

# yupi\_yuandita.docx

*by*

---

**Submission date:** 07-Jun-2023 01:06PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2110834646

**File name:** yupi\_yuandita.docx (493.06K)

**Word count:** 3673

**Character count:** 22992



DOI:

## Analisis Perilaku Manusia Pada Musik Video “Monster” Karya Seulgi dan Irene (Studi Semiotika Roland Barthes)

Yupi Yuandita<sup>1\*</sup>, Nur Maghfirah Aesthetika<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jl. Mojopahit No.666 B, Sidowayah, Celep, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Indonesia, 61215

\* Email Korespondensi: fira@umsida.ac.id

### ABSTRAK

Kata kunci:  
Perilaku  
Roland Barthes  
Semiotika  
Video

Musik video merupakan bentuk visualisasi pemaknaan dari lagu yang diharapkan mampu menyampaikan luapan emosi maupun pesannya, bahkan saat ini musik video digunakan sebagai media promosi bagi seorang penyanyi, sehingga dalam perkembangannya, musik video mulai memperhatikan nilai estetika dan aspek kebahasaan. Ada beberapa pesan yang dituangkan dalam visualisasi musik video dengan tujuan agar para penggemar lebih mudah menyerap pesan yang dikirimkan oleh penyanyi melalui tanda-tanda ataupun simbol-simbol. Tanda-tanda pesan non-verbal dalam musik video dapat berupa lirik lagu, tarian, tata rias serta tata busana, adegan yang ditampilkan dan alur cerita. Tujuan dari analisis ini yakni memberikan pemaknaan terhadap tanda-tanda terkait perilaku manusia yang ada pada musik video Monster oleh Irene dan Seulgi dengan menggunakan metode analisa semiotika Roland Barthes. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis semiotika. Pengumpulan data dapat diperoleh dari akun YouTube SMTOWN serta beberapa media hasil wawancara dengan Seulgi dan Irene. Penelitian ini mendapatkan kesimpulan bahwa Analisa Semiotika pada musik video Monster karya Irene dan Seulgi mampu membuktikan adanya perilaku manusia seperti sifat ingin berkuasa, baik dan buruk manusia, dan keserakahan melalui tanda-tanda visualisasi pada musik video yang terdapat pada audio atau lirik lagu, tata rias, tata busana maupun properti yang ditampilkan. Perubahan perilaku manusia dapat disebabkan oleh kondisi eksternal seperti perasaan yang tersinggung. Emosi yang tidak terkontrol tidak dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.

### ABSTRACT

Keyword:  
Behavior  
Roland Barthes  
Semiotic  
Video

*Music video is a form of visualizing the meaning of a song that is expected to be able to convey emotions and messages, even today music video is used as a promotional medium for singers, so that in its development, music video has begun to pay attention to aesthetic values and linguistic aspects. There are several messages set forth in the music video visualization with the aim of making it easier for fans to absorb messages sent by singers through signs or symbols. Signs of non-verbal messages in music video can be in the form of song lyrics, dance, make-up or stylist, scenes shown and storylines. The purpose of this analysis is to provide meaning to the signs in Monster music video by Seulgi and Irene using Roland Barthes' semiotic analysis method. This research method uses a qualitative approach with semiotic analysis. Data collection can be obtained from the SMTOWN YouTube account as well as from several media interviews with Seulgi and Irene. This study draws the conclusion that semiotic analysis of "Monster" music video is able to prove the existence of human behavior such as the good and bad of humans through the visualization signs in music video. Changes in human behavior can be caused by external conditions such as feeling offended. Uncontrolled emotions cannot solve existing problems.*

## PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan persyaratan hidup manusia. Tidak hanya melalui kata-kata lisan yang terucap, komunikasi yang dilakukan antara satu orang dengan yang lainnya juga dapat melalui tulisan. Secara umum, komunikasi dapat terbagi menjadi dua, yakni

komunikasi secara verbal dan komunikasi secara non verbal. Komunikasi secara non-verbal dapat diperoleh dari bahasa isyarat, kode, mimik muka, intonasi bicara dan gesture tubuh. Dengan istilah yang lebih sederhana, komunikasi secara non-verbal mempunyai

tujuan sebagai bentuk pengungkapan emosi atau perasaan yang tidak dapat dikomunikasikan secara verbal. (I. Putri, 2018) Itulah sebabnya, komunikasi non-verbal dapat menguatkan pesan dari komunikasi verbal.

Menurut Mayinger yang dikutip oleh (N. B. Putri & Putri, 2020) menyatakan bahwa komunikasi non-verbal dapat dibagi menjadi empat kategori, yakni fisik, estetika, tanda, dan simbolis. Salah satu yang menjadi fokus pada kategori komunikasi non-verbal adalah tanda. Tanda dapat dijabarkan melalui gambar, pola, dan gerakan yang menciptakan makna seperti tarian. Adapun dalam proses penyampaiannya, komunikasi dapat dibagi menjadi komunikasi secara langsung dan komunikasi tidak langsung.

Dapat diartikan komunikasi langsung jika dua orang atau lebih berkomunikasi secara tatap muka tanpa melalui perantara media dan saling mendapatkan respon atau umpan balik. Sedangkan komunikasi tidak langsung berarti menggunakan media sebagai salah satu alat untuk menyampaikan pesan tersebut, salah satunya ialah musik video. Dalam arti yang sederhana, musik video dapat diartikan sebagai bentuk visualisasi gambar bergerak yang diharapkan dapat menjelaskan makna dari simbol atau tanda yang terdapat pada lagu. Pada musik video yang bagus dapat dilihat dari bagaimana komunikasi atau penyanyi mampu menuangkan ungkapan emosi dan perasaannya kedalam bahasa visual baik dari segi aspek keindahan maupun aspek kebahasaan dan makna pada penggemarnya. Pada dasarnya, bahasa merupakan salah satu sistem tanda yang tidak dapat berfungsi dengan sendirinya. Karena itu, tanda tersebut akan berlaku jika memiliki hubungan dengan tanda yang lain, diantaranya pada taraf semantik, sintaksis, dan pragmatik (Septiana, 2019).

Musik video digunakan oleh para seniman musik untuk menunjukkan makna dari sebuah lagu tersebut. Dalam perkembangan media, musik pada dalam piringan hitam yang diputar dengan *gramophone*, selanjutnya berkembang menjadi kaset pita, seiring dengan berkembangnya zaman, lahirlah kepingan *compact disk*, yang selanjutnya bergeser menjadi format mp3, dan di era 4.0 ini orang-orang dengan mudah dapat mengakses karya musik melalui *streaming platform* digital seperti YouTube yang menyediakan streaming musik video dan dapat dinikmati secara gratis (Muhammad & Rachman, 2020).

Selain bertujuan untuk menyampaikan makna lagu, musik video juga dapat digunakan sebagai media promosi album rekaman. Di dalam musik video tentunya memiliki makna yang tersirat pada tanda-tanda, gerakan tubuh, maupun lirik lagu. Tanda-tanda semiotika menurut Roland Barthes terbagi menjadi dua tingkatan, yakni denotasi dan konotasi. Serta makna yang dapat mendeskripsikan tanda denotasi dan konotasi secara detail.

*Monster* merupakan lagu yang dibawakan oleh Seulgi dan Irene. Seulgi dan Irene merupakan anggota *girl group k-pop (korean pop)* Red Velvet yang sudah debut sejak 1 Agustus 2014 lalu. *Monster* merupakan mini album Seulgi dan Irene yang dirilis pada tanggal 7 Juli 2020 yang berisi beberapa lagu, diantaranya yakni *Monster*, *Diamond*, *Feel Good*, *Jelly*, dan *Uncover*. Seulgi dan Irene membentuk *sub-unit* untuk merilis mini album tersebut, yang mana album *Monster* memiliki dua versi, yakni versi *middle note* dan *top note*. Secara keseluruhan album tersebut tidak memiliki perbedaan yang signifikan, hanya *cover* dan buklet foto yang membedakan setiap versinya.

Jika dilihat dari segi musik video dan lirik keseluruhan, *Monster* menceritakan tentang seseorang yang mempunyai sisi baik dan buruk. Dalam liriknya "Satu pencahayaan, namun kenapa ada dua bayangan? Hal lain dalam diriku sepertinya telah membuka mata" mempunyai makna bahwa baik dan jahat itu berdampingan di dalam diri seseorang. Sekalipun seseorang tampak baik, keserakahan dan godaan akan selalu ada bersama di dalamnya. Oleh karena itu, diri seseorang tidak boleh dikuasai sisi keburukan yang dapat membuat orang tersebut kehilangan kontrol emosi. Konsep musik video *Monster* juga syarat akan adegan yang cenderung gelap, seperti tata rias serta tata busana yang kuat, koreografi dan properti pendukung yang seram. Melalui musik video *Monster* oleh Seulgi dan Irene, penulis mencoba meneliti tanda-tanda pemaknaan semiotika menurut Roland Barthes. Yang mana tanda-tanda tersebut akan dihubungkan dengan perilaku manusia.

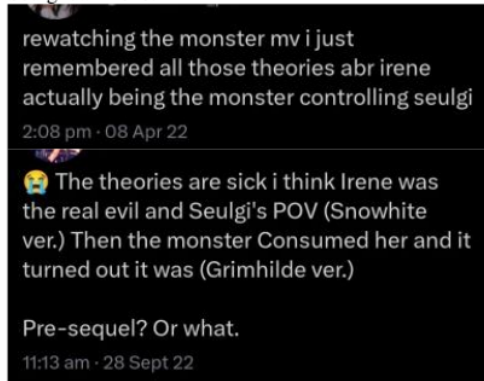
Pada dasarnya perilaku manusia dapat dipicu oleh emosi maupun tekanan sosial. Oleh karenanya, sikap manusia dapat mempengaruhi perilaku manusia itu sendiri. Pembentukan perilaku juga dipengaruhi oleh kebiasaan atau pengalaman. Dalam psikologi (Armando, 2018), ada berbagai pendekatan tentang perilaku manusia, yakni neurobiologis (yang terjadi antara aktivitas otak dengan pengalaman seperti adanya reaksi emosi), psikoanalisis (perilaku yang dipengaruhi oleh pikiran, ketakutan atau keinginan yang tidak disadari oleh manusia), dan *behaviorisme* (dari pengalaman).

Menurut Roland Barthes, ada dua tingkatan penandaan pada semiotika, yakni tingkat denotasi serta tingkat konotasi. Tingkat denotasi yakni tingkat pertanyaan yang menjelaskan hubungan antara signifier dan signified, at.6 dengan pengertian sederhana diartikan sebagai hubungan antara tanda serta landasannya pada realitas yang dapat menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti (Yelly, 2019). Secara semiotika, pesan merupakan penanda sedangkan makna dari pesan tersebut adalah petanda. Pesan yang tertangkap oleh panca indra manusia juga dapat disebut sebagai tanda denotasi.

Menurut (Riwu & Pujiati, 2018) semiotika pada tingkatan kedua yakni konotasi, yang mana pada tingkatan konotasi ini berisi tentang pesan secara

implisit atau makna yang tidak tentu, karena hal ini berkaitan dengan psikologis, perasaan, dan keyakinan. Serta terdapat makna yang dapat menggambarkan kedua tanda tersebut secara detail dan ringkas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisa tanda semiotika yang berhubungan dengan perilaku manusia serta makna yang ada pada musik video *Monster* oleh Seulgi dan Irene dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Rumusan masalahnya adalah makna apa yang terdapat pada musik video *Monster* karya Seulgi dan Irene. Dan alasan penulis memilih judul “Analisis Perilaku Manusia Pada Musik Video “Monster” Karya Seulgi Dan Irene (Studi Semiotika Roland Barthes)” adalah karena musik video ini masih sering menjadi topik pembahasan di media sosial Twitter mengenai teori apa yang ada di dalam musik videonya serta teori yang berhubungan antara musik video *Monster* dengan musik video Red Velvet selanjutnya, seperti cerita berkesinambungan. Berikut salah dua cuitan yang masih membicarakan musik video *Monster* oleh Seulgi dan Irene:



