

Analisis Pesan Verbal dan Nonverbal Musik Video “Wannabe” Itzy pada Platform Youtube

Djoko Supriatno ¹, Nuri Nasta'inu ²
Universitas Islam Jember, Indonesia

Email: djokosupriatno71@gmail.com, nuridaebak29@gmail.com

Email:
djokosupriatno71@gmail.com

Abstract

ITZY merupakan girl group dibawah naungan JYP Entertainment dengan konsep teen crush ceria yang jarang diusung oleh girl group lain. Dalam setiap comebacknya, ITZY seringkali mengangkat tema tentang self pride (harga diri) dan kepercayaan diri. Beberapa pesan tentang rasa kepercayaan diri banyak disajikan dalam lagu “WANNABE” yang merupakan comeback kedua girl group ITZY. Fokus masalah dalam penelitian adalah bagaimana pesan verbal dan nonverbal yang ada dalam musik video “WANNABE” milik ITZY. Tujuan penelitian ini adalah menemukan pesan verbal dan nonverbal dalam musik video WANNABE ITZY. Dengan memanfaatkan Teori Semiotika Charles Sander Pierce dan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif agar dapat menjabarkan pesan verbal dan nonverbal dengan lebih jelas dan terperinci.

Kemudian sesuai dengan fokus masalah dalam penelitian ini didapatkan hasil berupa 1) Secara verbal musik video “WANNABE” mengandung pesan bahwa setiap orang memiliki kewajiban, hak dan batasan tentang urusan serta privasi masing-masing yang tidak boleh diikuti campur tangan orang lain. 2) Secara nonverbal setiap individu bertanggungjawab untuk menyelesaikan masalah mereka sendiri yang muncul dari dalam ataupun luar kehendak mereka dengan cara mereka masing-masing

Kata Kunci

Pesan verbal dan nonverbal, Semiotika Pierce, Musik Video, ITZY.

Abstract

ITZY is a girl group under JYP Entertainment with a cheerful teen crush concept that is rarely promoted by other girl groups. In

each comeback, ITZY often raises themes about self-pride and self-confidence. Several messages about self-confidence are presented in the song "WANNABE", which is the second comeback for the girl group ITZY. The focus of the problem in the research is the verbal and nonverbal messages in ITZY's "WANNABE" music video. The aim of this research is to find verbal and nonverbal messages in ITZY's WANNABE music video. By utilizing Charles Sander Pierce's Semiotic Theory and using qualitative research methods with a descriptive approach to explain verbal and non-verbal messages more clearly and in detail.

Then, according to the focus of the problem in this research, the results were obtained in the form of 1) Verbally, the music video "WANNABE" contains the message that everyone has obligations, rights and boundaries regarding their own affairs and privacy which must not be subject to interference from other people. 2) Nonverbally, each individual hopes to solve their own problems that arise from within or outside their will in their own way.

Keywords

Verbal and nonverbal messages, Pierce Semiotics, Music Video, ITZY.

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang akan melakukan komunikasi sebagai jalan interaksi antarsesamanya untuk memenuhi kebutuhan hidup masing-masing. Komunikasi memiliki dua fungsi universal. Pertama, sebagai keterampilan yang membantu mempermudah usaha dalam kelangsungan hidup setiap individu, seperti keamanan fisik, meningkatkan kesadaran diri sendiri, mengekspresikan diri kepada orang lain dan jalan untuk mencapai ambisi diri. Kedua, sebagai usaha untuk meningkatkan hubungan sosial dan pengembangan eksistensi masyarakat untuk keberlangsungan hidup masyarakat (Mulyana, 2008)

Komunikasi dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media tergantung kebutuhan masing-masing. Media komunikasi memiliki peran penting dalam keberlangsungan hidup manusia saat ini. Media komunikasi paling banyak digunakan adalah media sosial. Media sosial merupakan bagian dari media massa yang dimanfaatkan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang hiburan (Afdjani, 2014). Dengan memanfaatkan media sosial, sebuah informasi hiburan akan lebih mudah dan cepat untuk disampaikan kepada khalayak ramai. Umumnya perusahaan industri musik, label rekaman dan agensi hiburan banyak memanfaatkan media sosial sebagai wadah untuk menyampaikan produk musik yang mereka buat. Seperti sebuah musik video, video profil artis dan video-video lain yang diunggah di akun Youtube yang merupakan salah satu platform dari media sosial.

Semakin mudahnya media promosi produk musik, membuat perusahaan label rekaman dan agensi hiburan meningkatkan kualitas produk mereka termasuk kualitas artis mereka. Seperti yang dilakukan oleh perusahaan dan agensi hiburan multinasional Korea Selatan JYP Entertainment yang menaungi *girl group* ITZY. Konsep *teen crush* yang ceria, tangguh dan percaya diri lekat dalam setiap lagu-lagu ITZY semenjak debut mereka pada tahun 2019 hingga saat ini.

Salah satu musik video ITZY yang memiliki nilai tangguh dan percaya diri yang kuat ada pada WANNABE yang merupakan lagu utama dalam mini album IT'z Me. Seperti yang disampaikan oleh salah satu anggota ITZY dalam sesi wawancara di SBS Power FM "Park So Hyun's Love Game", Chaeryeong mengatakan "*I'd be happy if they could say that listening to 'WANNABE' boosts their self-esteem or give them feel more confident.*" Yang artinya aku senang ketika orang mengatakan mendengarkan 'WANNABE' dapat meningkatkan harga diri mereka atau membuat mereka lebih percaya diri. Inilah yang menjadi poin utama dalam musik video WANNABE ITZY.

1. Pada 09 Maret 2020, perilisan mini album IT'z Me banyak dinantikan dan diterima dengan baik oleh warga lokal maupun masyarakat internasional. Terbukti dengan *comeback* ITZY tercatat pada *worldwide trending Twitter* menjadi tiga topik teratas yang paling banyak dibicarakan diseluruh dunia pada saat itu. Musik video "WANNABE" juga menjadi musik video dengan jumlah viewers mencapai lebih dari 400 juta kali penayangan pada platform YouTube. Ini menjadi pencapaian terbesar untuk musik video ITZY. ITZY membuktikan bahwa *comeback* mereka pada era "WANNABE" menjadi *comeback* terbaiknya. Dari sini timbul keinginan peneliti untuk menemukan pesan yang terkandung dalam musik video "WANNABE" dengan menganalisis pesan verbal dan nonverbal pada musil video "WANNABE" ITZY.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif karena penguraian makna dari sebuah tanda dalam musik video dapat dijabarkan dan dideskripsikan lebih jelas serta terperinci dengan jenis penelitian kualitatif. Monique Henink menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memungkinkan peneliti untuk mengamati objek penelitian secara lebih detail dengan menggunakan metode tertentu, seperti wawancara, diskusi grup, observasi, analisis isi, metode virtual dan biografi seseorang (Haryanto, 2020) Teknik pengumpulan data pada penelitian ini

memanfaatkan data observasi dan data dokumentasi. Penelitian ini merupakan penelitian analisis dengan menggunakan teori semiotika milik Charles Sander.

Charles Sander Pierce merupakan filsuf dari AS menguraikan bahwa tanda berperan sebagai perwakilan yang ditempatkan ditempat dan keadaan tertentu. Pierce membuat tiga kategori tanda Pierce yang dikenal dengan teori “Trikotomi” atau model segitiga makna Pierce. Berikut penjabaran dari model segitiga makna milik pierce.(Vera, 2015)



Gambar 1. 1 Model Segitiga Pierce

Pertama, Representamen (Sign) merupakan tanda yang digunakan untuk mewakili sesuatu yang lain yang mampu dipersepsikan dan ditafsirkan oleh panca indra atau pikiran dan perasaan. Ada 3 acuan dalam representamen, (1) Qualisign, tanda berdasarkan sifat. Contoh : Suaranya terdengar lirih. Menandakan subjeknya sedang lemah dan tidak bertenaga. Wajahnya memerah. Menandakan subjeknya sedang demam atau marah. (2) Sinsign, eksistensi aktual dari suatu tanda atau peristiwa yang terjadi pada objek. Contoh : air sungai itu keruh. Menandakan telah terjadi hujan di hulu sungai. (3) Legisign, tanda berdasarkan ketentuan umum atau sudah diketahui banyak orang, suatu konvensi atau suatu kode. Contoh : Bahasa merupakan suatu tanda yang telah dipahami dan disepakati oleh orang setempat.

