

KONSTRUKSI IDEOLOGI FETISISME KOMODITI DALAM VIDEO KLIP COLDPLAY “ADVENTURE OF A LIFETIME”

Sutrano

Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Tadulako

Jl. Soekarno Hatta Km. 9 Kota Palu Sulawesi Tengah

E-mail: sutrano48@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berdasarkan pada asumsi teori yang menyatakan bahwa media massa (termasuk video klip) dapat mempengaruhi individu sebagai khalayaknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Fetisisme Komoditi yang terkandung dalam video klip Coldplay “*Adventure Of A Lifetime*” serta bagaimana realitas, representasi dan ideologi dalam video klip Coldplay. Tipe penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan menggunakan analisis *Semiotika* sebagai teknik analisis data. Analisis *semiotika* berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Dalam penelitian ini juga digunakan teori konstruksi realitas sosial media massa. Analisis *Semiotika* yang digunakan adalah model analisis *Semiotika* John Fiske dengan pendekatan tiga fase atau tahap analisis yaitu, *Tahap Realitas*, *Tahap Representasi*, dan *Tahap Ideologi*. Subjek penelitian ini adalah Video Klip Coldplay “*Adventure Of A Lifetime*” dengan objek penelitiannya adalah *scene-scene* yang di dalamnya menampilkan Fetisisme Komoditi. Hasil temuan berdasarkan perangkat *Semiotika* Fiske akan menggali tentang fetisisme komoditi yang berarti melihat makna sesuatu sebagai bagian yang lebih dari kenyataan fisiknya. Padahal pada kenyataannya makna tersebut semata diciptakan lewat sudut pandangnya melalui sistem makna, yang kemudian akan disampaikan dalam tiga tahap. Pertama, *Tahap Realitas* yang mengenai hal-hal yang di sampaikan secara empiris bahwa simpanse menjadi objek utama yang memperlihatkan penggunaan teknologi yang kemudian mengubah perilaku sehingga menunjukkan unsur fetisisme komoditi. Kedua, *Tahap Representasi* yang mengungkap tentang penonjolan perilaku bahkan kode visual editing yang memperlihatkan bahwa seekor simpanse dalam video klip tersebut memperlihatkan tingkah laku tidak sewajarnya simpanse pada umumnya, bahkan bertingkah laku seperti manusia. Kemudian dua tahap tersebut akan disinergitaskan sehingga memunculkan *Tahap Ideologi* yang menjelaskan bahwa unsur fetisisme komoditi yang terlihat dalam video klip tersebut menunjukkan bahwa teknologi menjadi objek utama dalam mendoktrin perubahan perilaku secara berlebihan. Hal ini kemudian yang ingin disampaikan dalam video klip tersebut, agar menggunakan sesuatu hal itu tidak berlebihan dan seharusnya pada tempatnya masing-masing.

Kata kunci: Ideologi; Fetisisme Komoditi; Video Klip; John Fiske

Submisi: 9 Maret 2020

Pendahuluan

Komunikasi merupakan penyampaian pesan secara efektif dan informasi secara luas dengan menggunakan komunikasi massa dalam penyampaiannya menggunakan alat media massa. Media massa terbagi 3 kategori yaitu; media cetak, media elektronik, dan media online.

Dalam bidang ilmu komunikasi, kita sering mendengar kata tanda dan makna. Hal ini menunjukkan bahwa, dalam ilmu komunikasi itu sendiri, mengatakan bahwa segala sesuatu itu memiliki tanda dan makna. Tanda selalu memiliki makna yang terkandung di dalamnya karena makna merupakan hasil interaksi dinamis antara tanda, *interpretant* dan objek; makna secara

historis ditempatkan dan mungkin akan berubah seiring dengan perjalanan waktu.

Membahas tentang tanda (*sign*), sering pula terjadi dalam berkomunikasi. Tanda dalam perspektif ilmu komunikasi adalah sebagai unsur dasar dalam segala sesuatu yang mengandung makna, yang mempunyai dua unsur, yaitu penanda (bentuk) dan petanda (makna) (Piliang, 2012:20). Sedangkan komunikasi sendiri adalah pengiriman pesan dari A ke B. Akibatnya perhatian utama mereka terpusat pada medium, saluran, pengiriman, penerima, gangguan, dan umpan balik (feedback), di mana semua istilah-istilah tersebut terkait dengan proses pengiriman pesan.

Berhubungan dengan beberapa hal yang mengaitkan komunikasi dan media massa, kemudian penulis melihat tentang video klip yang memang termaksud dalam media massa, ini mempunyai keunikan dalam pembuatannya, seperti video klip Coldplay yang berjudul "*Adventure Of A Lifetime*".

Video klip pada umumnya, merupakan salah satu bagian dari sebuah film. Hanya saja, perbedaan dari video klip dan film terlihat dari durasi yang di tayangkan. Sebuah video klip tidak akan terlepas dari peristiwa yang ditandakan sebagai realitas. Video klip juga memiliki elemen-elemen pendukung untuk memperindah tampilan dari video tersebut. Pertama, tampilan didalamnya mencakup pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, *gesture* dan ekspresi. Bagaimana elemen-elemen tersebut membentuk visualisasi dari sebuah lirik lagu yang kemudian ditampilkan dalam sebuah video klip. Tampilan tersebut dapat membangun sebuah makna yang ingin disampaikan.

Kedua, video klip tidak terlepas juga dari representasi sebuah realitas yang terkode yang harus ditampakkan dalam sebuah video klip, di dalamnya mencakup teknik pengambilan kamera, *lighting*, *editing*, musik dan suara. Dari hal tersebut, elemen-elemen kemudian dimasukkan ke

dalam objek yang digambarkan menyesuaikan dengan *setting*.

Terakhir terdapat sebuah ideologi yang terbentuk dari representasi yang muncul dalam video klip tersebut. Ideologi tersebut didapatkan melalui gambaran peristiwa yang dimunculkan dalam suatu video klip.

Berbicara tentang video klip, penulis tertarik dengan salah satu band yang terkenal dengan tema-tema sangat unik dan menarik yang di realisasikan pada sebuah video klipnya, tidak seperti video klip pada umumnya, Karena dalam video klipnya, sering menggunakan hewan sebagai objek utama mereka, band ini bernama Coldplay. Coldplay sendiri adalah salah satu band asal Britania Raya yang beraliran *rock alternative*. Band ini di bentuk tahun 1996, Coldplay beranggotakan 4 personil di mana Chris Martin sebagai vokalis utama, Jonny Buckland sebagai gitaris utama, Guy Berryman sebagai *bassis*, dan Will Champion sebagai *drummer* (<http://coldplay.com>).

Beberapa contoh video klipnya yaitu "*Paradise*" yang menggambarkan sosok gajah, "*Up and Up*" terdapat dunia yang tidak seperti biasanya, "*Yellow*", latar dan suasana yang unik. Klip ini pun mempunyai keunikan yang dimana pembuatan video klipnya dirancang pada dini hari, bintang-bintang masih bersinar terang di langit hingga sampai matahari terbit dan "*Adventure Of A Lifetime*".

Berhubungan dengan beberapa keunikan pada video klip Coldplay, penulis ingin meneliti lebih dalam tentang salah satu pesan yang terdapat pada video klip Coldplay yang berjudul "*Adventure Of A Lifetime*".

Video klip yang berdurasi sekitar 5 menit 15 detik ini, di buat oleh Chris Martin dan Gitarisnya Jonny Buckland, yang terinspirasi dari pemikiran Chris Martin tentang film "*Planet Of The Apes*". Dalam Video klip tersebut, Chris Martin ingin membuat pesan dalam video klip mereka, sehingga dapat dicerna oleh semua orang

yang melihat dan mendengarkannya dalam konteks perasaan.

Dalam video klip "*Adventure Of A Lifetime*", bercerita tentang sekelompok simpanse yang tidak sengaja mendapat *minitape* atau *radio*, dan kemudian simpanse tersebut mulai mengeluarkan tingkah aneh atau diluar hal yang sewajarnya dilakukan oleh seekor simpanse, dengan berjalan dan memanggil sekawanannya seperti tingkah laku seorang manusia, dengan lancar menggerakkan gerakan mulut mereka dengan menyanyi kemudian menari serta memainkan alat musik. Singkatnya pada akhir video klip salah satu simpanse memanjat di atas pohon dan melihat ke depan dan terdapat sebuah pemandangan menarik, yaitu seperti di atas awan dengan beberapa bangunan kubah.

Setelah melihat kondisi di atas yang di lakukan oleh sekelompok simpanse tersebut, penulis melihat perilaku yang tidak sesuai dengan realitas sekelompok simpanse itu sendiri. Dalam hal ini, penulis menganggap bahwa di dalamnya terdapat unsur-unsur fetisisme. Fetisisme dalam perspektif ini ialah di mana kondisi yang di dalamnya sebuah objek mempunyai makna yang tidak sesuai dengan realitas objek itu yang sesungguhnya.

Istilah *fetish* sendiri berasal dari Bahasa portugis *feitico*, yang berarti pesona, daya pikat atau sihir. Dalam pemikiran Karl Marx, menggunakan istilah ini untuk menjelaskan segala sesuatu yang dipuja tanpa alasan akal sehat. Termasuk ke dalamnya adalah pemujaan terhadap ikon-ikon modern, seperti rambut Elvis Presley, jaket Michel Jackson atau tas Madona, yang di anggap mempunyai kekuatan atau pesona tertentu, sehingga untuk memperolehnya orang mau membeli dengan harga yang mahal.

Berdasarkan perspektif tentang fetisisme di atas, penulis menemukan bahwa salah satu kategori fetisisme yang pada saat ini di lihat oleh penulis dalam video klip coldplay "*Adventure Of A Lifetime*" ialah dimana fetisisme di gunakan sebagai komoditi. Kata komoditi sendiri mempunyai

arti yang di mana segala sesuatu yang diproduksi dan dipertukarkan dengan sesuatu hal yang lain, biasanya uang, dalam rangka memperoleh nilai lebih atau keuntungan, sehingga penulis mendapat penjelasan bahwa Fetisisme komoditi sendiri ialah sebuah fenomena yang di dalamnya seseorang melihat makna sesuatu sebagai bagian *inheren* dari eksistensi fisiknya, padahal pada kenyataannya makna tersebut semata di ciptakan lewat integrasinya ke dalam sistem makna (Piliang 2012:16).

Namun dalam hal ini, penulis mendapatkan pemahaman dari pola pikir seorang Karl Marx yang mengatakan bahwa fetisisme komoditi adalah fenomena yang melihat sesuatu sebagai mempunyai nilai yang *Inheren* pada dirinya, padahal nilai tersebut di ciptakan oleh manusia. Karl Marx sendiri memberi pemahaman bahwa bagaimana sebuah produk atau barang mengkomunikasikan relasi social (kelas, status, kondisi, peran, tingkat, prestise) yang beroperasi di dalam sebuah konteks sosial. Hal ini di kuatkan dengan adanya sebuah ideologi yang di konstruksikan.