**Gambar 1.** Cuitan yang masih membicarakan musik video *Monster* karya Seulgi dan Irene

**7**  
**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika. Menurut Creswell yang dikutip oleh (Riwu & Pujiati, 2018) penelitian deskriptif kualitatif yakni digunakan peneliti yang tertarik pada proses pemaknaan dan pemahaman yang diambil dari kata-kata atau gambar. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha mendeskripsikan tentang makna dari tanda yang ada pada musik video *Monster* oleh Seulgi dan Irene.

Dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan adanya penilaian subjektif dan

intersubjektif. Kemudian peneliti juga menilai adanya tanda verbal melalui lirik lagu, serta non-verbal seperti riasan wajah, properti, dan gerakan dalam tarian.

1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Pertanda)
3. <i>Denotatif sign</i> (tanda denotatif)	
2. <i>Connotative Signifier</i> (penanda konotatif)	3. <i>Connotative Signified</i> (Pertanda Konotatif)
4. <i>Connotative Signifier</i> (tanda Konotatif)	

**Gambar 2.** Teori Semiotika Roland Barthes. Sumber Google.com

**9**  
Dalam menganalisa maknanya, peneliti menggunakan teori semiotika Roland Barthes, yang mana teori ini dikembangkan dari teori pertanda-penanda yang dicetuskan oleh Ferdinand de Saussure. Data dapat terkumpul melalui observasi pada musik video *Monster* di kanal youtube SMTown. Data premier yakni berupa musik video *Monster* itu sendiri. Serta data sekunder yang diperoleh dari buku, jurnal, dan situs yang dianggap relevan. Adapun data pendukung yang dapat diperoleh dari hasil wawancara beberapa media online dengan Seulgi dan Irene.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dengan menggunakan semiotika Roland Barthes maka peneliti akan menyajikan data yang berupa *signifier* atau tanda, *signified* atau petanda, denotasi, dan konotasi yang berupa gambar tangkapan layar serta lirik lagu. Tanda, petanda, denotasi dan konotasi tersebut akan saling berhubungan yang membentuk sebuah pemaknaan.

**Tabel 1.** Scene 1, menit ke 0.28

Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)
Dua orang perempuan yang sedang menari.	Dua perempuan yang sedang menari dengan pencahayaan yang membelakangi keduanya.



### Tanda Denotasi



#### Penanda Konotasi

Dua perempuan sedang menari dengan latar belakang warna merah dan biru. Adapun lirik lagu yang bertepatan dengan adegan tersebut yakni “Satu pencahayaan, tapi kenapa ada dua bayangan?”.

#### Petanda Konotasi

Dari beberapa literatur, penulis dapat menyimpulkan bahwa latar belakang warna merah memiliki tanda kemarahan, kekerasan, dan semangat. Sedangkan latar belakang warna biru memiliki makna ketenangan dan dinamis. Pengambilan gambar dengan membelakangi cahaya menandakan bahwa mereka ingin menunjukkan bayangan. Kemudian pada lirik lagu “Satu pencahayaan, tapi kenapa ada dua bayangan?” jika disimpulkan dengan melihat arti perilaku manusia, maka dapat diartikan bahwa manusia memiliki sisi yang berbeda.

#### Konotasi

“Satu pencahayaan, tapi kenapa ada dua bayangan?”, makna yang ditonjolkan oleh pembuat video ialah, pada dasarnya manusia memiliki dua sisi yang berbeda, satu sisi penuh dengan ketenangan dan satu sisi lainnya ada semangat, emosional, dan kekerasan. Semua perilaku manusia akan muncul tergantung dengan

situasi. Dalam buku psikologi komunikasi (Armando, 2018) disebutkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang, yakni faktor personal dan faktor situasional. Maka, dapat diartikan bahwa perilaku emosional seseorang akan menonjol jika lingkungan sekitar membuatnya marah atau tersinggung. Hal ini didapat karena manusia memiliki insting yang membuat dirinya mengeluarkan amarah dan begitupun sebaliknya, jika lingkungan sekitar membuatnya nyaman, maka perilaku yang akan ditonjolkan ialah perasaan senang. Kita harus mengetahui bahwa meluapkan emosi kepada orang lain bisa menyakiti orang lain, sehingga sisi untuk meredakan emosi juga diperlukan agar perilaku yang diambil tetap stabil dan sesuai dengan kondisinya, hal ini disebut dengan reaksi afektif.

**Tabel 2.** Scene 2, menit ke 0.33

Penanda (Signifier)	Petanda (Signified)
Seorang perempuan yang memakai riasan mencolok.	Seorang perempuan yang sedang menari dengan riasan wajah yang mencolok serta busana yang serba hitam.

### Tanda Denotasi




#### Penanda Konotasi

Dalam scene ini seorang perempuan sedang menari dengan riasan yang mencolok. Pembuat video ingin memperlihatkan sisi antagonis dalam dirinya. Hal ini dapat terlihat pada bentuk

#### Petanda Konotasi

Dalam scene ini, makna yang ingin diperlihatkan adalah bahwa manusia memiliki tendensi untuk melampiaskan amarah. Hal ini dipicu oleh situasional sekitar yang membuatnya

<p>alis yang tegas, serta <i>eyeliner</i> bawah mata yang tebal dan menukik. Antagonis ialah tokoh yang digambarkan berwatak buruk atau negatif. Gambar diambil secara <i>big close up</i> untuk memperjelas ekspresi wajah yang terlihat marah dengan mata sedikit melotot. Ekspresi wajah seringkali menampilkan suasana hati seseorang. Menyambung dengan scene 1, pada table 1, dengan lirik “Satu pencahayaan, tapi kenapa ada dua bayangan?”, maka yang dimaksud dengan “Hal lain dalam diriku telah membuka mata” dapat dimaknai sebagai perilaku manusia yang lain telah bangkit, yakni sisi negatif dirinya.</p>	<p>tersinggung. Pada dasarnya semua manusia memiliki emosi yang berbeda-beda, sehingga kita tidak pernah tau sesensitif apa perasaan orang lain. Kemudian, pada riasan wajah yang memperlihatkan alis serta <i>eyeliner</i> yang tegas, dapat diperoleh makna bahwa seringkali seseorang dengan riasan tebal mempunyai kesan yang buruk.</p>	<p><b>Penanda (Signifier)</b>                  Dalam gambar terlihat seorang perempuan sedang membawa boneka dan dikelilingi oleh boneka. Serta memakai riasan dengan tatanan yang garang dan mata yang menukik tajam.</p>	<p><b>Petanda (Signified)</b>                  Boneka adalah sejenis mainan tiruan yang mempunyai bermacam-macam bentuk, seperti bentuk hewan, buah, manusia dan lain sebagainya. Namun dalam scene ini, boneka dapat merepresentasikan orang yang hanya menjadi mainan orang lain. Artinya, seseorang tersebut mempunyai kekuasaan sehingga dengan mudah mengontrol orang lain.</p>
<p><b>Tanda Denotasi</b></p>			
			
