

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini budaya tradisional menjadi populer karena adanya kontribusi dari media massa. Mengakses informasi juga menjadi lebih mudah karena media elektronik yang sudah semakin canggih. Seiring perkembangan teknologi, selalu terjadi perubahan dalam masyarakat, salah satunya adalah globalisasi. Globalisasi adalah hubungan antara setiap manusia dengan negara-negara di seluruh dunia melalui perdagangan, budaya, dan lain-lain. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa globalisasi meliputi aspek-aspek kehidupan manusia. Globalisasi juga berdampak pada interaksi yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi, misalnya melalui film, musik, olahraga, dan siaran TV (Riauzie Poetri, 2004 dalam Ida Ri'aeni, 2019: 2).

Korea Selatan adalah negara yang telah beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan penyebaran budayanya. Berbicara tentang musik, Korea Selatan mampu mempertahankan karakteristik budayanya, yang saat ini sangat digemari masyarakat dunia melalui penyebaran budaya populer Korea *Hallyu*. *Hallyu* berhasil memperkenalkan budaya Korea melalui media massa yang digunakan untuk mengekspos unsur-unsur kebudayaan tradisional yang berasal dari Korea. Pengaruh *Hallyu* yang cepat menyebar hingga ke seluruh dunia telah mendapatkan sambutan baik dari publik, hingga menyebabkan munculnya demam Korea. Semuanya dikemas dengan cara yang menarik untuk menampilkan budaya tradisional Korea sehingga masyarakat tertarik untuk menyaksikan. Salah satunya adalah televisi yang memberikan beragam informasi

setiap harinya didukung dengan tampilan berupa *audio visual* yang menarik, hal inilah yang diyakini dapat mempermudah proses penyampaian pesan yang ingin dilakukan oleh media (Wina, 2011: 44). Acara-acara televisi telah mempengaruhi sikap, persepsi, pandangan khalayak dan juga membentuk karakteristik khalayak media massa dalam menerima pesan dari televisi. Acara televisi yang menggabungkan berbagai jenis hiburan, lagu dan drama dengan menggabungkan berbagai format lainnya, seperti *talkshow*, *quiz*, *games show*, *reality show*, dan *sitcom* (komedi situasi). Seiring perkembangan zaman, media televisi mulai menggabungkan beberapa acara salah satunya *survival show*.

Survival show adalah salah satu jenis acara TV yang menampilkan bagaimana kelompok grup berjuang agar mereka dapat terus berpartisipasi dalam program tersebut dengan menjalankan misi dan menunjukkan perkembangan diri mereka. *Survival show* adalah kombinasi dari game, pertunjukan musik dan *reality show*. Acara *survival show* membuat penonton sekaligus orang yang menginterpretasikan makna konsep yang mereka gunakan dengan menilainya dari sudut pandang mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan (Heryanto, 2008: 111) bahwa penonton diperbolehkan melihat setiap grup menggunakan pemahaman mereka dengan tujuan untuk tertarik dengan mereka. Dengan melibatkan partisipasi dan mengubah korelasi penonton dengan menggunakan tayangan agar bisa lebih intens.

Acara *survival* ini terkenal di awal tahun 2000 yang terinspirasi oleh acara televisi Barat. Korea adalah Salah satu negara yang memiliki berbagai jenis pertunjukan *survival show*. Program-program tersebut antara lain Mnet Korea Voice, Superstar K, K-pop Star, Korea's Got Talent dan lainnya. *survival shows*

Mnet Korea hadir dengan maraknya fenomena *Hallyu* yang tayang di Korea dan bisa disaksikan secara *online* setiap minggu dalam acara *Road to Kingdom*, yang menyuguhkan ajang konser musik yang terdapat beberapa grup kemudian mempertunjukkan penampilan mereka kepada penggemar. Hal tersebut menunjukkan bahwa audiens telah mendapat pengaruh dari *Hallyu*. Dengan adanya hal ini agensi Korea Selatan memanfaatkan fenomena ini untuk mempromosikan artis mereka. Tapi itu tidak bisa bertahan lama, Korea mendorong K-pop ke level musik yang berbeda dengan mulai mengembangkan strategi jangka panjang untuk menjangkau pasar luar negeri. Salah satu cara untuk mengembangkan *Hallyu* adalah membuat program yang dapat menarik perhatian publik dengan memicu emosi dan membangun rasa penasaran dengan idol dan trainee yang akan debut di siaran *survival show* tersebut.

