

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Musik Sebagai Media Komunikasi

Dalam dunia komunikasi, musik adalah salah satu cara terbaik untuk menyampaikan konsep dan pendapat tentang topik tertentu. Berbagai jenis musik menawarkan berbagai cara untuk berkomunikasi dengan pendengarnya. Pesan-pesan yang terkandung dalam lirik sebuah lagu akan memengaruhi pendengarnya jika dipahami dengan benar. Sehingga, lirik lagu berfungsi sebagai salah satu alat komunikasi, baik dengan menyampaikan empati kepada cerita imajinatif maupun fakta.

Sebagai media komunikasi, lirik lagu menjadi sarana untuk bersimpati terhadap kisah imajinasi maupun realita yang terjadi. Harold Lasswell menyatakan dalam *The Structure and Function of Communication in Society* bahwa pertanyaan dasar, “*Who Says? What In? Which Channel? To Whom? With What Effect?*” adalah kunci untuk memahami komunikasi. Ketika menggunakan kerangka tersebut, pesan yang dirancang akan lebih efektif.

Manusia harus berkomunikasi dalam aktivitas sehari-hari mereka untuk dapat memenuhi kebutuhan hidup, karena sudah menjadi takdir manusia membutuhkan orang lain. Komunikasi dalam konteks hubungan antar manusia adalah komunikasi antara individu dan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Komunikasi selalu ada di berbagai bidang serta dapat ditemukan di berbagai bidang kehidupan manusia termasuk di bidang musik.

Seperti halnya komunikasi, musik juga memiliki banyak definisi yang diberikan oleh para ahli. Menurut (Suharyanto, 2017) kata “Musik” berasal dari bahasa Yunani “*Mousike*” yang kemudian dialihbahasakan ke bahasa Latin menjadi “*Musica*”. Istilah “*Mousice*” menunjukkan salah satu bidang seni yang diatur oleh “*Muses*”. Menurut Inayat Khan, musik adalah irama suara yang diatur dalam tatanan tertentu dan dapat diubah sebagai sarana berkomunikasi. Defini musik secara luas adalah bentuk seni suara yang menyampaikan perasaan dan pikiran

pembuatnya melalui elemen-elemen musik seperti harmoni, irama, struktur, melodi, bentuk lagu, dan ungkapan yang menjadi kesatuan (Khoiriyah & Sinaga, 2017).

Keterikatan antara komunikasi dengan musik dapat dilihat dari definisi keduanya. Dalam definisinya tentang musik, Inayat Khan mengatakan bahwa musik merupakan laras-laras yang diatur dengan aturan tertentu dan dapat diubah sebagai alat komunikasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa Inayat Khan secara eksplisit bermaksud untuk menggunakan musik sebagai alat komunikasi. Sedangkan menurut paradigma Lasswell, menjelaskan komunikasi merupakan proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.

## **2.2 Video Musik Sebagai Media Komunikasi Massa**

Media massa telah berkembang menjadi sumber informasi yang tidak bisa dilepaskan dalam kehidupan masyarakat sosial untuk mendapatkan berbagai jenis informasi. Dalam hal ini, media massa memainkan peran yang signifikan dalam mengembangkan dan memajukan pola pikir serta perspektif masyarakat tentang kehidupan. Menurut (Denis McQuail, 2010) media massa dapat digunakan sebagai alat masyarakat untuk mengontrol, mengelola, dan mengembangkan kekuatan lainnya, karena media massa memainkan peran penting dalam masyarakat yang sangat erat kaitannya dengan informasi. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa ada sejumlah masyarakat tertentu yang apatis terhadap kehadiran media massa dalam rutinitas masyarakat. Hal tersebut disebabkan karena media massa tidak seimbang dalam memberikan informasi dan pandangan kepada kelompok tertentu.

Media adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyebarkan informasi. Istilah media massa mengacu pada penggunaan sebagai bacaan publik atau masyarakat. Media massa memberikan informasi tentang perubahan, cara bagaimana sesuatu dapat bekerja dan hasil yang telah atau akan dicapai. Secara garis besar, fungsi utama media massa adalah untuk menyebarkan informasi dan mengiklankan barang serta jasa. Media massa menurut (Cangara, 2010) adalah sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber ke khalayak melalui alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, radio, televisi, film atau video, dan sebagainya.

Karakteristik media massa menurut (Cangara, 2010) terdiri dari lima hal, yaitu pertama bersifat melembaga, kedua bersifat satu arah, ketiga meluas dan serempak, keempat memakai peralatan teknis atau mekanis dan terakhir bersifat terbuka. Menurut Avery dan Sanford (dalam Kuswandi, 1996) media massa memiliki tiga fungsi, yaitu pertama *The surveillance of the environment*, yaitu mengamati lingkungan, kedua *The correlation of the part of society in responding to the environment*, yaitu mengadakan korelasi antar informasi data yang diperoleh dengan kebutuhan khalayak sasaran, karena komunikator lebih menekankan pada seleksi evaluasi dan interpretasi, ketiga *The transmission of the social heritage from one generation to the next* yaitu menyalurkan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Pada dasarnya, ketiga fungsi tersebut menilai media massa sebagai alat atau sarana yang secara sosiologis berfungsi untuk menghubungkan atau menyampaikan nilai-nilai tertentu kepada masyarakat. Media massa pada umumnya harus memenuhi ketiga tanggung jawab tersebut. Sedangkan menurut (Denis McQuail, 2010) mengemukakan fungsi media massa sebagai berikut:

1. Media merupakan produksi yang berubah dan berkembang sehingga dapat menciptakan lapangan kerja, barang dan jasa, serta menghidupkan industri lain yang terkait
2. Media massa adalah sumber kekuatan yang dapat digunakan sebagai pengganti kekuatan atau sumber lain untuk mengontrol, mengawasi, dan memberikan informasi kepada masyarakat
3. Media adalah forum yang semakin berkembang untuk menampilkan peristiwa kehidupan masyarakat di seluruh dunia
4. Media seringkali berfungsi sebagai alat untuk mengubah kehidupan, tidak hanya dalam hal tata cara, mode, dan simbol tetapi juga dalam hal gaya hidup dan norma-norma

Video sebagai media komunikasi massa memiliki peran penting dalam berbagai aspek sosial, budaya, politik, dan ilmiah. Video memungkinkan penyampaian pesan secara unik dan dapat membawa dampak signifikan dalam perubahan sosial masyarakat. Proses komunikasi melalui video melibatkan

transaksi di mana komunikasi menerima dan menginterpretasikan makna dari pesan yang diterima, yang dipengaruhi oleh latar belakang sosial dan budaya mereka. Keragaman khalayak dapat menghasilkan perbedaan dalam proses penerimaan dan pemaknaan pesan dari video, membuat video sebagai refleksi dan aktualisasi perkembangan masyarakat pada masanya.

Video musik sebagai media komunikasi massa memiliki peran yang signifikan dalam menyampaikan pesan, ide, dan emosi kepada audiens yang luas. Berikut adalah beberapa aspek penting mengenai video musik dalam konteks komunikasi massa:

1. **Penyampaian Pesan.** Video musik seringkali menyampaikan pesan yang mendalam melalui lirik dan visual. Pesan ini bisa berkaitan dengan tema sosial, politik, cinta, atau pengalaman pribadi. Dengan menggabungkan elemen audio dan visual, video musik dapat menyampaikan nuansa dan emosi yang lebih kuat dibandingkan dengan hanya mendengarkan lagu.
2. **Pengaruh Budaya.** Video musik dapat menciptakan atau memengaruhi tren budaya. Elemen yang digunakan seringkali mencerminkan nilai-nilai, gaya hidup, dan isu-isu yang relevan dalam masyarakat. Misalnya, video musik dapat mempromosikan kesadaran tentang isu-isu sosial seperti hak asasi manusia, lingkungan, atau kesehatan mental.
3. **Media Promosi.** Video musik berfungsi sebagai alat promosi yang efektif untuk artis dan label musik. Dengan mempublikasikan video musik di *platform* media massa seperti *Youtube* dan media sosial lain, artis dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan meningkatkan popularitas lagu atau album mereka.
4. **Interaksi dengan Audiens.** Video musik memungkinkan interaksi antara artis dan audiens. Melalui komentar, reaksi, dan berbagi di media sosial, audiens dapat terlibat langsung dengan konten, memberikan umpan balik, dan membangun komunitas di sekitar musik dan artis.
5. **Estetika Visual.** Elemen visual dalam video musik, seperti sinematografi, kostum dan pengeditan, berkontribusi pada pengalaman keseluruhan. Estetika visual dapat memperkuat tema lagu dan menciptakan daya tarik yang lebih besar bagi audiens.

6. Pendidikan dan Kesadaran. Beberapa video musik juga berfungsi sebagai alat pendidikan, menyampaikan informasi atau mengedukasi audiens tentang isu-isu tertentu. Misalnya, video musik yang mengangkat tema kesehatan atau kesadaran sosial dapat memberikan informasi yang bermanfaat kepada penonton.

Kesimpulannya, video musik sebagai media komunikasi massa tidak hanya berfungsi untuk menghibur, tetapi juga untuk menyampaikan pesan, memengaruhi budaya, dan membangun hubungan antara artis dan audiens. Dengan kekuatan visual dan audio yang dimiliki, video musik, menjadi salah satu bentuk komunikasi yang efektif dalam masyarakat *modern*.

Pada dasarnya, ada lima bahasa yang digunakan dalam video klip, yakni bahasa irama (ritme), bahasa instrument musik (musikalisasi), bahasa nada, bahasa lirik dan bahasa penampilan (*performance*). Sangat penting untuk mempertimbangkan kelima bahasa ini agar ide kreatif yang dihasilkan sesuai dengan konsep yang akan digunakan untuk video musik. Para musisi akan bekerja sama dengan sutradara untuk memvisualisasikan atau merepresentasikan musik yang mereka ciptakan dalam gambar yang bergerak. Namun, sebelum melakukan ini, sutradara akan mendengarkan lagu tersebut dan setelah mengetahui isi lagu, sutradara akan membahas ide dan bagaimana musisi yang terlibat ingin memvisualisasikan lagu tersebut. Konsep video musik semakin beragam dan menarik karena perkembangan pesat industri di zaman ini. Mulai dari video musik yang hanya mengambil gambar atau memiliki plot, hingga efek khusus yang digunakan meskipun tidak terkait dengan lagunya.

Dalam era globalisasi, perkembangan video musik telah mengalami transformasi yang signifikan, dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, perubahan dalam cara konsumsi media, dan dinamika budaya global. Globalisasi telah memungkinkan pertukaran budaya yang lebih besar, sehingga berbagai genre musik dari seluruh dunia dapat saling memengaruhi. Misalnya, elemen musik K-Pop, Latin, dan Hip-Hop kini sering muncul dalam video musik dari artis internasional, menciptakan kolaborasi yang menarik dan inovatif.

### 2.3 Video Musik Sebagai Realitas Sosial

Proses konstruksi sosial atas realitas adalah tahapan di mana individu atau sekelompok individu secara subjektif menciptakan suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama. Paradigma konstruktivis melihat realitas sosial sebagai konstruksi sosial yang dibuat oleh individu. Dalam proses sosial, manusia dipandang sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas di dalam dunia sosialnya. Individu menjadi penentu dalam dunia sosial yang dibangun berdasarkan kehendaknya, dan dalam banyak kasus mereka memiliki kebebasan untuk bertindak di luar batas kontrol struktur dan pranata sosialnya.

