

**BAB 2**  
**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 PENELITIAN TERDAHULU**

Ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan untuk meneliti tentang makna tanda visual pada sebuah video musik. Pada bagian ini, peneliti menyajikan sejumlah studi terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Adanya penelitian terdahulu ini nantinya akan menjadi tolak ukur referensi bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian.

No	PENELITIAN	OBJEK	METODE	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Representasi Kritik Sosial Dalam Lagu Agust D Feat. RM “STRANGE” (2024) ditulis oleh Awwalin Nurruenza Winata.	Lirik Lagu Agust D Feat. RM “STRANGE”	Analisis Semiotika Roland Barthes	Sama-sama meneliti makna sebuah karya lagu dari salah satu member BTS yaitu Agust D.	Peneliti akan mengambil sudut pandang berbeda dengan meneliti melalui video musik dan makna representasi yang berbeda.
2.	Representasi <i>Mental Disorders</i> Lagu “Amygdala” Suga BTS Melalui Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce	Musik Video “Amygdala” Suga BTS	Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce	Sama-sama meneliti makna tentang salah satu gangguan mental yang direpresentasikan pada sebuah video musik yang berjudul “Amygdala” karya Agust D.	Peneliti akan menganalisis tentang makna tanda pada gangguan mental PTSD.

(2024) ditulis oleh Sri Wahyuni dan Sheila Lestari Giza Pudrianisa.				
---	--	--	--	--

Berdasarkan dua penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan fokus yang lebih spesifik pada makna tanda *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD) dalam video musik “*Amygdala*” karya Agust D. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk menganalisis makna tanda melalui tiga tahap signifikansi, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Pendekatan tersebut memungkinkan peneliti untuk mengungkap makna literal, simbolik, serta ideologis yang terkandung dalam simbol pengalaman trauma pada video musik tersebut. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya, tetapi juga memperkaya kajian semiotika media populer dalam bidang ilmu komunikasi. Penelitian ini menegaskan bahwa video musik bukan sekadar berperan sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai makna tanda visual dan komunikasi sosial-budaya yang mampu menyampaikan isu penting seperti kesehatan mental secara reflektif dan kritis.

## 2.2 KOMUNIKASI MASSA

Secara sederhana, komunikasi massa adalah proses membuat pesan dan menyebarkannya melalui media massa. Komunikasi massa akan dianggap efektif jika pesan-pesannya berhasil diterima oleh audiens dan membawa perubahan yang sesuai keinginan komunikator (Sevilla & Wahyuningratna, 2023).

Jika dibandingkan dengan bentuk komunikasi lain, proses komunikasi massa lebih kompleks. Pesan yang disampaikan melalui media massa sering kali susah untuk diidentifikasi siapa pembuatnya atau siapa yang bertanggung jawab untuk menanganinya. Salah satu karakteristik komunikasi massa

adalah kesulitan itu sendiri dalam menentukan siapa yang bertanggung jawab atas pesan. Selain itu, komunikasi massa juga memiliki karakteristik umum lainnya. Sesuai namanya, "Komunikasi Massa" mengacu pada jenis komunikasi yang ditujukan kepada banyak orang atau masyarakat umum.

Komunikator biasanya fokus pada pengiriman pesan, sedangkan komunikan lebih sibuk dengan menerima informasi, sehingga interaksi ini cenderung berjalan satu arah saja. Salah satu karakteristik utama komunikasi melalui media massa adalah respons yang tertunda atau tidak langsung. Hal ini muncul karena komunikator dan komunikan tidak saling berinteraksi secara langsung, yang akhirnya bisa menyebabkan keterlambatan dalam penyampaian pesan (Gushevinalti *et al.*, 2020).

