

MAKNA TANDA DALAM VIDEO MUSIK STRAY KIDS (ANALISIS SEMIOTIKA VIDEO MUSIK “CASE 143” DALAM ALBUM MAXIDENT)

Lidya Kusuma Rahmadani¹, Muh Ariffudin Islam²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
lidya.19112@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhariffudin@unesa.ac.id

Abstrak

Korean Wave saat ini sudah sangat berkembang merambah ke seluruh dunia, salah satunya yaitu musik. Secara umum video musik dipakai dalam bagian dari promosi dari lagu memakai konsep yang menyesuaikan lagu, terdapat video musik yang digunakan untuk bercerita tentang suatu kejadian tertentu atau menyampaikan sebuah perasaan. Salah satunya Stray Kids yang merilis lagu dan video musik “CASE 143”. Video musik digunakan untuk menyampaikan proses terjadinya cinta. Tujuan dari penelitian musik video ini yaitu untuk menelaah dan menginterpretasikan pesan yang terdapat pada video musik ini maupun agar diketahuinya keterkaitan visual tanda dalam video musik. Metode penelitian yang dipakai pada penelitian yang dilaksanakan ialah deskriptif kualitatif dengan tahapan tinjauan desain yakni deskriptif, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Teori yang dipakai pada penelitian ini menggunakan teori semiotika oleh Peirce. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini ditemukan tanda visual dalam musik video yang berkaitan dengan tahapan proses jatuh cinta secara psikologis.

Kata Kunci: Korean Wave, Semiotika, Video Musik, K-pop, Stray Kids

Abstract

Korean Wave is now very developed penetrated all over the world, one of which is music. In general, music videos are used as part of the promotion of songs with concepts that match the songs, there are also music videos that are used to tell a story about a certain incident or convey a feeling. One of them was Stray Kids who released the song and music video "CASE 143". Music videos are used to convey the process of love. The purpose of this study is to analyze and interpret the meaning contained in this music video and also to find out the visual relationship of signs in the music video. The method used in this study is descriptive qualitative with design review stages namely descriptive, formal analysis, interpretation, and evaluation. The theory used in this study uses the theory of semiotics by Peirce. The results obtained from this study found many visual signs in music videos related to the stages of the psychological process of falling in love.

Keywords: Korean Wave, Semiotics, Music Videos, K-pop, Stray Kids

PENDAHULUAN

Hallyu atau “gelombang Korea” adalah istilah dari Tionghoa yang digunakan untuk menyebut budaya populer Korea yang mencakup berbagai hal. Pada tahun 2019, Hallyu diperkirakan membuat peningkatan ekonomi Korea sebesar USD 12,3 Milliar,

peningkatan tersebut diperoleh dari berbagai industri mulai dari bisnis, pariwisata, kebudayaan dan berbagai industri hiburan yang lain di Korea Selatan salah satunya Industri Musik.

Di dalam buku Keith Howard, *Korean Pop Music: Riding the Wave* digambarkan sejarah perjalanan musik di Korea mulai dari masa

pendudukan Jepang hingga masuknya musik barat yang memiliki pengaruh besar membawa musik korea ke tingkat dunia (Hanny, 2021).

Musik adalah sebuah seni yang tidak hanya dibatasi oleh bunyi atau suara. Hingga saat ini banyak lahir karya seni yang disajikan yang didasari oleh kreativitas ide segar yang berkembang pada kehidupan masyarakat, terutama masyarakat modern.

Video musik merupakan salah satu cara penyampaian melalui media komunikasi, setiap konsep musik video kpop terdapat teori-teori yang diselipkan sehingga membuat musik video tersebut unik dan tak jarang membuat penonton berspekulasi dan menafsirkan video music tersebut dengan imajinasi mereka sendiri.

Stray Kids adalah salah satu grup vokal pria korea selatan dibawah naungan JYP Entertainment. Grup beranggotakan 8 orang Bangchan, Changbin, Han, Leeknow, Hyunjin, Seungmin, dan I.N. *Stray Kids* resmi melangsungkan comeback dengan merilis mini album terbaru yang bertajuk MAXIDENT yang menampilkan lagu utama dengan judul “CASE 143” dan video musik dirilis dihari yang sama yaitu pada hari Sabtu, 7 Oktober 2022 lalu. Musik video tersebut hingga tanggal 9 Mei 2023 telah ditonton 109.779.464 Juta penonton dan mendapat 2,7 juta suka pada kanal youtube JYP Entertainment. *Comeback* dengan CASE 143 *Stray Kids* berhasil meraih 6 piala dalam masa promosinya. Selain meraih 6 piala, mini album Maxident berhasil terjual sebanyak 3 juta keping. Dan pada bulan Oktober juga mereka mencetak chart nomor satu untuk kedua kali di chart album Billboard 200 (Kevina Harmoko, 2022).

Stray Kids telah merintis jejak mereka di Kpop dengan beat yang agresif, rap yang garang, dan penampilan yang penuh kekuatan berkat lagu-lagu hit, seperti MIROH hingga Thunderous dan CASE 143. Video musik “CASE 143” yang bertema cinta dan membandingkan emosi cinta yang kompleks dengan “kasus”, Berbeda dengan konsep yang pernah mereka berikan yang terkesan cadas dan serius, kali ini *Stray Kids* menampilkan sisi playful, manis, cadas, dan serius. CASE 143 adalah lagu pertama mereka yang bertema romansa.

Dalam penelitian ini akan mengkaji makna dan merepresentasikan pesan tersirat yang ada

dalam musik video “CASE 143” oleh grup *Stray Kids* untuk mengetahui hubungan antara visual tanda dan elemen dalam musik dengan memakai semiotika Charles Sander Peirce dengan memakai konsep model *triadic* (Mudjiyanto & Nur, 2013).

Penelitian sejenis ini dibahas oleh Selsa Fitri Oviani dengan judul “*Analisis Semiotika Video Musik “7 wol 7 il (One of These Night)” Oleh grup Rev Velvet*”. Meninjau tanda dalam video musik dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif pada tanda yang ada dalam video music berkaitan dengan tragedi kapal Sewol yang sebenarnya. hasilnya penelitian ditemukan member Red Velvet merepresntasikan kejadian baik sebelum, sesaat, dan sesudah kejadian tenggelamnya kapal Sewol (Oviani, 2023).

