

## REPRESENTASI BUDAYA KUTAI DALAM VIDEO KLIP LAGU “LEMBUSWANA”

Estetika Putri<sup>1</sup>

### *Abstrak*

*Di era globalisasi saat ini, budaya asing dengan mudah masuk dalam kehidupan masyarakat melalui kemajuan teknologi komunikasi. Karena itu budaya asing dan budaya lokal harus dapat disinergikan, sehingga adat-istiadat peninggalan nenek moyang yang memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri tetap terjaga. Masyarakat menggunakan teknologi komunikasi sebagai guru yang menyampaikan warisan sosial (nilai-nilai, norma) dari seseorang ke orang lain, atau bahkan dari generasi ke generasi. Nilai-nilai budaya ini menjadi pedoman dan melahirkan aturan-aturan ataupun kebijakan yang disebut kearifan budaya lokal. Hal-hal yang terkandung dalam suatu budaya, salah satunya adalah tanda. Setiap orang memiliki interpretasi makna tersendiri dan tentu saja dengan berbagai alasan yang melatarbelakanginya. Semua makna budaya diciptakan menggunakan tanda-tanda. Dalam penelitian ini meneliti representasi budaya kutai dalam video klip lagu “Lembuswana” yang terkandung dalam tanda yang ditampilkan. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif interpretatif dengan pendekatan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Unsur-unsur tanda yang diteliti meliputi unsur audio dan visual. Dalam proses penelitian, temuan tanda-tanda budaya tersebut diidentifikasi dan diklasifikasikan berdasarkan tipe tanda, yaitu ikon, indeks, dan simbol. Setelah itu temuan tanda dalam setiap setting diinterpretasikan dalam bentuk tabel serta penjelasan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa temuan tanda dalam video klip lagu “Lembuswana” menampilkan unsur-unsur budaya masyarakat kutai. Video klip ini mengandung nilai-nilai budaya yang perlu dilestarikan sebagai bentuk kearifan lokal, karena budaya merupakan identitas dan jati diri bangsa. Video Melalui video klip “Lembuswana” diharapkan dapat menambah pengetahuan generasi muda tentang sejarah budaya dan meningkatkan rasa cinta terhadap budaya sendiri.*

**Kata Kunci:** Analisis Semiotika, Representasi, Video Klip

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman, email: estetika\_putri24@yahoo.com

## **Pendahuluan**

Kebudayaan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dengan aktivitas manusia. Kebudayaan membuat manusia memiliki kemampuan untuk mensiasati lingkungan hidupnya untuk layak ditinggali waktu demi waktu. Oleh sebab itu dituntut adanya kemampuan, kreativitas, dan penemuan-penemuan baru. Manusia tidak hanya membiarkan diri dalam kehidupan lama melainkan dituntut mencari jalan baru dalam mencapai kehidupan yang lebih manusiawi. Dalam proses alami ini, setiap bangsa akan berusaha menyesuaikan budaya mereka dengan perkembangan baru sehingga mereka dapat melanjutkan kehidupan dan menghindari kehancuran. Tetapi hal ini harus didukung dengan memperkokoh dimensi-dimensi kebudayaan mereka dan memelihara struktur nilai-nilainya agar tidak tereleminasi oleh budaya asing. Setiap bangsa yang memelihara nilai-nilai budayanya akan memiliki identitas yang kuat dan membentuk kualitas individu berbudipekerti mulia, berintegritas, dan bermartabat. Nilai-nilai budaya ini menjadi pedoman dan melahirkan aturan-aturan ataupun kebijakan yang disebut kearifan budaya lokal. Kearifan budaya lokal lahir dari pemikiran dan nilai yang diyakini suatu masyarakat terhadap alam dan lingkungannya. Di dalam kearifan lokal terkandung nilai-nilai, norma-norma, sistem kepercayaan, dan ide-ide masyarakat setempat.

Salah satu negara yang mampu mempertahankan karakteristik nilai-nilai sosial dan budayanya adalah Jepang. Jepang telah menyerap banyak gagasan dari negara-negara lain termasuk teknologi, adat-istiadat, dan bentuk kebudayaan lainnya, kemudian mengembangkan masukan-masukan dari luar dan berhasil memadukan gaya hidup mereka dibawah pengaruh Asia dan budaya modern Barat. Namun meskipun begitu, Jepang tetap mempertahankan dan melestarikan kebudayaan aslinya berupa kesenian tradisional seperti Kabuki, Sumo, Karate, ataupun Tarian Yosakoi yang dikenal dan berkembang di manca negara.

Selain Jepang, Korea Selatan merupakan salah satu negara yang berhasil memasok produk-produk budayanya di pasar global. Hal ini dikenal dengan “*Korean Wave*”, yaitu istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyebaran budaya pop Korea Selatan secara global di berbagai dunia atau dengan kata lain globalisasi budaya Korea Selatan. Perkembangan “*Korean Wave*” ini juga tidak terlepas dari peran media. Kepopuleran suatu budaya sangat bergantung pada seberapa jauh media massa gencar mengkampanyekannya. Begitu pula media massa hidup dengan cara mengekspos budaya-budaya yang sedang dan akan populer. Salah satu media yang digunakan untuk mengkampanyekan budayanya adalah video klip.

Salah satu video klip Korea dengan predikat *the most viewed video on youtube*<sup>2</sup> adalah video klip lagu Gangnam Style yang dinyanyikan oleh Psy. Selain tarian yang unik, video klip Gangnam Style juga menampilkan budaya-budaya Korea seperti bahasa dan gaya hidup orang Korea. Lagu ini menjadi populer, bahkan band sepopuler Maroon 5 kembali menyanyikan lagu Gangnam Style pada saat konser di Jamsil Sport Stadium, Seoul. Selain itu Nelly Furtado juga menyanyikan lagu tersebut saat menggelar konser di Phillipina. Dapat

dikatakan bahwa masyarakat luas yang menyanyikan lagu dengan bahasa korea tersebut secara tidak sadarmedia penyebaran budaya melalui hal-hal yang ditampilkan di dalamnya, baik melalui bahasa, gaya hidup, ritual keagamaan dan sistem sosialnya.

