

# Penggambaran Budaya Jawa dalam Weird Genius 'Lathi'

Rafi Rizkiano<sup>1)</sup>, Dyah Kusumawati<sup>2)</sup>

Ilmu Komunikasi, Fakultas Bisnis dan Komunikasi, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis  
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

<sup>1)</sup> Email: rafirizkiano43@gmail.com

<sup>2)</sup> Email: dyah.kusumawati@kalbis.ac.id

**Abstract:** Culture is a social reality that is packaged by the mass media. Javanese culture becomes a concept and theme in Weird Genius' Video Clip 'Lathi'. This study aims to determine the depiction of Javanese culture that appears in the Weird Genius 'Lathi' Video Clip using the constructivism paradigm. This study uses the Social Reality Construction Theory in the mass media. This research approach is qualitative with semiotic analysis of Charles Sanders Peirce. The results of this study found that the depiction of Javanese culture appears in the clothes and accessories used which are relevant to the values of struggle, resistance, strength, power, life, and relationships, the depiction of Javanese culture appears in the form of Gamelan art as an instrument of encouragement in resistance, Wayang as a transition between scenes as well as symbols of characters in the story, and Kuda Lumping which symbolizes war, struggle, and suffering, depictions of Javanese culture also appear in the form of language from a Javanese proverb that describes a karma, for evil deeds committed by every human being.

**Keywords:** javanese culture, depiction, clip video, semiotics

**Abstrak:** Budaya merupakan realitas sosial yang dikemas oleh media massa. Budaya Jawa menjadi sebuah konsep dan tema dalam Video Klip Weird Genius 'Lathi'. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggambaran Budaya Jawa yang muncul dalam Video Klip Weird Genius 'Lathi' dengan menggunakan paradigma konstruktivisme. Penelitian ini menggunakan Teori Konstruksi Realitas Sosial di media massa. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil penelitian ini menemukan bahwa penggambaran Budaya Jawa muncul pada pakaian dan aksesoris yang digunakan relevan dengan nilai perjuangan, perlawanan, kekuatan, kekuasaan, kehidupan, dan hubungan, penggambaran Budaya Jawa muncul dalam bentuk kesenian Gamelan sebagai instrumen pembangkit semangat dalam perlawanan, Wayang sebagai transisi antar adegan sekaligus simbol tokoh dalam cerita, dan Kuda Lumping yang melambangkan perang, perjuangan, dan penderitaan, penggambaran Budaya Jawa juga muncul dalam bentuk bahasa dari pepatah Jawa yang menggambarkan sebuah karma, terhadap perbuatan jahat yang dilakukan tiap manusia.

**Kata kunci:** budaya jawa, penggambaran, video klip, semiotika

## I. PENDAHULUAN

Weird Genius Feat Sara Fajira mengeluarkan video klip dengan judul 'Lathi' yang memiliki unsur tradisional

Budaya Jawa dengan budaya yang lebih modern seperti pengemasan musik EDM (Electronic Dance Music). Lathi menceritakan soal 'toxic relationship' yang membuat karakter wanita dalam sebuah hubungan menjadi korban. Sudah banyak

penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa video klip ini mencerminkan realitas feminisme misalnya perlawanan diperlihatkan tokoh wanita dalam tindakan paham feminisme yang membantah sistem patriarki dengan melakukan balas dendam kepada kekasihnya sebagai bentuk hukuman karena melakukan penindasan (Muslim, 2021).

Video klip Lathi mengundang banyak perhatian seperti menduduki nomor satu di platform musik digital, serta menjadi trending di Singapura dan Malaysia (Kintoko, 2020). Lathi sudah didengarkan 46 juta kali, dan berhasil merajai tangga lagu di berbagai negara seperti Singapore Viral 50 pada Juni 2020 dan Malaysia Viral 50 pada Mei 2020, juga memasuki tangga lagu favorit di Hongkong dan Taiwan (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2021). Ketertarikan tersebut disebabkan jaranganya ditemukan paduan musik tradisional dan modern. Ramainya hal ini pun mengundang beragam penafsiran terhadap video klipnya yang memperlihatkan ragam Budaya Jawa.

