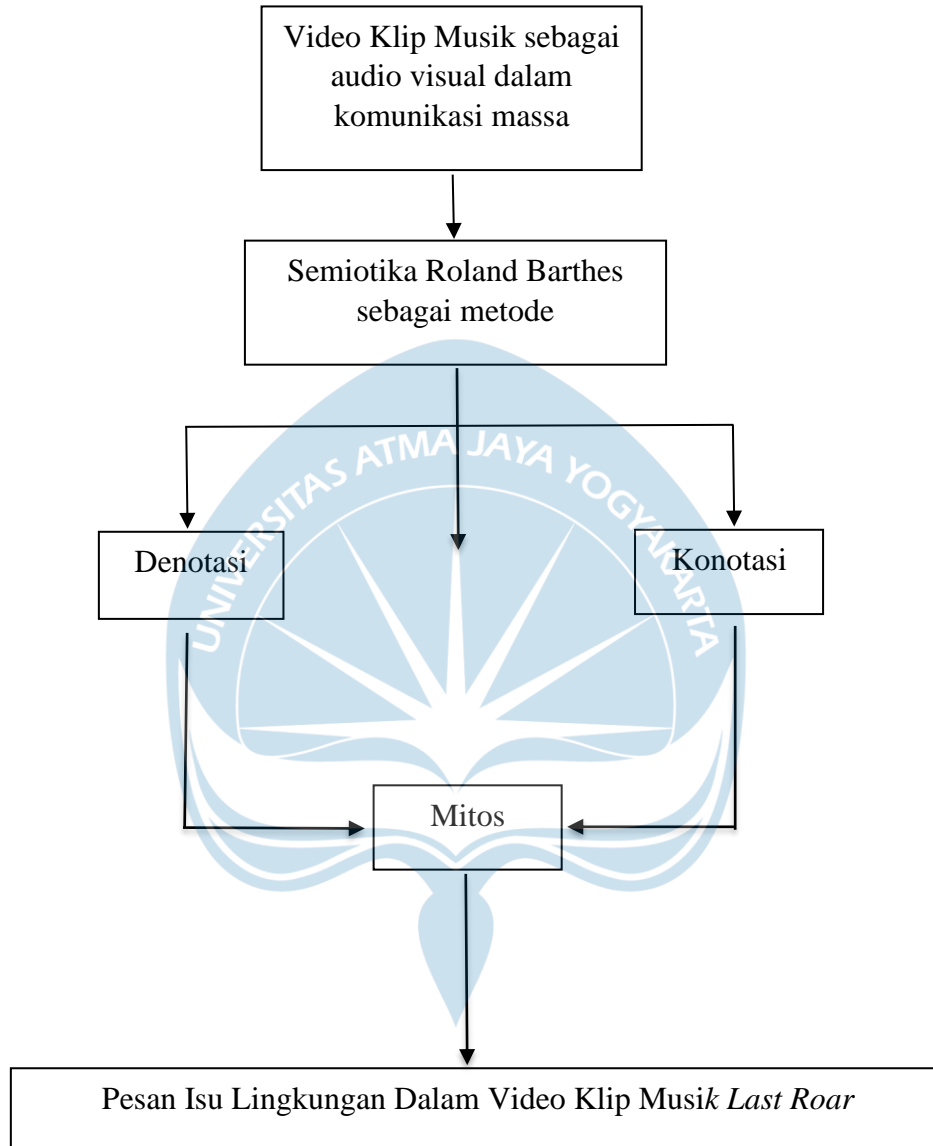
Antroposentrisme teori ini memandang bahwa manusia merupakan pusat dari sistem alam semesta. Manusia dan kepentingannya dianggap yang paling menentukan dalam tatanan ekosistem dan dalam kebijakan yang diambil dalam kaitan dengan alam, baik secara langsung atau tidak langsung. Nilai tertinggi adalah manusia dan kepentingannya, hanya manusialah yang pantas memiliki nilai (Keraf, 2002: 36).

