

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Drama Korea merupakan produk kebudayaan Korea Selatan yang telah sukses di berbagai belahan dunia termasuk Asia. Hal itu disebut *Hallyu* yang secara harfiah berarti “gelombang Korea”. *Korea Pop Culture* atau *Hallyu* berdampak sangat positif bagi perekonomian Korea Selatan setelah terjajah oleh Jepang dan China. Selain itu *Hallyu* juga berdampak fantastis terhadap masuknya kebudayaan Korea Selatan di dunia termasuk Asia Tenggara. Popularitas budaya negeri Ginseng tersebut disambut sangat hangat oleh masyarakat Jepang berkat drama TV serial *Winter Sonata*.

Pada tahun 1990-an, Korea Selatan memulai debut memperkenalkan budayanya melalui serial televisi ke China. Popularitas budaya Korea menjadi berkembang sangat pesat dan semakin diminati oleh masyarakat China. Dalam buku berjudul *K-DRAMA: A New TV Genre With Global Appeal* yang ditulis oleh *Korean Culture And Information Service* (2015) mengatakan bahwa kata “*Hallyu*” pertama kali diciptakan oleh wartawan Beijing untuk menggambarkan popularitas budaya Korea yang berkembang pesat di China kala itu.

Menurut *Korean Culture And Information Service*, saat itu impor budaya Jepang resmi dilarang oleh pemerintah Korea Selatan, namun

pengaruh budaya populer Jepang telah sangat besar kepada industri hiburan Korea dan sulit untuk dihilangkan. Program televisi Jepang menunjukkan sumber gagasan penting dalam perencanaan dan produksi televisi Korea Selatan. Oleh karena itu, industri hiburan Korea Selatan secara kreatif mengimpor kebudayaan Jepang dan mengemas ulang kedalam versi Korea agar sesuai dengan selera khalayak lokal.

Drama Korea memiliki banyak penggemar karena cenderung menekankan cerita *romance* yang berbeda dari cerita percintaan film barat lainnya. Media Korea cenderung merepresentasikan cinta sebagai salah satu identitas budaya Korea Selatan. Kecenderungan drama Korea yang menceritakan kisah cinta *relationship goals*, alur ceritanya tidak monoton dan setia kepada pasangannya. Drama televisi lebih homogen dalam membentuk naratif, karenanya drama dengan tema romantis lebih populer dibanding film dari negara lain seperti Amerika (Jiang & Leung, 2012, dalam Jin & Kim, 2015: 52).

Drama Korea memiliki karakteristik cinta yang bermacam-macam. Meskipun demikian, terdapat persamaan dalam tiap drama tersebut yaitu menampilkan laki-laki yang begitu dominan terhadap perempuan. Menurut Rahmi Kurniasih dalam jurnal berjudul Kaitan Konfusianis Dengan *Stereotype* Perempuan Tentang Roman Dilihat Dari Drama Populer Korea Selatan (2014:2-4) mengatakan bahwa sebagian besar drama Korea memvisualisasikan karakteristik romantis yang dominan seperti yang hanya ditemui dalam drama Korea populer yaitu sebagai berikut.

1. *Cinderella Story*. Di mana cerita tersebut cenderung menempatkan laki-laki sebagai kaum yang kaya, mapan, berkuasa dan *powerful* yang jatuh cinta kepada perempuan miskin, sengsara, kadang hidup sebatang kara.
2. *Enemies Turned Loves* atau lebih dikenal dengan istilah benci jadi cinta, yakni kedua tokoh utama saling membenci namun pada akhirnya yang tokoh utama wanita-lah yang jatuh cinta kepada pria yang dibencinya.
3. *Noona Romance*, banyak cerita dari drama Korea di mana tokoh pria jatuh cinta dengan perempuan yang usianya lebih tua darinya. Seperti contohnya *Flower Boy Of The Ramen Shop* (2011), *I Hear Your Voice* (2013), *High School King Of Savvy* (2014), dan *Secret Love Affair* (2014).

Sementara itu, Victor Karandhasev mendefinisikan cinta sebagai suatu emosi universal yang dapat dialami oleh mayoritas orang. Dalam jurnalnya berjudul *A Cultural Perspective On Romantic Love*, Karandhasev menuturkan bahwa berbagai negara memiliki kebudayaan sendiri dalam percintaan romantis. Di negara barat seperti Eropa, mereka membuktikan cinta yang mengacu pada hasrat seksual. Ia juga menjelaskan percintaan romantis di China. Menurutnya transformasi percintaan dan seksualitas terjadi secara pesat dan tidak menjadi tabu diperbincangkan. Masyarakat China telah mengadopsi pandangan yang liberal tentang cinta, beragam cinta romantis dan hasrat seksual karena pengaruh globalisasi dari luar (Karandhasev, 2015: 6-7). Sedangkan asumsi peneliti, relasi cinta di Indonesia cenderung direpresentasikan dengan menyatakan perasaan cinta kepada seseorang yang dicintai dan diharamkan untuk berhubungan seksual sebelum menikah. Keunikan relasi percintaan romantis di Korea Selatan yang terkonstruksi dalam drama Korea menjadikan sudut pandang kebudayaan tersendiri.

Hampir semua drama Korea mengkonstruksikan relasi cinta seperti yang telah dijelaskan di atas, salah satunya adalah *Guardian: The Lonely and Great God*. Drama Korea ini bergenre *fantasy-romance* yang lebih menekankan relasi cinta romantis antara Kim Shin *a.k.a* Goblin (diperankan oleh Gong Yoo) dan Ji Eun Tak *a.k.a* pengantin Goblin (diperankan oleh Kim Go Eun). Dalam kepercayaan masyarakat Korea Selatan, Goblin merupakan makhluk mitologi yang menyeramkan dan jahil. Akan tetapi, Lee Eun-Bok selaku sutradara mempresentasikan Goblin *a.k.a* Kim Shin sebagai pria dewasa yang tampan, lemah lembut, dewasa, *powerful*, mapan dan nyaris sempurna. Sedangkan Ji Eun Tak adalah sosok perempuan yang lemah, miskin, memiliki sifat yang masih kanak-kanak dan selalu mengandalkan bantuan Kim Shin. Dapat dilihat bahwa drama tersebut memiliki karakteristik tema *Cinderella Story*.

Selain mengkonstruksikan kisah cinta antara Goblin dan Ji Eun Tak, drama ini juga mengisahkan percintaan antara Kim Woo Bin alias Wang Yeo *a.k.a* malaikat maut dengan Sunny alias Kim Sun. Wang Yeo dikonstruksikan sebagai laki-laki yang tidak bisa memperlakukan perempuan dengan baik, penurut dan pendiam saat berhadapan dengan Sunny. Sunny digambarkan sebagai perempuan mandiri dan memiliki karir yang cemerlang. Sedangkan Wang Yeo hanya memiliki pekerjaan sebagai malaikat maut.