Penelitian lain yang menggunakan pisau bedah teori semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisis telah dilaksanakan Ira Wijayanti dengan judul “*Kajian Semiotika Video Musik berjudul Instagram oleh Dean*” menggunakan yang sama yakni metode kualitatif deskriptif untuk meninjau tanda dalam video musik dengan fenomena penggunaan Instagram. Masalah yang diangkat ialah menelaah pesan maupun makna didalam yang bersifat implisit tentang kecanduan media social yaitu Instagram (Wijayanti, 2020).

Penelitian kali ini dilakukan untuk menganalisis tanda maupun makna dalam video musik “CASE 143” *Stray Kids* agar diketahuinya keterkaitan diantara tanda dengan elemen visual menggunakan teori semiotika Peirce dengan konsep triadiknya yang terdiri dari *Representamen (R)*, *Object (O)*, dan *Interpretant (I)*.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas diperoleh rumusan masalah ialah bagaimana hubungan antara tanda dan makna dalam visual musik video *Stray Kids* berjudul “CASE 143”. Penelitian ini mempunyai tujuan dalam melakukan pendeskripsian keterkaitan diantara tanda maupun makna yang terdapat didalamnya.

METODE PENELITIAN

Untuk mendapatkan data yang akurat, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini mengarahkan penelitian pada proses mengamati dan menjelaskan peristiwa yang terjadi. Penelitian ini menggunakan metode ini untuk menganalisis tanda dan makna visual dalam video musik *Stray Kids* “CASE 143”.

Penelitian ini menggunakan sumber data berupa data primer dan data sekunder. Data primer dan sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari tangkapan layar dari video musik “CASE 143” yang ditemukan di kanal YouTube JYP Entertainment. Data sekunder diperoleh dari artikel, studi, jurnal, buku, dan sumber ilmiah lain yang relevan dengan penelitian ini. Setelah data didapatkan selanjutnya akan dipilah untuk dianalisis secara sistematis dengan menggunakan metode tinjauan desain. Selanjutnya yakni mendeskripsikan atau mencatat setiap adegan untuk dianalisis, selanjutnya analisis formal, menjelaskan adegan yang telah dicatat dengan melihat melalui warna, tanda, gestur dan komposisinya, lalu menginterpretasi yakni menafsirkan tanda visual dan makna yang berada dalam video musik menggunakan analisis semiotika oleh Peirce berupa *representant*, *object*, dan *interpretant* menjadi makna sesungguhnya. Tahapan terakhir yaitu evaluasi, dimana peneliti menjabarkan hasil analisis dan kesimpulan yang sudah dilakukan dan membandingkannya dengan video musik BTS “*Boy with Luv*” dan grup Pentagon “*Shine*” yang juga menggunakan konsep tema yang sama.

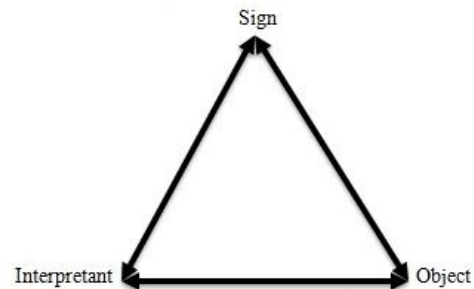
KERANGKA TEORETIK

Teori Semiotika Peirce

Teori semiotika Peirce adalah bidang studi yang menyelidiki sistem metode analisis tanda. Salah satu filsuf Amerika Charles Sanders Peirce menciptakannya. Menurut analisis Peirce, ada karakteristik dalam kehidupan, seperti pencampuran dan cara tanda digunakan dalam aktivitas representatif. Seperti yang dia katakan, tanpa tidak dapat menunjukkan sesuatu yang dapat diwakilinya (Bambang, 2013).

Peirce membagi tanda menjadi 3 pada teori segitiga ialah tanda (*sign*), acuan(*object*), dan

penggunaan tanda (*interpretant*). Peirce menyebut tanda dengan semiosis, artinya setiap hal di dunia ialah suatu tanda yang suatu pemaknaan terhadap tiga tahap (*triadic*) (*Semiotika Charles Sander Peirce – Dapid Saputra, n.d.*).



Gambar 1 Segitiga Semiotik Peirce
(Sumber: Model Triadic semiotika Peirce)

Peirce mengklasifikasi tanda dan simbol dalam kehidupan dibagi 10 macam:

1) *Qualisign*, ialah tingkat kualitas yang terdapat dalam tanda.

2) *Iconic Sinsign*, tanda yang menunjukkan kesamaan.

3) *Rhematic Indexical Sinsign*, ialah yang didasarkan kepada pengalaman yang dialami secara langsung.

4) *Dicent Sinsign*, yakni tanda yang memberikan informasi terkait sesuatu.

5) *Iconic Legisign*, yakni tanda yang menginformasikan norma ataupun hukum.

6) *Rhematic Indexical Legisign*, yakni tanda yang menjadi referensi kepada objek khusus,

7) *Dicent Indexical Legisign*, yakni tanda yang berarti informasi maupun menunjuk subyek informasi

8) *Rhematic Symbol* atau *Symbolic Rheme*, ialah tanda yang hubungannya dengan objek berdasarkan asosiasi ide umum atau penangkapan otak

9) *Dicent Symbol* atau *Proposition* (proposisi) tanda yang langsung dimengerti oleh otak atau tanda yang sudah dikenali sebelumnya.

10) *Argument*, merupakan pendapat terhadap sesuatu berdasarkan alasan tersendiri.

klasifikasi diatas digunakan oleh penulis dalam membahas penelitian ini digunakan dalam mengidentifikasi maupun menjelaskan jenis

tanda dan elemen yang terdapat dalam video musik CASE 143 oleh *Stray Kids*.

Tinjauan Desain

Tinjauan desain merupakan ilmu untuk mencermati maupun mengkritisi fenomena dari desain. Metode kritik desain dilakukan berdasarkan pendekatan teoritis (Sachari & Sunarya, 2000). Dalam meninjau sebuah karya desain lebih menekankan pada *design appreciation* (apresiasi) dan *design interpretation* (penafsiran). Menurut Sosrojudho (2010), ada empat tahap dalam analisis formal: deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis formal, elemen-elemen visual yang telah dideskripsikan akan dikaitkan dan dibahas secara teknis menggunakan prinsip desain yang telah dipilih. Pada tahap interpretasi, karya desain akan ditafsirkan dengan menggunakan teori desain yang relevan. Pada tahap evaluasi, karya desain dievaluasi dan dinilai statusnya di lingkungan sosial.

Psikologi Warna

Menurut (Fajar Paksi, 2021) di dalam seni visual warna menjadi identitas pembeda untuk karakteristik waktu. Warna memiliki banyak dimensi dan berkaitan dengan banyak aspek kehidupan manusia. Banyak penemuan dan kemajuan dalam pengetahuan tentang warna dimulai di zaman Yunani Kuno. Ini mencakup teori warna, skema warna, suhu atau temperatur warna, psikologi, dan karakter warna, pencampuran warna, kode warna, harmonisasi warna, nama warna, kepekatan warna, ketajaman warna, warna cahaya, warna pigmen, makna warna dan terminologi warna.

- 1) **Merah** – melambangkan kemarahan, hasrat/keinginan, gairah, kesenangan, energi, cinta.
- 2) **Pink** – melambangkan cinta, innocent, kemurnian, bahagia, romantis, charming, lembut, kegembiraan.

- 3) **Kuning** – melambangkan gembira, kebahagiaan, *optimism*, *idealis*, harapan, pengkhianatan, pengecut, cemburu.
- 4) **Oranye** – melambangkan humor, kehangatan, antusias, bersemangat, terbuka.
- 5) **Hijau** – melambangkan kegigihan, kesadaran diri, bangga, muda, cemburu.
- 6) **Biru** – melambangkan keyakinan, iman, spiritualitas, setia, kedamaian, ketenangan, harmoni, kesatuan, kenyamanan, keamanan, depresi.
- 7) **Ungu/violet** – melambangkan erotis, setia, misterius, kebijaksanaan, arogan, sensitif, intimasi
- 8) **Hitam** – melambangkan kekuatan, sensual, formalitas, elegan, kekayaan/adidaya, kesedihan, penyesalan, kemarahan
- 9) **Putih** – “Ya”, proteksi, cinta, kehormatan, kemurnian, sederhana, bersih, damai, rendah hati, *innocent*, muda.
- 10) **Silver** – melambangkan kekayaan, glamor, pamor, natural.
- 11) **Gold** – melambangkan berharga, kekayaan, ekstravagan, hangat, kesuksesan, uang (Internship, 2021).

Teknik Pengambilan Gambar

Menurut (Bonafix, 2011) pengambilan gambar yang sesuai dapat memaksimalkan penyampaian pesan kepada penonton. Shot adalah unsur terkecil dari sebuah struktur film yang utuh, dan pesan shot itu sendiri dapat dilihat.

1. Camera Angel

penempatan titik pengambilan gambar dengan kamera. *Camera angle* terdiri atas *bird eye view*, *high angle*, *eye level*, *low angle*, dan *frog eye*.

2. Frame Size (Ukuran Gambar)

ukuran tampilan layar yang digunakan dalam gambar sebuah objek. *Frame Size* terdiri atas *Close Up* menyorot dari batas kepala hingga leher bagian bawah, *Medium Close Up* memperlihatkan tubuh manusia dari dada keatas, *Big Close UP* menyorot bagian leher hingga kepala, *Extreme Close UP* merupakan teknik menyorot objek dengan sangat dekat, *Medium*

Makna Tanda dalam Video Musik Stray Kids
(Analisis Semiotika Video Musik “CASE 143” dalam Album Maxident)

Shot menyorot tubuh dari bagian pinggang hingga ke atas, *Full Shot* menyorot seluruh bagian tubuh manusia, *Long Shot* menyorot tubuh manusia masih sangat jelas, namun pada latar belakangnya jauh lebih dominan.

3. Camera Movement

Gerakan kamera yang dilakukan ketika objek bergerak bersamaan. Pergerakan kamera kemungkinan bergerak dengan bebas tergantung dengan kebutuhan estetikanya. Gerakan kamera terdiri dari *Zoom* gerakan dimana pergerakan kamera maju mendekat dan mundur menjauhi sedangkan objek tetap diam, *Tilt* kamera bergerak secara vertikal dari bawah ke atas maupun sebaliknya namun posisi kamera tetap pada poros, *Panning* Gerakan kamera secara horizontal dari kiri ke kanan maupun sebaliknya, *Crane* pergerakan kamera akibat pergantian posisi dari kamera (gerakannya secara vertikal, horizontal, atau kesisi manapun), dan *Dolly* pergerakan mendekati dan menjauhi subyek.

4. Object Movement

yaitu pengambilan adegan shot gambar yang digunakan saat kamera diam namun objek sendiri sejajar dengan kamera, merupakan kebalikan dari Gerakan kamera. Jenis gerakan objek *Walk In*, merupakan pergerakan mendekati kamera saat kamera diam. *Walk Away*, Gerakan menjauhi kamera, *In-Framing* masuknya objek kedalam frame. Dan *Out-Framing* pergerakan objek keluar dari frame.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Video Musik “CASE 143” Stray Kids

Lagu “CASE 143” mempunyai genre musik K-pop dan Korean Dance dibawakan oleh Stray Kids merupakan grup vocal pria dibawah naungan JYP Entertainment. Lagu comeback Stray Kids berjudul “CASE 143” dirilis pertama kali di kanal youtube JYP Entertainment pada tanggal 7 Oktober 2022 pukul 1 p.m KST. Musik video CASE 143 hingga tanggal 18 Mei 2023 telah ditonton 111.639.074 Juta penonton dan mendapat 2,8 juta suka. Berdasarkan alur dan scene pada video musik ini terbagi menjadi lima yaitu introduksi, konflik, klimaks, anti-klimaks dan penutup.

Pada tahapan analisis formal, data yang telah didapat pada tahapan deskriptif akan

melalui proses analisis dengan lebih jauh melalui pengamatan mulai dari *Mood* warna, komposisi, dan penggunaan tipografi yang terlihat dalam visualisasi didalam video musik CASE 143

Karakter warna pada video musik CASE 143 terlihat menonjol menggunakan mood warna analogus merah muda. Warna yang paling menonjol pada adegan pengenalan atau pembuka. Terdapat juga warna biru muda sebagai warna kontras. Penggunaan warna dalam mood video musik ini terlihat condong menggunakan tone warna komplementer, sehingga warna yang menonjol dan kontras dihasilkan.

