

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



DISUSUN OLEH :

NILUH PUTU VANESHA AXELIA DAMAYANTI

NIM 2112031021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

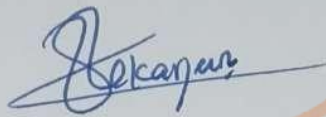
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI

Skripsi oleh Ni Luh Putu Vanesha Axelia Damayanti

Telah Dipertahankan di depan dewan penguji

Pada : Senin, 16 Juni 2025

Dewan Penguji,



Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd., M.Pd.

(Ketua)

NIP. 198104192006042002



Dr. I Nyoman Sila, M.Hum.

(Anggota)

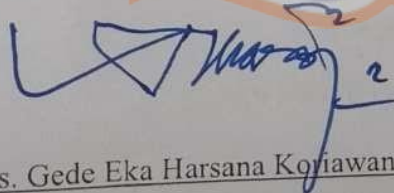
NIP. 196412311989031022



Dr. Drs. I Ketut Sudita, M.Si.

(Anggota)

NIP. 196012311990031017



Drs. Gede Eka Harsana Koriawan, M.Erg.

(Anggota)

NIP. 196012191990031001

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Pendidikan Ganesha

Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Pada,

Hari : Senin

Tanggal : 16 Juni 2025



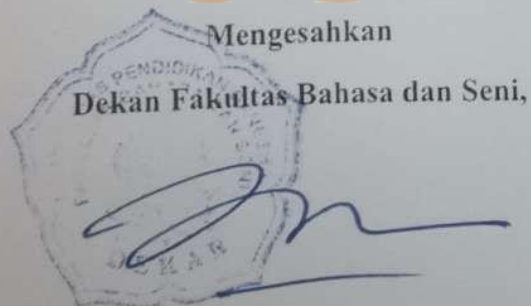
Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,

Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd., M.Pd. Dr. I Nyoman Rediasa, S.Sn., M., Si.

NIP. 198104192006042002

NIP. 197904272010121002



Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd.
NIP. 196503201990031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "ANALISIS SEMIOTIKA VISUAL PADA VIDEO MUSIK "MAESTRO" BY SEVENTEEN SEBAGAI REPRESENTASI ISU MANUSIA VS. AI" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja, 16 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,

Ni Luh Putu Vanesha Axelia Damayanti

NIM 2112031021

PRAKATA

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan segala berkat dan anugerah-Nya, maka segala proses yang dijalani oleh penulis hingga skripsi dengan judul “ANALISIS SEMIOTIKA VISUAL PADA VIDEO MUSIK “*MAESTRO*” BY SEVENTEEN SEBAGAI REPRESENTASI ISU MANUSIA VS. AI” dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi S1 Pendidikan Seni Rupa dan memperoleh gelar sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Seni Rupa di Universitas Pendidikan Ganesha.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian skripsi ini diantaranya :

1. Bapak Dr. I Nyoman Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Bapak Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain.
4. Bapak I Nyoman Rediasa, S.Sn., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
5. Bapak Dr. I Nyoman Sila, M.Hum., selaku Pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Dra. Luh Suartini, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dewan penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan sehingga penulis dapat menyempurnakan skripsi ini.

8. Staf pengajar Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat berarti bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Staf administrasi Jurusan, Fakultas, dan Universitas Pendidikan Ganesha atas fasilitas dan pelayanannya.
10. Terima kasih penulis ucapkan kepada orang tua tercinta, Bapak I Putu Darmawan dan Ibu Ni Made Suriyati yang selalu memberikan semangat, dukungan, motivasi dan cinta yang tiada henti kepada penulis. Walaupun mereka tidak mengenyam pendidikan hingga sarjana, namun mereka tetap memberikan ilmu-ilmu berharga dalam hidup dan bagaimana tetap menjadi rendah hati. Terima kasih Adik Vaira dan Adik May karena sudah selalu menghibur penulis juga membantu Bapak & Ibu dirumah selama penulis berkuliah. Terima kasih juga kerabat dan keluarga besar yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan memperoleh gelar sarjana.
11. Terima kasih kepada teman-teman INSANE ART yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan canda tawa kepada penulis dikala lelah dan jenuh selama proses perkuliahan.
12. Terima kasih kepada SEVENTEEN yang menjadi inspirasi bagi penulis, serta selalu dapat menghibur dan membawakan yang terbaik untuk CARAT.
13. Terima kasih juga kepada penulis skripsi ini yaitu diriku sendiri, Ni Luh Putu Vanesha Axelia Damayanti. Anak sulung yang keras kepala namun cukup penakut untuk menghadapi dunia. Terima kasih karena sudah hadir di dunia, bertahan sejauh ini, dan mampu melewati segala tantangan yang semesta hadirkan. Aku selalu bangga atas semua langkah yang kau lewati, walaupun sering kali banyak mata memandang remeh. Doaku, semoga setiap langkah yang kau ambil selalu diperkuat, selalu lapang disetiap cobaan, dikelilingi oleh orang-orang yang baik, dan semua mimpimu dapat kau wujudkan.

Penulisan skripsi ini tentu saja tidak luput dari kesalahan dan kekurangan, bahkan sangat jauh dari kata sempurna, maka dari itu kritik dan saran sangat diperlukan. Penulis berharap semoga hasil dari skripsi si ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Singaraja, 16 Juni 2025

Ni Luh Putu Vanesha Axelia Damayanti



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

MOTTO

PRAKATA i

ABSTRAK iv

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR..... viii

GLOSARIUM x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Tujuan Penelitian 4

1.4 Manfaat Penelitian 4

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Istilah 6

2.1.1 Analisis 6

2.1.2 Semiotika Visual 6

2.1.3 Video Musik 8

2.1.4 Seventeen 8

2.1.5 Representasi 10

2.2 Penelitian Relevan 11

2.3 Kajian Teori 13

2.3.1 Teori Semiotika Charles Sanders Peirce 13

2.3.2 Visual 14

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Batasan Video.....	16
3.2 Rancangan Penelitian Kualitatif	17
3.3 Lokasi Penelitian	18
3.4 Sumber Data	19
3.5 Instrumen Penelitian	19
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	19
3.6.1 Teknik Observasi.....	19
3.6.2 Teknik Kepustakaan	20
3.7 Teknik Analisis Data.....	21
3.7.1 Reduksi Data.....	22
3.7.2 Penyajian Data	22
3.7.3 Penarikan Kesimpulan	23

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pokok Cerita.....	24
4.1.1 Maestro – Seventeen.....	24
4.2 Makna Semiotik (Teori Charles Sanders Peirce).....	28

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	63

DAFTAR PUSTAKA.....	64
----------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

2.1 Struktur Tanda Triadik.....	14
4.1 View Kota <i>Cyberpunk Dystopia</i>	28
4.2 Metronome yang Terlihat Seperti Gedung pada Gambar 4.1	28
4.3 Hoshi Terkepung Entitas Asing	30
4.4 Hiphop Unit Berjalan di Lorong	31
4.5 Vocal Unit Berada di Ruangan Luas.....	32
4.6 Performance Unit Berada di Ruangan Gelap	33
4.7 Woozi Memainkan Piano Diatas Gedung.....	34
4.8 S.Coups Bersama Para Robot (AI).....	36
4.9 Joshua Bersentuhan dengan Tangan Robot (AI)	37
4.10 Lukisan ‘ <i>Creation of Adam</i> ’	37
4.11 Vernon dengan Beberapa Robot Anjing (AI).....	38
4.12 Woozi Memperhatikan Instrumen Musik (AI).....	39
4.13 DK Terperangkap di Kandang Besi.....	41
4.14 Hoshi Membawa Tongkat Bercahaya.....	42
4.15 Dino Mengikat Robot Anjing (AI)	43
4.16 The 8 Bermain Biola	44
4.17 Wonwoo Melawan Entitas Asing (AI).....	46
4.18 Jun Terduduk dengan Beberapa Robot Hancur (AI)	47
4.19 Hoshi Menjadi Dirigen.....	49
4.20 Seseorang yang Mengawasi Hoshi saat Terkepung	50
4.21 Jeonghan Membungkuk Kepada Entitas Asing.....	51
4.22 Seventeen Diawasi Entitas Raksasa	52
4.23 Jeonghan Tertahan Entitas Asing.....	54
4.24 Pakaian Mingyu Sama dengan Entitas Asing.....	55
4.25 Joshua Dikelilingi Entitas Asing	56

4.26 Semua Robot Mengikuti Gerakan Seventeen.....	57
4.27 View Kota Cyberpunk Dystopia 2.....	59
4.28 <i>Who Is The Real Maestro?</i>	60

