BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

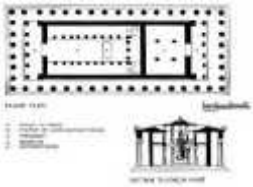
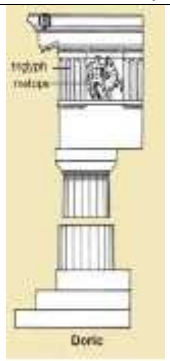
2.1 Teori Tinjauan

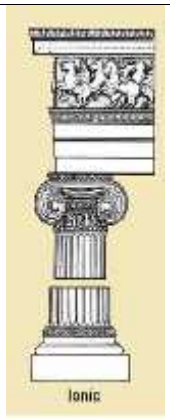
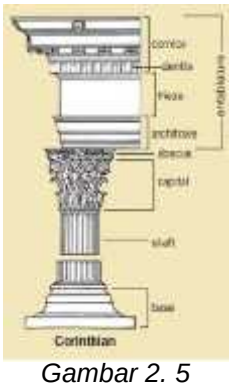
Tinjauan berasal dari kata dasar tinjau. *Menurut* KBBI (2002), tinjauan adalah kegiatan pengumpulan data, analisa dan penyajian data yang dilakukan secara objektif untuk memecahkan suatu persoalaan. Maka secara singkat tinjauan adalah hasil dari meninjau atau berpendapat dari hasil menyelidiki dan mempelajari suatu data untuk memperoleh sebuah hasil.

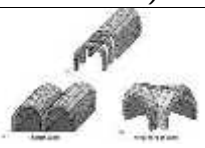
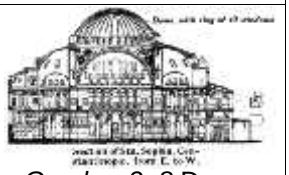
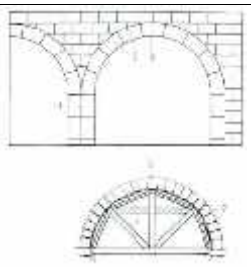
2.2 Penggayaan Dalam Desain

Penggayaan merupakan kata dasar dari gaya, *Menurut* KBBI, gaya adalah ragam (cara rupa, bentuk yang khusus) yang khusus (mengenai tulisan, karangan. pemakaian bahasa, bangunan rumah). Penggayaan atau arsitektur adalah sebuah style atau gaya yang dapat mencangkup unsur-unsur bentuk, metode konstruksi, bahan, karakter daerah. Arsitektur adalah bagian dari sebuah kebudayaan dari masing-masing negara. Baik dari segi seni, teknik, dan sejarah. Arsitektur bermulai dari munculnya jenis penggayaan Masa Lampau dengan ditandai munculnya arsitektur Yunani kuno dan berkembang melalui zaman hingga ke Postmodern saat ini. Berikut skema periode pembabakan.

Tabel 2. 1 Pembabakan Desain

MASA	JENIS PENGGAYAAN	CIRI-CIRI	IMAGE
A. Masa Lampau	**1.Yunani Kuno** Arsitektur yunani kuno merupakan pondasi awal dari berbagai macam arsitektur yang muncul di Eropa barat. Bangsa Yunani termasuk bangsa yang mempunyau cita rasa tinggi dalam seni bangunan. Bangsa Yunani menciptakan bagunan cita rasa klasik dalam semua bidangnta dan ingin memunculkan kesan yang dahsyat dana gung (Djauhar Arifin, 1985 didalam Joko Budiwiyanto,2008). Arsitektur Yunani banyak menjadi inspirasi untuk perkembangan arsitektur pada masa-masa berikutnya. Arsitektur Yunani dikenal sebagai arsitektur bergaya tiang, karena dari penggunaan tiang-tiangnya menunjukan karakteristik yang khas dari bangsa Yunani. Bangunan arsitektur Yunani dikelompokan menurut fungsinya menjadi 2, yaitu : 1) Kuil, istana dan bangunan-bangunan religious. Banyak mengekspos kolom dan	Komponen vertikal dan horizontal dengan bangunan tidak lebih tinggi dari 1 lantai.	 *Gambar 2. 1 Reruntuhan Kuil The Phartenon, Yunani* (*Sumber : Peradaban dan Arsitektur Klasik Yunani-Romawi. Ashadi.2016)*
		Bangunan berbentuk kotak, kubus, atau persegi panjang.	 *Gambar 2. 2* Potongan Denah The Phartenon (*Sumber : Peradaban dan Arsitektur Klasik Yunani-Romawi. Ashadi.2016)*
		Memiliki 3 gaya kolom yaitu doric, ionic, corinthian. *1. Doria/Doric.* Bagian atas tiang bergaya *Doria*. Kuil-kuil Yunani tertua dibangun dengan gaya *Doria*. Ciri kuil *doria* adalah tampilannya yang sederhana namun nampak kuat. Pada kuil *doria*, dibawah tiang tidak dipasang basis, maka tiang langsung sitegakkan diatas lantai. Pada bagian atas tiang terdapat capital batu yang bentuknya mirip bantal dan diatasnya adalah balok batu berbentuk segi empat, tepat dibawah arkitraf. Pada arkitraf terdapat triglif dan metope.	 *Gambar 2. 3* Doric (*Sumber : Peradaban dan Arsitektur Klasik Yunani-Romawi. Ashadi.2016)*

	balok, dengan menerapkan konsep keharmonisan, keseimbangan,keselarasan dan arsitektur yang cenderung simetris. 2) Panggung terbuka *(amphyheatre),* berfungsi untuk melaksanakan kegiatan diluar ruangan dengan maksud untuk tempat bersenang-senang, bermain, tempat pementasan drama. Dibangun dikaki bukit untuk memperlihatkan kecerdikan bangsa yunani dalam memanfaatkan kemiringan lereng bukit.	2. *Ionia/Ionic* Bagian atas dan bawah tiang bergaya Ionia digunakan sekitar tahun 500 SM. Orang Yunani mulai beralih dari bentuk kolom *doric* ke gaya baru yang disebutgaya *Ionic*. Kuil *Ionic* memiliki tampilan yang lebih rumit dan mewah daripada Doria. Pada kuil Ionia, tiangnya memiliki basis tempatnya ditegakkan, jadi tiang tidak langsung diletakan diatas lantai. Tiang Ionia mengalami banyak perubahan dibandingkan dengan doria. Pada bagian atas tiang, terdapat lengkungan ganda dari batu, tepat di bawah arkitraf. Pada arkitraf terdapat frieze yang saling menyambung, alih-alih triglif dan metope *3. Khorintos/Corinthian* Gaya *Corinthian*,yang dinamai dari nama kota Korinthos. Pada perkembangannya, gaya pada ini tidak banyak digunakan oleh orang Yunani dan lebih banyak digunakan oleh orang Romawi. Gaya *Korinthos* memiliki tampilan yang lebih mewah, indah, dan rumit dari pada gaya *Ionia/Ionic*. Pada kuil *Korinhos*, memiliki basis yang lebih mewah. Pada bagian atas tiang, kapital dihiasi dengan pahatan daun akanthos yang indah. Pada arkitraf, kuil jenis ini dihiasi dengan friz bersambungan, sama seperti kuil *Ionic*.	 *Gambar 2. 4* Ionic (*Sumber : Peradaban dan Arsitektur Klasik Yunani-Romawi. Ashadi.2016)*  *Gambar 2. 5* Corinthian (*Sumber : Peradaban dan Arsitektur Klasik Yunani-Romawi. Ashadi.2016)*

	2. Romawi Kuno 100 SM – 400 SM Kawasan romi adalah daerah berupa semenanjung yang sekarang dikenal dengan semenanjung Italia, yang menjorok ke laut Mediterania. Leluhur bangsa Romawi adalah bangsa Latium dan ada pula percampuran antara bangsa Atrusia dan bangsa Yunani. Hal ini yang menyebabkan arsitektur Romawi tidak berbeda jauh dengan arsitektur Yunani, misalnya dari penggunaan gaya *doric, ionic,* dan *corinthian.* Selain dari bangsa Yunani kebudayaan bangsa Romawi diperoleh dari orang-orang Etruscan yaitu bangsa pelaut dari Mesopotamia, yang mengajarkan mereka tentang batu cetak dan struktur *arch* (busur/lengkung) untuk bangunan dengan banteng lebar. Ciri bangsa Romawi adalah berfikir strategis, sifat yang menonjolkan kekuatan dan kebesaran, fungsional, dan realistis. Puncak kejayaan Arsitektur Romawi ditandai dengan munculnya bangunan-	Memiliki 3 gaya kolom yunani doric, ionic, corinthian dan 2 jenis kolom romawi yaitu *tuscan dan composite.*	 *Gambar 2. 6* Roman Order (*Sumber : :* A History of Interior Design.John Pile.*2005)*
		Vaults *Vault* dibentuk saat akan mendirikan bangunan beratap lengkung (separuh lingkaran) di mana kolom-kolomnya terdiri dari beberapa *Arch*. Terdapat empat macam konstruksi *Vault*, yaitu *Barrel Vault, Groin Vault, Rib Vault,* dan *Fan Vault*.	 *Gambar 2. 7* Vaulth (*Sumber : https://atpic.wordpress.com , akses 15 Desember 2017)*
		Dome *Dome* atau kubah adalah konstruksi setengah lingkaran yang terbentuk dari susunan *Arch* yang membentuk lingkaran. *Dome* umumnya digunakan sebagai atap utama di aula atau atrium. Penerapan Dome bukan hanya untuk alasan kekuatan atau keindahan, tapi juga fungsi akustik.	 *Gambar 2. 8* Dome (*Sumber :* A History of Interior Design.John Pile.*2005)*
		Arch Elemen Arsitektur dan Interior Romawi yang diterapkan hingga sekarang adalah Roman *Arch*. *Arch* merupakan struktur lengkung yang diterapkan pada dinding bangunan sebagai bukaan (pintu, jendela, gerbang, jalur, dll), yang terbentuk dari susunan batu yang saling mengapit	 *Gambar 2. 9* Arch (Sumber : https://atpic.wordpress.com , akses 15 Desember 2017)

