BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri drama di pertelevisian semakin hari terus mengalami kesuksesan, baik dalam segi genre yang beragam atau jumlah penikmat drama yang pesat dan menjadi suatu hiburan publik yang menarik diberbagai negara. Hal ini terlihat dari berbagai macam jenis drama yang disajikan seperti drama tragedi, komedi, tragekomedi, opera, melodrama, farce, tablo, dan sendratari. Drama adalah karya tulis yang dibuat dalam bentuk naskah dengan tujuan untuk ditampilkan dalam sebuah pertunjukan yang diperankan oleh aktor diatas panggung. Sebuah drama menjadi menarik karena dikuatkan dengan unsur-unsur pada drama itu sendiri, seperti tema, alur cerita, watak pada karakter, latar atau *setting*, dan amanat dalam cerita. Drama juga dibedakan dalam segi pementasan yaitu, drama panggung, radio, televisi, film, wayang dan boneka.

Penggunaan latar interior pada drama televisi tercipta dari unsur-unsur drama, seperti tokoh yang memperlihatkan keadaan fisik tokoh (aspek fisikologis), keadaan sosial, dan karakter tokoh. Penokohan saling berkaitan dengan alur cerita (permasalahan/konflik) yang disampaikan pada cerita. Alur cerita berisi dari rangkaian perisitiwa yang saling berhubungan dan menunjukan sebab-akibat didalam cerita drama. Setelah alur permasalahan mulai terlihat melalui penokohan,

maka latar muncul untuk menggambarkan keadaan tempat, suasana dan waktu peristiwa agar menciptakan permasalahan dan konflik yang sesuai dengan cerita. Secara tidak langsung amanat dapat tersampaikan dari keseluruhan unsur yang digunakan. Dari keseluruhan unsur drama televisi yang digunakan, penggunaan latar menjadi unsur terpenting yang harus digunakan. Karena keseluruhan unsur akan terlihat lebih jelas dan memperkuat cerita pada drama.

Latar interior mampu menimbulkan kesan cerita yang ingin ditunjukan oleh sutradara seperti, kesan mewah dan megah pada bangunan ataupun kesan seperti misterius, tangguh, berani dan lembut pada karakter tokoh. Penggunaan desain interior pada sebuah drama tidak mengubah fungsi pada desain interior itu sendiri. Penggunaan desain interior mulai diperhatikan dan diterapkan disemua kegiatan pertelevisian, salah satunya pada drama.

Salah satu negara penghasil drama televisi terbaik dan disukai masyarakat adalah Korea Selatan. Hal ini dapat dilihat dari fenomena yang dikenal dengan istilah Demam Korea atau *Hallyu* atau *Korean Wave*. *Hall*yu *(*한류*)* diartikan sebagai gelombang pasang budaya populer Korea yang melanda negara-negara diluar Korea. *Hallyu* diikuti dengan banyaknya perhatian akan produk Korea Selatan, seperti masakan, barang elektronik, musik, fashion kosmetik dan film.

Dalam penelitian ini studi kasus yang diangkat adalah peran latar interior dan kesan yang diciptakan pada drama Korea *Guardian The Lonely And Great God* atau yang kita kenal dengan nama Goblin.

Drama Korea Goblin hasil karya penulis Kim Eun Sook dan sutradara Lee Eun Bok yang bergenre *fantasy, drama, romantic* tayang perdana di Tv-N pada tanggal 2 Desember 2016, mampu menarik perhatian dengan sukses menghasilkan rating awal 7,54% dan 20,986% pada episode akhir dan rating kedua terbesar sepanjang sejarah produksi drama Korea Selatan. Goblin menurut warga Korea Selatan adalah sebuah mitos yang digambarkan seperti mahluk mitologi yang jahil, sedikit bodoh, suka mencuri, memiliki tongkat, takut darah segar dan senang mempermainkan orang jahat atau disebut *Dokkaebi*. Sedangkan pada drama korea Goblin berkisah tentang sosok pria tampan dan baik hati yang bertugas sebagai pelindung jiwa yang terperangkap dengan kehidupannya yang abadi. Dengan tokoh utama lain adalah seorang malaikat pencabut nyawa yang dihukum oleh dewa karena telah melakukan dosa besar dikehidupan sebelumnya.

Penggunaan latar terlihat dari beberapa *scene* yang ditampilkan, seperti pada bagian *scene* ruang makan, kamar Goblin, kedai teh Grim Reaper dan Kerajaan Goryeo (Wang Yoe). Pemilihan scene ini meliputi dua karakter utama yang memiliki alur cerita yang sama dimasa lalu hingga masa berikutnya (sekarang) dan saling berhubungan dan merupakan *scene* yang kerap muncul pada cerita. Latar kamar Goblin dan kedai teh Grim Reaper, saling menggambarkan masing-masing karakteristik tokoh utama, contohnya misterius dan kesan ruang yang menggambarkan kemegahan, unik, dan kuno. Latar ruang makan menggambarkan kesan bangunan seperti megah, luas, dan hangat.

Sedangkan pada kerajaan menggambarkan kesan seperti kejayaan, kemuliaan dan keagungan.



Gambar 1. 1 Scene Drama Goblin

(Sumber: www.iflix.com, akses 21 Desember 2017)

Pada drama ini dapat ditemukan beragam jenis penggayaan yang digunakan dengan bentuk dan warna pada elemen-elemen interiornya dengan berbagai macam teknik-teknik pada latar. Dengan tujuan untuk membangun suasana hati *(mood)*, menyempurnakan cerita yang terkandung dalam drama, dan menciptakan kesan cerita didalamnya. Penggunaan teknik latar atau *setting* interior pada drama sangat diperhatikan. Hal ini terlihat pada penggunaan teknik tata pencahayaan, tata dekorasi dan teknik pengambilan komposisi *frame size* atau sudut-sudut pengambilan gambar pada penataan kamera disebuah drama. Latar atau *setting* interior, digunakan sebagai latar belakang dengan elemen yang bersifat struktural (dinding, lantai, dan ceiling) dan non-

struktural (pintu, jendela, furniture). Sedangkan tata cahaya yang digunakan pada sebuah drama bersumber dari cahaya alami dan cahaya buatan. Dengan 4 unsur, yaitu kualitas cahaya, arah cahaya, sumber cahaya, dan warna cahaya. Tata cahaya digunakan untuk memberikan tekanan (aksen) pada sebuah adegan atau objek yang ingin diperlihatkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasikan bahwa :

1. Penataan latar interior (penggayaan, tata dekorasi,tata cahaya) pada drama goblin sangat penting untuk membangun unsur penokoh, alur cerita, tema dan amanat pada drama.
2. Komposisi *frame size* memberikan suasana ruang yang megah, mewah, unik dan kesan misterius pada karakter.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah maka diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana latar interior dapat membangun unsur-unsur drama pada cerita di drama Korea *Guardian The Lonely And Great God* (Goblin).
2. Bagaimana menciptakan atau memunculkan kesan mewah, megah dan misterius pada drama Korea *Guardian The Lonely And Great God* (Goblin) melalui penataan latar.

1.4 Batasan Masalah

Pembatasan masalah yang dilakukan dalam tinjauan ini dimaksudkan agar proses pembahasan maupun analisa yang dilakukan tidak melebar terlalu jauh dari tujuan studi yang akan dilakukan. Adapun batasan masalah dalam tinjauan ini adalah :

1. Penggayaan dan klasifikasi elemen-elemen interior hanya dilakukan pada dua tokoh utama yang saling berkaitan dari alur cerita masa lalu hingga berikutnya (sekarang), yaitu latar ruang makan, ruang tidur Goblin, kedai teh Grim Reaper dan Kerajaan Goryeo (Wang Yeo) di drama Korea *Guardian The Lonely And Great God* (Goblin). Selain itu keempat scene dipilih merupakan scene yang kerap muncul didalam cerita drama Korea *Guardian The Lonely And Great God* (Goblin).

1.5 Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif. Menurut *Indrawan* dan *Yaniawati (2016),* metode deskriptif kulitatif adalah metode yang digunakan untuk melihat lebih dalam suatu fenomena yang terjadi, dengan penelitian yang bersifat mengamati kasus sehingga proses pengumpulan data dan analisis data bersifat kasus. Metode ini bertujuan untuk menggambarkan kesinambungan antara unsur latar drama dengan unsur-unsur drama lainnya dan kesan drama yang mampu tercipta dari unsur dan juga teknik. Pendekatan studi kasus dengan

memberikan batasan terhadap suatu objek dan subjek penelitian, dengan memusatkan penelitian pada unsur latar interior dan objek ruang yang akan diteliti. Pengumpulan data dalam penelitian ini memakai teknik :

a. Observasi Tidak Langsung, yaitu pengumpulan data yang dilakukan melalui hasil perekaman pada drama korea goblin menggunakan perangkat elektronik. Pengumpulan data diambil dari isi cerita drama goblin.
b. Wawancara Terbuka dan Mendalam (wawancara tak berstruktur), yaitu mengadakan tanya jawab dengan pakar, dosen, atau pun mahasiswa yang paham pada bidang teater, sinematogarfi, interior dan kebudayaan korea dengan mengajukan wawancara tak berstruktur agar lebih leluasa dalam menggali data dan tidak terpaku pada panduan wawancara.
c. Studi Dokumentasi, yaitu mengumpulkan data dan informasi berupa catatan tertulis atau gambar mengenai unsur drama, penggayaan interior, desain interior, kebudayaan korea, dan sinematografi. Dengan jenis data yang dikumpulkan berupa:
    - Dokumen Tertulis seperti, buku, jurnal, dan skripsi yang terkait.
    - Bahan Audiovisual yaitu drama Goblin.
    - Data elektronis seperti website yang terkait.

1.6 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari menganalisa penggayaan desain interior pada drama korea goblin yaitu :

- **Maksud**

  Meninjau keterkaitan unsur drama, penggayaan dan elemen interior melalui penerapan latar interior yang digunakan pada drama Korea *Guardian The Lonely And Great God* (Goblin).

- **Tujuan**

  Mengetahui seberapa kuat unsur latar pada drama Korea *Guardian The Lonely And Great God* (Goblin).

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam skripsi ini penulis membaginya dalam IV bab. Bab I memaparkan mengenai latar belakang, permasalahan, batasan masalah, metode penelitian dan kajian pustaka. Disini penulis mengangkat mengenai permasalahan latar interior saling berkaitan dengan unsur drama dan memperjelas kesan ruang melalui komposisi *frame size,* pada ruang makan, ruang tidur Goblin, kedai teh Grim Reaper dan Kerajaan Goryeo (Wang Yeo).

Bab II memaparkan studi literature berupa teori dan data pendukung yang berkaitan dengan judul, permasalah, jenis-jenis penggayaan, desain

interior, unsur –unsur interior, unsur-unsur drama, sejarah negara Korea, arsitektur korea, drama Korea goblin.

Bab III melakukan analisa latar interior melalui unsur-unsur drama dan kesan yang dihasilkan pada komposisi *frame size* pada drama Korea goblin.

Bab IV yaitu kesimpulan, penulis menyimpulkan dari hasil-hasil tinjauan seluruh bab yang kemudian ditarik suatu kesimpulan.

1.8 Kajian Pustaka

Dalam penelitian skripsi yang berjudul Peran Latar Interior Sebagai Unsur Tayangan Pada Drama Korea Goblin ini penulis melakukan kajian dengan kasus-kasus yang terkait dengan penelitian.

- Pemaknaan Fungsi dan Bentuk Pada Interior Restoran *Dae Jang Geum* Yogyakarta oleh Graceshella Wijaya, penelitian ini dibuat dengan tujuan mengetahui fungsi, bentuk, dan makna pada elemen-elemen interior yang identik dengan budaya Korea Selatan yang digunakan pada restoran *Dae Jang Geum*. Melalui skripsi ini membantu penulis untuk mengetahui bentuk, fungsi pada elemen interior yang berhubungan dengan budaya Korea Selatan.
- Laporan Kerja Praktek Pembuatan Video Kehumasan STIKOM Surabaya oleh Joshua Prathieka. Laporan ini dibuat dengan tujuan mengimplementasikan ilmu videografi yang telah didapatkan selama perkuliahan. Membuat video kehumasan berupa TVC atau iklan

televisi dan video profil STIKOM Surabaya. Melalui laporan ini membantu penulis untuk mengetahui teknik-teknik komposisi kamera dalam pembuatan sebuah TVC, iklan, film dan lain-lain.

- Analisis Psikologi Tokoh Utama Dalam Naskah Drama Robert Zucco Karya Benard-Marie Koltes oleh Zizin Nurulngaenzy. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan wujud unsur-unsur intristik dalam drama, wujud keterkaitan antara aspek alur, penokohan, latar dan tema dalam naskah drama, dan psikologi tokoh utama dalam naskah drama Robert Zucco yang dilihat dari psikologi sastra.

1.9 Kerangka Berfikir

