

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Media massa memiliki kekuatan yang luar biasa dalam membentuk dan mengonstruksi realitas sosial. Konsep konstruksi realitas oleh media merujuk pada proses di mana media tidak hanya melaporkan peristiwa atau fenomena, tetapi juga menciptakan narasi tertentu yang memengaruhi cara masyarakat memahami dan menanggapi isu-isu tersebut (Sefia Esa Puspita Anggraeni et al., 2023).

Melalui berbagai teknik penyajian, pemilihan topik, *framing*, dan penekanan aspek tertentu, media dapat membentuk realitas yang diterima oleh publik. Media juga mengonstruksi realitas melalui representasi dan penggunaan stereotip. Representasi menurut Hall dalam (Nugroho, 2020) menjelaskan cara media menampilkan kelompok, peristiwa, atau ide dalam narasi yang dapat memperkuat atau menantang pandangan yang ada. Representasi ini sering kali melibatkan penggunaan stereotip, yang adalah gambaran umum dan berlebihan tentang suatu kelompok atau individu (Croteau & Hoynes, 2019).

Representasi tidak hanya sekadar gambaran pasif dari realitas, tetapi juga melibatkan proses aktif produksi makna yang mempengaruhi persepsi dan pemahaman masyarakat. Media memiliki kekuatan besar dalam membentuk pandangan dan ideologi melalui cara mereka menggambarkan berbagai kelompok sosial, peristiwa, atau isu. Misalnya, penggambaran perempuan dalam media sebagai sosok yang lemah atau hanya peduli pada penampilan dapat memperkuat stereotip *gender* yang merugikan. Media juga berperan dalam menciptakan narasi dan identitas kolektif. Melalui cerita-cerita yang disajikan, media dapat membangun narasi bersama yang mengikat masyarakat. Dalam drama dan film, cerita yang menggambarkan perjuangan dan kemenangan bisa menjadi inspirasi dan membentuk identitas kolektif tentang

ketahanan dan keberanian. Narasi ini dapat mengikat individu dalam komunitas dan membentuk rasa kesatuan dan identitas bersama.

Dalam drama Korea, narasi yang dibangun sering kali mencerminkan nilai-nilai budaya dan aspirasi masyarakat (Putri et al., 2019). Drama-drama ini sering mengangkat tema-tema seperti persahabatan, keluarga, dan keadilan sosial, yang universal dan mudah dipahami oleh penonton dari berbagai latar belakang. Representasi karakter dan situasi tertentu dapat mempengaruhi cara penonton memahami isu-isu sosial. Misalnya, drakor yang menampilkan karakter perempuan yang kuat dan mandiri dapat menantang stereotip tradisional tentang peran perempuan dalam masyarakat.

Dalam konteks isu *cyberbullying*, media dapat mengonstruksi realitas dengan berbagai cara. Melalui pemberitaan, kampanye kesadaran, dan penggambaran dalam drama atau film, media bisa menyoroti dampak buruk dari *cyberbullying* dan pentingnya tindakan preventif. Media dapat menggambarkan korban *cyberbullying* sebagai individu yang berjuang melawan ketidakadilan dan mendapatkan dukungan dari komunitas, atau sebaliknya, sebagai individu yang terisolasi dan mengalami penderitaan berat.

Salah satu drama Korea yang relevan dalam mengangkat isu *cyberbullying* adalah "Celebrity" (2023). Drama yang dirilis pada bulan Juni 2023 lalu merupakan salah satu produksi orisinal Netflix. Drama ini menyoroti kompleksitas dan dampak negatif dari fenomena *cyberbullying* dalam kehidupan selebriti dan individu biasa. Melalui narasi yang kuat dan karakter mendalam yang dibintangi aktor dan aktris terkenal seperti Park Gyu Young, Kang Min Hyuk CNBLUE, Lee Chung Ah, dan Lee Dong Gu. Dengan total 12 episode, Drama "Celebrity" (2023) berhasil meraih peringkat tinggi sejak episode pertamanya ditayangkan. Berdasarkan data dari Netflix, selama periode 3-9 Juli 2023, Drama "Celebrity" (2023) menjadi salah satu serial non-berbahasa Inggris yang paling populer di seluruh dunia, dengan jumlah total jam penonton mencapai 49,9 juta (Databoks, 2023).

Berlandaskan *genre* misteri dan *thriller*, Drama "Celebrity" (2023) mengisahkan perjalanan Seo A Ri (diperankan oleh Park Gyu- young), seorang

anak dari keluarga kaya yang terpaksa beralih profesi menjadi penjual kosmetik setelah keluarganya menghadapi kebangkrutan. Pertemuan tak terduga dengan teman sekolah menengah atasnya, seorang selebgram dengan ratusan ribu pengikut, membawa A-ri ke dalam dunia selebgram. Dengan menggunakan kecantikan wajah, gaya *fashion* yang memukau, dan daya tarik kepribadian, akun Instagram A-ri dengan cepat meraih popularitas dan mengumpulkan banyak pengikut. Namun, perjalanan kepopulerannya ini juga membawanya terlibat dalam konflik dengan Gabin Society, sebuah geng selebgram terkenal di Korea, yang secara bertahap mengungkapkan sisi kelam dari kehidupan glamor di balik layar dunia selebgram (Wolipop.detik.com, 2023). Di sisi lain, drama ini menggambarkan bagaimana *cyberbullying* dapat mengganggu kehidupan sehari-hari seseorang dan menimbulkan konsekuensi yang serius.

Drama "Celebrity" (2023) dipilih sebagai objek penelitian untuk membahas isu *cyberbullying* karena secara khusus menggambarkan dampak psikologis dan sosial yang mendalam dari fenomena ini pada kehidupan individu yang terlibat dalam dunia media sosial. "Celebrity" (2023) menawarkan narasi yang realistis dan kompleks tentang bagaimana tekanan dari publik dan serangan online dapat menghancurkan kehidupan pribadi dan karier seseorang. Dibandingkan dengan drama sejenis lainnya seperti "Socialphobia" (2015) atau "Love Alarm" (2019), "Celebrity" (2023) menonjol karena pendekatannya yang lebih kontemporer dan relevan dengan dinamika media sosial saat ini, termasuk peran selebgram dan ketergantungan masyarakat pada validasi digital. Drama ini tidak hanya menyoroti sisi gelap popularitas online tetapi juga mengeksplorasi berbagai bentuk kekerasan digital. Selain itu, "Celebrity" (2023) memperlihatkan perspektif yang lebih kaya dengan karakter-karakter yang mengalami berbagai bentuk *cyberbullying*, dari yang bersifat pribadi hingga profesional, sehingga memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang dampak destruktif dari *cyberbullying* di era digital.

Selain itu, drama Korea "Celebrity" (2023) adalah contoh bagaimana media dapat mengonstruksi realitas tentang *cyberbullying*. Dengan menampilkan kehidupan selebgram yang menjadi korban *cyberbullying*, drama ini

memberikan gambaran yang mendalam tentang tekanan psikologis dan sosial yang dihadapi oleh para korban. Penggambaran ini membantu untuk memahami seriusnya masalah ini dan mendorong untuk berpikir kritis tentang berperilaku di media sosial. Pengaruh media dalam mengonstruksi realitas sangatlah besar. Narasi yang dibangun oleh media dapat membentuk opini publik, mempengaruhi kebijakan publik, dan bahkan mengubah perilaku sosial. Dalam kasus *cyberbullying*, media yang menyajikan informasi yang dan representasi yang realistis dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang dampak negatifnya dan mendorong perubahan perilaku. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisa bagaimana *cyberbullying* terhadap selebgram dipaparkan dalam drama "Celebrity" (2023) melalui serangkaian tanda-tanda yang ditampilkan, dengan fokus pada analisis dan pemahaman terhadap dampak representasi negatif tersebut terhadap persepsi penonton tentang *cyberbullying* di dunia media sosial, termasuk dampak dari fenomena *cyberbullying* yang semakin merajalela.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, peneliti tertarik untuk meneliti untuk mengungkapkan lebih jelas bagaimana representasi *cyberbullying* terhadap selebgram dipaparkan dalam drama Korea "Celebrity" (2023)?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana *cyberbullying* pada selebgram direpresentasikan dalam drama "Celebrity" (2023)?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis representasi *cyberbullying* pada selebgram dalam drama "Celebrity" (2023), dengan fokus pada pemahaman dan penggambaran fenomena tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami dampak dari kegiatan *cyberbullying*.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam bidang Ilmu Komunikasi, khususnya dalam pemahaman tentang bagaimana simbol-simbol dan tanda-tanda digunakan dalam media hiburan untuk merepresentasikan isu-isu sosial seperti *cyberbullying*. Temuan dari penelitian ini juga dapat memperkaya literatur akademis dalam analisis semiotika Roland Barthes.

1.5.2 Kegunaan Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bagaimana media hiburan dapat memengaruhi persepsi dan sikap terhadap *cyberbullying*. Dengan demikian, penelitian ini dapat merangsang diskusi dan tindakan lebih lanjut dalam melawan *cyberbullying* dan mendorong perilaku yang lebih inklusif dan berempati di masyarakat