Kedua, Objek merupakan sesuatu yang menjadi rujukan sebuah tanda atau sesuatu yang diwakili. Objek berupa sesuatu yang dapat ditangkap panca indra atau sesuatu dalam bentuk mental atau imajiner. Ada 3 pembagian dari objek : (1) Ikon, replika dari bentukan aslinya, yang memiliki ciri dan kemiripan dengan benda aslinya. Contoh : ilustrasi lelaki pada pintu toilet laki-laki. (2) Indeks, tanda yang muncul karena sebab-akibat. Tanda berdasarkan makna denotasi yang berkaitan dengan sesuatu yang diwakilkan. Contoh : Asap yang timbul disebabkan oleh adanya api. (3) Simbol, tanda yang bersifat konvensi, kesepakatan atau aturan kata-kata pada umumnya. Contoh logo merupakan contoh dari sebuah simbol.

Ketiga, Intepretan merupakan tanda yang memungkinkan untuk ditafsirkan. Atau penjelasan dari si pengguna tanda yang dapat menurunkan arti atau makna. Intepretan juga dibagi menjadi 3 bagian (1) Rheme, penafsiran yang bersifat kemungkinan dan dapat dikembangkan. (2) Decisign, penafsiran yang sudah memiliki hubungan dengan kebenaran yang nyata adanya. (3) Argument, gagasan berdasarkan konsep dan aturan yang ada secara umum.

HASIL PEMBAHASAN

Tahap penelitian untuk menemukan pesan verbal dan nonverbal pada musik video dimulai dari pengumpulan data dan pemilahan serta perangkuman data yang akan digunakan. Kemudian dilanjutkan dengan analisis sesuai dengan teori semiotika milik Charles Sander Pierce. Terakhir, dipaparkan dalam bentuk deskriptif yang mengacu dari hasil analisis. Kemudian hasil dan pembahasan akan dibahas secara ringkas sesuai dengan susunan struktur lagu pada umumnya dan dikelompokkan berdasarkan nilai pesan yang sama.

1. Tentang ketetapan standar dan kualitas hidup seseorang yang tidak bisa digeneralisasikan.

Setiap manusia memiliki jalan hidup, latar belakang, sifat dan karakter yang berbeda-beda. Sehingga seseorang atau sekelompok orang tidak bisa menyamaratakan ketentuan standar dan kualitas hidup satu orang dengan seseorang yang lain. Nilai ini dapat ditemukan dalam musik video “WANNABE” pada bagian Intro Lagu dan bagian Pre-Chorus

- a) Bagian intro lagu (00.00-00.16) menggambarkan rasa tidak bahagia yang dirasakan seseorang karena standar kehidupan yang dibuat orang lain. Tidak ada pesan verbal yang disampaikan pada bagian intro, karena bagian intro biasanya hanya berisi nada, ketukan dan penggambaran genre dari beberapa instrumen musik. Secara nonverbal memberikan visualisasi seseorang Lia yang terlihat murung dan tidak bergairah ketika sedang bermain seorang diri dengan mainan bonekanya didalam sebuah ruangan yang terlihat mewah dan klasik. Dalam musik video, bagian interior dan pakaian yang digunakan oleh Lia dapat memberikan rujukan seorang putri bangsawan yang hidup dalam banyaknya aturan dihidupnya. Struktur ruangan dan perabotan yang terkesan klasik dan mewah, ditambah dengan ukiran pada pintu, kursi dan tembok memperkuat peran Lia yang berstatus seorang bangsawan yang merasa kesepian.

b) Bagian pre-chorus 1 (00.34-00.49) tentang ketetapan kualitas hidup manusia. Secara verbal, lirik lagu “WANNABE” menyampaikan pesan bahwa seseorang akan merasa tersakiti dan tidak nyaman dengan dirinya sendiri ketika ia mengikuti ketetapan kualitas hidup yang dibuat orang lain. Secara verbal rasa tidak nyaman digambarkan oleh Yuna yang tidak nyaman dengan pakaian dan sepatu heels yang ia kenakan dan Chaeryeong yang merasa selalu diawasi oleh orang-orang disekitarnya. Rasa tidak nyaman tampak tergambar dari ekspresi wajah dan bahasa tubuh Yuna dan Chaeryeong. Yuna yang terus bergerak melakukan peregangan dan raut wajah yang terlihat lelah. Sedangkan Chaeryeong dengan wajah cemas dan kaget ketika ia merasa diperhatikan oleh orang lain disekitarnya.

