Jurnal Seni Rupa, Vol. 6 No. 1, Tahun 2025, 83-97
http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/sakala

VIRTUALITAS TUBUH PEREMPUAN *AE-AESPA* DALAM *SHORT MOVIE SM CULTURE UNIVERSE*

Emil Ahmad Zahroini Moekajanto[1], Asy Syams Elya Ahmad[2]
[1]Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: emilahmad.21021@mhs.unesa.ac.id
[2]Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: asyahmad@unesa.ac.id

Abstract

Aespa merupakan *girl group* asal Korea Selatan dengan konsep yang unik karena mengusung tema virtual dengan menghadirkan bentuk *AI* sebagai bagian dari grup mereka. Bentuk *AI* yang dihadirkan berupa *avatar* yang merepresentasikan masing-masing dari member *Aespa*. Akan tetapi representasi melalui *avatar* tersebut tampak memiliki beberapa perbedaan pada segi fisiknya seperti warna rambut yang berbeda, pakaian yang lebih terbuka, serta bagian lekukan tubuh yang lebih ditonjolkan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk: (1) Mengetahui virtualitas yang dihadirkan oleh *Ae-aespa* dalam *short movie SM Culture Universe*. (2) Mengetahui konstruksi tubuh perempuan *Ae-aespa* dalam *short movie SM Culture Universe*. Analisis dilakukan menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang mengupas mengenai simbol serta tanda visual melalui konsep denotasi, konotasi, dan mitos. Metode yang digunakan merupakan deskriptif kualitatif dengan hasil berupa penjabaran dalam bentuk teks narasi beserta tabel. Hasil dari penelitian ini merupakan (1) Virtualitas *Ae-aespa* merupakan sebagai *avatar* di dunia virtual dalam *short movie SM Culture Universe* (2) Konstruksi tubuh *Ae-aespa* yang cenderung berbeda dengan member *Aespa* dalam *short movie SM Culture Universe.*

Kata Kunci: *Teknologi, k-pop, aespa, semiotika, short movie*

Abstract

Aespa is a South Korean girl group with a unique concept that incorporates virtual themes by featuring AI forms as part of the group. The AI representations appear as avatars representing each member of Aespa. However, these avatars show some physical differences such as different hair colors, more revealing clothing, and more emphasized body curves. This study aims to: (1) identify the virtuality presented by Aespa in the SM Culture Universe short movie, and (2) analyze the construction of the female bodies of Aespa in the same short movie. The analysis uses Roland Barthes' semiotic theory, which examines symbols and visual signs through the concepts of denotation, connotation, and myth. The method applied is qualitative descriptive, with results presented in narrative text and tables. The findings are: (1) Aespa's virtuality is represented as avatars in the virtual world within the SM Culture Universe short movie, and (2) the body construction of Aespa avatars tends to differ from the real Aespa members in the short movie.

Keywords: *Technology, k-pop, aespa, semiotic, short movie*

PENDAHULUAN

Teknologi digital merupakan bentuk pembaruan teknologi yang mengandalkan komputerisasi, namun masih membutuhkan tenaga manusia. Fokus utamanya adalah pemrosesan data dan otomatisasi melalui sistem komputer. Teknologi ini mulai berkembang sejak akhir Perang Dunia II dengan munculnya komputer, dan semakin pesat setelah internet hadir pada akhir 1990-an. Pada tahun 2000, generasi keempat komputer dengan mikroprosesor sebagai inti mulai digunakan secara luas. Kemajuan ini memudahkan akses informasi global, termasuk menyebarnya budaya populer seperti *K-pop*. Salah

satu contoh nyata pemanfaatan teknologi digital dalam budaya adalah fenomena *Hallyu* (gelombang Korea). Setelah krisis ekonomi 1998, pemerintah Korea Selatan menjadikan budaya sebagai sektor ekonomi alternatif. Kebijakan ini dimulai sejak pemerintahan Kim Young-sam (1993–1997), yang melihat potensi budaya Korea untuk mendorong pertumbuhan ekonomi dan menyumbang pada PDB. *Hallyu* mencakup musik, film, drama, karya tulis, hingga portal berita. Di Indonesia, gelombang ini mulai terasa sejak Piala Dunia 2002 di Jepang dan Korea. Tayangan seperti drama Korea *Mother's Sea* (Trans TV) dan *Endless Love* (Indosiar) menjadi awal mula penyebaran budaya Korea di media Indonesia. Menurut Viva Newstime (2017), penonton Indonesia menghabiskan rata-rata 76 menit per hari untuk menikmati konten Korea. Popularitas drama Korea diikuti oleh masuknya industri musik *K-pop*. Tahun 2011, **Super Junior** menjadi *boy group* Korea pertama yang menggelar konser di Indonesia. Sejak itu, Indonesia selalu menjadi tujuan utama tur konser artis-artis Korea. Di balik strategi pemasaran K-pop, visualisasi memainkan peran penting. Standar kecantikan yang ditampilkan para musisi dibentuk melalui teknologi digital seperti **visual editing**. Selain untuk promosi, teknologi ini juga digunakan dalam penjualan album melalui platform seperti SM Global Shop. Salah satu inovasi digital yang menonjol adalah penggunaan *avatar virtual*, seperti yang dilakukan oleh SM Entertainment melalui grup *Aespa*. *Avatar* ini muncul dalam video musik seperti *Black Mamba*, *Savage*, dan *Girls*, serta dalam film pendek bertajuk *SM Culture Universe*. *Avatar* dan anggota asli *Aespa* ditampilkan seolah-olah bisa berinteraksi secara langsung tanpa batas ruang. Menurut Castronova (2003), *avatar* adalah representasi diri manusia di dunia virtual. Jika di dunia nyata tubuh manusia menjadi representasi diri, maka di dunia virtual, avatar mengambil peran tersebut. Pikiran manusia akan mengalir ke avatar dan membentuk identitas virtual dalam aspek sosial, ekonomi, hingga politik.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana peneliti menjabarkan mengenai hasil dari analisa mengenai tubuh virtual *Ae-aespa*. Fungsi dari metode kualitatif merupakan sebagai data penunjang dimana peneliti melibatkan informasi dan data yang diperoleh dari *short movie SM Culture Universe*.

