Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Apresiasi adalah penilaian atau penghargaan yang diberikan kepada karya seni yang nantinya akan memberikan pengalaman tentang proses memahami, menikmati kemudian menghargai sebuah karya (Sumarno, 1996). Karya seni dapat ditunjukkan lewat beragam media, salah satunya lewat televisi. Televisi adalah media komunikasi berupa tayangan gambar dan suara (audio visual) yang berisi beragam program seperti wisata kuliner, berita, *infotainment*, musik dan sebagainya. Minat penonton televisi, sebagaimana dipantau untuk keperluan industri media televisi, secara umum baik di Indonesia maupun berbagai negara lain, mengacu hasil riset kepemirsaan AGB Nielsen (Darma *et.al.*, 2018). Dan dalam kaitan ini penulis juga akan menggunakan acuan tersebut dalam memilih program televisi yang menarik dan layak untuk diteliti.

Salah satu program televisi yang digemari oleh masyarakat adalah sinetron. Sinetron merupakan akronim dari Sinema Elektronik yang sama seperti film namun memiliki seri yang bersambung. Menurut Morissan (2008), sinetron merupakan drama yang bercerita tentang kehidupan masyarakat namun tidak harus berdasarkan kisah nyata. Ia berpendapat bahwa sinetron menayangkan beragam kehidupan tokohnya secara bersamaan dengan alurnya masing-masing. Ceritanya cenderung diperpanjang selama penonton masih menyukainya dan diakhiri dengan terbuka serta tanpa penyelesaian (hlm. 213).

Studi Komparatif Apresiasi..., Ika Angela, FSD UMN, 2018

Saat ini banyak sinetron yang telah ditayangkan oleh stasiun televisi swasta Indonesia seperti *Ganteng-Ganteng Serigala*, *Tukang Bubur Naik Haji*, *Diam-Diam Suka* dan sebagainya. Sinetron tersebut memiliki alur yang beragam dan dibintangi oleh artis ternama Indonesia. Salah satu sinetron yang berhasil mendapatkan perhatian masyarakat di Indonesia adalah *Anak Jalanan*. Sinetron ini menceritakan tentang kehidupan sebuah geng motor bernama Warrior yang dipimpin oleh Boy (Stefan William). Ia bertemu dengan Reva dan mulai jatuh cinta karena sama-sama menjadikan jalanan sebagai rumah kedua mereka. Sinetron *Anak Jalanan* merupakan drama remaja romantis yang berhasil mendapatkan rating tertinggi sebesar 10,8 dengan share 44,6% (*Wowkeren.com*, 2016). Walaupun digemari oleh masyarakat, sinetron *Anak Jalanan* pernah mendapatkan dua kali teguran tertulis dari Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) karena menayangkan adegan-adegan yang berbahaya jika ditonton oleh anak remaja pada 12 Februari 2016 (Kusmiyati, 2016). Hal ini berkaitan juga dengan hasil survei yang dilakukan oleh Komisi Penyiaran Indonesia (2016) yang menunjukkan bahwa terjadi penurunan indeks kualitas sinetron dari 3.08 menjadi 2.96. Padahal standar indeks kualitas yang ditetapkan oleh Komisi Penyiaran Indonesia adalah 4.00.

Selain Indonesia, negara Korea juga memiliki sinetron yang sering dikenal dengan nama drama Korea. Drama Korea merupakan salah satu produk *Korean wave* (gelombang Korea) yang juga sangat populer di Indonesia. *Korean wave* adalah istilah yang diberikan bagi penyebaran budaya Korea Selatan ke seluruh negara yang menyebabkan masyarakat tertarik untuk mempelajarinya (Magno,

Studi Komparatif Apresiasi..., Ika Angela, FSD UMN, 2018

2012). Kehadiran dan kepopuleran drama Korea dalam industri perfilman Indonesia mengubah perspektif masyarakat terhadap sinetron sehingga ada drama Korea yang ditiru oleh *filmmaker* Indonesia. Dilansir dari artikel *cnnindonesia.com* oleh Juniman (2017), sinetron *Malaikat Pelindung* dianggap meniru drama Korea *Goblin* karena memiliki persamaan kostum, peran, cerita dan *setting*. Hal ini menunjukkan bahwa dampak drama Korea di industri perfilman Indonesia termasuk besar. Drama Korea *Goblin* bercerita tentang seorang ksatria yang menjadi *Goblin* sehingga tidak bisa meninggal hingga menemukan pengantin yang mampu mencabut pedang di dadanya. Berdasarkan data Nielsen Korea, drama ini berhasil mencapai rating tertinggi sebesar 20,5% (Damayanti, 2017). Serta dilansir dari artikel *Soompi.com* (2016), drama Korea *Goblin* berhasil melampaui popularitas drama Korea *Descendants of The Sun* dalam peringkat drama televisi yang *buzzworthy* (menarik perhatian publik lewat media maupun dari mulut ke mulut)