Ideologi sendiri merupakan konstruksi sosial yang menjadi panduan atau aturan dan mempunyai tujuan dalam melakukan apa yang harus atau tidak harus dilakukan seseorang sebagai anggota masyarakat. Eggins (1994:10) menyatakan konteks ideologi mencakup nilai (yang dimiliki secara sadar atau tidak) sudut pandang, posisi atau perspektif yang dianut. Ideologi ditentukan oleh sejumlah faktor seperti kelas sosial, jenis kelamin, etnis dan generasi (Martin 1992:581).

Fowler dan Kress (1979:185) menyatakan bahwa semua teks diwujudkan dalam ideologi. Dari uraian diatas dapat diartikan bahwa konsep ideologi mengacu pada nilai yang sudut pandangnya berhubungan dengan perspektif masyarakat yang dipengaruhi oleh sejumlah faktor sosial seperti jenis kelamin dan etnis.

Dari sisi lain dapat digambarkan ideologi berhubungan dengan bahasa dan kebudayaan karena pengaruh sosial dan

politik dalam masyarakat. Dalam pandangan Kress bahwa ideologi merupakan realisasi dari teks. Dengan kata lain, ideologi direalisasikan dalam teks.

Setelah mengamati penjelasan di atas, kemudian penulis ingin juga mengungkap lebih dalam tentang fetisisme komoditi yang terdapat dalam video klip “*Adventure Of A Lifetime*” dengan menggunakan analisis semiotika oleh John Fiske .

John Fiske adalah Profesor Emeritus pada Jurusan Seni Komunikasi Universitas Wisconsin-Madison, USA. John Fiske berpendapat bahwa hal yang ditampilkan di layar kaca televisi atau film merupakan suatu realitas sosial dengan kata lain realitas merupakan suatu produk yang dihasilkan oleh manusia.

Semua elemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis, seperti ras, kelas, profesi, pendidikan, dan lain-lain. Untuk mendukung penulis dalam melakukan penelitian yang sesuai dengan fokus dan pertanyaan penelitian, maka penulis menggunakan pendekatan semiotika John Fiske, di mana sistem penandaannya meliputi Realitas, Representasi dan Ideologi. Sistem penandaan ini digunakan untuk menganalisis tanda-tanda dalam nilai fetisisme komoditi yang terkandung dalam video klip band coldplay yang berjudul “*Adventure Of A Lifetime*”.

Penelitian mengenai fetisisme komoditi dalam video klip, sebelumnya pernah dilakukan oleh Nicolaus Sulistyono D. / Josep J. Darmawan dengan judul “REPRESENTASI FETISISME KOMODITAS FANS JKT48 DALAM FILM DOKUMENTER “IDOLAKU, JIWA RAGAKU”. Hasil dari penelitian tersebut, menunjukkan bahwa dengan teori fetisisme milik Freud, kehidupan fans JKT48 dapat digolongkan sebagai fans dengan tingkatan “fetishist tingkat tinggi”

Asumsi ini muncul melalui kegiatan Sandy dan Emil yang cenderung membeli segala komoditas JKT48 sebagai wujud nyata untuk merealisasikan kebutuhan sebagai fans. Fans JKT48 tampak tidak

memiliki ragam kegiatan yang lain karena kecenderungan mereka untuk hanya mengeluarkan biaya secara berlebih, serta perhatian yang dominan hanya untuk oshinya.

Perbedaan antara penelitian dengan penelitian tersebut terletak pada teori yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan teori analisis semiotika oleh pierce sedangkan penelitian ini menggunakan teori oleh John Fiske, dengan menggunakan 3 fase yang meliputi realitas representasi dan ideologi..

Komunikasi Audio Visual

Komunikasi massa adalah proses penciptaan makna bersama antara media massa dan khalayaknya. Schramm memperbaiki model umum komunikasi yang dibuatnya dengan Osgood membantu kita dalam memvisualisasikan aspek – aspek tertentu dalam proses komunikasi massa. Model ini dan model awal Osgood-Schramm memiliki banyak kesamaan – interpreter, *encode*, *decode*, pesan – tetapi perbedaannya yang paling penting untuk pemahaman kita tentang perbedaan komunikasi massa dengan bentuk komunikasi lainnya. Sebagai contoh, model awal memasukkan pesan. Sedangkan komunikasi massa menawarkan banyak pesan yang identik (Baran, 2012:8).

Manusia dalam berkomunikasi selain memakai kode verbal (bahasa) juga memakai kode nonverbal. Kode non verbal biasa di sebut biasa isyarat atau bahasa diam (*silent language*) (Cangara, 2011:105).

Pemberian arti terhadap kode nonverbal sangat dipengaruhi oleh system social budaya masyarakat yang menggunakannya, misalnya meludah di depan orang di pandang oleh beberapa kelompok masyarakat Asia sebagai perbuatan yang tidak terpuji. Tetapi pada beberapa suku Indian di Amerika dianggap sebagai penghormatan, di Afrika sebagai penghinaan dan pada beberapa suku, di Eropa Timur dianggap sebagai lambang kesialan. Demikian juga halnya dengan

kebiasaan mengeluarkan lidah, bagi orang Eropa dan Amerika diartikan sebagai lelucon atau ejekan, tetapi di beberapa suku tradisional di Papua Nugini di lambangkan sebagai ucapan selamat datang. (Cangara, 2015:27).

Dalam komunikasi audio visual terdapat yang namanya keserasian warna. Dalam hal ini, warna mempunyai warna tertentu dan memiliki sifat sifat yang mendasar. Secara visual, warna memang memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya

Video Klip dan Teknik Pengambilan Gambar

Dalam desain komunikasi visual gambar merupakan hal terpenting untuk membentuk sebuah tayangan berdurasi. Menurut Fachruddin (2012:148), salah satu teknik pengambilan gambar yang bias menggambarkan kesan psikologis, serta mempunyai motivasi tertentu untuk membentuk kedalaman gambar/dimensi dan menentukan titik pandang penonton dalam menyaksikan suatu adegan dan membangun kesan psikologi adalah Sembilan ukuran gambar Televisi, yakni sebagai berikut :

- a) *Extreme Long Shoot (ELS).*
- b) *Very Long Shot (VLS).*
- c) *Long Shot (LS). LS*
- d) *Medium Long Shot (MLS).*
- e) *Medium Shot (MS).*
- f) *Middle Close Up (MCU).*
- g) *Close Up (CU).*
- h) *Big Close Up (BCU).*
- i) *Extreme Close Up (ECU).*

Video klip sebenarnya merupakan bagian dari bentuk film sebab, mulai dari konsep, media, audio, hingga visual dari video klip sendiri sama seperti sebuah film. Video klip pun sendiri, memiliki pengaruh yang sangat besar dalam promosi dan belakangan ini lebih kuat dari radio dan tidak ada yang menyangka bahwa video dapat mencapai tingkatan tersebut. (Folkerts, 2004:308).

Menurut Bittner dalam (Nurudin, 2007: 24), komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*).

Sementara, menurut Janowitz, komunikasi massa terdiri atas lembaga dan teknik dari kelompok tertentu yang menggunakan alat teknologi (pers, radio, film, dan sebagainya) untuk menyebarkan konten simbolis kepada khalayak yang besar, heterogen, dan sangat tersebar.

Video sebagai media baru komunikasi massa merupakan satu bagian dari media elektronik dan memiliki karakteristik film. Sejalan dengan pendapat McQuail, video juga dapat digunakan dalam dunia musik, salah satunya digunakan sebagai video klip.

Video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal yang selanjutnya membeli kaset, CD, dan DVD (Naratama, 2006:47)

Komoditi dan Fetisisme

Memahami televisi sebagai contoh paradigma industri budaya, dan menelusuri produksi dan distribusi komoditas-komoditas (atau teks-teksnya) dalam dua perekonomian yang sejajar dan semi otonom, yang bisa kita sebut perekonomian finansial (yang mengedarkan kemakmuran dalam dua subsistem) dan perekonomian budaya (yang mengedarkan makna dan kepuasan) (Fiske, 2011:28).

Studio produksi menghasilkan komoditas, program, dan menjualnya kepada distributor, jaringan radio atau televisi kabel untuk mendapatkan keuntungan. Hal ini adalah pertukaran

finansial sederhana yang berlaku bagi semua komoditas. Namun, hal ini bukan akhir dari persoalan, Karena program televisi, atau komoditas budaya, tidak sama dengan komoditas material seperti *microwave*, oven atau *jeans*. Fungsi ekonomi program televisi belum lengkap ketika dijual, Karena dalam hal konsumsinya hal tersebut berubah menjadi produsen, dan yang diproduksikannya adalah audiens, yang kemudian dijual kepada pengiklanan (Fiske, 2011:28).

Fetisisme ialah di mana kondisi yang di dalamnya sebuah objek mempunyai makna yang tidak sesuai dengan realitas objek itu yang sesungguhnya. Istilah *fetish* sendiri berasal dari Bahasa portugis *feitico*, yang berarti pesona, daya pikat atau sihir. Dalam pemikiran Karl Marx, menggunakan istilah ini untuk menjelaskan segala sesuatu yang dipuja tanpa alasan akal sehat. Termasuk ke dalamnya adalah pemujaan terhadap ikon-ikon modern, seperti rambut Elvis Presley, jaket Michel Jackson atau tas Madona, yang di anggap mempunyai kekuatan atau pesona tertentu, sehingga untuk memperolehnya orang mau membeli dengan harga yang mahal (Piliang, 2012:332).

Komoditi adalah sesuatu benda nyata yang relatif mudah diperdagangkan, dapat diserahkan secara fisik, dapat disimpan untuk suatu jangka waktu tertentu dan dapat dipertukarkan dengan produk lainnya dengan jenis yang sama, yang biasanya dapat dibeli atau dijual oleh investor melalui bursa berjangka. Secara lebih umum, komoditi adalah suatu produk yang diperdagangkan, termasuk valuta asing, instrumen keuangan dan indeks (Fiske, 2011:25).

Karakteristik dari Komoditi yaitu harga adalah ditentukan oleh penawaran dan permintaan pasar bukannya ditentukan oleh penyalur ataupun penjual dan harga tersebut adalah berdasarkan perhitungan harga masing-masing pelaku Komoditi contohnya adalah (namun tidak terbatas pada) : mineral dan produk pertanian seperti bijih besi, minyak, ethanol, gula, kopi, aluminium,

beras, gandum, emas, berlian atau perak, tetapi juga ada yang disebut produk "commoditized" (tidak lagi dibedakan berdasarkan merek) seperti komputer

Dalam ilmu linguistik, kata Komoditi ini mulai dikenal dan dipergunakan di Inggris pada abad ke 15 yang berasal dari bahasa Prancis yaitu "commodité" yang berarti "sesuatu yang menyenangkan" dalam kualitas dan layanan (Fiske, 2011).

