

***MUSIC VIDEO DAN VIDEO DOCUMENTARY BOY GROUP NCT;
KONSEP DAN TEORI LUCID DREAM***



Oleh :

Wina Sultania

NPM : 163450200550001

AKADEMI BAHASA ASING NASIONAL

PROGRAM STUDI BAHASA KOREA

JAKARTA

2019

MUSIC VIDEO DAN VIDEO DOCUMENTARYBOY GROUP

NCT;KONSEP DAN TEORI LUCID DREAM



Karya Tulis Akhir Ini Diajukan Untuk Melengkapi Pernyataan
Kelulusan Program Diploma Tiga Akademi Bahasa Asing Nasional

Oleh :

Wina Sultania

NPM : 163450200550001

AKADEMI BAHASA ASING NASIONAL

PROGRAM STUDI BAHASA KOREA

JAKARTA

2019



Akademi Bahasa Asing Nasional

Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN KARYA TULIS

Nama Mahasiswa : Wina Sultania
Nomor Pokok Mahasiswa : 163450200550001
Program Studi : Bahasa Korea
Judul Karya Tulis : *Music Video dan Documentary Video Boy Group NCT; Konsep dan Teori Lucid Dream.*
Diajukan untuk : Melengkapi Persyaratan Kelulusan Program Diploma III Akademi Bahasa Asing Nasional

Disetujui Oleh :

Pembimbing

Direktur

Heri Suheri, S.S., M.M.

Dra. Rura ni Adinda, M.Ed



Akademi Bahasa Asing Nasional

Jakarta

HALAMAN PENGESAHAN

Karya Tulis Akhir ini telah diujikan pada tanggal 13 Agustus 2019

Dra. Rura ni Adinda, M.Ed.

Ketua Penguji

Zaini, S.SoS., M.A.

Sekretaris Penguji

Heri Suheri, S.S, M.M.

Pembimbing

Disahkan pada tanggal Agustus 2019

Zaini, S.Sos, M.A.
Ketua Program Studi



Dra. Rura ni Adinda, M.Ed.
Direktur Akademi Bahasa Asing Nasional



Akademi Bahasa Asing Nasional

Jakarta

PERNYATAAN TUGAS AKHIR

Dengan ini Saya,

Nama Mahasiswa : Wina Sultania

Nomor Pokok Mahasiswa : 163450200550001

Program Studi : D-3 Bahasa Korea

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul “*Music video dan Documentary video Boy Group NCT; Konsep dan Teori Lucid Dream*” yang saya tulis dalam memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh kelulusan ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan dari sumber lainnya yang telah disertai dengan identitas dari sumbernya dengan cara yang sesuai dengan penulisan karya tulis ilmiah.

Dengan demikian, walaupun tim penguji dan pembimbing Tugas Akhir ini membubuhkan tanda tangan sebagai tanda kesahannya, seluruh isi karya tulis ini tetap menjadi tanggung jawab pribadi. Jika kemudian hari ditemukan ketidakbenaran dalam karya ilmiah ini saya bersedia menerima akibatnya.

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan seperlunya.

Jakarta, Agustus 2019

Wina Sultania

163450200550001

ABSTRAK

Nama : Wina Sultania

Program Studi : Bahasa Korea

Judul : *Music Video* dan *Documentary Video Boy Group NCT*; Konsep dan Teori *Lucid Dream*.

Setiap *boy group* yang berasal dari Korea Selatan memiliki sebuah konsep serta teori yang dibentuk oleh agensi mereka masing-masing begitupun dengan salah satu boy group termuda di S.M Entertainment, yaitu boy group NCT. Boy group NCT menggunakan konsep serta teori dengan teori *Lucid Dream*. *Lucid Dream* adalah ketika seseorang sedang bermimpi/*dreamer* sadar kalau ia sedang bermimpi ketika ia berada dalam mimpinya atau dikatakan juga seseorang yang terjaga dalam mimpinya dan mereka (si pemimpi) dapat mengendalikan mimpinya itu. *Lucid Dream* pertama kali ditemukan pada abad ke-8 di Tibet oleh penganut Buddha yang digunakan sebagai spiritual oleh mereka. Pada tahun 1969, Celia Green mengklarifikasi bahwa *lucid dream* memiliki kaitan dengan REM *sleep*. Metode yang digunakan dalam karya tulis ini adalah metode deskriptif dan kualitatif. Kesimpulan dari karya tulis ini menyatakan bahwa boy group NCT memiliki sebuah konsep serta teori yang berhubungan dengan teori *lucid dream* yang memiliki peran besar dalam pembentukan boy group NCT yang disampaikan melalui *Music Video* maupun *Documentary Video* tersebut.

Kata Kunci : Boy group NCT, Teori *Lucid Dream*, REM *sleep*

ABSTRACT

Name : Wina Sultania

Study Program : Korean Language

Title : Music Video and Documentary Video boy group NCT; Concept and Lucid Dream Theory

Most of the agencies in South Korea will give a concept and theory before they're going to debuting their boy group and it is same with the one of *maknae* (youngest) boy group from the biggest agency in South Korea, S.M Entertainment which is NCT. NCT applied lucid dream as for the concept and theory in their music video and documentary video. Lucid dream is someone who is realized the dreams while on dreaming or we can called as the dreamer that has concisions dream while dreaming yet the dreamer can handle their dreams. Lucid dream has been found since 8th century in Tibet where Buddhist lived and used lucid dream for the spiritual. Celia Green, 1968 for the first time given clarification about lucid dream and she realized lucid dream has considered related with REM sleep. The method on this paper is descriptive-calculative methods. The conclusion of this paper is the lucid dream has a strong related with NCT's base concept thus lucid dream is one of the main theory of NCT.

Key Words : NCT Boy group, Lucid Dream theory, REM sleep

KATA PENGANTAR

Puji syukur pada kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Tulis Akhir yang berjudul “*Music Video dan Video Documentary dari boy group NCT; Konsep dan Teori Lucid Dream*” dengan baik dan tepat waktu. Karya Tulis Akhir ini dibuat guna memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang pendidikan Diploma 3 (D3) Program Studi Bahasa Korea di Akademi Bahasa Asing Nasional.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini tentu berkat doa serta bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan ungkapan terima kasih kepada

1. Ibu Dra. Rura Ni Adinda, M.Ed selaku Direktur Program Studi Akademi Bahasa Asing Nasional, Jakarta.
2. Bapak Zaini, S.SoS., M.A selaku Wakil Direktur dan Ketua Program Studi Akademi Bahasa Asing Nasional, Jakarta.
3. Bapak Heri Suheri, S.S, M.M selaku dosen pembimbing yang senantiasa membantu dan membimbing penulis dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
4. Dosen-dosen program studi Bahasa Korea ABANAS : Ibu Fitri Meutia, S.S., M.A, Bapak Fahdi Sachiya, S.S., M.A, Ibu Ndaru Catur Rini, M.I.Kom, Ibu Yayah Cheryah , S.E., M.A, Ibu Im Kyung Ae, Ibu Ko Yoo Kyung, dan para stafadministrasi program studi Bahasa Korea ABANAS.
5. Mama, Eyangti, Tante Emi, serta keluarga besar Halim yang telah memberikan banyak doa, dan semangat untuk penulis.
6. Penulis dari buku, jurnal, skripsi, serta artikel sebagai sumber referensi dari Karya Tulis Akhir ini yang sudah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

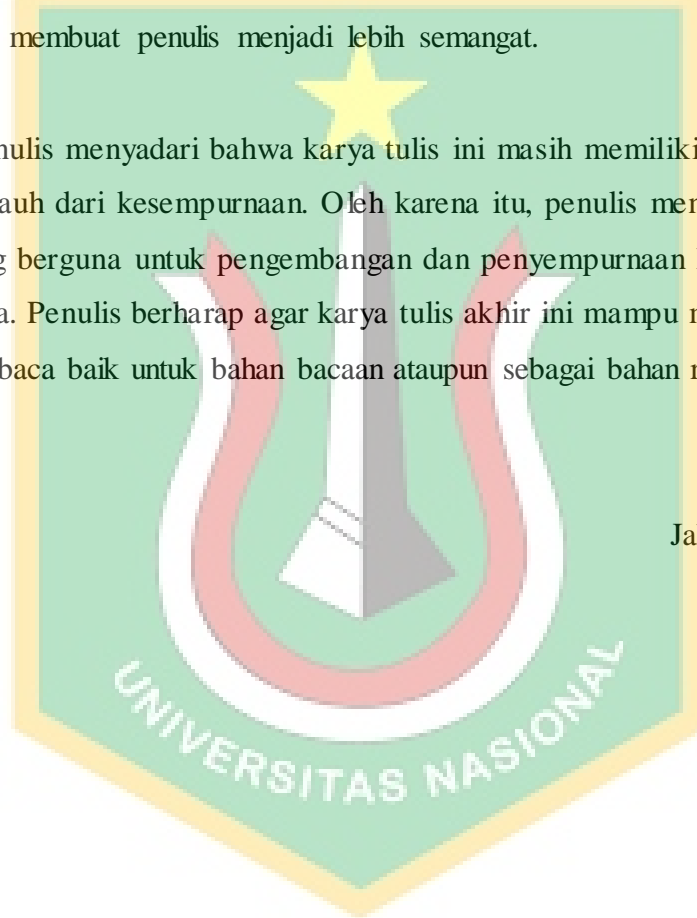
7. Boy group NCT yang telah memberikan banyak inspirasi untuk penulis sehingga menjadikan *Music video* dan *video documentary* Boy Group NCT; Konsep dan Teori *Lucid Dream* sebagai topik pembahasan dalam penulisan Karya Tulis Akhir ini.
8. Seluruh anggota unit NCT (NCT 127, NCT Dream, WayV) yang senantiasa memberikan konten yang menarik, lucu dan *absurd* di *social media* sehingga penulis menjadi sering tertawa sendiri, semangat dan terus bekerja keras dalam penulisan Tugas Akhir ini.
9. Sahabat – sahabat ter-*gokil*, ter-rusuh, dan ter-berisik se-angkatan 2016, *Reply* 2017 yaitu Nadya, Febry, Erin, Mella, Fanny, Diana, Dian, Siyola, Dea, Tasya, Aldi, Rezi dan Faizal yang sedari awal semester hingga saat ini menyelesaikan Tugas Akhir selalu saling membantu, menyemangati, dan mengingatkan satu sama lain.
10. 상어가족 dan 자멧가족 yang sudah banyak membantu dan memberikan semangat untuk penulis. Terutama; Kak Ade Ariffin, Agi Sekartazi serta Febianna I.P.S selaku senior dan pembimbing yang telah banyak membantu, menyemangati dan memberikan inspirasi kepada penulis sedari awal bekerja di HIMAKOR hingga saat ini.
11. Jerry aka Irene sahabat penulis yang *nyebelin* tetapi selalu membantu, memberikan nasihat juga semangat, mendengarkan keluh-kesah, menemani jalan-jalan, meminjamkan uang receh serta selalu bercerita berbagai hal yang seru, lucu, random, halu, *out of the box* dan lainnya dengan penulis.
12. Bang Jae, Jejep, Bayi, Chan, Doy, Rey, Terry, dan Ecan yang telah memberikan banyak motivasi penulis dan membuat penulis semangat saat mengerjakan Tugas Akhir.
13. Mas-mas *grabfood* yang senantiasa menerima orderan penulis saat siang dan malam hari dikala penulis merasa lapar atau haus ketika sedang mengerjakan Tugas Akhir.

