

**ANALISIS SEMIOTIKA *SELF-ESTEEM* DALAM VIDEO
KLIP “*MY PACE*” KARYA STRAY KIDS**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan
Informatika**

**Oleh:
MAYSALISUDARWATI
L100180073**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

**ANALISIS SEMIOTIKA *SELF-ESTEEM* DALAM
VIDEO KLIP “*MY PACE*” KARYA STRAY KIDS**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

MAYSALI SUDARWATI

L100180073

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen
Pembimbing



Yanti Haryanti, S.Pd., M.A.

NIK.851

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS SEMIOTIKA *SELF-ESTEEM* DALAM VIDEO KLIP
“*MY PACE*” KARYA STRAY KIDS

OLEH
MAYSALI SUDARWATI
L100180073

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 21 Juli 2022
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Yanti Haryanti, S.Pd., M.A. (.....)
(Ketua Dewan Penguji)
2. Rina Sari Kusuma, S.Sos., M.I.Kom. (.....)
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Agus Triyono, M.Si. (.....)
(Anggota II Dewan Penguji)

Dekan,

Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK. 881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 07 Juli 2022

Penulis



MAYSALI SUDARWATI

L100180073

ANALISIS SEMIOTIKA *SELF-ESTEEM* DALAM VIDEO KLIP “*MYPACE*” KARYA STRAY KIDS

Abstrak

Self-esteem merupakan evaluasi diri atas kemampuan, kepentingan, dan keberhargaan diri. Remaja saat ini mengalami naik dan turun *self-esteem*. Secara tidak sadar, remaja melakukan perbandingan sosial ketika melakukan interaksi sosial. Tinggi rendahnya *self-esteem* dapat disebabkan karena adanya perbandingan sosial. *Self-esteem* juga memiliki kaitan yang signifikan dengan kesehatan mental seseorang. Representasi merupakan perwakilan dari hasil penyeleksian terhadap hal-hal yang dianggap penting sehingga hal lain diabaikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi *self-esteem* dalam video klip *My Pace* karya Stray Kids. Metode dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Validasi data penelitian menggunakan teknik triangulasi metode. Teknik pengambilan sample dilakukan dengan *purposive sampling*. Pengambilan data dilakukan dengan dokumentasi dan studi literatur. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis semiotika Roland Barthes dengan menggunakan *filling system*, mengelompokkan data ke dalam kategori. Hasil penelitian ini menunjukkan 10 adegan yang merepresentasikan *self-esteem*. *Self-esteem* tinggi ditunjukkan dengan perilaku optimis dan *self-esteem* rendah dengan perilaku pesimis. Dalam video klip juga menunjukkan bahwa remaja mengalami pergejolan *self-esteem* karena harus memenuhi standar konstruk kesuksesan dari masyarakat.

Kata Kunci: representasi, *self-esteem*

Abstract

Self-esteem is a self-evaluation of abilities, significancies, and self-worths. Nowadays, teenagers are having their up and down toward their self-esteem. Teenagers unintentionally do social comparison while socializing. The low and high self-esteem can be caused by upper social comparison. Self-esteem also has a significant relation with individual's mental health. Representation is the representative of the important selected results while other things are being ignored. This research aims to determine the representation of self-esteem in music video *My pace* by Stray Kids. The methode of this research is descriptive qualitative. The data validation uses riangulation of sources. The sampling technique is purposive sampling. The data collection uses documentation and literature study. Filling system is used to analyse the collected data and to gather them into the specific category. The results of this research show that there are 10 scenes which represent self-esteem. High self-esteem is idicated by optimism while the low self-esteem is indicated by pessimism. The video clip also finds that teenagers experience self-esteem flutuactions because they have to meet the standard of successful from society.

Keywords: representation, self-esteem

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Studi mengenai hubungan antara *self-esteem* dengan *anxiety* sangat sedikit. Tetapi telah diketahui bahwa *self-esteem* yang rendah memiliki hubungan timbal balik yang negatif dengan *anxiety*. *Self-esteem* yang rendah berkontribusi terhadap kecemasan, depresi, dan perasaan ingin bunuh diri (Nguyen et al. (2019). Pada studi yang dilakukan oleh Djamahar et al. (2020) terhadap mahasiswa tingkat akhir mengemukakan bahwa seseorang dengan *self-esteem* yang tinggi akan mampu menghadapi tantangan emosi negatif termasuk depresi, kecemasan, dan stress. Sedangkan mahasiswa dengan *self-esteem* yang rendah akan merasa tidak mampu menyelesaikan tuntutan tugas sehingga akan melakukan penundaan dalam mengerjakan tugas. Kemudian pada penelitian Manna et al. (2016), menyimpulkan bahwa efek dari *self-esteem* terhadap depresi dan kecemasan lebih tinggi daripada efek kecemasan dan depresi terhadap *self-esteem*.

Penelitian terdahulu menemukan hubungan yang kuat antara tekanan akademik dan stress, depresi, *anxiety*, *low self-esteem*, dan pemikiran untuk bunuh diri di antara siswa dan remaja (Nguyen et al., 2019). Akibat dari rendahnya *self-esteem* yang dimiliki oleh seorang remaja, maka remaja tersebut akan memunculkan penyimpangan perilaku. Santrock menyebutkan beberapa bentuk penyimpangan perilaku yang diakibatkan oleh rendahnya *self-esteem*, di antara yaitu gangguan pola makan, kenakalan remaja, depresi, dan masalah penyesuaian diri (Putra, 2018). Merujuk pada penelitian Lee & Lee (2012) yang menemukan bahwa kenakalan remaja memiliki kaitan yang negatif dengan pertumbuhan *self-esteem*.

Dengan adanya dampak negatif dari rendahnya *self-esteem* maka perlu diupayakan cara untuk mengatasi. Dalam beberapa kasus, mendengarkan musik akan membuat seorang individu melakukan evaluasi diri dan dari hal tersebut akan mengurangi kecemasan, kemudian mendengarkan lagu yang memotivasi akan dapat meningkatkan *self-esteem* (Elvers, 2016).

Hubungan antara lagu dengan *self-esteem* dijelaskan oleh Elvers (dalam Hajar et al., 2019), dijelaskan bahwa ketika penyanyi membawakan lagu yang mengekspresikan sisi positif mereka, pendengar akan menaruh rasa empati dan merefleksikan lagu tersebut ke dalam dirinya. Namun di sisi lain, penyanyi tidak hanya

mengekspresikan pandangan *self-esteem* yang tinggi. Kunto Aji salah satu penyanyi solo dari Indonesia, menulis lagu yang mengekspresikan dirinya. Disadur dari Antara News (2018), Kunto Aji menempatkan dirinya mengalami hal yang tertulis dalam lagunya. Begitupun dengan Stray Kids, Bangchan sebagai ketua atau *leader* Stray Kids pada V Live Chan's Room (2019) bercerita mengenai bagaimana cara menghilangkan kecemasan (*anxiety*). Pada V Live tersebut, Bangchan menyatakan bahwa salah satu anggotanya mengalami *social anxiety*. Melalui lagunya, Stray Kids dapat memberikan pandangan dirinya mengenai *anxiety*.

Lagu *My pace* karya Stray Kids sendiri dirilis pada tahun 2018 dan masuk ke dalam mini album "*I am Who*" dan dijadikan sebagai *title track*. Mini album tersebut hingga pada tahun keempat perilisannya (2018-2022) masih bertengger di *Circle Chart* (sebelumnya Gaon Chart) di urutan ke-70. Sebagai *title track*, lagu *My pace* dipromosikan lebih gencar, ditandai dengan penampilan Stray Kids yang membawakan lagu tersebut di beberapa stasiun televisi Korea Selatan. Hingga pada Juli 2022, video klip *My Pace* di Youtube telah ditonton sebanyak 110,111,744 kali.

Stray Kids, salah satu musisi dari Korea Selatan yang dinaungi oleh agensi hiburan JYP debut pada tahun 2018. Dengan beranggotakan 8 orang, pada tahun 2021 Stray Kids telah memenangkan kompetisi Kingdom: The Legendary War yang diselenggarakan oleh Mnet. Stray Kids juga memiliki lagu-lagu yang penuh makna dan sangat menginspirasi pendengarnya (Temali, 2019). Lirik-lirik pada lagunya mampu memberikan dorongan dan motivasi kepada pendengarnya, sehingga memiliki *self-esteem* yang lebih tinggi. Seperti yang diungkapkan oleh Rezende (2020), lirik pada lagu-lagu Stray Kids membicarakan mengenai kesulitan dalam menghadapi kehidupan. Lagu tersebut akan mendorong pendengar untuk merefleksikannya ke dalam dirinya. Selain melalui lirik, video yang ditampilkan juga dapat memberikan pesan lain.

