

## ANALISIS SEMIOTIKA VISUAL PADA VIDEO MUSIK “MAESTRO” BY SEVENTEEN SEBAGAI REPRESENTASI ISU MANUSIA VS. AI

Ni Luh Putu Vanesha Axelia Damayanti<sup>1</sup>, I Nyoman Sila<sup>2</sup>, Luh Suartini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Seni dan Desain  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: [vanesha.axelia@undiksha.ac.id](mailto:vanesha.axelia@undiksha.ac.id), [nyoman.sila@undiksha.ac.id](mailto:nyoman.sila@undiksha.ac.id), [luh.suartini@undiksha.ac.id](mailto:luh.suartini@undiksha.ac.id)

### Abstrak

Salah satu *boyband* K-pop yang terkenal di Korea Selatan saat ini adalah *Seventeen* yang merupakan grup di bawah naungan agensi *Pledis Entertainment*. Berbeda dengan kebanyakan grup K-pop lainnya, para anggota *Seventeen* terlibat langsung dalam proses produksi lagu, album, hingga koreografi yang mereka bawakan saat hendak melangsungkan *comeback*. Video musik ‘*MAESTRO*’ milik *Seventeen* menarik banyak perhatian karena tema yang diangkat, yaitu manusia versus AI. AI atau *Artificial Intelligence* adalah simulasi kecerdasan manusia yang diterapkan ke dalam sistem komputer atau perangkat mesin lain, sehingga perangkat tersebut punya cara berpikir seperti manusia. Tema ini menimbulkan perdebatan tentang apakah AI bisa menggantikan kreativitas dan keunikan manusia dalam seni. Artikel ini merupakan bagian dari skripsi yang berjudul “ANALISIS SEMIOTIKA VISUAL PADA VIDEO MUSIK “*MAESTRO*” BY SEVENTEEN SEBAGAI REPRESENTASI ISU MANUSIA VS. AI” dimana memaparkan tentang tema, properti, hand property, dan setting latar dalam sudut pandang semiotika menurut Charles Sanders Peirce dengan metode kualitatif-deskriptif yang didapat dengan cara pengumpulan informasi melalui berbagai sumber. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui arti video musik dari sudut pandang yang berbeda, tidak semata-mata hanya berfokus pada visualisasi idolnya saja. Penelitian ini memiliki hasil dari sudut pandang kaca mata semiotika, khususnya teori Peirce yang menyimpulkan apa-apa saja yang terkandung dalam video musik ‘*MAESTRO*’ mengenai sign, objek, dan juga interpretan.

**Kata Kunci:** Semiotika, Teori Charles Sanders Peirce, Video Musik, Seventeen

### Abstract

*One of the famous K-pop boy bands in South Korea today is Seventeen which is a group under the auspices of the agency Pledis Entertainment. Unlike most other K-pop groups, the members of Seventeen are directly involved in the production process of songs, albums, and choreography that they perform when they are about to make a comeback. Seventeen's music video for 'MAESTRO' attracted a lot of attention because of the theme it raised, namely humans versus AI. AI or Artificial Intelligence is a simulation of human intelligence that is applied to computer systems or other machine devices, so that these devices have a way of thinking like humans. This theme raises a debate about whether AI can replace human creativity and uniqueness in art. This article is part of a thesis entitled "VISUAL SEMIOTIC ANALYSIS IN THE MUSIC VIDEO "MAESTRO" BY SEVENTEEN AS A REPRESENTATION OF HUMAN VS. AI ISSUES" which explains themes, properties, hand properties, and setting from the perspective of visual semiotics according to Charles Sanders Peirce with qualitative-descriptive methods obtained by collecting information through various sources. The purpose of this study is to find out the meaning of music video from different perspectives, not solely focusing on the visualization of the idol. This research has the results from the perspective of semiotics, especially Peirce's theory which concludes everything contained in the 'MAESTRO' music video regarding signs, objects, and also interpretations.*

