

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan dunia digital telah mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Perkembangan IPTEK memberi begitu banyak manfaat bagi umat manusia khususnya dalam komunikasi. Lingkup komunikasi sendiri mencakup banyak hal, komunikasi massa salah satunya. Gebner (dalam Romli, 2016: 2) mengemukakan bahwa, *“Mass communication is the technologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flow of messages in industrial societies.”* (Komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang berkesinambungan serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri). Dari definisi Gebner tergambar bahwa komunikasi massa itu menghasilkan suatu produk berupa pesan-pesan komunikasi yang kemudian disebarkan, didistribusikan kepada khalayak luas secara terus menerus. Proses memproduksi pesan tidak dapat dilakukan secara perorangan, melainkan harus oleh lembaga dan membutuhkan teknologi tertentu. Media massa adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan sasaran luas dan area seluas-luasnya. Media massa terdiri dari media cetak dan media elektronik, media cetak contohnya adalah surat

kabar dan majalah sedangkan media elektronik contohnya adalah radio, televisi dan film.

Televisi merupakan produk lawas dari teknologi audiovisual, seiring waktu terus mengalami perubahan pada perangkat dan isi siaran yang disebarkan nya. Konten televisi ditentukan oleh modal sosial, kultural dan dinamika kekuasaan. Perubahan yang terjadi pada TV dipengaruhi oleh kehadiran teknologi internet (Michalis, 2015: 665). Pada saat ini muncul platform bernama netflix atau bisa juga disebut dengan SVOD (*subscription on demand*) yaitu TV internet. Salah satu kelebihan platform ini adalah yang memanjakan pelanggan nya dengan ragam acara yang menarik dengan cara menawarkan katalognya. Dilansir dari fox bussiness, Netflix memiliki 3.781 film dan tayangan TV. Hal ini membuat netflix menjadi perpustakaan nya film dan serial TV.

Netflix perusahaan multinational yang berasal dari Amerika dan bergerak di bidang entertainment. Netflix didirikan pada 29 Agustus 1998 di California oleh Reed Hastings dan Marc Randolph. Spesialisasi Netflix adalah penyedia layanan streaming media dan “video on demand online” dan DVD lewat surat. Pada tahun 2013, Netflix menambahkan produksi film maupun televisi, serta juga online distribution. Mirip langganan televisi berbayar (cable tv), Netflix bersih dari iklan, penonton tak perlu menunggu jadwal penayangan serial televisi, dan bisa menentukan sendiri konten yang ingin dinikmati. Tahun 2007, Netflix mulai meninggalkan konsep penjualan DVD dengan menyediakan layanan video berbasis internet. Saat ini, layanan online

streaming Netflix sudah tersedia di 190 negara termasuk Indonesia, dengan jumlah subscriber lebih dari 80 juta. (Stenovec, 2015) menunjukkan terjadinya peningkatan hampir 30% sejak tahun 2010 untuk orang yang melakukan streaming video menggunakan Netflix, Youtube maupun Hulu. Sedangkan pengguna TV tradisional dan TV berbayar mengalami penurunan hingga 10%. Hal ini menunjukkan bahwa penikmat hiburan digital pada masa kini sudah mulai beralih kepada video streaming dibandingkan layanan TV biasa atau berbayar.

Korea Selatan sebagai salah satu negara yang maju mempunyai banyak sekali keunikan dan ciri khas yang dikenal dunia. Drama, musik, serta kebudayaan Korea Selatan sedang “meledak” di dunia industri hiburan, tidak hanya di dalam negaranya sendiri, tetapi dunia. Kepopuleran Korea Selatan terus berkembang pesat berkat fenomena Hallyu atau Korean Wave. Mengutip dari laman resmi Kedutaan Besar Republik Korea untuk Republik Indonesia (2020), fenomena Hallyu atau Korean Wave ini merupakan istilah yang merujuk pada kepopuleran hiburan dan budaya Korea Selatan di Asia dan daerah lainnya di dunia. Hallyu atau Korean Wave muncul pada pertengahan tahun 1990-an, diawali dengan diadakannya hubungan diplomatik Korea dengan Tiongkok pada tahun 1992, kemudian setelah itu Drama TV Korea beserta musik pop-nya yang mendapatkan popularitas di dalam berbagai komunitas berbahasa Cina.

Drama TV Korea yang menjadi salah satu Drama TV paling sukses yang dimiliki Korea adalah “What is Love?” yang ditayangkan oleh CCTV

pada tahun 1997 di Tiongkok. Drama TV Korea “What is Love?” ini mendapatkan rating penonton sebesar 4,2% atau sekitar kurang lebih 150 juta penonton di Tiongkok. Selain Drama TV, musik pop Korea terutama pada tariannya, mulai dikenal oleh remaja-remaja Tiongkok setelah diperkenalkan pada awal tahun 1997 oleh program radio Korea yang berada di Tiongkok, yaitu Seoul Music Room di Beijing. Waktu paling penting yang membuat budaya pop Korea “meledak” di Tiongkok adalah konser boyband Korea 2 bernama H.O.T yang diselenggarakan di Beijing Workers’ Gymnasium pada Februari 2000. Setelah konser boyband H.O.T tersebut, pada tahun 1999, sebuah artikel terbitan Beijing Youth Daily terbit dengan mengenalkan istilah Hallyu atau Korean Wave.

Kesuksesan besar yang diraih oleh drama What is Love? sangat penting dalam mendorong minat masyarakat dalam menonton serial TV drama Korea di seluruh Asia atau bahkan dunia. Pada tahun 2003, salah satu drama TV Korea 3 berjudul Dae Jang Geum dirilis dan mendapat respon yang sangat positif dari penonton di Korea. Pada akhirnya drama Dae Jang Geum diekspor ke 87 negara di seluruh dunia. Tujuan drama disebar ke seluruh dunia adalah untuk memperlihatkan budaya tradisional Korea seperti hidangan Istana Korea, busana tradisional Korea, dan pengetahuan tentang ramuan obat-obatan tradisional Korea (Kedutaan Besar Republik Korea untuk Republik Indonesia, 2020).

Drama Korea banyak disukai juga karena jumlah episodenya yang terbilang sedikit yaitu rata-rata 16 episode, yang membuat penonton tidak

begitu jenuh untuk menonton. Drama Korea juga mempunyai aktor-aktor yang rupawan dan sangat banyak disukai oleh penontonnya. Tidak hanya mengunggulkan aktor-aktor dengan rupa yang menawan, drama Korea juga sering menyelipkan humor-humor yang dapat membuat penontonnya tertawa lepas di setiap serial drama yang mereka buat. Selain itu, drama Korea juga sering menggambarkan kehidupan dan budaya yang ada di kehidupan orang Korea. Penonton jadi tahu tata krama yang ada di Korea, tutur kata yang dipakai, serta budaya-budaya khas lainnya yang ada di Korea, khususnya Korea Selatan. Drama Korea yang identik dengan romantisme tidak lepas dari lagu-lagu yang dapat menambah unsur dramatis dalam serial. Bahkan tidak jarang, lagu-lagu yang muncul di dalam drama Korea menjadi lagu dengan pendengar terbanyak. Dengan maraknya drama Korea di dunia, saat ini drama Korea sudah bisa dinikmati di berbagai platform, baik itu televisi, internet browser, atau pun di berbagai aplikasi streaming seperti YouTube dan Netflix. Mudah-mudahan mendapat akses untuk konsumsi drama Korea ini membuat penonton drama Korea menjadi semakin aktif untuk mengonsumsi drama Korea (Simajuntak, 2021).

Kemudahan dalam mengakses drama Korea didukung dengan semakin meningkatnya pengguna layanan video online atau yang disebut dengan layanan *Over the Top* (OTT) seperti Netflix dan Iflix di dalam negeri. Moon dan Kim (2019) dalam jurnal mereka yang berjudul *Study of Korean-Content Development Strategy-Focusing on Netflix and Watcha Play* mengatakan bahwa era penyiaran terestrial di televisi dan akses ke konten

melalui kabel berbayar sudah selesai atau bisa dikatakan sudah berakhir. Moon dan Kim menjelaskan bahwa masyarakat sekarang di era *New Media* lebih memilih untuk menikmati konten video gratis dan berbayar di platform berbasis internet melalui perangkat komputer atau menggunakan ponsel mereka.

Keuntungan menggunakan layanan OTT terbilang cukup besar dibandingkan dengan menggunakan layanan televisi atau dengan layanan kabel berbayar. Salah satu keuntungan yang sangat besar dengan menggunakan layanan OTT yaitu bisa digunakan kapanpun dan dimanapun pengguna berada. Keuntungan ini sangat berbanding terbalik dengan televisi dan layanan kabel berbayar, dimana pengguna hanya bisa menikmati konten di tempat-tempat tertentu seperti bioskop dan rumah. Salah satu platform OTT yang sangat digemari di Indonesia adalah Netflix. Netflix sendiri merupakan perusahaan hiburan terkenal yang mulai menayangkan acara televisi dan film secara online pada tahun 2012. Acara televisi yang ditayangkan Netflix merupakan bagian besar dari evolusi televisi dengan membuat seluruh serial televisi tersedia untuk banyak orang, alih-alih membuat mereka menunggu episode yang ditayangkan oleh televisi secara konvensional yang ditayangkan oleh televisi dalam seminggu sekali (Humphries, 2018:1).

Dengan semakin mudahnya masyarakat menonton tayangan televisi, semakin populer juga industri ini. Pada tahun 2021 lalu, muncul serial drama korea bergenre *thriller-survival* yang menarik perhatian penikmat drama di seluruh penjuru dunia. Drama korea tersebut berjudul *Squid Game* atau dalam

bahasa aslinya, 오징어 게임 (*ojingeo geim*). Serial drama tersebut dirilis oleh layanan *streaming* berbasis langganan terpopuler, yaitu Netflix, pada tanggal 17 September 2021 lalu. Serial drama yang berasal dari Korea Selatan ini mampu mencuri perhatian khalayak ramai dan menjadi salah satu serial yang paling banyak ditonton sepanjang sejarah. Dikutip dari laman Variety, *Squid Game* telah menembus 1,65 miliar jam penayangan hanya dalam 28 hari sejak pemutaran perdananya (www.variety.com, 2021). Sutradara Hwang Dong Hyuk mengungkapkan dalam wawancaranya dengan The Korea Times, bahwa serial tersebut baru dapat diselesaikan setelah 10 tahun lamanya karena konsep cerita yang terlalu “ganjil”. Sutradara-penulis tersebut mengatakan bahwa plot serial telah muncul sejak 2008 dan penulisan naskah dimulai setahun berikutnya (www.koreatimes.co.kr, 2021).

Drama korea *Squid Game* yang dibintangi oleh berbagai aktor dan model papan atas Korea yakni Hong Woo Jin, Jung Ho Yeon, Oh Young Soo serta yang lainnya ini menceritakan tentang undangan misterius yang didapatkan oleh sebanyak 456 orang untuk mengikuti permainan dengan tawaran hadiah sebesar 45,6 miliar won. Orang-orang yang mendapatkan undangan tersebut memiliki latar belakang yang sama, yakni orang-orang yang terlilit hutang atau memiliki berbagai persoalan ekonomi.

Sutradara *Squid Game*, Hwang Dong Hyuk, dalam wawancaranya bersama The Guardian, mengaku bahwa serial ini terinspirasi dari krisis ekonomi yang dialami oleh keluarga dan dirinya sendiri pada tahun 2009. Hwang mengatakan, saat itu kegagalannya mendapat dukungan finansial untuk

film yang sedang dikerjakannya menyebabkan dirinya harus berhenti bekerja selama setahun. Selain itu keluarga dan dirinya harus mengambil pinjaman. Dalam wawancaranya itu, Sutradara Hwang mengatakan,

“I read Battle Royal and Liar Game and other survival game comics. I related to the people in them, who were desperate for money and success. That was a low point in my life. If there was a survival game like these in reality, I wondered, would I join it to make money for my family? I realised that, since I was a film-maker, I could put my own touch to these kinds of stories so I started on the script.”