Menjadi seorang idola harus memiliki bakat untuk menang dalam sebuah kompetisi atau dalam hal voting. Meskipun bakat tidak lebih baik dari peserta lain, akan tetap memenangkan kompetisi jika mendapatkan lebih banyak suara yang banyak dari penonton. Ini digunakan oleh beberapa agensi musik di Korea untuk menyediakan bakat dan visual melalui acara *survival shows*. Acara *Survival shows* yang akan peneliti analisis adalah grup Oneus dengan judul lagu *kaja* (가자) dalam sebuah acara yang diproduksi oleh TV kabel Mnet yang debut pada tahun 2019. Penampilan yang mereka tampilkan menerima peringkat kedua dalam nominasi 2nd penampilan tertinggi dari beberapa kelompok lainnya di *Road to Kingdom* tahun 2020 (karchives.com, 2020). Dalam program ini, setiap peserta diberikan misi dimana mereka harus mempersiapkan waktu yang telah ditentukan dengan menyiapkan konsep, lagu, tarian, aksi panggung, dan kostum.

Pada penampilan Oneus saat menampilkan lagu 가자 pada penampilannya di *survival show Road to Kingdom* tersebut mereka menggunakan konsep dalam penampilannya dengan memperkenalkan budaya tradisional Korea dengan tujuan menarik perhatian audiens. Dengan menggunakan konsep tersebut menimbulkan berkembangnya *Hallyu* dan berdampak terhadap aspek budaya di Korea. Dengan semakin banyaknya masyarakat asing yang mengetahui tentang budaya tradisional Korea. Dengan adanya *survival show* bisa dikatakan sebagai media promosi yang cukup berdampak, dikarenakan tampilan yang direpresentasikan menggunakan kapasitas audio visual dalam transmisi pesan yang memudahkan penonton lebih mudah untuk memaknai pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan. Pada penampilan Oneus tersebut terdapat unsur budaya tradisional yang digunakan dalam konsep yang mereka tampilkan dalam *survival show* dan perlu memahami unsur-unsur kebudayaan apa saja yang mereka tampilkan. Untuk mengetahui unsur-unsur kebudayaan tersebut peneliti menggunakan penelitian teori semiotika untuk menganalisis tanda kebudayaan apa saja yang terdapat pada adegan tersebut.

Semiotika dapat dijadikan sebagai konsep utama dalam menganalisis objek penelitian, karena mengandung makna sebagai bentuk interpretasi terhadap suatu pesan yang dimaksud. Semiotika pada awalnya berkembang di bidang bahasa kemudian juga berkembang dalam bidang seni dan desain komunikasi visual (Tinarbuko, 2008:16). Semiotika berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang artinya “tanda” (Sudjiman dan van Zoest, 1996: vii) *seme*, yang diartikan sebagai interpretasi suatu tanda (Cobley dan Jansz, 1999: 4). "Sign" berarti sesuatu yang mengacu pada sesuatu yang lain. Salah satu ahli semiotika yang paling terkenal

adalah model dari Charles Sanders Peirce. Pada latar belakang tersebut, dengan adanya unsur-unsur kebudayaan tradisional Korea yang digunakan sebagai konsep untuk penampilan Oneus di acara program televisi Mnet. Berdasarkan uraian diatas peneliti mengangkat judul **Representasi Kebudayaan Tradisional Korea dalam Survival Show Road to Kingdom (Oneus) Kaja: Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce.**

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di latar belakang, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana representasi kebudayaan tradisional Korea dalam program *survival show Road to Kingdom (Oneus)* 가자 dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce?
- 2) Bagaimana konsep makna kebudayaan tradisional Korea yang digunakan dalam program *survival show Road to Kingdom (Oneus)* 가자 dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, dan agar penelitian ini lebih terarah, sehingga ditentukan tujuan penelitian yaitu:

- 1) Untuk merepresentasikan unsur-unsur kebudayaan Korea apa saja yang terdapat dalam program *survival show Road to Kingdom (Oneus)* 가자 dianalisis dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

- 2) Untuk mengetahui makna kebudayaan Korea yang terdapat dalam dalam *survival show Road to Kingdom (Oneus)* 가자 dianalisis dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

1.4. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, penelitian ini harapannya dapat bermanfaat secara teoretis maupun praktis. Manfaat penelitian tersebut antara lain:

- 1) Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam kajian budaya terkait dengan kajian representasi unsur budaya terhadap pemaknaan penonton pada program televisi Korea yang terkait dengan fenomena *hallyu*. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan referensi bagi pembaca dan memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang hubungan antara daya tarik konsep survival show dengan konsep budaya tradisional Korea. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam kajian-kajian budaya terkait dengan kajian representasi kebudayaan pada penonton terhadap program televisi yang terkait dengan fenomena *hallyu*. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pembaca dan memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai hubungan antara daya tarik konsep *survival show* dengan konsep kebudayaan tradisional Korea.

2) Manfaat Praktis

Diharapkan dapat mengedukasi mahasiswa dan masyarakat, serta memberikan referensi khalayak bahwa dengan menggunakan kebudayaan pada media massa merupakan tindakan positif untuk melestarikan kebudayaan, yang mana bisa berdampak pada negara itu sendiri. Melalui penelitian ini, dapat memberikan wawasan dan pemahaman tentang budaya Korea.

1.5. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Peneliti menerapkan penelitian kualitatif deskriptif sebab berhubungan dengan pembahasan yang dilakukan penelitian yakni, terkait analisis semiotika Charles Sanders Peirce pada program *survival show* dalam acara *Road to Kingdom* (Oneus) 가자. Metode kualitatif digunakan untuk memastikan dan lebih meningkatkan asumsi yang saat ini digunakan. Tujuan dari pendekatan penelitian kualitatif adalah untuk memberikan penjelasan tentang realitas melalui pemanfaatan penjelasan ilustratif yang disajikan dalam bentuk kalimat (Pujileksono, 2015: 35). Disisi lain sesuai pernyataan Kriyantono, dalam kutipan (Syafnidawaty, 2006: 56), metode kualitatif digunakan untuk menjelaskan fenomena hingga pengumpulan data secara mendalam. Metode kualitatif menekankan pada kedalaman data yang didapatkan, semakin mendalam dan mendetail data yang diperoleh, semakin berkualitas penelitian kualitatif ini. Kajian ini menganalisis video klip dengan menjelaskan *Representament (Sign)*,

Object dan *Interpretant* yang mana analisis tersebut memiliki fungsi dalam penempatan objek tersebut divisualisasikan.

1.6. Sumber Data dan Teknik Pengambilan Data

Pada penelitian ini program *survival how* yang digunakan sebagai sumber data adalah acara *Road to Kingdom* (Oneus) 가자 yang diambil dari Youtube. *Survival show* ini dijadikan objek penelitian dengan prosedur melakukan pengamatan serta melakukan pencatatan secara sistematis. Pada penelitian ini juga menggunakan metode observasi dan dokumentasi dalam pengumpulan data. Berfokus pada representasi unsur-unsur kebudayaan tradisional yang ada pada potongan-potongan adegan *survival show* tersebut yang kemudian dilakukan pemaknaan dengan studi pustaka melalui buku-buku, internet, dan sumber lainnya.

Teknik pengambilan data dengan cara menonton *survival show* yang kemudian dipaparkan dengan bentuk potongan-potongan adegan yang dimana adegan tersebut terdapat unsur-unsur kebudayaan tradisional Korea. Data yang diberikan dalam penelitian ini adalah aspek-aspek kebudayaan tradisional Korea yang setelah itu, data dianalisis dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce, yaitu teori segitiga makna. Teori ini terdiri dari tiga komponen yaitu, *representament*, *object*, dan *interpretant*. Dengan bantuan penelitian ini, seharusnya dapat menguraikan makna kebudayaan tradisional Korea yang muncul dalam *survival show* pada acara *Road to Kingdom* (Oneus) 가자.

1.7. Sistematika Penyajian

Gambaran umum dari semua penelitian yang telah dilakukan dapat ditemukan dalam format sistematika penyajian ini. Penyajian terorganisir dari penelitian ini mencakup empat bab, tiap-tiap dapat diringkas yaitu:

Bab 1 Pendahuluan, yaitu bab pertama yang didalamnya mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sumber data dan teknik pengambilan data, serta sistematika penyajian.

Bab 2 Landasan Teori, yaitu bagian yang menyajikan tinjauan pustaka, landasan teori serta keaslian penelitian. Bab ini akan membahas implementasi penelitian mengenai representasi kebudayaan tradisional Korea dalam acara *survival show Road to Kingdom (Oneus)* 가자 berdasarkan teori Charles Sanders Peirce.

Bab 3 Analisis dan Pembahasan, yaitu bagian yang mencakup analisis serta pembahasan yang terpadu. Data hasil penelitian yang diperoleh akan dianalisis dari hasil menonton acara *survival show Road to Kingdom (Oneus)* 가자 dimana konsep tersebut mengandung unsur budaya tradisional Korea disertai dengan makna yang terkandung kemudian dianalisis dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

Bab 4 Kesimpulan dan Saran, yaitu bagian terakhir skripsi yang akan menarik kesimpulan dari keseluruhan penelitian serta saran terkait pelaksanaan dari hasil penelitian.