

**MAKNA KEPRIBADIAN GANDA DALAM MUSIC VIDEO GOBLIN KARYA  
SULLI  
STUDI ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**

***THE MEANING OF MULTIPLE PERSONALITY IN SULLI'S GOBLIN VIDEO  
MUSIC  
ROLAND BARTHES SEMIOTIC ANALYSIS STUDIES***

---

**Syifa Nurazizah<sup>1</sup>, R. Indriyati Kamil<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik  
Universitas Langlangbuana

**ABSTRAK**

Penelitian ini berjudul Makna Kepribadian Ganda Dalam Music Video Goblin Karya Sulli. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna denotasi, makna konotasi, makna mitos pada music video Goblin karya Sulli. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan penelitian studi analisis semiotika Roland Barthes. Subyek penelitian ini adalah sebuah music video yang beberapa bagian adegannya menjadi obyek analisis, proses pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka, wawancara, diskusi dengan teman sejawat yaitu dengan menanyakan dan mendiskusikan bagian music video yang berhubungan dengan semiotika music video Goblin karya Sulli. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil analisis dapat disimpulkan Secara makna denotasi music video ini menggambarkan penderita gangguan kepribadian ganda dengan tiga kepribadian yang berbeda. Secara makna konotasi music video ini menggambarkan bahwa dia selalu merasa kebingungan dan mempertanyakan identitas dia yang sebenarnya. Secara makna mitos music video ini menggambarkan bahwa memiliki kepribadian unik yang selalu berubah-ubah bukan karena ingin mendapatkan perhatian atau *attention seeker*.

**Kata kunci:** Semiotika, Makna, Kepribadian Ganda, Sulli, Roland Barthes

**ABSTRACT**

*This research is entitled The Meaning of Multiple Personalities in Sulli's Goblin Music Video. This study aims to determine the meaning of denotation, the meaning of connotation, the meaning of myth in the music video Goblin by Sulli. This research uses qualitative research methods, with a research approach to Roland Barthes' semiotic analysis study. The subject of this research is a music video in which some parts of the scene become the object of analysis, the data collection process is carried out by literature studies, interviews, discussions with colleagues, namely by asking and discussing parts of the music video that are related to the semiotics of the music video Goblin by Sulli. The results of this study indicate that from the analysis, it can be concluded that the denotative meaning of this music video describes people with multiple personality disorder with three different personalities. In terms of connotation, this music video illustrates that he always feels confused and questions his true identity. In terms of mythical meaning, this music video illustrates that if there is no pressure and demands to be perfect by the many expectations that must be met, people will be happy to be themselves.*

**Keywords:** *Semiotics, Meaning, Multiple Personality, Sulli, Roland Barthes*

## 1 Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Merriam Webster yang merupakan seorang pakar kesehatan mengungkapkan, kesehatan mental adalah sebuah kondisi emosional dan psikologis yang baik, dimana orang dapat menggunakan kemampuan kognitif dan emosional mereka, berguna dalam komunitas mereka, serta memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka. Hal utama dari kesehatan mental itu sendiri adalah lebih menekankan kepada keberadaan dan pemeliharaan pola pikir yang sehat. Pada tahun 2014, Organisasi Kesehatan Dunia (*World Health Organization*) menyampaikan bahwa seseorang dengan keadaan jiwa yang sehat adalah ketika mereka berada dalam keadaan sejahtera secara fisik, mental, dan sosial. Namun dalam realita kehidupan pasti selalu menemui hambatan dan permasalahan yang pada beberapa orang dapat memengaruhi kesehatan mentalnya dan menyebabkan gangguan mental. Dalam situs halodoc.com disebutkan bahwa kesehatan mental dipengaruhi oleh suatu kejadian dalam hidup yang berdampak besar pada kepribadian dan perilaku seseorang.

Menurut Hwang San-Min, psikolog di Universitas Yonsei, Seoul, tekanan karir dan popularitas menjadi faktor utama penyebab gangguan mental dan bunuh diri pada orang-orang yang terkenal. Hal tersebut juga didukung oleh sistem manajemen perusahaan yang memperlakukan artis seperti “robot” yang tidak mempunyai perasaan. Mereka dilarang untuk menunjukkan rasa lelah,

kesepian, tertekan, jenuh, kesal, bahkan menjalin hubungan asmara pun dianggap melanggar aturan (Clara,2021). Bunuh diri merupakan salah satu cara seseorang yang ingin melarikan diri dari rasa sakit yang berlebihan sehingga hanya dapat berpikir bahwa kematian adalah solusi satu-satunya. Salah satu kasus bunuh diri yang sempat menarik perhatian banyak orang adalah kasus bunuh diri Sulli mantan anggota F(X). Sulli ditemukan tewas pada 14 Oktober 2019 karena bunuh diri. Semasa hidupnya, Sulli menderita berbagai gangguan mental seperti *Social Phobia*, gangguan panik dan gangguan cemas (*anxiety disorder*), *mood swing*, dan gangguan mental yang masih jarang di ketahui oleh banyak orang yaitu kepribadian ganda (*Dissociative Identity Disorder*). Menurut (American Psychiatric Association, 2000, p. 519 dalam Jo Ringrose,2012:3) kepribadian ganda itu sendiri adalah suatu kondisi dimana muncul dua atau lebih kepribadian atau identitas lain pada diri seseorang yang acap kali mengontrol kepribadian orang itu. Umumnya akan ada satu kepribadian yang berkuasa atau utama dan kepribadian lainnya yang terbentuk.

Serupa halnya dengan yang digambarkan pada music video Goblin karya Sulli yang menceritakan seorang wanita yang memiliki tiga kepribadian lain dalam dirinya. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam terhadap music video “Goblin” karya Sulli dimana di dalamnya terdapat pesan-pesan yang ingin disampaikan mengenai bagaimana yang dirasakan oleh seorang dengan penyakit

mental gangguan disosiatif disorder atau kepribadian ganda yang di gambarkan melalui music video tersebut.

## 1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakan penelitian di atas, maka peneliti memformulasikan sebuah fokus penelitian yaitu bagaimana makna kepribadian ganda dalam music video goblin karya Sulli dalam pendekatan Semiotika Roland Barthes?