Menurut Berger & Luckman, terdapat tiga bentuk realitas sosial, yaitu :

1. Realitas Sosial Eksternalisasi. Merupakan suatu kompleksitas definisi realitas (termasuk ideologi dan keyakinan) gejala sosial, seperti tindakan dan tingkah laku yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang sering dihadapi oleh individu sebagai fakta.
2. Realitas Sosial Objektifikasi. Merupakan ekspresi bentuk-bentuk simbolik dari realitas objektif yang biasanya dikenal khalayak melalui karya seni, karya fiksi, dan berita di media.
3. Realitas Sosial Internalisasi. Merupakan proses di mana individu menyerap kembali dunia objektif ke dalam kesadaran mereka, sehingga struktur dunia sosial memengaruhi kesadaran individu. Dapat disebut juga sebagai cara orang menerima apa yang mereka lihat.

Setiap peristiwa adalah realitas sosial objektif yang benar-benar terjadi. Baik pekerja media maupun orang-orang yang menyaksikan peristiwa tersebut mengakui dan memahami realitas sosial objektif ini sebagai realitas sosial subjektif. Pekerja media mengubah realitas subjektif yang sesuai dengan seleksi dan preferensi individu dengan menggunakan simbol-simbol menjadi realitas objektif yang ditampilkan melalui media. Media dianggap menggambarkan realitas sebagaimana adanya disebabkan penonton menerima realitas sosial yang disebut realitas sosial simbolik.

Video musik memiliki peran yang signifikan dalam mencerminkan dan memengaruhi realitas sosial. Faktor-faktor sosial yang ada di masyarakat juga

memengaruhi perkembangan video musik. Kondisi sosial tersebut akan memengaruhi bagaimana seorang musisi menulis lagunya dan kemudian memvisualisasikan lirik tersebut dalam video musik.

Video musik berfungsi sebagai media yang kuat untuk menggambarkan isu-isu dan norma-norma sosial, menawarkan kepada audiens sebuah refleksi realitas sosial. Melalui pemilihan tema dengan isu sosial yang sedang hangat, seperti ketidakadilan, kesetaraan gender, kesehatan mental, dan lain sebagainya, musisi dapat menarik perhatian audiens terhadap masalah sosial tersebut. Menyertakan narasi atau cerita yang menggambarkan pengalaman nyata atau imajinasi yang berkaitan dengan isu sosial dapat membantu audiens untuk lebih terhubung secara emosional dengan pesan yang disampaikan.

Video musik berpotensi memengaruhi persepsi publik dan meningkatkan kesadaran tentang isu-isu sosial yang kritis. Video musik dapat memengaruhi perspektif dan pemahaman orang tentang isu-isu sosial yang kompleks melalui lirik lagu dan representasi visual yang menarik. Selain itu, video musik dapat berfungsi sebagai katalisator aksi sosial dengan menyoroti topik-topik penting dan menggerakkan audiens untuk melakukan ajakan terhadap perubahan.

Selain menggambarkan realitas sosial, banyak artis menggunakan video musik sebagai sarana untuk mengkritik sistem sosial, politik, atau ekonomi. Melalui lirik dan visual yang provokatif, musisi dapat menantang norma-norma yang ada dan mendorong audiens untuk berpikir kritis tentang realitas sosial. Contoh yang baik adalah lagu-lagu yang mengkritik konsumerisme atau ketidakadilan sosial.

Ada yang menganggap video musik sebagai sebuah tayangan hiburan semata, ada juga yang menganggap video musik adalah sebuah media yang dapat memberikan pembelajaran kepada audiens. Pembuat lagu (musisi) biasanya membuat lagu berdasarkan pengalaman pribadi atau kejadian nyata. Hal ini disebabkan fakta bahwa musik selalu merekam realitas di dalam suatu masyarakat dan kemudian memroyeksikannya ke dalam irama dan visual. Melalui penggabungan lirik, visual, dan narasi yang relevan, musisi dapat menyampaikan pesan yang mendalam dan mendorong audiens untuk berpikir dan bertindak terhadap isu-isu sosial relevan.

## 2.4 Analisis Semiotika

Secara etimologis, kata Semiotika berasal dari kata *Semeion*, yang berasal dari Bahasa Yunani berarti tanda. Pada dasarnya, semiotika adalah bidang yang mempelajari berbagai macam tanda dari objek, peristiwa, dan budaya secara keseluruhan. Menurut Littlejohn, seorang pakar ilmu komunikasi, dalam bukunya yang berjudul “*Theoris on Human Communication*” (2010), dasar dari seluruh komunikasi adalah tanda. Manusia menggunakan tanda untuk berkomunikasi. Semiotika mencoba untuk menjawab pertanyaan tentang apa yang menjadi sumber makna dan bagaimana makna tersebut dikonstruksi dan dipahami oleh individu dan masyarakat.

Semiotika juga memperhatikan bagaimana makna dibangun melalui penggunaan tanda dalam konteks tertentu. Hal tersebut mencakup studi tentang bagaimana simbol dan kode dipahami serta digunakan dalam berbagai budaya dan lingkungan sosial. Misalnya, semiotika mempelajari bagaimana warna, bentuk, dan elemen visual lainnya digunakan dalam desain grafis untuk mengirimkan pesan tertentu kepada audiens.

Secara keseluruhan, semiotika menawarkan kerangka kerja untuk memahami bagaimana tanda dan simbol berfungsi dalam berbagai aspek kehidupan, baik itu dalam konteks akademik maupun praktis. Melalui analisis semiotik, individu dan organisasi dapat lebih memahami bagaimana mereka berkomunikasi dan bagaimana pesan mereka diterima oleh audiens mereka.

### 2.4.1 Aplikasi Semiotika Komunikasi

Pada komunikasi, bidang terapan semiotika pun tidak terbatas, adapun beberapa contoh aplikasi semiotika menurut Sobur (2013:110-149) di antara sekian banyak pilihan kajian semiotika dalam domain komunikasi antara lain:

#### 1. Media

Mempelajari media berarti memahami asal-usulnya, sifatnya, tujuannya, caranya ia memasuki materi media, dan bagaimana ia berhubungan dengan pemikiran kita. Kajian semiotika dalam media massa, terutama media cetak adalah mengusut ideologi yang melatari pemberitaan media.