Drama ini paling populer dikalangan penonton secara global karena menggambarkan kesetiaan sebagai bentuk karakteristik percintaan di Korea Selatan. Menurut data dari AGB Nielsen Korea yang dilansir oleh The Jakarta

Post, Goblin mampu meraih *rating* tertinggi kedua dalam sejarah serial TV Korea yaitu sebanyak 21 persen di Seoul dan 18,6 persen di seluruh dunia (Rahmiasri, 2017, <http://www.thejakartapost.com/life/2017/02/03/five-most-watched-scenes-of-k-drama-goblin.html> diakses 11 Oktober 2017). Menariknya cerita cinta sejati yang tergolong tidak realistis antara Goblin dan malaikat maut serta dua perempuan cantik mampu direfleksikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sedemikian rupa sehingga dapat diterima oleh penonton.

Relasi percintaan yang memiliki cerita serupa dengan drama Korea tersebut telah banyak dikonstruksikan di beberapa judul drama Korea, seperti *My Girlfriends Is A Gumiho* (2010). Drama tersebut merupakan drama Korea bergenre *fantasy-romance* pertama yang diproduksi oleh media Korea Selatan dan menuai tanggapan positif dari penonton. Drama ini juga mengangkat cerita makhluk mitologi rakyat Korea Selatan yaitu *gumiho* (rubah berekor sembilan) dan ‘didaur ulang’ sesuai selera masyarakat global.

Dari film serial ini sang sutradara Boo Sung Chul menceritakan tentang kisah cinta manusia dengan makhluk setengah manusia yaitu Cha Dae Woong (diperankan oleh Lee Seung Gi) dan Gu Mi Ho (diperankan oleh Shin Min Ah). Boo Sung Chul menggambarkan Cha Dae Woong sebagai laki-laki yang manja tetapi selalu melindungi dan membantu Gu Mi Ho setiap merasa kesulitan. Sementara Gu Mi Ho direpresentasikan sebagai siluman rubah yang cantik, kocak, bodoh dan selalu mengandalkan Cha Dae Woong. Meskipun Gu Mi Ho memiliki kekuatan berupa manik-manik yang diberikan kepada Cha

Dae Woong, namun Ia tetap lemah yang bergantung pada manik yang ada dalam tubuh Cha Dae Woong. Dalam drama ini, peran laki-laki sangat dominan terhadap perempuan.

Hal itu juga nampak dalam drama Korea *My Love From Another Star*. Drama yang disutradarai oleh Jang Tae-yoo menggambarkan makhluk mitos luar angkasa yang juga memiliki kekuatan supranatural yaitu Alien. Drama yang memiliki *rating* paling tinggi pada tahun 2014 lalu juga mengkonstruksikan percintaan seperti drama Korea *Guardian: The Lonely And Great God*. Dalam asumsi masyarakat, Alien memiliki bentuk fisik sangat berbeda dari manusia bumi. Namun sang *scriptwriter* memiliki imajinasi yang berbeda, yaitu menggambarkan Alien sebagai sosok laki-laki yang tampan, pintar, kaya dan sempurna.

Drama ini mengisahkan tentang Do Min Joon (diperankan oleh Kim Soo-hyun) yang merupakan alien dari planet lain. Jang Tae Yo menggambarkan Do Min Joon sebagai pria yang sinis, pendiam dan dingin terhadap Cheon Song-yi karena terlalu merepotkan. Namun sikap sinisnya menjadi rasa simpati karena Cheon Song-yi selalu dalam bahaya. Do Min Joon digambarkan sebagai laki-laki tampan nan imut namun memiliki sifat pendiam, dingin dan tak acuh terhadap wanita. Sedangkan Cheo Song-yi digambarkan sebagai wanita cantik, kocak dan banyak bicara. Jang Tae Yo juga mengkonstruksikan relasi cinta romantis yang terjadi antara Do Mi Joon dan Cheon Song-yi menekankan pada karakteristik cinta '*true love last forever*' (kesetiaan yang selama-lamanya).

Melihat contoh drama-drama tersebut, timbul nilai-nilai budaya dalam *stereotype* gender yang mengakar kuat dalam perspektif masyarakat universal. Melalui relasi percintaan yang digambarkan dari drama Korea di atas secara tidak langsung media telah menempatkan laki-laki sebagai superior di mana drama Korea selalu merepresentasikan laki-laki yang kaya dan sempurna termasuk ketampanan serta kemampuan. Sementara perempuan selalu tak berdaya dihadapan laki-laki, lemah, miskin dan tidak mandiri, meskipun perempuan terlihat kuat akan tetapi laki-laki tetap menjadi superior. Media melalui drama Korea *Guardian: The Lonely and Great God* ini seolah-olah menegaskan konstruksi masyarakat mengenai pemahaman gender tersebut. Oleh karenanya secara kultural, gender tersebut dibentuk oleh media yang tidak lepas dari ideologi gender yang ada dalam masyarakat.

Peneliti memilih drama Korea *Guardian: The Lonely and Great God* karena cerita yang disuguhkan oleh produser terbilang lebih baru yaitu pertemuan antara Goblin dan malaikat maut yang jatuh cinta kepada manusia. Cerita ini belum pernah diangkat oleh produser drama atau film lain terutama, sedangkan *Gumiho* sudah beberapa kali diangkat didrama maupun film yaitu *My Girl Friend Is A Gumiho* dan *Gu Family Book* serta film seperti *My Werewolf Boy*. Drama Korea ini juga sangat populer di kalangan penikmat drama Korea hingga menjadi perbincangan penonton di seluruh dunia dan mengalahkan drama Korea yang sejenis. Kemudian relasi percintaan drama Korea ini juga berbeda dari negara lain terutama negara Barat, di mana film Barat cenderung menggunakan pendekatan cerita romantis dengan

menonjolkan seksualitas (Karandashev, 2015: 5). Sedangkan drama Korea menonjolkan struktur romantisme dengan ketulusan, kasih sayang, *loyalty*, dan menjaga komitmen.

Dari latar belakang masalah di atas, peneliti ingin melihat media dalam mengkonstruksikan relasi percintaan dalam perspektif budaya di Korea Selatan melalui drama populer Korea *Guardian: The Lonely And Great God*. Peneliti menggunakan paradigma konstruktivistik dengan metode semiotik John Fiske yakni penanda dan makna. Paradigma konstruktivistik memfokuskan bagaimana realitas dibangun oleh media itu sendiri. Di mana sebuah tayangan digambarkan melalui media dalam bentuk drama Korea. Beberapa alasan tersebut dijadikan peneliti sebagai salah satu faktor terpilihnya drama Korea *Guardian: The Lonely and Great God* sebagai kajian dalam penelitian ini. Dengan didukung metode semiotika John Fiske untuk menjelaskan realitas-realitas yang ada dalam teks media tersebut. Peneliti juga mengkaji relasi percintaan dari kedua tokoh, Ji Eun Tak dan Kim Shin, dengan menggunakan kategori level realitas, level representasi, dan level ideologi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana konstruksi relasi percintaan dalam drama Korea *Guardian: The Lonely And Great God?*”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana relasi cinta dikonstruksikan dalam drama Korea *Guardian: The Lonely and Great God*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam penelitian karya-karya ilmiah terutama dalam bidang konstruksi dan analisis film serial drama Korea menggunakan teori konstruksi sosial.

