

BAB 2

KERANGKA TEORI

2.1 Pendahuluan

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, penulis juga menggali informasi dari buku, skripsi maupun jurnal dalam rangka mendapatkan suatu informasi terkait sejarah dan fakta sejarah *Gisaeng* serta teori Representasi yang dijadikan landasan teori penelitian penulis.

2.2 Tinjauan Pustaka

Berikut adalah penelitian yang dijadikan referensi penulis dalam karya tulis ini.

Penelitian pertama adalah jurnal dari Kartika Yusva, Sapta Sari dan Asnawati dengan judul penelitian Representasi obsesi dalam drama Korea (Studi pada film "*Door Lock*"). Penelitian ini membahas tentang penggambaran obsesi dalam film. Metode penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan analisis Semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian menemukan bahwa dalam film "*Door Lock*" terdapat beberapa representasi obsesi yaitu berupa kekerasan dan pencabulan fisik dalam mencintai seseorang yang terlalu berlebihan.

Penelitian kedua oleh Heidy Arviani, Natasya Candraditya Subardja dan Jessica Charisma Perdana dengan judul penelitian *Mental healing in Korean Drama*

“*It’s okay to not be okay*” (Penyembuhan mental dalam drama Korea “*It’s okay to not be okay*”). Penelitian ini membahas mengenai kesehatan mental yang direpresentasikan dalam drama Korea “*It’s Okay to not be okay*”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan analisis Semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil penelitian menemukan bahwa para tokoh dalam drama tersebut mengalami beberapa gangguan psikologis seperti depresi, antisosial, autisme, halusinasi, *manic disorder*, dan PTSD. Dalam drama tersebut juga terdapat beberapa teknik penyembuhan gangguan psikologis yaitu teknik *butterfly hug*, *problem solving therapy*, *interpersonal therapy*, dan mengatasi trauma masa lalu.

Penelitian ketiga dari 김민옥 (Kim Min-Ok) dan 조관연 (Cho Kwan-Yeon) dengan judul penelitian 1960년대 초 문화 냉전과 영화 속 전통의 재현 (Representasi tradisi budaya dalam film *Seongchunhyang* dan *Chunhyangjeon* pada awal 1960an). Penelitian ini membahas mengenai bagaimana arsitektur tradisional Korea dengan fokus kepada skala, ukuran dan kemegahan bangunan *gwanghallu* (sebuah paviliun atau ruang publik yang digunakan oleh pejabat pemerintah) dan *wolmae* (sebuah rumah masyarakat) yang direpresentasikan pada film *Seongchunhyang* dan *Chunhyangjeon*. Penelitian dilakukan menggunakan metode kualitatif. Teori yang digunakan untuk penelitian ini adalah teori Representasi sinematik yang berfokus kepada bentuk bangunan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa arsitektur tradisional Korea pada bangunan *gwanghallu* yang direpresentasikan pada film *Seongchunhyang* merupakan bangunan yang besar, kokoh dan fitur struktural bangunan yang sangat indah ditambah dengan elemen dekoratif sedangkan pada film *Chunhyangjeon*, *gwanghallu* lebih kecil namun

pemandangan alam dan fitur arsitektur yang tertangkap kamera memberikan nilai keindahan Korea. Lalu bangunan *wolmae* pada film *Seongchunhyang* direpresentasikan sebagai sebuah rumah berdinding batu, di kamar terdapat lemari dengan dekorasi logam yang indah dan juga meja rias. Sedangkan pada film *Chunhyangjeon*, bangunan *wolmae* direpresentasikan lebih sederhana dengan bentuknya lebih kecil dan dekorasi yang lebih sedikit. Dalam kedua film tersebut, tradisi yang ditemui melalui *gwanghallu* dan *wolmae* lebih mewah daripada kenyataan. Karena pada saat itu, ekonomi Korea sangat buruk sehingga banyak orang yang tidak memiliki rumah. Mereka hanya tinggal di kamar sewaan dan hidup tanpa barang-barang rumah tangga.

Penelitian keempat adalah skripsi dari Laras Paramita Pratiwi dengan judul penelitian *Representasi kecantikan dalam drama Korea My ID is Gangnam beauty*. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami interpretasi kecantikan perempuan dalam drama Korea *My ID is Gangnam Beauty*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode pendekatan analisis Semiotika paradigma interpretatif. Teori yang digunakan adalah teori Semiotik John Fiske (*The Codes of Television*). Hasil penelitian ini menemukan bahwa dalam drama Korea *My ID is Gangnam beauty* menampilkan keberadaan standar kecantikan perempuan yang diklasifikasikan ke dalam kelompok yaitu golongan yang diterima & dihargai dan golongan yang dicela & ditolak. Standar kecantikan yang ada di Korea Selatan lahir karena adanya prinsip *Lookism*, *Physical self esteem*, dan patriarki. Dimana standar yang tercipta menciptakan tekanan bagi kaum wanita. *Lookism* (diskriminasi atas penampilan seseorang) salah satunya ditampilkan dalam scene penolakan terhadap sukarelawan acara festival kampus karena dianggap penampilannya tidak menarik.

Physical self esteem ditandai semakin cantik seorang perempuan ia akan semakin disenangi oleh banyak pihak sehingga timbul rasa percaya diri yang kuat, sebaliknya ketika perempuan mendapat perlakuan yang buruk karena penampilannya maka akan terjadi penurunan rasa percaya diri. Pada drama *My ID is Gangnam beauty* ideologi *Physical self esteem* ditandai bahwa cara terbaik untuk menjadi cantik adalah dengan merubah bentuk tubuhnya menjadi langsing. Ideologi patriarki yang muncul dalam drama tersebut adalah ketika laki-laki menunjukkan kekuasaannya dalam menentukan bahwa perempuan berpenampilan yang menarik akan lebih diterima kerja daripada yang tidak.

Penelitian kelima adalah jurnal dari Muhammad Andi Fajar Sidiq dan Ira Dwi Mayangsari dengan penelitian yang berjudul Representasi peran CEO dalam film serial Drama Korea Start Up. Penelitian ini membahas mengenai representasi peran wanita sebagai pemimpin perusahaan dengan gaya kepemimpinan yang menyesuaikan karakteristik individu. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Teori yang digunakan adalah Semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan suatu perusahaan ditentukan oleh keputusan yang di ambil oleh CEO. Keputusan yg di ambil di dapat dari berbagai pertimbangan seperti mendengarkan karyawannya, peka terhadap fenomena yang ada dan pandai mencari solusi dan dapat menyelesaikan masalah dengan resiko yang besar.

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Trendsetter

Istilah *trend* berasal dari bahasa Latin yaitu *tendentia* kata benda dan kata kerja *tendere* yang berarti “to tend to”, “to lean toward”, atau “attracted by”

(Caldas:2004). Dalam bidang industri *fashion*, *trend* merupakan prediksi tentang sesuatu yang akan terjadi dan diterima oleh masyarakat. Secara umum *trend* merupakan proses perubahan yang terjadi karena pengembangan sesuatu sehingga menghasilkan sesuatu yang baru. Henrik Vejlgard (2008:161) mengklasifikasikan definisi *trend*, yaitu:

1. Apa yang dapat kita lihat dan baca (contohnya desain, seni, dan sastra)
2. Apa yang dapat kita cicipi (contohnya makanan dan minuman)
3. Apa yang dapat kita cium (contohnya wewangian)
4. Apa yang dapat kita dengar (contohnya musik dan bahasa)
5. Apa yang bisa kita rasakan (misalnya menari dan bepergian)

Sesuatu yang dibuat tidak akan selalu menyebabkan perubahan besar dalam mempengaruhi gaya dan selera banyak orang. Tetapi jika suatu gaya dikenakan oleh seorang *trendsetter*, gaya tersebut akan menjadi *trend* dan seseorang yang menciptakan gaya tersebut atau penemu gaya tersebut menjadi *trend creator* (Vejlgard, 2008:32). Jadi dapat disimpulkan bahwa *trend creator* adalah orang yang menemukan atau menciptakan suatu yang baru sedangkan *trendsetter* adalah orang yang mengenalkan atau menyebarkannya ke masyarakat.