**Keywords:** Semiotics, Charles Sanders Peirce Theory, Music Video, Seventeen

## PENDAHULUAN

K-pop merupakan singkatan dari Korean Pop, yaitu jenis musik yang identik dengan sekelompok *boyband* atau *girlband*. K-pop sendiri mencakup berbagai jenis program musik, genre musik, dan apapun yang berhubungan dengan musik. Menurut (Anggraini, 2021), Korean Pop atau K-pop adalah genre musik populer yang berasal dari Korea Selatan seperti *hip-hop*, *electronic dance*, *jazz*, dan *rock*. K-pop biasanya dibawakan oleh grup K-pop yang terdiri dari 4 hingga 21 anggota. Anggota grup K-pop disebut dengan istilah idol atau K-pop idol. Calon K-pop idol harus menjalani pelatihan intensif bersama, belajar koreografi tari dan keterampilan lainnya sampai mereka siap tampil secara langsung untuk pertama kalinya.

K-pop adalah salah satu bagian dari “*Korean Wave*” atau *Hallyu*, istilah yang mengacu pada popularitas budaya pop Korea dan acara TV, musik, dan film Korea di seluruh Asia dan bagian lain di dunia. Istilah K-pop memang seringkali digunakan untuk menyebut semua musik populer dari Korea Selatan. Sebenarnya, Kpop memiliki karakteristik tertentu, seperti: terdiri dari grup yang besar, perpaduan berbagai genre musik, gaya yang unik, pelatihan sistematis, dan koreografi ekstensif.

Salah satu *boyband* K-pop yang terkenal di Korea Selatan adalah *Seventeen* yang merupakan grup di bawah naungan agensi *Pledis Entertainment*. Meski nama grupnya adalah *Seventeen* yang berarti 17, namun nyatanya *boyband* ini hanya beranggotakan 13 orang. Para anggotanya adalah *S.Coups*, *Jeonghan*, *Joshua*, *Jun*, *Hoshi*, *Wonwoo*, *Woozi*, *DK*, *Mingyu*, *The8*, *Seungkwan*, *Vernon*, dan *Dino*. *Seventeen* memulai debut mereka pada tanggal 26 Mei 2015 dengan mini album ‘*17 Carat*’ yang dirilis pada 29 Mei 2015. *Seventeen* dikenal sebagai *boyband* yang memproduksi sendiri musik mereka. Sejak debut, *Seventeen* telah terlibat aktif dalam proses kreatif mereka. *Woozi* bersama *Bumzu* (seorang produser musik & komposer) telah menulis dan memproduksi setiap lagu *Seventeen*, dengan kontribusi dari anggota lainnya. Berbeda dengan kebanyakan grup K-pop lainnya, para anggota *Seventeen* terlibat langsung dalam proses produksi lagu, album, hingga koreografi yang mereka bawakan saat hendak melangsungkan *comeback*. Karena kemampuan tersebut, *Seventeen* mendapat julukan sebagai ‘*Self-Production Idol*’.

Salah satu lagu yang di produksi oleh *Seventeen* adalah ‘*MAESTRO*’, dimana lagu ini merupakan *title track* dari album terbaru mereka yaitu ‘*17 IS RIGHT HERE*’ yang dirilis pada tanggal 29 April 2024. Menurut *Woozi* (2024), judul ‘*MAESTRO*’ mengacu pada seorang konduktor atau seseorang yang diakui dalam bidang tertentu. Lagu ini menggambarkan kemampuan *Seventeen* dalam menciptakan musik yang memadukan unsur klasik dan modern, serta menunjukkan keahlian mereka dalam bermusik. Jadi, tidak jarang *Seventeen* menyungung tema atau konsep fenomena yang sedang berlangsung di masyarakat dan dunia kedalam musik yang mereka ciptakan.