Seorang tokoh agama dari Malaysia, menyebut Lathi sebagai lagu pemanggil setan, yang kemudian tuduhannya ini sontak menuai berbagai respons netizen (Urbanasia, 2020). Seperti yang diketahui, tuduhan tersebut tidak sesuai dengan makna video klip tersebut. karena Budaya Jawa yang dipilih untuk dimunculkan dalam video klip Lathi memiliki arti dan maknanya masing-masing.

Budaya Jawa yang ditampilkan dalam video klip berupa adegan-adegan dengan suara, lirik, properti, dan pakaian yang memiliki unsur Budaya Jawa seperti Bahasa Jawa, Kuda Lumping, Wayang, serta Tarian. Adegan-adegan dengan unsur Budaya Jawa tersebut dapat memperkuat

makna representasi perlawanan perempuan pada video klip Lathi (Ivanie, 2021).

Beberapa adegan yang mengandung unsur Budaya Jawa diantaranya adalah pakaian berupa Kembangan yang digunakan Sara, sebagai tokoh wanita utama dalam video klip. Pakaian kembangan yang berasal dari Jawa ini dapat mendukung karakter wanita tersebut, karena secara umum fungsi pakaian dan perhiasan selain melindungi tubuh dari udara luar dan menghias diri, pakaian juga dapat menampilkan kelebihan, menyembunyikan kekurangan, menunjang dan membentuk kepribadian, serta menunjang status sosial (Noerhadi, 2012: 10). Kemudian penggunaan pakaian yang menyerupai baju pernikahan adat Jawa, sebagaimana terlihat dari aksesoris rambut yang diketahui bernama Cunduk Mentul, kalung Sungsun, serta atasan yang bernama Mekak yang kerap digunakan dalam pernikahan adat Jawa.

Penggambaran Budaya Jawa lainnya ditunjukkan dengan adegan Wayang berupa tokoh Jagal Abilawa. Cerita dalam pertunjukan Wayang hakikatnya adalah cerminan kehidupan yang memiliki sarat pesan secara simbolis yang mengajarkan penonton soal makna kehidupan (Nurgiyantoro, 2011). Bentuk kesenian lainnya juga ditampilkan dalam bentuk Tarian kuda lumping, jaran kepang atau jathilan yang merupakan tarian tradisional Jawa, yang menampilkan sekelompok orang yang berdandan ala prajurit, tengah menunggang kuda, tarian ini menggunakan kuda yang terbuat dari bambu yang dianyam dan dibuat menyerupai bentuk kuda (Kartikasari, 2014).

Penggambaran Budaya Jawa yang ada dalam adegan-adegan video musik Lathi dikonstruksikan sedemikian rupa oleh pembuat video klip untuk

menciptakan sebuah ide mengenai pesan yang ingin disampaikan. Ide tersebut diwujudkan dalam makna Budaya Jawa itu sendiri, sehingga penonton yang menikmati video musik ini dapat melihat Budaya Jawa didalamnya dengan mengacu pada permasalahan dalam alur cerita video klip itu sendiri, seperti misalnya soal konsep toxic relationship. Berangkat dari hal ini, penelitian akan dilakukan untuk melihat penggambaran Budaya Jawa dalam video klip Lathi, melalui pengungkapan makna dibalik simbol-simbol Budaya Jawa yang ditampilkan. Untuk menguraikan pemaknaan setiap simbol Budaya Jawa, peneliti akan menggunakan semiotika dari Charles Sanders Peirce untuk menjabarkan mengenai tanda menggunakan sign, object dan interpretant.

## II. METODE PENELITIAN

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme. Kajian pokok dalam paradigma konstruktivisme menurut Weber, menerangkan bahwa substansi bentuk kehidupan di masyarakat tidak hanya dilihat dari penilaian objektif saja, melainkan dilihat dari tindakan perorangan yang timbul dari alasan-alasan subjektif (Hidayat, 2018: 249). Paradigma konstruktivisme yang digunakan dalam penelitian ini guna mengetahui makna tanda Budaya Jawa yang muncul dalam video klip Weird Genius Feat Sara Fajira berjudul 'Lathi'. Dalam beberapa adegan yang muncul dalam scene video klip ini, terlihat bagaimana tanda Budaya Jawa yang digambarkan tersebut memiliki makna.