Ada karakteristik tertentu yang membedakan isi pesan dari berbagai bentuk komunikasi, termasuk komunikasi massa. Menurut Sevilla dan Wahyuningratna (2023) beberapa karakteristik isi pesan dalam komunikasi massa meliputi:

1. *Novelty* (sesuatu yang baru): mengacu pada aktualitas, di mana berita akan menarik perhatian ketika tentang sesuatu yang belum pernah didengar sebelumnya.
2. *Proximity* (kedekatan/jarak): merujuk pada seberapa dekat atau jauh suatu dari lokasi di mana berita itu dipublikasikan.
3. Popularitas: kelompok, tokoh terkenal, lokasi, serta peristiwa penting dan terkenal selalu menarik minat audiens. Baik itu tentang kehidupan pribadi atau karier mereka, apa pun yang dilakukan selebriti, musisi, presiden, politisi, atau atlet layak untuk diliput.
4. Pertentangan/konflik: kejadian yang menunjukkan peselisihan selalu menjadi bahan liputan, seperti perang, pemilihan umum, konflik individu, konflik antar organisasi, dan sebagainya.
5. Komedi/humor: acara lucu sangat diminati, terutama untuk menghilangkan kejenuhan.
6. Seks dan keindahan: kedua hal ini menarik perhatian audiens dan bersifat universal. Tidak heran jika konten yang berkaitan dengan

itu selalu dimuat ke dalam media cetak dan elektronik. Bintang film dan aktor yang tampan atau cantik dengan penampilan memikat selalu menjadi daya tarik dalam cerita romansa.

### 2.3 MUSIK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI MASSA

Musik adalah salah satu kebudayaan yang dihasilkan oleh manusia. Musik diambil dari bahasa Yunani yaitu *Mousike* yang diartikan sebagai keseluruhan seni yang diawali oleh Muses yang mengandung arti puisi dan musik. Musik ialah suatu karya seni berbunyi pada motif lagu yang mengeluarkan ide juga keresahan hati pencipta karya melalui unsur-unsur musik berupa harmoni, nada, tempo, bentuk dan format lagu dan pengungkapan bak sebuah integritas (Andriese, 2025). Musik adalah salah satu bentuk komunikasi massa yang unik dan efektif. Selain berfungsi sebagai hiburan, musik juga berfungsi sebagai media penyampaian pesan yang memiliki dampak sosial dan budaya yang signifikan.

Musik dapat dianggap sebagai bentuk komunikasi massa karena memiliki elemen dasar yang serupa dengan komunikasi massa lainnya, seperti sumber (*source*), pesan (*message*), saluran (*channel*), penerima (*receiver*), dan efek (*effect*) (Hadi, 2020). Sumber dalam konteks musik biasanya adalah produser atau musisi yang menciptakan lagu, sedangkan pesan disampaikan melalui lirik dan melodi.

Pesan dalam musik sering kali lebih padat dan langsung dibandingkan dengan bentuk komunikasi massa lainnya seperti surat kabar atau film. Meskipun lirik lagu mungkin tidak selalu ditangkap sepenuhnya oleh pendengar pada pertama kali mendengarnya, musik cenderung didengarkan berulang kali, sehingga pesan tersebut dapat tertanam lebih dalam pada pikiran audiens (Yuliarti, 2015). Selain itu, musik sering kali dilengkapi dengan video klip yang memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Musik menciptakan interaksi emosional antara pencipta dan pendengar. Melalui pengalaman mendengarkan, pendengar dapat merasakan simpati atau empati terhadap tema yang diangkat dalam lagu. Hal ini menunjukkan bahwa musik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun hubungan emosional antara individu dengan masyarakat (Rosso, 2024).

Lebih dari itu, musik memiliki fungsi lain yang bersifat terapeutik, yang dikenal dengan istilah terapi musik (*music therapy*). Terapi musik merupakan metode penyembuhan emosional yang memanfaatkan unsur bunyi, ritme, dan melodi untuk membantu seseorang mengelola stres, mengatur emosi, serta menenangkan pikiran (Sinaga & Winangsit, 2023). Dalam bidang psikologi, terapi musik digunakan sebagai pendekatan pendukung bagi individu yang mengalami gangguan emosional seperti depresi, kecemasan, atau trauma psikologis. Dalam konteks komunikasi massa, fungsi terapeutik musik menunjukkan bahwa media tidak hanya menjadi sarana penyampaian pesan, tetapi juga ruang refleksi yang mendukung proses penyembuhan emosional. Melalui musik, seseorang dapat menyalurkan perasaan yang sulit diungkapkan dengan kata-kata dan menemukan makna baru dari pengalaman hidupnya.