Sebuah gaya baru kemungkinan besar akan menjadi sebuah *trend* apabila (Vejlgard, 2008:190):

1. Banyak *trendsetter* yang mengadopsi gaya tersebut
2. Pertama kali muncul di kota besar yang dikenal memiliki banyak *trendsetter*
3. Gaya tersebut dengan cepat menyebar ke kota lain

4. Gaya tersebut dapat ditiru
5. Banyak media yang memperhatikan gaya tersebut

Trend creator adalah orang-orang yang tidak banyak dikenal. Sedangkan *trendsetter* merupakan orang-orang yang lebih suka bersosialisasi dan mempunyai banyak relasi dengan banyak orang dari berbagai kelas sosial. Contoh *trendsetter* adalah selebriti. Selebriti dapat memiliki pengaruh yang sangat kuat untuk menyebarkan gaya baru. Status seorang selebriti sangat penting dalam menentukan potensi pengaruh *trendsetting*. Semakin tinggi popularitas seorang selebriti tersebut semakin tinggi *trend* yang dikenakan selebriti tersebut dapat mempengaruhi masyarakat. *Trendsetter* selalu menggunakan gaya yang benar-benar baru dan belum pernah terlihat sebelumnya.

Karakteristik kepribadian trendsetter yaitu (Sofia dan Fernando, 2018):

1. Polisosial (berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai daerah dan kelas sosial)
2. Inovatif
3. Tidak takut menjadi pusat perhatian
4. Rasa ingin tahu
5. Suka mencoba hal yang berbeda
6. Tidak suka mengulangi hal yang sama
7. Tidak takut mengambil risiko
8. Mampu bekerja untuk sesuatu yang mereka yakini (bahkan tanpa bayaran)
9. Tidak takut berbeda dari yang lain
10. Memiliki banyak relasi

11. Mengalami perubahan secara terus menerus

12. Sangat eksperimental

Henrik Vejlgaard memberikan ilustrasi proses yang dibutuhkan suatu *trend* meyebar di masyarakat dalam *The Diamond-shaped trend model*.



Gambar 2.1: *The Diamond-shaped*
Sumber: *Anatomy of a Trend* (2008)

Suatu *trend* pertama muncul atau diciptakan oleh *trend creator*. *Trend creator* ditempatkan di paling atas karena mereka bertanggung jawab untuk menciptakan atau melakukan sesuatu yang dapat mengimbangi *trend*. Kedua, kelompok *trendsetter* yang pertama kali mengadopsi *trend* yang diciptakan oleh *trend creator*. *Trendsetter* selalu menerima *trend* baru sebelum disetujui oleh orang lain. Ketiga, kelompok *trend followers*. *Trend followers* sedikit mirip dengan kelompok *trendsetter* tetapi mereka harus melihat orang lain menggunakan *trend* tersebut sebelum mereka sendiri menggunakannya. Keempat, kelompok *early mainstreamers*. Kelompok ini sama seperti kelompok *trend followers*. *Trend*

followers butuh melihat beberapa orang yang telah memakai *trend* tersebut sedangkan *early mainstreamers* harus melihat lebih banyak orang yang telah memakai trennya. Kelima, *mainstreamers* adalah kelompok yang menerima dan menggunakan *trend*. Keenam, kelompok *late main-streamers* adalah orang-orang yang terlambat mengadopsi *trend*. Setelah itu kelompok *conservatives* adalah orang-orang yang tidak mengadopsi *trend*. Mereka lebih memilih gaya yang sudah ada dan mereka tidak suka perubahan gaya. Terakhir, kelompok *anti-innovators* merupakan orang-orang yang sama sekali tidak menyukai *trend* tersebut.

2.3.2 Representasi

Representasi termasuk ke dalam studi kajian budaya. Representasi dimaknai sebagai bagaimana dunia dikonstruksikan secara sosial dan disajikan kepada kita dan oleh kita dalam pemaknaan tertentu. Menurut Stuart Hall (1997) kebudayaan merupakan konsep yang sangat luas, kebudayaan menyangkut berbagai pengalaman. Seseorang dikatakan berasal dari kebudayaan yang sama jika manusia itu membagi pengalaman yang sama, membagi kode-kode kebudayaan yang sama, berbicara dalam bahasa yang sama dan berbagi konsep kebudayaan yang sama.

