

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Drama adalah genre sastra yang merupakan cerminan dari unsur kehidupan yang terjadi, baik gerak, tingkah laku, ataupun sikap manusia (Moulton dalam Harymawan, 1986:1). Dalam definisi lain, drama merupakan manifestasi imajinasi yang diwujudkan ke dalam karya lakuan hidup, baik dari segi verbal ataupun gerak yang mengacu pada realitas kehidupan manusia (Morris dalam Targian, 2011:69). Dengan demikian drama sangat berperan penting dalam proses pembelajaran ataupun penanaman moral masyarakat, karena secara tidak langsung menyelipkan pesan-pesan kompleks yang dapat mendidik masyarakat dalam atau untuk menjalani kehidupan (Djaroni, 2016).

Drama dapat disajikan di panggung, radio, atau di televisi. Drama yang ditayangkan di televisi adalah drama yang disiarkan melalui stasiun tv. Di Indonesia drama yang ditayangkan melalui televisi, umumnya dikenal dengan sinetron atau ftv. Di Korea, drama yang ditayangkan melalui televisi, disebut dengan tv drama. Jika diperhatikan dari zaman ke zaman, penyajian drama melalui televisi, menunjukkan frekuensi yang lebih banyak dibandingkan dengan metode penyajian lainnya. Hal ini memiliki kemungkinan, pesan-pesan yang ingin disampaikan penulis atau sutradara mengenai suatu fenomena, peristiwa, pandangan, ajaran, pesan moral, dsb melalui karya drama, dapat lebih cepat mengena, karena televisi adalah media yang paling dekat dengan masyarakat. Pada akhirnya, drama menjadi alat komunikasi antara penulis dengan masyarakat. Dengan kata lain, menjadi alat yang digunakan oleh penulis untuk menyampaikan fenomena, peristiwa, pandangan, ajaran, pesan moral, dsb, agar masyarakat mendapat petunjuk untuk melakukan suatu hal yang disiratkan penulis dalam dramanya tersebut, dalam menjalani kehidupan.

Drama, apapun genrenya, pasti menyimpan berbagai pesan dari penulisnya, karena seperti telah dijelaskan sebelumnya, drama digunakan penulis drama untuk menyampaikan pesannya ke masyarakat. Drama Korea bergenre thrillers berjudul Squid Game, menyiratkan banyak pesan, salah satunya pesan moral, yang diharapkan oleh penulisnya dapat dijadikan petunjuk untuk tetap bermoral baik dalam keadaan sedarurat atau segenting apapun. Hwang Dong-hyeuk sang penulis sekaligus sutradara dari drama Squid Game ini, memunculkan moral baik di tiap episode squid game. Moral baik tersebut menjadi tanda yang akan dibaca oleh pemirsa sebagai pesan moral untuk diikuti.

Penelitian ini bermaksud menunjukkan tindakan-tindakan yang menurut teori dapat dikategorikan ke dalam “moral baik”. Kemudian, penelitian ini juga hendak menganalisa tindakan-tindakan tersebut sebagai sebuah representamen (tanda) menurut teori semiotika model Charles Sanders Peirce. Penelitian ini mengungkap bagaimana sebuah tindakan “moral baik” yang ditemukan dalam drama Squid Game, dapat dikategorikan sebagai representamen, object, dan Interpretan, sehingga dapat dinyatakan menjadi suatu tanda untuk media komunikasi yang digunakan penulis untuk menyampaikan pesannya kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka bisa dirumuskan suatu rumus permasalahan yang perlu dianalisis lebih lanjut, yakni.

1. Apa saja tindakan-tindakan dalam drama Squid Game yang menurut teori dapat dikategorikan sebagai moral baik?
2. Bagaimana representamen, object, dan interpretan (konsep trikotomi semiotika model Charles Sanders Peirce dari tindakan-tindakan moral baik yang tersebut di no.1?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui apa saja tindakan-tindakan dalam drama Squid Game yang menurut teori dapat dikategorikan sebagai moral baik.
2. Mengetahui representamen, object, dan interpretan(konsep trikotomi semiotika model Charles Sanders Peirce) dari tindakan-tindakan moral baik yang tersebut di no.1.