Hal-hal yang terkandung dalam suatu budaya , salah satunya adalah tanda. Supaya tanda itu bisa dipahami secara benar dan sama membutuhkan konsep yang sama supaya tidak terjadi *misunderstanding* atau salah pengertian. Namun pada kenyataannya tanda itu tidak selamanya bisa dipahami secara benar dan sama di antara masyarakat. Setiap orang memiliki interpretasi makna tersendiri dan tentu saja dengan berbagai alasan yang melatarbelakanginya. Kebudayaan sendiri terdiri dari gagasan-gagasan, simbol-simbol dan nilai-nilai sebagai hasil karya dari tindakan manusia.

Pemerintah Kutai Kartanegara mempunyai cara tersendiri untuk mengkampanyekan budayanya yaitu melalui media musik berupa video klip. Salah satu video klip yang menarik untuk diteliti adalah lagu tentang mitologi masyarakat Kutai, yaitu Lembuswana. Menurut mitos penduduk sekitar sungai Mahakam, Lembuswana adalah penguasa sungai Mahakam yang tinggal dan bernaung di dasar sungai Mahakam. Dalam video klip lagu “Lembuswana” terdapat simbol-simbol yang memiliki makna khusus dan merepresentasikan budaya kutai yang sangat menarik untuk diteliti, karena dapat dikatakan terbilang cukup jarang menggunakan video klip untuk merepresentasikan budaya suatu daerah tertentu.

Pemaknaan video musik tidak hanya sekedar mendeskripsikan alur cerita yang terdapat dalam serangkaian video klip. Akan tetapi harus dilakukan dengan menggunakan metode khusus yang cermat agar mendapatkan makna sesuai dengan yang dirumuskan. Dalam video klip lagu ‘Lembuswana” ini terdapat tanda-tanda yang dapat dianalisis berupa simbol, sudut pengambilan gambar, warna, lirik lagu yang merepresentasikan budaya Kutai. Tanda-tanda yang ditampilkan dalam video klip Lembuswana ini akan diidentifikasi dan dianalisis menggunakan teori Charles Sanders Peirce.

## **Kerangka Dasar Teori Semiotika**

Semiotika berasal dari kata Yunani: *semion*, yang berarti tanda. Semiotika menurut Berger memiliki dua tokoh, yakni Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sander Peirce (1839-1914). Kedua tokoh tersebut mengembangkan ilmu semiotika secara terpisah. Latar belakang keilmuan Saussure adalah Linguistik , sedangkan Peirce filsafat yang kita kenal sekarang (Pateda, dalam Sobur, 2004). Jenis -jenis semiotik ini antara lain semiotik analitik, diskriptif, *faunal zoosemiotic*, kultural, naratif, natural, normatif, sosial, struktural. Semiotik analitik merupakan semiotik yang menganalisis sistem tanda. Peirce mengatakan bahwa semiotik berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, obyek dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu pada obyek tertentu.

### **Teori Triadic (Segitiga Makna) Charles Sanders Peirce**

Charles Sanders Peirce, ahli filsafat dan tokoh terkemuka dalam semiotika modern Amerika menegaskan bahwa manusia hanya dapat berfikir dengan sarana tanda dan manusia hanya dapat berfikir dengan sarana tanda dan manusia hanya dapat berkomunikasi dengan sarana tanda. Tanda yang dimaksud dapat berupa tanda visual yang bersifat non-verbal, maupun yang bersifat verbal. Secara singkat, tanda terkait dengan logika karena tanda adalah pikiran sebagai artikulasi bentuk-bentuk logika (Lechte, 2001:226). Peirce juga menjelaskan bahwa satu-satunya pikiran yang bisa dipikirkan adalah pikiran yang ada dalam tanda. Teori dari Peirce menjadi *grand theory* dalam semiotik. Peirce memandang tanda bukanlah sebagai struktur, melainkan bagian dari proses pemahaman. Gagasan bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penanda (Sobur, 2006:97).

Dalam teori Triadic (segitiga makna) Peirce terdapat tiga element utama pembentuk tanda, yaitu sign/representamen (tanda), object (objek), dan interpretant (interpretan). Peirce berpandangan bahwa salah satu bentuk tanda adalah kata, sedangkan objek adalah sesuatu yang dirujuk tanda. Sementara interpretan adalah tanda yang dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Jika ketika elemen makna ini berinteraksi dalam benak seseorang, maka muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut. Teori Triadic atau segitiga makna Peirce ini berusaha mencari tahu bagaimana makna muncul dari sebuah tanda itu digunakan orang pada saat berkomunikasi.

Berdasarkan objeknya, menurut Peirce tanda (sign/representamen) terbagi atas 3 jenis yaitu, icon (ikon), index (indeks), symbol (simbol). Merujuk teori Pierce (Piliang, 2009:36), tanda-tanda dalam gambar dapat digolongkan ke dalam ikon, indeks, dan simbol. Konsep semiotika yang diajarkan oleh Pierce mengemukakan bahwa pikiran itu timbul dari adanya simbol atau tanda yang terhubung dengan acuan yang ada.

### **Representasi**

Representasi adalah sebuah proses dimana kata-kata dan gambar dipakai untuk mewakili berbagai ide, individu, dan grup-grup sosial (Franklin, Hammer, Mark, & Marie, 2005) John Hartley (2002, hal 202) menjelaskan bahwa representasi adalah kata-kata, gambar, suara, cerita dan sebagainya yang mewakili ide, emosi dan fakta tertentu. Melalui representasi, suatu makna diproduksi dan dipertukarkan antar anggota masyarakat. Dapat dikatakan bahwa, melalui representasi yang singkat adalah salah satu cara untuk memproduksi makna. Berdasarkan hal tersebut, maka representasi merupakan salah satu praktek penting yang memproduksi kebudayaan. Kebudayaan merupakan suatu konsep yang sangat luas, kebudayaan menyangkut "pengalaman berbagi". Seseorang dikatakan berasal dari kebudayaan yang sama, berbicara dalam "bahasa" yang sama, dan saling berbagi konsep-konsep yang sama.

## **Budaya**

Berasal dari bahasa Sansekerta, yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Secara formal, budaya didefinisikan sebagai tatanan pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai, sikap, makna, hirarki, agama, waktu, peranan, hubungan ruang, konsep alam semesta, objek-objek materi dan mili yang diperoleh sekelompok besar orang dari generasi ke generasi melalui usaha individu dan kelompok.

Budaya menampilkan diri dalam pola-pola bahasa dan dalam bentuk-bentuk kegiatan dan perilaku yang berfungsi sebagai model-model bagi tindakan penyesuaian diri dan gaya komunikasi yang memungkinkan orang-orang tinggal dalam suatu masyarakat di suatu lingkungan geografis tertentu pada suatu tingkat perkembangan teknis tertentu dan pada suatu saat tertentu. (Setiadi, 2006)

## **Video Klip**

Video klip merupakan sebuah film lagu, kombinasi dari lagu seorang musisi atau grup, dengan gambar visual/visual images (Epstein,2004). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang diwakili televisi, video musik juga berkembang pesat. Video musik pertama dibuat tahun 1920 di Rusia. Secara umum definisi 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.

Dalam semiotika ada dua pemikiran utama, yaitu hubungan antara tanda dan arti serta tanda-tanda tersebut digabungkan menjadi kode-kode. Berkenaan dengan video klip, untuk mengkaji sebuah video dalam perspektif semiotika. Video klip menggunakan sistem tanda yang terdiri atas lambang, baik verbal maupun yang berupa ikon (Sobur, 2003, p.116). Tanda-tanda yang digunakan dalam program-program televisi (termasuk video musik) dapat dikategorikan sebagai;

1. Kode sosial, meliputi pakaian, tata rias, gesture, dan karakter bahasa (aksen). Kode-kode tersebut menginformasikan ke khalayak tentang kelas sosial profesi atau pendidikan seseorang.
2. Kode teknik, meliputi teknik kamera, pencahayaan, editing atau penggunaan musik dan efek suara. Kode ini memberi kesan yang lebih kuat dan terutama menandai jenis program tersebut. Melalui teknik pengambilan kamera dapat memberikan pengaruh emosional kepada khalayak terhadap program yang ditontonnya. Kode teknik kamera ini kode-kode yang mewakili dua objek yang sudah dikenal oleh masyarakat (khalayak).
3. Kode Representasional yaitu kode-kode yang mewakili dua objek yang sudah dikenal oleh masyarakat (khalayak). Hal ini dikarenakan kode-kode tersebut

telah berlangsung lama dan merupakan suatu kesepakatan masyarakat. Misalnya ketika menonton program asing yang tidak dimengerti bahasa yang digunakan, maka kita masih bisa bias “membaca” bahasa melalui jalan cerita yang digambarkan dari setiap penafsiran tanda dan kode.

## **Metode Penelitian**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika oleh karena itu jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif interpretatif dengan melakukan pengamatan secara menyeluruh pada tanda-tanda dalam Video Klip Lembuswana.

### **Fokus Penelitian**

- a. Tanda-tanda yang digunakan dalam Video Klip “Lembuswana” yang sesuai dengan konsep Peirce yang diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu tanda, indeks, dan simbol.
- b. Representasi Budaya yang ditampilkan melalui tanda-tanda di atas dalam Video Klip Lagu “Lembuswana”

Adapun pertimbangan yang menjadi fokus peneliti dalam merepresentasikan kebudayaan Indonesia dalam iklan tersebut adalah melalui tanda atau lambang yang ada ditampilkan dalam video klip tersebut seperti pakaian adat, kepercayaan, dan lain sebagainya.

### **Jenis dan Sumber Data**

- a. Data Primer

Data primer adalah data yang secara langsung memberikan informasi kepada pengumpul data (Sugiyono, 2012:225). Dalam penelitian ini data diperoleh langsung dengan pemilihan tayangan/scene dalam video klip lagu “Lembuswana” yang didapatkan dari rumah produksi “Dave Production”

- b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak memberikan informasi secara langsung kepada pengumpul data. Data ini digunakan untuk mendukung informasi dari data primer yang diperoleh melalui website resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kutai Kartanegara. ([www.kutaikartanegara.com](http://www.kutaikartanegara.com))

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi. Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang datanya diperoleh dari buku, internet, atau dokumen lain yang menunjang penelitian yang dilakukan. Peneliti mengumpulkan dokumen yang dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2012:240). Dalam hal ini penelitian ini, data yang didapat berupa beberapa

adegan (*scene*) dari video klip “Lembuswana” yang menampilkan tanda-tanda budaya.

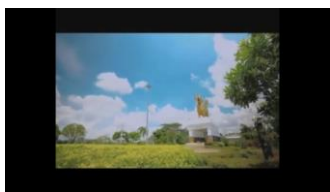
### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Metode Analisis dengan Model Tiga Makna Charles Sanders Peirce. Dalam tahapan analisis data, teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Analisis Filling System*, dengan kata lain, video klip yang berdurasi 3 menit ini akan dibagi menjadi beberapa kategori yang diklasifikasikan menurut latar tempat (*setting*) yang berbeda. Tujuan pengelompokan data untuk membuat sistematisa serta menyederhanakan data yang beragam menjadi satu kesatuan sesuai dengan harapan dalam tahapan analisis. Untuk keakuratan data, penelitian ini ditunjang dengan metode kualitatif dengan penyajian formal dalam bentuk tabel, dan gambar desain. Dalam penelitian ini, peneliti menempatkan posisi sebagai fasilitator yang berusaha menafsirkan pesan-pesan dalam video klip lagu “Lembuswana” di media televisi untuk selanjutnya keseluruhan analisis nantinya akan disampaikan dalam bentuk uraian deskriptif.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bagian ini, peneliti akan meneliti tanda-tanda dalam video yang telah dipilah dan diseleksi berdasarkan adegan-adegan yang merepresentasikan konsep kebudayaan masyarakat Kutai. Peneliti mengelompokan adegan atau *scene* dalam video klip secara berurutan sesuai dengan *setting* (latar tempat). Namun tidak semua *scene* yang akan dianalisis, melainkan hanya beberapa adegan yang menunjukkan tanda-tanda budaya masyarakat Kutai. Kemudian, peneliti mengidentifikasi dan mengklasifikasi tanda-tanda tersebut ke dalam ikon, indeks, dan simbol. Penyajian data akan ditampilkan dengan tabel. Setelah itu peneliti akan menginterpretasi temuan ikon, indeks dan simbol yang ada dalam setiap adegan hingga beberapa adegan yang terdapat dalam *setting* tersebut. Kemudian setelah temuan tanda diinterpretasikan, akan dijelaskan makna tanda-tanda tersebut secara deskriptif sesuai dengan latar belakang (*setting*) pengambilan gambar.

### **Identifikasi, Klasifikasi, dan Interpretasi Tanda dalam setting Patung Lembuswana di sebuah taman**



Pada *setting* ini, adegan satu menampilkan sebuah patung Lembuswana yang berdiri tegak di sebuah taman. Sebagai lambang Kota Raja, patung ini dibuat

dengan ukuran yang besar dan berdiri di atas sebuah singgasana. Adegan tersebut menggambarkan betapa Lembuswana dikeramatkan sebagai binatang agung yang berkuasa dan menjaga wilayah Kutai. Pepohonan yang rindang mengelilingi patung Lembuswana menunjukkan betapa suburnya tanah Kutai. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Kutai ramah akan lingkungan dan terus melestarikan kekayaan alam. Secara kode teknik pengambilan gambar (*angle*), adegan ini di *shoot* dari bawah (*low*). Sudut pengambilan seperti ini memberikan pengaruh emosional kepada *audience* bahwa kita sebagai manusia lemah, tidak memiliki kekuatan dihadapan sang Penjaga alam, Lembuswana. Pencahayaan yang digunakan merupakan *high key*, yaitu pencahayaan tinggi sehingga memberikan tampilan objek dengan jelas. Secara psikologis, *high key* menggambarkan kebahagiaan.

Pada adegan selanjutnya, ditampilkan secara detail patung Lembuswana. Patung Lembuswana memiliki mahkota sebagai lambang kekuasaan, gading dan belalai gajah yang melambangkan Dewa Ganesha sebagai dewa kecerdasan, taring dan tanduk yang melambangkan kekuatan dan keperkasaan, serta sayap burung Garuda yang melambangkan kekuasaan atas langit. Melalui hal itu dapat diketahui bahwa Kerajaan Kutai merupakan Kerajaan Hindu karena meyakini adanya dewa-dewa. Pada adegan ini dapat dilihat dengan jelas profil objek yang memiliki warna keemasan. Emas diasosiasikan dengan kejayaan dan kemakmuran. Sebagai lambang kerajaan, Patung Lembuswana ini menggambarkan kejayaan Kutai di masa lampau.

Pada adegan ketiga kembali ditampilkan patung Lembuswana, namun di *shoot* dengan pencahayaan yang berbeda. Pencahayaan dengan *high contrast* berupa siluet wujud Lembuswana memberikan efek dramatis dengan cahaya matahari yang bersinar terang diatas patung Lembuswana. Seolah cahaya matahari tersebut merupakan cahaya yg dipancarkan oleh Lembuswana. Hal ini menggambarkan Lembuswana sebagai makhluk suci merupakan utusan para Dewata yang turun ke bumi membawa kebenaran dan kebajikan bagi masyarakat Kutai.

### **Identifikasi, Klasifikasi, dan Interpretasi Tanda dalam setting pemandangan kota di tepi sungai.**



Pada *setting* tersebut ditampilkan pemandangan Kota Tenggarong, kota yang terletak di pinggir sungai Mahakam di kabupaten Kutai Kartanegara. Pada pemandangan tersebut terlihat pepohonan di sepanjang jalur kota, hal ini menggambarkan bahwa masyarakat menjaga kelestarian hutan. Selain itu dengan



ditampilkan pepohonan dan sungai menunjukkan bahwa kota daerah ini kaya akan hasil hutan dan hasil sungai. Secara kode teknik, sudut pengambilan gambar berupa *high angle* , menunjukkan kekuasaan manusia atas hasil alam. Adegan ini menggambarkan bahwa masyarakat kutai hidup dengan memanfaatkan kekayaan alam.

Dalam adegan tersebut, tidak banyak terlihat kendaraan yang melintasi jalur jalan raya. Sebaliknya banyak perahu-perahu kecil yang menepi di dermaga sungai. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat lebih sering melakukan aktivitasnya melalui transportasi air dibandingkan transportasi darat. Ketinting tersebut menepi di dermaga dan tidak digunakan pada siang hari. Gambar ini menunjukkan bahwa aktivitas dilakukan pada malam hari yang menunjukan perahu-perahu tersebut digunakan untuk memancing. Dapat dikatakan masyarakat kutai mencari ikan sebagai mata pencaharian. Selain itu, secara geografis letak kota yang berada di pinggir sungai ini merupakan lokasi yang strategis untuk melakukan aktivitas perdagangan.

Pemandangan dengan pepohonan yang hijau dan langit biru berawan memberikan kesan sejuk dan segar. Adegan ini menggambarkan suasana kota yang nyaman dan damai, ramah lingkungan dan masih alami tanpa polusi serta jauh dari keramaian.

### **Identifikasi, Klasifikasi dan Interpretasi Tanda dalam setting gedung Museum Mulawarman**



*Setting* ini berlokasi di depan Gedung Museum Mulawarman. Gedung ini menyimpan benda-benda bersejarah peninggalan Kerajaan Kutai. Gedung ini ditampilkan dengan besar dan megah , menggambarkan kejayaan Kerajaan Kutai di masa lalu. Warna putih pada bangunan selain memberikan kesan bersih dan terawat, juga memiliki makna khusus. Warna putih mengkomunikasikan kesucian dan kebenaran, hal ini berarti masyarakat menjaga dan melestarikan peninggalannya, bukan hanya tentang keberadaan benda-benda bersejarah secara material, namun juga nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Benda-benda bersejarah tersebut merupakan benda keramat dan dipercaya memiliki kekuatan gaib.

Di depan gedung museum terdapat patung lembuswana yang berdiri diatas singgasana. Gambaran ini menunjukan bahwa Lembuswana sebagai lambang kerajaan dianggap makhluk suci dari para Dewata yang memiliki kekuatan gaib

untuk menjaga dan melindungi wilayahnya. Secara teknik pengambilan gambar, *angle* diambil dari bawah (*low*) memberikan kesan emosional bahwa manusia tidak mempunyai kekuatan sepatutnya mematuhi dan mentaati kehendak Raja. Penggunaan lensa *wide* memberikan efek yang dramatis, menonjolkan latar belakang/ panorama dalam adegan. Fisik manusia terlihat sangat kecil. Pada adegan tersebut terlihat banyak orang / khalayak ramai yang berada di beranda museum. Gambar ini memperlihatkan gedung Museum Mulawarman ramai dikunjungi para wisatawan.

### Identifikasi, Klasifikasi, dan Interpretasi Tanda dalam setting Taman di Tepi Sungai



Pada *setting* ini menampilkan sosok penyanyi, Nadira Arisanti yang bernyanyi di bawah sebuah pohon. Penyanyi bernyanyi dengan ekspresi yang gembira, menggambarkan keramahan masyarakat kutai. Riasan atau *make up* yang dikenakan oleh penyanyi terlihat natural dan tidak berlebihan, menampilkan sosok gadis kutai yang terkenal akan kecantikannya. Secara kode teknik, pengambilan gambar berupa *eye level*, menunjukkan kesetaraan penyanyi dengan *audience*. Hal ini mengkomunikasikan masyarakat kutai memiliki rasa toleransi dan tenggang rasa yang tinggi.

Pakaian yang dikenakan oleh penyanyi merupakan baju khas masyarakat kutai yang disebut *Miskat*, baju atasan dengan bagian dadanya menyilang. Namun baju yang dikenakan tersebut telah di modifikasi agar terlihat lebih menarik. Baju dengan warna merah muda dipercantik dengan hiasan permata dan ornamen seperti bunga menggambarkan penyanyi yang masih muda dan belia. Pada bawahannya, penyanyi mengenakan sarung yang disebut *Ulap Doyo*. Kain ini merupakan kain khas Kutai yang ditenun oleh masyarakat dayak benuaq, yang ditenun dari serat pohon Doyo. Pohon Doyo adalah jenis tumbuhan pandan yang tumbuh subur di pinggir sungai mahakam yang dapat menghasilkan corak-corak unik yang tidak dapat ditemukan pada serat pohon lain.

Pada *setting* dengan pemandangan sungai dan bukit ini menampilkan penyanyi bernyanyi riang di sebuah taman. Hal ini kembali menggambarkan masyarakat kutai yang dekat dengan lingkungan dan menjaga kelestarian alam. Dalam adegan tersebut penyanyi memainkan gerak tubuhnya dengan mengayunkan tangan sambil menyanyikan lirik “*Lembuswana jadi mitos melegenda, mari kita jaga bersama*”. Maksud dari adegan tersebut adalah

penyanyi mengajak *audience* untuk menjaga dan melestarikan mitologi Lembuswana. Dengan mengetahui sosok Lembuswana, kita mengetahui historis daerah kita sendiri sehingga masyarakat dapat mempertahankan identitas atau jati diri sebagai masyarakat kutai yang berbudaya.

### Identifikasi, Klasifikasi dan Interpretasi Tanda dalam setting di depan sebuah Gerbang



Secara kode teknik, pengambilan gambar pada kedua adegan berupa *medium long shot* yang menampilkan objek dari bagian dada ke bagian atas. Gambar menunjukkan profil objek agar dapat terlihat dengan jelas, namun latar belakangnya masih dapat terlihat. Gambar ini memperlihatkan adanya hubungan antara objek dan latar. Pada *setting* ini ditampilkan penyanyi yang bernyanyi di sebuah gerbang. Di depan gerbang tersebut terdapat patung Lembuswana. Hal ini menunjukkan bahwa sosok Lembuswana dikeramatkan dan diagungkan oleh masyarakat kutai sebagai lambang kota dan sebagai identitas masyarakat kutai.

Dalam adegan tersebut banyak ditampilkan ornamen-ornamen dayak pada gerbang dan juga pakaian penyanyi. Motif ukiran dayak yang ada pada pakaian berbentuk bunga menunjukkan status sosial penyanyi adalah masyarakat biasa, bukan berasal dari keluarga bangsawan. Pada gerbang tersebut juga terdapat hiasan berbentuk perisai. Seperti kegunaannya, perisai digunakan untuk pertahanan melindungi diri, namun sekarang seringkali Kelembit digunakan sebagai hiasan. Selain sebagai hiasan, motif perisai pada gerbang juga membawa perlindungan bagi rumah atau gedung.

### Representasi Budaya Kutai dalam Video Klip Lagu “Lembuswana”

#### 1. Sistem Religi atau Kepercayaan

Dalam video klip tersebut terdapat beberapa *setting* yang menampilkan patung Lembuswana. Dari segi teknik pengambilan gambar, patung lembuswana selalu di *shoot* dari bawah (*low*). *Angle* ini memberikan respon emosional kepada *audience* bahwa manusia merupakan makhluk lemah dan tidak mempunyai kekuatan, selain itu juga memberikan kesan bahwa Lembuswana adalah makhluk suci yang dikeramatkan. Melalui video tersebut, dapat dilihat bahwa masyarakat kutai mempercayai mitos mengenai Lembuswana yang menjaga dan melindungi tanah kutai. Mitologi ini mempengaruhi perilaku masyarakat kutai sehingga membangun patung Lembuswana yang berdiri besar dan megah. Sebelumnya, patung Lembuswana tersebut dibuat dengan posisi duduk, tidak berdiri seperti yang ada dalam video klip. Namun patung “duduk” tidak diakui oleh kesultanan sebagai

Lembuswana, karena tidak menggambarkan keperkasaannya sebagai makhluk suci yang menjadi lambang kerajaan. Patung “duduk” itu juga dianggap membawa kesialan/malapetaka bagi tanah kutai. Sehingga pada tahun 2010, patung “duduk” tersebut diganti dengan Patung Lembuswana yang berdiri.