Video musik ‘*MAESTRO*’ dari *Seventeen* memang menarik banyak perhatian karena tema yang diangkat, yaitu manusia versus AI. Menurut (Muhammad, 2021), AI atau *Artificial Intelligence* adalah simulasi kecerdasan manusia yang diterapkan ke dalam sistem komputer atau perangkat mesin lain, sehingga perangkat tersebut punya cara berpikir seperti manusia. Dimana kasus ini memang sedang cukup ramai dibicarakan oleh dunia.

Video musik sendiri begitu penting karena menyediakan platform yang ampuh bagi para artis untuk memamerkan kreativitas mereka dan menceritakan kisah visual yang melengkapi musik mereka. Selain itu, video musik merupakan alat penting bagi para artis untuk mendapatkan eksposur, promosi, dan sebagai media untuk dapat terhubung dengan para penggemar mereka. Dengan menciptakan representasi visual dari musik mereka, artis dapat meningkatkan pengalaman keseluruhan bagi penggemar mereka dan menciptakan hubungan yang lebih dalam

dengan audiens mereka. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui arti video musik/video klip dari sudut pandang yang berbeda, tidak semata-mata hanya menunjukkan visualisasi artis saja (Agustin et al., 2021).

Video musik '*MAESTRO*' milik *Seventeen* menggambarkan visual di dalam dunia distopia di mana AI telah mengambil alih dunia musik. Mereka mempertanyakan siapa yang sebenarnya menjadi maestro sejati dalam era di mana teknologi AI bisa menciptakan apa saja dan dapat mengalahkan kemampuan manusia. Tema ini menimbulkan perdebatan tentang apakah AI bisa menggantikan kreativitas dan keunikan manusia dalam seni. *Seventeen* yang dikenal sebagai grup idol yang memproduksi sendiri musik dan koreografi mereka, melalui video musik '*MAESTRO*' ingin menegaskan bahwa meskipun teknologi berkembang, sentuhan manusia tetap tidak akan tergantikan.

Dalam sebuah video musik, pasti selalu ditemukan berbagai perlengkapan yang digunakan, tentu saja berbagai jenis perlengkapan seperti *property*, *hand property*, dan *setting* guna mendukung konsep atau tema yang ada di dalamnya, sehingga bisa dikatakan semua hal yang ada di dalam video musik memiliki bahan visual yang beberapa diantaranya bisa ditafsir atau dimaknai dengan teori semiotika. Semiotika mengkaji relasi tanda, yakni relasi tanda yang satu dengan tanda-tanda yang lain; relasi tanda-tanda dengan makna-maknanya atau objek-objek yang dirujuknya (*designatum*) (Budiman, 2012). Hal ini bertujuan untuk mengungkapkan atau menyampaikan suatu keterkaitan antara objek properti dengan makna visualisasi yang terkandung di dalamnya. Jika dilihat dari teori semiotika yang digunakan, peneliti menggunakan aspek tanda (*sign*), acuan tanda (*object*), dan penggunaan tanda (*interpretation*). Representasi objek tersebut menghadirkan sebuah metafora yang mengungkapkan kondisi yang terjadi pada titik ini makna konotasi dalam karya seni rupa para perupa tersebut hadir menjanjikan ruang perenungan bagi publik penikmat karya seni rupa tentang kondisi yang tengah terjadi (Nyoman Rediasa et al., 2021).

Menurut *Barthes* mitos adalah bentuk penyimpangan dari makna asli suatu tanda dan dapat untuk menyembunyikan atau mengubah makna asli dari suatu pesan. Sebagai sistem komunikasi dan sebuah pesan atau tipe wicara, mitos bisa diciptakan dari apa saja, tergantung cara di tekstualisasikan. Dengan demikian, mitos sendiri dapat diyakini pesan atau makna yang dikandungnya tetapi tidak dapat dibuktikan kebenarannya. Mitos dalam semiologi yang dikemukakan oleh *Saussure*, dikaitkan dengan dua istilah, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) yang kemudian direlasi dari keduanya dalam sistem linguistik yang disebut dengan tanda (*sign*).