Kemudian, penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang lebih menekankan kedalaman (kualitas)

bukan banyaknya (kuantitas) data (Kriyantono, 2014: 57). peneliti akan menganalisis Budaya Jawa yang muncul dalam Video Klip Weird Genius Feat Sara Fajira Berjudul 'Lathi' secara menyeluruh yang disesuaikan dan dikaitkan secara empiris sesuai dengan sifat penelitian kualitatif.

Bahan penelitian yang digunakan penelitian ini berupa Audio dan Visual Peneliti hanya akan meneliti beberapa scene yang ada dalam video klip ini yang menggambarkan Budaya Jawa saja. Audio yang dimaksud dalam penelitian ini adalah narasi atau lirik yang muncul pada beberapa scene, sedangkan visual yang dimaksud yaitu hasil shooting atau footage dari video klip tersebut.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber data pertama atau tangan pertama di lapangan. Sumber data ini bisa responden atau subjek penelitian, dari hasil pengisian kuesioner, wawancara, observasi. Sedangkan data sekunder digunakan sebagai pelengkap data primer (Kriyantono, 2014: 42). Peneliti akan melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi. Observasi diartikan sebagai kegiatan mengamati secara langsung tanpa mediator (Kriyantono, 2014: 110). Dalam hal ini peneliti menonton video klip 'Lathi' sebanyak 20 kali kemudian akan melakukan dengan cara melihat tanda mengenai Budaya Jawa yang muncul terkait dengan pakaian, tarian, dan bahasa dalam Video Klip Weird Genius Feat Sara Fajira berjudul 'Lathi'. Sedangkan untuk data sekunder, peneliti melakukan pengumpulan data dengan mencari literatur melalui buku mengenai budaya jawa,

jurnal serta dokumentasi di internet terkait Budaya Jawa.

Untuk teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah analisis semiotika Charles Sanders Peirce teori segitiga makna atau triangle of meaning, yaitu tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk hal lain diluar tanda itu sendiri. Acuan tanda ini disebut objek. Dan interpretant adalah makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda (Kriyantono, 2014: 267)

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 3.1 Opening dengan suara gamelan

Sign

Gambar 3.1 Seorang perempuan berdiri disebuah ruangan

Gambar 3.2 Sara memakai pakaian putih terusan

Durasi 0:00 – 0:17	
<b>Object</b>	Pada gambar 3.1 dengan pengambilan gambar <i>long shot</i> terdapat seorang perempuan memakai pakaian putih terusan dengan ekspresi wajah yang sedikit menunduk kebawah ditengah sebuah ruangan kosong dengan daun-daun kering yang berserakan di lantainya.
	Pada gambar 3.2 dengan pengambilan gambar <i>medium shot</i> perempuan tersebut mengenakan pakaian putih terusan dengan motif bunga dari bahu hingga perut. Rambut perempuan tersebut terurai berwarna coklat dengan panjang sebahu. Pada kedua gambar tersebut terdengar latar musik dengan melodi dentingan.
<b>Interpretant</b>	Pada gambar 3.1 teknik pengambilan <i>long shot</i> mengantarkan mata penonton pada keluasan suatu suasana dan objek perempuan pada adegan tersebut (Naratama, 2017: 81). Perempuan tersebut adalah Sara Fajira, penyanyi yang berkolaborasi dengan Weird Genius. Sara berdiri disebuah ruang kosong yang menyerupai studio dengan daun-daun kering yang berserakan di lantai. Dikutip dari

