

**REPRESENTASI KECEMASAN DALAM MUSIK VIDEO BTS  
ZERO O'CLOCK (KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

**KHILDA RACHMA SAFIRA**

**NIM: 44200960**

**Program Studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Komunikasi dan Bahasa  
Universitas Bina Sarana Informatika**

**Jakarta**

**2024**

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI PADA  
PROGRAM SARJANA**

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI PADA  
PROGRAM SARJANA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khilda Rachma Safira  
NIM : 44200960  
Jenjang : Sarjana (S1)  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa  
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul **“Representasi Kecemasan Dalam Musik Video BTS Zero O'clock (Kajian Semiotika Roland Barthes)”**, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila di kemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi pada Program Sarjana yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Universitas Bina Sarana Informatika dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 14 Juli 2024  
Yang  
menyatakan,



**Khilda Rachma Safira**

# **SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

## **SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khilda Rachma Safira  
NIM : 44200960  
Jenjang : Sarjana (S1)  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa  
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh data, informasi, interpretasi serta pernyataan yang terdapat dalam karya ilmiah Penulis dengan judul **“Representasi Kecemasan Dalam Musik Video BTS Zero O'clock (Kajian Semiotika Roland Barthes)”**, ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah hasil pengamatan, penelitian, pengelolaan, serta pemikiran saya.

Penulis menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Bina Sarana Informatika** untuk mendokumentasikan karya ilmiah saya tersebut secara internal dan terbatas, serta tidak untuk mengunggah karya ilmiah Penulis pada repository Universitas Bina Sarana Informatika.

Penulis bersedia untuk bertanggung jawab secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Bina Sarana Informatika**, atas materi/isi karya ilmiah tersebut, termasuk bertanggung jawab atas dampak atau kerugian yang timbul dalam bentuk akibat tindakan yang berkaitan dengan data, informasi, interpretasi serta pernyataan yang terdapat pada karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 14 Juli 2024

Yang menyatakan,



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Khilda'.

**Khilda Rachma Safira**

## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

### PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Khilda Rachma Safira  
NIM : 44200960  
Jenjang : Sarjana (S1)  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa  
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika  
Judul Skripsi : Representasi Kecemasan dalam Musik Video BTS Zero O'Clock (Kajian Semiotika Roland Barthes)

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Sarjana (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Bina Sarana Informatika.

Jakarta, 05 Agustus 2024

#### PEMBIMBING SKRIPSI

Pembimbing I : Muhammad Irfan, S.E., M.I.Kom.

Pembimbing II : Mariina Rahmi, S.E., M.M, M.I.Kom

#### DEWAN PENGUJI

Penguji I : A Yuda Triartanto, S.Sos., M.I.Kom.

Penguji II : Abdul Aziz, S.Kom.I., M.I.Kom

## LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

	<b>LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI</b>
	<b>UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA</b>

NIM : 44200960  
Nama Lengkap : Khilda Rachma Safira  
Dosen Pembimbing I: Muhammad Irfan, S.E., M.I.Kom.  
Judul Skripsi : Representasi Kecemasan Dalam Musik Video BTS *Zero O'Clock*  
(Kajian Semiotika Roland Barthes)

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing I
1.	5 April 2024	Bimbingan pertama dan Konsultasi judul skripsi ACC	
2.	16 April 2024	Pengajuan BAB I	
3.	22 April 2024	ACC BAB I, Pengajuan BAB II dan BAB III	
4.	13 Mei 2024	Revisi BAB II dan BAB III	
5.	14 Juni 2024	ACC BAB II dan BAB III	
6.	21 Juni 2024	Pengajuan BAB IV	
7.	24 Juni 2024	ACC BAB IV dan Pengajuan BAB V	
8.	28 Juni 2024	ACC Skripsi BAB I s/d BAB V	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.

Bimbingan Skripsi

Dimulai pada tanggal : 5 April 2024  
Diakhiri pada tanggal : 22 Juni 2024  
Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui oleh,  
Dosen Pembimbing I



Muhammad Irfan, S.E., M.I.Kom.

	<b>LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI</b>
	<b>UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA</b>

NIM : 44200960  
 Nama Lengkap : Khilda Rachma Safira  
 Dosen Pembimbing II : Marlina Rahmi Shinta P, SE, MM, M. I. Kom  
 Judul Skripsi : Representasi Kecemasan Dalam Musik Video BTS *Zero O'Clock*  
 (Kajian Semiotika Roland Barthes)

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing II
1.	5 April 2024	Bimbingan Perdana	
2.	24 April 2024	BAB I ACC	
3.	20 Juni 2024	BAB II dan BAB III Revisi	
4.	22 Juni 2024	ACC BAB II dan Revisi BAB III	
5.	25 Juni 2024	ACC BAB III	
6.	26 Juni 2024	BAB IV Revisi	
7.	27 Juni 2024	ACC BAB IV dan Revisi BAB V	
8.	28 Juni 2024	ACC Skripsi BAB I s/d BAB V	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.

Bimbingan Skripsi

Dimulai pada tanggal : 5 April 2024  
 Diakhiri pada tanggal : 28 Juni 2024  
 Jumlah pertemuan bimbingan : 8 Pertemuan

Disetujui oleh,  
Dosen Pembimbing II



**Marlina Rahmi Shinta P, SE, MM, M. I. Kom**

## LEMBAR PERSEMBAHAN

*90% of your worries are just an imaginary swamp that you created, so decide for yourself what it means to be happy. Don't ever be scared, whatever people say, you're okay*

Dengan mengucap puji syukur kepada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk

1. Kedua orang tua saya yang telah membesarkan serta membimbing saya dan memberikan saya kekuatan, doa, kasih sayang dan motivasi untuk meraih kesuksesan.
2. Keluarga besar yang telah membantu mendoakan proses pengerjaan skripsi ini
3. Sahabat dan teman-teman saya yang telah menemani dalam suka maupun duka.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Skripsi pada Program Sarjana ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi yang penulis ambil sebagai berikut “Representasi Kecemasan Dalam Musik Video BTS *Zero O'clock* (Kajian Semiotika Roland Barthes)”.

Tujuan penulisan Skripsi pada Program Sarjana/ ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Sarjana Universitas Bina Sarana Informatika. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, ijinilah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Dekan Fakultas Komunikasi dan Bahasa Universitas Bina Sarana Informatika.
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bina Sarana Informatika.
4. Bapak Muhammad Irfan, S.E., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Ibu Marlina Rahmi Shinta P, SE, MM, M.Ikom selaku Asisten Pembimbing Skripsi.
6. Staf / karyawan / dosen di lingkungan Universitas Bina Sarana Informatika
7. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual
8. Rekan-rekan mahasiswa kelas 44.8C.01
9. BTS yang telah menjadi sumber inspirasi skripsi ini melalui karyanya yaitu musik video yang berjudul *Zero O'Clock*.
10. Sahabat dan teman seperjuangan di masa kuliah Al Fadjri Wirayudha, Krisma Sejati, Putri Virani Ananda, Siti Nur Fadilla Aulia.
11. Nehemia dan Kak Egi yang mendukung proses pengerjaan skripsi.
12. Dan apresiasi kepada diri sendiri telah mampu menyelesaikan skripsi ini.

Serta semua pihak yang banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari

sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang. banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya

Jakarta, 14 Juli 2024

Penulis



**Khilda Rachma Safira**



## **ABSTRAKS**

**Khilda Rachma Safira (44200960) REPRESENTASI KECEMASAN DALAM MUSIK VIDEO BTS ZERO O'CLOCK (KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES).**

Boy band BTS dari Korea Selatan debut pada 13 Juni 2013 dan telah aktif merilis lagu-lagu yang menggambarkan emosi remaja dan dewasa muda. Grup yang terdiri dari tujuh anggota, yaitu RM, Jin, Suga, J-Hope, Jimin, V, dan Jungkook, dikenal memproduksi sendiri musik mereka. Pada tahun 2020, BTS dinobatkan sebagai Entertainer of the Year oleh majalah TIME dan termasuk dalam Forbes Asia's 100 Digital Stars. Album mereka secara konsisten menduduki puncak tangga lagu global, dan musik mereka sering kali membahas isu-isu yang relevan dengan kaum muda, seperti kesehatan mental. Lagu mereka "Zero O'Clock" dari album "Map of the Soul: 7," yang dirilis pada 21 Februari 2020, mengajak pendengar untuk beristirahat sejenak dari hari-hari yang berat dan menemukan harapan untuk hari esok yang lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi kecemasan dalam video musik "Zero O'Clock" menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Penelitian ini mengidentifikasi makna denotatif, konotatif, dan mitos dalam tanda dan simbol pada video, memberikan wawasan tentang bagaimana video musik BTS dapat memberikan dampak positif bagi individu yang mengalami kecemasan.

**Kata Kunci: Semiotika Roland Barthes, Kecemasan, Musik Video, BTS**

## **ABSTRACT**

### ***Khilda Rachma Safira (44200960) REPRESENTATION OF ANXIETY IN MUSIC VIDEO BTS ZERO O'CLOCK (ROLAND BARTHES SEMIOTIC STUDY)***

*The boyband BTS from South Korea, which debuted on June 13, 2013, has significantly impacted the global music scene with songs reflecting the experiences and emotions of teenagers and young adults. Consisting of seven members, BTS has been recognized for their self-produced music and powerful messages. Their achievements include being named Entertainer of the Year by TIME magazine in 2020 and making it onto Forbes Asia's 100 Digital Stars list. Their album "Map of the Soul: 7," released in 2020, broke multiple sales records, including the highest monthly and yearly album sales in Gaon Chart history. One of the songs from this album, "Zero O'Clock," encourages listeners to take a break from their stressful days and start fresh at midnight. This song, along with its music video, addresses the quarter-life crisis—a period marked by anxiety, confusion, and fear about the future that many individuals in their twenties experience. The research aims to analyze the representation of anxiety in the "Zero O'Clock" music video using Roland Barthes' semiotic theory to uncover the denotative, connotative, and mythical meanings conveyed through its signs and symbols.*

***Keywords: Roland Barthes Semiotics, Anxiety, Music Video, BTS***

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI PADA .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAKS .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II .....</b>	<b>7</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Landasan Teori .....	14
2.2.1 Paradigma Penelitian .....	14
2.2.2 Semiotika .....	15
2.2.3 Semiotika Roland Barthes .....	17
2.2.4 Representasi .....	21
2.2.5 Kecemasan .....	22
2.2.6 Musik Video .....	23
2.3 Kerangka Penelitian .....	25
<b>BAB III.....</b>	<b>26</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Desain Penelitian .....	26

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
3.3 Unit Analisis.....	27
3.4 Definisi Konseptual.....	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.6 Metode Pengolahan dan Analisis Data.....	30
3.6.1 Metode Pengolahan.....	30
3.6.2 Analisis Data.....	30
<b>BAB IV.....</b>	<b>32</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	32
4.1.1 Sejarah dan Profil BTS.....	32
4.1.2 Musik Video <i>Zero O'Clock</i> .....	34
4.2 Hasil Penelitian.....	35
4.3 Pembahasan.....	51
<b>BAB V.....</b>	<b>60</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>60</b>
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>62</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>65</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEBENARAN/KEABSAHAN DATA HASIL RISET UNTUK KARYA ILMIAH.....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil sensus yang dilakukan oleh BTS ARMYCENSUS pada tahun 2022.....	2
Gambar 4. 1 Logo BTS ARMY .....	32
Gambar 4. 2 Tangkapan layar 1 Youtube musik video BTS – Zero O’Clock .....	34
Gambar 4. 3 Tangkapan layar 2 Youtube musik video BTS – Zero O’Clock .....	35
Gambar 4. 4 Tangkapan Layar scene 1 .....	36
Gambar 4. 5 Tangkapan layar scene 2 .....	37
Gambar 4. 6 Tangkapan layar scene 3 .....	37
Gambar 4. 7 Tangkapan layar scene 4 pertama .....	38
Gambar 4. 8 Tangkapan layar scene 4 kedua.....	38
Gambar 4. 9 Tangkapan layar scene 5 pertama .....	39
Gambar 4. 10 Tangkapan layar scene 5 kedua.....	39
Gambar 4. 11 Tangkapan layar scene 6 pertama .....	40
Gambar 4. 12 Tangkapan layar scene 6 kedua.....	41
Gambar 4. 13 Tangkapan layar scene 6 ketiga .....	41
Gambar 4. 14 Tangkapan layar scene 7 pertama .....	42
Gambar 4. 15 Tangkapan layar scene 7 kedua.....	42
Gambar 4. 16 Tangkapan layar scene 7 ketiga .....	42
Gambar 4. 17 Tangkapan layar scene 8 pertama .....	43
Gambar 4. 18 Tangkapan layar scene 8 kedua.....	43
Gambar 4. 19 Tangkapan layar scene 9 pertama .....	44
Gambar 4. 20 Tangkapan layar scene 9 kedua.....	44
Gambar 4. 21 Tangkapan layar scene 9 ketiga .....	44
Gambar 4. 22 Tangkapan layar scene 10 pertama .....	45
Gambar 4. 23 Tangkapan layar scene 10 kedua.....	45
Gambar 4. 24 Tangkapan layar scene 10 ketiga .....	46
Gambar 4. 25 Tangkapan layar scene 11 pertama .....	46
Gambar 4. 26 Tangkapan layar scene 11 kedua.....	47
Gambar 4. 27 Tangkapan layar scene 12 pertama.....	47
Gambar 4. 28 Tangkapan layar scene 12 kedua.....	48
Gambar 4. 29 tangkapan layar scene 12 ketiga.....	48
Gambar 4. 30 Tangkapan layar scene 13 pertama .....	49
Gambar 4. 31 Tangkapan layar scene 13 kedua.....	49
Gambar 4. 32 Tangkapan layar scene 13 ketiga .....	49

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	12
Tabel 2. 2 Tabel Peta Tanda Roland Barthes .....	19
Tabel 4. 1 Analisis semiotika scene 1 .....	36
Tabel 4. 2 Analisis semiotika scene 2 .....	37
Tabel 4. 3 Analisis semiotika scene 3 .....	38
Tabel 4. 4 Analisis semiotika scene 4 .....	39
Tabel 4. 5 Analisis semiotika scene 5 .....	40
Tabel 4. 6 Analisis semiotika scene 6 .....	41
Tabel 4. 7 Analisis semiotika scene 7 .....	43
Tabel 4. 8 Analisis semiotika scene 8 .....	44
Tabel 4. 9 Analisis semiotika scene 9 .....	45
Tabel 4. 10 Analisis semiotika scene 10 .....	46
Tabel 4. 11 Analisis semiotika scene 11 .....	47
Tabel 4. 12 Analisis semiotika scene 12 .....	49
Tabel 4. 13 Analisis semiotika scene 13 .....	50



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Pengecekan Plagiarisme..... 67



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

BTS merupakan *boyband* asal Korea Selatan yang debut pada 13 Juni 2013 aktif dalam merilis lagu yang berisikan pesan atau makna yang berkaitan dengan perasaan yang dialami oleh sebagian remaja dan yang memasuki usia 20an. Grup yang beranggotakan tujuh anggota yaitu RM, Jin, Suga, J-Hope, Jimin, V, dan Jungkook. BTS dikenal memproduksi sendiri lagu yang dirilisnya. Sehingga pada tahun 2020 versi majalah *TIME*, BTS dinobatkan sebagai *Entertainer of the Year* pencapaiannya pada setiap perilisan album memecahkan rekor dan menguasai tangga lagu dunia. Selain itu BTS termasuk ke dalam *Forbes Asia's 100 Digital Stars 2020* yaitu merupakan selebriti paling berpengaruh dari seluruh kawasan Asia Pasifik yang menggemparkan dunia digital.