Semiotika visual mengkaji relasi tanda, yakni relasi tanda yang satu dengan tanda-tanda yang lainnya, relasi tanda-tanda dengan makna-maknanya atau objek-objek yang dirujuknya, dan relasi tanda-tanda dengan para penggunanya atau interpreter-interpreternya (Manneke Budiman, 2001). Ruang lingkup semiotika visual dikaji sebagai kajian pertandaan yang menaruh minat pada penyelidikan segala makna dari tanda yang disampaikan melalui sarana indra penglihatan (*visual sense*). Kajian semiotika visual memiliki tiga dimensi dasar yaitu : dimensi sintaktik, dimensi semantik, dan dimensi pragmatik.

Semiotika visual juga sama halnya dengan mengkaji seni rupa. Menurut (Sumbo, 2008), semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda supaya dapat mengetahui bagaimana tanda tersebut berfungsi dan menghasilkan suatu makna. Seperti dikatakan *Barthes* dalam mahakaryanya *Mythologies* (1957), metode semiotika bersifat mendasar karena tidak seperti pendekatan lainnya terhadap media, metode ini memusatkan diri pada makna tersembunyi (Danesi, 2011).

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah ditetapkan diatas, maka dapat diperoleh beberapa rumusan masalah yang peneliti ambil dari penelitian ini, yaitu bagaimana interpretasi visual yang terdapat pada video musik "MAESTRO" dan bagaimana makna semiotika yang terkandung di dalam video musik "MAESTRO". Interpretasi visual yang dimaksud merupakan bagaimana penggambaran luar atau *visual sense* yang disampaikan melalui video musik dengan mengamati dan mencatat tema, konsep, properti, dan setting latar yang merupakan bagian-bagian yang memiliki unsur AI yang sedang ramai diperbincangkan. Kemudian untuk makna semiotika sendiri dapat di katakan memiliki kesamaan dengan interpretasi visual, hanya saja pada saat menganalisis makna semiotika, makna visualisasi yang di analisis menggunakan aspek tanda (sign), acuan tanda (object), dan penggunaan tanda (interpretation) yang bertujuan untuk mengungkapkan atau menyampaikan keterkaitan objek dengan visual.

## **METODE**

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif-kualitatif dimana memiliki tujuan untuk mengamati dan menganalisis secara mendalam dan detail setiap data-data atau informasi yang diperoleh. Penelitian kualitatif merupakan metode sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif baik berupa tulisan maupun perkataan lisan dari perilaku setiap individu yang dapat diamati (Sabila Zahra, 2015). Selanjutnya menggali makna dibalik data yang dikumpulkan melalui potongan-potongan atau fragmen-fragmen gambar yang terdapat pada video musik yang telah dipilih oleh peneliti sekiranya sebanyak 29 adegan yang memiliki bentuk visualisasi yang sesuai dan dapat diteliti. Metode penelitian kualitatif juga merupakan pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral yang memperlakukan partisipan benar-benar sebagai subjek dan bukan objek. Analisis isi sendiri adalah teknik untuk menelaah isi atau informasi dan simbol yang terdapat dalam dokumen tertulis atau media komunikasi lain (misalnya, foto, film, lirik lagu, iklan) (Kodri, 2016).

Lokasi penelitian ini bersifat maya yaitu di channel Youtube dan juga internet dengan bantuan *smartphone* atau ponsel genggam dengan merk *Oppo*, laptop dengan merk *hp*, jaringan internet berupa *Wifi*, buku online, dan juga alat tulis. Sumber data diperoleh dari data primer dan data sekunder. Data primer merupakan sumber data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti melalui pengamatan pada video musik, sedangkan data sekunder diperoleh dari sumber lain yang memang berkaitan dengan video musik sekaligus dengan analisis semiotika visual.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan dua jenis teknik, yaitu teknik observasi dan teknik kepustakaan. Teknik observasi pada penelitian ini dengan melakukan segala jenis pengamatan, proses mencatat, dan proses pengumpulan potongan-potongan adegan yang secara visual dapat terlihat pada video musik. Kemudian untuk teknik kepustakaan dengan mengumpulkan dan menelaah berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan literatur catatan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Teknik analisis data pada penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut :  
Reduksi Data. Dalam penelitian ini reduksi data telah digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama, kedua, dan ketiga. Dimana untuk mengetahui interpretasi visual, makna semiotika, dan representasi isu manusia vs. AI dengan cara memilah dan menyederhanakan kembali, seperti yang dilakukan peneliti dengan mengumpulkan lampiran data berupa 29 fragmen gambar atau potongan-potongan gambar dari video musik 'MAESTRO' untuk dianalisa atau digolongkan bersama data lain yang sudah dikumpulkan.

Penyajian Data. Setelah mereduksi data, selanjutnya adalah menunjukkan data yang telah ditemukan untuk menjawab tujuan penelitian ini, yaitu untuk menjelaskan interpretasi visual, untuk mendeskripsikan makna semiotika, dan untuk mengetahui bagaimana representasi isu manusia vs. AI yang terdapat pada video musik 'MAESTRO'. Pada penelitian ini penyajian data berupa penyusunan data dan informasi yang sudah disederhanakan dengan 29 fragmen gambar yang sudah dipilih berdasarkan analisis semiotika Charles Sanders Peirce dalam video musik 'MAESTRO'.

Penarikan Kesimpulan. Kesimpulan dibuat dalam bentuk jawaban atas rumusan masalah dan tujuan penelitian dan juga relevan dari fokus penelitian. Secara garis besar cara merangkum adalah beberapa poin penting yang kemudian dipaparkan yang terdapat pada hasil dan pembahasan tentang teori semiotika Charles Sanders Peirce pada video musik 'MAESTRO' dan saran bagi sesama peneliti dengan topik penelitian ini.

Teori yang digunakan yaitu teori semiotika Charles Sanders Peirce dimana memiliki persamaan dengan mengklasifikasikan makna yang terkandung disetiap visualisasi luar yang terlihat dengan makna tanda (sign), acuan tanda (object), dan juga penggunaan tanda interpretan (interpretation).

## HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. View Kota Dystopian x Cyberpunk

### **Makna Sign :**

Terlihat seorang pria di kegelapan yang mengamati sebuah kota dengan bangunan kerucut menyerupai piramida dengan lighting yang nampak seperti dunia game atau dunia ilusi.

### **Makna Object :**

Manusia yang terjebak di dunia asing atau dunia dystopia dan tidak tahu cara keluar dari dunia tersebut. Sama halnya dengan manusia di zaman modern yang sudah begitu terbelenggu dengan dunia maya dan seisinya.

**Makna Interpretation :**

Bangunan yang diamati pria tersebut merupakan metronome raksasa yang sudah mati. Metronome merupakan simbol musisi untuk mengatur tempo musik dan hanya musisi (manusia) lah yang dapat menggunakan metronome. Metronome tersebut sudah tidak berfungsi dikarenakan tidak ada maestro (manusia) lagi yang menggunakannya. Di dalam musik video ini, digambarkan bahwa manusia yang telah terjebak di dalam dunia dystopia (AI) tidak akan mampu keluar dengan mudah. Kehidupan sudah sangat berkembang sehingga dapat membuat manusia lupa dimana mereka berada, di dunia nyata atau dunia maya. Terkadang manusia tidak mengenali dirinya sendiri bahwa dia masih manusia (asli) atau sudah menjadi bagian dari entitas asing (AI).



Gambar 2. Hoshi Ditangkap Entitas Asing (AI)

**Makna Sign :**

Hoshi yang terlihat pasrah dan bertekuk lutut dikelilingi sekelompok orang dengan membawa sebuah tongkat.

**Makna Object :**

Hoshi (manusia) yang tertangkap dan terjebak oleh entitas asing (AI). Dapat dilihat dari tulisan 'CAM 1' di pojok kiri atas gambar, bahwa selain sekelompok entitas asing tersebut, ada makhluk lain yang mengawasinya melalui layar monitor.

**Makna Interpretation :**

Sekelompok entitas asing tersebut merupakan gambaran dari penjaga atau prajurit tempat kekuasaan dimana Hoshi di tangkap. Selain ditangkap karena memasuki wilayah kekuasaan orang lain, Hoshi memiliki misi yang harus dia selesaikan maka dari itu dia memasuki wilayah tersebut, namun harus tertangkap karena ketahuan. Gambaran pada adegan tersebut terlihat bahwa Hoshi merupakan manusia yang ditangkap dan ingin dirubah menjadi entitas asing (AI). Pada adegan sebelumnya nampak bahwa Hoshi mengalami 'glitching' atau error yang menandakan bahwa dia memang telah dikendalikan. Disini Hoshi ingin menyelesaikan misi yang penting, yaitu memerangi dan berdamai dengan AI. AI bisa menjadi teman ataupun musuh tergantung bagaimana cara manusia dalam memanfaatkannya.



*Gambar 3. Woozi Dikelilingi Instrumen Musik AI*

**Makna Sign :**

Woozi berdiri menghadap berbagai instrument musik yang berukuran besar. Terlihat bahwa seperti Woozi lah sang musisi yang bisa mengendalikan instrument-instrument tersebut.

**Makna Object :**

Woozi terjebak antara menjadi musisi yang jujur dengan menciptakan musiknya sendiri atau menjadi musisi yang menggunakan bantuan teknologi (AI). Dengan semua jenis kecanggihan yang ada di zaman ini membuat Woozi merasa takut, gelisah, dan juga resah, akankah AI menggantikan segala jenis pekerjaan manusia.

**Makna Interpretation :**

Dinding instrument di depan Woozi dan sederetan pemain orkestra tersebut merupakan musik yang sudah bercampur dengan AI. Mengambarkan musisi orkestra yang seolah bertindak sebagai musisi sebenarnya. Woozi sendiri yang menyaksikan bagaimana instrument AI tersebut mengalami error/masalah (glitching), seakan-akan instrument tersebut menolak perintah yang diarahkan. Melihat hal tersebut, Woozi menyadari bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi pada dunia musik. Penggambaran ini menjadi bukti bahwa seorang musisi terkadang juga bisa memiliki perasaan yang labil tentang bagaimana dia harus bekarya. Woozi menggambarkan tekad dan juga usaha yang dia lakukan dalam bermusik walaupun sedang berada ditengah hiruk piruknya dunia dengan dipenuhi kekuasaan AI.



*Gambar 4. Wonwoo Menerobos Entitas Asing (AI)*

**Makna Sign :**

Wonwoo melawan sejumlah orang yang membentuk kelompok dengan pakaian yang lengkap layaknya penjaga atau prajurit suatu tempat.

**Makna Object :**

Sejumlah orang yang bertarung dengan Wonwoo merupakan entitas asing (AI) yang sama dengan yang telah menangkap Hoshi di adegan sebelumnya. Terlihat bahwa Wonwoo memihak pada manusia dengan berusaha membantu menyelamatkan Hoshi.

**Makna Interpretation :**

Wonwoo dan Hoshi memiliki misi yang sama yaitu memerangi sekaligus berdamai dengan AI. Setelah mengetahui bahwa Hoshi tertangkap oleh entitas asing (AI), Wonwoo datang dan berusaha menerobos masuk dunia dystopia tempat Hoshi ditangkap, dan berhasil. Wonwoo disini belum mengetahui bahwa Hoshi sudah dikendalikan dan menjadi entitas asing (AI) setengahnya. Sebagai seorang penyanyi dan juga rapper, Wonwoo digambarkan sudah merasa muak dengan segala jenis teknologi yang seharusnya digunakan dengan semestinya tetapi malah disalahgunakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab. Oleh karena itu dia berusaha sekuat tenaga untuk melawan dan menentang segala jenis entitas asing (AI) yang memang memiliki dampak negatif bagi musisi lainnya.



