

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kematian merupakan sesuatu yang sudah menjadi masalah eksistensial manusia sejak dahulu kala, bisa dilihat dari buku *The Denial of Death* yang memenangkan penghargaan *Pulitzer Prize for General Nonfiction* tahun 1974. Buku ini ditulis oleh Ernest Becker pada tahun 1973, yang di dalamnya ditulis bahwa poin utama dari masalah eksistensial manusia adalah kita menolak untuk mengakui bahwa kita itu makhluk mortal dan takut akan kematian. Becker juga beropini bahwa perilaku manusia dipengaruhi kesadaran yang di dalamnya “manusia akan mati”, manusia akan mencoba mencapai berbagai hal dan mencoba menjadi lebih spesial dari yang lain sebelum kematian datang. Dan Becker yakin bahwa memahami makna kematian serta ketakutan terhadap kematian, dapat memberikan dampak positif pada kesehatan mental serta perilaku manusia.

Makna kematian bagi Shakespeare ia ibaratkan sebagai “*the undiscovered country*” yaitu negeri yang tak terkuak, ia pun memiliki beberapa pertanyaan dalam karyanya, “Saya itu dari mana? Apa yang terjadi saat saya mati? Apakah tak ada yang bisa di lakukan untuk melihat ada apa setelah kematian?” Dengan begitu, kita tahu bahwa kematian adalah sebuah misteri. (Markus Marlon, 2016)

Terdapat beberapa riset yang menunjukkan bahwa seseorang yang sudah pernah mengalami momen “*near death experience*” dan atau mengidap penyakit kronis jadi menimbang ulang nilai atau makna kehidupan, apa yang sebenarnya penting di kehidupannya, dan apa yang seharusnya di lakukan (Tony Walter, 2017). Lalu, belum ada penelitian yang membahas mengenai kematian berulang apalagi sampai 12 kali. Karena itu drama Korea *The Death's Game* sangat menangkap perhatian penulis untuk dijadikan objek analisis mengenai makna kematian di dalamnya.

“*The most painful death to a mortal is one that is foreseen.*” -Bacchylides

Berdasarkan data terkini, Korea Selatan menduduki posisi pertama di antara negara maju untuk peringkat jumlah kasus bunuh diri terbanyak. Pada tahun 2022 saja di Korea Selatan tercatat ada 13.000 orang yang melakukan bunuh diri, mengacu pada statistik Korea, ada sebanyak 24 dari setiap 100.000 orang yang bunuh diri di Korea. Tingkat bunuh diri terus menerus meningkat terutama di kalangan anak muda. Korea Selatan sendiri selalu menempati peringkat pertama dalam angka bunuh diri sejak tahun 2003, sampai pemerintah harus menyatakan kasus bunuh diri sebagai bencana nasional.

Salah satu penyebab tingginya angka bunuh diri di Korea Selatan adalah karena tekanan budaya dan sosial yang sangat tinggi, di Korea budaya hierarki dan nilai sosial yang dipenuhi materialisme. Korea Selatan memiliki budaya hierarki dan senioritas yang keras dimana bagi anak muda yang terlahir di keluarga biasa tanpa koneksi kuat dan tanpa kelebihan yang unik akan sangat sulit untuk mengembangkan karir di Korea Selatan. Sistem status sosial juga sangat mempengaruhi kualitas kehidupan di Korea, dimana keluarga yang berkuasa biasa dipanggil *chaebol* akan dengan mudah mendapatkan apa yang diinginkan, menikmati fasilitas khusus privat, dan bisa mendapat pekerjaan dengan jalur nepotisme di perusahaan keluarganya.

Belum lagi kalau sudah memulai kehidupan pekerjaan, hierarki dalam perusahaan pun juga tidak kalah keras. Mulai dari bahasa formal dan profesional yang harus ditaati, budaya kerja Korea dimana atasan tidak terima jika diberi saran atau masukan oleh bawahan. Berbeda dengan budaya kerja barat yang lebih santai dimana karyawan biasa bisa memberikan opini dengan lebih santai, di Korea jika hanya karyawan biasa masih sangat sulit untuk memberikan opini pribadi kalah berbanding dengan atasannya.

WHO sendiri menginfokan bahwa bunuh diri merupakan akibat kematian teratas ke-4 bagi individu usia 15-29 tahun di dunia tahun 2019, kata isu mental dan bunuh diri sendiri dianggap aib yang memalukan sehingga membuat topik ini jarang dibicarakan, padahal situasi seperti ini perlu bantuan dan pertolongan pihak ketiga.

Belum lagi keluarga dan orang sekitar yang pastinya mendapat “label” dan akan menderita seterusnya.

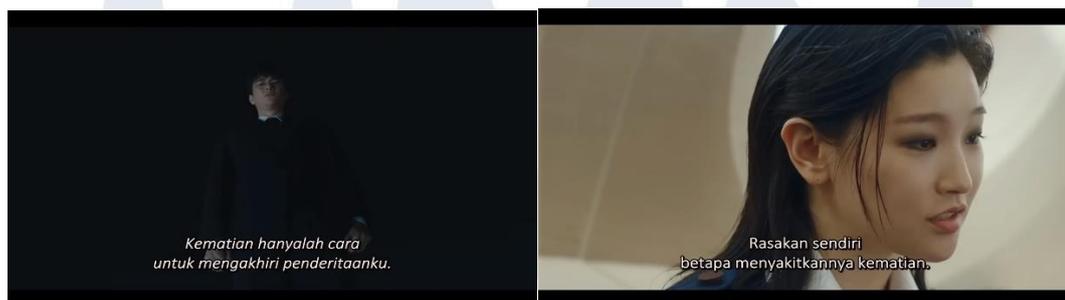
Alasan peningkatan angka bunuh diri bisa jadi terkait dengan berbagai faktor, seperti tekanan pekerjaan, tekanan pendidikan, lingkungan keluarga atau sosial yang tidak nyaman, ketidakstabilan ekonomi, serta masalah kesehatan mental. Kurang lebih serupa juga keadaan yang dialami Choi Yee-Jae di drama tersebut, ia merasakan kegagalan dalam karir, menumpuknya hutang pendidikan, depresi serupa dengan masalah yang banyak dialami oleh masyarakat di realita pada umumnya. Drama “*Death’s Game*” tidak hanya menampilkan kematian sebagai akhir dari kehidupan tetapi juga sebagai awal dari reinkarnasi. Setelah kematian pun faktor penentu hukuman atas keputusan dramatis untuk mengakhiri hidup seseorang, berbagai “hukuman” dan “rintangan” yang harus dilalui seseorang menjadi makna dan tanda simbolis.

Drama ini sendiri merupakan karya adaptasi dari komik *online* terkenal dengan judul “*I’ll Die Soon*,” oleh penulis Lee Won-Sik. Drama produksi TVING serta Amazon Original ini langsung diterbitkan di 240 negara sekaligus dalam penayangan pertamanya, komik ini sendiri menerima nilai tinggi di Naver (search engine populer di Korea) dengan skor 9,75 dari 10. Saat berita mengenai aktor dan aktris yang akan bergabung keluar, netizen cukup dibuat heboh dengan lineup yang dipenuhi bintang papan atas. Yaitu, Park So-Dam, Seo In-Guk, Kim Ji-Hoon, Choi Si-Won, Sung-Hoon, King Kang-Hoon, Jang Seung-Jo, Lee Jae-Wook, Go Youn-Jung, Kim Jae-Uck, dan Kim Mee Kyung.



Gambar 1.1 Lineup *The Death's Game*

Yang membuat penulis merasa drama ini layak menjadi subjek penelitian karena drama ini sendiri sangat populer hingga mendapat peringkat 1 di platform *streaming* Korea walaupun baru menayangkan 4 episode pada tanggal 15 Desember 2023. Terlihat dari banyaknya aktor dan aktris yang ikut serta, *The Death's Game* menyajikan tiap episode dengan alur cerita serta pemaknaan terhadap kematian yang berbeda-beda sesuai tiap karakter. Berikut beberapa adegan yang akan dianalisa untuk menggali representasi makna kematian di drama *The Death's Game*,



Gambar 1.2 *The Death's Game ep 1*

Drama ini diawali dengan episode pertama dimana Yee Jae yang telah melalui berbagai rintangan hingga akhirnya memutuskan bahwa kematian merupakan pilihan “mudah” agar dia bisa mengakhiri kesulitannya. Disitu lah dia bertemu dengan “Kematian”, ia lalu diberi hukuman mengalami kematian 12 kali untuk memahami makna kematian.



Gambar 1.3 *The Death's Game* (last) ep 8

Di episode terakhir, setelah Yee-Jae masuk ke dalam tubuh sang ibu. Ia baru sadar betapa kematiannya mempengaruhi kehidupan orang tercintanya.

Serupa dengan *The Death's Game*, ada juga drama korea yang mengangkat kematian sebagai alur utama ceritanya. Yaitu, drama *Move To Heaven*. *Move To Heaven* adalah drama Korea Selatan dari tahun 2021. Alur ceritanya berpusat pada perjalanan seorang protagonis disabilitas dengan sindrom Asperger, yang bekerja dalam profesi unik yang dikenal sebagai "pembersihan jejak almarhum". Cerita ini menggali tema-tema yang mendalam seperti kematian, kehilangan, dan kompleksitas hubungan manusia.



Gambar 1.4 *Move To Heaven*

Serial ini mendapat pujian atas penyajiannya yang empatik terhadap karakter-karakter yang menghadapi berbagai tantangan, termasuk disabilitas. Drama ini menampung adegan-adegan yang menggambarkan makna kematian dengan cara yang mendalam. Salah satu contohnya adalah adegan yang terjadi pada episode ke-3. Dalam adegan ini, karakter utama, Geu-ru, yang memiliki Asperger, mendapat permintaan untuk membersihkan jejak almarhum seorang nenek. Selama pembersihan, Geu-ru menemukan bahwa sang nenek memiliki banyak uang yang disembunyikan dibawah kasur, anak dari nenek tersebut sudah lama mengabaikan sang ibu (nenek) dan baru muncul saat nenek tersebut meninggal untuk mengambil uangnya.



Gambar 1.5 Adegan *Move To Heaven* Episode 3

Geu-ru menemukan bahwa uang yang nenek sembunyikan sebenarnya adalah untuk membelikan anaknya sepasang jas kerja, sang nenek sudah menyiapkan uangnya dari lama sambil mempersiapkan diri untuk kematian. Karena ia sendiri juga tahu bahwa dirinya sudah dekat dengan kematian, hal ini pun baru diketahui sang anak yang akhirnya menyesal atas tindakannya, sang ibu (nenek) sangat menyayanginya, bahkan pakaian dalam yang dulu sekali dibelikan anaknya belum pernah dibuka saking sayangnya. (di Korea, budaya gaji pertama seorang anak adalah membelikan hadiah untuk orangtua). Melalui interaksi ini, penonton

dapat melihat bagaimana Geu-ru dan karakter lainnya menghadapi realitas kematian dengan berbagai perasaan, mulai dari kesedihan hingga rasa penasaran tentang kehidupan yang telah berakhir. Adegan ini memberikan representasi yang kuat tentang bagaimana manusia berinteraksi dengan kematian dan bagaimana hal itu memengaruhi mereka secara emosional.

Yang membuat drama *The Death's Game* unik dari drama lain di mata penulis adalah, jika sekilas membaca judulnya, maka kita akan mengira drama ini membahas “kematian seolah permainan”. Tetapi maksud drama ini adalah karakter supernatural Kematian yang diperankan oleh Park So-Dam memiliki peran untuk menghakimi orang sebelum mereka masuk ke neraka, Choi Yee-Jae saat melakukan keputusan untuk bunuh diri merasa bahwa segala masalahnya akan selesai jika ia memilih kematian. Hal ini membuat *Death* (Park So-Dam) murka karena ia seolah meremehkan kematian, untuk itu, Yee-Jae diberikan hukuman mengalami 12 kematian. Yee-Jae yang mendengar hal itu malah menganggap hukuman ini sebagai permainan karena ia akan punya 12 nyawa, begitulah awal mulanya permainan yang dirangkai oleh *Death* untuk mengajarkan Yee-Jae kesalahan yang ia buat. *The Death's Game* membawakan makna kematian dengan cara yang berbeda dan lebih kompleks, juga dalam beberapa perspektif. Berbeda dengan drama lain yang mengeksplorasi makna kematian dari POV (*Point Of View*) si karakter utama, *Death's Game* menggabungkan POV karakter utama dengan karakter lainnya untuk dapat memahami apa makna kematian sesungguhnya dan kenyataan bahwa setiap orang memiliki masalahnya sendiri walaupun tidak terlihat di kasat mata.

Makna kematian, dalam konteks dramatis, bukan hanya sekedar akhir tetapi juga pintu menuju pengalaman dan awalan baru serta pembelajaran mendalam bagi tokoh utama, Choi Yee-jae. Oleh karena itu, makna kematian tidak hanya membahas makna kematian mengenai tragedi, namun juga merefleksikan realitas kompleks kehidupan zaman kini yang dapat mempengaruhi pandangan masyarakat terhadap kematian dan kehidupan. Pada tingkat individu dan masyarakat, kematian juga mencerminkan berbagai tantangan yang dihadapi masyarakat era sekarang, terutama di era globalisasi.

Terutama masyarakat sekarang, apalagi banyak individu yang menghabiskan waktu dengan menonton menggunakan *gadget*, hal ini membuat konten yang beredar mempengaruhi pemikiran dan tindakan si penontonnya. Drama Korea menjadi salah satu pengaruh besar dalam gaya hidup di era sekarang, banyak hal yang ditunjukkan di drama Korea diikuti di dunia nyata. Karena itu sangat penting untuk mengartikan pesan yang disampaikan melalui drama dengan benar.

Untuk mengatasi kompleksitas makna kematian, penting untuk memperhatikan perubahan nilai dan sikap masyarakat modern terhadap konsep tersebut. Data statistik mencerminkan fakta bahwa angka kematian terus meningkat, tidak hanya karena usia dan penyakit tetapi juga karena meningkatnya angka bunuh diri. Lingkungan sosial memberikan tekanan pada generasi muda, terbukti secara ironis dari jumlah angka kematian bunuh diri yang meningkat dengan berbagai penyebab.

Peran semiotika Peirce tentang tanda dan makna juga menjadi relevan dalam analisis drama Korea "*The Death's Game*". Setiap elemen visual, dialog, dan aksi karakter membentuk semiotika kompleks yang layak dianalisa untuk mengulik arti tersembunyi, sehingga menciptakan representasi kematian yang dapat beragam dan dalam melalui semiotik ini.

Penulis berharap analisis ini akan membuka pintu yang lebih luas untuk memahami berbagai makna kematian dalam yang ditunjukkan dalam seni drama seri dan bagaimana analisa ini bisa memberikan representasi baru tentang kematian, kehidupan serta kematian dalam masyarakat modern yang terus berubah. Analisis terhadap drama "*The Death's Game*" diharapkan dapat mengungkap aspek mendalam tentang makna kematian, membantu mengembangkan komunikasi mengenai masalah kesehatan mental dan mencegah pemikiran bunuh diri.

Oleh karena itu, dengan lebih memahami makna kematian, diharapkan masyarakat lebih bijak dalam menyelesaikan kesulitan dan memberikan dukungan kepada mereka yang berada dalam kesulitan.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dengan popularitas drama Korea yang membludak, jumlah penontonnya pun terus meningkat seiring berkembangnya industri hiburan tersebut. Namun, dalam beberapa alur cerita yang dibawakan, ada kemungkinan drama tersebut memberikan persepsi ataupun menyajikan representasi dengan kurang baik. Representasi yang akurat dan inklusif mengenai makna kematian dalam drama dapat membentuk pandangan, pemahaman publik, serta tindakan yang menyangkut keputusan hidup.

Perlu dianalisa bagaimana representasi makna kematian dalam drama “*The Death’s Game*”, apakah menawarkan perspektif yang berbeda mengenai makna kematian dari makna pada umumnya? Drama ini memberikan representasi yang bisa menjadi alternatif jawaban atas kebingungan manusia mengenai makna kematian dengan menghadirkannya sebagai sebuah karakter supernatural yang membawa konsekuensi atas tindakan kita dan kelahiran kembali. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana representasi ini menyajikan makna atau pemahaman baru tentang kematian dan mungkin dapat menembus pandangan masyarakat tentang hidup dan mati.

Pada zaman kini, apakah kematian dianggap sepele sehingga memutuskan untuk mengakhiri hidup dianggap sebagai solusi yang mudah? Itu pertanyaan pertama penulis saat menonton drama tersebut. Dengan mengeksplorasi penderitaan protagonis Choi Yee-jae, yang menghadapi tekanan pekerjaan, kesulitan keuangan, dan depresi, penelitian ini bertujuan untuk memahami tanda-tanda yang menunjukkan masyarakat modern menganggap kematian sebagai cara mudah untuk menghilangkan beban hidup serta tanda-tanda yang menunjukkan bahwa kematian memiliki beberapa makna yang memiliki dampak lebih luas tidak hanya pada individu tersebut.

Menghadapi kenyataan meningkatnya angka kematian, khususnya dalam konteks bunuh diri, penelitian ini akan menilite penggambaran makna kematian dalam drama “*Death’s Game*” menggunakan teori semiotika dari Charles Sanders Peirce.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana representasi tanda-tanda makna kematian dalam drama *The Death's Game* dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce?

1.4 Tujuan Penelitian

Mendeskripsikan representasi makna kematian dalam 8 episode drama *The Death's Game* dengan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan kegunaan baik untuk akademis, kegunaan praktis, kepentingan sosial, dan siapapun yang membaca penelitian ini. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut,

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi manfaat bagi seluruh akademis di Indonesia, terutama mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang ingin mendalami analisis semiotika khususnya Charles Sanders Peirce dalam serial drama.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mengenai bagaimana representasi makna kematian, dampak dari keputusan memilih kematian, serta pengaruhnya pada orang sekitarnya. Hal ini pun diharapkan dapat menekan stereotip negatif dan pandangan terhadap bunuh diri.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Melalui analisis tanda-tanda makna kematian yang dirangkum dalam penelitian ini, diharapkan dapat menambahkan makna kematian sesuai kondisi zaman sekarang dan mendorong kesadaran mengenai stereotip yang masih saja ada. Juga diharapkan berkontribusi dalam menghapus persepsi negatif terhadap masalah mental serta keluarga yang ditinggalkan, memberi informasi kepada individu yang mungkin sedang merasakan hal yang serupa untuk tidak membuat keputusan yang gegabah, serta menjadi alat advokasi dan kesadaran publik mengenai pentingnya komunikasi soal masalah ini secara inklusif.