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian tersebut, maka pertanyaan penelitian adalah:

1. Bagaimana makna denotasi kepribadian ganda dalam Music Video "*Goblin*" karya Sulli dalam pendekatan Semiotika Roland Barthes?
2. Bagaimana makna konotasi kepribadian ganda dalam Music Video "*Goblin*" karya Sulli dalam pendekatan Semiotika Roland Barthes?
3. Bagaimana makna mitos dalam kepribadian ganda dalam Music Video "*Goblin*" karya Sulli dalam pendekatan Semiotika Roland Barthes?

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini untuk menjawab fokus penelitian yaitu mengetahui makna kepribadian ganda dalam music video goblin karya Sulli dalam pendekatan Semiotika Roland Barthes.

### 1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk menjawab pertanyaan penelitian yaitu:

1. Mengetahui makna denotasi kepribadian ganda dalam Music Video "*Goblin*" karya Sulli dalam pendekatan Semiotika Roland Barthes.
2. Mengetahui makna konotasi kepribadian ganda dalam Music Video "*Goblin*" karya Sulli dalam pendekatan Semiotika Roland Barthes.  
Mengetahui makna mitos kepribadian ganda dalam Music Video "*Goblin*" karya Sulli dalam pendekatan Semiotika Roland Barthes.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Filosofis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat filosofis yaitu:

1. Mengembangkan manfaat music video untuk menganalisis gangguan kepribadian ganda.
2. Mengembangkan manfaat media dalam memahai keadaan seseorang dengan kepribadian ganda.

### 1.5.2 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat akademis yaitu:

1. Mengembangkan kajian ilmu komunikasi yang digunakan untuk menganalisis music video.
2. Mengembangkan kajian psikologi komunikasi dalam menganalisis gangguan kepribadian ganda.

### 1.5.3 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis yaitu:

1. Mengembangkan pengetahuan masyarakat tentang masalah kesehatan mental seperti kepribadian ganda.
2. Mengembangkan pengetahuan masyarakat dalam memaknai pesan yang disampaikan dalam sebuah music video.
3. Memberikan masukan tentang analisis music video dengan menggunakan teori semiotik.

## 2 Kajian Pustaka

### 2.1 Teori Semiotika Roland Barthes Sebagai Landasan Teori

Semiotika merupakan sebuah analisis yang digunakan untuk meneliti makna pada sebuah tanda (*sign*) dan symbol, dimana dua hal tersebut termasuk kedalam tradisi penting dalam pemikiran tradisi komunikasi. Teori utama pada tradisi semiotika ialah meliputi bagaimana sebuah tanda dapat mewakili objek, gagasan atau ide, suasana, keadaan, emosi dan perasaan dan juga berbagai hal lain yang ada diluar diri. Secara sederhana, semiology bisa didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang tanda dan makna dalam Bahasa, seni, media massa, music dan setiap usaha manusia yang dapat direproduksi atau direpresentasikan untuk seseorang atau audien.

Menurut Vera Nawiroh, (2014, p. 26-27), penelitian yang dilakukan oleh Roland Barthes merujuk kepada analisis hubungan antara penanda dan pertanda pada sebuah tanda. Pada tingkatan pertama ada denotasi ini menunjuk pada *common-sense* atau makna tanda yang

nyata. Tingkatan yang kedua adalah bentuk, konotasi, mitos, dan symbol. Tingkatan signifikasi terakhir ini dapat menjelaskan bagaimana mitos-mitos dan ideology beroperasi dalam teks melalui tanda-tanda. Dalam pandangan Barthes, mitos adalah tentang bagaimana mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu atau berasumsi dari suatu kebudayaan mengenai sesuatu.

## 2.2 Landasan Konseptual

### 2.2.1 Tinjauan Umum Tentang Komunikasi

Dalam prosesnya, ilmu komunikasi telah di teliti oleh banyak ahli yang mana menghasilkan banyak definisi komunikasi untuk membantu manusia dalam mempelajari dan memahami arti komunikasi.

Menurut Hovland, Jains & Kelley, komunikasi merupakan sebuah proses dimana seorang komunikator menyampaikan stimulus berbentuk kata-kata dengan maksud untuk mengubah atau menciptakan perilaku orang lain (Cangara,2008 dalam Fauzi,2020).

Berelson & Steiner mendefinisikan komunikasi sebagai sebuah proses pengutaraan informasi, ide , emosi, keahlian, dan lain-lain melalui pemakaian simbol-simbol seperti kata-kata, gambar, angka-angka, dan lain-lain (Budi, Pengantar Ilmu Komunikasi, 2019, p. 8).

### 2.2.2 Tinjauan Umum Psikologi Komunikasi

Dalam (Rakhmat,2013, p. 8) di jelaskan bahwa Fiske menyebutkan ada empat ciri pendekatan psikologi dalam komunikasi yaitu, penerimaan stimuli secara indrawi (*sensory reception of stimuli*), proses yang mengantarai

stimulus dan respons (*internal mediation of stimuli*), prediksi respons (*prediction of respons*), dan penguatan respons (*reinforcement of responses*). Dikenainya masukan terhadap organ-organ penginderaan kita yang berbentuk data merupakan awal dimulainya psikologi melihat komunikasi. Orang, pesan, suara, warna, dan berbagai hal yang dapat membuat kita terpengaruh merupakan bentuk dari stimuli.

### 2.2.3 Kepribadian Ganda

DSM-II pada tahun 1968 menyebutkan bahwa gangguan identitas disosiatif disebut juga neurosis histeris, yang juga termasuk kedalam jenis disosiatif yang mempunyai definisi perubahan kesadaran dan identitas. (Sutrisno,2020, p. 22). Pemicu munculnya identitas lain dan perpindahan dari satu identitas ke identitas lainnya pada penderita DID seringkali terjadi akibat dari stres psikososial. Orang dengan gangguan DID tidak akan merasakan adanya perubahan identitas atau perilakunya namun, identitas alternatif yang muncul biasanya akan disadari dan terlihat jelas bagi orang lain disekitarnya.

DSM-V menjelaskan, seseorang yang mengalami DID tidak hanya mengalami disosiasi dan peralihan antar perubahan yang berbeda namun juga dapat mengalami gejala lain seperti, Kecemasan umum, Depresi mayor, Gangguan makan, Ketergantungan obat atau alkohol, Memori tubuh, Sakit kepala parah, Gejala medis yang tidak dapat dijelaskan, utamanya nyeri kronis, Menyakiti diri sendiri, Pikiran dan perilaku bunuh diri, Kilas balik, Kesulitan hubungan, Masalah malu dan harga diri yang buruk (Sutrisno,2020, p. 47-48).

### 2.2.4 Tinjauan Umum Music Video

Music Video atau yang lebih sering disebut dengan istilah Video Klip di Indonesia, adalah salah satu bentuk media komunikasi yang merupakan bentuk penggabungan dari musik dan visual atau video. Penggunaan music video juga dimaksudkan untuk menyampaikan pesan dan agar penyampaiannya dapat diterima dengan lebih baik dan lebih dimengerti (Abbas,2003, p. 23). Video memiliki fungsi sebagai media baru untuk menyalurkan hiburan yang telah menjadi kebiasaan, juga menampilkan cerita, peristiwa, music, drama, komedi, dan hiburan-hiburan lainnya kepada masyarakat umum (McQuail,1987, p. 13).

Music Video adalah salah satu jenis film pendek yang memiliki jalan cerita padat ataupun berupa penggalan-penggalan gambar saja yang dirangkai menjadi satu bagian. Music Video terbagi ke dalam dua jenis yaitu, *cinematic video* dan *photographic video*. Cinematic video merupakan jenis music video yang mana memfokuskan pada kejelasan jalan cerita dan narasinya. Sedangkan pada jenis photographic tidak terlalu berfokus pada jalan cerita atau narasinya (Dzyak,2010, p. 11).

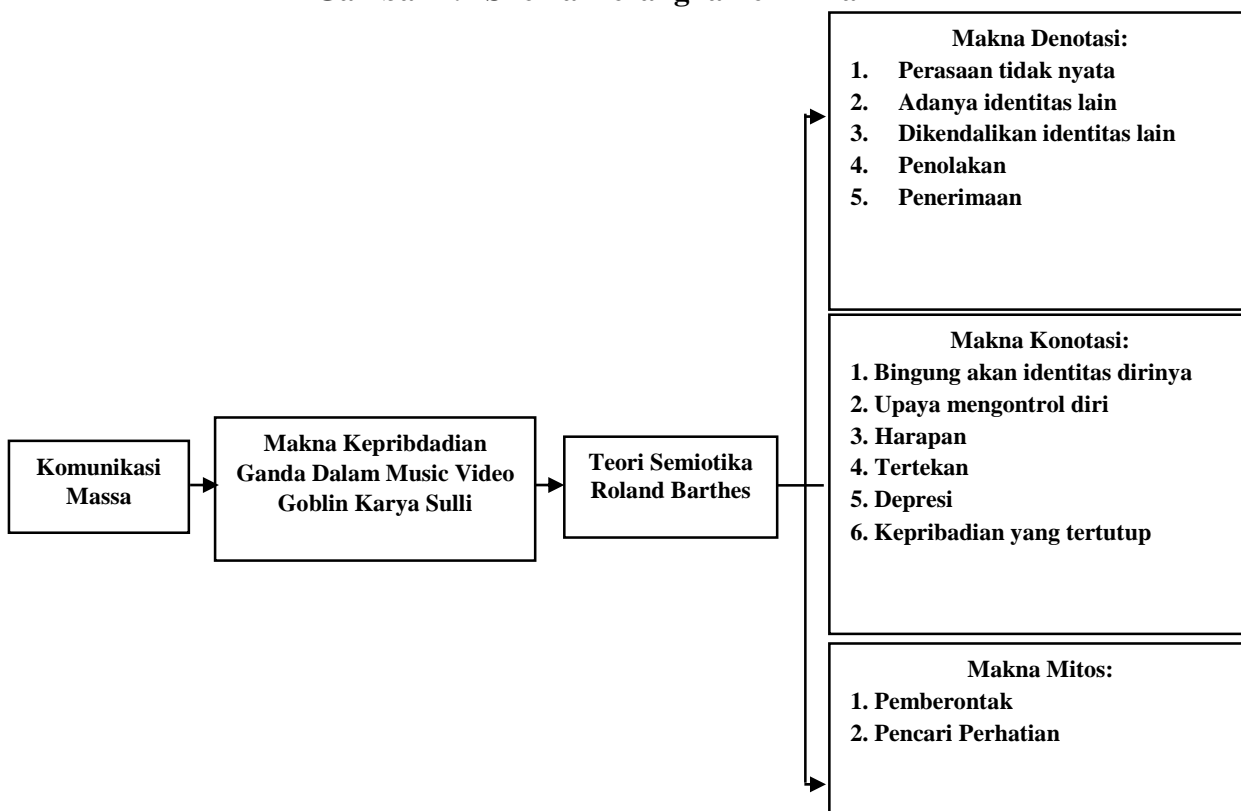
### 2.2.5 Tinjauan Umum Tentang Makna

Makna dan semantik adalah dua bagian yang tidak dapat dipisahkan dan kerap terpaut dengan perkataan yang kita tuturkan. Setiap perkataan yang dilontarkan oleh setiap orang biasanya mengandung suatu makna yang utuh. Terdapat empat faktor yang menyusun keutuhan suatu makna yaitu, pengertian (*sense*), perasaan (*feeling*), nada (*tone*),

dan amanat (intension). Memahami faktor dalam seluruh konteks termasuk kedalam bagian dari usaha untuk memahami makna dalam komunikasi (Chaer,1995, p. 60). Makna terbagi kedalam beberapa

### 2.3 Kerangka Pemikiran

**Gambar 2.1 Skema Kerangka Pemikiran**



**Sumber: Data Hasil Penelaahan Peneliti 2022**

## 3 Metode Penelitian

### 3.1 Desain Penelitian Kualitatif

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif memiliki tujuan guna mengetahui latar belakang sebuah konteks dan memfokuskan pada pemaparan secara detail dan mendalam mengenai gambaran yang terdapat pada suatu konteks yang alami (natural setting), menurut apa yang

jenis, yaitu makna lesikal, makna gramatikal, makna kontekstual, makna referensial, makna denotative, makna konotatif, dan makna kognitif.

benar terjadi di lapangan. Penelitian kualitatif juga memiliki tujuan untuk memahami tanda-tanda yang tidak dapat diungkapkan oleh penelitian kuantitatif (Nugrahani, 2014, p. 4).