Sejak 2015 melalui album *The Most Beautiful Moment in Life part 2*, BTS menempati tangga lagu dunia debut pada *Billboard* 200 pada tanggal 19 Desember 2015 pada peringkat ke 171. Kemudian secara bertahap menempati *Billboard* *HOT* 100 melalui lagu DNA pada album BTS *Love Yourself 承 'Her'* yang dirilis pada 18 September 2017. Dan terus beranjak hingga menempati posisi pertama *Billboard* *HOT* 100 pada lagu *Dynamite*, *Butter*, *My Universe*, *Permission to Dance*, *Life Goes On*, dan *Savage Love* ini menjadikan BTS sebagai artis Asia, dan grup pria asal Korea pertama yang menempati tangga lagu dunia pada peringkat pertama.

Berdasarkan sensus yang dilaksanakan oleh [btsarmycensus.com](https://www.btsarmycensus.com) yang dilakukan pada 1 April 2022 hingga 31 Mei 2022, terdapat 562.280 orang di 100 lebih negara berpartisipasi pada sensus tersebut. Mexico menempati urutan pertama dengan jumlah partisipasi sebanyak 104.420 (18,6%) dan Indonesia di urutan ke tiga dengan jumlah sebanyak 38.435 (6,8%).



Gambar 1. 1 Hasil sensus yang dilakukan oleh BTS ARMYCENSUS pada tahun 2022

BTS memproduksi lagu yang berkaitan dengan kehidupan remaja isu-isu yang terjadi sesuai dengan fase kehidupan dan tahapan yang dijalani seperti kehidupan remaja. Maka dari itu, pendengar musik BTS banyak disukai oleh para remaja akhir dan dewasa awal karna dianggap dapat mewakili perasaan pendengarnya. Kesehatan mental pun menjadi tema yang diangkat dalam karyanya dikemas dengan ringan dan disisipi pesan positif. Sehingga pihak UNICEF memilih BTS menjadi duta sejak 2017 untuk mewakili generasi muda.

Album *Map of the Soul: 7* merupakan album yang dirilis pada 21 Februari 2020, dilansir Gaon yang merupakan *Korea Music Content Association*, album ini mencetak rekor penjualan sebanyak 4.114.843 kopi dalam kurun waktu 9 Hari, hal ini menjadikan BTS memecahkan rekornya sendiri pada album *Map of the Soul: Persona*

yang dirilis pada April 2019 dengan total penjualan sebanyak 3.399.302 kopi per Juni 2019. Dengan capaian tersebut BTS mencetak 2 rekor sekaligus yaitu penjualan album satu bulan dan tahunan tertinggi dalam sejarah *Gaon Chart*. Dan juga mematahkan rekornya sendiri untuk album terlaris di Korea Selatan berdasarkan *Guinness World Record*.

*Zero O'Clock* adalah salah satu lagu yang berada dalam album *Map of the Soul:*

7. Secara garis besar pada lagu ini BTS mengajak pendengarnya untuk beristirahat sejenak dari hari-hari yang berat dan melelahkan, dan diharapkan pada pukul 00 hari yang berat ini sudah berakhir dan menjadikannya awal yang baru dengan harapan semoga esok hari menjadi hari yang lebih baik dan kebahagiaan akan datang.

Lagu *Zero O'Clock* ini memiliki musik video yang dirilis pada 15 Januari 2021, dan sudah disaksikan sebanyak 117jt kali penayangan. Musik video ini menceritakan mengenai seorang remaja akhir yang mengalami hari yang berat dan lelah akan kehidupan yang dijalani pada fase ini disebut dengan *quarter life crisis*. Dimana ketika rasa bersedih tanpa alasan, kecemasan yang berlebihan mengenai hidup dan membandingkan diri dengan orang lain disaat usaha yang dilakukan tidak berjalan sesuai dengan yang direncanakan serta cemas akan masa depan. Karena pada usia 20an, individu akan memasuki fase yang baru pada kehidupannya yang biasa disebut *quarter life crisis*, menurut (Sari, 2021) pada masa ini akan terjadi memiliki konflik batin yang menghasilkan perasaan cemas, bingung, krisis identitas, timbul masalah pada karir, hingga hubungan pertemanan.

Kecemasan adalah hal salah satu hal yang terjadi di masa transisi menuju dewasa yang disebut dengan *quarter life crisis*. Pada masa ini, individu mengalami krisis akibat dari ketidakmampuan dalam menghadapi tantangan yang terjadi pada usia 20-

an menimbulkan perasaan negatif seperti kebingungan, kecemasan, perasaan tidak berdaya dan takut akan mengalami kegagalan. Dan apabila krisis ini terus berlanjut akan berdampak pada munculnya permasalahan psikologis yang lebih serius yaitu depresi Rosalinda & Michael dalam (Asrar & Taufani, 2022).

Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas mengenai pengaruh BTS dan karyanya yang berfokus pada isu yang terjadi pada kalangan anak muda, maka peneliti ingin melihat penggambaran mengenai kecemasan dalam musik video. Peneliti menemukan penggunaan tanda-tanda yang memiliki makna tersendiri pada lirik dan *scene* yang terdapat pada musik video dari lagu ini. Maka dari itu untuk mengetahui makna dari temuan tanda yang terdapat pada musik video lagu ini peneliti menggunakan metode teori semiotika dengan model pendekatan Roland Barthes.

Pendekatan semiotika merupakan ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda, karena pada dasarnya segala yang ada pada kehidupan manusia dapat dilihat sebagai tanda yang dapat diberikan makna (Halim, 2017). Dalam pendekatan semiotika Roland Barthes, terdapat tingkat signifikasi (*staggered system*) yang memungkinkan untuk dihasilkannya makna yang juga bertingkat-tingkat. Barthes menjelaskan terdapat dua tingkatan dalam pertanda, yaitu denotasi (*denotation*) dan konotasi (*connotation*). Denotasi ialah tingkat pertanda yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang didalamnya beroperasi makna yang tidak *eksplisit*, tidak langsung, dan tidak pasti (artinya terbuka terhadap berbagai kemungkinan tafsiran). Selain itu, Barthes juga melihat makna yang lebih dalam tingkatannya, tetapi lebih bersifat konvensional, yaitu makna-makna yang berkaitan dengan mitos. Mitos dalam pemahaman semiotika Barthes adalah pengkodean makna dan nilai-nilai sosial

(yang sebetulnya arbiter atau konotatif) sebagai suatu yang dianggap alamiah (Sobur, 2013).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna denotatif, konotatif dan mitos pada music video BTS – *Zero O’Clock*. Dalam tradisi semiotik, terdapat teori yang memberikan penjelasan bagaimana tanda-tanda dapat merepresentasikan benda, gagasan, perihal, situasi, perasaan dan kondisi di luar tanda-tanda itu sendiri. Sederhananya, setiap hal seperti benda, tingkah laku, simbol-simbol memiliki makna dan definisi yang bergantung pada bagaimana cara seseorang memaknainya Robert Craig dalam (Fitri & Muhammad, 2021). Berdasarkan penjelasan tersebut, video ini terdapat tanda-tanda yang dapat merepresentasikan makna kecemasan yang dialami oleh generasi muda saat ini dan bagaimana mengendalikan kecemasan yang dialami, sehingga penulis memilih judul “Representasi Kecemasan dalam Musik Video BTS *Zero O’Clock* (Kajian Semiotika Roland Barthes)”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang di atas, rumusan masalah pada analisis ini yaitu: Bagaimana representasi kecemasan pada musik video BTS *Zero O’Clock* dengan analisis semiotika (kajian Roland Barthes)?.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui representasi kecemasan melalui metode makna denotatif, konotatif, dan mitos pada musik video BTS yang berjudul *Zero O’Clock*.

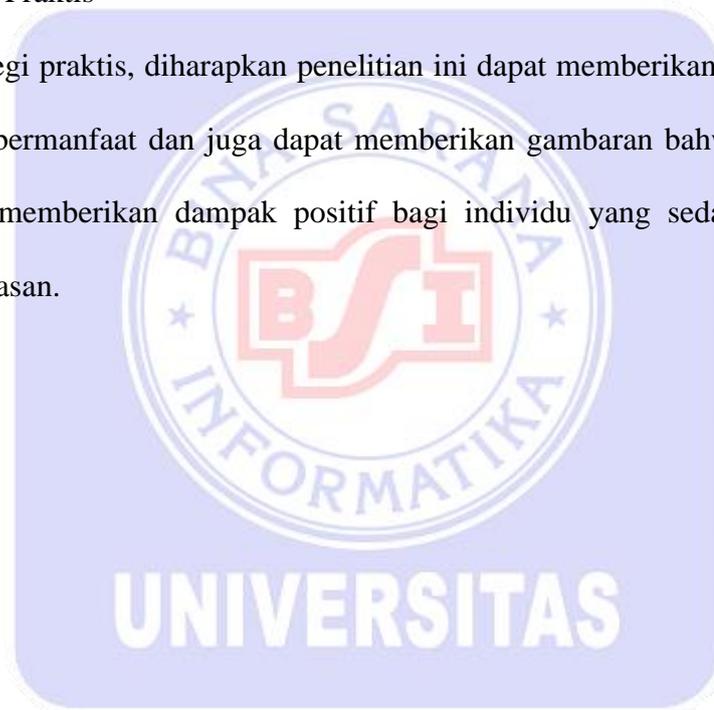
## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1. Secara Teoritis

Peneliti berharap pada penelitian ini dapat berkontribusi secara khusus berkaitan dengan ilmu komunikasi melalui pendekatan semiotika Roland Barthes. Penelitian ini, diharapkan dapat menjadi referensi yang digunakan oleh mahasiswa atau penelitian lainnya untuk melakukan analisis tanda dan simbol yang ada pada musik video.

### 2. Secara Praktis

Dari segi praktis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang dapat bermanfaat dan juga dapat memberikan gambaran bahwa sebuah lagu dapat memberikan dampak positif bagi individu yang sedang mengalami kecemasan.



## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul / Tahun	Tujuan Penelitian	Hasil
1.	Meri Merista/ 2022	Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Pada Music Video <i>Permission to Dance</i> Oleh BTS	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna realitas yang telah dikonstruksi oleh video music <i>Permission to Dance</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa konstruksi realitas sosial dapat dilihat dari makna filosofis. Kehidupan harus tetap kita jalani meskipun pandemi COVID-19 sedang ada disekitar kita karena kita harus melihat hari esok yang sangat indah, tidak perlu takut untuk jatuh

				ketika rintangan datang.
2.	M. Daffa Akbar Juliantoro/ 2024	Mitos Maskulinitas Pada Tokoh Utama (Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Jakarta Vs Everybody)	Untuk mengkaji bagaimana Dominik sang tokoh utama merepresentasikan mitos maskulinitas dalam berbagai macam adegan film dengan menggunakan bahasa verbal, visual dan nonverbal.	Hasil penelitian ini memberikan sudut pandang baru terhadap konsepsi mitos maskulinitas masyarakat Indonesia, khususnya drama aksi. Dan memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bagaimana secara semiotik, film dapat menggambarkan mitos sosial.
3.	Sabhira Alya Farah Tasyabana/ 2023	Analisis Pesan dan Makna Simbolik Dalam	Untuk dapat mengetahui bagaimana	Hasil dari penelitian ini menunjukkan

		Musik Video Karya Prialangga	Priangga merepresentasikan makna dan pesan dalam video klip melalui simbol-simbol yang terdapat pada musik video Raisa Bahasa Kalbu, <i>Humi Dumit Time Tunnel</i> , Beeswax ft. Steffani bpm <i>Maze of Mind</i>	bahwa simbol-simbol dalam musik video karya Priangga memberikan makna yang lebih dalam.
4.	Ratu Laura M.B.P, Ratu Nadya Wahyuningratna, Vinta Sevilla/ 2022	Representasi Kecemasan dan Hopelessness Dalam Lirik Lagu BTS “Black Swan” (Kajian Semiotika Roland Barthes)	Untuk mengetahui bagaimana kecemasan dan keputusan digambarkan yang dihadirkan dalam lagu yang dimiliki oleh BTS dengan judul Black Swan	Hasil penelitian ini memperlihatkan denotasi, konotasi, dan mitos yang tergambar pada lirik lagu Black Swan yang melibatkan perasaan yang

				mendalam dengan rasa kecewa dengan keputusasaan.
5.	Sony Fatkurrohman/ 2021	Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Pesan Kepasrahan Dalam Musik Video "Rehat" Kunto Aji	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan makna dari tanda denotasi dan konotasi beserta mitos pada musik video "Rehat" dan menganalisis pesan kepasrahan pada musik video "Rehat"	Pada penelitian ini diperoleh makna denotasi, konotasi, mitos dari pesan kepasrahan yang terdapat pada musik video tersebut
6.	Nika Arliani, Wiwid Adiyanto/ 2023	Representasi Kecemasan Dalam Lirik Lagu "Rehat" Kunto Aji (Analisis Semiotika	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kecemasan melalui lirik lagu Rehat milik Kunto Aji	Hasil temuan terdapat syair lagu berbasis tentang bagaimana cara mengelola kecemasan, mengatasi ketakutan dan

		Ferdinand De Saussure)”		mengolah cara untuk ikhlas
7.	Muhammad Firmansyah/ 2022	Representasi Feminisme Dalam Video Musik Kunto Aji – ‘Topik Semalam’	Untuk mendeskripsikan representasi feminisme dalam video musik Kunto Aji ‘Topik Semalam’ dengan analisis Semiotika	Menunjukkan bahwa aliran feminisme yang direpresentasikan dalam musik video tersebut merupakan feminisme sosialis
8.	Rezky Dewinta Aryono/2023	Analisis Semiotika Makna Pesan Motivasi Pada Lirik Lagu “ <i>Epiphany</i> ” Karya Jin BTS	Untuk mengetahui makna pesan motivasi yang terkandung pada lirik lagu “ <i>Epiphany</i> ” dan untuk menemukan makna tanda yang tersembunyi dibalik sebuah tanda	Pada penelitian ini teridentifikasi bahwa dalam lirik lagu <i>Epiphany</i> karya Jin BTS mengandung makna pesan motivasi tentang mencintai diri sendiri
9.	Putri Yuliani/ 2021	Representasi Makna	Untuk mengetahui makna denotatif,	Hasil penelitian tersebut

		Keluargaan Dalam Drama Korea ‘Reply 1988’	konotatif, dan mitos dalam drama Korea ‘Reply 1988’	menunjukkan adanya tiga makna sesuai dengan semiotic Barthes
10.	Nurpikhasari Aldinna/ 2023	Makna Komunikasi Asertif Dalam Film Noktah Merah Perkawinan (Studi Deskriptif Semiotika Roland Barthes)	Tujuan dari riset ini adalah agar mengetahui bagaimana Makna Komunikasi Asertif dalam Film Noktah Merah Perkawinan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan semiotika Roland Barthes dapat diketahui makna konotasi, denotasi, dan mitos yang terdapat dalam film Noktah Merah Perkawinan

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

Dari penelitian **pertama** yaitu Meri Merista (2022) yang menjadi perbedaannya adalah objek penelitiannya yaitu realitas sosial pada pada music video Permission to Dance. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Sedangkan pada penelitian ini meneliti representasi makna

pada musik video *Zero O'Clock*. Persamaan dari dua penelitian ini yaitu sama-sama meneliti makna filosofis dan simbol yang ada pada musik video.

Dari penelitian **kedua** yaitu M. Daffa Akbar Juliantoro (2024) yang menjadi perbedaannya yaitu objek penelitiannya yaitu pada film *Jakarta vs Everybody*. Persamaan dari penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan semiotika Roland Barthes. Penelitian ini berfokus pada representasi mitos maskulinitas pada laki-laki yang menjadi tokoh utama pada film ini.

Penelitian **ketiga** yaitu Sabhira Alya Farah Tasyabana (2023) yang menjadi perbedaannya adalah objek penelitiannya yaitu karya-karya dari Priangga. Terdapat penggunaan simbol yang direpresentasikan oleh Priangga selaku sutradara dari video klip yang digarapnya. Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan semiotika Roland Barthes.

Penelitian **keempat** yaitu Ratu Laura M.B.P, Ratu Nadya Wahyuningratna, Vinta Sevilla (2022) yang menjadi perbedaannya yaitu objek penelitian ini berfokus pada lirik dari lagu BTS – *Black Swan*. Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan semiotika Roland Barthes.

Penelitian **kelima** yaitu Sony Fatkurrohan (2021) yang menjadi perbedaan pada penelitian ini yaitu objek penelitiannya menggunakan musik video dari Kunto Aji yang berjudul *Rehat*. Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan semiotika Roland Barthes.

Penelitian **keenam** yaitu Nika Arliani, Wiwid Adiyanto (2023) yang menjadi perbedaan pada penelitian ini yaitu objek penelitiannya lirik pada lagu *Rehat* dari Kunto Aji. Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif Ferdinand De Saussure.

Persamaan dari penelitian ini yaitu untuk merepresentasikan kecemasan pada sebuah karya musik.

Penelitian **ketujuh** Muhammad Firmansyah (2022) yang menjadi perbedaan pada penelitian ini yaitu objek penelitiannya menggunakan video klip dari Kunto Aji yang berjudul 'Topik Semalam'. Selain itu, penggunaan teori semiotika dari Charles Sanders Peirce. Persamaan pada penelitian ini yaitu berfokus pada hubungan tanda, dan makna.

Penelitian **kedelapan** Rezky Dewinta Aryono (2023) yang menjadi perbedaan pada penelitian ini yaitu objek penelitiannya menggunakan lagu dari BTS yang berjudul Epiphany. Selain itu pada penelitian ini menggunakan teori semiotika dari Ferdinand De Saussure. Persamaan pada penelitian ini yaitu pada hubungan tanda, dan makna.

Penelitian **kesembilan** yaitu Putri Yuliani (2021) yang menjadi perbedaannya yaitu pada penelitian ini objek penelitiannya menggunakan drama Korea yang berjudul *Reply* 1988. Persamaan penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian semiotika pendekatan semiotika Roland Barthes.

Penelitian **kesepuluh** Nurpikhasari Aldinna (2023) yang menjadi perbedaannya yaitu pada objek penelitian ini menggunakan film yang berjudul Noktah Merah Perkawinan. Persamaan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian semiotika pendekatan semiotika Roland Barthes.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Paradigma Penelitian**

Paradigma *konstruktivis* adalah paradigma pengetahuan yang berpegang pada pandangan yang menyatakan bahwa pengetahuan dan kebenaran objektif merupakan

hasil perspektif. Pengetahuan dan kebenaran diciptakan, tidak ditemukan oleh pikiran. Paradigma ini menekankan pada karakter realitas yang jamak dan lentur yang secara umum dapat direntangkan dan bentuk sesuai dengan tindakan-tindakan bertujuan dari pelaku manusia yang juga memiliki tujuan. Informasi yang beredar di dunia dimasukkan oleh peneliti untuk diolah dan diciptakan, kemudian dikeluarkan sebagai pengetahuan baru. Teori Immanuel Kant (1724-1804) pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia (Triyono, 2021).

Paradigma konstruktivis memiliki sejumlah ciri khas yang membedakannya dari paradigma lain, yaitu dalam aspek ontologi, epistemologi, dan metodologi. Pada tingkat ontologi, paradigma konstruktivis memandang kenyataan sebagai sesuatu yang eksis namun bersifat majemuk, di mana maknanya bervariasi bagi setiap individu. Dalam hal epistemologi, pendekatan subjektif digunakan oleh peneliti untuk menggambarkan cara individu mengkonstruksi makna dari realitas tersebut. Dalam metodologi, paradigma konstruktivis memanfaatkan berbagai metode pengkonstruksian yang kemudian digabungkan untuk mencapai konsensus. Proses ini melibatkan dua pendekatan utama: *hermeneutik* dan dialektik. *Hermeneutik* adalah proses menghubungkan makna dari teks, percakapan, tulisan, atau gambar. Sedangkan dialektik menggunakan dialog untuk menggali pemikiran subjek penelitian dan membandingkannya dengan perspektif peneliti. Melalui pendekatan ini, komunikasi dan interaksi yang harmonis dapat tercapai secara optimal Neuman, 2003:75 dalam (Umanailo, 2019).

### **2.2.2 Semiotika**

Istilah semiotika muncul pada akhir abad ke-19 dikemukakan oleh filsuf aliran Pragmatik Amerika yaitu Charles Sander Pierce, merujuk pada “doktrin formal tentang

tanda-tanda”. Konsep tentang tanda merupakan dasar yang menjadi dasar dari semiotika. Selain bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun atas tanda-tanda, dunia pun merupakan bagian dari tanda-tanda; jika tidak manusia tidak dapat menjalin hubungannya dengan realitas. Bahasa merupakan hal yang paling mendasar bagi manusia, sedangkan tanda nonverbal seperti gerak-gerik, bentuk pakaian, serta segala kegiatan konvensional lainnya dapat diartikan sebagai sejenis bahasa yang disusun melalui tanda-tanda yang memiliki makna dan dapat dikomunikasikan berdasarkan relasi-relasi (Sobur, 2013).

Kata semiotika berasal dari kata Yunani, yaitu *semion* yang berarti tanda. Maka semiotika berarti ilmu tanda. Semiotika adalah cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan proses yang berlaku bagi penggunaan tanda (Zoes, 1993:1). Semiotika memiliki dua tokoh, yakni Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sander Peirce (1893-1914). Keduanya tidak mengenal satu sama lain, Saussure di Eropa dengan latar belakang keilmuan linguistik dan menyebut ilmu yang dikembangkannya *semiologi (semiology)*, sedangkan Peirce di Amerika Serikat dengan latar belakang keilmuan filsafat dan menyebutnya sebagai semiotika. Baik dengan istilah semiotika ataupun semiologi digunakan untuk merujuk pada ilmu mengenai tanda-tanda (*the science of signs*) tanpa adanya perbedaan pengertian yang terlalu tajam Budiman 2011:3 dalam (Lantowa et al., 2017).

Tanda yang bersifat manusiawi maupun hewani menurut Morris (1946) merupakan ilmu yang berhubungan dengan suatu bahasa tertentu yang memiliki bahasa yang spesifik atau tidak, yang memiliki unsur kebenaran dan kekeliruan, bersifat sesuai atau tidak sesuai, dan memiliki sifat wajar yang memiliki unsur yang dibuat-buat. Di dalam ranah semiotika menurut Ecco (1972) terdapat objek penelitian

atau disiplin semiotika yang diantaranya terdapat tanda-tanda yang dihasilkan oleh hewan (semiotika binatang), sinyal penciuman, komunikasi melalui sentuhan langsung, sinyal indera rasa, tujuann, dan jenis suara (paralinguistik), diagnostik medis, mimik dan gerakan tubuh (kinesik dan proksemik), musik, bahasa yang diformalkan, bahasa tertulis, abjad yang tak dikenal, kode rahasia, bahasa alamiah, komunikasi secara visual, sistem-sistem dan objek-objek, struktur dan intrik-intrik, etiket-etiket, ideologi-ideologi, objek-objek estetika, komunikasi massa, dan retorik (Trabaut, 1996).

Menurut Robert Craig semiotik yaitu penelitian simbol atau tanda untuk membentuk tradisi pemikiran yang penting dalam teori komunikasi. Dalam tradisi semiotik, terdapat teori yang memberikan penjelasan bagaimana tanda-tanda dapat merepresentasikan benda, gagasan, perihal, situasi, perasaan dan kondisi di luar tanda-tanda itu sendiri. Sederhananya, setiap hal seperti benda, tingkah laku, simbol-simbol memiliki makna dan definisi yang bergantung pada bagaimana cara seseorang memaknainya (Fitri & Muhammad, 2021).

### **2.2.3 Semiotika Roland Barthes**

Roland Barthes (1915-1980) adalah seorang tokoh pelopor semiotik yang mengembangkan strukturalisme pada semiotik teks. Pada tahun 1960, Barthes adalah pemuka kaum strukturalis dan juga yang mengembangkan teori semiotik Saussure. Selain itu, Barthes melanjutkan pengembangan semiotik teks pada komunikasi visual (arsitektur, gambar, lukisan, film, iklan) dan juga semiotik kedokteran. Barthes memiliki aspek lain yaitu adanya mitos pada teori yang ditemukannya. Mitos yang dimaksudkan bukan berarti cerita rakyat, tetapi mitos merupakan suatu bentuk dan bukan suatu objek ataupun konsep. Mitos tidak ditemukan oleh materinya melainkan

melalui pesan yang disampaikan. Mitos tidak selalu bersifat verbal seperti kata-kata baik lisan maupun tulisan, tetapi dalam bentuk lain atau campuran antara verbal dan nonverbal seperti film lukisan, patung, fotografi, iklan, komik dan semua yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Perluasan ranah penelitian dengan teks disini tak hanya teks verbal saja melainkan juga teks nonverbal (Zaimar, 2008).

Selain tanda-tanda hanya aspek visual, Barthes mengemukakan bahwa adanya perluasan yang mencakup bidang-bidang lain seperti penggunaan gerakan dan bahasa tubuh, musik, pakaian, puisi, lukisan, kode morse, makanan dan grafiti memiliki tanda-tanda yang masuk ke dalam semiotika karena setiap benda memiliki arti tergantung pada situasinya (Irfan, 2022).

Dalam istilah Barthes, semiotika digunakan untuk mengkaji bagaimana manusia (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga memiliki arti atau makna yang lebih dalam. Objek-objek tersebut hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1988:179; Kurniawan 2001:53). Jika diterapkan pada tanda-tanda bahasa, maka huruf, kata, kalimat, tidak memiliki arti pada dirinya sendiri. Tanda-tanda itu mengandung arti (*significant*) dalam kaitannya dengan pembacanya. Maka pembaca tersebut yang menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakan (*signife*) sesuai dengan yang disepakati dalam sistem bahasa yang terlibat.

“Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa obyek-obyek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana obyek-obyek itu hendak berkomunikasi,

tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Dengan demikian, Barthes melihat signifikasi sebagai sebuah proses yang total dengan suatu susunan yang sudah terstruktur. Signifikasi itu tak terbatas pada bahasa, tetapi terdapat pula pada hal yang bukan bahasa. Yang akhirnya, Barthes menganggap kehidupan sosial sendiri merupakan suatu bentuk dari signifikasi. Dengan kata lain, kehidupan sosial, apapun bentuknya, merupakan suatu sistem tanda tersendiri pula” (Kurniawan, 2001).

1. Signefer (penanda)	2. Signified (petanda)	
3. Denotative sign (tanda denotatif)		
4. CONNOTATIVE (PENANDA KONOTATIF)	SINGIFIER	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)		

Tabel 2. 2 Tabel Peta Tanda Roland Barthes

Sumber: Paul Cobey & Liza Jansz. 1999. *Introducing Semiotics*. NY: Totem Books dalam (Sobur, 2013).

Dari peta tersebut terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri dari penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi disaat yang bersamaan, tanda denotatif juga merupakan penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material seperti halnya jika tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin. Jadi pada konsep ini, tanda konotatif tidak sekadar memiliki makna tambahan tetapi juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Hal ini yang menjadikan penyempurnaan pada semiologi Saussure.

Terdapat perbedaan antara denotasi dan konotasi dalam pengertian secara umum menurut Barthes. Secara umum, denotasi biasanya dimengerti sebagai makna harfiah

atau makna yang “sesungguhnya”, bahkan terkadang dapat dijadikan sebagai referensi atau acuan. Proses signifikasi yang secara tradisional disebut sebagai denotasi ini biasanya mengacu pada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan apa yang terucap. Namun pada kajian Roland Barthes, denotasi merupakan sistem signifikasi pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Pada hal ini denotasi lebih diasosiasikan sebagai ketertutupan makna dan, dengan demikian, sensor atau represi politis. “Sebagai sistem penandaan tingkat pertama yang terdiri dari penanda dan petanda, yakni hubungan materialitas penanda atau konsep abstrak dibaliknya. Denotasi merupakan makna yang dikenal secara umum, eksplisit, langsung dan pasti” (Sudipa, 2021).

Dalam kerangka Barthes, konotasi erat kaitannya dengan operasi ideologi yang disebut sebagai mitos yang berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku pada suatu periode tertentu. Konotasi digunakan untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. konotasi mengandung makna yang bersifat implisit dan tersembunyi, atau pemaknaan baru yang diberikan dengan menghubungkan petanda-petanda dengan aspek kebudayaan yang lebih luas, kebudayaan-kebudayaan, siap berangkat kerja dan ideologi-ideologi, suatu formasi sosial tertentu.

Dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda, namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya. Dengan kata lain, mitos merupakan suatu sistem pemaknaan tataran kedua. Di dalam mitos pula sebuah petanda dapat memiliki beberapa petanda.

Mitos muncul dalam teks pada level kode. Mitos merupakan suatu pesan yang didalamnya ideologi berada. Tanda-tanda dan kode-kode diproduksi oleh, dan

memproduksi, mitos-mitos kultural. Mitos-mitos ini menjalankan fungsi naturalisasi, yakni untuk membuat nilai-nilai yang bersifat historis dan kultural, sikap dan kepercayaan menjadi tampak “alamiah”, “normal”, “*common sense*”, dan karenanya “benar”. Pendekatan ini terarah secara khusus pada apa yang disebut sebagai “mitos” ini.

“Mitos merupakan sistem khas yang dikonstruksi dari sistem semiologis tingkat pertama. Hubungan antara penandan dan petanda yang menghasilkan tanda (signifikasi) pada akhirnya hanya akan menjadi penanda yang akan berhubungan dan petanda pada sistem semiologis tingkat kedua. Pada tataran signifikasi lapis kedua inilah mitos berada” (Barthes, 1968).

#### **2.2.4 Representasi**

Representasi merupakan bagian dari perkembangan ilmu pengetahuan sosial. Dalam perkembangannya, terdapat dua teori utama dalam teori pengetahuan sosial, yaitu yang dikenal sebagai kognisi sosial. Representasi adalah konfigurasi atau susunan yang menggambarkan, mewakili, atau melambangkan sesuatu dengan cara tertentu. Tujuan penerapan ilmu pengetahuan ini adalah untuk memahami bagaimana hubungan antarpribadi, pemahaman, moralitas, dan penilaian terjadi (Yuliani, 2021).

Parmentier dalam Ludlow, 2001:39 mengemukakan bahwa representasi yaitu sebuah kegiatan yang mewakili suatu perihal sampai pada suatu level tertentu, untuk tujuan tertentu pada suatu subjek atau interpretasi pikiran. Bisa disebut juga representasi dapat menggantikan (penggantian suatu objek), penginterpretasian pemikiran mengenai pengetahuan yang didapatkan dari suatu objek yang diperoleh dari pengalaman yang kemudian direpresentasikan.

