

Analisis Semiotika Roland Barthes pada Video Musik Exo Lotto

Rahma Rezqita Arum¹, Radea Yuli A. Hambali²

^{1,2} Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam, Fakultas Ushuluddin,
UIN Sunan Gunung Djati Bandung
rahmarezqitaarum@gmail.com, radeahambali@uinsgd.ac.id

Abstract

This study aims to discuss Roland Barthes' semiotic analysis of the Exo Lotto Music Video. The research method used is a qualitative descriptive type through observation techniques and library research. The results and discussion of this study are that there are signs of denotation, connotation, and myths in the Exo Lotto music video. This music video with a black concept that dominates tells about freedom, money and gambling. Where gamblers spend a lot of money on bets, but after that it's all ruined.

Keywords: Exo; Music Videos; Roland Barthes; Semiotics

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membahas analisis semiotika Roland Barthes pada Video Musik Exo Lotto. Metode penelitian yang digunakan ialah jenis deskriptif kualitatif melalui teknik observasi dan studi Pustaka. Hasil dan pembahasan penelitian ini ialah terdapat tanda denotasi, konotasi, dan mitos dalam video musik Exo Lotto. Video musik dengan konsep warna hitam yang begitu mendominasi ini menceritakan tentang kebebasan, uang dan perjudian. Dimana para penjudi menghamburkan banyak uang untuk taruhan, namun setelahnya semua itu hancur.

Kata Kunci: Exo; Roland Barthes; Semiotika; Video Musik

Pendahuluan

Anak-anak muda di zaman sekarang mulai menggandrungi tren K-Pop. K-Pop adalah Korean Pop atau jenis musik yang populer dari Korea Selatan. Biasanya musik ini akan dibawakan oleh sebuah grup yang terdiri dari empat sampai belasan member. K-Pop adalah kepanjangan dari Korean Pop (Musik Pop Korea), yang berupa jenis musik populer yang berasal dari Korea Selatan. Generasi muda yang berbakat (pencipta lagu,



produser) telah banyak belajar tentang dunia musik global dengan membawa perubahan, dan memasukkan unsur negara mereka dalam kreasinya (Emilie, 2012).

Grup K-Pop yang sangat populer dan memiliki banyak penggemar dari berbagai belahan dunia yakni Exo. Grup ini terbentuk pada tahun 2011 dan memulai debutnya pada tahun 2012 dengan Mini Album pertamanya yang berjudul MAMA. Exo berada dalam naungan SM Entertainment yang didirikan oleh Lee Soo Man dan Kim Young Min selaku direktur utama. Personilnya berjumlah sembilan orang, yaitu Suhi sebagai Leader, Xiumin sebagai Lead Vokal, Chen sebagai Main Vokal, Chanyeol sebagai Main Rapper, Baekhyun sebagai Main Vokal, Lay sebagai Main Dancer, D.O sebagai Main Vokal, Kai sebagai Main Dancer, dan Sehun sebagai Main Dancer, Visual dan Makne (bungsu). Nama Exo sendiri berasal dari "Exoplanet", istilah yang dipakai untuk menunjuk planet-planet yang berada di luar sistem tata surya. Member Exo diibaratkan sebagai bintang baru yang diharapkan akan menciptakan tren baru di dunia K-Pop. Slogan dari Exo yaitu "We Are One".

Sebelum debut EXO telah merilis dua single prolog diantaranya "What Is Love" dan "History", kedua lagu tersebut dirilis dengan video musiknya juga. EXO melakukan showcase pertamanya pada tanggal 31 Maret 2012 dan showcase kedua pada 1 April 2012. Kemudian EXO debut resmi pada tanggal 8 April 2012. Awal debutnya EXO terbagi menjadi dua sub-unit yaitu EXO-K (Korea) dan EXO-M (Mandarin), di mana EXO-M ini lebih banyak melakukan promosinya di China. Dalam setiap comebacknya EXO merilis dua versi lagu yang berbeda. Pada tanggal 5 Agustus 2014 EXO resmi merilis nama fandom mereka, nama ini dipilih berdasarkan pertengahan huruf K dan M yaitu L. Sehingga nama fandom mereka adalah EXO-L, sebutan tersebut memiliki kepanjangan yaitu EXO-Love. Pada tahun 2014 Kris dan Luhan, kemudian diikuti Tao memutuskan untuk keluar dari EXO dan kembali ke China. Kemudian di tahun 2022 tepatnya pada perayaan 10 tahun debut EXO, Lay mengumumkan keluar dari SM Entertainment karena kontraknya habis. Lay juga merilis surat perpisahan di media sosialnya.