E. KERANGKA TEORI

1. Konstruksi relasi percintaan sebagai Identitas Kebudayaan di Media

Relasi percintaan merupakan hubungan romantis yang berlandaskan kasih sayang, kebahagiaan serta kepedulian antara laki-laki dan perempuan. Oleh karenanya relasi percintaan berhubungan erat dengan peran gender yang mutlak. Gender adalah seperangkat peran sosial yang bukan kodrati seperti contoh femininitas dan maskulinitas, sedangkan seks merupakan pemberian dari lahir yang kodrati seperti jenis kelamin (Mosse, 1996: 3). Hampir disemua aspek masyarakat membicarakan masalah gender karena istilah tersebut dianggap lazim. Dimana laki-laki dan perempuan memiliki sifat yang mutlak dan harus diterima sebagaimana semestinya.

Perbedaan gender telah mencakup semua bidang dalam kehidupan masyarakat, seolah-olah gender tidak dapat diubah oleh masyarakat. Berbicara mengenai gender, tentu tidak lepas dari pemahaman konsep *nature* dan *nurture*. Moh Khuza'I menjelaskan bahwa *nature* ialah perbedaan yang alami terhadap laki-laki maskulin dan perempuan feminim, berbeda dengan *nurture* perbedaan terbentuk karena faktor lingkungan yang mempengaruhi kebiasaan dan ciri-ciri yang terlihat. Dalam *Women's Studies Encyclopedia* dijelaskan bahwa gender adalah suatu konsep kultural, berupaya membuat perbedaan dalam peran, perilaku, mentalitas dan karakteristik emosional antara laki-laki dan perempuan dalam ranah masyarakat (dalam Mufidah, 2003: 3).

Berbagai perspektif mengenai gender bermunculan dan melahirkan diskursus sepanjang waktu dalam kehidupan masyarakat. Begitu pula konsep gender dalam percintaan yang memegang peran penting sebab cinta merupakan landasan dalam kehidupan perkawinan, pembentukan keluarga, pemeliharaan anak, berhubungan yang erat di masyarakat dan hubungan manusiawi yang akrab (Sulistijani,2017:2). Menurut Sulistijani, laki-laki dan perempuan memiliki perbedaan dalam mengekspresikan cinta. Dalam asumsi masyarakat, laki-laki dikenal sebagai kepribadian yang rasional, kuat, perkasa, dan pantang menangis.

Sulistijani juga mengutip pernyataan dari Vanfossen (2001:2) bahwa perbedaan ekspresi cinta dapat dipengaruhi oleh sifat aktif dan agresif laki-laki serta sifat pasif dan nonagresif perempuan. Seperti contoh

laki-laki akan melakukan tindakan yang menyenangkan bagi perempuan misalnya perempuan dianggap lemah maka tugas laki-laki harus melindungi perempuan, memberikan perhatian, mengantar dan menjemput, serta memberikan hadiah kepada perempuan. Perempuan merupakan inferior yaitu lemah lembut, pemalu, penurut dan tidak segan memasak untuk laki-laki yang dikasihinya. Sementara itu laki-laki dianggap sebagai superior dimana memiliki kecerdasan, rasional, kuat, dan pemberani (Subhan, 2004: 8). Perbedaan peran gender tidak akan terjadi tanpa adanya konstruksi budaya serta dieratkan dengan agama yang ada dalam masyarakat kemudian dikonstruksikan kembali oleh media.

Tidak hanya hubungan antarpersonal saja yang berbeda-beda dalam mengekspresikan cinta, setiap negara pun memiliki perbedaan dalam mengekspresikan hubungan percintaan. Masyarakat Indonesia sendiri, menilai konsep gender berdasarkan dalam penafsiran Islam (Kitab Suci Al- Qur'an) dan mitos yang mereka percayai karena masyarakat Indonesia mengadopsi kepercayaan mayoritas. Mulyadi dalam jurnalnya yang berjudul Relasi Laki-laki dan Perempuan (2009: 55) menjelaskan bahwa tidak sedikit konstruksi budaya dibangun atas pemahaman kitab suci misalnya persepsi Al-Qur'an dimana salah satu hal pokoknya ialah perempuan sebagai kebutuhan kaum laki-laki (Adam) di Surga. Menurut Mulyadi, pemahaman semacam ini mengesankan bahwa perempuan hanyalah pelengkap dan diciptakan untuk melayani kebutuhan laki-laki. Dalam konteks percintaan, akan dianggap tabu jika perempuan

menyatakan perasaan cinta atau melamar kepada laki-laki. Hal itu masih dianggap memalukan dan seolah-olah telah menyalahi aturan sebagai perempuan. Laki-laki akan dianggap maskulin jika mereka menjadi imam bagi perempuan dan melamar perempuan didepan orangtuanya.

Akan tetapi berbeda dengan peran gender yang ada di negara lain misalnya Amerika dan Asia Timur. Pasangan di Amerika lebih cenderung sebagai *partner*. Menurut Mailasari, perempuan di Amerika pun lebih memilih memiliki peran ganda yaitu peran di sektor domestik dan publik. Mereka lebih memilih peran ganda karena, setelah menikah pihak laki-laki sering melupakan janji kesetiaan yang pernah diucapkan berapi-api dulu (2010: 368). Oleh karena itu, tingkat perselingkuhan yang terjadi di Amerika sangat tinggi. relasi percintaan dinegara barat lebih mengutamakan cinta romantis yaitu memiliki hasrat seksualitas terhadap pasangan (Karandashev, 2015: 5).

Di negara Asia Timur seperti Jepang dan Korea Selatan, sifat laki-laki cenderung dingin dan pendiam, sedangkan perempuan cenderung mengejar serta mengagungkan laki-laki. Hal itu karena, laki-laki dianggap dominasi serta memiliki status tertinggi sedangkan perempuan memiliki status rendah. Korea Selatan memegang teguh kebudayaan konfusianisme dimana kebudayaan tersebut mengutamakan laki-laki.

Konfusianisme merupakan suatu ajaran moral dan etika bermasyarakat. Hampir semua negara Asia Timur menganut ajaran tersebut. Di Korea Selatan konfusianisme sangat mempengaruhi sistem

moral dan identitas budayanya. Dalam hal itu, ajaran konfusianisme di Korea Selatan sangat berbeda dari negara lain seperti China, Vietnam dan Jepang. Ajaran konfusianisme digunakan hampir diseluruh aspek kehidupan seperti politik, pendidikan, ekonomi, sosial sampai etika berkeluarga. Konfusianisme juga mengajarkan kesetiaan terhadap negara, instansi, dan keluarga.

Menurut Chung dalam buku “Korean Confucianism Tradition and Modernity” (2004) bahwa konfusianisme dibawa oleh masyarakat China dan sudah diterapkan sejak zaman Kerajaan Joseon. Konfusianisme tradisional di Korea Selatan sangat menghormati tatanan moral relasi sosial sebagai dari sistem harian, yakni penguasa kepada bawahan, istri kepada suami, anak kepada ayah, istri kepada ayahnya, serta laki-laki kepada laki-laki. Konfusianisme mengajarkan relasi dimana perempuan harus tunduh pada laki-laki baik ayah maupun suami, mengikuti perintah laki-laki, bahkan setelah suaminya meninggal, perempuan tersebut harus mengikuti kemauan anak laki-laki tertua. Disini peran anak laki-laki tertua sebagai kepala rumah tangga serta harus melindungi ibu dan adik-adiknya. Sejak dini, perempuan di Negeri Ginseng tersebut telah dididik menjadi seorang istri dan ibu yang baik. Konfusianisme tradisional menetapkan hukum bahwa perempuan haram melakukan perzinahan, cemburu, tidak mematuhi orang tua, fitnah, dan tidak mempunyai anak laki-laki.

Konfusianisme merupakan buah pemikiran dari patriarki yang dibentuk secara turun temurun oleh nenek moyang yang kemudian

direkonstruksikan oleh kultur masyarakat Korea Selatan. Akan tetapi pada abad ke-20an seiring dengan masuknya agama lain yakni Kristen, Budha, Hindu, dan Islam, Korea Selatan tidak lagi menjadikan konfusianisme tradisional dimana sebagai ajaran yang di'agama'kan melainkan sebagai suatu ajaran kebudayaan tentang pembentukan moral yang disebut ideologi Konfusianisme (Konfusianisme modern). Pemerintah Korea Selatan telah membebaskan perempuan untuk bekerja diluar rumah akibat perekonomian yang menurun. Perempuan sudah mendapat haknya dalam politik, ekonomi, akan tetapi relasi sosial masih belum menjadi keadilan sepenuhnya. Akan tetapi hal itu tidak menghilangkan ideologi konfusianisme. Perempuan di Korea diharuskan menjaga keharmonisan keluarga, mematuhi suami dan mertua. Bagi masyarakat Korea, kesetiaan adalah hal yang sangat penting sebagai bentuk cinta yang ideal (Underwood, 2008).

Selanjutnya dalam konteks romantisme percintaan menurut Rahmi Kurniasih dalam jurnalnya yang berjudul Kaitan Konfusianisme dengan Stereotipe Perempuan Korea Tentang Roman Dilihat dari Drama Populer Korea Selatan (2014) menjelaskan bahwa laki-laki ideal versi masyarakat Korea Selatan yang dipertahankan sampai sekarang adalah laki-laki kuat, pelindung, dan pemimpin. Oleh karena itu laki-laki Korea Selatan menginginkan perempuan yang dianggapnya lebih lemah baik dari segi ekonomi, kecerdasan, dan sebagainya agar mereka dapat melindungi serta membimbing perempuan. sementara itu perempuan di Korea Selatan juga

masih ingin dicintai dan dilindungi oleh laki-laki. Kadang perempuan merasa senang dengan laki-laki posesif dengan begitu mereka merasa dicintai dan tidak akan ditinggalkan.

Hal itu dapat disimpulkan bahwa hubungan sosial masyarakat dapat terbentuk karena kebudayaan dari masyarakat itu sendiri. Relasi romantisme yang direpresentasikan dari konstruksi gender oleh media merupakan suatu bentuk kebudayaan konsumtif dan dinamai sebagai budaya populer. Beberapa kajian yang memiliki pengaruh terhadap pascastrukturalisme memandang semua representasi sebagai konstruksi kultural dan bukan suatu refleksi atas dunia nyata (Barker, 2004:263). Konstruksi kebudayaan dapat membentuk suatu *mindset* pemaknaan masyarakat lewat apa yang dialaminya. Karena budaya sangat berkaitan dengan interpretasi sosial yang muncul lewat tanda, petanda, dan bahasa sehingga kebudayaan selalu digunakan sebagai ‘kiblat’ dalam menginterpretasikan peran gender.

2. Film Sebagai Konstruksi Kebudayaan Populer

Film merupakan suatu gambar hidup yang sangat digemari oleh masyarakat global dan sering disebut *movie* atau sinema. Pengertian film (sinema) dalam bahasa harfiah adalah *cinemathographie* yang berasal dari kata *cinema* + *tho* = *Phyotos* berarti cahaya dan kata *graphie* yang artinya tulisan = gambar = citra. Jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat menggerakkan gambar dengan cahaya kita harus

menggunakan alat khusus yang biasa disebut kamera. Sedangkan pengertian film menurut Undang-undang Perfilman No 8 Tahun 1992, film merupakan

‘suatu karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi masa. Audio Visual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, pita video dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses elektronik atau proses lainnya dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi, mekanik, elektronik dan sistem lainnya.’

Film bertujuan untuk menghibur, memberikan informasi dan menyampaikan pesan kepada penonton salah satunya film jenis fiksi. Himawan Pratista dalam bukunya Memahami Film (2008) mengatakan bahwa film fiksi di mana sangat bersinggungan dengan film non fiksi Film nonfiksi lebih memberikan informasi yang cenderung bertema tentang pendidikan, ekonomi, pengetahuan, biografi tokoh masyarakat, sosial, politik, dan sebagainya. Alur cerita dan plot film fiksi dibuat berdasarkan ide imajinasi penulis (*script writer*) dan cerita yang disajikan oleh sineas film cenderung diluar kejadian nyata. Namun bisa saja sineas mengangkat cerita fiksi berdasarkan kisah nyata akan tetapi masih dibumbui cerita imajinasi dengan melakukan riset terlebih dahulu guna mendukung sebuah penceritaan.

Cerita fiksi didukung dengan karakter tokoh antagonis dan protagonis serta memiliki konsep skenario di mana terdapat pengenalan, konflik dan *ending*. Selain itu didukung dengan efek *editing* dan *music illustration* untuk mendukung film fiksi tersebut semakin dramatis. Contoh

film cerita fiksi diantaranya sinetron, drama, film pendek, komedi situasi (sitkom) dan lain-lain. Film fiksi biasanya ditayangkan di bioskop maupun ditelvisi. Dalam hal itu film dan televisi berkolaborasi sebagai alat yang ampuh untuk mendidik dan menawarkan hiburan yang dibutuhkan maupun yang diinginkan oleh masyarakat (penonton).

Film maupun televisi sangat dekat dengan kehidupan kita sehingga hal yang ditayangkan ditelvisi maupun film menjadi gaya hidup dan suatu kebiasaan dengan apa yang kita lihat sehari-hari. Rewai Makamani dalam jurnalnya yang berjudul *Television And Film as a Populer Culture* (2007: 1) menjelaskan bahwa televisi dan film menjadi bagian dari kebudayaan populer. Dari gaya rambut, cara berpakaian, berperilaku, gaya hidup keluarga, pemahaman kenyataan akan dunia seolah tercermin oleh televisi dan film.

Kebudayaan sendiri didefinisikan sebagai konsep yang tampak dalam berbagai pola tingkah laku atau sudut pandang yang berkaitan dengan sekelompok masyarakat tertentu, seperti adat (*costume*) atau ‘cara hidup’ masyarakat (Harris, 1968, dalam Spradley, 2007: 5). Kebudayaan mengandung arti yang sangat luas dan kompleks yakni ilmu pengetahuan, adat-istiadat, kepercayaan, moral dan kebiasaan-kebiasaan lain yang selama ini diperoleh dari kehidupan bermasyarakat. Sedangkan ‘populer’ adalah terkenal, banyak disukai orang. Jadi, kebudayaan populer adalah konten budaya yang diproduksi secara massa serta disenangi dan dinikmati

oleh semua orang. Budaya populer diproduksi secara komersial namun dapat berubah dari masa ke masa.

Pada pertengahan tahun 2000-an, negara di Asia Tenggara diterpa suatu fenomena sosial yang biasa disebut *Hallyu* atau *Korean Wave* yang artinya ‘gelombang Korea’. Fenomena sosial tersebut merupakan kebudayaan populer yang dibawa oleh industri hiburan Korea Selatan. Industri hiburan tersebut membawa sejumlah produk kebudayaan populer yang sangat fenomenal khususnya remaja ialah *K-Pop* (*Korean music Pop*), *K-Drama* (*Korean Drama*) serta *reality show*. Dengan adanya fenomena tersebut, Indonesia kedatangan konten budaya populer Korea Selatan seperti produk kosmetik, *fashion*, restoran ala Korea (*K-Food*), bahkan tidak sedikit industri hiburan Tanah Air melahirkan *boy band* dan *girl band* yang berkiblat ke *K-Pop*. Dengan demikian, sering dijumpai remaja yang menirukan gaya hidup orang Korea Selatan dengan apa yang mereka tonton melalui film serial drama Korea.

Sebelum muncul dipermukaan Asia Tenggara, *Hallyu* telah lebih dulu populer di Asia Timur seperti China dan Jepang. Menurut *Korean Culture and Information Service* (2015:13), Korea Selatan memulai memperkenalkan budaya populernya kepada masyarakat China pada akhir tahun 1990-an. Produk *pop culture* yang pertama kali dikenalkan oleh industri hiburan Korea Selatan adalah *K-Drama* (*Korean Drama*). Oleh karena itu istilah *Hallyu* sendiri diciptakan wartawan Beijing untuk

menggambarkan popularitas budaya populer Korea Selatan yang ada di negara tersebut.

Sebelum melahirkan *Hallyu* melalui film, *K-Pop* dan *K-Drama*, pemerintah Korea Selatan mengalami krisis ekonomi secara besar-besaran serta bentuk emosional pasca penjajahan selama 35 tahun oleh Jepang. Oleh karena itu, untuk menstabilkan perekonomiannya, mereka mulai memproduksi program-program televisi dan film untuk dinikmati secara regional dan di ekspor ke negara lain. Akhirnya dampak industri hiburan Korea Selatan semakin berkembang pesat dan memberikan keuntungan besar bagi negara. Disamping itu drama Korea merupakan bentuk pemberontakan oleh pemerintah Korea Selatan karena pada masa itu budaya populer masih didominasi oleh negara Barat.

Lebih lanjut *Korean Culture and Information Service* menjelaskan bahwa Drama Korea yang pertama debut ialah '*What is Love?*' yang langsung mendapat antusiasme masyarakat China, karena drama ini bercerita tentang kekeluargaan yang bernilai konfusianisme. Mengingat bahwa negara China merupakan negara yang menganut paham konfusianisme. Konfusianisme adalah suatu paham moral yang diajarkan secara turun-temurun oleh nenek moyang mereka. Paham Konfusianisme bisa disebut kebudayaan yang di'agama'kan oleh masyarakat tertentu. Korea Selatan mengambil budaya konfusianisme dari China, lalu budaya tersebut dikomodifikasikan melalui proses seleksi, konstruksi, imitasi, imajinasi, dan sebagainya.

Sementara itu drama Korea memiliki tema sentral *romance* yang berbeda yaitu menekankan kesetiaan dan *relationship goals* sebagai bentuk *romantic beliefs* dengan *ending* yang tidak bisa ditebak. Romantisme yang direpresentasikan dalam drama Korea juga kurang menonjolkan adegan-adegan seksualitas dan kekerasan. Lalu drama Korea yang menekankan cerita *happy life* yakni merepresentasikan hidup bahagia, keluarga yang harmonis dan persahabatan yang menjunjung nilai tradisional negara tersebut. Lain halnya dengan film Indonesia cenderung maskulinitas laki-laki romantis digambarkan menjadi imam bagi perempuan. Meskipun drama Korea memiliki ragam *genre*, *genre romance* tetap menjadi raja. Sebagaimana dibuktikan oleh popularitas global drama Korea *Winter Sonata*, *Starway To Heaven*, *Full House*, *Reply 1988* dan sebagainya. Tujuan utama drama Korea didominasi karakteristik romantis adalah membuat penonton merasa hangat dan bahagia (*Korean Culture and Information service*, 2015: 56-57). Hal itu juga dijelaskan oleh Velda Ardia dalam jurnalnya *Drama Korea dan Budaya Populer* bahwa

“Mayoritas drama yang disiarkan adalah yang berbasis pada historis dan romantisme sehingga cocok untuk dikonsumsi penonton dari lapisan manapun. Implikasinya, serial drama memiliki daya jual yang bagus untuk diekspor ke negara lain terutama negara-negara di kawasan Asia yang memiliki kedekatan budaya dan letak geografis dengan Korea (Ardia, 2014:13).

Secara tidak langsung romantisme telah dikomodifikasi dalam bentuk drama Korea. Ardia menjelaskan bahwa drama Korea merupakan salah satu ‘medan’ program televisi di mana budaya populer (*Hallyu*)

dibentuk. Sehingga *Hallyu* terus mempengaruhi tren dan gaya hidup serta penggunaan bahasa yang direpresentasi oleh media dalam drama Korea. Seperti contoh dilihat dari penggunaan bahasa yang cenderung menggunakan bahasa barat serta relasi sosial yang perlahan mulai berubah. Baudrillard (dalam Ardia, 2014:12) mengkritik bahwa orang-orang mengkonsumsi media bukan dalam porsi yang mereka butuhkan namun apa yang mereka inginkan. Dikhawatirkan budaya pop akan menggeser budaya asli negara-negara yang menerimanya.