Pada video musik ini terlihat menggunakan sudut pandang dari kaca mata orang ketiga. Oleh karena itu penonton dapat menyaksikan segala hal yang terjadi dalam video musik tentang keseluruhan alur cerita didalamnya.

Dalam pengambilan adegan, banyak sekali tipe gerakan pengambilan gambar (*shot*) yang dilakukan dalam musik video CASE 143. Dalam video musik ini terlihat menggunakan pergerakan *Crane Shot*, *Panning*, *Follow Shot*, *Zoom* dan *Track*. Ukuran shot (*Frame size*) yang terlihat digunakan dalam video musik ini terdapat tipe shot *Medium Long Shot*, *Long shot*, *Extreme Close Up*, *Close Up*, *Medium Shot*, dan *Long Shot*. Sudut kamera yang terlihat digunakan dalam video musik ini yaitu *Eye level*, *High Angle*, dan *Frog eye*.

Instrumen yang nampak terdengar pada musik video ini didominasi instrumen EDM (*Electronic Dance Music*). Harmonisasi vokal dan *backing vocal* serta *adlibs* terdengar sangat lantang, dan memberikan efek yang unik dan menjadi daya tarik dalam lagu ini.

b. Analisis Semiotika Video CASE 143

Proses analisis video musik CASE 143 dimulai dengan Introduksi adegan pertama yakni scene yang dimulai pada 00.00-00.11. Dapat dilihat pada pengenalan adegan introduksi, dimulai dengan posisi kamera *Eye Level* dan ukuran gambar *Medium Shot* kamera melakukan

gerakan kamera ke atas *Tilting Up* pada Felix, monster tersebut mengetuk pintu dan dibuka oleh Felix. Seketika saat itu juga Felix mendapati Heart Monster versi kecil yang masuk ketubuhnya. Sesuatu terasa aneh mulai muncul terlihat dari sorot mata Felix yang melamun dan berubah terlihat bingung dengan apa yang ia alami, para member dibelakang ikut bertingkah aneh. Setelah itu mulai bagian *Verse* dinyanyikan, lagu dimulai.



Gambar 2. Referensi dari Scene The Shinning (sumber: Tangkapan layar musik video CASE 143)

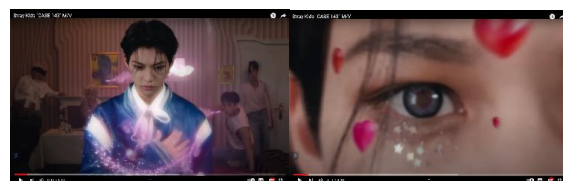
Representamen Heart Monsters berwarna warni memaknai kategori tanda *Argument*, tanda tersebut merupakan keismpulan logis penulis yang merupakan penggambaran tentang macam macam emosi yang datang, warna warni sendiri melambangkan berbagai emosi yang dirasakan seseorang. Terlihat warna hijau, orange, merah, biru, ungu, kuning dan hitam. Menurut (Larassaty, 2023) Warna- warna tersebut dipercaya bisa menumbuhkan rasa cinta.

Jika kita lihat dengan seksama konsep dari adegan introduksi ini mengambil referensi dari film horror '*The Shining*'.



Gambar 3. Poster Film 'The Shining' (Sumber: Google)

The Shining adalah film horror legendaris yang disutradarai oleh Stanley Kubrick dan dirilis pada tahun 1980. Film tersebut merupakan adaptasi dari novel berjudul yang sama yang ditulis oleh Stephen King yang pertama kali dirilis pada tahun 1977. Adegan yang dimulai dengan menampilkan visualisasi Heart Monster yang menuju ruangan hotel bernomor 1430 dimana anggota Stray Kids berada didalam ruangan itu. penulis melihat kesejajaran antara Heart monster dengan hantu di Hotel Overlook *The Shining*. Karena sama seperti di film, hantu yang mengambil alih Jack Torrance dan mendorongnya menjadi gila, seperti Heart Monster mengambil alih Stray Kids yang menyebabkan mereka bertingkah aneh. Gambar diatas memiliki kategori jenis tanda yaitu *Iconic Legisign* tanda merujuk pada tampilan desain karpet dan pintu merupakan referensi dari koridor ikonik Hotel Overlook dalam film "*The Shining*". Sedangkan ruangan tempat Stray Kids diserang, terinspirasi dari kamar 237 dalam film "*The Shining*".



Gambar 4. Implementasi terpicat pada pandangan pertama (sumber:Tangkapan layar music video CASE 143 Stray Kids)

Makna Tanda dalam Video Musik Stray Kids
(Analisis Semiotika Video Musik “CASE 143” dalam Album Maxident)

Adegan menit ke 00.10-00.12 ini diambil dengan ukuran gambar *Medium shot* dengan pergerakan kamera *Zoom in* lalu *Extreme Close Up*. Gambar diatas adalah representasi dari perasaan yang muncul ketika melihat seseorang yang memikat hati terpana akan pesona seseorang. Karena terlihat pada matanya terlihat bayangan labirin bentuk hati, dan disekitarnya juga terdapat hati yang bertebaran, atau dalam proses jatuh cinta Felix menggambarkan seseorang yang sedang terpikat. Felix merasakan ketertarikan yang hebat pada awal bertemu.



Gambar 5. Gambar Harimau pada scene Introduksi
(sumber:Tangkapan layar music video CASE 143 Stray Kids)

Pada dinding hotel terlihat sebuah bingkai lukisan dengan gambar harimau biru, merupakan jenis tanda *Inconic Sinsign* bentuk atas gambar harimau merupakan representamen melukiskan jiwa, sikap yang setia, kuat untuk menghadapi segala resiko dan tantangan hidup dalam menyongsong hari kedepan. Warna biru sendiri melambangkan kesetiaan. Pada budaya tradisional korea harimau dikagumi dan dihormati sebagai hewan suci yang menjauhkan berbagai gangguan setan.



Gambar 6. Gambar Harimau dan Magpies Dinasti Jonseon
(sumber: Issuu)

Gambar harimau diukir pada bejana giok pada zaman prasejarah serta pada senjata dan peralatan pengorbanan selama Zaman Perunggu sebagai simbol keberanian atau pesona magis. Kepercayaan pada harimau sebagai salah satu dari empat dewa yang menjaga empat arah tersebar di Asia Timur. Empat dewa arah termasuk naga biru di timur, harimau putih di barat, burung vermilion di selatan, dan kura-kura hitam di utara. Gambar relief dan intaglio dari empat dewa arah terukir di sarkofagus batu dari Dinasti Goryeo, sementara macan batu adalah salah satu sosok penjaga di pekarangan makam kerajaan Joseon (Choi, 2019).



