

BAB 1

PENDAHULUAN

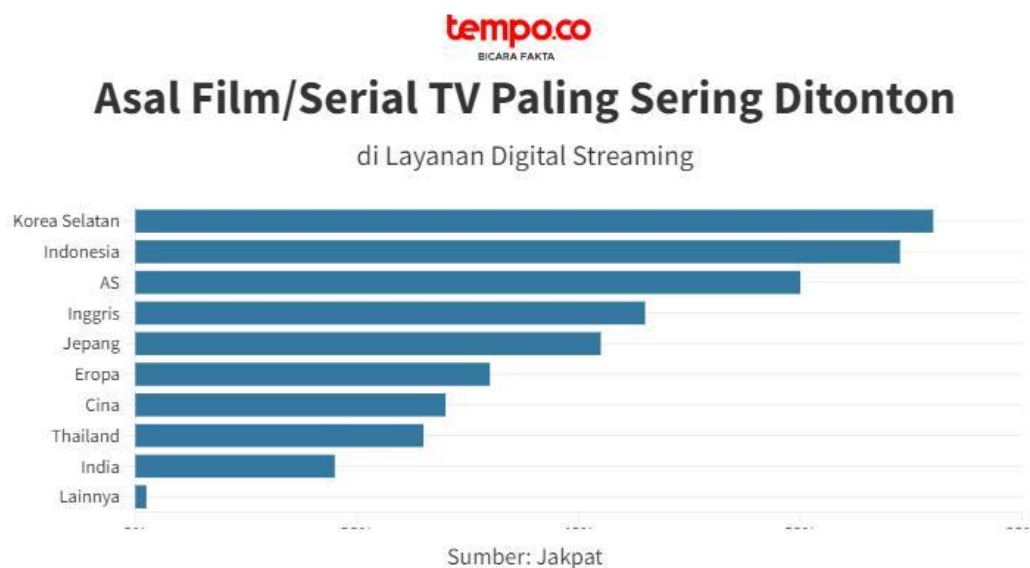
1.1 Latar Belakang

Dapat dikatakan dengan sangat tegas bahwa era sekarang ini adalah era teknologi komunikasi dan teknologi informasi (Aminullah & Ali, 2020; Rahmad, 2020). Ini berarti bahwa semua aspek hidup kita tidak terlepas kedua aspek tersebut. Seluruh aspek hidup yang pada awalnya dilakukan secara konvensional dan tradisional, kini telah tersentuh oleh teknologi komunikasi dan teknologi informasi sehingga aspek tersebut mampu dijalankan dengan lebih cepat dan mampu mengatasi kendala ruang dan waktu (Sudaryono, 2022; Sunarto et al., 2022; Thamrin et al., 2023). Informasi dan komunikasi yang dulu dilakukan dengan surat menyurat melalui pengiriman lewat pos, kini dapat dilakukan dengan teknologi email yang berbasis internet (Mayadi & Kustanto, 2022). Contoh tersebut adalah salah satu contoh dimana teknologi telah mengubah cara orang melakukan komunikasi.

Harus diakui bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menyediakan sumber informasi secara lebih luas dan akurat. Kondisi global yang telah digerakkan oleh teknologi informasi dan komunikasi ini telah membentuk sebuah masyarakat informasi (*information society*) (Rogers & Euchner, 2022). Masyarakat informasi dapat dikatakan sebagai masyarakat yang seluruh aspek kehidupannya digerakkan dan dipengaruhi oleh teknologi informasi dan komunikasi (Frederika Sigalingging et al., 2023). Perkembangan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi ini telah membawa dunia masuk dalam zaman globalisasi. Tak dapat dipungkiri bahwa zaman globalisasi dipengaruhi secara kuat oleh perkembangan teknologi media. Dengan media global ini, interaksi antar manusia terbuka secara bebas dan luas. Dunia seolah menjadi sebuah desa, yang oleh McLuhan disebut sebagai Global Village (Vardiansyah & Delliana, 2020). Globalisasi media bukan hanya mempermudah komunikasi tetapi membuat distribusi informasi menjadi semakin cepat dan luas.

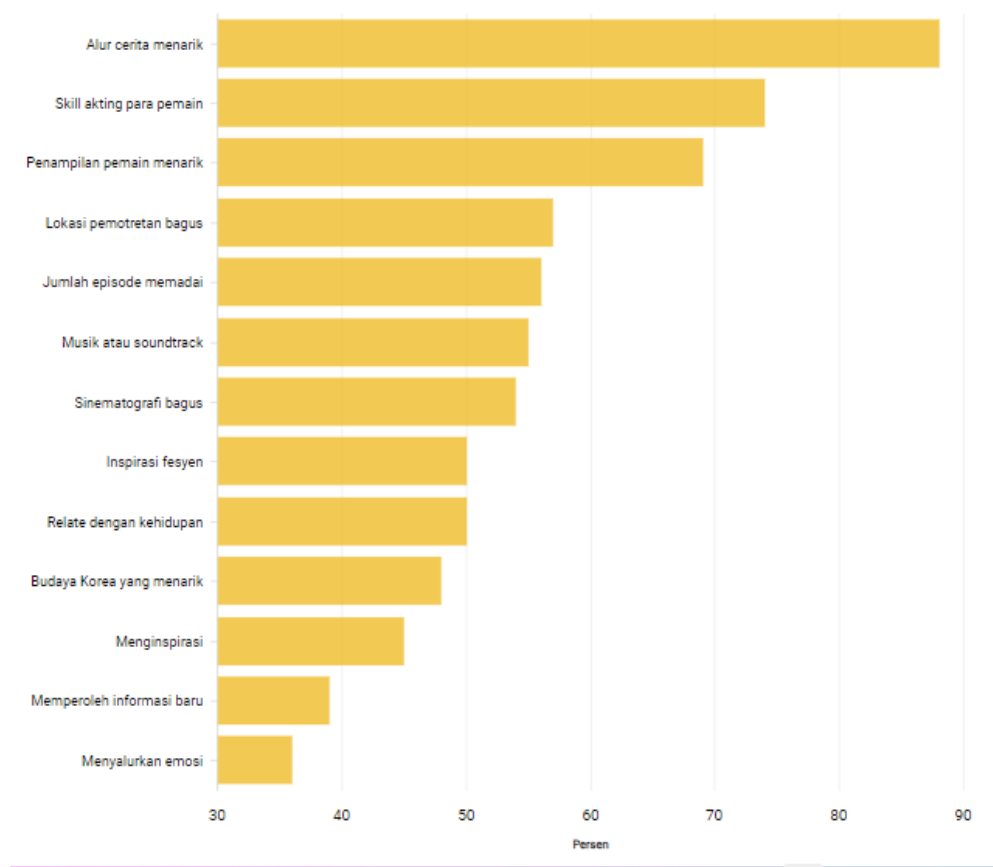
Dalam perkembangannya, dengan media global ini, membuat terjadinya penyebaran-penyebaran budaya secara global. Mudahnya akses informasi dan komunikasi membuat manusia makin mengenali budaya-budaya lain. Namun, budaya-budaya itu terdistribusi melalui media-media lain juga seperti hadirnya platform social media, film-film dan juga serial-serial yang terdistribusi secara global.

Salah satu bentuk yang nyata media sebagai bentuk alat penyebaran budaya adalah hadirnya serial Drama Korea secara global, termasuk di Indonesia. Serial Drama Korea masuk ke Indonesia mulai tahun 2002 hingga sekarang ini. Bahkan Drama Korea menjadi salah satu tontonan terpopuler dari pada bentuk film atau drama dari Negara lain. Hal ini dapat kita lihat dari data berikut:



Gambar 1. 1 Asal Film/Serial TV Paling Sering Ditonton, Sumber: (Javier, 2023)

Pertanyaannya adalah mengapa Drama Korea begitu menarik minat penonton di Indonesia? Ada banyak alasan. Sebut saja karena Drama Korea ceritanya menarik, sinematografinya bagus dan banyak lagi. Data berikut merupakan data yang menunjukkan alasan mengapa masyarakat Indonesia sangat menyukai drama Korea.



Gambar 1. 2 Ragam Alasan Responden Suka Menonton Drama Korea, Sumber: (Dihni, 2022)

Salah satu drama korea yang mendapat sambutan baik dari masyarakat Indonesia adalah serial Drama Korea berjudul *A Bussiness Proposal*. Serial ini hasil produksi stasiun televisi SBS dan ditayangkan di televise Indonesia sejak 28 Februari 2022 hingga 5 April 2022 setiap Senin, Selasa pkl 22.00 WIB dengan total 12 episode, dengan pemeran Ahn Hyo-Seop dan Kim Se-Jeong sebagai pemeran utama.

Dalam konteks teori komunikasi, Drama Korea, termasuk *A Bussiness Proposal* merupakan serial drama yang seringkali menyuguhkan sebuah Hiperealita. Istilah Hiperealitas pertama kali diungkap oleh Baudrillard (2019) untuk mengungkapkan sebuah realitas semu yang realitas itu sendiri bukanlah realitas yang nyata. Hiperealitas adalah sebuah kondisi dimana melalui media, masyarakat disuguhkan sebuah realita semu yang membuat masyarakat menerima

realitas semu itu sebagai realitas nyata yang dapat mereka jadikan sebagai realitas yang diinginkan. Hiperrealitas telah membuat sebuah realita menjadi jauh berbeda dengan realitas sesungguhnya (Baudrillard, 2019).

Secara dominan, Serial Drama Korea *A Bussiness Proposal* menyajikan hiperrealita dalam konteks hubungan atasan dan bawahan. hubungan kerja di tempat kerja merupakan salah satu hubungan yang paling penting yang melibatkan atasan dan bawahan. Hubungan yang positif antara atasan dan bawahan dapat mengambil bentuk perilaku, seperti, mendiskusikan masalah terkait pekerjaan, keterlibatan dalam proses pengambilan keputusan, ketersediaan pemimpin di setiap waktu ketika diperlukan, dan masih banyak lagi (Babalola et al, 2014). Seorang pemimpin yang efektif mengakui setiap orang sebagai individu dengan nilai & keyakinan yang berbeda. Dia menyadari hal itu pengaruh, seperti, pengalaman masa kecil, etnis latar belakang & warisan agama menentukan kepribadian, nilai, dan kepercayaan individu. Dia menyadari bahwa karena perbedaan tersebut, tindakan diambil olehnya dapat mempengaruhi satu anggota secara berbeda dari yang lain. Dengan demikian, sedangkan tindakan yang dilakukan mungkin akan memberikan dampak positif bagi seseorang seseorang, hal itu mungkin berdampak negatif pada orang lain (Gaur, 2013).

Tema relasi antara atasan dan bawahan menjadi tema yang banyak diangkat dalam serian drama Korea. Tabel berikut menjadi bukti bahwa relasi atasan dan bawahan banyak diangkat dalam serial drama Korea.

Tabel 1. 1 Diolah dari berbagai sumber oleh penulis

No	Tahun	Judul	Tema
1	2022	A BUSINESS PROPOSAL	Relasi CEO Dan Karyawan
2	2018	WHAT'S WRONG WITH SECRETARY KIM	Relasi CEO Dan Sekretaris
3	2019	HER PRIVATE LIFE	Relasi CEO Dan Karyawan
4	2017	STRONG WOMAN DO BONG-SOON	Relasi CEO Dan Bodyguard
5	2017	I AM NOT A ROBOT	Relasi CEO Dan Karyawan
6	2018	RICH MAN	Relasi CEO Dan Karyawan
7	2017	MY SECRET ROMANCE	Relasi CEO Dan Karyawan

Penelitian ini, akan memfokuskan diri pada pemahaman Hiperealitas dengan menjadikan Serial Drama Korea *A Bussiness Proposal* sebagai obyek Penelitian. Penelitian ini akan menguraikan makna hiperealita yang Nampak dalam keseluruhan alur cerita A Business Proposal terutama dalam konteks relasi antara atasan dan bawahan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana hiperealitas relasi atasan dan bawahan digambarkan dalam serial Drama Korea A business Proposal?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini membataskan diri pada konsep hiperealitas relasi atasan dan bawahan yang ditampilkan pada serial drama Korea *A Bussiness Proposal*.

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bentuk bentuk hiperelaitas relasi atasan dan bawahan yang ditampilkan pada serial drama Korea *A Bussiness Proposal*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis, Penelitian ini memberikan kesempatan untuk menerapkan konsep hiperealitas pada konten media populer. Ini dapat membantu dalam memahami bagaimana representasi media modern memengaruhi persepsi kita tentang relasi interpersonal dalam kehidupan sehari-hari.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini akan memberikan alternatif penelitian bagaimana bentuk penelitian media terkait dengan tema-tema tertentu.

1.5.3 Manfaat sosial

Penelitian ini akan menjadi salah satu referensi bagi penelitian-penelitian terkait dengan media dan atau terkait dengan tema hiperealitas.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penelitian.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Berisi Landasan Teoritis, Landasan Konsep, Studi Penelitian Terdahulu dan Kerangka Pemikiran.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

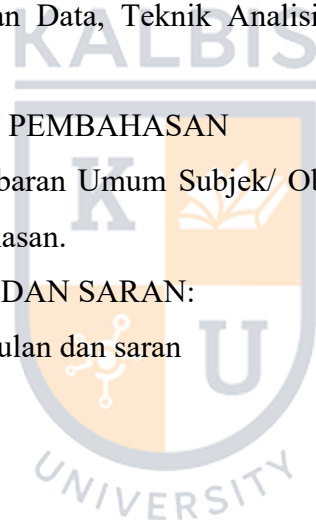
Berisi Paradigma Penelitian, Metode Penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian, Teknik Pemilihan Informan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data dan Teknik Keabsahan Data.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi Gambaran Umum Subjek/ Objek Penelitian, Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN:

Berisi Simpulan dan saran



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teoritis

2.1.1 Teori Hiperealitas

Baudrillard (2019) adalah seorang filsuf modern yang lahir di Reims Paris tahun 20 Juni 1929. Pemikiran Baudrillard sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial dan politik di Aljazair pada sekitar tahun 1950-an. Ia sangat berminat pada bidang filsafat terutama filsafat sosial dan filsafat budaya. Pemikiran Baudrillard sangat dipengaruhi oleh pemikiran Roland Barthes mengenai simbol Marshall McLuhan mengenai perkembangan teknologi (Logan & Pruska-Oldenhof, 2022).

Pemikiran khas Baudrillard berpusat pada *hyperreality* dan *simulation* (Baudrillard, 2019). Kedua konsep itu mengacu pada budaya simbol yang membuat realita semu dalam era teknologi komunikasi dan informasi. Simulasi dimengerti sebagai proses penciptaan realitas dengan menggunakan model sehingga sesuatu yang fantasi menjadi tampak (Gunawan, 2022). Dalam bukunya yang berjudul *Simulacra dan Simulation*, Baudrillard memperkenalkan konsep Simulakra dan Hyperrealitas (Baudrillard, 2019).

Baudrillard menyadari bahwa dengan perkembangan teknologi, mampu diciptakan realita dengan suatu model sehingga yang dianggap mitos Atau ilusi dengan simulasi, Baudrillard hendak mengatakan bahwa dengan berkembangnya teknologi komunikasi massa, tercipta kenyataan melalui model konseptual atau sesuatu yang terkait dengan mitos yang tidak menampakkan kebenarannya dalam realita. Segala sesuatu yang menjadi aspek minat manusia seperti manusia – seperti seni, rumah, kebutuhan rumah tangga dan lain sebagainya – ditayangkan melalui media melalui sebuah simulasi yang melibatkan model-model yang ideal. Masyarakat yang telah dipenuhi dengan simulasi-simulasi melalui media ini manusia tidak hidup dalam realitas yang sesungguhnya tetapi hidup dalam realitas semu dimana realita sesungguhnya memiliki jarak yang sangat jauh dengan realita kepalsuan dan realita rekayasa sehingga realita sesungguhnya memiliki kesamaan dengan realitas semu. Kondisi inilah yang ia sebut sebagai *Simulacra*. *Simulacra*