#### **2.4 VIDEO MUSIK SEBAGAI KARYA VISUAL**

Pada awalnya ada perbedaan antara video musik dengan video klip. Video musik merupakan alur cerita yang diiringi musik, dibaliknya terdapat konsep cerita yang dibuat serta kemudian divisualisasikan, sedangkan video klip adalah kumpulan potongan gambar yang diolah menjadi sebuah cerita musik yang panjang. Dengan adanya perkembangan zaman, saat ini pengertian video musik disamakan dengan video klip (Indira *et al.*, 2022).

Video musik adalah bentuk karya audio-visual yang menggabungkan elemen musik dan visual untuk menyampaikan pesan, emosi, dan cerita. Dalam konteks ini, video musik tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi bagi sebuah lagu atau band, tetapi juga sebagai media ekspresi seni yang kompleks. Video musik dianggap sebagai cara baru untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh para pelaku musik melalui lagu-lagu mereka. Seiring berjalannya waktu, video musik berkembang menjadi cara bagaimana artis berkomunikasi dengan khalayak mereka dan menjadi sarana untuk menguatkan makna yang terkandung dalam lagu yang mereka bawaan (Alinda, 2024).

Peran video musik pada sebuah karya yaitu sebagai penyampaian pesan visual musisi dan media promosi lagu. Musik yang berawal dari melodi serta

dimainkan melalui piringan hitam hanya merepresentasikan sejumlah pesan tersembunyi melalui melodi, tapi dengan hadirnya media video ataupun karya visual bergerak, terciptalah 2 sisi yang tak terpisahkan, yakni pengalaman dimensional di mana penonton bukan saja merasakan ataupun mendengar, tapi juga melihat pesan yang hendak disampaikan sehingga penyanyi bisa merepresentasikan visual lagu yang sedang disampaikan (Muhammad, 2023).

Secara umum, ide dasar video klip atau video musik bisa diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama (Umarroh, 2018):

1. *Performance Clip*

Konsep ini lebih menekankan pada rekaman yang menampilkan aksi para musisi atau band, dengan perhatian utama pada aspek krusial seperti gaya, vokal, musik, dan citra penampilan.

2. *Conceptual Clip*

Pada konsep ini, video dirancang dengan fokus pada elemen kreatif untuk membangun narasi dan imajinasi sang musisi atau grup band.

Salah satu prinsip penting dalam video musik adalah lima elemen universal, yaitu: ritme (irama), musikalisasi (instrumen musik), nada, lirik, dan *performance* (penampilan). Saat digabungkan dengan kompleksitas melodi dari vokalis atau instrumen spesifik, semua bagian ini menciptakan lagu yang kohesif. Hal ini sangat penting untuk membangkitkan perasaan melalui kombinasi audio dan visual nantinya (Kezia *et al.*, 2015).

## **2.5 POST-TRAUMATIC STRESS DISORDER (PTSD)**

Manual Diagnostik dan Statistik Gangguan Mental (DSM) menyebut PTSD sebagai gangguan kecemasan. Dalam klasifikasi penyakit, cedera, dan penyebab kematian (ICD-10, 1992), PTSD diklasifikasikan sebagai gangguan yang berhubungan dengan stres neurotik dan somatoform (Javidi & Yadollahie, 2012). PTSD (*Post-Traumatic Stress Disorder*) merupakan kondisi psikologis yang bisa muncul setelah seseorang menyaksikan atau langsung mengalami kejadian mengerikan yang membahayakan nyawa atau keamanan diri sendiri maupun orang di sekitarnya. Peristiwa traumatis yang sering memicu PTSD meliputi kecelakaan, kekerasan fisik atau seksual, perundungan, bencana alam, perang, dan lain sebagainya. Individu yang

terkena PTSD biasanya menunjukkan tanda-tanda seperti mimpi buruk, ingatan traumatis yang terus berulang, kegelisahan berlebihan (hiperstimulasi), perubahan emosi, serta keluhan fisik seperti pusing atau gangguan pencernaan (Chairunisa, 2023).

