

**STEREOTIP GENDER DALAM VIDEO MUSIK *LITTLE GAME*:
ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**

TUGAS AKHIR



**ABDUL MAJID
1161903011**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA**

2018

**STEREOTIP GENDER DALAM VIDEO MUSIK *LITTLE GAME*:
ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana



ABDUL MAJID

1161903011

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA**


2018

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Abdul Majid

NIM : 1161903011

Tanda tangan : 

Tanggal : 23 April 2018

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Abdul Majid

NIM : 1161903011

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Stereotip Gender dalam Video Musik *Little Game*:

Analisis Semiotika Roland Barthes

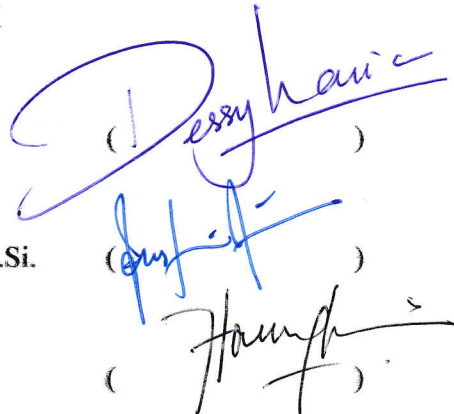
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dessy Kania, B.A., M.A.

Penguji 1 : Dr. Prima Mulyasari A., S.Sos., M.Si.

Penguji 2 : Hanny Nurahmawati, M. Ikom.



Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 23 April 2018

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya yang telah diberikan kepada peneliti selama melaksanakan tugas akhir ini, hingga pada akhirnya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir ini ditujukan untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Bakrie.

Serta pada kesempatan ini, peneliti ini menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Ir. Sofia W. Alisjahbana, M.Sc., Ph.D. selaku rector Universitas Bakrie;
2. Dra. Suharyanti M.S.M. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie;
3. Dessy Kania, B.A., M.A. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dalam memberikan arahan mengenai tugas akhir kepada peneliti sehingga dapat terselesaikan;
4. Dr. Prima Mulyasari A., S.Sos., M.Si. selaku penguji 1 sekaligus pembahas dalam seminar proposal yang memberikan saran serta masukannya demi kesempurnaan tugas akhir kepada peneliti;
5. Hanny Nurahmawati, M. Ikom. selaku penguji 2 dalam sidang tugas akhir yang telah memberikan saran serta masukannya demi kesempurnaan tugas akhir kepada peneliti;
6. Muhammad Jessar dan Anne Ratmini selaku orang tua peneliti yang selalu memberikan motivasi serta dukungan morel sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini;
7. Para dosen yang telah mengajar peneliti selama menjadi mahasiswa kelas karyawan jurusan Komunikasi Media Massa Batch 6 Universitas Bakrie, terima kasih atas segala ilmu serta pengalaman yang telah diberikan dalam kurun waktu tiga semester masa perkuliahan;
8. Rizky Chaniago dan Adek Risma selaku dosen yang telah meluangkan waktunya untuk menjadi tempat konsultasi pada awal-awal penelitian

ini dibuat, semata-mata untuk mematangkan tema yang hendak peneliti ambil serta mengajarkan cara melakukan presentasi sidang akhir kepada peneliti;

9. Rafika Putri, Duta Yanuar, Anita Chronika, dan Sari An Nissa selaku teman satu bimbingan Miss DK yang hampir setiap hari Sabtu nya dihabiskan bersama untuk melakukan bimbingan tugas akhir;
10. Revina Yulitarachma selaku teman peneliti yang selalu membantu selama proses pengerjaan tugas akhir serta saling bertukar ide dan informasi kepada peneliti;
11. Teman-teman mahasiswa kelas karyawan jurusan Komunikasi Media Massa Batch 6 Universitas Bakrie yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu per satu, terima kasih atas kebersamaan, tawa canda, serta pengalaman selama tiga semester yang tidak dapat peneliti lupakan;
12. Penjaga perpustakaan Universitas Bakrie yang telah meminjamkan ruang diskusi perpustakaan untuk peneliti mengerjakan skripsi dengan tenang dan tanpa gangguan;
13. Dan masih banyak pihak-pihak lain yang turut membantu dalam pelaksanaan tugas akhir ini yang tak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

Peneliti sadar bahwa tugas akhir ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti menerima kritik dan saran dari pembaca tugas akhir ini semata-mata agar dijadikan bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya. Peneliti mohon maaf apabila terdapat kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini, semoga tugas akhir ini dapat berguna untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan serta wawasan bagi pembacanya.