Etika Lingkungan Ekosentrisme adalah sebutan untuk etika yang menekankan keterkaitan seluruh organisme dan anorganisme dalam ekosistem. Setiap individu dalam ekosistem diyakini terkait satu dengan yang lain secara mutual. Planet bumi menurut pandangan etika ini adalah semacam pabrik integral, suatu keseluruhan organisme yang saling membutuhkan, saling menopang dan saling memerlukan. Sehingga proses hidup-mati harus terjadi dan menjadi bagian dalam tata kehidupan ekosistem. Kematian dan kehidupan haruslah diterima secara seimbang. Hukum alam memungkinkan makhluk saling memangsa di antara semua spesies. Ini menjadi alasan mengapa manusia boleh memakan unsur-unsur yang ada di alam, seperti binatang maupun tumbuhan. Menurut salah satu tokohnya, John B. Cobb, etika ini mengusahakan keseimbangan antara kepentingan individu dengan kepentingan keseluruhan dalam ekosistem. Secara umum etika ekologi dalam (ekologisme) ini menitik beratkan pada beberapa hal, sebagai berikut:

1. Manusia adalah bagian dari alam.
2. Menekankan hak hidup makhluk lain, walaupun dapat dimanfaatkan oleh manusia, namun tidak boleh sewenang-wenang dalam pemanfaatannya.
3. Memiliki rasa empati terhadap perlakuan sewenang-wenang terhadap alam.
4. Kebijakan manajemen lingkungan bagi semua makhluk.
5. Pelestarian alam tanpa adanya monopoli.
6. Pentingnya melindungi keanekaragaman hayati
7. Menghargai dan memelihara tata alam.
8. Mengutamakan tujuan jangka panjang sesuai ekosistem
9. Mengkritik sistem ekonomi dan politik, serta menyodorkan sistem alternatif yaitu mengambil dan memelihara.



F. Bagan Teknik Penelitian



Sumber: Olahan Peneliti

Bagan di atas merupakan gambaran proses penelitian dari peneliti. Di mana video klip musik yang ditayangkan akan dipilihkan *scene*-nya yang kemudian akan dicari penanda dan petanda denotasi. Setelah itu dari keduanya kaitkan yang akan menjadi tanda denotasi. Setelah ditemukan tanda denotasi tersebut, tanda itu akan menjadi penanda konotasi. Lalu selanjutnya peneliti mencari dari petanda konotasi dan

mengaitkannya dan menjadikannya sebagai tanda konotasi. Dari proses tersebut maka data untuk mendukung analisis isu lingkungan yang ada pada video klip musik “Last Roar”

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif-interpretatif. Penulis menggunakan pendekatan deskriptif untuk menjabarkan fenomena yang ada dalam bentuk tulisan. Sedangkan interpretatif digunakan untuk menafsirkan tanda-tanda yang ada di dalam *scene* video klip “Last Roar” secara denotatif dan konotatif.


2. Metode Penelitian


Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotik. Analisis semiotik merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis makna dari tanda-tanda yang ada dalam suatu fenomena. Kajian semiotika juga mempelajari tentang segala bentuk hubungan antara tanda dengan realitasnya dan hubungan di antara para penggunaannya dalam kehidupan sosial masyarakat (Mulyawan, 2010:13). Fenomena yang dimaksud di sini adalah video klip musik “Last Roar” di youtube.


3. Unit Analisis

Audio serta visual dalam bentuk *scene* serta lirik yang terdapat pada video klip musik “Last Roar” sebagai unit analisis. Pada konteks penelitian ini, peneliti memakai istilah *scene* guna membagi isu lingkungan hidup yang terjadi di dalam video klip musik “Last Roar”. Potongan adegan-adegan, dialog dalam suatu film di sebut dengan *scene*. Sedangkan *shot* adalah gambaran satu adegan. Pada konteks penelitian ini, peneliti akan memakai *scene*, *shot* serta lirik seperti tabel di bawah ini :

Tabel 1.1 : Tabel Analisis *Scene*, *Shot*, Lirik

<i>Scene</i>	<i>Shot</i>	Lirik/Audio
	<p>Long Shot (LS):</p> <p><i>Shot</i> ini menunjukkan suatu lokasi. Sebuah hutan yang sedang terbakar dengan api yang masih berkobar.</p> <p>Camera Angle:</p> <p><i>Eye Level</i>, di mana <i>angle</i> ini bertujuan untuk menunjukkan subjek yang sejajar</p>	<p>“Rumah Kami dibakar untuk kelapa sawit,</p>

	<p>dengan penonton atau dalam kata lain seolah-olah penonton melihat secara langsung ke objek.</p>	
	<p>Medium Shot (MS): <i>Shot</i> ini memfokuskan pada detail ekspresi wajah dari Harimau Sumatera yang sedang merayap dengan menunjukkan taringnya serta muka yang geram.</p> <p>Low Angle: <i>Camera Angle</i> dalam <i>shot</i> ini bertujuan untuk memberikan kesan besar atau gagah</p>	<p>“Nama Tuhan kalian profit, kau buat hutan sakit”</p>