	bangunan besar dan monumental (Rahman,2003).	Material bangunan yang digunakan batu bata, keramik, semen, beton dan besi.	 *Gambar 2. 10* Arch (*Sumber : https://www.googleimage.com , akses 15 Februari 2018)*
B. Abad Pertengahan *(Dark Midle Age)*	***Ghotic*** Bermula di Perancis, lebih dikenal dengan "French Style". Gaya arsitektur Gotik muncul pada abad pertengahan. Gaya ini berevolusi dari arsitektur Romanesque dan pada akhirnya diteruskan oleh arsitektur Renaissance. Arsitektur Gotik sering ditemukan di katedral dan gereja-gereja Eropa. Pada masa itu gereja Katolik memegang peranan penting dalam kehidupan masyarakat. Bagian depan gereja dibuat megah dan besar dengan	Pelengkung runcing (*pointed arch*). Lengkungan yang runcing berfungsi menahan beban dari desain langit-langit bangunan yang sangat berat dan tebal.	 *Gambar 2. 11* Pelengkung Runcing (*Sumber https://www.academic.edu , akses 15 Desember 2017)*
		Kubah berusuk (*Ribbed* dan *panel vaulting*). *Vault* memiliki fungsi yang sama dengan lengkungan runcing untuk menahan beban dari lantai diatasnya. *Vault* memberikan kesan keagungan dan keanggunan. Jajaran pilar yang tergabung dengan *vault* menjadi unsur utama dari konstruksi bangunan.	 *Gambar 2. 12* Derivation of a Ghotic vault (*Sumber :* A History of Interior Design.John Pile.*2005)*

	tujuan untuk memberikan kesan besarnya kekuatan Tuhan dan orang-orang yang menyembahnya. Bangunan tinggi dan menjulang ke langit menggambarkan aspirasi yang tinggi dan harapan untuk mencapai surga. Gaya arsitektur ini muncul akibat kebosanan atas arsitektur pada masa abad pertengahan. Pada masa itu bangunan yang diciptakan sangat terbatas dan bersifat fungsional. Beberapa bangunan Gotik, terutama gereja dan katedral berhasil memberikan inspirasi kepada manusia dalam hal ketaatan dan ketakwaan kepada Tuhan, karena desain yang dibuat pada era Gotik sangat fenomenal	Penopang laying (*flying buttresses*). *Flying buttress* tidak hanya berfungsi sebagai penyangga struktur bangunan tapi juga terlihat sangat dekoratif dengan desainnya yang memberikan efek kemegahan.	 *Gambar 2. 13* Cathedral of S. Etienne Bourges, France 1195 - 1275 (*Sumber :* A History of Interior Design.John Pile.*2005)*
		Gargoyle. *Gargoyle* merupakan sebuah monster kecil yang biasanya diletakkan di sepanjang atap atau benteng bangunan dan istana. Tujuan lain dari penggunaan *Gargoyle* adalah menakut-nakuti petani jahat pada abad pertengahan. *Gargoyle* biasanya berbentuk menyeramkan, seperti iblis atau monster dan diletakkan menghadap ke bawah. Pada masa itu manusia dipenuhi dengan ketakutan dan takhyul. Bentuk dari makhluk yang mengerikan ini membuat banyak orang mencari perlindungan dan pertolongan kepada gereja atau katedral dari iblis dan hantu yang berkeliaran.	 *Gambar 2. 14m* Gargoyle di Notre Dame, Paris (*Sumber :* www.pariscityvision.com, akses 15 Desemer 2017)

		Material menggunakan kapur putih, digunakan untuk dekorasi (patung). Marmer, digunakan untuk fitur bangunan. Batu bata, digunakan untuk dinding atau sering disebut *"Backsteingotik".*	 *Gambar 2. 15* Material Gothic (*Sumber : https://www.googleimage.com , akses 15 Februari 2018)*

C. Abad 20 - sekarang	***Modernism*** Arsitektur Modern adalah suatu istilah yang diberikan kepada sejumlah bangunan dengan gaya karakteristik yang mengutamakan kesederhanaan bentuk dan menghapus segala macam ornamen. Karakter ini dosinyalir pertama muncul pada sekitar tahun 1900. Pada tahun 1940 gaya ini telah diperkuat dan dikenali dengan Gaya Internasional dan menjadi bangunan yang dominan untuk beberapa dekade dalam abad ke-20 ini.	Arsitektur modern memiliki 2 jenis konsep aliran, yaitu: a) Aliran Kubisme Gerakan revolusiomer dalam seni rupa yang berkembang di Perancis antara tahun 1907 hingga 1920. Ada tiga elemen utama dalam aliran kubisme yaitu material atau bahan, ruang dan pencahayaan. Aliran dalam seni rupa yang berfokus pada penyederhanaan bentuk-bentuk alam secara geometris. Arsitektur aliran ini muncul karena rasa bosan terhadap aliran-aliran klasik yang penuh dengan ornamen. b) Aliran *Futurism* *Futurism* berkembang di Italia pada tahun yang hampir sama, yaitu awal abad ke 20. *Futurism* mendeskripsikan sebuah seni yang cepat, mengarah kemasa depan. Dengan ciri-ciri arsitektur : - Berkonsep masa depan. - Bentuk arsitektur bebas atau dekonstruksi dan dinamis. - Memakai bahan-bahan baru seperti kaca baja, aluminium, dll.	 *Gambar 2. 16 Maison Cook di Boulogne sur Sein, Paris 1926* *(Sumber : Arsitektur Modern, Sumalyo, 1997)*  *Gambar 2. 17 Pabrik mobil Fiat di Turin Italia* *(Sumber : Arsitektu Modern, Sumalyo, 1997)*

	◦ ***Post Modern*** Tujuan menyelesaikan permasalahan pada arsitektur modern yang dianggap tidak memiliki makna terhadap konteks, membuka kemungkinan yang ambigu terhadap persepsi ruang, memecahkan persepsi-persepsi dan paradoks, bersatu dengan berbagai arsitek untuk membuka prinsip baru yang lebih berkelanjutan. Post modern ditandai dengan timbulnya kembali bentuk-bentuk klasik, mengolah bangunan tradisi *(vernakular)* dan memperbaiki fungsinya. Ciri-ciri dari post modern ini antara lain: ◦ Aspek penyatuan dengan lingkungan dan sejarah, juga menyesuaikan dengan situasi sekitar ◦ Unsur-unsur yang dimasukkan tidak hanya berfungsi semata tetapi juga sebagai elemen penghias ◦ Pemakaian elemen geometris, sederhana terlihat sebagai suatu bentuk yang tidak	a) Aliran histiricsm, bangungan menggunakan dekorasi berupa elemen-elemen klasik (seperti doric, ionic, corinthian) yang digabungkan dan disesuaikan dengan pola-pola modern pada bangunan.	 *Gambar 2. 18 Terminal bandara (karya Aero Saaninen)* *(Sumber : googleimage.com, akses 25 Februari 2018)*
	b) Aliran straight revivalis, (penggunaan langgam neo-klasik ke dalam bangunan yang memiliki irama komposisi berulang dan simetris).	 *Gambar 2. 19 Karya Aldo Rossi di Modena, Italia* (*Sumber : googleimage. com, akses 25 Februari 2018)*
	c) Aliran Neo Vernacular 1960an (penerapan elemen tradisional pada konsep bangunan modern, sehingga tercipta bangunan modern yang serasi dengan lingkungan lokasi. Fungsinya untuk menghidupkan kembali suasana tradisional setempat dengan membuat bentuk dan pola-pola bangunan sesuai arsitektur lokal.	 *Gambar 2. 20 Estec Noordwijk - NL* *(Sumber : googleimage.com, akses 25 Februari 2018)*

	fungsional, tetapi ditonjolkan sebagai unsur penambah keselarasan dalam komposisi ataupun dekor. - Warna campuran yang banyak dipengaruhi warna pastel, kuning, merah dan biru dan ungu. - Mengandalkan komposisi hibrid yang menghalalkan orang untuk mengambil elemen-elemen yang pernah ada untuk dimodifikasi sebagai kaya college/pastich.	d) Aliran Contextualism (Urbanist & AD Hoc) Penempatan dan bentuk bangunan disesuaikan dengan lingkungan sekitar sehingga didapatkan komposisi bangunan dan lingkungan yang serasi. Aliran ini sering disebut juga Urbanis.	 *Gambar 2. 21 Leicester Universitas Engineering Building* *(Sumber : googleimage.com, akses 25 Februari 2018)*
		) Aliran Metaphor & Metaphisical. 2 bentuk metaphor, yaitu : - Methapor lugu (bentuk bangunan sama persis seperti bentuk benda yang menjadi konsep). - Methapor komplek (gabungan dari beberapa bentuk benda sehingga menimbulkan bentuk bangunan yang komplek).	 *Gambar 2. 22 La Sagrada Familia* *(Sumber : googleimage.com, akses 25 Februari 2018)*
		f) Aliran Post Modern Space. Memperlihatkan pembentukan ruang dengan mengkomposisikan komponen bangunan itu sendiri.	 *Gambar 2. 23 Peter Eiseman's Center For Design and Art* *(Sumber : googleimage.com, akses 25 Februari 2018)*

2.3 Desain Interior

Menurut *Ching (1996),* “Desain interior adalah merancang dan menata ruangan dalam sebuah bangunan yang memiliki fungsi untuk memenuhi kebutuhan dan mewadahi aktivitas penghuninya”

Menurut *Suptandar (1995),* “Desain interior adalah cara pengaturan ruang dalam yang mampu memenuhi unssur kenyamanan, keamanan, kebutuhan fisik dan spiritual bagi penggunanya tanpa mengabaikan unsur estetika.”