Dengan adanya media dan pengaruhnya menciptakan identitas budaya tersebut, masyarakat konsumeris semakin kreatif memilih konten hingga menirukan apa yang mereka anggap 'tren kekinian'. Sehingga drama Korea menjadi daya tarik universal karena mampu menciptakan batasan-batasan budaya yang berbeda serta sebagai *soft power of Korean Wave*. Budaya populer disebut dengan budaya massa di mana budaya pop dibentuk oleh kaum kapitalis yang memproduksi secara massal. Pertumbuhan budaya ini memberikan ruang yang semakin terbatas bagi kebudayaan yang tidak dapat menghasilkan keuntungan (Strinati, 2006:12). Kaum kapitalis memanfaatkan budaya pop sebagai ajang promosi dalam meningkatkan produk budaya massa.

3. Film sebagai Sistem Tanda

Secara umum, film merupakan suatu karya seni audiovisual yang mana memiliki unsur gerak, bahasa, gambar, suara dan lain-lain. Film

adalah karya seni perpaduan dari seni peran, seni sastra, seni musik, serta arsitektur yang dikemas dalam unsur teknologi baru berupa kamera. Kamera menjadi salah satu benda wajib dalam sebuah pembuatan film karena berfungsi untuk merekam gambar dalam setiap adegan yang diarahkan oleh sineas kemudian divisualisasikan pada pemeran. Akan tetapi, film tidak hanya meliputi hasil dari produksi media namun juga dapat sebagai kajian media komunikasi massa yang tentunya mengandung teks sebagai realitas sehari-hari yang mempunyai makna (Ida, 2014:62).

Film diciptakan melalui pengalaman kehidupan sosial sehari-hari kemudian dikonstruksikan kembali. Film digunakan sebagai media penyampaian pesan yang digambarkan melalui simbol-simbol dan tanda dalam teks. Film sebagai bahasa yang merupakan proses komunikasi secara primer di mana digunakan dalam proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan simbol sebagai media (Mudjiono, 2011: 127). Mudjiono menjelaskan bahwa simbol adalah suatu sistem tanda dalam bahasa, gambar, isyarat dan sebagainya yang secara langsung mampu menerjemahkan pikiran dan perasaan kepada komunikator kepada komunikan. Oleh karena itu, film merupakan sistem tanda karena bahasa sangat dipengaruhi oleh semiotika. Film bersifat multitafsir di mana diperlukan analisa tersendiri untuk memahami unsur-unsur semiotik yang ditampilkan dalam film.

Semiotika merupakan "*the science of sign*", yakni kajian ilmu mengenai tanda yang digunakan untuk produksi makna dalam sebuah teks

media. Teks berupa sebuah pesan yang mengandung tanda-tanda yang bersifat arbitrer (berubah-ubah) dan konvensional lalu terbentuklah suatu makna. Menurut John Powers (dalam Morrisson, 2013:27), tanda merupakan dasar bagi semua komunikasi. Tanda mengacu pada sesuatu yang kita lihat, sedangkan makna berhubungan antara gagasan atau objek dengan tanda. Apapun kehidupan di dunia ini adalah suatu tanda.

Ferdinand de Saussure (dalam Ida, 2014:76-77), membagi tanda menjadi dua bagian antara lain *signifier* (petanda) dan *signified* (penanda) sebagai penjelasan dalam teks media. *Signifier* ialah persepsi terhadap bentuk fisik tanda yang dapat terjadi dari material, visual, atau bahasa (kata dan tulisan). Sedangkan *signified* ialah persepsi bentuk mental yang dapat dipelajari dengan menyatukannya terhadap suatu objek. Saussure memahami tanda dalam bahasa sesuai dengan sistem *langue*, *parole*, dan *langage*. *Langue* (aturan tata bahasa) dengan *parole* (artikulasi tanda) lalu kedua sistem tersebut dihubungkan sehingga membentuk *langage* dalam artian adalah bahasa.

Semiotika sebagai sistem tanda dalam konteks budaya. Dalam hal itu teks digunakan sebagai refleksi dari kebudayaan. Seperti yang telah dijelaskan Roland Barthes bahwa tanda merupakan “*Order of Significations*” yaitu menekankan interaksi antar teks dengan pengalaman personal dan budaya (Mudjiyanto & Nur, 2013: 77). Begitupula dengan apa yang dijelaskan oleh Rachmah Ida dalam buku Metode Penelitian: Studi Media dan Kajian Budaya, di mana teks dan budaya menjadi hal

yang tidak dapat dipisahkan. Teks merupakan produksi dan konstruksi dari suatu kebudayaan, sedangkan budaya merupakan konteks yang dapat melahirkan makna dari teks yang diciptakan (2014:60).

Menurut pandangan John Fiske, ada tiga ranah kajian utama semiotika yakni tanda itu sendiri, kode atau sistem diorganisasikan oleh tanda, serta kebudayaan di mana kode dan tanda-tanda itu bekerja (Fiske, 1990:40). Kode adalah hubungan antara produsen, teks dan penonton serta merupakan agen intertekstualitas dengan teks saling berkaitan dalam suatu makna yang merupakan dunia kebudayaan. Fiske mengungkapkan bagaimana makna yang dikodekan ini terstruktur ke dalam kehidupan sosial. Kehidupan sosial seringkali direpresentasikan dalam suatu film maupun program televisi. Fiske melihat tanda itu sendiri dibagi menjadi tiga level yaitu

1. Level realitas
Peristiwa yang ditandai sebagai realitas. Seperti tampilan, pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, *gesture*, ekspresi, suara, dan sebagainya.
2. Level representasi
Realitas yang telah ter-*encoded* dalam *encoded electronically* harus ditampakkan pada *technical code*, seperti kamera, pencahayaan, editing, musik, suara, dan sebagainya. Elemen-elemen tersebut kemudian ditransmisikan kedalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan karakter, narasi, dialog, action, setting, dan sebagainya.
3. Level ideologi
Semua elemen dikategorisasikan dalam kode-kode ideologis seperti patriarki, individualisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme dan sebagainya. Ketika kita melakukan representasi atas suatu realita tidak dapat terhindarkan adanya kemungkinan memasukkan ideologi dalam konstruksi realitas (Maulati & Prasetio, 2017: 2113)

Dalam hal itu, John Fiske memandang sebuah tanda sama seperti ibarat memotret menggunakan sebuah kamera. Ia mengatakan bahwa denotasinya adalah apa yang dipotret sementara itu konotasinya adalah bagaimana memotret sebuah objek tersebut (dalam Chandler, 2013: 1). Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa semiotika merupakan ilmu tanda di mana segala sesuatu dapat menjadi tanda yang dapat mengkonstruksikan makna salah satu produk media yang memuat banyak tanda adalah film serial. Oleh karenanya, semiotika menjadi penting sebagai kajian untuk membaca tanda yang ada dalam film serial salah satunya film serial Korea Selatan. Korea Selatan menjadikan film serial sebagai bahasa untuk merespon kondisi sosial serta penyalur kebudayaan.