14. *Twitter* yang senantiasa menghibur penulis setiap hari, setiap saat, dan setiap waktu dikala penulis merasa bosan ataupun *stress* menghadapi Tugas Akhir.
15. *Author Wattpad* yang telah menyuguhkan cerita *fanfiction* yang menarik dikala penulis butuh pelarian sesaat ketika mengerjakan Tugas Akhir.
16. Playlist *tanyaaaw* di *Spotify* yang selalu menemani penulis saat mengerjakan Tugas Akhir dengan berbagai macam *genre* lagu sehingga membuat penulis menjadi lebih semangat.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis menerima masukan dan saran yang berguna untuk pengembangan dan penyempurnaan karya tulis akhir ini selanjutnya. Penulis berharap agar karya tulis akhir ini mampu memberikan manfaat untuk pembaca baik untuk bahan bacaan ataupun sebagai bahan referensi.

Jakarta, Agustus 2019

Wina Sultania



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

PERNYATAAN TUGAS AKHIR

ABSTRAK

KATA PENGANTAR..... vi

DAFTAR ISI..... ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Alasan Pemilihan Judul..... 9

1.3 Tujuan Penulisan..... 10

1.4 Batasan Masalah 10

1.5 Metode Penelitian..... 10

1.6 Sistematika Penulisan..... 10

BAB II PEMBAHASAN

2.1 Sejarah S.M Entertainment..... 12

2.2 Latar Belakang *Boy Group* NCT..... 15

2.3 Konsep dan Teori pada *Music Video&Documentary Video* 17

2.3.1 Penjelasan serta Konsep&Teori utama NCT berupa
Lucid Dream 22

2.3.2 *Lucid Dream* dan REM (*Rapid Eyes Movement*)..... 26

2.4 Hubungan antara *Lucid Dream* di dalam *MusicVideo&Documentary Video boy group NCT* 31

BAB III PENUTUPAN

3.1 Kesimpulan dalam Bahasa Indonesia 36

3.2 Kesimpulan dalam Bahasa Korea 37

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Konsep secara umum dapat dirumuskan pengertiannya sebagai suatu representasi abstrak dan umum tentang sesuatu. Sebagai suatu representasi abstrak dan umum tentu saja konsep merupakan suatu hal yang bersifat mental. Representasi sesuatu itu terjadi dalam pikiran. Konsep juga memiliki rujukan pada kenyataan. Konsep adalah suatu *medium* yang menghubungkan subjek dan objek yang diketahui, pikiran dan kenyataan. Dari tiga jenis mediasi tersenut, konsep termasuk dalam jenis *medium in quo*. Melalui dan dalam konsep kita mengenal, memahami, dan menyebut objek yang kita ketahui. Kekhususan dari *medium in quo* adalah walaupun dalam pengenalan objek fisik tertentu, yang langsung kita sadari bukan konsepnya tetapi objek fisik itu sendiri, tetapi dalam suatu refleksi, konsep sendiri dapat menjadi objek perhatian dan kesadaran kita. Kita mengetahui sesuatu dalam suatu konsep. Ini berarti bahwa konsep punya peran *intentional* atau *epistemic* dalam proses pengenalan.

Konsep dapat dimengerti dari sisi subjek maupun sisi objek. Dari sisi subjek, suatu konsep adalah kegiatan merumuskan dalam pikiran atau menggolong-golongkan. Dari sisi objek, suatu konsep adalah isi kegiatan tersebut; artinya, apa makna konsep itu. Sebagai suatu yang bersifat umum, konsep adalah suatu yang bersifat universal. Konsep universal bisa bersifat langsung, bisa juga tidak langsung. Konsep universal langsung adalah konsep

yang bisa dipredisikan secara *univok* (berarti secara persis sama) dan secara *distributive* (satu per satu) pada banyak individu. Contohnya adalah konsep “manusia”. Konsep ini dapat dipakai dalam arti yang persis sama untuk menyebut nama. Konsep yang tidak langsung adalah konsep universal refleksi. Yaitu, konsep yang menyebut suatu kelas atau golongan dan tak dapat dipredisikan pada individu tersebut. Contohnya adalah konsep “kemanusiaan”. Dari uraian ini menjadi jelas bahwa konsep universal langsung, hanya memaksudkan pengertiannya dan mengabstraksikan ekstensinya. Sedangkan konsep *universal reflex* tidak dapat dipredisikan karena secara eksplisit memaksudkan ekstensinya dan dengan demikian memberi nama padakeseluruhan kelas dari hal yang dibicarakan. (J.Sudarminta, 2002: 87-88)

Teori (*theory*) menurut definisinya adalah serangkaian konsep yang memiliki hubungan yang sistematis untuk menjelaskan suatu fenomena social tertentu. Teori merupakan salah satu hal yang paling fundamental yang harus dipahami seorang peneliti ketika ia melakukan penelitian karena dari teori-teori yang ada peneliti dapat menemukan dan merumuskan permasalahan sosial yang diamatinya secara sistematis untuk selanjutnya dikembangkan dalam bentuk hipotesis-hipotesis penelitian. (Erwan Agus, 2007:16)

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diberikan pengertian teori adalah pendapat yang dikemukakan sebagai keterangan mengenai suatu peristiwa atau kejadian, asas dan hukum umum yang menjadi

dasar suatu kesenian atau ilmu pengetahuan, dan merupakan sebuah pendapat/cara/aturan untuk melakukan sesuatu. (<https://kbbi.web.id/teori>)

Suara-suara yang ada disekitar kita, mulai dari kicauan burung dan ombak menerpa garis pantai hingga mobil membunyikan klakson, Tetapi, terkadang suara disatukan dengan cara yang bertujuan untuk menciptakan suasana tertentu atau untuk mengekspresikan ide atau emosi. Suara terorganisir seperti itu disebut musik. Musik adalah kumpulan suara atau suara yang terkoordinasi. Membuat music adalah proses menempatkan suara dan nada dalam suatu urutan, sering menggabungkan untuk membuat komposisi menjadi satu (menyatu). Orang yang membuat music secara kreatif mengatur suara untuk hasil yang diinginkan , seperti *Beethoven Symphony* atau salah satu lagu *jazz* dari Duke Ellington. Musik terbuat dari suara, getaran dan momen diam, dan itu tidak selalu harus menyenangkan. Musik dapat digunakan untuk menyamopaikan berbagai macam pengalaman, lingkungan serta emosi. Hampir setiap kebudayaan manusia memiliki tradisi membuat musik. Contoh instrument awal seperti seruling dan drum telah ditemukan sejak ribuan tahun yang lalu. Orang Mesir kuno menggunakan musik dalam upacara keagamaan. Banyak budaya Afrika lainnya yang memiliki tradisi yang berkaitan dengan drum untuk sebuah ritual penting. Akhir-akhir ini pun, banyak musisi *rock* maupun musisi *pop* yang melakukan *music tour* untuk tampil di negaranya atau tampil di seluruh dunia dengan menyanyikan lagu-lagu yang membuat mereka menjadi lebih terkenal.

<https://study.com/academy/lesson/what-is-musicdefinition-terminology-characteristics.html>)

Arti musik menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. Definisi music juga bisa diartikan sebagai nada atau suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu)

<https://kbbi.web.id/musik>)

Video adalah sumber multimedia visual yang menggabungkan urutan gambar-gambar untuk membentuk gambar bergerak. Video mentransmisikan sinyal ke layar dan memproses urutan tangkapan layar harus ditampilkan. Video biasanya memiliki komponen audio yang sesuai dengan gambar yang akan ditampilkan di layar televisi sehingga kita pun dapat melihat gambar – gambar itu. (<http://www.businessdictionary.com/definition/video.html>)

Music video sendiri adalah sebuah film promosi untuk musik populer terutama yang pada itu lagu *rock*. *Music Video* ini mulai disiarkan secara luas di televisi pada awal 1980-an. Seperti halnya iklan pada dasarnya, *music video* mungkin memenuhi syarat sebagai bentuk seni *post modern* klasik bila: hibrida, parasit, aprioratif, sering melakukan kompromi dengan pihak komersial atau aspirasi estetika mereka di tolak idealnya, dan dapat di asimilasikan.

Band pertama yang telah memperkenalkan menggunakan *music video* ke khalayak umum adalah band The Beatles, band pertama yang telah berani menggobrak dunia musik dengan mengganti *video clip* ke *music video* untuk penampilan langsung di televisi pada akhir 1960-an serta band punk yang sebelumnya dianggap remeh juga turut memperkenalkan *music video* ke publik. Pamor *music video* semakin meningkat di tahun 1981 dikarenakan munculnya MTV (*Music Television*) yang membuat orang-orang berpikir bahwa *music video* sangat diperlukan untuk mempromosikan lagu dari penyanyi maupun band tersebut. Gaya pada *music video* diadaptasi dari salah satu lagu *A Hard Day's Night and Help!* karya The Beatles yang disutradarai oleh Richard Lester, dimana *music video* tersebut membebaskan lagu di film untuk plot atau konteks yang hanya untuk menggantikan kejenuhan film yang bisu (tidak bersuara). Pada tahun 1975 *video clip "Bohemian Rhapsody"* yang dibawakan oleh Queen menunjukkan bagaimana video dapat menentukan kualitas lagu (apakah itu suatu hal yang bersifat kebajikan maupun keburukan tergantung dari pendengar atau penampilan). Pada era MTV, klip kinerja telah digantikan oleh pendekatan konseptual yang *surrealism* karakteristiknya sehingga lebih ditentukan daripada diciptakan dan ciri-cirinya adalah gaya *glib*-nya yang cepat menjadi klise: pengeditan asosiatif, beberapa situasi dramatisasi yang dipilih lebih banyak untuk sebuah atau dampak visual daripada kesesuaian konsep mereka, sebuah signifikansi tidak terhalang oleh kurangnya makna aktual, dan kesiapan yang menakjubkan untuk merujuk, mencuri dan mengolah kembali kumpulan besar

citra *talismanic* abad ke-20 yang diambil dari film, TV, lukisan fotografi berita dan sebagainya.