Salah satu segmen pemirsa yang menarik dari media televisi adalah remaja (Septianie, 2013). Remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menjadi dewasa. Menurut AGB Nielsen (2010), komposisi remaja di antara pemirsa televisi Indonesia adalah sebanyak 10% dengan rata-rata 134.000 orang atau rating 2.3 yang sering menonton SCTV, 104.000 orang atau rating 1.8 yang menonton RCTI dan 104.000 orang atau rating 1.8 yang menonton Trans Corp selama bulan Oktober. Menurutnya, pola remaja dalam menonton televisi cenderung mengalami peningkatan tiap bulannya terutama saat akhir pekan antara jam 10.00-22.00. Kenaikan tertinggi sebanyak 10% terjadi pada pukul 14.00-

Studi Komparatif Apresiasi..., Ika Angela, FSD UMN, 2018

18.00, dengan program yang paling disukai oleh penonton remaja adalah program hiburan (musik dan *reality show*) pada akhir pekan. Saat *prime time* pukul 18.00-22.00, remaja cenderung lebih menonton sinetron daripada program *reality show* dan pencarian bakat.

Dalam skripsi ini, penulis akan melakukan penelitian pada remaja usia 18-21 tahun. Hal ini dikarenakan remaja pada usia 18-21 tahun sudah lebih stabil dan mengenal dirinya sendiri, serta tidak lagi rentan terhadap keraguan dan perasaan kecewa. Mereka sudah memiliki prinsip hidup yang menjadi arah hidupnya kelak (Kartono, 1990). Oleh karena itu, usia 18-21 tahun sudah dianggap mampu untuk mengapresiasi sebuah karya seni.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis tertarik untuk mengkaji perbandingan apresiasi sinetron Indonesia dan drama Korea di kalangan remaja usia 18-21 tahun, terutama hal-hal yang menyebabkan penonton di Indonesia cenderung lebih mengapresiasi drama Korea (produk luar negeri) dibandingkan dengan sinetron (produk dalam negeri). Sinetron yang dikaji adalah *Anak Jalanan* sedangkan drama Korea yang dikaji adalah *Goblin*. Kedua film ini dipilih karena memiliki target penonton remaja dan pernah populer di Indonesia terutama negara masing-masing yang ditunjukkan oleh *rating* yang tinggi. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan masukan yang positif kepada perfilman Indonesia agar dapat diapresiasi oleh masyarakat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana perbandingan apresiasi antara sinetron Indonesia dengan drama Korea di kalangan remaja usia 18-21 tahun.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah pilihan representatif program sinetron Indonesia dan drama Korea yang pernah populer di Indonesia, yaitu:

1. Sinetron Indonesia yang dikaji adalah *Anak Jalanan*
2. Drama Korea yang dikaji adalah *Goblin*

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini adalah untuk mengetahui perbandingan apresiasi sinetron Indonesia dengan drama Korea di kalangan remaja usia 18-21 tahun.

1.5. Manfaat Skripsi

Adapun manfaat dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis

   Mendapatkan jawaban atas rasa keingintahuan penulis terhadap dampak dari fenomena *Korean wave* dalam perfilman Indonesia dan sebagai

Studi Komparatif Apresiasi..., Ika Angela, FSD UMN, 2018

syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Pembaca

   Dapat menjadi sumber referensi atau pengetahuan baik bagi pembaca awam maupun yang sedang meneliti kondisi perfilman khususnya sinetron Indonesia dan drama Korea.

3. Universitas

   Dapat memberikan informasi bagi Universitas Multimedia Nusantara untuk menghasilkan film yang berkualitas dan memenuhi keinginan masyarakat sebagai penonton khususnya remaja usia 18-21 tahun.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA