

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Dalam antropologi, yang meneliti dan menganalisa berbagai cara hidup manusia dan berbagai sistem tindakan manusia, aspek belajar merupakan aspek pokok. Karena itu dalam memberi batasan kepada konsep “kebudayaan”, antropologi seringkali sangat berbeda dengan berbagai ilmu lain. arti “kebudayaan” dalam bahasa sehari-hari umumnya terbatas pada segala sesuatu yang indah, misalnya candi, tarian, seni rupa, seni suara kesasteraan, dan filsafat. Menurut antropologi, “Kebudayaan adalah seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang dijadikan miliknya dengan belajar”. Kata “kebudayaan” berasal dari kata Sanskerta *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti “budi” atau “kekal”. (Koentjaraningrat, 2005:72-73)

Penduduk asli Jakarta adalah orang Betawi, yaitu masyarakat keturunan campuran dari ras dan suku yang berbeda-beda, yang menjadikan Jakarta menjadi rumahnya. Termasuk masyarakat yang terbiasa bicara terang-terangan dan demokratis, masyarakat Betawi menerima dan memahami baik budaya yang berbeda-beda dalam kesehariannya, sampai seni, musik dan tradisi. Bahasa Betawi tampak seperti campuran dari bahasa Malay asli dengan

pemakaian beberapa kata-kata dari bahasa Sunda, bercampur lagi dengan kata-kata dari bahasa Jawa, Cina, India, Arab bahkan juga dari bahasa Belanda.¹

Sifat campur-aduk dalam dialek Betawi adalah cerminan dari kebudayaan Betawi secara umum, yang merupakan hasil perkawinan berbagai macam kebudayaan, baik yang berasal dari daerah-daerah lain di Nusantara maupun kebudayaan asing. Dalam bidang kesenian, misalnya, orang Betawi memiliki seni Gambang Kromong yang berasal dari seni musik Tiongkok, tetapi juga ada Rebana yang berakar pada tradisi musik Arab, Keroncong Tugu dengan latar belakang Portugis-Arab, dan Tanjidor yang berlatar belakang ke-Belanda-an. Secara biologis, mereka yang mengaku sebagai orang Betawi adalah keturunan kaum berdarah campuran aneka suku dan bangsa. Mereka adalah hasil kawin-mawin antaretnis dan bangsa di masa lalu.²

Dengan demikian hampir semua tindakan manusia adalah “kebudayaan”, karena jumlah tindakan yang dilakukannya dalam kehidupan bermasyarakat yang tidak dibiasakannya dengan belajar (yaitu tindakan naluri, refleksi, atau tindakan-tindakan yang dilakukan akibat suatu proses fisiologi, maupun berbagai tindakan membabibuta), sangat terbatas. (Koentjaraningrat, 2005:72&74)

Kebudayaan tidak hanya soal masa lampau tetapi saat ini banyak yang memanfaatkan teknologi untuk dapat menjadikan budaya dapat lebih dinikmati oleh masyarakat. Kata teknologi bermakna pengembangan dan

¹ <http://www.jakarta-tourism.go.id/taxonomy/term/32?language=id> /1 November 2014/16.30 WIB

² <http://www.infobudaya.com/wisata/betawi/9-mengenal-betawi.html> /29 mei 2014/19:48 WIB

penerapan berbagai peralatan atau sistem untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bahasa sehari-hari, kata teknologi berdekatan artinya dengan istilah tata cara.

Teknologi merupakan hasil olah pikir manusia untuk mengembangkan tata cara atau sistem tertentu dan menggunakannya untuk menyelesaikan persoalan dalam hidupnya. Sebagai contoh, seorang anak yang berada jauh dari orang tuanya dapat menyampaikan pesan rindunya dengan cara mengirimkan pesan lewat surat, SMS, telegram, telepon, atau mengirim e-mail lewat internet. Jadi, anak tadi sebenarnya sudah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Kata informasi dapat diartikan berita yang mengandung maksud tertentu. Manusia memiliki pengetahuan dan pengalaman yang selalu ingin dibagikan kepada orang lain. Pengalaman atau pengetahuan yang dikomunikasikan kepada orang lain tersebut merupakan pesan atau informasi. Jadi pesan atau informasi menuntut adanya kehadiran pihak lain. Kata komunikasi berasal dari bahasa Latin *communicare* yang bermakna berbagi atau menyampaikan berita, pesan informasi, dan perasaan kepada orang lain.