Berbekal dari pendapat Temali dan Rezende, peneliti meyakini bahwa lagu Stray Kids membawa pesan-pesan tertentu. Namun, hingga saat ini penelitian ilmiah mengenai lagu maupun video klip *My pace* belum ditemukan, sehingga peneliti berupaya untuk menemukan atau memberikan validasi terhadap video klip *My pace* yang dipopulerkan oleh Stray Kids. Kemudian dalam video klip *You In Me* yang dipopulerkan oleh K.A.R.D, video klip tersebut menggambarkan *toxic relationship* antara perempuan dan laki-laki ketika menjalani hubungan asmara (Putri & Putri, 2020),

sehingga mengarahkan peneliti untuk mencari tahu lebih dalam berkenaan dengan pesan- pesan yang ada dalam video klip *My pace*.

Penelitian akan difokuskan pada pesan *self-esteem* yang disampaikan dalam video klip *Stray Kids "My pace"*. Untuk mengungkap pesan *self-esteem* pada video tersebut, peneliti akan melakukan analisis deskriptif dengan menggunakan Teori Semiotika Roland Barthes dan identifikasi *self-esteem*. Penelitian ini merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Kodri (2016) dengan judul "Representasi Maskulinitas Boyband Shinee Dalam Video Klip Ring Ding Dong Melalui Analisis Semiotika". Penelitian tersebut memaparkan mengenai konsep representasi maskulinitas dengan melihat adegan dan konten visual dari video klip. Kemudian dalam penelitian Hugo & Ilona (2016) yang menganalisis lagu tradisional Batak Toba disimpulkan bahwa lirik dalam lagu tersebut memiliki pesan pengakuan seorang anak terhadap ibunya yang telah membesarkannya hingga menjadi seorang yang sukses. Kedua penelitian tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik analisis semiotika. Selanjutnya merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Naike (2017) yang meneliti Hubungan Harga Diri (*Self Esteem*) Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 2 Batusangkar.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, sebuah video atau lagu dapat dianalisis sehingga pesan tersirat akan terkuak dengan mengaitkannya pada teori lain. Uraian di atas mendorong peneliti untuk mengetahui bagaimana representasi *self-esteem* yang disampaikan oleh Stray Kids melalui video klip "*My pace*"?

1.2. Representasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2022), representasi adalah perbuatan mewakili, keadaan diwakili, apa yang diwakili atau perwakilan. Menurut Mulyana, representasi merupakan gambaran suatu hal dalam kehidupan yang disampaikan melalui suatu media (Wirianto & Girsang, 2016). Seperti film atau video, media tersebut dapat menjadi sebuah perantara untuk menunjukkan representasi. David Croteau dan William Hoyness dalam Wirianto & Girsang (2016) menyatakan bahwa representasi dihasilkan dari proses seleksi terhadap hal-hal yang dianggap penting sehingga hal lain diabaikan.

Dalam teori Representasi, sistem representasi dipetakan ke dalam dua bagian utama. Bagian pertama adalah *mental representations*. *Mental representations* merupakan subyektif dari masing- masing individu dalam memberikan makna terhadap suatu hal. Makna yang didapatkan hanyaberupa ide dalam pikiran seseorang. Bagian

kedua adalah bahasa, bahasa merupakan proses kedua yang terlibat dalam pemberian makna terhadap suatu hal sehingga ide pikiran dapat disampaikan (Hall, 2013).

Dalam teori Representasi juga terdapat beberapa pendekatan, yaitu pendekatan reflektif, pendekatan intensional, dan pendekatan konstruktivis. Pendekatan reflektif berarti bahwa bahasa digunakan sebagai cermin untuk merefleksikan makna sebenarnya seperti yang telah ada di dunia. Kemudian pendekatan intensional menyatakan bahwa penggunaan bahasa bertujuan untuk mengekspresikan cara pandang seseorang terhadap dunia dengan melalui cara yang unik. Akan tetapi, poin utama dari bahasa adalah untuk berkomunikasi sehingga cara unik seseorang dalam memandang dunia akan dinegosiasikan berdasarkan sistem sosial. Sedangkan menurut pendekatan konstruktivitas, seseorang tidak dapat memastikan makna dari sebuah bahasa, karena makna tersebut didapatkan dari hasil konstruksi bahasa (Hall, 2013).

Dari pemaparan di atas, representasi dapat diartikan sebagai cerminan dari suatu hal. Unsur cerita dalam film biasanya merupakan cerminan diri dari seseorang di dalam kehidupannya atau impian yang ingin digapai seseorang (Paramita & Chaniago, 2018). Dalam video klip *My pace*, StrayKids melalui berbagai tanda dan bahasa berusaha membangun makna mengenai *self-esteem* yang dimiliki oleh individu terutama dari generasinya yaitu remaja.

1.3. Self-Esteem

Teori Konsep Diri termasuk ke dalam bagian komunikasi interpersonal. Konsep diri merupakan penilaian terhadap dirinya sendiri baik secara psikologis, fisik, ataupun sosial. Konsep diri dapat menunjukkan seberapa cinta seorang individu terhadap diri mereka. Myers menyatakan bahwa konsep diri dapat bersumber dari harga diri (*self-esteem*), dan Rosenberg menyatakan bahwa *self-esteem* terbentuk dari penilaian terhadap diri sendiri (*reflected appraisals*) dan perbandingan sosial (*social comparison*) (Srisayekti & Setiady, 2015).

Tinggi rendahnya *self-esteem* merujuk pada penilaian atas dirinya. Menurut Wahidah & Adam (2019), *self-esteem* merupakan penilaian secara menyeluruh individu atas keberhargaan dirinya sebagai hasil interaksi antara kemampuan dan keberhargaan diri yang diperoleh setelah melewati rangkaian proses antara individu dan lingkungannya. Bentuk evaluasi yang dilakukan terhadap dirinya sendiri tersebut dapat berupa penilaian positif ataupun negatif. Coopersmith (Handayani, 2008)

menyatakan bahwa *self-esteem* merujuk pada penilaian terhadap diri sendiri baik secara positif ataupun negatif dalam meyakini kemampuan, kepentingan, keberhasilan, dan keberhargaan diri, yang ditunjukkan dalam tingkah laku sehari-harinya.

Felker (dalam Aini, 2018) menyebutkan tiga komponen *self-esteem*, yang berupa *feeling of competence*, *feeling of belonging*, dan *feeling of worth*. *Feeling of competence* yaitu perasaan mampu menyelesaikan apa yang diharapkannya. Ketika seorang individu berhasil menyelesaikan hal yang diharapkannya, maka individu tersebut akan memberikan respon positif kepada dirinya. Apabila individu tersebut tidak dapat menyelesaikannya, maka respon negatif akan diberikan kepada dirinya sendiri. *Feeling of belonging* adalah perasaan individu menjadi bagian dari suatu kelompok dan diterima oleh kelompok tersebut. Ketika individu tersebut merasa menjadi bagian dari kelompok tersebut, dirinya akan memberikan respon positif terhadap diri sendiri. Apabila individu tersebut merasa tidak diterima atau terasingkan dari kelompok tersebut, dirinya akan memberikan respon negatif. Kemudian *feeling of worth* yaitu perasaan bahwa dirinya berharga dan pantas atas suatu hal. Individu yang merasa bahwa dirinya berharga dan pantas atas suatu hal, ia akan memberikan respon positif terhadap dirinya. Akan tetapi ketika individu tersebut tidak merasa berharga dan pantas, individu tersebut akan merespon negatif terhadap dirinya.

Coopersmith (Handayani, 2008) menyebutkan beberapa karakteristik seseorang yang memiliki *self-esteem* rendah, di antaranya yaitu mempunyai rasa rendah diri, perasaan takut dalam membangun hubungan sosial, merasa dikucilkan, dan kurang mampu untuk berekspresi. Pada sebagian besar remaja, *self-esteem* yang rendah dapat memicu munculnya perilaku menyimpang, seperti: depresi, gangguan pola makan, kenakalan remaja, dan berbagai masalah penyesuaian diri (Santrock dalam Putra, 2018). Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Nguyen et al. (2019) menemukan bahwa *self-esteem* yang rendah dapat memicu kecemasan (*anxiety*), depresi (*depression*), dan rasa ingin bunuh diri (*suicide*). Sedangkan *self-esteem* yang tinggi memiliki komponen-komponen *self-esteem* seperti yang dituliskan oleh Felker (dalam Aini, 2018) yang berupa *feeling of belonging*, *feeling of competence*, dan *feeling of worth*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Naike (2017) menunjukkan data respon negatif dan positif terhadap komponen *self-esteem*. Stray Kids sebagai pembawa lagu *My pace* memberikan sudut pandang mengenai diri mereka sendiri (Stray Kids)

kemudian mengkomunikasikan pesan kepada komunikan.

1.4. Semiotika

Penggunaan istilah semiotika menurut Sobur ditujukan untuk memahami makna atau arti dari suatu tanda (Paramita & Chaniago, 2018). Selain itu, semiotika memandang permasalahan dalam komunikasi sering kali diakibatkan karena adanya perbedaan dalam memaknai kode-kode yang muncul di tengah masyarakat (Aritonang & Doho, 2019). Pemaknaan terhadap kode-kode didapatkan melalui proses signifikasi yang berupa denotasi dan konotasi, sesuai dengan semiotika yang dianut oleh Roland Barthes (Claranita & Loisa, 2019).