Representasi pada dasarnya merupakan bagian penting dari konsep kunci dalam kajian budaya. Kajian budaya menekankan bahwa makna adalah elemen penting dalam mendefinisikan atau menggambarkan sesuatu. Dalam buku yang dikutip oleh Goldin, dinyatakan bahwa representasi berfungsi sebagai konfigurasi (bentuk atau susunan) yang dapat menggambarkan, mewakili, atau melambangkan sesuatu dengan cara tertentu. Selain itu, Rosegrant mendefinisikan representasi sebagai sesuatu yang mewakili, menggambarkan, atau menyimbolkan objek atau proses tertentu (Rosegrant et al., 2007) dalam (Hariani, 2019).

### **2.2.5 Kecemasan**

Kecemasan adalah perasaan yang timbul dari sesuatu hal abstrak dan belum tentu terjadi yang disebabkan karena adanya penumpukan perasaan kuatir dalam dosis yang berlebihan. Dr Marques menjelaskan kecemasan berasal dari gabungan rasa kuatir, takut dan stress yang dimana jika ketiga perasaan ini umumnya hanya mempengaruhi pikiran, kecemasan dapat mempengaruhi tubuh. Dan apabila tidak segera ditangani maka kecemasan yang berlarut-larut bisa dikategorikan sebagai gangguan mental yang berpengaruh dalam penurunan fungsi sel tubuh. Kondisi ini akan memicu penyakit fisik, perubahan kepribadian dan penurunan performa hidup (Angeline & Simon, 2020).

Cemas dapat diakibatkan dari banyaknya pikiran tentang masa depan, sehingga sulit untuk menentukan mana jalan yang harus dipilih. Menemukan banyak perubahan dalam hidup, rasa takut akan kegagalan akan menimbulkan rasa bingung, ragu, cemas terhadap hidup dan masa depan. Ini merupakan fase krisis yang dialami oleh sebagian individu di usia dewasa awal (Putri, 2019).

Memasuki usia 20an, sebagian individu akan merasakan bahwa masa tersebut merupakan masa yang menyenangkan dikarenakan ini merupakan awal untuk mencoba sesuatu yang baru, dan pada masa ini juga akan menemukan makna dalam hidupnya. Namun tidak semua individu merasakan hal yang sama, terdapat sebagian individu yang lain justru mengalami masa kehidupan 20an dengan perasaan cemas dan penuh dengan tekanan, bahkan tidak memiliki makna. Menurut Atwood dan Scholtz (2008) fase ini disebut dengan *quarter life crisis*. Arnett (2000) menjelaskan bahwa *quarter life crisis* biasanya mulai dialami oleh seseorang yang memasuki tahap *emerging adulthood*. *Emerging adulthood* adalah fase yang terjadi pada individu pada rentang usia 18 hingga 29 tahun. Pada fase ini, seseorang dianggap sudah waktunya untuk meninggalkan masa remaja, tetapi belum memasuki fase memikul tanggung jawab yang umum ditemui pada masa dewasa (Rahmania & Tasaufi, 2020).

Menurut Papalia dan Feldmand dalam (Sari, 2021) masa peralihan dari remaja menuju dewasa merupakan fase yang penting bagi seorang individu, hal ini disebabkan karena pada fase ini remaja memulai untuk mengeksplorasi diri, mencoba hidup mandiri, serta mengembangkan nilai-nilai dan membangun sebuah hubungan. Fase yang muncul pada masa transisi dari remaja menuju dewasa disebut dengan *Quarter Life Crisis*. Perasaan khawatir yang hadir pada individu yang disebabkan dari ketidakpastian kehidupan yang akan datang. Perasaan khawatir tersebut dapat berupa hubungan antar relasi, karir atau pekerjaan, dan kehidupan sosial yang terjadi pada setiap individu yang berusia sekitar 20 an tahun Fischer dalam (Habibie et al., 2019).

### **2.2.6 Musik Video**

Musik video atau bisa disebut dengan *video clip* yaitu sebuah karya yang menggabungkan musik (audio) dengan video / foto (visual). “*Song length film or*

*videotape production that combine the music of particular musician or musical group with complementary visual images*” dapat diartikan yaitu sebuah produksi yang menggabungkan antara musik dari seorang atau sekelompok musisi dengan tampilan visual yang komplementer” Encarta 2007 dalam (Firmansyah, 2022).

Video musik dapat dikatakan merupakan bagian dari film pendek yang mengiringi alunan musik. Video musik pada saat ini digunakan sebagai sarana promosi sebuah album. Penggunaan video musik mulai populer pada tahun 1980-an melalui adanya MTV, Wikipedia. Menurut F. galeri (Galeri, 2011) video klip merupakan potongan visual yang disatukan menggunakan atau tanpa efek tertentu yang disesuaikan berdasarkan ketukan irama pada lagu, nada, lirik, instrumen serta penampilan grup untuk memasarkan produk yaitu lagu dan albumnya agar dapat dikenal oleh publik (Indira et al., 2022).

Sejarah video klip dimulai pada tahun 1894 ketika George Thomas menciptakan konsep visual untuk lagu yang berjudul “*The Little Last Child*” yang diputar di sebuah gedung pertunjukkan. Pada saat itu, Thomas memotret objek yang dapat menggambarkan lagu tersebut. Kemudian ketika musisi memainkan lagu, Thomas menampilkan slide yang berisi foto-foto tersebut sebagai bentuk visual dari lagu tersebut. Pada tahun 1926, banyak film pendek musikal mulai diproduksi. Warner Bros memproduksi *Vitaphone* yang menampilkan musisi, penari, dan kelompok musik. Kemudian pada tahun 1930 hadir seri video musik berjudul “*Spooney Melodies*” yang berdurasi tidak lebih dari 6 menit, pada video tersebut menampilkan animasi bergaya *art deco* yang digabungkan dengan foto, gambar, atau penampilan musisi yang sedang bernyanyi. Hal tersebut yang mendasari para penyanyi membuat film pendek berdasarkan lagu yang diciptakannya Achmad, 2012:35 dalam (Gatot, 2020).

Musik video pada seniman musik korea atau K-Pop digunakan pada setiap *comeback* album atau single yang dirilis. Pemilihan konsep dari setiap musik yang dibuat sangat memperhatikan berbagai macam aspek yang disesuaikan dengan konsep album yang dibuat, jalan cerita dari lagu yang berada pada album tersebut, pemilihan warna, kostum, hingga tariannya. Hal tersebut kemudian dijadikan satu kesatuan dalam video klip dengan pengambilan video atau *footage* lalu melalui tahap editing sehingga menghasilkan video klip yang menarik untuk disaksikan. Uniknya bagi BTS penggunaan video klip selain untuk sarana promosi, terdapat pesan yang ingin disampaikan melalui jalan cerita utama yang saling terhubung pada setiap albumnya.

### 2.3 Kerangka Penelitian



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian yang akan digunakan oleh penulis pada penelitian ini yaitu menggunakan penelitian deskriptif kualitatif melalui pendekatan teori semiotika. Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah yang bermaksud untuk menafsirkan fenomena yang terjadi. Penelitian ini bersifat deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran suatu objek, fenomena atau *setting* sosial yang akan dituangkan ke dalam bentuk tulisan yang bersifat naratif. Data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar sehingga tidak menekankan pada angka dan lebih menekankan pada makna dari data yang teramati (Anggito & Setiawan, 2018).

Metode semiotika memiliki dasar berfokus pada pemahaman makna melalui adanya tanda dan teks sebagai objek yang dikaji, pemahaman pesan dan nilai dalam komunikasi yang mana ini merupakan bagian dari metode penelitian kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, yang dimana pada pendekatan ini terdapat model sistematis untuk menganalisis makna dari tanda melalui signifikasi dua tahap.

#### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini merupakan analisis semiotika dalam bentuk representasi yang berfokus pada menganalisis atau membaca tanda-tanda yang terdapat dalam

musik video *Zero O'Clock*. Oleh karena itu, lokasi penelitian tidak dilakukan seperti penelitian lapangan pada umumnya.

## **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian ini dimulai dari April hingga Juni 2024 kurang lebih dilakukan selama 3 bulan.

### **3.3 Unit Analisis**

Unit analisis pada penelitian ini adalah scene yang memiliki tanda-tanda kecemasan pada musik video BTS – *Zero O'Clock* tersebut. Tanda-tanda tersebut terdiri tanda verbal seperti lirik pada lagu. Dan tanda nonverbal seperti ekspresi, gambar, tulisan dan simbol. Semua tanda akan dianalisis melalui makna denotatif, konotatif, dan mitos sesuai dengan fokus penelitian ini yaitu representasi kecemasan pada musik video.

### **3.4 Definisi Konseptual**

Definisi konseptual merupakan penentuan variabel yang mengacu pada konsep teoritis yang sudah ada kemudian dirumuskan kembali dan disesuaikan dengan tujuan penelitiannya (Anggito & Setiawan, 2018). Definisi konseptual dari masing-masing variabel antara lain sebagai berikut:

#### **1. Semiotika**

Semiotika adalah bidang studi yang mempelajari tanda dan simbol, yang menjadi bagian penting dalam teori komunikasi. Dalam tradisi semiotika, terdapat konsep-konsep utama yang menjelaskan cara tanda-tanda merepresentasikan berbagai objek, ide, situasi, kondisi, perasaan, dan lain-lain yang berada di luar diri manusia (Morrisan, 2013). Semiotika Roland Barthes merupakan cabang ilmu semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes

untuk meneliti tanda melalui dua tahap signifikasi yaitu dengan menentukan makna denotasi, konotasi, dan mitos pada suatu objek.

## 2. Representasi

Representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Melalui bahasa (simbol-simbol dan tanda yang ditulis, diucapkan, atau digambarkan), seseorang dapat mengekspresikan pikiran, konsep, dan ide-ide mereka tentang sesuatu Juliastuti, 2000 dalam (Yuliani, 2021).

## 3. Kecemasan

Kecemasan kerap dialami oleh sebagian individu yang memasuki usia 20an, pada fase ini disebut dengan *quarter life crisis*. Hal ini terjadi karena pada tahap ini individu mengalami perkembangan sosial yang dapat meningkatkan tuntutan di lingkungan sosialnya, kali individu membandingkan diri dengan pencapaian orang lain sehingga rentan mengalami kecemasan yang berlebihan (Yudianfi, 2022).

## 4. Musik Video

Musik video merupakan sebuah karya yang menyatukan audio (musik) dan visual (gambar atau video). Musik video digunakan sebagai media pelengkap penyampaian pesan dari sebuah lagu karena terdapat alur cerita yang memiliki konsep untuk divisualisasikan, umumnya berdurasi 1 hingga 5 menit. Selain itu, musik video dapat digunakan sebagai sarana promosi dari suatu karya (Indira et al., 2022).

Semiotika merupakan suatu ilmu yang menganalisis mengenai adanya tanda yang digunakan untuk menghasilkan makna yang diantaranya terdapat adanya penanda dan petanda. Memasuki usia 20an individu memasuki fase baru yang dimana pada fase ini

merupakan fase transisi menuju tahap dewasa. Pada fase ini, tak jarang para individu mengalami perasaan cemas yang disebut dengan *quarter life crisis*. BTS merupakan grup yang aktif merilis karya berupa lagu, lagu yang dirilisnya berisikan isu yang terjadi di generasi muda dan pada lagunya disisipkan pesan positif yang dikemas ringan. Penyampaian pesan dapat dilakukan melalui media salah satunya adalah musik, dan musik video digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan yang lebih kompleks karena penggabungan audio dan visual. Peneliti menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes yang meneliti makna denotatif, konotatif, dan mitos untuk menganalisis penggunaan tanda-tanda yang digunakan seperti gerakan, elemen visual, warna, ekspresi, dan situasi untuk mencari representasi kecemasan pada musik video BTS – *Zero O’Clock*.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data primer dan data sekunder sebagai sumber data yang digunakan.

#### **1. Data Primer**

Data primer merupakan suatu data langsung yang diperoleh oleh peneliti. Sumber data primer pada penelitian ini yaitu data yang diperoleh langsung yaitu musik video *Zero O’Clock*.

Dokumentasi merupakan salah satu instrumen pengumpulan data, pada penelitian ini metode observasi yaitu dengan menonton musik video dan mengamati tanda-tanda dan adegan yang terdapat pada musik video *Zero O’Clock*.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung dari pihak lain. Pada penelitian ini data sekunder diperoleh dengan cara mempelajari studi kepustakaan, pada penelitian ini diantaranya buku dan artikel ilmiah untuk mendukung dijadikan sebagai landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

### 3.6 Metode Pengolahan dan Analisis Data

#### 3.6.1 Metode Pengolahan

Potongan gambar atau screenshot pada musik video dapat dijadikan bukti untuk untuk menafsirkan pesan-pesan yang disampaikan dalam scene yang terdapat pada musik video *Zero O'Clock* dengan menggunakan semiotika Roland Barthes. Untuk meningkatkan pemahaman, peneliti membuat tabel analisis yang berisikan tanda yang didokumentasikan pada musik video dan terdapat indikatornya. Indikator tersebut kemudian dimaknai secara denotatif yang kemudian ditafsirkan secara konotatif sesuai dengan kerangka analisis yang dikembangkan oleh Roland Barthes. Analisis denotatif dan konotatif kemudian disatukan untuk mengungkap pesan yang tersirat melalui tanda dari audio dan visualnya.

#### 3.6.2 Analisis Data

Analisis data merupakan sebuah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milah dan menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskan, mencari dan menemukan pola sehingga dapat ditemukan kesimpulan dalam sebuah temuan baru. Teknis analisis data model Miles dan Huberman berorientasi pada saat pengumpulan data dalam waktu tertentu, pada proses

ini berlangsung secara berulang hingga mendapatkan data secara menyeluruh dan pada titik jenuh (Yakin, 2023).

1. Reduksi data

Analisa ini dilakukan dengan merangkum, dan memilih hal-hal yang *krusial*, dicari pola dan temanya. Bertujuan untuk mempertajam, memfokuskan, dan menyusun data agar dapat ditarik sebuah kesimpulan.

2. Penyajian data

Dilakukan dengan menyajikan data setelah mereduksi data. Data disusun ke dalam bentuk ringkasan, hubungan antar kategori, bagan atau gambar yang sesuai yang dijelaskan secara deskriptif.

3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Kesimpulan ini merupakan temuan baru yang disajikan berupa deskripsi awal yang bersifat sementara dan dapat berupa hipotesis atau teori yang berubah bila tidak ditemukan bukti yang ditemukan.



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

##### 4.1.1 Sejarah dan Profil BTS

BTS merupakan *boyband* yang berasal dari Korea Selatan yang mengawali karir sejak 2013 dibawah naungan agensi Big Hit Music dari HYBE LABEL. Dalam bahasa Korea BTS merupakan akronim dari *방탄소년단* (*Bangtan Seonyeondan*) yang berarti *Bulletproof Boy Scouts* atau laki-laki anti peluru sebagai cerminan semangat muda yang penuh dengan keberanian untuk menghalangi penindasandan prasangka pada remaja.



*Gambar 4. 1 Logo BTS ARMY*

Pada Juli 2017 mengubah logo resminya serta kepanjangan dari BTS yaitu *Beyond The Scene* yang memiliki arti sebagai yang bertumbuh menuju usia dewasa, pemuda yang tidak puas dengan keadaan mereka saat ini dan terus maju untuk tumbuh berkembang serta berusaha menuju impian mereka tanpa henti yang diungkapkan melalui sebuah pintu yang terbuka merupakan awal dari perjalanan menuju dunia baru. Dengan identitas baru ini BTS memiliki logo yang terhubung dengan penggemarnya

yaitu ARMY, hal ini bertujuan untuk mencerminkan bayangan satu sama lain dan memiliki hubungan yang saling mempengaruhi.

