

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Drama Korea menjadi salah satu faktor utama dalam penyebaran *Hallyu* (*Korean Wave*). Krisis ekonomi Asia pada akhir 1990-an mendorong para pembeli di kawasan Asia untuk lebih memilih program televisi dari Korea karena harganya yang relatif lebih terjangkau. Pada tahun 2000, harga drama televisi Korea sekitar seperempat lebih murah dibandingkan dengan drama Jepang, dan hanya sepersepuluh dari harga drama televisi Hong Kong. Kesuksesan drama seperti *What is Love* (MBC) dan *Winter Sonata* (KBS) di Tiongkok dan Jepang menjadi titik awal penyebaran drama Korea ke berbagai negara di Asia dan sekitarnya. Popularitas ini kemudian berlanjut melalui drama sejarah (*sageuk*) *Dae Jang geumm* (Shim, 2006).

Drama *sageuk* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana rekonstruksi sejarah Korea. Melalui drama, berbagai peristiwa sejarah, tokoh penting, serta kehidupan sosial masa lampau dihadirkan kembali dalam bentuk visual yang lebih mudah dipahami oleh masyarakat modern. Rekonstruksi tersebut tidak sepenuhnya bersifat faktual, melainkan hasil penggabungan fakta sejarah dengan imajinasi naratif (Hall, 1997).

Salah satu periode yang sering direpresentasikan dalam drama *sageuk* adalah Dinasti Joseon (1392-1910), yang dikenal sebagai masa berkembangnya seni dan budaya Korea. Pada era ini, seni rupa berkembang pesat. Selain kemajuan dalam bidang sastra, kalender dan astronomi, seni lukis berkembang sebagai media dokumentasi dan simbol legitimasi kekuasaan. Pada masa ini, para pelukis istana

tidak hanya sebagai seniman, tetapi juga sebagai teknisi visual yang bertugas mendokumentasikan berbagai kegiatan kerajaan, membuat peta, ilustrasi astronomi, dan menghasilkan karya penting yang berkaitan dengan negara. Seorang pekerja seni kerajaan dikenal dengan istilah *hwawon* (화원) dan bekerja di *dohwaseo* (도화서) (Kim, 2005).

Dohwaseo (도화서) adalah institusi pendidikan sekaligus birokrasi seni yang merekrut, melatih, memproduksi karya para pelukis istana, serta menjadi pusat perkembangan gaya lukisan resmi Joseon. Lembaga ini bertanggung jawab menghasilkan karya seni seperti potret raja, lukisan untuk upacara, peta, dan segala dekorasi yang diperlukan untuk kepentingan kerajaan (Kim, 2005). Untuk dapat bergabung dalam *dohwaseo* (도화서), seseorang harus melalui serangkaian ujian resmi yang telah ditetapkan oleh kerajaan. Ujian ini bukan hanya untuk merekrut pelukis baru, tetapi juga untuk menentukan jenjang karier bagi pelukis lama. Ujian ini menjadi sistem utama dalam penentuan promosi bagi para pelukis istana. (*The Daily Rella*, 2021).

Terdapat beberapa pelukis terkenal di era Joseon seperti Kim Hong-do dan Ahn Gyeon. Kim Hong-do merupakan pelukis Korea abad ke-18 yang dikenal melalui karya-karya lukisan adegan kehidupan sehari-hari dan figur keabadian Taoisme. Kesuksesannya sebagai pelukis bukan hanya berasal dari bakat dan kemampuannya, tetapi juga dari dukungan Raja Jeongjo yang memiliki pengaruh paling besar dalam perkembangan kariernya. Dukungan Raja Jeongjo memungkinkan Kim Hong-do mencapai potensi maksimalnya sebagai salah satu pelukis paling berpengaruh dalam sejarah seni Korea (Kim, 2016).

Selain Kim Hong Do, ada juga Ahn Gyeon. Ia aktif berkarya sejak masa pemerintahan Raja Sejong hingga Raja Sejo. Kekhususan karyanya pada lukisan pemandangan dan potret. Karyanya memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan seni lukis pada periode pertengahan Joseon. Ia dikenal melalui nama pena “*Hyeondongja*” dan pernah menduduki jabatan tinggi sebagai pelukis istana di *Dohwaseo* (KBS Word Indonesian, 2011).