Pada adegan di atas menampilkan detail patung Lembuswana, terlihat bahwa patung Lembuswana memiliki belalai seperti gajah. Menurut masyarakat kutai, hal tersebut menggambarkan sosok Ganesha yang dianggap sebagai dewa ilmu pengetahuan. Lembuswana yang tampak seperti hewan lembu, yang dianggap penganut Shiwa sebagai tunggangan/ kendaraan Dewa Shiwa. Maka dapat diketahui. Kepercayaan ini dipengaruhi oleh pengaruh budaya India yang masuk akibat aktivitas perdagangan. Letak Kerajaan Kutai yang strategis di pinggir sungai Mahakam merupakan jalur utama perdagangan kuno India - Cina membuat tanah kutai tak lepas dari penyebaran agama Hindu. Namun pada abad 17, masuknya agama Islam di Indonesia membuat sistem kerajaan berubah menjadi Kesultanan dan masyarakat kutai menjadi penganut agama Islam. Meskipun kini masyarakatnya mayoritas memeluk agama Islam, namun budaya Hindu masih melekat dan mempengaruhi kehidupan masyarakat kutai. Wujud Lembuswana yang memiliki belalai seperti Dewa Ganesha, diharapkan masyarakat kutai melahirkan generasi penerus yang mempunyai kecerdasan dan kaya akan ilmu pengetahuan. Pada warnanya yang keemasan, terdapat harapan atas kejayaan dan kemakmuran bagi masyarakat kutai. Patung Lembuswana pun kini dijadikan lambang kerajaan dan identitas masyarakat kutai sebagai upaya pelestarian adat dan budaya Kutai.

## 2. Sistem Kemasyarakatan

Pada salah satu adegan dalam video klip, tampak penyanyi menggunakan *Sapei Inoq* dan *Ta'a* dengan motif bunga. Dalam suku dayak, pakaian adat tersebut terdiri dari beberapa motif yaitu motif bunga (floral) dan motif binatang seperti macan dan burung enggang. Motif yang terdapat pada *Sapei Inoq* dan *Ta'a* dapat menunjukkan status sosial seseorang dalam suatu masyarakat. Seseorang yang mengenakan motif bunga adalah masyarakat biasa, sedangkan seseorang yang mengenakan motif binatang (macan atau burung enggang) merupakan seseorang dari keturunan bangsawan. Dalam masyarakat Dayak masa lalu terjadi pelapisan sosial karena dulu masih terdapat raja pada setiap sukunya. Turunan para raja kemudian menurunkan para bangsawan yang disebut golongan mantiq, sedangkan masyarakat kebanyakan dinamakan kelompok merantikaq (keturunan orang-orang biasa). Golongan mantiq dan merantikaq dapat dibedakan dari ragam hias yang diimbuhkan pada pelbagai pelengkap acara adat.

Namun pada tahun 1999, Bupati Kutai Kartanegara, Syaikani Hasan Rais berniat untuk menghidupkan kembali Kesultanan Kutai Kartanegara ing Martadipura. Dikembalikannya Kesultanan Kutai ini bukan dengan maksud untuk menghidupkan feodalisme daerah, namun sebagai upaya pelestarian warisan sejarah dan budaya Kerajaan Kutai sebagai kerajaan tertua di Indonesia. Selain itu, tradisi Kesultanan Kutai kembali dilaksanakan, namun

bukan sebagai upacara keagamaan melainkan untuk mendukung sektor kebudayaan dan pariwisata Kalimantan Timur dalam upaya menarik minat wisatawan nusantara maupun mancanegara. Begitu pula lagu Lembuswana yang menceritakan mitologi Kutai, berfungsi sebagai salah satu media kampanye kebudayaan yang dapat membantu pembentukan identitas (*branding*) Kutai Kartanegara.

### 3. Kesenian

Dalam video klip “Lembuswana” seringkali ditampilkan beberapa patung “Lembuswana” di tempat yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Kutai mengenal dan melestarikan seni patung. Dalam video klip “Lembuswana” seringkali ditampilkan beberapa patung “Lembuswana” di tempat yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Kutai mengenal dan melestarikan seni patung. Salah satu koleksi patung Lembuswana terletak di halaman Museum Mulawarman, Tenggarong. Patung Lembuswana ini terbuat dari kuningan yang dibuat di Birma pada tahun 1850 dan tiba di Istana Kutai Kartanegara pada 1900. Selain di halaman museum, patung Lembuswana juga terletak di gerbang raja sebelum memasuki daerah Kutai Kartanegara serta patung Lembuswana yang terbesar terletak di ujung Pulau Kumala di tengah perairan sungai Mahakam, Kota Tenggarong. Selain itu, masyarakat telah mengenal seni rupa berbentuk tugu batu (prasasti) yang telah ditemukan di beberapa kawasan Kerajaan Kutai pada abad ke - 4.

Selain patung, masyarakat Kutai juga mengenal seni lukis. Pada beberapa adegan dalam video klip, terlihat lukisan yang berbentuk ukiran khas Kalimantan yang menghiasi gerbang. Gambar ukiran khas Kalimantan tersebut juga menghiasi *Sapei Inoq* yang dikenakan si penyanyi. Kisah mitologi yang dituangkan melalui lagu “Lembuswana” ini menunjukkan bahwa masyarakat Kutai memiliki musikalitas yang baik.

Selain itu kisah mitologi yang dituangkan melalui lagu “Lembuswana” ini menunjukkan bahwa masyarakat Kutai memiliki musikalitas yang baik. Selain lagu Lembuswana, masih banyak lagu-lagu daerah Kutai yang cukup dikenal di nusantara seperti *Aku Menyanyi*, *Buah Bolok*, *Nasi Bekepor*, dan sebagainya.

### 4. Sistem Mata Pencaharian

Sistem mata pencaharian masyarakat Kutai dapat diteliti dengan memperhatikan beberapa adegan, dimana gambar menunjukkan eksistensi perahu dipinggir sungai. Hal ini mengindikasikan masyarakat yang tinggal di sekitar sungai hidup dengan menjadi nelayan. Dari pakaian-pakaian daerah yang dikenakan, masyarakat menggunakan batu-batu untuk dijadikan manik dan permata, serta serat pohon untuk dijadikan pakaian. Maka dapat diketahui masyarakat Kutai hidup dengan memanfaatkan hasil hutan. Selain itu, letak tanah Kutai yang berada di pinggir sungai merupakan tempat yang strategis untuk melakukan aktivitas perdagangan.

### 5. Sistem peralatan hidup atau teknologi

Berdasarkan temuan tanda yang didapat dari analisis sebelumnya, terdapat adegan yang menunjukkan pemandangan kota yang diambil dari atas.

Kemudian terlihat perahu-perahu kecil yang bersandar di dermaga. Perahu-perahu ini lah yang digunakan masyarakat kutai sebagai alat transportasi. Untuk mendistribusikan kebutuhan-kebutuhan hidup, masyarakat menggunakan perahu-perahu ini yang dikenal dengan nama *Ketinting*. Dalam bahasa kutai, ketinting berarti capung, karena perahu ini menggunakan mesin ces yang berbentuk seperti capung. Selain teknologi transportasi, masyarakat kutai juga mengenal “*Alat Tenun Bukan Mesin*” (ATBM) yang digunakan untuk menenun serat pohon Doyo. Secara ilmiah pohon Doyo (tumbuhan sejenis pandan) ini berkembang dengan subur di daerah Tanjung Isuy. Dari tumbuhan inilah masyarakat Dayak Benuaq membuat benang yang kuat untuk ditenun.

Salah satu unsur kebudayaan berbentuk material yang terdapat dalam video klip tersebut adalah manik-manik. Bahan yang terbuat dari batu-batuan, tulang, bijian-bijian, dan plastik dengan aneka bentuk, berukuran kecil yang tengahnya dilubangi untuk dirangkai dengan benang sehingga menjadi hiasan memperindah sebuah benda atau bahkan sebagai alat mempercantik diri. Manik-manik sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari untuk menghias mulai dari baju khas daerah setempat dan aksesoris pelengkapannya, seperti gelang, kalung, hiasan di kepala dan sebagainya, sama seperti yang dikenakan oleh penyanyi dalam adegan di video klip “Lembuswana”.

### **Kesimpulan**

Setelah melakukan analisis dan penelitian yang telah dijelaskan dalam bab IV, terdapat makna-makna khusus yang merepresentasikan budaya masyarakat kutai dalam video klip “Lembuswana”. Video klip dianggap media yang baik untuk mengkomunikasikan budaya, karena dengan penyajian audio-visual yang menarik, nilai-nilai budaya akan dengan mudah diterima oleh generasi penerus. Berdasarkan hasil penelitian pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. Terdapat beberapa jenis tanda yang ditampilkan dalam video klip tersebut, yaitu:
  - a. Ikon  
Tanda tipe ikon merupakan tanda yang memiliki kesamaan atau kemiripan dengan penandanya. Tanda tipe ikon yang ditemukan dalam video klip berupa langit, awan, pohon, sungai, penyanyi (Nadira Arisanti), patung Lembuswana, perahu, gerbang, gedung Museum Mulawarman, dan jalan raya.
  - b. Indeks  
Tanda tipe indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan kasual dengan penandanya seperti hubungan sebab-akibat atau langsung merujuk pada kenyataan. Tanda tipe indeks yang ditemukan dalam video klip ini adalah suasana perkotaan yang nyaman dan hijau, suasana langit yang cerah di siang hari, dan letak kota di pinggir sungai yang strategis.
  - c. Simbol

Tanda tipe simbol merupakan tanda yang penandanya bersifat arbiter atau semena, dan yang oleh kaidah secara konvensi telah diterima oleh masyarakat. Dalam video klip ini tanda tipe simbol berupa penerapan warna pada obyek yang telah diasosiasikan secara universal. Warna-warna tersebut terdiri dari biru, putih, merah muda, hijau, emas, kuning, merah, dan hitam.

2. Melalui temuan tanda dalam video klip tersebut, terkandung nilai-nilai budaya masyarakat kutai yang ditampilkan. Nilai-nilai tersebut terdapat pada tanda-tanda yang secara khusus merepresentasikan budaya masyarakat kutai. Representasi budaya yang ditampilkan terdiri dari beberapa unsur yaitu sistem religi (kepercayaan masyarakat kutai terhadap makhluk mitos Lembuswana) sistem kemasyarakatan (adanya feodalisme dalam masyarakat), kesenian daerah (seni rupa, seni sastra, dan kerajinan tangan), sistem mata pencaharian masyarakat (nelayan, pemburu, dan pedagang), serta teknologi berupa transportasi sungai dan alat tenun. Pembuat video klip juga menampilkan beberapa unsur budaya ciri khas masyarakat kutai yang terkenal akan sejarahnya sebagai kawasan Kerajaan Hindu tertua di Indonesia. Khususnya patung Lembuswana yang dikenal sebagai lambang Kerajaan Kutai begitu banyak ditampilkan. Hal ini mengkomunikasikan bahwa Lembuswana dan segala nilai-nilai yang terkandung di dalamnya merupakan identitas masyarakat kutai. Melalui video klip ini, diharapkan dapat memberi pengetahuan kepada generasi penerus tentang sejarah daerah asal dan meningkatkan *sence of belonging* (rasa memiliki) terhadap budaya sendiri. Selain itu pembuat video klip juga berusaha menampilkan pemandangan kota yang indah melalui beberapa teknik pengambilan gambar (*angle*) sehingga memberi efek yang dramatis. Pembuat video klip berusaha menampilkan keindahan kota pada setiap sisinya, memberi kesan bahwa “Kota Raja” merupakan kota yang sejuk dan hijau, serta nyaman untuk disinggahi. Hal ini bertujuan untuk menarik wisatawan sehingga mau berkunjung atau menghabiskan waktu liburnya ke Kutai Kartanegara dan menjadikan Kutai Kartanegara sebagai destinasi wisata internasional yang lebih dikenal di kancah dunia.

### **Saran**

Dalam pelaksanaan penelitian, ada beberapa catatan yang perlu diperhatikan dan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya. Diharapkan saran-saran ini dapat dijadikan masukan yang baik dan berguna untuk semua pihak. Adapun beberapa saran yang diberikan setelah penelitian ini, yaitu:

1. Untuk pembuat video klip, pemilihan latar belakang sudah tepat karena telah menampilkan unsur-unsur budaya. Namun teknik pengambilan gambar terlalu monoton dan berulang-ulang sehingga kurang menarik bagi *audience*. Diharapkan pembuat video dapat lebih kreatif dan dapat mengeksplor budaya lokal.

2. Pencahayaan pada saat pengambilan gambar kurang baik dan tidak konsisten sehingga gambar yang dihasilkan kurang maksimal. Sehingga tanda-tanda budaya tidak dapat dianalisis lebih mendalam.
3. Ekspresi penyanyi dalam video klip seringkali terlihat kaku dan tidak natural. Sebaiknya dilakukan pengulangan pengambilan gambar dengan memberikan beberapa pengarahan terhadap penyanyi, sampai penyanyi dapat mendapatkan ekspresi yang lebih baik dan alami.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adham, D. (2013). *Salasilah Kutai*. Cetakan ke-5. Kutai Kartanegara : Humas & Protokol Kab. Kutai Kartanegara.
- Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, & Siti Karlinah. (2007). *Komunikasi Massa*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Danesi, Marcel. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra.
- (2010). *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Fiske, John, (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Perkasa.
- Hartley, John. (2009). *Communication, Cultural, and Media Studies: Konsep Kunci*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Koentjaraningrat, (1996). *Pengantar Antropologi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Metha, Aline, (2014). *The True Power of Color*. Yogyakarta :Octopus Publishing House.
- Rivers, William L., Jay,W.J. & Theodore Peterson, (2003). *Media Massa & Masyarakat Modern - Edisi Kedua*. Terj. Haris Munanda & Dudy Priatna. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Setiadi, Elly M., Kama A. Hakam & Ridwan Effendi. (2010). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Edisi Kedua. Jakarta : Kencana.
- Sobur, Alex, (2003). *Semiotika Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- (2012). *Analisis Teks Media*: Cet.6. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Soekanto, Soerjono. (2009). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Suprpto, Tommy, (2009). *Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi*. Yogyakarta : MedPress.
- West, Richard & Lynn H. Turner. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi - Edisi 3*. Terj. Maria Natalia Damayanti Maer. Jakarta : Salemba Humanika.
- Widagdho, Djoko, (2003). *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara.

### **Sumber Skripsi**

- Inge, Rotua Uli. (2012). *Representasi Budaya Dalam Iklan Pariwisata*. Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia. From: <http://lib.ui.ac.id>. diunduh tanggal 27 Agustus 2014.
- Kolly, Andreas Stenly. (2013). *Analisis Semiotika Representasi Kebudayaan Indonesia Dalam Iklan Kuku Bima Energi Edisi Flores, Nusa Tenggara*



- Timur di Media Televisi*. Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman.
- Mahendra, Antonius Ari Lutfi. (2010). *Pembuatan Video Klip Band Keraton Berjudul "Desahan Hati"*. Undergraduate thesis, STIKOM Surabaya. From: <http://sir.stikom.edu/1/4/BAB%20II.pdf> diunduh tanggal 29 September 2014.
- Margaretha, Yessy. (2011). *Media Massa Dan Tindakan Memilih ( Studi Deskriptif Peran Media Massa Terhadap Tindakan Memilih Masyarakat Dalam Pemilihan Kepala Daerah Kabupaten Karo Periode 2010-2015 Di Desa Ketaren Kecamatan Kabanjahe)*. Program S1 Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Utara. From: <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/26715> diunduh tanggal 15 November 2014.
- Nusa, Okto Delfisianus Tungga, (2011). Analisis Semiotika Makna Pesan Iklan Air Minum Dalam Kemasan AQUA versi "Sumber Air Su Dekat" di Media Televisi. Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta. From: <http://repository.upnyk.ac.id/1599/1/SKRIPSI.pdf> diunduh tanggal 26 November 2014.
- Sanjaya, Yusuf Bangkit. (2012). *Makna Ikon Video Klip ( Analisis Semiotika Video Klip Armada Racun "Amerika" Versi 1 )*. Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Satya Wacana. From: <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/1067>. diunduh tanggal 29 Agustus 2014.

### **Sumber Lain**

- Kebudayaan di Kutai Kartanegara. <http://ziantireha.wordpress.com/2013/01/31> diunduh 5 November 2014.
- Kehidupan Kutai dan Kehidupan Masyarakatnya. <http://ssbelajar.blogspot.com/2012/05/kerajaan-kutai-dan-kehidupan.html> diunduh tanggal 26 November 2014
- Manik-Manik Mutu Manikam Kalimantan. <https://natsirace.wordpress.com/> diunduh 10 Januari 2015.
- Metodelogi Penelitian Komunikasi (Analisis Isi, Wacana, Semiotika, Framing, Kebijakan Redaksional, dan Analisis Korelasional). <https://shindohjourney.wordpress.com> diunduh tanggal 25 November 2014.
- Mitologi Kutai: Legenda Naga Erau dan Puteri Karang Melenu. <http://kesultanan.kutaiartanegara.com/mitologi2.php> diunduh 2 November 2014
- Sejarah Video Klip. [http://xeoon.blogspot.com/2013/06/sejarah-video-klip\\_16.html](http://xeoon.blogspot.com/2013/06/sejarah-video-klip_16.html) diunduh 10 November 2014.
- Ulap Doyo (Kain Tenun Khas Dayak Benuaq). <http://budayapedia.blogspot.com/> diunduh 10 Januari 2015.