Sejak awal berkarir, BTS secara aktif menciptakan karya yang berkaitan dengan kehidupan remaja. Tak selalu yang berisikan romansa yang dialami remaja, BTS juga memproduksi lagu yang memiliki pesan yang berkaitan dengan isu yang terjadi sesuai dengan tahapan yang dijalani seperti isu kesehatan mental yang dialami di usia remaja. Dengan mensisipi pesan positif pada lagu yang diproduksinya, ini menjadikan BTS banyak di dengar oleh kalangan generasi muda untuk mewakili perasaan yang sedang dialami.

Masifnya basis pendengar, sejak 2017 UNICEF menggaet BTS untuk secara aktif menyebarkan pesan positif ke seluruh dunia melalui kampanye mencintai diri sendiri melalui Love Your Self, Love My Self. Selain itu pada tahun 2018 BTS menghadiri sidang umum PBB untuk perilisan *Unlimited Generation* yang bertujuan mengajak generasi muda agar mendorong berbicara pada diri sendiri untuk memberikan afirmasi positif sehingga melalui karyanya terdapat pesan yang membantu untuk mengatasi kesulitan hidup yang dijalani sehingga mulai mencintai dan berdamai dengan diri sendiri.

Adanya ikatan yang saling terhubung dengan penggemarnya yang kerap disebut ARMY (*Adorable Representative MC for Youth*) yang mencerminkan musik BTS dapat mewakili perasaan generasi muda, terdapat hubungan timbal balik untuk mengapresiasi karya yang telah mewakili perasaan yang dialami sehingga memberikan dukungan penuh atas prestasi dan rekor yang dipecahkan oleh BTS.

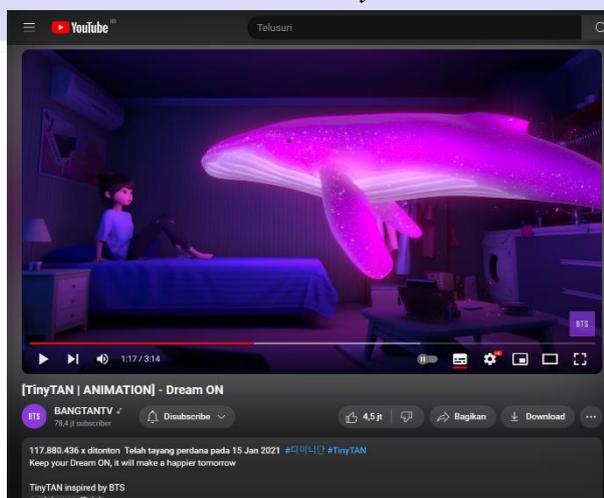
Bahasa tidak menjadi penghalang pada karya yang diciptakannya, dengan lagu yang didominasi menggunakan bahasa Korea BTS mampu menembus pasar global

berkat karyanya, BTS dapat bertengger pada tangga lagu dunia *Billboard* serta sebagai *boy group* Korea pertama yang memiliki sertifikat dari *Recording Industry Association of America (RIAA)*. Tak hanya itu, BTS juga dinominasikan sebagai Best Pop Duo/Group Performance pada penghargaan *Grammy Award* dan juga penghargaan lainnya seperti *Billboard Music Awards*, *American Music Awards* dan *MTV Video Music Awards*.

#### 4.1.2 Musik Video *Zero O'Clock*

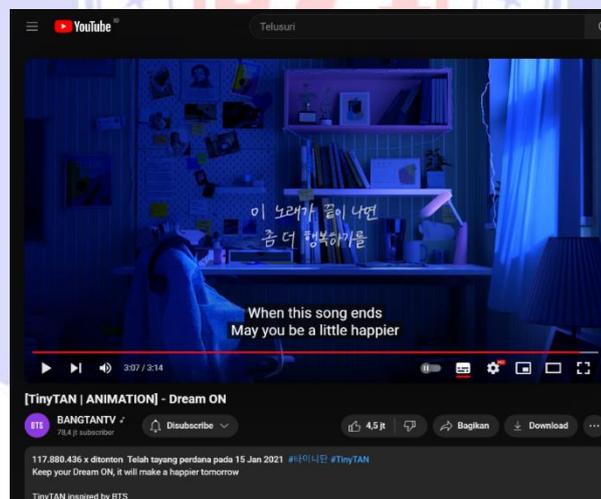
*Zero O'Clock* merupakan salah satu lagu dari BTS pada album *Map of The Soul: 7* yang dirilis pada 24 Februari 2020. Album *Map of the The Soul 7* ini berisikan proses penerimaan bayangan yang ada pada diri. Bayangan yang dimaksudkan yaitu mengenai pemikiran buruk pada diri sendiri yang memiliki luka sehingga melalui album ini, merupakan penggambaran mengenai luka tersebut dan bagaimana untuk berdamai dengan diri sendiri.

Musik video pada lagu ini menggunakan karakter animasi dari BTS itu sendiri yang disebut dengan TinyTAN yang merupakan karakter animasi resmi dari BTS. Untuk musik video, sudah ditonton sebanyak 117 juta kali sejak penayangan perdananya pada 15 Januari 2021 melalui kanal *youtube* BANGTANTV.



Gambar 4. 2 Tangkapan layar 1 Youtube musik video BTS – *Zero O'Clock*

Musik video ini menceritakan mengenai seorang perempuan yang menjalani hari yang melelahkan, ketika malam tiba perempuan ini merasakan perasaan tidak menyenangkan yang terlihat seperti menyimpan banyak pikiran. Kemudian ketika tepat pukul 00 hadir 7 sosok karakter animasi TinyTAN yang melambangkan 7 anggota dari BTS versi mungil yang berusaha menghibur perempuan tersebut dengan mengajaknya untuk melepaskan rasa tidak menyenangkan yang sedang dialami. Untuk itu, karakter TinyTAN memanggil paus berwarna ungu untuk membawa perempuan tersebut ke dunia lain dimana pada dunia tersebut terdapat kebahagiaan yaitu mimpi yang ingin diwujudkan sebagai seorang pianis. Meski hanya sebentar, TinyTAN berharap dengan hadirnya mereka dapat sedikit mengurangi rasa ketidaknyamanan tersebut setelah hari berakhir, pada pukul 00 menjadi titik awal hari yang baru dengan harapan esok hari menjadi hari yang bahagia.



Gambar 4. 3 Tangkapan layar 2 Youtube musik video BTS – Zero O'Clock

## 4.2 Hasil Penelitian

Penelitian ini berfokus pada jalan cerita yang digambarkan melalui kegiatan yang dilakukan seorang perempuan pada musik video *Zero O'Clock*. Pada penelitian ini subjek penelitian meliputi representasi kecemasan yang dialami oleh perempuan

tersebut. Objek penelitiannya yaitu potongan gambar (visual) dan lirik pada musik *Zero O'Clock*, yang akan ditampilkan sesuai analisis semiotika Roland Barthes. Lalu mencari makna denotasi, konotasi, dan mitos pada scene yang dipilih di musik video untuk merepresentasikan kecemasan pada musik video *Zero O'Clock*.

Adegan-adegan gambar yang diambil berupa tangkapan layar yang menunjukkan representasi dari kecemasan dan juga bagaimana untuk mengendalikan kecemasan yang dialami. Hasil tangkapan layar yang dianggap menunjukkan penjelasan tersebut dapat dilihat pada *scene-scene* di bawah ini:

1.	<b>Visual</b>	
	<b>Lirik</b>	Intro musik
	<b>Denotasi</b>	Pemandangan sore ( <i>golden hour</i> ) kota Seoul melalui sudut <i>pandangan bird eye level</i> .
	<b>Konotasi</b>	Memperlihatkan suasana kehidupan lalu lintas sore hari kota Seoul pada sore ketika matahari mulai tenggelam yang pada umumnya merupakan waktu perjalanan pulang setelah beraktivitas pada siang hari. Dengan sudut <i>pandangan bird eye level</i> , memperlihatkan kehidupan sore kota Seoul pada saat matahari terbenam, terdapat kereta yang melintas pada jembatan tersebut untuk membawa penghayatan kepada penonton dibalik alur yang diceritakan.
	<b>Mitos</b>	Warna langit pada musik video ini mengingatkan pada konser BTS Love Yourself Tour in Seoul ketika sedang menyanyikan lagu Magic Shop pada waktu matahari tenggelam.

Tabel 4. 1 Analisis semiotika scene 1

	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 4. 5 Tangkapan layar scene 2</i></p>
2.	<p><b>Lirik</b> Intro musik</p>
	<p><b>Denotasi</b> Seorang perempuan di dalam kereta dengan pandangan ke bawah terlihat muram.</p>
	<p><b>Konotasi</b> Berlatar belakang sore hari yang cerah perempuan tersebut tidak menikmati pemandangan indah yang dilewatinya.</p>
	<p><b>Mitos</b> Dari ekspresi yang terlihat muram, perempuan tersebut sedang mengalami suasana hati yang tidak baik. Meskipun indah pemandangan sore tidak membuat perempuan tersebut menikmati pemandangan yang ada. Penggunaan tokoh animasi perempuan muda yang menggunakan baju berwarna ungu dan bergambar paus tersebut merepresentasikan pendengar (khususnya penggemar yaitu ARMY) yang sedang mengalami situasi yang tidak menyenangkan ketika memasuki usia menuju dewasa.</p>

*Tabel 4. 2 Analisis semiotika scene 2*

3.	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 4. 6 Tangkapan layar scene 3</i></p>
	<p><b>Lirik</b> <i>Ada hari dimana kau merasa sedih tanpa alasan Tubuhku terasa berat, semua orang kecuali aku</i></p>

<b>Denotasi</b>	Perempuan ini berdiri di dalam kereta dengan nuansa yang jauh lebih gelap dengan pencahayaan yang suram dengan tatapan yang kosong. Kemungkinan besar, kereta tersebut sedang melewati terowongan.
<b>Konotasi</b>	Alis yang melengkung ke atas, tatapan mata yang kosong, bibir mengkerut ke arah bawah menandakan bahwa perempuan tersebut semakin larut dalam pikirannya ketika suasana di dalam kereta menjadi lebih gelap.
<b>Mitos</b>	Ketika memasuki terowongan, dari terang menuju terang semakin memperlihatkan perempuan tersebut sedang tidak baik-baik saja. Pada lagu berbunyi “ <i>Ada hari dimana kau merasa sedih tanpa alasan, tubuh terasa berat</i> ” menandakan perempuan tersebut sedang mengalami kesedihan tanpa sebab yang pasti. Perasaan tersebut kerap kali dirasakan ketika memiliki banyak pikiran dan sulit untuk mengungkapkan apa yang sedang dirasakan sehingga larut dalam pikirannya.

Tabel 4. 3 Analisis semiotika scene 3

4.	<b>Visual</b>	
		<p style="text-align: center;"><i>Gambar 4. 7 Tangkapan layar scene 4 pertama</i></p>  <p style="text-align: center;"><i>Gambar 4. 8 Tangkapan layar scene 4 kedua</i></p>

<b>Lirik</b>	<i>Terlihat memiliki kesibukan dengan bekerja keras menjalani hidup mereka Sedangkan aku sudah tidak mampu untuk menuntun kaki ku lagi</i>
<b>Denotasi</b>	Perempuan tersebut membuka pintu apartemen dengan latar kamar yang gelap dan hanya memiliki penerangan di depan pintu masuk, dan serta tas yang berada di sisi kanan bawah
<b>Konotasi</b>	Perempuan ini telah tiba di apartemennya setelah menjalani aktivitasnya pada hari itu.
<b>Mitos</b>	Perempuan ini merasa hanya dirinya yang tidak maksimal dalam melakukan sesuatu, terdapat kondisi yang tidak memungkinkan sehingga menghambat keinginannya untuk menjadi apa yang diinginkannya. Rasanya tidak adil disaat orang lain melihat orang lain dapat meraih mimpinya, apakah diri ini tidak maksimal dalam meraih mimpi. Terdengar seperti menyalahkan diri sendiri atas lambatnya proses yang dijalani.

Tabel 4. 4 Analisis semiotika scene 4

5.	<b>Visual</b>	 <p>[TinyTAN   ANIMATION] - Dream ON</p> <p>0:48 / 3:14</p>
		<p>Gambar 4. 9 Tangkapan layar scene 5 pertama</p>  <p>[TinyTAN   ANIMATION] - Dream ON</p> <p>0:52 / 3:14</p>

Gambar 4. 10 Tangkapan layar scene 5 kedua

<b>Lirik</b>	<i>Meski sepertinya aku sudah tertinggal sangat jauh Seisi dunia ini sangat mengganggu</i>
<b>Denotasi</b>	Perempuan tersebut berbaring ditempat tidur pada malam hari sambil menangis.
<b>Konotasi</b>	Kamar yang gelap hanya mengandalkan sedikit cahaya dari luar, dan menangis menggambarkan kesedihan yang mendalam sedang dialami perempuan tersebut.
<b>Mitos</b>	Semakin banyak hal buruk yang dipikirkan ketika hari semakin larut atau bisa disebut dengan <i>overthinking</i> . Dan mulai membandingkan diri karena merasa kecil dan tertinggal dengan capaian orang lain. Dengan kamar yang gelap dapat menggambarkan suasana hati yang sedang tidak baik-baik saja. Berlarut dalam kesedihan dan mempertanyakan mengapa hanya diri ini seperti berjalan di tempat, apa yang membuat diri sendiri lebih lambat dari yang lain. Terlalu lelah sehingga ingin menyerah. Mengapa kesulitan ini terjadi, usaha yang dilakukan rasanya sia-sia.

