

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti buddhaya, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi/akal), yang terkait dengan kemampuan berpikir manusia. Menurut Koentjaraningrat (1989), kebudayaan adalah representasi ideal yang bersifat abstrak dan tidak dapat diraba, yang ada dalam pikiran manusia, seperti gagasan, ide, norma, keyakinan, dan lain sebagainya. Sementara itu, menurut Lebra (1976), kebudayaan diartikan sebagai kumpulan simbol-simbol abstrak, umum, atau bersifat ideologis dan perilaku yang merupakan serangkaian gerakan organisme yang diberdayakan. Kebudayaan bersifat khusus dan dapat diamati (Devianty, 2017).

Clyde Kluckhohn dan W.H. Kelly (1953) merumuskan, bahwa kebudayaan adalah pola untuk hidup yang tercipta dalam sejarah yang eksplisit, implisit, rasional, irasional dan nonrasional, yang terdapat pada setiap waktu sebagai pedoman yang potensial bagi tingkah laku manusia. Menurut Gillin, kebudayaan terdiri dari kebiasaan-kebiasaan yang terstruktur dan berhubungan secara fungsional dengan orang-orang tertentu yang membentuk kelompok atau kelas sosial tertentu. Koentjaraningrat di sisi lain, menggambarkan kebudayaan sebagai keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan karya manusia dalam kerangka kehidupan sosial, yang melalui pembelajaran diubah oleh manusia untuk dimiliki (Wahyuni, 2001).

Menurut Rafael (2007) selain definisi kebudayaan berdasarkan etimologi banyak sekali terdapat definisi lain. Hal ini dikarenakan kebudayaan bersifat heterogen. Setiap suku bangsa di dunia memiliki kebudayaan dengan ciri khasnya

masing-masing, sehingga pengertiannya bisa berlainan. Kata “kebudayaan” itu bersifat *universal*. Namun mengandung isi yang sangat bervariasi. Dengan mempertimbangkan definisi ini, kita dapat mengatakan bahwa budaya adalah produk yang dibuat oleh manusia dan bahwa budaya tersebut juga membentuk kehidupan kesibukan aktivitas manusia. Dalam situasi tertentu, penduduk digambarkan sebagai satwa simbol karena mereka adalah makhluk budaya yang hidup melalui produk budaya. Selain itu, proses enkulturasi interaksi manusia di mana seseorang belajar dan menerima budayanya bukan genetik yang membawa budaya. Rendell (2010), mengatakan bahwa edukasi langsung dan korelasi adalah dua cara orang secara tidak sadar memperoleh budaya mereka.

2.1.2 Representasi

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan mengenai teori yang digunakan dalam penelitian ini. Representasi dalam penelitian ini merupakan wujud kondisi sosial budaya masyarakat Korea yang tercermin dalam sebuah karya drama Korea. Representasi menyampaikan sesuatu yang berarti kepada orang lain melalui bahasa, menurut Stuart Hall dalam Surahman (2017). Menurut Sibarani (2015), bahasa berfungsi sebagai praktik budaya dan merupakan sumber budaya. Meskipun proses penciptaan sastra bersifat imajinatif, sastra juga mencerminkan masyarakat suatu wilayah. Makna dari kebudayaan sendiri selalu diperantarai oleh bahasa untuk dibagikan kepada setiap anggota kebudayaan. Dari sini, Hall mengemukakan pentingnya representasi sebagai sarana komunikasi dan interaksi sosial, bahkan ia menegaskan representasi sebagai kebutuhan dasar komunikasi yang tanpanya manusia tidak dapat berinteraksi.

2.1.3 Teori Budaya Koentjaraningrat

Koentjaraningrat (2013: 164) menyatakan dalam buku “Pengantar Ilmu Antropologi” bahwa para ahli antropologi yang biasa merespon suatu kebudayaan (misalnya kebudayaan Minangkabau, kebudayaan Bali, atau kebudayaan Korea) sebagai suatu kesatuan yang terpadu, ketika ingin menganalisis membagi kesatuan tersebut menjadi unsur-unsur besar yang disebut "unsur kebudayaan *universal*" atau "unsur kebudayaan *universal*", istilah *universal* menunjukkan bahwa unsur-unsur tersebut ada.

Dalam konteks ini, teori unsur budaya *universal* dapat digunakan untuk mengidentifikasi unsur budaya yang terkandung dalam drama Korea *Splash Splash Love*, khususnya budaya Korea zaman Joseon. Menurut buku Pengantar Antropologi (Koentjaraningrat, 2013:165), terdapat tujuh unsur budaya yang terdapat di semua negara di dunia. Ketujuh unsur tersebut meliputi bahasa, sistem pengetahuan, sistem organisasi masyarakat, peralatan dan teknologi, mata pencaharian, agama dan kesenian.

2.2 Unsur -Unsur Kebudayaan

Unsur - unsur kebudayaan ini *universal* dan dapat ditemukan di mana pun di dunia, tidak peduli apakah itu adalah masyarakat primitif (yang belum berkembang), terpencil (yang terisolasi), sederhana (penduduk yang kurang bertumbuh), prapertanian (masyarakat yang lebih pertanian), berkembang (masyarakat yang sedang berkembang), industri (penduduk industri), atau bertumbuh (penduduk yang sangat rumit). Unsur-unsur tersebut juga menunjukkan berbagai macam kegiatan manusia untuk mengisi, mengerjakan, atau menciptakan kebudayaan. Tugas ini diberikan kepada manusia sebagai utusan atau khalifah (pemimpin) untuk mengelola dunia dan seisinya, memayu hayuning bawana

adalah filosofi atau nilai luhur tentang kehidupan dari kebudayaan Jawa. Memayu hayuning bawana jika diartikan dalam bahasa Indonesia menjadi memperindah keindahan dunia. Orang Jawa memandang konsep ini tidak hanya sebagai falsafah hidup namun juga sebagai pekerti yang harus dimiliki setiap orang bukan hanya menjaga, melestarikan, dan membuatnya indah.

2.3 Budaya Korea Zaman Joseon

Studi sejarah Asia Timur termasuk sejarah Korea. Sejarah bangsa dan negara yang diapit oleh dua negara besar Cina dan Jepang sangat panjang. Bangsa Korea telah bertahan selama berbagai periode sejarah, termasuk zaman paleolitikum, neolitikum, batu akhir, besi, dan modern. Berdasarkan bukti arkeologi, penduduk Korea pertama kali tinggal di Semenanjung Korea dan Manchuria. Salah satu negara terbesar di dunia adalah Korea, yang didirikan oleh orang-orang yang tinggal di Semenanjung Korea dari daerah Barat Laut daratan Cina. Mereka para penduduk kemudian bergerak dari satu tempat ke tempat lain. Korea termasuk dalam kelompok ras berkulit kuning yang berasal dari suku Altaic atau Proto-Altaic. Bahasa mereka juga terkait dengan rumpun bahasa Altaic atau Altai. Beberapa ahli juga percaya bahwa bangsa Korea masih memiliki hubungan dengan bangsa Mongol dan Jepang. Beberapa budaya Korea yang paling khas dari negara Korea menurut teori dari Koentjaraningrat dalam (Sumarto, 2019:148) diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Bahasa

Salah satu kontribusi Raja Sejong yang masih digunakan hingga saat ini adalah *Hangeul*. Selain itu, ia juga berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, sastra, dan kedokteran, yang semuanya berdampak besar pada Korea

dan masyarakatnya. Gagasannya ini membuat literatur masyarakat menjadi sangat reformatif yang mengubah karakter huruf Cina dan aksara Cina. Raja Sejong juga telah membuat banyak ide tentang musik dengan menggunakan istilah asimetris yang menggabungkan musik tradisional dan musik istana (Park, 2018b). Sebagian besar catatan sejarah Asia Timur menyebutkan bahwa Cina merupakan kekuatan yang mendominasi dan memiliki pengaruh besar terhadap budaya Jepang dan Korea. Budaya Cina masuk ke Korea dengan begitu cepat dan telah berlangsung sejak masa Tiga Kerajaan, yaitu Goguryeo, Baekje, dan Silla. Hal ini terus berlanjut hingga masa Silla Baru, Balhae, Goryo, dan awal Joseon.

Penggunaan huruf adalah salah satu pengaruh Cina yang paling kuat di Korea. Orang Korea selalu menggunakan huruf Cina untuk menulis berbagai jenis tulisan. Ini karena aksara Cina (hanja) sulit diucapkan dalam bahasa Korea, jadi orang mulai menggunakan idu, yang mengambil bunyi dan arti dari aksara Cina untuk menulis dalam bahasa Korea. Karena tidak memiliki sistem penulisan mereka sendiri, orang Korea menyampaikan bunyi bahasa mereka ke dalam bentuk tulisan Tionghoa. Oleh karena itu, idu dapat dikatakan sebagai sistem penulisan Korea kuno yang mewakili bahasa Korea dengan menggunakan hanja menurut penelitian Baek (2017), Mulyaman, Virgianita, dan Candra (2021), dan Yoo, Kim, dan Ahn (2012).

Idu yang muncul sejak Goguryeo membuat tidak semua lapisan masyarakat dapat menggunakan aksara Cina (hanja), sehingga kesulitan komunikasi pun muncul. Membantu masyarakat untuk hidup dengan nyaman dengan memperoleh pengetahuan dan informasi baru melalui tulisan adalah tujuan utama diciptakannya *hunminjeongeum*. Kemudian, *hunminjeongeum* lebih dikenal dengan sebutan

aksara *Hangeul*, yang juga dapat dibaca dalam Kim (2021). Penciptaan *Hangeul* didorong oleh kesadaran akan kesatuan Korea selama pemerintahan Raja Sejong. Penelitian telah menunjukkan bahwa para cendekiawan Jiphyonjon bertanggung jawab atas penciptaan *Hangeul*. Raja Sejong berusaha keras untuk membuat huruf lebih mudah dibaca, dipelajari, dan ditulis oleh semua orang (Pae, 2020).

Hangeul adalah alfabet fonemis yang terdiri dari beberapa suku kata. Setiap blok terdiri dari 24 huruf *Hangeul* (Jamo), yang masing-masing terdiri dari 14 konsonan dan 10 vokal; blok ini sedikit mirip dengan tulisan Cina. Pada perkembangan berikutnya, simbol alfabet yang berjumlah 28 dikurangi menjadi 24 huruf (Jamo) karena empat huruf (Jamo) dianggap sudah usang dan tidak perlu digunakan lagi. Pada awalnya, *Hangeul* sering disebut sebagai *hunminjeongeum*, yang berarti "suara yang tepat untuk diajarkan kepada masyarakat", tetapi namanya kemudian berubah menjadi *Hangeul*. Chu Si-gyeong membuat nama *Hangeul* baru dari tahun 1910 hingga 1930. Dia meneliti sistem penulisan Korea yang sudah ada sejak abad ke-15 (zaman Sejong). *Hangeul* berasal dari dua kata: "Han" yang berarti bahasa Korea, besar, satu, dan jalan raya, dan "Geul" yang berarti tulisan atau huruf. Jadi, ketika kedua kata digabungkan, itu berarti "huruf Korea". *Hangeul* sendiri disebut sebagai *Joseongeul* di Korea Utara (Lim, Lee, & Sin, 2018).

b) Pakaian

Pakaian adalah salah satu cara manusia berkomunikasi; setiap orang dapat menyampaikan perasaannya melalui pakaiannya untuk mengetahui asal-usul, kebiasaan, pekerjaan, bahkan hobi mereka. Pakaian telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari manusia sejak manusia menggunakannya setidaknya 170 ribu tahun lalu (Toups et al., 2010). Status sosial seseorang dapat ditunjukkan

oleh pakaiannya. Ini dapat mencakup informasi seperti tempat tinggalnya, penghasilan, tempat biasanya bersosialisasi, tempat sekolah, rekreasi, dan bahkan makanan apa yang ia sukai (Kraus et al., 2014) atau pekerjaan yang ia jalani (Petrilli et al., 2015).