Hingga saat ini EXO memiliki tujuh album studio, diantaranya XOXO (2013), album XOXO adalah studio album pertama yang dikeluarkan oleh EXO, terdapat dua versi yaitu Korea dan Mandarin. Kemudian beberapa bulan setelahnya EXO kembali merilis album repackaged dengan lagu yang berjudul "Growl". Album kedua EXO yaitu EXODUS (2015), dengan single utamanya berjudul "Call Me Baby". EXO juga merilis album repackagenya "Love Me Right". Pada tahun 2016 EXO merilis album ketiga berjudul Ex'Act dengan dua single utamanya yaitu Monster dan Lucky One. Tidak



lama setelah itu SM Entertainment juga mengeluarkan album repackaged EXO dengan single berjudul "Lotto". The War (2017) menjadi album keempat EXO dengan lagunya yang berjudul "Ko Ko Bop" dan album repackaged "Power". Tahun 2018 Don't Mess Up My Tempo menjadi judul dari album kelima EXO dengan lagunya Tempo, disusul dengan album repackagenya yaitu Love Shot. Album EXO yang dirilis pada tahun 2019 merupakan album keenam mereka dengan judul Obsession, dimana pada saat itu EXO comeback tanpa tiga member, Xiumin dan D.O sedang menjalankan wajib militer dan Lay yang sibuk dengan kegiatannya di China. Tahun 2020 EXO sempat vakum dari dunia musik karena beberapa member yang sedang menjalankan wajib militer, kemudian member lainnya melakukan aktivitas solo. Di tahun 2021 EXO-L (nama penggemar EXO) dikejutkan dengan perilis album baru EXO yaitu Don't Fight The Feeling, Lay ikut berpartisipasi dalam album comeback tersebut dan menjadi comeback terakhirnya bersama member EXO sebelum akhirnya memutuskan untuk tidak memperpanjang kontrak dengan SM Entertainment.

Video musik Exo Lotto yang dirilis oleh SM Entertainment pada tanggal 18 Agustus 2016 merupakan title track dari album repackaged milik Exo yang berjudul "Lotto", musik video ini dirilis dengan dua versi yaitu versi Korean dan juga Mandarin. Lotto sendiri merupakan sebuah lagu bergenre hip-hop R&B dengan ketukan yang adiktif dan melodi yang catchy, serta menjadi genre musik baru bagi Exo. Dalam MV ini, Exo mengusung konsep dengan latar belakang perjudian, sesuai dengan judulnya Lotto sama seperti permainan lotre, harus berhati-hati jika tidak ingin kehilangan segalanya. Judul lagu milik Exo ini sempat menuai kontroversi karena maknanya tentang perjudian, sehingga kata Lotto tersebut diubah menjadi Louder. Lagu ini menceritakan tentang seorang pria yang merasa beruntung bertemu dengan wanita yang dicintainya seperti halnya mereka memenangkan lotto. Exo tampil seperti penjahat dalam video musik tersebut, kesembilan member Exo berusaha menyelamatkan seorang gadis yang merupakan bagian dari anggota mereka. Selain itu Exo juga menampilkan gerakan dance dalam video musik yang berdurasi 3 menit 22 detik ini.

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas tema di atas, di antaranya ialah Dean Indira, dkk (2022), "Analisis Semiotika pada Musik Video BTS Permission To Dance di CD Album" yang diterbitkan oleh IKON Jurnal Ilmu Komunikasi, Universitas Persada Indonesia. Artikel ini bertujuan untuk pemaparan logo, simbol, dan gestur badan berupa fragmen-fragmen adegan pada konsep musik video permission to dance. Dengan menggunakan metode observasi dan kepustakaan, jenis penelitian



ini menggunakan deskriptif kualitatif. Teori yang digunakan penelitian ini adalah teori dari Roland Barthes ilmu yang digunakan untuk memaknai suatu tanda, yang mana bahasa juga merupakan susunan atas tanda-tanda yang memiliki pesan tertentu dari masyarakat. Temuan penelitian ini yaitu menemukannya pesan atau makna dari musik video permission to dance melalui tanda, denotatif, konotatif, dan mitos. Hasil dan pembahasan penelitian ini ialah pemahaman semiotika mengenai tanda dan gerak tubuh pada potongan scene musik video permission to dance melalui denotatif, konotatif, dan mitos. Denotatif adalah makna kata atau kelompok kata yang didasarkan atas penunjukan yang lugas pada sesuatu di luar bahasa atau yang didasarkan atas konvensi tertentu dan bersifat objektif. Konotatif adalah makna kias atau bukan kata sebenarnya dan berkaitan dengan nilai rasa dan norma tertentu, yang juga membuat adanya perbedaan fungsi sosial kata dengan makna yang hampir sama. Mitos adalah cerita suatu bangsa tentang dewa dan pahlawan zaman dahulu, mengandung penafsiran tentang asal-usul semesta alam, manusia, dan bangsa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam satu MV begitu banyak pesan yang tersimpan untuk penontonnya bahkan penggemarnya paling suka dengan dengan MV yang selalu meninggalkan pesan tertentu yang mungkin hanya bisa temukan oleh penggemarnya. Walaupun terkesan sepele tetapi arti dari makna yang terdapat pada MV tersebut sudah banyak orang semakin respect pada BTS dari kalangan anak-anak hingga lanjut usia. Hal ini membuat para penggemar bahagia karena hanya dari MV tersebut bisa berdampak yang lebih baik dan positif terhadap penonton lainnya. Dan mereka menginspirasi orang banyak untuk selalu peduli terhadap lingkungan kehidupan (Indira & Komsiah, 2022).

Penelitian yang ditulis Dina Annisa Rahma Oktaviani, dkk (2020), "Analisis Semiotika Video Klip BTS Blood, Sweat and Tears sebagai Representasi Masa Muda" yang diterbitkan oleh Jurnal Estetika, Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui representasi masa muda dalam video klip BTS yang berjudul Blood, Sweat and Tears. Dengan menggunakan metode pendekatan penelitian kualitatif interpretatif, pengumpulan data melalui dokumentasi dan studi kepustakaan. Teori yang digunakan adalah semiotika Roland Barthes, analisis semiotika berupa sistem tanda yang dibagi menjadi denotasi, konotasi dan mitos. Hasil dan pembahasan penelitian ini ialah adanya gambaran profil BTS dan 20 scene dalam video klip BTS Blood, Sweat and Tears yang menjadi tanda denotatif konotatif dan mitos sebagai representasi masa muda. Kesimpulan penelitian ini adalah video klip BTS Blood, Sweat and Tears menggambarkan masa muda adalah proses bertumbuh, masa penuh gejolak dan keinginan, yang disimbulkan dengan



sayap (wings), semakin besar godaan maka akan semakin memikirkan dan semakin terombang-ambing. Masa muda direpresentasikan sebagai masa dimana seseorang berfikir, memilih dan tumbuh. Masa muda adalah masa menemukan jati diri, kebebasan masa muda dan keberanian melakukan hal-hal yang disukai (Annisa, Suprpto & Dzuhrina, 2020).

Penelitian yang ditulis Maria Alicia Dewi Wulandari, (2021), "Representasi Identitas Remaja dalam Video Musik Boy Group Korea Selatan NCT Dream (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce terhadap Video Musik Boy Group Korea Selatan NCT Dream di Youtube)" yang diterbitkan oleh Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Sebelas Maret. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui representasi identitas remaja dalam video musik grup NCT Dream di YouTube berdasarkan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Dengan menggunakan metode interpretatif kualitatif. Teori yang digunakan adalah semiotika Charles Sanders Peirce yang spesifik membahas pada macam-macam tanda, juga menekankan pada logika dan filosofis. Hasil dan pembahasan penelitian ini ialah bahwa 35 adegan mewakili identitas anak muda, tujuh video musik mencoba menyampaikan gambaran perkembangan remaja dari pra remaja hingga remaja yang mulai memasuki tahapan selanjutnya yaitu usia dini dan masa dewasa. Kesimpulan penelitian ini adalah video musik grup NCT Dream yang terdiri dari Chewing Gum, My First and Last, We Young, GO, We Go Up, Boom, Ridin untuk kemudian diteliti menggunakan model semiotika Charles Sanders Peirce menghasilkan hasil di mana ketujuh video musik tersebut merepresentasikan identitas remaja. Bagaimana remaja memulai masanya dengan tidak tertarik mengenai pencarian identitas, kemudian mereka yang mulai mau membuka dirinya terhadap perubahan dan eksplorasi kejadian di sekitarnya, sampai remaja yang mulai berkomitmen, fokus terhadap tujuannya dan mencapai identitas dirinya (Alicia, 2021).

Terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian milik Dean Indira, dkk (2022), yang berjudul "Analisis Semiotika pada Musik Video BTS Permission To Dance di CD Album" dan Dina Annisa Rahma Oktaviani, dkk (2020), "Analisis Semiotika Video Klip BTS Blood, Sweat and Tears sebagai Representasi Masa Muda". Terdapat persamaan dalam penggunaan teori semiotika, yaitu menggunakan semiotika Roland Barthes. Selain itu perbedaannya terdapat di musik video yang dijadikan bahan analisis, dalam penelitian tersebut para penulis menganalisis musik video dari BTS sedangkan penelitian ini menganalisis musik video dari Exo. Penelitian yang ditulis Maria Alicia Dewi Wulandari, (2021), dengan judul "Representasi Identitas Remaja dalam Video Musik Boy Group Korea Selatan NCT Dream (Analisis Semiotika Charles Sanders



Peirce terhadap Video Musik Boy Group Korea Selatan NCT Dream di Youtube)", memiliki perbedaan dengan penelitian ini yaitu penggunaan teori semiotika dan musik video yang dianalisis.

Istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani "*semeion*" yang berarti tanda atau "*seme*" yang berarti penafsiran tanda. Menurut Tinarbuko semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda supaya dapat mengetahui bagaimana tanda tersebut berfungsi dan menghasilkan suatu makna. Semiotika adalah salah satu cabang ilmu linguistik yang memiliki arti 'ilmu bahasa'. Kata linguistik sendiri berasal dari bahasa latin *lingua* yang berarti 'bahasa', dan seorang yang ahli dalam bidang linguistik disebut sebagai *linguis* yang artinya 'seorang ahli ilmu bahasa'. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa semiotika adalah pemaparan ilmu tentang tanda yang memiliki pesan tersendiri yang ingin disampaikan pada tujuannya (Indira & Komsiah, 2022).

Analisis Semiotika Roland Barthes mengkaji tanda dan bagaimana tanda itu bekerja, pemikiran ini didasari oleh pemikiran Saussure mengenai tanda yang dibaginya menjadi penanda dan petanda, dimana analisis Barthes dibagi menjadi beberapa tahap analisis yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Sistem denotasi adalah sistem pertandaan tingkat pertama, yang terdiri dari rantai penanda dan petanda, yakni hubungan materialitas penanda dan konsep abstrak yang ada di baliknya. Menurut Barthes, pada tingkat denotasi, bahasa memunculkan kode-kode sosial yang makna tandanya segera tampak ke permukaan berdasarkan hubungan penanda dan petandanya. Sebaliknya, pada tingkat konotasi bahasa menghadirkan kode-kode yang makna tandanya bersifat tersembunyi (implisit). Makna tersembunyi ini adalah makna yang menurut Barthes merupakan kawasan ideologi atau mitologi (Wibisono & Sari, 2021).

Roland Barthes juga membuat sebuah model sistematis tentang mitos dalam menganalisis dari tanda-tanda tertuju kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap yaitu, signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) di dalam sebuah tanda terdapat realitas eksternal. Penanda mewakili elemen bentuk atau isi, sementara petanda mewakili elemen konsep atau makna. Kesatuan antara penanda dan petanda itulah yang disebut sebagai tanda. Pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda kerja melalui isi, dan emosi ini mempunyai konotasi terhadap ideologi tertentu. Pada dasarnya semua hal dapat menjadi mitos, satu mitos timbul untuk sementara waktu dan tenggelam untuk waktu yang lain karena digantikan oleh berbagai mitos yang lain. Dengan kata lain, mitos berfungsi sebagai informasi dari lambang yang kemudian menghadirkan makna-makna tertentu dengan berpijak pada nilai-nilai sejarah dan budaya masyarakat.



mitos berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu (Wibisono & Sari, 2021).

Pada awalnya terdapat perbedaan antara musik video dengan video klip. Musik video adalah alur cerita dengan musik yang melatarinya, konsep cerita yang dibuat kemudian di visualisasikan. Sedangkan video klip adalah kumpulan-kumpulan potongan gambar yang di jadikan suatu durasi musik yang panjang ceritanya. Video musik merupakan sebuah film pendek atau video yang mendampingi alunan musik atau umumnya disebut lagu. Video musik modern berfungsi sebagai alat pemasaran untuk mempromosikan sebuah album rekaman. Hal ini K-Pop menggunakan MV di setiap comeback albumnya, dengan konsep-konsep yang berbeda dan bervariasi. Apalagi K-Pop termasuk pengguna musik video di platform *Youtube* yang terbilang maksimal dalam pembuatannya. Mulai dari tarian, *footage-footage* artistik dengan kualitas yang tinggi, hingga pemilihan warna-warna *vibrant* yang segar di mata. Tidak heran jika para penggemar K-Pop tidak pernah bosan memutar ulang video klip idola favoritnya. Seperti musik video milik Exo berjudul *Lotto* yang dirilis pada tanggal 18 Agustus 2016 (Indira & Komsiah, 2022).

Penelitian ini menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes. Roland Barthes menggunakan istilah denotasi, konotasi, dan mitos untuk menunjuk tingkat-tingkat makna. Yang menarik dan berkenaan dengan semiotika Roland Barthes adalah digunakannya istilah mitos, yakni rujukan yang bersifat kultural (bersumber dari budaya yang ada) yang digunakan untuk menjelaskan budaya atau realitas yang ditunjuk dengan lambang-lambang penjelasan mana yang notabene adalah makna konotatif dari lambang-lambang yang ada dengan mengacu sejarah (disamping budaya) (Heryanti, 2021).

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini berusaha menyusun formula penelitian, yaitu rumusan, pertanyaan dan tujuan penelitian. Rumusan masalah penelitian ini yaitu terdapat analisis semiotika Roland Barthes pada video musik EXO *Lotto*. Pertanyaan utama penelitian ini ialah bagaimana analisis semiotika Roland Barthes pada video musik EXO *Lotto*, dan tujuan penelitian ini ialah membahas analisis semiotika Roland Barthes pada video musik EXO *Lotto*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, yang terdiri dari pemaparan tanda, simbol dan gestur badan berupa fragmen-fragmen adegan pada musik video. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teknik observasi dan teknik

kepastakaan. Teori yang digunakan yakni teori dari Roland Barthes dengan mengklarifikasi makna dari setiap adegan menggunakan makna denotatif, konotatif dan mitos. Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer sebagai sumber utama yang dijadikan objek penelitian, berupa musik video Exo yang berjudul Lotto, yang dirilis oleh SM Entertainment pada tanggal 18 Agustus 2016. Dan data sekunder yang merupakan data-data pendukung dalam menyelesaikan penelitian ini yaitu berupa buku, jurnal-jurnal terdahulu maupun internet (Annisa, Suprpto & Dzuhrina, 2020).

Menurut Sugiyono (2014: 224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Pengumpulan data melalui dua cara yaitu, Pertama, dokumentasi berupa musik video Exo "Lotto" yang telah diunduh melalui internet (*Youtube*). Dengan cara menonton dan mengamati secara teliti video tersebut, kemudian mencatat, memilih, dan menganalisisnya sesuai dengan model penelitian yang digunakan. Data diperoleh dari scene-scene dalam video tersebut. Kedua, studi kepustakaan (*Library Research*), dimana di dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dari berbagai literatur dan mempelajari buku-buku petunjuk teknis, jurnal, *website*, serta teori-teori yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian ini (Machmud, 2016).