Istilah PTSD (*Post-Traumatic Stress Disorder*) mulai diciptakan sekitar limapuluh tahun yang lalu. Sebelum ini, individu dengan gejala serupa diberi nama yang berbeda-beda. Di bawah ini adalah penjelasan tentang penggunaan istilah yang berkaitan dengan PTSD (Kinchin, 2007).

<b>Nama/Istilah</b>	<b>Pengguna Awal Istilah</b>
<i>Soldier's Heart (Da Costa's Syndrome)</i>	<i>1862 American Civil War</i>
<i>Railway Spine</i>	<i>1866 John Erichsen</i>
<i>Neuratheniatic (used more from 1917 when 'shell shock' was 'outlawed')</i>	<i>1869 G. Beard and E. Van Deusen</i>
<i>Disordered Action of the Heart (DAH) (from 1917 this was known as 'Effort Syndrome')</i>	<i>1891 Boer War</i>
<i>Shell Shock</i>	<i>1912 Dr Octave Laurent</i>
<i>War Neurosis</i>	<i>1916 World I</i>
<i>Battle Neurosis</i>	<i>1940 World War II</i>
<i>Lack of Moral Fibre (LMF)</i>	<i>1940 Royal Air Force</i>
<i>Old Sergeant Syndrome</i>	<i>1950 Korean War</i>
<i>Combat Fatigue</i>	<i>1961 Vietnam War</i>
<i>Transient Situation Distrubance (TSD)</i>	<i>1968 Medical Journals</i>
<i>Buffalo Creek Syndrome</i>	<i>1972 From the disaster at Buffalo Creek</i>
<i>Battleshock</i>	<i>1982 Brigadier Peter Abraham</i>
<i>Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD)</i>	<i>1979 Vietnam War Veterans</i>

<i>Gulf War Syndrome</i>	<i>1993 Media Reports</i>
--------------------------	---------------------------

Tabel 2. 1 Sejarah Pengguna Istilah PTSD

Pemicu utama PTSD adalah *stressor* atau peristiwa traumatis. Saat seseorang merasa ketakutan dan terancam, tubuhnya akan memicu reaksi \ “*Fight or Flight*”. Dalam kondisi ini, tubuh melepaskan hormon adrenalin yang membuat tekanan darah naik, detak jantung meningkat, dan proses glikogenolisis terjadi. Bahkan dalam keadaan normal, orang yang pernah mengalami trauma dan menderita PTSD sering menunjukkan kadar hormon stimulan (katekolamin) yang lebih tinggi dari biasanya. Hal ini membuat tubuh terus-menerus bereaksi seakan-akan bahaya masih mengancam. Akibatnya, hormon stres meningkat setelah sekitar satu bulan mengalami kondisi ini, yang pada akhirnya memicu perubahan-perubahan fisik (Dewi, 2022).

David Kinchin (2007) menyatakan bahwa pemicu stres atau kecemasan biasa disebut sebagai *ordinary stressor* atau *adjustment stressor*, sementara yang memicu PTSD disebut *traumatic stressor*. Kebanyakan orang bisa mengatasi *ordinary stressor* rutinitas harian, tetapi tidak semua mampu menangani peristiwa *traumatic stressor* karena kemampuan setiap individu berbeda dalam menghadapi *catastrophic stress*. PTSD dapat didiagnosis berdasarkan beberapa kejadian, seperti ancaman serius terhadap keamanan fisik maupun mental seseorang, menyaksikan ancaman kekerasan dan kematian, kerusakan yang terjadi tiba-tiba baik rumah dan lingkungan. Kriteria ini menentukan respons pribadi seperti perasaan takut (teror dan horor), serta seberapa kuat dan lama peristiwa traumatis itu memengaruhi karakter seseorang, yang akhirnya menyebabkan penderitaan emosional (Dewi, 2022).

