

ANALISIS IDE KONSEP *METaverse*
NOVEL *SNOW CRASH* KARYA NEAL STEPHENSON
DALAM LAGU DAN VIDEO MUSIK
OLEH *GIRL GROUP SM ENTERTAINMENT Aespa*

JURNAL SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat mencapai
gelar Sarjana Sastra

Oleh:

MILITYA CHRISTY ERING

18091102137

SASTRA INGGRIS



UNIVERSITAS SAM RATULANGI

FAKULTAS ILMU BUDAYA

MANADO

2022

ANALISIS IDE KONSEP METAVERSE
NOVEL SNOW CRASH KARYA NEAL STEPHENSON
DALAM LAGU DAN VIDEO MUSIK
OLEH GIRL GROUP SM ENTERTAINMENT AESPA

Militya Christy Ering¹

Isnawati L. Wantasen²

Theresia M. C. Lasut³

ABSTRACT

This research is entitled “Analisis Ide Konsep Metaverse Novel Snow Crash Karya Neal Stephenson dalam Lagu dan Video Musik oleh Girl Group SM Entertainment Aespa”. It is written to fulfill the requirement of accomplishing a bachelor’s degree in the English Department Faculty of Humanities at Sam Ratulangi University. The focus of this research is to analyze the concept of metaverse from Snow Crash novel by Neal Stephenson (1992) that use in songs and music videos by SM Entertainment’s Girl Group Aespa. The data taken by the writer in this research came from songs and music videos that have the concept of the metaverse. The research method used by the metaverse in this study is descriptive. This research uses the extrinsic approach of “Literature and Idea” by Wellek and Warren (1956) in their book entitled “Theory of Literature”. Furthermore, the metaverse theory used is the theory of Stephenson (1992) in his fictional work entitled Snow Crash in 1992. The writer also uses the concept of Sang Min Park & Young Gab Kim (2021) about the metaverse concept, where the writer focuses on analyzing the use of 3 metaverse concepts specifically, namely metaverse, Avatar or Artificial Intellegence (AI) and Extended Reality (XR) in songs and music videos by Aespa. The result of this research shows the application of the idea of metaverse concept in 4 songs and 4 music videos of Aespa. The idea of the metaverse concept used is in the setting of a place called KWANGYA and FLAT which depicts a virtual world. In addition, there are several AI (Artificial Intellegence) characters such as Ae-Aespa, Black Mamba, and Naevis which are virtual characters. There are also several terms and actions that indicate the process of the metaverse phenomenon, which describes when the real thing can live in a virtual world.

Keywords: Literature, Metaverse, Novel, Aespa, Songs, Music Video

¹ Mahasiswa yang bersangkutan

² Dosen Pembimbing Materi

³ Dosen Pembimbing Teknik

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra merupakan karya kreatif yang mengandung tujuan penulis. Boulton (1980: 7-12) menyatakan definisi sastra dari perspektifnya adalah untuk berfungsi sebagai karya imajinatif yang memberikan penikmatnya: rekreasi atau hiburan, pengakuan atau pengakuan, wahyu atau penebusan, pengungkapan, dan pelepasan. Sebuah karya sastra berisi berbagai ide, teori, dan sistem pemikiran. Seluruh aspek ini berasal dari ide-ide kreatif penulisnya yang diuraikan dalam karya-karya mereka. Ide-ide yang dipikirkan dan dirasakan oleh penulis selalu berhubungan dengan manusia dan kehidupan yang mengelilinginya. Welles dan Warren (1948: 190-195) menjelaskan bahwa ada beberapa cara untuk dapat membantu orang memahami karya sastra. Ini berarti ketika digunakan dengan benar itu dapat membantu orang untuk menghargai, menafsirkan, dan menganalisis karya sastra. Sastra berfungsi sebagai karya seni yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menghibur pembaca dan pendengar. Dunia sastra saat ini sedang mengalami perkembangan dan kemajuan yang pesat, hal ini didukung oleh orang-orang yang memiliki jiwa sastra yang sangat tinggi dan didukung oleh kemajuan teknologi yang sangat maju.

Karya sastra bukan hanya sekedar menulis walaupun sering dikaitkan dengan sering dikaitkan dengan karya tulis. Karya sastra umumnya diklasifikasikan menjadi dua bentuk utama; fiksi dan nonfiksi. Dalam perkembangannya, bahasa puisi yang merupakan karya sastra juga diekspresikan melalui sarana seni. Salah satunya ialah lirik lagu dalam seni musik. Seni musik yang pada awalnya merupakan kegiatan pengolahan nada dan ritme untuk menghasilkan komposisi suara yang harmonis (instrumental) membutuhkan media bahasa untuk menyampaikan ide-ide.

Lagu dalam seni musik merupakan bagian dari sebuah karya seni, sebuah karya fiksi yang dihasilkan dari kreasi yang didasarkan pada gambar emosional yang dapat mengekspresikan aspek keindahan atau estetika, baik dari segi aspek linguistik maupun dari segi aspek makna. Lirik lagu merupakan bagian dari karya sastra karena memiliki beberapa unsur intrinsik yang dimiliki oleh puisi. Menurut Hornby (2005:921), *Lyric: (of poetry) expressing a person's personal feelings and thoughts, and connected with, or written for, singing*. Jadi, dapat dikatakan bahwa lirik sama

dengan puisi tetapi lirik disajikan dalam bentuk nyanyian dan termasuk dalam genre sastra imajinatif.