Denotasi merupakan proses signifikasi tahap pertama. Proses denotasi biasanya berpedoman pada aspek bahasa yang terucap atau tertangkap oleh keindraan. Konotatif merupakan interaksi dari makna denotatif dengan segala gambar atau pengalaman yang muncul saat petanda bertemu dengan indera (Aritonang & Doho, 2019). Petanda akan bersinggungan dengan emosi dan budaya pembaca sehingga pemaknaan akan subjektif. Pada “api” maka denotasi yang didapatkan adalah api, sedangkan konotasi pemaknaan dari api dapat berupa keberanian, semangat, ataupun bahaya. Pemaknaan dari konotasi api tersebut didapatkan dari keaktifan pembaca dalam memaknainya.

Pada teori Semiotika Barthes, suatu tanda memiliki mitos yang terhubung dengan kebudayaan. Putri & Putri (2020) mengartikan mitos sebagai penghubung antara tanda dengan nilai- nilai budaya, kejadian bersejarah, sikap, norma, dan kepercayaan dari masyarakat. Selain itu, mitos dijelaskan sebagai kejadian yang terus menerus terulang dalam suatu kelompok atau organisasi yang pada akhirnya diakui sebagai bagian dari budaya kelompok atau organisasi tersebut (Lestari, 2019).

1.5. Pemaknaan Kesuksesan

Rosernberg mengatakan bahwa pengakuan terhadap kemampuan hanya dapat dibuat dengan standard, kriteria, dan frame yang ditawarkan oleh kultur dan dipengaruhi oleh sistem sosial (DeAngelis, 2018). Penelitian yang dilakukan di Rusia (Karabanova & Bukhalenkova, 2016) mengklasifikasikan definisi sukses sebagai berikut, 1. Sukses adalah pengakuan bakat, kemampuan, dan kepintaran seseorang oleh publik, 2. Sukses adalah dikenalnya oleh lembaga yang sesuai dengan bidang individu tersebut, 3. Sukses adalah mengatasi dan *self-determination* terhadap kesulitan, 4. Sukses adalah mendapatkan kebahagiaan dari proses.

Di Amerika Serikat, terdapat ideologi berkaitan dengan pencapaian. Ideologi tersebut mengatakan bahwa mereka yang gagal di kehidupan modern yang telah terkonstruksi, harus bertanggung jawab atas kegagalannya sendiri. Karena jarak pencapaian dan aspirasi antar masing-masing individu tidak dapat dijumpai, seseorang akan merasa terasingkan dan tidak berdaya untuk mengubah jalan hidupnya (DeAngelis, 2018). Pada penelitian yang dilakukan oleh Mac Intosh et al., (2020) tiga inisial sukses digunakan oleh anak muda dalam mendefinisikan sukses, yaitu mencapai tujuan, bekerja keras, dan mendapatkan pendidikan.

Lee Jaeyeol mengungkapkan bahwa Korea Selatan adalah negara yang mengedepankan sukses, masyarakat kemudian hanya memikirkan kesuksesan, pencapaian, dan menjadikan situasi yang kompetitif (S. Lee, 2019). Dengan situasi yang kompetitif, masyarakat akan mengalami tekanan. Anak muda di Korea Selatan merasakan stress diakibatkan adanya tekanan akademik dan lingkungan keluarga (Park et al., 2018). Tekanan akademik yang dirasakan siswa menengah atas di Korea Selatan menyebabkan stress karena di Korea Selatan, pergi ke universitas unggul merupakan tujuan besar mereka. Dengan berhasil menjadi mahasiswa universitas unggul, mereka akan mampu untuk mengamankan masa depan mereka seperti pekerjaan yang layak, status sosial yang tinggi, dan pernikahan yang harmonis (Park et al., 2018). Seperti yang diungkapkan oleh Rosenberg (DeAngelis, 2018) bahwa pengakuan terhadap pencapaian seseorang dibuat oleh kultur dan sistem sosial, sehingga pemaknaan terhadap sukses akan berbeda-beda. Secara umum, pemaknaan terhadap sukses adalah kemampuan seseorang dalam mencapai tujuannya sesuai dengan kultur dan sistem sosial yang mereka tempati. Jika meraih tujuan adalah bentuk kesuksesan, maka bentuk kesuksesan setiap individu akan berbeda-beda karena tujuan antar individu berbeda.

1.6. Sinematografi

Menurut Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia, sinematografi adalah ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar film dengan menggunakan alat perekam (Risata & Maulana, 2016). Sedangkan menurut Mascelli (dalam Junaedi et al., 2018), sinematografi merupakan pengaturan terhadap pencahayaan dan kamera yang digunakan untuk menangkap gambar untuk menghasilkan produk sinema. Dengan menggunakan kaidah sinematografi, tanda yang tertangkap oleh kamera akan menjadi sebuah pesan.

Dalam sinematografi, terdapat berbagai jenis pengambilan gambar. Berger (Kosala, 2018) menjelaskan jenis-jenis pengambilan gambar tersebut. *Extreme Close Up*, merupakan jenis pengambilan gambar sebesar mungkin sehingga detail objek dapat terlihat. Tujuan dari pengambilan gambar tersebut adalah untuk menciptakan kesan kedekatan dan detail. *Close Up*, merupakan jenis pengambilan gambar dari jarak dekat yang menonjolkan kepala, bahu, atau pemandangan dari jarak dekat. Pengambilan gambar tersebut akan memunculkan kesan keintiman dan menunjukkan emosi dari ekspresi wajah. *Medium Close Up*, mengambil gambar dari kepala hingga dada. Pengambilan gambar tersebut akan mempertegas profil karakter dari tokoh. *Big Close Up*, jenis pengambilan gambar daerah kepala yang menyoroti ekspresi wajah, sehingga kesan emosi dan dramatis akan muncul.

Jenis pengambilan gambar selanjutnya adalah *Medium Shot*. Gambar diambil dari kepalahingga pinggang sehingga dapat menunjukkan emosi objek. *Long Shot*, jenis pengambilan gambar yang mencakup objek dan latar dari objek. Pengambilan gambar tersebut memberikan dapat membuat subjek memahami konteks. *Extreme Long Shot*, pengambilan gambar melebihi *long shot* dengan menunjukkan lingkungan objek sehingga konteks bisa didapatkan.

2. METODE

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah deksriptif kualitatif. Penggunaan metode tersebut ditujukan untuk menjelaskan secara mendalam terhadap data kolektif yang telah dikumpulkan. Sumber data penelitian berupa data primer dan data sekunder. Data primer berupa video klip Stray Kids “*My pace*” yang diunggah di akun Youtube Stray Kids pada tanggal 6 Agustus 2018. Kemudian data sekunder diambil melalui studi literatur dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi dan studi literatur. Dokumentasi dilakukan dengan pencatatan adegan video klip dengan *subtitle* berbahasa Inggris, dan studi literatur dengan mengakses berbagai pustaka yang mendukung penelitian.

Populasi dari penelitian adalah video klip My Pace. Teknik sampling yang akan digunakan adalah *purposive sampling* dengan pengambilan sampel ditentukan secara khusus oleh peneliti. Sampel yang digunakan adalah beberapa adegan dalam video klip, dengan pemilihan *subtitle* berbahasa Inggris. Pemilihan lagu *My pace* didasarkan atas

pertimbangan adanya kata “*anxiety*” dalam lagu tersebut sehingga relevan dengan konsep *self-esteem*. Video klip menjadi subjek dalam penelitian, sedangkan objek penelitian adalah pesan dalam video klip. Teknik analisis data yang digunakan adalah semiotika dengan koding data menggunakan *filling system*. pengelompokan data dibedakan ke dalam *adegan* dan tiga komponen *self-esteem*, kemudian diinterpretasikan sesuai dengan teori *self-esteem*. *Filling system* adalah teknik analisis data dengan mengelompokkan data ke dalam kategori-kategori tertentu (Kriyantono, 2012).

Tabel 1. Peta Tanda Roland Barthes

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
4. Conotative Signifier (Penanda Konotatif)	5. Conotative Signified (Petanda Konotatif)
6. Conotative Sign (Tanda Konotatif)	

Sumber: Paul Cobley dan Litza Jansz (Aritonang & Doho, 2019)

Pada tabel di atas didapatkan arti bahwa tanda semiotika terdiri dari penanda dan petanda. Tanda denotatif didapatkan dari penanda dan petanda denotatif, kemudian tanda denotatif tersebut juga merupakan penanda konotatif. Penanda konotatif dan petanda konotatif akan menghasilkan tanda konotatif.

Dalam mengungkap tanda pada video klip, peneliti menggunakan teknik analisis semiotika dari Roland Barthes, yaitu dengan melakukan pencarian tanda denotasi, konotasi, dan mitos yang kemudian dikaitkan dengan Teori *Self-Esteem*. Tanda semiotika dalam video klip dapat berupa lirik, properti, model, tingkah laku, warna dan sebagainya. Uji keabsahan data akan dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pengumpulan data absah melalui pendekatan metode yang berbeda (Bachri, 2010). Teknik triangulasi yang akan mendukung penelitian ini adalah triangulasi sumber yang didapatkan melalui dokumentasi dan studi literatur. Data penelitian ini akan dikumpulkan melalui dokumentasi, dan studi literatur.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian, peneliti menemukan sepuluh adegan yang menjadi representasi *self-esteem* dalam video klip *My pace* karya dari Stray Kids. Video dengan durasi 3 menit 47 detik menayangkan empat adegan yang merepresentasikan *self-esteem* tinggi, dan enam adegan yang merepresentasikan *self-esteem* rendah.



Gambar 1. Adegan 1 Persiapan di garis awal untuk memulai perlombaan

Pada adegan tersebut menampilkan sebuah rekaman CCTV yang berlatar warna hijau, juga menunjukkan beberapa orang menaiki sepeda atau dengan tanpa sepeda tengah menunggu untuk mulai berlari di sebuah lintasan. Video diambil dengan teknik *high angle* dan *extreme long shot* untuk mendapatkan gambar dari properti dan para aktornya. Selanjutnya pada Adegan 1 menunjukkan beberapa orang tertangkap kamera CCTV termasuk anggota Stray Kids yang masih remaja berada di terowongan yang diubah menjadi lintasan. Mereka berdiri dengan mengepalkan tangan dan bersiap untuk melangkah. Mitosnya, warna hijau yang muncul memberikan arti bahwa mereka telah siap bergerak atau berprogres secara aman. Warna hijau diartikan sebagai tanda untuk mulai atau tanda aman untuk berjalan seperti halnya warna hijau pada lampu apill, yang mengintruksikan untuk berjalan (Lestari, 2019). Tanda aman tersebut juga menjadi tanda bahwa mereka memiliki keyakinan siap bersaing dengan rasa percaya diri. Pada Adegan 1, didapatkan respon positif terhadap *feeling of competence*. Hal tersebut didasarkan pada konotasi yang menunjukkan bahwa mereka siap. Kesiapan diri mereka dalam menghadapi tantangan dihadapi dengan selalu memikirkan kemampuan diri mereka tanpa memandang rendah diri mereka.

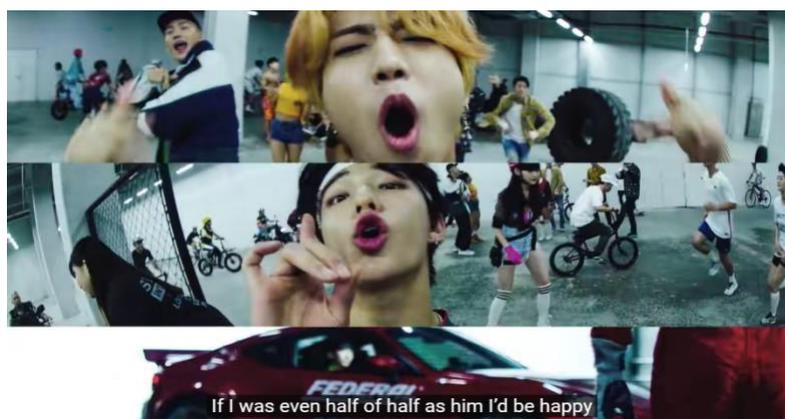


Gambar 2. Adegan 2 Han melihat seseorang yang bertubuh kekar

Adegan selanjutnya menampilkan tanda denotasi di mana Han salah satu anggota Stray Kids melihat seseorang yang melepas pakaiannya dan menunjukkan tubuh kekarnya. Ketika Han yang berpakaian tertutup tanpa mengekspos tubuhnya, melihat orang kekar tersebut, dia melihat dengan mata melebar dan mulut yang terbuka lebar. Pada adegan tersebut juga lirik “*I want to be like him, I’m jealous. Yes I’m jealous. Yes I’m* (Aku ingin menjadi seperti dirinya. Aku iri, benar Aku iri. Memang benar)” ditampilkan. Pengambilan adegan dilakukan dengan *medium shot* sehingga dapat menyoroti ekspresi dan detail yang dibuat oleh Han dan orang bertubuh kekar.

Konotasi yang ada dalam Adegan 2 adalah Han melihat orang lain dengan menunjukkan ekspresi wajah menganga dengan mulut lebar yang menandakan bahwa dia terkagum dengan kekuatan orang tersebut. Berdasarkan Knapp et al. (2012), perpaduan ekspresi bahagia dapat terlihat dari mata yang terbuka lebar, menganga, serta dahi dan alis yang terangkat. Han yang melihat orang lain bertubuh besar dan memiliki otot yang kekar menjadi kagum karena dia sendiri tidak memiliki bentuk badan yang sama. Jika Han memiliki *self-esteem* yang tinggi, maka dia cenderung untuk ikut aktif mengikuti hal yang dilakukan oleh orang kuat tersebut. Akan tetapi, Han merasa inferior dan pasif dengan lingkungannya. Seperti yang dikatakan oleh Coopersmith bahwa seseorang yang memiliki *self-esteem* rendah cenderung pasif dengan lingkungannya (Handayani, 2008). Mitos dalam sosial adalah pencapaian antar teman sebaya adalah sama. Dalam situasi Adegan 2 tersebut, Han telah melakukan perbandingan sosial (*social comparison*) antara pencapaian yang telah mereka dapatkan. Tindakan tersebut dapat memberikan efek positif dan negatif ke dalam diri Han. Dalam beberapa hal, efek negatif dari membandingkan diri berupa rasa cemburu. Rasa cemburu yang dirasakan

akan menyebabkan sikap rendah diri dan mengakibatkan turunnya *self-esteem* (Putra, 2018). Selain itu, Han secara langsung menyatakan rasa irinya melalui lirik “*I’m jealous*”. Diterjemahkan dari Google penerjemah, kata ‘*jealous*’ berarti ‘cemburu’, kemudian berdasarkan KBBI (2022), kata cemburu diartikan sebagai perasaan curiga, iri hati, tidak atau kurang senang melihat orang lain beruntung dan sebagainya; sirik; iri. Dari tanda tersebut, didapatkan makna bahwa adanya respon negatif terhadap *feeling of competence* dan *feeling of worth*.



Gambar 3. Adegan 3 Tiga anggota Stray Kids tidak melakukan persiapan

Denotasi yang muncul pada adegan selanjutnya adalah terlihat tiga anggota Stray Kids muncul dalam satu frame dengan latar yang berbeda. Tiga anggota tersebut adalah Han, Hyunjin, dan Changbin. Latar Han dan Hyunjin memiliki kesamaan yaitu menunjukkan orang-orang yang sedang bersiap atau berlatih untuk mengikuti perlombaan lari, sedangkan latar Changbin adalah dia berada di dalam mobil dan terlihat seorang pembalap mendekatinya. Dalam satu adegan terdapat dua teknik pengambilan gambar. Potongan gambar Han dan Hyunjin menggunakan jenis pengambilan gambar *big close up* namun dengan *wide angle*, sehingga ekspresi kesal yang dibuat oleh Han dan Hyunjin terlihat jelas. *Wide angle* pada potongan gambar tersebut menjadikan area sekitar Han dan Hyunjin terlihat. Area tersebut adalah lingkungan yang sedang mereka diami. Konotasi dari potongan gambar tersebut adalah ketika orang-orang melakukan persiapan, anggota Stray Kids tersebut memilih untuk membandingkan diri mereka dengan orang lain. Lirik yang ditampilkan adalah “*If I was even half of half as him I’d be happy* (Bahkan jika Aku hanya setengah dari setengahnya dia, Aku akan bahagia)”. Terlihat para peserta melakukan pemanasan atau persiapan untuk mengikuti pacuan dengan menggunakan alat penunjangnya masing-masing. Orang-orang menggunakan

sepeda, sepatu roda, sepatu lari, dan mobil sebagai alat penunjangnya. Alat penunjang tersebut dapat dimanfaatkan untuk menambah laju atau kekuatan ketika seseorang berlari sehingga dapat mencapai garis akhir. Pada dunia sosial, alat penunjang yang digunakan menjadi sebuah modal untuk mencapai tujuan seorang individu.

Potongan gambar selanjutnya diambil menggunakan teknik *long shot* dan *low angle*. Dari gambar tersebut terlihat Changbin duduk di dalam mobil dengan mengenakan pakaian biasa ditantang oleh seseorang yang mengenakan pakaian pembalap. *Low angle* menunjukkan adanya kekuatan yang dimiliki oleh pembalap terhadap Changbin. Lirik pada adegan ini berupa “*If I was even half of half as him, I’d be happy*”, bahkan jika saya setengah dari setengahnya akan membuat saya bahagia. Mengartikan bahwa orang lain sangat lah jauh lebih unggul dibandingkan dirinya. Han yang menyanyikan bagian tersebut mewakili perasaan memandang rendah dirinya yang saat ini tidak bahagia karena dia tertinggal jauh dari orang tersebut. Mitos yang muncul dalam Adegan 3 adalah rasa bahagia bisa didapatkan ketika dia bisa melebihi orang lain. Pada penelitian yang dilakukan oleh Lyubomirsky et al., (2005) perasaan bahagia dikarakteristikan dengan kemampuan personal yang tinggi, *self-esteem* yang tinggi, serta optimisme. Perbandingan sosial ke bawah akan memberikan rasa positif ke diri sendiri sehingga akan memunculkan *self-esteem* yang lebih tinggi (Putra, 2018), tetapi dalam Adegan 3 yang terjadi adalah perbandingan sosial ke atas. Adegan 3 merupakan penegasan dari Adegan 2, sehingga Adegan 3 menunjukkan respon negatif terhadap *feeling of competence* dan *feeling of worth*.