(www.theguardian.com, 2021)

“Saya membaca *Battle Royal* dan *Liar Game* dan berbagai komik permainan bertahan hidup lainnya. Saya paham dengan orang-orang di dalamnya, yang membutuhkan uang dan kesuksesan. Saat itu adalah titik terendah saya. Jika ada sebuah permainan bertahan hidup seperti itu di kehidupan nyata, saya bertanya-tanya, akankah saya ikut bergabung demi mendapatkan uang untuk keluarga? Saya menyadari hal itu, karena saya adalah seorang pembuat film, saya dapat memberikan sentuhan saya ke dalam cerita-cerita seperti ini jadi saya mulai dengan membuat naskah.”

Drama Korea *Squid Game* merupakan representasi kisah kelam dari rasa frustrasi yang dialami oleh rata-rata penduduk Korea Selatan, baik pribumi maupun imigran yang berjuang untuk mendapatkan pekerjaan, melangsungkan pernikahan, menafkahi keluarga, atau mewujudkan kehidupan perekonomian

yang lebih layak. Serial ini mencerminkan bahwa dibalik kemajuan yang pesat di bidang teknologi, dibalik gemerlapnya kota-kota metropolitan yang ada di Korea Selatan, masih ada kemiskinan yang membayangi. Hal ini dibuktikan oleh survey yang dilakukan dikutip dari *The Guardian*, menunjukkan bahwa 48,6% orang tua dan lanjut usia di Korea Selatan hidup dalam kemiskinan.

Dalam serial tersebut memperlihatkan bagaimana antusiasnya para peserta untuk mengikuti permainan-permainan *survival* dengan motivasi dan tujuan yang sama yaitu mendapatkan hadiah uang yang nilainya sangat besar tersebut. Hal tersebut dikarenakan beban ekonomi yang begitu berat sedang dialami oleh para peserta sehingga tanpa ragu mereka menghalalkan segala cara dan mempertaruhkan nyawa demi uang.

Dibalik adegan-adegan yang memicu adrenalin, serial ini mengangkat permasalahan ekonomi dan kesenjangan sosial yang terjadi di Korea Selatan. Kesenjangan sosial adalah ketidakseimbangan sosial yang terjadi dalam suatu masyarakat dan mengakibatkan disparitas yang cukup besar antara masyarakat. Menurut Abad Badruzaman, (dalam Abdain, 2020:20) kesenjangan sosial adalah suatu ketidakseimbangan sosial yang ada di masyarakat sehingga menimbulkan perbedaan yang mencolok. Hal ini dapat diartikan sebagai suatu keadaan dimana orang kaya memiliki kedudukan yang lebih tinggi dan lebih berkuasa daripada orang miskin. Kondisi ini menyebabkan ketidaksamaan akses untuk mendapatkan atau memanfaatkan pendidikan, kesehatan, perumahan, peluang kerja dan usaha dan lain sebagainya.

Secara general, pengelompokan masyarakat terbagi menjadi dua bentuk, yang pertama pengelompokan secara horizontal berupa deferensiasi dan yang kedua adalah pengelompokan secara vertikal berupa kelas sosial. Sehingga, kelas sosial merupakan pembagian golongan masyarakat ke dalam kelas-kelas yang berbeda. Perbedaan kelas disini menunjukkan perbedaan terhadap strata pendidikan, pendapatan, pekerjaan, kepemilikan harta, dan gaya hidup (Streib dkk, 2017). Jeffries (dalam Sunarto, 2004) mengemukakan pandangannya terhadap kelas sosial yaitu merupakan "*social and economic groups constituted by a coalescence of economic, occupational, and educational bonds*". Yaitu Jeffries melihat konsep kelas berdasarkan perpaduan terhadap ikatan ekonomi (Jeffries menganggap bahwa ekonomi merupakan segi terpenting dari kelas sosial), pekerjaan, kemudian yang terakhir adalah pendidikan (Sunarto, 2004).

Kelas sosial dalam aspek ekonomi dibagi secara ekstrem menjadi dua oleh Karl Marx, yakni kaum borjuis dan kaum proletar. Merujuk pada pemikiran Karl Marx tersebut, diketahui bahwa penggolongan masyarakat dalam kelas-kelas tertentu terjadi karena adanya dominasi kekuasaan. Dari buku-buku yang pernah ditulis oleh Karl Marx, ia menyebutkan bahwa dasar dari pembentukan kelas sosial adalah penghisapan suatu kelas sosial oleh kelas sosial yang berada di atasnya (Karl Marx, 1867).