Dengan kata lain, laki laki dan perempuan adalah identitas yang di sangkal dalam produksi (yang tidak kreatif), dan karenanya dipaksa untuk mencari identitas di dalam konsumsi (yang kreatif). Namun, ini selalu lebih dari sekedar pengganti yang palsu (sebuah 'objek pemujaan' [*fetish*]) (Storey, 2006 : 144) .

Paradigma kritis tentang fetisisme sebagai komoditi ialah ,sebuah fenomena, yang didalamnya seseorang melihat makna sesuatu sebagai bagian inheren dari eksistensi fisiknya, padahal pada kenyataannya makna tersebut semata diciptakan lewat integrasinya lewat system makna. Dalam hal ini ialah fetisisme sebagai komoditi yang menjadi paradigm kritis melalui pemikiran seorang Karl Marx ialah mengatakan bahwa fetisisme sebagai komoditi adalah fenomena melihat sesuatu sebagai mempunyai nilai yang inheren pada dirinya, padahal nilai tersebut di ciptakan oleh manusia.

Analisis Marx ini sangat penting dalam pemahaman kita mengenai bagaimana sebuah produk atau barang mengkomunikasikan relasi social (kelas, status, kondisi, peran, tingkat, prestise) yang beroperasi di dalam sebuah konteks sosial (Piliang, 2012:333).

Semiotika John Fiske

Secara epistemologis, istilah semiotik berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti "tanda". Dalam (Sobur 2009:65), Kajian ini akan menyediakan fokus alternatif di dalam buku ini. Semiotika, sebagaimana kita menyebutnya memiliki tiga wilayah kajian:

- a. Tanda itu sendiri. Wilayah ini meliputi kajian mengenai berbagai jenis tanda yang berbeda, cara – cara berbeda dari tanda – tanda di dalam menghasilkan makna, dan cara – cara tanda tersebut berhubungan dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami di dalam kerangka peggunaan/konteks orang – orang yang menempatkan tanda – tanda tersebut.
- b. Kode – kode atau sistem di mana tanda – tanda diorganisasi. Kajian ini melingkupi bagaimana beragam kode telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya, atau untuk mengesplotasi saluran – saluran komunikasi yang tersedia bagi pengiriman kode – kode tersebut.
- c. Budaya tempat di mana kode – kode dan tanda – tanda beroperasi. Hal ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan dari kode – kode dan tanda – tanda untuk eksistensi dan bentuknya sendiri.
- d. Jadi, fokus utama dari semiotik adalah teks. Model proses linear memberi perhatian kepada teks tidak lebih seperti tahapan – tahapan yang lain di dalam proses komunikasi: memang beberapa di antara model – model tersebut melewatinya begitu saja, hampir tanpa komentar apa pun. Hal tersebut adalah salah satu perbedaan dari pendekatan proses dan pendekatan proses (model Garbner adalah sebuah pengecualian). Semiotik lebih memilih istilah ‘pembaca (*reader*)’ (juga berlaku pada foto dan lukisan) dibandingkan ‘penerima (*receiver*)’ karena istilah tersebut menunjukkan derajat aktivitas yang lebih besar dan juga membaca adalah sesuatu yang kita pelajari untuk melakukan; jadi hal tersebut ditentukan oleh pengalaman budaya dari pembaca. Pembaca membantu untuk

menciptakan makna dari teks dengan membawa pengalaman, sikap, dan emosi yang dimiliki ke dalam makna. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain (Sobur 2009:66). Fiske menyebutnya sebagai ‘model-model struktural’ di mana setiap anak panah menunjukkan relasi di antara unsur-unsur penciptaan makna. Model struktural ini mengasumsikan adanya serangkaian tahap atau langkah yang dilalui pesan, melainkan lebih memusatkan pada analisis serangkaian relasi terstruktur yang memungkinkan sebuah pesan menandai sesuatu. (Suprpto, 2011:94)

Metode Penelitian

Penelitian ini berdasarkan kepada konteks analisis isi teks media dalam hal ini adalah video klip sebagai salah satu bentuk media massa. Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis tanda atau yang lebih dikenal dengan istilah analisis *Semiotika*. Dalam analisis *Semiotika* menurut Preminger (dalam Kriyantono, 2009: 263), ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial atau masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda – tanda. Semiotik mempelajari sistem – sistem, aturan – aturan, konvensi – konvensi yang memungkinkan tanda – tanda tersebut mempunyai arti.

Adapun penelitian ini menggunakan analisis *Semiotika* John Fiske. Fiske menyebutnya sebagai ‘model-model struktural’ di mana setiap anak panah menunjukkan relasi di antara unsur-unsur penciptaan makna. Model structural ini mengasumsikan adanya serangkaian tahap atau langkah yang dilalui pesan, melainkan lebih memusatkan pada analisis serangkaian relasi terstruktur yang memungkinkan

sebuah pesan menandai sesuatu. (Suprpto, 2011:94)

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan riset deskriptif. Riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Semakin dalam dan berkualitas data yang diperoleh atau dikumpulkan maka semakin berkualitas hasil penelitian tersebut. Jelasnya, pendekatan kualitatif adalah mekanisme kerja penelitian yang berpedoman penilaian subjektif nonstatistik atau nonmatematis, di mana ukuran nilai yang digunakan dalam penelitian ini bukanlah angka-angka atau skor, melainkan kategorisasi nilai atau kualitasnya (Ibrahim, 2015 :52-53). Di sini yang lebih ditekankan adalah persoalan kedalaman (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas) data (Kriyantono, 2009:56).

Adapun jenis riset deskriptif bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau objek tertentu. Riset ini untuk menggambarkan realitas yang sedang terjadi tanpa menjelaskan hubungan antarvariabel (Kriyantono, 2009 :67-68). Riset ini bersifat subjektif dan hasilnya lebih kasuistik bukan untuk digeneralisasikan karena periset adalah bagian integral dari data, artinya periset ikut aktif dalam menentukan jenis data yang diinginkan dengan demikian periset menjadi instrumen riset yang harus terjun langsung dilapangan. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan studi dokumen.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis Semiotika. Dimana analisis *Semiotika* ini merupakan analisis untuk mengkaji tentang tanda- tanda. Studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda – tanda lain, pengirimannya dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya.(Kriyantono, 2009: 263).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis Semiotika John Fiske, yang merupakan salah satu model

dari analisis Semiotika terpopuler yang digunakan untuk memperoleh gambaran makna pesan yang disampaikan. Analisis ini dibagi dalam tiga tahapan besar, yakni meliputi tahapan realitas, representasi, dan ideologi.

Hasil Penelitian

Video klip yang berjudul “*Adventure Of A Lifetime*” ini menampilkan sebuah adegan sekelompok simpanse yang tidak sengaja mendapat *minitape* atau *radio*. Kemudian simpanse tersebut mulai mengeluarkan tingkah aneh atau diluar hal yang sewajarnya dilakukan oleh seekor simpanse, dengan berjalan dan memanggil sekawanannya seperti tingkah laku seorang manusia. Mereka dengan lancar melakukan gerakan mulut mereka dengan menyanyi kemudian menari serta memainkan alat musik. Singkatnya pada akhir video klip salah satu simpanse memanjat ke atas pohon dan melihat sebuah pemandangan menarik, yaitu seperti di atas awan dengan beberapa bangunan kubah.

Sebagai sebuah band yang berorientasikan genre pop rock ini, coldplay menjadi daya tarik sendiri dalam sudut pandanganya yang menggambarkan dinamika tersendiri. Oleh karena itu, beberapa temuan yang didasarkan pada analisis semiotika John Fiske akan membawa peneliti pada pemaknaan scene dalam video klip coldplay “*Adventure Of A Lifetime*” mengenai fetisisme sebagai komoditi.

Telah dipaparkan sebelumnya, bahwa dalam analisis semiotika John Fiske, teknik pemaknaan tanda difokuskan pada tiga langkah atau point, yakni realitas (terdiri dari peristiwa yang ditandakan encoded seperti, tampilan pakaian, ekspresi wajah, perawakan, gestur, dan setting peristiwa), representasi (terdiri dari realitas yang terencode, seperti tanda-tanda visual – sudut gambar, pencahayaan, proposisi, kalimat, warna, dan redaksi) dan ideologi (pengorganisasian elemen-elemen dalam nilai-nilai masyarakat yg berlaku, seperti

gender, ras, patriarki, materialisme kelas, individualisme dll).

Penulis akan mencoba membedah video klip coldplay "*Adventure Of A Lifetime*", melalui masing-masing level dalam rangka menemukan dan menjelaskan makna yang ingin ditunjukkan oleh band coldplay melalui video klipnya yang berjudul "*Adventure Of A Lifetime*" terhadap masyarakat, serta mengungkap sebuah ideologi yang di mana dalam video klip tersebut terlihat fetisisme komoditi.

Upaya penemuan data berikut, dilakukan oleh penulis dengan mengamati scene dari video klip Coldplay yang berjudul "*Adventure Of A Lifetime*", Penulis menemukan kejanggalan yang faktanya mempunyai unsur fetisisme komoditi di mana dua ekor simpanse yang sedang mendengarkan sebuah *minitape* yang memiliki nilai jual dari teknologi itu sendiri. Analisis ini menggunakan sistem tanda semiotika John Fiske dimana penulis akan secara sistematis menjelaskan dan memahami alur tanda semiotika melalui pendekatan realitas, representasi dan ideologi, dalam sebuah tabel pemaknaan secara scene per scene di bawah ini.

Setelah memaparkan bagaimana penelitian ini menemukan hal-hal yang berkaitan dengan makna penelitian, peneliti beralih kepada sebuah kepehaman bersama yang dimaknai sebagai hasil dari tahap penelitian, hasil analisis data. Hasil analisis data merupakan bentuk atau penjabaran secara sederhana dan implisit mengenai beberapa hal yang dianggap signifikan dan secara langsung mampu menjawab fokus penelitian ini. Sebelumnya, fokus penelitian ini adalah untuk menggali unsur-unsur Fetisisme komoditi dalam video klip Colplay yang berjudul "*Adeventure Of A Lifetime*" melalui scene per scene yang telah di pilih oleh peneliti dalam video klip tersebut. Selain itu, fokus penelitian ini juga akan menguak konstruksi ideologi apa dibalik video klip codplay "*Adeventure Of A Lifetime*" ini.