### 3.2 Pendekatan Penelitian Studi

#### Semiotika Roland Barthes

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori semiotika Roland Barthes, untuk mengkaji lebih dalam Makna Kepribadian Ganda Dalam Music Video Goblin Karya Sulli. Menurut teori

semiotika Roland Barthes, dalam meneliti sebuah makna pada suatu objek perlu melihatnya dengan menggunakan:

1. Denotasi. Merupakan makna definisional, harfiah atau sebagaimana asalnya, atau "*common sense*" dari suatu tanda.
2. Konotasi merupakan gabungan antara sosiokultural dan personal, misalnya seperti pandangan atau pemikiran, emosi dan perasaan pada sebuah tanda.
3. Mitos merupakan tingkatan kedua (*second order*) dalam sistem semiotika yang terbentuk berdasarkan konotasi.

### 3.3 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

#### 3.3.1 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam mengerjakan penelitian ini adalah dengan bersumber pada Music Video Goblin karya Sulli yang diambil melalui media Youtube. Dari musik video tersebut dicari potongan-potongan *scene* yang kemudian dibagi berdasarkan makna denotasi, makna konotasi, dan makna mitos. Terdapat 15 *scene* yang akan diteliti sesuai dengan makna denotasi, konotasi, dan mitos. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan studi pustakan yang terdiri dari berbagai jurnal dan buku pendukung yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### 3.3.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi dokumentasi, karena objek penelitian yang digunakan berupa musik video yang diperoleh

melalui Youtube dengan tahap observasi sebagai berikut:

1. Menonton musik video *Goblin* karya Sulli dengan teliti dan mencermati keseluruhan musik video untuk memperoleh gambaran umum yang terdapat dalam musik video *Goblin* tersebut.
2. Mencari terjemahan dari lirik lagu *Goblin*. Karena *Goblin* merupakan lagu K-pop yang menggunakan bahasa Korea dalam liriknya sehingga diperlukan terjemahan bahasa Indonesia agar dapat lebih memahami pesan yang disampaikan dalam lagu tersebut.
3. Mengobservasi setiap *scene* dan lirik lagu dalam music video *Goblin* untuk mengumpulkan pertanda yang sesuai dengan tujuan penelitian.
4. Membagi data sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat.
5. Memasukan data berupa beberapa potongan *scene* yang menggambarkan adanya makna kepribadian ganda dalam musik video *Goblin* karya Sulli.

### 3.4 Metode Analisis Data

Analisis data adalah sebuah proses yang bermaksud untuk mengurutkan dan mengelompokkan data ke dalam sebuah pola, kategori, dan satuan uraian dasar kemudian dapat menemukan tema dan menyusun hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Maksud utama dari proses analisis data adalah menyusun atau membuat data secara terorganisir. Data yang terhimpun terdiri dari catatan lapangan dan tanggapan peneliti, gambar,

foto, dokumen berupa laporan, biografi, artikel, dan lain-lain. (Moleong, 2019, p. 280).

### 3.5 Unit Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif di sini bermaksud untuk menyusun secara sistematis bahan hasil wawancara dan observasi, membuat penafsiran atau menguraikannya sehingga mencetuskan suatu pemikiran, pendapat, teori atau gagasan yang baru. Analisis berarti mengolah data, mengorganisir data, memisahkannya dalam unit-unit yang lebih kecil, mencari pola dan tema-tema yang sama.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menurut penjelasan Bogdan yaitu, suatu proses mencari dan mengolah data hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya dengan cara yang sistematis. Semua data yang dikumpulkan berguna untuk meningkatkan pemahaman mengenai suatu fenomena dan membantu agar penemuan yang kita miliki dapat disampaikan kepada orang lain (Moleong, 2019, pp. 248).

Setelah data untuk penelitian diperoleh, langkah selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan tanda-tanda yang merujuk pada objek penelitian dengan memilah dan memisahkan setiap *scene* pada *music video*, karena tidak semua yang ditampilkan pada *music video* tersebut menandakan pokok utama yang menjadi permasalahan penelitian.

2. Menganalisis *music video* tersebut sesuai dengan apa yang akan peneliti analisis dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes.
3. Melakukan wawancara dengan informan yang telah dipilih berdasarkan profesi dan keahliannya dalam bidang produser, *Director of Photography* film dan musik video untuk memverifikasi hasil penelitian peneliti.

### 3.7 Teknik Pemeriksaan Keabsahan

#### Data

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Lincoln & Guba (1985:300), untuk mendapatkan kebenaran (*trustworthiness*), perlu dilakukan teknik kredibilitas (kepercayaan), Tranferabilitas, Dependabilitas (kebergantungan), Konfirmabilitas yang berkaitan dengan proses pengumpulan dan analisis data (Salim dan Syahrums, 2012, p. 165). Mencari kepercayaan dilakukan dengan cara: keterlibatan peneliti dalam melakukan penelitian pada objek penelitian dan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan untuk memperoleh data, melakukan triangulasi data.

### 3.8 Kategorisasi

Kategorisasi terdiri dari fungsi dan dasar kategorisasi, dan prosedur-prosedur kategorisasi. Kategorisasi berarti sebuah proses menyusun kategori. Kategori merupakan seperangkat tema yang tersusun berdasarkan dasar pikiran, intuisi, pendapat atau kriteria tertentu. (Basrowi dan Suwandi, p.196 dalam Lesmana, 2021).



