

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan tujuan menciptakan kesamaan makna, memengaruhi sikap, maupun mengubah perilaku. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, proses komunikasi tidak lagi berlangsung secara tatap muka, tetapi juga melalui berbagai media massa yang mampu menjangkau khalayak luas secara cepat dan efektif. Media massa berperan sebagai sarana penyampaian informasi, pendidikan, hiburan, sekaligus pembentuk opini publik karena berbagai pesan yang disampaikan melalui media dapat memengaruhi cara pandang masyarakat terhadap suatu fenomena sosial (Surachman, 2014). Salah satu bentuk media komunikasi massa yang memiliki daya tarik tinggi adalah media audio visual, seperti film dan drama. Melalui perpaduan unsur visual, audio, dialog, ekspresi tokoh, serta alur cerita, drama tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi media komunikasi yang merepresentasikan berbagai realitas sosial yang terjadi di masyarakat (Dela & Yulista, 2025).

Berbagai isu sosial, seperti kekerasan, diskriminasi, ketidakadilan, hingga *bullying*, sering kali dikonstruksikan ke dalam sebuah cerita sehingga mampu membangun pemahaman dan kesadaran penonton terhadap fenomena tersebut. Dengan demikian, drama menjadi media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan sosial kepada khalayak (Sugiarti et al., 2022). Drama tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, namun juga menjadi salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi serta sebagai media yang dapat mempengaruhi persepsi masyarakat. Sebagai media komunikasi massa, drama, termasuk drama korea mampu membentuk cara pandang seseorang terhadap suatu fenomena sosial. Salah satu drama korea (drakor) yang mengangkat isu tentang *bullying* dapat

mempengaruhi persepsi penonton adalah Drakor D.P untuk setuju terhadap tindakan *bullying* tersebut. Selain itu, perubahan persepsi juga dapat menyebabkan perubahan pola berpikir serta perilaku masyarakat (Agusta & Wahyuni, 2023).

Drama Korea merupakan bagian dari komunikasi media massa yang bersifat audio-visual dan bertujuan untuk menyampaikan pesan sosial maupun moral tertentu kepada penontonnya. Adanya realitas sosial yang tumbuh dan berkembang di masyarakat membuat drama Korea sering kali menampilkan cerita yang dekat dengan kehidupan nyata sehingga penonton dapat merasakan kedekatan emosional terhadap adegan yang ditampilkan. Tidak hanya pada adegan, tetapi juga pada maksud, tujuan, dan pesan yang terkandung di dalam drama tersebut. Oleh sebab itu, drama Korea sebagai media komunikasi massa menghasilkan berbagai pesan komunikasi yang dapat memberikan pengaruh terhadap penontonnya (Agusta & Wahyuni, 2023). Moral yang terdapat dalam sebuah drama tidak selalu disampaikan secara langsung, melainkan sering kali direpresentasikan melalui tanda, simbol, ekspresi, dialog, gestur, maupun berbagai unsur visual lainnya (Ghassani et al., 2025).

Dalam memahami makna yang terkandung di balik tanda-tanda tersebut diperlukan suatu kajian yang mampu mengungkap makna secara lebih mendalam, yaitu melalui studi semiotika. Pada dasarnya, semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda beserta makna yang dikandungnya dalam suatu proses komunikasi. Ide dasar semiotika adalah bahwa setiap pesan disampaikan melalui tanda dan kode yang memiliki makna tertentu. Oleh karena itu, satu-satunya cara pesan dapat dikirim dari satu orang kepada orang lain adalah melalui penggunaan kode. Dalam proses komunikasi dikenal dua bentuk pengkodean, yaitu *encoding* dan *decoding*. *Encoding* merupakan proses mengubah ide, gagasan, atau pikiran menjadi suatu pesan yang dapat dipahami oleh orang lain, sedangkan *decoding* merupakan proses penerima pesan dalam menafsirkan dan memahami makna yang terkandung di dalam pesan tersebut (Dora et al., 2024). Pesan memiliki kedudukan yang

sangat penting dalam komunikasi karena melalui pesanlah makna dapat disampaikan kepada komunikan.

Menurut John Powers (1995), pesan memiliki tiga unsur utama, yaitu tanda dan simbol, bahasa, serta wacana (*discourse*). Ketiga unsur tersebut saling berkaitan dalam membentuk makna yang ingin disampaikan kepada khalayak. Dalam konteks media audio-visual, khususnya drama Korea, pesan-pesan tersebut diwujudkan melalui dialog antartokoh, ekspresi wajah, bahasa tubuh, penggunaan warna, musik latar, pengambilan gambar, hingga alur cerita yang saling mendukung. Seluruh unsur tersebut membentuk sistem tanda yang dapat dimaknai oleh penonton sesuai dengan konteks sosial dan budaya yang melatarbelakanginya (Powers, 1995). Film dibangun oleh rangkaian tanda-tanda yang saling bekerja sama dalam suatu sistem untuk menghasilkan makna tertentu. Oleh karena itu, drama Korea sebagai media komunikasi massa menjadi objek yang relevan untuk dikaji menggunakan pendekatan semiotika karena di dalamnya terdapat berbagai tanda yang merepresentasikan realitas sosial (Rezkin & Prathisara, 2026).

Salah satu pesan dalam drama korea yang menarik untuk dikaji adalah *bullying*. *Bullying* secara umum didefinisikan sebagai bagian dari perilaku agresif yang dilakukan secara berulang dan terdapat ketidakseimbangan kekuasaan sehingga korban sulit membela dirinya. *Bullying* dapat terjadi karena berbagai faktor, seperti perbedaan ekonomi, agama, gender, tradisi senioritas, hingga keinginan pelaku untuk menguasai korban melalui kekuatan fisik maupun tekanan mental. Pelaku *bullying* umumnya memiliki kemampuan empati yang rendah terhadap orang lain sehingga tidak memahami dampak emosional dari tindakan yang dilakukannya. Tindakan *bullying* menjadi salah satu realitas sosial yang masih sering terjadi hingga saat ini, baik di lingkungan sekolah, tempat kerja, maupun lingkungan militer (Chaidar & Latifah, 2024).

Penelitian ini menggunakan drama Korea *D.P. (Deserter Pursuit) Season 2* tahun 2023 sebagai objek penelitian. Drama bergenre aksi, militer, dan sosial ini menceritakan kehidupan anggota militer Korea Selatan yang

bertugas menangkap tentara yang melakukan desersi. Di balik cerita tersebut, drama ini memperlihatkan berbagai realitas sosial yang terjadi dalam kehidupan militer, seperti budaya senioritas yang berlebihan, penyalahgunaan kekuasaan, kekerasan fisik, tekanan psikologis, hingga berbagai bentuk tindakan *bullying* yang dialami oleh anggota junior. Berbagai adegan yang ditampilkan tidak hanya menggambarkan tindakan kekerasan secara fisik, tetapi juga memperlihatkan bentuk intimidasi verbal, penghinaan, ancaman, serta pengucilan sosial yang memberikan dampak psikologis mendalam bagi para korban. Penyajian konflik yang realistis membuat drama ini mampu menggambarkan bagaimana budaya kekerasan dapat terus berlangsung apabila dianggap sebagai sesuatu yang wajar dalam suatu institusi.

Kesuksesan drama *D.P. Season 2* yang memperoleh perhatian luas dari masyarakat internasional. Hal tersebut dibuktikan melalui skor 100% Tomatometer dan 86% Popcornmeter pada Rotten Tomatoes yang mencerminkan apresiasi tinggi dari kritikus maupun penonton internasional. Selain itu, Netflix menyatakan bahwa serial *D.P.* memperoleh pengakuan nasional dan internasional karena mengangkat isu sosial mengenai kekerasan, perundungan, dan penyalahgunaan kekuasaan yang relevan tidak hanya bagi masyarakat Korea Selatan, tetapi juga masyarakat global. Drama ini juga dipilih sebagai salah satu *The New York Times Best International Shows of 2021* serta memperoleh penghargaan *Best TV Drama* pada *58th Baeksang Arts Awards*, yang semakin memperkuat pengakuan terhadap kualitas dan dampak sosial yang dimiliki serial tersebut. Berbagai adegan *bullying* yang ditampilkan mengandung tanda, simbol, dialog, ekspresi, serta makna-makna yang tidak selalu tampak secara langsung sehingga menarik untuk dianalisis menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes melalui tiga tingkatan makna, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengungkap makna yang tersembunyi di balik representasi tindakan *bullying* serta memahami bagaimana media membangun pemaknaan terhadap budaya kekerasan dan senioritas dalam lingkungan militer Korea Selatan.

Adapun penelitian terdahulu yang mengenai representasi *bullying* dalam media audio-visual telah banyak dilakukan dengan menggunakan pendekatan semiotika. Penelitian Tri Nanda Ghani (2016) mengkaji representasi *bullying* di lingkungan sekolah dalam film *Mean Girls*, Desvy Yarni (2019) meneliti representasi *body shaming* dalam film *The Greatest Showman*, sedangkan Ilham Raka Guntara (2018) menganalisis unsur *bullying* dalam film animasi *Zootopia*. Ketiga penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan dimana penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada representasi *bullying* dalam lingkungan sekolah, hiburan keluarga, maupun fenomena *body shaming*, sehingga belum mengkaji representasi *bullying* yang terjadi dalam lingkungan militer yang memiliki karakteristik budaya organisasi, struktur hirarki, serta tradisi senioritas yang berbeda dengan lingkungan sosial lainnya. Selain itu, objek penelitian yang digunakan pada penelitian terdahulu sebagian besar berupa film.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada objek, konteks, serta fokus analisis yang digunakan. Penelitian ini menjadikan drama Korea *D.P. (Deserter Pursuit) Season 2* sebagai objek penelitian yang merepresentasikan tindakan *bullying* dalam lingkungan militer Korea Selatan, sebuah konteks yang belum dibahas pada penelitian-penelitian sebelumnya. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih menitikberatkan pada lingkungan sekolah, film animasi, maupun fenomena *body shaming*, penelitian ini mengkaji berbagai bentuk *bullying*, seperti *bullying* fisik, verbal, maupun nonverbal yang muncul sebagai konsekuensi dari budaya senioritas dan relasi kekuasaan dalam institusi militer. Analisis dilakukan menggunakan semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terkandung dalam setiap adegan sehingga dapat menjelaskan bagaimana media membangun representasi budaya *bullying* sebagai suatu realitas sosial.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena tidak hanya memberikan pemahaman mengenai representasi tindakan *bullying* dalam media audio-visual, tetapi juga mengungkap bagaimana budaya senioritas, relasi kuasa, dan kekerasan yang direpresentasikan dalam drama dapat

membentuk cara pandang masyarakat terhadap fenomena *bullying*. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian Ilmu Komunikasi, khususnya dalam bidang semiotika media, sekaligus menjadi bahan edukasi bagi masyarakat mengenai dampak psikologis dan sosial dari tindakan *bullying* agar tercipta lingkungan yang lebih menghargai nilai kemanusiaan, empati, dan penghormatan terhadap hak setiap individu.

Berdasarkan uraian tersebut, kajian mengenai representasi tindakan *bullying* dalam drama *D.P. (Deserter Pursuit) Season 2* menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan tidak hanya mampu memberikan pemahaman mengenai bagaimana media massa merepresentasikan fenomena *bullying* melalui tanda-tanda komunikasi, tetapi juga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai dampak buruk *bullying* terhadap kehidupan korban. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian komunikasi, khususnya dalam bidang semiotika media, serta menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang membahas representasi fenomena sosial dalam media audio-visual. Atas dasar tersebut, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "**Analisis Semiotika Tindakan *Bullying* pada Drama Korea *Deserter Pursuit Season 2*.**"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa sajakah tindakan *bullying* yang terdapat dalam drama Korea *Deserter Pursuit Season 2*?
2. Bagaimana pemaknaan tindakan *bullying* yang terdapat dalam drama Korea *Deserter Pursuit Season 2* berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan dan mengklasifikasikan tindakan *bullying* yang terdapat dalam drama Korea *Deserter Pursuit Season 2*.
2. Menjelaskan pemaknaan tindakan *bullying* yang terdapat dalam drama Korea *Deserter Pursuit Season 2* berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat mengenai berbagai bentuk tindakan *bullying* yang terdapat dalam drama *Deserter Pursuit Season 2* serta meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap dampak *bullying* terhadap kondisi mental dan sosial korban.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian semiotika dalam Ilmu Komunikasi, khususnya dalam analisis media audio-visual menggunakan teori semiotika Roland Barthes, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas tindakan *bullying* dalam drama Korea maupun media massa lainnya