Dari ketiga kata tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian teknologi informasi adalah tata cara atau sistem yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan pesan atau informasi (Maryono dan Istiana, 2008:3)

Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi

informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Jadi teknologi informasi dan komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antarmedia.³

Pada era digital seperti sekarang ini, sudah banyak sekali bermunculan teknologi-teknologi baru yang dimanfaatkan oleh orang-orang untuk membantu mereka dalam kesehariannya. Salah satu teknologi baru yang berfungsi sebagai media hiburan, pengetahuan dan lain-lain adalah *video mapping*.

Video mapping merupakan sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi sehingga dapat menciptakan ilusi optis pada obyek-obyek. Obyek-obyek tersebut secara visual akan berubah dari bentuk biasanya menjadi bentuk baru yang berbeda dan sangat fantastis. Perubahan visual tersebut terjadi dari sebuah proyeksi yang menampilkan grafis *video* digital kepada suatu obyek, benda, atau bidang.

Video mapping sebagai metode baru yang menarik adalah bagian dari evolusi seni visual. Sebagai manifestasi pencitraan seni visual dan teknologi,

³ http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_Informasi_Komunikasi /30 April 2014/18:56 WIB

para seniman dapat mewujudkan ide yang mereka desain ke dalam materi 3D apapun di dalam bentukan arsitektur. *Video mapping* menggabungkan pemetaan film dan *video* sebagai strategi pertunjukkan. Disatukan dengan perjalanan visual-narasi kita dapat mempromosikan kepekaan lokal dan global dari identitas sebuah tempat, orang, dan sejarahnya.⁴

Penulis meneliti sebuah pertunjukan di Jakarta yaitu Fiesta Fatahillah yang salah satu rangkaian acara pertunjukannya adalah *video mapping* “Revitalisasi Kota Tua Jakarta” oleh PT. Sembilan Matahari dan Museum Fatahillah sebagai mediana.

PT. Sembilan Matahari sebagai sebuah creative studio yang fokus mengembangkan *designed film* dikenal melalui berbagai project *video mapping*-nya yang selalu sukses dalam menyajikan karya yang inovatif dan menghibur melalui caranya menyampaikan sebuah cerita. Salah satu karyanya adalah *video mapping* “Revitalisasi Kota Tua Jakarta” mengisahkan proses revitalisasi Kota Tua yang diwakili oleh gedung museum Fatahillah sebagai aktor. Sebagaimana revitalisasi yang berarti menghidupkan kembali sesuatu hal yang sebelumnya kurang terberdaya, pertunjukan *video mapping* diakhiri oleh selebrasi sebagai simbol vitalitas Kota Tua yang bangkit kembali tanpa menanggalkan identitas asli Jakarta yang multikultur.

Video mapping menjadi menarik untuk dijadikan subjek penelitian bagi penulis karena *video mapping* merupakan media atau teknologi 3 dimensi yang baru dari seni visual, selain itu *video mapping* menggunakan proyektor

⁴ http://id.wikipedia.org/wiki/Video_mapping /2 Mei 2014/10:48 WIB

video yang dikontrol oleh komputer untuk memproyeksikan *video* ke sebuah permukaan yang tidak biasanya, yaitu sebuah gedung, bangunan, tembok, dan sebagainya.

Video mapping sebagai media untuk merepresentasikan kebudayaan Betawi dengan museum Fatahillah sebagai medianya. Di dalam *video mapping* terdapat beberapa *scene* atau bagian gambar yang merepresentasi ikonik dari kebudayaan Betawi sendiri yaitu Tari Topeng Betawi, Roti buaya khas Betawi, dan Ondel-ondel Betawi.

Konsep ‘representasi’ dalam studi media massa, termasuk film, bisa dilihat dari beberapa aspek bergantung sifat kajiannya. Studi media yang melihat bagaimana wacana berkembang di dalamnya biasanya dapat ditemukan dalam studi wacana kritis pemberitaan media memahami ‘representasi’ sebagai konsep yang “menunjuk pada bagaimana seseorang, satu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan”.