Tabel 4. 5 Analisis semiotika scene 5

6.	<b>Visual</b>	 <p>The image is a screenshot from an animation titled "[TinyTAN   ANIMATION] - Dream ON". It depicts a person lying in bed in a dark room. A bright purple light emanates from a desk lamp on a table in the background, casting a glow on the bed and the surrounding area. The room is dimly lit, with a blue light source visible on the right side, possibly from a window or another lamp. The overall atmosphere is somber and reflective.</p>
----	---------------	---

Gambar 4. 11 Tangkapan layar scene 6 pertama



Gambar 4. 12 Tangkapan layar scene 6 kedua



Gambar 4. 13 Tangkapan layar scene 6 ketiga

	<p>[TinyTAN   ANIMATION] - Dream ON</p>  <p>Gambar 4. 12 Tangkapan layar scene 6 kedua</p>  <p>Gambar 4. 13 Tangkapan layar scene 6 ketiga</p>
<p><b>Lirik</b></p>	<p><i>Kecepatan yang kupacu tersandung disana sini Hatiku semakin sakit dan aku sudah tidak sanggup berkata-kata lagi</i></p>
<p><b>Denotasi</b></p>	<p>Muncul logo BTS yang didasari cahaya berwarna ungu perempuan tersebut sedikit terusik dengan kehadiran karakter TinyTAN tersebut.</p>
<p><b>Konotasi</b></p>	<p>Logo BTS menjadi pintu yang menandakan kehadiran TinyTAN sehingga perempuan tersebut kemudian mengusap air matanya.</p>
<p><b>Mitos</b></p>	<p>Pada lirik lagu terdapat keputusan, mengapa kesulitan ini terjadi, usaha yang dilakukan rasanya sia-sia. Suatu hari yang buruk dapat menimbulkan kecemasan dan khawatir yang berlebihan apakah kita dapat melewati ini semua.</p>

Tabel 4. 6 Analisis semiotika scene 6

<p>7.</p> <p><b>Visual</b></p>	 <p>Gambar 4. 14 Tangkapan layar scene 7 pertama</p>  <p>Gambar 4. 15 Tangkapan layar scene 7 kedua</p>  <p>Gambar 4. 16 Tangkapan layar scene 7 ketiga</p>
<p><b>Lirik</b></p>	<p><i>Kenapa? Padahal aku sudah berusaha dengan keras Kenapa ini terjadi padaku</i></p>
<p><b>Denotasi</b></p>	<p>Karakter TinyTAN melakukan <i>flying kiss</i> untuk memanggil paus yang ada pada baju perempuan tersebut</p>
<p><b>Konotasi</b></p>	<p>Flying kiss yang dilakukan karakter tersebut dikonotasikan sebagai salah satu member BTS yaitu JIN yang sering melakukan <i>flying kiss</i> dan menggunakan simbol hati di berbagai kesempatan untuk menyapa fansnya.</p>

	<b>Mitos</b>	<i>Flying kiss</i> mengeluarkan simbol hati yang berguna untuk memanggil paus yang ada pada baju perempuan tersebut.
--	--------------	--

Tabel 4. 7 Analisis semiotika scene 7

8.	<b>Visual</b>	 <p>[TinyTAN   ANIMATION] - Dream ON</p> <p>1:07 / 3:14</p>
		Gambar 4. 17 Tangkapan layar scene 8 pertama
		 <p>[TinyTAN   ANIMATION] - Dream ON</p> <p>1:10 / 3:14</p>
		Gambar 4. 18 Tangkapan layar scene 8 kedua
	<b>Lirik</b>	<i>Kembali lah ke rumah dan berbaring di tempat tidur Coba pikirkan apakah ini semua salahku</i>
<b>Denotasi</b>	Paus itu kemudian mengitari kamar perempuan tersebut untuk memberikan harapan bagi perempuan tersebut.	
<b>Konotasi</b>	Ketika paus tersebut mengelilingi kamar perempuan tersebut terdapat cahaya yang menerangi impian apa yang perempuan inginkan yaitu menjadi seorang pianis terdapat poster yang menggambarkan konser piano dan buku mengenai musik.	
<b>Mitos</b>	Mimpi dari perempuan tersebut yaitu ingin menjadi seorang pianis. Namun karena lain hal perempuan tersebut sulit untuk menggapai mimpinya meski sudah berusaha dengan keras hingga lelah dan tak sanggup untuk mengungkapkan keresahan yang dialaminya. Takut akan gagal, sedih tanpa alasan hingga tubuh	

	terasa berat merupakan gejala stress yang dialami sehingga berkepanjangan menimbulkan kecemasan yang dirasakan oleh sebagian individu yang memasuki usia 20an biasa disebut dengan <i>quarter life crisis</i> .
--	---

Tabel 4. 8 Analisis semiotika scene 8

9.	<b>Visual</b>	 <p>Gambar 4. 19 Tangkapan layar scene 9 pertama</p>  <p>Gambar 4. 20 Tangkapan layar scene 9 kedua</p>  <p>Gambar 4. 21 Tangkapan layar scene 9 ketiga</p>
	<b>Denotasi</b>	Paus ungu kecil masuk ke belakang tv kemudian keluar menjadi paus ungu besar.
	<b>Konotasi</b>	Secara ajaib paus besar hadir ke hadapan perempuan tersebut.

<p><b>Mitos</b></p>	<p>Paus ini dinamakan Whalien 52 berasal dari kata <i>Whale</i> yang berarti paus dan Alien sebagai sosok yang asing. Paus ini ditemukan pertama kali pada tahun 1989. Normalnya, paus memiliki frekuensi 10-40hz, namun paus ini memiliki frekuensi yang berbeda yaitu 52 hertz sehingga tidak ada paus lain yang dapat mendengarnya sehingga disebut sebagai paus paling kesepian. Keberadaannya sulit untuk diketahui dan terus dipertanyakan keberadaannya sehingga dijuluki sebagai makhluk asing atau alien alien. Kisah mengenai paus ini dituangkan ke dalam lagu BTS yang berjudul <i>Whalien 52</i> untuk menggambarkan ketika tidak bisa menjelaskan suatu kesendirian dan tidak diakui oleh jenisnya sendiri. Namun tetap berusaha menyuarakan keberadaannya agar dapat diketahui. Dan paus ini menjadi simbol bagi BTS-ARMY <i>Whalien 52</i> menjadi tanda bahwa yang sebelumnya tidak terdengar sekarang terdengar, yang sebelumnya sendiri sekarang bersama bahwa kamu tidak sendirian.</p>
---------------------	---

Tabel 4. 9 Analisis semiotika scene 9

<p>10.</p> <p><b>Visual</b></p>	<div data-bbox="699 1131 1375 1507"> </div> <p>Gambar 4. 22 Tangkapan layar scene 10 pertama</p> <div data-bbox="699 1570 1375 1946"> </div> <p>Gambar 4. 23 Tangkapan layar scene 10 kedua</p>
---------------------------------	---

		 <p>Gambar 4. 24 Tangkapan layar scene 10 ketiga</p>
	<b>Denotasi</b>	Paus ini muncul di hadapan perempuan tersebut, cahaya ungu mendominasi warna pada <i>scene</i> tersebut.
	<b>Konotasi</b>	Perempuan tersebut menutup mata untuk sesaat ketika pukul 11:59. Ketika TinyTAN hadir secara perlahan menerangi kamar dengan cahaya ungu.
	<b>Mitos</b>	Paus ini hadir untuk menemani perempuan tersebut disaat sedang berkecamuk untuk membawanya ke dimensi lain. Warna ungu menjadi simbol yang melambangkan BTS-ARMY dimaknai sebagai warna terakhir dari pelangi yang menggambarkan cinta dan kasih sayang yang abadi.

Tabel 4. 10 Analisis semiotika scene 10

11.	<b>Visual</b>	 <p>Gambar 4. 25 Tangkapan layar scene 11 pertama</p>
-----	---------------	---

	 <p>Gambar 4. 26 Tangkapan layar scene 11 kedua</p>
<b>Lirik</b>	<p><i>Di malam yang menyesakkan Ku lihat jam sudah hampir pukul 00.</i></p>
<b>Denotasi</b>	<p>Perubahan angka jam dari jam 11:59 ke 12:00 dini hari. Terdapat perbedaan kecerahan warna ungu yang digunakan dari ungu gelap menjadi terang ketika pukul 12.</p>
<b>Konotasi</b>	<p>Pergantian hari menjadi sebuah awal yang baru.</p>
<b>Mitos</b>	<p>Perbedaan tingkat kecerahan lebih gelap dari jam 11.59 menandakan hari yang melelahkan telah berakhir dan setelah pergantian hari diawali dengan warna warna ungu yang lebih cerah diharapkan dapat memulai hari yang lebih bahagia.</p>

Tabel 4. 11 Analisis semiotika scene 11

12.	<p><b>Visual</b></p>  <p>Gambar 4. 27 Tangkapan layar scene 12 pertama</p>
-----	--

		
		<p>Gambar 4. 28 Tangkapan layar scene 12 kedua</p>
		
		<p>Gambar 4. 29 tangkapan layar scene 12 ketiga</p>
<p><b>Lirik</b></p>	<p>Apakah ada yang berubah Sepertinya tidak mungkin Tapi setidaknya hari ini berakhir</p>	
<p><b>Denotasi</b></p>		<p>Ketika membuka matanya, perempuan tersebut sudah berada di dimensi yang lain sedang menaiki <i>Whalien 52</i>. Terdapat bangunan bertuliskan <i>HOPE RIGHT HERE</i>.</p>
<p><b>Konotasi</b></p>		<p>Menaiki <i>Whalien 52</i> mengelilingi kota pada malam hari untuk mencari ketenangan.</p>
<p><b>Mitos</b></p>		<p>Logikanya paus tidak mungkin terbang untuk berpindah tempat, namun pada pemaknaan antara BTS-ARMY paus dimaknai sebagai media untuk saling terhubung satu sama lain (individu yang sama-sama asing saling terhubung) untuk membawa kebahagiaan. Terdapat keraguan pada lirik lagu <i>apakah ada yang berubah jika hari berganti</i> merupakan keraguan yang biasanya dirasakan oleh individu yang sedang mengalami kecemasan pada fase <i>quarter life crisis</i>. Ketika paus itu berjalan mengitari kota melewati gedung terdapat videotron yang menampilkan karakter j-hope (dari nama</p>

	<p>panggung tersebut kerap kali digunakan untuk memberikan suasana positif bahwa harapan masih akan tetap ada, harapan ada disini untuk menjadi bahagia bagaimanapun kondisi mu, latar belakang mu BTS akan ada untuk memberikan afirmasi positif melalui karyanya.</p>
--	---

Tabel 4. 12 Analisis semiotika scene 12

13.	<p><b>Visual</b></p>	 <p>Gambar 4. 30 Tangkapan layar scene 13 pertama</p>  <p>Gambar 4. 31 Tangkapan layar scene 13 kedua</p>  <p>Gambar 4. 32 Tangkapan layar scene 13 ketiga</p>
	<p><b>Lirik</b></p>	<p><i>Ketika jarum jam, menit, detik bertemu di satu titik Dunia menahan nafasnya sesaat Pukul 00.00</i></p>

		<i>Dan kau akan bahagia</i>
	<b>Denotasi</b>	Perempuan tersebut bersama ketujuh karakter TinyTAN terbang menuju awan pada bulan purnama yang indah.
	<b>Konotasi</b>	Hanya ada paus, tokoh perempuan, dan TinyTAN yang berada di atas awan sambil berbahagia berada di dunia yang nyaris sempurna yang diinginkan perempuan tersebut.
	<b>Mitos</b>	Bulan merupakan hal yang tidak asing di dunia BTS-ARMY di dalam malam yang paling gelap, bulan akan menjadi sinar yang paling terang untuk menemani kegelapan yang dirasakan. Bermain piano di atas awan seakan berada di dunia yang nyaris sempurna hingga merasa sangat bahagia karena kamu adalah bahagiaku (euforia). Terdapat transisi latar langit sebagai pakaian yang digunakan perempuan tersebut untuk mengakhiri musik videonya. Dimaknai sebagai ketika lagu ini berakhir pendengar akan merasa terlupakan masalah yang dialami dan merasa tenang untuk saat mengawali hari yang baru.

*Tabel 4. 13 Analisis semiotika scene 13*

Potongan *scene* pada musik video BTS – *Zero O’Clock* memperlihatkan suasana yang dialami oleh sebagian orang yang sedang berada di masa transisi dari remaja menuju dewasa. Berlikunya proses untuk mewujudkan impian menjadikan seseorang merasa gagal, dan kuatir apakah ini merupakan hal yang benar untuk dilakukan. Merasa tertinggal dari semua orang, dan menyalahkan diri sendiri atas kegagalan yang dialami secara terus menerus, merasa ragu akan kemampuan diri sendiri dan merasa putus asa sehingga hari-hari yang dijalani terasa sia-sia merupakan perasaan cemas yang terjadi ketika memasuki usia 20an. Pada musik video ini, mengisyaratkan pendengarnya untuk beristirahat sejenak dan menenangkan diri dengan harapan esok hari akan menjadi hari yang lebih baik dan dipenuhi oleh kebahagiaan.

### 4.3 Pembahasan

Penggunaan tanda seperti gerakan dan bahasa tubuh, musik, pakaian, puisi, lukisan memiliki tanda-tanda yang masuk ke dalam semiotika karena setiap benda memiliki arti tergantung pada situasinya. Dalam semiotika Roland Barthes, tanda-tanda diteliti melalui dua tahap signifikasi yaitu dengan menentukan makna denotasi, konotasi, dan mitos sehingga dapat merepresentasikan benda, gagasan, perihal, situasi, perasaan dan kondisi di luar tanda-tanda itu sendiri. Sederhananya, setiap hal seperti benda, tingkah laku, simbol-simbol memiliki makna dan definisi yang bergantung pada bagaimana cara seseorang memaknainya (Fitri & Muhammad, 2021).

Musik video merupakan sebuah karya seni yang terdiri dari gabungan audio dan visual yang biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan dari sebuah lagu untuk memvisualiasi alur cerita yang terkonsep dari sebuah lagu. Selain itu, musik video digunakan untuk mengungkapkan atau memperdalam pesan yang terkandung pada sebuah lagu Encarta 2007 dalam (Firmansyah, 2022).

Sebuah cerita erat kaitannya dengan kehidupan yang dijalani sepanjang waktu, saat membangun cerita merupakan sebuah proses untuk berkomunikasi dengan orang lain baik itu bersifat pribadi maupun massal. Karena sebuah cerita dapat diambil dari kejadian yang dialami, untuk membangun sebuah cerita diperlukan kedekatan emosional yang dapat menggerakkan individu sehingga penonton dapat merasakan kedekatan emosional dengan tokoh yang menjadi karakter pada suatu karya. Tujuannya agar menjadikan karakter pribadi tersebut bersifat *universal* (Sullivan et al., 2008).

Penulis naskah Karl Iglesias dalam buku *Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories* mendefinisikan bahwa “A story has someone who wants

*something badly and is having trouble getting it*” sebuah cerita memiliki seseorang yang sangat ingin memiliki sesuatu namun menemui masalah untuk mendapatkannya.

Terdapat tiga elemen penting dalam pembentukan sebuah cerita yaitu diantaranya:

1. Karakter

Pemilihan karakter digunakan untuk menceritakan kisah siapa dan melalui sudut pandang siapa cerita tersebut diceritakan. Pada musik video BTS – *Zero O’Clock* ini penggunaan tokoh karakter animasi perempuan digunakan untuk dijadikan sebagai karakter utama pada musik videonya. Karena pendengar BTS didominasi oleh perempuan yang sedang beranjak dewasa, maka dari itu pemilihan karakter ini dijadikan sebagai karakter utama untuk membawa cerita pada musik video ini.

2. Tujuan

Yaitu sesuatu yang diinginkan oleh karakter tersebut. Pada musik video *Zero O’Clock* karakter tersebut ingin menjadi seorang pianis. Dapat dilihat pada tangkapan layar *scene* 8 terdapat ornamen kamar berupa sebuah poster yang menunjukkan konser piano dan buku-buku mengenai musikal piano.

3. Konflik

Konflik merupakan sesuatu yang menjadi penghalang antara karakter tersebut dengan tujuan yang diinginkan. Pada musik video *Zero O’Clock* ini konflik yang terjadi yaitu konflik dengan dirinya sendiri karena merasa berkecil hati dengan kemampuan dan kenyataan hidup yang sedang dijalani.

Konflik dapat menimbulkan masalah, hambatan dan dilema yang berbahaya bagi karakter baik secara fisik, mental maupun spiritual. Jika tidak melakukan sesuatu, maka karakter tersebut tidak dapat mengatasi konflik yang sedang dialami. Pada musik

video ini karakter perempuan muda tersebut sedang berlarut dalam pikirannya sendiri Perempuan yang dijadikan sebagai perspektif pendengar yang sedang merasa bahwa kehidupannya sedang mengalami fase transisi dari usia remaja menuju dewasa, yang dimana pada masa ini rentan mengalami perasaan cemas akan masa depan, takut dan khawatir pada hal yang belum terjadi (Angeline & Simon, 2020)

Selain itu terdapat elemen lain yang terdapat pada sebuah cerita yaitu diantaranya terdapat:

1. Lokasi

Lokasi merupakan tempat terjadinya cerita tersebut seperti periode waktu dan suasana yang mendukung berjalannya sebuah cerita. Lokasi yang menjadi latar musik video ini yaitu kota Seoul, karena BTS merupakan boyband asal Korea Selatan tidak bisa dipungkiri pemilihan lokasi berdasarkan dari mana mereka berasal. Musik video *Zero O'Clock* diawali dengan pengambilan gambar secara bird eye level ini dapat memberikan penghayatan pada penonton pada alur yang akan diceritakan (Sitorus & Simbolon, 2019). Terdapat lokasi lain yang menjadi bagian pada musik video ini yaitu di dalam kereta sebagai media penghubung berjalannya alur dari cerita tersebut di perjalanan pulang setelah beraktivitas. Dan kamar apartemen yang digunakan sebagai tempat tinggal dari tokoh perempuan tersebut untuk memperkuat kondisi bahwa karakter ini hanya sendiri dan tidak ada ada teman untuk berbagi cerita yang dapat dihubungkan dengan teori psikoanalisis Sigmund Freud seperti perasaan kekosongan emosional atas kebutuhan terhadap hubungan sosial. Kesepian di apartemen dapat mencerminkan kebutuhan

emosional yang muncul dari atas ketidaksadaran yang awalnya tersembunyi yang diabaikan oleh karakter utama (Nurfadillah, 2023).

2. Momen yang menghasut

Pada sebuah cerita terdapat momen yang menghasut seperti peristiwa biasa hingga peristiwa tidak terduga. Pada musik video ini pemilihan alur yang menggambarkan kehidupan sehari-hari seperti perjalanan pulang dan merenung berdiam diri pada malam hari di kamar yang gelap digunakan sebagai momen yang menghasut untuk membawa penonton merasa memiliki kaitannya dengan karakter perempuan pada musik video ini.

3. Pertanyaan dalam cerita

Momen yang menghasutkan tersebut dapat menimbulkan pertanyaan dalam benak penonton yang akan terjawab di akhir cerita. Pada musik video ini perempuan mengapa terlihat seperti tidak bahagia di awal musik video, apa yang menyebabkan karakter tersebut mengalami perasaan tersebut dan ini tersirat pada lirik lagunya.

4. Tema

Untuk memaknai cerita lebih dalam, dibutuhkan konsep atau tema yang mendasari komunikasi melalui animasi. Seperti konsep penggunaan karakter fiksi TinyTAN, paus kesepian atau *Whale 52* yang menjadi simbol keterkaitan antara pendengar dan BTS dan adanya cinta yang dapat mengalahkan segalanya untuk membawa karakter tersebut mendapatkan apa yang menjadi tujuannya.

## 5. Kebutuhan

Kebutuhan diperlukan bagi karakter agar mempelajari sesuatu untuk mencapai tujuannya. Pada musik video ini diperlihatkan terdapat buku-buku mengenai musik khususnya piano yang dijadikan sebagai kebutuhan karakter tersebut meraih tujuannya. Selain itu, dikarenakan karakter perempuan tersebut sedang dalam kondisi yang tidak baik-baik saja, perempuan tersebut perlu untuk keluar dari zona keterpurukan yang sedang dialaminya.

## 6. Pancaran

Belajar atau tidaknya karakter tersebut dapat adanya perubahan emosional yang dialami karakter. Pada musik video ini perubahan karakter terjadi ketika hadirnya karakter lain yaitu TinyTAN dan paus yang membawa perempuan tersebut keluar dari kamar yang gelap menuju dunia yang lebih terang. Terdapat peristiwa yang tidak terduga pada situasi tersebut yaitu paus dapat terbang mengelilingi kota menuju langit.

## 7. Ending

Akhir ini yang menjadikan penonton terbawa emosi lega dan menjawab pertanyaan cerita. Akhir cerita harus mengubah karakter seperti pada musik video ini perempuan tersebut setelah memberikan afirmasi yang baik pada dirinya, dan mencoba berdamai dengan apa yang dirasakannya akan membawa ketenangan meski hanya sekejap melalui mimpi kemudian perempuan tersebut merasa bahagia.

Untuk mengembangkan karakter animasi perempuan tersebut diperlukan eksplorasi yang terjadi pada manusia. penyampaian emosional yang disampaikan melalui ekspresi dan gerakan tubuh. Bagaimana pikiran menciptakan emosi, dan

bagaimana emosi dapat menciptakan isyarat. Musik video ini memperlihatkan sosok perempuan yang sedang bergelut dalam pikirannya sendiri dan mengisyaratkannya melalui adanya ekspresi murung dan sedang bersedih di dalam kamar yang gelap.

Isu kesehatan mental seperti adanya kecemasan yang dialami ketika individu beranjak memasuki fase dewasa pada musik video *BTS – Zero O’Clock* menunjukkan sebuah tanda dapat merepresentasikan makna yang ingin disampaikan.

Adegan *scene 2* memperlihatkan seorang perempuan yang sedang berada di dalam kereta menuju perjalanan pulang yang dengan ekspresi wajah yang menunjukkan perempuan tersebut melihat ke bawah dan terlihat muram. Ditengah indahny pemandangan langit pada saat itu, tidak membuat perempuan tersebut menikmati pemandangan yang ada.

Sepanjang perjalanan, perempuan tersebut larut pada pikirannya sendiri hingga ketika memasuki terowongan pada *scene 3* suasana menjadi lebih gelap, pemandangan langit sore tidak terlihat perempuan tersebut menatap kosong ke arah luar menunjukkan terlalu banyak hal negatif yang dipikirkan perempuan tersebut. Ketika memasuki rumah pada *scene 4* perempuan tersebut berjalan dengan langkah kaki yang lemas.

Lirik yang terkandung pada musik berisikan mengenai kegelisahan yang sedang dialami yaitu sedih tanpa alasan, membandingkan diri dengan pencapaian orang lain, merasa tertinggal, menyalahkan diri sendiri, tak ada yang berjalan sesuai dengan keinginan. Ketika mencoba mengafirmasi diri sendiri bahwa yang lalu sudah berlalu, tetap tidak mudah untuk menerimanya. Dan ini merupakan perasaan yang seringkali dialami sebagian individu ketika berada pada fase *quarter life crisis* (Yudianfi, 2022).

Hingga malam tiba, perempuan tersebut masih terus memikirkan apa yang terjadi kepadanya. Pada *scene* 5 terlihat perempuan tersebut berbaring di kamar dengan kondisi yang gelap dan tatapan yang kosong dan ingin menangis semakin memperlihatkan perempuan tersebut sedang kondisi yang tidak baik-baik saja. Terlalu banyak berpikir, merupakan sebuah siklus yang tidak produktif. Terlalu banyak memikirkan hal yang tidak perlu dipikirkan sehingga *overthinking* ini dikaitkan dengan kecemasan perempuan tersebut menyadari apa yang menjadi kekurangannya namun tidak bisa menstabilkan emosi yang sedang dialami sehingga terus memikirkannya (Petric, 2018). Pemikiran yang berlebihan atau *overthinking* ini dapat menimbulkan kecemasan dikarenakan terdapat ketidakselarasan terkait pikiran dengan kejadian yang terjadi (Sebo et al., 2021).

Warna gelap yang digunakan pada *scene* 3,4,5 seperti hitam dan abu-abu melambangkan seorang individu sedang mengalami depresi. Abu-abu terbentuk dari campuran warna hitam dan putih dalam jumlah yang sama. Perasaan negatif terhadap diri sendiri dan perspektif negatif terhadap peristiwa yang terjadi. Warna hitam digunakan untuk melambangkan kecemasan yang sedang dialami oleh seorang individu (Korkmaz et al., 2016). Peralihan dari terang ke gelap terjadi dengan cepat dengan kontras yang tinggi diterangi oleh satu sumber cahaya dapat menciptakan pola cahaya yang dalam. Intensitas cahaya juga diperlukan untuk membangun perasaan pada karakter. Pencahayaan yang rendah juga dapat menciptakan suasana ketegangan atau keterasingan sehingga mendapatkan energi yang lebih rendah dengan membangkitkan perasaan sedih, terisolasi atau depresi (Sullivan et al., 2008).

Tak hanya berisikan kecemasan, seperti sebelumnya sudah dijelaskan selain berisikan isu masalah kesehatan mental, BTS juga mensesipikan pesan positif pada lagu

yang dirilisnya. Pada musik video ini melalui analisis semiotika dimulai dari *scene* 6 memperlihatkan logo BTS yang bercahaya ungu menandai hadirnya BTS datang melalui pintu ajaib.

Hadirnya paus juga menandakan bahwa paus menjadi simbol yang menghubungkan antara BTS dan penggemarnya. Terdapat makna filosofis pada penggunaan paus yang dinamai *Whalien 52* sebagai sesama sosok yang tidak didengar, kini sudah saling terhubung sehingga menjadi bersama. Bahwa sesungguhnya kamu tidak sendirian, ada sesuatu yang mengisi tempat untuk berbahagia bahwa dengan adanya BTS diharapkan dapat membantu meringankan sedikit masalah yang sedang terjadi. Istirahatkan pikiran dengan memberikan afirmasi positif pada diri sendiri, tak lupa juga dengan mengapresiasi diri setelah melalui banyak hal dan berhasil melaluinya.

Penggunaan warna ungu sebagai sosok mistik dan misterius yang membawa kebahagiaan yang menjadi representasi BTS dan ARMY. Perubahan pencahayaan dapat menambah dampak dramatis pada perubahan emosi, dengan pencahayaan yang mulai cerah dan kontras yang rendah dapat membangkitkan suasana yang lebih ceria dan berenergi positif dan secara ajaib dapat membawa karakter tersebut menuju akhir yang bahagia (Sullivan et al., 2008). Akhir yang bahagia pada musik video ini yaitu perempuan tersebut secara ajaib menaiki paus yang secara mistik terbang menuju langit dan bermain piano dengan latar tempat yang dihiasi oleh pemandangan langit malam, dan sinar bulan yang meneranginya.

Melalui lagu ini pesan yang ingin dibawakan yaitu untuk mensyukuri hari yang berat telah berakhir, menahan nafas untuk sesaat ketika berakhirnya hari ini, kemudian kembali bernafas sambil berdoa semoga esok hari menjadi hari yang bahagia. Dan

diharapkan ketika lagu ini berakhir semua perasaan buruk akan hilang dan menjadi awal yang baru untuk menjadi lebih bahagia.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya untuk mengungkap makna kecemasan yang direpresentasikan dalam musik video *Zero O’Clock*. Tanda-tanda yang telah dimaknai melalui semiotika Roland Barthes memperlihatkan adanya kecemasan dan bagaimana cara untuk sedikit meringankan beban yang selama ini dirasakan.

Makna denotasi, konotasi dan mitos ditunjukkan pada *scene-scene* musik video bagaimana seseorang sedang menghadapi hari penuh dengan tekanan. Melalui musik video dan lirik lagu digambarkan bagaimana perempuan tersebut sedang merasa lelah dan putus asa yang sering dialami oleh sebagian remaja dan dewasa di kehidupan sehari-hari.

Musik video ini menggambarkan perasaan mengenai ketidakpastian, krisis identitas yang kerap dialami pada fase *quarter life crisis*. Penggunaan simbol seperti jam yang menunjukkan pukul 00. Suasana malam yang gelap, pergerakan lambat menggambarkan keputusasaan namun terdapat harapan akan adanya hari yang baru.

Pesan dalam musik video ini selaras dengan generasi muda yang sering kali menghadapi kecemasan dan ketidakpastian mengenai masa depannya. Tak hanya berisikan representasi yang kuat mengenai pengalaman tersebut, tetapi juga terdapat harapan dan dorongan bahwa segala sesuatu akan membaik seiring dengan berjalannya waktu.

## 5.2 Saran

Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi representasi dari variabel lain dalam karya seni dari perspektif teori semiotika lainnya agar dapat memberikan perspektif yang berbeda dalam analisis tanda-tanda dalam media.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan edukasi untuk meningkatkan kesadaran mengenai kesehatan mental di kalangan remaja dan dewasa muda. Melalui media musik video seperti ini dapat membantu dalam mendiskusikan isu-isu kesehatan mental secara terbuka untuk memahami representasi kecemasan melalui musik video *Zero O'Clock* diharapkan dapat lebih mengenali dan mengelola perasaan cemas.



## DAFTAR PUSTAKA

- Angeline, & Simon, V. (2020). *Kecemasan*. Mirra Buana Media.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. D. Lestari (ed.)). CV Jejak.
- Asrar, A. M., & Taufani, T. (2022). Pengaruh Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Quarter-Life Crisis Pada Dewasa Awal. *JIVA: Journal of Behaviour and Mental Health*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.30984/jiva.v3i1.2002>
- Barthes, R. (1968). *Elemen-Elemen Semiologi*.
- Bruner, R. (n.d.). *BTS: TIME's Entertainer of the Year 2020*. TIME. Retrieved June 9, 2024, from [time.com/entertainer-of-the-year-2020-bts/](https://time.com/entertainer-of-the-year-2020-bts/)
- BTS / Biography, Music & News / Billboard*. (n.d.). Billboard. Retrieved June 9, 2024, from <https://www.billboard.com/artist/bts/>
- BTS ARMY CENSUS*. (n.d.). Retrieved June 11, 2024, from <https://www.btsarmycensus.com/2022-results>
- BTS Brand eXperience Design Renewal*. (2017). Behance. <https://www.behance.net/gallery/55324473/BTS-Brand-eXperience-Design-Renewal>
- BTS Profile*. (n.d.). Ibighit.Com. Retrieved June 28, 2024, from <https://ibighit.com/bts/eng/profile/>
- BTS smash record for best-selling album in South Korea with Map of the Soul: 7*. (2020). Guinness World Record. <https://www.guinnessworldrecords.com/news/2020/8/bts-smash-record-for-best-selling-album-in-south-korea-with-map-of-the-soul-7-625912>
- Chart History BTS Billboard HOT 100™*. (n.d.). Billboard. Retrieved June 9, 2024, from <https://www.billboard.com/artist/bts/chart-history/hsi/>
- Firmansyah, M. (2022). Representasi Feminisme dalam Video Musik Kunto Aji Topik Semalam. *Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Fitri, A., & Muhammad, H. (2021). *PANDUAN PRAKTIS PENELITIAN ILMU KOMUNIKASI DENGAN PENDEKATAN KUALITATIF* (Mujiburrahmad (Ed.)). SYIAH KUALA UNIVERSITY PRESS.
- Forbes Asia's 100 Digital Stars*. (2020). Forbes. <https://www.forbes.com/sites/ranawehbe/2020/12/07/forbes-asias-100-digital-stars/>
- Gatot, A. (2020). Drupadi: Representasi Perempuan Urban dalam Musik Video Drupadi Melantun Karya Drupadi.id. *Urban: Jurnal Seni Urban*, 3(2), 99–120. <https://doi.org/10.52969/jsu.v3i2.35>
- Gold & Platinum*. (n.d.). RIAA. Retrieved June 28, 2024, from [https://www.riaa.com/gold-platinum/?tab\\_active=default-award&se=BTS](https://www.riaa.com/gold-platinum/?tab_active=default-award&se=BTS)
- Grammy Award*. (n.d.). Recording Academy. Retrieved June 28, 2024, from <https://www.grammy.com/artists/bts/287749>
- Habibie, A., Syakarofath, N. A., & Anwar, Z. (2019). Peran Religiusitas terhadap Quarter-Life Crisis (QLC) pada Mahasiswa. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 5(2), 129. <https://doi.org/10.22146/gamajop.48948>
- Halim, S. (2017). *SEMIOTIKA DOKUMENTER Membuka Dekonstruksi Mitos dalam Media Dokumenter*. deepublish.
- Hariani, O. P. (2019). *REPRESENTASI DAYA SAING UKM TULUNGAGUNG PADA PLATFORM INSTAGRAM (Analisis Isi Utasan Akun Pelaku UKM*