Gambar 4. Adegan 4 I.N berdiri sendirian dan melihat ke samping

Penandaan tingkat pertama pada Adegan 4 menampilkan I.N yang berdiri menyendiri di tengah bangunan kosong melihat ke samping dengan wajah yang menunduk dan memberikan tatapan mata kosong. Pengambilan gambar pada adegan ini dilakukan secara *medium shot*. Hal tersebut dilakukan untuk menunjukkan ekspresi yang dibuat oleh I.N dan hubungan kedekatan. *Setting* ruang menunjukkan I.N berdiri sendiri tanpa properti dan aktor lain. Lirik yang ditampilkan adalah “*I just naturally see others around me* (Aku secara tidak sadar melihat sekelilingku)”. Konotasi yang muncul dari Adegan 4 adalah ketika I.N melihat ke samping dengan menunduk dan mata yang kosong, membuat mimik wajah murung. Selain itu, bangunan kosong yang menjadi latar tempat I.N berdiri seorang diri menggambarkan bahwa I.N merasa terasingkan dari orang-orang lain yang berada di sekitarnya. Perasaan merasa terasingkan dan tidak dipedulikan menurut Coopersmith (dalam Handayani, 2008) merupakan salah satu karakteristik seseorang yang memiliki *self-esteem* rendah. Mitosnya, ketika seseorang sendirian maka individu tersebut akan memikirkan banyak hal (*overthinking*). I.N yang sendirian terlalu berlebihan dalam menanggapi perbedaan yang muncul di sekitarnya sehingga menurunkan *self-esteem* yang terdapat di dalam dirinya. Jika seseorang memikirkan terlalu banyak pikiran, hal tersebut cenderung akan memengaruhi pemikirannya terhadap kebermaknaan hidup (Sofia et al., 2020). Sisi yang dilihat oleh I.N mengindikasikan bahwa tidak ada seorang dari kelompok tersebut yang berusaha mendekati atau menenangkan pikiran I.N yang telah membandingkan dirinya dengan orang lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya respon negatif terhadap *feeling of belonging*.



Gambar 5. Adegan 5 Seluruh anggota Stray Kids menari

Denotasi yang muncul pada Adegan 5 yaitu anggota Stray Kids menari di tempat dengan latar yang berbeda dari sebelumnya. Teknik pengambilan gambar dilakukan

secara *full shot*. Teknik tersebut digunakan agar dapat mengambil secara keseluruhan anggota badan dari Stray Kids. Latar dari tempat tersebut menunjukkan properti *speedometer* berupa angka-angka yang berkaitan dengan kecepatan seperti pada kendaraan bermesin. Warna latar Adegan 5 berupa warna merah yang semakinjauh warna latarnya menghitam. Lirik yang ditampilkan pada Adegan 5 adalah “*It’s okay to run slower* (Tidak apa-apa jika berlari lebih lambat)”.

Dalam Adegan 5, konotasi yang muncul dari kata berlari pada lirik tersebut mewakili arti progress, sehingga memberikan arti bahwa tidak apa-apa jika progress yang kita lakukan lebih lambat daripada orang lain, karena jika melewati batas kemampuan kita maka akan terjadi suatu hal yang berbahaya untuk diri kita seperti halnya mitos warna merah yang merepresentasikan bahaya. Bahaya yang mungkin terjadi adalah perasaan stress, depresi, atau perasaan negatif lainnya yang disebabkan karena adanya penurunan *self-esteem*. Menurut Santrock, akibat dari *self-esteem* yang rendah adalah stress, depresi, kenakalan remaja, dan gangguan pola makan (Putra, 2018). Akan tetapi, anggota Stray Kids menghindari dari perasaan-perasaan negatif tersebut dengan menghargai dan meyakinkan diri mereka dalam mencapai tujuan mereka. Pada Adegan 5, ungkapan positif terhadap *feeling of worth* muncul. Hal tersebut ditunjukkan dengan anggota Stray Kids menghargai progres terhadap tujuan mereka. Menurut Rosenberg (dalam DeAngelis, 2018) perasaan bahwa dirinya berharga (*feeling of worth*) didasarkan atas persepsi individual untuk menggapai keinginan dalam hidupnya.

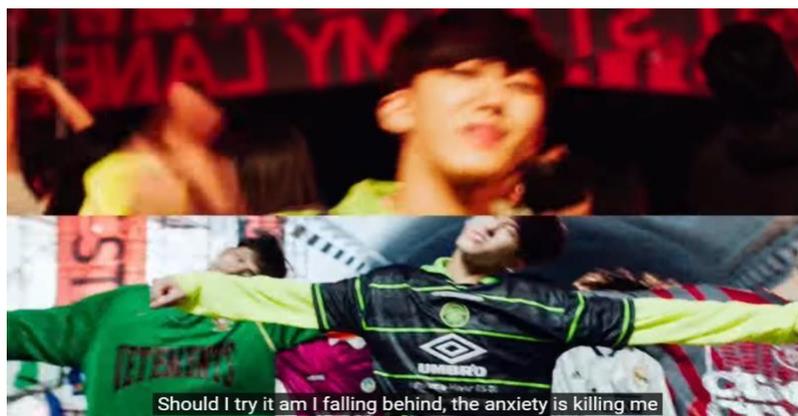


Gambar 6. Adegan 6 Orang-orang berjalan di terowongan

Denotasi yang ditunjukkan dari adegan selanjutnya menunjukkan tiga potongan gambar. Gambar pertama memperlihatkan Changbin berjalan di antara orang lain secara

berlawanan dan melihat ke sekitarnya. Gambar tersebut diambil menggunakan teknik *close up* yang telah di *crop*. Teknik tersebut menjadikan Changbin sebagai sorotan. Potongan gambar kedua diambil dengan teknik yang sama, yaitu *close up* dan dilakukan *cropping*. Potongan gambar ketiga diambil dengan teknik *medium shot* untuk memperlihatkan sekumpulan orang. Potongan gambar tersebut merupakan mata dari Changbin. Potongan gambar Hyunjin diletakkan di tengah menjadikan gambar tersebut sebagai fokusnya. Hal tersebut dilakukan karena Hyunjin yang melafalkan bagian tersebut. Hyunjin mengucapkan bagian liriknya dengan membandingkan dirinya “*I look at others and then I look at myself* (Aku melihat orang lain kemudian aku melihat ke diri sendiri)”. “*I look at others and then I look at myself*”, memberikan pengertian bahwa Hyunjin melakukan perbandingan sosial antara dirinya dengan orang lain.

Kemudian terlihat Changbin berjalan dengan tatapan ke bawah. Tatapan ke bawah saat ia sedang berjalan berlawanan arah dengan orang-orang, menjadikan ekspresi berwajah cemas dan perasaan inferior terhadap mereka. Perasaan inferior yang dilakukan oleh Changbin ditunjukkan sebagai sebuah tingkah laku dalam sehari-hari. Berdasarkan Coopersmith (Handayani, 2008) bentuk *self-esteem* akan ditunjukkan dalam sebuah tingkah laku tertentu dalam sehari-harinya. Kemudian, rasa cemas yang dirasakan oleh Changbin muncul karena Changbin melakukan hal yang berbeda dengan orang lain. Mitosnya, seseorang akan merasakan kenyamanan ketika berada di lingkungan yang tepat. Namun dalam Adegan 6 digambarkan bahwa kelompok tersebut bukan lah lingkungan yang tepat untuk mereka karena munculnya ketidaknyamanan. Ketidaknyamanan tersebut mengindikasikan bahwa mereka tidak terhubung satu sama lain. Anderson dan Thayer (Allen et al., 2021) menyatakan beberapa orang menderita karena rasa kesepian, terisolasi dari sosial, dan kurangnya keterikatan dengan orang lain. Perasaan tidak menjadi bagian dari kelompok, tidakdipedulikan oleh kelompok, dan dikucilkan yang merupakan respon negatif terhadap *feeling of belonging*.



Gambar 7. Adegan 7 Anggota Stray Kids menari dengan Changbin sebagai pusatnya

Denotasi Adegan 7 berupa dua potongan gambar yang digabung. Gambar pertama menggunakan teknik pengambilan gambar secara *close up*. Gambar pertama merupakan kelanjutan dari potongan gambar Changbin pada Adegan 6. Gambar tersebut diambil ketika Changbin sedang berjalan mencari ruang untuk menempatkan posisinya. Potongan gambar kedua diambil dengan menggunakan teknik *medium shot* dengan Changbin sebagai fokusnya. Pada audio adegan 7, terdengar Changbin menggeram terlebih dahulu sebelum kemudian melafalkan bagian liriknya. Lirik pada Adegan 7 berupa “*Should I try it, am I falling behind, the anxiety is killing me* (Haruskah aku mencobanya, apakah aku tertinggal di belakang, perasaan cemas ini membunuhku)”. Tulisan pada spanduk yang terbalik menandakan bahwa Changbin sedang mencari ruang untuk menentukan posisinya saat dia akan berlari. “*Should I try it, am I falling behind. The anxiety is killing me*”, Changbin berusaha mencoba suatu hal sehingga dia bisa seperti orang lain. Digambarkan dengan dia berjalan melewati barisan orang-orang yang tengah bersiap. Meskipun telah mencoba hal tersebut, Changbin merasa cemas dan perasaan tersebut membebani Changbin. Berdasarkan google penerjemah, kata ‘*kill*’ berarti membunuh, selanjutnya berdasarkan (KBBI, 2022) kata ‘bunuh’ berarti habisi nyawa dengan sengaja.

Dalam adegan tersebut, kecemasan dibiarkan oleh Changbin untuk masuk ke dalam pikirannya, karena sebenarnya dia memiliki pilihan untuk mencoba atau tidak mencoba hal yang dilakukan oleh orang lain. Konotasi, geraman yang dilontarkan oleh Changbin juga menunjukkan bahwa dirinya merasa sangat frustrasi. Dari hal tersebut, Changbin mengikuti mitos bahwa seseorang seharusnya memiliki pencapaian yang

sama, namun karena Changbin tidak mampu mencapainya mengakibatkan dia menilai rendah dirinya. Pengekspresian rasa marah memiliki kaitan dengan ketidakpuasan, dan rasa stress (Guerrero & Floyd, 2008). Dia tidak meyakini dirinya bahwa dia akan mampu untuk mencapai kesuksesan seperti yang dia dan lingkungannya inginkan. Hal tersebut dikarenakan dia tidak dapat memaafkan dirinya ketika dia merasa tertinggal dari orang lain sehingga menyebabkan perasaan yang membebankan. Ketika seseorang tidak dapat berkata jujur, memaafkan kesalahan dirinya sendiri atau orang lain, maka dia memiliki ciri *self-esteem* yang rendah (Naike, 2017). *Self-esteem* yang rendah berkontribusi pada munculnya rasa cemas, depresi, bahkan hingga pikiran untuk mengakhiri hidup (Nguyen et al., 2019).



Gambar 8. Adegan 8 Felix berdiri di belakang garis awal

Adegan 8 menunjukkan anggota Stray Kids yaitu Felix berdiri di samping sebuah mobil. Adegan ini diambil dengan menggunakan *full shot* untuk menunjukkan aktor dan *setting* ruang. Felix menyatakan dirinya belum mengetahui tujuannya di mana “*I don't know where my destination is yet* (Aku masih tidak tahu di mana tujuanku berada)”. Dia berdiri di belakang garis permulaan, terlihat dari tulisan spanduk yang tidak terbalik, yang artinya dia belum ikut berlomba. Gambar tersebut diambil dengan menyorot bagian depan tubuh Felix, sehingga terlihat bahwa dia belum mengikuti perlombaan. “*I don't know where my destination is yet*”, Felix masih belum mengetahui dengan yakin tempat tujuannya sehingga dia hanya berdiri saja di samping sebuah mobil. Tujuan di masyarakat secara mitos diungkapkan dalam bentuk kesuksesan. Standar kesuksesan tersebut dikonstruksi oleh masyarakat untuk menyebut orang sukses atau orang gagal. Penilaian kemampuan individual dalam hal standar, kriteria, dan bentuknya, ditentukan

oleh budaya dari lingkungan tersebut yang telah terkonstruksi dalam tatanan sosial (Rosenberg dalam DeAngelis, 2018). Dengan berdirinya Felix di belakang garis *start*, menandakan bahwa dia masih mempersiapkan dirinya apakah dia akan melakukannya sesuai keinginan dan kemampuannya atau hanya mengikuti apa yang dilakukan oleh orang lain untuk mencapai kesuksesan yang sama. Selain itu, dengan berdirinya Felix di belakang garis *start* juga menunjukkan bahwa ia masih belum yakin dengan kemampuannya untuk mencapai kesuksesan yang diinginkan oleh masyarakat. Menurut Simanongkalit (dalam Santosa, 2019), seseorang yang tidak dapat jujur dengan perasaannya seperti yang dirasakan oleh Felix, dan merasa lebih rendah daripada orang lain, adalah karakter dari seseorang dengan *self-esteem* yang rendah. *Feeling of worth* tidak dimiliki oleh Felix karena ia meragukan kemampuannya. Orang yang meragukan kemampuan di dalam dirinya memiliki respon negatif terhadap *feeling of worth* (Naik, 2017).



Gambar 9. Adegan 9 Seluruh orang melangkah mengikuti perlombaan

Denotasi adegan selanjutnya menunjukkan anggota Stray Kids dan orang-orang telah memulai perlombaan lari dengan menggunakan perlengkapan masing-masing. Adegan 9 diambil dengan teknik pengambilan gambar secara *full shot*. Tulisan spanduk yang terlihat terbalik dan pengambilan gambar yang menyorot bagian depan tubuh para peserta, menandakan bahwa mereka telah memulai perlombaan. Bangchan pemimpin dari Stray Kids terlihat melangkah dengan wajah yang tersenyum lebar dan tangan yang mengayuh lebar, dia juga mengatakan “*Don't forget My speed, My lane, My pace* (Jangan lupakan kecepatanku, jalurku, langkahku”.

Penandaan tingkat kedua yang muncul di Adegan 9 adalah orang-orang mulai beraktivitas dengan menggunakan persiapan yang telah mereka siapkan. Alat yang mereka gunakan merupakan penunjang untuk menuju garis akhir. Penunjang yang mereka gunakan adalah bentuk pengorbanan dan usaha untuk mencapai kesuksesan seperti yang mereka inginkan. Bordieu (dalam Crede et al., 2015) mengatakan bahwa pendidikan orang tua berpengaruh terhadap kesuksesan akademik karena para orang tua mampu memfasilitasi anak mereka. Pada Adegan 9, fasilitas yang digunakan masing-masing individu terlihat berbeda, menunjukkan adanya perbedaan modal dalam menggapai suatu tujuan.

“*Don't forget my speed, my lane, my pace*”, Stray Kids yang hanya bergantung pada kekuatan kaki mereka berusaha mendahului peserta lain yang menggunakan alat penunjang pada saat perlombaan dimulai. Mitos yang muncul di dalam masyarakat adalah seseorang akan gagal mencapai tujuannya jika tidak melakukan pengorbanan atau usaha seperti yang dilakukan oleh peserta lain. Akan tetapi, bentuk pengorbanan atau usaha yang digunakan oleh masing-masing individu berbeda-beda. Dalam hal ini Stray Kids mengandalkan kekuatan dari motivasi diri dan melawan perasaan-perasaan negatif yang muncul di benak mereka. Pada Adegan 9, *feeling of worth* ditunjukkan melalui dukungan penghargaan. Dalam penelitian Riskia & Dewi (2017) disebutkan terdapat korelasi sedang antara dukungan penghargaan dengan *self-efficacy*, sehingga diartikan bahwa penghargaan dari orang lain memungkinkan untuk meningkatkan *self-efficacy*. Kemudian dukungan tersebut dapat memunculkan *self-esteem* yang tinggi karena merasa bahwa dirinya dihargai. Bangchan yang menjadi pemimpin Stray Kids memberikan dukungan kepada dirinya sendiri dan secara tidak langsung kepada anggota-anggotanya. Selain itu, ekspresi dan sikap yang ditunjukkan oleh Bangchan menyebarkan kebahagiaan dan rasa semangat. Dengan itu, mereka mampu mempertahankan *self-esteem* yang mereka miliki.



Gambar 10. Adegan 10 Seluruh anggota Stray Kids berlari dengan wajah yang tersenyum

Adegan terakhir menunjukkan denotasi seluruh anggota Stray Kids berlari di lintasan yang berupa terowongan, dengan melompat, merentangkan dan mengepalkan tangan mereka, dan tertawa lebar. Adegan diambil dengan menggunakan teknik pengambilan gambar secara *slanted*. Pengambilan gambar menekankan pada anggota Stray Kids yang berlari sepanjang lintasan dengan melompat dan tersenyum lebar. Pada adegan ini muncul lirik “*You ready. Let’s go* (Siap, Ayo jalan)”. Konotasi dari Adegan 10 adalah anggota Stray Kids berlari dengan merentangkan tangandan tertawa lebar, berpikir bahwa mereka adalah yang terbaik dan dapat mencapai garis akhir, yaitu kesuksesan yang mereka harapkan melainkan bukan kesuksesan yang diharapkan oleh masyarakat. Stray Kids yang beranggotakan 8 pemuda remaja menunjukkan bahwa mereka mampu mendapatkan perasaan bahagia. Kebahagiaan yang mereka tunjukkan merupakan hasil dari percaya diri mereka bahwa mereka mampu meraih kesuksesan. Mitos kebahagiaan adalah sebagai sebuah pilihan muncul pada Adegan 10. Anggota Stray Kids memilih kebahagiaan dengan mereka tidak memandang rendahdiri mereka dan berhenti untuk membandingkan diri mereka dengan orang lain. Kebahagiaan mereka ciptakan dari diri sendiri tanpa bergantung pada validasi orang lain. Dengan memiliki keyakinan bahwa mereka mampu untuk menggapai hal yang mereka pribadi inginkan, perasaan bahagia mereka tunjukkan melalui tingkah laku. Tingkah laku yang menunjukkan kebahagiaan dan rasa senang berupa berenergi dan wajah yang berseri-seri (Guerrero & Floyd, 2008). Dari Adegan 10 didapatkan respon positif terhadap *feeling of competence*, karena yang ditunjukkan oleh anggota Stray Kids adalah perasaan kuat untuk mencapai tujuan mereka.

