

# ANALISIS VIDEO *CLIP* TONGTOLANG SAMBASUNDA DALAM PERSPEKTIF SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

Anggit Surya Jatnika

anggit.surya.jatnika@isbi.ac.id

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

## ARTIKEL

Diterima: 11 Oktober 2022    ❏    Direvisi: 15 November 2022    ❏    Disetujui: 25 November 2022

## ABSTRACT

*This study analyzes the audio-visual video clip of Tongtolang Sambasunda. The purpose of this study is to reveal the symbols in the Tongtolang Sambasunda video clip. Video clip is one of the symbolic communication media that functions as a conveyer of information to the public. This study uses Roland Barthes' symbolic approach, namely the "subject" of art experience, which remains and persists, is not the subjectivity of the person experiencing it, but the work itself. From the research results it is known that understanding (subtily intelligence), explication (subtily expicandi), and application (subtily applicandi) of the Tongtolang Sambasunda audio-visual video clip are paradoxical expressions of the lyrics of the Tongtolang song. That when the father character falls into the world of polygamy, he is actually rising because he managed to get the young girl he wanted. Man falls to the top, that is, opposes or denies the truth that he has so far adhered to, and he begins to struggle to find that "way up". When he falls, he is actually rising, Paradox.*

**Keywords:** *Semiotic, Video Clip, Tongtolang, Sambasunda.*

## ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis audio visual video *clip* Tongtolang Sambasunda. Tujuan penelitian ini untuk mengungkap simbol dalam video *clip* Tongtolang Sambasunda. Video *Clip* merupakan salah satu media komunikasi simbolik yang berfungsi sebagai penyampai informasi terhadap publik. Penelitian ini menggunakan pendekatan simbolik Roland Barthes yaitu "Subjek" pengalaman seni, yang tetap dan bertahan, bukanlah subjektivitas orang yang mengalaminya, melainkan karya itu sendiri. Dari hasil penelitian diketahui bahwa pemahan (*subtilitas intellegendi*), eksplikasi (*subtilitas expicandi*), dan aplikasi (*subtilitas applicandi*) dari audio visual video *clip* Tongtolang Sambasunda merupakan ungkapan paradoks dari syair lagu Tongtolang. Bahwa ketika tokoh Bapa jatuh ke dalam

dunia poligami sesungguhnya ia sedang naik ke atas karena berhasil mendapatkan gadis muda yang diinginkan. Manusia jatuh ke atas, yakni menentang atau menyangkal kebenaran yang selama ini dianutnya, dan mulailah ia berjuang untuk menemukan “jalan ke atas” itu. Ketika ia jatuh, sebenarnya ia sedang naik, Paradoks.

**Kata Kunci:** Semiotik, Video Clip, Tongtolang, Sambasunda.

## PENDAHULUAN

Kebudayaan adalah sistem kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, kemampuan, serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Warisan budaya dibagi menjadi dua yaitu tangible dan Intangible. Warisan budaya yang tangible adalah yang dapat disentuh, berupa benda kongkret, yang pada umumnya berupa benda yang merupakan hasil buatan manusia, dan dibuat untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Warisan budaya intangible adalah yang tak benda, yang memerlukan upaya pelestarian meliputi; sastra, musik, tari, permainan dan olahraga tradisional, teater, tata upacara, teknologi dan ilmu pengetahuan (Sedyawati, 2006: 160-163). Lagu Tongtolang adalah salah satu warisan budaya intangible karena berupa warisan budaya tutur dan merupakan syair permainan anak-anak Jawa Barat.

Hingga saat ini pencipta lagu tongtolang belum diketahui (anonim), karena lagu tongtolang lahir dari kalangan masyarakat *proletariat* (masyarakat bawah). Pada umumnya, kesenian yang lahir dari kalangan masyarakat bawah, tidak diketahui identitas penciptanya. Biasanya

diciptakan secara spontan untuk merefleksikan keadaan saat itu atau sebagai suatu satire kepada pemerintah atau bangsawan. Lagu tongtolang merupakan warisan budaya *folklore* masyarakat Jawa Barat yang sarat dengan nilai, norma, adat istiadat dan simbolik.

Kuntowijoyo membagi lingkungan manusia kedalam tiga lingkungan ; 1) Lingkungan material, 2) Lingkungan sosial, dan 3) Lingkungan. Berkaitan dengan dunia pertunjukan sebagai jagat kecil (*front stage*), maka representasi dari jagat itu adalah lingkungan simbolik yang diartikan sebagai lingkungan dimana segala sesuatu yang meliputi makna dan komunikasi, seperti kata, bahasa, mite, nyanyian, seni, upacara, tingkah laku, benda-benda, konsep-konsep dan sebagainya (Kuntowijoyo, 1987 : 66). Simbol menjadi sesuatu yang penting bagi manusia, oleh karena itu hanya manusialah yang dapat membentuk simbol sebagai simbol makhluk yang berkebudayaan (Jaeni, 2007 : 24). Cassirer dalam *An Essay on Man*, menyebutkan bahwa simbol dibentuk oleh manusia yang berkebudayaan dalam bentuk agama, filsafat, kesenian, ilmu, sejarah, mite, dan bahasa ( Cassirer, 1956).

Sejalan dengan itu dalam kajian makna simbol, Gadamer membagi semiotik menjadi tiga bagian, yaitu: pe-

mahan (*subtilitas intellegendi*), eksplikasi (*subtilitas expicandi*), dan aplikasi (*subtilitas applicandi*) (Gadamer, 2006, hlm.187). Berkaitan dengan hal tersebut, mencoba menemukan semiotik dalam sebuah video clip yang berjudul “TONGTOLANG” aransemen *group* musik Sambasunda. Sambasunda adalah *group world music* dari Bandung yang mengkolaborasikan alat musik tradisional Sunda dengan berbagai jenis alat musik dan mengadopsi dari tembang Sunda, gamelan degung, dan ritmik jaipongan.

## METODE PENELITIAN

Subjek pengalaman seni, yang tetap dan bertahan, bukanlah subjektivitas orang yang mengalaminya, melainkan karya itu sendiri. Ini adalah titik dimana mode permainan menjadi signifikan. Karena bermain memiliki esensinya sendiri, terlepas dari kesadaran mereka yang bermain. Bermain sebenarnya, bermain ketika cakrawala tematik tidak dibatasi oleh subjektivitas makhluk untuk dirinya sendiri, dan tidak ada subjek yang berperilaku “bermain-main” (George Gadamer, 2005:103). Gadamer membagi semiotik menjadi tiga bagian, yaitu: pemahan (*subtilitas intellegendi*), eksplikasi (*subtilitas expicandi*), dan aplikasi (*subtilitas applicandi*) (Gadamer, 2006: 187).

Simbol adalah sesuatu yang biasanya merupakan tanda yang terlihat yang menggantikan gagasan atau objek. Simbol sering diartikan secara terbatas sebagai tanda konvensional, sesuatu yang dibangun oleh masyarakat atau individu dengan arti tertentu. Pemahaman (*sub-*

*tilitas intellegendi*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai sudut. Eksplikasi (*subtilitas expicandi*) adalah pemaparan dari objek seperti musik, syair, dan visual dalam video clip tongtolang. Sedangkan aplikasi (*subtilitas applicandi*) merupakan representasi dari simbol yang memiliki arti untuk digabung berdasarkan aturan tertentu yang diuraikan. Unit yang dimaksud adalah keseluruhan elemen dalam video clip Tongtolang Sambasunda.

## PEMBAHASAN

### A. Pemahaman dalam Video Clip Tongtolang Sambasunda

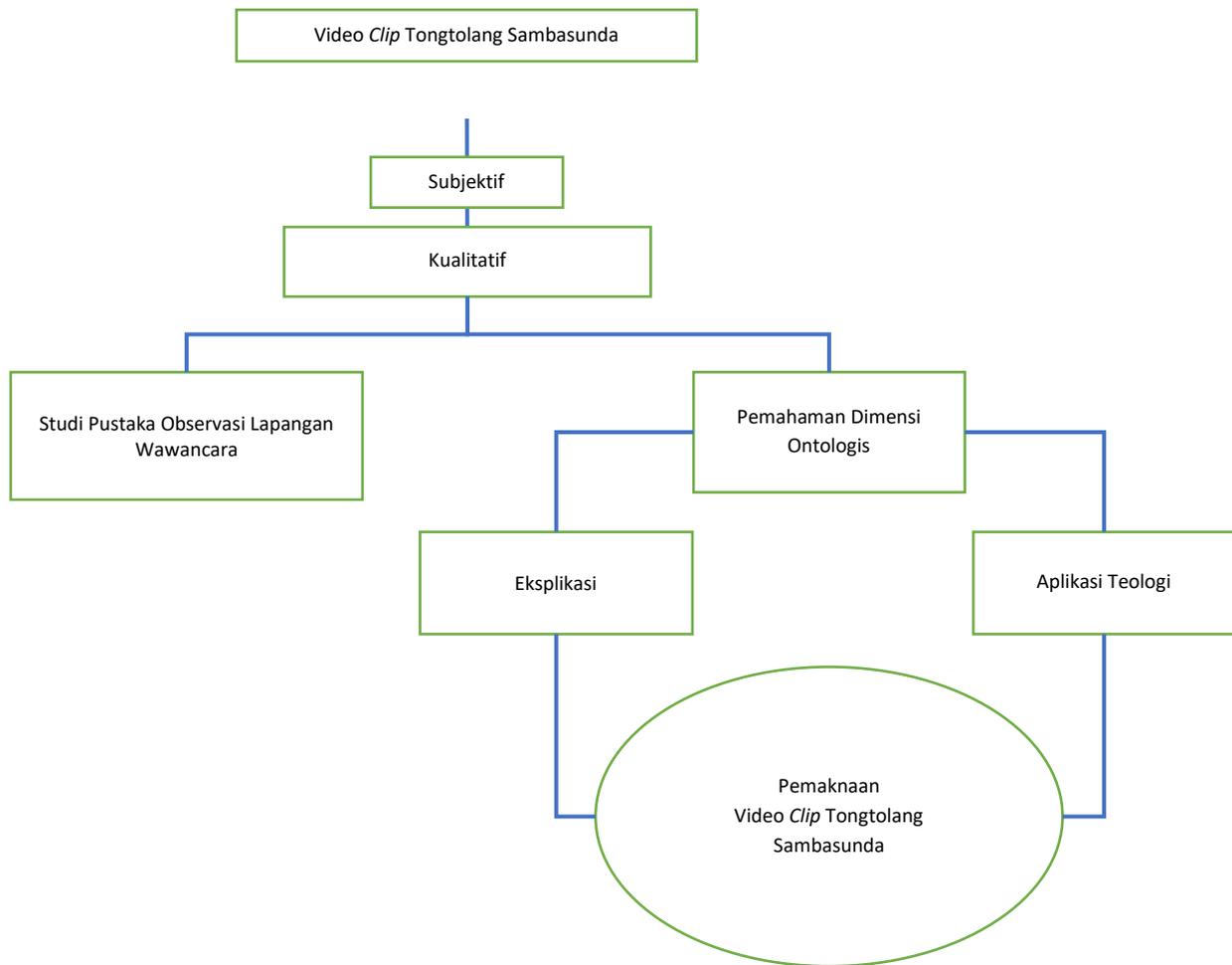
Kreativitas merupakan imaji se-niman dari hal-hal yang tidak imajiner (material). Maka, karya seni berbeda dengan realitas, karena melibatkan imajinasi seniman. Sekalipun pada karya yang tidak mengandung unsur peniruan terdapat imaji murni. Proses simbolisasi dari imajinasi seniman inilah terjadi proses abstraksi (ada proses pemisahan diri dari keberadaannya yang aktual dan memiliki konteks berbeda), sehingga karya seni disebut sebagai simbol (Langer dalam Ritter Willy dkk, 2013:6). Semua bentuk dalam seni merupakan bentuk yang di-abstraksikan untuk membuatnya lebih tampak secara keseluruhan, dan dilepaskan dari penggunaan sehari-hari, untuk diletakkan sebagai penggunaan baru sebagai simbol yang bersifat ekspresif bagi perasaan manusia. Sepadan dengan Ga-

damer bahwa ketika etimologi benar, mereka bukan bukti tetapi pencapaian persiapan untuk analisis konseptual, dan hanya dalam analisis seperti itu mereka memperoleh fondasi yang kuat" (Georg Gadamer, 2005, hlm.103-104).

Ciri khas karya seni bagi Susanne Langer adalah adanya virtualitas, karya seni hanya digunakan untuk penglihatan. Susanne Langer menjelaskannya dengan contoh penggunaan cermin : dapat melihat diri maupun ruang yang di tempati di cermin, namun tidak dapat menyentuhnya. Hal demikian disebut virtualitas, atau ilusi. Karya seni adalah imaji karena ditangkap melalui imajinasi. Karya seni adalah obyek virtual karena hadir untuk indera penglihatan. Karya seni adalah ilusi, karena meskipun indera penglihatan menangkap bentuknya, tetapi tidak menyentuh wujudnya. Bentuk virtual karya seni merupakan bentuk yang hidup (*living form*). Disebut bentuk yang hidup karena mengekspresikan kehidupan, pertum-

buhan, gerak, dan sebagainya. Seni sebagai bentuk yang hidup dapat ditemukan dalam segala jenis kesenian. Contohnya video *clip* Tongtolang Sambasunda yang menunjukkan perasaan hidup menjadi bentuk cerita berdasarkan syair, ekspresi musik dan visual yang terlihat. Menurut Susanne, seni juga seperti ilmu pengetahuan. Seni membawa isi dunia emosi, namun tidak hanya memberikan kesenangan bagi pengamatnya. Melainkan menanamkan pemahaman (konsepsi keindahan) bagi pengamat ( Ritter Willy dkk, 2013:6). Hal tersebut terbangun dalam simbol diskursif dan presentasional dalam video *clip* Tongtolang Sambasunda.

Simbol dalam video *clip* Tongtolang Sambasunda meliputi musik, syair, dan visual. Karena setiap unsur-unsur tersebut memiliki pola, struktur, dan makna sebagai media ekspresi kreator. Diciptakan melalui kreativitas dan imajinasi seorang kreator. Berikut adalah analisis semiotik Gadamer:



Gambar 1. Analisis Video Clip Tongtolang Sambasunda.

Musik adalah suatu hasil karya seni berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik, yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu, serta ekspresi sebagai suatu kesatuan (Jamalus, 1988: 1). Menurut Langer bahwa semua bentuk dalam seni merupakan bentuk yang diabstraksikan untuk membuatnya lebih tampak secara keseluruhan, dan dilepaskan dari penggunaan sehari-hari, untuk diletakkan sebagai penggunaan baru sebagai simbol yang bersifat ekspresif bagi perasaan manusia. Dalam karya yang mengandung makna simbolik perasaan yang dieskpresikan dalam seni bukanlah

perasaan yang asli, melainkan gagasan terhadap perasaan asli tersebut yang diungkapkan melalui metaphor (Gadamer, 2005:103). Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan dapat bersifat fakta (kejadian/ peristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun intruksional. Teknik komunikasi baru ini semakin sempurna dengan menggabungkan semua bentuk informasi, teks, audio visual, dan komunikasi internet (Fasya, 2006:257). Sehingga video clip merupakan sarana komunikasi interaksional simbolik dalam bentuk audio visual yang sangat

tepat digunakan sebagai media penyebaran informasi.

## B. Eksplikasi Musik Kolaborasi Tongtolang Sambasunda merepresentasikan simbol kebahagiaan.

Musik Tongtolang Sambasunda merupakan jenis musik yang bergenre reggae. Tetapi disajikan dengan bentuk kolaborasi musik modern dan tradisional. Musik Reggae, jenis musik ini sangat terkenal di kalangan anak muda. Musik Reggae adalah jenis musik yang berkarakter *slow*, sehingga membuat para pendengarnya akan berjoget irama Reggae. Musik Reggae berasal dari negara Jamaica. Berikut adalah contoh ritmik reggae:



**Gambar 2.** Ritmik musik reggae.

(Partitur: Dokumentasi Anggit Surya Jatnika, 2018)

Keterangan:

Tanda X: merupakan tanda dimana alat instrumen dibunyikan.

Irama Reggae yang digunakan oleh *group* musik sambasunda merupakan kolaborasi antara berbagai jenis musik sehingga menciptakan harmonisasi musik yang baru dan indah. Dengan menggabungkan seluruh jenis musik tersebut sehingga tercipta harmonisasi musik reggae yang ditunjang dengan *scale* diatonik, ritmik jimbe dan kendang serta ayunan

bass elektrik dan block *chord* gitar merupakan simbol dari situasi kegembiraan anak-anak dalam bermain (*kaulinan barudak*) karena lagu Tongtolang merupakan lagu yang berasal dari *kawih kaulinan barudak*. Kemudian diaransemen oleh *grop* musik Sambasunda untuk mengangkat simbol budaya *folklore* dalam lagu tersebut ke dalam imajinasi kreator hingga menghasilkan *instrument* musik kolaborasi yang bergenre reggae.

Hal ini selaras dengan pendapat kreator yaitu Ismet Ruchimat bahwa mengaransemen kawih kaulinan barudak Tongtolang Nangka sebagai upaya mencoba kembali mereposisi dengan melihat potensi yang cukup terbuka terutama dari sisi musikalnya, serta hal lain yang bernuansa lebih kekinian. Proses kreatif yang dilakukan dalam mengaransemen kawih tongtolang cukup banyak. Dari sisi *vocal*nya dicoba dielaborasi dengan menggunakan solo *vocal* bahkan pada saat tertentu mencoba menyisipkan unsur backing *vocal group* sebagai upaya untuk menghadirkan estetika yang lain, agar sublimasinya juga dapat terlihat. Hal ini pun tidak terlepas dari kepekaannya ketika melihat potensi individual dari pendukung yang kebetulan seorang Aziz mumpuni untuk melantunkan versi lagu Reggae. Lagu Tongtolang tidak dibawakan sebagaimana aslinya, namun dilakukan perubahan dengan menggunakan sistem *voicing chord*, menggunakan banyak nada sisipan, serta menyetengahkan beat-beatnya yang lebih bernuansa kekinian khususnya musik Reggae. Adapun alat musik yang digunakan meliputi; ang-

klung, arumba, bass gitar, biola, bansing, jimbe, dan kendang (Wawancara 11 September 2017). Dengan demikian menjadikan lagu Tongtolang sebagai sarana ekspresi kegembiraan anak-anak bermain dengan teman sebayanya atau bahkan kegembiraan sang “Bapa” yang menikah lagi dengan gadis muda. Hal ini sangat positif karena mengangkat kembali budaya folklore melalui aransement musik kolaborasi yang notabene sangat jarang disentuh oleh nuansa progresif *chord* dan menggunakan teknik *voicing*. Hingga tetap membawa nilai dan norma budaya *folklore*

yang terdapat dalam syair lagu Tongtolang melalui gagasan kreatornya.

**C. Eksplikasi Syair Tongtolang Sambasunda menceritakan poligami seorang ‘Bapa’ (Rahwana) dengan gadis (Shinta).**

Analisis kontekstual adalah analisis wacana dengan bertumpu pada teks yang dikaji berdasarkan konteks eksternal yang melingkupinya, baik konteks situasi maupun konteks kultural. Berikut adalah analisis wacana menurut Gadamer:

**Tongtolang Nangka**

**Partitur ini ditulis dalam Notasi Diatonik**

*(This Partitur Written In Diatonic notation)*

	1	<u>1</u>	2	3		1	.	.	0		1	<u>1</u>	2	3	
	Tong	to	lang	nan		ka	.	.			ka	wi	nan	ba	
	2	.	.	0		2	<u>3</u>	2	1		3	.	.	0	
	pa	.	.			po	e	sa	la		sa	.	.		
	2	<u>1</u>	3	2		1	.	.	.		0	1	7	5	
	teu	be	ja	be		ja	.	.	.			a	duh	a	
	4	<u>4</u>	4	4		0	4	3	4		5	<u>4</u>	3	1	
	duh	si	ba	pa			nga	nye	nye		ri	ka	e	ma	
	0	7	7	7		7	<u>7</u>	7	7		0	7	5	7	
		ba	pa	mah		su	ka	su	ka			jeung	nu	ngo	
	1	.	.	.											
	ra														

**Gambar 3.** Notasi Tongtolang Nangka

( Sumber: <https://terasjabar.co>, diakses 07 Oktober 2022, Pukul 21.22 WIB)

Tongtolang Nangka adalah Nangka yang masih sangat muda, biasanya ukurannya sebesar ibu jari. Dalam syair lagu Tongtolang dapat diinterpretasikan oleh penulis bahwa Tongtolang Nangka adalah gadis yang sangat muda. Dalam video *clip* Tongtolang Sambasunda, lagu tidak dibawakan secara utuh, tetapi sebagian menggunakan syair *cingciripit*. Simbol diskursif dari kawih Tongtolang ini berupa kritik sosial, yang disampaikan dalam bentuk sindiran seorang anak kepada bapaknya. Kemudian menikah lagi dengan istri yang masih sangat muda tanpa meminta izin dari istri yang pertama (Ibunya). Karena pencipta kawih Tongtolang (anonim) menciptakan kawih yang bermuatan kritik sosial, artinya mengajak seluruh masyarakat agar bersama-sama bergotong royong agar mengembalikan khasanah seorang "Bapa" sebagai pemimpin rumah tangga yang baik dan agar perbuatan tidak terpuji seperti yang dicontohkan "Bapa" dalam kawih lagu tongtolang Nangka tidak diikuti oleh para anak sebagai generasi penerus dan sebagai calon pemimpin atau membangun rumah tangga kelak. Hal ini sepadan dengan pendapat Langer bahwa abstraksi yang dicapai bukan oleh Bahasa, tetapi oleh ilmu linguistik dan tidak dapat sepenuhnya diverifikasi oleh Bahasa itu

sendiri (Gadamer, 2005:104). Selaras dengan pernyataan Gadamer tersebut, bahwa syair dalam lagu Tongtolang ini diinterpretasikan dengan hal yang berbeda lewat visualisasinya.

#### **D. Eksplisi Video *Clip* Tongtolang Sambasunda menginterpretasikan peristiwa poligami dalam sebuah kerajaan.**

Berkaitan dengan visualisasi sebagai ungkapan seorang seniman dalam mengekspresikan lagu Tongtolang Nangka, penulis membedakannya menjadi dua episode dengan menggunakan analisis visual. Pertama gambaran suasana pedesaan dari keceriaan anak-anak yang sedang bermain, demikian pula kehidupan keluarga yang sedang melakukan rutinitas kegiatannya sebagai masyarakat pedesaan. Hal tersebut seolah-olah memberi penekanan pada popularitas lagu Tongtolang Nangka telah demikian akrab dengan masyarakat pedesaan. Pada episode ini semua tokoh yang disebutkan dalam lagu Tongtolang Nangka yaitu bapa, ema, dan anak digambarkan sebagai masyarakat pedesaan. Dengan demikian dapat dianalogikan bahwa kawih kaulinan barudak tongtolang Nangka merupakan kawih yang diciptakan oleh masyarakat kalangan bawah atau *proletariat* menurut Lenin.



**Gambar 4.** Menceritakan rutinitas masyarakat di pedesaan (mencuci pakaian) pada menit 00:00:26.



**Gambar 5.** Menceritakan kegiatan bermain anak-anak di pedesaan (mencuci pakaian) pada menit 00:00:56.

Dari gambar 4 dan 5, terlihat bahwa aktivitas warga sedang melakukan kegiatan rutinitas sehari-hari yaitu mencuci pakaian di pinggir sungai dan biasanya dilanjutkan dengan mandi di pinggir sungai terlihat dari pakaian samping yang dikenakan para gadis desa dalam video *clip* Tongtolang tersebut. Terlihat pula ada seorang anak yang sedang bermain air atau berenang di sungai tersebut, seperti anak desa pada umumnya di jaman dahulu. Dari gambar 4 terlihat bahwa ada seorang anak yang sedang menjahili sebayanya. Bisa saja yang dijahili tersebut adalah temannya atau bahkan saudara kandungnya. Karena dalam video *clip* tersebut terlihat seorang

wanita yang sedang menegur perbuatan anak yang jahil tersebut. Mungkin wanita itu adalah ibu dari anak yang jahil atau bahkan ibu tersebut merupakan orang tua dari anak yang dijahili. Di dalam adegan ini kreator ingin mengkomunikasikan rutinitas sehari-hari warga pedesaan melalui komunikasi visual. “Komunikasi visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan”. (Kusrianto, 2007:10).



**Gambar 6.** Menceritakan rutinitas seorang ibu yang sedang menegur anaknya yang nakal pada menit 00:01:07.



**Gambar 7.** Menceritakan rutinitas warga yang beradadi pekarangan rumah pada menit 00:01:48.

Pada gambar 6. terlihat ibu sedang mengejar-ngejar anak yang jahil tersebut untuk memberikan teguran kepadanya agar tidak mengulangi perbuatannya. Kemudian pada gambar 3.7 terlihat dua orang laki-laki sedang berdiri di halaman rumah. Yang sedang memegang kertas adalah dawala dan yang satu lagi sedang menunjuk semar adalah gareng atau anak bungsu dari semar yang terlihat marah dan menunjuk ke arah semar atau ayahnya yang baru saja menegurnya ketika gareng sedang berada di atas atap rumah. Sambil marah terhadap ayahnya divisualisasikan dengan gambar semar dan uang koin, mungkin gareng menganalogikan ayahnya

adalah celengan semar dalam meluapkan emosinya. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam adegan 3, 4, 5, dan 6 menjelaskan rutinitas kegiatan masyarakat di desa yang menganalogikan bahwa kawih kaulinan barudak Tongtolang merupakan kawih yang berasal dari desa sehingga digambarkan dalam adegan tersebut. Tetapi terdapat pesan moral yang disampaikan seperti pada lagu tongtolang, namun pesan moral di episode pertama ini adalah ketika anak sudah melenceng dari norma dan tatakrama, maka orang tua harus menegurnya agar tidak mengulangi perbuatan tersebut.



**Gambar 8.** Menceritakan rombongan Rama beserta Sinta (gadis muda) melewati pedesaan pada menit ke 00:02:14.

Pada gambar 8 terlihat bahwa rombongan pria dan gadis yang mengendarai kuda melewati pedesaan. Divisualisasikan terlihat ada dua orang gadis desa yang sedang menumbuk padi di salah satu saung. Gadis yang mengenakan kuda tersebut adalah tokoh Sinta, yang nantinya menjadi istri muda dari Bapa (Rahwana). Rombongan kuda tersebut merupakan transisi dari episode pertama ke episode kedua yang berbeda

latar dan tokoh. "Transisi adalah jenis pengulangan yang disertai perubahan-perubahan dekat secara teratur, runtut, terus menerus, seperti sebuah aliran yang mengalir" (Sanyoto, 2009:182).

Adapun dalam episode kedua menampilkan suasana kerajaan yang dalam hal ini mengumpamakan tokoh bapa sebagai Rahwana yang ingin memiliki istri keduanya dengan cara paksa yaitu dengan menculik Dewi Sinta.



**Gambar 9.** Menceritakan Rahwana (sosok Bapa) akan menjumpai anak dan istrinya pada menit ke 00:02:34.



**Gambar 10.** Menceritakan keadaan emak dan anak-anaknya pada menit ke 00:02:38.

Sosok manusia memang memberikan kekuatan daya tarik sebagai simbolisasi. Hal ini dikarenakan “manusia memiliki banyak bahasa visual dari fisiknya sehingga bahasa tubuh manusia menjadikannya begitu ekspresif” (Vihma, 2009:38). Terlihat seorang Bapa (Rahwana) yang mengunjungi rumahnya. Kemudian melihat isteri dan anak-anaknya. Namun

dalam adegan ini terlihat imajinasi kreator bahwa tokoh Bapa di sini adalah seorang raja yang sudah berkeluarga kemudian memiliki keturunan yang banyak. Di-visualisasikan pada adegan 8 dan 9. Hal ini sesuai dengan pernyataan Langer bahwa karya seni bukan merupakan mimesis, tetapi merupakan hasil imajinasi kreativitas kreatornya.