<p>(www.medanheadlines.com) daun tersebut menggambarkan sebuah kehampaan atau kekosongan yang menggambarkan wanita tersebut sedang merasakan kehampaan dalam hidupnya. Kemudian ekspresi yang sedikit menunduk kebawah dikutip dari (www.suara.com) menggambarkan bahwa perempuan tersebut sedang merasa tertekan.</p> <p>Pada gambar 3.2 Sara memakai baju terusan warna putih yang melambangkan wanita tersebut memiliki kemuliaan, kebaikan, ketulusan, kejujuran dalam dirinya (Lantowa, Marahayu,&amp; Khairussibyan, 2017: 192). Rambut panjang sebahu yang berwarna coklat wanita tersebut melambangkan elegan dan kelembutan wanita tersebut.(Fitriah, 2018: 84).</p> <p>Pada latar suara kedua gambar tersebut terdengar melodi seperti dentingan yang merupakan dentingan dari yang merupakan alat musik tradisional khas Jawa yaitu Gamelan yang telah ada pada abad ke-18, gamelan terdiri dari kendang, bonang barung, penerus, gender, slenthem, gambang, suling, siter, clempung, demung, saron,</p>	<p>peking, kenong, kethuk, rebab, kempyang, kempul, dan gong. Gamelan berasal dari kata gamel (Bahasa Jawa) yang berarti alat musik yang dipukul dan ditabuh. Gamelan yang berkembang di masyarakat Jawa berbeda dengan gamelan Bali dan Sunda. Di Bali, musik dari gamelan terkesan rancak, sedangkan di Sunda gamelan terkesan mendayu. Gamelan Bali lebih menonjolkan suara saron atau peking, sedangkan gamelan Sunda menonjolkan suara seruling. Sementara, gamelan Jawa terdengar lembut. Kelembutan tersebut menunjukkan pandangan hidup masyarakat Jawa secara umum. Jenis Gamelan yang terdengar dalam adegan kedua gambar ini adalah Saron yang dikutip dari (www.goodnewsfromindonesia.id) berasal dari bahasa Jawa <i>sero</i> yang artinya keras. Saron mengajarkan manusia untuk selalu lantang dalam menyuarakan kebenaran tidak seperti perempuan dalam adegan tersebut yang diam dengan perasaan tertekan.</p> <p>Dapat disimpulkan dalam kedua adegan tersebut menunjukkan bahwa perempuan tersebut sedang merasa tertekan sehingga tidak dapat menyuarakan</p>
---	---

	kebenaran dan karena tidak dapat bersuara, perempuan tersebut merasakan sebuah kehampaan dalam dirinya yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah yang sedikit menunduk.
--	--

Tabel 3.2 Sara melantunkan lagu dengan lirik Jawa

<b>Sign</b>	
	
Gambar 3.3 Pakaian menyerupai kemben	
	
Gambar 3.4 Melantunkan lirik Bahasa Jawa	
Durasi: 0:58 – 1:09	
<b>Object</b>	Pada gambar 3.3 diatas terlihat seorang perempuan yang berada disebuah ruangan mirip studio dengan lantai yang dipenuhi daun-daun kering berwarna coklat.

	<p>Perempuan itu mengenakan pakaian terusan berwarna hitam menyerupai kemben yang di modifikasi dan dilengkapi dengan aksesoris berwarna emas pada bagian lengan dan lututnya. Pengambilan gambar pada adegan tersebut adalah <i>long shot</i> sehingga memperlihatkan keseluruhan ruangan.</p> <p>Pada gambar 3.4 pengambilan gambar dengan posisi <i>medium shot</i>. Perempuan tersebut menggunakan riasan <i>eye shadow</i> hitam disekitar lingkaran kelopak mata, kemudian pada bagian dahi dan pipi kanan dan kiri terdapat tulisan berbahasa mesir kuno berwarna hitam. Sedangkan pada leher menggunakan dua buah jenis kalung, kalung pertama digunakan tepat mengelilingi leher, kemudian kalung kedua digunakan di depan dada, kedua kalung tersebut memiliki bentuk serupa yaitu lancip pada bagian depannya dengan warna emas dan silver. Ekspresi perempuan</p>
--	---

	<p>tersebut seperti ingin membalas dendam, kemudian pada sekitar tubuhnya keluar aura gelap berwarna hitam. Perempuan itu melantunkan lirik berbahasa Jawa “Kowe ra iso mlayu saka kesalahan. Ajining diri ana ing lathi”.</p>		<p>tubuh Sara menggambarkan kebudayaan mengenai ilmu gaib (<i>ngelmi</i>) dan tenung pada orang Jawa yang merupakan sub-sistem dari religi, karena mengenal manusia yang berhubungan dengan kekuatan- kekuatan gaib (Koentjaraningrat, 1984: 410-411). Ekspresi memejamkan mata, tata rias dengan <i>eyeshadow</i> hitam di sekitar mata dan tulisan berbahasa kuno pada wajah dan aura hitam pada Sara mencerminkan bahwa dia memiliki kekuatan ilmu gaib yang bersifat buruk atau jahat. Dikutip dari (<a href="http://www.fimela.com">www.fimela.com</a>) tulisan kuno pada wajah Sara merupakan sebuah mantera untuk meminta pertolongan kepada orang mati. Sara melantunkan lirik berbahasa Jawa “Kowe ra iso mlayu saka kesalahan. Ajining diri ana ing lathi”. Lirik berbahasa Jawa tersebut memiliki arti “Kamu</p>
<p><b>Interpretant</b></p>	<p>Dalam kajian momen dialektis, eksternalisis Detik.com, dan Suara.com melihat bahwa adalah hal buruk bagi wanita muslim untuk terlibat dalam kasus perselingkuhan. Sedangkan, Tribunnews.com melihat bahwa adanya pelakor Pada gambar 4.5 Sara memakai baju tradisional Jawa berwarna hitam yaitu kemben yang menggambarkan Wanita pada periode Jawa kuno dan Jawa klasik yang sering menggunakan kemben dalam kehidupan sehari-hari. Kemben merupakan kain pembebatan dan penutup dada Wanita yang berupa sepotong kain yang membungkus tubuh, baik kain yang polos, kain batik, bludru, atau jenis kain lainnya yang menutupi dada melilit tubuh Wanita (Sari, 2020: 54). Aura hitam disekitar</p>		

	<p>tidak bisa lari dari kesalahan. Harga diri seseorang ada dilidah (perkataan). Perkataan itu diambil dari pepatah Jawa kuno “Ajining soko lathi, ajining rogo soko busono”. Pepatah Jawa tersebut memiliki arti, secara fisik orang dihargai dari cara berpakaian dan orang dihargai jika saat berbicara tidak berbohong (Kriyantono, 2019: 318). Sehingga kita harus mempertimbangkan dampak yang bisa ditimbulkan dari ucapan itu. Ucapan seseorang haruslah dijadikan cerminan pikiran dan pribadi seseorang. Ucapan yang menimbulkan citra harga diri adalah harus berdasarkan kebenaran. Maka dari itu, orang Jawa memiliki ajaran ketika ingin mengatakan sesuatu sebaiknya dilandasi alasan atau dasar yang akurat dan tidak asal berbicara. Sehingga kesimpulan yang ada pada gambar di atas adalah kemben merupakan pakaian</p>
	<p>Wanita Jawa sehari-hari pada masa Jawa kuno dan Jawa klasik, namun pada masa sekarang penggunaan kemben merupakan sebuah pakaian yang terbuka dan dianggap kurang sopan. Kekuatan gaib pada jaman dulu dianggap sebagai subsistem dari religi, namun pada masa sekarang ilmu gaib merupakan hal yang berseberangan dengan religi. Kebudayaan terkait ilmu gaib ini masih dipercaya oleh beberapa masyarakat hingga saat ini. Lirik “Kowe ra iso mlayu saka kesalahan. Ajining diri ana ing lathi” merupakan pedoman hidup masyarakat Jawa yang mengharuskan kita untuk berhati-hati ketika akan mengucap sesuatu, karena harga diri seseorang dinilai dari ucapannya.</p>

Tabel 3.3 Kesenian wayang kulit purwa

<b>Sign</b>	
	
Gambar: 3.5 Wayang kulit Jagal Abilawa	
Durasi: 1:27 – 1:27	
<b>Object</b>	<p>Pada gambar 3.5 diatas terlihat sebuah papan yang berbentuk seperti orang bertubuh warna hitam terlihat sebuah papan yang berbentuk seperti orang bertubuh warna hitam dengan hidung yang agak panjang ke depan, bermata membelalak, berkumis, berjenggot, pada bagian kepala terdapat sanggul berbentuk supit udang dan berdandan dengan Garuda membelakangi, pada bagian leher memakai kalung yang membulat, pada bagian lengan kanan dan kiri memakai aksesoris yang menonjol ke atas, pada kedua pergelangan tangan memakai dua buah gelang. Pada bagian belakang leher hingga pinggangnya terdapat rambut panjang yang terurai dengan bentuk gimbal.</p>