Dari sudut antropologi menurut Koentjaraningrat fungsi pakaian dapat digolongkan sebagai berikut:

- Pakaian yang digunakan untuk menahan pengaruh alam (melindunginya dari panas, dingin, hujan)
- Pakaian yang menunjukkan status sosial
- Pakaian sebagai lambing yang dianggap suci
- Pakaian sebagai perhiasan badan (Sutardi, 2007:38).

Pakaian tradisional yang disebut *Hanbok* berasal dari Korea dan merupakan salah satu dari banyak kebudayaan tradisional Korea yang menjadi terkenal seiring dengan munculnya gelombang Korea (*Hallyu*). Banyak drama Korea menggunakan *Hanbok*, dan banyak orang menggunakannya di acara tertentu. *Hanbok* juga memiliki warna cerah. Ada lima warna *Hanbok* sebagai identitas pengguna, dan setiap warna memiliki arti dan simbol yang hanya digunakan oleh individu tertentu, seperti keluarga kerajaan di masa lalu. Menurut Cho Woo Hyun (1995:6), selain pakaian utama, aksesoris *Hanbok* tentu saja memiliki tujuan tersendiri yang membuatnya lebih menarik.

Pakaian sehari-hari Korea saat ini telah berubah fungsi dan berkembang sesuai perkembangan zaman sejak kerajaan masih ada. Namun, *Hanbok* yang dipakai orang Korea saat ini dapat dibagi menjadi tiga kategori: pakaian sehari-hari, pakaian ritual, dan pakaian yang digunakan untuk acara khusus (Cho Woo Hyun,

1997:116). Pakaian tradisional Korea, yang digunakan dalam beberapa upacara tradisional, menunjukkan makna warna dan simbol. Pernikahan, pemakaman, dan ritual pendewasaan (*Gwanrye* 관례) adalah beberapa dari upacara tradisional tersebut. Setiap warna dan simbol yang ditemukan pada pakaian ritual pasti memiliki arti yang sesuai (국사편위원회, Komunitas Arsip Sejarah Nasional, 2006:10).

Pakaian Korea telah berkembang sejak zaman Tiga Kerajaan, dan masyarakat Korea telah memiliki gaya pakaian tertentu, yaitu *Hanbok*. Adaptasi pakaian pria 648 M dan pakaian wanita 644 M dari Dinasti Tang Cina menunjukkan pengaruh Cina pada pakaian tradisional (Sunny Yang, 1997). Pakaian Dinasti Joseon menjadi lebih sederhana seiring waktu, membentuk *Hanbok* saat ini. Dalam *jeogori* yang memanjang dan memendek, bahan pakaian bervariasi sesuai dengan mode, status sosial, pangkat, kelas, gender, dan usia, serta warna, panjang, dan gaya. Warna cerah dan hiasan istana hanya dimiliki oleh keluarga kerajaan, sementara orang biasa menggunakan warna suram dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya *Hanbok* terdiri dari dua bagian: *jeogori* (저고리) untuk bagian atas dan rok (치마 “*chima*”) atau celana (바지 “*baji*”) untuk bagian bawah. Kategori berbentuk jaket memiliki *goreum* (고름) disebelah kanan yang berfungsi sebagai pengikat. Sejak abad ke-15, *goreum* yang terdiri dari dua pita, *jeogori* dan *durumagi*, telah digunakan. Diduga, itu dipengaruhi oleh gaya pakaian bangsa Mongol. *Jeogori* adalah pakaian yang diikat di bagian kanan pemakai. Sebelah kiri pemakai diikat dengan pita di dalam pakaian, di bawah lengan kiri, dan *goreum*, pita yang lebih besar dan panjang, diikat di bagian kiri. Menurut Sunny Yang (1997),

peran *goreum* dapat berfungsi sebagai pita hiasan wanita dan juga berfungsi sebagai pengikat *jeogori* tertutup. Pita ini dapat dihiasi dengan motif bordiran keburuntungan dan berwarna cetakan warna emak atau perak.

c) Sosial Budaya Era Joseon

Setiap orang memiliki berbagai perbedaan fisik dan sosial. Perbedaan secara horizontal, seperti perbedaan jenis kelamin, suku, agama, ras, profesi, dan sebagainya, menyebabkan diferensi sosial. Perbedaan secara vertikal dikenal sebagai stratifikasi sosial. Stratifikasi sosial, atau perbedaan vertikal, mengacu pada perbedaan antara kelas sosial yang lebih tinggi dan kelas sosial yang lebih rendah di masyarakat (Vivih Hartati, 2017:121).