Gambar 7. Referensi dari adegan terkenal The Shinning
(Sumber: Google)

Dalam adegan introduksi menit ke 00.12-00.17 diambil dengan posisi kamera *Eye Level*, pergerakan kamera *Zoom Out* dan menjadikan ukuran gambar *Medium Shot*. Han dan Leeknow merujuk pada adegan terkenal The Shinning dimana Jack Torrance mendobrak pintu dengan kapak. *Stray Kids* pada dasarnya dalam musik video dirasuki oleh Heart Monsters dan Ketika Heart Monster mengambil ahli tubuh, mereka terlihat aneh ,dan mulai menyebarkan virus sebanyak yang mereka dengan berlarian tak beraturan.

Gambar diatas merupakan tanda *Dicent Sinsign* karena para member yang mulai berperilaku aneh serta berlarian tak beraturan memeberikan tanda bahwa sedang terjadi euphoria atau perasaan antusias berlebihan, dapat dilihat dari ekspresi Leeknow yang mengintip melalui sela-sela puing. Gambar diatas

merupakan representasi dari tahapan jatuh cinta yaitu kasmaran, karena euforia akibat rasa antusias berlebihan yang memacu tubuh memproduksi hormon dopamin, adrenalin, dan norepinefrin. Pada adegan ini ditemukan tanda *Intimacy*, yakni rasa terikat dalam sebuah hubungan romantis terletak pada lirik “can I be your boyfriend” menandakan proses pendekatan sudah melalui proses yang panjang.

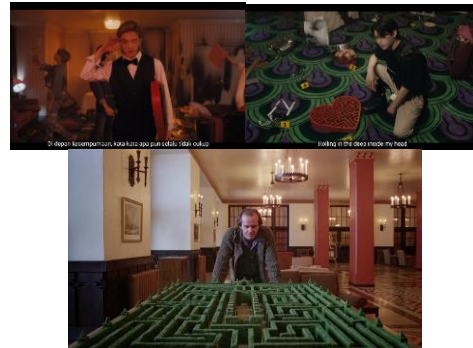
Tepat sesaat polisi telah tiba disana, adegan konflik menit ke 00.31-00.41 adegan diambil dengan posisi kamera *Eye Level*, ukuran gambar Medium Shot lalu pergerakan kamera *Zoom in-Zoom out* lalu ukuran gambar berubah menjadi *Long Shot* dan Kembali lagi ke *Medium Shot*. TKP (tempat kejadian perkara) CASE 143, meninggalkan banyak petunjuk tentang apa yang terjadi. Pelaku penyusupan Heart Monsters meninggalkan lubang raksasa berbentuk hati didinding.



Gambar 8. Adegan Konflik

(Sumber : sumber:Tangkapan layar music video CASE 143 Stray Kids)

Stray Kids dengan seragam polisi diibaratkan sebagai logika dan *Stray Kids* yang dirasuki oleh Heart Monster adalah emosi (cinta). Sebagaimana tugas polisi yakni, membuat ketertiban, masuknya cinta dalam Kehidupan *Stray Kids* merupakan kejadian besar yang membuat suasana menjadi berantakan dan tidak seperti biasanya. Gambar diatas merupakan tanda *Rhematic Indexical Legisign*, karena lubang berbentuk hati pada dinding tersebut memrepresentasikan kesan pertama dialami Stray Kids yang sangat melekat dimemori kepala mereka, sehingga meninggalkan bekas pada dinding hati.



Gambar 9. Adegan Konflik Referensi dari film The Shining (Sumber: Tangkapan Layar Musik Video CASE 143)

Dalam adegan konflik menit ke 00.30-00.42 ditemukan labirin berbentuk hati yang sebelumnya dibawa oleh Hyunjin, Hyunjin merupakan representasi dari staff hotel pada film The Shining.

Labirin merupakan jalur atau jalan yang rumit, berliku-liku, serta memiliki banyak jalan buntu didalamnya. Tak jarang orang yang sudah masuk akan melewati jalan yang sama berulang-ulang (Webster, n.d.). Gambar diatas mempunyai jenis tanda *Dicent Sinsign*, karena labirin merujuk pada tanda yang menampilkan informasi yaitu kedepannya *Stray Kids* akan menghadapi jalan yang berliku-liku serta tak jarang melewati jalan yang sama, menemui banyak halangan, kebingungan dalam menyadari perasaannya sendiri dan memperjuangkan cintanya.



Gambar 10. Adegan Konflik

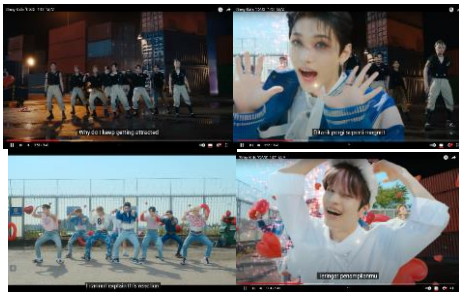
(sumber:Tangkapan layar music video CASE 143 Stray Kids)

Adegan konflik menit ke 00.43-00.49 adegan diambil dengan posisi kamera *Eye Level*, ukuran gambar Medium Shot lalu pergerakan kamera *Zoom in* menampilkan Seungmin yang sedang kecolongan dibelakangnya terlihat Heart Monster yang sedang menyusup untuk keluar melarikan diri dan setelahnya melakukan pergerakan kamera *Panning* menampilkan I.N

Makna Tanda dalam Video Musik Stray Kids
(Analisis Semiotika Video Musik “CASE 143” dalam Album Maxident)

dengan seragam polisi mengambil tindakan menembak penyusub yaitu Heart Monsters yang ingin melarikan diri, namun bukannya tertangkap.

Heart Monsters tersebut menghentikan peluru dan berubah menjadi I.N versi Heart Monsters. Gambar diatas termasuk kategori jenis tanda tersebut adalah *Argument*, yang terlihat merupakan hasil dari penggambaran kesimpulan logis dari penulis yang mengandung isyarat penyangkalan perasaan suka yang tidak disadari. I.N dengan seragam polisi melambangkan logika atau pola pikir seseorang. Representament tembakan merupakan jenis tanda untuk peyangkalan terhadap emosi cinta.