## 2. Iklan

Dalam perspektif semiotika, sistem tanda iklan digunakan untuk mempelajari iklan. Sistem tanda ini terdiri dari dua lambang, lambang verbal (berkaitan dengan bahasa) dan lambang nonverbal (berkaitan dengan bentuk dan warna yang digunakan dalam iklan). Menurut Berger, beberapa hal yang perlu diperhatikan saat menganalisis iklan adalah adanya penanda dan petanda berupa gambar, indeks dan simbol serta adanya fenomena sosiologi seperti sifat daya tarik yang digunakan untuk menjual barang, desain iklan dan publikasi yang ditentukan dalam iklan.

## 3. Tanda Nonverbal

Tanda yang tidak terdiri dari kata-kata atau bahasa dikenal sebagai komunikasi nonverbal. Tanda dapat dibagi menjadi kategori berikut: Tanda yang ditimbulkan oleh alam kemudian dipelajari oleh manusia, tanda yang ditimbulkan oleh hewan, dan tanda yang ditimbulkan oleh manusia baik verbal maupun nonverbal. Namun, tidak semua tanda nonverbal memiliki arti universal. Hal ini disebabkan fakta bahwa tanda-tanda nonverbal memiliki arti yang berbeda dalam setiap budaya. Dalam hal penggunaan semiotika pada tanda nonverbal, pemahaman yang penting adalah bidang nonverbal yang terkait dengan benda yang nyata, konkret, dan dapat dibuktikan melalui indera manusia.

## 4. Film

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis semiotika. Film umumnya dibangun dengan banyak tanda dan yang paling utama adalah pada gambar dan suara. Film menyampaikan ceritanya dengan cara khusus sendiri yaitu mediumnya, cara pembuatannya dengan kamera dan pertunjukannya dengan layar. *Christian Metz, professor Ecole des Hautes Etudes et Sciences Sociales (EHESS)* di Paris, adalah tokoh penting dalam pemikiran semiotika sinematografi hingga saat ini. Dia berpendapat bahwa penanda (*signifier*) sinematografis memiliki hubungan motivasi atau berasal dengan penanda yang dapat dilihat melalui hubungan penanda dengan alam yang dirujuk. Penanda sinematografis selalu kurang lebih berasal dan tidak semena-mena.

## 5. Komik, Kartun, Karikatur

Komik adalah cerita bergambar yang dilukiskan dalam majalah, surat kabar, atau buku yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu. Tujuan utama komik adalah untuk menghibur pembaca dengan bacaan ringan, dan cerita-cerita rekaan ini biasanya memiliki cerita yang agak panjang dan tidak selalu mengangkat masalah hangat atau moralitas. Kartun adalah gambar lelucon yang muncul di media dan hanya digunakan untuk menghibur tanpa membawa kritik sosial. Karikatur adalah penyimpangan dari wajah seseorang, biasanya orang terkenal untuk tujuan mengejek dengan menggambarkan karakteristik lahiriyahnya (Sudarta, 1987) (dalam John A, 2023).

Menurut Tommy Christomy (dalam Sobur, 2013:135), kombinasi tanda membentuk proposisi visual dan verbal yang merupakan proses semiosis yang paling umum dalam kartun. Komik-kartun penuh dengan perlambangan yang kaya makna. Selain dipelajari sebagai teks, karya seni juga dikaji secara kontekstual, yaitu dengan mengaitkannya dengan peristiwa penting di masyarakat.

## 6. Sastra

Menurut Amirudin Wawasan (dalam Sobur, 2013:142), ada tiga asumsi tentang semiotika dalam studi sastra. Karya sastra adalah contoh komunikasi yang terkait dengan pengarang, bentuk sastra sebagai sistem tanda, dan pembaca. Karya sastra adalah salah satu jenis sistem tanda yang memiliki struktur dalam tata tingkat tertentu. Tanda-tanda yang menunjukkan hubungan sebab-akibat atau indeks adalah yang paling dicari dalam penelitian sastra yang menggunakan pendekatan semiotika. Akibatnya, peneliti harus menentukan konvensi apa saja yang memungkinkan karya sastra memiliki makna.

## 7. Musik

Musik adalah ungkapan pikiran, isi hati, dan perasaan manusia yang disampaikan dalam bentuk suara. Musik juga dapat dianggap sebagai bahasa yang universal, karena dapat dinikmati oleh semua orang dan dapat

menyatukan banyak orang, mulai dari kalangan atas hingga kalangan bawah, bahkan tanpa mengenal bahasa.

Sebagai bagian dari model semiotika yang didasarkan pada ide-ide Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce, dan Roland Barthes, benda material atau objek menjadi bagian yang layak ditelusuri, terutama ketika menganalisis musik. Lirik lagu atau lagu, sebagai bagian integral dari teks bahasa, dapat direpresentasikan secara spesifik dalam kaitannya dengan bahasa dan pemahaman yang menyertainya, serta keberadaannya dalam benda fisik. Kemudian, semiotika musik berfokus pada cara pembaca atau pendengar memahami musik dengan menggunakan gagasan dari semiotika linguistik, yang mencakup pemahaman bahasa dalam konteks benda material dan objek fisik.

#### **2.4.2 Semiotika dalam Video Musik**

Semiotika dalam video musik merujuk pada studi tentang cara video musik menggunakan simbol atau tanda untuk memahami dan menyampaikan pesan tertentu kepada penonton. Tanda-tanda tersebut bisa berupa elemen visual, audio, atau lirik yang digunakan dalam video musik. Semiotika membantu dalam memahami bagaimana video musik menggunakan tanda dan kode-kode untuk mengkomunikasikan pesan tertentu. Hal tersebut merupakan bagian penting dari teori video musik yang membantu dalam memahami bagaimana video musik berkomunikasi dengan audiensnya.