Menurut penelitian Kusristanti *et al* (2020), *Post-Traumatic Stress Disorder* secara keseluruhan bisa dianggap sebagai kondisi yang terdiri dari dua elemen utama, yaitu munculnya gangguan ini sebagai respons terhadap pengalaman traumatis, serta kombinasi berbagai tanda-tanda seperti:

- a. Mengalami kembali (*reexperiencing*)
- b. Penghindaran (*avoidance*)

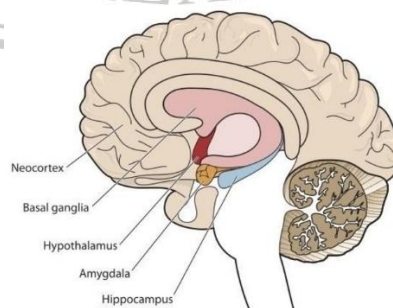
- c. Mati rasa (*numbing*)
- d. Gairah yang berlebihan (*hyperarousal*)

Menurut Khanafi *et al* (2019), *Post-Traumatic Stress Disorder* dapat memicu masalah emosional, misalnya kesulitan tidur, mimpi buruk, kehilangan nafsu makan, ketakutan, depresi, dan tekanan mental akibat peristiwa yang dialami korban serta berlangsung selama  $\pm$  30 hari. Gejala-gejala PTSD ini meliputi:

- a. Paparan terhadap peristiwa traumatis
- b. Perasaan mengalami kembali peristiwa traumatis
- c. Dorongan untuk menjauhi segala hal yang mengingatkan pada trauma dan perasaan mati rasa
- d. Peningkatan kewaspadaan berlebihan
- e. Adanya penurunan fungsi psikologis
- f. Munculnya gejala selama satu bulan atau lebih

## 2.6 PERAN AMYGDALA DALAM GANGGUAN KECEMASAN

Salah satu struktur penting di dalam otak manusia yang dikenal sebagai amigdala (*amygdala*) memiliki peran utama dalam mengelola emosi serta memori yang terkait dengan perasaan seperti ketakutan dan kegembiraan. Struktur ini merupakan bagian dari sistem limbik, yaitu kumpulan komponen otak yang terlibat dalam mengatur perilaku, perasaan, dan ingatan. Amigdala sendiri berukuran sekitar biji almond dan berada di lobus temporal otak, tepatnya di area tengahnya. *Hippocampus* juga termasuk dalam sistem limbik, dan amigdala terletak di lobus temporal yang sama (Nurjauhara, 2022).



Gambar 2. 1 Bagian Otak Manusia

Sinyal neuronal datang ke amigdala dari seluruh bagian korteks limbik seperti dari neokorteks di lobus temporalis, parietalis, dan oksipitalis, khususnya dari area asosiasi pendengaran dan penglihatan. Amigdala sering disebut sebagai “jendela” sistem limbik karena hubungan multipel ini, yang membantu seseorang melihat tempatnya di dunia. memungkinkan seseorang memahami posisinya di dunia. Stimulasi pada amigdala bisa menghasilkan dampak yang mirip dengan yang terjadi di hipotalamus (Hall, 2019). Dampak yang dimulai dari amigdala kemudian melibatkan hipotalamus meliputi:

- Naik atau turunnya tekanan darah arteri
- Bertambah atau berkurangnya frekuensi denyut jantung
- Bertambah atau berkurangnya gerakan dan produksi cairan di sekresi gastrointestinal (GI)
- Defekasi atau mikturisi
- Melebar atau menyempitnya pupil mata
- Tegaknya bulu-bulu di kulit (piloereksi)
- Pengeluaran hormon dari kelenjar hipofisis anterior, terutama hormon gonadotropin dan adrenokortikotropik

Memori manusia sebagian besar bergantung pada *hippocampus* serta amigdala. *Hippocampus* dan amigdala bekerja sama untuk mengingat peristiwa yang melibatkan berbagai emosi. Kedua bagian ini saling memengaruhi satu sama lain. *Hippocampus* serta amigdala memproses informasi serta emosinya selama proses pengodean, dan keduanya akan melakukan pengodean pada tingkat yang berbeda. Untuk memastikan bahwa pengodean akhir selaras pada konteks peristiwa, kedua bagian ini juga bisa saling memengaruhi hasil pengodean (Permata & Qoyyimah, 2021).