Jakarta, 23 April 2018

Abdul Majid

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Majid
NIM : 1161903011
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“STEREOTIP GENDER DALAM VIDEO MUSIK *LITTLE GAME*: ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini, Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 23 April 2018

Yang menyatakan,



(Abdul Majid)

**STEREOTIP GENDER DALAM VIDEO MUSIK *LITTLE GAME*:
ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**

ABDUL MAJID

ABSTRAK

Musik saat ini telah sangat dikenal oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, semenjak budaya populer (*pop-culture*) mulai menjamur di kalangan anak-anak muda, aliran musik pop lebih sering didengarkan oleh penikmat musik. Kehadiran musik tak terlepas dari video musik. Video musik berisi berbagai macam ide, gagasan, konsep, serta efek-efek yang disesuaikan dengan tema dan makna dari lagu/musik yang dimainkannya serta video musik juga dapat memudahkan pendengar untuk lebih mengerti makna dari isi lagu tersebut, yang kemudian menjadikannya terdapat proses berbagi pesan antar pencipta lagu dan khalayak. Salah satu pesan yang disampaikan dalam video musik adalah tentang gender. Pembahasan terkait hal ini telah ramai diperbincangkan baik dalam sebuah penelitian ataupun hanya sebatas menjadi tema diskursus dalam sebuah acara di media-media arus utama (*mainstream*). Masih banyak masyarakat yang beranggapan bahwa gender dan jenis kelamin berbagai makna yang serupa, namun terdapat istilah standar dalam ilmu sosiologi yang merujuk pada konten yang berbeda. Selain itu, penggunaan skema warna tertentu dapat mewakili suatu gender dan jenis kelamin tertentu. *Little Game* merupakan lagu karya Ben J. Pierce (Benny) yang membahas terkait stereotip gender serta keterwakilan masing-masing gender terhadap warna tertentu, di dalamnya tergambar bahwa warna biru kerap diidentikkan oleh laki-laki dan menjadikannya kental dengan nuansa maskulinitas, serta warna *pink* yang disandingkan dengan perempuan serta kental dengan unsur feminitas di dalamnya, selain itu adapula penggambaran terkait hegemoni yang terbentuk dari skema warna tersebut terhadap stereotip gender.

Kata kunci: Biru, *Pink*, Maskulinitas, Feminitas, *Little Game*, Semiotika Roland Barthes, Skema Warna, Stereotip Gender, Hegemoni

***GENDER STEREOTYPES IN THE LITTLE GAME'S MUSIC VIDEO:
SEMIOTICS ANALYSIS OF ROLAND BARTHES***

ABDUL MAJID

ABSTRACT

Today's music has been well-known to almost all societies, since popular culture began to spread among young people, pop music genre is more often heard by music lovers. The presence of music cannot be separated from music video. Music videos containing various ideas, concepts, and effects tailored to the theme and meaning of the song it plays, and it can make listeners easier to understand the meaning of the song's contents, which then makes it a process of sharing messages between songwriters and audiences. One of the messages conveyed in a music video is about gender. Discussion related to this has been much discussed either in a study or just limited to the discourse in a talkshow at the mainstream media. There are many societies who assume that gender and sex are a similar meaning, but there is a standard term in sociology that refers to different content. In addition, the use of certain color schemes may represent particular gender. "Little Game" is a song by Ben J. Pierce (Benny) that has a message related to gender stereotypes and the representation of each gender to a certain color, in which illustrated that Blue color is often identified by men and make it thick with masculinity, as well as Pink which is paired with women and thick with an element of femininity, besides that there is also related to representation of the hegemony from the color scheme with gender stereotypes.

Keywords: Blue, Pink, Masculinity, Femininity, Little Game, Barthes' Semiotics, Color Scheme, Gender Stereotypes, Hegemony

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

KATA PENGANTAR iv

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI..... vi

ABSTRAK..... vii

DAFTAR ISI..... ix

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR BAGAN xiii

DAFTAR TABEL..... xiv

BAB I PENDAHULUAN..... 1

 1.1. Latar Belakang Masalah..... 1

 1.2. Rumusan Masalah..... 12

 1.3. Tujuan Penelitian 12

 1.4. Manfaat Penelitian 12

 1.4.1. Manfaat Teoretis 12

 1.4.2. Manfaat Praktis 13

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN 14

 2.1. Tinjauan Pustaka Terkait dengan Penelitian Sebelumnya 14

 2.2. Tinjauan Pustaka Terkait dengan Kerangka Pemikiran..... 25

 2.2.1. Komunikasi Massa..... 25

 2.2.2. Representasi 26

 2.2.3. Stereotip 30

 2.2.4. Semiotika Roland Barthes..... 33

 2.2.5. Stereotip Gender 36

2.2.5.1. Kode Visual Feminitas.....	39
2.2.5.2. Kode Visual Maskulinitas.....	40
2.2.6. Video Musik.....	41
2.3. Kerangka Pemikiran.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
3.1. Metode Penelitian	44
3.2. Objek Penelitian.....	46
3.3. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.3.1. Sumber Data.....	46
3.3.1.1. Data Primer	46
3.3.1.2. Data Sekunder.....	46
3.3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.4. Definisi Konseptual dan Operasionalisasi Konsep.....	47
3.5. Teknik Analisis Data.....	50
3.6. Teknik Pengujian Keabsahan Data	51
3.7. Keterbatasan Penelitian.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian	53
4.1.1. Objek Penelitian.....	55
4.2. Hasil Penelitian	60
4.3. Pembahasan.....	113
4.3.1. Skema Warna dan Stereotip Gender	113
4.3.1.1. Biru Sebagai Lambang Maskulinitas	115
4.3.1.2. <i>Pink</i> Sebagai Lambang Feminitas.....	118
4.3.1.3. Putih Sebagai Gender Netral.....	121
4.3.2. Hegemoni Sistem Skema Warna.....	123

4.3.3. Mitos Stereotip Gender	125
4.3.3.1. Mitos Stereotip Perempuan.....	125
4.3.3.2. Mitos Stereotip Laki-laki	127
BAB V PENUTUP	129
5.1. Simpulan	129
5.2. Saran	132
5.2.1. Saran Teoretis	132
5.2.2. Saran Praktis	133
DAFTAR PUSTAKA	134

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Logo PINK Victoria's Secret.....	5
Gambar 1. 2. Adegan Pada Video Musik Boys-Charli XCX.....	6
Gambar 1. 3. Adegan Pada Video Musik Boys-Charli XCX.....	6
Gambar 1. 4. Adegan Pada Video Musik Heaven-Troye Sivan	7
Gambar 1. 5. Adegan Pada Video Musik Too Good at Goodbye-Sam Smith.....	7
Gambar 1. 6. Adegan Pada Video Musik Boys will be Boys-Benny	8
Gambar 1. 7. Artikel Terkait Lagu Little Game	9
Gambar 1. 8. Adegan Pada Video Musik Little Game	10
Gambar 1. 9. Adegan Pada Video Musik Little Game	10
Gambar 4. 1. Scene (00:09)	55
Gambar 4. 2. Scene (00:12)	55
Gambar 4. 3. Scene (00:40)	56
Gambar 4. 4. Scene (00:21)	56
Gambar 4. 5. Scene (00:59)	57
Gambar 4. 6. Scene (01:03)	57
Gambar 4. 7. Scene (02:43)	58
Gambar 4. 8. Scene (02:39)	58
Gambar 4. 9. Scene (03:04)	59
Gambar 4. 10. Scene (03:10)	59
Gambar 4. 11. Scene (03:15)	59
Gambar 4. 12. Objek 1 (Scene 00:09).....	60
Gambar 4. 13. Objek 2 (Scene 00:12).....	66
Gambar 4. 14. Objek 3 (Scene 00:40).....	72
Gambar 4. 15. Objek 4 (Scene 00:21).....	79
Gambar 4. 16. Objek 5 (Scene 00:59).....	82
Gambar 4. 17. Objek 6 (Scene 01:03).....	86
Gambar 4. 18. Objek 7 (Scene 02:43).....	90
Gambar 4. 19. Objek 8 (Scene 02:39).....	95
Gambar 4. 20. Objek 9 (Scene 03:04).....	100
Gambar 4. 21. Objek 10 (Scene 03:10).....	105
Gambar 4. 22. Objek 11 (Scene 03:15).....	108

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1. Peta Tanda Roland Barthes.....	34
Bagan 2. 2. Kerangka Pemikiran	43
Bagan 4. 1. Pemaknaan Denotasi & Konotasi Video Musik <i>Little Game</i>	112

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Matriks Penelitian Sebelumnya	16
Tabel 3. 1. Operasionalisasi Konsep.....	48
Tabel 4. 1. Tabel Pemaknaan Objek 1 (Scene 00:09).....	62
Tabel 4. 2. Tabel Pemaknaan Objek 2 (Scene 00:12).....	68
Tabel 4. 3. Hasil Pemaknaan Objek 3 (Scene 00:40).....	72
Tabel 4. 4. Hasil Pemaknaan Objek 4 (Scene 00:21).....	79
Tabel 4. 5. Hasil Pemaknaan Objek 5 (Scene 00:59).....	82
Tabel 4. 6. Hasil Pemaknaan Objek 6 (Scene 01:03).....	87
Tabel 4. 7. Hasil Pemaknaan Objek 7 (Scene 02:43).....	91
Tabel 4. 8. Hasil Pemaknaan Objek 8 (Scene 02:39).....	96
Tabel 4. 9. Hasil Pemaknaan Objek 9 (Scene 03:04).....	101
Tabel 4. 10. Hasil Pemaknaan Objek 10 (Scene 03:10).....	106
Tabel 4. 11. Hasil Pemaknaan Objek 11 (Scene 03:15).....	109