### 3.8.1 Akses Informan

Informan adalah kunci dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk melakukan sebuah penelitian, dengan demikian perlunya akses untuk mendapatkan informasi terhadap informan. Cara yang peneliti lakukan untuk mendapatkan akses terhadap informan, akses terhadap informan yang peneliti lakukan adalah dengan diperkenalkan oleh seseorang yang kenal dengan informan untuk kemudian peneliti menghubungi informan melalui media Whatsapp dan mengutarakan maksud dan tujuan peneliti menghubungi informan, sehingga peneliti mendapatkan informasi dari informan dan peneliti dapat mengetahui makna kepribadian ganda dalam music video Goblin karya Sulli tersebut.

### 3.8.2 Profil Informan

Informan dalam penelitian ini merupakan seorang praktisi dalam bidang DOP (Director of Photography) yang juga bekerja sebagai seorang creator di perusahaan Creative TWX Bandung. Informan tersebut juga pernah mengikuti ajang kompetisi film di Jerman.

## 3.9 Lokasi dan Waktu Penelitian

### 3.9.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di Kota Bandung karena peneliti hanya meneliti sebuah *music video*.

### 3.9.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan berlangsung selama 7 bulan dimulai pada bulan Januari hingga bulan Juli 2022.

## 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 4.1 Hasil Penelitian

#### 4.1.1 Makna Denotasi

Makna harfiah, makna sebenarnya atau bisa juga diartikan sebagai makna paling nyata dari tanda. Denotasi adalah suatu tanda yang terlihat oleh seluruh alat panca indra atau penggambaran dasar dari objek tersebut.

#### 4.1.2 Makna Konotasi

Makna-makna yang tidak terdapat pada kamus ataupun dalam ilmu kebahasaan dari bahasa yang digunakan dalam menulis. Konotasi merupakan gabungan antara sosiokultural dan personal, misalnya seperti pandangan atau pemikiran, emosi dan perasaan pada sebuah tanda.

#### 4.1.3 Makna Mitos

Pengkajian lebih mendalam dari penandaan untuk memperoleh mitos yang bekerja dalam realitas keseharian masyarakat. Mitos adalah tentang bagaimana mengkonseptualisasikan atau memahami sesuatu atau berasumsi dari suatu kebudayaan mengenai sesuatu.



## 4.2 Pembahasan


### 4.2.1 Makna Denotasi

Visualisasi	Kode Waktu	Makna Denotasi
	00:26	Perasaan tidak nyata

Pada potongan scene diatas perasaan tidak nyata tergambar dengan visualisasi pencahayaan yang terlihat buram atau ada sedikit efek *back light* yang dapat membuat objek terlihat gelap atau tidak terlihat. Perasaan tidak nyata yang digambarkan dalam scene tersebut sesuai dengan makna denotasi yang

dikemukakan oleh Roland Barthes tentang makna denotasi adalah suatu tanda yang terlihat oleh seluruh alat panca indra atau penggambaran dasar dari objek tersebut. Makna denotasi perasaan tidak nyata pada scene diatas sudah sesuai dengan penggambaran visualnya.

Visualisasi	Kode Waktu	Makna Denotasi
	01:22	Adanya identitas lain
	02:08	Adanya identitas lain

	03:05	Adanya identitas lain
---	-------	-----------------------

Makna yang terlihat dari identitas pada potongan scene pertama memiliki makna bahwa identitas dan kepribadian orang tersebut adalah remaja yang polos dengan tampilan tanpa riasan tebal maupun aksesoris yang berlebihan serta pakaian yang sederhana. Pada potongan scene kedua makna dari scene tersebut adalah menggambarkan identitasnya saat menginjak dewasa dengan kepribadian yang ceria, penuh semangat, unik, dan karismatik yang dapat dilihat dari pakaiannya yang berwarna kuning dan hijau. Namun karakternya yang ceria dan penuh warna tersebut merupakan salah satu *defence mechanism* nya yang dibuat untuk menutupi kecemasan, ketakutan dan kesedihan yang dia rasakan yang

digambarkan oleh lima orang dibelakangnya. Pada potongan scene ketiga makna dari scene tersebut adalah bahwa terdapat sisi gelap dalam dirinya yang selalu disimpan dibagian terdalam dirinya dan ketika identitas itu muncul dan bertindak mengambil alih dirinya, akan menggunakan kekerasan ataupun hal jelek untuk menyelesaikan sesuatu. Adanya identitas lain yang digambarkan dalam scene tersebut sesuai dengan makna denotasi yang dikemukakan oleh Roland Barthes tentang makna denotasi adalah suatu tanda yang terlihat oleh seluruh alat panca indra atau penggambaran dasar dari objek tersebut. Makna denotasi adanya identitas lain sudah sesuai dengan penggambaran visualnya.

Visualisasi	Kode Waktu	Makna Denotasi
	03:05	Dikendalikan identitas lain

Makna dari scene tersebut adalah identitas lain dirinya menyudutkan dan berusaha untuk mengambil alih dirinya

agar identitas lain tersebut dapat mengendalikan identitas aslinya. Dikendalikan identitas lain yang

digambarkan dalam scene tersebut sesuai dengan makna denotasi yang dikemukakan oleh Roland Barthes tentang makna denotasi adalah suatu tanda yang terlihat oleh seluruh alat panca indra atau

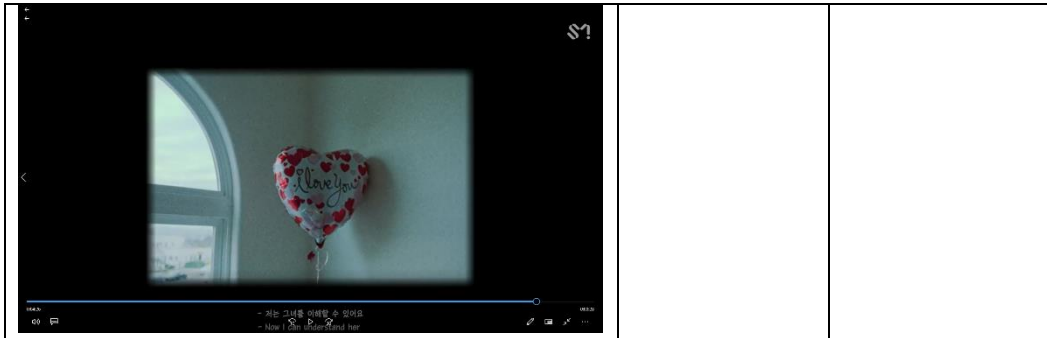
penggambaran dasar dari objek tersebut. Makna denotasi dikendalikan oleh identitas lain sudah sesuai dengan penggambaran visualnya.

Visualisasi	Kode Waktu	Makna Denotasi
	01:59	Penolakan

Makna dari scene tersebut adalah tokoh yang digambarkan sebagai karakter sulli yang pertama ingin bersembunyi dan tidak ingin ditemukan oleh kepribadiannya lainnya yang terus mencarinya. Dia tidak ingin ditemukan oleh mereka karena sudah lelah dan tidak ingin diatur atau dikendalikan oleh mereka. Penolakan yang digambarkan

dalam scene tersebut sesuai dengan makna denotasi yang dikemukakan oleh Roland Barthes tentang makna denotasi adalah suatu tanda yang terlihat oleh seluruh alat panca indra atau penggambaran dasar dari objek tersebut. Makna denotasi penolakan sudah sesuai dengan penggambaran visualnya.

Visualisasi	Kode Waktu	Makna Denotasi
	04:23-04:25	Penerimaan



Makna dari scene tersebut adalah bagaimana orang tersebut berusaha untuk menerima keadaan dalam dirinya terlihat juga dari bentuk senyumannya yang terlihat sedih. Penerimaan yang digambarkan dalam scene tersebut sesuai dengan makna denotasi yang

dikemukakan oleh Roland Barthes tentang makna denotasi adalah suatu tanda yang terlihat oleh seluruh alat panca indra atau penggambaran dasar dari objek tersebut. Makna denotasi penerimaan sudah sesuai dengan penggambaran visualnya.

#### 4.2.2 Makna Konotasi

Visualisasi	Kode Waktu	Makna Konotasi
	01:45	Bingung akan identitas dirinya

Makna dari scene tersebut adalah karakter wanita yang di tengah merasa bingung karena semua karakter yang mengelilinginya terus berbicara bersaamaan sehingga dia tida tahu siapa yang harus dia dengarkan. Bingung akan identitas yang ada dalam scene tersebut sesuai dengan makna konotasi yang

dikemukakan Roland Barthes tentang makna konotasi merupakan gabungan antara sosiokultural dan personal, misalnya seperti pandangan atau pemikiran, emosi dan perasaan pada sebuah tanda. Memiliki lebih banyak pemahaman atau penafsiran dari sebuah tanda.

Visualisasi	Kode Waktu	Makna Konotasi
	03:47	Upaya mengontrol diri

Makna dari scene tersebut adalah bagaimana semua karakter berdiskusi untuk mencari solusi agar kepribadian gelapnya tidak muncul kembali. Upaya mengontrol diri yang ada dalam scene tersebut sesuai dengan makna konotasi yang dikemukakan Roland Barthes

tentang makna konotasi merupakan gabungan antara sosiokultural dan personal, misalnya seperti pandangan atau pemikiran, emosi dan perasaan pada sebuah tanda. Memiliki lebih banyak pemahaman atau penafsiran dari sebuah tanda.

Visualisasi	Kode Waktu	Makna Konotasi
	04:17	Harapan

Makna lain dari lilin dan cahaya adalah menggambarkan suatu harapan. Harapan yang ada dalam scene tersebut sesuai dengan makna konotasi yang dikemukakan Roland Barthes tentang makna konotasi merupakan gabungan

antara sosiokultural dan personal, misalnya seperti pandangan atau pemikiran, emosi dan perasaan pada sebuah tanda. Memiliki lebih banyak pemahaman atau penafsiran dari sebuah tanda.

Visualisasi	Kode Waktu	Makna Konotasi
	00:44	Tertekan

Makna dari scene tersebut adalah orang yang tertekan biasanya akan menjauh dari orang sekitarnya. Jendela dapat dimaknai untuk melindungi diri dari pandangan dunia luar yang kejam dan warna putih pada ruangan tersebut menandakan bahwa dia ingin mengisolasi diri dari dunia luar. Tertekan yang ada dalam scene tersebut sesuai dengan makna

konotasi yang dikemukakan Roland Barthes tentang makna konotasi merupakan gabungan antara sosiokultural dan personal, misalnya seperti pandangan atau pemikiran, emosi dan perasaan pada sebuah tanda. Memiliki lebih banyak pemahaman atau penafsiran dari sebuah tanda.

Visualisasi	Kode Waktu	Makna Konotasi
	01:25	Depresi

Makna dalam scene tersebut adalah menandakan bahwa orang tersebut sedang dalam keadaan sakit dan tidak mampu melakukan aktivitas apapun namun hanya bisa berdiam diri karena tidak ada orang lain yang dapat membantunya. Depresi yang ada dalam scene tersebut sesuai dengan makna konotasi yang

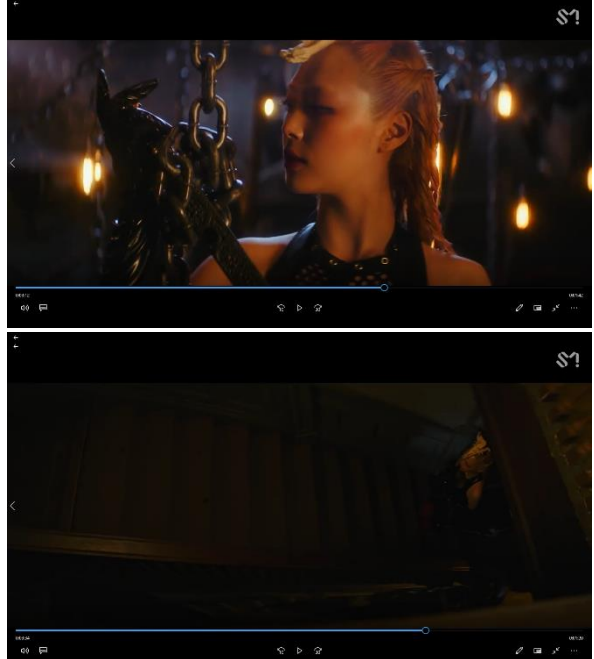
dikemukakan Roland Barthes tentang makna konotasi merupakan gabungan antara sosiokultural dan personal, misalnya seperti pandangan atau pemikiran, emosi dan perasaan pada sebuah tanda. Memiliki lebih banyak pemahaman atau penafsiran dari sebuah tanda.

Visualisasi	Kode Waktu	Makna Konotasi
	03:15	Kepribadian yang tertutup

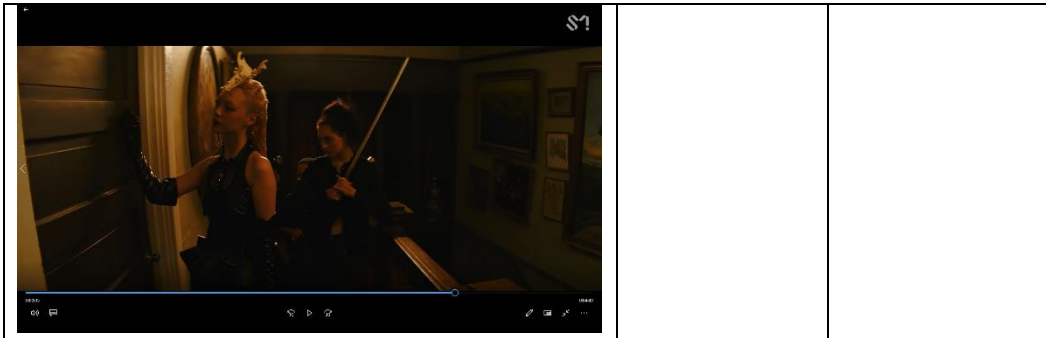
Makna kepribadian seseorang yang tertutup dimana orang tersebut biasanya mengurangi interaksi dengan orang lain dengan membuat batasan. Kepribadian yang tertutup yang ada dalam scene tersebut sesuai dengan makna konotasi yang dikemukakan Roland

Barthes tentang makna konotasi merupakan gabungan antara sosiokultural dan personal, misalnya seperti pandangan atau pemikiran, emosi dan perasaan pada sebuah tanda. Memiliki lebih banyak pemahaman atau penafsiran dari sebuah tanda.

#### 4.2.3 Makna Mitos

Visualisasi	Kode Waktu	Makna Mitos
	03:12-03:42	Pemberontak





Anggapan masyarakat terhadap semua perilaku dan sikap yang ditunjukkan oleh Sulli dengan kepribadian yang dianggap masyarakat terus berubah dari Sulli yang polos menjadi lebih buruk, nakal, dan liar dan kerap kali dianggap sebagai perempuan

pemberontak. Pemberontakan yang ada dalam scene tersebut sesuai dengan makna mitos diartikan oleh Barthes sebagai pengkajian lebih mendalam dari penandaan untuk memperoleh mitos yang bekerja dalam realitas keseharian masyarakat.

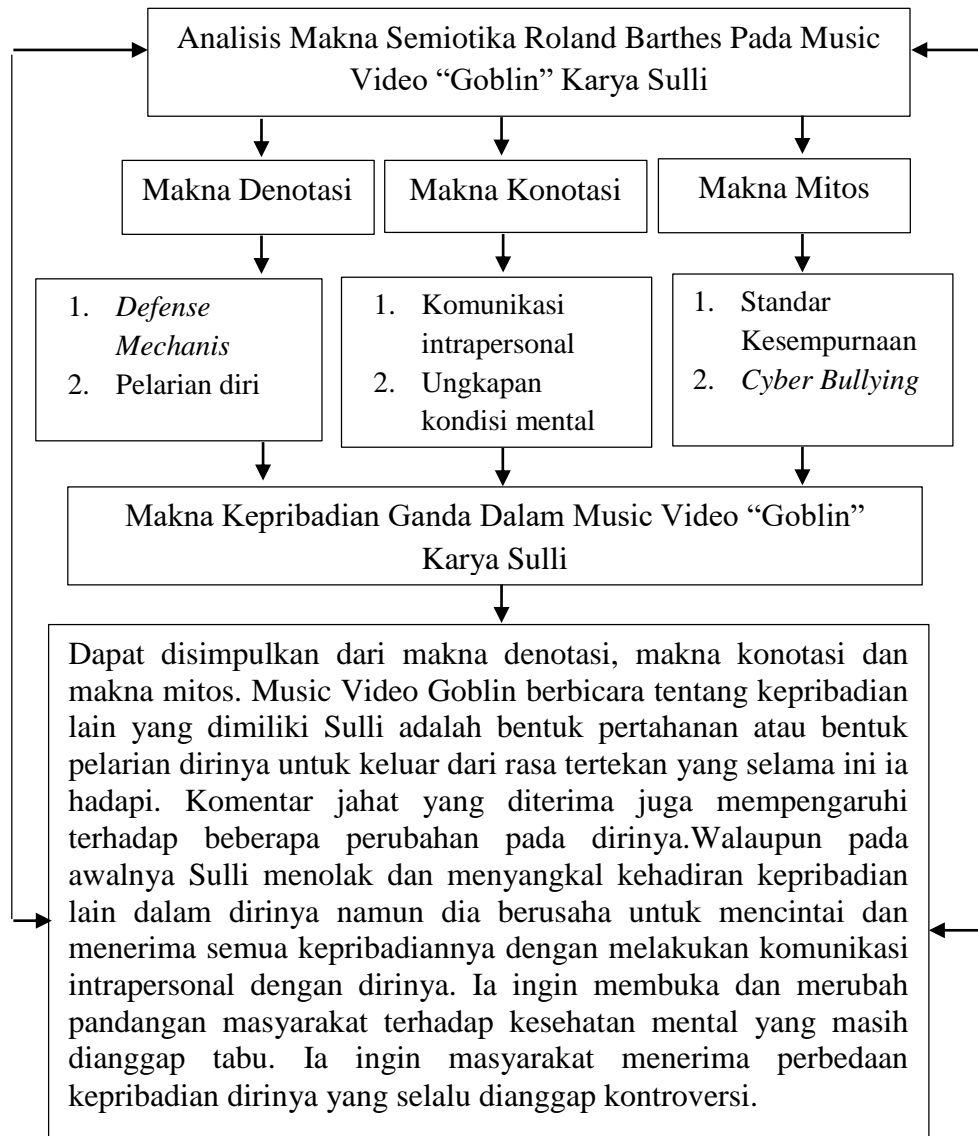
Visualisasi	Kode Waktu	Makna Mitos
	02:42-02.49	Pencari Perhatian