Di Korea Selatan, ketimpangan kelas sosial telah menjadi masalah yang tidak akan pernah terselesaikan. Sebagaimana survei yang dilakukan oleh surat kabar universitas Korea, Daily UNN kepada sebanyak 1.203 mahasiswa

pada tanggal 30 Agustus sampai dengan 10 September 2017. Diwartakan melalui situs KBS World Radio, dalam survei tersebut sebanyak 33,4% dari total responden menjawab kesenjangan antara kalangan kaya dan miskin sebagai masalah terbesar dalam masyarakat Korea Selatan. Hal tersebut yang menjadikan isu disparitas antar kelas sosial yang terjadi di negara ginseng tersebut menarik untuk diteliti (KBS World Radio, 2017).

Masalah ketimpangan kelas sosial adalah suatu pekerjaan rumah bagi banyak negara di dunia, termasuk Korea Selatan. Ideologi liberalisme yang tumbuh pesat di negara tersebut memicu konflik antar lapisan-lapisan kelas sosial, sebagai bentuk protes terhadap sistem yang kekuasaan atau kepemilikannya dipegang oleh individu ataupun golongan-golongan tertentu. Faktor-faktor penanda kelas ditampilkan melalui realitas tentang kaum borjuis yang akan selalu memiliki privilege (hak istimewa) dan kesempatan, sementara kaum proletar akan selalu menjadi suatu sistem yang terus menopang stabilitas hidup para pemodal.

Istilah semiotika atau semiotik, yang dimunculkan pada akhir ke-19 oleh filsuf aliran pragmatik Amerika, Charles Sanders Peirce, merujuk kepada “doktrin formal tentang tanda-tanda” (Sobur, 2013: 13). Tanda didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Lebih jauh lagi, Alex Sobur menyebut bahwa semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Semiotika Barthes mengacu pada semiotika Ferdinand de Saussure dengan menyelidiki hubungan antara penanda dan petanda dalam sebuah tanda. Barthes mengembangkan teori tersebut menjadi

dua tingkat yaitu sistem denotasi dan konotasi. Denotasi merupakan sistem makna pertama yang telah disepakati secara konvensional. Denotasi menjelaskan hubungan penanda dan petanda pada realitas, menghasilkan makna eksplisit, langsung, dan pasti. Konotasi merupakan sistem makna kedua yang tersembunyi. Tahap ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda berasosiasi dengan sosiokultural dan personal.

Latar belakang drama Korea *Squid Game* dan teori semiotika Roland Barthes menjadi dasar peneliti untuk penelitian ini. Penulis ingin menganalisis representasi kelas sosial yang terkandung dalam drama Korea *Squid Game* menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Penulis ingin membedah dan membuktikan kebenaran bahwa tanda denotasi, tanda konotasi dan mitos yang ada dalam serial ini merupakan representasi dari kelas sosial dalam masyarakat Korea.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Bagaimana kelas sosial masyarakat Korea direpresentasikan dalam serial drama Korea *Squid Game* melalui makna denotasi, makna konotasi dan mitos?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelas sosial masyarakat Korea direpresentasikan dalam serial drama Korea *Squid Game* melalui makna denotasi, makna konotasi dan mitos.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu komunikasi dan penelitian semiotika dalam drama Korea. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa yang mempelajari semiotika dalam drama Korea. Diharapkan pula dapat membantu pembaca untuk memahami penggunaan teori semiotika Roland Barthes dalam mengungkap makna denotasi, konotasi dan mitos yang merepresentasikan kelas sosial dalam serial drama Korea Squid Game.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para penikmat drama Korea maupun masyarakat pada umumnya bahwa serial drama Korea dapat menjadi media dalam menyampaikan pesan-pesan terhadap sebuah peristiwa sosial. Dengan kritik sosial yang disampaikan melalui serial drama, dapat diharapkan bahwa permasalahan yang digambarkan melalui serial drama dapat segera ditangani.