<p style="text-align: center;"><b>Konotasi</b></p> <p>Pada dasarnya, tingkat sensitif perasaan orang berbeda-beda. Amarah seseorang juga dapat ditimbulkan dari berbagai hal, misalnya keadaan sekitar yang membuatnya tidak nyaman. Kita tidak bisa mengontrol reaksi orang lain terhadap apa yang kita lakukan, namun kita dapat mengontrol untuk menjaga tutur kata atau perilaku yang bisa menimbulkan orang lain tersinggung. Oleh karenanya, introspeksi diri masing-masing itu sangat diperlukan, agar emosi tetap stabil.</p>		<p><b>Penanda Konotasi</b>                  Dalam scene ini terdapat seorang perempuan yang memakai riasan tebal dan menunjukkan ekspresi marah. Seorang perempuan tersebut membawa boneka dan dikelilingi oleh boneka yang berbentuk manusia dan memakai riasan serta busana yang mewah.</p>	<p><b>Petanda Konotasi</b>                  Boneka dapat merepresentasikan orang yang hanya menjadi mainan orang lain. Dalam scene ini dapat diperoleh makna bahwasanya manusia memiliki salah satu sifat buruk dalam dirinya jika tidak dapat mengontrol ego, yakni sifat serakah dan ingin berkuasa. Ego adalah struktur kepribadian yang membawa seseorang untuk menjejak pada kenyataan sosial.</p>
<p><b>Tabel 3.</b> Scene 3, menit ke 1.19</p>			

	<p>(Armando, 2018) Sifat manusia yang ingin berkuasa dapat dipicu oleh perasaan yang tidak pernah merasa puas atas apa yang sudah dimilikinya, sehingga orang-orang tersebut akan mengontrol orang-orang untuk menuruti apapun yang diinginkannya.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Konotasi</b></p> <p>Rasa tidak pernah puas seperti menjadi perasaan paling dasar seorang manusia. Namun, memiliki perasaan ingin memiliki sesuatu atau ego merupakan hal yang wajar terjadi pada setiap individu manusia. Meskipun kita memiliki kekuasaan yang berlimpah, kita harus berusaha lebih keras untuk mencapai sesuatu tersebut, bukan menggunakan kekuasaan untuk mempermainkan orang lain seperti boneka agar menuruti keinginan kita. Hal itu sangat tidak dibenarkan.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Penanda Konotasi</b></p> <p>Seorang perempuan memakai riasan seperti monster yang memiliki dua tanduk, mata merah dan wajah yang sedikit hancur. Pengambilan gambar secara close up memperjelas ekspresi orang tersebut yang sedang tersenyum miring. Adapun lirik lagu yang bertepatan dengan scene ini, yakni "Aku adalah monster kecil".</p>	
<b>Tabel 4. Scene 4, menit ke 1.48</b>		
<p style="text-align: center;"><b>Penanda (Signifier)</b></p> <p>Seorang perempuan memakai riasan seperti monster.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Petanda (Signified)</b></p> <p>Dalam kamus besar bahasa Indonesia, monster dapat diartikan makhluk yang sifat dan rupanya sangat menyimpang dari biasa. Seringkali monster digambarkan sebagai makhluk yang berperilaku melewati batas untuk memenuhi nafsunya.</p>	
<b>Tanda Denotasi</b>		
<b>Konotasi</b>		
<p style="text-align: center;">Untuk mendapatkan validasi dari orang lain,</p>		

tidak selalu harus berperilaku jahat yang menunjukkan kekuasaan. Namun perasaan ingin divalidasi bisa didapatkan melalui bakat kita yang luar biasa, misalnya bernyanyi dan menari. Orang-orang akan melihat betapa berbakatnya seseorang sehingga dapat disebut monster jika bakat tersebut tersalurkan dengan baik.

bertepatan dengan scene ini, yaitu “Namun, Monster akan hidup selamanya”

**Konotasi**

Untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan, manusia perlu berusaha keras dengan hasilnya sendiri, bukan dengan bermain kotor seperti mengancam seseorang. Membuat ancaman pada seseorang tidak akan menyelesaikan permasalahan yang diinginkan, namun dapat memperkeruh keadaan.

**Tabel 5.** Scene 5, menit ke 2.14

<b>Penanda (Signifier)</b>	<b>Penanda (Signified)</b>
Seorang perempuan yang menodongkan pistol ke arah kamera.	Tidak semua masalah dapat diselesaikan dengan ancaman. Pistol adalah senjata api yang kerap kali digunakan untuk berlindung dan atau menyerang. Dilihat dari scene ini, seseorang menodongkan pistol karena ingin memperlihatkan sebagai bentuk ancaman.

**Tabel 6.** Scene 6, menit ke 2.30

<b>Penanda (Signifier)</b>	<b>Petanda (Signified)</b>
Seorang perempuan yang membawa lilin.	Lilin yang menyala dapat diartikan sebagai harapan yang dapat terkabul.

**Tanda Denotasi**



**Tanda Denotasi**



<b>Penanda Konotasi</b>	<b>Petanda Konotasi</b>
Seorang perempuan yang membawa lilin putih menyala, serta lirik lagu yang bertepatan “Di atas badan itu akan kuberi mantra”.	Dari beberapa literatur yang penulis baca, mantra merupakan sekumpulan suku kata, suara atau kalimat yang dapat dipercaya memiliki energi spiritual. Dikutip dari jurnal berjudul Ideologi Islam-Jawa Pada Kumpulan Puisi Mantra Orang Jawa Sapardi Djoko Damono, (Isnaini, 2018) mantra merupakan sebuah komunikasi satu arah

<b>Penanda Konotasi</b>	<b>Petanda Konotasi</b>
Seorang perempuan yang sedang menodongkan pistol ke arah kamera. Gambar diambil dengan cara <i>close up</i> untuk memperjelas ekspresi Seulgi yang terlihat garang karena tata rias yang tegas dan <i>eyeliner</i> yang menukik tajam. Adapun lirik lagu yang	Pada scene ini, konsep yang ingin ditonjolkan adalah bentuk ancaman dari seseorang yang ingin berkuasa. Seulgi menunjukkan kekuasannya dilihat dari ia yang memiliki pistol, karena tidak semua orang bisa memiliki pistol.



	<p>yang ditujukan pada sesuatu yang dianggap dapat membantu mengabdikan permohonan si pengucap mantra. Konsep perilaku yang ingin ditonjolkan pada scene ini adalah seseorang yang tidak pernah puas atas pencapaian dirinya. Sehingga seseorang akan melakukan segala upaya termasuk memberi mantra kepada orang lain, agar orang lain mengabdikan harapannya.</p>
--	---

#### **Konotasi**

Konsep perasaan yang ingin memiliki segalanya merupakan tindakan yang kurang baik. Karena pada konsep ini terlihat bahwa manusia tidak akan pernah puas dengan apa yang telah didupakannya. Namun, jika ada suatu hal yang diinginkan, seseorang harus berusaha lagi agar mendapatkan sesuatu tersebut, bukan dengan menyuruh orang lain untuk patuh terhadap apa yang kita harapkan.

Dalam hasil penelitian ini dapat dilihat terdapat representasi perilaku buruk manusia dalam hal menginginkan sesuatu, seperti mengancam, mempermainkan orang lain, dan menunjukkan kekuasaannya.

#### ***Emosi Yang Tidak Terkontrol Tidak Dapat Menemukan Solusi***

Emosi yang tidak terkontrol akan membuat masalah semakin runyam. Untuk menyelesaikan masalah seperti menginginkan sesuatu, tidak seharusnya seseorang menggunakan ancaman atau kekuasaannya. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 5, yang mana Seulgi mengancam

menggunakan pistol untuk menunjukkan kekuasaannya. Meskipun ini dipengaruhi keadaan yang membuatnya meluapkan emosi, tidak seharusnya manusia bertindak sejauh itu

#### ***Manusia Memiliki Dua Sisi Perilaku***

Setiap manusia akan memiliki sisi emosi yang buruk dan sisi emosi yang baik. Emosi merupakan salah satu reaksi yang melibatkan pengalaman dan perilaku seseorang untuk menghadapi suatu kondisi tertentu. Emosi yang baik ditandai dengan kestabilan perasaan dan perilaku seseorang dalam menangani masalah. Ketepatan berekspresi dalam kondisi tertentu juga bisa disebut sebagai kestabilan emosi.