Video dapat digunakan dalam seni musik, salah satunya digunakan sebagai klip video atau video musik. Video musik adalah campuran audio (lirik lagu dan musik) dan visual (gambar bergerak) yang digunakan sebagai promosi lagu. Perkembangan video musik ini erat kaitannya dengan perkembangan industri seni musik. Membuat video musik membutuhkan ide dan kreativitas. Video musik dibuat dengan tujuan agar pesan dalam lirik dapat diteruskan kepada penonton dengan lebih menarik dan dapat menarik pecinta musik. Selain itu, video musik merupakan salah satu alat atau sarana untuk menyampaikan ide. Ide-ide ini bisa tentang realitas yang ada di masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, maka perkembangan video juga berkembang pesat.

Metaverse bukanlah istilah baru. Istilah *metaverse* pertama kali digunakan oleh Neal Stephenson pada tahun 1992. Dia menggunakannya dalam novelnya *Snow Crash* di mana manusia sebagai avatar yang dapat diprogram dapat berinteraksi satu sama lain dan agen perangkat lunak di dunia virtual 3D (tiga dimensi) atau ruang menggunakan metafora dari dunia nyata. Dia menggunakan istilah ini untuk menggambarkan penerus internet berbasis realitas virtual. Wired (2022) menggambarkan *metaverse* sebagai internet tiga dimensi yang dihuni oleh orang yang masih hidup. *Metaverse* didasarkan pada 3 realitas, yaitu AI (*Artificial Intelligence*), AR (*Augmented Reality*), dan VR (*Virtual Reality*). AI (*Artificial Intelligence*) atau kecerdasan buatan merupakan salah satu bagian dari ilmu komputer yang membuat mesin seperti komputer dapat melakukan pekerjaan seperti manusia. Menurut Zuckerberg (2021), *metaverse* adalah sekumpulan ruang virtual yang dapat anda buat dan jelajahi dengan orang lain yang tidak berada di ruang fisik yang sama dengan anda.

Dalam penelitian ini, penulis akan menganalisis konsep *metaverse* yang digunakan dalam lagu dan video musik dari *girl group SM Entertainment*, Aespa. Aespa adalah *girl group* beranggotakan empat orang, Karina, Giselle, Winter, dan NingNing yang memulai debutnya pada November 2020. Nama grup "aespa" adalah

nama yang dibuat dengan menggabungkan "æ" yang mengekspresikan "*Avatar X Experience*" dan kata bahasa Inggris "*aspect*" yang berarti kedua belah pihak, dan "*Meet your other ego, Avatar and you will experience a new world*" adalah pembuatan zaman berdasarkan pandangan dunia. Dalam lagu debut mereka yang berjudul "*Black Mamba*", Aespa juga memperkenalkan empat *avatar* mereka. Keempat *avatar* ini disebut Ae-aespa. Ae-aespa digambarkan hidup di *metaverse* yang disebut *Flat* di planet *Kwangya*.

Penulis tertarik untuk memilih topik ini sebagai penelitian karena kemajuan teknologi saat ini yang sangat mendukung, apalagi penggunaan konsep *metaverse* yang saat ini sedang banyak diterapkan di berbagai sektor kehidupan manusia diharapkan dapat memperkaya ide penulis untuk bekerja dalam menciptakan sebuah karya sastra. Alasan penulis memilih *girl group* Kpop Aespa sebagai objek penelitian adalah karena industri musik Korea Selatan saat ini banyak diminati oleh masyarakat, khususnya milenial dan Aespa merupakan salah satu grup Kpop yang saat ini menarik perhatian banyak penikmat karya sastra dan karya seni. Selain itu, masih sangat sedikit peneliti yang melakukan penelitian menggunakan topik konsep *metaverse* dengan menggunakan karya sastra seperti lagu dan video musik sebagai objek penelitian. Penulis percaya bahwa penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dalam hal bagaimana memanfaatkan teknologi untuk menciptakan karya sastra yang lebih menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang penelitian ini, penulis merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Apa saja ide konsep *metaverse* yang digunakan dalam lagu-lagu dan video musik Aespa?
2. Bagaimana ide konsep *metaverse* digambarkan dalam lagu-lagu dan video musik Aespa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan ide konsep *metaverse* yang terdapat dalam lagu dan video musik Aespa
2. Untuk menganalisis bagaimana ide konsep *metaverse* digambarkan dalam lagu dan video musik Aespa

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua manfaat penelitian, yaitu:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pengetahuan sastra, khususnya dalam menganalisis konsep sebuah karya sastra dalam lagu dan video musik. Dengan menghubungkan teori sastra pendekatan ekstrinsik yaitu *Literature and Idea* dari Wellek & Warren (1956) dan teori *metaverse* dari Stephenson (1992), serta konsep *metaverse* dari Sang Min Park & Young Gab Kim (2021), penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi untuk pengetahuan konsep *metaverse* bagi para peneliti di bidang kajian sastra, dan pemahaman bagi pembaca yang ingin melakukan penelitian, tentang penggunaan konsep *metaverse* dalam sebuah karya sastra. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana mengkaji suatu konsep dalam sebuah karya sastra seperti video musik menggunakan teori *mise-en-scene* dalam buku *Analyzing Literature to Film Adaptations; A novelist Exploration and Guide* oleh Snyder (2011).

2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan penelitian ke depan dalam konteks bagaimana menganalisis konsep *metaverse* dalam sebuah karya sastra, khususnya pada lagu dan video musik. Pembaca juga diharapkan untuk memahami bahwa tema atau konsep merupakan elemen penting dalam sebuah karya sastra, terutama dalam lagu dan video musik. Konsep dalam sebuah karya sastra diciptakan oleh penulis untuk menyampaikan ide dan perasaannya tentang sesuatu yang sedang terjadi di dunia ini dan karakter tersebut memiliki kekuatan untuk mendominasi keseluruhan cerita dalam sebuah karya sastra.