	<p>Tangannya memiliki kuku panjang dan terhubung dengan dua bilah kayu yang dipegang oleh seorang laki-laki yang menggerakannya.</p> <p>Teknik pengambilan gambar pada gambar tersebut adalah long shot dengan pencahayaan berwarna abu-abu.</p>
<b>Interpretant</b>	<p>Pada gambar 3.5 papan tersebut adalah kesenian Wayang Kulit dengan karakter Jagal Abilawa. Masyarakat Jawa adalah sekumpulan orang yang sangat akrab dengan seni pertunjukan wayang. Wayang atau pewayangan adalah bayang-bayang. Dengan kata lain, wayang merupakan bayangan atau cerminan kehidupan. Masyarakat melihat wayang seperti bercermin di kaca kehidupan yang bening dan objektif. Masyarakat Jawa juga bisa mencari teladan baik dari lakon dan tokoh wayang yang dimainkan oleh dalang. Lakon wayang bersumber dari kisah Mahabharata dan Ramayana. Berbagai lakon wayang tersebut selalu berpijak pada satu tujuan, yaitu ambrasta durangkara (menegakkan kebenaran). Semua</p>

<p>lakon wayang selalu selalu menggambarkan kesatria yang berupaya membela kebenaran dengan melalui berbagai rintangan yang tidak mudah untuk ditundukkan (Bayuadhy, 2018: 156). Tokoh wayang Abilawa adalah nama samaran dari Raden Bratasena (Wrekudara waktu masih muda) ketika para Pandawa menyamar di Wirata. Dia menyamarkan diri, karena pada masa itu para Pandawa mendapat kemalangan oleh perbuatan Kurawa. Dalam penyamarannya Bima alias Abilawa bekerja sebagai penyembelih hewan ternak yang dalam bahasa Jawa disebut jagal. Ia bekerja pada seorang juru masak istana Wirata bernama Jagal Welekas. Selama setahun bersembunyi di Kerajaan Wirata, Abilawa sempat membunuh tiga orang senapati Wirata yang bernama Rajamala, Rupakenca, dan Kencakarupa. Mereka adalah ipar raja Wirata, Prabu Matswapati. Ketiga senapati Wirata yang sakti itu sebenarnya hendak meruntuhkan kewibawaan raja, untuk kemudian mengambil</p>	<p>alih kekuasaan. Kuku panjang pada tangan Jagal Abilawa adalah kuku pancanaka, kuku tersebut merupakan senjata tokoh wayang yang terkait Dal Batara Bayu. Senjata Pancanaka berupa kuku ibu jari berwarna hitam panjang yang melengkung ke bawah dan sangat tajam. Ada dua tokoh yang memiliki kuku pancanaka yaitu Hanuman dan Bima. Kuku pancanaka artinya kekuatan yang mengendalikan panca indera. Kuku pancanaka ini adalah senjata untuk mengalahkan musuh dengan cara menggenggam semua jari di kedua tangan dengan erat dan mengendalikan panca indera (Danayu, 2021: 203). Teknik pengambilan gambar pada gambar di atas adalah long shot yang menunjukkan keseluruhan objek dan suasana lingkungan sekitarnya (Naratama, 2017: 81). Kesimpulan pada gambar di atas adalah wayang adalah cermin kehidupan masyarakat Jawa. Pada dasarnya tokoh-tokoh wayang memiliki watak yang berbeda-beda sama seperti halnya manusia yang menjadi tiga</p>
---	---

	<p>kategori, yaitu jahat, baik, dan abu-abu. Tokoh Jagal Abilawa yang digambarkan pada gambar diatas memiliki kulit warna hitam yang dalam pentas wayang kulit di Jawa artinya ia berada di pihak Kurawa (Astina). Penamaan Jagal pada Abilawa dimaksudkan karena ia merupakan seorang yang bekerja sebagai penyembelih hewan, maka dari itu diberi nama Jagal Abilawa.</p>
--	---

ditampilkan seperti wayang yang menjadi hiburan masyarakat dengan cerita Ramayana dan Mahabharata yang digunakan sebagai cermin kehidupan masyarakat Jawa. Selain itu juga tarian kuda lumping menggambarkan peperangan masyarakat zaman dulu yang menggunakan kuda sebagai kendaraan perangnya.

c. Penggambaran budaya Jawa muncul dalam bentuk bahasa Jawa yang digunakan untuk menyampaikan pepatah Jawa. Pepatah Jawa dengan bahasa Jawa itu sendiri menjadi nasihat bagi masyarakat Jawa dalam berkehidupan.

Penelitian ini menggunakan Teori Konstruksi Realitas Sosial di Media Massa. Dalam Teori tersebut terdapat tiga tahapan Proses Konstruksi Sosial Media Massa yaitu eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi. Hasil dari sumber adalah sebuah pesan yang disampaikan melalui media massa dan diterima oleh penerima pesan secara subjektif, objektif atau intersubjektif. Kemudian mendapatkan efek yang lebih cepat, lebih luas, merata, membentuk opini publik, opini massa yang cenderung apriori dan sinis.

Pada tahapan eksternalisasi terjadi saat pembuatan video klip Weird 'Lathi'. Pertama, pembuat video klip memiliki frame of reference yang berasal dari sang grup musik yang menginginkan video klip dengan menggunakan konsep Budaya Jawa dan disetujui oleh pembuat video klip dengan mendatangkan orang-orang Jawa untuk memastikan bahwa segala sesuatu yang digunakan sudah sesuai dengan budaya Jawa. Grup musik tersebut juga memilih penyanyi perempuan yang berasal dari Surabaya yang juga dijadikan sebagai sumber pengetahuan mengenai budaya Jawa. Kedua, pembuat video klip memiliki field of experience yaitu pengalaman dalam membuat video klip yang benar dan

## Pembahasan

Setelah melakukan analisis teks diatas dengan menggunakan sign, object, dan interpretant maka peneliti menemukan bahwa, terdapat temuan tiga garis besar penggambaran budaya jawa dalam video klip Weird Genius 'Lathi' sebagai berikut:

a. Penggambaran Budaya Jawa muncul dalam bentuk penggunaan pakaian, perhiasan, dan aksesoris sehingga dapat dipahami bahwa dalam video klip Weird Genius 'Lathi' masyarakat Jawa terutama perempuan, menggunakan kemben dalam kehidupan sehari-harinya. Sedangkan pria Jawa menggunakan blangkon sebagai aksesoris pelengkap untuk menampilkan nilai seni dari blangkon itu sendiri, pada zaman dahulu blangkon hanya digunakan oleh rakyat keraton, namun saat ini blangkon dapat digunakan oleh siapa saja. Kemudian kain jarik bermotif batik sida asih digunakan oleh perempuan Jawa sebagai pakaian pada hari pernikahan yang dilengkapi dengan kalung sungsun.

b. Penggambaran budaya Jawa muncul dalam bentuk kesenian yang

langsung berkonsultasi dengan orang-orang Jawa yang ikut berkontribusi dalam video klip tersebut dan juga sang penyanyi perempuan. Seperti penggunaan busana, aksesoris, perhiasan yang akan digunakan oleh para pemain dalam video klip ini dan juga sebuah properti yang digunakan untuk mendukung konsep budaya Jawa. Dalam proses objektivasi yang berbicara bahwa *frame of reference* dan *field of experience* sebagai sebuah kebenaran bahwa memang benar adanya seperti itulah budaya Jawa pada zaman dahulu dan bahkan masih seperti itulah budaya Jawa pada saat ini. Dengan begitu hal tersebut dilihat sebagai realitas sosial yang ada dalam video klip ini.

Sehingga pembuat video klip menuangkannya dalam bentuk tanda. Tanda tersebut berupa audio dan visual yang muncul dalam video klip ini. Hal ini disebut dengan internalisasi. Pemahaman yang didapatkan oleh pembuat video klip yang dijadikan sebuah pesan dalam video klip disebut dengan objektif yaitu pembuat video klip melihat dan memiliki pandangan yang luas mengenai budaya Jawa secara keseluruhan, subjektif ialah sebuah adanya sebuah kebenaran yang terdapat dalam diri sang pembuat video klip dengan subjek lainnya yaitu orang Jawa, sang penyanyi dan juga grup musik yang dapat menghasilkan sebuah pemikiran dan pemahaman yang kuat mengenai budaya Jawa. Sehingga dampaknya realitas sosial terkonstruksi lebih cepat, lebih luas, sebaran merata mengenai budaya Jawa, membentuk opini publik mengenai budaya Jawa yang saat ini masih bisa digunakan sebagai konsep produk media massa yaitu video klip dan penggunaan konsep Budaya Jawa tidak membuat hasil dari video klip tersebut menjadi buruk, bahkan menambah pengetahuan mengenai Budaya Jawa itu sendiri. Sehingga konstruksi Budaya Jawa dapat dilihat melalui penggunaan pakaian,

aksesoris, perhiasan dan properti yang terdapat dalam video klip *Weird Genius 'Lathi'* dan itu membuat opini massa bersifat apriori atau menganggap budaya Jawa yang muncul dalam produk komunikasi massa (video klip) sebagai suatu kebenaran yang ada. Seperti budaya Jawa yang muncul dalam video klip ini, bahwa budaya Jawa memiliki budaya yang beragam dan masih dapat digunakan di zaman sekarang. Video klip ini tetap mengkonstruksi budaya Jawa walaupun sudah memasuki era modern tetapi tetap memegang erat budaya Jawa yang sesungguhnya.

Penelitian ini dilakukan melalui pemaknaan dari sebuah video klip. Video klip adalah salah satu produk komunikasi massa. Sebagai salah satu produk komunikasi massa, video klip melalui tiga tahapan.

Tahapan pra produksi adalah tahapan ketika pembuat video klip melakukan riset terkait konsep dan tema yang akan diproduksi. Dalam video klip *Weird Genius 'Lathi'*, pembuat video memperoleh ide dari grup musik *Weird Genius* itu sendiri yang menginginkan konsep dengan Budaya Jawa. Kemudian ide tersebut diperkuat dengan mengundang beberapa orang Jawa. Selanjutnya, ide tersebut dituangkan dalam bentuk audio dan visual, bagian ini termasuk dalam tahapan produksi. Pada tahapan pasca produksi, mulai melakukan proses penyuntingan sesuai dengan konsep dan ide yang direncanakan.

#### IV. SIMPULAN

Melalui analisis dan teori konstruksi realitas sosial dengan hasil temuan peneliti, hasil realitas yang ditemukan dalam Video Klip *Weird Genius*

'Lathi' adalah bahwa budaya Jawa masih digunakan hingga saat ini. Melihat bahwa Jawa termasuk kedalam suku tertua yang ada di Indonesia tetapi budaya yang dimiliki oleh Jawa sangat banyak sehingga dapat dijadikan daya tarik bagi para penonton. Budaya Jawa yang ditunjukkan dalam video klip ini adalah penggunaan pakaian, kesenian, aksesoris, perhiasan dan juga bahasa yang digunakan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Berger, A. A. (2005). *Media Analysis Technique Third Edition*. London: SAGE PUBLICATION.
- Bungin, B. (2014). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Bungin, B. (2017). *Konstruksi Sosial Media Massa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Danayu, P. (2021). *Sword*. Jakarta: Putra Ayu.
- Effendy, O. U. (2018). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fitriah, M. (2018). *Komunikasi Pemasaran melalui Desain Visual*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., . . . Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hidayat, A. R. (2018). *Sinergitas Filsafat Ilmu Dengan Khazanah Kearifan Lokal Madura*. Madura: Duta Media.
- Khijaro, F. A. (2018). *Joged Mataram Budaya Saka Pisanan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Koentjaraningrat. (1984). *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: BALAI PUSTAKA.
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: KENCANA.
- Kriyantono, R. (2019). *Pengantar Lengkap Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Lantowa, J., Marahayu, N. M., & Khairussibyan, M. (2017). *Semiotika: Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Manzilati, A. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma, Metode, dan Aplikasi*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: PrenadaMedia Group.
- Naratama. (2017). *Menjadi Sutradara Televisi*. Jakarta: Grasindo.
- Nasrullah, R. (2018). *Komunikasi Antar Budaya: Di Era Budaya Siber*. Jakarta: Prenada Media.
- Suprihono, A. E., & M, H. A. (1992). *Album Pakaian Tradisional Yogyakarta*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan Direktorat Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Vardiansyah, D. (2008). *Filsafat Ilmu Komunikasi suatu pengantar*. In *Filsafat Ilmu Komunikasi suatu pengantar*. Jakarta: PT Indeks.
- Vena, N. (2014). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Wangi, S. (1999). *Ensiklopedi Wayang Indonesia*. Jakarta: Sena Wangi.
- Winarsih, S. (2020). *Mengenal Kesenian Nasional 12: Kuda Lumping*. Semarang: ALPRIN.