Profesi pelukis merupakan salah satu karakter yang sering kali diangkat sebagai tema film, seperti film *Girl with Pearl Earring* (2003) yang disutradarai oleh Peter Webber. Film ini merupakan sketsa kehidupan pelukis Belanda bernama Johannes Vermeer. Dia merupakan pelukis Baroque dengan spesialisasi lukisan aktivitas keseharian di rumah. Karyanya cukup populer di kalangan masyarakat Eropa saat itu (Christine, 2008).

Film dan drama merupakan salah satu media yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana dalam menyampaikan gambaran mengenai berbagai aspek kehidupan, termasuk profesi. Dalam proses produksinya, tidak jarang pembuat film mengangkat pengalaman pribadi maupun peristiwa nyata sebagai dasar cerita yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa film pada dasarnya merekam realitas sosial yang berkembang dalam masyarakat, kemudian merepresentasikannya kembali ke dalam bentuk visual di layar. (Sobur, 2006).

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Seperti yang dikemukakan oleh Van Zoet, film dibangun dengan tanda-tanda semata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Pada film digunakan tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu. Ciri gambar-gambar dalam film adalah

kesamaan dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya (Sobur, 2009).

Dalam beberapa tahun terakhir, terdapat sejumlah drama Korea yang merepresentasikan profesi pelukis istana pada era Dinasti Joseon, salah satunya adalah *Painter of the Wind* atau *Baramui Hwawon* (바람의 화원) yang ditayangkan pada tahun 2008. Drama ini merupakan drama dari stasiun televisi Korea SBS yang menceritakan tentang kehidupan seorang pelukis atau *hwawon* (화원) di era Joseon yang bernama Shin Yook Bok (Moon Geun Young) serta relasinya dengan Kim Hong Do (Park Shin Yang). Pada SBS Awards tahun 2008, drama ini berhasil meraih penghargaan untuk *Best Actress*, *Excellent Actor*, dan *Best Couple Award* (Namuwiki, 2008).

Drama ini cukup dalam menelaah profesi *hwawon* (화원), khususnya pelukis di era Joseon, sehingga menarik untuk ditelaah lebih dalam representasinya dari sisi sejarah. Teori semiotika dari John Fiske digunakan untuk menganalisis representasi dari profesi *hwawon* dalam drama *Baramui Hwawon* (바람의 화원). Fiske memandang kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam cara televisi saling berhubungan sehingga dapat membentuk sebuah makna melalui tanda yang tersebar dalam tiga level: realitas, representasi, dan ideologi. Level realitas berkaitan dengan tampilan pakaian, perilaku, dan ekspresi; level representasi melibatkan aspek teknis seperti kamera, lighting, musik, dan suara; level ideologi berkaitan dengan nilai-nilai dominan dalam film tersebut (Fiske, 1987).

Melalui pendekatan ini, penelitian berupaya mengidentifikasi kemungkinan adanya perbedaan antara fakta sejarah profesi pelukis dengan representasinya

dalam drama. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa representasi dalam media bukanlah cerminan realitas yang netral, melainkan hasil konstruksi makna yang dipengaruhi oleh ideologi, budaya, serta kebutuhan naratif. Sebuah realitas tidak akan muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui alat indera sesuai referensi yang telah dimiliki oleh penonton televisi, sehingga sebuah kode diapresiasi secara berbeda oleh orang yang berbeda (Vera, 2014).

Dalam penelitian ini, penulis ingin menelaah bagaimana drama *Baramui Hwawon* (바람의 화원) membangun narasi visual dan simbolik mengenai profesi *hwawon* melalui elemen-elemen sinematik dalam drama seperti adegan, dialog, kostum serta teknik pengambilan gambar. Mengingat profesi *hwawon* memiliki peran penting dalam sejarah seni dan birokrasi Joseon, namun dalam drama sering kali mengalami proses reinterpretasi yang dipengaruhi oleh kebutuhan naratif, estetika visual, serta perspektif modern.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kode sosial di level realitas pada drama *Baramui Hwawon* (바람의 화원) dalam menggambarkan kehidupan seorang *hwawon*?
2. Bagaimana kode teknis dan naratif di level representasi pada drama *Baramui Hwawon* (바람의 화원) dalam menggambarkan kehidupan seorang *hwawon*?
3. Bagaimana kode sosial budaya di level ideologi pada drama *Baramui Hwawon* (바람의 화원) dalam menggambarkan kehidupan seorang *hwawon*?

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, maka skripsi ini membataskan ruang lingkup penelitian pada aspek sosial budaya dari *hwawon* pada era Dinasti Joseon (1392-1910). Selain itu, penelitian difokuskan pada analisis kehidupan profesi tersebut ditampilkan dalam drama *Baramui Hwawon* (바람의 화원)

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apa saja kode sosial di level realitas pada drama *Baramui Hwawon* (바람의 화원) dalam menggambarkan kehidupan seorang *hwawon*.
2. Untuk mengetahui apa saja kode teknis dan naratif di level representasi pada drama *Baramui Hwawon* (바람의 화원) dalam menggambarkan kehidupan seorang *hwawon*.
3. Untuk mengetahui apa saja kode sosial budaya di level ideologi pada drama *Baramui Hwawon* (바람의 화원) dalam menggambarkan kehidupan seorang *hwawon*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut

1. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang budaya Korea di era Dinasti Joseon, khususnya mengenai profesi *hwawon* dan lembaga *dohwaseo*, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan studi representasi dalam analisis drama sejarah.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi yang relevan di masa

yang akan datang khususnya yang ingin memahami perbedaan fakta dan sejarah dan representasi pelukis istana dalam drama *Baramui Hwawon* (바람의 화원), serta menambah wawasan tentang kehidupan istana pada era Dinasti Joseon.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Saryono (2010), penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk menyelidiki, menggambarkan, dan menjelaskan fenomena sosial guna menemukan karakteristik atau kualitas tertentu yang tidak dapat dijelaskan melalui metode kuantitatif.

Metode penelitian kualitatif mempelajari kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi, sementara analisis data bersifat induktif. Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2021).

Menurut Moleong (2019), penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara menyeluruh, termasuk perilaku, persepsi, tindakan, dan pengalaman, yang kemudian dideskripsikan dalam bentuk kata-kata pada konteks alamiah.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*). Studi kepustakaan mencakup kegiatan membaca, mencatat, dan mengolah berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah drama *Baramui Hwawon*

(바람의 화원) yang diakses melalui platform streaming VIU dan pengambilan data menggunakan metode simak dengan teknik Simak Bebas Libat Cakap (SBLC). Teknik ini digunakan untuk mengamati perilaku subjek secara objektif tanpa keterlibatan langsung peneliti dalam aktivitas yang diamati. Dalam teknik SBLC ini, peneliti berperan sebagai pengamat pasif yang mencatat dan/atau merekam data yang relevan selama proses berlangsung secara menyeluruh (Mahsun, 2017).

1.7 Kebaharuan Penelitian

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu, objek kajian yang digunakan umumnya berfokus pada analisis karya lukis, baik dalam konteks seni abstrak maupun praktik pelukis kontemporer. Berbeda dengan hal tersebut, penelitian ini menempatkan profesi pelukis sebagai objek utama kajian, khususnya pelukis istana atau *hwawon* pada era Dinasti Joseon. Pada masa tersebut, *hwawon* memiliki peran penting dalam perkembangan seni rupa sekaligus berkontribusi dalam melahirkan pelukis-pelukis berbakat yang tercatat dalam sejarah Korea. Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada upaya menganalisis konstruksi kehidupan dan peran *hwawon* khususnya dalam Lembaga *Dohwaseo*, sebagaimana direpresentasikan dalam drama *Baramui Hwawon* (바람의 화원) dengan menggunakan pendekatan kode televisi John Fiske, sehingga memberikan perspektif baru dalam memahami representasi profesi dalam media visual.

1.8 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian pada skripsi ini terdiri atas empat bab, diantaranya: Bab 1 Pendahuluan, bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan, serta

sistematika penulisan dalam skripsi ini.

Bab 2 Tinjauan Pustaka, bab ini memuat uraian teori yang digunakan dalam penelitian, kajian terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang dibahas, keaslian penelitian berupa persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya, serta kerangka pikir.

Bab 3 Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini berisi hasil analisis terhadap data yang telah dikumpulkan sesuai dengan topik penelitian.

Bab 4 Kesimpulan dan Saran, bab ini memuat kesimpulan serta saran yang diperoleh penulis setelah menyelesaikan penelitian.