1.5 Tinjauan Pustaka

Meninjau penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya sangat penting untuk mengetahui perbedaan dan persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini. Selain itu bisa untuk menambahkan referensi tentang bagaimana penelitian itu dilakukan.

Penelitian pertama berjudul "Metaverse: Challenges and Opportunities in Education" oleh Indarta (2022) (Jurnal). Dalam penelitian ini penulis membahas tentang tantangan dan peluang *Metaverse* dalam dunia pendidikan dan bagaimana menerapkannya dalam dunia pendidikan. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan mengumpulkan data perpustakaan dari berbagai sumber jurnal ilmiah yang relevan dengan topik yang dibahas. Sedangkan desain penelitian yang digunakan penulis adalah tinjauan naratif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa popularitas *metaverse* telah mencapai puncaknya dan percepatan teknologi *metaverse* di dunia pendidikan sudah mulai terlihat dengan adanya media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dan *Virtual Reality*.

Penelitian kedua berjudul "Analyzing Metaverse Information on Roblox Online Games in Outline" oleh Sopiandi & Susanti (2022) (Jurnal). Dalam penelitian ini, penulis meneliti informasi tentang penerapan *metaverse* pada jenis *game online* seperti *Minecraft*, *Roblox*, atau *Second Life*. Metode penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data adalah dengan melakukan studi kasus pada beberapa game dan situs game dengan memeriksa pola dan karakter dari setiap game secara langsung. Penulis memperoleh data dengan menggunakan pendekatan sekunder, yaitu pendekatan yang datanya tidak diperoleh langsung dari sumbernya melainkan melalui buku literatur, jurnal, dan hal-hal lain yang dapat mendukung penelitian ini.

Penelitian kelima berjudul "Analisis Konsep *Bigaku* dalam Video Musik AKB48 Berjudul *Juunen Zakura*" oleh Moch (2021). Dalam penelitian ini, penulis berusaha menjelaskan konsep kecantikan (*bigaku*), khususnya untuk konsep *mono no aware*, *ma*, dan *wabi-sabi* dalam video musik berjudul "10nen Zakura" (10年桜, *Juntunenn Zakura*) yang merupakan single ke-11 dari grup idola Jepang AKB48 yang dirilis pada 4 Maret 2009. Penulis menggunakan metode kualitatif untuk penelitian ini karena

hasil penelitian ini disampaikan dalam bentuk deskripsi kata-kata gambar yang menjelaskan konsep *bigaku* dalam video musik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menonton video musik dan kemudian mencari gambar yang diperkirakan memiliki konsep *bigaku* setelah itu menganalisis makna gambar, kemudian penulis mengelompokkan data sesuai dengan konsep yang digunakan sebagai dasar analisis data, dan terakhir ialah menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis.

Kesamaan yang terdapat dalam penelitian di atas dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian pertama juga menganalisis konsep *metaverse* sedangkan penelitian kelima melakukan analisis konsep dengan topik yang berbeda. Perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini juga terdapat pada objek penelitian. Penelitian ini menggunakan lagu dan video musik dari Aespa *Girl Group SM Entertainment* sebagai objek penelitian sedangkan penelitian pertama menggunakan Pendidikan dan penelitian kelima menggunakan *AKB48 Music Video* berjudul *Juunen Zakura* sebagai objek penelitian.

1.6 Landasan Teori

Untuk mendukung dan menghubungkan penelitian konsep *metaverse* dan sastra, peneliti menggunakan teori pendekatan ekstrinsik yaitu *Literature and Idea* oleh Wellek dan Warren (1956) dalam buku mereka "Theory of Literature":

"The relation between literature and ideas can be conceived in very diverse ways. Frequently literature is thought of as a form of philosophy, as "ideas" wrapped in form; and it is analyzed to yield "leading ideas." literature can be treated as a document in the history of ideas and philosophy, for literary history parallels and reflects intellectual history. literature is not philosophical knowledge translated into imagery and verse, but that literature expresses a general attitude toward life or more like concept of living, that poets usually answer, unsystematically, questions which are also themes of philosophy but that the poetic mode of answering differs in different ages and situations."

Teori *metaverse* yang digunakan ialah teori dari Stephenson (1992). Neal Stephenson merupakan seorang penulis asal Amerika Serikat yang dikenal telah

menghasilkan berbagai karya fiksi spekulatif.. Istilah *Metaverse* pertama kali muncul dalam karyanya yang berjudul *Snow Crash* pada 1992 yang menjelaskan bahwa *metaverse* mengacu pada konvergensi realitas fisik, *augmented*, dan virtual dalam ruang online bersama. *Metaverse* didasarkan pada teknologi yang memungkinkan interaksi multisensori dengan lingkungan virtual, objek digital, dan manusia. Untuk mendukung teori dari Stephenson, penulis juga menggunakan konsep Sang Min Park & Young Gab Kim (2021) tentang konsep *Metaverse*. Dalam konsep ini, mereka menjelaskan konsep *Metaverse*, *Avatar*, dan *Extended Reality (XR)* berdasarkan perbedaan konsep yang serupa. *Metaverse* mengacu pada dunia virtual tempat *avatar* bertindak, dan *avatar* adalah alter ego pengguna dan menjadi subjek aktif di *metaverse*. *XR* adalah media yang menghubungkan *avatar* di *metaverse* dan pengguna di dunia nyata.

Untuk membantu menganalisis video musik, penulis secara khusus menggunakan teori *mise-en-scene* dalam buku *Analyzing Literature to Film Adaptations; A novelist Exploration and Guide* oleh Snyder (2011). *Mise-en-scene* adalah istilah yang berasal dari teater yang merujuk pada semua yang muncul di panggung. Beberapa aspek dalam *mise-en-scene* yang bisa digunakan dalam menganalisis video musik antara lain *setting/desain*, ruang, properti, busana, riasan, Teknik, dan *acting*.

1.7 Metodologi

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah jenis metode yang mencoba menggambarkan dan menafsirkan objek (Best, 1982: 119). Langkah-langkahnya ialah sebagai berikut:

1. Persiapan

Hal pertama yang dilakukan penulis dalam langkah ini ialah mencari tahu informasi lebih lanjut melalui jurnal ilmiah, artikel, dan sumber referensi lainnya di internet yang membahas konsep *metaverse*. Kemudian, penulis membaca novel *Snow Crash* karya Neal Stephenson untuk mempelajari konsep *metaverse* yang digambarkan dalam novel. Setelah itu, penulis menonton dan mendengarkan lagu dan video musik *girl group SM Entertainment Aespa* untuk mengetahui bagaimana konsep tersebut diterapkan. Penulis juga mencari dan membaca referensi penelitian

sebelumnya yang membahas analisis konsep metaverse atau penelitian terkait analisis suatu konsep dalam lagu dan video.

2. Pengumpulan Data

Pada langkah pengumpulan data, penulis fokus mengumpulkan data dengan mengidentifikasi dan mengklasifikasikan konsep *metaverse* apa saja, yang digunakan dalam lagu dan video musik, yang menunjukkan penerapan konsep *metaverse* berdasarkan konsep *Metaverse* dalam novel *Snow Crash* karya Neal Stephenson. Data primer yang digunakan berasal dari lirik lagu Aespa dan cuplikan gambar video musik Aespa, sedangkan data sekunder berasal dari penelitian sebelumnya, jurnal, artikel website, dan video lain yang berkaitan dengan konsep *metaverse* Aespa. Penulis mengidentifikasi dengan mendengarkan dan membaca lirik lagu-lagu Aespa dan mencari gambar, atau melakukan *screenshot* yang terdapat dalam video-video musik Aespa yang diperkirakan memiliki konsep *metaverse*. Selanjutnya, penulis mengidentifikasi dan mengkategorikan data tersebut berdasarkan teori *metaverse* dari Stephenson (1992) dalam novel karyanya yang berjudul *Snow Crash* dan Sang Min Park & Young Gab Kim (2021) tentang konsep *metaverse*.

3. Analisis Data

Dalam menganalisis data, penulis menggunakan metode deskriptif. Menurut Whitney (1960: 160), metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Dalam proses analisis data, penulis menggunakan pendekatan ekstrinsik “Literature and Idea” dari Wellek & Warren (1956) dan metaverse dari Stephenson (1992) serta konsep Sang Min Park & Young Gab Kim (2021) tentang konsep *metaverse*, dimana penulis fokus menganalisis perbandingan penggunaan ide konsep *metaverse* yang digunakan dalam novel *Snow Crash* karya Neal Stephenson serta penggunaan 3 konsep *Metaverse* secara khusus yaitu *Metaverse*, *Avatar* atau *Artificial Intelligence (AI)* dan *Extended Reality (XR)* dalam lagu dan video musik karya Aespa. Penulis juga secara khusus menggunakan teori dari Snyder (2011), *mise-en-scene* dalam bukunya yang berjudul *Analyzing Literature-to-Film Adaptations: A Novelist’s Exploration and Guide* untuk menganalisis video musik.

II. HASIL DAN PEMBAHASAN

2.1 Perbandingan Ide Konsep *Metaverse* dalam Novel *Snow Crash* Karya Neal Stephenson dan Ide Konsep *Metaverse* oleh *Girl Group Aespa*

Penulis menemukan persamaan dan perbedaan dalam pengaplikasian ide konsep *metaverse* novel *Snow Crash* karya Neal Stephenson dalam lirik lagu serta video musik Aespa. Dalam novel *Snow Crash*, Stephenson menggambarkan *metaverse* sebagai ruang virtual yang bisa menghubungkan semua dunia virtual melalui internet dan *augmented reality*. *Augmented reality* atau sekarang lebih dikenal dengan teknologi AR merupakan teknologi yang menghasilkan citra dari komputer yang diproyeksikan ke dunia nyata. Secara garis besar, *Snow Crash* menceritakan tokoh bernama Hiro yang bekerja sebagai pengantar *pizza* di perusahaan *pizza* Coso Nostra. Namun, di dalam dunia *metaverse*, Hiro merupakan seorang pangeran prajurit. Lantas, Hiro terjebak dalam teka-teki virus komputer. Dia harus berpacu di tengah jalan berlampu neon dalam sebuah misi pencarian untuk menghancurkan penjahat virtual. Karena, penjahat virtual tersebut membawa *infocalypse* (bencana informasi).

Penggambaran dunia virtual dalam novel *Snow Crash* menjadi salah satu persamaan dalam ide konsep *metaverse* yang digambarkan dalam lirik lagu dan video musik milik Aespa. Dalam lirik-lirik lagu milik Aespa, *metaverse* juga digambarkan sebagai dunia virtual di mana objek yang berada di dalam dunia nyata bisa melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Penggunaan teknologi AR seperti di dalam novel *Snow Crash* juga digunakan dalam konsep *metaverse* Aespa. Jika dalam novel objek yang digunakan ialah kacamata sebagai benda untuk menghubungkan dunia virtual dan dunia nyata, maka dalam konsep *metaverse* Aespa objek yang digunakan adalah ponsel.