2. Batasan tentang privasi orang lain.

Dalam beberapa hal seseorang sengaja memberikan batasan untuk tidak mencampuri urusannya. Selain karena nilai privasi, memberikan batasan kepada hal-hal yang lebih pribadi dapat membantu diri sendiri dari penilaian tidak baik orang lain. Pesan ini terdapat pada bagian Verse 1 dan Verse 3.

- a) Bagian verse 1 (00.17-00.33) tentang batasan privasi orang lain. Secara verbal lirik lagunya menegaskan untuk berhenti mengurus urusan orang lain ketika tidak diminta oleh mereka yang bersangkutan. Ketika seseorang melewati batas privasi orang lain, maka ia akan membuat orang lain merasa tidak nyaman dan terganggu. Secara nonverbal penegasan pesan ini diperkuat dengan scene koreografi yang tegas dan kuat. Koreografi berkacak pinggang ditambah ekspresi wajah dengan sorot mata tajam dan sudut dagu yang terangkat menambah kesan marah, kesal, pongah penolakan dan menantang.
- b) Bagian verse 3 (01.39-01.54) tentang berhenti membicarakan orang lain dan focus terhadap diri sendiri. Secara verbal, menjabarkan bahwa orang-orang terbiasa terlalu peduli dan selalu membicarakan kehidupan orang lain. Bagian ini juga menegaskan untuk tidak mencampuri urusan orang lain dan fokus terhadap urusan masing-masing. Pesan nonverbal digambarkan oleh Yeji yang merasa tidak nyaman ditengah pesta topeng. Orang-orang yang menggunakan topeng diibaratkan dengan orang-orang yang membicarakan orang lain ketika dibelakang dan memasang topeng ketika berhadapan dengan orang yang dibidacakan. Pada *scene* Lia mulai melakukan pemberontakan dengan berjalan diatas meja makan yang penuh dengan hidangan

makanan. Menandakan Lia sedang melakukan perlawanan untuk sesuatu yang ia inginkan.

3. Setiap orang bertanggungjawab untuk masalah, usaha dan diri mereka sendiri termasuk penerimaan terhadap diri sendiri.

Tanggungjawab terhadap masalah, usaha dan penerimaan diri sendiri merupakan upaya yang perlu dilakukan dalam mencintai diri sendiri. Ketika seorang mampu menyelesaikan apa yang sedang dihadapinya dan merasa nyaman dengan apa yang mereka miliki, mereka akan lebih mudah menaikkan nilai dari diri mereka. Nilai ini terdapat pada bagian Chorus 2, Verse 2 dan Interlude