Hasil dan Pembahasan

Adapaun hasil dan pembahasan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Semiotika

Istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani "*semeion*" yang berarti tanda atau "*seme*" yang berarti penafsiran tanda. Menurut Tinarbuko semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda supaya dapat mengetahui bagaimana tanda tersebut berfungsi dan menghasilkan suatu makna. Semiotika adalah salah satu cabang ilmu linguistik yang memiliki arti 'ilmu bahasa'. Kata linguistik sendiri berasal dari bahasa latin *lingua* yang berarti 'bahasa', dan seorang yang ahli dalam bidang linguistik disebut sebagai *linguis* yang artinya 'seorang ahli ilmu bahasa'. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa semiotika adalah pemaparan ilmu tentang tanda yang memiliki pesan tersendiri yang ingin disampaikan pada tujuannya (Indira & Komsiah, 2022).

2. Semiotika Roland Barthes

Semiotika Roland Barthes terdiri dari denotasi dan konotasi. Dimana konotasi ini nantinya akan menghasilkan mitos. *Signifier* (bentuk), merupakan segala sesuatu yang berbunyi atau menimbulkan suara, entah itu yang dikatakan, ditulis, maupun dibaca. Sedangkan *signified* (konsep),

yaitu konsep makna dari penanda. Jadi, petanda adalah bagaimana kita memaknai sebuah penanda tersebut. Adapun denotasi artinya adalah makna yang sebenarnya atau apa adanya. Sedangkan konotasi adalah makna yang dihubungkan dengan kebudayaan, disebut juga sebagai kata yang memiliki makna kiasan. Denotasi bersifat langsung dan pasti, sebaliknya konotasi bersifat tidak langsung dan tidak pasti. Kemudian ada juga mitos yang hanya mempresentasikan dari yang terlihat bukan dari yang sebenarnya.

3. Analisis Semiotika Roland Barthes pada Video Musik Exo Lotto

Gambar 1



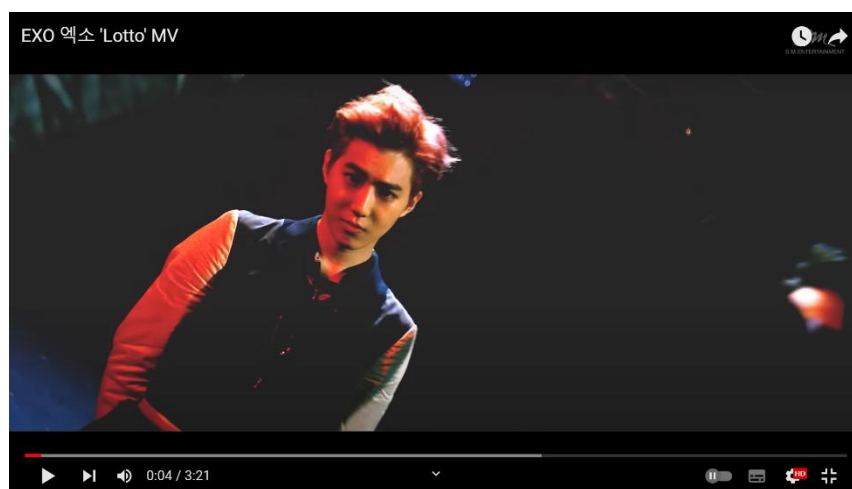
Gambar 2



Dimulai dari intro video musiknya, terlihat seorang perempuan yang sedang berlari dari sesuatu. Ekspresi takut yang tampak jelas di wajah

perempuan dan gambar kedua memperlihatkan perempuan yang melihat ke belakang seolah seperti sedang dikejar. Perempuan tersebut menggunakan gaun berwarna putih, dimana warna putih melambangkan kesucian dan kedamaian. Dapat kita lihat juga scene dalam gambar berwarna hitam putih, kedua warna tersebut menggambarkan tentang kebaikan dan keburukan. Hal ini berhubungan dengan video musik dengan cerita yang penuh dengan teka-teki dan alurnya sulit ditebak.

Gambar 3



Scene selanjutnya menampilkan Suho dengan sorotan lampu atau cahaya berwarna merah yang mengenai wajahnya. Seperti yang kita ketahui bahwa warna merah melambangkan keberanian, kekuatan, dan gairah. Identik juga dengan keburukan atau kekerasan, selain itu warna merah menandakan adanya bahaya. Dapat kita lihat juga raut wajah Suho, tatapannya sangat tegas dengan ekspresi yang misterius, seperti sedang menatap lawan musuhnya.

Gambar 4

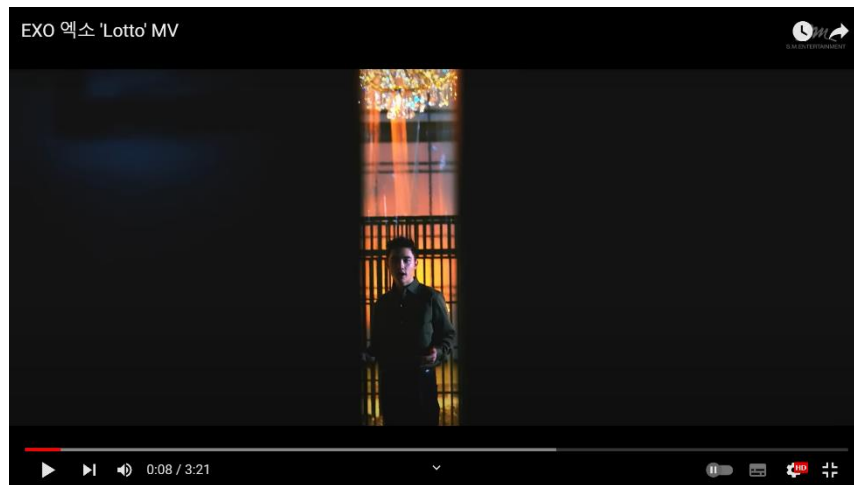


Gambar 5



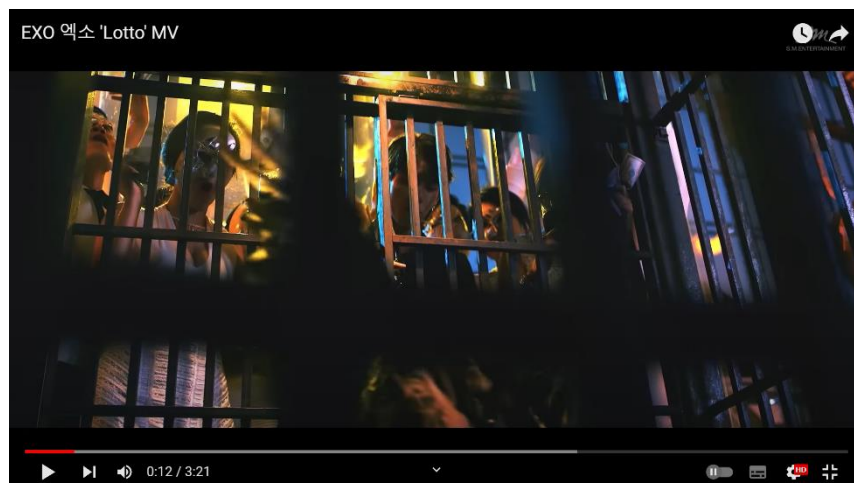
Dalam gambar pertama terlihat anggota Exo yang berdiri di bawah lampu gantung dengan latar berwarna hitam. Lampu gantung tersebut memberi kesan kemewahan. Sorotan cahaya berwarna merah yang menerpa wajah serius mereka, menunjukkan keberanian serta saling memberikan energi. Nampak Xiumin dan Baekhyun saling menatap satu sama lain, seperti saling memberi kekuatan. Warna hitam dalam scene ini sangat mendominasi, anggota Exo terlihat elegant, manly dan maskuline.

Gambar 6



Tampak sebuah pintu yang terbuka menampilkan sosok D.O yang sedang berdiri. Terdapat lampu berwarna emas serta sorotan cahaya berwarna kuning dan orange yang terlihat dalam celah tersebut. Emas identik dengan kekayaan, emas juga identik dengan perempuan. Jika seseorang memiliki emas yang banyak, maka status sosialnya pun terangkat derajatnya. Kilauan emas pada lampu dalam scene ini memberikan nuansa kemewahan dan berharga. Warna orange memberikan kehangatan dan semangat.

Gambar 7

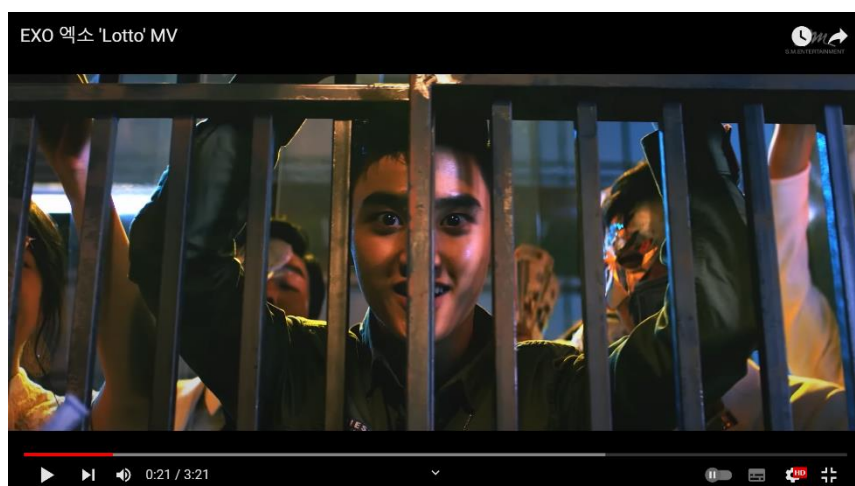


Gambar 8



Scene ini menampilkan Baekhyun dan para penjudi yang sedang menyaksikan dua ayam jantan bertarung di dalam sabung ayam. Ayam tersebut bertarung sampai mati sementara penonton memasang taruhan. Para tamu yang menggunakan pakaian putih dan memakai topeng, mereka semua ini kaya dan menghamburkan banyak uang. Kemewahan dan uang adalah penyamaran mereka.

Gambar 9



Ekspresi wajah D.O dalam scene ini tersirat kebahagiaan serta kepuasan. Raut wajahnya seperti takjub akan apa yang dilihatnya. Dalam scene tersebut sepertinya D.O sedang menyaksikan pertarungan ayam yang sebelumnya ditonton juga oleh Baekhyun dan para penjudi lainnya.

Gambar 10



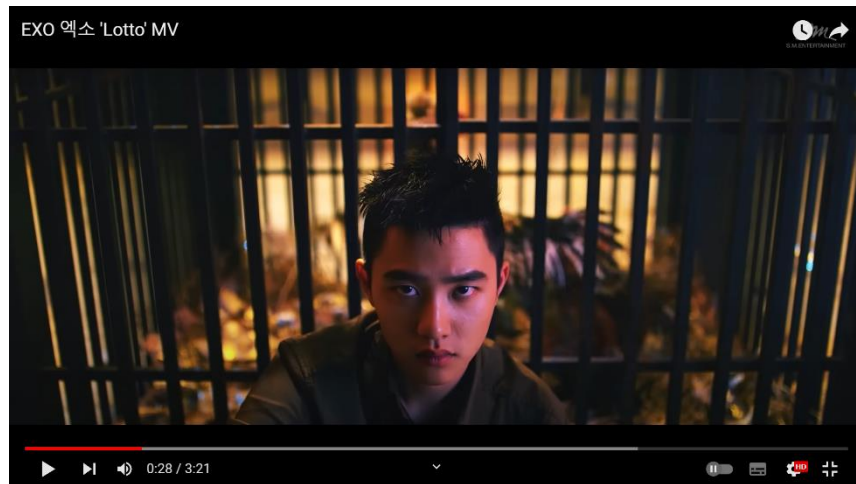
Scene ini menampilkan perempuan yang terdapat dalam intro di awal video tadi sedang dikejar oleh serigala. Perempuan itu berlari dengan tergesa dan disekelilingnya benar-benar sepi tidak ada siapapun. Seperti yang kita ketahui bahwa serigala merupakan binatang buas yang biasanya hidup di hutan, serigala juga memberi aura yang mengerikan sehingga manusia takut dan berusaha menjauh jika diterkam oleh serigala.

Gambar 11



Chip poker dan uang terlihat berhamburan di atas papan judi tersebut. Mereka menggunakan uang kertas \$100 Amerika yang diubah. Mata uang Amerika ini sering kali dikaitkan dengan keserakahan dan perjudian. Selain itu dapat kita lihat juga Benjamin Franklin diganti dengan gambar tengkorak. Tengkorak menandakan bahwa ini adalah uang kotor atau uang tersebut akan membawa kehancuran.

Gambar 12



Terlihat D.O membelakangi kandang sabung ayam. Hal ini beranggapan bahwa dua ayam jantan melambangkan dua sisi konflik, D.O terjebak di antara mereka. Dia merupakan agen ganda, terkait dengan kedua belah pihak. Ini hanya masalah memutuskan mana yang akan dipilih, D.O bertaruh di sisi mana yang akan muncul di atas.

Gambar 13



Dalam scene tersebut terlihat Chen yang tengah duduk dan para penjudi lainnya berdiri. Para penjudi menggunakan topeng dan menghamburkan uang, serta minuman alkohol yang menjadi santapan mereka. Biasanya seseorang yang minum alkohol saat sedang stres dan bahagia, selain itu alkohol juga identik dengan kebebasan.

Gambar 14



Baekhyun mengenakan perhiasan anting. Dalam masyarakat kita perhiasan diidentikkan dengan feminine, maka orang yang boleh memakai perhiasan hanya perempuan. Namun dalam video ini, menurut saya ia berupaya mematahkan stigma tersebut. setiap negara pasti memiliki pandangan yang beragam tentang perhiasan, dan menurut saya pribadi perhiasan tidak memiliki jenis kelamin.

Gambar 15



Gambar 16



Setelah dikejar serigala, perempuan tersebut pingsan. Seekor serigala mendekat dari setiap sisi, seolah-olah saat dia dikejar oleh satu serigala, dia berlari ke arah yang lain. Scene perempuan dan serigala menjadi salah satu scene dengan latar hitam putih. Terlihat seperti di dunia lain, lampu bersinar dari atas. Perempuan tersebut tergantung di udara dengan tali di tangannya. Tampak seperti dunia lain dan perempuan itu tidak berdaya dan dijadikan panjangan atau hadiah. Dapat diingat lagi bahwa cerita video ini tentang perjudian dan tidak jauh dari kata taruhan.