Setidaknya terdapat dua hal penting berkaitan dengan representasi; pertama, bagaimana seseorang, kelompok, atau gagasan tersebut ditampilkan bila dikaitkan dengan realias yang ada; dalam arti apakah ditampilkan sesuai dengan fakta yang ada atau cenderung diburukkan sehingga menimbulkan kesan meminggirkan atau hanya menampilkan sisi buruk seseorang atau kelompok tertentu dalam pemberitaan. Kedua, bagaimana eksekusi penyajian objek tersebut dalam media. Eksekusi representasi objek tersebut bisa mewujud dalam pemilihan kata, kalimat,

aksentuasi dan penguatan dengan foto atau imaji macam apa yang akan dipakai untuk menampilkan seseorang, kelompok atau suatu gagasan dalam pemberitaan. (Eriyanto, 2001:113)

Sementara itu, menurut John Fiske (1997:5) representasi merupakan sejumlah tindakan yang berhubungan dengan teknik kamera, pencahayaan, proses editing, musik dan suara tertentu yang mengolah simbol-simbol dan kode-kode konvensional ke dalam representasi dari realitas dan gagasan yang akan dinyatakannya.

Dalam sebuah praktek representasi asumsi yang berlaku adalah bahwa isi media tidak merupakan murni realitas karena itu representasi lebih tepat dipandang sebagai cara bagaimana mereka membentuk versi realitas dengan cara-cara tertentu bergantung pada posisi sosial dan kepentingannya. Pendapat Fiske mengenai representasi ini berlaku dalam sebuah proses kerja media secara umum dan sudah mulai menyinggung mengenai kaitan antara representasi dengan realitas bentukan yang diciptakan oleh suatu media. (Fiske, 1997:5)

Sedangkan menurut Branston dan Stafford, representasi bisa diartikan sebagai segenap tanda di dalam mana media menghadirkan kembali (re-present) sebuah peristiwa atau realitas. Namun demikian “realitas” yang tampak dalam citraan atau suara tersebut tidaklah semata-mata menghadirkan realitas sebagaimana adanya. Di dalamnya senantiasa akan ditemukan sebuah konstruksi (a construction), atau tak pernah ada ‘jendela’ realitas yang benar-benar transparan.

Branston dan Stafford berpendapat meskipun dalam praktek representasi diandaikan senantiasa terjadi konstruksi namun konsepsi ‘representasi’ tidak lalu bisa diterjemahkan setara dengan ‘konstruksi’; ‘representasi’ bahkan bergerak lebih jauh karena mendekati pertanyaan tentang bagaimana sebuah kelompok atau berbagai kemungkinan hal-hal yang ada di luar media telah direpresentasikan oleh produk suatu media. (Branston & Stafford, 1996:78)

1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada, bagaimana representasi kebudayaan Betawi dalam *video mapping* “Revitalisasi Kota Tua Jakarta” oleh PT. Sembilan Matahari dengan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes.

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana makna denotasi kebudayaan Betawi yang ditampilkan dalam *video mapping* “Revitalisasi Kota Tua Jakarta” ?
2. Bagaimana makna konotasi kebudayaan Betawi yang ditampilkan dalam *video mapping* “Revitalisasi Kota Tua Jakarta” ?
3. Bagaimana mitos kebudayaan Betawi yang ditampilkan dalam *video mapping* “Revitalisasi Kota Tua Jakarta” ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui makna denotasi kebudayaan Betawi yang ditampilkan dalam *video mapping* “Revitalisasi Kota Tua Jakarta”.
2. Untuk mengetahui makna konotasi kebudayaan Betawi yang ditampilkan dalam *video mapping* “Revitalisasi Kota Tua Jakarta”.
3. Untuk mengetahui mitos kebudayaan Betawi yang ditampilkan dalam *video mapping* “Revitalisasi Kota Tua Jakarta”.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan informasi bagi akademis untuk kajian Ilmu Komunikasi terutama bidang komunikasi massa dalam mengkaji tanda-tanda dalam sebuah *video mapping*.
2. Menambah ilmu pengetahuan khususnya mengenai kebudayaan Betawi untuk mahasiswa dalam *video mapping* “Revitalisasi Kota Tua Jakarta” oleh PT. Sembilan Matahari.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Hasil penelitian ini berguna untuk mengetahui dan menganalisis kembali bagaimana sebuah *video* mampu mempresentasikan suatu ide, nilai ataupun faham dan sebagai referensi bagi pihak-pihak yang bergerak dalam bidang *video mapping*.

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi dan masukan yang berguna bagi mahasiswa terhadap nilai-nilai kebudayaan Betawi yang terdapat di dalam *video mapping* “Revitalisasi Kota Tua Jakarta” oleh PT. Sembilan Matahari.
3. Hasil penelitian ini untuk memberikan pengetahuan kepada generasi muda, mengingat saat ini kebudayaan masa lampau sudah ditinggalkan dan dilupakan.

1.5 Setting Penelitian

Dari fokus penelitian dan pertanyaan penelitian yang terpapar di atas diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun karena keterbatasan waktu dan kemampuan, maka penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas, yaitu sebagai berikut:

1. Representasi denotasi, konotasi dan mitos kebudayaan Betawi dalam *video mapping* “Revitalisasi Kota Tua Jakarta” oleh PT. Sembilan Matahari.
2. *Video mapping* “Revitalisasi Kota Tua Jakarta” pada acara Fiesta Fatahillah 2014 yang diproduksi oleh PT. Sembilan Matahari.
3. *Scene* yang diteliti adalah gambar Tari Topeng Betawi, roti buaya khas Betawi, dan Ondel-ondel.
4. Penelitian ini menggunakan semiotika signifikasi dua tahap Roland Barthes.

1.6 Kerangka Pemikiran

Kata “kebudayaan” berasal dari kata Sanskerta *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti “budi” atau “kekal”. Dalam antropologi, yang meneliti dan menganalisa berbagai cara hidup manusia dan berbagai sistem tindakan manusia, aspek belajar merupakan aspek pokok. Karena itu dalam memberi batasan kepada konsep “kebudayaan”, antropologi seringkali sangat berbeda dengan berbagai ilmu lain. arti “kebudayaan” dalam bahasa sehari-hari umumnya terbatas pada segala sesuatu yang indah, misalnya candi, tarian, seni rupa, seni suara kesasteraan, dan filsafat. Menurut antropologi, “Kebudayaan adalah seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang dijadikan miliknya dengan belajar”. (Koentjaraningrat, 2005:72-73)

Sifat campur-aduk dalam dialek Betawi adalah cerminan dari kebudayaan Betawi secara umum, yang merupakan hasil perkawinan berbagai macam kebudayaan, baik yang berasal dari daerah-daerah lain di Nusantara maupun kebudayaan asing. Dalam bidang kesenian, misalnya, orang Betawi memiliki seni Gambang Kromong yang berasal dari seni musik Tiongkok, tetapi juga ada Rebana yang berakar pada tradisi musik Arab, Keroncong Tugu dengan latar belakang Portugis-Arab, dan Tanjidor yang berlatar belakang ke-Belanda-an. Secara biologis, mereka yang mengaku sebagai orang Betawi adalah keturunan kaum berdarah campuran aneka suku

dan bangsa. Mereka adalah hasil kawin-mawin antaretnis dan bangsa di masa lalu.⁵

Seni juga termasuk ke dalam kebudayaan, banyak jenis kesenian baru yang muncul saat ini, misalnya seni visual seperti *video mapping*. *Video mapping* merupakan sebuah teknik yang menggunakan pencahayaan dan proyeksi sehingga dapat menciptakan ilusi optis pada obyek-obyek. Obyek-obyek tersebut secara visual akan berubah dari bentuk biasanya menjadi bentuk baru yang berbeda dan sangat fantastis. Perubahan visual tersebut terjadi dari sebuah proyeksi yang menampilkan grafis *video* digital kepada suatu obyek, benda, atau bidang.

Seniman dapat mewujudkan ide yang mereka desain kedalam materi 3D apapun di dalam bentukan arsitektur. *Video mapping* menggabungkan pemetaan film dan *video* sebagai strategi pertunjukkan. Disatukan dengan perjalanan visual-narasi kita dapat mempromosikan kepekaan lokal & global dari identitas sebuah tempat, orang, dan sejarahnya.⁶

PT. Sembilan Matahari sebagai sebuah creative studio yang fokus mengembangkan designed film dikenal melalui berbagai project *video mapping*-nya yang selalu sukses dalam menyajikan karya yang inovatif dan menghibur melalui caranya menyampaikan sebuah cerita. Salah satu karyanya adalah *video mapping* “Revitalisasi Kota Tua Jakarta” mengisahkan proses revitalisasi Kota Tua yang diwakili oleh gedung museum Fatahillah sebagai aktor. Sebagaimana revitalisasi yang berarti menghidupkan kembali

⁵ <http://www.infobudaya.com/wisata/betawi/9-mengenal-betawi.html> /29 Mei 2014/19:48 WIB

⁶ http://id.wikipedia.org/wiki/Video_mapping /2 Mei 2014/10:48 WIB

sesuatu hal yang sebelumnya kurang terberdaya, pertunjukan *video mapping* diakhiri oleh selebrasi sebagai simbol vitalitas Kota Tua yang bangkit kembali tanpa menanggalkan identitas asli Jakarta yang multikultur.