Video musik yang menjadi sebuah kesenian mempunyai bentuk yang unik, sehingga, tujuan awal video musik yang digunakan sebagai media promosi berkurang dan pada akhirnya media seni kembali mencerminkan realitas material kehidupan sehari-hari dari masyarakat yang kemudian memanfaatkan tanda-tanda seperti indeks, ikon, dan simbol yang terdapat dalam video musik. Banyak video musik memiliki narasi atau alur cerita yang dapat dianalisis secara semiotik. Elemen visual, seperti karakter dan tindakan berkontribusi pada pengembangan cerita dan makna yang ingin disampaikan.

Video musik merupakan salah satu bidang kajian yang relevan untuk analisis semiotik karena video musik biasanya menggunakan banyak tanda. Tanda-

tanda tersebut termasuk berbagai sistem tanda yang bekerjasama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Sistem penandaan dan imaji video musik berasal dari rangkaian gambarnya. Sedangkan, kemenarikan utama video musik terletak pada dinamisnya antara lirik lagu dan visualnya.

Musik dan lirik juga merupakan bagian penting dari analisis semiotik. Lirik dapat memberikan konteks tambahan untuk elemen visual, sementara musik dapat memengaruhi bagaimana audiens merasakan dan menafsirkan gambar. Seperti contoh, lirik yang berbicara tentang kehilangan dapat dipadukan dengan gambar yang menunjukkan kesedihan, menciptakan makna yang lebih dalam, lirik yang berbicara keromantisan dapat dipadukan dengan gambar pasangan yang berpelukan dan lain sebagainya.

Elemen-elemen semiotik dalam video musik dapat menciptakan resonansi emosional yang kuat. Audiens dapat merasakan keterhubungan dengan tema dan pesan yang disampaikan melalui kombinasi visual dan audio. Seperti video musik yang menggambarkan perjuangan dan harapan dapat menginspirasi audiens dan menciptakan perasaan empati, pengalaman nostalgia mengenai cinta yang hilang dapat menciptakan perasaan kerinduan, video musik yang menampilkan berbagai orang yang mengalami kesulitan dapat mengingatkan audiens bahwa mereka tidak sendirian dalam menjalani kehidupan.

Semiotika dalam video musik juga membantu memastikan bahwa pesan yang ada pada video dan lirik lagu dapat tersampaikan kepada penonton dengan efektif. Dan dengan memahami bagaimana tanda-tanda bekerja dalam video musik, pembuat lagu dapat merancang video musik mereka sedemikian rupa sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan secara efektif kepada audiens. Selain itu, video musik memiliki nilai seni tersendiri, dan semiotika merupakan salah satu cara untuk mengevaluasi dan memahami video musik sebagai karya seni.

## **2.5 Klasifikasi Gangguan Kesehatan Mental**

Klasifikasi gangguan kesehatan mental merupakan suatu sistem yang digunakan untuk mengelompokkan berbagai kondisi psikologis berdasarkan gejala, etiologi, dan dampaknya terhadap fungsi individu. Secara umum, klasifikasi ini

didasarkan pada dua sistem utama yang diakui secara internasional, yaitu *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM) yang diterbitkan oleh *American Psychiatric Association* (APA) dan *International Classification of Diseases* (ICD) yang diterbitkan oleh World Health Organization (WHO). Dalam DSM-5 dan ICD-11, gangguan kesehatan mental dikategorikan ke dalam beberapa kelompok utama, termasuk gangguan *neurodevelopmental*, gangguan psikotik, gangguan *mood*, gangguan kecemasan, gangguan obsesif-kompulsif, gangguan stres dan trauma, gangguan disosiatif, gangguan somatoform, gangguan makan, gangguan kepribadian, gangguan seksual, dan gangguan terkait penggunaan zat atau adiksi.

Berikut adalah penjelasan dari kategori tersebut: Pertama, gangguan *neurodevelopmental*, seperti autisme dan ADHD, umumnya muncul sejak masa kanak-kanak dan berhubungan dengan keterlambatan perkembangan fungsi neurologis. Kedua, gangguan psikotik, seperti skizofrenia, ditandai dengan gangguan persepsi dan realitas, termasuk halusinasi dan delusi. Ketiga, gangguan *mood*, seperti depresi mayor dan gangguan bipolar, memengaruhi stabilitas emosional seseorang. Keempat, gangguan kecemasan, termasuk gangguan panik dan fobia, ditandai oleh rasa takut berlebihan yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Kelima, gangguan obsesif-kompulsif (OCD) melibatkan pemikiran intrusif yang berulang dan perilaku kompulsif untuk meredakan kecemasan. Keenam, gangguan stres dan trauma, seperti PTSD, terjadi akibat pengalaman traumatis yang berulang dalam pikiran individu. Ketujuh, gangguan disosiatif, seperti gangguan identitas disosiatif, menyebabkan individu mengalami pemisahan antara kesadaran, identitas, atau ingatan. Kedelapan, gangguan somatoform, seperti gangguan konversi, ditandai oleh gejala fisik yang tidak dapat dijelaskan oleh kondisi medis. Kesembilan, gangguan makan, seperti anoreksia dan bulimia, berhubungan dengan pola makan yang tidak sehat dan citra tubuh yang terganggu. Kesepuluh, gangguan kepribadian, seperti *borderline personality disorder*, ditandai dengan pola pikir, emosi, dan perilaku yang maladaptif dan menetap. Kesebelas, gangguan seksual, seperti disfungsi seksual dan parafilia, melibatkan gangguan dalam respons seksual atau perilaku seksual yang tidak lazim. Terakhir, gangguan terkait penggunaan zat

dan adiksi, seperti kecanduan narkoba dan alkohol, ditandai oleh ketergantungan fisik maupun psikologis terhadap suatu zat atau perilaku tertentu.

## 2.6 Gangguan Mental dalam Video Musik

Gangguan mental sering ditandai dengan kekhawatiran berlebih, takut yang tidak ada alasan, dan sulitnya mengelola emosi yang bisa berujung pada perilaku buruk atau bahkan percobaan bunuh diri. Gejala lainnya bisa mencakup sakit kepala dan sakit perut berkelanjutan, perasaan takut berlebihan tanpa alasan, menangis, berteriak, atau mual disertai perasaan intens. Tanda lain dari gangguan mental bisa meliputi perubahan perilaku seperti menjadi lebih sering bertengkar, kasar, mudah marah, frustrasi, *mood* atau suasana hati yang berubah secara tiba-tiba, kesulitan fokus atau memperhatikan dengan waktu yang lama (melamun), dan masalah dengan berat badan, seperti penurunan drastis yang bisa menjadi tanda gangguan makan, stres, atau depresi.

Media sering mendukung stigma negatif terhadap gangguan mental dengan menyampaikan informasi yang salah dan tidak akurat tentang gangguan mental, memberikan gambar yang berlebihan, dan menjadikan penderita sebagai objek yang lucu. Dalam jurnalnya yang berjudul "*Mental Illness Stigma in Media*", Smith (2015) menyatakan bahwa stigma penyakit mental sangat menonjol di media. Stigma ini muncul dalam berbagai bentuk media massa, seperti program berita, program anak-anak, film, maupun video musik.

Video musik sering menggambarkan gangguan mental dengan cara yang tidak sesuai dengan kenyataan, yang justru memperburuk pandangan masyarakat. Thornicroft et al. (2013) menemukan bahwa media dapat berperan penting dalam mempertahankan stereotip dan memengaruhi reaksi masyarakat terhadap penyakit mental. Tidak adanya pengalaman langsung dengan orang-orang yang memiliki gangguan mental, masyarakat bergantung pada media untuk mengetahui apa yang mereka ketahui. Namun, sangat disayangkan bahwa gangguan mental dibingkai sebagai masalah sosial oleh media, yang sering menampilkan dan menggambarkan orang-orang penderita gangguan mental dengan citra negatif dan pernyataan yang berlebihan.

Menurut penelitian (Wahl, 2004) (dalam Stout, 2004) banyak orang mendapatkan informasi tentang gangguan mental dari media massa. Sehingga, apa yang mereka lihat di media dapat memengaruhi pandangan mereka, membuat mereka takut, menghindari atau bahkan mendiskriminasi orang yang menderita gangguan mental. Mitos dan stigma yang dibingkai oleh media massa, termasuk video musik ini, dapat memengaruhi orang-orang yang menderita gangguan mental dan masyarakat umum. Faktanya, orang dengan gangguan mental tidak selalu mencari pengobatan karena ketakutan akan mitos dan stigma yang ada di masyarakat. Salah satu kesalahpahaman umum yang sering ditampilkan oleh media tentang gangguan mental adalah bahwa orang yang menderita gangguan mental sering digambarkan melakukan kekerasan, tidak dapat diprediksi, dan tidak akan sembuh (Tartakovsky, 2016).

## **2.7 Kesehatan Mental dalam Psikologis**

Menurut Merriam Webster, kesehatan mental adalah keadaan emosional dan psikologis yang baik di mana seseorang dapat memanfaatkan kemampuan kognitif dan emosinya, berfungsi dalam komunitasnya, dan memenuhi kebutuhan sehari-hari. Inti dari kesehatan mental sendiri adalah keberadaan dan pemeliharaan mental yang sehat. Namun, dalam praktiknya, seringkali kita menemukan bahwa tidak sedikit praktisi kesehatan mental yang benar-benar sadar akan pentingnya kesehatan mental, kesehatan fisik dan pemahaman mental yang sehat diperlukan untuk memahami kondisi kesehatan mental. Menurut beberapa penelitian, ada hubungan antara kesehatan mental dan fisik seseorang. Mereka yang memiliki keluhan medis menunjukkan bahwa mereka memiliki masalah mental yang mencakup gangguan mental, dan sebaliknya, mereka yang memiliki keluhan media menunjukkan bahwa mereka memiliki masalah dengan fungsi fisik mereka. Sehat dan sakit merupakan kondisi biopsikososial yang menyatu dalam kehidupan manusia. Pengenalan konsep sehat dan sakit, baik secara fisik maupun mental adalah bagian dari pemahaman manusia tentang kondisi mereka dan bagaimana mereka menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Kesehatan mental adalah aspek penting dari kesehatan yang merujuk pada keadaan psikologis seseorang yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi

dengan lingkungan sekitar dengan cara yang sehat dan produktif. Individu dengan kesehatan mental yang baik mampu menikmati kehidupan sehari-hari, menghargai orang lain, menggunakan potensi mereka secara maksimal dalam menghadapi tantangan, dan menjalin hubungan positif. Sebaliknya, gangguan kesehatan mental dapat menyebabkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, merusak interaksi atau hubungan dengan orang lain, dan menurunkan prestasi di sekolah atau produktivitas kerja.

Kesehatan mental dalam psikologi merujuk pada kondisi kesejahteraan individu yang mampu mengatasi tekanan hidup, bekerja secara produktif, serta memberikan kontribusi kepada komunitasnya (WHO, *Mental Health Action Plan*, 2013-2020). Dalam psikologi klinis, kesehatan mental tidak hanya berarti ketiadaan gangguan mental, tetapi juga melibatkan keseimbangan emosional, kognitif, dan sosial yang memungkinkan individu berfungsi secara optimal dalam kehidupannya (Kaplan & Saddock, *Synopsis of Psychiatry*, 2015). Sementara itu, Sigmund Freud dalam *The Ego and The Id* (1923) menguraikan bahwa keseimbangan antara id, ego, dan superego berperan penting dalam menjaga stabilitas psikologis seseorang. Aaron T. Beck dalam bukunya yang berjudul *Cognitive Therapy of Depression* (1979) juga menjelaskan bahwa pola pikir negatif dapat memengaruhi kesehatan mental, dan terapi kognitif dapat membantu mengubahnya untuk meningkatkan kesejahteraan psikologis. Oleh karena itu, pemahaman kesehatan mental dalam psikologi tidak hanya berfokus pada gangguan dan terapi, tetapi juga pada pengembangan potensi individu serta strategi untuk mencapai kesejahteraan psikologis yang lebih baik.