Amigdala berfungsi sebagai pusat pengolahan emosi, berperan besar dalam respons kecemasan. Ketika seseorang menghadapi situasi yang dianggap mengancam atau stres, amigdala akan mengirimkan sinyal untuk mempersiapkan tubuh dalam menghadapi ancaman, melalui reaksi *fight or flight* (berjuang atau melarikan diri). Aktivasi amigdala menyebabkan peningkatan detak jantung, tekanan darah, dan napas cepat. Jika kecemasan berlangsung terus-menerus, amigdala bisa menjadi "terlatih" untuk

merespons ancaman, bahkan dalam situasi yang sebenarnya tidak berbahaya, yang bisa menyebabkan gangguan kecemasan (Jasafat *et al.*, 2021).

## **2.7 MAKNA TANDA GANGGUAN MENTAL DALAM MUSIK**

Konsep makna tanda dalam media, khususnya dalam konteks musik dan lirik lagu, merupakan aspek penting dalam memahami bagaimana pesan-pesan tentang kesehatan mental dikomunikasikan dan dipahami oleh masyarakat luas (Rosso, 2024). Menurut Stuart Hall, seorang teoritikus budaya terkemuka, makna tanda adalah proses produksi makna melalui bahasa. Dalam konteks musik pop, video klip ataupun lirik lagu berfungsi sebagai bahasa yang digunakan untuk merepresentasikan ide, pengalaman, dan realitas sosial.

Pada masa sekarang, banyak orang menggunakan musik sebagai salah satu cara untuk menenangkan diri dari masalah yang sedang dihadapi karena menganggap lirik ataupun video yang terdapat pada musik dapat memberikan pemikiran-pemikiran baru pada pendengarnya (Mikael *et al.*, 2022). Musik yang mengandung makna motivasi dan penerimaan diri bisa memberikan pengaruh positif pada pendengar, terutama ketika mereka sedang menghadapi tekanan dan kesulitan dalam rutinitas harian.

Musik yang membahas kesehatan mental mampu membuat pendengar merasa terhubung dan tidak merasa sendirian dalam perjuangan mereka. Hal ini terjadi karena musik memainkan peran penting dalam menyampaikan gagasan tentang kesehatan mental, memberikan keyakinan kepada seseorang bahwa mereka bukanlah satu-satunya yang bergulat secara batin. Lagu dengan lirik yang terbuka, melodi yang menciptakan ruang untuk introspeksi, dan suasana yang menyentuh jiwa berfungsi sebagai jembatan solidaritas, untuk mengungkap pengalaman pribadi yang sulit diutarakan lewat kata-kata, serta membantu pendengar memproses emosi melalui resonansi internal mereka (Astuti & Dra, 2025).

## **2.8 MAKNA DAN TANDA DALAM KAJIAN SEMIOTIKA**

Semiotik atau semiologi merujuk pada istilah yang sama untuk bidang ilmu tertentu. Secara etimologis, kata “semiotik” berasal dari kata Yunani “*simeon*” yang berarti “tanda”, dan kata “semiotika” juga berasal dari kata

Bahasa Inggris “*semiotics*”. Di Eropa, istilah "semiologi" lebih sering dipakai, sementara para ahli di Amerika lebih suka istilah "semiotik". Dalam pengertian terminologis, semiotika bisa dijelaskan sebagai ilmu yang mengkaji tanda, di mana tanda itu sendiri dianggap sebagai dasar dari kesepakatan sosial dan memiliki makna khusus (Rosso, 2024).