Seni visual *video mapping* dapat digunakan untuk merepresentasikan tanda suatu kebudayaan. Menurut Stephen Littlejohn yang dikutip oleh Alex Sobur, 2003:15-16, tanda-tanda (*signs*) adalah basis dari seluruh komunikasi. Suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (*meaning*) ialah hubungan antara suatu objek atau idea dan suatu tanda. Konsep dasar ini mengikat bersama seperangkat teori yang amat luas berurusan dengan simbol, bahasa, wacana, dan bentuk-bentuk nonverbal, teori-teori yang menjelaskan bagaimana tanda disusun. Secara umum, studi tentang tanda merujuk pada semiotika.

Menurut John Fiske (1997:5) representasi merupakan sejumlah tindakan yang berhubungan dengan teknik kamera, pencahayaan, proses editing, musik dan suara tertentu yang mengolah simbol-simbol dan kode-kode konvensional ke dalam representasi dari realitas dan gagasan yang akan dinyatakannya.

Dalam sebuah praktek representasi asumsi yang berlaku adalah bahwa isi media tidak merupakan murni realitas karena itu representasi lebih tepat dipandang sebagai cara bagaimana mereka membentuk versi realitas dengan cara-cara tertentu bergantung pada posisi sosial dan kepentingannya. Pendapat Fiske mengenai representasi ini berlaku dalam sebuah proses kerja media secara umum dan sudah mulai menyinggung mengenai kaitan antara

representasi dengan realitas bentukan yang diciptakan oleh suatu media. (Fiske, 1997:5)

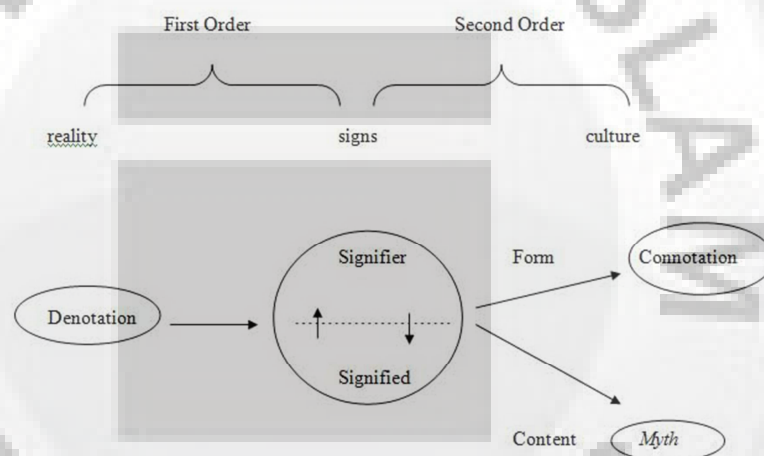
Kata “semiotika” itu sendiri berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti “tanda” (Sudjiman dan van Zoest. 1996:vii) yang dikutip oleh Sobur, 2003:16. Tanda sebenarnya representasi dari gejala yang memiliki sejumlah kriteria seperti: nama (sebutan), peran, fungsi, tujuan, keinginan. Tanda tersebut berada di seluruh kehidupan manusia, menjadi sistem tanda yang digunakannya sebagai pengatur kehidupannya. (Sobur, 2009:124)

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1988:179 dalam Sobur 2003:15).

Semiotik berusaha menggali hakikat sistem tanda yang beranjak ke luar kaidah tata bahasa dan sintaksis dan yang mengatur arti teks yang rumit, tersembunyi, dan bergantung pada kebudayaan. Hal ini kemudian menimbulkan perhatian pada makna tambahan (*connotative*) dan arti pertunjukan (*denotative*)-kaitan dan kesan yang ditimbulkan dan diungkapkan melalui penggunaan dan kombinasi tanda. Pelaksanaan hal itu

dilakukan dengan mengakui adanya mitos, yang telah ada dan sekumpulan gagasan yang bernilai yang berasal dari kebudayaan dan disampaikan melalui komunikasi. (Sobur, 2009:126-127)

Salah seorang pengikut Saussure, Roland Barthes, membuat sebuah model sistematis dalam menganalisis makna dari tanda-tanda. Fokus perhatian Barthes lebih tertuju kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*) seperti terlihat pada gambar di bawah ini (Fiske, 1990:88 dalam Sobur, 2009:127)