- Tulungagung @ayyacraft tahun 2019).*
- Indira, D., Komsiah, S., & Syaifuddin, S. (2022). Analisis Semiotika Pada Musik Video BTS Permission To Dance di CD Album. *Ikon --Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 27(2), 178–186. <https://doi.org/10.37817/ikon.v27i2.1906>
- Irfan, I. (2022). Semiotika Dekonstruksi dan Post-Strukturalis Pemikiran Jacques Derrida dan. *Universitas Negeri Makassar, Vol 9, No(June)*, 97–104. <https://doi.org/10.26858/tanra.v9i2.33302>
- Korkmaz, S., Özer, Ö., Kaya, Ş., Kazgan, A., & Atmaca, M. (2016). The correlation between color choices and impulsivity, anxiety and depression. *European Journal of General Medicine*, 13(3), 47–50. <https://doi.org/10.29333/ejgm/81905>
- Kurniawan. (2001). *Semiologi Roland Barthes*. IndonesiaTera.
- Lantowa, J., Marahayu, N. M., & Khairussibyan, M. (2017). *SEMIOTIKA Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra*. deepublish.
- Map of the Soul: 7 Terjual 4,1 Juta Kopi dalam 9 Hari, BTS Cetak Sejarah di Korea.* (2020). Kompas.Com. <https://www.kompas.com/hype/read/2020/03/12/185223966/map-of-the-soul-7-terjual-41-juta-kopi-dalam-9-hari-bts-cetak-sejarah-di>
- Morrisan. (2013). *TEORI KOMUNIKASI: Individu Hingga Massa*. PRENADAMEDIA GROUP.
- Nurfadillah, A. A. (2023). Perjalanan Psikologi Tokoh Utama dalam Cerpen Keluarga M Karya Budi Darma: Analisis Psikologi Freudian. *RUANG KATA: Journal of Language and Literature Studies*, 3(02), 158–167. <https://doi.org/10.53863/jrk.v3i02.1013>
- Petric, D. (2018). *Emotional knots and overthinking. June.* <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.18079.66720>
- Putri, G. N. (2019). *Quarter-Life Crisis - Ketika Hidupmu Berada di Persimpangan*. PT Elex Media Komputindo.
- Rahmania, F. A., & Tasaufi, M. N. F. (2020). Terapi Kelompok Suportif untuk Menurunkan Quarter-Life Crisis pada Individu Dewasa Awal di Masa Pandemi Covid-19. *Contemporary Family Therapy*, 30(4), 233–250. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/psisula/article/view/13061>
- Sari, M. A. P. (2021). Quarter life crisis pada kaum millennial. *Doctoral Dissertation*, 1–28. [http://eprints.ums.ac.id/93077/2/NASKAH\\_PUBLIKASI.pdf](http://eprints.ums.ac.id/93077/2/NASKAH_PUBLIKASI.pdf)
- Sebo, T. A. R., Gratia, D. J., Megarina, Y., Lopuhaa, F. A., & Lara. (2021). Pandangan Masyarakat terhadap Overthinking dan Relasinya dengan Teori Rational Emotive Brief Therapy. *Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya Jakarta*, 1(1), 1–16. [https://www.google.com/search?q=overthinking.+jurnal&sca\\_esv=e4fcf10d584cbf3e&sca\\_upv=1&rlz=1C1ONGR\\_enID1033ID1033&sxsrf=ACQVn0-c77QV3AKSafn1wtKcJnpgNI09lw%3A1714288452124&ei=RPctZt-XB6TlseMPnN-ICA&ved=0ahUKEwjfyeyRruSFAXWkcmwGHZwvAgEQ4dUDCBA&uact=5&oq=ove](https://www.google.com/search?q=overthinking.+jurnal&sca_esv=e4fcf10d584cbf3e&sca_upv=1&rlz=1C1ONGR_enID1033ID1033&sxsrf=ACQVn0-c77QV3AKSafn1wtKcJnpgNI09lw%3A1714288452124&ei=RPctZt-XB6TlseMPnN-ICA&ved=0ahUKEwjfyeyRruSFAXWkcmwGHZwvAgEQ4dUDCBA&uact=5&oq=ove)
- Sitorus, C. P., & Simbolon, B. R. (2019). Penerapan Angle Camera Dalam Videografi Jurnalistik Sebagai Penyampai Berita Di Metro Tv Biro Medan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 4(2), 137–150.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.
- Sudipa, I. N. (2021). *Mutiara Kebijakan Para Filsuf Zaman Yunani Sampai Post*

*Modern. SWASTA NULUS.*

- Sullivan, K., Schumer, G., & Alexander, K. (2008). Ideas for the Animated Short Finding and Building Stories. In *Elsevier Inc.* (Vol. 01).
- Trabaut, J. (1996). *DASAR-DASAR SEMIOTIK (Elemente der Semiotik)*.
- Triyono, A. (2021). Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif. In *Bintang Pustaka. Bintang Pustaka Madani*.
- Umanailo, M. C. B. (2019). Paradigma Konstruktivis. *Metodologi Penelitian, October*, 1–5. <https://doi.org/10.31219/osf.io/9ja2t>
- We have learned to love ourselves, so now I urge you to “speak yourself.”* (2018). UNICEF. <https://www.unicef.org/press-releases/we-have-learned-love-ourselves-so-now-i-urge-you-speak-yourself>
- Yakin, I. H. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Aksara Global Akademia.
- Yudianfi, Z. N. (2022). Kecemasan Sosial Pada Remaja Di Desa Selur Ngrayun Ponorogo. *Rosyada: Islamic Guidance and Counseling*, 3(1), 12–19. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/rosyada/article/download/4211/2172>
- Yuliani, P. (2021). Representasi Makna Kekeluargaan Dalam Drama Korea Reply 1988. *Journal Universitas Komputer Indonesia*, 1988. <https://elibrary.unikom.ac.id/>
- Zaimar, O. K. . (2008). *SEMIOTIK DAN PENERAPANNYA DALAM KARYA SASTRA*. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### I. BIODATA MAHASISWA

NIM : 44200960  
Nama Lengkap : Khilda Rachma Safira  
Tempat/ Tanggal Lahir: Bogor, 19 Mei 1999  
Alamat lengkap : Jl. Ahmad Yani 1 no.32 a Tanah Sareal Kota Bogor 16161

### II. PENDIDIKAN

#### a. Formal

1. SD Negeri Tanah Sareal 1 Bogor, lulus tahun 2011
2. MTs Negeri Kota Bogor, lulus tahun 2014
3. SMK Bina Profesi Kota Bogor Jurusan Administrasi Perkantoran, lulus tahun 2017

#### b. Informal

-

### III. Riwayat Pengalaman Pekerjaan

1. Mengelola store aksesoris 2017-2018
2. Officer admin PT. Royal Tirta 2018-2019
3. Humas di Pusat Kesehatan Jiwa Nasional Rumah Sakit Jiwa dr.H. Marzoeki Mahdi 2023

Jakarta, 14 Juli 2024



Khilda Rachma Safira

# SURAT PERNYATAAN KEBENARAN/KEABSAHAN DATA HASIL RISET UNTUK KARYA ILMIAH

## SURAT PERNYATAAN KEBENARAN/KEABSAHAN DATA HASIL RISET UNTUK KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Khilda Rachma Safira  
NIM : 44200960  
Jenjang : Sarjana (S1)  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Komunikasi dan Bahasa  
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa data dan atau informasi yang saya gunakan dalam penulisan karya ilmiah dengan judul “Representasi Kecemasan Dalam Musik Video BTS Zero O'clock (Kajian Semiotika Roland Barthes)” merupakan data dan atau informasi yang saya peroleh melalui hasil penelitian sendiri dan tidak didasarkan pada data atau informasi hasil riset dari perusahaan/instansi/lembaga manapun.

Saya bersedia untuk bertanggung jawab secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Bina Sarana Informatika, atas materi/isi karya ilmiah tersebut, termasuk bertanggung jawab atas dampak atau kerugian yang timbul dalam bentuk akibat tindakan yang berkaitan dengan data dan atau informasi yang terdapat pada karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 02 Juli 2024

Mengetahui

Dosen Pembimbing I Asisten Dosen Pembimbing  
Dosen Pembimbing I Dosen Pembimbing II



**Muhammad Irfan,**  
S.E., M.I.Kom  
Dosen Pembimbing I



**Marlina Rahmi Shinta P.,**  
SE, MM, M.I.kom  
Dosen Pembimbing II

Yang Menyatakan



**Khilda Rachma Safira**

## LAMPIRAN

44200960\_Khilda Rachma Safira.pdf

### ORIGINALITY REPORT

<b>23%</b> SIMILARITY INDEX	<b>23%</b> INTERNET SOURCES	<b>10%</b> PUBLICATIONS	<b>13%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>2</b>	<b>repository.umy.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>repositori.kemdikbud.go.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>pdffox.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>adoc.pub</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Universitas Negeri Jakarta</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>www.scribd.com</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universitas Sumatera Utara</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>repository.unja.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>

Lampiran 1 Hasil Pengecekan Plagiarisme

10	<a href="http://eprints.upnyk.ac.id">eprints.upnyk.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://docobook.com">docobook.com</a> Internet Source	1 %
14	<a href="http://repository.usahidsolo.ac.id">repository.usahidsolo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
15	<a href="http://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	Submitted to Southville International School and Colleges Student Paper	<1 %
17	<a href="http://ejournal.upnvj.ac.id">ejournal.upnvj.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://jurnal.unissula.ac.id">jurnal.unissula.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	<1 %
20	Submitted to Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Student Paper	<1 %

21	<a href="https://repository.buddhidharma.ac.id">repository.buddhidharma.ac.id</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="https://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="https://journal.unj.ac.id">journal.unj.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	Putri Amanda Faizal, Eko Hartanto. "KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARA GURU DENGAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DALAM MEMBANGUN KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI DI SEKOLAH ALAM CIKEAS", Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2024 Publication	<1 %
25	<a href="https://repository.isi-ska.ac.id">repository.isi-ska.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	Submitted to Binus University International Student Paper	<1 %
27	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	<1 %
28	<a href="https://journal.iain-manado.ac.id">journal.iain-manado.ac.id</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="https://repository.uinbanten.ac.id">repository.uinbanten.ac.id</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="https://repository.uksw.edu">repository.uksw.edu</a> Internet Source	<1 %

31	<a href="http://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a> Internet Source	<1 %
32	<a href="http://repository.uinsaizu.ac.id">repository.uinsaizu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
33	<a href="http://ejurnal.setiabudi.ac.id">ejurnal.setiabudi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
34	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	<1 %
35	<a href="http://analisa.id">analisa.id</a> Internet Source	<1 %
36	<a href="http://hiburan.dreamers.id">hiburan.dreamers.id</a> Internet Source	<1 %
37	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	<1 %
38	<a href="http://ejournal.unsrat.ac.id">ejournal.unsrat.ac.id</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://etheses.iainkediri.ac.id">etheses.iainkediri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
40	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
41	<a href="http://library.binus.ac.id">library.binus.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://repository.upnyk.ac.id">repository.upnyk.ac.id</a> Internet Source	<1 %

43	<a href="https://repository.iainpalopo.ac.id">repository.iainpalopo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="https://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="https://grethau.blogspot.com">grethau.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
46	<a href="https://repository.umj.ac.id">repository.umj.ac.id</a> Internet Source	<1 %
47	<a href="https://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	<1 %
48	<a href="https://repositori.usu.ac.id">repositori.usu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
49	<a href="https://repository.iainkudus.ac.id">repository.iainkudus.ac.id</a> Internet Source	<1 %
50	<a href="https://repository.trisakti.ac.id">repository.trisakti.ac.id</a> Internet Source	<1 %
51	<a href="https://repository.usahid.ac.id">repository.usahid.ac.id</a> Internet Source	<1 %
52	Submitted to Universitas Atma Jaya Yogyakarta Student Paper	<1 %
53	<a href="https://arl.ridwaninstitute.co.id">arl.ridwaninstitute.co.id</a> Internet Source	<1 %
54	<a href="https://dspace.uii.ac.id">dspace.uii.ac.id</a>	

	Internet Source	<1 %
55	<a href="http://eprints.unpak.ac.id">eprints.unpak.ac.id</a> Internet Source	<1 %
56	<a href="http://repository.unugiri.ac.id">repository.unugiri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
57	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	<1 %
58	<a href="http://www.cnnindonesia.com">www.cnnindonesia.com</a> Internet Source	<1 %
59	Submitted to Politeknik Pariwisata Bali Student Paper	<1 %
60	<a href="http://elibrary.unikom.ac.id">elibrary.unikom.ac.id</a> Internet Source	<1 %
61	<a href="http://repository.uinjkt.ac.id">repository.uinjkt.ac.id</a> Internet Source	<1 %
62	<a href="http://www.idntimes.com">www.idntimes.com</a> Internet Source	<1 %
63	<a href="http://www.kompas.com">www.kompas.com</a> Internet Source	<1 %
64	<a href="http://www.ojs.unanda.ac.id">www.ojs.unanda.ac.id</a> Internet Source	<1 %
65	Mayadasari Maya, Firdaus Yuni Dharta, Muhammad Ramdani. "KESADARAN	<1 %

LINGKUNGAN DI TENGAH PANDEMI COVID-19 DALAM FILM DIAM DAN DENGARKAN",  
JURNAL KOMUNIKATIO, 2021

Publication

66	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1 %
67	Psikologi Psikologi, Rahma Adellia, Sheilla Varadhila. "Dinamika Permasalahan Psikososial Masa Quarter Life Crisis Pada Mahasiswa", PSIKOSAINS (Jurnal Penelitian dan Pemikiran Psikologi), 2023 Publication	<1 %
68	dokumen.tips Internet Source	<1 %
69	rribogor.co Internet Source	<1 %
70	www.neliti.com Internet Source	<1 %
71	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1 %
72	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1 %
73	news.livedoor.com Internet Source	<1 %
	<a href="http://ojs.mahadewa.ac.id">ojs.mahadewa.ac.id</a>	

74	Internet Source	<1 %
75	<a href="https://repositori.uma.ac.id">repositori.uma.ac.id</a> Internet Source	<1 %
76	<a href="https://thesis.umy.ac.id">thesis.umy.ac.id</a> Internet Source	<1 %
77	<a href="https://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	<1 %
78	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	<1 %
79	<a href="https://digilib.uinsgd.ac.id">digilib.uinsgd.ac.id</a> Internet Source	<1 %
80	<a href="https://es.wikipedia.org">es.wikipedia.org</a> Internet Source	<1 %
81	<a href="https://harpersbazaar.co.id">harpersbazaar.co.id</a> Internet Source	<1 %
82	<a href="https://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
83	<a href="https://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id">libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id</a> Internet Source	<1 %
84	<a href="https://pilmapres.ristekdikti.go.id">pilmapres.ristekdikti.go.id</a> Internet Source	<1 %
85	<a href="https://repo.palcomtech.ac.id">repo.palcomtech.ac.id</a> Internet Source	<1 %

		<1 %
86	<a href="https://winartydewi.wordpress.com">winartydewi.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
87	<a href="http://www.detik.com">www.detik.com</a> Internet Source	<1 %
88	<a href="http://www.kamminews.com">www.kamminews.com</a> Internet Source	<1 %
89	<a href="http://www.skor.id">www.skor.id</a> Internet Source	<1 %
90	Stevani Andhika Sekar Rani, Christina Nur Wijayanti, Ali Arif Setiawan. "REPRESENTASI PERNIKAHAN DINI PADA FILM "YUNI" (Analisis Semiotika Roland Barthes)", MASSIVE: Jurnal Ilmu Komunikasi, 2024 Publication	<1 %
91	<a href="http://teks.co.id">teks.co.id</a> Internet Source	<1 %
92	<a href="http://ejournal.iai-tribakti.ac.id">ejournal.iai-tribakti.ac.id</a> Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off