Untuk menjawab fokus penelitian di atas, peneliti telah menganalisis beberapa

temuan yang didasarkan pada teknik analisis representasi semiotika John Fiske. Teknik analisis representasi ini membagi teks media massa ke dalam 3 level, yakni level realitas yang ditunjukkan oleh kode-kode empiris yang meliputi, gestur, pakaian, dan setting. Level representasi meliputi kode-kode visual, yaitu editing, warna, sudut pandang dan angle kamera. Yang ketiga adalah level ideologi, dimana nilai-nilai pada dua level sebelumnya diintegrasikan dalam sebuah sistem kepercayaan masyarakat.

Untuk lebih memahami penemuan hasil analisis data yang menjawab fokus penelitian ini, peneliti akan merincinya secara sistematis dan membawa kesimpulan pada sebuah bentuk tatanan masyarakat.

Fetisisme Komoditi Dalam Video Klip Colplay "*Adeventure Of A Lifetime*"

Beberapa hal menarik ditemukan peneliti dalam memahami bagaimana unsur-unsur fetisisme komoditi yang terdapat dalam scene-scene video klip coldplay "*Adeventure Of A Lifetime*". Melalui analisis empat scene yang terdapat pada video klip Coldplay "*Adeventure Of A Lifetime*" yang telah dipilih oleh penulis ini, kemudian akan mengungkapkan gambaran-gambaran Fetisisme Komoditi. Yang pertama adalah kebahagiaan dan teknologi yang terdapat pada realitas scene satu. Selanjutnya di level representasi scene satu terdapat unsur orange dari warna senja pada video tersebut, sehingga pada scene satu ini memperlihatkan sisi fetisisme komoditi terdapat pada teknologi *minitape* yang menjadi objek utamanya.

Pada scene dua pada level realitas terdapat topi berwarna hijau dan gitar yang akan di bahas oleh penulis. Selanjutnya di level representasi, terdapat perubahan karakter seekor simpanse, sehingga dalam hal ini memperlihatkan sisi fetisisme komoditi pada sebuah atribut atau alat musik yang digunakan oleh simpanse tersebut.

Kemudian pada scene tiga pada level realitas terdapat kekompakan. Selanjutnya di level representasi terdapat kekuatan yang kemudian di sinergitaskan menjadi satu

bagian yang memperlihatkan sisi fetisisme komoditi terdapat pada tampilan segerombolan simpanse yang melakukan kegiatan tidak lazim yaitu menari (dance).

Terakhir pada scene empat pada level realitas terdapat pada kubah dan penonjolan warna putih. Selanjutnya pada level representasi yaitu merdeka yang di temukan penulis pada scene ini dengan mengamati cara simpanse berperilaku. Sehingga pada scene terakhir ini menunjukkan sisi fetisisme komoditi terdapat pada objek kubah yang ada di hutan belantara yang menjadi simbol agama (kepercayaan).

Konstruksi Ideologi Dalam Video Klip Coldplay “Adventure Of A Lifetime”

Fokus penelitian selanjutnya yang akan dipaparkan oleh penulis berdasarkan temuan penelitian yang telah dianalisis terlebih dahulu, adalah ideologi dibalik Video klip Coldplay “Adventure Of A Lifetime”. Ada beberapa hal yang patut menjadi pertimbangan dalam memahami bentuk ideologi, yaitu ideologi merupakan pemahaman ideal yang mempengaruhi individu atau kelompok dalam bergerak dan hal ini berlaku di alam bawah sadar manusia. Seringkali individu atau kelompok menolak apabila dikatakan sebagai perusak atau hal-hal negatif lainnya, karena sebenarnya perilaku tersebut secara tidak sadar dipengaruhi oleh sebuah sistem yang terintegrasi dalam keyakinan, ideologi.

Sehingga pembentukan ideologi yang terdapat pada setiap scene antara lain ialah scene pertama yang berbicara tentang ideologi modernisme yang diwakili dengan objek teknologi yang di temukan, sehingga memulai perjalanan simpanse tersebut terhadap perubahan yang memang ingin dirasakannya.

Kemudian masuk pada scene kedua yang menunjukkan ideologi materialisme yang di wakili oleh penggunaan atribut tertentu oleh salah satu simpanse yang kemudian menjadi sosok yang sangat berkelas, dengan style yang bagus di banding segerombolan simpanse lainnya

yang kemudian memainkan alat musik yang tadinya tidak dimengerti cara penggunaannya.

Selanjutnya pada scene ketiga yang menunjukkan ideologi sosialisme yang di wakili oleh perubahan perilaku simpanse yang tadinya menggunakan hal hal secara sendiri sendiri, kemudian dalam scene ini terlihat kekompakkan dalam menari yang menunjukkan kekuatan bahwa lebih baik mengerjakan sesuatu secara bersama sama dibanding sendiri.

Pembahasan

setelah melihat penjelasan di atas, penulis akan membahas secara rinci hal hal yang menjadi pusat penelitian ini, sehingga menemukan penjelasan yang relevan tentang tujuan penelitian ini, sehingga memperoleh satu kesimpulan yang mewakili penelitian ini. Penulis akan membahas secara rinci scene per scene yang sudah ada pada hasil penelitian di atas.

Scene 1 dua ekor simpanse yang sedang mendengarkan *minitape*

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa pada analisis makna semiotika oleh John Fiske, terdapat beberapa level atau tingkat pemaknaan, yakni realitas, representasi dan ideologi. Pada sub bab ini, penulis berfokus pada pemaknaan level realitas dari scene pertama. Level realitas dapat dimaknai sebagai sesuatu hal yang ditandakan atau di *encode* secara empiris dan mewakili sosok seseorang atau peristiwa. Level ini, sesuai dengan unit analisis data pada bab sebelumnya, akan mencoba menggali makna dari hal-hal yang secara empiris menjadi tanda sebuah teks, yakni atribut yang di gunakan dan warna.

Untuk bagian pertama pada level realitas, penulis mencoba menggali makna dari atribut yaitu sebuah *minitape* yang di temukan oleh salah satu simpanse. Penulis memaknai kehadiran *minitape* sebagai perwujudan dari teknologi, mengapa demikian, karena *minitape* sendiri merupakan salah satu bagian dari teknologi

yang secara nyata dipergunakan di kehidupan masyarakat masa kini.

Secara etimologis, kata teknologi berasal dari dua kata yaitu *techno* yang berarti seni, dan *logia (logos)* yang berarti ilmu, teori. teknologi adalah aplikasi ilmu dan *engineering* untuk mengembangkan mesin dan prosedur agar memperluas dan memperbaiki kondisi manusia, atau paling tidak memperbaiki efisiensi manusia pada berbagai aspek. Secara luas teknologi merupakan semua manifestasi dalam arti materil yang lahir dari daya cipta manusia untuk membuat segala sesuatu yang bermanfaat guna mempertahankan kehidupannya (Jack Febrian, 2000).

Hal nyata yang terlihat menjadi kebiasaan manusia seperti menggunakan teknologi, dimana manusia terdorong dalam menggunakan teknologi yang dipersuasifkan oleh iklan-iklan yang dapat mempermudah akses maupun memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti pada iklan iklan yang menawarkan kemudahan-kemudahan berbelanja, sehingga teknologi lebih dominan menjual online daripada menjual pada outlet-outlet. Dominannya penjualan online mengakibatkan penjual lebih menyukai penjualan online dibandingkan berjualan di outlet yang dapat menggunakan komunikasi persuasive penjualan.

Hal diatas tersebut memperlihatkan bahwa dalam scene video klip ini, simpanse yang lebih dominan bergantung pada teknologi, dimana dalam scene ini memperlihatkan bahwa simpanse tersebut begitu tertarik bahkan memegang erat teknologi yang berwujud minitape tersebut sehingga terlihat peran teknologi dalam memenuhi kebutuhan bahkan keinginan para simpanse yang mulai bertingkah ibarat manusia. Bahkan hal ini membuat kesadaran para simpanse yang di pertontonkan dalam video klip ini sampai tidak menyadari bahwa teknologi mulai mengubah perilaku mereka.

Sehingga terlihat jelas bahwa sangat besar pengaruh yang diberikan oleh satu benda yang terlihat sepele, namun mampu memberikan efek yang luar biasa pada

kehidupan simpanse yang ada di hutan belantara tersebut. Selanjutnya Penulis menempatkan unsur warna sebagai kode visual pada level realitas berikutnya . Warna yang dimaksud di sini diambil penulis dari setting video pagi hari yang memancarkan sinar matahari terbit berwarna oranye yang terlihat jelas pada kedua simpanse tersebut.

Warna orange sendiri merupakan perpaduan dari warna merah (yang memancarkan energi besar) dan warna kuning (yang berhubungan dengan kebahagiaan). Warna orange sendiri memiliki arti yang sering dikaitkan dengan kegembiraan, kebahagiaan, kehangatan, panas, sinar matahari, antusias, kreativitas, sukses, penyemangat, kesehatan, stimulasi, lucu, menyenangkan, keseimbangan, ekspresi dan kekaguman (Journal: Yulianti, 2007).

Melihat adanya unsur orange dari sinar matahari pagi yang terlihat, hal ini kemudian dikuatkan dengan adanya pancaran cahaya yang memperjelas wajah mereka bahwa warna orange yang memang mempunyai arti kekaguman dan menyenangkan, dalam scene video klip ini yang dimana simpanse tersebut mulai mengikuti alur ketika menemukan teknologi tersebut. Rasa kagum yang di ketahui dari unsur warna orange ini juga ditunjukkan oleh ekspresi senang pada kedua simpanse tersebut.

Perubahan yang terlihat tidak hanya sampai pada gambar scene satu ini, hal yang paling mendominasi bahwa memang gerak gerak simpanse tersebut menunjukkan hal apa saja yang membuat mereka senang dan kagum pada sebuah minitape sendiri, sehingga salah satu simpanse tersebut mulai memanggil sekawanannya untuk mulai mengikuti irama musik yang disuarakan dari minitape tersebut.

Setelah menemukan fakta mengenai makna encode pada level realitas, penulis kemudian beralih kepada level berikutnya untuk dimaknai yakni level representasi. Dalam pandangan semiotika John Fiske, level representasi dikaitkan dengan kode-kode visual editing pada sebuah teks. Hal

ini berkaitan dengan, sudut pengambilan gambar dan redaksi yang menyertainya. Penggabungan kode-kode visual tersebut dalam tinjauan komunikasi akan diperoleh sebuah citra atau persepsi mengenai scene pertama.

Dari sudut pengambilan gambar atau angle kamera pada scene ini, terlihat angle kamera medium shoot. Medium shoot sendiri adalah gambar diambil dari pinggul pokok materi sampai pada kepala pokok materi. Dimana pemirsa dapat melihat dengan jelas ekspresi dan emosi dari wawancara yang sedang berlangsung.

Pada scene ini terlihat sangat jelas emosi atau reaksi simpanse yang terlihat sangat bahagia ketika menemukan salah satu minitape atau perwujudan dari teknologi yang menjadi objek utama pada scene ini, sehingga pada scene ini kebahagiaan menjadi sorotan utama yang mempengaruhi keadaan suasana yang terlihat jelas berubah.