Dalam suatu film serial mengandung tanda berupa teks, gerak, gambar, gesture, dan sebagainya di mana hal itu merupakan suatu tanda yang dipandang penting dalam semiotika. Film serial sebagai teks yang digunakan untuk merefleksikan kebudayaan yang dikonstruksi oleh media itu sendiri. Dalam konteks ini, selain dijadikan sebagai produk budaya, film serial merupakan sistem tanda yang memungkinkan untuk memahami bahasa dan artikulasi tanda.

4. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan paradigma konstruktivistik. Penelitian ini

akan menggunakan paradigma konstruktivistik sebagai pisau untuk mengupas lebih dalam tanda dan makna yang disampaikan dalam teks. Paradigma konstruktivistik adalah paradigma teoritis yang merujuk pada interpretasi individu yang bertindak sesuai dengan kategori konseptual pada gagasan mereka. Paradigma konstruktivistik melihat bagaimana realitas tersebut dikonstruksi dalam kehidupan sosial. Konstruksi dapat dikatakan sebagai unsur pembentuk atau bangunan sesuatu. Dalam konsep penelitian ini, konstruksi ialah pemaknaan terhadap percintaan dalam perspektif budaya Korea Selatan yang dibentuk melalui perspektif gender melalui serial drama.

Untuk melihat tanda dan makna yang terkonstruksi dalam masalah tersebut, peneliti akan menggunakan semiotika yang dikemukakan oleh John Fiske. Semiotika ini memfokuskan pada tanda dan makna. Untuk mengungkapkan kode-kode dan makna, peneliti menggunakan tiga level yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi. Level realitas dalam film sendiri dapat berupa teks/dialog, ekspresi, *gesture*, penampilan, pakaian, dan sebagainya. Adapun level realitas dapat direpresentasikan dalam seperangkat teknis, misalnya komposisi kamera, *lighting*, *editing*, *soundeffect*, dan sebagainya yang berhubungan dengan teknis. Sedangkan level ideologi yaitu meliputi proses di mana suatu peristiwa diorganisasikan dalam kategori kode ideologis, misal individualisme, kapitalisme, ras, kelas, patriarki dan sebagainya

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan semiotika untuk mengungkapkan tanda-tanda tersebut agar mengetahui makna yang dikonstruksikan oleh media. Sehingga peneliti memilih pendekatan semiotik yang dikemukakan oleh John Fiske untuk mengkaji drama serial Korea *Guardian: The Lonely and Great God* dengan alasan yang sudah dijelaskan di atas bahwa film serial Korea terdapat kode-kode yang digunakan dalam film merupakan saling berhubungan sehingga akan terbentuk suatu makna.

Budaya yang digambarkan dalam drama Korea memenuhi persyaratan penyiaran publik dengan sempurna. Alur cerita yang halus namun terperinci dan sinematografi secara keseluruhan yang membedakan dari film serial asing lain. Drama Korea merupakan drama televisi yang digemari oleh penonton karena sinematografi yang apik serta mengandung tanda dan makna didalamnya.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan sumber data yang berupa:

a. Dokumentasi

Sumber data yang paling utama adalah semua isi dan teks berupa dokumentasi dari film serial *Guardian: The Lonely and Great God* sejumlah 16 episode, kemudian penulis memilih episode yang sesuai dengan penelitian. Data yang diperoleh dapat berupa potongan *scene*

yang ada dalam setiap episode film serial tersebut yang dianggap relevan dalam rumusan masalah penelitian.

b. Studi Pustaka

Keseluruhan informasi mengenai konsep penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui studi pustaka literatur berupa buku-buku, jurnal ilmiah, tesis, website, artikel serta berbagai informasi lain yang mendukung dalam penelitian.

3. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memilih drama serial Korea *Guardian: The Lonely and Great God* sebagai objek penelitian. Drama serial tersebut dipilih karena merepresentasikan bentuk percintaan yang berbeda dari drama Korea lain, yaitu relasi percintaan yang terkonstruksi oleh gender antara Goblin dan manusia serta malaikat maut dan manusia. Untuk itu, menurut peneliti film serial *Guardian: The Lonely and Great God* menarik untuk dijadikan sebuah penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti akan memilih objek berdasarkan kriteria yang telah disesuaikan dengan latar belakang, rumusan masalah, dan kajian teori di atas. Maka dari itu, peneliti telah memilih beberapa episode dari 16 episode sebagai objek dalam penelitian yang dianggap mendukung penelitian ini. Kemudian objek penelitian ini akan difokuskan pada tanda-tanda dan simbol yang ada adalah drama Korea *Guardian: The Lonely and Great God*.

Dalam pemilihan beberapa episode di atas, pilihan dialog/bahasa, *gesture*, tingkah laku, *visual effect* dan sebagainya dalam tayangan drama Korea *Guardian: The Lonely and Great God* akan dianalisis menggunakan semiotika yang dikembangkan oleh John Fiske. Lebih lanjut peneliti akan melakukan analisa gambar yang berhubungan dengan konstruksi relasi percintaan dalam drama Korea *Guardian: The Lonely and Great God*. Dalam konsep penelitian ini akan diteliti menggunakan tiga level yakni level realitas, level representasi dan level ideologi.

Pada level realitas ini, peneliti akan memilah tanda yang terdapat dalam bahasa, *acting*, gerak tubuh, suara, lingkungan, *make up*, dan kostum. Pada level ini dapat diartikan bahwa segala sesuatu yang diberada didepan kamera memiliki makna. Sedangkan pada level representasi peneliti melihat realitas yang ditampilkan dalam *technical code* yakni berupa kamera, *lighting*, *editing*, musik, suara, dan sebagainya. Level ini untuk melihat penempatan sudut pandang, gerakan, jarak, serta fokus mengenai objek dengan menggunakan berbagai macam *shoot* kamera.