Persamaannya juga dalam pengaplikasian karakter *AI (Artificial Intelligence)* atau *Avatar*. Dalam novel *Snow Crash*, Stephenson menggambarkan manusia yang dapat mempresentasikan dirinya dengan *Avatar* dalam bentuk apa pun dan bisa dikendalikan secara virtual. Pengguna juga bisa mengakses dunia virtual atau *metaverse* menggunakan perangkat pribadi atau perangkat di tempat publik yang bisa memunculkan *Avatar* mereka.

Sama seperti dalam novel *Snow Crash*, konsep *metaverse* pada Aespa juga menggunakan *Avatar*. Dalam pandangan dunia *metaverse* yang diusung oleh Aespa, karakter *Avatar* digambarkan sebagai alter ego anggota dunia nyata dengan mengambil cerminan atau data dari karakter asli. Namun, perbedaannya terdapat dalam cerita. *Avatar* untuk karakter utama yaitu Hiro dalam novel *Snow Crash* menggambarkan *Avatar* yang hanya diciptakan persis sama dengan gambaran karakter utama yaitu Hiro. Sementara itu, *Avatar* untuk Aespa digambarkan dengan lebih beragam.

Berbeda dari novel *Snow Crash* yang hanya mengutamakan karakter *Avatar* dari setiap karakter utama yang juga hidup dalam dunia nyata dalam novel, dalam ide konsep *Metaverse* Aespa juga memiliki karakter *Avatar* utama yang bisa hidup di dunia nyata dan dunia virtual. Dalam ide konsep *metaverse* Aespa terdapat alter ego mereka yang disebut dengan istilah *Ae-Aespa*. Karakter *Ae-Aespa* merupakan *Avatar* yang bisa hidup di dunia nyata maupun dunia virtual. Hal ini berbeda dengan karakter *Avatar* dalam *Snow Crash* yang hanya bisa berada di dunia virtual saja.

Selain itu, penggambaran *Avatar* dalam ide konsep *metaverse* yang digunakan pada Aespa juga dilihat dari karakter *Avatar* lain. *Avatar* yang diberi nama “*Naevis*” dan “*Black Mamba*” merupakan *Avatar* tanpa karakter dalam dunia nyata. Kedua karakter *Avatar* ini mempunyai peran penting dalam ide konsep *metaverse* Aespa. Berbeda dengan cerita dalam novel *Snow Crash*, di mana karakter *Avatar* yang hanya hidup dalam dunia virtual tidak memiliki pengaruh apapun.

II.2 Ide Konsep *Metaverse* dalam Lirik Lagu Aespa

1. Lirik Lagu *Black Mamba*

Lagu *Black Mamba* merupakan lagu debut Aespa. Lagu ini menceritakan tentang awal pengenalan konsep dunia Aespa. Dalam konsep pandangan dunia Aespa, *Black Mamba* merupakan penjahat yang menjadi penghalang atau memblokir hubungan antara dunia nyata Aespa dengan pribadi mereka yang lain atau pribadi mereka dalam bentuk *Avatar*.

- a. *This communion, your
existence brings me
To another dimension* (baris 3-5)

‘Persekutuan ini, keberadaan anda membawa saya
ke dimensi lain’

Your existence merujuk kepada *ae-Aespa* yang merupakan avatar atau *AI (Artificial Intelligence)*. Sedangkan, *another dimension* merujuk kepada dimensi lain, dimana menyimbolkan suatu dunia virtual. Dalam lirik ini menunjukkan bahwa, kehadiran dari *ae-Aespa* yang adalah altar ego, membuat member Aespa harus pergi ke dimensi lain atau dunia virtual.

b. *I’m at the center of the world*

You’re in the FLAT (baris 5-6)

‘Saya berada di pusat dunia
Anda berada di FLAT’

Ide konsep *metaverse* dalam lirik ini merujuk kepada kata *FLAT* yang merupakan objek atau latar tempat yang menggambarkan dunia virtual. Lirik ini menggambarkan keberadaan anggota Aespa dalam bentuk manusia nyata berada di dunia nyata, sedangkan lirik *You’re in the FLAT* bermaksud mengatakan bahwa para anggota virtual yang adalah altar ego mereka berada di dunia virtual yang bernama *FLAT*.

2. Lirik Lagu *Next Level*

Lagu ini merupakan lanjutan dari perjalanan cerita Aespa dalam melawan penjahat virtual dalam lagu mereka yang berjudul “Black Mamba”. Lagu ini bercerita tentang kisah mereka menuju sebuah dunia virtual yang bernama “*KWANGYA*”. Ini menjadi cerita perjalanan mereka ke tingkat selanjutnya untuk menghentikan penjahat virtual yang bernama *Black Mamba*.

a. *That’s my naevis, it’s my naevis* (baris 31)

‘Itu *naevis* saya, ini *naevis* saya’

Dalam lirik lagu *Next Level* ini, ide konsep *metaverse* merujuk kepada karakter *Naevis*. *Naevis* yang adalah sistem kecerdasan buatan yang dalam pandangan cerita Aespa mempunyai peran menjadi penuntun mereka saat mereka akan pergi ke *KWANGYA* yang merupakan dunia virtual adalah milik mereka.

b. - (*ae!*) *Never look back*

(ae!) Don't covet things of KWANGYA (baris 47-48)

‘(ae!) Jangan pernah melihat ke belakang

(ae!) Jangan mengingini hal-hal dari KWANGYA’

Berdasarkan *SMCU (SM Culture Universe)*, KWANGYA merupakan istilah yang menyimbolkan suatu dunia virtual di mana diciptakan tanpa ruang, aturan, bentuk, dan tanpa batas di mana tidak bisa didefinisikan.

3. Lirik Lagu *Savage*

Lirik lagu *Savage* menceritakan tentang kelanjutan cerita saat anggota Aespa melawan penjahat yang bernama *Black Mamba*, dalam lagu “*Black Mamba*” dan “*Next Level*” sebelumnya. Lagu ini menceritakan bagaimana pertarungan dahsyat yang dilakukan member Aespa dalam melawan karakter jahat yang bernama *Black Mamba*. Dalam lagu ini juga menceritakan timbulnya karakter baru yang bernama *Naevis*, sebuah karakter virtual yang membantu mereka melawan *Black Mamba*.

a. *My naevis we love U*

My victory, one SYNK DIVE

All the opportunities you've created (baris 95-97)

‘*Naevis* saya, kami mencintaimu

Kemenangan saya, satu *SYNK DIVE*

Semua peluang yang telah anda ciptakan’

Dalam lirik ini, ide konsep *metaverse* merujuk kepada penggunaan istilah “*Naevis*” sebagai kecerdasan dan istilah konsep *metaverse* Aespa “*SYNK DIVE*” yang adalah fenomena ketika anggota dunia virtual bergabung menjadi satu.

b. - *I'm going to KWANGYA* (lirik lagu Aespa *Savage*, baris 52)

‘Saya akan ke KWANGYA’

Berdasarkan *SMCU (SM Culture Universe)*, KWANGYA merupakan istilah yang menyimbolkan suatu dunia virtual di mana diciptakan tanpa ruang, aturan, bentuk, dan tanpa batas di mana tidak bisa didefinisikan

3.2.4 Lirik Lagu *Girls*

Lagu ini merupakan lagu yang masih melanjutkan perjalanan kisah mereka saat melawan karakter jahat *Black Mamba*, dengan bantuan karakter yang bernama *Naevis*. Dalam lagu ini juga memasukkan kisah baru anggota Aespa dan Ae-Aespa yang adalah altar ego atau anggota virtual mereka, dengan *Naevis* setelah pertempuran mereka melawan *Black Mamba*.

a. *Meta universe exists*

now *Parallel world* (baris 31-32)

‘Meta universe ada
sekarang Dunia parallel’

Ide konsep *metaverse* yang digunakan dalam lirik ini yaitu menyebutkan “*Meta Universe*”. *Meta Universe* sendiri merupakan kepanjangan dari istilah dunia virtual tiga dimensi di mana avatar berperan penting dalam dunia ini. Selain itu, ‘Dunia Parallel’ yang disebutkan dalam lirik merupakan konsep di mana adanya dunia lain yang memiliki ruang dan waktu yang sama dengan dunia manusia namun memiliki realitas yang berbeda.

b. *Without SYNK DIVE* (lirik lagu Aespa *Girls*, baris 52)

‘Tanpa *SYNK DIVE*’

Istilah *SYNK DIVE* merupakan istilah yang diciptakan dalam konsep *SMCU* (*SM Culture Universe*). Ini menyimbolkan tentang fenomena ketika suatu wujud nyata atau realitas digabungkan dengan suatu wujud yang bersifat virtual.

2.3 Ide Konsep *Metaverse* dalam Video Musik Aespa

1. Video Musik *Black Mamba*



Gambar (a) (0:22)

Gambar (c) (2:33)

Ide konsep *metaverse* di sini digambarkan dalam latar tempat. Istilah tempat yang bernama *KWANGYA* merupakan sebuah dunia virtual dalam cerita pandangan konsep

metaverse Aespa yang mendefinisikan sebuah tempat di mana hal yang nyata dan tidak nyata dapat bergabung. Yang kedua, pada menit 02:33 penulis menemukan ide konsep *metaverse* pada adegan saat anggota Aespa yang bernama *Karina* dalam bentuk nyata melihat dirinya sendiri dalam versi virtual melalui sebuah kaca dan melakukan interaksi. Ide konsep *metaverse* yang digambarkan di sini adalah sesuatu yang nyata dan tidak nyata (virtual) bisa ada dan berinteraksi secara langsung dalam satu ruang.

2. Video Musik *Next Level*



Gambar (a) (0:01)



Gambar (b) (2:06)

Ide konsep *metaverse* digambarkan dalam beberapa adegan musik video *Next Level*. Pada awal yaitu pada menit ke 0:01, ide konsep *metaverse* sudah langsung digambarkan pada latar tempat. Latar tempat yang diperlihatkan yaitu sebuah tempat yang disebut dengan istilah *FLAT* dalam cerita pandangan dunia *metaverse* Aespa. *FLAT* merupakan sebuah dunia yang digambarkan menjadi tempat tinggal para Avatar. Dalam dunia tersebut, manusia nyata dan para avatar bisa bertemu dan berinteraksi langsung. Yang kedua, penulis menemukan ide konsep *metaverse* diperlihatkan dalam menit ke 2:06. Karakter AI (*Artificial Intelligence*) yang baru, diperlihatkan dalam video musik ini.

3. Video Musik *Savage*



Gambar (a) (0:20)



Gambar (b) (1:41)

Musik video Aespa *Savage* menceritakan perjalanan Aespa menuju ke dunia virtual bernama *KWANGYA* dan *FLAT* untuk melakukan pertarungan melawan karakter *villain* atau penjahat bernama *Black Mamba*. Penulis menemukan beberapa adegan yang menggambarkan ide konsep *metaverse*.

Pada menit 0:28 menunjukkan interaksi antara salah satu member Aespa dengan karakter *AI (Artificial Intelligence)* yang dilakukan dalam satu tempat. Interaksi itu terjadi saat anggota Aespa dalam bentuk manusia nyata menyentuh cermin dan karakter *AI* tersebut muncul serta menunjukkan ekspresi jahat. Ide konsep *metaverse* yang terjadi pada adegan tersebut adalah ketika sesuatu yang nyata dan virtual seperti karakter *AI* bisa hidup dalam satu dunia dan berinteraksi satu sama lain.

Ide konsep *metaverse* yang kedua yang penulis temukan yaitu, pada menit 1:41. Dalam adegan itu diperlihatkan saat anggota Aespa yang bernama *Winter* sedang bermain *game*. Konsep *metaverse* dalam adegan ini yaitu penggambaran sesuatu yang nyata seperti manusia bisa hidup dalam dunia virtual dengan bermain *game* sehingga bisa merasakan pengalaman secara langsung.

4. Video Musik *Girls*



Gambar (a) (1:57-2:00)



Gambar (b) (2:07-2:12)

Penulis menemukan penggambaran ide konsep *metaverse* dalam beberapa adegan video musik Aespa *Girls*. Pengaplikasian pertama yaitu dalam adegan menit 1:57-2:00. Ide konsep *metaverse* dalam adegan ini menjelaskan keadaan di mana Avatar atau *AI* juga merupakan versi *Me* atau gambaran diri dari seseorang yang nyata. Gambaran ini memungkinkan *AI* menjadi altar ego dari versi nyata diri manusia yang bisa hidup bersamaan.

Adegan kedua yang penulis temukan terdapat pada menit 2:07-2:12. Adegan ini adalah saat karakter *AI* yaitu *Naevis* memantau keadaan para anggota Aespa dalam

kehidupan nyata. Situasi tersebut digambarkan terjadi di latar tempat dunia virtual yang bernama *FLAT*, yang merupakan tempat para *AI* tinggal.

III. PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari identifikasi dan klasifikasi, serta analisis ide konsep *Metaverse* novel *Snow Crash* karya Neal Stephenson dalam lagu-lagu dan video musik oleh *girl group SM Entertainment Aespa* menggunakan teori pendekatan ekstrinsik “*Literature and Idea*” oleh Wellek & Warren (1956) dan teori *metaverse* dari Stephenson (1992) serta Sang Min Park & Young Gab Kim (2021) tentang konsep *metaverse* pada 4 lagu dan 4 video musik, penulis menemukan beberapa perbandingan dan data-data yang menggambarkan ide konsep *metaverse*, yaitu:

1. Persamaan ide konsep *metaverse* dalam novel *Snow Crash* dengan yang digunakan dalam konsep *metaverse* Aespa yaitu sama-sama menggambarkan dunia virtual dimana manusia bisa melakukan berbagai aktivitas dalam dunia tersebut melalui karakter *Avatar*. Sementara itu, perbedaannya terdapat dalam penggambaran karakter *Avatar*, di mana *Avatar* dalam novel *Snow Crash* hanya sebatas perwujudan *Avatar* dari karakter yang ada di dunia nyata. Sedangkan dalam konsep *metaverse* Aespa, penggambaran *Avatar* menjadi lebih luas dengan dihadapkannya karakter *Avatar* yang berasal dari dunia *metaverse* itu sendiri, dengan karakterisasi yang lebih berkembang.
2. Dalam lirik lagu-lagu Aespa yang berjudul “*Black Mamba*”, “*Next Level*”, “*Savage*”, dan “*Girls*” terdapat ide konsep *metaverse* yaitu, terdapat istilah-istilah yang menggambarkan latar tempat seperti *KWANGYA* dan *FLAT* yang menyimbolkan suatu dunia virtual di mana sesuatu yang nyata dan sesuatu yang bersifat virtual dapat hidup dan berinteraksi satu sama lain. Dalam lirik juga terdapat karakter *Avatar* atau *AI (Artificial Intelligence)* yang bernama *Black Mamba*, *Naevis* dan *Ae-Aespa*. Selain itu juga terdapat istilah-istilah penggambaran proses terjadinya konsep *metaverse* berdasarkan cerita pandangan dunia *metaverse* Aespa, seperti *SYNK OUT* dan *SYNK DIVE*.

3. Dengan menggunakan teori *mise-en-scene* oleh Snyder (2011) untuk membantu menganalisis data, penulis menemukan ide konsep *metaverse* dalam 4 video musik Aespa yang berjudul “*Black Mamba*”, “*Next Level*”, “*Savage*”, dan “*Girls*”. Dalam 4 video musik ini, penulis menemukan bahwa keempatnya sebagian besar menggunakan ide konsep *metaverse* yang hampir sama, seperti terdapat latar tempat yang menggambarkan dunia virtual, di mana hal yang nyata dan sesuatu yang bersifat virtual atau tidak nyata bisa bertemu dan berinteraksi dalam waktu yang sama. Selain itu juga terdapat beberapa karakter yang menggambarkan Avatar atau karakter *AI (Artificial Intelligence)* yang dalam perannya bisa sebagai alter ego dari manusia dan juga bisa sebagai karakter *AI (Artificial Intelligence)* yang tugasnya untuk membantu kehidupan para manusia.

Data-data yang berhasil dikumpulkan oleh penulis merupakan wujud pengaplikasian konsep *metaverse* yang difokuskan pada konsep *metaverse*, *Avatar* atau *AI (Artificial Intelligence)* dan *XR (Extended Reality)* yang juga dihubungkan dengan pandangan cerita dunia *metaverse* Aespa berdasarkan tema *metaverse SMCU (SM Culture Universe)* yang mereka aplikasikan dalam jalan cerita pada karya sastra berupa lirik lagu dan video musik *girl group* Aespa.

3.2 Saran

Saat penulis mengerjakan skripsi ini, penulis menemukan bahwa topik ini sangat menarik untuk diteliti. Konsep *metaverse* saat ini merupakan sebuah teknologi yang konsep yang mulai sering digunakan dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Pengembangan kajian atau karya sastra juga tidak luput menjadi salah satu hal yang dipertimbangkan dalam hal pengaplikasian konsep *metaverse*. Sayangnya masih belum banyak peneliti yang melakukan penelitian untuk topik penelitian pengaplikasian konsep *metaverse* dalam karya sastra. Oleh karena itu, penulis menyarankan agar supaya para peneliti selanjutnya bisa mencoba untuk meneliti konsep *metaverse* dalam berbagai jenis karya sastra lain. Selain itu, penulis juga menyarankan agar para peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian menggunakan teori yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadhami, F. (2021). "Globalisasi: Teknologi Metaverse dan Menilik Kesiapan Indonesia dalam Menghadapinya." *Artikel Ilmiah Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia*
- Aespa. (2021). *aespa 에스파 'ep1. Black Mamba' - SM Culture Universe*. (Video). Youtube. [aespa 에스파 'ep1. Black Mamba' - SM Culture Universe - YouTube](#)
- Aespa. (2022). *aespa 에스파 'ep2. Next Level' – SM Culture Universe* (Video). Youtube. [aespa 에스파 'ep2. Next Level' – SM Culture Universe - YouTube](#)
- Amrti, N. W., Dewi L. J. W., Permana A. A. J., & Ariawan I. M. Y., (2019). "Augmented Reality (AR) Based Application to Introduce Animals for Children." *Journal of Physics: Conference Series*, Volume 1516, 2nd International Conference on Vocational Education and Technology (IConVET) 2019 1st November 2019, Bali, Indonesia <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Boulton, Marjorie. 1980. *The Anatomy of Literary Studies*. London, United Kingdom.
- Dyulicheva, Y. Y., & Glazieva, A. O. (2022). "Game-Based Learning with Artificial Intelligence and Immersive Technologies: An Overview." *Ceur Workshop Proceedings*, 3077, 146–159
- Fandom. (2022). aespa wiki. Accessed on 4 April 2022, from [aespa | aespa Wiki | Fandom](#)
- Hornby, A. Sydney. 2005. *Oxford Advanced Learner's Dictionary* (7th edition). New York: Oxford University Press.
- Indarta, Y., & dkk. (2022). "Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan." *Jurnal Basicedu (Research & Learning in Elementary Education)*, Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022, Halaman 3351 – 3363.
- Li, Y., & Xiong, D. (2022). "The Metaverse Phenomenon in the Teaching of Digital Media Art Major." 643 (Adii 2021), 348–353
- Moch, J. (2021). "Analisis Konsep Bigaku dalam Music Video AKB48 Berjudul *Juunen Zakura*. Program Studi Kejepangan", Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga Dharmawangsa Dalam Selatan Surabaya, Indonesia
- Mystakidis, S. (2022). "Metaverse". *Encyclopedia 2022*, 2 , 486–497. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia2010031>
- Stephenson, Neal. (1992). *Snow Crash*. Bantam Spectra Books.

- Park, S. M., & Kim, Y. G. (2022). "A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges." *Ieee Access*, 10, 4209–4251. <https://doi.org/10.1109/Access.2021.3140175>
- Rastati, R. (2022). "Metaverse: From K-Pop to Public Service." *PMB LIPI. Masyarakat & Budaya*, Vol. 25, No. 18, Maret 2022
- Samovar, L. A., Porter, R. E., & McDaniel, E. R. (2010). "Communication between Cultures". 7th ed., p. 32. Boston: Wasworth.
- Sandy, A. (2009). "Cheaper to Fly than Hire a Car in Brisbane". (Disertasi Doktoral, University of Queensland, 2008). Accessed from <http://espace.library.uq.edu.au/UQ:1587477>
- Sany, A., Pragantha, J. & Haris, D. A. (2019). "Perancangan Game Adventure "Maling's Greatest Adventure" dengan Fitur Virtual Reality pada Platform Android." *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara, Vol 7, No 2 (2019)
- SM Entertainment. (2020). "SM New Girl Group "aespa" Debut in November"!. Accessed on 4 April 2022, from [SM Entertainment](#)
- Snyder, M. (2011). *Analyzing Literature to Film Adaptations: A Novelist Exploration and Guide*. 1 ed. New York. Bloomsbury Academic.
- Sopiandi, I., & Susanti, D. (2022). "Menganalisis Informasi Metaverse pada Game Online Roblox Secara Garis Besar." *Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(1), 1–4. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.V3i1.2021> Taylor and Francis Ltd.
- Wellek & Warren, A. 1948. *Theory of Literature*. New York Harcourt. New York. USA.
- Wellek, R., & Warren, A. 1956. *A Theory of Literature*. New York: Harcourt, Brace and World.
- Whitney, F.L. (1960). *The elements of Research, Asian Eds*. Osaka: Overseas Book Co
- Xie, W. & Willmott, W. (2015). "Japanese "Idols" in Trans-Cultural Reception: the Case of Idol Group AKB48". *Visual Post: a Journal for the Study of Past Visual Cultures*, 2(1), 40-50