Simpanse yang memegang sebuah minitape tersebut merasa sangat bahagia karena alunan musik yang terdengar dari minitape tersebut dengan ritme irama yang agak cepat membuat kedua simpanse tersebut menganggukkan kepala mereka seakan mengikuti ritme lagu tersebut.

Secara umum kebahagiaan berkaitan dengan sejauh mana kualitas hidup seseorang. Kebahagiaan ditandai dengan keberadaan tiga komponen, yaitu emosi positif, kepuasan, dan hilangnya emosi negative seperti depresi atau kecemasan. Secara harfiah, kata bahagia merupakan kata sifat yang diartikan sebagai keadaan atau perasaan senang tenteram dan bebas dari segala yang menyusahkan. Sedangkan kebahagiaan berarti perasaan bahagia; kesenangan dan ketentraman hidup lahir batin; keberuntungan; kemujuran yang bersifat lahir batin (Abdel-Khalek, 2006).

Sehingga penjelasan diatas menunjukkan bahwa ekspresi senang yang tergambar pada mereka, menjadi Salah satu bukti bahwa hal yang berbeda dari kehidupan simpanse, menandakan bahwa simpanse itu begitu mendukung apa yang mereka lakukan itu memiliki makna yang

besar bagi mereka untuk berkembang, karena sesuatu alasan bahwa objek minitape tersebut telah membuatnya bahagia.

Kemudian melihat dari sudut pencahayaan atau lighting yang mewakili warna orange kemudian di hadirkan kembali dalam level ini dengan menunjukkan suasana pagi hari yang di pancarkan dengan sinar matahari pagi sehingga mendukung bahwa penemuan minitape oleh seekor simpanse dan didengarkan kepada kawanannya memulai perjalanan perubahan yang tidak biasanya terlihat dalam kehidupan nyata yang terlihat pada hutan dan segerombolan simpanse tersebut.

Tahap terakhir dalam sistem tanda semiotika John Fiske adalah level ideologi. Pada level ini, nilai-nilai kebudayaan dan masyarakat yang ditemukan pada level realitas dan representasi akan dintegrasikan menuju pada sebuah kepamahaman bersama mengenai pandangan ideal. Beberapa temuan dalam dua level sebelumnya menunjukkan penulis pada nilai yang terkandung dalam fetisisme komoditi.

Ada beberapa temuan yang berada dalam level realitas maupun pada level representasi yang mengindikasikan pada beberapa ideologi tertentu. Yang pertama pada level realitas digambarkan bagaimana sisi teknologi yang terlihat dari *minitape* yang di pegang oleh salah satu simpanse, serta warna orange yang mengartikan suatu kekaguman atau kesenangan dengan adanya kehadiran dari teknologi, ini merupakan hal unik yang dilakukan oleh kedua simpanse tersebut sehingga memperlihatkan bahwa keberadaan teknologi tersebut membuat perubahan pada scene ini.

kemudian Pada level representasi, ada hal yang dapat dipahami sebagai sebuah penguat dengan adanya pengambilan gambar secara medium shoot memperlihatkan jelas bahwa kedua simpanse tersebut merasa sangat bahagia dengan keberadaan teknologi yang membuat suasana dalam hutan belantara tersebut berbalik menjadi sesuatu hal yang di luar nalar kita dikarenakan simpanse

tersebut mulai menikmati alunan musik yang di dengarkan.

Kedua hal diatas kemudian menjadi salah satu alasan kuat bahwa sisi teknologi yang di gunakan simppanse tersebut memiliki nilai fetisisme komoditi yang dimana adalah fenomena melihat sesuatu sebagai mempunyai nilai yang inheren pada dirinya, padahal nilai tersebut di ciptakan oleh manusia. Hal ini seperti kebutuhan seseorang yang didominasi dengan hanya untuk unsur kepuasan terhadap suatu produk yang memang pada umumnya produk tersebut bukan menjadi kebutuhan rillnya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknologi yang didapatkan oleh kedua simppanse, belum tentu menjadi kebutuhan rillnya para simppanse tersebut secara nyata, karena hal tersebut tidak mungkin terjadi apabila ditempatkan dalam kehidupan nyata. Yang memang seharusnya simppanse hanya memikirkan bagaimana cara bertahan hidup dengan makanan bukan teknologi.

Kemudian dalam menyikapi hal dari level realitas dan representasi, tercipta satu ideologi yang mewakili kedua level tersebut, sehingga memperjelas bahwa hal ini menggambarkan ideologi modernisme, karena memang adanya unsur perubahan yang nyata pada video klip ini dengan adanya teknologi tersebut sehingga penguatan tentang ideologi modernisme yang dapat mewakili scene pertama ini.

Modernisme sendiri ialah, tentang proses transformasi dari masyarakat tradisional atau terbelakang ke masyarakat modern. Modernisme merupakan proses perubahan system ekonomi, sosial, dan politik. Modernisme sendiri di kenal sebagai satu perubahan yang mewakili perkembangan zaman yang maju akan hal hal yang belum pernah ada sebelumnya .

Scene 2 Seekor simppanse yang menggunakan topi warna hijau dan memainkan gitar

Pada scene ke dua video ini peneliti mengambil beberapa bagian yang akan dijadikan bahan analisis pada level realitas.

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa unsur yang masuk dalam level realitas semiotika John Fiske termasuk pakaian ataupun atribut yang digunakan.

Atribut pertama yang akan dibahas adalah atribut topi yang berwarna hijau. Topi sendiri seperti yang diketahui pada umumnya adalah penutup kepala. Topi dapat dipakai untuk perlindungan terhadap unsur-unsur cuaca , Atau karena alasan upacara atau agama, untuk keamanan, atau sebagai aksesoris fashion. Di masa lalu, topi merupakan sebuah indikator status sosial . Dalam militer, topi dapat menunjukkan kebangsaan, cabang pelayanan, pangkat atau resimen (Journal: Ayu, Maskun & wakidi, 2013).

Hijau merupakan warna hasil perpaduan dari dua warna primer, yaitu kuning dan biru, sekaligus merupakan warna yang paling banyak terdapat di alam. Bagi manusia, hijau merupakan warna yang paling menentramkan secara visual. Jika seseorang harus berdiam diri seharian di dalam suatu ruangan, maka warna hijau merupakan pilihan yang paling tepat bagi cat dinding di dalam ruangan itu untuk menghadirkan kesan damai bagi pandangan mata orang tersebut. Kesan yang berbeda akan muncul jika ruangan itu dicat kuning atau biru, terlebih lagi merah (Journal: Yulianti, 2007).

Dalam perspektif warna, hijau merupakan warna yang melambangkan pertumbuhan dan/atau pembaruan yang siap me-recharge (mengisi kembali) energi yang telah hilang. Oleh karena itu, jika dalam keseharian seseorang hidup dan berkutat di perkotaan, maka akan ada suatu titik waktu bagi dirinya untuk mengendurkan kepenatan dengan berekreasi ke tempat-tempat yang menawarkan keindahan alam yang didominasi oleh warna hijaunya tumbuhan.

Dengan berekreasi diharapkan energinya yang terkuras di perkotaan dapat te-recharge setelah mata dan tubuhnya terpuaskan menghabiskan waktu di alam. Untuk hal yang sama, Anda juga bisa mengaplikasikan warna hijau pada salah satu ruangan di rumah Anda yang

diperuntukkan sebagai ruang istirahat atau ruang santai.

Dalam dunia periklanan, warna hijau melambangkan keamanan pada produk obat-obatan dan produk medis lainnya yang diiklankan. Tidak hanya itu, hijau yang sering kali dikaitkan sebagai warna alam juga kerap digunakan dalam mengiklankan berbagai green-products atau juga disebut sebagai produk-produk organik (alami). Warna hijau juga kerap dikaitkan dengan uang, tentu Anda pernah mendengar ungkapan “matanya hijau melihat uang...”. Anggapan seperti itu memang sudah ada sejak lama. Bukan hanya uang, warna hijau juga sering dikaitkan dengan ambisi, keserakahan, rasa iri, dan bahkan dengan wall street, yaitu tempat dimana kegiatan industri finansial terkonsentrasi (Journal: Yulianti, 2007).

Melihat penjelasan dari topi dan warna hijau di atas, sehingga memperlihatkan satu kesimpulan yang mengartikan bahwa topi yang berwarna hijau memiliki makna ukuran suatu status sosial yang berarti pemilik hak tertinggi yang mengutamakan keuntungan menjadi nilai utamanya, sehingga menimbulkan sebuah ketenangan tenang dan kenyamanan dalam dirinya .

Kemudian dalam scene kedua dari video klip ini, terlihat seekor simpanse memakai topi tersebut, sedangkan kawanannya sama sekali tidak memakai atribut yang sama dengannya, bahkan terlihat style dari salah satu simpanse tersebut begitu kekinian dan mempunyai aura mewah yang di tonjolkan dari alat musik dan topi yang dipakainya yang memang jika diperhatikan dalam scene ini hanya salah satu simpanse yang dominan memakai atribut yang lebih.

Atribut ke dua yang masuk dalam level realitas pada scene ini adalah gitar yang digunakan oleh simpanse. Kata ‘gitar’ atau gitar dalam bahasa Inggris, pada mulanya diambil dari nama alat musik petik kuno di wilayah Persia pada kira-kira tahun 1500 SM yang dikenal sebagai citar atau sehtar.

Alat musik ini kemudian berkembang menjadi berbagai macam model gitar kuno yang dikenal dengan istilah umum tanbur. Pada tahun 300 SM Tanbur Persia dikembangkan oleh bangsa Yunani dan enam abad kemudian oleh bangsa Romawi. Pada tahun 476M alat musik ini dibawa oleh bangsa Romawi ke Spanyol dan bertransformasi menjadi: (1) guitarra Morisca yang berfungsi sebagai pembawa melodi, dan (2) Guitarra Latina untuk memainkan akor (Bellow, 1970:54-55).

Tiga abad kemudian bangsa Arab membawa semacam gitar gambus dengan sebutan al ud ke Spanyol (Summerfield, 1982:12). Berdasarkan konstruksi al ud Arab dan kedua model gitar dari Romawi tersebut, bangsa Spanyol kemudian membuat alat musiknya sendiri yang disebut vihuela. Sebagai hasilnya, vihuela menjadi populer di Spanyol sementara alat-alat musik pendahulunya sedikit demi sedikit ditinggalkan. Walaupun demikian al ud dibawa orang ke negara-negara Eropa Barat dan menyaingi popularitas vihuela di Spanyol. Di Eropa al ud disambut dengan baik dan berkembang menjadi berbagai model lute Eropa hingga kira-kira akhir abad ke-17. Sementara itu vihuela berkembang terus menjadi berbagai macam gitar selama berabad-abad hingga akhirnya menjadi gitar klasik yang digunakan pada saat ini.