Secara estetika, *music video* sangat populer sejak awal diperkenalkan dan bila secara signifikan, dua *auteur* bentuk utama keduanya memuncak pada tahun 1983 ketika Michele Jackson memnyuguhkan *music video* dari lagunya yang berjudul, “*Beat it*” dan “*Billie Jean*” dengan menambahkan koreografi di dalam *music video*. Koreografi pada *video clip* Michele Jackson sangat berpengaruh dan *music video* nya memiliki suasana paranoia kemudian Maddona juga ikut serta dalam masa jayanya untuk menyuguhkan video paling terkenal yang pernah dibuat olehnya yaitu “*Justify My Love*” pada tahun 1990. Ditangan imajinatif yang tepat—termasuk video Madonna, meskipun bukan lagi masa jayanya Michelle Jakson pada saat itu akan tetapi karya *video clip* tersebut adalah karya yang tidak pernah dilupakan kemudian *videoclip* yang menginspirasi adalah *videoclip* dari Nirvana pada lagunya yang berjudul “*Smells like Teen Spirit*” pada tahun 1991. Selain itu masih banyak beberapa musisi yang ikut turut serta dalam memperkenalkan terobosan dan kreatifitas pada *music video*-nya yang membuat mereka semakin dikenal oleh khalayak publik bukan hanya musiknya saja yang bagus akan tetapi *music video* mereka pun mampu menarik perhatian publik. (<https://www.britannica.com/art/music-video>)

Pelopor K-Pop mulai hadir pada pertengahan 1990-an dengan munculnya generasi baru para musisi muda yang berhasil menjadi bintang *music pop* berbakat. Terlepas dari penyimpangan pada musik *kayo*—yaitu bernyanyi dengan skala pentatonik tanpa banyak melakukan tarian di atas panggung,

memiliki latar belakang keluarga yang miskin serta rentan terhadap segala bentuk social, emosional, ekonomi dan pertumbuhan. Hingga pada tahun 1992 ketika boy band legendaris Seo Taiji and Boys, orang-orang mulai menyadari bahwa *kayo world (kayokei)* akan terganti secara permanen dikarenakan oleh hegemoni musik *dance*. Seo Taiji and Boys dengan beraninya memperkenalkan berbagai macam *music genre* yang jarang terdengar oleh masyarakat Korea seperti; *hip hop, electronic music* dan *reggae*. Masyarakat Korea terkejut karena mereka mampu membawakan gaya baru pada *dance* dan *ruffian fashion*, yang mana penyanyi *kayo* sendiri tidak mampu untuk mencobanya. Bukanlah tanpa alasan orang Korea menyebut Seo Taiji and Boys sebagai “*President of popular culture*” . Eksperimen pada berbagai genre musik barat pun terus berlanjut dengan kedatangan musisi muda yang sedang naik daun seperti; Roo’Ra, H.O.T, SechsKies, GOD, dan S.E.S. Para boy group dan girl group tersebut dengan cepat menjadi terkenal di Korea. Berbeda dengan para pendahulu sebelumnya, yang apabila membawakan lagu “tidak patut” maka akan dicekal karena pada saat itu lagu barat dilarang di depan umum karena adanya sensor militer.

Hal ini membuat meningkatnya kebutuhan akan pasar dan media massa untuk musik pop Korea, selain stasiun radio dan televisi Korea yang mampu mendorong Seo Taiji and Boys menuju ke kesuksesan yang tidak disengaja—walaupun singkat di Jepang. Dan hal ini pertama kalinya bagi masyarakat Jepang menerima musik pop Korea selain *enka* atau *trot*. Bukanlah Seo Taiji, Lee Soo Man selaku pendiri SM Entertainment sendiri lah yang menyadari betapa

besarnya potensi musik pop Korea tersebut yang kemudian Ia menyebutnya K-Pop. (Ingyu Oh&Hyo-Jung Lee, 2013:112-113)

Sebelum suatu grup diperkenalkan ke publik, agensi biasanya telah mempersiapkan konsep untuk boy group atau girl group tersebut. Bukan hanya konsep grup saja yang dipersiapkan secara matang oleh agensi akan tetapi alur cerita yang telah dibuat oleh agensi akan di suguhkan ke dalam *Music Video* atau disingkat MV. Dibalik epiknya MV yang disungguhkan oleh boy group atau girl group tersebut sering kali para penonton lebih fokus ke *idol*, musik atau latar MV padahal di dalam MV tersebut memiliki makna yang tersembunyi yang sering kali disebut *MV Theory* (Teori MV) tak jarang pula fans boy group maupun girl group tersebut mencoba untuk memecahkan teori yang terdapat pada MV itu. Teori MV K-pop memiliki jenis teori yang berkesinambungan dari awal boy group atau girl group tersebut mengeluarkan MV *debut* hingga sekarang. Hal itu pun terjadi pada salah satu boy group asal SM Entertainment, NCT.

NCT (*Neo Culture Technology*) adalah salah satu boy group K-Pop yang dinaungi oleh Entertainment terbesar di Korea Selatan, SM Entertainment. Lee Soo Man, selaku *founder* SM Entertainment membentuk NCT pada tahun 2016 untuk menjadikan boy group ini sebagai strategi dalam *culture contents*.

Berbeda dengan boy group pada umumnya, NCT memiliki keunikannya tersendiri yaitu, NCT memiliki anggota yang *infinity* atau dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai tanpa batas. NCT adalah boy group yang sebagian besar anggotanya berasal dari berbagai negara serta memiliki banyak unit. Unit

NCT ini pun tidak hanya berbasis di Korea Selatan tetapi kedepannya akan di bentuk sub-unit NCT lainya dari seluruh dunia.

Alur cerita yang terdapat pada *Music Video* maupun *Video Documentary* NCT memiliki teori yang saling keterkaitan dan berkesinambungan pada konsep pembentukan NCT yaitu berupa 'Dream'. SM Entertainment bahkan memasukan teori-teori yang jarang diketahui oleh masyarakat luas seperti *Lucid Dream*, *parallel universe*, *multiverse theory*, *wormhole theory* akan tetapi pada pembahasan untuk bab selanjutnya hanya akan membahas teori *lucid dream* secara detail beserta dengan REM (*Rapid Eye Movement*) *sleep*. Inti teori yang terdapat pada *Music Video* serta *Documentary Video* ini menjelaskan bahwa setiap anggota NCT memiliki mimpi pada setiap anggota yang ingin mereka wujudkan akan tetapi mimpi tersebut tidaklah mudah untuk di wujudkan sehingga mereka harus berusaha melewati berbagai rintangan, perubahan mendadak pada mimpi mereka hingga akhirnya mereka harus memberontak untuk menggapai mimpi tersebut. Teorinya pun bukan hanya terdapat di dalam *Music Video* atau pun *Video Documentary* yang dimiliki oleh NCT akan tetapi SM Entertainment menyelipkan teori tersebut ke dalam lirik lagu, part nyanyi juga peran-peran seluruh anggota yang memiliki makna di NCT.

Dari sedikit penjelasan diatas, penulis merasa tertarik untuk membahas mengenai teori serta konsep yang terdapat pada *MusicVideo* dan *Documentary Video* boy group NCT. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk membahasnya dengan memberi judul Karya Tulis Akhir ini *MUSIC VIDEO DAN VIDEO DOCUMENTARY BOY GROUP NCT; KONSEP DAN TEORI LUCID DREAM*.

1.2. Alasan Pemilihan Judul

Alasan penulis memilih judul tersebut adalah karena ketertarikan penulis pada konsep serta teori *lucid dream* yang terdapat dalam *music video* dan *video documentary* NCT yang berbeda dari boy group pada umumnya. Kemudian pembaca dapat memengenal lebih dalam tentang konsep serta teori *music video* dan *documentary video* dari boy group NCT.

1.3. Tujuan Penulisan

Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah untuk memberikan penjelasan tentang konsep, teori serta hubungan teori dan konsep *lucid dream* tersebut pada *music video* dan *documentary video* NCT. Kemudian sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi Diploma III jurusan Bahasa Korea.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah terfokus kepada penjelasan mengenai konsep serta teori *lucid dream* yang terdapat di dalam *music video* dan *documentary video* NCT.

1.5. Metode Penelitian

Dalam penulisan karya tulis ini penulis melakukan pengumpulan data melalui buku, jurnal, internet serta pendukung sumber lainnya yang ada hubungannya dengan penulisan karya tulis akhir ini.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dibagi menjadi tiga bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, alasan pemilihan judul, tujuan penulisan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : *MUSIC VIDEO DAN DOCUMENTARY VIDEO BOY GROUP NCT; KONSEP DAN TEORI LUCID DREAM.*

Berisi tentang sejarah SM Entertainment, pembentukan NCT, teori *lucid dream* pada *Music Video* dan *Video Documentary NCT*, *lucid dream* dan REM (*Rapid Eye Movement*), Hubungan antara NCT dan *lucid dream*.

BAB III : PENUTUP

Berisi kesimpulan materi secara menyeluruh yang terdapat pada bab dua (II) dari penulisan Karya Tulis Akhir yaitu Konsep serta Teori yang terdapat pada *Music Video* dan *Documentary Video* dari boy group NCT.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Sejarah S.M. Entertainment

S.M Entertainment adalah perusahaan musik Korea pertama yang mengembangkan sistem produksi *in-house* dengan menjalani sistem pelatihan *boot-camp-style*, dimana para *trainee* wajib untuk tinggal di dorm yang telah disediakan agar lebih mudah untuk menjalankan pelatihan. Sebelum menjelaskan bagaimana S.M Entertainment bisa menjadi sebuah perusahaan musik yang berpengaruh dan sukses di Korea Selatan. Maka, ada baiknya mengenal latar belakang pendiri S.M Entertainment itu sendiri yaitu, Lee Soo-Man. Lee Soo-Man lahir di Seoul, Korea Selatan pada 18 Juni 1952. Ia lahir dalam keluarga yang semuanya terjun di dunia musik. Selama masa perkuliahannya, Soo-Man ialah mahasiswa yang mendapatkan banyak popularitas. Pada tahun 1972, Soo-Man menjadi seorang penyanyi yang cukup terkenal begitu pun dengan lagu-lagunya yang hampir semuanya menjadi *hits*.

Kemudian pada tahun 1979, Soo-Man membentuk sebuah *folk group* bersama dengan teman kelasnya yang juga teman satu grup musiknya. Akan tetapi media melarang grupnya untuk melanjutkan karir di musik industri Korea yang saat itu di bawah pemerintahan Chun Doo-Hwan sehingga Soo-Man pun meninggalkan grup *folk* tersebut. Soo-Man akhirnya memutuskan untuk menjadi seorang DJ reguler di salah satu stasiun radio dan juga menjadi seorang pembawa acara TV. Dari situlah Soo-Man mendapat banyak pengetahuan serta pemahaman tentang sistem *network*

star. Setelah Soo-Man lulus dari Seoul National University pada tahun 1979, Soo-Man pun pergi ke Amerika Serikat untuk melanjutkan kuliahnya di California State University demi mencapai keinginannya untuk bekerja di bidang teknik komputer. Selama Soo-Man kuliah di Amerika, ia dibuat kagum oleh popularitas musik *dance* Amerika serta fashion juga budaya Amerika.

Setelah ia menyelesaikan kuliahnya di Amerika Serikat, Soo-Man pulang ke tanah airnya dengan memiliki sebuah tekad atau memiliki visi dengan menjadikan industri musik Korea menjadi lebih baik dan terkenal di kalangan masyarakat luar Korea Selatan. Soo-Man pun kembali bekerja sebagai DJ dan pembawa acara TV karena ia mengetahui bahwa ia perlu untuk mengajak kembali rekan lamanya di dunia hiburan jika ia ingin membentuk studio musiknya sendiri. Kemudian, pada tahun 1989 setelah Soo-Man berhasil mengumpulkan dana dan mendapatkan cukup pengalaman di dalam industri hiburan, Ia pun mendirikan S.M. Studio di sebuah gedung kumuh berlantai tiga di kawasan Apgujeong. Artis atau *idol* keluaran pertama dari S.M Studio saat itu adalah Hyun Jinyoung, yang dahulunya seorang *backup dancer* Soo-Man ketika ia masih remaja.

Hyun memiliki paras yang menawan serta tinggi sempurna. Saat Hyun merilis album pertamanya, Hyun mengalami kegagalan sehingga Soo-Man akhirnya mengubah *image* Hyun mulai dari cara berpakaianya yang Soo-Man ubah dengan *'baggy style'* lalu ia menambahkan unsur *rap* pada musik Hyun. Ternyata, hal tersebut memberikan hasil yang baik bagi keduanya, selanjutnya saat Hyun merilis album kedua, ia berhasil diterima dengan baik oleh masyarakat Korea dan menjadikan *genre* Hip-Hop mengambil alih musik Korea.

Karir Hyun pun terus mengalami peningkatan seiring dengan berjalannya waktu akan tetapi badai menerjang karir Hyun bahkan berefek besar pada Soo-Man juga. Pada tahun 1993, Hyun ditangkap oleh polisi karena ia diketahui memakai narkoba sehingga membuatnya kehilangan semua *fans* nya serta ia tidak diterima oleh masyarakat Korea Selatan. Karena Soo-Man telah mengorbankan cukup banyak waktu dan sebagian besar sumber daya perusahaan untuk menciptakan, memproduksi, dan mempromosikan Hyun, Lee Soo-Man pun menyadari bahwa sistematis bisnis *pop star* sangatlah diperlukan untuk memastikan bahwa investasinya terlindungi dan meminimaliskan risiko. Soo-Man pun memutuskan bahwa karakter dan kepribadian sama hal pentingnya dengan kemampuan bernyanyi dan menari, ia menciptakan sistem tersebut untuk memastikan bahwa semua atribut yang diperlukan ini digabungkan untuk menciptakan *pop star* yang sempurna.

Oleh karena itu, Soo-Man mengembangkan apa yang kini kita ketahui pada seluruh perusahaan agensi musik gunakan dengan sistem “*in-house*”. S.M tidak hanya memproduksi artis mereka, akan tetapi S.M mengendalikan setiap aspek untuk karir sang artis tersebut. Seperti yang terlihat dalam tujuan perusahaan, “untuk merencanakan, membuat dan mengedarkan album; mengontrol penerbitan musik, lisensi dan iklan; menyediakan karyawan dan manajer; mengatur acara dan mengoperasikan akademi dalam pembuatan *idol*.” Seluruh posisi penting yang diperlukan untuk perusahaan pun berada di bawah naungan gedung S.M yaitu; penulis lirik lagu; arasemen; *producer*; manajer; koreografer; designer; instruktur vokal dan akting; eksekutif pemasaran dan tentu saja CEO serta pendiri S.M Entertainment, Lee Soo-Man. Saat ini S.M mengontrol setiap proses dan bagian

dalam pembuatan idola K-pop asuhan mereka, sehingga memungkinkan pendapatan maksimum untuk perusahaan dengan menyediakan secara internal setiap layanan yang diperlukan untuk memproduksi *idol* dan konten mereka. Dengan cara inilah Lee Soo-Man mengubah perusahaannya tersebut menjadi apa yang kita kenal sekarang yaitu sebagai agensi perusahaan terbesar di Korea Selatan, S.M Entertainment. (<https://www.moonrok.com/history-k-pop-chapter-4-how-lee-soo-mans-first-big-fail-resulted-koreas-modern-pop-star/>)

2.2. Latar Belakang *Boy group* NCT

NCT adalah *boy group* yang berasal dari Korea Selatan yang di bentuk oleh S.M Entertainment. NCT sendiri adalah *boy group* yang popularitasnya masih diragukan oleh beberapa masyarakat Korea Selatan dikarenakan konsep grup yang sangat membingungkan serta banyaknya anggota pada NCT. Tetapi melihat NCT berasal dari agensi yang sangat besar, sebagian masyarakat Korea Selatan juga meyakini NCT akan menjadi “*The Next Leader of K-Pop*” seperti senior-senior terdahulunya.

Nama NCT dibentuk berdasarkan projek lokalisasi *Hallyu New Culture Technology*, yang dikemukakan oleh sang pendiri S.M Entertainment, Lee Soo-Man. Pada Januari, 2016 Soo-Man menyuguhkan presentasi di S.M Coex Artium dengan tema presentasi, “SMTOWN: New Culture Technology 2016” yang selain membahas konten untuk S.M kedepannya akan tetapi juga memperkenalkan *boy group* baru, NCT yaitu grup global pertama dari S.M Entertainment dengan strategi “*culture contents*”. Soo-Man membentuk NCT berdasarkan “*openness*” dan

“expandability”. Anggota - anggota NCT ini tidak hanya akan berasal dari negara Korea itu sendiri, namun juga banyak yang berasal dari luar Korea Selatan. Bermula dari K-Pop berasal, pembentukan NCT berbasis di Seoul yang kemudian akan di bentuk unit lain dari NCT sesuai dengan negara asalnya unit tersebut; NCT *Southeast*, NCT *South America*, NCT *Japan*, NCT *China* (WayV), dan seterusnya seiring pergantian waktu atau pun tahun unit akan bertambah, NCT akan memiliki berbagai kolaborasi serta unit antar *team* yang berbeda, setiap anggota NCT dapat berpindah unit ke unit lainnya atau satu anggota dapat berada di satu unit dan yang terakhir NCT dapat merekrut anggota baru (*rookies member*). Walaupun S.M mengatakan anggota NCT *limitless*, Soo-Man sendiri pernah mengatakan pada presentasi sebelumnya bahwa anggota NCT diperkirakan ke depannya akan ada 40 anggota di dalam NCT. (https://kpop.fandom.com/wiki/NCT_127)

Pada 4 April 2016, S.M Entertainment merilis unit pertama dari NCT yaitu NCT U (NCT *United*) yaitu anggota di NCT U sebagiannya bukan merupakan anggota tetap, namun dapat selalu berganti sesuai dengan konsep atau lagu yang akan dipromosikan. Lalu pada 1 Juli 2016 NCT membentuk unit kedua, NCT 127 dengan jumlah tujuh anggota kemudian pada 26 Desember NCT 127 menambahkan dua anggota dan terakhir pada 30 Januari 2018 satu anggota ditambahkan di unit NCT 127 sehingga jumlah anggota NCT 127 saat ini adalah 10 orang. Sampai saat ini NCT 127 adalah satu-satunya unit yang memiliki anggota permanen. Unit selanjutnya adalah NCT Dream yang resmi di perkenalkan pada Agustus 2016 dengan unit yang beranggotakan para anggota yang berusia di bawa 20 tahun atau anggota dengan usia *“teenager”*. Anggota NCT Dream ini dapat berubah atau

“graduate” ketika telah melewati masa usia “teenager” nya tersebut. Terakhir, unit yang pada Januari 2019 ini baru di perkenalkan oleh S.M Entertainment adalah unit NCT yang berbasis di Cina yaitu, WayV (*WeiShen V*) atau bisa disebut juga sebagai NCT China. Pada 2019 ini, Jumlah anggota NCT adalah 21 orang dengan sembilan orang anggota yang asli dari Korea Selatan, tujuh orang anggota yang berasal dari wilayah *China*, satu anggota yang berasal dari Amerika Serikat, satu anggota yang berasal dari Kanada, satu anggota yang berasal dari Jerman, satu anggota yang berasal dari Jepang, dan terakhir satu anggota yang berasal dari Thailand. Anggota-anggota tersebut adalah; Taeil, Taeyong, Johnny, Yuta, Kun, Doyoung, Ten, Jaehyun, WinWin, Jungwoo, Lucas, Mark, Hendrey, Xiaojun, Renjun, Jeno, Haechan, Jaemin, YangYang, Chenle, dan Jisung. (Ara Yoo, 2018:4-5)

2.3. Konsep dan Teori pada *Music Video* (MV) serta *Documentary Video*

Pada sub bab ini akan membahas tentang konsep dan teori pada *Music Video* serta *Documentary Video* yang digunakan oleh boy group NCT. Konsep serta Teori utama yang digunakan oleh boy group NCT adalah teori *lucid dream* (LD).

Lucid dalam bahasa Indonesia artinya adalah jelas dan *Dream* dalam Bahasa Indonesia adalah mimpi. *Dream* dalam bahasa Indonesia artinya adalah mimpi atau dapat didefinisikan sebagai sebuah pikiran, gambaran, dan sensasi yang muncul di pikiran seseorang ketika sedang tidur atau dapat juga dikatakan mimpi merupakan sesuatu hal yang tidak nyata atau dapat dikatakan sebuah halusinasi (*daydreaming*). Mimpi dapat hidup dan hal itu mampu membuat seseorang merasa senang, sedih atau takut sehingga mungkin tampak membingungkan atau sangat rasional. Mimpi bisa

terjadi kapan saja saat tidur. Akan tetapi mimpi paling jelas terjadi pada saat REM sleep dimana otak sedang aktif. (<https://www.martinrecords.com/umum/inilah-pengertian-dan-jenis-dari-mimpi/>)

Sedangkan menurut pengertian ilmiah yang berasal dari teori aktivasi-sistensis (*activation-synthesis theory*) mimpi terjadi ketika *korteks serebrum* yang mensistensikan sinyal - sinyal saraf yang dihasilkan oleh aktivitas di bagian otak yang lebih rendah. Menurut sudut pandang ini, mimpi merefleksikan usaha otak untuk memahami aktivitas saraf yang terjadi saat tidur. Teori aktivasi – sistensi adalah sebuah pengalaman sadar dikendalikan rangsangan yang dihasilkan secara internal yang tidak memiliki konsekuensi yang jelas. (J.Allan Hobson, Robert McCarley, 2003: 134)

Sigmund Freud selaku peneliti yang meneliti mimpi melalui teorinya menyatakan, “mimpi adalah jalan kerajaan ke alam bawah sadar” dan pikiran seseorang yang mampu memberikan efek *nyaman* ke diri seseorang. Freud juga mengatakan bahwa ketika di malam hari seseorang tertidur, lampu kamar dipadamkan, suasana tenang, tidak ada gangguan dari rangsangan internal (emosi, ketakutan) maka hal tersebut mampu membuat diri kita tidur dengan mimpi yang baik. Kemudian mimpi adalah cara yang tepat untuk mengekspresikan emosi tanpa sadar pada diri seseorang. Sehingga, menurut Freud mimpi adalah sesuatu yang dapat melindungi diri seseorang. Berbeda halnya dengan peneliti Allan Hobson, menurutnya teori mimpi yang dijelaskan oleh Freud adalah *omong kosong*. Teori yang disampaikan olehnya menyatakan bahwa mimpi terjadi karena peran *neurokimia* dalam otak dan implus listrik acak yang berasal dari batang otak. Namun,

ia tidak mengatakan bahwa mimpi hanyalah sebuah penembakan neuron secara acak—melaikan upaya otak untuk memahami sebuah mimpi. Ia mengatakan sistem *limbic* (bagian purba otak yang menghasilkan emosi) selama masa REM *sleep* yang berfungsi memberikan makna mimpi dasar emosional, bukan neurokimiawi acak.

Akan tetapi, walaupun para peneliti mempunyai teori masing – masing pada pengertian mimpi, hingga kini masih belum ada jawaban tepat yang mencakup keseluruhan untuk menanyakan “ Mengapa kita mampu untuk bermimpi?. ” Umumnya para ilmuan setuju akan hal ini: Bermimpi adalah suatu hal yang bentuk pemikiran dimana seseorang tidak sadar selama ia tidur. Mimpi dapat membantu kita memproses informasi dan emosi secara lebih efektif ketika bangun dari tidur. Peneliti Freud mengatakan bahwa mimpi mampu memberikan dampak buruk sehingga ada baik kita, saat kita tidur seharusnya mampu mengolah mimpi tersebut dengan masalah psikologis dan kecemasan. Akan tetapi hal tersebut tidak semua orang dapat melakukannya. (Rebecca Turner, 2011: 22-23)

Secara keseluruhan arti dari *lucid dream* sendiri adalah seseorang yang menyadari bahwa ia sedang bermimpi ketika ia berada dalam mimpinya atau dikatakan juga seseorang yang terjaga dalam mimpinya tersebut dan mereka (si pemimpi) dapat mengendalikan mimpinya. Sebuah *lucid dream* dapat dimulai dengan dua cara. *Dream-initiated lucid dream* (DILD) yang dimulai dengan mimpi normal, sehingga pemimpi akhirnya menyimpulkan itu adalah sebuah mimpi yang mereka alami, sementara *wake-initiated lucid dream* (WILD) adalah sebuah mimpi yang terjadi ketika dalam kondisi bangun secara spontan dan langsung jatuh ke dalam posisi mimpi yang tanpa selang waktu yang jelas sehingga seseorang

merasakan dirinya antara sadar atau dirinya sedang berada dalam mimpi atau dapat dikatakan sebagai halusinasi. (<http://abdulemon.blogspot.com/2012/09/sejarah-lucid-dream.html?m=1>)

Dua orang peneliti, Tholey dan Utecht menyatakan fenomena *lucid dream* adalah sebuah kesadaran akan kebebasan suatu pilihan bermimpi dari si pemimpi, memori dalam keadaan terjaga serta kemampuan intelektual. Sekitar tahun 2011, dua orang peneliti dari Jerman, Schredl dan Erlacher melakukan *survey*, bahwa mereka menemukan 51% dari partisipasi yang pernah mengalami *lucid dream*. Pada tahun 1998, Stepansky seorang penyelenggara *survey* dari Austria menunjukkan sekitar 26% partisipasi pernah mengalami *lucid dream* kemudian 82% partisipasi *survey* mempunyai pengalaman menjadi lebih peduli akan mimpi - mimpi yang telah mereka alami dengan menyatakan bahwa itu adalah salah satu bagian dari sebuah mimpi yang nyata atau dapat disebut dengan *lucid dream*. (Nicholas Zink, Reinhard Pietworsky, 2014: 35-36)

Peneliti Tart dan Tholey berpendapat bahwa istilah *lucid dream* harus memerlukan keadaan seperti; mempunyai memori yang kuat agar terjaga dalam tingkat mimpinya dan dapat merasakan bahwa ia sedang mengalami kondisi kesadaran yang stabil. Meskipun mimpi dan kesadaran berkolerasi, hal tersebut tidak membutuhkan sesuatu yang lain dan tidak ada persyaratan untuk pemimpi sepenuhnya melakukan mimpinya itu. Ketika seseorang sedang bermimpi mereka mungkin hanya akan memilih untuk sekedar mengamati peristiwa-peristiwa mimpi. Dalam beberapa konteks *lucid dream* terkadang seseorang yang sedang bermimpi memiliki gambaran sedikit *blur* yang disebabkan beberapa hal. Hal tersebut

dikarenakan adanya banyak indera berbeda dalam “mengetahui” sebuah mimpi sehingga jenis pengetahuan yang dimiliki seseorang selama masa menajalani *lucid dream* mungkin dipertanyakan. Kedua, dalam penggunaan *lucid dream*, *lucid dream* terjadi bila berhasil melakukan sebuah mimpi dengan jelas sehingga mimpi tersebut seakan-akan benar-benar terjadi. (Stephen LaBerge, 2009:145-152)

Lucid dream saat ini telah diteliti secara ilmiah, dan keberadaanya telah diakui pula oleh dunia. Para ilmuwan seperti Stephen LaBerge dan Allan Hobson, dengan pendekatan *neurofisiologis* untuk penelitian berupa mimpi telah membantu dan mendorong pemahaman tentang bermimpi menjadi dunia yang dapat dipelajari. *Lucid dream* tidak identik dengan *dream control*, akan tetapi *luciditas* hanya dalam batas bahwa dirinya sedang bermimpi, tetapi tidak menutup kemungkinan jika seseorang mampu mengendalikannya dengan kemampuan yang dapat mengontrol jalan mimpinya itu sendiri.

Namun sejauh mana seseorang dapat mengontrol mimpinya, hal itu tergantung dengan kemampuan masing-masing dan *skill* dalam mengontrol *lucid dream*. Mengontrol *lucid dream* ini pun sesungguhnya dapat ditingkatkan dengan cara melakukan pelatihan-pelatihan khusus agar dapat mencapai *lucid dream*. *Lucid dream* juga mampu membuat perasaan nyata seperti rasa bahagia akan tetapi bukan berarti perasaan negatif tidak dapat terpengaruh. Perasaan negatif pun seperti takut, khawatir sedih dan sedih juga bisa dirasakan saat menjalankan *lucid dream*. Sehingga yang paling terpenting saat menjalankan *lucid dream* adalah mengontrol perasaan dalam mimpi tersebut. Kemudian keadaan lainnya pada saat melakukan *lucid dream* adalah seseorang mungkin akan merasa malas untuk melakukan

berbagai aktivitas di dunia nyata sehingga ia hanya ingin melakukannya saat *lucid dream*. Di sisi lain, *lucid dream* memiliki banyak dampak positif salah satunya; *lucid dream* mampu dijadikan sebagai terapi mengobati trauma psikologis. (<http://abdulmon.blogspot.com/2012/09/sejarah-lucid-dream.html?m=1>)

2.3.1 Penjelasan teori utama NCT berupa *Lucid Dream*



Gambar 2.1 Sejarah *Lucid Dream*

(sumber : Rebecca Turner, 2009: 12)

Lucid Dream pertama kali diketahui dari sebuah teks deksripsi yang ada 1000 SM lalu dari *Upanishads*, sebuah ajaran spritual asli Hindu, filosofi dan sebuah al-kitab yang menjelaskan bagaimana agar kita mampu untuk sadar melalui sebuah mimpi dan penglihatan ketika sedang tidur. Sekitar awal abad, suku *Indian* yang menyebar, datang dan menetap di pegunungan Tibet dimana tradisi animisme Bonpo berada dan mereka menyatakan bahwa *lucid dream* telah digunakan sebagai meditasi selama lebih dari 12000 tahun. Secara konservatif *lucid dream* telah digunakankan sejak abad ke-8 oleh masyarakat Buddha di Tibet sebagai

spiritual. (<https://dreamstudies.org/history-of-lucid-dreaming-ancient-india-to-the-enlightenment/>)

Pada tahun 1968 *Lucid dream* untuk pertama kalinya di klasifikasikan oleh seorang peneliti bernama Celia Green. Ia menyadari bahwa *lucid dream* adalah keadaan dimana kesadaran yang terpisah dan mengidentifikasi sebuah potensi ilmiah. Green juga menerbitkan buku pertamanya yang mengakui potensi ilmiah dari *lucid dream* berjudul "*Lucide dreams*".

Green menganalisis karakteristik utama dari mimpi tersebut, meninjau literatur yang sebelumnya telah diterbitkan pada subjek dan memasukkan data baru dari hasil penelitiannya sendiri. Green menyimpulkan bahwa *lucid dream* adalah kategori pengalaman yang sangat berbeda dari sebuah mimpi biasa, dan menyatakan bahwa mimpi seseorang berkaitan dengan *Rapid Eye Movement (REM sleep)* yaitu gerakan mata yang sangat cepat ketika sedang tidur. Green juga adalah peneliti yang pertama kali menghubungkan *lucid dream* terhadap fenomena terbangun palsu atau disebut juga dengan *false awakening*.

Pada awal 1970-an, Daniel Oldis dari University of South Dakota memanfaatkan prinsip ilmiah pada hasil *lucid dream* dengan cara pengumpulan sensorik eksternal untuk mempengaruhi isi mimpi dan membangkitkan luciditas. Tiga teknik psikologis yang digunakan adalah: sugesti dari alam bawah sadar yang menggunakan tape yang diputar sebelum dan selama tidur; *associative signaling* yang menggunakan alarm waktu bel teredam pada saat mengalami *REM sleep* dan pengkondisian klasik menggunakan cahaya sirkuit pendeteksi REM dan penyinaran

cahaya terang terhadap mata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *lucid dream* dapat difasilitasi dengan menggunakan isyarat eksternal dan metode psikologis.

Pada tahun 1959, Filsuf Malcolm Norman menentang kemungkinan dalam memeriksa akurasi laporan pada mimpi. Namun, penelitian lebih lanjut menyatakan bahwa gerakan adalah mata yang disebabkan oleh sebuah mimpi, hal ini sama halnya seperti ketika seseorang sedang terbangun dan matanya bergerak gerak melihat keadaan yang sedang terjadi, hal ini juga yang menyebabkan mimpi seseorang akan dirasakan sebagai sesuatu yang nyata.

Kemudian pada tahun 1975 seorang *parapsychologist* dari Inggris, Keith Hearne mencoba untuk membuktikan dengan cara merekam sinyal gerakan mata yang telah ditentukan sebelumnya ke salah satu sukarelawannya, Alan Worsley yang akan melakukan *lucid dream* di bawah kondisi laboratorium dengan menggunakan mesin *polysomnograph*. Pada saat *lucid dream*, Worsley hanya melihat 24 ulasan/gambaran mimpi yang berbeda dalam mimpinya sehingga menyebabkan bola matanya meniru tindakan yang ia lakukan di dalam mimpi ke dalam kenyataan sedangkan selebihnya hasil penelitian Hearne tidak lah dipublikasikan ke publik. Artikel per-*review* pertama Green akhirnya hasil penelitian Green diterbitkan beberapa tahun kemudian oleh Stephan LaBerge di Stanford University, yang secara mandiri telah mengembangkan teknik yang sama sebagai bagian dari disertasi doktoralnya.

Selama tahun 1980-an, bukti ilmiah lain telah mengkonfirmasi eksistensi *lucid dream* yang dihasilkan oleh *lucid dreamers* yang mampu menunjukkan kepada peneliti bahwa mereka (*lucid dreamers*) sedang dalam keadaan bermimpi terutama

jika menggunakan metode sinyal pergerakan mata REM. Selain itu para peneliti juga mencoba untuk mengembangkan teknik yang mampu dapat terbukti untuk meningkatkan kemungkinan pencapaian dalam kondisi *lucid dream*. Penelitian mengenai teknik dan efek dari *lucid dream* ini sendiri sampai sekarang masih diteliti di sejumlah universitas dan pusat penelitian lainnya, termasuk LaBerge's Lucidity Institute (Rebecca Turner, 2011:13-20)

LaBerge membedakan dua perspektif yang berbeda ketika seseorang sedang mengalami mimpi. Dua perspektif tersebut adalah bagaimana kita mengalami mimpi kita dan membangun kehidupan dalam mimpi. Pertama adalah, ketika kita di dalam mimpi kita adalah seorang peserta atau aktor yang terlibat aktif dalam adegan mimpi dan saat bangun. Sebaliknya, ketika kita mengambil perspektif pengamat, kita reflektif tidak teridentifikasi ke tempat kejadian. Sebagian dari kita mengalami diri kita berada di dalam adegan mimpi sebagai pengamat, ketika kita mengalami diri kita mengalami mimpi maka kita akan berpikir "Aku ada di dalam mimpi" bukanlah "mimpi itu ada di dalam diriku".

Lucid dreaming sendiri melibatkan keseimbangan antara detasemen dan partisipasi dimana pengamat hadir. Dalam mimpi *non-lucid*, kita diidentifikasi sebagai seseorang yang "menyaksikan" mimpi tersebut. Berbeda dengan pemimpi *lucid dream*, mereka (*lucid dreamers*) percaya bahwa mereka tidak bermimpi hal itu dikarenakan mereka adalah sebuah aktor dalam mimpi tersebut. Green dan McCreery (1994) mengusulkan istilah *metachoric* untuk merujuk pada pengalaman dimana seluruh lingkungan *lucid dream* dianggap sebagai sebuah dunia yang berhalusiansi.

Contoh sebuah *lucid dream* adalah, jika seseorang tertabrak motor di dunia mimpi, seseorang tersebut, mungkin di dalam mimpinya dapat bangun dan berjalan pergi tetapi tidak demikian halnya di dunia nyata. Di sisi lain, beberapa mimpi, tidak diragukan lagi telah mengubah kehidupan manusia dan sifat *lucid dream* tersebut dapat meningkatkan dampak potensial mereka.

Sejumlah peneliti seperti Hunt,1989; Kuiken & Sikora,1993 berpendapat bahwa memiliki gambaran mimpi yang jelas cenderung mempengaruhi perasaan, dan penilaian dari pada para pemimpi biasa. Sejauh ini para *lucid dream* dianggap sebagai hal yang menarik dan dapat memanjakan pemimpi bila ia mampu mengontrol mimpi yang baik ketika sedang berada dalam *lucid dream*.

Peningkatan suasana hati seperti itu diperkirakan terjadi ketika bangun karena *mood* dapat mempengaruhi seseorang sebelum dan sesudah tidur. Seperti, seseorang sebelum tidur ia memiliki *mood* yang tidak bagus karena ia dimarahi oleh atasan kemudian ia mencoba untuk melakukan *lucid dream* dengan mencoba memikirkan sesuatu hal yang positif dan menarik. Ketika *lucid dream* yang ia lakukan sukses maka esok paginya ia dipastikan akan memiliki *mood* yang bagus. Peneliti Levitan dan LaBerge pun meyakinkan hal tersebut karena setelah usai mengalami atau melakukan *lucid dream* suasana hati mereka menjadi lebih positif daripada setelah NLD (*non lucid dream*). (Stephen LaBerge, 2009:145-152)

2.3.2 *Lucid Dream* yang terjadi ketika masa REM (*Rapid Eye Movement*)

Ketika sedang tertidur, tubuh kita biasanya beristirahat dan mengembalikan tingkat energinya. Namun, tidur adalah kondisi aktif yang mempengaruhi kesehatan

fisik dan mental kita. Tidur nyenyak seringkali merupakan cara terbaik untuk membantu mengatasi stress, menyelesaikan masalah, atau memulihkan badan dari penyakit. Tidur didorong oleh siklus aktivitas alami yang ada di otak dan terdiri dari dua fisiologis dasar yaitu: *Non-Rapid Eye Movement (NREM) sleep* dan *Rapid Eye Movement (REM) sleep*.

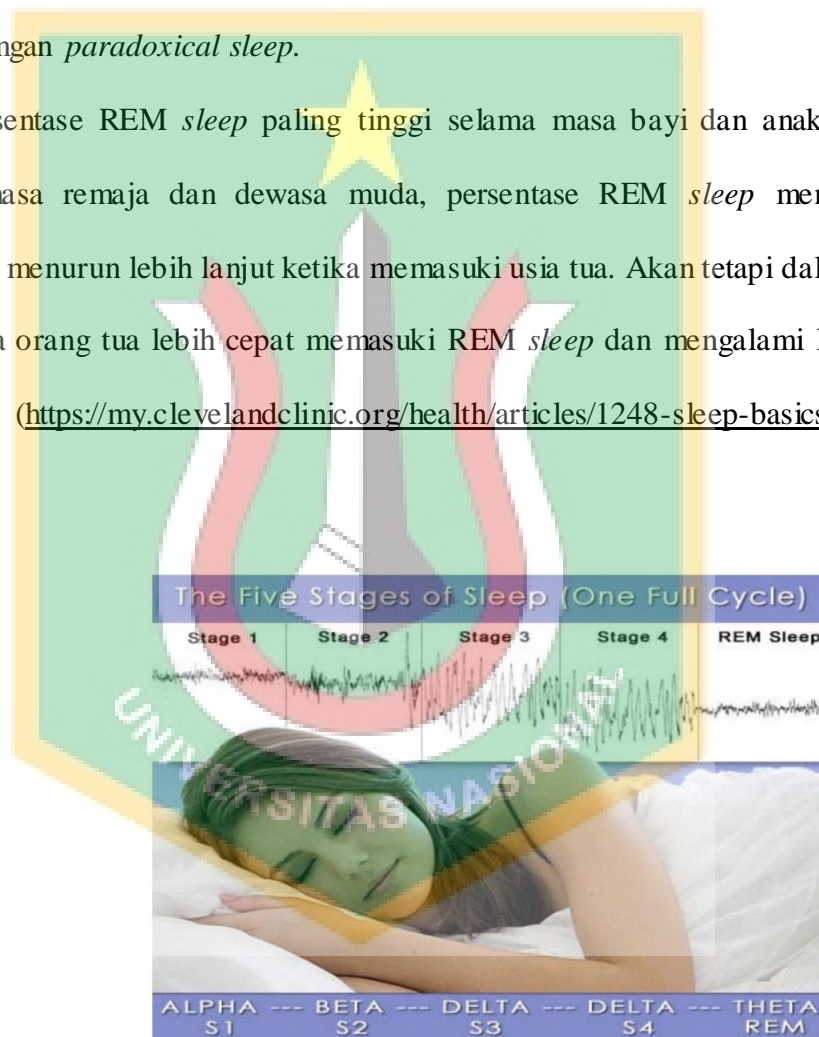
Pada *NREM sleep* mayoritas fungsi fisiologis menurun dibandingkan dengan saat bangun. Secara kualitatif, *REM sleep* adalah jenis tidur yang berbeda dengan ditandai dengan aktivitas otak yang tinggi dan aktivitas fisiologis yang setara dengan saat bangun. *REM* secara umum adalah tidur yang terjadi selama 90 menit setelah onset tidur. Periode pertama *REM sleep* biasanya berlangsung selama 10 menit, dengan masing-masing perpanjang tahap *REM* ulang, dan yang terakhir berlangsung selama satu jam.

Periode *NREM sleep (Non-REM)* seperti yang dijelaskan diatas sebelumnya, terdiri dari tahap kesatu sampai tahap keempat. Setiap tahap dapat berlangsung dari lima hingga 15 menit. Tahap kedua dan ketiga mengulang kembali sebelum *REM sleep* tercapai. Selama tidur, tubuh siklus akan tidur antara tidur *non-REM* dan *REM*. Biasanya orang memulai siklus tidur dengan periode *non-REM* yang sangat singkat. Mimpi yang jelas (*lucid dream*) cenderung terjadi selama *REM*.

Periode *REM sleep* ditandai oleh perubahan fisiologis yang luas seperti; pernapasan yang dipercepat, peningkatan aktivitas otak, gerakan mata, dan relaksasi otot. *Polysomnograms* (tidur) menunjukkan pola gelombang dalam *REM sleep* mirip dengan tahap tidur kesatu. Pada orang yang mengalami gangguan tidur, detak jantung dan pernapasan meningkat dan menjadi tidak menentu selama *REM sleep*

terjadi. Wajah, jari, dan kaki mungkin menjadi berkedut akibat tekanan darah meningkat saat masa REM *sleep*. Karakteristik pada REM *sleep* yang mungkin paling berbeda adalah mimpi. Mimpi yang intens terjadi selama REM *sleep* karena akibat dari aktivitas otak yang meningkat. REM *sleep* adalah campuran dari kegembiraan *encephalic* (otak) dan imobilitas otot sehingga REM *sleep* sering kali disebut dengan *paradoxical sleep*.

Persentase REM *sleep* paling tinggi selama masa bayi dan anak usia dini. Selama masa remaja dan dewasa muda, persentase REM *sleep* menurun, dan persentase menurun lebih lanjut ketika memasuki usia tua. Akan tetapi dalam banyak kasus, usia orang tua lebih cepat memasuki REM *sleep* dan mengalami REM *sleep* lebih lama. (<https://my.clevelandclinic.org/health/articles/1248-sleep-basics>)



Gambar 2.2 Siklus tidur

(Sumber : Rebecca Turner, 2009: 16-17)

Pada tahap kesatu, *polysomnograms* menunjukkan pengurangan 50 persen dalam aktivitas antara terjaga dan tidur tahap kesatu. Mata tertutup selama tahap kesatu tidur atau disebut juga dengan tidur ringan yang bila terbangun dari tahap tidur ini, seseorang mungkin merasa seolah belum tidur. Di tahap kesatu ini, ketika kita tertidur, kita mulai kehilangan tonus otot, menyebabkan sentakan dan sentakan *hypnic* (tiba-tiba melompat bangun dari tidur). Kita bisa mengalami halusinasi *hypnagogic*, pola cahaya dan warna yang berputar-putar yang menghipnotis pikiran kita untuk menjadi tidur nyenyak. Tahap kesatu juga menandai hilangnya kesadaran diri dan keterikatan indrawi dengan dunia fisik. Frekuensi gelombang kita saat tidur di tahap kesatu ini turun dari ALPHA melalui THETA (4-7 Hz).

Pada tahap kedua, ini adalah periode tidur ringan dimana pembacaan *polysomnograms* menunjukkan puncak dan lembah yang terputus-putus, atau gelombang positif dan negatif. Gelombang-gelombang ini menunjukkan periode-periode spontan tonus otot (REM atonia) yang dicampur dengan periode-periode relaksasi otot. Detak jantung melambat dan suhu tubuh menurun dan pada tahap kedua ini, meskipun gelombang otak kita saat tidur melambat lebih jauh, mereka menunjukkan ledakan singkat aktivitas gelombang otak yang lebih tinggi yang disebut sleep spindle dalam kisaran BETA yang lebih rendah pada (12-16 Hz). Kemudian pada tahap kedua ini, kita mulai menghabiskan sekitar setengah dari seluruh tidur kita dengan tidur tanpa mimpi yang ringan. Pada periode ini juga, tubuh bersiap untuk memasuki tidur nyenyak.

Pada tahap ketiga adalah awal dari tidur nyenyak, juga dikenal sebagai *Slow Wave Sleep*. Lebih sulit untuk membangunkan seseorang dari tidur nyenyak, tetapi jika kita terbangun, kemungkinan kita akan merasa linglung dan bingung selama beberapa menit. Gelombang otak pada tahap ketiga telah turun dengan kisaran DELTA (50-4 Hz), frekuensi paling lambat yang akan pernah kita alami. Sekali lagi ini adalah tahap lain dari tidur tanpa mimpi, namun ini juga merupakan waktu yang paling mungkin untuk berjalan dalam mimpi.

Pada tahap keempat adalah jenis tidur *Deep Slow Wave Sleep*. Tahap ini mengisi kembali energi kita baik secara fisik maupun mental, dan tanpa tidur nyenyak (seperti ketika tidur dalam penerbangan jarak jauh) kita tidak akan merasa segar di pagi hari. Gelombang otak kita pada tahap keempat ini secara eksklusif dalam kisaran DELTA.

REM *Sleep* adalah menandai awal mimpi. Setelah muncul dari tahap tidur yang lebih dalam, aktivitas gelombang otak kembali di kisaran THETA (4-8 Hz) hingga BETA (12-38 Hz) dan REM menandakan bermimpi. Jika kita terbangun dari tidur REM kita kemungkinan akan terjun kembali ke tahap ini ketika kita kembali tidur. REM sleep itu sangat penting untuk fungsi otak yang sehat karena berbagai alasan, termasuk penciptaan ingatan jangka panjang. Ini juga merupakan tempat bermimpi jernih, yang ditandai dengan frekuensi gelombang otak yang bahkan lebih besar, kadang-kadang setinggi kisaran GAMMA (38-90 Hz) (Rebecca Turner, 2011: 16-17)

2.4 Hubungan antara *Lucid dream* di dalam *Music Video* dan *Documentary*

Video pada *boy group* NCT

Sub ini akan membahas tentang beberapa cuplikan *music video* dan *documentary video* yang berkaitan dengan teori *lucid dream*.



Gambar 2.3 Taeyong yang sedang mengalami *lucid dream*

(sumber : <https://youtu.be/YUQIWdVfTk>)

Disini dijelaskan bahwa salah satu anggota NCT, Taeyong sedang mengalami *lucid dream* karena ditidurkan dengan *polysomnograph* . Ia bermimpi tentang masa kecilnya yang sangat amat jelas. Pada mimpinya, ia bermimpi seorang anak kecil yang sedang berada di padang gurun yang luas kemudian ia bertemu dengan seorang wanita (Ibunya) kemudian wanita ini memberikan sebuah krayon berwarna merah, biru dan kuning. Kemudian ia mengambilnya dan mewarnai pada kertas akan tetapi saat ia ingin mengembalikannya wanita tersebut telah menghilang. Pendek cerita, Taeyong pun terbangun dalam mimpinya dan ia memegang pasir tersebut dan berjalan ke arah pintu yang memiliki cahaya.



Gambar 2.3 NCT

(sumber : <https://youtu.be/YUQIWdVfTk>)

Hanya member NCT lah yang mampu merasakan mimpi (*lucid dream*) tersebut. Karena mereka mempunyai mimpi yang sama dan saling terhubung.

Pada lagu *The seventh sense* terdapat lirik yang berhubungan dengan *lucid dream*. “같은 꿈 마치 날 부르는 익수할 노래 미침내 연결돼” (Dalam mimpi yang sama saya mendengar sebuah lagu yang tidak asing lagi yang memanggil saya, ini menghubungkan kita.)

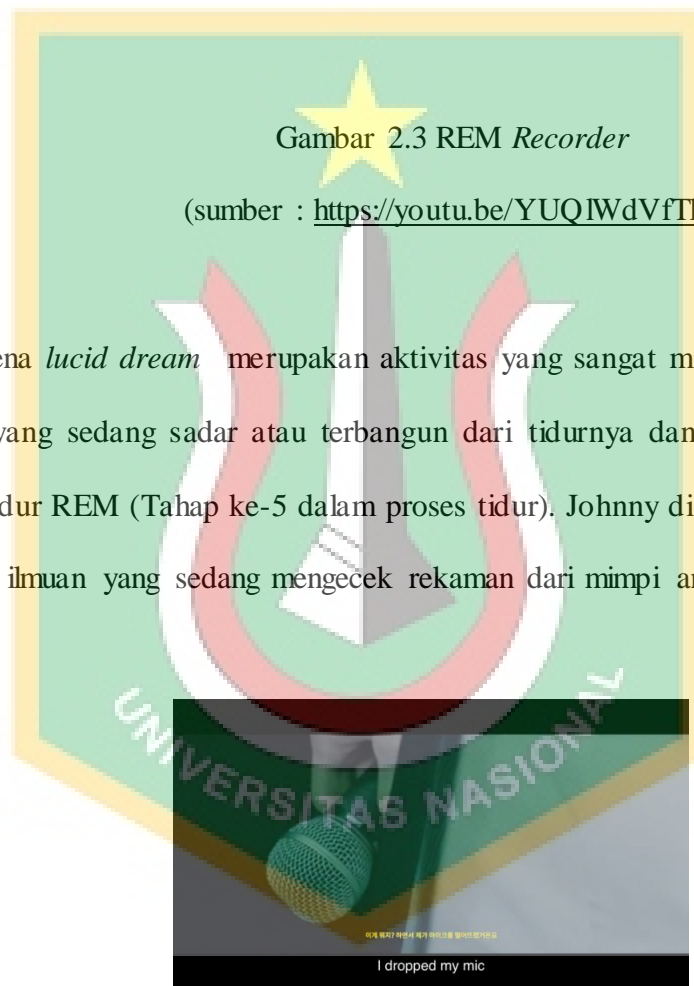
“읽혀 지는 너의 꿈, 긴 잠에서 깨어난, 내 일곱 본째의 감각” (Impian Anda terbaca, saya terbangun dari tidur nyeyak, saya merasakan indera ke-7), “Sebuah mimpi yang berbeda sedang mendekat. Sekarang saya mengerti jika segalanya adalah milikku.”



Gambar 2.3 REM Recorder

(sumber : <https://youtu.be/YUQIWdVfTk>)

Karena *lucid dream* merupakan aktivitas yang sangat mirip dengan aktivitas orang yang sedang sadar atau terbangun dari tidurnya dan terjadi ketika pada tahap tidur REM (Tahap ke-5 dalam proses tidur). Johnny di *Video Documentary* sebagai ilmuwan yang sedang mengecek rekaman dari mimpi anggota NCT.



Gambar 2.4 Doyoung memegang mic

(sumber : <https://youtu.be/YUQIWdVfTk>)

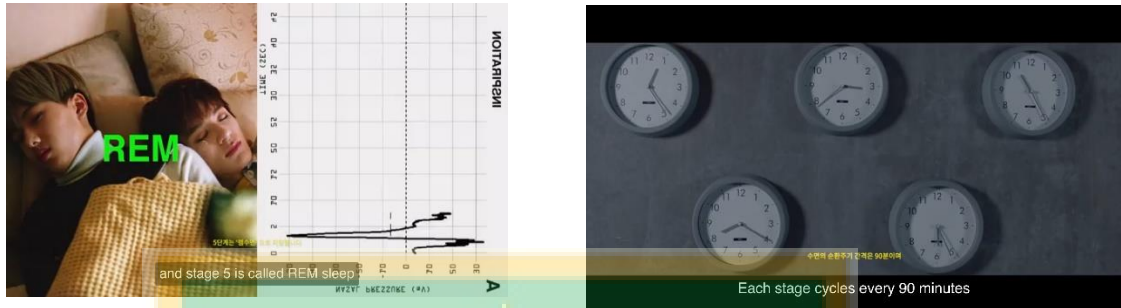
Doyoung bercerita banyak hal tentang mimpinya di dalam bioskop. Doyoung menceritakan mimpi *lucid dream* nya saat ia ditidurkan oleh sebuah alat (menggunakan alat *polysomnograph*). Hal tersebut membuatnya lumpuh dan menjatuhkan micnya sehingga ia tanpa sadar telah berada dalam masa tahap REM *sleep*. Ia sendiri sesungguhnya tidak sadar kalau ia sedang berada dalam masa *lucid dream*.



Gambar 2.4 Lucas menghubungkan konektor

(sumber : <https://youtu.be/YUQIWdVfTk>)

Lucas menghubungkan sebuah konektor yang di dalamnya terdapat kapsul bertuliskan *dream*. Akan tetapi Lucas nyatanya telah mengalami *lucid dream* hal itu terbukti pada penjelasan *subtitle* di bawah (gambar sebelah kiri) yang menyatakan bahwa “*Lucas enters the deeper dimensions of the dreams*” yang berarti Lucas telah masuk ke dalam mimpi dan telah melewati REM *sleep* sehingga ia mampu untuk menggunakan *lucid dream*. Hal tersebut dibuktikan melalui ia yang menghubungkan sebuah konektor (gambar kanan)



Gambar 2.4 *Video Documentary NCTMentary 4*

(sumber : <https://youtu.be/YUQIWdVfTk>)

Pada *Video Documentary NCTMentary 4* menjelaskan bagaimana *REM sleep* terjadi, yaitu *REM sleep* terjadi 90 menit setelah onset tidur dan kedua anggota NCT Dream, Jisung dan Mark mengalami *REM sleep* disertai dengan gambar yang menunjukkan gerakan otak yang sedang bekerja ketika mereka berada dalam posisi tidurnya. Pada gambar sebelah kanan, Jisung dan Mark baru saja memulai tidurnya atau bisa dikatakan juga, keduanya masih berada dalam tahap tidur pertama. Kemudian, kedua anggota NCT Dream ini sendiri tertidur karena perintah dari sang ilmuan, Johnny.

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan Bahasa Indonesia

NCT merupakan salah satu boy group *maknae* di S.M Entertainment. Mereka menggunakan teori *lucid dream* sebagai konsep serta teori utama pada *music video* dan *documentary video* nya. *Lucid* berarti jelas dan *Dream* berarti mimpi. *Dream* atau mimpi adalah cerita dan gambaran yang diciptakan pada pikiran seseorang disaat sedang tidur. Mimpi dapat hidup dan hal itu mampu membuat seseorang merasa senang, sedih atau takut sehingga mungkin tampak membingungkan atau sangat rasional. Mimpi bisa terjadi kapan saja saat tidur. Akan tetapi mimpi paling jelas terjadi pada saat REM *sleep* dimana otak sedang aktif.

Lucid dream merupakan sebuah keadaan dimana si pemimpi merasakan ia sadar ketika sedang bermimpi atau si pemimpi masih mampu menggunakan otaknya bekerja untuk sadar dalam keadaan mimpi. *Lucid Dream* telah digunakannya sejak abad ke-8 oleh masyarakat Buddha di Tibet sebagai spiritual. Di tahun 1968 *lucid dream* untuk pertama kalinya di klasifikasikan oleh seorang peneliti bernama Celia Green. Ia menyadari bahwa *lucid dream* adalah keadaan dimana kesadaran yang terpisah dan mengidentifikasi sebuah potensi ilmiah serta berkaitan dengan REM *sleep*. *Lucid dream* dapat dimulai dengan dua cara yaitu; DILD (*Dream Initiated Lucid Dream*) dan WILD (*Wake Initiated Lucid Dream*). *Lucid dream* yang terdapat pada *music video* dan *documentary video* NCT dirasakan hampir seluruh anggota NCT. Mereka juga menceritakan bagaimana mimpi selama *lucid dream* tersebut terjadi.

3.2 Kesimpulan Bahasa Korea

NCT 는 SM 엔터테인먼트의 막내 보이그룹이다. NCT 는 뮤직 비디오와 다큐멘터리 비디오에서 루시드 드림 (*Lucid Dream*) 이라는 것을 개념과 이론으로 사용한다. Lucid 는 분명한다는 뜻인데 Dream 은 꿈이다. 꿈은 잠자는 동안 사람의 마음속에 만들어지는 이야기와 그림이다. 그리고 꿈은 살 수 있고 누군가를 행복하게, 슬프하게, 무섭게 할 수 있고 아마도 홀란스럽거나 매우 이성적으로 보일 수 있다. 꿈은 잠자는 동안 언제든지 일어날 수 있다. 그러나 꿈은 렘수면 (*REM sleep*) 상태일 때 꿀 수 있다.

루시드 드림은 꿈을 꾸는 사람이 꿈을 꾸었을 때 인지감을 느끼거나 꿈을 꾸는 사람이 여전히 꿈을 꾸는 상태에서 사람의 뇌를 사용하여 일을 하고 실현시킬 수 있는 상황이다. 루시드 드림은 8 세기부터 불교신자가 살고 영적을 위해 사용된 티베트에서 발견되었다. 1968 년에 루시드 드림은 실리아 그린이라는 연구원에 의해 처음으로 분류되었다. 실리아는 루시드 드림 의식이 분리되어 있고 광학적인 잠재력을 확인하며 렘수면과 관련이 있는 상태임을 깨달았다. 루시드 드림은 두 가지 방법으로 시작 할 수 있다. 그것은 DILD (*Dream Initiated Lucid Dream*)와 WILD (*Wake Initiated Lucid Dream*)이다. 마지막은 거의 모든 NCT 멤버들은 그들의 뮤직 비디오와 다큐멘터리 비디오에서 루시드 드림을 느꼈다. 또한 루시드 드림을 체험하는 동안 그들의 꿈이 어땠는지 말했다.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber Buku

- Hobson, Allan, J. McCarley Robert. 2003. *Dreaming: An Introduction to the science of sleep*. Oxford: Oxford University Press.
- LaBerge, Stephan. 2009. *Lucid Dreaming: A Concise Guide to Awakening in Your Dreams and in Your Life*. Colorado: Sound True.
- Purwanto, Agus, Erwan. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-Masalahnya*. Jakarta : Gaya Media.
- Sudarminta, J. 2002. *Epistemologi dasar: pengantar filsafat pengetahuan*. Jakarta: Kanisus.
- Turner, Rebecca. 2011. *The Art of Lucid Dreaming: The Pursuit of Concisious Dream Control*. New Zealand: Creative Media NZ Ltd.
- Yoo, Ara. 2018. *NCT to The World*. Jakarta: Grasindo

2. Sumber Jurnal dan Skripsi

- Ingyu, Oh. Hyo-Jung Lee. (2013). K-Pop in Korea: How the Pop Music Industry is Changing a Post-Development Society. *Cross Currents: East Asian History and Culture Review E-Journal* 9: 112-113
- Zink, Nicholas. Pietrowsky, Reinhard. (2014). Theories of dreaming and lucid dreaming: An integrative review towards sleep, dreaming and consciousness. *International Journal of Dream Research* 8 (1): 35-36

3. Sumber Daring (Online)

- <http://www.moonrok.com/history-k-pop-chapter-4-how-lee-soo-mans-first-big-fail-resulted-koreas-modern-pop-star/> (Diakses pada tanggal 23 April, pukul 12.20 WIB)

<https://kbbi.web.id/teori> (Diakses pada tanggal 23 April, pukul 12.25 WIB)

<https://study.com/academy/lesson/what-is-musicdefinition-terminology-characteristics.html> (Diakses pada tanggal 15 Mei, pukul 17.30 WIB)

<https://kbbi.web.id/musik> (Diakses pada tanggal 15 Mei, pukul 13.18 WIB)

<http://www.businessdictionary.com/definiton/video.html> (Diakses pada tanggal 15 Mei, pukul 16.47 WIB)

<https://britannica.com/art/music-video> (Diakses pada tanggal 15 Mei, pukul 16.55 WIB)

<https://study.com/academy/lesson/what-is-music-definition-terminology-characteristics.html> (Diakses pada tanggal 27 Mei, pukul 15.53 WIB)

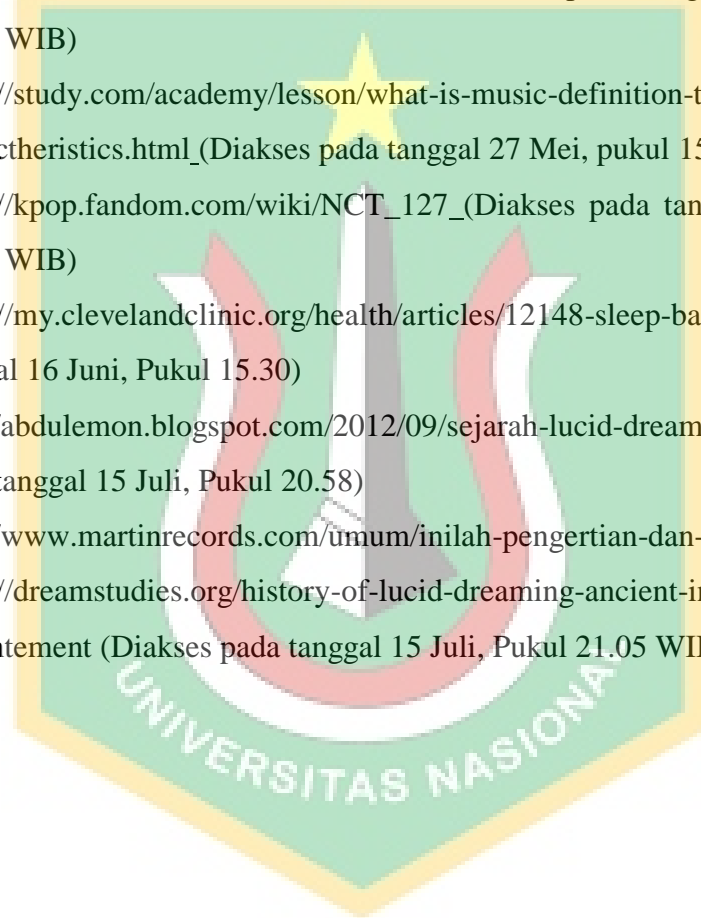
https://kpop.fandom.com/wiki/NCT_127 (Diakses pada tanggal 27 Mei, pukul 16.30 WIB)

<https://my.clevelandclinic.org/health/articles/12148-sleep-basics> (Diakses pada tanggal 16 Juni, Pukul 15.30)

<http://abdulemon.blogspot.com/2012/09/sejarah-lucid-dream.html?m=1> (Diakses pada tanggal 15 Juli, Pukul 20.58)

<http://www.martinrecords.com/umum/inilah-pengertian-dan-jenis-dari-mimpi/>

<https://dreamstudies.org/history-of-lucid-dreaming-ancient-india-to-the-enlightenment> (Diakses pada tanggal 15 Juli, Pukul 21.05 WIB)



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Wina Sultania
Tempat & Tanggal Lahir : Bima, 1 Mei 1996
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
No. Hp : 081211691128
Hobi : Membaca novel, Mendengarkan musik, Jalan-jalan dan Makan.
Alamat : Jl. H. Batong I No.8 02/06 Cilandak Barat, Cilandak, Jakarta Selatan 12430
Email : taniausagi0501@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

2002 – 2008 : SDS Brawijaya Smart School Malang, Jawa Timur
2008 – 2011 : SMPI Swasta Assalam Jakarta Selatan
2011 – 2014 : SMKN 37 Jakarta Selatan
2016 – 2019 : ABANAS Bahasa Korea, Universitas Nasional