Emosi yang negatif biasanya dipicu pada faktor eksternal yang menyinggung perasaan seseorang, sehingga orang tersebut melampiaskan dengan emosi marah, kesal, dan terkesan jahat. Maka, pengendalian emosi disituasi tertentu sangat diperlukan agar tidak lepas kontrol.

#### **Kesimpulan**

Pada dasarnya, manusia memiliki perilaku yang baik dan buruk. Emosi setiap manusia tergantung pada individu dan lingkungan eksternal. Selain keindahan visualisasi dan gerakan koreografi pada musik video "Monster" karya Seulgi dan Irene, terdapat makna perilaku manusia yang tergambar. Video musik tersebut menceritakan emosi yang tidak terkontrol karena suatu keinginan dan perasaan ingin berkuasa. Semua perasaan emosi dan perasaan ingin berkuasa tidak ditemukan solusi untuk meredakan emosi tersebut. Perilaku yang tergambar sangat buruk dalam mengatasi masalahnya, seperti jika ingin sesuatu, Seulgi akan menodongkan pistol dan mengirimkan mantra sehingga kenginannya terkabul. Ataupun Irene yang menggunakan boneka untuk mengontrol orang lain. Seluruh lirik lagu atau audio dan visualisasi hanya menggambarkan betapa emosionalnya Seulgi dan Irene.

Berdasarkan penelitian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa analisa semiotika pada musik video Monster karya Seulgi dan Irene mampu membuktikan adanya tanda perilaku manusia emosional, egois, selalu ingin berkuasa, serta baik dan buruk manusia. Hal tersebut dapat diperoleh dari audio, tata rias, tata busana, maupun properti yang ada dalam musik video. Dalam menganalisis makna atau konsep yang ada pada video tersebut, peneliti memerlukan proses yang cukup rumit. Hal ini dikarenakan visualisasi makna pada musik video sangat kreatif dan lirik lagu asli yang berbahasa Korea.

## References

- Armando, N. M. (2018). *Psikologi Komunikasi* (N. S (ed.); 9th ed.). PT Prasejati Mandiri.
- Isnaini, H. (2018). *Ideologi Islam-Jawa pada Kumpulan Puisi Mantra Orang Jawa Karya Sapardi Djoko Damono*. 1–18.
- Muhammad, Y. R., & Rachman, A. (2020). Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Karya Musik Di Era Industri 4.0 (Studi Kasus Pada Band Sendau Gurau Di Semarang). *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan Dan Pendidikan Musik*, 2(1), 23–30.
- Putri, I. (2018). *KOMUNIKASI NON VERBAL (MAKNA KINESIK) PESULAP DALAM PERTUNJUKAN SULAP KLASIK*. 18(1).
- Putri, N. B., & Putri, K. Y. S. (2020). Representasi Toxic Relationship Dalam Video Klip Kard–You in Me. *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, 14(1).
- Riwu, & Pujiati, T. (2018). *ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA FILM 3 DARA (KAJIAN SEMIOTIKA)*. 10(03), 212–223.
- Septi, R. (2019). MAKNA DENOTASI, KONOTASI DAN MITOS DALAM FILM WHO AM I KEIN SYSTEM IST SICHER (Suatu Analisis Semiotik). *Skripsi*, 13.
- Yelly, P. (2019). *ANALISIS MAKHLUK SUPERIOR (NAGA) DALAM LEGENDA DANAU KEMBAR (KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES; DUA PERTANDAAN JADI MITOS)*. *Serunai Bahasa Indonesia*, 16(2), 121–125.



# yupi\_yuandita.docx

---

## ORIGINALITY REPORT

---

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://jurmafis.untan.ac.id">jurmafis.untan.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://etheses.iainponorogo.ac.id">etheses.iainponorogo.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://jurnal.ugp.ac.id">jurnal.ugp.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://kanal.umsida.ac.id">kanal.umsida.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://journal.ubm.ac.id">journal.ubm.ac.id</a> Internet Source	1%

---

10

journal.unj.ac.id  
Internet Source

1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 1%

Exclude bibliography      On