*Gambar 5. Manusia Dikendalikan Entitas Asing (AI)*

**Makna Sign :**

Terlihat dua manusia di dalam gambar, dimana yang satu berukuran kecil, dan satu lagi berukuran besar. Manusia yang lebih kecil seperti menunduk dan memberi hormat kepada manusia besar di hadapannya.

**Makna Object :**

Manusia berukuran kecil merupakan Jeonghan yang sedang menyiapkan penampilan yang dapat mengacaukan sistem kerja entitas asing (AI) yang ada di hadapannya. Jeonghan juga merupakan teman satu team dengan Hoshi dan Wonwoo.

**Makna Interpretation :**

Kondisi sistem yang dihadapi terbilang lebih besar dari yang dihadapi Woozi di adegan sebelumnya. Jeonghan dapat mengendalikan para entitas asing (AI) tersebut dengan hanya membuat mereka sibuk saat menyaksikan penampilannya. Ini menggambarkan seberapa besar dan penting peranan Jeonghan di dalam grup jika terjadi sebuah masalah yang sulit untuk diselesaikan. Penggambaran Jeonghan disini merupakan seseorang yang dapat mengikuti arus namun tidak mudah terbawa terlalu jauh. Jiwa tenang yang dimilikinya sangat berguna untuk mempelajari keadaan sehingga dapat mengendalikan teknologi agar tidak lepas kendali.



Gambar 6. Manusia Mengendalikan AI

**Makna Sign :**

Sekelompok manusia berkumpul dan membentuk sebuah formasi di depan sebuah bangunan besar, dengan robot-robot yang juga berada disekitarnya.

**Makna Object :**

Para manusia sudah berhasil mengendalikan robot-robot tersebut sehingga mengikuti arahan serta gerakan yang dilakukan oleh manusia.

**Makna Interpretation :**

Penggambaran pada adegan ini memperlihatkan bahwa semua manusia dengan para robot (AI) melakukan arahan dan gerakan yang seirama. Terlihat bahwa robotlah yang dikendalikan oleh manusia yang memimpin pada posisi tengah formasi. Semua instrumen yang dilihat oleh Woozi di adegan sebelumnya terpecah dan terpisah, sehingga membentuk formasi dengan mengelilingi member *Seventeen*. Adegan tersebut terlihat seperti penggambaran di era teknologi seperti sekarang penggunaan AI sudah tidak terhindarkan, manusia dengan teknologi sudah sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi yang perlu digaris bawahi adalah seberapa maju dan canggihpun teknologi (AI), manusia tetap memiliki kuasa tertinggi untuk mengendalikannya, sehingga AI tetap bisa digunakan secara bijak.

**PENUTUP**

Video musik *MAESTRO* merupakan video klip dari salah satu album terbaru *Seventeen* yaitu *'17 IS RIGHT HERE'*. Video musik ini sempat menimbulkan banyak perhatian karena tema yang diangkat. Penggambaran pada video musik ini dipilih karena melihat bagaimana perkembangan teknologi AI (Artificial Intelligence) di zaman sekarang yang sudah berada di tingkat mengkhawatirkan. Manusia di zaman sekarang sudah tidak lagi perlu mengerjakan pekerjaan yang seharusnya mereka lakukan secara manual, berkat bantuan AI. Contoh pekerjaan tersebut adalah sebagai musisi atau pencipta musik. Di era teknologi yang sudah sangat canggih seperti sekarang penggunaan AI sudah tidak bisa terhindarkan. Pada video musik *MAESTRO*, *Seventeen* memberikan gambaran tentang bagaimana AI telah mengambil alih dunia musik. Disini mereka ingin menunjukkan bahwa AI bisa menjadi musuh maupun teman tergantung bagaimana manusia

menggunakannya. Perlu digarisbawahi bahwa seberapa majupun perkembangan teknologi (AI), manusia tetaplah menjadi pemilik kekuasaan tertinggi untuk mengendalikannya.