Gambar 17



Gambar 18



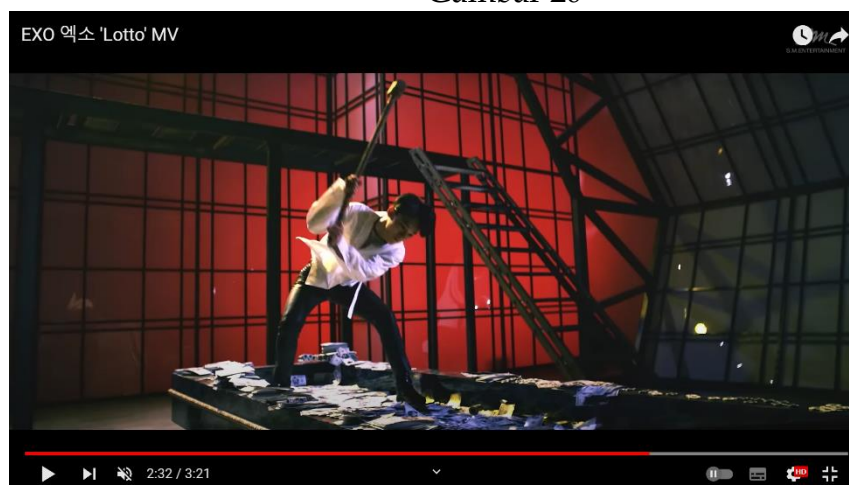
Scene ini menampilkan Suho dengan tumpukan uang yang banyak. Uang tersebut merupakan uang kotor hasil dari perjudian. Gambar kedua Suho membakar semua uang kotor tersebut, diduga bahwa uang itu milik para penjudi yang mengenakan pakaian putih dan topeng di wajahnya.

Gambar 19



Dalam gambar di atas menampilkan Suho yang sedang menyaksikan api, dimana scene sebelumnya terlihat Suho yang membakar uang tersebut. Warna merah dari api memiliki makna hasrat, gairah, dan keberanian. Gestur tubuh Suho mengisyaratkan kesenangan dan kepuasan.

Gambar 20



Dalam scene ini Chen berusaha untuk menghancurkan meja tempat perjudian serta uang yang berserakan di meja.

Kesimpulan

Semiotika adalah ilmu yang berkaitan dengan tanda. Tanda ini dapat berupa suara, ekspresi, tulisan, maupun gerakan. Dari petanda tersebut akan menghasilkan penanda, dimana penanda ini adalah makna dari suatu petanda, bagaimana kita memaknai petanda tersebut. Dalam teori semiotika Roland Barthes terdapat denotasi dan konotasi. Dalam konotasi akan menghasilkan sebuah mitos. Denotasi adalah makna sebenarnya atau apa adanya, bersifat pasti dan langsung. Sedangkan konotasi adalah makna yang dikaitkan dengan kebudayaan, memiliki makna kiasan, bersifat tidak pasti dan tidak langsung. Adapun mitos yang hanya mempresentasikan apa yang dilihat bukan yang sebenarnya. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah wawasan serta pengetahuan bagi para pembaca. Peneliti juga berharap bahwa penelitian ini bisa memberikan pemahaman untuk generasi muda serta masyarakat umum terhadap pesan-pesan moral dan juga nilai positif yang terdapat dalam video musik Exo Lotto. Saya menyadari bahwa artikel yang saya buat ini jauh dari kesempurnaan. Keterbatasan penelitian ini adalah tidak menganalisis terlalu detail dan banyak mengenai scene dalam video musik tersebut, hanya memaparkan apa yang terlintas dalam pikiran saya. Penelitian ini direkomendasikan untuk bahan rujukan bagi lembaga pendidikan yang berkaitan dengan kajian filsafat, semiotika, dan pemikiran. Secara Teoritis, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat menambah kajian wawasan dalam ilmu pengetahuan yang sebagaimana mestinya dan juga menambah referensi literatur untuk program studi aqidah dan filsafat islam Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung khususnya dalam



analisis semiotika. Secara Praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi kebaharuan mengenai teori semiotika Roland Barthes yang digunakan peneliti sebagai metode analisis untuk menemukan simbol-simbol, makna dan tanda dalam video musik. Peneliti juga berharap bahwa penelitian ini bisa memberikan pemahaman untuk generasi muda serta masyarakat umum terhadap pesan-pesan moral dan juga nilai positif yang terdapat dalam video musik Exo Lotto.

Daftar Pustaka

- Alicia Dewi Wulandari, M. (2021). Jurnal Representasi Identitas Remaja dalam Video Musik Boy Group Korea Selatan "Nct Dream" (Analisis Semiotika).
- Annisa, D., Oktaviani, R., Suprpto, B., & Dzuhrina, I. (2020). Analisis Semiotik Video Klip Bts "Blood, Sweat And Tears" Sebagai Representasi Masa Muda. <https://doi.org/10.36379/estetika.v1i1>
- Emilie, T. (2012). Emilie 2012.
- Heryanti. (2021). Pesan Moral dalam Film Ajari Aku Islam (Analisis Semiotika Roland Barthes).
- Indira, D., & Komsiah, S. (2022). Analisis Semiotika Pada Musik Video Bts Permission To Dance Di Cd Album. Jurnal Ilmu Komunikasi, 2022(2).
- Muslimin, M. (2016). 872-2438-1-PB.
- Wibisono, P., & Sari, D. Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh Dan Misbach Yusa Bira. Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi, 1(1), 30-43.