	<p>Long Shot (LS):</p> <p><i>Shot</i> ini menunjukkan hubungan Tuan Tigabelas dengan latar belakang hutan dan lingkaran api. Tuan Tigabelas yang sedang duduk di dalam lingkaran api yang kecil sambil bernyanyi.</p> <p>High Angle:</p> <p>Teknik <i>shot</i> ini, kameramen memosisikan kamera berada di atas atau posisinya berada di atas objek yang akan dibidik. Teknik ini bertujuan</p>	<p>“Kau bakar semua pohon binatang pun lari”</p>
--	---	--

	menampilkan objek tampak seakan tertekan atau objek terlihat kecil.	
--	---	--

4. Obyek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada isu lingkungan dalam video klip *Last Roar*. Maka objek dari penelitian ini adalah video klip “Last Roar”. Video klip *Last Roar* diunggah ke situs *Youtube* pada tanggal 29 Juli 2019. Peneliti mengunduh video klip tersebut melalui situs *Youtube*. Durasi dari video klip tersebut sekitar 5 menit lewat 46 detik.

5. Jenis Sumber Data

a. Data Primer

Video klip musik “Last Roar” akan dipakai sebagai data primer yang diunduh dari situs www.youtube.com

b. Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan penulis adalah literatur dan tinjauan pustaka yang berkaitan dengan video klip sebagai pesan kritik.

6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan pengamatan langsung terhadap video klip “Last Roar”. Selain pengamatan terhadap video klip tersebut, penulis juga akan

melakukan studi literatur-literatur yang berkaitan dengan video klip sebagai media kritik sehingga dapat dijadikan bahan referensi bagi penulis dalam melakukan penelitian. Serta menggunakan metode penelusuran data melalui internet.

7. Metode Analisis Data

Semiotika model Roland Barthes merupakan metode analisis yang di pakai oleh peneliti pada penelitian ini. Roland Barthes mengagas dua tatanan pertanda (*staggered system*) yang mana nantinya dapat menghasilkan makna yang bersusun, yaitu tatanan denotasi (*denotation*) dan konotasi (*connotation*).

Denotasi merupakan susunan atau tatanan pertanda yang menjabarkan relasi antara penanda dan petanda, atau antara tanda dan acuannya pada kenyataannya, yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Makna denotasi (*denotative meaning*), yang dimaksudkan yaitu makna apa yang tampak. Contohnya, foto potrait Jokowi, artinya potret Jokowi yang sebenarnya. Denotasi ialah tanda yang penandanya mempunyai kesepakatan, persetujuan atau konvensi.

Konotasi ialah tatanan pertanda yang menjabarkan relasi antara penanda dan petanda, yang di dalamnya dijalankannya makna yang tidak khusus, tidak langsung dan tidak mutlak, artinya membuka banyak probalitas yang berbeda. Ia menciptakan makna tatanan kedua, dimana berlaku pada saat penanda ditautkan oleh berbagai prespektif psikologis, seperti afeksi, emosi atau keyakinan. Contohnya tanda lampu merah

bermakna konotasi (berhenti) kemudian tanda sirene ambulans bermakna konotasi 'keadaan darurat'. Konotasi dapat menciptakan makna tingkatan kedua yang bersifat terselubung atau tersembunyi, yang disebut makna konotatif (*connotative meaning*).

Barthes menjelaskan signifikasi tatanan pertama adalah relasi antara *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) di dalam sebuah tanda akan realitas eksternal. Dalam hal ini Barthes menyebutkan sebagai denotasi, yakni makna paling nyata dari tanda. Untuk menampakkan signifikasi tatanan kedua, Barthes memakai istilah konotasi. Hal ini menunjukkan hubungan yang terjadi pada saat tanda bertemu dengan afeksi atau emosi dari *The reader* atau pembaca serta norma-norma atau suatu nilai yang dipercaya dari sebuah kebudayaannya. Sederhananya adalah, denotasi ialah apa yang ditampilkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan konotasi ialah bagaimana menggambarannya (Sobur, 2012: 127).

Dalam signifikasi tingkatan kedua yang berelasi dengan isi, tanda beroperasi melalui mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami berbagai sisi terkait sesuatu secara alamiah atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang memiliki nilai dominan (Sobur, 2012: 128).

Selanjutnya, Roland Barthes menyadari adanya kehadiran makna yang lebih signifikan tatanannya, tetapi lebih bersifat konvensional, yaitu makna yang berkaitan dengan mitos. Mitos dalam pemahaman semiotika

Roland Barthes adalah pengkodean makna dan nilai-nilai sosial (yang sebetulnya arbiter atau konotatif) sebagai sesuatu yang dianggap alamiah.