Pembagian lapisan masyarakat ini juga terjadi di Korea Selatan, terutama selama Dinasti Joseon, kerajaan yang menganut konfusianisme. Konfusianisme membagi masyarakat ke dalam stratifikasi sosial yang berbeda. Dalam masyarakat Joseon, biasanya ada empat kelas sosial yang berbeda. Dalam struktur sosial, kelas atas terdiri dari pejabat *Yangban* atau akademisi, kelas kedua terdiri dari *Chungin* yang merupakan bawahan *Yangban*, kelas ketiga terdiri dari *Sangmin* yang merupakan kelompok rakyat jelata yang terdiri dari petani dan pedagang, dan kelas terendah adalah *Cheonmin* yang sebagian besar adalah budak. Menurut Lee Kwang Kyu (2003), struktur sosial Dinasti Joseon memiliki sifat birokratis meskipun pemerintahan aristokrat menjadi ciri khasnya.

Hampir bersamaan dengan agama Buddha, konfusianisme masuk ke Korea pada akhir abad ke-4. Namun, Dinasti Silla dan Goryeo tidak bergantung pada kekuatan intelektual dan moral mereka. Dengan munculnya kerajaan Joseon (1392-2910), konfusianisme menjadi alat yang kuat untuk menyatukan kembali negara

dalam masyarakat dan menciptakan disiplin intelektual baru. Teori masyarakat neo-konfusianisme memberikan dasar ideologis untuk transformasi besar yang dilakukan oleh kerajaan baru. Selama berabad-abad, prinsip dan etika Konfusian mendominasi struktur dan perilaku sosial (Chung Byoung Kyu, 1988:31).

Untuk menjamin supremasi kelas yang berkuasa, tradisi konfusianisme membagi masyarakat menjadi beberapa kelas. Struktur kelas sosial dirancang untuk meningkatkan status semua kelompok ini dan meningkatkan basis ekonomi, yang pada gilirannya meningkatkan pendapatan negara. Status kelas sosialnya dan anggota kelas tertentu yang tinggal di wilayah tertentu menentukan pekerjaan dan posisinya di masyarakat. Kemampuan untuk maju dan keistimewaan masyarakat berbeda untuk kelas sosial yang berbeda (Lee Hyunhee dkk, 2005:387).

d) Peninggalan Bersejarah Joseon

Dinasti Joseon adalah Dinasti yang telah meninggalkan sejarah dengan pemerintahan yang sangat baik. Dinasti ini juga merupakan Dinasti tumbuhnya teknologi seperti pencetakan logam dan alat pengukur hujan seperti *Gyemija* dan *Gabinja*. Ada *Hyangyak Jipseongbang*, sebuah kompilasi resep asli Korea, dan *Uibang Yuchi*, sebuah koleksi resep medis rahasia. Dalam hal seni, *Chinaware*, yang terbuat dari porselen putih dihiasi dengan hiasan biru, mencapai puncak pada abad ke-16. Ada alat pembuat astronomi berguna untuk mengatur sistem kalender di Kerajaan Joseon yang bernama *Chiljeongsan*. Sastra dan tari topeng menjadi lebih populer, terutama pansori, cerita yang diiringi musik. Lagu pansori terkenal termasuk *Chunhyangga*, *Simcheongga*, *Heungboga*, *Jeokbyeokga*, dan *Sugungga*. Sangat penting untuk diingat bahwa Dinasti Joseon berdiri sebelum pemisahan Korea Utara dan Korea Selatan. Pada saat itu, bagian dari Korea yang bersatu

dikenal sebagai Semenanjung Korea. Akhirnya, Semenanjung Korea berpisah, dan sekarang menjadi Korea Utara dan Korea Selatan dengan pemimpin masing-masing (Mirqotul Aliyah, 2019).

e) Hidangan Makanan Korea Era Joseon

Seperti yang dikatakan oleh antropolog budaya Lévi-Strauss, makanan mewakili struktur masyarakat dan merupakan wajah atau mewakili wilayah karena budaya berfokus pada keunikan dan identitas yang membedakannya dari kelompok etnis lain. Kegiatan sehari-hari masyarakat yang tumbuh bersama di daerah tersebut dan melanjutkan tradisinya akan membentuk karakteristik budaya yang berbeda yang terus ada hingga saat ini. Bahan makanan, resep, peralatan makan, dan cara makan adalah beberapa komponen yang membentuk budaya makanan (Lee, 2013).

K-Pop dan berbagai jenis makanan Korea adalah dua hal yang menarik perhatian masyarakat di seluruh dunia. Namun, ada banyak makanan Korea yang masuk ke Indonesia. Hidangan Korea telah ada sejak Dinasti Joseon. Oleh karena itu, harus mempertimbangkan makanan kerajaan jika ingin mengetahui apakah makanan khas Korea sesuai dengan standar.

Makanan Korea berada di puncak kebudayaan Korea selama Dinasti Joseon. Perjamuan kerajaan merupakan inti dari kebudayaan tradisional Korea. Tukang masak terbaik menyiapkan makanan untuk Raja. Semua bahan selalu menggunakan kualitas yang telah diuji dari berbagai wilayah negara. Melihat kembali ke sejarah, budaya makanan Korea Selatan telah berkembang selama bertahun-tahun sejak kerajaan. Keterlibatan masyarakat terhadap makanan tradisionalnya sudah lama ada, dan penelitian tentang bahan-bahan makanan Korea Selatan juga sudah lama.

Menurut profesor Jung Hye Kyung dari Universitas Hoseo, budaya makanan Korea Selatan berkembang selama Dinasti Joseon, ketika ditetapkan empat kategori makanan: makanan kerajaan, makanan banga atau daerah, makanan rakyat, dan makanan Cina (Food Bank, 2007).

Buku aturan pelantikan raja baru, *Wonhaeng Eulmyo Jeongni Uigwe* ditulis pada tahun 1795, mencakup semua makanan yang disajikan kepada Raja. Semua makanan yang dihidangkan setiap hari untuk raja Dinasti Joseon dicatat dalam buku tersebut. *Surasang* meja makan kerajaan, menyediakan dua belas jenis makanan, termasuk nasi dan sup. Makanan lain termasuk kimchi, *ganjang* (kecap), dan *doenjang* (miso), dan *jeotgal* (seafood fermentasi) dan hot pot. *Miyeok-guk* yang berarti sup rumput laut, dan *gomtang* yang berarti sup tulang sapi, adalah dua jenis sup yang biasa dihidangkan. Nasi putih dan ketan disediakan.

Semua makanan ini disebut dalam buku sejarah Korea sebagai Joseon *Wangjo Gungjung Yori* dari tahun 1392 hingga 1910. Hidangan ini menjadi cikal bakal gaya memasak modern. Catatan tersebut menunjukkan bahwa *bangjja*, atau tempat makan yang terbuat dari perunggu, menyajikan dua belas hidangan dengan nasi dan sup.

Surasang yang lebih besar dibagi menjadi meja bundar yang besar atau *daewoo ban*. *Cahksangban* atau meja persegi, dan *yeotban* adalah meja bundar berukuran kecil. *Daewoo ban*, *Sowon ban*, *Chaksangban*, dan *Jeongol Ateul* adalah penataan makanan dari masing-masing meja (Yuliarti Swan, 2019).

f) Sistem Pendidikan Era Joseon

Di Dinasti Joseon Korea, pendidikan sebagian besar ditujukan untuk menyiapkan siswa untuk menjadi pegawai negeri. Lulus ujian negara, yang disebut

gwageo adalah tujuan akhir sebagian besar siswa. Negara ini memiliki banyak lembaga pendidikan; mereka dapat dibagi menjadi publik dan swasta. *Seonggyungwan* di Seoul adalah lembaga publik tertinggi. Di bawahnya terdapat *Sahak* (사부학당), empat sekolah yang menawarkan pelatihan teknis, dan *hyanggyo*, sekolah yang didukung oleh masing-masing Delapan Provinsi. *Hyanggyo* segera diabaikan, dan pendidikan didominasi oleh dua jenis sekolah swasta: *seowon* (sekolah persiapan untuk bangsawan) dan *seodang* (sekolah desa swasta yang mengajar dasar).

2.4 Hallyu

Menurut Sun Jung (2011) sejak akhir 1990-an, budaya populer Korea Selatan telah tersebar ke seluruh dunia. Secara umum, popularitas globalnya dapat dikaitkan dengan dua fenomena budaya utama: *Hallyu* (한류, 韓流) yang lebih dikenal di Asia, dan *Fandom Kultus* Film bergenre Korea yang lebih dikenal di Barat. "*Hallyu*" adalah terjemahan literal dari "Gelombang Korea (*Korean Wave*)", dan istilah ini mengacu pada popularitas yang meningkat di seluruh Korea Selatan. Bioskop, drama televisi, musik populer, dan fashion adalah contoh dari produk budaya Korea di Asia.

Istilah "*Korean Wave*" atau "*Hallyu*" mengacu pada fenomena penyebaran budaya Korea ke seluruh dunia, termasuk Indonesia (Shim, D, 2006). Menurut Sella (dalam Susanti, 2013), ini menjadi populer karena budaya Korea menawarkan hiburan terbaru seperti *film*, serial televisi, musik pop, hiburan, permainan, dan lain-lain. Istilah *Hallyu* digunakan oleh media Tiongkok untuk menggambarkan budaya populer Korea seperti film, drama, musik, dan pakaian yang telah berkembang di berbagai negara di seluruh dunia, menurut Septyarti

(dalam Susanti, 2013:14). Sejak saat itu, istilah "*Hallyu*" sering digunakan untuk menggambarkan bagaimana budaya Korea Selatan menjadi populer di luar negeri. Hal ini juga dikenal sebagai "*Korean Wave*", yang merupakan arus budaya Korea Selatan yang terdiri dari sebagian besar materi budaya Korea Selatan, seperti film, drama Korea Selatan, K-Pop, dan mode Korea Selatan, antara lain.

Hallyu adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan fenomena budaya populer Korea yang mulai populer di China daratan dan Asia Tenggara pada akhir 1990-an. Di Cina, Taiwan, Hong Kong, dan Vietnam, antara lain, *Hallyu* sangat disukai oleh anak muda yang terpesona oleh musik Korea (K-Pop), drama (K-drama), film, fashion, makanan, kecantikan dan sebagainya. Migrasi orang, informasi, dan arus uang transnasional yang berlapis-lapis di Asia Timur secara langsung terkait dengan fenomena budaya ini (Ing et al. 2018).

Kesuksesan fenomena kebudayaan Korea Selatan yang menarik perhatian internasional disebut *Hallyu*. Ketika berita tentang K-Drama dan K-Pop mendominasi surat kabar dan majalah Cina pada tahun 1998, seorang reporter menyebutnya *Hallyu*. Dalam laporan mereka tentang kesuksesan grup idola K-Pop dalam konsernya di Beijing pada bulan November 1999, *Beijing Youth Daily* adalah media Cina pertama yang menggunakan istilah *Hallyu*. Sejak saat itu, istilah *Hallyu* sering digunakan untuk menggambarkan kebudayaan Korea Selatan yang sedang populer di negara lain. Selain itu, *Hallyu* disebut dengan istilah "*Korean Wave*", yang merupakan istilah yang mengacu pada gelombang kebudayaan Korea Selatan yang menggabungkan berbagai topik kebudayaan. Film Korea, drama Korea, musik Korea, gaya busana, dan lain-lain (Lee, 2000).

Dengan budaya populer *Hallyu*, juga dikenal sebagai gelombang Korea, Korea semakin dikenal di seluruh dunia. Gusri et al. (2020:89) mengutip pemikiran Setiadi tentang budaya populer yang dianggap lebih disukai oleh banyak orang daripada budaya tradisional. Menurut Yoon & Jin (2017:5), *Hallyu* atau *Korean Wave* mulai mendapatkan perhatian masyarakat di seluruh dunia sejak dua puluh tahun yang lalu. Keterlibatan global terhadap *Hallyu* membuatnya menjadi salah satu budaya populer di seluruh dunia, termasuk Indonesia.

Saat ini bahkan di Indonesia, setiap orang pasti mengenal Korea Selatan dan banyak orang yang tertarik dengan negara itu. Mereka menjadi terkenal melalui drama dan idola K-Pop. *Hallyu* mulai berkembang di Indonesia pada tahun 2002. Industri perfilman, musik, dan budaya tradisional terus mendorong penggemar *Hallyu*. Selain itu, kegemaran ini dipromosikan melalui pameran dan pertunjukan budaya. Saat Piala Dunia 2002 berlangsung di Korea Selatan dan Jepang, inilah awalnya. Hal ini kemudian digunakan oleh beberapa stasiun televisi Indonesia untuk memperkenalkan drama dan film Korea Selatan kepada orang Indonesia (Lukmanda dalam Mahayana, dkk, 2013. Hlm : 107). Pengaruh yang dibawa oleh *Hallyu* tidak hanya berisi konten mengenai film-film maupun drama. Musik Korea yang kemudian dikenal dengan istilah K-Pop turut meramaikan gelombang *Hallyu* di Indonesia.

Menurut Lee dalam Jang et al., *Hallyu* adalah contoh peningkatan popularitas dan penyebaran budaya pop Korea Selatan di pasar global, yang saat ini dipimpin oleh K-Pop dan K-Drama (Bae et al., 2017:1). Sebagian orang berpendapat bahwa karena K-Pop merupakan hasil dari strukturalisme yang berkembang secara global, disukai oleh banyak orang, dan memiliki massa pendukung yang besar, ia dapat

dimasukkan ke dalam kategori budaya populer. Selain itu, industri K-Pop tidak hanya berfokus pada produksi artis, tetapi juga berfokus pada menghasilkan uang, sehingga K-Pop termasuk dalam produk komersial. Istilah *Hallyu* mengacu pada globalisasi budaya Korea atau budaya populer (*Korean Pop Culture*) di seluruh dunia (Asih, 2012: 1). Film, drama, musik pop, dan *fashion* adalah beberapa produk *Hallyu* yang terkenal. *Hallyu* tidak lepas dari penggemarnya yang tersebar di seluruh dunia. Kegemaran untuk menonton drama Korea atau video musik Korea (K-Pop) terus meningkat tidak hanya melalui televisi tetapi juga melalui berbagai aplikasi di laptop dan ponsel, yang memungkinkan masyarakat menonton hiburan Korea setiap hari. Ini berdampak pada gaya hidup masyarakat.

Menurut Farley (1990) dan Sztompka (2004:5), perubahan sosial adalah pola perilaku, hubungan sosial, struktur sosial, dan lembaga yang terjadi selama periode waktu tertentu. Hal ini terkait dengan perubahan yang terjadi di masyarakat dan tindakan yang dilakukan oleh orang-orang, terutama generasi muda.

2.5 Drama Korea

Dengan aktor dan aktris yang tampan, latar belakang yang indah, nilai-nilai budaya dan moral, dan banyak lagi, industri hiburan Korea atau K-Wave, khususnya *Hallyu*, telah berkembang menjadi industri besar. Dalam beberapa tahun terakhir, drama Korea dan musik K-Pop menjadi semakin populer. Akibatnya, serial televisi K-drama menjadi hiburan favorit di Asia. Menurut Lee dan Yu (2018), ini telah menjadi berpengaruh di seluruh dunia karena popularitas musik K-Pop. Pengaruh K-drama telah menjadi sangat berbeda sehingga pengaturan dan latar belakangnya menjadi daya tarik sehingga orang ingin mengunjungi lokasi syuting K-drama di Korea Selatan (Ordoyo et al., 2021).

Selain itu, ditemukan bahwa drama Korea memiliki dampak pada penonton Indonesia. Para ahli peneliti juga menduga bahwa dampak ini mungkin disebabkan oleh kesamaan yang ada di kedua budaya di Asia (Ariffin et al., 2018). Menurut Nguyen (2017), isu-isu tradisional yang biasa diangkat dalam drama, seperti nilai keluarga, penghormatan kepada orang tua, memperjuangkan cinta sejati, dan kewajiban berbakti, adalah apa yang membuat drama Korea menarik selain plot, alur cerita, nilai produksi, lokasi yang indah, pemeran yang cantik, dan adegan yang sensasional.

Drama Korea biasanya terdiri dari 6–20 episode, tetapi beberapa, terutama *sageuk* (drama sejarah) memiliki hingga 100 episode. Drama Korea memiliki daya tarik yang berbeda bagi remaja karena memiliki alur yang menarik dan berbeda dari film Indonesia. Selain itu, aktor yang berperan dalam drama Korea memiliki daya tarik tersendiri. Mereka memiliki wajah yang menarik dan tubuh yang proporsional, membuat penonton menjadi penggemar yang fanatik, terutama remaja wanita. Di masa lalu, para penggemar drama Korea hanya menghabiskan waktu untuk menontonnya. Banyak orang memasukkan foto dan poster aktor dan aktris kesukaan mereka ke dalam kamar mereka dan kemudian membagikannya di media sosial. Karena gaya mereka yang selalu mengikuti perkembangan zaman, drama Korea juga menjadi sumber inspirasi bagi para penggemar dalam hal berpakaian. Selain itu, drama Korea juga memungkinkan para penonton secara tidak langsung belajar bahasa Korea dari drama tersebut (Asheriyanti Tri Putri, 2019).

Para produser menggunakan isi drama Korea untuk menggambarkan unsur budaya dan tanda-tanda budaya. *Splash Splash Love* adalah drama Korea bergenre

sejarah, drama web, komedi romantis, fantasi yang menggabungkan pesona alam dan kearifan budaya tradisional dengan sedikit kisah percintaan. Drama ini adalah salah satu drama Korea karya Kim Ji Hyun yang menampilkan budaya dengan kearifan tradisionalnya. Namun, penelitian ini tidak membahas masalah percintaan secara spesifik namun sebaliknya, peneliti hanya berfokus pada segi budaya zaman Joseon yang ada dalam drama Korea *Splash Splash Love*.

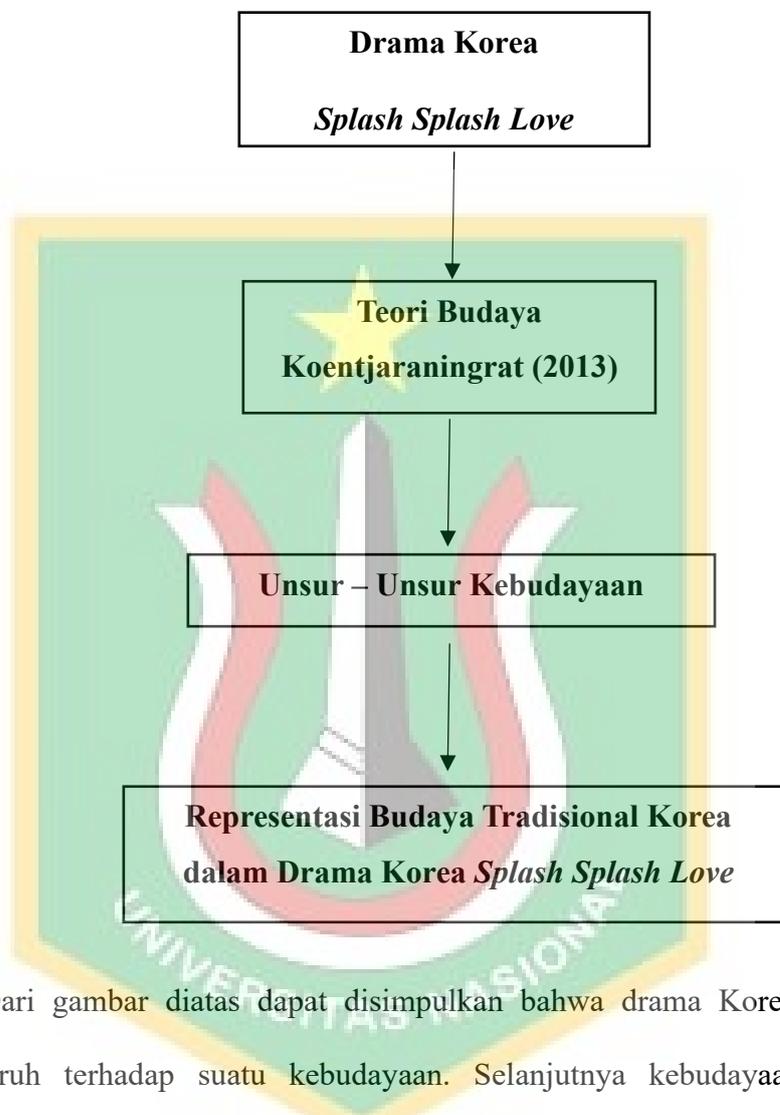
2.6 Kerangka Berpikir

Bagan di bawah menunjukkan beberapa konsep yang akan digunakan peneliti selama proses penelitian. Penelitian ini akan menggunakan kerangka pikir ini sesuai dengan subjek penelitian, yaitu Representasi Budaya Tradisional Korea khususnya pada zaman era Joseon dalam Web Drama Korea berjudul *Splash Splash Love* yang ditayangkan pada akun *Rakuten Viki* sebagai media, model penelitian ini akan menggunakan teori unsur kebudayaan Koentjaraningrat dari bukunya "Pengantar Ilmu Antropologi" tahun 2013.



BAGAN KERANGKA BERPIKIR

Kerangka pikir dari penelitian yang telah dilakukan ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa drama Korea mempunyai pengaruh terhadap suatu kebudayaan. Selanjutnya kebudayaan juga pada hakekatnya adalah anggota atau bagian dari Masyarakat. Sehingga antara individu, masyarakat dan kebudayaan saling mempengaruhi. Drama Korea menyampaikan isi pesan seolah-olah langsung antara komunikator dengan komunikan, informasi yang disampaikan drama Korea akan lebih mudah dipahami karena jelas tergambar secara visual melalui teori unsur kebudayaan dari Koentjaraningrat.

2.7 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu ini akan diungkapkan beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang memiliki topik yang sama sebagai referensi atau dukungan dalam penelitian yang dilakukan. Ditemukan beberapa penelitian baik dalam bentuk skripsi ataupun jurnal yang membahas tentang representasi kebudayaan.

Pada penelitian pertama dilakukan oleh Deata Atha Ayyasy (2021) dengan judul Representasi Budaya Jepang “Aisatsu” Dalam Film Anime Kimi No Na Wa. Analisis semiotika Charles Sanders Peirce digunakan dalam penelitian ini sebagai pendekatan kualitatif deskriptif sebab dengan memandang teori Representamen, Interpretant, serta pula Object yang memperlihatkan kebudayaan serta keyakinan yang tercantum dalam film tersebut, mulai dari budaya asli Jepang serta gimana proses pergantian interaksi sosial antara kehidupan di pedesaan serta di perkotaan dengan tujuan yang mau peneliti ini capai ialah buat menganalisis serta mendeskripsikan Budaya Jepang Pada Film Anime “Kimi Nomor Na Wa”. Hasil dari riset ini dipaparkan kalau film anime Kimi no Na wa ini ada wujud budaya Jepang yang divisualisasikan sebagian menyangkut tentang kebiasaan warga Jepang serta metode berbicara warga Jepang ini disebabkan budaya aisatsu ini tidak cuma sebatas bercakap-cakap ataupun basa-basi saja namun pula berperan buat memelihara keharmonisan jalinan antar pembicara.

Pada penelitian kedua dilakukan oleh Cindenia Puspasari, dkk (2020) dengan judul Representasi Budaya Dalam Film Salawaku. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik analisis kandungan berdasarkan model budaya menurut Edgar H. Schein yang menunjukkan pertemuan dua latar belakang budaya yang sangat beragam dari berbagai aspek namun begitu menakjubkan dan

menghibur saat bersua dengan penggabungan keindahan alam khas Maluku ditambah dengan sedikit perselisihan mengenai isu kehidupan wanita. Fokus penelitian ini adalah mengkategorikan budaya menjadi dua, yaitu budaya benda dan budaya bukan benda. Hasil dari penelitian ini adalah menggambarkan atau memahami budaya lokal Maluku dalam Film Salawaku, yang menggambarkan tentang budaya pariwisata di Provinsi Maluku serta, memperkenalkan karakter orang Ambon, dan memperkenalkan hidangan-hidangan lokal khas Maluku.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Santi Manda Sari & Abdullah Hasibuan (2022) dengan judul kajian Representasi Budaya Pendidikan Dalam Film Laskar Pelangi. Penelitian ini menggunakan metode Studi budaya (*Cultural Studies*) dengan pendekatan kualitatif. Studi tentang laskar pelangi merupakan film yang bersifat mendidik serta sadar akan sosial disebut menjadi penggambaran empiris budaya yang membagikan bagaimana sebuah budaya asosiasi dan hayati pada bangsa. Masyarakat percaya bahwa kemampuan yang memadai adalah satu-satunya cara untuk mencapai masa depan yang adil, makmur, dan sejahtera. Namun, tidak banyak orang yang menyadari bahwa kesuksesan hidup dihalangi oleh kekuatan struktural dan suprastruktur seperti pemerintahan, ideologi, sistem keyakinan, politik, bahkan pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peneliti menggunakan studi budaya (*cultural studies*), yang bertujuan untuk menemukan ideologi yang tersembunyi atau disembunyikan dalam budaya. Studi budaya memperluas kajian komunikasi ke arah kajian yang membongkar (merekonstruksi) bukan hanya menggambarkan muatan media. Dalam film Laskar Pelangi, ada banyak signifier (penanda) dan signified (petanda) seperti mise in scene (set properti, aktor, kostum) dan sinematografi (penempatan kamera), yang

bentuknya terlihat dari audio dan visual, serta beberapa tanda lainnya. Kemudian menghasilkan dua makna denotasi, yang masing-masing mewakili makna pertama, representasi pendidikan, dan makna kedua, representasi budaya yang tersembunyi dalam film *Laskar Pelangi*.

2.8 Keaslian Penelitian

Pada penelitian pertama dilakukan oleh Deata Atha Ayyasy (2021) dengan judul *Representasi Budaya Jepang “Aisatsu” Dalam Film Anime Kimi No Na Wa*, persamaannya terletak pada metodologi penelitian yaitu kualitatif deskriptif, serta dalam pembahasan representasi kebudayaan. Perbedaannya adalah, penelitian tersebut menggunakan pendekatan analisis semiotika Charles Sanders Peirce serta menganalisis kebiasaan masyarakat orang Jepang dan cara berkomunikasi masyarakat orang Jepang. Perbedaan dari penelitian-penelitian sebelumnya adalah dari sumber datanya. Penelitian ini menggunakan berbentuk drama Korea serta peneliti memakai metode simak serta catat dan lebih difokuskan pada kebudayaan zaman Joseon.

Pada penelitian kedua dilakukan oleh Cindenia Puspasari, dkk (2020) dengan judul *Representasi Budaya Dalam Film Salawaku*. Persamaan pada penelitian ini terletak pada pembahasan representasi, perbedaannya terletak pada teknik analisis penelitian ini menggunakan kandungan berdasarkan model budaya menurut Edgar H. Schein, dimana peneliti tersebut berfokus pada tentang bagaimana representasi budaya Maluku yang ada dalam film *Salawaku* dan analisis budaya benda dan budaya bukan benda. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini menggunakan teori dari Koentjaraningrat tentang unsur kebudayaan dan objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan drama Korea sebagai objeknya.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Santi Manda Sari & Abdullah Hasibuan (2022) studi ini memakai riset penelitian budaya alias *cultural studies* dengan pendekatan studi kualitatif analisis Semiotika Barthes. Riset ini berfokus pada berbentuk suatu konsep yang terpaut dengan riset budaya. Semacam konsep marginalisasi warga, hegemoni kekuasaan, konsep bukti diri, konsep gender, modernisasi, etnografi yang terpaut dengan kerangka pokok antropologi, dan materialisme dalam budaya. Perbedaan dengan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada objek penelitian yaitu fokus penelitian ini adalah ekspresi terkait budaya Korea guna untuk bertemu dan berkomunikasi dengan orang-orang dari kelompok, etnis, dan budaya yang berbeda, dikombinasikan dengan nilai-nilai budaya yang dapat menjadi referensi penelitian terkini dan penelitian ini menggunakan objek drama Korea. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas suatu kebudayaan didalam sebuah film dan drama.