1.4 Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian harus memberikan manfaat baik itu secara teoritis maupun praktis.

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat teoritis maupun praktis.

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pemahaman akan teori analisis semiotika Charles Sanders Peirce mengenai konsep trikotomi yang ada dalam drama Squid Game serta dapat memberikan kontribusi teoritis mengenai bidang keilmuan semiotika.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta informasi mengenai adanya moral baik yang terkandung dalam drama terutama Squid Game kepada peneliti dan pembaca. Serta untuk menambah referensi kepada mahasiswa yang ingin melakukan penelitian dengan tema yang sama untuk kedepannya.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dan teknik deskriptif untuk penjelasan hasil penelitiannya. Dengan demikian, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikategorikan ke dalam metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena termasuk menemukan sesuatu, atau menemukan sebuah hipotesa, bukan menguji hipotesa seperti yang dilakukan para peneliti dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini mendeskripsikan tindakan-tindakan yang merupakan

moral baik, dan representamen, object, dan interpretan (konsep trikotomi semiotika model Charles Sanders Peirce) dari tindakan-tindakan moral baik tersebut, sehingga teknik pelaporan hasil adalah deskriptif.

1.6 Sumber Data dan Teknik Pengambilan Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Data Primer

Data Primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah drama Squid Game dengan total 9 episode, dan durasi per episode yaitu 32-63 menit.

2. Data Pendukung

Selain data primer, penulis juga menggunakan data-data pendukung untuk menguraikan teori-teori yang diadopsi penelitian ini. Adapun data-data pendukung diperoleh dari berbagai artikel, buku, jurnal, skripsi, tesis, disertasi, baik yang berasal dari cetak maupun daring. dan internet untuk menambahkan suatu informasi tentang objek yang sedang diteliti.

Sementara itu, untuk pengumpulan data dilakukan sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data Primer

Peneliti mengambil drama Squid Game karena mempunyai beberapa scene yang dimana dibalik kesadisannya drama tersebut mempunyai moral baik yang perlu kita analisis dan pahami. Dalam menganalisis dan memahaminya, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan teknik observasi. Peneliti akan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti dengan cara menonton dan mengamati secara teliti scene dalam drama "Squid Game". Kemudian meneliti dan menganalisa moral baik dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Langkah pertama untuk meneliti moral baik antara lain peneliti akan melakukan analisis pada drama "Squid Game" dengan mencari potongan gambar

atau scene pada adegan-adegan yang memuat unsur moral baik. Kedua, peneliti akan menganalisis gambar tersebut dengan menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce untuk memperoleh makna tanda yang lebih luas dalam penelitian yang dilakukan.

2. Pengumpulan Data Pendukung

Peneliti akan menggunakan teknik dokumentasi untuk data pendukung. Hal ini dilakukan dengan mengumpulkan data berupa buku, jurnal, thesis, serta website yang berhubungan dengan penelitian ini. Sebagai bagian dari penelitian, peneliti melihat beberapa adegan yang mengandung unsur moral yang baik dari serial drama "Squid Game".

1.7 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian memuat mengenai urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab yang berperan sebagai pedoman penulisan bagi penulis agar penulisan skripsi ini lebih terarah. Secara garis besar, penulisan skripsi ini dibagi menjadi empat bab yang akan dijabarkan sebagai berikut: Bab 1 terdiri dari Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Sumber Data dan Teknik Pengambilan Data dan Sistematika Penyajian; Bab 2 terdiri dari Tinjauan Pustaka, Landasan Teori, dan Keaslian Penelitian; Bab 3 terdiri dari Hasil Analisis, Pembahasan, dan Hasil Pembahasan; Bab 4 terdiri dari Kesimpulan dan Saran.