Peneliti melakukan observasi terhadap tubuh virtual *member Aespa* dalam *short movie SM Culture Universe*. Tujuan dari observasi tersebut adalah untuk memperoleh data serta detail visualisasi yang tampak di dari visualisasi tubuh virtual *member Aespa* tersebut. Peneliti menggunakan potongan gambar dari *short movie SM Culture Universe* yang memuat visualisasi tubuh virtual dari *Ae-aespa* sebagai dokumentasi serta beberapa foto promosi yang digunakan oleh *Aespa* dimana memuat baik tubuh nyata maupun tubuh virtual dari *member Aespa*.

Peneliti menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk menganalisis tubuh virtual dari *member Aespa* dengan makna denotasi yang bersifat sebagai pendeskripsian tanda secara nyata. Kemudian peneliti menganalisis makna konotasi dari visualisasi tubuh virtual *member Aespa* dengan makna dan isi yang terkandung di dalam *short movie SM Culture Universe* tersebut. Diakhiri dengan mitos sebagai penjelasan mengenai visualisasi tubuh virtual *Ae-aespa* dari segi budaya.

KERANGKA TEORETIK

Terdapat beberapa penelitian terdahulu dimana memiliki kesamaan atau relevan dengan *Aespa*, *avatar*, maupun virtualitas. Penelitian-penelitian tersebut memberikan pandangan serta materi-materi teoretik yang menjadi fondasi dari penelitian ini.

Pertama, berupa disertasi yang berjudul *AVATARS, SEXUALIZATION AND AFFECTIVITIES: THE CASE OF K-POP GIRL GROUP AESPA.* Yang ditulis oleh Carolina Corvas Grilo. Carolina mengamati tentang bagaimana manusia dapat terangsang, merasakan gairah seksual dari apa yang ditampilkan oleh *Ae-aespa.* Dimana terdapat perbedaan dalam tubuh perempuan *Aespa* dengan *Ae-aespa*. Carolina menjabarkan bahwa 'pandangan' yang dihadirkan dalam tubuh perempuan *Ae-aespa* cenderung

didesain dengan gaya 'sensual, dan 'menggoda'. Sangat bertolak belakang dengan apa yang ditonjolkan dengan tubuh perempuan *Aespa*, '*fierce'* dan '*powerful'*. Kesenjangan dalam visualisasi yang dihadirkan dari kedua tubuh tersebut memunculkan stigma atau konstruksi dimana tubuh perempuan *Ae-aespa* merupakan bentuk visualisasi tubuh perempuan yang sempurna dan semestinya. *Ae-aespa* dibuat sedemikian rupa sehingga memunculkan image bagaimana dunia melihat *Aespa*, bukan bagaimana *Aespa* ingin dilihat oleh dunia.

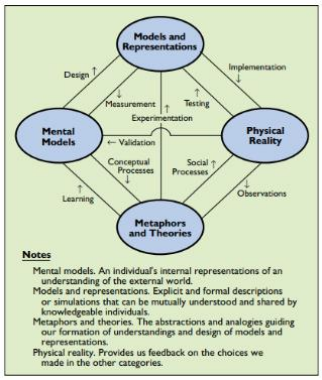
Kedua, berupa jurnal yang dipublikasi secara *online* dengan judul *Self-representation through avatars in digital environments.* yang ditulis oleh Daniel Zimmerman, Anna Wehler, dan Kai Kaspar. Jurnal ini membahas tentang bagaimana avatar berfungsi sebagai representasi diri manusia. Awal mula *avatar* ditemukan dan digunakan dalam berbagai kegiatan, seperti dalam *video game* maupun jejaring sosial.

Representasi diri merupakan komponen penting dalam *avatar*. Dijelaskan bahwa proses transformasi dari representasi diri manusia ke dalam *avatar* merupakan dimensi penting dalam komunikasi *avatar* berbasis mediasi. Dimensi tersebut memiliki kemampuan untuk secara drastis mengubah penampilan dan kebiasaan dari *avatar* diluar dari karakteristik manusianya. Dapat dilihat bahwa *avatar* dapat mempengaruhi bahkan memberikan pengaruh terhadap manusia itu sendiri.

1. *Virtuality*

Virtuality atau Virtualitas merupakan sebuah kondisi atau ruang dimana menghadirkan sebuah kenyataan dengan sistem teknologi sehingga tercipta pada dunia virtual. Virtualitas disebut sebagai kondisi yang mencerminkan dunia nyata namun hadir di dalam dunia virtual. Virtualitas beranjak dari properti dalam sebuah sistem komputer dengan keahlian menciptakan sistem virtual yang beroperasi di dalam komputer menjadi sebuah kenyataan dengan menghadirkan unsur dunia nyata dengan meniru *template* yang diberikan oleh sistem virtual. (Turrof, 1997)

Dalam konteks filosofis, virtualitas menggambarkan potensi suatu sistem untuk berkembang dari sekadar mendeskripsikan sesuatu menjadi memberikan arahan atau aturan. Sementara itu, realitas virtual adalah sebuah metafora yang sering digunakan, tetapi dapat menimbulkan kesalahpahaman jika tidak dipahami dengan tepat. Istilah ini seolah menggambarkan bahwa kita sekadar menciptakan representasi realitas di dalam komputer, padahal pada kenyataannya, komputer juga memiliki kemampuan untuk menciptakan realitas baru. (Turrof, 1997)

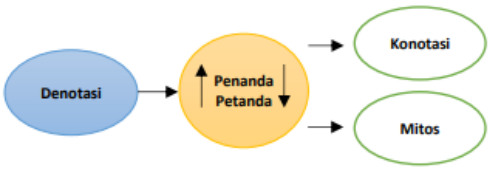


Gambar 1. Bentuk Model dari 'Proses Pemahaman Manusia terhadap Dunia Nyata sebelum Adanya Komputer' milik Turrof
Sumber: Turrof (1997)

2. Teori Semiotika Roland Barthes

Menurut Pawito (Basri dan Sari, 2019), Roland Barthes merupakan seorang pemikir dengan gagasan yang sama seperti Ferdinand de Saussure. Barthes berpendapat bahwa bentuk tanda mencerminkan asumsi-asumsi masyarakat tertentu pada suatu masa. Jika Saussure menggunakan istilah *signifier* dan *signified* dalam konteks simbol atau teks dalam sebuah pesan, Barthes lebih memilih menggunakan istilah denotasi dan konotasi untuk menjelaskan tingkatan makna. Dalam teori semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes, terdapat konsep *signifier* (penanda) dan *signified* (pertanda) yang kemudian dikembangkan lebih lanjut menjadi teori metabahasa. Teori ini mencakup dua sistem signifikasi utama, yaitu makna denotasi dan konotasi. Makna denotasi merupakan makna yang paling nyata dari sebuah tanda. Menurut Sobur (Budi et al., 2018), makna

konotasi terbentuk melalui keterkaitan antara penanda dan berbagai aspek budaya yang lebih luas, seperti keyakinan, sikap, kerangka berpikir, serta ideologi dalam suatu tatanan sosial. Makna konotasi juga terbuka dengan penafsiran-penafsiran yang bersifat baru. Menurut Vera (Budi et al., 2018), makna denotasi merupakan sistem signifikasi pertama yang menghasilkan makna secara eksplisit. Sementara itu, makna konotasi berfungsi sebagai sistem signifikasi kedua yang membentuk makna secara implisit.



Gambar 2. Contoh Signifikasi Dua Tahap Ronald Barthes
Sumber: Fiske (2012)

Kemudian ketika makna konotasi dianggap sebagai sesuatu yang wajar dan alami, atau digunakan untuk membenarkan nilai-nilai dominan pada suatu periode tertentu seolah-olah sudah ditetapkan oleh Tuhan, maka hal tersebut disebut sebagai mitos. Mitos tersebut dibentuk oleh budaya, tetapi tampak seperti kebenaran universal yang sudah ada sejak dulu dan diterima secara umum oleh masyarakat. Dalam pandangan Barthes (1997), mitos merupakan bentuk bahasa tingkat kedua yang membahas bahasa pada tingkat pertama. Dengan kata lain, tanda yang terbentuk dalam signifikasi pertama terdiri dari penanda dan petanda yang menghasilkan makna denotatif lalu bertransformasi menjadi penanda baru dalam sistem makna mitologis atau konotatif.