## **2.8 Strategi Penanggulangan Masalah Kesehatan Mental**

Dalam gerakan kesehatan mental, saat ini ada pergeseran paradigma yang lebih menekankan pada cara mencegah gangguan mental dan bagaimana komunitas dapat membantu menjaga kesehatan mental individu sebaik mungkin. Pandangan tentang kesehatan mental dan masalahnya berdampak pada kebijakan dan tindakan yang diambil. Berbagai faktor sosio-ekonomi dapat memengaruhi kesehatan mental, seperti jenis kesehatan lainnya, dan perlu ada rencana keseluruhan untuk pencegahan, pengobatan, dan pemulihan.

Strategi penanggulangan masalah kesehatan mental dapat diklasifikasikan ke dalam tiga tingkatan utama, yaitu pencegahan primer, sekunder dan tersier. Pertama, dalam pencegahan primer bertujuan untuk mengurangi faktor risiko dan meningkatkan faktor pelindung sebelum gangguan mental muncul. Contohnya, melibatkan edukasi kesehatan mental, promosi kesejahteraan psikologis, serta penguatan ketahanan mental melalui program seperti pelatihan manajemen stres, peningkatan keterampilan sosial, dan kampanye anti-stigma di lingkungan sekolah, tempat kerja, serta komunitas.

Kedua, dalam pencegahan sekunder berfokus pada deteksi dini dan intervensi cepat untuk mengurangi tingkat keparahan gangguan mental yang sedang berkembang. Contohnya, mencakup penyediaan layanan skrining kesehatan mental, dukungan psikososial bagi kelompok rentan seperti korban kekerasan atau bencana, serta aksesibilitas layanan kesehatan mental berbasis komunitas agar individu yang mengalami gejala awal dapat segera memperoleh bantuan profesional.

Ketiga, dalam pencegahan tersier menargetkan individu yang sudah mengalami gangguan mental dengan tujuan mencegah kekambuhan, meningkatkan kualitas hidup, dan mendukung reintegrasi sosial melalui terapi berkelanjutan, rehabilitasi psikososial, serta program dukungan pekerjaan bagi penyintas gangguan mental. Selain itu, strategi penanggulangan juga harus mencakup peningkatan akses terhadap layanan kesehatan mental, yang dapat dilakukan melalui pelatihan tenaga kesehatan dalam deteksi dan penanganan gangguan mental.

Dalam buku *Recovery from Severe Mental Illnesses: Research Evidence and Implications for Practice* (Davidson et al., 2005) menyoroti pendekatan berbasis pemulihan yang berfokus pada pemberdayaan individu, bukan hanya pengurangan gejala. Davidson mengemukakan bahwa pemulihan bukan sekedar perbaikan klinis tetapi juga mencakup aspek sosial, seperti peningkatan kualitas hidup, kemandirian, serta integritas dalam masyarakat. Davidson juga mengkritisi pendekatan medis tradisional yang hanya berfokus pada pengobatan gejala, dan mendorong sistem

layanan kesehatan mental yang lebih humanis dan berbasis pada pengalaman hidup individu.

## 2.9 Basis Teori

Roland Barthes, seorang semiotisiawan Prancis, memberikan kontribusi signifikan dalam bidang semiotika dengan fokus pada analisis simbolik dan makna dalam berbagai bentuk media dan budaya. Barthes dikenal atas karya-karyanya yang mengeksplorasi bagaimana simbol dan tanda digunakan dalam komunikasi dan representasi, serta bagaimana makna tersebut dikonstruksi dan dipahami oleh individu dan masyarakat. Dikenal sebagai pemikir strukturalis, Barthes secara aktif menggunakan model linguistik dan semiologi Saussure. Bahasa, menurutnya adalah sistem tanda yang menggambarkan gagasan masyarakat tertentu selama periode waktu tertentu (Sobur, 2013: 63). Barthes mengutamakan tiga elemen utama dalam analisisnya: makna Denotatif, Konotatif, dan Mitos. Menurut Barthes, sistem pemaknaan tingkat pertama disebut Denotatif, dan sistem pemaknaan tingkat kedua disebut Konotatif.

Dalam *Mythologies* (1972:113-114), Barthes menyebut model semiotika dengan “taraf bahasa”. Menurut Barthes, ada dua tingkat bahasa. Tahap pertama disebut makna dan tahap kedua disebut bentuk. Makna adalah istilah pertama dalam mitos dan istilah terakhir dalam linguistik. *Signified* disebut konsep dan kemudian *sign* muncul dalam tingkatan pertama sebagai sesuatu yang bersifat ambigu dan ketika masuk ke tingkat kedua, tanda tidak dapat disebut *sign* dan berubah menjadi simbol karena telah terbukti. Barthes mengembangkan teori semiotika yang berpusat pada konsep denotasi, konotasi, dan mitos sebagai cara untuk memahami bagaimana makna terbentuk dan dikonstruksi dalam masyarakat.

Misalnya, dalam analisis Barthes terhadap gambar sampul majalah “Paris Match”, ia melihat foto seorang tentara Afrika yang memberi hormat kepada bendera Prancis. Secara denotatif, gambar tersebut hanya menunjukkan seorang tentara yang memberikan penghormatan. Namun, secara konotatif, foto tersebut menyampaikan pesan tentang loyalitas dan patriotisme tentara kolonial kepada Prancis. Dalam tingkat mitos, gambar tersebut mereproduksi narasi kolonial yang

menampilakn Prancis sebagai negara adidaya yang membawa kebaikan bagi wilayah koloninya, sehingga menyembunyikan realitas eksploitasi kolonial.

Contoh lain dari penerapan teori semiotika Barthes dapat ditemukan dalam dunia periklanan dan media. Misalnya, dalam iklan produk kecantikan yang menampilkan seorang model dengan kulit mulus dan bercahaya. Denotasi dari gambar tersebut adalah seorang wanita dengan kulit yang sehat. Konotasi yang dibangun adalah bahwa kecantikan identik dengan kulit cerah dan sempurna, sedangkan mitos yang tersembunyi adalah standar kecantikan tertentu yang dikonstruksi oleh industri kecantikan untuk mendukung konsumsi produk tertentu. Dengan pendekatan semiotika Roland Barthes, seseorang dapat memahami bagaimana media dan budaya secara tidak sadar membentuk cara seseorang melihat dunia dan bagaimanapun makna diproduksi, disebarluaskan, serta diterima oleh masyarakat.

Tanda gambar dan tanda linguistik adalah topik utama penelitian Barthes, yang juga berkonsentrasi pada konteks fotografi, media audio-visual, dan periklanan. Dikenal sebagai kritikus sastra Prancis, Barthes lebih tertarik pada hal-hal seperti arsitektur, makanan, mobil, dan gaya pakaian dari daerahnya, seperti yang dinyatakan oleh Noth (1995:204). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semiotika Barthes lebih cocok untuk menganalisis elemen visual atau benda-benda yang lebih bertanggung jawab dari segi materi atau fisik yang konkret.

Makna denotatif adalah makna yang sebenarnya karena mengungkapkan makna yang jelas secara kasat mata. Sedangkan konotatif atau pemaknaan tingkat kedua, mengungkapkan makna yang terkandung dalam tanda-tanda. Mitos menurut Barthes adalah sistem simbolik yang membentuk struktur makna dalam masyarakat. Mitos ini tidak hanya mencakup agama dan tradisi, tetapi juga elemen-elemen dalam budaya populer seperti film, iklan, dan produksi konsumsi. Barthes berpendapat bahwa mitos berfungsi sebagai cara untuk membangun identitas kolektif dan mempertahankan norma-norma sosial melalui penggunaan simbol dan tanda yang memiliki makna tertentu bagi masyarakat.

**Tabel 2.1** Tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Petanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
4. Conotative Signifier (Penanda Konotatif)	5. Conotative Signified (Petanda Konotatif)
6. Conotative Sign (Tanda Konotatif)	

Tabel tanda Barthes di atas, menunjukkan bahwa petanda dan penanda termasuk dalam tataran denotatif. Tanda denotatif juga dapat berfungsi sebagai penanda konotatif. Tanda konotatif, menurut Barthes memiliki dua bagian tanda, jadi tidak hanya memiliki arti tambahan. Hal tersebut merupakan pemikiran Barthes yang memperbaiki semiologi Saussure yang hanya menandai denotatif. Pemaknaan konotasi, atau pemaknaan di luar makna alami, dan pengembangan segi petanda dapat dijelaskan dengan menggunakan pendekatan semiotika Barthes ini. Tujuan dari konsep konotasi yang digunakan adalah untuk menunjukkan gejala budaya dari pendapatan makna dari suatu tanda.

## 2.10 Penelitian Terdahulu

Pada bab ini, penelitian terdahulu dapat menjadi pedoman bagi peneliti dan mengembangkan kerangka teori yang relevan. Pada penelusuran literatur ini, tidak ditemukan penelitian dengan judul yang sama. Namun, beberapa penelitian dikutip sebagai referensi untuk memperkaya sumber penelitian ini. Dalam hal ini, tinjauan pustaka sebelumnya mencakup sejumlah skripsi dan jurnal yang terkait dengan topik penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

**Tabel 2.2** Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1	Eza Fazira (2021)	Analisis Semiotika Representasi Rasa	Peneliti menemukan unsur-unsur rasa kehilangan yang terdapat dalam musik video klip tersebut. Unsur-unsur tersebut yaitu penyangkalan

		Kehilangan Dalam Musik Video Klip Pulu Membiru <i>Experience</i>	(denial), penawaran (bargaining), dan penerimaan (acceptance) yang merupakan tahapan atau respon kesedihan karena kehilangan atau berduka.
2	Nurin Khotimah (2024)	Representasi <i>Parasocial Relationship</i> pada Klip Video di Youtube (Analisis Isi Kualitatif dalam MV NewJeans- Ditto side A&B)	Tanda-tanda yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu hubungan parasosial dimulai dengan adanya perilaku interaksi parasosial yang kemudian diputuskan juga oleh individu yang memulainya. Seperti seorang penggemar yang memperlakukan idolanya seperti sahabat atau kekasih nyata, meskipun tidak ada hubungan nyata antara perseno atau idola tersebut.
3	Sri Wahyuni & Sheila Lestari Giza Pudrianisa (2024)	Representasi <i>Mental Disorders</i> Lagu “ <i>Amygdala</i> ” Suga BTS Melalui Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce	Hasil penelitian ini menemukan tanda ( <i>sign</i> ) di ruangan gelap yang menunjukkan bahwa Suga terjebak di masa lalunya yang gelap. Terdapat objek ( <i>object</i> ) dari beberapa <i>scene</i> di mana Suga mengalami gangguan mental seperti menyakiti diri sendiri, menyendiri, dan perubahan <i>mood</i> . Kemudian ada makna ( <i>interpretant</i> ) yang hanya dapat diselamatkan dengan berdamai dengan dirinya sendiri. Sehingga, representasi gangguan mental Suga BTS ini berasal dari pengalaman traumatis, seperti perubahan suasana hati,

			kecemasan, menghindari interaksi sosial (menyendiri), gangguan tidur, sering merasa sedih, ketakutan, dan terlalu khawatir.
--	--	--	---