Melihat penjelasan tentang gitar yang menjadi sarana untuk menghibur diri atau merilekskan pikiran penggunaannya, sehingga dalam scene ini terlihat sangat jelas gerak gerik yang di lakukan oleh seekor simpanse yang memainkan alat musik dengan handal ibarat seorang manusia yang mempunyai keahlian dalam memainkannya padahal kita mengetahui tidak ada satupun hewan yang dapat memainkan alat musik secara handal seperti manusia.

Berkaitan dengan gitar yang dimainkan oleh simpanse tersebut, memperlihatkan beberapa alat musik lainnya dalam video klip ini, sehingga alat musik yang memang tidak seharusnya ada di

hutan belantara dan kemudian dimainkan oleh simpanse tersebut menjadi salah satu penonjolan bahwa simpanse memiliki keahlian khusus saat memainkan gitar serta alat musik lainnya.

Selanjutnya pada level representasi peneliti kembali melihat elemen-elemen yang ditransmisikan ke dalam kode representasional yang berbicara terkait bagaimana objek digambarkan. Dalam video klip ini, yang menjadi objek adalah sekumpulan simpanse. Pada scene kedua ini, simpanse-simpanse tersebut digambarkan mengalami perubahan karakter.

Karakter sendiri adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat, watak. Berkarakter berarti memiliki watak, memiliki kepribadian. Manusia sendiri memiliki karakter yang berbeda beda, sehingga mempunyai banyak jenis jenis karakter yang ada pada manusia antara lain , pendiam, penakut, pendendam, rajin, tamak, jujur, bijaksana, ceria, penyayang, pembenci, pemalas, pemaaf, dan pemaarah. Karakter seseorang pada dasarnya terbentuk lewat proses pembelajaran yang panjang. Karakter manusia bukan bawaan ketika lahir, karena karakter dibentuk oleh faktor lingkungan dan juga orang yang ada sekitar lingkungan tersebut (Kamisa, (1997).

Sedangkan karakter simpanse sendiri ialah hewan yang memiliki postur badan atau tubuh yang hampir menyerupai manusia. Namun hal yang membedakannya ialah karakter yang dimiliki oleh simpanse, seekor hewan yang memang bisa dikatakan kuat, bahkan memiliki tingkat solidaritas antara sesamanya sangat besar, dan lebih mementingkan pemburuan tentang makanan untuk bertahan hidup.

Dalam scene ini pun terlihat pengambilan dengan angle kamera secara medium shoot yang berarti di mana gambar diambil dari pinggul hingga kepala sehingga memperlihatkan objek satu dan yang lainnya secara bersamaan. Sehingga terlihat salah satu simpanse yang menggunakan topi berwarna hijau, menunjukkan karakter

sendiri yang mempunyai sisi lebih dari sekawanan lainnya. Hal ini terlihat jelas bahwa simpanse tersebut menunjukkan apa saja yang di gunakan sehingga menjadi unsur pamer, bahwa apa yang di gunakannya mempunyai nilai lebih dari pada apa yang ada pada sekawanannya, hal ini menunjukkan bahwa simpanse tersebut mempunyai karakter sendiri sehingga menunjukkan dalam satu kelompok, ada yang menjadi panutan untuk simpanse lainnya, agar dapat mengerti apa yang ditemukan dalam hutan tersebut. Hal ini terlihat dikarenakan gerak gerik yang mulai menyorot pada salah satu simpanse ini yang memang terlebih dahulu mengetahui cara penggunaan alat musik tersebut.

Secara berkala mereka kemudian memahami apa kegunaan dari alat music lainnya tersebut. Hal ini ditunjukkan ketika mereka mulai mencoba memainkan gitar dan alat music lainnya, sehingga terdengar musik dengan ritme lagu yang agak cepat memberi efek kesenangan pada tingkah laku mereka Selain itu mereka juga mulai digambarkan bernyanyi dan berjoget serta saling berinteraksi dengan wajah gembira seolah-olah mereka sudah paham apa yang sedang mereka lakukan.

Peranan gitar serta alat musik lainnya memperlihatkan antusias mereka untuk menerima perubahan yang ada, hal ini dikarenakan penggunaan gitar serta alat musik lainnya yang menjadikan mereka terlihat ibarat sebuah grup band musik yang sedang mealakukan konser.

Kemudian dengan penjelasan di atas sehingga menunjukkan Perubahan karakter terhadap simpanse menjadi ibarat manusia yang dapat melakukan segala aktifitas manusia. Sehingga perubahan karakter pun sangat terlihat besar pengaruhnya dengan lingkungan sekitar, bahkan jika hal tersebut di tonjolan dalam satu keadaan tempat yang memang khalayaknya tidak memiliki banyak pengetahuan tentang kemajuan teknologi, seperti di pedesaan atau suku pedalaman.

Sehingga alat musik yang digunakan menjadi kebutuhan yang harus di

penuhi agar dapat mengikuti perkembangan dalam hutan tersebut. Dalam hal ini, simpanse simpanse tersebut menunjukkan karakter yang tidak sebenarnya karakter umum yang dimiliki oleh simpanse.

Level berikutnya pada semiotika John Fiske adalah ideologi. Telah dituliskan sebelumnya, ideologi merupakan integrasi dari makna dan nilai pada level realitas dan representasi. Merujuk pada temuan-temuan di level realitas dan representasi, beberapa pandangan ideologi dapat dijabarkan dalam memahami fetisisme komoditi di scene dua pada video klip coldplay "*Adventure Of A Lifetime*".

Hal ini kemudian memperlihatkan pada level relitas bahwa adanya pemakaian topi berwarna hijau pada salah satu simpanse, yang berarti memiliki trata sosial yang mengutamakan keuntungan menjadi nilai utamanya kemudian di dukung dengan atribut gitar yang di mainkannya dengan percaya diri yang tinggi, gitar pun menjadi peran aktif untuk memperlihatkan suatu nilai jual yang tidak memungkinkan di dapatkan dalam hutan belantara.

Berikutnya hewan yang tidak mengetahui teknologi dan tidak mengetahui cara menggunakan alat musik. Hewan yang hidup di hutan tanpa berinteraksi dengan manusia tetapi hewan simpanse yang memiliki postur tubuh seperti manusia dengan mudah memahami alat teknologi seperti *minitape* yang mereka dapat. Hal ini terlihat dari perubahan karakter simpanse yang melibatkan kesenangan dan kenyamanan sangat antusias dengan keinginan mereka untuk menerima perubahan,

Terlihat saat mereka mulai memainkan alat musik tersebut dan didukung dengan pengambilan gambar secara medium shoot pada level representasi yang memperlihatkan jelas bahwa adanya perubahan karakter seekor simpanse menjadi seperti manusia, hal ini menimbulkan adanya unsur fetisisme komoditi pada alat musik yang di pakai. Hal yang mengandung fetisisme komoditi tersebut diamati oleh penulis terhadap

pemakaian alat musik ini dikarenakan pada hakikatnya tidak ada hewan simpanse yang memainkan alat musik dengan memiliki keahlian yang sangat baik tanpa ada namanya pembelajaran. Di scene ini terlihat kemahiran simpanse tersebut memainkan alat musik ibarat manusia, padahal pada dasarnya adanya unsur gitar alat musik yang membuat perubahan karakter terjadi, bukan menjadi kebutuhan utama pada simpanse tersebut, melainkan hanya berbicara dengan bahasa mereka serta memikirkan cara bertahan hidup.

Sehingga dengan melihat penjelasan diatas, terdapat Ideologi yang mewakili topi berwarna hijau yang sangat antusias dan alat musik yang membuat perubahan karakter, pada pengintegrasian nilai-nilai pada level representasi, dimana kode-kode visual diterjemahkan menjadi gagasan ideal dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam level ini, penulis menemukan paham materialisme.

Materialisme sendiri ialah pandangan hidup yang semata mata hanya mencari kesenangan, kebahagiaan, dan kekayaan/kebendaaan merupakan satu satunya tujuan atau nilai tertinggi dalam kehidupannya.

Scene 3 segerombolan simpanse yang sedang menari (dance)

Memasuki scene ketiga dalam video klip, peneliti mengambil gerak-gerak sebagai unsur analisis pada level realitas. Gerak-gerak yang dimaksud di sini adalah setiap gerakan yang dilakukan simpanse dalam scene ketiga video klip. Dalam scene ini terlihat para simpanse melakukan gerakan seirama yakni berjoget atau menari dengan kompak. Kekompakan ini yang kemudian dimasukan peneliti sebagai satu hal untuk dianalisis.

Kekompakan sendiri adalah bekerja sama secara teratur dan rapi, bersatu padu dalam menghadapi suatu pekerjaan yang biasanya ditandai adanya saling ketergantungan. Selanjutnya Kekompakan (cohesiveness) adalah tingkat solidaritas dan

perasaan positif yang ada dalam diri seseorang terhadap kelompoknya.

Kompak, merupakan kata-kata yang sering diucapkan dalam suatu kelompok tertentu. Istilah ini identik dengan kebersamaan, yaitu bersama-sama melakukan suatu hal untuk tujuan tertentu. Namun belum tentu orang-orang memahami sepenuhnya arti sebuah kekompakan. Alasannya, terkadang dalam suatu komunitas dengan jumlah anggota tertentu ketika kelompok tersebut melakukan kegiatan, tidak semua dari anggotanya ikut serta dalam kegiatan tersebut. Sehingga sering dari beberapa anggota mengatakan bahwa anggota yang tidak ikut itu tidak kompak dan memandang anggota yang tidak kompak telah melakukan sebuah kesalahan atau hal yang tidak baik (Mangkuprawira, 2009).

Dalam hal ini, terlihat segerombolan simpanse yang begitu kompak sedang menari atau melakukan (dance) dengan begitu rapi, hal ini yang kemudian tidak mungkin dilakukan oleh segerombolan simpanse tersebut bahkan untuk berjalan lama dengan dua kaki saja itu sangat tidak mungkin dilakukan oleh hewan simpanse ini, namun di scene ini memperlihatkan hal yang terbalik dari pada kenyataannya.

Hal ini kemudian memperlihatkan gerak gerak simpanse yang sangat lincah sehingga menunjukkan efek senang ketika sedang menari atau dance yang dilakukan secara bersama sama dan rapi. Hal yang dilakukan ini pun diluar dari kehidupan asli seekor simpanse karena pada keadaan nyatanya, simpanse sendiri hanyalah hewan primata yang melata dan tidak memiliki kepribadian yang bisa melakukan hal hal tersebut.

Setelah tarian kekompakan para simpanse dianalisis pada level realitas, penulis melanjutkan pada level representasi. Tarian yang begitu kompak diperagakan oleh para simpanse ternyata juga turut menyumbangkan unsur analisis pada level representasi. Pasalnya, pose yang ditunjukkan simpanse pada saat menari dengan kompak terlihat menggambarkan

tubuh simpanse yang begitu kuat. Hal ini ditunjukkan dengan irama musik yang mempunyai tempo cepat, sehingga segerombolan simpanse ini mulai mengikuti alur musik dengan cara melakukan dance atau tarian modern, sehingga mewakili sifat simpanse sebenarnya yang memang salah satu hewan yang kuat.

Kekuatan (strength) diartikan sebagai kemampuan dalam menggunakan gaya dalam bentuk mengangkat atau menahan suatu beban. kekuatan sebagai kemampuan otot dan syaraf untuk mengatasi beban internal dan eksternal. Kekuatan merupakan komponen yang sangat penting dari kondisi fisik secara keseluruhan, karena merupakan daya penggerak setiap aktifitas fisik. (Friedrich dalam Mangkuprawira 2009), mengemukakan kekuatan adalah kemampuan dari suatu otot untuk bekerja menahan beban secara maksimal.

Kekuatan termasuk komponen yang sangat penting dalam kegiatan sehari-hari ataupun aktivitas olahraga karena kekuatan merupakan daya penggerak dan pencegah cedera. Tak hanya itu saja, kekuatan juga memainkan peran penting dalam komponen dan kemampuan fisik lain seperti kelincahan, kecepatan, dan lain sebagainya. Secara sederhana, kekuatan diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan gaya untuk mengangkat atau menahan suatu beban. Kekuatan juga bisa diartikan sebagai besarnya tenaga kontraksi otot yang bisa dicapai dalam satu kali usaha maksimal.

Kekuatan diartikan sebagai tenaga yang dipakai untuk mengubah keadaan gerak atau bentuk suatu benda. Kekuatan sebagai energi untuk melawan suatu tahanan atau kemampuan untuk membangkitkan tegangan atau tension. 'engan demikian kekuatan adalah kemampuan yang sangat erat hubungannya dengan adanya proses kontraksi otot, kekekaran (Sarsono (1988: 47))

Kekuatan yang menjadi tameng utama yang dimiliki oleh seekor simpanse, dikarenakan menjadi satu yang memang harus dimiliki seekor simpanse agar dapat

bertahan hidup dalam lingkungannya yang memang terlihat sangat ekstrem.

Dalam scene ini sisi kekuatan yang di perlihatkan sangat jelas ketika segerombolan simpanse tersebut melakukan tarian atau dance, didukung dengan pengambilan gambar atau angle secara lanscape, sehingga terlihat jelas postur tubuh seekor simpanse yang begitu kuat dan kekar sehingga menunjukkan peranan simpanse bahwa lebih baik bekerja sama dalam sesuatu hal di banding sendiri-sendiri dan kekuatan yang dimiliki seekor simpanse mendukung bahwa bisa bertahan hidup dengan perubahan yang ada..

Sehingga dapat kita ketahui bahwa peranan kekuatan yang ditunjukkan dalam video klip pada scene ini mengartikan bahwa penguasaan pada tempat hutan belantara tersebut dimiliki oleh segerombolan simpanse tersebut, dan lebih mempertahankan apa yang menjadi hak mereka dan melindungi antar sesamanya.

Mengenai level ideologi pada sistem tanda semiotika John Fiske, pengertian dan pemahaman ditarik melalui penyatuan dari sekelompok sistem nilai yang dipercaya oleh masyarakat dan secara tidak sadar mempengaruhi sebagian besar perilaku manusia.

Terlihat dari beberapa hal dalam level realitas yang di temukan oleh penulis ialah kekompakkan pada scene 3, yang kemudian membawa peneliti mencerna pada aspek keselarasan yang di tunjukkan oleh sekelompok simpanse yang terlihat seakan mereka tidak memandang perbedaan atau membedakan satu individu dengan yang lainnya.

Hal ini diperkuat dengan adanya unsur kekuatan yang ada pada level representasi, dengan pengambilan gambar secara lanscape dengan memperjelas kekuatan yang terlihat dari postur tubuh simpanse yang memang akan kakuh dalam melakukan hal tersebut. namun hal lain tentang kekuatan adalah memang sudah menjadi salah satu karakter simpanse sehingga dapat bertahan dan melindungi sesamanya di mana dalam hal ini penulis

menganalisis dari segi kekuatan yang berarti suatu pertahanan yang dapat mengatasi suatu permasalahan sehingga menjadi satu pihak yang seimbang.

Melihat adanya pada level realitas kekompakkan dalam melakukan dance atau tarian, serta kekuatan yang ada pada level representasi, penulis melihat satu hal yang menjadi unsur fetisisme komoditi yang terlihat pada gerakan yang menjadi satu tarian yang dilakukan oleh segerombolan simpanse tersebut. Sehingga pada nyatanya hal tersebut tidak dapat dilakukan oleh seekor simpanse bahkan ketika melihat bahwa simpanse tersebut hanyalah hewan melata yang mempunyai keterbatasan gerak seperti manusia, namun dalam scene ini di perlihatkan hal yang sebaliknya sehingga terlihat begitu lincah dan sangat mahir melakukan gerakan gerakan ibarat manusia .

Hal ini memperjelas bahwa unsur fetisisme komoditi yang memang jelas, karena gerakan menarti bahkan dengan lincah dipertunjukkan dalam scene video klip ini, bukan menjadi kebutuhan rillnya seekor simpanse .

Kemudian hal tersebut ketika melihat kekuatan dan kekompakkan yang ditunjukkan, penulis kemudian kembali menemukan ideologi yang mewakili kedua level tersebut ialah ideologi sosialisme.

Sosialisme atau sosialis sendiri adalah paham yang bertujuan membentuk negara kemakmuran dengan usaha kolektif yang produktif dan membatasi milik perseorangan. Sosialisme dapat mengacu ke beberapa hal yang berhubungan dengan ideologi atau kelompok ideologi, sistem ekonomi, dan negara. Secara ringkas, Sosialisme adalah rasa perhatian, simpati dan empati antar individu kepada individu lainnya tanpa memandang status. Sistem ekonomi sosialisme sebenarnya cukup sederhana.

Semua aspek ekonomi dianggap sebagai milik bersama, tapi bukan berarti harus dimiliki secara sepenuhnya secara bersama, semua aspek ekonomi boleh dimiliki secara pribadi masing-masing, dengan syarat boleh digunakan secara

bersama, mirip dengan gotong-royong sebenarnya.

Hal ini memperlihatkan sikap yang menggambarkan bahwa segerombolan simpanse yang mempunyai rasa sosialisme dan solidaritas kebersamaan yang tinggi serta kekuatan yang besar antar sesama, bahkan mereka menunjukkan strata mereka lebih tinggi di banding hewan hutan lainnya.

Scene 4 seekor simpanse dan bangunan kubah

Semiotika John Fiske juga mengutarakan bahwa desain dan grafis juga merupakan unsur yang dapat diamati untuk menjelaskan level realitas. Hal tersebutlah yang akan penulis amati pada level realitas scene keempat yang juga merupakan scene terakhir. Desain dan grafis yang dimaksud dalam scene ini adalah kemunculan empat bangunan besar yang memiliki kubah.

Kubah merupakan salah satu unsur arsitektur yang selalu digunakan. Ia berbentuk seperti separuh bola, atau seperti kerucut yang permukaannya melengkung keluar. Terdapat juga bentuk 'kubah piring' (karena puncak yang rendah dan dasar yang besar) dan 'kubah bawang' (karena hampir menyerupai bentuk bawang). Biasanya kubah akan diletakkan di tempat tertinggi di atas bangunan (sebagai atap). Ia diletakkan di atas rangka bangunan petak dengan menggunakan singgah kubah (*pendentive*).

Kubah dapat dianggap seperti suatu gerbang yang diputar pada rangka penyangganya. Ini bermakna kubah mempunyai kekuatan struktur yang besar. Sama seperti jembatan gerbang tertekan, kubah dapat dibuat dari batu bata dan beton saja, bergantung kepada daya tekanan dan geseran. Namun, kubah modern biasanya dibuat menggunakan aloi aluminium, keluli atau konkrit diperkuat sebagai rangka dan dipadatkan dengan kepingan aluminium, tembaga, polikarbonat ataupun cermin sesuai keperluan. Jika dilihat dari dalam, kubah yang berbentuk hemisfer kelihatan lebih menarik, tetapi perlu lebih tinggi untuk kelihatan menarik dari luar. Jadi sebagian kubah, contohnya gereja St. Peter dibangun

dari dua kubah sedangkan gereja St Paul dibangun dari tiga kubah.

Unsur kedua yang diamati peneliti pada level realitas scene terakhir adalah gerak gerak simpanse yang menemukan satu pohon tinggi, kemudian simpanse tersebut memanjatnya hingga mendapat puncak pohon tersebut, sehingga terlihat perilaku simpanse yang mulai menganggukkan kepalanya serta tersenyum tepat dengan pemandangan bangunan berbentuk kubah di depan yang diselimuti awan ibarat bangunan di atas awan.

Sehingga penekanan yang ingin diperlihatkan dalam scene ini ialah kesenangan serta kekaguman yang menjadi hal utama tanpa adanya beban yang menjadi kendala dalam melakukan sesuatu hal.

Sementara itu pada level representasi peneliti kembali menemukan unsur latar atau setting yang dapat dimaknai. Di akhir scene, terlihat seekor simpanse menaiki pohon yang sangat tinggi dan berdiri di atasnya. Kemudian video itu berakhir dengan simpanse tersebut masih berada di atas pohon. Selain itu saat berada di atas pohon, simpanse tersebut digambarkan sedang mengangkat satu tangannya yang seolah melambangkan kebebasan atau dalam kata lain merdeka.

Merdeka adalah terbebas dari segala macam belenggu, aturan, dan kekuasaan dari pihak tertentu. Merdeka merupakan sebuah rasa kebebasan bagi makhluk hidup untuk mendapatkan hak dalam berbuat sekehendaknya dalam sebuah negara, merdeka berarti bebas dari belenggu, kekuasaan dan aturan penjajah. Merdeka dapat dibagi menjadi dua. Pertama adalah merdeka tanpa syarat dan kedua adalah merdeka bersyarat.

Merdeka Tanpa Syarat adalah merdeka secara mutlak (penuh) dan tidak dibatasi oleh syarat atau aturan-aturan tertentu yang dibuat oleh negara bekaspenjajahnya. Merdeka tanpa syarat biasanya diperoleh dari perjuangan bangsa itu sendiri dan bukan pemberian dari penjajah maupun pemberian negara lain (Journal: Joseph, H. & Andita .P).

Ketika mencerna kata merdeka diatas, kemudian pada scene ini menunjukkan bahwa kebebasan yang dirasakan oleh segerombolan simpanse dalam hutan belantara tersebut, menjadi satu hal perubahan yang mereka rasa menjadi panutan yang harus dikembangkan, sehingga segala tata cara dari perilaku dan karakter mereka menjadikan sebuah hal perubahan tanpa mengikuti peraturan serta tidak diatur oleh seagaimana mestinya diri mereka sendiri.

Hal ini diperkuat kembali dengan angle extreme long shoot yang dimana posisinya ingin menetapkan sesuatu (peristiwa, pemandangan) yang sangat sangat jauh sehingga memperlihatkan bangunan yang berbentuk kubah tersebut di gambarkan sebagai salah satu proses simpanse yang mulai menemukan letak kepercayaan (agama) pada keempat bangunan berbentuk kubah tersebut. Keberagaman juga yang menjadi salah satu objek bahwa mereka mempunyai hal hal yang semestinya tidak pada satu simpanse tertentu saja, sehingga perbedaan pendapat tidak menjadi satu kendala dalam suatu kehidupan dalam hutan tersebut, akan tetapi menjadi satu panutan bahwa semua dapat merasakan hal yang sama.

Dengan melihat apa yang telah di paparkan pada level realitas dan representasi, peneliti mencoba mensinergitaskan antara level realitas dan level representasi sehingga menjadi satu kesimpulan yang mewakili pada level ideologi ini, dengan melihat tahap yang di paparkan oleh John Fiske sendiri.

Di level realitas pada scene 4 ini telah di bahas antara bangun berbentuk kubah yang mempunyai arti bahwa kubah sendiri ibarat organ manusia adalah otak yang siap berfikir dan menarik sebuah kesimpulan yang menyelesaikan masalah masalah yang menjadikan beban.

Pada scene ini, bangunan kubah yang menjadi objek utama yang dimana memperlihatkan simbolis agama (Kepercayaan) yang jika di tela'a tidak seharusnya hewan simpanse mempunyai satu kepercayaan yang nyata, hal ini

diperkuat dengan adanya gerak gerak simpanse tersebut menganggukkan kepala ke depan empat bangunan tersebut dengan terlihat posisi antara simpanse dan empat bangunan kubah tersebut setara.

Hal ini kemudian memunculkan fetisisme komoditi pada kubah yang ada di hutan belantara namun pada realitasnya itu tidak mungkin bahkan simpanse yang menganut kepercayaan tertentu itu sangat tidak mungkin. Sehingga terlihat satu unsur ideologi yang tepat mewakili scene ini yaitu ideologi Multiculturalisme.

Ideologi multiculturalisme sendiri adalah sebuah ideologi dan sebuah alat atau wahana untuk meningkatkan derajat manusia dan kemanusiannya. Sebagai sebuah ideologi, multikulturalisme menekankan keanekaragaman kebudayaan dalam kesederajatan. Oleh karenanya, ulasan tentang multikulturalisme harus juga mengulas berbagai permasalahan yang mendukung ideologi ini, yaitu politik dan demokrasi, keadilan dan penegakan hukum, kesempatan kerja dan berusaha, Hak Asasi Manusia (HAM), hak budaya komunitas dan golongan minoritas, prinsip-prinsip etika dan moral dan tingkat serta mutu produktivitas. Sehingga paham multikulturalisme memiliki nilai yang menempatkan semua kebudayaan pada posisi yang sederajat (Suparlan, 2002)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian mengenai Konstruksi Ideologi fetisisme komoditi dalam Video Klip Coldplay "Adventure Of A Lifetime" menggunakan analisis Semiotika John Fiske, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai bahwa realitas Fetisisme komoditi dalam video klip Coldplay "Adventure Of A Lifetime" menguak kesimpulan bahwa hal hal yang menyangkut sesuatu yang ditandakan atau di encode secara empiris dan mewakili sosok seseorang atau peristiwa sehingga terlihat fetisisme atau pemujaan secara berlebihan kemudian memberi efek suatu nilai jual yang tinggi dalam video klip tersebut mempunyai makna bahwa simpanse menjadi objek

utama yang menimbulkan fetisisme dengan berbagai objek-objek benda yang di gunakan seperti topi berwarna hijau, gitar, *Minitape*, teknologi bahkan mimik wajah kebahagiaan, kekompakkan, dan kubah dengan penonjolan warna putih yang terlihat dalam level ini.

Representasi fetisisme komoditi dalam video klip Coldplay "*Adventure Of A Lifetime*" menguak kesimpulan bahwa hal-hal yang menyangkut kode visual editing berkaitan dengan unsur warna, pencahayaan, sudut pengambilan gambar dan redaksi yang menyertainya, sehingga terlihat fetisisme komoditi yang kemudian di hadirkan kembali dalam level ini terlihat pada penonjolan perilaku simpanse yang ada pada level realitas sehingga menemui kesinambungan yang terlihat dalam level ini antara lain warna orange, bahkan karakter perubahan perilaku, kekuatan, penonjolan unsur merdeka yang di tunjukan seekor simpanse. Konstruksi ideologi fetisisme komoditi yang menjadi level terakhir penemuan makna dalam video klip ini sehingga menjadi satu kesimpulan sinergitas antara level realitas dan representasi.

Pada scene pertama yang berbicara tentang ideologi modernisme yang di wakili dengan objek teknologi yang di temukan, sehingga memulai perjalanan simpanse tersebut terhadap perubahan yang memang ingin dirasakannya, sehingga terlihat unsur fetisisme komoditi dari perwujudan teknologi yaitu *minitape* yang di gunakan oleh salah satu simpanse yang begitu terlihat mengagumi karena alunan musik yang terdengar dari *minitape* tersebut. Pada scene kedua yang berbicara tentang ideologi materialisme yang di wakili oleh penggunaan atribut tertentu oleh salah satu simpanse yang kemudian menjadi sosok yang sangat berkelas, dengan style yang bagus di banding segerombolan simpanse lainnya yang kemudian memainkan alat musik yang tadinya tidak dimengerti cara penggunaannya, hal ini kemudian memperlihatkan unsur fetisisme komoditi yang menunjukkan bahwa penggunaan topi serta alat musik yang di mainkan oleh

simpanse tersebut bukan menjadi kebutuhan rillnya. Selanjutnya pada scene ketiga, yang menunjukkan ideologi sosialisme yang di wakili oleh perubahan perilaku simpanse yang tadinya menggunakan hal hal secara sendiri sendiri, kemudian dalam scene ini terlihat kekompakkan dalam menari yang menunjukkan kekuatan bahwa lebih baik mengerjakan sesuatu secara bersama sama dibanding per individu, sehingga menunjukkan sisi fetisisme komoditi yang menampilkan segerombolan simpanse yang melakukan kegiatan tidak lazim yaitu menari (dance), bahkan melakukan tarian secara kompak pun bukan menjadi suatu kebutuhan rillnya. Dan pada scene terakhir yaitu scene keempat, menunjukkan ideologi multiculturalisme yang di tandakkan dalam empat bangunan yang berbentuk kubah, menjadi salah satu unsur keagamaan atau kepercayaan yang di anut, sehingga di kuatkan dengan adanya unsur merdeka yang ditunjukkan oleh simpanse yang menaiki pohon dari bawah hingga ke puncak tertinggi serta menganggukkan kepala dan mengangkat tangannya ke depan bangunan berbentuk kubah tersebut seakan hal yang menjadi pembeda tersebut bukan menjadi satu persoalan dalam satu ruang lingkup tersebut, melainkan semua sama dan berhak merasakan apa yang dirasakan oleh salah satu simpanse.

Hal ini terjawab ketika peneliti melakukan penelitian ini dengan memilah satu per satu makna yang ada di balik video klip ini. Sehingga apabila sosok simpanse tersebut di ibaratkan manusia, akan menggambarkan tingkah laku manusia yang mulai terdoktrin dengan adanya teknologi yang semakin lama mulai menunjukkan axsisstensinya dengan cara merubah tingkah laku seseorang menjadi tidak seperti sewajarnya perilaku suatu hal tersebut. Hal ini mulai terkuak dengan adanya unsur fetisisme komoditi yang memang di mana termaksud pemujaan suatu hal yang sangat berlebihan sehingga mengubah perilaku menjadi tidak sewajarnya, kemudian hal ini dikaitkan dengan komoditi atau nilai jual yang memang ketika sesuatu hal itu telah

menjadi satu hal sangat penting bagi seseorang maka dengan harga berapapun pasti akan di capainya walaupun harga yang sebenarnya memang tidak setinggi itu. Bahkan seharusnya tidak memandang receh tentang teknologi, karena pada realitasnya pada scene terakhir gambar kubah tersebut terlihat setara dengan adanya simpanse yang memanjat ke atas pohon dan mengepal tangannya hal tersebut menunjukkan kesetaraan antara perubahan manusia karena teknologi tadi dengan kepercayaan masing masing (agama).

Melihat kembali dengan adanya fetisisme komoditi yang mengartikan bahwa Sebenarnya fetisisme komoditi sendiri ialah kebutuhan seseorang yang didominasi dengan unsur kepuasan terhadap suatu produk, yang memang pada umumnya produk tersebut bukan menjadi kebutuhan riilnya. Maka hal ini menjadi penyampaian agar memakai sesuatu hal itu jangan sampai diluar batas, sehingga kesimpulannya bahwa ideologi yang dimiliki untuk video klip ini yakni, scene pertama modernisme, scene kedua materialisme, scene ketiga sosialisme dan scene keempat multikulturalisme. Sehingga dapat kita ketahui, bahwa tidak selamanya hal yang membuat perubahan itu menjadi yang terbaik karena sesuatu hal itu mempunyai kestabilan masing masing dan tidak bisa di setarakan dengan kepercayaan (agama) bahkan lebih.

Daftar Pustaka

- Abdel-Khalek, A. M. (2006). *Happiness, Health, Religiosity: Significant Relation*. Journal Of mental Health, Religion and Culture.
- Baran, Stanley J. (2012). *Pengantar Komunikasi Massa: Melek Media & Budaya*. Jakarta: Erlangga.
- Bellow, Alexander (1970). *"The Illustrated History Of Guitar"* New York: Franco, Colombo.
- Bungin, Burhan. (2008). *Konstruksi Sosial Media Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Cangara, Hafied. (2015). *Pengantar ilmu komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Edham Syifa'i, Rafi'udin (2003). *Mendamkan Keluarga Yang Bahagia dan Islami*. Jakarta : Aprinda.
- Eggins, S. (2004). *An Introduction to Systematic Functional Linguistics*. London: Pinter.
- Eriyanto. (2012). *Analisis Wacana (Pengantar Analisis Teks Media)*. LKIS Yogyakarta.
- Fachruddin, Andi. (2012). *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Fiske, John. (2011). *Memahami Budaya Populer; penerjemah Asma Bey Mahyuddin*. Yogyakarta : Jalasutra.