- a) Bagian chorus 2 (01.39-01.54) tentang kebebasan didapat dari berdamai dengan diri sendiri. Secara verbal, pesan yang disampaikan adalah ketika membentuk pribadi sesuai dengan apa yang memnag diinginkan, seseorang aka mendapatkan rasa kebebasan dihidupnya. Seseorang harus berdamai dengan kekurangan dan kelebihan yang ia miliki agar dapat membentuk pribadi yang lebih baik. Secara nonverbal digambarkan dengan Yeji yang menari ditengah pesta topeng dengan nyaman, luwes dan gembira yang tampak dari ekspresi wajahnya.
- b) Bagian verse 2 (01.22-01.38) tentang pertimbangan terhadap pilihan dan dampak yang dihadapi. Secara verbal, lirik lagu menegaskan setiap orang berhak dan bertanggungjawab untuk tiap masalah yang dihadapinya. Dengan bantuan atau tanpa bantuan orang lain. Secara nonverbal digambarkan dengan tindakan yang bertolak belakang antara tokoh Ryujin dan Chaeryeong. Ryujin memilih menentang hal-hal yang membuatnya merasa tidak nyaman dengan memotong rambutnya menjadi lebih pendek. Sehingga membuatnya merasa lebih nyaman, puas dan terbebas dari penilaian orang lain disekitarnya. Berbeda dengan Chaeryeong yang memilih menghindar dan bersembunyi dibalik seragam yang digantung disekitarnya. Chaeryeong tidak melakukan perlawanan terhadap hal-hal yang membuatnya tidak nyaman, sehingga membuat dia harus terus berlari dan menyembunyikan dirinya.
- c) Bagian interlude (02.10-02.30) tentang menghargai diri sendiri. Bagian ini tidak memiliki pesan verbal karena bagian interlude biasanya hanya berisi nada dan instrument lagu. Secara nonverbal tampak Yuna melepas heels yang membuatnya merasa tidak nyaman. Setelah melepas heelsnya Yuna menyeringai menandakan ia meras lebih baik. Dan Ryujin yang berkaca sambal sedikit mendongakkan dagunya pertanda ia puas dengan apa yang ia lakukan. Dari 2 *scene* ini memberikan pesan

bahwa melepaskan sesuatu yang membuat diri sendiri merasa tidak nyaman adalah satu tindakan untuk menghargai diri sendiri. Sehingga seseorang dapat menghargai orang lain ketika ia bias menghargai diri mereka sendiri.

4. Pentingnya percaya diri harus ditanamkan dalam diri setiap individu.

Ketika seseorang telah memiliki rasa kepercayaan diri didalam dirinya, ia akan lebih mudah dalam menjalani kehidupannya. Ia akan lebih mudah ketika dihadapkan dengan sebuah permasalahan dan pilihan. Rasa percaya diri juga dapat membentuk diri seseorang menjadi versi terbaik dari diri mereka sendiri. Beberapa bagian musik video yang memiliki nilai serupa adalah bagian Chorus 1, Bridge dan Chorus 3.

- a) Bagian chorus 1 (00.50-00.21) percaya diri adalah versi terbaik dari diri sendiri. Secara verbal dari liriknya memiliki arti tentang memiliki rasa percaya diri akan memunculkan versi terbaik seorang individu. Seseorang yang memiliki rasa percaya diri akan memudahkan mereka untuk menentukan pilihan hidupnya. Secara nonverbal memperkuat pesan verbal yang ingin disampaikan. Dengan *scene* koreografi yang lincah dan membuat pesan percaya diri semakin menonjol. Dengan tangan mengitari wajah berulang kali dan beberapa loncatan dengan wajah tersenyum menggambarkan rasa percaya diri dan rasa senang yang mereka rasakan.
- b) Bagian Bridge (02.31-02.56) tentang seseorang akan menjadi tangguh ketika mereka memiliki rasa kepercayaan diri. Secara verbal, bagian bridge menjelaskan bahwa seseorang dapat mengabaikan tanggapan atau komentar buruk dari orang lain dan fokus terhadap apa yang sebenarnya ingin dicapai. Dengan kepercayaan diri fapat membantu seseorang untuk mewujudkan apa yang sebenarnya mereka inginkan. Secara nonverbal rasa kepercayaan diri digambarkan oleh Yuna yang melangkah dengan pasti diatas catwalk setelah melepas mantel hitam yang menutupi gaunnya. Dan Lia yang semakin melawan aturan yang mengikatnya dengan melemparkan tart dengan penuh senyuman. Persamaan dari kedua *scene* ini ada pada tindakan kedua tokoh yang berani memberikan perlawanan dan pengabaian untuk mencapai apa yang sebenarnya mereka inginkan.

Bagian chorus 3 (02.57-03.32) tentang Percaya diri membawa kebebasan yang menjadi puncak kebahagiaan. Secara verbal, Lirik diulang 3 kali. Ketika seseorang memiliki rasa percaya kepada kemampuan diri sendiri akan menciptakan versi sempurna. secara nonverbal, setiap *scene* anggota ITZY sudah mencapai kebebasan mereka masing-masing dan diakhiri dengan

rasa puas dan senang yang tampak pada akhir *scene* mereka.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pengamatan, peneliti dapat menemukan dan menggambarkan pesan verbal dan nonverbal pada musik video “WANNABE” ITZY menggunakan analisis semiotika milik Charles Sander Pierce. Lirik lagu dan musik video “WANNABE” milik ITZY memiliki banyak pesan mengenai nilai-nilai untuk menjadi versi terbaik dari setiap individu. Secara verbal pesan yang disampaikan dapat dipahami melalui lirik lagu “WANNABE” milik ITZY yaitu, setiap orang memiliki titik krusial yang tidak boleh dicampuri oleh orang lain, setiap manusia memiliki hak dan kewajiban dalam menyelesaikan urusan mereka masing-masing, bertindak apa adanya sesuai dengan apa yang ada dalam diri seseorang merupakan pilihan terbaik dan ketika seseorang dapat mengabaikan pendapat orang lain mereka mampu menjadi versi terbaik dari diri mereka masing-masing. Secara nonverbal pesan yang disampaikan dapat dilihat melalui beberapa aspek, seperti melalui nada, melodi, koreografi, kostum dan visualisasi warna yang disajikan dalam musik video “WANNABE” ITZY. Dari beberapa aspek tersebut dapat digambarkan dalam musik video “WANNABE” terdapat lima tokoh yang memiliki permasalahan masing-masing dengan kehidupan yang mereka jalani. Permasalahan yang harus mereka hadapi bersumber dari dalam dan luar diri mereka. Dalam musik video, perjalanan setiap tokoh untuk menyelesaikan permasalahan mereka masing-masing diperjelas dengan menggunakan beberapa *scene*. Sehingga dalam satu menit terakhir tampak jelas bahwa setiap tokoh mampu dengan baik menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi. Dibuktikan secara kinesik dari *scene* terakhir setiap anggota digambarkan dengan wajah tersenyum atau wajah puas. Secara gestural Yuna dengan mengibaskan gaunnya, Chaeryeong dengan tatapan tajam dengan keberaniannya, Lia yang duduk berselonjor, Yeji dengan dagu yang mendingak dan Ryujin yang meninggalkan kamar mandi tempat ia memotong rambut. Beberapa tanda kinesik ini cukup membuktikan bahwa para anggota ITZY merasa puas dan senang karena mereka mampu menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi. Secara paralinguistik dimenit terakhir dari musik video nada dan intonasi semakin tinggi serta terdengar komponen instrumen yang semakin tebal dan ramai menandakan titik klimaks dari akhir musik video “WANNABE”.

DAFTAR REFERENSI

Afdjani, Hadiono. *Ilmu Komunikasi, Proses dan Strategi*. 2. útg. tangerang: Indigo Media, 2014.

Cho, S. „ITZY Talks About Response To “WANNABE,” Where They’d Want To Film A Reality Show, And More“. *Soompi*. Last modified 2020. Sótt ágúst 5, 2022. ITZY Talks About Response To “WANNABE,” Where They’d Want To Film A Reality Show, And More.

Hartono, Dudi, og Asep Sugalih. „Makna Simbol Senyum Pada Iklan Lay’S Di Televisi (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce)“. *Jurnal Perspektif Komunikasi* 3, no. 1 (2019): 39–49. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/perspektif/article/view/4713/3279>.

Tip, Submit News. „ITZY Enchants Fans With New “ WANNABE ” MV : Check Out The Best Reactions On Twitter the way yuna serves this hard at the age of 16 it amazes me # ITZY _ Wannabe she ’ s really something else # ITZY _ WANNABE # ITZY _ COMEBACK“. Last modified 2020. Sótt ágúst 5, 2022.

<https://www.soompi.com/article/1387391wpp/itzy-enchants-fans-with-new-wannabe-mv-checkout-the-best-reactions-on-twitter>.

VERA, NAWIROH. *SEMIOTIKA DALAM RISET KOMUNIKASI*. Ritstýrt af RISMAN SIKUMBANG. 2. útg. BOGOR: ghalia Indonesia, 2015.