3.2. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah didapatkan, peneliti menemukan representasi *self-esteem* dalam video klip “*My pace*” karya Stray Kids. Representasi sendiri merupakan sebuah perwakilan dari hasil penyeleksian terhadap hal-hal yang dianggap penting sehingga hal lain diabaikan (Wirianto & Girsang, 2016). Dari representasi tersebut, hasil temuan kemudian dikategorikan ke dalam dua kategori yaitu *self-esteem tinggi* dan *self-esteem rendah*. Representasi tersebut didapatkan dengan mengaitkan potongan gambar, suara, dan lirik lagu dengan komponen *self-esteem*. Komponen tersebut adalah *feeling of competence*, *feeling of belonging*, dan *feeling of worth*. *Feeling of competence* yaitu perasaan mampu menyelesaikan apa yang diharapkannya. *Feeling of belonging* adalah perasaan individu menjadi bagian dari suatu kelompok dan diterima oleh kelompok yang diinginkannya. Selanjutnya, *feeling of worth* yaitu perasaan bahwa dirinya berharga dan pantas atas suatu hal. Respon positif atau negatif terhadap komponen *self-esteem* tersebut akan memengaruhi tinggi rendahnya *self-esteem* seorang individu.

Berdasarkan teori Self-Esteem yang dikemukakan oleh Felker (Naike, 2017), tiga komponen *self-esteem* yang berupa *feeling of competence*, *feeling of belonging*, dan *feeling of worth* ditunjukkan secara negatif dan positif. Pada penelitian yang dilakukan oleh Naike (2017) yang mencari tahu hubungan antara *self-esteem* dengan prestasi belajar menunjukkan bahwa respon negatif menjadi penyumbang skor untuk *self-esteem* rendah, begitu pula sebaliknya. Dalam penelitian ini, untuk *self-esteem* yang tinggi, *feeling of competence* ditunjukkan dengan perasaan bahwa anggota Stray Kids memiliki keyakinan terhadap diri mereka untuk mencapai tujuan mereka. Mereka memiliki kesiapan dalam menghadapi tantangan demi tercapainya tujuan mereka. *Feeling of worth* ditunjukkan dengan memberikan dukungan penghargaan terhadap diri mereka, sehingga mereka dapat mempertahankan dan memengaruhi *self-esteem* orang lain secara positif.

Feeling of belonging tidak dimiliki oleh mereka, sehingga pada video klip tersebut ditunjukkan secara negatif. Tiga komponen *self-esteem* yang ditunjukkan secara negatif dikategorikan pada *self-esteem* yang rendah. *Feeling of belonging* tidak dirasakan oleh Stray Kids karena mereka merasa terasingkan dengan lingkungan tersebut. Jarak yang ditunjukkan di video klip juga menunjukkan respon negatif terhadap

feeling of belonging. Komunikasi nonverbal yang berupa sikap dingin, menjaga jarak, tidak peduli dengan yang lain, menunjukkan adanya dominasi dari kelompok tersebut (Guerrero & Floyd, 2008). Komponen selanjutnya yang berupa *feeling of worth* ditunjukkan secara negatif dengan perasaan tidak menghargai dan mencintai diri mereka. Perasaan iri terhadap orang lain menandakan rasa tidak puas terhadap diri mereka. Dari perasaan iri tersebut memunculkan keinginan untuk menjadi orang lain dan perasaan inferior. *Feeling of competence* ditunjukkan secara negatif melalui adegan membandingkan diri dan pengekspresian rasa kesal dan stress.

Melalui adegan-adegan yang menunjukkan respon negatif terhadap tiga komponen *self-esteem*, maka adegan tersebut menjadi representasi dari *self-esteem* yang rendah. Ketika seseorang memiliki *self-esteem* yang rendah, kestabilan mental mereka akan terganggu. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Nguyen et al., (2019) yang menyatakan bahwa *self-esteem* rendah memiliki korelasi terhadap *anxiety*, stress, dan pemikiran untuk bunuh diri.

Berdasarkan temuan di atas, dapat diambil representasi dari *self-esteem* yang ditunjukkan melalui tiga komponen *self-esteem*. Representasi *self-esteem* tinggi ditunjukkan dengan sikap optimisme dan percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki. Sedangkan representasi *self-esteem* rendah ditunjukkan dengan perasaan pesimisme, inferior, dan tidak menghargai diri mereka. Berkaitan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Annisa & Oktaviani, 2020) yang meneliti mengenai representasi masa muda, video klip My Pace menunjukkan adanya representasi remaja dengan ditunjukkannya kesulitan dalam menghadapi keinginan diri sendiri dengan keinginan orang lain.

4. PENUTUP

Setelah penelitian terselesaikan, peneliti memahami bahwa terdapat pesan-pesan *self-esteem* di dalam video klip “My pace” karya Stray Kids. Representasi pesan *self-esteem* ditemukan dalam 10 adegan. Kemudian analisis dari video klip dimasukkan ke bentuk *self-esteem* tinggi dan *self-esteem* rendah dengan menggunakan unit analisis komponen *self-esteem* yaitu *feeling of competence*, *feeling of belonging*, dan *feeling of worth*. Representasi *self-esteem* tinggi ditunjukkan dalam empat adegan, yaitu pada Adegan 1, Adegan 5, Adegan 9, dan Adegan 10. Kemudian representasi *self-esteem* rendah

ditunjukkan dalam enam adegan, yaitu pada Adegan 2, Adegan 3, Adegan 4, Adegan 6, Adegan 7, dan Adegan 8. Melalui adegan-adegan tersebut, Stray Kids menggambarkan perilaku yang dilakukan oleh seseorang baik yang memiliki *self-esteem* tinggi maupun *self-esteem* rendah. *Self-esteem* tinggi digambarkan sebagai individu yang optimis, sedangkan *self-esteem* rendah digambarkan sebagai individu yang pesimis.

Selain merepresentasikan *self-esteem*, video klip *My pace* juga merepresentasikan remaja ketika berada di tengah masyarakat. Stray Kids merepresentasikan remaja yang mengalami pergejolan *self-esteem* selama berada di tengah masyarakat karena harus memenuhi standard

yang telah dikonstruksi oleh masyarakat. Tingkah laku yang ditunjukkan oleh Stray Kids menjadi sebuah contoh bentuk *self-esteem* remaja ketika berada di sosial masyarakat. Selanjutnya, video klip tersebut juga memberikan penggambaran jika seseorang memiliki *self-esteem* yang rendah, maka akan mengganggu kestabilan kesehatan mental. Namun pada akhirnya seseorang mampu untuk menumbuhkan *self-esteem* dan bergerak sesuai dengan keinginannya.

Mengetahui bahwa penelitian ini terbatas hanya menjawab representasi *self-esteem* secara umum yang terdapat dalam video klip *My pace* karya Stray Kids, disarankan penelitian selanjutnya untuk dapat meneliti mengenai dampak menonton video klip Stray Kids terhadap *self-esteem* penonton atau meneliti mengenai representasi *self-esteem* dengan lebih merujuk pada kultur lokal.