Representasi menurut Giles (dalam Sigit, 2015) berarti “*to stand in for*”, “*to speak or act on behalf of*”, atau “*to re-present*”. Sedangkan menurut Stuart Hall representasi merupakan sebuah produksi makna konsep dalam pikiran kita melalui bahasa. Ini adalah hubungan antara konsep dan bahasa yang memungkinkan kita untuk merujuk pada objek dunia nyata atau dunia imajiner. Representasi menggunakan bahasa untuk mengatakan sesuatu atau menggambarkan dunia kepada orang lain. Ada dua proses representasi yang disebut sistem representasi. Sistem representasi merupakan berbagai cara untuk mengatur, mengelompokkan konsep dan

membangun hubungan yang kompleks antara mereka, pertama memungkinkan kita untuk memberi makna kepada dunia dengan membangun kumpulan rantai kesetaraan antara orang, objek, peristiwa dan konsep kita. Yang kedua adalah membangun kumpulan antara peta konseptual dengan tanda-tanda yang diatur ke dalam berbagai bahasa yang mewakili konsep-konsep tersebut. Menurut Stuart Hall (1997:24) terdapat tiga cara pendekatan dalam sistem representasi yaitu:

1. Pendekatan reflektif (*reflective approach*)

Pendekatan reflektif berarti bahwa melalui bahasa, makna yang terletak pada objek, orang, ide atau peristiwa di dunia 'nyata' berfungsi untuk mencerminkan kebenaran yang sudah ada sebelumnya.

2. Pendekatan intensional (*intentional approach*)

Pendekatan intensional berarti bahwa makna sebenarnya adalah apa yang dilakukan pembicara atau penulis melalui bahasa.

3. Pendekatan konstruksionis (*constructionist approach*)

Pendekatan konstruksionis berarti bahwa makna yang dihasilkan merupakan interpretasi dari pembicara atau pendengar.

2.4 Keaslian Penelitian

Setelah melakukan peninjauan terhadap penelitian terdahulu peneliti menyimpulkan bahwa persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menganalisis tentang representasi dalam drama atau film. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek dan objek yang diteliti.

Penelitian pertama adalah jurnal dari Kartika Yusva, Sapta Sari dan Asnawati dengan judul penelitian Representasi obsesi dalam drama Korea (Studi pada film

“Door Lock”). Hasil penelitian menemukan bahwa dalam film “Door Lock” terdapat beberapa representasi obsesi yaitu berupa kekerasan, dan pencabulan fisik dalam mencintai seseorang yang terlalu berlebihan. Perbedaan dengan peneliti terletak pada teorinya dimana penelitian ini menggunakan teori analisis Semiotika Roland Barthes. Sedangkan peneliti menggunakan teori Representasi Stuart Hall. Persamaan dengan penelitian peneliti terletak pada objek penelitian yaitu drama atau film.

Penelitian kedua oleh Heidy Arviani, Natasya Candraditya Subardja dan Jessica Charisma Perdana dengan judul penelitian *Mental healing in Korean Drama*. (penyembuhan mental dalam drama Korea). Hasil penelitian menemukan bahwa para tokoh dalam drama tersebut mengalami beberapa gangguan psikologis seperti depresi, antisosial, autism, halusinasi, *maniac disorder*, dan PTSD. Dalam drama tersebut juga terdapat beberapa teknik penyembuhan gangguan psikologis yaitu teknik *butterfly hug*, *problem solving therapy*, *interpersonal therapy* dan mengatasi trauma masa lalu. Perbedaan dengan peneliti terletak pada teorinya dimana penelitian ini menggunakan teori Semiotika Charles Sanders Peirce. Sedangkan peneliti menggunakan teori Representasi Stuart Hall. Persamaan dengan penelitian peneliti terletak pada objek penelitian yaitu drama atau film.

Penelitian ketiga dari 김민옥 (Kim Min-Ok) dan 조관연 (Cho Kwan-Yeon) dengan judul penelitian 1960년대 초 문화 냉전과 영화 속 전통의 재현 (Representasi tradisi budaya dalam film *Seongchunhyang* dan *Chunhyangjeon* pada awal 1960an). Hasil penelitian menunjukkan bahwa arsitektur tradisional Korea pada bangunan *gwanghallu* yang direpresentasikan pada film *Seongchunhyang* merupakan

bangunan yang besar, kokoh dan fitur struktural bangunan yang sangat indah ditambah dengan elemen dekoratif sedangkan pada film *Chunhyangjeon, gwanghallu* lebih kecil namun pemandangan alam dan fitur arsitektur yang tertangkap kamera memberikan nilai keindahan Korea. Lalu bangunan *wolmae* pada film *Seongchunhyang* direpresentasikan sebagai sebuah rumah berdinding batu, di kamar terdapat lemari dengan dekorasi logam yang indah dan juga meja rias. Sedangkan pada film *Chunhyangjeon*, bangunan *wolmae* direpresentasikan lebih sederhana dengan bentuknya lebih kecil dan dekorasi yang lebih sedikit. Dalam kedua film tersebut, tradisi yang ditemui melalui *gwanghallu* dan *wolmae* lebih mewah daripada kenyataan. Karena pada saat itu, ekonomi Korea sangat buruk sehingga banyak orang yang tidak memiliki rumah. Mereka hanya tinggal di kamar sewaan dan hidup tanpa barang-barang rumah tangga. Perbedaan dengan peneliti terletak pada teorinya dimana penelitian ini menggunakan representasi sinematik. Sedangkan peneliti menggunakan teori Representasi Stuart Hall. Persamaan dengan penelitian peneliti terletak pada objek penelitian yaitu drama atau film.

Penelitian keempat adalah skripsi dari Laras Paramita Pratiwi dengan judul penelitian *Representasi kecantikan dalam drama Korea My ID is Gangnam beauty*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menginterpretasikan kecantikan perempuan yang terdapat dalam drama Korea *My ID is Gangnam Beauty*. Hasil penelitian ini menemukan bahwa dalam drama Korea *My ID is Gangnam beauty* menampilkan keberadaan standar kecantikan perempuan yang diklasifikasikan ke dalam kelompok yaitu golongan yang diterima & dihargai dan golongan yang dicela & ditolak. Standar kecantikan yang ada di Korea Selatan lahir karena adanya prinsip *Lookism*, *Physical self esteem*, dan patriarki. Dimana standar yang tercipta

menciptakan tekanan bagi kaum wanita. *Lookism* (diskriminasi atas penampilan seseorang) salah satunya ditampilkan dalam scene penolakan terhadap sukarelawan acara festival kampus karena dianggap penampilannya tidak menarik. *Physical self esteem* ditandai semakin cantik seorang perempuan ia akan semakin disenangi oleh banyak pihak sehingga timbul rasa percaya diri yang kuat, sebaliknya ketika perempuan mendapat perlakuan yang buruk karena penampilannya maka akan terjadi penurunan rasa percaya diri. Pada drama *My ID is Gangnam beauty* ideologi *Physical self esteem* ditandai bahwa cara terbaik untuk menjadi cantik adalah dengan merubah bentuk tubuhnya menjadi langsing. Ideologi patriarki yang muncul dalam drama tersebut adalah ketika laki-laki menunjukkan kekuasaannya dalam menentukan bahwa perempuan berpenampilan yang menarik akan lebih diterima kerja daripada yang tidak. Perbedaan dengan peneliti adalah terletak pada teorinya dimana penelitian ini menggunakan analisis Semiotik John Fiske (*The Codes of Television*). Sedangkan peneliti menggunakan teori Representasi Stuart Hall. Persamaan dengan penelitian peneliti terletak pada objek penelitian yaitu drama atau film.

Penelitian kelima adalah jurnal dari Muhammad Andi Fajar Sidiq dan Ira Dwi Mayangsari dengan penelitian yang berjudul Representasi peran CEO dalam film serial drama Korea "*Start Up*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan suatu perusahaan ditentukan berdasarkan keputusan yang diambil oleh CEO. Keputusan yang diambil didapat dari berbagai pertimbangan seperti mendengarkan karyawannya, peka terhadap fenomena yang ada pandai menari solusi dan dapat menyelesaikan masalah walaupun dengan resiko yang besar. Perbedaan dengan peneliti terletak pada teorinya dimana penelitian ini menggunakan teori analisis

Semiotika Roland Barthes. Sedangkan peneliti menggunakan teori Representasi Stuart Hall. Persamaan dengan penelitian peneliti terletak pada objek penelitian yaitu drama atau film.