**Gambar 11.** Menceritakan ekspresi Rahwana (sosok Bapa) Yang melihat istri dan anak-anaknya pada menit ke 00:02:40.



**Gambar 12.** Menceritakan Rahwana (sosok Bapa) menculik Sinta (gadis muda) di hutan pada menit ke 00:03:57

Karena birahi seorang raja tidak terbendung, akhirnya menculik gadis muda yang sedang dalam perjalanan

tersebut digambarkan dalam adegan 11 yang kemudian untuk dijadikan isteri mudanya.



**Gambar 13.** Menceritakan Rahwana (sosok Bapa) membawa sinta (gadis muda) ke kahyangan untuk dinikahi pada menit ke 00:04:16.

Warna langit biru menjadi simbol dari kebenaran, kebaikan, keteguhan, dan kejujuran yang dicari raja. “Karena dihubungkan dengan langit, yakni tempat tinggi para dewa, surga, kahyangan, biru melambangkan keagungan, keyakinan, keteguhan iman..” (Sanyoto, 2009:49). Permainan warna bukan berarti permainan melawan warna satu dengan yang lainnya, tetapi menampilkan variasi warna yang berubah (Gadamer, 2005:104). Bapa yang digambarkan dalam karakter Rahwana telah mencapai titik kesempurnaan hidupnya, yaitu berhasil memperjuangkan cintanya dengan berbagai cara termasuk menculik Shinta (gadis muda) yang menjadi isteri keduanya hingga melakukan perlawanan terhadap burung Jatayu yang akan menyelamatkan Shinta. Hal ini sepadan dengan pendapat Jakob Sumardjo bahwa manusia jatuh ke atas, yakni menentang atau menyangkal kebenaran yang selama ini dianutnya, dan mulailah ia berjuang untuk menemukan “jalan ke atas” itu. Ketika ia jatuh, sebenarnya ia sedang naik, Paradoks (Jakob Sumardjo dalam Yudiaryani, 2017:3-4). Terlepas dari rasa keberatan keluarga baik itu dari anak dan isterinya, Bapa telah

jatuh ke dalam dunia poligami, tetapi sekaligus dia naik ke atas memperjuangkan dan mendapatkan dambaan hati barunya. Dalam keseluruhan adegan video *clip* Tongtolang tersebut disajikan dengan beberapa adegan humor, yang menyimbolkan keceriaan anak-anak dalam memainkan kawih kaulinan barudak, keceriaan suasana hati Bapa yang mendapatkan isteri muda dan menceritakan kronologi semua pemain dalam syair lagu Tongtolang dalam analogi animasi cerita Ramayana.

#### **E. Aplikasi (Pemaknaan) Video Clip Tongtolang Sambasunda Merupakan Sosok Paradoks Seorang ‘Bapa’, “Manusia Jatuh ke Atas”.**

Aplikasi (*subtilitas applicandi*) merupakan representasi dari simbol yang memiliki arti untuk digabung berdasarkan aturan tertentu yang diuraikan. Unit yang dimaksud adalah keseluruhan elemen dalam video *clip* Tongtolang Sambasunda sebagai berikut:

Karena makna aplikasi gadamer tidak dapat berdiri sendiri dan merupakan keseluruhan unit dalam video *clip* Tongtolang Sambasunda, maka seluruh rang-

kaian simbol diskursif baik itu syair, musik, dan visual hingga membentuk suatu cerita yang bermuatan nilai-nilai budaya folklore melalui imajinasi Ismet Ruchimat. Nilai merupakan persoalan mendasar yang berkaitan dengan etika (kebaikan), kebenaran (logika), dan estetika (keindahan), disamping keadilan, kebahagiaan, dan kesenangan. Hal ini akan menyangkut subjektivitas dan objektivitas, budaya kontekstual dan esensi universal (Sumardjo, 2000: 142). Kemudian didukung dengan kreativitas musik kolaborasi Sambasunda yang bergenre reggae, sehingga menyempurnakan penyampaian pesan kepada masyarakat. Kreativitas berkaitan dengan karya-karya tak hanya dalam seni melainkan sampai dengan seluruh 'karya-karya' kehidupan sehari-hari. Karya yang paling sederhana sekalipun memerlukan kreativitas (Trenggana, 2005: 277).

Dari video *clip* Tongtolang tersebut muncul imajinasi kreator yang menceritakan bahwa sosok Bapa dalam video *clip* tersebut adalah seorang raja (Rahwana). Hal ini tentu paradoks dengan cerita dari isi syair lagu Tongtolang. Dalam syair lagu Tongtolang bahwa sosok Bapa adalah dari kalangan *ploretariat* yang hidup dalam keadaan sengsara. Dengan demikian dapat diidentifikasi bahwa Ismet Ruchimat ingin mengkomunikasikan budaya *folklore* kepada publik melalui karya imajinasinya, bahwa kejadian seperti yang di gambarkan dalam syair lagu Tongtolang bukan hanya terjadi pada kalangan masyarakat bawah (*ploretariat*) tetapi dapat terjadi di kalangan atas (*Borjue*) yang di gambarkan Raja

dalam video *clip* Tongtolang Sambasunda. Sehingga keseluruhan elemen yang ada dalam video *clip* Tongtolang Sambasunda adalah hasil dari kreativitas dan imajinasi yang menggambarkan fenomena poligami di masyarakat, kemudian divisualisasikan dengan tokoh Rahwana (Bapa) yang paradoks. Hal ini sepadan dengan pendapat Jakob Sumardjo bahwa manusia jatuh ke atas, yakni menentang atau menyangkal kebenaran yang selama ini dianutnya, dan mulailah ia berjuang untuk menemukan "jalan ke atas" itu. Ketika ia jatuh, sebenarnya ia sedang naik, Paradoks (Jakob Sumardjo dalam Yudiaryani, 2017:3-4).

## SIMPULAN

Video *clip* Tongtolang Sambasunda, menceritakan suasana anak-anak yang bermain di pedesaan berdasarkan folklore masyarakat Sunda serta menceritakan 'Bapa' yang menikah lagi dengan gadis muda. Kemudian syair lagu Tongtolang dalam video *clip* Sambasunda merupakan paradoks, karena 'Bapa' digambarkan dalam sosok raja (*Borjue*) sedangkan 'Bapa' dalam syair lagu aslinya merupakan masyarakat *ploretariat*. Visual video *clip* Tongtolang Sambasunda di gambarkan dalam dua episode. Episode pertama divisualisasikan dalam situasi pedesaan yang memperlihatkan anak-anak sedang bermain dan rutinitas warga pedesaan, karena lagu tongtolang merupakan lagu kaulinan barudak yang berasal dari pedesaan (*ploretariat*). Episode kedua divisualisasikan dalam kerajaan yang menggambarkan peristiwa poligami yang dilakukan oleh raja (Rahwana). Hal ini

tentu paradoks dengan makna syair lagu Tongtolang.

Video *clip* Tongtolang Sambasunda jika dilihat secara keseluruhan merupakan karya imajinatif yang paradoks dengan makna lagu Tongtolang. Dibangun melalui ekspresi bahagia musik reggae, syair yang menceritakan poligami, dan visualisasinya yang menceritakan peristiwa poligami dalam suatu kerajaan. 'Bapa' dalam video *clip* Tongtolang Sambasunda adalah tokoh paradoks. Karena dia jatuh ke dalam dunia poligami dan melawan segala sesuatu yang menghalangi niatnya hingga dia berhasil mendapatkan gadis muda pujaannya.

#### DAFTAR REFERENSI

- Gadamer, Hans-georg. 2005. *Kebenaran dan Metode*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- <https://terasjabar.co>, diakses 07 Oktober 2022, Pukul 21.22 WIB
- Jalamus. 1988. *Panduan Pengajaran buku Pengajaran musik melalui pengalaman musik. Proyek pengembangan Lembaga Pendidikan*. Jakarta
- Kuntowijoyo. 1987. *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta : Tiara Wacana
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Langer, Susanne K. 1957. *Philosophy in A New Key Feeling and Form Problem of Art*. New York : Charles Scribner's
- Palmer, Richard E. 2005. *Hermeneutika Teori baru mengenai Interpretasi*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Ritter Willy, dkk. 2013. *Estetika Abad ke-20 Susanne K Langer*. Universitas Media Nusantara
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2010. *Nirmana: Elemen-elemen Seni Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sudjana, Nana. 1978. *Media Pengajaran*. Surabaya: Pustaka Dua.
- Sumardjo, Yakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sumarlam, dkk. 2003. *Teori dan Praktik Analisis Wacana*. Surakarta : Pustaka Cakra.
- Teuku, Kemal Fasya. 2006 *Kata & Luka Kebudayaan: Isu-isu Gerakan Kebudayaan & Pengetahuan Kontemporer*.
- Trenggana, Ida Manu. 2005. *Seni Pertunjukan Indonesia: Menimbang Pendekatan Etnik Nusantara*. Tesis tidak diterbitkan. Surakarta : Sekolah Tinggi Seni Indonesia.
- Vihma, Susann. & Vakeva, Seppo. 2009 *Semiotika Visual dan Semantika Produk*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.
- Yudiarayani. 2017. *Karya Cipta Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: JB PUBLISHER.

#### DAFTAR NARASUMBER

- Nama : Dr. Ismet Rochimat, S. Kar., M.Hum.
- Umur : 49 tahun
- Pekerjaan : PNS (Dosen ISBI Bandung)
- Alamat : Jl. Pangampaan No. 37A Kec. Lengkong, Kota Bandung Barat, Jawa Barat