Saran yang dapat diberikan bagi Program Studi Pendidikan Seni Rupa yaitu diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dalam perkuliahan dan tambahan informasi sebagai pembanding penelitian mengenai semiotika visual dalam membahas sebuah media khususnya video musik. Saran bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk masyarakat umum khususnya yang hendak meneliti mengenai analisis semiotika visual maupun analisis video musik. Peneliti lain dapat memasukkan variabel-variabel yang belum diteliti dan dapat digunakan untuk penyempurnaan penelitian ini, sehingga lebih bervariasi dalam melakukan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., Sila, N., Program, H., Pendidikan, S., Rupa, S., Seni, J., Desain, D., Bahasa, F., & Seni, D. (2021). ANALISIS SEMIOTIKA VIDEO MUSIK BTS DALAM ALBUM MAP OF THE SOUL. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 11(3), 169–177. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index> (diakses pada tanggal 17 September 2024).
- Anggraini. (2021). Retrieved from Mengenal Lebih Dalam Apa Itu K-Pop dan Istilah yang Sering Digunakan - BERNAS.id. [Mengenal Lebih Dalam Apa Itu K-Pop dan Istilah yang Sering Digunakan - BERNAS.id](#) (diakses pada tanggal 17 September 2024).
- Zahra, S. (2015). PENGEMAR BUDAYA K-POP (Studi Mengenai Ideologi Penggemar Budaya K-Pop Pada Fandom iKONIC di Kota Surabaya). 2, 6. [download-fullpapers-kmntsd1e3e2d54dfull.pdf](#) (diakses pada tanggal 4 Oktober 2024).
- Budiman, K. (2012). Semiotika Visual: Konsep, isu, dan problem ikonitas. *Semantic Scholar*. Retrieved from Kris Budiman %7C Semantic Scholar. [Semiotika Visual: Konsep, isu, dan problem ikonitas | Semantic Scholar](#) (diakses pada tanggal 17 September).
- Danesi, M. (2011). : Pengantar Memahami Semiotika Media : Dr . Marcel Danesi : xii + 308 h : Jalasutra. *Pengantar Memahami Semiotika Media*. [Pengantar Memahami Semiotika Media | Dana Waskita - Academia.edu](#) (diakses pada tanggal 17 September 2024).
- Kodri, M. A. Al. (2016). Representasi Maskulinitas Boyband Shinee Dalam Video Klip Ring Ding Dong Melalui Analisis Semiotika. *Society*, 4(1), 51–60. doi: 10.33019/society.v4i1.35. [Representasi Maskulinitas Boyband Shinee dalam Video Klip Ring Ding Dong melalui Ananlisis Semiotika - Neliti](#) (diakses pada tanggal 4 Oktober 2024).
- Manneke Budiman. (2001). *Semiotika Dalam Tafsir Sastra: Antara Riffaterre Dan Barthes*. Retrieved from <https://scholar.google.com/scholar?cluster=8583796388698988909&hl=en&oi=scholar> (diakses pada tanggal 20 September 2024).
- Muhammad, A. R. (2021). Artificial Intelligence (AI): Definisi, Contoh, Manfaat, & Sejarah. *Sekawan Media*. Retrieved from <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/artificial-intelligence/> (diakses pada tanggal 20 September 2024).
- Nyoman Rediasa, I., Wayan Sudiarta, I., Sudarmawan Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni dan Desain, A., & Bahasa dan Seni, F. (2021). KARYA PERUPA BALI DALAM MERESPON PANDEMI COVID 19 DENGAN ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES.

*Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 11(3), 103–112. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/index> (diakses pada tanggal 25 November 2024).

Sumbo, T. (2008). In *Semiotika Komunikasi Visual*. Jalasutra. Retrieved from <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/214247/semiotika-komunikasi-visual> (diakses pada tanggal 17 September 2024).