Secara umum, semiotika didefinisikan sebagai berikut. *Semiotics is usually defined as a general philosophical theory dealing with the production of signs and symbols as part of code systems which are used to communicate information. Semiotics includes visual and verbal as well as tactile and olfactory signs (all signs or signals which are accessible to and can be perceived by all our senses) as they form code systems which systematically communicate information or messages in literary every field of human behavior and enterprise.* (Semiotika adalah teori filsafat umum yang membahas bagaimana tanda dan simbol dibuat sebagai bagian dari sistem kode yang digunakan untuk mengomunikasikan informasi. Semiotika mencakup tanda-tanda visual dan verbal serta tanda-tanda taktil dan olfaktori (semua tanda atau sinyal yang dapat diakses dan dirasakan indera kita). Hal ini karena semiotika adalah sistem kode yang secara sistematis menyampaikan informasi atau pesan di hampir semua aspek perilaku dan tindakan manusia) (Machmud, 2022).

Tanda dapat dipahami sebagai elemen yang memiliki makna unik bagi seseorang, yang bisa berupa suatu peristiwa, ketiadaan peristiwa, struktur yang terdapat pada sesuatu, atau kebiasaan. Kode dan pesan merupakan elemen pokok dalam semiotika. Kode merupakan satu-satunya mekanisme untuk mengirim pesan dari satu pihak ke pihak lain (Efendi *et al.*, 2024). *Encoding* merujuk pada aktivitas batin yang dilakukan seseorang untuk memilih dan menyusun tindakan lisan maupun non-lisan yang sesuai dengan norma gramatikal guna menciptakan suatu pesan. Tindakan ini akhirnya menghasilkan pesan itu sendiri. *Decoding* adalah tahap di mana penerima memproses dan menafsirkan tindakan pengirim yang mencerminkan gagasan serta emosi mereka. *Encoding* didefinisikan sebagai proses pembuatan teks media yang melibatkan upaya media dalam menyusun pesan komunikasi

spesifik lewat pemanfaatan kode bahasa, sedangkan *decoding* adalah langkah interpretasi kode-kode oleh audiens untuk menangkap esensi teks tersebut (Wasetyo *et al.*, 2023).

Pendekatan semiotika memandang bahwa media tidak hanya menyampaikan pesan secara langsung, tetapi juga membentuk realitas sosial melalui sistem tanda yang dihasilkannya. Dalam penelitian ini, semiotika digunakan untuk memahami bagaimana video musik “*Amygdala*” karya Agust D membangun makna pengalaman emosional dan trauma psikologis melalui tanda-tanda visual (simbol, warna, gestur) dan tanda verbal (lirik) yang secara bersamaan membentuk makna tentang kesehatan mental. Metode ini memungkinkan peneliti mengungkap pesan-pesan tersirat di balik tanda-tanda itu, serta mengamati bagaimana topik kesehatan mental, khususnya *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD) dibangun dan diinterpretasikan dalam lingkup budaya populer.

## 2.9 PEMAANAAN TANDA ROLAND BARTHES

Di tengah evolusi teori semiotika, Roland Barthes muncul sebagai figur yang melanjutkan gagasan semiologi dari Saussure. Ia mengembangkan semiotika bukan hanya sebagai kajian tanda dalam bahasa, melainkan juga dalam lingkup budaya dan komunitas. Berbagai karya tulis Barthes telah menjadi sumber utama bagi studi semiotika di Indonesia. Dalam salah satu tulisannya, ia mengkaji sebuah cerita pendek yang kurang populer, berjudul *Sarrasine*, karya pengarang Prancis dari abad ke-19, Honore de Balzac (Sobur, 2013). Menurut Barthes, narasi ini berlandaskan pada kode rasionalisasi, suatu mekanisme yang mirip dengan yang diterapkan dalam retorika yang berkaitan dengan tanda. Lima kode yang dijelaskan oleh Barthes mencakup kode hermeneutik (yang berperan sebagai teka-teki), kode semik (yang berperan sebagai makna konotatif), kode simbolik, kode proaretik (yang berperan sebagai logika perilaku), dan kode gnomik atau kultural, yang berperan sebagai sumber pengetahuan tertentu.

Semiotika Roland Barthes memperluas istilah *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) ke dalam kajian metabahasa, yang mencakup dua tingkat makna yaitu makna denotatif dan konotatif. Makna denotatif merujuk pada

arti yang deskriptif, terdapat secara langsung, serta dapat diterima oleh masyarakat umum. Denotatif merupakan makna yang nyata, disepakati oleh masyarakat dan berhubungan dengan realitas sosial. Di sisi lain, konotatif muncul dari hubungan penanda dengan konteks budaya yang lebih luas, mencakup nilai-nilai, pandangan hidup, cara berpikir, dan ideologi yang ada dalam suatu struktur sosial. Konotatif memungkinkan adanya interpretasi yang berbeda. Ada kaitan antara penanda dan petanda yang harus dibangun, yang secara alami berkembang sesuai dengan kebutuhan pengguna tanda tersebut. Hubungan tersebut sifatnya arbitrer. Maka dari itu, denotatif menghasilkan makna yang jelas dan merupakan sistem signifikansi pertama. Sedangkan, konotatif menghasilkan makna yang tidak langsung dan mewakili sistem signifikansi kedua (Septiana *et al.*, 2019).

Pada tingkat signifikansi kedua, tanda beroperasi melalui mitos (*myth*). Mitos dipandang sebagai mekanisme budaya untuk menguraikan atau memahami berbagai elemen dari kenyataan atau fenomena alam sebagai hasil dari kelas sosial yang dominan. Barthes melihat mitos sebagai ungkapan lisan oleh individu dalam suatu komunitas, bukan sebagai kepercayaan terhadap sesuatu yang irasional atau tidak logis (Nurhaliza, 2024).

1. <i>Signifier</i> (penanda)	2. <i>Signified</i> (petanda)
3. <i>Denotative sign</i> (tanda denotatif)	
4. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	5. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Tabel 2. 2 Tanda Roland Barthes

Berdasarkan skema Barthes, terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri dari penanda (1) dan petanda (2). Namun, di sisi lain, tanda denotatif tersebut juga dapat berfungsi sebagai penanda konotatif (4). Dengan kata lain, elemen-elemen ini merupakan bagian material. Contohnya, saat kita mengenali tanda “singa”, hal itu memunculkan konotasi seperti kehormatan, kebuasan, dan keberanian. Oleh sebab itu, dalam pandangan Barthes, tanda konotatif tidak hanya mengandung makna tambahan, tetapi juga didasarkan pada dua elemen dari tanda denotatif yang membentuknya (Nurhaliza, 2024).

Pada penelitian ini, langkah analisis pertama yang akan dilakukan adalah mengenali penanda (*signifier*). Penanda merupakan wujud fisik yang dapat ditangkap pancaindra, seperti warna, properti, ekspresi wajah, gestur tubuh, suara, dan lirik dalam video musik. Penanda ini kemudian dipasangkan dengan petanda (*signified*), yaitu konsep atau makna literal yang muncul di balik bentuk fisik tersebut. Ketika penanda dan petanda digabungkan, keduanya membentuk tanda denotatif. Tanda denotatif adalah makna dasar atau arti nyata yang dapat diamati secara langsung.

Setelah mendapatkan makna denotatif, analisis berlanjut pada konotasi, yaitu penafsiran makna yang lebih dalam, bersifat simbolis, dan emosional. Konotasi menghubungkan tanda dengan pengalaman batin dan kondisi psikologis tertentu. Dari konotasi ini, pemaknaan diperluas hingga mencapai tingkat mitos, yaitu bagaimana tanda tersebut dihubungkan dengan nilai, ideologi, atau pandangan kultural yang berlaku di masyarakat. Dengan demikian, proses analisis semiotika Barthes bergerak dari bentuk tanda fisik ke makna literal, kemudian ke makna simbolis, hingga akhirnya sampai pada makna ideologis yang lebih luas.