

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan maupun kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari buku, jurnal, maupun skripsi untuk memperoleh landasan teori yang berkaitan dengan judul penelitian. Penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian mengenai tindakan *bullying* dalam drama Korea *Deserter Pursui Season 2* menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

1. Skripsi Tri Nanda Ghani

Skripsi Tri Nanda Ghani, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UNS Surakarta tahun 2016 dengan judul “Representasi *Bullying* di Lingkungan Sekolah Dalam Film (Studi Analisis Semiotika Terhadap Film Mean Girls)”.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan objek penelitian berupa scene-scene terpilih dari film Mean Girls yang mengandung tindakan *bullying*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tindakan *bullying* yang dikelompokkan menjadi lima jenis, yaitu *bullying* fisik, *bullying* verbal, *bullying* nonverbal langsung, *bullying* nonverbal tidak langsung, dan pelecehan seksual. Peneliti juga menemukan adanya tindakan *bullying* yang diibaratkan sebagai hukum rimba, di mana pihak yang kuat akan mendominasi dan pihak yang lemah akan tertindas. Perbedaan dengan penelitian penulis adalah:

- a. Penulis melakukan penelitian pada drama Korea *Season 2*, sedangkan Tri Nanda Ghani melakukan penelitian pada film Mean Girls.

- b. Penulis meneliti tindakan *bullying* dalam lingkungan militer pada drama Korea D.P. Season 2, sedangkan penelitian Tri Nanda Ghani meneliti representasi *bullying* di lingkungan sekolah.

Persamaan dengan penelitian penulis adalah:

- a. Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika.
- b. Sama-sama menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

2. Skripsi Desvy Yarni

Skripsi Desvy Yarni, mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau tahun 2019 dengan judul “Analisis Semiotika *Body Shaming* Dalam Film *The Greatest Showman*”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam film *The Greatest Showman* terdapat adegan *body shaming verbal* dan *non verbal*. *Body shaming verbal* direpresentasikan melalui penghinaan terhadap bentuk tubuh, ukuran tubuh, dan penampilan fisik tokoh. Sedangkan *body shaming non verbal* direpresentasikan melalui tindakan seperti tatapan sinis, ejekan, tertawaan, dan sorakan terhadap korban. Perbedaan dengan penelitian penulis adalah:

- a. Penulis melakukan penelitian pada drama Korea D.P. Season 2, sedangkan Desvy Yarni melakukan penelitian pada film *The Greatest Showman*.
- b. Penulis meneliti tindakan *bullying* secara umum dalam lingkungan militer, sedangkan Desvy Yarni meneliti *body shaming* dalam film.

Persamaan dengan penelitian penulis adalah:

- a. Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika.
- b. Sama-sama menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

3. Skripsi Ilham Raka Guntara

Skripsi Ilham Raka Guntara, mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau tahun 2018 dengan judul “Analisis Semiotik Unsur *Bullying* Pada Film Animasi Zootopia”.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan semiotika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat unsur *bullying* fisik dan *bullying* verbal dalam film animasi Zootopia. *Bullying* fisik direpresentasikan melalui tindakan memalak, memukul, mendorong, dan melempar barang. Sedangkan *bullying* verbal direpresentasikan melalui tindakan mengejek dan menghina. Perbedaan dengan penelitian penulis adalah:

- a. Penulis melakukan penelitian pada drama Korea D.P. *Season 2*, sedangkan Ilham Raka Guntara melakukan penelitian pada film animasi Zootopia.
- b. Penulis meneliti tindakan *bullying* dalam drama bertema militer, sedangkan Ilham Raka Guntara meneliti unsur *bullying* dalam film animasi.

Persamaan dengan penelitian penulis adalah:

- a. Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika.
- b. Sama-sama menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

4. Penelitian Tri Ghani

Penelitian yang dilakukan oleh Tri Nanda Ghani (2016) berjudul *Representasi Bullying di Lingkungan Sekolah dalam Film (Studi Analisis Semiotika terhadap Film Mean Girls)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap representasi tindakan *bullying* dalam film *Mean Girls* menggunakan pendekatan analisis semiotika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *bullying* direpresentasikan melalui tindakan verbal, fisik, psikologis, dan sosial yang terjadi dalam lingkungan sekolah. Perbedaan dengan penelitian penulis adalah:

- a. Penelitian Tri Nanda Ghani mengkaji *bullying* di lingkungan sekolah, sedangkan penelitian ini mengkaji *bullying* dalam lingkungan militer yang memiliki budaya senioritas dan hierarki yang kuat.
- b. Penelitian Tri Nanda Ghani lebih menyoroti bentuk-bentuk *bullying* antar remaja di sekolah, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada representasi kekerasan yang dilegitimasi oleh budaya senioritas dalam institusi militer.

Persamaan dengan penelitian penulis adalah:

- a. Sama-sama mengkaji fenomena *bullying* sebagai objek penelitian.
- b. Sama-sama menggunakan pendekatan analisis semiotika untuk mengungkap makna di balik adegan yang mengandung *bullying*.

5. Penelitian Alfian Yudistira

Penelitian yang dilakukan oleh Alfian Yudistira (2024) berjudul *Analisis Semiotika Representasi Bullying pada Drama Korea The Glory*. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengkaji representasi *bullying* dalam drama *The Glory*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *bullying* direpresentasikan dalam bentuk kontak fisik langsung dan kontak verbal langsung yang dimaknai melalui denotasi, konotasi, dan mitos. Penelitian ini juga menemukan bahwa *bullying* dipengaruhi oleh budaya kompetitif, hierarki sosial, dan dominasi pelaku terhadap korban. Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah;

- a. Penelitian Alfian Yudistira dkk. menggunakan objek drama Korea *The Glory* yang berlatar lingkungan sekolah, sedangkan penelitian ini menggunakan drama Korea *D.P. Season 2* yang berlatar kehidupan militer.
- b. Penelitian Alfian Yudistira dkk. berfokus pada *bullying* antarpelajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada *bullying* yang muncul akibat budaya senioritas, relasi kuasa, dan disiplin dalam institusi militer.

Persamaan dengan penelitian penulis adalah:

- a. Sama-sama menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.
- b. Sama-sama menganalisis makna denotasi, konotasi, dan mitos dari adegan *bullying*.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, dapat diketahui bahwa penelitian mengenai *bullying* dalam media audio-visual telah banyak dilakukan. Namun, penelitian mengenai tindakan *bullying* dalam drama Korea D.P. *Season 2* masih menarik untuk dikaji lebih dalam karena drama ini menampilkan realitas *bullying* dalam lingkungan militer yang dikemas secara realistis dan emosional. Melalui drama ini, masyarakat diingatkan kembali mengenai dampak buruk dari tindakan *bullying* terhadap kondisi mental maupun sosial korban. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi kepada masyarakat agar lebih menghargai sesama, meningkatkan rasa empati, serta mengurangi tindakan *bullying* dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Komunikasi

2.2.1 Definisi Komunikasi

Komunikasi menjadi peranan terpenting bagi kehidupan manusia dalam berinteraksi di kehidupannya sehari-hari, terutama komunikasi yang terjadi di dalam masyarakat terkecil yaitu keluarga. Di dalam sebuah komunikasi *feedback* merupakan hal yang diharapkan dalam mencapai tujuan komunikasi (Sanders, 2024). Kata komunikasi berasal dari kata latin “*communis*” yang berarti “sama”, atau “*communicare*” yang berarti menyebarkan atau memberitahukan informasi kepada pihak lain guna mendapatkan pengertian yang sama. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) mengatakan komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan dan berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (Yudistira et al., 2024).

Stoner, Freeman, dan Gilbert (1995) mendefinisikan komunikasi sebagai *the process by which people attempt to share meaning via the transmission of symbolic messages*. Komunikasi adalah proses di mana seseorang berusaha untuk memberikan pengertian atau pesan kepada orang

lain melalui pesan simbolis. Komunikasi bisa dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, dengan menggunakan berbagai media komunikasi yang tersedia. Komunikasi langsung berarti komunikasi disampaikan tanpa penggunaan komunikator atau perantara, sedangkan komunikasi tidak langsung berarti menggunakan komunikator atau menggunakan perantara (Stoner et al., 1995).

Pengertian Komunikasi dengan demikian adalah pengiriman dan penerimaan suatu pesan oleh komunikator kepada komunikan dapat melalui langsung dan tidak langsung sehingga pesan dapat dipahami. Berdasarkan definisi tentang komunikasi, dapat disimpulkan bahwa film atau drama termasuk dalam kategori media komunikasi karena merupakan sarana penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui media audio dan visual. Dalam film atau drama, pembuat film (sutradara, penulis naskah, dan tim produksi) bertindak sebagai komunikator yang menyampaikan berbagai pesan, nilai, informasi, maupun kritik sosial kepada komunikan, yaitu penonton. Pesan tersebut disampaikan secara tidak langsung melalui alur cerita, dialog, karakter, simbol, gambar, dan unsur sinematik lainnya sehingga dapat dipahami, dimaknai, dan memengaruhi cara pandang, sikap, maupun perilaku penonton.

2.2.2 Jenis-Jenis Komunikasi

Pada umumnya setiap orang dapat berkomunikasi satu sama lain tidak hanya makhluk individu tetapi juga makhluk sosial yang selalu mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Namun tidak semua orang terampil berkomunikasi, oleh sebab itu dibutuhkan beberapa cara dalam menyampaikan informasi (Yulyani, 2023).

Berdasarkan cara menyampaikan informasi dapat dibedakan menjadi berikut ini:

1. Komunikasi Verbal

Agus M. Hardjana (2003:23) berpendapat bahwa: Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata, entah lisan maupun tulisan. Komunikasi ini paling banyak dipakai dalam hubungan antar

manusia. Melalui kata-kata mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar pikiran dan pemikiran, saling berdebat dan bertengkar (Hardjana, 2003). Unsur-unsur penting dalam komunikasi verbal:

a. Bahasa

Pada dasarnya bahasa adalah suatu sistem lambang yang memungkinkan orang berbagi makna. Dalam komunikasi verbal, lambang bahasa yang digunakan adalah bahasa verbal entah lisan, tertulis pada kertas, ataupun elektronik. Bahasa suatu bangsa atau suku berasal dari interaksi dan hubungan antara warganya satu sama lain.

b. Kata

Julia T. Wood (2009:131), mengartikan kata adalah sebagai: Lambang yang mewakili hal, entah orang, barang, kejadian, atau keadaan. Jadi, kata itu bukan orang, barang, kejadian, atau keadaan sendiri. Makna kata tidak ada pada pikiran orang. Tidak ada hubungan langsung antara kata dan hal. Yang berhubungan langsung hanyalah kata dan pikiran orang.

2. Komunikasi non verbal adalah komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk non verbal, tanpa kata-kata. Dalam hidup nyata komunikasi non verbal jauh lebih banyak dipakai daripada komunikasi verbal. Dalam berkomunikasi hampir secara otomatis komunikasi non verbal ikut terpakai. Karena itu, komunikasi non verbal bersifat tetap dan selalu ada. Komunikasi nonverbal lebih jujur mengungkapkan hal yang mau diungkapkan karena spontan. Komunikasi non verbal dapat berupa:

a. Bahasa Tubuh

Bahasa tubuh yang berupa raut wajah, gerak kepala, gerak tangan, gerak-gerik tubuh mengungkapkan berbagai perasaan, isi hati, isi pikiran, kehendak, dan sikap orang.

b. Tanda

Dalam komunikasi non verbal tanda mengganti kata-kata, misalnya bendera, rambu-rambu lalu lintas, aba-aba dalam olahraga.

c. Tindakan/ Perbuatan

Tindakan atau perbuatan ini tidak khusus dimaksudkan untuk mengganti kata-kata, tetapi dapat menghantarkan makna. Misalnya menggebrak meja dalam pembicaraan, menutup pintu keras-keras pada saat meninggalkan rumah, menekan gas mobil kuat-kuat. Semua itu mengandung makna tersendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita ketahui jika film atau drama merupakan bentuk komunikasi yang memadukan komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Komunikasi verbal diwujudkan melalui dialog atau percakapan antar tokoh yang secara langsung menyampaikan informasi, gagasan, maupun perasaan. Sementara itu, komunikasi nonverbal ditampilkan melalui tindakan, ekspresi wajah, gerak tubuh, tatapan mata, intonasi suara, kostum, pencahayaan, musik, maupun unsur visual lainnya yang mengandung makna tanpa harus diungkapkan dengan kata-kata. Tindakan-tindakan yang dilakukan tokoh, seperti membanting pintu, memukul meja, atau menunjukkan ekspresi marah dan sedih, merupakan bentuk komunikasi nonverbal yang dapat memperkuat atau bahkan menggantikan pesan verbal. Oleh karena itu, film tidak hanya menyampaikan pesan melalui dialog, tetapi juga melalui simbol, tindakan, dan unsur visual yang memungkinkan penonton memahami makna yang ingin disampaikan oleh pembuat film.

d. Objek

Objek sebagai bentuk komunikasi non verbal juga tidak mengganti kata, tetapi dapat menyampaikan arti tertentu. Misalnya pakaian, aksesoris, rumah, perabot rumah, harta benda, kendaraan, dan hadiah.

3. Komunikasi berdasarkan perilaku, sebagai berikut:

a. Komunikasi Formal

Komunikasi formal yaitu komunikasi yang terjadi di antara organisasi atau perusahaan yang tata caranya sudah diatur dalam struktur organisasinya.

b. Komunikasi Informal

Komunikasi informal yaitu komunikasi yang terjadi pada sebuah organisasi atau perusahaan yang tidak ditentukan dalam struktur organisasi serta tidak mendapat kesaksian resmi yang mungkin tidak berpengaruh kepada kepentingan organisasi atau perusahaan.

c. Komunikasi Non Formal

Komunikasi non formal yaitu komunikasi yang terjadi antara komunikasi yang bersifat formal dan informal, yaitu komunikasi yang berhubungan dengan pelaksanaan tugas pekerjaan organisasi atau perusahaan dengan kegiatan yang bersifat pribadi anggota organisasi atau perusahaan tersebut.

2.2.3 Fungsi Komunikasi

Fungsi komunikasi menurut Laswell, yang dikutip Nurudin, 2004, dalam bukunya *Sistem Komunikasi Indonesia* adalah komunikasi dapat menjadi pengawas lingkungan yakni seseorang bisa memperoleh informasi baik dari luar maupun dari lingkungannya. Komunikasi pun berfungsi menghubungkan bagian-bagian yang terpisah meliputi interpretasi informasi mengenai lingkungan dan pemakainya untuk berperilaku terhadap peristiwa dan kejadian-kejadian. Terakhir, komunikasi dapat menurunkan warisan sosial, maksudnya ialah dari semua proses komunikasi yang terjadi dalam jangka waktu yang panjang akan menjadi warisan bagi generasi selanjutnya.

Menurut Judy C. Pearson dan Paul E. Nelson (Effendy, 2005: 5), komunikasi mempunyai dua fungsi umum. Pertama, untuk kelangsungan hidup sehari-hari, meliputi keselamatan fisik, meningkatkan kesadaran pribadi, menampilkan diri kita pada orang lain dan mencapai ambisi pribadi.

Kedua, untuk kelangsungan hidup masyarakat, tepatnya untuk memperbaiki hubungan sosial dan mengembangkan keberadaan suatu masyarakat.

Dalam penelitian ini, fungsi komunikasi digunakan untuk menjelaskan bahwa drama Korea D.P. (Deserter Pursuit) Season 2 tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi massa yang menyampaikan pesan-pesan sosial kepada khalayak. Melalui representasi tindakan bullying yang ditampilkan dalam berbagai adegan, drama ini menjalankan fungsi komunikasi sebagai media informasi, edukasi, persuasi, dan kontrol sosial. Fungsi komunikasi menjadi landasan untuk melihat bagaimana drama menyampaikan makna mengenai dampak perundungan, membangun kesadaran penonton terhadap bahaya *bullying*, serta mendorong terbentuknya sikap yang lebih peduli terhadap korban dan penolakan terhadap budaya kekerasan. fungsi komunikasi dalam penelitian ini digunakan untuk memahami fungsi drama Korea D.P. (Deserter Pursuit) Season 2 sebagai media penyampai pesan sosial mengenai tindakan bullying, sedangkan analisis terhadap makna dari setiap adegan bullying dilakukan menggunakan teori semiotika Roland Barthes melalui makna denotasi, konotasi, dan mitos.

2.3 Proses Komunikasi

Untuk memahami proses komunikasi dapat dilihat dari unsur-unsur yang berkaitan dengan siapa pengirimnya (komunikator), apa yang dikatakan atau dikirimkan (pesan), saluran komunikasi apa yang digunakan (media), ditujukan untuk siapa (komunikan). Effendy menjelaskan proses komunikasi dari dua perspektif, yaitu (Effendy, 2011):

1. Proses Komunikasi dalam Perspektif Psikologis

Proses perspektif ini terjadi pada diri komunikator dan komunikan. Ketika seorang komunikator berniat akan menyampaikan suatu pesan kepada komunikan, maka di dalam dirinya terjadi suatu proses. Di muka telah ditegaskan bahwa pesan komunikasi terdiri dari dua aspek, yakni isi pesan dan lambang. Isi pesan umumnya adalah pikiran, sedangkan lambang umumnya adalah bahasa. Walter Lippman

menyebut isi pesan itu “*picture in our lead*”, sedangkan Walter Hagemann menamakannya “*das Bewusstseinsinhalte*”. Proses “mengemas” atau “membungkus” pikiran dengan bahasa yang dilakukan komunikator itu dalam bahasa komunikasi dinamakan encoding. Hasil encoding berupa pesan, kemudian ia transmisikan atau dioperkan atau kirimkan kepada komunikan. Kini giliran komunikan terlibat dalam proses komunikasi interpersonal. Proses dalam diri komunikan disebut decoding seolah-olah membuka kemasan atau bungkus pesan yang ia terima dari komunikator tadi. Isi bungkus tadi adalah pikiran komunikator. Apabila komunikan mengerti isi pesan atau pikiran komunikator, maka komunikasi terjadi. Sebaliknya bilamana komunikan tidak mengerti, maka komunikasi tidak terjadi.

2. Proses Komunikasi dalam Perspektif Mekanistik

Proses ini berlangsung ketika komunikator mengoperkan atau melemparkan dengan bibir kalau lisan atau tangan jika tulisan pesannya sampai ditangkap oleh komunikan. Penangkapan pesan dari komunikator oleh komunikan itu dapat dilakukan dengan indera telinga atau indera mata atau indera-indera lainnya. Proses komunikasi dalam perspektif ini kompleks atau rumit, sebab bersifat situasional, bergantung pada situasi ketika komunikasi itu berlangsung (Wahidiyat & Tabroni, 2020). Adakalanya komunikannya seorang, maka komunikasi dalam situasi seperti itu dinamakan komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi, kadang-kadang komunikannya sekelompok orang; komunikasi dalam situasi seperti itu disebut komunikasi kelompok, acapkali pula komunikannya tersebar dalam jumlah yang relatif amat banyak sehingga untuk menjangkaunya diperlukan suatu media atau sarana, maka komunikasi dalam situasi seperti itu dinamakan komunikasi massa.

2.4 Drama Korea

2.4.1 Drama Korea sebagai media komunikasi

Drama Korea merupakan salah satu media komunikasi massa yang berbentuk audio-visual dan memiliki pengaruh besar terhadap masyarakat. Drama Korea tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media penyampaian informasi, pesan moral, kritik sosial, budaya, hingga sarana penyebaran nilai-nilai tertentu kepada penonton. Seiring perkembangan teknologi digital dan *platform streaming*, drama Korea semakin mudah diakses oleh masyarakat dari berbagai kalangan dan negara, termasuk Indonesia. Hal tersebut menjadikan drama Korea sebagai salah satu media populer yang mampu mempengaruhi pola pikir, gaya hidup, serta perilaku masyarakat.

Menurut H. Hafied Cangara (2008:136), media audio-visual memiliki kemampuan menyampaikan pesan secara lebih efektif karena menggabungkan unsur suara dan gambar secara bersamaan. Dalam konteks ini, drama Korea menjadi media komunikasi massa yang mampu menghadirkan realitas sosial melalui cerita, dialog, ekspresi tokoh, maupun visualisasi adegan yang ditampilkan. Drama Korea juga dapat menjadi sarana hiburan, edukasi, propaganda budaya, hingga media penyebaran budaya Korea Selatan atau yang dikenal dengan fenomena *Hallyu (Korean Wave)*. Melalui drama Korea, penonton tidak hanya menikmati alur cerita, tetapi juga mengenal bahasa, budaya, gaya hidup, dan nilai sosial masyarakat Korea Selatan.

Hubungan antara drama Korea dan masyarakat memiliki keterkaitan yang erat. Drama Korea sering kali mengangkat fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan masyarakat, seperti persahabatan, keluarga, pendidikan, kesehatan mental, kekerasan, hingga *bullying*. Realitas sosial tersebut dikemas melalui cerita yang emosional dan realistis sehingga mampu membangun kedekatan emosional dengan penonton. Oleh karena itu, drama Korea memiliki kemampuan untuk mempengaruhi persepsi masyarakat

terhadap suatu fenomena sosial melalui pesan-pesan yang terkandung di dalamnya.

Kekuatan drama Korea dalam menjangkau berbagai segmen sosial membuat media ini memiliki potensi besar dalam mempengaruhi khalayaknya. Dalam banyak penelitian mengenai media massa, hubungan antara tayangan audio-visual dan masyarakat sering dipahami secara linier, yaitu media dianggap mampu membentuk pola pikir dan perilaku masyarakat melalui pesan yang disampaikan. Drama Korea yang menampilkan isu sosial seperti *bullying*, kekerasan, maupun ketidakadilan sosial dapat mempengaruhi cara pandang penonton terhadap tindakan tersebut, baik dalam bentuk penerimaan, penolakan, maupun kesadaran sosial (Ramadhani et al., 2025). Drama Korea umumnya dibangun dengan berbagai tanda dan simbol yang bekerja sama untuk menghasilkan makna tertentu. Dalam kajian semiotika, tanda-tanda tersebut dapat berupa ekspresi wajah, dialog, warna, latar tempat, gerakan tubuh, hingga teknik pengambilan gambar yang digunakan untuk mendukung pesan yang ingin disampaikan. Sistem tanda dalam drama Korea banyak menggunakan tanda ikonis, yaitu tanda yang menggambarkan sesuatu secara visual sehingga penonton dapat memahami makna yang terkandung di dalamnya.

Selain itu, drama Korea juga memiliki bahasa visual tersendiri yang digunakan untuk memperkuat penyampaian pesan kepada penonton. Bahasa visual tersebut meliputi teknik pengambilan gambar seperti *close-up*, *long shot*, *zoom-in*, *zoom-out*, *slow motion*, *fade*, dan berbagai efek visual lainnya. Teknik-teknik tersebut digunakan untuk memperjelas emosi tokoh, memperkuat suasana, serta membangun makna tertentu dalam sebuah adegan. Tidak hanya itu, drama Korea juga sering menggunakan simbol dan metafora visual yang merepresentasikan nilai sosial maupun budaya tertentu sehingga menarik untuk dianalisis melalui pendekatan semiotika (Islami & Setyorini, 2024).

2.4.2 Drama Korea D.P. (Deserter Pursuit) Season 2

Drama Korea D.P. (*Deserter Pursuit*) Season 2 merupakan drama bergenre aksi, militer, dan sosial yang diproduksi oleh Netflix bekerja sama dengan rumah produksi Korea Selatan. Drama ini disutradarai oleh Han Jun-hee dan diadaptasi dari webtoon berjudul D.P Dog Day karya Kim Bo Tong. Season 2 dari drama ini melanjutkan kisah tentang kehidupan anggota militer Korea Selatan yang bertugas menangkap tentara desersi atau tentara yang melarikan diri dari wajib militer. Drama ini tidak hanya menghadirkan aksi dan ketegangan, tetapi juga mengangkat berbagai persoalan sosial yang terjadi di lingkungan militer Korea Selatan, seperti kekerasan senioritas, penyalahgunaan kekuasaan, tekanan mental, dan tindakan *bullying*.

Drama D.P. Season 2 menceritakan perjalanan Ahn Jun-ho yang diperankan oleh Jung Hae-in bersama Han Ho-yeol yang diperankan oleh Koo Kyo-hwan dalam menjalankan tugas sebagai anggota tim D.P. (*Deserter Pursuit*). Tim tersebut bertugas mencari dan menangkap tentara yang melarikan diri dari wajib militer. Dalam menjalankan tugasnya, mereka menemukan berbagai kasus kekerasan dan perlakuan tidak manusiawi yang dialami oleh tentara junior di lingkungan militer. Banyak tentara yang memilih melarikan diri karena tidak tahan menghadapi tekanan mental, kekerasan fisik, penghinaan verbal, hingga perlakuan senioritas yang berlebihan.

Drama ini memperlihatkan bagaimana budaya senioritas dalam militer dapat memunculkan tindakan *bullying* yang dilakukan secara verbal, fisik, maupun nonverbal. Beberapa adegan menunjukkan tentara junior dipukul, dihina, diteriaki, dipermalukan di depan anggota lain, hingga mendapatkan tekanan psikologis secara terus-menerus. Selain itu, drama ini juga menggambarkan bagaimana korban *bullying* mengalami ketakutan, trauma, tekanan mental, bahkan kehilangan harapan akibat perlakuan yang diterimanya. Penyajian cerita yang realistis membuat drama ini mampu memberikan gambaran nyata mengenai dampak buruk *bullying* dalam lingkungan militer.

Kesuksesan drama D.P. Season 2 mendapat perhatian luas dari masyarakat internasional karena dinilai berani mengangkat realitas sosial yang jarang diperlihatkan secara terbuka dalam dunia militer Korea Selatan. Drama ini juga memperoleh banyak apresiasi karena mampu menyampaikan kritik sosial terhadap sistem senioritas dan kekerasan yang dianggap telah menjadi budaya dalam lingkungan militer. Melalui dialog, ekspresi tokoh, simbol visual, dan alur cerita yang emosional, drama ini menghadirkan pesan moral mengenai pentingnya kemanusiaan, empati, dan keadilan sosial. Selain menghadirkan hiburan, drama D.P. Season 2 juga memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai dampak negatif tindakan *bullying* terhadap kondisi mental dan sosial seseorang. Drama ini menunjukkan bahwa tindakan kekerasan maupun penghinaan yang dianggap biasa dalam budaya senioritas dapat memberikan luka psikologis yang mendalam bagi korban. Oleh karena itu, drama ini menarik untuk dikaji melalui pendekatan semiotika karena banyak mengandung tanda, simbol, dan makna sosial yang tersembunyi di dalam setiap adegannya.

2.5 *Bullying*

Bullying sering dikenal dengan istilah pemalakan, pengucilan, serta intimidasi. *Bullying* merupakan perilaku dengan karakteristik melakukan tindakan yang merugikan orang lain secara sadar dan dilakukan secara berulang-ulang dengan penyalahgunaan kekuasaan secara sistematis. *Bullying* melibatkan tiga unsur, yaitu ketidakseimbangan kekuatan, berniat untuk mencederai, dan ancaman agresi yang dilakukan berulang kali dalam jangka yang panjang. Jika ketiga unsur tersebut meningkat, maka akan menyebabkan timbulnya unsur keempat yaitu teror. Teror merupakan kekerasan yang digunakan untuk mengintimidasi dan memelihara dominasi secara sistematis (Rubiyati & Shoffia, 2025).

Kata *bullying* berasal dari bahasa Inggris, yaitu dari kata bull yang berarti banteng yang senang merunduk kesana kemari. Dalam bahasa Indonesia, secara etimologi kata bully berarti menggertak, orang yang mengganggu orang lemah. Sedangkan secara terminologi menurut Tattum

bullying adalah “....the willful, conscious desire to hurt another and put him/her under stress”. Kemudian, dan Olweus juga mengatakan hal yang serupa bahwa *bullying* adalah perilaku negatif yang mengakibatkan seseorang ada dalam keadaan tidak nyaman/terluka dan biasanya terjadi berulang-ulang (Wiyani, 2012; 12). Namun faktanya perilaku *bullying* merupakan *learned behaviors* karena manusia tidak terlahir sebagai penggertak dan pengganggu yang lemah. *Bullying* merupakan perilaku yang tidak normal, tidak sehat, dan secara sosial tidak bisa diterima. Hal yang sepele pun kalau dilakukan dengan secara berulang kali pada akhirnya dapat menimbulkan dampak serius dan fatal.

Pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan, pengertian *bullying* adalah perilaku agresi dan negatif yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang yang mempunyai niat untuk mencederai orang lain secara sadar dan dilakukan berulang kali.

2.5.1 Jenis-jenis *Bullying*

Menurut Riauskina, Djuwita, dan Soesetio, (2005:20) ada beberapa jenis dan wujud *bullying*, secara umum, praktek-praktek *bullying* dapat dikelompokkan menjadi empat kategori::

1. *Bullying* fisik

Ini merupakan jenis *bullying* yang kasat mata. Siapa saja bisa melihat tindakan merugikan ini karena terjadi sentuhan fisik antara pelaku dengan korban *bullying*. Contohnya: Menampar, menimpuk, menginjak kaki, menjegal, meludahi, memalak, melempar dengan barang, menghukum dengan berlari keliling lapangan, menghukum dengan cara push up, menolak.

2. *Bullying* verbal

Ini jenis *bullying* yang juga bisa terdeteksi karena bisa tertangkap indra pendengaran. Contoh *bullying* verbal yang kerap tidak disadari, di antaranya: Memaki, menghina, menjuluki, meneriaki, menuduh, menyoraki, menebar gosip, memfitnah.

3. *Bullying* mental

Ini jenis *bullying* yang paling berbahaya karena tidak tertangkap mata atau telinga kita jika kita tidak cukup awas mendeteksinya. Contoh *bullying* mental: Memandang sinis, memandang penuh ancaman, mempermalukan di depan umum, mendiamkan, mengucilkan mempermalukan, memandang yang merendahkan, memelototi, mencibir, menyindir.

4. *Cyberbullying*

Cyberbullying adalah tindakan perundungan yang terjadi secara online di dunia maya. Contoh *cyberbullying*: Melecehkan, mengancam, menghina, menargetkan korban melalui media online, mengejek.

2.6 Semiotika

2.6.1 Definisi Semiotika

Secara etimologi, istilah semiotik berasal dari kata Yunani yaitu *semeion* yang berarti tanda. Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika dan poetika (Kurniawan, 2001:49). Tanda pada masa itu masih bermakna sesuatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain. Jika diterapkan pada tanda-tanda bahasa, maka huruf, kata, kalimat, tidak memiliki arti pada dirinya sendiri. Tanda-tanda itu hanya mengemban arti (*significant*) dalam kaitannya dengan pembacanya. Pembaca itulah yang menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakan (*signifie*) sesuai dengan konvensi dalam sistem bahasa yang bersangkutan.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji data. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1988:179).

Kajian semiotika sampai sekarang telah membedakan dua jenis semiotika, yakni semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi. Yang pertama menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi, yaitu pengirim, penerima kode (sistem tanda), pesan, saluran komunikasi dan acuan (hal yang dibicarakan). Yang kedua memberikan tekanan pada teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu. Pada jenis kedua, tidak dipersoalkan adanya tujuan berkomunikasi. Sebaliknya, yang diutamakan adalah segi pemahaman suatu tanda sehingga proses kognisinya pada penerima tanda lebih diperhatikan daripada proses komunikasinya.

Analisis semiotika berupaya menemukan makna tanda-tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah tanda (teks, berita, iklan). Karena sistem tanda sifatnya amat kontekstual dan bergantung terhadap tanda tersebut. Pemikiran penggunaan tanda merupakan hasil pengaruh dari berbagai konstruksi sosial dimana penggunaan tanda tersebut berada. Menurut Peirce, tanda adalah sesuatu yang digunakan agar tanda bisa berfungsi. Berdasarkan objeknya, Peirce membagi tanda atas ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Sedangkan simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya.

Menurut teori Saussure, prinsip yang mengatakan bahwa bahasa itu adalah suatu sistem adalah suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian, yakni *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Bahasa itu merupakan suatu sistem tanda (*sign*). Tanda adalah kesatuan dari suatu bentuk penanda dengan sebuah ide atau petanda.

2.6.2 Jenis-jenis Semiotika

Alex Sobur (2013:100-101) berpendapat saat ini sekurang-kurangnya terdapat sembilan macam semiotika yang kita kenal:

- a. Semiotika analitik, yakni semiotika yang menganalisis sistem tanda. Peirce menyatakan bahwa semiotika berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek, dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu.
- b. Semiotika deskriptif, yakni semiotika yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, meskipun ada tanda yang sejak dulu tetap seperti yang disaksikan sekarang. Misalnya, langit yang mendung menandakan bahwa hujan tidak lama lagi akan turun, dari dahulu hingga sekarang tetap saja seperti itu. Namun, dengan majunya ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, telah banyak tanda yang diciptakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya.
- c. Semiotika faunal (zoosemiotic), yakni semiotika yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan. Hewan biasanya menghasilkan tanda untuk berkomunikasi antar sesamanya, tetapi juga sering menghasilkan tanda yang dapat ditafsirkan oleh manusia.
- d. Semiotika kultural, yakni semiotika yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu.
- e. Semiotika naratif, yakni semiotika yang menelaah sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan (folklore).
- f. Semiotika natural, yakni semiotika yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam. Air sungai keruh menandakan di hulu telah turun hujan, dan daun pohon-pohonan yang menguning lalu gugur.
- g. Semiotika normatif, yakni semiotika yang khusus menelaah sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma-norma, misalnya rambu-rambu lalu lintas.
- h. Semiotika sosial, yakni semiotika yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang berwujud kata maupun lambang berwujud kata dalam satuan yang disebut kalimat.

- i. Semiotika struktural, yakni semiotika yang khusus menelaah sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur bahasa. dimanifestasikan melalui struktur bahasa.

2.6.3 Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean. Roland Barthes lahir pada tahun 1915 dari keluarga kelas menengah Protestan di Cherbourg dan dibesarkan di Bayonne, kota kecil dekat pantai Atlantik di sebelah barat daya Prancis.

Menurut Barthes dalam studinya tanda adalah peran pembaca (*the reader*). Barthes menyempurnakan teori Saussure, menjadi dua tahap mengacu pada istilah denotasi dan konotasi untuk menunjuk tingkat makna. Makna denotasi adalah sistem signifikasi tingkat pertama yang mengacu kepada penggunaan bahasa dengan arti sesuai dengan apa yang diucap. Kemudian makna konotasi adalah sistem signifikasi tingkat kedua yang identik dengan operasi ideologi, yang disebut sebagai mitos, dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.

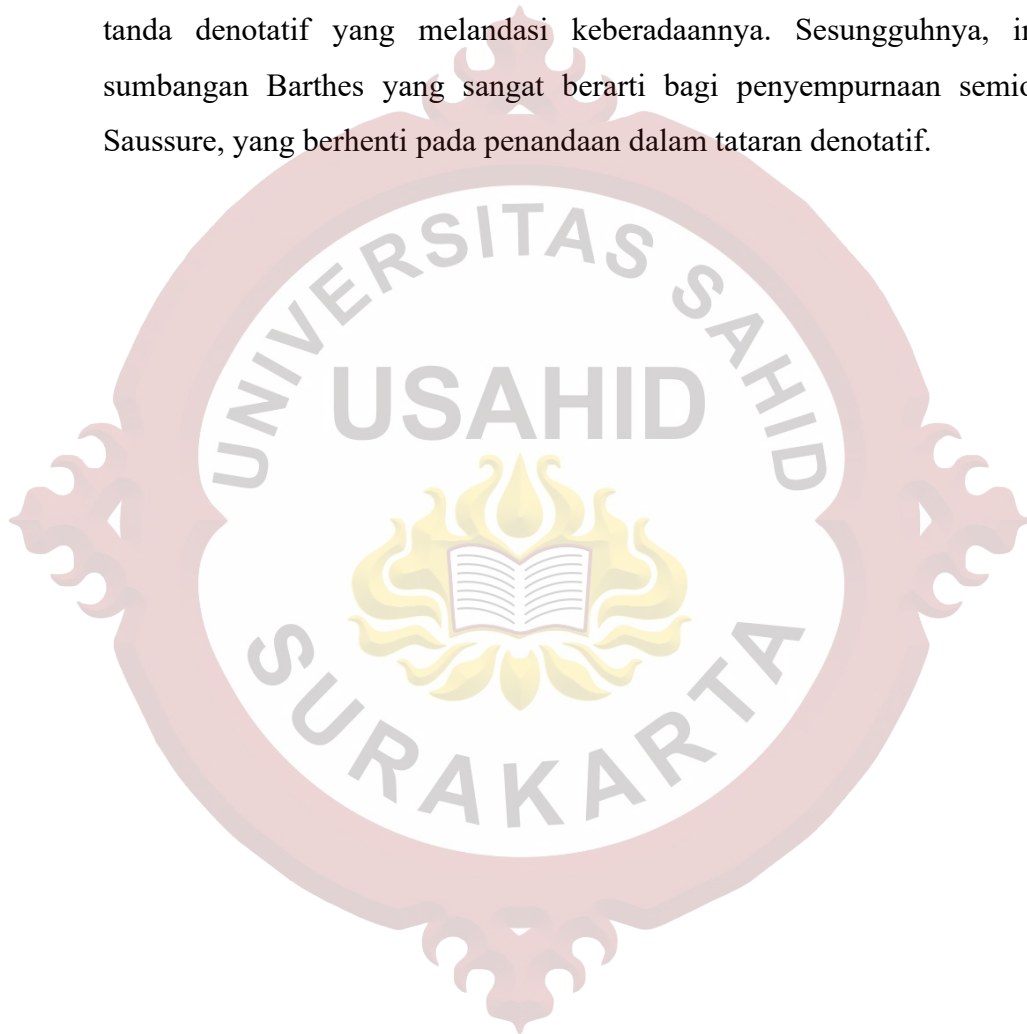
Barthes menggunakan teori signifiant-signifie yang dikembangkan menjadi teori tentang denotasi dan konotasi. Istilah signifiant menjadi ekspresi dan signifie menjadi isi. Namun, Barthes mengatakan bahwa antara signifiant dan signifie harus ada relasi tertentu, sehingga terbentuk tanda.

1. Signifier (penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denotative sign (tanda denotatif)	
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

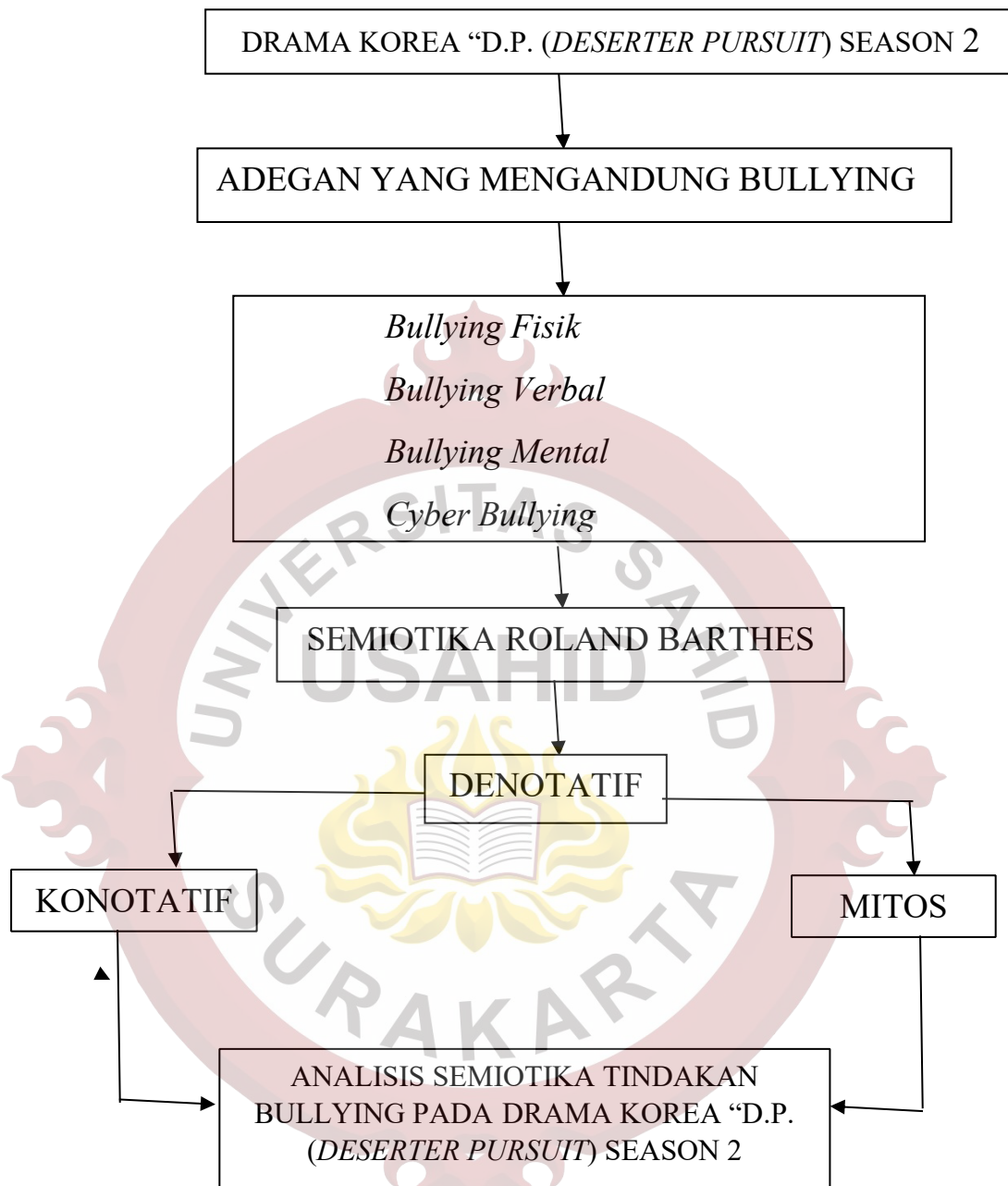
Sumber: Alex Sobur, 2005, Semiotika Komunikasi, hal 69.

Gambar II. 1 Peta Tanda Roland Barthes

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Jadi, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Jadi, dalam konsep Barthes, terdapat tanda konotatif yang bukan hanya sekedar memiliki makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif.



2.7 Kerangka Pikiran



Gambar II. 2 Kerangka Pemikiran