Salah satu wilayah urgensi yang ditambahkan oleh Roland Barthes dalam studinya perihal tanda yaitu adanya peran pembaca (*the reader*). Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda membutuhkan sikap partisipasi pembaca sehingga dapat berjalan sebagaimana mestinya. Barthes secara intens membahas apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tingkatan kedua, yang dibangun di atas sistem lain yang sebelumnya sudah hadir. Sastra merupakan contoh paling jelas sistem pemaknaan tataran kedua yang dibangun di atas bahasa sebagai sistem yang pertama. Sistem atau tataran kedua ini oleh Barthes disebut dengan konotatif, yang di dalam *Mythologies*-nya secara tegas ia bedakan dari *denotative* atau sistem pemaknaan tataran pertama.

Tabel 2 : Tingkatan Signifikasi Roland Barthes

Code	Signifier (1)	Signified
	Sign (Meaning) (3)	
Myth	Signifier (I)	Signified (II)
	FORM	CONCEPT
	Sign (III)	
	SIGNIFICATION	

Sumber : Sunardi, 2002

Pada tatanan tingkat pertama, hubungan antara *signifier* dan *signified* akan membentuk *sign*. *Sign* pada tatanan tingkat pertama menjadi *form* pada tatanan tingkat kedua. Hubungan antara *form* dan *concept* pada tatanan tingkat kedua akan membentuk *signification*. Penelitian ini tentunya akan dilakukan dalam dua tingkat. Pemaknaan tingkat pertama adalah tahap denotasi, yaitu penelitian di tahap produksi dengan melihat pesan yang tampak di permukaan dan terbaca oleh orang banyak. Pemaknaan tingkat kedua adalah konotasi, yaitu penelitian dengan melihat pesan lain yang tersembunyi. Sehubungan dengan pembahasan mengenai eksploitasi sensualitas dalam koreografi di music video K-pop, dengan menggunakan metode semiotika, pada Pemaknaan tingkat pertama (denotasi) akan terlihat pesan-pesan dan makna-makna yang jelas dari music video tersebut, namun ketika memasuki pemaknaan tingkat kedua (konotasi) maka akan terlihat hal yang tersembunyi.

Pendekatan semiotika yang digagas oleh Roland Barthes sebagai penandaan bertingkat tertuju pada mitos. Bahasa membutuhkan kondisi tertentu untuk menjadi mitos. Secara semiotik hal ini ditandai pada pemaknaan tingkat kedua. Aspek material mitos, yakni petanda-petanda pada *the second order semiological system* itu, dapat disebut sebagai retorik atau konotator-konotator, yang tersusun dari tanda-tanda pada tingkat pertama, sementara petanda-petandanya sendiri dapat dinamakan fragmen ideologi (Budiman, 2003: 63 – 64). Menurut Barthes, pada pemaknaan tingkat pertama atau denotasi, bahasa menghadirkan kode-kode sosial secara eksplisit berdasarkan relasi antara penanda dan petanda. Sebaliknya, pada pemaknaan tingkat kedua atau konotasi, bahasa menghadirkan kode-kode yang

sifatnya implisit, yaitu sistem kode yang tandanya bermuatan makna-makna tersembunyi. Makna yang tersembunyi ini merupakan kawasan di mana ideologi atau mitologi berada.

Pembahasan ini bertujuan untuk menemukan makna-makna konotasi yang terdapat dalam setiap scene yang ada pada video klip musik “Last Roar” serta memaknai mitos yang tertuang di dalamnya. Menurut Barthes dalam mengkaji gambar harus dimulai dari tataran makna denotasi menuju tataran konotasi, dengan demikian gambar memiliki segala kemungkinan untuk menjadi mitos. Hal ini disebabkan karena gambar telah diseleksi, diposisikan, ditampilkan dalam ukuran tertentu berdasarkan nilai-nilai profesional sekaligus nilai ideologi tertentu (Sunardi, 2004: 184).

Relasi pada tatanan pertama yaitu penanda dan petanda akan menjadi *sign* (meaning). Makna denotasi muncul pada tatanan pertama ini. Perubahan bentuk menjadi *form* berangkat dari *sign* pada tatanan pertama, kemudian pada tatanan kedua berubah bentuk menjadi signifikansi. Mitos berada pada tatanan signifikansi yang kedua. Aspek ketentuan mitos yaitu berbagai penanda dalam tatanan kedua dapat dikatakan sebagaimana retorika atau retorik, di mana terstruktur oleh berbagai tanda pada tatanan pertama. Kemudian petandanya dapat disebut dengan *fragment ideology*, dalam (Budiman, 2003). Berbagai petanda tersebut berelasi secara komunikasi pada suatu kebudayaan, historis, wawasan yang mana melalui jalur tersebut dimanah lingkungan sekitar dapat membentuk sistem (Hadiati, 2013)