Menurut *Dodworth (2009), “*Desain interior bertujuan untuk membuat penghuni dapat melakukan aktivitas dalam ruangan dengan efektik dan merasa nyaman.”

Definisi diatas menjelaskan bahwa desain interior adalah merancang atau pengaturan ruang dalam sebuah bangunan yang berfungsi untuk mewadahi aktivitas dan kebutuhan fisik dan spiritual penghuni agar merasa nyaman dana man tanpa mengabaikan unsur estetika.

A. Elemen Dasar Interior

Menurut *Wicaksono dan Tisnawati (2014),* elemen elemen dasar interior adalah sebagai berikut:

1. **Bentuk (form).**

   Pada dasarnya bentuk adalah geometris dua atau tiga dimensi yang memungkinkan pengguna ruang untuk menangkap keberadaan

sebuah benda dan memahaminya dengan persepsi. Terdapat tiga bentuk primer yaitu lingkaran, segitiga,dan bujur sangkar.

2. Bidang (shape).

Bidang adalah sebuah luasan yang tertutup dengan batas batas yang ditentukan oleh unsur unsur lainnya yaitu garis, warna, nilai, tekstur, dan lain lain. Dua garis sejajar yang dihubungkan kedua sisinya akan membentuk sebuah bidang. Bidang hanya terbatas pada dua dimensi yaitu panjang dan lebar. Ciri ciri permukaan suatu bidang adalah warna dan tekstur yang akan mempengaruhi bobot visual dan stabilitasnya. Bidang juga berfungsi untuk menunjukkan batasan sebuah ruangan. Menurut jenisnya, sebuah bidang terdiri atas tiga bagian yaitu :

1) Bidang atas, dapat diumpamakan sebagai bidang atap. Bidang atas merupakan unsur utama suatu bangunan yang melindunginya dari unsur unsur iklim. Bidang atas juga merupakan bidang langit langit yang menjadi unsur pelindung ruang di dalam arsitektur.
2) Bidang dinding, bidang bidang dinding vertikal secara visual paling aktif dalam menentukan dan membatasi ruang.
3) Bidang dasar, memberikan pendukung secara fisik dan menjadi dasar bentuk bentuk bangunan secara visual. Bidang lantai merupakan pendukung kegiatanpengguna di dalam bangunan

3. Ruang (space).

Ruang adalah sebuah bentuk tiga dimensi tanpa batas karena objek. Ruang memiliki panjang, lebar dan tinggi, bentuk, permukaan, orientasi serta posisi.

4. Cahaya (light).

Cahaya mempengaruhi penataan interior dalam hal :

1) Menentukan atmosfer ruang
2) Mempengaruhi mood pengguna
3) Mendukung fungsi ruang

Pada perancangan interior, jenis tata cahaya dapat dibagi menjadi pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

a) *Pencahayaan alami.*

Pencahayaan alami adalah proses menempatkan jendela, bukaan, dan permukaan reflektif lainnya sehingga pada siang hari ruangan tersebut dapat menyediakan cahaya alami yang efektif ke dalam ruangan.



Gambar 2. 24 Pencahayaan Alami

(Sumber: www.googleimage.com ,akses 20 November 2017)

b) *Pencahayaan buatan*

Pencahayaan buatan terkait dengan penemuan ornamen sumber cahaya itu sendiri. Menurut perletakannya, pencahayaan dibagi menjadi:

1) Lampu lantai
2) Lampu dinding
3) Lampu plafon



Gambar 2. 25 Pencahayaan Buatan

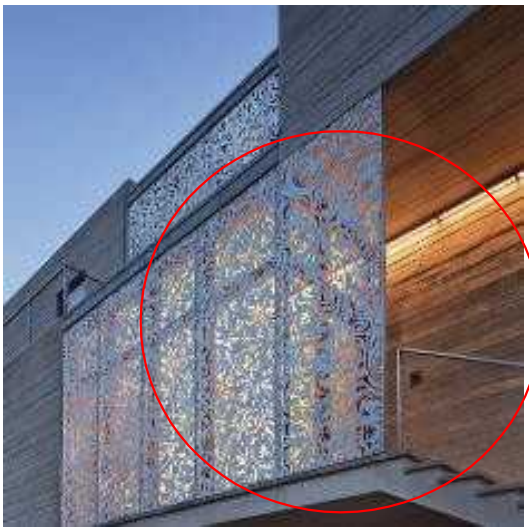
(Sumber: www.googleimage.com ,akses 20 November 2017)

5. Warna (color).

Semua warna dapat menimbulkan efek psikologis tertentu terhadap orang yang melihatnya. Dalam ilmu arsitektur dan interior, setiap warna dapat menimbulkan kesan berbeda beda terhadap keberadaan sebuah ruang, seperti kesan gelap terang yang dapat mempengaruhi keberadaan sebuah ruangan. Jenis warna dapat dibagi menjadi tiga yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier.

6. Pola (pattern)

Pola adalah desain dekoratif yang dipergunakan secara berulang. Pola juga dapat disebut sebagai susunan dari sebuah desain yang sering ditemukan dalam sebuah objek.



Gambar 2. 26 *Pattern*

(Sumber: www.googleimage.com ,akses 20 November 2017)

B. Prinsip Desain Interior

1. Unity And Harmony

Yaitu suatu ruangan dianggap sebagai suatu kesatuan dimana semua elemen yang ada saling melengkapi dan berkesinambungan satu dengan yang lainnya sehingga menghasikan komposisi yang seimbang



Gambar 2. 27 *Unity And Harmony*

(Sumber: www.googleimage.com ,akses 20 November 2017)

2. Rhythm (Irama)

Rhytm atau yang disebut dengan irama. Dalam bidanng interior ritme adalah semua pola pengulangan tentang visual.



Gambar 2. 28 *Interior Rhythm*

(Sumber: www.googleimage.com ,akses 20 November 2017)

3. Focal point

Yaitu aksen yang menjadi dayatarik pada ruangan. Kehadiran titik fokus ini sangat dominan, sehingga unsur-unsur disekitarnya harus disesuaikan secara harmonis.

2.4 Drama

Drama berasal dari bahasa Yunani, yaitu *draomai* yang berarti berbuat, bertindak, dan sebagainya. Kata drama dapat diartikan sebagai suatu perbuatan atau tindakan menurut *Facruddin (2015),* Drama adalah karya tulis yang dibuat dalam bentuk naskah dengan tujuan untuk ditampilkan dalam sebuah pertunjukan yang diperankan oleh aktor diatas panggung.

A. Jenis-jenis Drama

Ada beberapa jenis drama tergantung dari dasar yang digunakannya. Dalam bentuk pembagian jenis drama, biasanya digunakan 3 dasar, yaitu : berdasarkan penyajian kisah drama, berdasarkan sarana, serta berdasarkan keberadaan naskah drama tersebut. Berdasarkan penyajian kisah, drama dapat dibedakan menjadi 8 jenis, antara lain:

1) Tragedi adalah drama yang bercerita tentang kesedihan.
2) Komedi adalah drama yang bercerita tentang komedi yang penuh dengan kelucuan.
3) Tragekomedi adalah perpaduan antara kisah drama tragedi dan komedi.
4) Opera adalah drama yang dialognya dengan cara dinyanyikan dan diiringi musik.
5) Melodrama adalah drama yang dialognya diucapkan dan dengan diiringi musik.
6) *Farce* adalah drama yang menyerupai dagelan, namun tidak sepenuhnya drama tersebut dagelan.

7) Tablo adalah jenis drama yang lebih mengutamakan gerak, para pemainnya tidak mengucapkan suatu dialog, namun dengan melakukan berbagai gerakan.
8) Sendratari adalah gabungan antara seni drama serta seni tari.

Kesimpulan sementara drama Korea Goblin masuk ke dalam jenis drama tragekomedi, memadukan kisah drama yang melankolis dan komedi, dengan adanya penambahan genre fantasi yang merupakan pembaharuan dari produksi drama Korea Selatan yang dikemas dengan sangat baik.

B. Unsur-unsur Drama

1. Tema

Tema merupakan ide pokok atau sebuah gagasan utama dalam cerita drama.

2. Alur

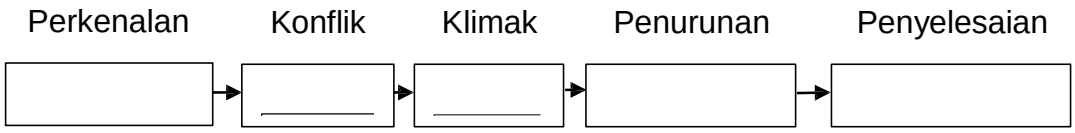
Alur yaitu jalan cerita dari pertunjukkan drama dimulai pada babak pertama sampai babak terakhir (Saliman,1996). Pada sebuah alur terdapat 5 tahapan, yaitu :

1. Tahap perkenalan, ditahap ini pengarang memperkenalkan para tokoh dan memberikan gambaran peristiwa yang terjadi. Pada bagian ini berisi tokoh dan latar.

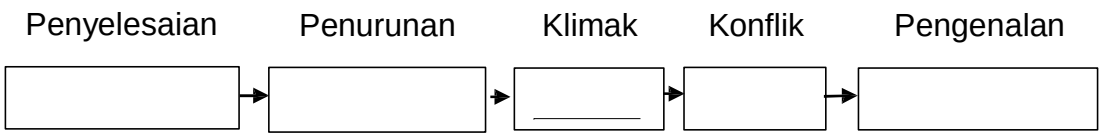
2. Tahap Konflik, ditahap ini tokoh mulai terlibat permasalahan dengan tokoh lain. Biasanya konflik pada tahap ini membangun konflik yang akan lebih besar.
3. Tahap Klimaks, tahap ini tokoh terlibat persoalan yang lebih serius sehingga konfik semakin menajam. Masing-masing tokoh memperlihatkan keinginan dan tujuan yang ingin dicapai.
4. Tahap Penurunan, ditahap ini permasalahan antar tokoh mulai bisa diatasi dan berangsur-angsur mulai menghilang.
5. Tahap penyelesaian, ditahap ini permasalahan sudah hilang biasanya pada tahap ini dilakukan penyelesaian cerita atau tamat.

Alur dibagi menjadi 3 bagian. Pembagian ini didasarkan pada kronologi cerita dan urutan waktu.

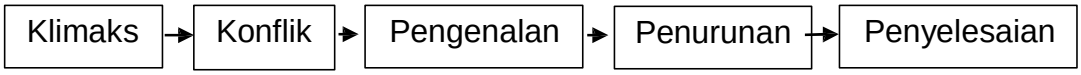
a) Alur maju *(progresif)* adalah alur yang klimaks berada pada akhir cerita. Tahapan alur berawal dari tahap perkenalan hingga tahap akhir cerita dengan urutan waktu yang teratur.



b) Alur Mundur *(regresi)* adalah alur yang menceritakan masa lampau yang menjadikan tahap klimaks diawal cerita. Rangkaian peristiwa berawal dari masa lampau ke masa kini, dengan susunan waktu yang tidak sesuai atau tidak teratur.



c) Alur Campur atau alur maju-mundur adalah alur yang diawali dengan tahap klimaks, kemudian menceritakan masa lampau dan dilanjutkan ke tahap penyelesaian. Pada saat menceritakan masa lampau, tokoh dalam cerita dikenalkan sehingga saat cerita satu belum selesai, kembali lagi ke awal cerita untuk memperkenalkan tokoh lainnya.



3. Tokoh atau penokohan.

Tokoh disebut tokoh rekanan yang berfungsi sebagai pemegang peran watak tokoh. Itulah sebebnya istilah tokoh juga disebut karakter atau watak (Saliman,1996). Tokoh drama terdiri atas tokoh utama dan tokoh pembantu. Tokoh utama disebut juga dengan primadona sedangkan peran pembantu disebut dengan figuran. Untuk membangun kesan dalam sebuah cerita, pemilihan tokoh sangatlah penting. Tokoh di dalam drama sangat berkaitan erat dengan permasalahan atau konflik yang disampaikan dalam cerita drama. Karakteristik dalam penokohan dibagi menjadi 7 jenis, yaitu :

a. *Protagonis* adalah tokoh utama yang menggerakan alur cerita dari awal sampai akhir dan memiliki sifat yang baik, namun dihalangi oleh tokoh lainnya.
b. *Antagonis* adalah tokoh yang menentang keinginan dati tokoh protagonis

c. *Tritagonis* adalah tokoh yang dipercaya oleh tokoh protagonis dan antagonis.
d. *Deutragonis* adalah tokoh lain yang berada dipihak tokoh protagonis.
e. *Raisoneur* adalah tokoh lain yang diciptakan oleh pengarang sebagai perwakilan dari hasil pemikiran pengarang secara langsung.
f. *Foil* adalah tokoh lain yang berada di pihak antagonis.
g. *Utility* adalah tokoh pembantu atau tokoh pelengkap untuk mendukung rangkaian dan kesinambungan cerita.

4. Latar atau *setting*

Latar adalah gambaran tempat, waktu, serta situasi yang terjadi dalam kisah drama yang berlangsung. Latar tidak hanya menjelaskan sebuah tempat, tetapi juga ruang, waktu, alat-alat, benda-benda, pakaian, dan kehidupan yang berhubungan dengan tempat terjadinya peristiwa didalam latar cerita (Saliman,1996). Sehingga latar dan ruang saling berkaitan erat dengan alur dan penokohan, agar mampu menciptakan konflik sesuai cerita.

5. Amanat

Amanat drama merupakan pesan yang disampaikan dari pengarang cerita drama kepada penonton.

Kesimpulan sementara drama Korea Goblin masuk ke dalam jenis alur campuran. Hal ini dapat dilihar dari alur cerita yang menceritakan masa lalu dari goblin (peran utama), namun pada saat ada peran pendukung masuk maka alur akan kembali menceritakan masa lalu dari pemeran pendukung itu.

C. Jenis Pementasan Drama

Drama dibagi berdasarkan pementasannya, ada 5 jenis pementasan pada sebuah drama, yaitu :

1) Drama Panggung adalah drama yang dimainkan oleh aktor yang ditampilkan diatas panggung.
2) DramaTelevisi adalah drama yang dimainkan oleh aktor namun tidak bisa disentuh.
3) Drama Film adalah drama yang dimainkan oleh aktor naming disajikan menggunakan layar lebar dan dipertunjukan dibioskop.
4) Drama Wayang adalah drama yang pertunjukannya diiringi pegelaran wayang.
5) Drama Radio adalah drama yang hanya bisa dinikmati melalui indra pendengaran oleh penikmatnya.
6) Drama Boneka adalah para tokoh drama digambarkan dalam bentuk boneka yang dimainkan oleh beberapa orang.

Drama Korea Goblin masuk kedalam jenis pementasan televisi, dengan ciri-ciri pementasan tidak dapat disentuh secara langsung dan komunikasi

yang terjadi hanya melibatkan satu sisi saja atau tidak ada komunikasi secara langsung

D. Perlengkapan Pementasan

1. Tata Rias

   Seni menggunakan bahan kosmetik untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tokoh yang diciptakan (Waluyo,2002). Tata rias berfungsi untuk mengubah watak seseorang dari segi fisik, psikologi, dan sosial dan memberikan tekanan terhadap peran tokoh itu sendiri. Berdasarkan jenisnya, tata rias dibagi menjadi 6, yaitu:

   1) Rias Jenis adalah rias yang mengubah peran.
   2) Rias Bangsa adalah rias yang mengubah bangsa seseorang, menciptakan tokoh seolah menyerupai dari bangsa suatu negara.
   3) Rias Usia adalah rias yang mengubah usia seseorang.
   4) Rias Tokoh adalah rias yang membentuk tokoh tertentu yang sudah memiliki ciri fisik yang harus ditiru.
   5) Rias Watak adalah rias sesuai dengan watak peran.-
   6) Rias Aksen adalah rias yang hanya memberikan tekanan kepada pelaku yang mempunyai ciri sama dengan tokoh yang dibawakan.

2. Tata Kostum

   Tata kostum biasanya diatur oleh seorang desainer busana. Desainer busana adalah seniman kreatif yang bertanggung jawab

pada penampilan dari karakter-karakter dan untuk dapat mengungkapkan makna pada cerita (Kurnaen,2005). Tujuan pemberian kostum pada aktor dan aktris adalah:

1) Menunjukkan asal-usul dan status sosial tokoh.
2) Menunjukkan waktu peristiwa yang terjadi.
3) Mengekspresikan usia tokoh.
4) Mengekspresikan gaya permainan.
5) Mambantu aktor dan aktris mengekspresikan wataknya.

3. Tata Ruang

Fungsi dekorasi adalah untuk memberikan latar belakang (Waluyo,2002). Berdasarkan tempatnya ada 2 macam dekorasi, yaitu :

1) *Interior Setting,* latar menampilkan dalam ruangan berisi elemen yang bersifat struktural (dinding, lantai, dan ceiling) dan non-struktural (pintu, jendela, furniture).
2) *Eksterior Setting,* latar menampilkan luar ruangan (taman, jalan raya, pegunungan,dll).

4. Tata Pencahayaan.

Penggunaan pencahayaan dapat membangun suasana hati *(mood)* dan menyempurnakan cerita didalam drama. Untuk menciptakan kesan diperlukan 4 unsur pencahayaan yaitu kualitas, arah, sumber dan warna. Hasil pencahayaan juga dibagi menjadi 2 yaitu :

1) Pencahayaan *daylight* memberikan kesan siang hari dengan suhu 5200 derajad kelvin dan menghasilkan cahaya berwarna putih.
2) Pencahayaan *tungsten* memberikan kesan malam hari dengan suhu 3200 derajad kelvin dan menghasilkan cahaya berwarna merah atau kuning.

Pencahayaan *daylight* dan *tungsten* dapat diperoleh melalui cahaya alami dan cahaya buatan.

Tabel 2. 2 Pencahayaan Alami dan Buatan

Cahaya Alami	**Cahaya Buatan**
1. Cahaya Matahari Penuh. Sumber cahaya berasal langsung dari matahari, ditandai dengan langit yang berwarna biru dan awan yang berwarna putih.	1. Pencahayaan buatan. Mengguanakan lampu sebagai pencahayaan utama atau pencahayaan tambahan.
2. Cahaya Matahari Tidak Langsung. Menimbulkan efek cahaya yang menyebar secara merata.	*2. Key Light.* Cahaya utama atau cahaya yang datang dari arah yang paling terang/dominan
3. Window Lighting	*3. Fill Light*

Pencahayaan dalam ruangan dengan memanfaatkan bukaan	Cahaya dari *key light* untuk menyamarkan shadow yang diciptakan dari cahaya dominan.
4. Available Lighting Memanfaatkan cahaya dengan apa adanya.	*4. Back Light* Cahaya pengisi antara key light dan fill light sehingga mampu menciptakan dimensi kedalaman gambar.

Alat-alat pendukung dalam cahaya buatan didalam drama, yaitu:

1) Fresnel

Lampu *fresnel* merupakan lampu spot yang memiliki garis atas sinar cahaya yang lembut. Karakter lensa *fresnel* yang bergerigi pada sisi luarnya, maka bagian tengah lingkaran cahaya yang dihasilkan lebih terang dan meredup ke arah garis tepi cahaya dan memberikan efek warna yang lebih merata.



Gambar 2. 29 *Fresnel*

(Sumber: www.googleimage.com ,akses 15 Februari 2018)

2) *Gels*

Filter untuk menciptakan efek warna.



Gambar 2. 30 *Gels*

(Sumber: www.googleimage.com ,akses 15 Februari 2018)

3) *Soft Box & Umbrella*

Memberikan cahaya yang lembut.

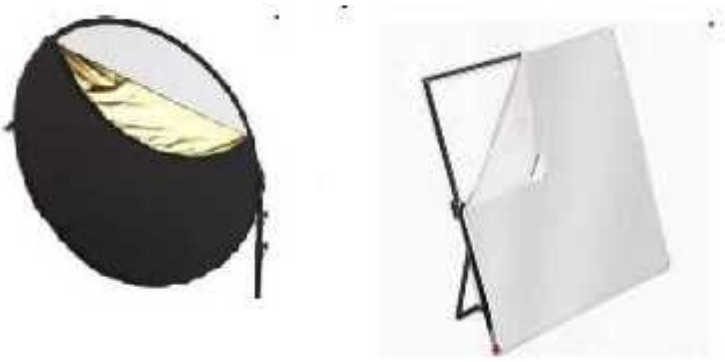


Gambar 2. 31 *Soft Box & Umbrella*

(Sumber: www.googleimage.com ,akses 15 Februari 2018)

4) Reflector & Panel

Alat untuk memantulkan cahaya.



Gambar 2. 32 *Reflector & Panel*

(Sumber: www.googleimage.com ,akses 15 Februari 2018)

5. Tata Suara

Peran suara memberikan pelengkap adegan yang diucapkan pelaku dalam dialognya. Suara akan meyakinkan penonton terhadap adegan yang sedang ditonton.

6. Tata Kamera

Dalam penataan kamera yang perlu diperhatian salah satunya adalah *camera angle* atau sudut kamera. Pemilihan sudut kamera yang tepat akan membangun visualisasi dramatis dari suatu cerita (Gerzon didalam Prasthieka, 2012). Angle kamera dibagi menjadi 2 jenis :

1) Angle Kamera Obyektif

- High Angle

  Kamera ditempatkan lebih tinggi dari objek, untuk memperlihatkan kesan status sosial yang rendah dan terabaikan.

- Eye Angle

  Kamera sejajar dengan objek, memperlihatkan kesetaraan.

- Low Angle

  Kamera lebih rendah dari objek, untuk memperlihatkan kekuasaan dan kekuatan.

- Frog Aye

  Kamera sejajar dengan dasar objek, untuk memperlihatkan sesuatu yang misterius dan aneh.

2) Angle Kamera Subyektif

Kamera seola mata dari penonton seolah-olah penonton mengalami hal yang sama dengan pemain.

3) Angle Kamera *Point Of View*

Gabungan dari obyektif dan subyektif, sehingga memberikan kesan bahwa penonton berada dihadapan pemain.

Selain itu ukuran gambar *(frame size)* atau komposisi sangat penting dalam sebuah kemasan drama. Hal ini mampu membuat penonton tidak merasa bosan terhadap gambar yang disajikan. Komposisi merupakan patokan ukuran gambar yang ditentukan berdasarkan objek, besar atau kecilnya posisi objek dalam *frame* (Prasthieka,2012). Berikut beberapa shot yang digunakan pada pemgambilan gambar :

- *Extreme Long Shoot (ELS).*

  Komposisi gambar berdimensi besar dan luas, untuk memperlihatkan keseluruhan lokasi, pemandangan dan isi pada cerita.



Gambar 2. 33 Extreme Long Shoot

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

- *Very Long Shoot (VLS)*

Komposisi yang diguanakan sama dengan *ELS,* tetapi pengambilan gambar lebih kecil. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan adegan kolosal dan banyaknya objek.



Gambar 2. 34 Very Long Shoot

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

- *Long Shoot (LS)*

  Komposisi gambar mengacu pada obyek manusia dari ujung kepala hingga ujung kaki, untuk memperkenalkan tokoh.



Gambar 2. 35 Long Shoot

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

- *Medium Long Shoot (MLS)*

Komposisi dengan ukuran ¼ untuk memberikan kesan padat.



Gambar 2. 36 Medium Long Shoot

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

- *Medium Shoot (MS)*

  Komposisi gambar mengacu pada obyek manusia dari tangan hingga atas kepala, untuk memperlihatkan emosi pada tokoh.



Gambar 2. 37 Medium Shoot

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

- *Medium Close Up (MCU)*

Komposisi gambar setengah badan dengan latar yang terlihat, lebih menujukan profil dari tokoh.



Gambar 2. 38 Medium Close Up

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

- *Close Up (CU)*

  Menampilkan komposisi gambar lebih dekat, untuk menunjukan emosi dan reaksi dalam sebuah adegan.



Gambar 2. 39 Close Up

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

- *Big Close Up (BCU)*

  Komposisi gambar yang lebih dekat dan lebih tajam, untuk menunjukan kebencian tanpa harus mengeluarkan dialog.



Gambar 2. 40 Big Close Up

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

Kesimpulan sementara pada drama Korea Goblin adalah penggunaan tata rias jenis dan rias usia terlihat pada adegan-adengan didalam drama, seperti membuat karakter dewi yang berwajah tua dan mengubahnya kembali menjadi muda. Penggunaan Tata kostum terlihat sangat cocok karena mampu menunjukan status sosial goblin (pemeran utama) sebagai seseorang yang berkelas tinggi dan mengerti akan tren setiap masa. Penggunaan tata cahaya pada drama terlihat mampu menghidupkan suasana dan kesan pada ruang dengan menggunaakan pencahayaan buatan didalam settingan dekorasi interior, kesan penggunaan tata dekor terasa pada pengambilan komposisi gambar seperti *very long shoot, long shoot, medium shoot* dan *medium close up.*

1.5 Korea Selatan

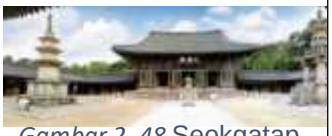
A. Negara Korea Selatan

Republic of Korea, *Daehan Minguk* (Bahasa Korea) terletak di Asia Timur, tepatnya di sisi selatan Semenanjung Korea. Merdeka pada tanggal 15 Agustus 1945 dengan ibu kota terletak di Seoul. Korea Selatan merupakan negara republik yang menggunakan sistem demokrasi. Dengan membagi sistem pemerintahan menjadi 3 bagian, yaitu eksekutif, yudikatif dan legislatife. Korea Selatan dipimpin oleh presiden, dengan sistem pemilihan umum setiap 5 tahun sekali. Korea Selatan mempunyai suatu bunga nasional yang selalu dibanggakan, yaitu Bunga Raya Sharoon *(Mu Gung Hwa).* Iklim di Korea Selatan adalah subtropis dengan empat musim. *Ae Gug Ga* adalah lagu kebangsaan Korea Selatan dan *Tae kwondo* merupakan seni beladiri yang menjadi olahraga nasionalnya. Korea Selatan adalah sebuah negara yang dengan cepat menjadi negara maju yang bertaraf hidup tinggi. Kemajuan ekonomi Korea Selatan didukung oleh perusahaan elektronik, kereta, kapal, minyak dan gas, serta robot.

Tabel 2. 3 Korea Selatan

NO	KOREA SELATAN	KETERANGAN	GAMBAR
1	**Pakaian**	***Hanbok*** *Hanbok* merupakan pakaian tadisional Korea Selatan. *Han* berarti "orang Korea" sedangkan *Bok* adalah pakaian. Meskipun begitu, pakaian yang satu ini sebenarnya adalah pakaian yang spesifik pada era *Joseon*. Pada zaman *Dae Jang Geum, hanbok* merupakan pakaian yang dipakai oleh semua orang mulai dari petani hingga para bangsawan. *Hanbok* pun dipakai sebagai pakaian sehari-hari meskipun sekarang lebih sering dipakai untuk acara-acara spesial seperti pesta, pemakaman, dan pernikahan. *Hanbok* merupakan paduan dari tiga jenis pakaian. Atasan *hanbok* yang menutup bagian lengan, bahu, dan dada atas disebut degan *Jeogori* dalam bahasa Korea. Rok yang disebut *Chima*, sedangkan dalamannya yang berwarna putih biasa disebut dengan nama *Sokchima*. *Hanbok* pria biasanya merupakan perpaduan dari Jeogori dan sebuah bawahan khusus bernama *Baji.* Pakaian *Hanbok* sendiri, layaknya pakaian tradisional lainnya, memiliki suatu simbolisasi yang erat dengan budaya orang-orang Korea. Lengan *hanbok* yang ujungnya selalu terbuka lebar dikatakan melambangkan kehangatan masyarakat Korea. Sedangkan bagian rok *(chima)* yang selalu longgar dan panjang dikatakan menjadi simbolisasi kebebasan atau kemerdekaan bangsa Korea. Pada masanya, *Hanbok* tidak dapat dipakai dengan seenaknya. Pemakaian *Hanbok* selalu disertai dengan sebuah aturan negara yang ditaati oleh seluruh masyarakat. Mereka yang	 *Gambar 2. 41 Woman in beautiful hanbok* (*Sumber : Passport to Korean Culture, 2009)*  *Gambar 2. 42 Rainbow-striped handok* (*Sumber : Passport to Korean Culture, 2009)*

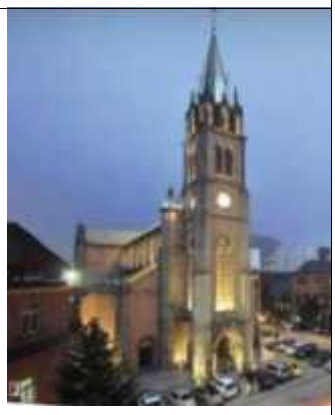
		termasuk dalam kelas menengah ke atas biasanya akan menggunakan *Hanbok* yang berbahan dasar ringan dan halus seperti sutera. Mereka pun dapat memakai berbagai macam warna meskipun warna-warna lebih cerah seringnya dipakai oleh mereka yang muda, sedangkan yang tua akan memakai warna-warna gelap. Bagi mereka yang berasal dari kelas menengah ke bawah hanya boleh memakai hanbok dengan bahan berkualitas rendah. Pemilihan warna pun dibatasi, karena warga kelas rendah hanya boleh memakai hanbok berwarna putih, meskipun mereka juga sering memakai warna-warna pucat untuk acara-acara tertentu.	
2	**Arsitetur Korea Selatan.** Arsitektur tradisional korea ada dalam konteks arsitektur Asia, negara yang arsitekturna sama adalah dari negara china dan jepang. Meskipun begitu, korea telah berkembang sesuai dengan karakteristik negaranya. Tata letak bangunan, pengulangan dan metastasis ruang yang membedakan arsitektur korea dengan arsitektur china dan jepang.	**1.Pagoda Batu dan Arsitektur Candi (Tiga Periode Kerajaan).** Pada zaman kuno di Semenanjung Korea, terjadi persaingan yang kuat antar berbagai negara yang memasuki zaman besi dan menyebabkan terbentuknya tiga kerajaan yaitu *Goguryeo, Baekje, Silla. Jangseong* dan *Gyeongju,* merupakan ibu kota dari *Goguryeo* dan *Silla* yang merancang kotanya dengan penekanan pada pertahanan dengan dikelilingi oleh dinding batu dan benteng gunung. **a. Budaya Makam Batu** - Arsitektur *Goguyeo* ditandai dengan makam batu tumpukan besar. Makan *janggungchon*, yang diperkirakan berasal dari sekitar abad ke 5 Masehi, terletak 31,5m dan tinggi 12,4m. Didalamnya terdapat gambar mural yang realitsis menggambarkan kehidupan orang sebelum meninggal. Seiring berjalannya waktu, penekanan mural pada makam berubah	 *Gambar 2. 43* Janggunchong Tomb from Goguryeo (*Sumber : K-Arcitecture, 2013)*  *Gambar 2. 44* King Muryeong's Tomb from Baekje (*Sumber : K-Arcitecture, 2013)*

		dari gambar realistis ke bentuk simbol, dengan menggantinya menjadi 4 simbol : 1*. The Azure Dragon Of The East.* *2. The Vermilion Bird Of The South.* *3. The White Tiger Of The West.* *4. Black Tortoise Of The North.* Masing-masing simbol diletakan pada dinding timur, selatan, barat dan utara. - Makam *Baekje* mirip dengan makam *goguryeo,* perbedaannya terletak pada ukurannya yang lebih kecil. Makan *Baekje* berisi raja-raja *Muryeong*, muncul pada akhir abad ke 5. Dinding bata disusun secara vertical dan horizontal dan batu diukir membentuk pola bunga teratai. - Makan *Silla* dibangun dengan cara menggali tanah dengan ruang pemakaman yang dibangun dari kayu. Pada tumpukan bulat atap terbuat dari batu-batu kecil yang ditumpuk dan diikat dengan tanah, untuk menciptakan bentuk gundukan. **b. Bangunan Kuil disekitar Pagoda** Masuknya budha membawa perubahan dan perkembangan yang luas didalam arsitektur 3 kerajaan *Goguryeo, Baekje,*dan *Silla.* Arsitektur kuil banyak dipengaruhi dengan bentuk-bentuk kuil dijepang. Kuil *Goguryeo* dibangun dengan tiga tempat suci yang disusun ke utara, timur dan barat. Tata letak ini sesuai dengan kuil Asuka-dera dan Horyuji di Jepang.	 *Gambar 2. 45* Cheonmachong Tomb from Silla (*Sumber : K-Arcitecture, 2013)*  *Gambar 2. 46* The stone pagoda at Mireuksaji temple site (*Sumber : K-Arcitecture, 2013)*  *Gambar 2. 47* The pagoda at Bunhwangsa Temple (*Sumber : K-Arcitecture, 2013)*  *Gambar 2. 48* Seokgatap (left) and Dabotap (right) pagodas in front of Deungjeon Hall, Bulguska Temple

		Kuil *Baekje* berbentuk persegi dengan pusat bangunan utama dan aula pertemuan disusun dalam satu baris ke utara. Pagoda awalnya dibangun dari kayu, namun pada abad ke 6 terjadi pengubahan material menggunakan batu. Seperti pagoda batu di kuil *Mireuksaji* di *Iksan, yang merupakan tiruan langsung dari pagoda kayu yang menggambarkan masa transisi dari satu material ke material lain.* Pada kerajaan *Silla* lebih banyak mengembangkan gaya budayanya sendiri yang kreatif melalui pengenalan elemen pribumi secara bertahap. *Silla* berbeda dengan dua kerajaan lainnya karena sering menggunakan pola seperti batu bata dalam pembangunan pagoda. Pagoda di *Kuil Bunhwangsa*, terdiri dari batu yang dipotong menjadi bentuk batu bata dan dibangun dengan menggunakan teknik pemasangan batu bata. Terlepas dari perbedaan tersebut, arsitektur kuil *Goguryeo, Baekje dan Silla* memili satu tata letak yang sama yaitu posisi tengah pagoda. Kuil di ketiga kerajaan itu dirancang dengan pagoda di jantung komplek mereka dengan menempatkan bangunan lain diletakkan disekitar pagoda. **c. Perubahan Arsitektur Silla** Menyatunya ketiga Kerajaan pada abad ke-7 membentuk dua negara, yaitu *Silla* bersatu menduduki sebagian besar Semenanjung Korea, sementara wilayah bekas kerajaan *Goguryeo* membentuk negara bagian *Balhae* di Korea utara dan Manchuria. Perubahan asrsitektur terlihat di kuil *silla* dengan menyatukan tiga arsitektur kerajaan dengan ciri arsitektur lebih detail dan berkesan megah. Dengan	(*Sumber : K-Arcitecture, 2013)*  *Gambar 2. 49* The Stupa at Ssangbongsa Temple (*Sumber : K-Arcitecture, 2013)*

		adanya perubahan pada penempatan dua pagoda di depan aula utama mereka. Seperti Kuil *Bulguksa*, yang dibangun pada tahun 751, memiliki dua pagoda yang ditempatkan di kanan dan kiri, *Pagoda Dabotap dan Pagoda Seokgatap*. Bentuk arsitektur baru lainnya adalah munculnya stupa. Stupa merupakan menara batu kecil yang dibangun untuk menyimpan sarira atau abu kremasi dari biarawan, dengan ornament dan ukiran pada stupa. **d. Gaya Internasional Pada Arsitektur *Balhae*** Balhae merupakan sebuah negara yang didirikan pada tahun 698 oleh para imigran *Goguryeo,* dengan menggunakan arsitektur dinasti Tang di Cina. Dengan ciri jalan utama pusat kota yang dibangun sepanjang utara-selatan menuju istana kerajaan, dengan sisa-sisa menara bata yang serupa dengan arsitektur Cina dan makam batu yang identik dengan makan pada masa kerajaan *Goguryeo.*	
		2.* Dinasti *Goryeo Ibu kota *Goryeo* (918-1392) di *Gaegyeong*, dibangun pada abad ke 10. Dibangun dengan mengikuti struktur alam yang dikelilingi oleh pegunungan dan jalanan yang melengkung. Pada komplek kerajaan, bagunan-bangunan penting disusun dalam barisan panjang dari utara sampai selatan. Pada masa ini arsitektur terpengaruh oleh agama Budha, hal ini terlihat dari banyaknya kuil Budha dan pagoda. Material yang digunakan pada arsitektur *Dinasti Goryeo* adalah kayu. **a. Arsitektur Budha** *Goryeo* adalah negara yang taat pada agama budha. Akibatnya banyak kuil-kuil	 *Gambar 2. 50* Songgwangsa Temple (*Sumber : K-Arcitecture, 2013)*  *Gambar 2. 51* Brackets and Roofs (*Sumber : K-Arcitecture, 2013)*

		budha yang dibangun untuk mendoakan kesejahteraan kerajaan dan kesehatan warganya. Pembangunan pagoda dan stupa batu terus berlanjut di masa *Goryeo*. Salah satu bangunan yang ada pada masa *Goryeo* adalah Kuil *Songgwangsa*. Kuil ini diletakkan dalam bentuk asimetris dan dalam posisi mengikuti kontur tanah. Kuil yang dibangun oleh para biksu ini mengikuti aliran budha diperiode *Silla.* **b. Arsitektur Kayu** Arsitektur kayu dimasa *Goryeo* dikatagorikan menjadi dua, yaitu *Jusimpo (column-head bracket) dan Dapo (multi-bracket)*. Dengan 3 bentuk atap, yaitu *matbel (gable) roof, ujingak (hipped) roof dan paljak (hip and gable) roof.*	
		. Dinasti *Joseon* Pada tahun 1392, Jendral Yi Seong mendirikan dinasti Joseon dengan Hanyang sebagai ibu kota. Perancangan Hanyang mengikuti kontur alami tanah dan menerapkan prinsip feng shui yin dan yang dan lima elemen (api, tanah, air, logam dan kayu). Pada dinasti Joseon terdapat 5 istana yaitu, Istana Gyeongbokgung, Istana Changdeokgung, Istana Gyeongungung (dikenal sebagai Istana Deoksugung dan istana Gyeonghuigung) dan Istana Gyeongbokgung. a. Istana Gyeongbokgung merupakan istana pusat yang pada masa dinasti Joseon. Istana Gyeongbokgung terdiri dari ◦ Gerbang utama (Gwanghwamun). ◦ Geunjeongjeong adalah aula utama, dimana kegiatan ritual negara dilakukan disana. ◦ Sajeongjeong Hall adalah tempat untuk raja melakukan pekerjaan selama masanya.	 *Gambar 2. 52* Gyeongbokgung Palace (*Sumber : K-Arcitecture, 2013)*  *Gambar 2. 53* Jongmyo Shire (*Sumber : K-Arcitecture, 2013)*

		- Gangnyeongieon Hall adalah tempat tinggal raja, - Gyotaejeon Hall adalah tempat tinggal ratu. - Kuil Jongmyo, terletak di sebelah timur istana. b. Istana Changdeokgung dibangun untuk tempat bersantai Raja dan kemudian digunakan sebagai tempat jamunan para pejabat istana. c. Istana Changgyeonggung dibangun sebagai tempat tinggal bagi ibu dan nenek sang raja. Berukuran kecil dan menghadap ke timur. d. Istana Gyeongungung (istana Deoksugung) awalnya dibangun untuk tempat tinggal pangeran, namun pada saat istana lain dibakar oleh penjajah Jepang. Istana Gyeongungung berubah menjadi tempat tinggal sementara untuk raja. e. Istana Gyeonghuigung memiliki tata letak yang tidak beraturan dan mengikuti kondisi tanah. Istana Gyeonghuigung berfungsi sebagai tempat berpindahnya raja ketika terjadi keadaan darurat.	
		4. Masa Penjajahan. Pada abad ke 19 Korea mulai menerima pembaharuan gaya arsitektur dari berbagai macam negara seperti, Jepang, Cina, Jerman, Rusia, Inggris dan Perancis. Hal ini ditandai dengan munculnya bangunan *Paviliun Jeonggwanheon*, dibangun sebagai tempat perjamuan. Pada masa ini agama Kristen mulai masuk dan menyebar di Korea Selatan, hal ini juga memicu munculnya bangunan dengan gaya barat. Penggunaan arsitektur barat terlihat dari bangunan Gereja *Myeong-dong* dengan	 *Gambar 2. 54* Myeong-dong Cathedral (*Sumber : K-Arcitecture, 2013)*

		menggunakan gaya Romawi dengan komposisi ruang interior dalam gaya *Gothic.*	 *Gambar 2. 55* interior Myeong-dong Cathedral (*Sumber : K-Arcitecture, 2013)*

B. Sejarah Drama Korea Selatan.

Sekitar akhir tahun 90an drama Korea mulai dikenal dibeberapa negara sebagai tontonan baru yang wajib ditonton. First Love dan Princess Hours adalah dua dari sekian banyak judul drama Korea yang sangat disukai oleh masyarakat khususnya di Indonesia. Drama First Love mampu menduduki ratting tertinggi sebesar 65,8% pada penanyangan terakhirnya di tanggal 20 April 1997. Kesuksesan drama Korea yang memiliki jumlah penggemar yang besar di Indonesia, terletak dari segi cerita yang sederhana namun bermakna. Drama Korea juga menawarkan kisah yang berbeda namun menarik pada setiap dramanya.

Kesuksesan negara Korea Selatan bisa dikatakan cukup pesat dan mampu bertahan lama. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya minat konsumen akan tontonan drama korea yang baru. Selain itu penggemar drama korea menembus semua kalangan dan tidak hanya kaum wanita yang menyukai hal-hal berbau drama korea. Hal ini semakin diperkuat dengan munculnya fenomena Hallyu pada awal tahun 2000-an. Negara Korea Selatan menyuguhkan semua aspek kebudayaan dan kehidupan dalam satu kemasan yaitu drama. Di dalam drama korea kita bisa menikmati dan mengetahui bagaimana kebudayaan negara, arsitektur, kebiasaan masyarakat, produk yang mereka gunakan, sifat dan tatakrama yang dilakukan setiap hari dan produk hasil negara sendiri.

C. Drama Korea Goblin

Drama korea Goblin hasil karya penulis Kim Eun Sook dan sutradara Lee Eun Bok yang bergendre *fantasy, drama, romantic* tayang perdana di Tv N pada tanggal 2 Desember 2016 – 21 Januari 2017 dengan jumlah episode sebanyak 16 episode. Drama ini menceritakan tentang Kim Shin (Gong Yoo) diceritakan bahwa sebelumnya adalah seorang panglima perang yang sangat hebat dan memiliki misi untuk membantu pangeran di masa kerajaan Joseon. Tetapi saat ia kembali dirinya difitnah dan atas perintah raja, Kim Shin kemudian dibunuh dan ditusuk menggunakan pedangnya sendiri. Namun Kim Shin diberi kesempatan untuk hidup kembali oleh Tuhan menjadi seorang goblin, namun dirinya juga diberikan hukuman bahwa pedang yang menancap ditubuhnya akan tetap ada sampai nanti akan ada seseorang yang dapat mencabut pedangnya dan membuat Kim Shin meninggal dengan tenang. Setelah beberapa ratus tahun Kim Shin menolong seorang wanita hamil yang mengalami kecelakaan, hingga wanita tersebut melahirkan seorang bayi wanita bernama Ji Eun Tak (Kim Go Eun) yang merupakan pengantin goblin.

Saat kecil Eun Tak dapat melihat hantu dan saat dia berusia 8 tahun ibunya meninggal dihari ulang tahunnya. 10 tahun kemudian, di hari ulang tahunnya dia membuat permohonan agar dirinya mendapat pekerjaan, dapat pergi dari keluarga bibinya dan mendapatkan kekasih, tanpa disengaja doanya didengar oleh Kim Shin. Dari sinilah kemudian Eun Tak dan Kim Shin menjadi sering bertemu. Sementara itu, seorang malaikat maut bernama Wang Yeo (Lee Dong Wook) sedang mencari-cari Ji Eun

Tak yang seharusnya meninggal bersama ibunya. Wang Yeo menjadi malaikat pencabut nyawa adalah sebuah hukuman dari Tuhan karena semasa hidupnya dia berbuat sebuah dosa yang sangat besar. Berikut karakter tokoh didalam drama Goblin :

Tabel 2. 4 Tokoh Drama Korea Goblin

NO	IMAGE	TOKOH
1	 *Gambar 2. 56 Kim Shin* (*Sumber: www.googleimage.com, akses 11 Feb 2018)*	◦ Kim Shin atau Goblin. ◦ Karakter tokoh protagoni. ◦ Misterius, penyendiri, terluka, baik hati, humoris. ◦ Seorang panglima perang dari kerajaan Goryeo yang dikhianati oleh rajanya sendiri dan dibunuh dengan pedang miliknya. Yang dihukum oleh dewa dalam kehidupannya yang abadi. Hidup selama 939 tahun dengan rasa sakit, kepedihan dan kesedihan. Mencoba mencari pengantin goblin yang mampu menghilangkan kutukan dari sang dewa. Berparas tampan, bersikap baik hati dan sosok pelindung jiwa bagi manusia. Mampu mengatur keadaan dan takdir seseorang, mengatur cuaca melalui kondisi hati yang dia rasakan. ◦ Ciri fisik tokoh ini adalah pria tampan, bertumbuh tinggi, berkulit sawo matang, rahang wajah yang tegas dan mata sipit.
2	 *Gambar 2. 57 Grim Reaper* (*Sumber: www.googleimage.com, akses 11 Feb 2018)*	◦ Grim Reaper. ◦ Karakter tokoh protagonis. ◦ Misterius, bijaksana, adil dan baik hati. ◦ Seorang pria yang hidup selama 300 tahun dan menjadi seorang malaikat pencabut nyawa karena melakukan dosa besar pada kehidupan sebelumnya. Memiliki tugas untuk membantu arwah-arwah yang meninggal untuk kembali alamnya. Berperan sebagai asisten dewa yang berkomunikasi dengan arwah dan menentukan apakah ia kembali ke alam baka dalam keadaan tenang atau tersiksa. ◦ Ciri fisik tokoh ini adalah pria tampan, bertumbuh tinggi,

		berkulit putih, berbibir mekar berwarna merah, dan bermata sipit.
3	 *Gambar 2. 58 Ji Eun Tak* (*Sumber: www.googleimage.com, akses 11 Feb 2018)*	• Ji Eun Tak. • Karakter tokoh *deutragonis.* • Ceria, baik hati, dan ramah. • Seorang wanita muda yang memiliki kemampuan melihat arwah orang yang telah meninggal. Memiliki takdir menjadi pengantin goblin, yang mampu menghilangkan kutukan Kim Shin (goblin) dengan cara mencabut pedang yang menusuk pada tubuh Kim Shin. Merupakan daftar dari jiwa yang hilang karena kelahirnya tidak diinginkan atau tidak dikehendaki dewa. Memiliki sifat ceria, baik hati dan ramah. • Ciri fisik tokoh ini adalah wanita cantik, bertubuh kecil, berkulit putih, bibir berwarna merah dan mata yang sipit.
4	 *Gambar 2. 59 Wang Yeo Muda* (*Sumber: www.googleimage.com, akses 11 Feb 2018)*  *Gambar 2. 60 Wang Yeo Dewasa* (*Sumber: www.googleimage.com, akses 11 Feb 2018)*	• Wang Yeo • Karakter tokoh *tritagonis.* • Lugu, polos, tidak berpendirian. • Seorang raja muda yang berkuasa dimasa kerajaan *Goryeo.* Raja yang tidak memiliki ketegasan dalam hidupnya. Sifatnya yang polos, tidak berfikir panjang dan mudah terpengaruh oleh Park Joong Won. Hidupnya penuh dengan penyesalan dan mudah menyerah dengan keadaan yang ada. • Ciri fisik tokoh ini adalah pria tampan, bertubuh tinggi, berkulit putih bibir mekar berwarna merah, hidup mancung dan bermata sipit.

5	 *Gambar 2. 61* *Park Joong Won* (*Sumber: www.googleimage.com, akses 11 Feb 2018)*	• Park Joong Won. • Karakter tokoh antagonis. • Jahat dan serakah. • Seorang pelayan kepercayaan istana yang berperan penting dalam kehidupan Wang Yeo. Memiliki sifat yang licik, penghasut dan tidak setia pada rajanya. Sifatnya yang ingin menjatuhkan raja dari masa raja pertama hingga raja yang terakhir (Wang Yeo), dengan meracuni seluruh raja sebelumnya dan mengadu domba orang-orang kepercayaan istana hanya untuk mendapatkan tahta kerajaan. Tujuan dari Park Joong Won adalah ingin mengubah nasib dan kedudukannya menjadi seorang raja. • Ciri fisik dari tokoh ini adalah pria berusia, berparas tampan, bertubuh tinggi, berkulit sawo matang, bibir tipis, hidup mancung dan bermata sipit.
6	 *Gambar 2. 62* *Hwang Mi Young* (*Sumber: www.googleimage.com, akses 11 Feb 2018)*	• Hwang Mi Young • Karakter tokoh *ultily.* • Sabar. • Seorang wanita berusia 25 tahun, lahir 3 April 1973. Meninggal 1 Februari 1998, dengan penyebab kematian kehabisan napas. • Ciri fisik tokoh ini bertubuh tinggi, bermata bulat, kulit putih, bibir merah, rambut pendek.

Berikut beberapa *scene* yang kerap muncul pada cerita di dalam Drama Korea Goblin :

1. *Scene* Ruang Makan.



Gambar 2. 63 Ruang Makan (Rumah Goblin) 1

(Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)



Gambar 2. 64 Ruang Makan (Rumah Goblin) 2

(Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)



Gambar 2. 65 Ruang Makan (Rumah Goblin) 3

(Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)



Gambar 2. 66 Ruang Makan (Rumah Goblin) 4

(Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)



Gambar 2. 67 Ruang Makan (Rumah Goblin) 5

(Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)



Gambar 2. 68 Ruang Makan (Rumah Goblin) 6

(Sumber: www.iflix.com, akses 18 Jan 2018)

Menceritakan kondisi rumah yang ditempati oleh Kim Shin (pemilik rumah) dan Grim Reaper (penyewa rumah), yang tidak memiliki hubungan yang baik antar satu sama lain. Selalu memiliki konflik disetiap urusannya.

Grim Reaper	:	"Barbar sekali kau."
Kim Shin	:	"Sama seperti rumor,dietmu juga terlalu vulgar."
Grim Reaper	:	"Ah. Tak sengaja, aku tadi mau membumbui makananku dengan lada."
Kim Shin	:	"Ah, aku juga tak sengaja. Aku mencoba membumbui mukamu."
Grim Reaper	:	"Apa ?"
Kim Shin	:	"Ku kira kita sudah sepakat boleh bersifat kasar. Ini, itu, hei dan kau."

2. *Scene* Ruang Tidur Kim Shin.



Gambar 2. 69 *Kamar Kim Shin 1*

(*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*



Gambar 2. 70 *Kamar Kim Shin 2*

(*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*



Gambar 2. 71 *Kamar Kim Shin 3*

(*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*



Gambar 2. 72 *Kamar Kim Shin 4*

(*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*



Gambar 2. 73 *Kamar Kim Shin 5*

(*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*



*Gambar 2. 74*Kamar Kim Shin 6

(*Sumber: www.iflix.com, akses 20 Jan 2018)*

Menceritakan kondisi hati Kim Shin yang sedih karena kehilangan Presdir Yu. Presdir Yu merupakan anak, adik, kakak, teman, ayah, dan kakek Kim Shin. Presiden Yu merupakan kakek dari tokoh Doek Hwa. Mengetahui keadaan hati Kim Shin, Ji Eun Tak mencoba menenangkan dan memberikan semangat ke pada Kim Shin.

Ji Eun Tak : “Jadi seperti ini rupanya menjadi sosok abadi.”

Ji Eun Tak : “Presdir Yu pasti akan menjengkmu. Dia sangat mengkhawatirkanmu.”

Ji Eun Tak : “Itu sebebnya orang yang ditinggalkan harus menjalani hidup lebih berat. Mungkin sekali

waktu kita akan menangis, tapi kita harus banyak tersenyum dan tabah. Kau harus seperti itu demi memrasa sayang yang sudah kau terima."

Ji Eun Tak : "Apa kau ingin sesuati yang bias menenangkanmu ?"

Kim Shin : "Aku ingin bersama Doek Hwa saat dia kembali."

3. *Scene* Kerajaan Goryeo (Wang Yeo).



Gambar 2. 75 *Kerajaan Goryeo (Wang Yeo) 1*

(*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*



Gambar 2. 76 *Kerajaan Goryeo (Wang Yeo) 2*

(*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*



Gambar 2. 77 *Kerajaan Goryeo (Wang Yeo) 3*

(*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*



Gambar 2. 78 *Kerajaan Goryeo (Wang Yeo) 4*

(*Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)*



Gambar 2. 79 Kerajaan Goryeo (Wang Yeo) 5

(Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)



Gambar 2. 80 Kerajaan Goryeo (Wang Yeo) 6

(Sumber: www.iflix.com, akses 21 Jan 2018)

Menceritakan masalalu dari Grim Reaper. Dia mendapatkan hukuman dari intelijen karena telah memanfaatkan kemampuannya untuk pentingan pribadi. Dia dihukum mendapatkan ingatan mengenai dosa selama ia hidup dimasa lalu. Ternyata masa lalu Grim Reaper adalah seorang raja bernama Wang Yeo pada masa Kerajaan Goryeo. Menceritakan apa yang telah dia lakukan dimasa lalu, perbuatan dan dosa apa yang membuat dia bias menjadi seorang malaikat pencabut nyawa.

Park Joong Won : "Melalui penindaklanjutan dugaan pemberontakan ini, anda telah menunjukkan kekuatan anda Yang Mulia. Masyarakat yang tadinya gempar kini mulai tenang dan kini banyak masyarakat memuji-muji anda, Yang Mulia. Karena pikiran anda yang bermasalah, saya sudah menyuruh pelayan menyajikan obat. Aroma obat itu harum dan

rasanya yang manis dan masam tersebut akan meningkatkan nafsu makan anda."

Park Joong Won : "Jiwa raga dan pikiran Yang Mulia semakin bermasalah dan hal tersebut mengkhawatirkan seluruh bangsa. Mulai hari ini, kurangi jumlah makanan untuk raja dan lebih banyak menyajikan obat pada Yang Mulia !"

Park Joong Won : "Obat ini mungkin saja pahit, tapi tolong diminumlah. Jernihkan jiwa dan raga anda Yang Mulia, dan jagalah stamina anda."

Wang Yeo : "Apa tingkat stamina ini sudah cukup bagimu ?"

Pelayan : "Kupikir anda mungkin mencarinya suatu hari nanti."

4. *Scene* Kedai Teh Grim Reaper.



Gambar 2. 81 Kedai Teh *Grim Reaper 1*

(*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*



Gambar 2. 82 Kedai Teh *Grim Reaper 2*

(*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*



Gambar 2. 83 Kedai Teh *Grim Reaper 3*

(*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*



Gambar 2. 84 Kedai Teh *Grim Reaper 4*

(*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*



Gambar 2. 85 Kedai Teh *Grim Reaper 5*

(*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*



Gambar 2. 86 Kedai Teh *Grim Reaper 10*

(*Sumber: www.iflix.com, akses 15 Jan 2018)*

Menceritakan seorang wanita bernama Hwang Mi Young yang meninggal karena kehabisan napas dan bertemu dengan Grim Reaper yang hidup selama 300 tahun untuk bertugas mengantar dan memberitahukan keadaan jiwa yang mati akan tujuan hidup selanjutnya. Jiwa orang mati dibawa ke sebuah Kedai Teh yang hanya bias dimasuki oleh jiwa mati dan mahluk putus asa selain manusia.

Grim Reaper	:	“Minumlah !, minuman ini akan menghapus ingatanmu.”
Hwang Wi Young	:	“Jika aku tidak meminum ini, apa yang akan terjadi ?”.
Grim Reaper	:	“Kau akan menyesal bila tidak meminumnya. Kuharap kau tidak menyesali apapun setelah kau mati.”