Menurut Barthes (1970), pada sebuah teks terdapat lima kode utama (*cing codes*) dengan penanda tekstual (leksia) yang dapat dikelompokkan. Setiap leksia dapat dikelompokkan dalam salah satu dari lima kode tersebut. Kode merupakan sistem makna eksternal yang utuh dan menjadi acuan bagi setiap tanda. Lima jenis kode tersebut meliputi:

(1) Kode Hermeneutik, merupakan kode berkaitan dengan pertanyaan, misteri, dan teka-teki.
(2) Kode Semantik, merupakan kode dengan kilasan makna, tema, atau petunjuk makna dalam sebuah narasi.
(3) Kode Simbolik, merupakan kode yang merujuk pada pertentangan antara dua unsur atau gagasan yang saling bertolak belakang (antitesis).
(4) Kode Proaretik, berkaitan dengan tindakan atau rangkaian aksi yang mendorong alur cerita maju.
(5) Kode Kultural, mengacu pada pengetahuan kolektif, nilai moral, budaya, sastra, seni, atau legenda yang dikenali bersama oleh masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. SM Culture Universe Aespa episode 1 Black Mamba

Gambar 3. *Ae-aespa* Giselle dengan Giselle
Sumber: *Aespa YouTube* (2021)

Analisis Semiologi

Tabel 1. Semiologi

No.	TP	Makna	
1.	T I	Dua figur perempuan yang berdiri bersebelahan dengan pose masing-masing	Perempuan dengan kegiatan yang sama
		Memakai pakaian yang bersifat futuristik, terdapat neon di sepatu dan atasan, serta memakai pakaian *high fashion* seperti *crop top*, jas, perhiasan, dan *boots*	Desain pakaian yang memiliki kiblat negara Prancis yaitu *Haute Couture.*
	T II	K: Pakaian yang digunakan memberikan rasa kebanggaan dan kesan berkelas serta modernisasi, terlebih pada unsur neon yang merpresentasikan kemajuan, kecemerlangan, dan modernitas.	
		M: Rasa kebangaan tercipta karena konsep *Haute Couture* merupakan teknik pembuatan pakaian tingkat tinggi yang dibuat khusus sehingga diyakini bahwa pakaian dengan konsep tersebut memiliki nilai tinggi dan tidak pasaran.	
2.	T I	Figur perempuan *Ae-aespa* dengan rambut pirang, kaki jenjang, badan kurus serta kulit putih	Perempuan dengan unsur fisik ideal
		Merupakan seorang model atau *public figure.*	Pekerjaan yang mewajibkan untuk memiliki postur tubuh yang dianggap ideal, umumnya lekat dengan *image* berkelas.

	T II	K: Postur tubuh perempuan yang ideal kerap divisualisasikan dengan kulit putih, kaki yang jenjang, serta rambut yang pirang. Rambut pirang juga kerap diasosiasikan dengan orang barat, dimana merupakan kiblat dari *fashion.*	
		M: Postur tubuh ideal diistilahkan sebagai postur tubuh yang lurus dimana lebar pinggul, pinggang, dan bahu memiliki proporsi yang ramping. Rambut pirang juga dikaitkan dengan unsur kecantikan dan vitalitas, dimana hal tersebut dimiliki oleh *Aphrodite* yang merupakan dewi cinta dan kecantikan Yunani kuno.	
3.	T I	Figur wanita memegang sebuah properti	Merupakan sebuah tas yang kecil atau dompet
		Shoulder bag atau dikenal juga sebagai tas bahu yang kecil	Tas dengan kapasitas penyimpanan barang yang sangat minim
	T II	K: Merupakan tas yang digunakan sebagai tas kulit kambing oleh para budak untuk membawa barang majikan mereka, khususnya uang.	
		M: Tas bahu memberikan kesan berkelas dikarenakan sejarahnya yang merupakan sebagai tas pembawa barang berharga milik para majikan.	
4.	T I	Visualisasi alas kaki	Alas kaki yang digunakan untuk menutupi telapak hingga lutut kaki
		Sepatu *boots*	Sepatu *fashion* atau modern
	T II	K: Sepatu dengan simbol kekuatan, keberanian, serta gaya hidup berpetualang.	
		M: Sepatu *boots* merupakan komponen penting pada gaya hidup modern di abad ke-20 dimana sepatu tersebut menyimbolkan pemberontakan dan kebebasan terutama pada budaya *rock* dan *punk*.	

Ket: TP=Tatanan Pertandaan; T=Tatanan; K=Komotasi; M;Mitos

Analisis Leksia, Kode Pembacaan, dan Kategori Budaya

Tabel 2. Leksia, Kode Pembacaan dan Kategori Budaya

LEK	HERMENEUTIK	KATEGORI BUDAYA
1.	Kenapa figur perempuan *Ae-aespa* Giselle memiliki warna rambut pirang? (mengingat rambut Giselle versi manusia berwarna coklat kehitaman)	Barat atau Amerika
LEK	**SEMANTIK**	**KATEGORI BUDAYA**

2.	Klasifikasi kelas sosial cenderung tinggi divisualisasikan dengan pekerjaan sebagai seorang model	Hampir bersifat universal
LEK	**SIMBOLIK**	**KATEGORI BUDAYA**
3.	Rambut pirang dan coklat kehitaman	Barat dan Asia
4.	Ae-giselle menggunakan *crop top*, sedangkan Giselle menggunakan jas	Barat
LEK	**PROAIRETIK/AKSI**	**KATEGORI BUDAYA**
5.	Berpose untuk kamera	Umum
LEK	**KULTURAL/REFERENSIAL**	**KATEGORI BUDAYA**
6.	Rambut Ae-giselle yang berwarna pirang	Barat
7.	Mengenakan pakaian *high fashion Haute Couture* seperti jas, *boots* tinggi dengan neon, *crop top*, dan *shoulder bag*	Prancis

Ket: LEK=Leksia;

Analisis Virtualitas dan Konstruksi Tubuh Perempuan *Ae-aespa*

Tabel 3. Virtualitas dan Konstruksi Tubuh Perempuan *Ae-aespa*

KODE		HASIL ANALISIS
HER	**L1**	**Virtualitas**: *Ae-aespa* Giselle sebagai *avatar* dengan fitur yang dilebihkan (seperti rambut pirang, tinggi yang berbeda)
		Konstruksi Tubuh: Rambut berwarna pirang dengan panjang yang berbeda dengan Giselle (lebih pendek)
SEM	**L2**	**Virtualitas**: *Ae-aespa* Giselle sebagai *avatar* mengikuti kelas sosial dari Giselle
		Konstruksi Tubuh: Bentuk tubuh yang ideal, seperti kaki yang jenjang, rambut pirang, dan badan yang ramping
SIM	**L3**	**Virtualitas**: *Ae-aespa* Giselle sebagai *avatar* memiliki rambut berwarna pirang dimana berbeda dengan Giselle yang memiliki rambut berwarna coklat kehitaman
		Konstruksi Tubuh: Memiliki rambut pirang sedangkan Giselle memiliki rambut coklat kehitaman
	L4	**Virtualitas**: *Ae-aespa* Giselle sebagai *avatar* mengenakan pakaian yang berbeda dengan Giselle

		Konstruksi Tubuh: Bagian perut yang proporsional dan ramping sehingga terlihat menonjol ketika memakai *crop top*
AKS	**L5**	**Virtualitas**: *Ae-aespa* Giselle sebagai *avatar* berpose mirip seperti Giselle, namun dengan *angle* yang berbeda
		Konstruksi Tubuh: Bentuk tubuh yang ideal, seperti kaki yang jenjang, rambut pirang, dan badan yang ramping
REF	**L6**	**Virtualitas**: *Ae-aespa* Giselle sebagai *avatar* memiliki warna rambut pirang seperti orang barat
		Konstruksi Tubuh: Warna rambut yang pirang
	L7	**Virtualitas**: *Ae-aespa* Giselle sebagai *avatar* mengenakan pakaian yang berbeda dengan Giselle namun tetap menunjukkan ciri khas *Haute Couture* yang sama
		Konstruksi Tubuh: Bentuk tubuh yang ideal, seperti kaki yang jenjang, rambut pirang, dan badan yang ramping

Ket: HER=Hermeneutik; SEM=Semantik; SIM=Simbolik; AKS=Proairetik/Aksi; REF=Kultural/Referensial; L=Leksia;

Gambar 3 memuat visualisasi *avatar Ae-aespa* Giselle yang cenderung memiliki beberapa fitur yang berbeda dengan Giselle seperti rambut pirang yang pendek, tinggi badan yang berbeda, kaki yang lebih jenjang. Pakaian yang digunakan pun sangat berbeda dengan Giselle dimana *Ae-aespa* Giselle lebih condong terhadap tema futuristik disimbolkan dengan neon pada *boots*nya. Hal tersebut menjadi penjelas bahwa virtualitas *Ae-aespa* Giselle merupakan sebuah *avatar* namun dengan fitur yang dilebihkan.

b. SM Culture Universe Aespa episode 2 Next Level

Gambar 4. *Ae-aespa* dengan Karina dalam wujud *AI*
Sumber: *aespa YouTube* (2021)

Analisis Semiologi

Tabel 4. Semiologi

No.	TP	Makna	
1.	T I	Figur beberapa perempuan dengan pakaian dengan gaya yang serupa	Pakaian yang dikenakan memvisualisasikan gaya budaya tertentu
		Pakaian yang dikenakan merupakan *Bodycon dress, Bardot top, crop top,* dan rok *mini*	Beberapa perempuan tersebut merepresentasikan budaya *fashion* Barat
	T II	K: Terdapat representasi budaya Barat yang sangat kental mengingat *aespa* berasal dari Korea Selatan dimana menunjukkan bahwa Korea Selatan terpengaruh oleh budaya Barat	
		M: Pengaruh budaya Barat menjadi salah satu unsur penting dalam kemajuan negara Korea Selatan yang lekat dengan modernitas	
2.	T I	Figur perempuan *Ae-aespa* Giselle mengenakan aksesoris tubuh	Aksesoris yang dikenakan memiliki visualiasi seperti sabuk pengaman
		Aksesoris tersebut merupakan *body harness* atau sabuk pengaman tubuh	*Body harness* merupakan sabuk pengaman untuk tubuh bagian bawah seperti torso dan kaki
	T II	K: *Body harness* tidak sekedar digunakan untuk alat pelindung diri, namun juga digunakan dalam *fashion*	
		M: *Body harness* memiliki fungsi yang lebih dari sekedar alat pelindung yaitu merupakan simbol seni dimana menegaskan individualitas	
3.	T I	Figur beberapa perempuan menggunakan riasan	Riasan yang digunakan merupakan riasan bibir

		Riasan bibir berupa *lipstick* berwarna merah	*Lipstick* berwarna merah dipopulerkan pada abad ke-16
	T II	K: Menunjukkan simbol kekuatan, keberanian, serta perlawanan	
		M: Memakai *lipstick* berwarna merah menunjukkan kesan yang kuat, mengimbangi unsur feminitas yang diberikan oleh pakaian mereka	

Ket: TP=Tatanan Pertandaan; T=Tatanan; K=Komotasi; M;Mitos

Analisis Leksia, Kode Pembacaan, dan Kategori Budaya

Tabel 5. Leksia, Kode Pembacaan dan Kategori Budaya

LEK	**HERMENEUTIK**	**KATEGORI BUDAYA**
1.	Kenapa figur perempuan *Ae-aespa* mengenakan pakaian yang terbuka?	Barat atau Amerika
LEK	**SEMANTIK**	**KATEGORI BUDAYA**
2.	Modernitas serta pengaruh budaya barat yang disimbolkan melalui cara berpakaian dan warna rambut	Barat
LEK	**SIMBOLIK**	**KATEGORI BUDAYA**
3.	Feminitas dan maskulinitas	Umum
LEK	**PROAIRETIK/AKSI**	**KATEGORI BUDAYA**
4.	Melihat dengan raut wajah yang menyimbolkan kebingungan	Umum
LEK	**KULTURAL/REFERENSIAL**	**KATEGORI BUDAYA**
5.	Rambut *Ae-aespa* yang memiliki *ombre* serta terdapat warna pirang	Barat atau Prancis
6.	*Body Harness*	Umum
7.	*Lipstick* berwarna merah	Umum

Ket: LEK=Leksia;

Analisis Virtualitas dan Konstruksi Tubuh Perempuan *Ae-aespa*

Tabel 6. Virtualitas dan Konstruksi Tubuh Perempuan *Ae-aespa*

KODE		HASIL ANALISIS
HER	**L1**	**Virtualitas**: *Ae-aespa* sebagai *avatar* cenderung divisualisasikan dengan pakaian yang lebih terbuka
		Konstruksi Tubuh: Belahan dada, lengan, perut, serta paha yang terlihat
SEM	**L2**	**Virtualitas**: *Ae-aespa* sebagai *avatar* divisualisasikan dengan unsur modernitas yang sangat terlihat
		Konstruksi Tubuh: Rambut yang memiliki *ombre*, pakaian yang cenderung memiliki unsur *Haute Couture*
SIM	**L3**	**Virtualitas**: *Ae-aespa* sebagai *avatar* mengenakan *lipstick* berwarna merah yang merupakan tanda feminitas serta maskulinitas dimana warna merah memiliki arti kekuatan
		Konstruksi Tubuh: Bibir yang kecil
AKS	**L4**	**Virtualitas**: *Ae-aespa* sebagai *avatar* juga dapat mengontrol raut wajah
		Konstruksi Tubuh: Bibir dan alis yang cenderung dinaikkan
REF	**L5**	**Virtualitas**: *Ae-aespa* sebagai *avatar* memiliki warna rambut yang cenderung merepresentasikan etnis Barat. Serta terdapat teknik pewarnaan rambut yang berasal dari Prancis
		Konstruksi Tubuh: Rambut berwarna pirang, abu-abu, serta terdapat *ombre* dengan warna merah muda dan ungu
	L6	**Virtualitas**: *Ae-aespa* Giselle sebagai *avatar* mengenakan pakaian yang cenderung lebih menonjolkan bagian tubuh torso dengan *body harness*
		Konstruksi Tubuh: Bagian perut yang ramping serta paha yang panjang
	L7	**Virtualitas**: *Ae-aespa* sebagai *avatar* mengenakan *lipstick* berwarna merah
		Konstruksi Tubuh: Bibir berwarna merah

Ket: HER=Hermeneutik; SEM=Semantik; SIM=Simbolik; AKS=Proairetik/Aksi; REF=Kultural/Referensial; L=Leksia;

Gambar 4 memperlihatkan perbandingan antara cara berpakaian serta gaya rambut yang dimiliki oleh *Ae-aespa* dan *member aespa*, Karina. Dimana perwujudan *AI* dari Karina cenderung memiliki rambut berwarna coklat, serta pakaian yang lebih tidak terbuka. Sebaliknya pada *Ae-aespa* terlihat jelas terdapat unsur pengaruh budaya Barat seperti Amerika dan Prancis (*Lipstick* merah, pakaian *Haute Couture*, rambut pirang, dan *ombre*).

c. SM Culture Universe Aespa episode 3 Girls

Gambar 5. Visualisasi *ae*-Karina dan *ae*-Giselle
Sumber: *aespa YouTube* (2021)

Analisis Semiologi

Tabel 7. Semiologi

No.	TP	Makna	
1.	T I	Visualisasi tempat sampah	Tempat sampah umumnya digunakan untuk menampung sampah
		Outdoor garbage can atau tempat sampah publik khas Barat	Tempat sampah yang digunakan di trotoar umumnya di Barat
	T II	K: Tempat sampah pada dasarnya merupakan tempat untuk menampung sampah namun dengan perkembangan zaman, terdapat desain yang berbeda untuk keperluan estetika	
		M: Tempat sampah *outdoor* khas Barat dianggap memiliki visualisasi yang modern	
2.	T I	Figur perempuan *Ae*-Karina dan *Ae*-Giselle dalam pose tertentu	Pose yang dilakukan seperti akan menghadapi sebuah serangan
		Pertarungan	Peristiwa yang pada umumnya melibatkan laki-laki karena terdapat peran gender serta kekuatan fisik yang berbeda
	T II	K: Feminitas dan maskulinitas divisualisasikan melalui bentuk pertarungan yang dilakukan oleh perempuan	
		M: Konsep feminitas menempatkan perempuan menjadi lebih condong dipandang lemah	

3.	T I	Figur perempuan *Ae*-Karina memiliki warna kuku	Kuku terlihat berwarna hitam
		Merupakan riasan kuku atau *nail polish*	Riasan kuku untuk mempercantik kuku dengan warna yang beragam
	T II	K: Feminitas	
		M: Memakai riasan kuku dianggap menyimbolkan feminitas serta menunjukkan kecantikan	

Ket: TP=Tatanan Pertandaan; T=Tatanan; K=Komotasi; M;Mitos

Analisis Leksia, Kode Pembacaan, dan Kategori Budaya

Tabel 8. Leksia, Kode Pembacaan dan Kategori Budaya

LEK	**HERMENEUTIK**	**KATEGORI BUDAYA**
1.	Kenapa figur perempuan *Ae-aespa* melakukan adegan pertarungan?	Umum
LEK	**SEMANTIK**	**KATEGORI BUDAYA**
2.	Modernitas serta pengaruh budaya barat yang disimbolkan dengan tempat sampah publik khas Barat	Barat
LEK	**SIMBOLIK**	**KATEGORI BUDAYA**
3.	Feminitas dan maskulinitas	Umum
LEK	**PROAIRETIK/AKSI**	**KATEGORI BUDAYA**
4.	Bersiaga terhadap sebuah serangan	Umum
LEK	**KULTURAL/REFERENSIAL**	**KATEGORI BUDAYA**
5.	Tempat sampah trotoar khas Barat	Barat

Ket: LEK=Leksia;

Analisis Virtualitas dan Konstruksi Tubuh Perempuan *Ae-aespa*

Tabel 9. Virtualitas dan Konstruksi Tubuh Perempuan *Ae-aespa*

KODE		HASIL ANALISIS
HER	**L1**	**Virtualitas**: *Ae-aespa* sebagai *avatar* cenderung divisualisasikan dengan badan yang ramping namun memiliki tenaga yang kuat
		Konstruksi Tubuh: Lengan dan paha yang terlihat kecil, perut terlihat ramping
SEM	**L2**	**Virtualitas**: *Ae-aespa* sebagai *avatar* divisualisasikan berada di ruang virtual yang menunjukkan unsur modernitas
		Konstruksi Tubuh: Fisik yang memiliki unsur modernitas
SIM	**L3**	**Virtualitas**: *Ae-aespa* sebagai *avatar* menunjukkan kesan feminitas namun melakukan hal dengan unsur maskulinitas
		Konstruksi Tubuh: Fisik yang terlihat ramping
AKS	**L4**	**Virtualitas**: *Ae-aespa* sebagai *avatar* juga dapat mengontrol gerak tubuh
		Konstruksi Tubuh: Posisi tangan berada sejajar dengan pinggul
REF	**L5**	**Virtualitas**: *Ae-aespa* sebagai *avatar* divisualisasikan berada di ruang virtual yang menunjukkan unsur modernitas
		Konstruksi Tubuh: Fisik yang memiliki unsur modernitas

Ket: HER=Hermeneutik; SEM=Semantik; SIM=Simbolik; AKS=Proairetik/Aksi; REF=Kultural/Referensial; L=Leksia;

Gambar 5 memperlihatkan *Ae-aespa* yang sedang bersiaga untuk menerima serangan dari *Black Mamba*. Meskipun *Ae-aespa* divisualisasikan dengan badan yang ramping, namun tenaga yang dimiliki untuk melawan *Black Mamba* terhitung kuat. Unsur modernitas tetap dimunculkan dengan objek-objek seperti tempat sampah khas Barat.

SIMPULAN DAN SARAN

a. Analisis Virtualitas Ae-aespa

Virtualitas *Ae-aespa* pada *short movie SM Culture Universe* merupakan sebagai *avatar* dengan ciri khas fisik *member aespa* namun dengan representasi diri yang berbeda dengan *member aespa* seperti pakaian yang cenderung lebih terbuka (*Bodycon dress*, *crop top*, rok mini), belahan tubuh yang lebih diperlihatkan, serta beberapa perbedaan dalam visualisasi fisik. Berikut beberapa bentuk virtualitas dari *Ae-aespa* berdasarkan pada penelitian dengan teori semiotika Roland Barthes seperti *Ae-aespa* Giselle sebagai *avatar* dengan fitur yang dilebihkan (seperti rambut pirang, tinggi yang berbeda), *Ae-aespa* Giselle sebagai *avatar* mengikuti kelas sosial dari Giselle, *Ae-aespa* Giselle sebagai *avatar* memiliki rambut berwarna pirang dimana berbeda dengan Giselle yang memiliki rambut berwarna coklat kehitaman, *Ae-aespa* Winter sebagai *avatar* dengan beberapa perbedaan seperti rambut yang panjang dengan warna pirang *ombre* merah muda, *Ae-aespa* Winter sebagai *avatar* mengenakan pakaian yang berbeda dengan Winter, *Ae-aespa* Ningning sebagai *avatar* mengenakan pakaian yang cenderung lebih memberikan kesan sensual melalui *stocking*,

Ae-aespa Ningning sebagai *avatar* mengenakan *Bardot top* yang berasal dari Barat, *Ae-aespa* sebagai *avatar* divisualisasikan dengan unsur modernitas yang sangat terlihat, *Aespa* dalam wujud *AI* sebagai *avatar* dengan fitur wajah hampir serupa namun terdapat perubahan, *Ae-aespa* sebagai *avatar* cenderung divisualisasikan dengan pakaian yang lebih menonjolkan budaya Barat, *Ae-aespa* sebagai *avatar* cenderung divisualisasikan dengan badan yang ramping namun memiliki tenaga yang kuat, *Ae-aespa* sebagai *avatar* cenderung divisualisasikan dengan badan yang ramping namun memiliki tenaga yang kuat, *Ae-aespa* sebagai *avatar* cenderung divisualisasikan dengan fisik yang terdapat perbedaan dengan bentuk manusianya.

b. Konstruksi Tubuh *Ae-aespa*

Konstruksi tubuh yang divisualisasikan pada *Ae-aespa* cenderung memiliki beberapa bagian yang ditonjolkan khususnya pada bagian dada dan belakang dengan tujuan untuk meromantisasi visualisasi dari *Aespa* kepada para penggemar mereka, khususnya laki-laki. Berikut beberapa bentuk konstruksi tubuh dari *Ae-aespa* berdasarkan pada penelitian dengan teori semiotika Roland Barthes seperti *Ae-aespa* sebagai *avatar* divisualisasikan dengan unsur *fashion Haute Couture*, Fisik yang ditutupi oleh *body suit*, mengenakan sepatu *boots* dengan *heels*, rambut berwarna ungu, leher yang jenjang, bibir yang kecil, rambut berwarna pirang.

Penelitian tentu memiliki beberapa kekurangan dalam segi materi hingga pembahasan. Untuk penelitian berikutnya yang menggunakan subjek serupa, peneliti menyarankan agar dapat memberikan penjelasan yang lebih mendalam atau memperluas pembahasan pada aspek-aspek lain yang belum dibahas.

REFERENSI

Sumber dari buku:

Barthes, Roland. 1985. *Elements of Semiology*. New York: Hill and Wang

Barthes, Roland. 1991. *Mythologies*. New York: The Noonday Press

Barthes, Roland. 1970. S/Z. United Kingdom: Blackwell Publishing

Boellstorff, Tom. 2011. *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment.* Blackwell Publishing Ltd.

Hartono, Jogiyanto. 2018. *METODA PENGUMPULAN DAN TEKNIK ANALISIS DATA.* Yogyakarta: Andi.

Kalsum, Ummi, La Yani Konisi, La Ino. 2019. *"DEIKSIS DALAM NOVEL HUJAN BULAN JUNI KARYA SAPARDI DJOKO DAMONO".* Maluku: Universitas Khairun.

Pahleviannur, Muhammad Rizal. 2022. *Metodologi Penelitian Kualitatif*: PT Pradina Pustaka.

Suahid, Wahdi. 2017. *Catatan Kecil Mengenai Riset Deskriptif Kualitatif.* Bandung: Universitas Islam Nusantara.

Yuliani, Wiwin. 2018. *METODE PENELITIAN DESKRIPTIF KUALITATIF DALAM PERSPEKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING.* Cimahi: IKIP Siliwangi.

Sumber dari artikel jurnal:

Paokuma, Dzakiyyah Dzikraa. 2024. *WACANA PEREMPUAN DALAM LIRIK LAGU DAN VIDEO KLIP AESPA "GIRLS".* Jakarta: Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Vol. 15 No. 2

Restyadiana, Agmi, Poppy Febriana. 2023. *Representasi Bullying Dalam Film The Karate Kid (Studi Analisis Semiotika Roland Barthes)* Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Vol. 1 No. 1, pp. 109-118.

Sabilla, Silda Hayah. 2023. *STRATEGI PROGRAM ARTISTIK DALAM TATA KELOLA UNICORN CREATIVE SPACE.* Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Vol. 4 No.3, pp. 59-68

Sriwahyuni, Natalia Dewi. 2023. *Aespa's Virtual Member Existence in the SMCU Episode 1 "Black Mamba" Short Movie.* Semarang: Universitas Dian Nuswantoro. Vol. 3 No. 1