Gambar 1.1
Signifikasi Dua Tahap Barthes

Sumber: John Fiske dalam Alex Sobur, *Analisis Teks Media*, 2008:127

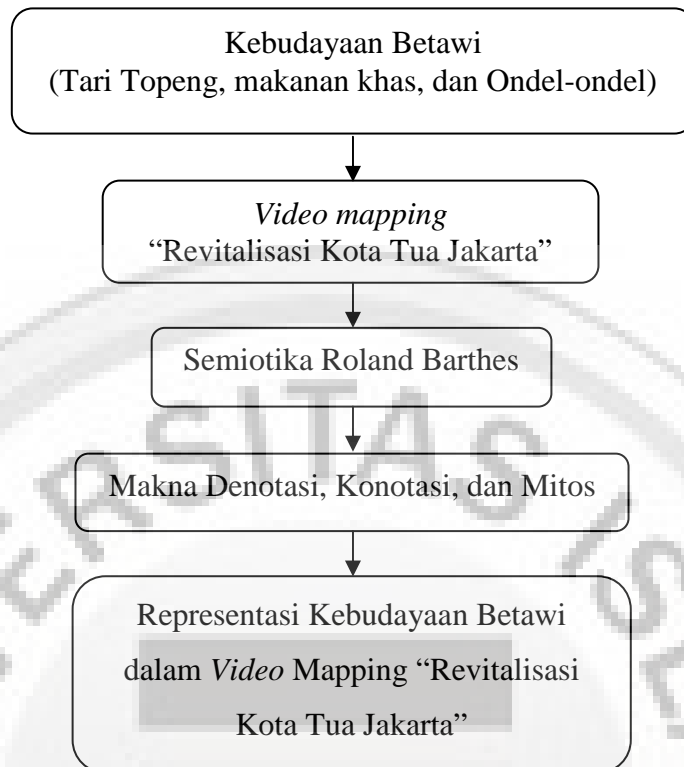
Melalui gambar di atas ini Barthes, seperti yang dikutip Fiske, menjelaskan: signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap

kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya.

Pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. (Fiske, 1990:88 dalam Sobur, 2009:128)

Penelitian tentang kebudayaan sangat terkait dengan semiotika, peneliti tertarik pada representasi kebudayaan dalam *video mapping*. Semiotika menafsirkan makna kebudayaan dalam *video mapping* yang merupakan produksi budaya. *Video mapping* “Revitalisasi Kota Tua Jakarta” yang di dalamnya terdapat simbol-simbol kebudayaan Betawi yang ditafsirkan menggunakan semiotika Roland Barthes.

Untuk dapat membuat sebuah penelitian yang sistematis, maka dibutuhkan kerangka berfikir yang relevan dengan masalah yang akan diteliti. Kerangka berfikir tersebut dapat dibuat dalam bentuk bagan di bawah ini:



Bagan 1.1
Bagan Kerangka Pemikiran yang Dimodifikasi oleh Penulis

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Review Hasil Penelitian Sejenis

Tabel 2.1
Matriks Review Penelitian

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metodologi Penelitian	Hasil Penelitian	Analisis Perbedaan dan Persamaan
Nenna Astarika	Representasi Bali Sebagai Pulau Wisata Budaya dalam Film Dokumenter “Bali <i>Heaven on Earth</i> ”	Metode deskriptif dengan pendekatan metodologi Semiotika Roland Barthes, dimana penelitian ini berupaya untuk menganalisis film dokumenter Bali <i>Heaven On Earth</i> tersebut dan disesuaikan dengan data-data yang ada, yaitu secara kontekstual pemaknaan suatu pesan dalam fakta-fakta yang ada pada teks yang diteliti.	Penelitian ini membahas tentang representasi Bali sebagai pulau wisata budaya yang terdapat unsur-unsur budaya didalamnya, diantaranya adalah unsur kesenian dan unsur religi dalam film dokumenter “Bali <i>Heaven on Earth</i> ”. Hasil penelitiannya adalah kebudayaan Bali khususnya budaya religi dan budaya kesenian dilaksanakan hanya untuk memuja Tuhan Yang Maha Esa namun simbol-	Persamaannya dengan penelitian yang sekarang adalah sama-sama meneliti tentang kebudayaan atau kesenian suatu daerah di Indonesia dengan menggunakan metode kualitatif analisis semiotika Roland Barthes. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya tanda denotatif, konotatif dan mitos direpresentasikan melalui film dokumenter, sedangkan pada penelitian yang sekarang tanda denotatif,