Gambar 11 Adegan Konflik Transisi
(sumber:musik video CASE 143 Stray Kids)

Adegan konflik menit ke 00.51-01.05 yang merupakan bagian *chorus* adegan dimulai dengan pergerakan kamera *Zoom In-Zoom Out*, yang membuat ukuran gambar dari *Long Shot* menjadi *Medium Shot* secara berulang. Di adegan ini juga terlihat pergantian karakter saat transisi muncul, ada 2 karakter yang terlihat yaitu *Stray Kids* menggunakan seragam petugas Polisi dan *Stray Kids* yang dirasuki *Heart Monsters*.

Gambar diatas memiliki kategori tanda *Dicent Indexical Legisign*, merujuk memberi tahu informasi-informasi tertentu yang memberi isyarat bahwa *Stray Kids* menyangkal tentang kejadian yang mereka alami. Penyangkalan merupakan mekanisme pertahanan sikap yang menyatakan bahwa suatu pernyataan atau dugaan tidak benar (VandenBos, 2007). Dari lirik adegan ini memiliki lirik dengan arti “Why do I Keep getting attracted Ditarik pergi seperti magnet. I cannot explain this reaction, Hanya 143.” *Stray*

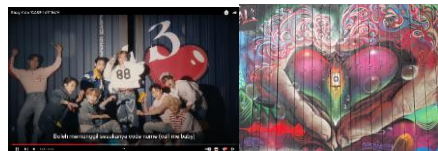
Kids sendiri tidak bisa menjelaskan bagaimana kejadian maupun perasaan yang dialami saat ini, karena itu mereka masi menyangkal hal tersebut. Juga ditemukan unsur *Passion* yang ada di teori Stenberg. Factor ini ialah dorongan yang kuat untuk bersama seseorang dalam hal cinta, yang didukung oleh ketertarikan secara fisik.

Sama seperti pada film *The Shining*, mereka diambil alih dan mereka hamper diasimilasi oleh *Heart Monsters*. Mereka adalah korban cinta dan kini mereka mencari cara bagaimana mereka menyebarkan cinta itu. Adegan konflik pada *Verse* ke-2 menit 01.10-01.29 dimulai dengan posisi kamera *Eye Level* dengan pengambilan ukuran gambar *Medium Shot* lalu pergerakan kamera *Panning* dan *Frame Cut* ukuran gambar berubah *Long Shot* dengan posisi kamera *Frog Eye* disertai pergerakan kamera *Follow Shot*. Terlihat latar belakang langit biru yang cerah berartikan kebebasan, Bangchan versi cinta tengah mengeja huruf dan gestur mengetik.



Gambar 12. Kode yang disampaikan Stray Kids
(Sumber: Tangkapan Layar Musik Video CASE 143)

Kategori tanda yang berada dalam adegan tersebut adalah *Inconic Sinsign*, pada bagian lirik “*ABCDIFG I wanna send my code to you, eight letter is all it takes and I’m gonna let you know*” merujuk pada gestur yang ingin menyampaikan sebuah pesan dari sebuah kode. Kemudian *Stray Kids* lainnya mencoba menemukan cara terbaik untuk mengungkapkan perasaan mereka yaitu terlihat sedang melakukan mural pada sebuah container.



Gambar 13. Mural
(Sumber: Tangkapan Layar Musik Video CASE 143)

Gambar diatas adalah representasi dari gambar ditunjukkan untuk memberikan pesan tersirat pada suatu hal. Kategori tanda yang digunakan adalah *Iconic Legisign*. Mural sering digunakan untuk media komunikasi yang cukup sering digunakan masyarakat dalam menyampaikan pesan, harapan kepada pihak yang memiliki hak milik atau kekuasaan tertentu.

Mural sejak dahulu dikenal sebagai salah satu media untuk berekspresi. Pada perkembangannya, mural di era kontemporer menjadi hal yang sangat wajar dibuat untuk kritik pada ruang publik (Muhammad, n.d.). Kemudian Stray Kids terlihat masuk ke Kantor Polisi untuk menyebarkan cinta mereka. Seperti yang kita lihat pada gambar dibawah ini, masing-masing dari mereka melakukan yang terbaik untuk membantu cinta mengambil alih.

Adegan memasuki Pre-Chorus pada menit ke 01.29-01.48 dimulai dengan posisi kamera eye level menampilkan I.N sedang menyebarkan cinta dikantor polisi, ukuran gambar pada scene ini *Medium Shot* dan pergerakan kamera terdapat *Dolly Shot*. Lalu kamera beralih ke adegan dimana LeeKnow dikelilingi oleh *cloning* dari Heart Monster, posisi kamera berubah menjadi *High Angle*. Pergerakan kamera *Panning* lalu ukuran gambar berubah menjadi *Long Shot* menampilkan Hyunjin yang sedang meng-copy sebuah selebaran. Pergerakan kamera *Zoom Out* lalu beralih ke Seungmin sedang menyebarkan kode pada papan tulis, ukuran gambar menjadi *Medium Shot*.

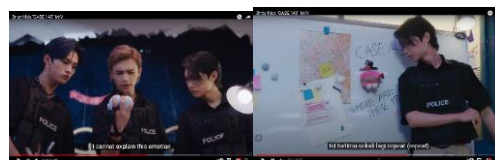


Gambar 14. Stray Kids dan Heart Monsters Menguasai Kantor Polisi

(sumber: tangkapan layer music video CASE 143 Stray Kids)

Ketika petugas mencoba menghentikan mereka, *Stray Kids* bereaksi terhadap bahaya tersebut dengan menghasilkan ribuan cloning *Heart Monsters*, setelah serangan itu selesai, Kantor Polisi sepenuhnya dikuasai oleh cinta.

Tetapi polisi tidak menyerah. Petugas Hyunjin, LeeKnow, dan Felix menemukan penjahat berbahaya di meja mereka dan dibelakang mereka ada *Heart Monsters* raksasa yang tersenyum pada mereka, petugas Felix akhirnya berhasil menangkap hati merah muda itu. . Adegan pada menit ke 01.48-02.07 mulai posisi kamera Eye Level dan ukuran gambar *Medium Shot*, ada pergerakan kamera *Zoom in*, dan *Panning*. Kasus ini dinamakan CASE 143 dan dengan barang bukti Heart Monster yang tertangkap.



Gambar 15. Heart Monsters Tertangkap

(sumber: tangkapan layer music video CASE 143 Stray Kids)

Adegan pada menit ke 02.07-02.47 mulai posisi kamera *Eye Level* dan ukuran gambar *Medium Shot* dan *Long Shot*, ada pergerakan kamera *Zoom in*, *Dolly Shot* dan *Panning*. Kemudian *Stray Kids* mencapai titik dimana mereka telah dikuasai sepenuhnya oleh cinta, terlihat dari gestur yang menggambarkan mereka terlihat sangat memikirkan seseorang, gembira, tergila-gila dan bereuforia, seakan ia telah menjalin suatu hubungan secara resmi.

Kategori tanda yang ada dalam adegan adalah, *Dicent Symbol*, perilaku tersebut nampak pada ciri-ciri orang yang sedang jatuh cinta yakni perasaan cinta yang ada di dalam hati bisa membuat refleksi dari orang yang disukai akan selalu tertanam diingatkannya (Savitri, n.d.).

Makna Tanda dalam Video Musik Stray Kids
(Analisis Semiotika Video Musik “CASE 143” dalam Album Maxident)



Gambar 16. Gestur ciri-ciri orang jatuh cinta
(sumber: Tangkapan layar music video CASE 143 Stray Kids)

Petugas Polisi menemukan sumbat pusat kasus dan menyelesaikannya dengan cepat. Namun tidak semudah itu, ternyata Seungmin kembali dan memutar kembali waktu. Terlihat *Stray Kids* yang baru muncul dengan tampilan yang lebih memukau dan telah diperbarui. Mereka kembali memasukkan kabel saklar lagi, dan membuat pintu hati terbuka.

Adegan menit ke 02.48-03.23 *shot* dengan posisi kamera *Eye Level* dan ukuran gambar *Medium Close Up* menampilkan Seungmin berjalan masuk *frame* dan mulai memutar mundur waktu. Kemudian pergerakan kamera menjadi *Time Reverse Shoot*, *Dolly Shot* dan *Zoom*. Adegan ini terdapat tanda *Dicent Indexical Lesisign* dari sikap Seungmin menandakan ia ingin mengulang perasaan yang ia rasakan sesungguhnya. Berkat itu *Stray Kids* bisa mengulang momen dengan mengembalikan lagi sambungan yang terputus.

Adegan ini mengandung tanda *Rhematic Indexical Legisign* petunjuk merujuk pada objek benda yaitu Stop kontak, Stop kontak merupakan benda material instalasi aliran listrik yang fungsi sebagai muara penghubung antara arus listrik dengan peralatan listrik. Dalam kasus ini stop kontak diibaratkan sebagai sumbu penghubung antara otak dan hati atau logika dan perasaan. *Stray Kids* berhasil menghubungkan kembali sumbu itu dan membuat hati yang awalnya terkunci menjadi terbuka. Terlihat *Stray Kids* sedang merayakan hal tersebut dengan menari. Menari adalah ekspresi dari perasaan seseorang yang diungkapkannya melalui gerakan.



Gambar 17. Adegan Klimaks Musik Video CASE 143 Stray Kids
(Sumber: Tangkapan layar music video CASE 143 Stray Kids)

Adegan ini mengandung tanda *Dicent Symbol* atau *Preposition*, perilaku tersebut biasanya nampak pada orang yang sedang merayakan sesuatu yang menyenangkan atau membahagiakan.

Diakhir scene adegan penutup menit ke 03.24-03.40 posisi kamera *Eye Level*, ukuran gambar *Medium Shot* lalu ditambah pergerakan kamera *Dolly Shot* menjadikan ukuran gambar berubah menjadi *Long Shot* dan mengakhiri perjalanan Musik Video ini. Pada scene penutup terlihat Leeknow yang berhasil memasuki dunia nyata berserta para member *Stray Kids* lainnya, setelah itu *Stray Kids Walk Out* dari *Frame* dengan berjalan menuju berbagai arah dengan latar belakang hitam dan muncul *Typografi* CASE 143 disusul dengan kemunculan beberapa Heart Monsters.



Gambar 18. Bahasa Isyarat
(sumber: Tangkapan Layar Musik Video CASE 143, Google)

Kategori tanda yang berada dalam adegan tersebut yakni *Dicent Sinsign*, merujuk pada tanda 143 merupakan nomor pager yang populer untuk mengkomunikasikan " Aku mencintaimu " (berdasarkan jumlah huruf di masing-masing dari tiga kata), direpresentamen melalui gestur tangan yang merupakan simbol

dari kata “I Love You” dalam bahasa isyarat, dan digunakan bila kita ingin menunjukkan kecintaan kita kepada seseorang dengan isyarat tangan tanpa verbal. Bahasa isyarat merupakan jenis bahasa yang menggunakan komunikasi manual dengan gerak tubuh dan gerak bibir.

Adegan ini terdapat tanda yakni *Inconic Sinsign*, merujuk pada gesture tangan. Kemudian representament berangkas berbentuk hati yang menggambarkan adalah *Dicent Sinsign*, properti yang digunakan tersebut memberi gambaran latar tempat berada didalam hati yang sedang digambarkan sebagai seseorang yang jatuh cinta. Representament *Stray Kids* dengan pakaian pelaut, jenis tanda yang ada didalam adegan adalah *Argument* yang artinya petunjuk tersebut memiliki pesan kisah cinta mereka akan berjalan dan akan memulai cerita baru dengan petualangan seperti pelaut yang mengarungi lautan.



Gambar 19. Stray Kids dengan kostum pelaut
(Sumber: Tangkapan Layar Musik Video CASE 143)

c. Tahap Evaluasi

Dari penelitian didapatkan hasil dari proses analisis video musik “CASE 143” adalah ditemukan banyak sekali elemen atau objek visual didalam video musik CASE 143 oleh *Stray Kids* seperti labirin, mural, dan gestur tubuh yang ditampilkan dan bersangkutan dengan tahapan jatuh cinta serta beberapa teori psikologi cinta.

Saat video music “CASE 143” ini di rilis baru pada 2022 tidak sedikit penggemar maupun orang awam yang mengapresiasi lagu ini. Karena *Stray Kids* berani menampilkan sisi baru dari *image* mereka sebelumnya. Tidak melulu konsep yang garang pada musik mereka. Konsep musik video yang digunakan membuat banyak penonton berpikir bahwa video musik “CASE 143” oleh

Stray Kids ini mengangkat tema seseorang yang jatuh cinta.

Meskipun tidak sedikit grup maupun solois yang mengangkat topik yang sama, seperti “*Boy With Luv*” oleh Grup BTS. *Boy With Luv* ini merupakan sebuah kisah yang didasari dengan cinta, cinta yang dimaksudkan disini yaitu tertuju kepada rasa cinta BTS untuk para *Army*, dan “*Shine*” oleh grup Pentagon, Lagu ‘*Shine*’ sendiri bermakna tentang perasaan malu-malu saat sedang jatuh cinta, sementara liriknya menceritakan tentang sikap kurang berani ketika jatuh cinta. Namun hanya *Stray Kids* yang menggunakan gaya mereka dalam menyampaikan cinta dengan cara yang cadas dan tegas.

Video musik CASE 143 ini berhasil memvisualisasikan bagaimana peristiwa dan suasana yang dialami oleh tubuh seseorang yang mengalami jatuh cinta, dengan menggunakan referensi dari film *The Shining* yang merupakan film horror pada tahun 1980an. *Stray Kids* menampilkan sudut pandang dari orang pertama yakni *Stray Kids* memerankan karakter logika dan cinta serta perasaan seseorang ketika sedang jatuh cinta. Dengan elemen dan tanda visual sebagai implementasi cinta membuat penonton dan penggemar lebih mudah memaknai adegan dan pesan didalamnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan proses analisis semiotika yang telah dijalankan oleh penulis menggunakan metode semiotika peirce pada musik video CASE 143 oleh grup *Stray Kids*.

Musik video “CASE 143” oleh grup *Stray Kids*, elemen didalamnya menggambarkan proses tahapan jatuh cinta dengan menyajikan sudut pandang orang ketiga sehingga para penonton bisa melihat seluruh kejadian atau proses yang dialami pada saat jatuh cinta, dengan *stray kids* yang memerankan karakter berbeda, yakni mejadi logika dan cinta, disertai perasaan sedang jatuh cinta dengan cara *Stray Kids*. Sehingga para penikmat video dapat memahami bagaimana proses jatuh cinta. Dari sepuluh tanda dan simbol dalam klasifikasi teori Peirce, tidak

Makna Tanda dalam Video Musik Stray Kids
(Analisis Semiotika Video Musik “CASE 143” dalam Album Maxident)

semua tanda dan simbol ada didalam musik vidio CASE 143, hanya sebagaian saja yang dapat dianalisis dan ditemukan pada vidio musik tersebut.

Saran bagi peneliti berikutnya kedepannya peneliti selanjutnya bisa melakukan analisis dengan sudut pandang yang berbeda, peneliti juga dapat membuat penelitian dengan objek maupun subjek yang berbeda. Penulis menganalisis video musik berdasarkan data visual yang muncul dalam video musik, untuk peneliti selanjutnya dapat meneliti dari aspek yang berbeda namun berkaitan dengan video musik. Sebagai mana manusia tak luput dari salahdan begitu pula karya tulisan ilmiah, skripsi ini masih sangat kurang dari kata sempurna, semoga karya ilmiah ini bisa menjadi salah satu referensi untuk membantu penulis berikutnya untuk melakukan penelitian dengan topik penelitian yang menggunakan teori semiotika.

REFERENSI

- Bambang, M. (2013). Semiotics In Research Method of Communication. *Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika Dan Media Massa*, 16(1), 73–82.
<https://media.neliti.com/media/publications/222421-semiotics-in-research-method-of-communic.pdf>
- Bonafix, D. N. (2011). Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar. *Humaniora*, 2(1), 845.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.4015>
- Choi, S. (2019). *Perceptions and Representations of the Tiger in East Asian Art - Issuu* (p. 43).
- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97.
<https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Hanny, F. (2021). *PENGARUH KOREAN WAVE DAN GAYA HIDUP HEDONIS TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN ALBUM OFFICIAL BTS (Studi Pada ARMY Indonesia)*. 10, 148–159.
- Internship, Y. (2021). Filmmaking 101: Psikologi Warna dalam Film. In *Yesterdaynight* (p. 1).
<https://yesternight.id/film/filmmaking-101-psikologi-warna-dalam-film/>
- Kevina Harmoko, K. (2022). *Stray Kids Rilis Album ‘Maxident’, MV ‘Case 143’ yang Penuh Cinta*.
- Larassaty, L. (2023). 7 Warna yang Dipercaya Bisa Menumbuhkan Rasa Cinta, Adakah Warna Favoritmu_ - *Beauty Journal*.
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotika dalam Metode Penelitian Komunikasi. *Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika Dan Media Massa*, 16(1), 73–82.
<https://media.neliti.com/media/publications/222421-semiotics-in-research-method-of-communic.pdf>
- Muhammad, M. (n.d.). *Mural Adalah Bentuk Streetart dan Media Menyampaikan Pesan Serta Kritik- Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur*.
- Oviani, S. F. (2023). ANALISIS SEMIOTIKA VIDEO MUSIK 7WOL 7IL “ONE OF THESE NIGHT” OLEH GRUP RED VELVET. 4(3), 152–166.
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). Pengantar Tinjauan Desain. *ResearchGate*, July 2000, 159–190.
- Savitri, K. (n.d.). *Cinta Menurut Psikologi - Pengertian - Manfaat - DosenPsikologi.com*.
<https://dosenpsikologi.com/cinta-menurut-psikologi>
- Semiotika Charles Sander Peirce – Dapid Saputra*. (n.d.).
<https://dapidsaputra.wordpress.com/2013/10/14/semiotika-charles-sander-peirce/amp/>
- Sosrojudho. (2010). *Tinjauan Desain Grafis dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini*. PT. Concept Media.
- VandenBos, G. R. (2007). *denial – Psychology*. APA Dictionary of Psychological.
<https://psychology.binus.ac.id/kamus-psikologi/kamus-psikologi-d/denial/>
- Webster, M. (n.d.). *Labyrinth | Definition of Labyrinth by Merriam-Webster*.
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/labyrinth>
- Wijayanti, I. (2020). *Video Musik Berjudul Instagram*. 1(1), 82–97.