Dalam scene tersebut karakter Sulli berada ditengah-tengah karakter egonya dimana penampilannya sangat eksentrik, unik, dan penuh warna. Scene kolam renang dapat dimaknai dengan penggambaran Sulli saat menjadi idol

berada di panggung dengan anggota grupnya. Pencari perhatian yang ada dalam scene tersebut sesuai dengan makna mitos diartikan oleh Barthes sebagai pengkajian lebih mendalam dari penandaan untuk memperoleh mitos yang

bekerja dalam realitas keseharian masyarakat.

**Gambar 4.1. Bagan Temuan Penelitian**



**Sumber: Data Hasil Penelaahan Peneliti 2022**

## 5 Simpulan dan Saran

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka simpulan penelitian ini adalah:

1. Secara makna denotasi music video ini menggambarkan penderita gangguan kepribadian ganda dengan tiga kepribadian yang berbeda yang ketika perubahan itu muncul

penderitanya tidak merasa sadar dan merasa seperti sedang bermimpi. Identitas asli yang menolak untuk dikendalikan oleh kepribadiannya yang lain yang mencoba mengendalikan dirinya untuk melakukan tindakan bunuh diri. Dan upaya dirinya untuk menerima semua kepribadian yang dimilikinya.

2. Secara makna konotasi music video ini menggambarkan bahwa dia selalu merasa kebingungan dan mempertanyakan identitas dia yang sebenarnya serta upaya yang dilakukan untuk dapat mengendalikan kepribadian lainnya agar tidak melakukan hal buruk yang dapat membawanya kepada rasa penyesalan. Serta harapan dirinya agar semua orang dapat menerima dai dan kepribadiannya yang lain.
3. Secara makna mitos music video ini menggambarkan bahwa jika tidak ada tekanan dan tuntutan untuk menjadi sempurna oleh banyaknya ekspektasi yang harus dipenuhi, orang akan bahagia menjadi dirinya sendiri. Dengan adanya penerimaan dan perlindungan dari lingkungan terdekat dan lingkungan sekitarnya orang akan sehat secara mental dan fisik dan akan menurunkan pemikiran bunuh diri. Adanya kepribadian yang selalu berubah-ubah juga bukan karena ingin mendapatkan perhatian atau *attention seeker*.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Saran Filosofis

Penelitian ini memberikan saran filosofis yaitu music video Goblin karya Sulli dapat dijadikan referensi bagi para penontonnya agar lebih peduli, tanggap dan dapat menerima seseorang yang mempunyai gangguan kesehatan mental.

### 5.2.2 Saran Akademis

Penelitian ini memberikan saran akademis yaitu:

1. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini mampu dijadikan salah satu referensi dalam mengembangkan kajian penelitian di bidang komunikasi, khususnya penelitian mengenai analisis pada music video.
2. Dapat dijadikan salah satu referensi dalam mengembangkan kajian komunikasi massa dan psikologi komunikasi.

### 5.2.3 Saran Praktis

Penelitian ini memberikan saran praktis yaitu:

1. Masyarakat lebih peduli tentang kesehatan mental terutama gangguan kepribadian ganda yang masih jarang disadari.
2. Penelitian ini menjadi masukan bagi peneliti berikutnya yang meneliti tentang makna kepribadian ganda.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Ardiansyah, M. (2012). *Elemen-Elemen Semiologi*. Jogjakarta: IRCiSoD.
- Barlian, E. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.

- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, Teori Dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Elvinaro, L. S. (2017). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta.
- Moleong, L. J. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Morissan. (2018). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nurdin, A. (2013). *Buku Pengantar Ilmu Komunikasi*. Surabaya: IAIN SA Press.
- Raco, J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Gramedia Widayana Indonesia.
- Rakhmat, J. (2015). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Salim, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Nevid, J. S., Rathus, S. A., & Greene, B. (2018). *Psikologi Abnormal Di Dunia Yang Terus Berubah*. Jakarta: PENERBIT ERLANGGA.

#### Sumber Lain:

- <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/warda/article/view/323/278>
- <https://repository.unair.ac.id/105895/>
- <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/4449/>
- <https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fisip/article/view/1599/1159>
- <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/19922/>
- <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/viewFile/14834/14611>
- <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/32353>
- [http://repository.usd.ac.id/30899/2/144114003\\_full.pdf](http://repository.usd.ac.id/30899/2/144114003_full.pdf)
- <https://dosenpsikologi.com/kepribadian-ganda>
- <https://www.alodokter.com/kepribadian-ganda>
- <https://my.clevelandclinic.org/health/diseases/17749-dissociative-disorders->
- <https://kbbi.web.id>
- [https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Perlawanan\\_tanpa\\_kekerasan](https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Perlawanan_tanpa_kekerasan)
- <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-pemberontakan/117130>
- <https://www.sehatq.com/artikel/6-arti-warna-ungu-secara-psikologis-dan-budaya>

<https://www.cermati.com/artikel/ini-lho-komentar-bully-yang-bikin-sulli-eks-fx-bunuh-diri>

<https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50106537>

<https://www.cermati.com/artikel/6-sifat-mental-lemah-yang-perlu-ditinggalkan-yuk-perbaiki-dengan-cara-ini>

<https://www.sehatq.com/artikel/penyebab-caper-alias-cari-perhatian-termasuk-kesepian-dan-gangguan-mental>