PERSANTUNAN

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. atas berkah sehat dan hidayah selama melakukan penelitian sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Tidak lupa peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, kakak, dan adik yang senantiasa mendoakan dan mendukung peneliti. Ucapan terima kasih peneliti haturkan kepada Ibu Yanti Haryanti Spd., M.A. selaku dosen yang telah membimbing penelitian dan atas dukungannya dalam menyelesaikan penelitian ini. Tidak lupa peneliti mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri karena telah berhasil menyelesaikan

penelitian ini dengan baik. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, D. F. N. (2018). Self Esteem pada Anak Usia Sekolah Dasar Untuk Pencegahan Kasus Bullying. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 6(1), 36–46. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/5901/5442>
- Allen, K. A., Kern, M. L., Rozek, C. S., McInerney, D. M., & Slavich, G. M. (2021). Belonging: A Review of Conceptual Issues, An Integrative Framework, and Directions for Future Research. *Australian Journal of Psychology*, 73(1), 87–102. <https://doi.org/10.1080/00049530.2021.1883409>
- Annisa, D., & Oktaviani, R. (2020). Analisis Semiotik Video Klip Bts “ Blood , Sweat and Tears ”. Sebagai Representasi Masa Muda. *Jurnal Estetika*, 2(1), 1–25.
- Aritonang, D. A., & Doho, Y. D. B. (2019). Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Lirik Lagu Band Nah “ Puisi Adinda .” *Ilmu Komunikasi Dan Bisnis*, 4(2), 77–103.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46–62.
- Chan’s Room. (2019). *V Live - Chan’s Room*. <https://www.vlive.tv/video/161045>
- Circle Chart. (n.d.). Retrieved July 25, 2022, from https://circlechart.kr/page_chart/album.circle
- Crede, J., Wirthwein, L., McElvany, N., & Steinmayr, R. (2015). Adolescents’ academic achievement and life satisfaction: The role of parents’ education. *Frontiers in Psychology*, 6(FEB), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00052>
- DeAngelis, R. T. (2018). Goal-striving Stress and Self-concept: The Moderating Role of Perceived Divine Control. *Society and Mental Health*, 8(2), 141–156. <https://doi.org/10.1177/2156869317717767>
- Djamahar, R., Dewahrani, Y. R., & Octaviani, R. (2020). Relationship Between Self-Esteem and Negative Emotional State with Academic Procrastination in Final Level Students. *Indonesian Journal of Biology Education*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/10.31002/ijobe.v3i1.2290>
- Elvers, P. (2016). Songs for the Ego: Theorizing musical self-enhancement. *Frontiers in Psychology*, 7(2), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.00002>
- Guerrero, L., & Floyd, K. (2008). Nonverbal Communication in Close Relationship. In *Taylor & Francis e-Library*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Hajar, D., Baitullah, I. N., Adi, R. P., & Mukaromah, L. (2019). *Pengaruh Mendengarkan*

Musik Terhadap Harga Diri. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

- Hall, S. (2013). Chapter One. The work of representation. In *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*.
https://uk.sagepub.com/sites/default/files/upm-assets/66880_book_item_66880.pdf
- Handayani, G. (2008). Hubungan Antara Harga Diri dan Citra Tubuh Pada Remaja Putri Yang Mengalami Obesitas dari Sosial Ekonomi Menengah Atas [Universitas Indonesia]. In *Pendidikan Indonesia*.
<https://lib.ui.ac.id/detail?id=125199&lokasi=lokal>
- Hugo, H., & Ilona, I. (2016). Penafsiran Lagu Tradisional Batak Toba Andung “Saur Matia MahoInang.” *Semiotika*, 10(1), 86–118.
- Junaedi, H., Hariadi, M., & Purnama, I. K. E. (2018). Penerapan Sinematografi Dalam Penempatan Posisi Kamera Dengan Menggunakan Logika Fuzzy. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 4(2), 55.
<https://doi.org/10.23917/khif.v4i2.7028>
- Karabanova, O. A., & Bukhalenkova, D. A. (2016). Perception of Success in Adolescents. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 233(May), 13–17.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.116>
- KBBI. (2022a). *Hasil Pencarian - KBBI Daring*.
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/representasi>
KBBI. (2022b). *Hasil Pencarian - KBBI Daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/cemburu>
KBBI. (2022c). *Hasil Pencarian - KBBI Daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bunuh>
- Knapp, M. L., Hall, J. A., & Horgan, T. G. (2012). Nonverbal Communication in Human Interaction.
In *Wadsworth Cengage Learning* (8th ed.). Monica Eckman.
<https://doi.org/10.2307/3461983>
- Kodri, M. A. (2016). Representasi Maskulinitas Boyband SHINEE dalam Video Klip Ring Ding Dong Melalui Analisis Semiotika. *Society*, VI(1), 51–60.
- Kosala, J. C. G. (2018). *Analisi Teknik Pergerakan Kamera pada Film Bergenre Action Fast and Furious 7*.
- Kriyantono, R. (2012). *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (6th ed.). Kencana.
- Lee, K., & Lee, J. (2012). Self-esteem and delinquency in south korean adolescents: Latent growth modeling. *School Psychology International*, 33(1), 54–68.
<https://doi.org/10.1177/0143034311409856>
- Lee, S. (2019). *South Korea's Success-Obsessed Culture Is Finally Reckoning with Its Dark Side*. <https://qz.com/work/1714750/south-koreas-government-is-trying-to-teach-people-how-to-fail/>

- Lestari, T. U. (2019). *Analisis Semiotik Film Air Mata Surga*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Lyubomirsky, S., King, L., & Diener, E. (2005). The benefits of frequent positive affect: Does happiness lead to success? *Psychological Bulletin*, *131*(6), 803–855. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.131.6.803>
- Mac Intosh, A. S., Martin, E. M., & Ewing, M. E. (2020). Youth definitions of success, obstacles to success, and how significant others can help: Providing youth a voice in their own development. *International Journal of Adolescence and Youth*, *25*(1), 491–504. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1674166>
- Manna, G., Falgares, G., Ingoglia, S., Como, M. R., & De Santis, S. (2016). The Relationship between Self-Esteem, Depression and Anxiety: Comparing Vulnerability and Scar Model in the Italian Context. *Mediterranean Journal of Clinical Psychology MJCP*, *4*(3), 2282–1619.
- Naike, S. B. (2017). Hubungan Harga Diri (Self Esteem) Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 2 Batusangkar. In *Institut Agama Islam Negeri Batusangkar*. [https://ecampus.imds.ac.id/xmlui/handle/123456789/8575%0Ahttps://ecampus.imds.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/8575/1509097236130_SRINOFA BANDRA NAIKE 12 108 030.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ecampus.imds.ac.id/xmlui/handle/123456789/8575%0Ahttps://ecampus.imds.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/8575/1509097236130_SRINOFA%20BANDRA%20NAIKE%2012%20108%20030.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- News, A. (2018, October 20). *Belajar menulis lagu dari Kunto Aji - ANTARA News*. <https://www.antaranews.com/berita/760204/belajar-menulis-lagu-dari-kunto-aji>
- Nguyen, D. T., Wright, E. P., Dedding, C., Pham, T. T., & Bunders, J. (2019). Low self-esteem and its association with anxiety, depression, and suicidal ideation in vietnamese secondary school students: A cross-sectional study. *Frontiers in Psychiatry*, *10*(SEP), 1–7. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00698>
- Paramita, S., & Chaniago, A. (2018). Representasi Identitas Tomboy Dalam Film Inside Out.
- SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, *11*(2), 473–502. <https://doi.org/10.30813/S:JK.V11I2.1169>
- Park, S., Jang, H., & Lee, E. S. (2018). Major stressors among Korean adolescents according to gender, educational level, residential area, and socioeconomic status. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *15*(10). <https://doi.org/10.3390/ijerph15102080>
- Putra, J. S. (2018). Peran Syukur sebagai Moderator Pengaruh Perbandingan Sosial terhadap Self-esteem pada Remaja Pengguna Media Sosial. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, *3*(2), 197. <https://doi.org/10.21580/pjpp.v3i2.2650>
- Putri, N. B., & Putri, K. Y. . (2020). Representasi Toxic Relationship dalam Video Klip Kard “You In Me.” *Jurnal Semiotika*, *14*(1), 48–54. <http://journal.uibm.ac.id/index.php/semiotika/article/view/2197/1778>
- Rezende, L. (2020). *We need to talk about: ‘Streetlight’ and Mental Health – Say K!*

<https://sayk.com.br/mental-health/>

- Risata, M. N., & Maulana, H. (2016). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jenderal Soedirman.” *Multinetics*, 2(2), 42. <https://doi.org/10.32722/vol2.no2.2016.pp42-53>
- Riskia, F., & Dewi, D. K. (2017). Hubungan Antara Dukungan Sosial Dengan Self Efficacy Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya Angkatan Tahun 2015. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi.*, 4(1), 1–7.
- Santosa, M. S. (2019). *The Formation of Self Concept and Self Esteem of the Formation of Self Concept and Self Esteem of Bully Victims in Koe No Katachi Film.* University of Muhammadiyah Surakarta.
- Sofia, L., Ramadhani, A., Putri, E. T., & Nor, A. (2020). Mengelola Overthinking untuk Meraih Kebermaknaan Hidup. *Jurnal Plakat*, 2(2), 118–129.
- Srisayekti, W., & Setiady, D. A. (2015). Harga-diri (Self-esteem) Terancam dan Perilaku Menghindar. *Jurnal Psikologi*, 42(2), 141–156. <https://doi.org/10.22146/jpsi.7169>
- Temali. (2019, October). *Atasi Mental Health dengan Musik Ala Stray Kids*. <https://kumparan.com/temali/atasi-mental-health-dengan-musik-ala-stray-kids-1s4J47dCAqH/full>
- Wahidah, F. R., & Adam, P. (2019). Cognitive Behavior Therapy untuk Mengubah Pikiran Negatif dan Kecemasan pada Remaja. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 3(2), 57–69. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v3i2.6826>
- Wirianto, R., & Girsang, L. R. (2016). Representasi Rasisme Pada Film “12 Years A Slave” (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Semiotika: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 187.