Berikut penjelasan tabel teknik pengambilan gambar.

| No. | Camera Shot | Keterangan |
|-----|--------------------------|---|
| 1 | <i>Long-Shot</i> | Jarak fisik manusia terlihat jelas serta <i>background</i> masih mendominasi. <i>Longshot</i> merupakan <i>lanscape</i> untuk mengantarkan mata penonton melihat keluasan suasana dan objek |
| 2 | <i>Extreme Long-shot</i> | Pada <i>shot</i> ini biasanya digunakan untuk komposisi gambar panorama. Dengan kekuatan jarak objek yang sangat jauh serta memiliki dimensi yang luas. |
| 3 | <i>Medium Longshot</i> | Memperlihatkan fisik manusia dari lutut sampai puncak kepala. |

| | | |
|---|-------------------------------|--|
| 4 | <i>Medium Shot</i> | Pada <i>shot</i> ini memperlihatkan jarak fisik manusia dari pinggang sampai puncak kepala. Sehingga gesture dan ekspresi wajah sangat nampak serta <i>background</i> tidak lagi menjadi dominan |
| 5 | <i>Medium/middle Close-up</i> | Jarak ini mengambil gambar dari fisik manusia bagian dada sampai puncak kepala. Biasaya digunakan untuk adegan percakapan normal |
| 6 | <i>Close-up</i> | Pada jarak ini memperlihatkan wajah secara keseluruhan atau memfokuskan pada titik tertentu misal tangan dan kaki. <i>Shot</i> ini digunakan untuk menggambarkan ekspresi seseorang. |
| 7 | <i>Extreme Close-up</i> | <i>Shot</i> ini mengambil kedekatan dan ketajaman objek. Sering digunakan untuk memperlihatkan emosional seseorang dengan sangat jelas |

Tabel 1.1 Teknik Pengambilan Gambar (Sumber: Rajaq & Ispantoro, 2011:4)

Selain itu, sudut pengambilan gambar (*angle* kamera) juga suatu unsur dari representasi setelah menentukan teknik pengambilan gambar. Agar membuat posisi penonton lebih dekat dengan visualisasi gambar, dibutuhkan *camera person* dalam pengambilan gambar lewat *angle* kamera.

Berikut beberapa jenis sudut pengambilan kamera beserta penjelasannya.

| No. | <i>Angle Camera</i> | Keterangan |
|-----|------------------------|--|
| 1 | <i>High Angle</i> | Biasa disebut dengan biasa <i>Down-Angle Shot</i> . Sudut gambar diambil dari bawah objek, sehingga menggambarkan objek nampak tinggi secara fisik serta derajatnya. |
| 2 | <i>Low Angle</i> | Biasa disebut <i>Up-Angle Shot</i> . Pengambilan sudut ini berlawanan dengan <i>High Angle</i> yaitu penempatan posisi kamera dari atas objek sehingga objek terlihat kecil. |
| 3 | <i>Eye-level Angle</i> | Pengambilan sudut gambar sejajar dengan |

| | |
|--|--------------------------|
| | objek dan mata penonton. |
|--|--------------------------|

Tabel 1.2 Sudut Pengambilan Gambar (Sumber: Rajaq&Ispantoro, 2011: 4)

Setelah ditentukannya teknik pengambilan gambar dan lalu peneliti akan menentukan teknik pergerakan kamera. Teknik pergerakan kamera dilakukan oleh lensa kamera yang berfungsi untuk mengikuti objek bergerak sehingga menciptakan unsur-unsur dramatik antara ruang dan objek. Oleh karena itu teknik ini juga mempengaruhi level representasi.

Berikut teknik pergerakan kamera beserta penjelasannya:

| No. | Pergerakan Kamera | Keterangan |
|-----|-----------------------------|---|
| 1 | <i>Zooming (In/Out)</i> | Pergerakan lensa kamera yang bergerak mendekat (<i>zoom in</i>) maupun menjauh (<i>zoom out</i>). |
| 2 | <i>Panning (left/right)</i> | Pergerakan kamera dari tengah ke kiri (<i>panning left</i>) dan dari tengah ke kanan (<i>panning right</i>). Panning biasanya digunakan untuk <i>reframing</i> pada objek atau mengikuti gerak tubuh objek. |
| 3 | <i>Tilting (Up/Down)</i> | Pergerakan kamera ke atas (<i>tilt up</i>) atau ke bawah (<i>tilt down</i>). Biasanya digunakan untuk melihat detail fisik seseorang dari ujung kaki hingga kepala atau sebaliknya. |
| 4 | <i>Dolly (In/Out)</i> | <i>Dolly</i> biasa disebut <i>tracking</i> . Pergerakan ini dilakukan dengan menggerakkan kamera maju, mundur, menyamping, serta melingkar menggunakan tripod dan <i>track</i> agar pergerakan menjadi halus. |
| 5 | <i>Follow</i> | Teknik pengambilan gambar dilakukan dengan mengikuti objek saat objek bergerak. |

Tabel 1.3 Teknik Pergerakan Kamera (sumber: Rajaq&Ispantoro, 2011:6)

Selanjutnya pada film akan dilakukan tahap *editing* gambar dan suara (*sound effect*). Keduanya berkolaborasi untuk menghasilkan karya visual yang semakin menarik dan tidak membosankan. Dalam *editing*

memiliki transisi gambar dan suara dapat berupa *fade in*, *fade out*, *cutting*, *wipe*, dan sebagainya.

Berikut teknik *editing* gambar serta penjelasannya:

| No. | Editing gambar | Keterangan |
|-----|-----------------|---|
| 1 | <i>Fade in</i> | Gambar muncul dari layar gelap atau menggantikan gambar sebelumnya |
| 2 | <i>Fade out</i> | Gambar muncul dan perlahan menghilang atau berganti menjadi gambar baru |
| 3 | <i>cut</i> | Perpindahan gambar baru dan saling berkesinambungan |
| 4. | <i>Wipe</i> | Pergantian gambar ke gambar lain. Biasanya terjadi pada <i>ending</i> suatu adegan. |
| 5 | <i>Dissolve</i> | Pergantian gambar dengan memudar. Terjadi <i>ending</i> yang lemah. |

Tabel 1.4 Teknik *Editing* Transisi Gambar (Sumber: Berger, 2003: 42)

Selain teknik *editing* transisi gambar, musik dan *soundeffect* juga menjadi bagian yang akan peneliti interpretasikan. Pada film, musik dan *soundeffect* dapat membantu menghidupkan suasana, emosional dan membuat teks agar lebih realistis. Selain itu musik dan *soundeffect* juga merupakan bentuk tanda yang diciptakan oleh si pembuat film.

Selanjutnya pada level ideologi, semua elemen-elemen yang ada dalam level realitas dan level representasi di atas kemudian dihubungkan sehingga menjadi level ideologi. Kode-kode dalam kedua level tersebut disusun berdasarkan pada penerimaan yang koheren dalam episode-episode yang menggambarkan bagaimana relasi percintaan yang ditampilkan dalam drama Korea *Guardian: The Lonely and Great God*.

5. Sistematika Penulisan

Penulisan hasil penelitian akan dibagi dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian teori, dan metode penelitian.

BAB II OBJEK PENELITIAN

Berisi tentang gambaran umum tentang konstruksi gender dalam kebudayaan masyarakat Korea Selatan: percintaan sebagai kebudayaan Korea Selatan, film sebagai pembentuk kebudayaan populer, gambaran umum drama *Korea Guardian: The Lonely and Great God*.

BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat analisa permasalahan yang terkait dengan pertanyaan dalam rumusan masalah, yakni bagaimana permasalahan percintaan di Korea Selatan dikonstruksikan melalui tayangan *Guardian: The Lonely and Great God*.

BAB IV PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yaitu penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran.