

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa muda dalam proses anak remaja menjadi dewasa dapat dilihat dari perubahan perilaku dan perkembangan emosi dalam proses pencarian jati dirinya, dalam proses tersebut itulah muncul konflik-konflik psikis dan perubahan tingkah laku yang mempengaruhi seseorang dalam proses menjadi dewasa tersebut. Dalam proses terjadinya masa muda tersebut seseorang akan cenderung mencoba hal-hal baru baik positif maupun negatif, dan dari situlah seseorang akan mulai belajar dari kesalahan dan berproses menjadi dewasa (Prasetya, 2023).

Dalam *website* Perserikatan Bangsa-bangsa, (2024) dijelaskan bahwa manusia pasti akan melalui tahapan-tahapan kehidupan yang dimulai dari mereka lahir sampai meninggal dunia, diantara beberapa tahapan tersebut manusia pasti melalui masa paling krusial yaitu masa muda. Istilah masa muda atau anak muda sendiri memiliki arti yang serupa, dalam hal ini masa muda dapat diartikan sebagai masa hidup ketika seseorang masih muda, masa muda adalah waktu dimana seseorang merasakan masa paling rancu dalam hidupnya karena seseorang dapat merasakan berbagai perasaan diwaktu yang sama secara campur aduk seperti perasaan sedih, senang, bahagia, berduka, bingung, dan takut. Kata "masa muda" juga dapat diartikan sebagai masa antara waktu anak-anak dan pendewasaan, masa muda merupakan masa puncak dari, kesehatan, kekuatan, penampilan, dan semangat hidup. Tidak ada definisi internasional yang disepakati secara universal mengenai kelompok usia muda. Namun, untuk keperluan statistik, Perserikatan Bangsa-Bangsa tanpa mengurangi definisi lain yang dibuat oleh Negara-negara Anggota mendefinisikan 'pemuda' sebagai orang-orang yang berusia antara 15 dan 24 tahun.

(World Health Organization atau WHO, (2024) mendefinisikan remaja sebagai kelompok 15-24 tahun, dan masa remaja sebagai individu pada kelompok usia 10-19 tahun. Sedangkan kaum muda dengan rentang usia 10-24 tahun. Terdapat sekitar 360 juta remaja yang mencakup sekitar 20% populasi di negara-negara kawasan Asia

Tenggara. Transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa melibatkan perubahan perkembangan fisik, seksual, psikologis, dan sosial yang dramatis, yang semuanya terjadi pada waktu yang bersamaan. Selain peluang untuk pembangunan, transisi ini juga menimbulkan risiko terhadap kesehatan dan kesejahteraan mereka. Bertentangan dengan persepsi umum yang menganggap kelompok usia ini sehat, remaja mempunyai beberapa masalah kesehatan masyarakat. Diperkirakan terdapat 1,7 juta kematian di kalangan remaja pada tahun 2015 di wilayah ini; penyebab utama kematian termasuk tindakan melukai diri sendiri (bunuh diri), cedera di jalan raya, dan kematian ibu (di kalangan perempuan). Selain itu, angka kesakitan yang signifikan dilaporkan terjadi di kalangan remaja, data menunjukkan bahwa hilangnya 21.783 *Disability Adjusted Life Years (DALYs)* per 100.000 remaja disebabkan karena tindakan menyakiti diri sendiri dan gangguan depresi.

Dalam kehidupan sehari-hari, konsep masa muda secara umum diasosiasikan dengan keadaan menjadi muda, khususnya dengan fase kehidupan tersebut, antara masa kanak-kanak dan dewasa. Terkadang kata pemuda digunakan secara bergantian dengan orang muda tampaknya memiliki arti yang sama. Namun dalam bentuk jamaknya, pemuda, maknanya semakin luas. Pemuda adalah sebuah kata yang membawa makna yang besar, seperti memuat gagasan mengenai anak muda yang nakal, kebanyakan laki-laki yang berada di dalam satu grup yang paling tidak menjadi pengganggu di jalanan. Oleh karena itu, konsep masa muda bukanlah gambaran netral bagi kaum muda, meskipun sering digunakan seolah-olah memang demikian. Ketika tidak digunakan secara kritis atau hati-hati, ia dapat membawa serta asumsi negatif tentang perilaku dan karakter generasi muda baik secara individu maupun kelompok (Spence, 2005).

Sekarang ini perkembangan teknologi berjalan sangat pesat sehingga berkomunikasi pun tidak harus dilakukan secara langsung, kebutuhan masyarakat akan suatu informasi merupakan sesuatu yang harus dipenuhi, selain untuk menambah wawasan informasi yang diterima masyarakat suatu informasi dapat menjadi penentu dalam pengambilan suatu keputusan, maka dari itu untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi tersebut adalah dengan media massa. Media massa merupakan salah satu dari sekian banyak sarana utama yang digunakan sekarang ini

contohnya seperti televisi, radio dan internet. Selain media tersebut yang sekarang ini umum digunakan komunikasi dan penyampaian pesan dapat dilakukan melalui musik baik itu lirik lagu ataupun melalui video klip. Video klip tidak hanya digunakan sebagai media untuk menggambarkan sebuah lagu dalam bentuk audio visual namun juga sebagai media penyampaian pesan yang dimunculkan baik dalam Bahasa verbal maupun non verbal (Oktaviani, 2020).

Dari semua jenis media komunikasi, media massa merupakan bentuk komunikasi yang paling diminati sekarang ini. Media massa dapat berkembang dengan sangat pesat adalah merupakan salah satu bukti dari adanya globalisasi yang telah membawa dan menyatukan budaya dari timur dan budaya dari barat menjadi suatu kesatuan, hal inilah yang menjadi salah satu alasan kenapa Korean Wave dapat masuk dan menyebar dengan sangat pesat diseluruh dunia. Di Indonesia sendiri Korean Wave dengan waktu yang sangat singkat mendapatkan popularitas yang sangat luar biasa di antara masyarakat dari anak-anak sampai dewasa dari kalangan bawah sampai kalangan atas. Popularitas Korean Wave ini dapat terjadi karena berbagai faktor dan alasan salah satunya adalah melalui video musik (Oktaviani, 2020).

Video musik sendiri memiliki fungsi sebagai media komunikasi antara idola dengan penggemarnya, para idola dapat menyampaikan isi pesan dan makna yang ada didalam musik ciptaan mereka melalui adegan-adegan yang ditampilkan di dalam video musik tersebut. Video musik merupakan salah satu bagian terpenting dari industri musik yang mana berfungsi sebagai media komunikasi. Video musik digunakan oleh para musisi sebagai media dalam menyampaikan pesan. Makna dan pesan diutarakan melalui adegan-adegan dalam video musik. Ide dan inspirasi dituangkan oleh para musisi dan sutradara menjadikan isi dari video musik bermacam-macam. Video musik mempunyai elemen artistik yang berkarakter sangat kuat yang mana merupakan bagian dari promosi sebuah lagu atau album (Fanani, 2021).

Melakukan promosi dengan perilis video musik sekarang ini dilakukan oleh hampir semua musisi di dunia mulai dari musisi kecil sampai musisi besar, salah satunya adalah *boy group* ternama asal Korea Selatan yaitu 세븐틴 atau yang lebih dikenal dengan sebutan Seventeen. Seventeen merilis video music dari salah satu lagu mereka

yang berjudul "Darl+ing" yang mana merupakan salah satu lagu single yang kemudian dimasukan didalam 3 album sekaligus yang mereka rilis pada tahun 2022 yaitu Face the Sun yang merupakan full album kedua mereka lalu Sector 17 mini album ke sebelas mereka dan yang terakhir Dream yaitu mini album Jepang mereka yang sama-sama dirilis pada tahun 2022.

Video music "Darl+ing" yang dirilis pada tanggal 15 April ini merupakan persembahan spesial dari Seventeen untuk penggemarnya yang selalu ada untuk mereka dari awal karir hingga sekarang ini, didalam video musik tersebut ditampilkan adegan-adegan yang indah dengan jalan cerita yang menarik sehingga memanjakan mata para penggemar maupun bukan penggemar yang melihat video musik tersebut. Video musik "Darl+ing" ini terinspirasi oleh salah satu tokoh dongeng Lost Boy yang ada di dalam dongeng Peterpan karya agung sepanjang masa yang ditulis oleh seorang penulis novel legendaris yaitu Sir James Matthew Barrie.

Seventeen sendiri adalah *boy group* asal Korea Selatan yang berada di bawah naungan PLEDIS Entertainment anak perusahaan dari HYBE Entertainment. Seventeen memiliki tiga belas anggota yang diantaranya yaitu Scoups, Jeonghan, Joshua, Jun, Hoshi, Wonwoo, Woozi, DK, Mingyu, The8, Seungkwan, Vernon, dan Dino. Seventeen memulai karirnya pada 26 Mei 2015 dengan rata-rata usia 17 tahun. Seventeen memulai debut dengan merilis mini album berjudul 17 Carat, dengan lagu debut berjudul Adore U pada tahun 2015 yang dalam proses pembuatannya, mulai lagu sampai koreografi dibuat oleh anggotanya sendiri. Setelah itu Seventeen dengan konsisten selalu memproduksi album, lagu, dan koreografi ditiap tahunnya hingga membuat mereka diberi julukan khusus oleh media korea sebagai "*Original Self Producing Idol*" karena kemampuan luar biasa mereka dalam memproduksi karya-karya mereka. Lagu-lagu yang diproduksi banyak menggunakan genre yang berbeda-beda di setiap *comeback* mereka seperti, alternative rock, K-pop, J-pop, swing, retro, R&B / *Soul*, pop rock, pop, hiphop, ballad sampai bossa nova (Hallyu Idol, 2019)

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui representasi masa muda pada video musik Kpop Darl+ing oleh Kpop boy group Seventeen, selain itu penelitian ini juga penting dilakukan mengingat selain untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada

masa pertumbuhan juga agar individu yang membaca penelitian ini dapat lebih memahami berbagai permasalahan masa muda seperti *Quarter Life Crisis* yang masih dianggap sepele atau tabu oleh kebanyakan masyarakat Indonesia khususnya orang tua.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka dapat disusun rumusan masalah mengenai bagaimana pemaknaan representasi masa muda dalam video klip "Dar+ling" oleh Seventeen.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Mengetahui bagaimana pemaknaan representasi masa muda video klip "Dar+ling" oleh *boy group* Kpop Seventeen
- b) Mengetahui keterikatan visual dalam video klip "Dar+ling" oleh *boy group* Kpop Seventeen

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan mengenai penelitian komunikasi analisis semiotika yang menggunakan teori milik Roland Barthes mengenai pemaknaan representasi masa muda dalam video musik.
- b) Secara akademis, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan bagi mahasiswa Program studi Ilmu Komunikasi mengenai analisis semiotika representasi.
- c) Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat menjadi informasi ilmiah kepada pihak industri-industri yang bersangkutan mengenai representasi dalam video musik.

1.5 Sistematika Bab

Adapun sistematika bab dalam tugas akhir ini disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika bab.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori yang akan digunakan dalam penelitian, penelitian terdahulu dan juga kerangka pemikiran.

BAB III METEDEOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi penjelasan tentang paradigma dan pendekatan penelitian yang digunakan, subjek-objek penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, teknik penyajian data, triangulasi, serta lokasi, dan waktu penelitian dibuat.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi pembahasan mengenai Representasi Masa Muda dalam video musik "Darling" oleh Kpop *Boy group* Seventeen.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.