

**ANALISIS SEMIOTIKA GANGGUAN KEPERIBADIAN
ANTISOSIAL DALAM DRAMA KOREA *IT'S OKAY TO NOT BE OKAY***

(SKRIPSI)

Oleh

Ersa Nurulhazima

NPM 1716031052



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

ANALISIS SEMIOTIKA GANGGUAN KEPRIBADIAN ANTISOSIAL DALAM DRAMA KOREA *IT'S OKAY TO NOT BE OKAY*

Oleh

ERSA NURULHAZIMA

Meningkatnya jumlah pengguna internet memunculkan berbagai inovasi baru salah satunya *platform* yang menyediakan layanan streaming film yang sering kali disebut *video on demand* (VoD). Banyak jenis film ataupun serial yang dapat di tonton dalam layanan VoD, salah satunya serial drama dari Korea Selatan. Drama *It's Okay To Not Be Okay* merupakan drama yang ditayangkan pada tahun 2020, menceritakan tentang gangguan mental dan trauma yang dialami oleh para tokohnya. Melalui penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan gangguan kepribadian antisosial melalui tanda-tanda sinematografi pada karakter Ko Moon Young. Dalam melakukan analisis, peneliti menggunakan teori semiotika model Roland Barthes untuk memunculkan makna yang ada dalam drama. Hasil penelitian yang dapat disimpulkan dari penelitian ini ialah melalui pencahayaan dan warna-warna gelap, Moon Young digambarkan sebagai individu yang misterius dan terasing, mencerminkan isolasi yang seringkali terkait dengan gangguan kepribadian ini. Komposisi *visual* yang rumit dan sudut kamera yang digunakan menggambarkan ketidakstabilan emosional, sementara objek-objek simbolis seperti pena dan benda tajam menyoroti sifat yang tidak stabil dan tidak terduga. Ekspresi wajah yang dingin dan tanpa emosi memperkuat kesan kurangnya empati dan koneksi emosional dengan orang lain, yang merupakan ciri khas dari gangguan kepribadian antisosial.

Kata kunci: Gangguan Kepribadian Antisosial, Serial Drama, Semiotika Roland Barthes, New Media

ABSTRACT

SEMIOTIC ANALYSIS OF ANTISOCIAL PERSONALITY DISORDER IN THE KOREAN DRAMA IT'S OKAY TO NOT BE OKAY

By

ERSA NURULHAZIMA

The increasing number of internet users has led to various new innovations, one of which is a platform that provides movie streaming services, often called video on demand (VoD). Many types of movies or series can be watched in VoD services, one of which is a drama series from South Korea. It's Okay To Not Be Okay is a drama that released in 2020, which tells the story of mental disorders and trauma experienced by the characters. Through this research, the researcher aims to describe antisocial personality disorder through cinematographic signs on Ko Moon Young's character. In conducting the analysis, the researcher used the semiotic theory of Roland Barthes model to bring out the meaning in the drama. The research results that can be concluded from this study are that through lighting and dark colors, Moon Young is portrayed as a mysterious and alienated individual, reflecting the isolation often associated with this personality disorder. The complex visual composition and camera angles used depict emotional instability, while symbolic objects such as pens and sharp objects highlight an unstable and unpredictable nature. The cold and emotionless facial expressions reinforce the impression of a lack of empathy and emotional connection with others, which is a hallmark of antisocial personality disorder.

Keywords: *Antisocial Personality Disorder, Drama Series, Roland Barthes Semiotics, New Media*

**ANALISIS SEMIOTIKA GANGGUAN KEPERIBADIAN
ANTISOSIAL DALAM DRAMA KOREA *IT'S OKAY TO NOT BE OKAY***

Oleh

Ersa Nurulhazima

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **ANALISIS SEMIOTIKA GANGGUAN
KEPRIBADIAN ANTISOSIAL DALAM
DRAMA KOREA *IT'S OKAY TO NOT
BE OKAY***

Nama Mahasiswa : **Ersa Nurulhazima**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1716031052**

Program Studi : **Ilmu Komunikasi**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



Vito Fransetya, S.Sos., M.Si.

NIP. 198705272019031011

2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

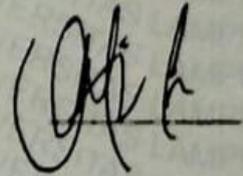
Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si.

NIP. 198007282005012001

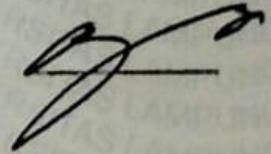
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Vito Frasetya, S.Sos., M.Si.**



Penguji Utama : **Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si.**



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dra. Ida Nurhaida, M.Si
NIP 1961807 198703 2 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 Desember 2023

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ersa Nurulhazima
NPM : 1716031052
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat : Perumahan Rajabasa Permai No.S8, Jl. Pramuka, Rajabasa
Pemuka, Rajabasa, Bandar Lampung
No. Handphone : 085758755873

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Analisis Semiotika Gangguan Kepribadian Antisosial Dalam Drama Korea *It's Okay To Not Be Okay***" adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 27 Desember 2023
Yang membuat pernyataan,



Ersa Nurulhazima
NPM. 1716031052

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap **Ersa Nurulhazima** yang lahir pada tanggal 30 Mei 1999 di Bandar Lampung, sebagai anak pertama dari pasangan Bapak Syamsul Bahri, S.E. dan Ibu Octafrina. Penulis menyelesaikan Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) di TK Al-Azhar 2 pada tahun 2005, pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Al-Azhar 1 pada tahun 2011, pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 14 Bandar Lampung pada tahun 2014, dan menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 7 Bandar Lampung pada tahun 2017.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa S1 Ilmu Komunikasi, FISIP, Unila pada tahun 2017 melalui jalur SBMPTN. Semasa kuliah penulis aktif mengikuti organisasi kampus sebagai anggota bidang jurnalistik Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Ilmu Komunikasi serta organisasi *Social Political English Club* (SPEC) sebagai kepala bidang *Knowledge, Interest and Development* (KID). Sebelum aktif dalam pengerjaan skripsi, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2020 di Desa Hadimulyo, Kecamatan Way Serdang, Kabupaten Mesuji, Provinsi Lampung selama 40 hari sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Setelah itu penulis melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) sebagai humas di Hotel Andalas Bandar Lampung selama 1 bulan serta melaksanakan magang MBKM dalam divisi *News* di Hukum *Online* selama 6 bulan.

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat melalui tahap demi tahap dengan baik dari masa perkuliahan hingga proses menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Dengan ketulusan dan kerendahan hati,
Saya persembahkan sebuah karya sederhana kepada yang terkasih,
Kedua orang tua tercinta
Bapak Syamsul Bahri, S.E. dan Ibu Octafrina

Juga adik saya Sulistia Ghaliza Sabina

Terimakasih atas semua dukungan dan doa yang telah diberikan, kalian menjadi orang-orang yang sepenuhnya selalu ada buat saya.

MOTTO

“Tak ada yang tahu kapan kau mencapai tuju, dan percayalah bukan urusanmu untuk menjawab itu. Bersender pada waktu.”

(Hindia)

SANWACANA

Segala puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat, dan kasih-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Analisis Semiotika Gangguan Kepribadian Antisosial Dalam Drama Korea *It's Okay To Not Be Okay***, sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, nasihat, motivasi dan saran serta doa dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Allah SWT karena berkat limpahan rahmat, karunia serta nikmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
2. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung;
3. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.
4. Bapak Toni Wijaya, S.Sos., M.A. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.
5. Bapak Vito Frasetya, S.Sos., M.Si. selaku Dosen Pembimbing skripsi atas kesediaan, kesabaran dan keikhlasannya dalam memberikan bimbingan, saran, dan kritik serta ilmu dan pengetahuan baru yang bermanfaat kepada penulis.
6. Bapak Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si. selaku dosen penguji dalam penelitian ini. Terima kasih atas bantuan, edukasi, kritik dan saran yang telah bapak berikan kepada penulis selama melaksanakan penelitian ini.
7. Seluruh dosen, staff, dan karyawan Jurusan Ilmu Komunikasi. Khususnya Mas Redy dan Bu Iis. Terima kasih banyak untuk bantuannya selama ini.
8. Kedua Orang Tua, Bapak Syamsul Bahri, S.E. dan Ibu Octafrina yang penulis hormati dan cintai, orang tua sempurna yang memberikan segala doa baik,

nasihat, kepercayaan, dan motivasi serta semangat dan dukungan materiil yang kalian berikan kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan khususnya skripsi ini.

9. Sulistia Ghaliza Sabina, adik yang selalu ada untuk penulis. Memberikan segala semangat dan dukungan serta doa baik. *I always hope you get what you deserve in life.*
10. Rosi Astriani, Nurbaitina Alda Fitri, Nur Fadila, Ria Halimatus Sya'diyah, Kristi Ramayanti, Nabella Saputri dan Niken Astarika, terima kasih untuk segala dukungan, segala hal baik yang kita lewati, segala kebaikan kalian yang selalu bersedia membantu penulis selama menyelesaikan pendidikan di Universitas Lampung. *Thank you for not leaving me no matter what.*
11. Kak Jinnie, Kak Kia, Kak Moody, Kak El, Kak Ais, Andri, Andre dan Hendrik, mungkin terima kasih saja tidak cukup untuk membayar segala kebaikan kalian yang selalu bersedia membantu selama masa sulit penulis. Semoga hal-hal baik selalu menyertai kalian kemanapun kalian pergi.
12. *Last but not least, i wanna thank myself. Thank you for believing in me. Thank you for doing all this hard work, for always trying without a day off, for never stopping. I wanna thank me for being strong and being myself all the time.*

Akhir kata, peneliti memohon maaf jika ada pernyataan yang kurang berkenan, baik selama berkomunikasi secara langsung dengan teman-teman, maupun pada kata-kata yang tertulis dalam kata pengantar ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Terima kasih banyak kepada semua pihak atas segala bentuk dukungan dan doa yang telah diberikan.

Bandar Lampung, 20 Desember 2023
Penulis

Ersa Nurulhazima

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Kerangka Pikir	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Drama Korea <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	11
2.2.1 Sinopsis.....	13
2.2.2 Profil Tokoh.....	14
2.3 <i>New media</i>	16
2.4 Drama Korea.....	18
2.4.1 Drama Korea dalam bingkai masyarakat indonesia	19
2.5 Kepribadian	20
2.5.1 Gangguan Kepribadian Antisosial.....	22
2.6 Semiotika Roland Barthes	25
III. METODE PENELITIAN	36
3.1 Tipe Penelitian	36
3.2 Metode Penelitian	36
3.3 Fokus Penelitian	37
3.4 Sumber Data	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.6 Teknik Analisis Data	39
3.7 Uji Keabsahan Data	40
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Hasil.....	41
4.1.1 Analisis Tataran Mitos Dalam Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	78
4.2 Pembahasan	80
4.2.1 Semiotika Roland Barthes Dalam Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	80
4.2.2 Gangguan Kepribadian Antisosial Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	82
V. SIMPULAN DAN SARAN	87
5.1 Simpulan.....	87
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penelitian Terdahulu	9
2. Analisis <i>Scene 1</i> Episode 1 Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	42
3. Analisis <i>Scene 2</i> Episode 1 Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	44
4. Analisis <i>Scene 3</i> Episode 1 Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	46
5. Analisis <i>Scene 4</i> Episode 1 Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	49
6. Analisis <i>Scene 5</i> Episode 1 Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	51
7. Analisis <i>Scene 6</i> Episode 1 Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	54
8. Analisis <i>Scene 7</i> Episode 1 Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	57
9. Analisis <i>Scene 8</i> Episode 1 Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	59
10. Analisis <i>Scene 1</i> Episode 2 Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	61
11. Analisis <i>Scene 2</i> Episode 2 Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	64
12. Analisis <i>Scene 3</i> Episode 2 Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	67
13. Analisis <i>Scene 4</i> Episode 2 Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	70
14. Analisis <i>Scene 5</i> Episode 2 Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	73
15. Analisis <i>Scene 6</i> Episode 2 Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	75
16. Analisis <i>Scene 7</i> Episode 2 Drama <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	9
2. Poster Drama Korea <i>It's Okay To Not Be Okay</i>	12
3. Skema Tanda Roland Barthes	26

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Telah diketahui bahwa *new media* semakin berkembang dengan pesat sehingga arus medianya pun berubah. Masyarakat kini dapat dengan mudah memperoleh informasi berkat kemajuan media elektronik yang semakin canggih. Berbagai produk digital dan budaya telah disediakan oleh *new media* melalui industri hiburan, olahraga, musik, dan juga perfilman. Produk tersebut kemudian digunakan oleh masyarakat tanpa batas sebagai teks budaya dalam waktu yang singkat, hal tersebut kemudian akan menghadirkan kelompok-kelompok penggemar yang biasa disebut dengan fans.

Produk budaya yang telah disajikan tanpa batas sebagai konstruksi budaya tersebut kemudian akan menjadi identitas sosial mereka yang kemudian dikonsumsi oleh kelompok tersebut. Industri media era 4.0 ini berkaitan dengan pengaruh global yang melakukan penyebaran media didukung oleh media massa dan media sosial (Simbar, 2016). Salah satu manfaat dari *new media* antara lain adanya layanan *streaming* video atau sering kali disebut *video on demand* (VoD). VoD sendiri yaitu layanan yang menyediakan berbagai konten televisi dengan berbagai genre yang penggunaannya cukup diakses dengan menggunakan ponsel pintar yang terhubung langsung dengan jaringan internet.

Dalam era dimana teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan cepat, media massa tradisional dihadapkan pada berbagai perubahan signifikan yang memengaruhi cara mereka beroperasi, berinteraksi dengan audiens, dan menghasilkan pendapatan. Akses yang semakin meluas dan kemudahan penggunaan internet telah mengubah cara manusia mengonsumsi informasi, berinteraksi dengan konten, dan berpartisipasi dalam diskusi publik. Hal ini memaksa media massa tradisional untuk menyesuaikan model bisnis mereka,

menghadapi tantangan dalam mempertahankan audiens serta bersaing dengan *platform-platform* digital yang semakin populer. Selain itu, banyak teknologi baru yang lebih portabel sehingga lebih mudah digunakan dibandingkan dengan media massa yang lebih tua (Chafee & Metzger, 2001).

Meningkatnya jumlah orang yang menggunakan internet memunculkan berbagai inovasi baru dari para penyedia layanan, seperti perdagangan berbasis web, portal berita *online*, pembelajaran *online*, media sosial, dan berbagai *platform* yang menyediakan layanan streaming film seperti Netflix, Iflix, Viu, dan lainnya, yang menyediakan berbagai macam genre film. Dengan adanya layanan *streaming* video, menonton film pun tidak lagi harus melalui bioskop ataupun televisi sehingga kita tidak perlu untuk membeli DVD terlebih dahulu.

Film memiliki *subgenre* yang beragam seiring perkembangannya, salah satunya adalah film serial. Pada umumnya, film serial mempunyai durasi yang lebih panjang dari film biasanya yang rata-rata berdurasi dua hingga tiga jam. Film serial sendiri biasanya terbagi menjadi beberapa episode yang menceritakan sebuah cerita dan saling berhubungan untuk menciptakan plot yang menarik.

Alur yang menarik mampu membuat orang lain tertarik untuk menonton film tersebut. Sehingga ketika seseorang telah menonton sebuah film, maka pesan atau message yang disampaikan oleh film tersebut secara tidak langsung akan berperan dalam pembentukan persepsi seseorang terhadap pesan dalam film. Seorang pembuat film mempresentasikan ide-ide yang kemudian di konversi dalam sistem tanda dan lambang untuk mencapai efek yang diharapkan (Sobur, 2003: 147).

Pesan tersebut disampaikan dengan menggunakan simbol atau tanda tertentu, melalui adegan, dialog antar tokoh hingga alur cerita yang mana sering disebut sebagai semiotika. Semiotika yang ditampilkan dalam film sering kali memikat penonton untuk menguraikan maknanya. Film pula merupakan representasi dari kehidupan sosial masyarakat, dimana representasi merupakan gambaran tentang

sesuatu dalam kehidupan yang digambarkan melalui berbagai jenis media, termasuk radio, televisi, koran dan lain sebagainya.

Pergeseran tren yang serba *digital* memberikan dampak pada kemudahan akses informasi bagi masyarakat. Salah satunya adalah tersedianya VoD, yaitu sistem layanan yang menawarkan konten video melalui internet yang memungkinkan pelanggan membayar untuk berlangganan atau per video sesuai preferensi. Netflix adalah salah satu *platform* yang menyediakan layanan VoD paling terkenal.

Banyak jenis film ataupun serial drama yang dapat di tonton dalam layanan VoD, salah satunya yaitu serial drama yang berasal dari Korea Selatan atau biasa disebut dengan Drama Korea. Penggemar tidak perlu lagi menunggu drama Korea ditayangkan di saluran televisi negara mereka karena semakin maraknya *platform streaming* untuk menonton. Penonton dapat menonton drama yang sedang berjalan, lengkap dengan teks terjemahan untuk masing-masing negara melalui *streaming*. Penonton juga dapat dengan mudah mengakses dan memilih drama mana yang akan ditonton karena satu layanan *streaming* menawarkan banyak sekali Drama Korea untuk ditonton.

Serial drama merupakan salah satu dari sekian banyak format acara televisi. Serial drama dibuat dan diciptakan melalui proses imajinasi kreatif dari fiksi yang direkayasa dan dikreasi ulang. Pada serial drama, format yang dipergunakan yaitu interpretasi kisah dari kehidupan yang digambarkan pada suatu runtutan cerita dalam sejumlah *scene* atau adegan. *Scene* atau adegan itu akan menggabungkan antara realitas kenyataan dalam kehidupan secara fiksi atau imajinasi khayalan para kreatornya (Naratama, 2006: 65).

Korean wave, merupakan fenomena berkembangnya budaya Korea Selatan. Hal tersebut dipengaruhi pula oleh adanya *platform streaming* video yang dapat menayangkan berbagai film, termasuk drama Korea. Fenomena ini berdampak pada kebiasaan dan kehidupan sehari-hari masyarakat, terutama para remaja. Antusiasme

publik terhadap *Korean wave* di Indonesia pun cukup besar sebab masyarakat umum menerima budaya Korea yang berkembang pesat tersebut dengan positif.

Popularitas yang diraih oleh *Korean wave* atau yang biasa disebut dengan "Hallyu" meliputi drama, film, hingga musik (Asrori & Supriadianto, 2019). Semua itu dikemas dengan menarik yang bertujuan untuk menampilkan budaya-budaya Korea sehingga para penikmatnya pun selalu dibuat ketagihan untuk menyaksikannya. Salah satu alasan serial drama Korea sangat diminati di seluruh dunia adalah karena formatnya yang lebih singkat dibandingkan dengan kebanyakan serial drama, memiliki *soundtrack* original, alur cerita dan pemeran yang secara *visual* menarik, kekayaan budaya, hingga teknik sinematik yang baik berhasil membuat alur ceritanya menarik bagi penonton.

Drama korea hadir tidak hanya untuk menghibur penonton saja namun sama halnya seperti film, drama Korea juga menjadi bentuk dari kemajuan cara berpikir masyarakat. Produser, sutradara, dan rumah produksi drama Korea memiliki kemampuan untuk menyebarkan ideologi, pandangan, atau pemikiran mereka kepada masyarakat luas melalui film ataupun drama yang telah mereka buat. Salah satu pandangan atau pemikiran tersebut ialah tentang gangguan mental. Dikutip dari situs kemenkes (2022), gangguan mental atau *mental illness* merupakan kondisi kesehatan yang memengaruhi perilaku, pemikiran, perasaan, suasana hati, atau kombinasi diantaranya. Kondisi ini dapat muncul sesekali atau berlangsung dalam waktu yang cukup lama (kronis).

Pada perkembangannya, terdapat beberapa serial drama yang mengangkat isu tentang gangguan mental dengan tema psikopat. Hal yang menjadikan tema psikopat menarik untuk dinikmati ialah cara berpikir dan perilaku mereka yang berbeda dari manusia pada umumnya, dimana tokoh-tokoh tersebut memiliki kecenderungan untuk bersikap agresif, sadistis dan manipulatif. Beberapa serial drama Korea yang mengangkat kisah tentang psikopat diantaranya ialah *Voice* (2017), *Suspicious partner* (2017), *Strangers from hell* (2019), dan *It's Okay To Not Be Okay* (2020).

Dari berbagai Drama Korea yang telah tayang, “*It’s Okay To Not Be Okay*” yang ditayangkan pertama kali tanggal 20 juni 2020 adalah satu dari beberapa Drama Korea yang telah berhasil sukses di kancah internasional pada tahun tersebut. *It’s Okay To Not Be Okay* menceritakan tentang Moon Gang Tae, Moon Sang Tae, dan Ko Moon Young dimana merka bertiga memiliki trauma masa lalu. Gang Tae dan Sang Tae merupakan saudara kandung. Banyak orang yang merasa kasihan kepada Gang Tae sebab harus menghabiskan sisa hidupnya untuk merawat kakaknya, Sang Tae yang memiliki keterbatasan mental yaitu autisme. Tidak ada yang mengetahui perjuangan batin yang dialami oleh Gang Tae tentang jiwa petualangnya.

Meskipun mengidap autisme, Sang Tae merasa memiliki tanggung jawab untuk menjadi wali nikah adiknya sebagai pengganti orangtua mereka. Moon Young pun berada di antara merreka berdua. Karakter dari seorang penulis buku dongeng anak-anak yang unik ini selalu mampu memukau penonton dengan emosinya yang meledak-ledak. Dari sifat unik Moon Young tersebut, ia ternyata mengalami kisah yang menyedihkan di masa kecilnya. Ayahnya, yang berada dirumah sakit jiwa, mencoba untuk membunuhnya saat kecil. Ibunya, yang juga merupakan penulis terkenal kemudian menghilang sebelum karya terakhirnya diterbitkan. Pengalaman hingga luka masa kecil yang dialaminya kemudian dituangkan dalam buku dongeng yang ia buat. Moon Young tidak ingin membuat anak-anak penuh dengan dongeng indah sepanjang waktu.

Dari ketiga karakter utama tersebut, peneliti memilih salah satu karakter utama yakni Ko Moon Young dikarenakan perannya yang unik sebagai penulis dongeng anak-anak dengan tampilan atau *fashion* yang nyentrik dan juga memiliki trauma masa kecil yang menjadikannya mengalami gangguan mental yaitu *Antisocial Personality Disorder (ASPD)* atau biasa dikenal dengan gangguan kepribadian antisosial. Individu yang menderita kondisi ini biasa disebut dengan psikopat, mereka sering kali melanggar norma, tidak memiliki rasa bersalah, dapat dengan mudah memanipulasi keadaan maupun situasi, dan mengabaikan hak-hak yang

dimiliki individu lain. Hal tersebut mereka lakukan untuk mendapat keuntungan pribadi.

Peneliti memilih film ini untuk diteliti sebab dalam film ini mengandung berbagai pesan yang ingin dibagikan oleh pembuat film secara eksplisit maupun implisit. Pesan mengenai representasi gangguan mental, latar belakang, dan cara menanganinya disampaikan melalui indikator-indikator yang ditampilkan dalam bentuk adegan, dialog, maupun *setting*. Sebagaimana telah diungkapkan oleh sang sutradara yang dikutip dari laman Kdrama Stars, dalam sebuah wawancara ia mengatakan bahwa ingin menunjukkan kepada orang-orang jika mereka yang didiagnosis dengan penyakit mental tidaklah berbeda dengan orang di sekitar mereka dan hal tersebut adalah hal yang normal.

Peneliti juga menggunakan teori semiotika dikarenakan mampu menganalisis tanda-tanda yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Beberapa orang akan memahami maksud dari tanda yang digunakan, sedangkan beberapa orang lainnya memerlukan pemahaman yang lebih dalam. Sehingga semiotika di sini sangat berguna untuk menganalisis penggunaan tanda dalam Drama Korea ini. Semiotika yang digunakan ialah Semiotika Roland Barthes yaitu semiotika didasarkan pada gagasan bahwa ada dua tatanan pertandaan atau biasa disebut dengan *two order signification*, yang terdiri dari denotasi dan konotasi. Dalam konteks ini, denotasi mengacu pada makna harfiah atau makna sebenarnya pada apa yang terlihat. Sementara itu, konotasi mempunyai makna yang implisit atau tersirat dan dapat memunculkan makna kedua yang bersifat tersembunyi. Kemudian akan muncul mitos yang merupakan hasil dari penerapan konsep konotasi pada banyak ranah yang ada dalam kehidupan manusia sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang tersebut yang telah dijelaskan, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Analisis Semiotika Gangguan Kepribadian Antisosial Dalam Drama Korea *It's Okay To Not Be Okay*".

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latarbelakang yang telah diuraikan oleh peneliti, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana pemaknaan karakter Ko Moon Young sebagai seorang yang memiliki gangguan kepribadian antisosial dalam serial drama korea *It's Okay To Not Be Okay* episode 1 dan 2?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi latar belakang ataupun rumusan masalah yang telah diuraikan oleh peneliti, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan gangguan kepribadian antisosial melalui tanda-tanda sinematografi pada karakter Ko Moon Young dalam serial drama korea *It's Okay To Not Be Okay* episode 1 dan 2.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan dilaksanakannya riset ini, dapat diperoleh sejumlah manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat tersebut ialah sebagai berikut:

1) Secara Teoritis

Secara teoritis, riset ini diharapkan dapat berguna untuk menambah referensi terhadap kajian semiotika pada film khususnya dalam kajian semiotika oleh Roland Barthes.

2) Secara Praktis

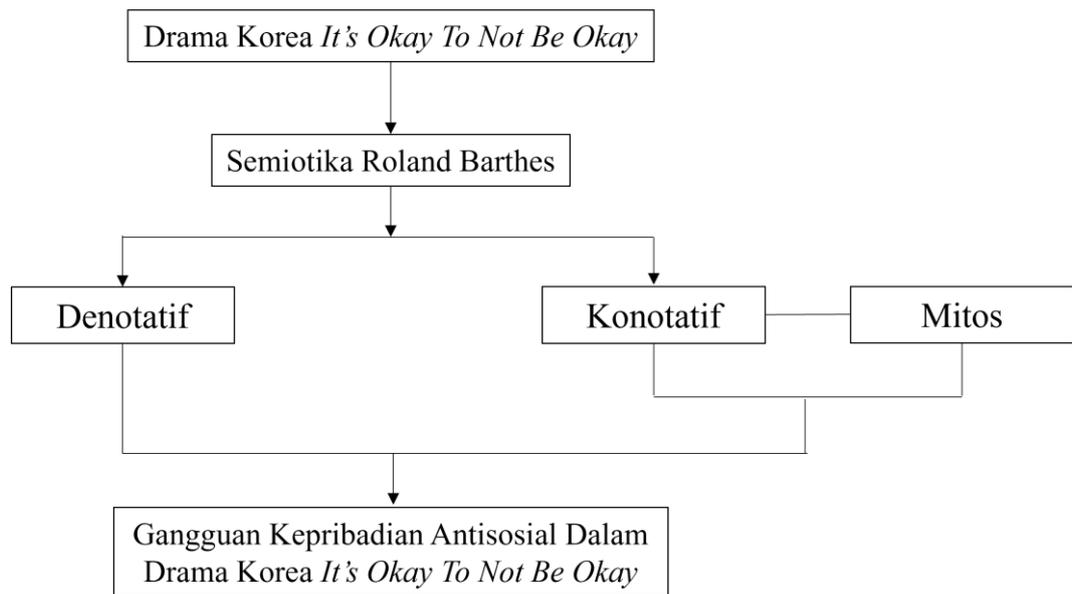
- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan untuk membuka pandangan baru kepada penonton mengenai peran penting *new media* dalam penyebaran drama korea di Indonesia.
- b. Dapat menjadi bahan bacaan dan referensi tambahan terhadap peneliti lain dengan kajian yang sama.

1.5 Kerangka Pikir

Kerangka pikir ialah bentuk konseptual yang menggambarkan bagaimana sebuah teori saling terhubung dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai persoalan yang penting. Dalam hal ini, kerangka pemikiran memberikan gambaran tentang alur penelitian yang akan dilakukan agar dapat menjawab rumusan masalah penelitian dan dapat memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2008: 60).

Realitas yang terjadi di kehidupan sosial saat ini dapat dengan mudah disaksikan melalui media massa seperti film. Makna film ialah merupakan bentuk media massa yang mempunyai kemampuan untuk mengkomunikasikan pesan kemudian disajikan dalam format *audio visual* yang menarik. Melalui film, penonton dapat mengamati penggambaran realitas yang terjadi di dalam masyarakat. Dalam setiap produksi film terdapat pesan-pesan yang ingin diungkapkan oleh sang sutradara berupa informasi yang berharga bagi penonton.

Dalam penelitian ini, Drama *It's Okay To Not Be Okay* memiliki pesan berupa ciri dan penanganan dari orang yang memiliki gangguan mental, salah satunya yaitu gangguan kepribadian antisosial. Gangguan kepribadian antisosial dalam film ini akan diteliti dengan memakai metode analisis semiotika yang telah dikembangkan oleh Roland Barthes, berpusat pada konsep dua tatanan makna atau biasa disebut dengan *two order of signification*, yang meliputi denotasi dan konotasi. Dalam hal ini, makna denotasi mengacu pada makna harfiah atau makna sebenarnya dari apa yang terlihat. Sementara itu, konotasi mempunyai makna implisit atau tersirat dan mampu memunculkan makna kedua yang bersifat tersembunyi



Gambar 1. Kerangka Pikir
(Sumber: Diolah Peneliti, Maret 2023)

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Kajian mengenai semiotika telah banyak diteliti oleh peneliti lainnya. Sebelum melakukan penelitian mengenai semiotika, peneliti telah mengkaji dan mempelajari lebih lanjut mengenai topik yang akan diangkat melalui penelitian-penelitian terdahulu. Ketiga penelitian yang menjadi acuan dan referensi bagi peneliti yaitu penelitian pada jurnal yang berjudul “Analisis semiotika Roland Barthes mengenai *pseudobulbar affect* dalam film *Joker*” yang ditulis oleh Muhammad Alif Agisa, Fardiah Oktariani Lubis, dan Ana Fitriana Poerana. Skripsi penelitian berjudul “Perilaku Abnormal Pada Tiga Tokoh Sentral Dalam Film *Misumisou* Karya Eisuko Naito Kajian Psikologi Sastra” yang ditulis oleh Febriana Ika Yunisari. Serta skripsi penelitian yang berjudul “Perilaku Stigma Gangguan Mental Pada Drama Korea *It’s Okay To Not Be Okay* (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)” yang ditulis oleh Uswatul Farida.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

1.	Judul	Analisis semiotika Roland Barthes mengenai <i>pseudobulbar affect</i> dalam film <i>Joker</i>
	Peneliti	Muhammad Alif Agisa, Fardiah Oktariani Lubis, dan Ana Fitriana Poerana (Universitas Singaperbangsa Karawang, 2021)
	Hasil penelitian	Melalui simbol dan makna yang disampaikan dalam film, karakter Arthur <i>pseudobulbar affect</i> (PBA) dalam kehidupan nyata. Arthur Fleck adalah seorang komedian yang menderita PBA, yang menyebabkan dia kehilangan kendali atas tawanya. Makna konotasinya yaitu orang-orang menafsirkan tawa Arthur Fleck yang tidak terkendali sebagai cemoohan, ketidaksenangan, dan ancaman. Mitosnya adalah masyarakat memandang rendah ODGJ dan menganggap penyakit jiwa sebagai aib yang harus disembunyikan. Konotasi negatif ini menyebabkan ODGJ sulit untuk berinteraksi secara sosial, karena dikucilkan dan diolok-olok.

	Persamaan penelitian	Penelitian menggunakan teori semiotika Roland Barthes dalam melakukan analisis film dengan kesamaan tokoh yang menderita gangguan mental.
	Perbedaan penelitian	Penelitian Muhammad Alif Agisa, Fardiah Oktariani Lubis, dan Ana Fitriana Poerana melakukan analisis terhadap <i>pseudobulbar affect</i> yang diderita oleh tokoh Arthur Fleck dalam film <i>Joker</i> . Sedangkan peneliti melakukan analisis terhadap gangguan kepribadian antisosial yang dialami oleh tokoh Ko Moon Young dalam Drama Korea <i>It's Okay To Not Be Okay</i> .
	Kontribusi penelitian	Sebagai referensi mengenai penelitian analisis semiotika pada penderita gangguan mental dalam film serta membantu dalam penyusunan penelitian.
2.	Judul	Perilaku Abnormal Pada Tiga Tokoh Sentral Dalam Film <i>Misumisou</i> Karya Eisuko Naito Kajian Psikologi Sastra
	Peneliti	Febriana Ika Yunisari (Universitas Diponegoro, 2020)
	Hasil penelitian	Terdapat berbagai tanda perilaku menyimpang pada ketiga karakter dalam film <i>Misumisou</i> , yang dibuktikan dengan ciri-ciri dan tindakan mereka. Haruka Nozaki, memiliki perilaku yang dapat mencelakai diri sendiri karena ketakutan, dendam, maupun emosi yang tak terkendali merupakan gejala gangguan stres pascatrauma. Mitusuru Aiba, menunjukkan gangguan kepribadian antisosial, membunuh orang tuanya saat berusia 15 tahun, menolak untuk mengaku bertanggung jawab, dan bertindak dengan paksa jika apa yang dia harapkan tidak sesuai dengan keinginannya. Taeko Oguro, pasien gangguan kepribadian ambang, menunjukkan ketidakstabilan emosi dan melukai diri sendiri sebab perasaan bersalah. Taeko juga menderita gangguan paranoid akibat kecemburuannya pada Nozaki.
	Persamaan penelitian	Peneliti melakukan penelitian terhadap tokoh yang memiliki gangguan kepribadian antisosial atau ASPD.
	Perbedaan penelitian	Penelitian Febriana Ika Yunisari melakukan analisis terhadap perilaku abnormal ketiga tokoh yang terdapat dalam film <i>Misumisou</i> dengan memakai teori struktur naratif film milik Himawan Pratista. Sedangkan peneliti melakukan analisis terhadap tanda-tanda ASPD yang dilakukan oleh tokoh Ko Moon Young dalam Drama Korea <i>It's Okay To Not Be Okay</i> dengan memakai teori semiotika Roland Barthes.

	Kontribusi penelitian	Sebagai referensi mengenai penelitian pada penderita ASPD dalam film serta membantu dalam penyusunan penelitian.
3.	Judul	Perilaku Stigma Gangguan Mental Pada Drama Korea <i>It's Okay To Not Be Okay</i> (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)
	Peneliti	Uswatul Farida (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2022)
	Hasil penelitian	Temuan ini menunjukkan adanya perilaku stigmatisasi terhadap orang dengan gangguan jiwa, seperti penggunaan nama-nama khusus yang didasarkan pada kekurangan orang dengan gangguan jiwa, keyakinan bersifat negatif terhadap ciri khusus yang ada dalam diri individu, mengucilkan orang dengan gangguan jiwa, serta perilaku yang merendahkan dan melecehkan orang dengan gangguan jiwa.
	Persamaan penelitian	Penelitian menggunakan teori semiotika untuk menganalisis film dengan kesamaan tokoh yaitu Ko Moon Young dalam Drama Korea <i>It's Okay To Not Be Okay</i> .
	Perbedaan penelitian	Penelitian Uswatul Farida menganalisis tentang perilaku stigma masyarakat terhadap individu yang mengidap gangguan mental dalam Drama Korea <i>It's Okay To Not Be Okay</i> menggunakan teori semiotika yang dicetuskan oleh Ferdinand De Saussure. Sedangkan peneliti melakukan analisis terhadap tanda-tanda ASPD yang dilakukan oleh tokoh Ko Moon Young dalam Drama Korea <i>It's Okay To Not Be Okay</i> dengan memakai teori semiotika Roland Barthes.
	Kontribusi penelitian	Sebagai referensi mengenai penelitian analisis semiotika pada penderita ASPD dalam film serta membantu dalam penyusunan penelitian.

2.2 Drama Korea *It's Okay To Not Be Okay*

Drama ini dirilis pada pertengahan tahun, tepatnya tanggal 20 Juni 2020 dan berakhir pada tanggal 9 Agustus 2020. Selama masa penayangannya, drama ini menempati rating tertinggi diantara drama dengan waktu penayangan yang sama di Tv nasional maupun swasta. Memiliki 16 episode dimana setiap episodenya sang pemeran utama harus menghadapi pasien yang berbeda dengan gangguan mental yang berbeda pula.

Memiliki genre romantis, drama ini menghadirkan kisah cinta yang unik antara sang pemeran utama, yaitu Gang Tae dan Moon Young. Drama ini memberikan gambaran tentang orang-orang yang mengalami gangguan mental seperti ASPD, autisme, *manic disoreder*, halusinasi dan gangguan stress paska trauma (PTSD). Setelah penayangannya, drama ini berhasil memenangkan dan masuk ke dalam nominasi beberapa ajang penghargaan perfilman di Korea Selatan.



Gambar 2. Poster Drama Korea *It's Okay To Not Be Okay* (Sumber: IMDb)

Sutradara : Park Shin Woo
 Produser : Bae Sun Hae
 Pengarang : Jo Yong
 Tanggal rilis : 20 Juni - 9 Agustus 2020
 Produksi : Studio dragon
 Story TV
 Gold Medalist
 Genre : Romansa, drama
 Episode : 16
 Negara : Korea Selatan
 Penghargaan : *Daejeon visual art tech awards 2020*,
 Penghargaan *Visual Tahun Ini (Video Spesial)*,
 Art of the year award 2021

2.2.1 Sinopsis

Moon Gang Tae adalah seorang perawat jiwa yang dikenal oleh banyak pasien sebagai sosok yang menyenangkan, dan wajahnya yang tampan membuat banyak pasien senang. Moon Gang Tae menjadi tulang punggung keluarga setelah orang tuanya meninggal karena insiden pembunuhan, hal tersebut membuat dia dan saudaranya menjadi yatim piatu. Saudara lelaki Gang Tae, yaitu Moon Sang Tae menderita autisme yang membuat hidupnya jauh lebih sulit. Moon Gang Tae tidak memiliki konsep cinta karena ia telah lama tidak merasakan kasih sayang, yang ia pahami hanyalah rasa kasihan dan pengertian untuk semua orang. Jadi, terlepas dari kesabaran, kebaikan, dan kualitas lainnya, dia hanya melakukannya karena itu adalah bagian dari pekerjaannya.

Di satu sisi, Moon Young yang merupakan seorang pengarang buku dongeng terkenal tetapi dia tidak terlalu menyukai anak-anak. Dia angkuh, tidak menyenangkan, dingin, dan egois. Dirinya pun mirip dengan Moon Gang Tae, dia percaya bahwa dirinya adalah wanita mandiri yang tidak membutuhkan cinta karena dia telah lama sendirian. Ketika Ko Moon Young mengunjungi sebuah acara di rumah sakit tempat Moon Gang Tae bekerja, para tamu undangan yang sebagian besarnya terdiri dari orang tua dan anak-anak bertepuk tangan meriah karena Ko Moon Young adalah seorang penulis terkenal yang buku-bukunya menjadi buku terlaris di kalangan anak-anak.

Salah satu anak yang menghadiri acara Ko Moon Young adalah anak dari seorang pasien gangguan kecemasan di rumah sakit Moon Gang Tae, pasien tersebut ditahan di ruangan khusus untuk pasien dengan gangguan mental. Namun, pasien tersebut berhasil melarikan diri dan mengacaukan acara yang dihadiri Ko Moon Young. Beruntungnya, pihak rumah sakit dan Moon Gang Tae tiba sebelum pria tersebut mulai menyerang dan mencekik Ko Moon Young. Pria itu juga berencana untuk menikam Ko Moon Young, tetapi

terhenti ketika Moon Gang Tae turun tangan untuk membantu menenangkannya.

2.2.2 Profil Tokoh

1) Seo yea Ji sebagai Ko Moon Young

Merupakan seorang pengarang buku dongeng yang terkenal tetapi tidak bersahabat dengan anak-anak. Moon Young memiliki sikap yang kejam dan juga semena-mena kepada orang lain. Keinginan yang dimilikinya mampu membuatnya melakukan hal apapun agar dapat memenuhinya.

2) Kim Soo Hyun sebagai Moon Gang Tae

Merupakan seorang yang bekerja di salah satu rumah sakit jiwa sebagai perawat, ia tinggal berdua dengan kakak lelakinya yang mengidap autisme. Gang Tae berpindah-pindah tempat tinggal setiap tahun untuk menghindari kupu-kupu yang telah menghantui mimpi kakak lelakinya. Selain itu, Gang Tae adalah anak yang sangat merindukan sosok ibunya yang telah tiada.

3) Oh Jung Se sebagai Moon Sang Tae

Merupakan kakak laki-laki Gang Tae yang mengidap autisme dan sepenuhnya bergantung pada Gang Tae untuk bertahan hidup. Sang Tae memiliki bakat menggambar yang luar biasa, dan ia berkolaborasi dengan Ko Moon Young untuk mengilustrasikan buku-buku dongeng. Sang Tae menyaksikan kematian ibunya saat masih kanak-kanak, hal tersebut membuatnya memiliki trauma dan takut terhadap kupu-kupu yang telah ia anggap sebagai pembunuh ibunya.

4) Park Gyu Young sebagai Nam Ju Ri

Merupakan teman satu pekerjaan Gang Tae di rumah sakit jiwa yang juga sempat menjadi teman masa kanak-kanak Moon Young. Ju ri menyimpan kekaguman terhadap Gang Tae sejak lama dan memiliki kebencian terhadap Moon Young.

5) Gang Gi Doong sebagai Jo Jae Su

Merupakan sahabat Gang Tae yang memilih untuk menemaninya yang selalu berpindah-pindah karena harus menghindari dari kupu-kupu yang selalu menghantui Sang Tae. Jae Su adalah seorang pengusaha yang mewarisi restoran ayam goreng milik kedua orangtuanya. Ia merupakan satu-satunya sahabat yang dimiliki Gang Tae dan menjadi tempat berkeluh-kesah.

6) Kim Joo Hun sebagai Lee Sang In

Merupakan pemilik dari penerbitan dimana buku-buku karya Moon Young diterbitkan. Selain itu, ia juga merupakan asisten pribadi yang loyal dan selalu berda di samping Moon Young. Perusahaan Sang In terpaksa harus gulung tikar akibat ulah Moon Young yang menyebabkan pertikaian dengan salah satu penggemarnya saat acara *fan sign*.

7) Kim Chang Wan sebagai Direktur Oh

Bernama lengkap Oh Ji Hwang, merupakan direktur di rumah sakit jiwa tempat Gang Tae bekerja. Direktur Oh dikenal sebagai orang yang baik dan ramah, ia pun cukup dikenal sebab telah menulis artikel yang berisikan tentang cara untuk mengatasi trauma.

8) Jang Young Nam sebagai Do Hui Jae (Kepala Perawat)

Merupakan ibu kandung dari Moon Young yang telah hilang selama belasan tahun dan diduga telah meninggal sebab dibunuh oleh suaminya sendiri. Pada kenyataannya, ia tidaklah meninggal melainkan melarikan diri dan mengubah penampilan dan wajahnya hingga akhirnya dapat dikenal sebagai perawat profesional dan bekerja di rumah sakit jiwa dimana merupakan tempat Gang Tae bekerja. Ia pun merubah Namanya menjadi Park Haeng Ja.

2.3 *New media*

New media merupakan sebutan yang mengarah kepada media modern dengan adanya perkembangan teknologi *digital* dan internet. Dikutip dari buku Etika Komunikasi dalam Media Sosial: Saring Sebelum *Sharing* (2021) karya Rahmanita Ginting, dkk, *new media* atau media baru ialah media yang menggunakan jaringan internet, berbasis teknologi *online*, memiliki karakter yang fleksibel, berpotensi interaktif, serta mampu berfungsi secara privat maupun publik.

Istilah "*new media*" berasal dari kata "*new*" yang dalam bahasa Inggris memiliki arti baru, dan "*media*" yang memiliki arti alat yang digunakan komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan. Teknologi komputer dan internet berkontribusi pada munculnya istilah ini. Berbeda dengan "media lama" yang merujuk pada jenis media tradisional seperti televisi, radio, dan media cetak yaitu surat kabar dan majalah. *New media* memiliki target audiens yang jauh lebih besar dibanding media konvensional seperti surat kabar sebab *new media* mengacu pada media *digital*, yaitu konten yang dikodekan ke dalam format yang dapat dibaca oleh komputer.

Menurut Metzger (2001), *new media* mengacu pada *platform-platform* digital seperti internet, media sosial, dan teknologi komunikasi modern lainnya yang memungkinkan individu untuk mempublikasikan, mengonsumsi, dan berbagi informasi secara mandiri. Metzger menyoroti bagaimana *new media* telah mengubah media massa dengan memberikan kekuatan kepada pengguna untuk menjadi produsen konten bukan hanya konsumen pasif. Dengan adanya *platform-platform* seperti *blog*, *YouTube*, dan media sosial, individu dapat dengan mudah membuat dan mendistribusikan konten mereka sendiri, menciptakan sumber informasi yang beragam dan seringkali tanpa *filter*.

New media meliputi beberapa *platform* media sosial diantaranya yaitu *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* dan lain sebagainya. Situs *streaming file video* dan *audio* pun termasuk film komersial dan musik, hingga konten media yang dibuat oleh para pengguna seperti video yang ada di *YouTube* dan *TikTok*. Televisi *digital*

atau satelit, *game* komputer khususnya yang merupakan *game online*, serta aplikasi untuk ponsel dan tablet. Beberapa karakteristik dari *new media*, diantaranya:

1. Digitalisasi

Digitalisasi yang juga dikenal sebagai digitalisme, merupakan karakteristik dari *new media* dimana hampir seluruh bentuk komunikasi maupun informasi menjadi berbentuk *digital*. Istilah "digitalisasi" digunakan untuk menggambarkan kondisi kehidupan dalam budaya *digital*, yang kemudian dianalogikan dengan modernitas dan post-modernitas. Dengan berkembangnya *new media*, masyarakat dapat dengan cepat mendapatkan informasi.

2. Konvergensi

Konvergensi merupakan karakteristik selanjutnya dari *new media*. Ini merupakan kombinasi dari teknologi interaktif dan portabel melalui berbagai *platform* media *digital* dengan komunikasi massa cetak, televisi, radio, dan internet. Menawarkan pengalaman yang dinamis adalah tujuan konvergensi media. Masyarakat yang kaya teknologi seperti saat ini memasuki era digital, dan industri media menghadapi peluang baru bersamaan dengan ancaman dari "konvergensi".

3. Interaktivitas

Interaktivitas merupakan proses komunikasi yang terjadi di antara manusia dan *platform* media. *Platform new media* memiliki kemampuan untuk menghubungkan pesan yang terhubung antara satu sama lain karena fitur ini.

4. *Virtuality*

New media juga membawa virtualitas, yaitu kehadiran dalam *platform online* yang memungkinkan masyarakat berhadapan langsung dengan objek *virtual*.

5. *Hypertextuality*

Bahasa *markup hypertext* sederhana (HTML) menciptakan *hypertextuality*, yang merupakan inti dari dokumen Internet. Salah satu karakteristik *new media* adalah fakta bahwa berita selalu menggunakan *hyperlink* internal maupun

eksternal sejauh manapun pesan berinteraksi antara satu sama lain. *New media* berbeda dari media lama karena konten beritanya tidak dapat terhubung ke *platform* tertentu. Akibatnya, *new media* memiliki karakteristik *hypertextual* dan tulisannya lebih mudah ditransfer dari satu perangkat ke perangkat lainnya. Selain itu, data tidak perlu disimpan secara fisik tetapi hanya secara elektronik.

2.4 Drama Korea

Menurut Moulton yang dikutip dari laman berita kompasiana, drama ialah hidup yang dilukiskan dengan gerak (*life presented action*). "Drama" berasal dari bahasa Yunani "*draomai*", yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi, dan sebagainya. Kata ini dianggap telah ada sejak era Mesir Kuno yang berlangsung dari 4000-1580 SM.

Drama Korea merupakan film serial yang berasal dari Korea Selatan, dapat didefinisikan sebagai cerita fiksi yang menggambarkan berbagai aspek dalam masyarakat Korea Selatan. Drama Korea biasanya dibuat di Korea Selatan dan kemudian disiarkan di televisi Korea Selatan sebelum didistribusikan ke seluruh dunia. Drama Korea merupakan bagian dari *hallyu wave* (budaya Korea Selatan) yang paling populer selain musik k-pop.

Berbentuk *audio visual* dengan panjang plot yang lebih besar dari film dan dipecah menjadi beberapa episode. Serial drama tidak hanya digunakan untuk menghibur penonton, tetapi juga memiliki tujuan edukatif, informatif, dan persuasif. Serial drama mengandung dua komponen yang sangat penting dalam memikat pemirsa untuk menonton drama tersebut, yaitu komponen intrinsik dan ekstrinsik. Komponen intrinsik adalah unsur-unsur yang terdapat dalam drama seri yang meliputi tema, alur, latar, penokohan, sudut pandang, dan amanat. Sedangkan komponen ekstrinsik dalam drama tidak terlepas dari latar belakang pengarang, baik dari segi budaya, kepercayaan, lingkungan tempat tinggal dan sebagainya.

Romansa, tragedi, horor, komedi, cerita rakyat, dan genre lainnya adalah contoh-contoh drama fiksi. Drama juga dapat digunakan sebagai penyampai pesan

yang menyamar sebagai hiburan. Drama Korea adalah cerita singkat yang dapat ditonton dalam dua hingga tiga jam sehari, memberikan informasi tentang budaya Korea dalam bentuk hiburan yang dapat diapresiasi oleh orang-orang dari berbagai latar belakang sosial ekonomi. Banyak drama televisi Korea didasarkan pada alur cerita cinta atau kebenaran sejarah yang menggambarkan peristiwa sejarah asli. Drama dari masa lalu (*saeguk*), drama sekolah, drama keluarga, komedi, dan drama yang memadukan satu atau lebih kategori.

Drama dan film Korea sangat populer di Indonesia sehingga banyak stasiun televisi Indonesia berlomba-lomba menayangkan drama Korea. Tentu saja ini adalah kabar baik bagi para penggemar drama Korea karena tidak perlu lagi menonton drama Korea melalui *platform* yang tidak resmi. Bahkan untuk siaran di televisi, sudah ada suara dalam bahasa Indonesia yang memudahkan penonton untuk memahami alur ceritanya.

Drama ataupun film memiliki unsur yang mirip karena merupakan bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan. Umumnya film diproduksi menggunakan berbagai tanda yang mana di dalamnya termasuk beragam tatanan tanda yang kemudian bekerjasama dalam usaha meraih hasil yang diinginkan. Unsur-unsur sinematik sangat berpengaruh dalam produksi sebuah film, karena unsur-unsur tersebut yang akan menyajikan cerita lewat komposisi *visual* yang baik dan saling berpadu.

2.4.1 Drama Korea dalam bingkai masyarakat Indonesia

Budaya Korea sangat populer belakangan ini, terutama sejak meningkatnya K-Pop dan K-Drama. Dalam beberapa dekade terakhir, budaya Korea di Indonesia telah berkembang pesat dan tersebar di seluruh dunia, hal tersebut dipertegas dalam laman EGSA GEO UGM. Keberadaan yang cenderung diterima publik ini menghasilkan fenomena yang dikenal sebagai "*Korean wave*" atau "*Hallyu*".

Sejak masa pemerintahan Presiden Kim Dae Jung (1993–1998), yang memiliki slogan politik "*Creation of the New Korea*", *Korean wave* telah siap untuk dipromosikan ke dunia internasional. Dengan kata lain, pemerintah Korea berusaha untuk mengubah citra bangsa yang konvensional menjadi citra yang lebih modern dan kontemporer. Selama pemerintahan Kim Dae Jung, kebijakan budaya bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas budaya dan identitas nasional dari sudut pandang internasional, sehingga mantan Presiden Kim disebut sebagai "*President of Culture*".

Saat ini, fenomena *Hallyu* sangat umum di Indonesia dan berdampak pada kehidupan sehari-hari masyarakat terutama generasi milenial. Perkembangan besar-besaran teknologi informasi yang disebabkan oleh globalisasi mendorong fenomena ini semakin berkembang. Karena drama Korea adalah budaya Korea pertama yang diakui oleh masyarakat negara lain, drama Korea memainkan peran penting dalam fenomena *hallyu*. Menurut survei yang dilakukan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI), 842 dari 924 orang yang disurvei, atau 91,1%, menonton K-Drama selama pandemi COVID-19, peningkatan 3,3% dari jumlah sebelumnya.

Menurut data *Netflix* tahun 2020, *Start Up*, *Itaewon Class*, *Hospital Playlist*, *Dr. Romantic 2*, dan *King: Eternal Monarch* adalah beberapa drama Korea yang sangat diminati oleh penonton Indonesia. Kelima drama ini sangat disukai karena memiliki alur cerita yang menarik dan mampu membuat penonton merasakan emosi mereka sendiri. Faktor utama yang membuat drama Korea mampu menarik perhatian penonton Indonesia adalah ceritanya yang relevan seperti kisah cinta, persahabatan, dan keluarga, serta masalah sosial yang diangkat.

2.5 Kepribadian

Kata "*personality*" dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu "*prosopon*" atau "*persona*" yang artinya "topeng" yang biasa dipakai artis

dalam teater. Jadi, konsep awal dari pengertian *personality* (pada masyarakat awam) adalah tingkah laku yang ditampakkan pada lingkungan sosial, kesan mengenai diri yang diinginkan agar dapat ditangkap oleh lingkungan sosial (Alwisol, 2009: 7).

Hingga saat ini, belum ada teori yang mampu menjelaskan tentang kepribadian secara akurat maka berbagai definisi berkaitan dengan kepribadian terus bermunculan. Istilah "kepribadian" mengacu pada struktur dan kecenderungan yang ada dalam diri seseorang, yang menjelaskan pola karakteristik, emosi, cara berpikir, dan perilaku individu tersebut.

Kemudian Rae Andre (2009: 37) menjelaskan bahwa "*personality the unique of enduring thought, feelings, and actions that characterize an individual*". Kepribadian merupakan paduan pemikiran, perasaan dan tindakan unik yang menjadi ciri khas individu serta cenderung merupakan perilaku permanen dari individu.

Sedangkan Greenberg (2011: 141) menjelaskan bahwa "*the unique and relatively stable pattern of behavior, thoughts, and emotions, shown by individuals*". Kepribadian adalah pola pikir, sikap, dan emosi yang unik juga relatif stabil dari seseorang.

Ada beberapa konsep yang berhubungan erat dengan kepribadian bahkan kadang-kadang disamakan dengan kepribadian. Konsep-konsep yang berhubungan dengan kepribadian adalah (Alwisol, 2005: 8-9):

1. Karakter, yaitu penggambaran tingkah laku dengan menonjolkan nilai (benar-salah, baik-buruk) baik secara eksplisit maupun implisit.
2. Temperamen, yaitu kepribadian yang berkaitan erat dengan determinan biologis atau fisiologis.
3. Sifat-sifat, yaitu respon yang senada atau sama terhadap sekelompok stimuli yang mirip, berlangsung dalam kurun waktu (relatif) lama.
4. Ciri, mirip dengan sifat namun dalam kelompok stimuli yang lebih terbatas.

5. Kebiasaan, yaitu respon yang sama dan cenderung berulang untuk stimulus yang sama pula.

Dikutip dari laman *Geek Tonight*, ada beberapa komponen yang membentuk kepribadian seseorang, yaitu (1) komponen biologis, yaitu bentuk tubuh, daya tarik wajah, jenis kelamin, temperamen, komposisi otot dan refleks, tingkat energi, dan tubuh. (2) Faktor budaya: lingkungan tempat kita dibesarkan, kondisi awal, norma keluarga, teman, kelompok sosial, dan pengalaman lainnya memengaruhi cara kita bertindak. (3) Faktor keluarga: orang tua memainkan peran penting dalam proses identifikasi anak-anak. (4) Faktor sosial: sosialisasi adalah proses di mana seseorang belajar berbagai jenis perilaku yang mungkin dan akhirnya diserap. Sosialisasi dimulai dengan kontak pertama antara ibu dan bayi. (5) Faktor situasi di mana pengaruh lingkungan sangat besar. Salah satu orang dapat mengubah perilakunya karena memperoleh keterampilan, bahasa, dan pengetahuan baru.

2.5.1 Gangguan Kepribadian Antisosial

Gangguan kepribadian antisosial adalah kondisi kepribadian yang ditandai dengan perilaku terus-menerus tidak memperdulikan atau melanggar hak asasi yang dimiliki oleh orang lain. Seseorang dengan gangguan kepribadian antisosial memiliki kemampuan yang rendah untuk membedakan apakah sesuatu hal dianggap baik atau buruk, oleh sebab itu mereka cenderung bersikap apatis terhadap orang lain dan dampak dari tindakan mereka.

Individu dengan gangguan kepribadian antisosial biasanya disebut sebagai psikopat. Orang dengan gangguan kepribadian ini sering kali melakukan pelanggaran terhadap hak-hak orang lain dan juga pelanggaran hukum, impulsif dan mengabaikan aturan atau tradisi masyarakat. Namun, mereka biasanya memiliki penampilan luar yang karismatik dan setidaknya memiliki kecerdasan di atas rata-rata. Perilaku yang tidak bermoral dan asosial, impulsif, dan tidak memiliki penyesalan atau rasa bersalah ditunjukkan oleh individu yang menderita gangguan kepribadian ini.

Gangguan kepribadian antisosial ini memiliki pola perilaku yang dimulai saat kanak-kanak atau remaja dan bertahan hingga dewasa. Perilaku antisosial dan kriminal yang terkait dengan penyakit ini cenderung berkurang seiring bertambahnya usia dan berkemungkinan hilang saat individu tersebut berusia 40 tahun. Tidak demikian halnya dengan karakteristik kepribadian yang dikaitkan dengan gangguan antisosial, seperti egosentrisitas, manipulatif, tidak empati, kurangnya rasa bersalah atau penyesalan, dan kekejaman terhadap orang lain. Sifat-sifat ini relatif stabil terlepas dari usia mereka.

Ciri-ciri diagnostik individu dengan gangguan kepribadian antisosial menurut Nevid (2005: 279) sebagai berikut:

1. Paling tidak berusia 18 tahun
2. Terdapat bukti terhadap gangguan perilaku sebelum usia 15 tahun, yang dibuktikan dengan pola perilaku seperti halnya membolos, melarikan diri, melakukan perkelahian secara fisik, menggunakan senjata, memaksa orang lain terlibat dalam aktivitas seksual, kekejaman secara fisik terhadap orang lain atau hewan, melakukan aksi vandalisme dengan sengaja, berbohong, melakukan pencurian, ataupun perampokan.
3. Menunjukkan kurangnya kepedulian dan pelanggaran terhadap hak-hak yang dimiliki orang lain dimulai pada usia 15 tahun, seperti terlihat dari perilaku berikut:
 - a. Kegagalan untuk mematuhi norma sosial dan batasan hukum, yang dibuktikan dengan konflik fisik yang mengakibatkan penangkapan, seperti vandalisme, melakukan pekerjaan ilegal yang bertentangan dengan aturan hukum, melakukan pencurian, dan penganiayaan terhadap orang lain.
 - b. Mudah tersinggung dan agresif saat berinteraksi dengan individu lain, yang ditunjukkan dengan melakukan perkelahian fisik dan penyerangan berulang terhadap orang lain, yang termasuk di dalamnya penganiayaan terhadap anak-anak ataupun pasangan.
 - c. Secara konsisten tidak bertanggung jawab.

- d. Tidak merencanakan masa depan atau impulsif, ditunjukkan dengan perilaku berkelana tanpa tujuan yang jelas dan tanpa pekerjaan.
- e. Mengabaikan kebenaran, yang ditunjukkan dengan berkali-kali melakukan kebohongan, menipu, atau mengeksploitasi orang lain demi keuntungan atau kesenangan diri sendiri.
- f. Mengabaikan keselamatan atas diri sendiri ataupun orang lain, seperti yang ditunjukkan dengan mengemudi dalam keadaan mabuk atau mengebut secara berulang kali.
- g. Kurangnya rasa penyesalan terhadap kesalahan yang telah dilakukan, yang ditunjukkan dalam tindakan tidak peduli terhadap kesulitan yang diberikan kepada orang lain dan mencari-cari alasan atas kesulitan yang terjadi tersebut.

Sedangkan menurut Tasya Amelia, terdapat beberapa ciri-ciri perilaku dari seorang psikopat yaitu (Amelia, 2018: 175):

- a. Perilaku Antisosial
Perilaku ini terjadi pada seorang psikopat karena kurangnya kemampuan mereka dalam memproses informasi secara emosional dan kurangnya kemampuan untuk memahami orang lain
- b. Perilaku suka memanipulasi orang lain
Perilaku ini kerap dilakukan oleh seorang psikopat agar dapat melancarkan serta menutupi aksi kejahatannya. Dalam penerapannya perilaku manipulasi yang banyak digunakan pelaku adalah berbohong, menipu, dan memanfaatkan korbannya.
- c. Perilaku agresif
Perilaku ini terjadi kepada seorang psikopat biasanya melebihi perilaku agresif orang kebanyakan. Karena seorang psikopat memiliki emosi yang dangkal, dapat terpancing dengan hal yang sepele serta impulsif.
- d. Perilaku sadistis
Perilaku ini adalah perilaku dimana saat seseorang memiliki kecenderungan menyakiti objek lain dengan kejam. Dimana seorang

psikopat melakukan tindakan ini dengan berdasarkan keinginan semata tanpa perasaan atau empati. Bagi seorang psikopat memotong kepala ayam dan kepala manusia tidak ada bedanya.

e. Perilaku tidak menyesal

Seorang psikopat tidak akan merasa bersalah ataupun menyesal atas apa yang telah mereka lakukan. Hal ini terjadi karena ketidakmampuan superego menekan keinginan meskipun keinginan tersebut adalah kejahatan.

2.6 Semiotika Roland Barthes

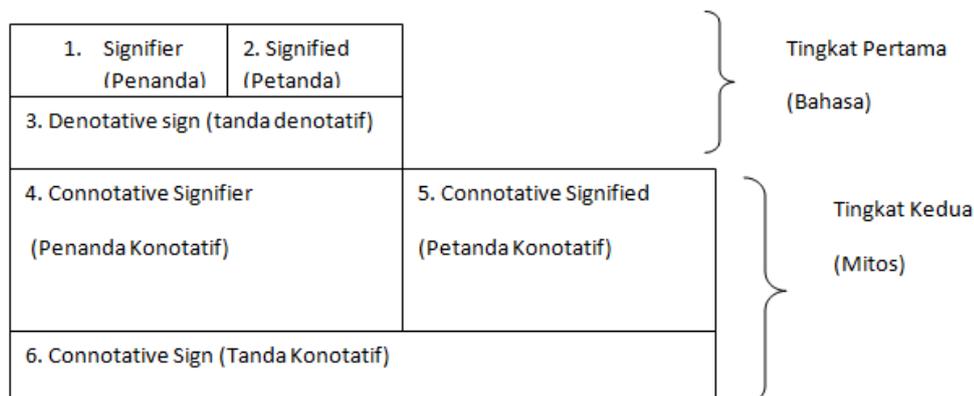
Secara etimologis, semiotika merupakan kata Yunani yaitu "*semeion*" yang memiliki arti tanda atau "*seme*" yang berarti penafsir tanda. Tanda tersebut diartikan sebagai sesuatu yang dianggap bisa mewakili sesuatu yang lain. Contohnya seperti asap yang menjadi tanda adanya api atau janur yang dipasang di sebuah rumah menandakan adanya resepsi perkawinan (Sobur, 2003: 16-17).

Semiotika yang dalam istilah Barthes ialah "*semiologi*" pada dasarnya mempelajari tentang bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai memiliki arti bahwa obyek-obyek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana obyek-obyek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem berstruktur dari tanda (Sobur, 2003: 15).

Teori tentang hubungan antara penanda-petanda telah dikembangkan oleh Roland Barthes, mengikuti gagasan yang sebelumnya telah dicetuskan oleh Ferdinand de Saussure. Menurutnya, bahasa adalah sistem tanda (*sign*) dimana sebuah tanda merupakan hasil dari kesatuan petanda dan penanda. Bunyi yang signifikan ataupun coretan yang memiliki makna berfungsi sebagai penanda (*signifier*) yang merupakan aspek material dari bahasa, pada dasarnya sesuatu yang diucapkan, didengar, atau ditulis. Sementara itu, petanda (*signified*) merupakan gambaran mental dari bahasa.

Barthes menjabarkan bahwa fenomena budaya seperti aturan berpakaian, menu makanan, struktur bangunan, lukisan, film, iklan, dan karya sastra dengan menggunakan gagasan sintagmatik dan paradigmatis. Menurut Roland Barthes, itu semua merupakan bahasa dengan sistem berupa relasi dan oposisi. Terdapat beberapa gagasan Barthes yang menjadi warisan intelektualnya, antara lain: (1) konsep konotasi sebagai kunci semiotika dalam melakukan analisis terhadap budaya, dan (2) konsep mitos sebagai hasil dari penerapan konsep konotasi pada banyak ranah yang ada dalam kehidupan manusia sehari-hari.

Semiotika, menurut Roland Barthes memiliki dua tingkatan dalam pertandaan. Denotasi ialah merupakan tingkat pertandaan yang menggambarkan makna secara harfiah, langsung, dan pasti dengan cara menjabarkan hubungan yang terjadi antara penanda dan petanda dalam realitas. Konotasi, di sisi lain merupakan tingkat pertandaan yang menjabarkan tentang hubungan yang terjadi antara penanda dan petanda dan merupakan tempat di mana makna yang tersembunyi, tersirat, dan tidak pasti beroperasi.



Gambar 3. Skema Tanda Roland Barthes
(Sumber: Paul Copley & Litza Janz, 1999. *Introducing Semiotics*. NY: Totem Books)

Tingkat signifikansi pertama menurut bagan tersebut adalah makna denotasi, dimana merupakan hubungan antara penanda dan petanda sebagai makna tanda secara harfiah yang kemudian dapat dilihat langsung. Sebagai contohnya yaitu "Pria

itu dibawa ke meja hijau" memiliki arti sebagai "seseorang dibawa ke meja berwarna hijau." Arti sebenarnya dari meja hijau adalah meja yang memiliki warna hijau.

Konotasi merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada signifikansi tahap berikutnya yaitu tahap kedua. Mencerminkan interaksi yang terjadi ketika tanda kemudian bertemu dengan nilai budaya atau emosional yang dimiliki oleh khalayak juga ideologi yang mana membuat makna menjadi tersirat. Sebagai contohnya yaitu "pria itu dibawa ke meja hijau" yang dapat diartikan sebagai "pria itu dibawa ke persidangan atau pengadilan".

Pengadilan diasosiasikan dengan meja hijau karena meja di pengadilan biasanya ditutupi dengan taplak meja berwarna hijau, yang dapat mewakili kebijaksanaan atau pertandingan (antara jaksa penuntut umum dan penasihat hukum). Oleh sebab itu, denotasi merupakan bagaimana objek dapat diilustrasikan menggunakan berbagai tanda yang melingkupinya, sedangkan konotasi merupakan bagaimana tanda-tanda tersebut diilustrasikan. Tanda bekerja melalui mitos (*myth*) pada tingkat signifikansi tahapan kedua yang berhubungan dengan isi.

Budaya menggunakan mitos sebagai cara menjelaskan dan memahami aspek tertentu dari realita ataupun peristiwa alam. Barthes beranggapan bahwa mitos ialah pengkodean makna ataupun nilai sosial sebagai sesuatu hal berupa alamiah. Menurutnya, mitos ialah cerita yang melewati kebudayaan tertentu kemudian digunakan untuk menjelaskan dan memahami bagian-bagian tertentu dari realita.

Mitos membantu menafsirkan pengalaman terhadap suatu konteks budaya tertentu. Sebagai contohnya, makna "meja hijau", yang merupakan versi lain dari "pengadilan", telah bertahan dan masih digunakan dalam masyarakat. Saat kata "meja hijau" diucapkan, maka gambaran dalam benak kita yang muncul untuk pertama kali adalah pengadilan dibandingkan dengan meja berwarna hijau. Pernyataan yang terus-menerus digunakan hingga saat ini membuatnya menjadi mitos yang dipercaya namun, sulit untuk dibuktikan kebenarannya.

Ada berbagai karakteristik khusus dalam drama "*It's Okay To Not Be Okay*" yang mempermudah peneliti melaksanakan penelitian, yaitu aspek komunikasi dan semiotika. Aspek komunikasi yang menjadi pilihan penulis adalah bagaimana cara antar karakter untuk melakukan komunikasi dalam cerita. Sementara itu, aspek semiotika terdiri dari tanda-tanda dan makna dalam setiap adegan yang mengindikasikan adanya gangguan kepribadian antisosial di dalamnya. Kedua aspek ini mengandung unsur makna dan simbol, baik eksplisit maupun implisit, yang dapat ditelaah dan digunakan oleh penulis untuk menginterpretasikan semiotika.

Sebab model semiotika yang dikembangkan Roland Barthes tidak hanya berkaitan dengan cara yang rumit bagaimana kata-kata diproduksi dan bagaimana struktur kalimat dapat menentukan makna, namun pula pada kenyataan dimana bahasa yang sama mampu memberikan berbagai makna berbeda terhadap individu dalam situasi yang berbeda pula, membuat peneliti memilih untuk menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Roland Barthes juga menekankan bagaimana teks berinteraksi antara satu sama lain terhadap pengalaman pribadi dan budaya pembacanya.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian deskriptif kualitatif ialah tipe penelitian yang dipergunakan dalam pengamatan ini. Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk mendapatkan teori dan pola hubungan yang bersifat interaktif, menampilkan realitas yang rumit, serta mendapatkan pengetahuan akan makna. Penelitian kualitatif dipakai untuk memahami dan menelaah sesuatu yang tak tampak, atau bisa dikatakan penelitian kualitatif justru hendak mencari isi tersirat dari komunikasi.

Pendekatan kualitatif mengedepankan pada definisi, penalaran, maupun makna suatu kondisi dalam konteks tertentu, menelaah hal-hal berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dan memahami karakter orang dengan gangguan kepribadian antisosial yang dimaknai melalui tokoh Ko Moon Young dalam serial drama *It's Okay To Not Be Okay*. Sehingga tipe penelitian deskriptif kualitatif dirasa tepat dalam pengamatan ini.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini mempergunakan analisis semiotika, umumnya bersifat deskriptif dan kualitatif. Sebagian besar sistem tanda dalam studi media dapat dievaluasi menggunakan analisis semiotika dengan menginterpretasikan tanda-tanda tersebut. Analisis semiotika adalah metode penelitian yang digunakan untuk riset studi komunikasi dan berfokus pada sumber atau penerima pesan.

Analisis ini meneliti tanda-tanda yang memunculkan signifikasi, membangun hubungan antara penanda dan realitas sosial. Ada dua metode untuk mengelompokkan tanda ke dalam kode, yaitu:

- a. Paradigmatik, ialah kumpulan indikasi yang kemudian akan dipilih salah satu untuk dipergunakan. Sebagai contohnya yaitu kumpulan bentuk rambu lalu lintas yang meliputi bentuk persegi, lingkaran, dan segitiga adalah sebuah bentuk paradigma. Sebuah paradigma memungkinkan sebuah kumpulan simbol beroperasi di dalamnya.
- b. Sintagmatik, ialah pesan yang dapat dibangun dengan perpaduan tanda-tanda yang telah dipilih. Sebagai contohnya, rambu-rambu lalu lintas bersifat sintagmatis, yang berarti rambu-rambu tersebut menggabungkan bentuk-bentuk tertentu dengan simbol-simbol tertentu. Sintagma digunakan dalam semiotika untuk memahami teks (tanda) dari urutan kejadian atau peristiwa yang memberinya makna, atau cara peristiwa menggeneralisasi maknanya.

Semiotika Roland Barthes digunakan sebagai teori dasar dalam penelitian ini. Teori semiotika Roland Barthes dipilih penulis sebab teknik ini dapat digunakan untuk menganalisis pemaknaan di balik sejumlah tanda dengan menggunakan signifikansi dua tahapan yang mana tahap pertama yaitu penulis menganalisis makna denotasi dengan menggunakan adegan atau *scene* yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian makna denotasi tersebut akan digunakan sebagai penanda dalam signifikasi tahap yang kedua yaitu konotasi.

3.3 Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi fokus pengamatan ialah bagaimana Drama Korea *It's Okay To Not Be Okay* episode 1 dan 2 merepresentasikan gangguan kepribadian antisosial melalui tokoh Ko Moon Young yang kemudian akan dianalisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

3.4 Sumber Data

Sumber data dalam riset ini meliputi data primer dan sekunder antara lain:

1. Data Primer

Sumber data primer yang digunakan dalam riset ini adalah Drama Korea *It's Okay To Not Be Okay* yang memiliki 16 episode dan tersedia di Netflix sejak 20 Juni 2020. Dari ke-16 episode tersebut peneliti akan meneliti episode 1 dan 2, kemudian memilih adegan yang mempunyai indikator-indikator dan bisa diteliti menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini didapatkan dengan kegiatan studi kepustakaan berupa membaca dan mengutip sumber-sumber tertulis, seperti buku, dokumen, jurnal, dan data lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi ialah kegiatan mencermati dan mengamati serta mencatat data atau informasi yang sejalan dengan topik penelitian. Penelitian ini melakukan pengamatan secara mendalam terhadap adegan-adegan yang terdapat dalam drama *It's Okay To Not Be Okay*. Setelah itu, data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan kerangka teori yang telah disusun untuk kemudian ditarik kesimpulan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi ialah kegiatan memperoleh data dan dokumen yang dibutuhkan dalam menelaah persoalan penelitian untuk bisa mendukung dan meningkatkan kepercayaan dalam membuktikan suatu momen. Data yang diambil untuk penelitian ini berupa dokumentasi potongan dari adegan-adegan dalam Drama Korea *It's Okay To Not Be Okay* yang ditayangkan di *platform* Netflix.

3. Studi Pustaka

Tujuan dari studi pustaka ialah mengumpulkan data secara teoritis dari banyaknya referensi yang terkait dan dapat digunakan untuk memeriksa data dari penelitian ini. Kegiatan ini dilakukan dengan cara membaca, menelaah, mengidentifikasi teori dan pandangan para pakar semiotik dari berbagai referensi, baik yang bersumber dari media cetak (buku), maupun elektronik (jurnal, surat kabar *online*) yang digunakan sebagai acuan menganalisis data dalam penelitian ini.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data ialah tahap mencari lalu mencatat secara sistematis seluruh data yang telah terkumpul. Cara ini dilakukan agar penelitian dengan mudah mampu dipahami serta disampaikan kepada orang lain. Analisis data melibatkan organisasi data, mendeskripsikannya dalam potongan-potongan yang telah ditentukan, mensintesis, menggabungkan, dan memutuskan mana yang akan dikaji. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang dipergunakan yaitu:

1. Mengumpulkan Data

Pada tahap ini peneliti akan mencari dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan seperti adegan dalam drama *It's Okay To Not Be Okay* dan data lain yang terkait maupun berhubungan dengan serial tersebut.

2. Interpretasi Data

Pada tahap ini peneliti menginterpretasikan makna dengan data penelitian berupa adegan-adegan penting yang berhubungan dengan tujuan penelitian. Tahap interpretasi data ini dilakukan dengan pemahaman kode dan tanda yang ada dalam drama *It's Okay To Not Be Okay* yang menjadi data penelitian utama. Teori yang digunakan dalam interpretasi data ini ialah analisis semiotika Roland Barthes.

3. Penarikan Kesimpulan

Dalam tahap penarikan kesimpulan ini, dilakukan proses menyatukan hasil dari tahap pengumpulan data hingga tahap interpretasi data yang kemudian disatukan dengan rumusan masalah penelitian. Dengan demikian, simpulan yang dirumuskan dapat menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan dalam bab satu yaitu tentang bagaimana karakter orang dengan gangguan kepribadian antisosial digambarkan dalam serial drama *It's Okay To Not Be Okay*.

3.7 Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi menurut Tanujaya dan Mumu merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau pembandingan terhadap data tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan triangulasi sumber data dan teori.

Dalam triangulasi sumber data, peneliti akan membandingkan data yang didapat dari observasi dengan informasi yang didapat melalui kegiatan studi pustaka yang bertujuan agar data yang didapat dapat dipercaya sebab tidak hanya didapat dari satu sumber. Sedangkan triangulasi teori dilakukan dengan cara membandingkan hasil penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu untuk memberikan sudut pandang pemikiran lain dan meminimalisir adanya bias sehingga didapatkan data yang lebih valid.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penggambaran gangguan kepribadian antisosial melalui karakter Moon Young dalam drama Korea "*It's okay to not be okay*", memberikan pemahaman yang dalam tentang kompleksitas psikologis manusia. Teori semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes digunakan untuk menganalisis bagaimana gangguan kepribadian antisosial direpresentasikan melalui tanda-tanda sinematografi dalam episode 1 dan 2. Elemen-elemen *visual* yang digunakan dengan cermat seperti pencahayaan, komposisi, warna, objek-objek simbolis, dan ekspresi wajah berfungsi untuk menyoroti sifat-sifat karakteristik dari gangguan tersebut.

Moon Young digambarkan sebagai individu yang misterius dan terasing. Melalui pencahayaan yang dramatis dan warna-warna gelap, hal tersebut mencerminkan isolasi yang seringkali terkait dengan gangguan kepribadian ini. Ekspresi wajah Moon Young yang dingin dan tanpa emosi juga memperkuat kesan kurangnya empati dan koneksi emosionalnya dengan orang lain, hal tersebut pula merupakan ciri khas dari gangguan kepribadian antisosial. Komposisi *visual* yang rumit dan sudut kamera yang digunakan menggambarkan ketidakstabilan emosional karakter Moon Young, sementara objek-objek simbolis seperti pena dan benda tajam menyoroti sifat yang tidak stabil dan tidak terduga dari karakter tersebut.

Dengan demikian, melalui teori semiotika Roland Barthes tersebut, drama Korea "*It's okay to not be okay*" episode 1 dan 2 dapat memberikan pandangan yang dalam tentang gangguan kepribadian antisosial dan dampaknya terhadap individu. Pesan-pesan yang mendalam tentang perjuangan manusia dengan kondisi psikologis yang kompleks disampaikan melalui penggunaan tanda-tanda sinematografi yang cermat, hal tersebut turut membantu mengeksplorasi kompleksitas psikologis dari karakter Moon Young.

5.2 Saran

- 1) Berdasarkan pada penelitian yang telah peneliti lakukan, beberapa kekurangan masih terdapat dalam penulisan. Seperti, mendalami proses pembuatan film berdasarkan pada sudut pandang sutradara dan penulis drama *It's Okay To Not Be Okay*. Oleh karena itu, peneliti memberi saran kepada peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan analisa lebih mendalam. Kemudian, peneliti selanjutnya juga dapat menerapkan metode serta teori relevan lainnya.
- 2) Penelitian ini berfokus pada pembahasan tentang gangguan kepribadian antisosial dalam drama *It's Okay To Not Be Okay*. Peneliti menyarankan peneliti lain untuk dapat membahas gangguan mental lainnya yang terdapat dalam serial drama ini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Alwisol. 2009. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Andre, Rae. 2009. *Organizational Behavior: An Introduction to Your Live in Organizations*. USA: Pearson.
- Ginting, Rahmania dkk. 2021. *Etika Komunikasi Dalam Media Sosial: Saring Sebelum Sharing*. Cirebon. Penerbit Insania.
- Greenberg, Jerald. 2011. *Behavior in Organizations*. USA: Pearson.
- Naratama. 2004. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single Dan Multi Camera*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Navarro, Joe. 2018. *The Dictionary of Body Language: A Field Guide to Human Behavior*. USA: Harper Collins Publisher.
- Nevid, Jeferry S., dkk. 2005. *Psikologi Abnormal*. Jakarta: Erlangga.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Ansar. 2020. *Buku Ajar Teori-Teori Komunikasi*. Sleman: Penerbit Deepublish.

Jurnal dan Skripsi

- Agisa, Muhammad Alif & Fardiah Oktariani Lubis & Ana Fitriana Poerana. 2021. *Analisis Semiotika Roland Barthes Mengenai Pseudobulbar Affect Dalam Film Joker*. Protvf, 5(1), 40-55.
- Al Baqi, S. 2015. *Ekspresi Emosi Marah*. Buletin Psikologi, 23(1), 22.

- Al-Fikri, Muhammad Helmi. 2022. *Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Squid Game*. Skripsi, Universitas Lampung.
- Anggreini, D. T. T., & Nugroho, C. 2022. *Motives and Meanings of Toxic Relationships in Adolescent Interpersonal Relationships in Pontianak City*. *Budapest International Research and Critics Institute*. BIRCI-Journal: Humanities and Social Sciences, 5(3), 22954–22962.
- Ansori, Aan. 2020. *Kepribadian Dan Emosi*. *Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara*, 1(1), 43-45.
- Asrori, Yuni Wachid & Supriadianto. 2019. *Hallyu Dan Pengaruhnya Pada Perkembangannya Objek Wisata Tematik Korea Selatan*. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 3(1), 78.
- Atira, Sahdatul & Mira Hasti Hasmira. 2022. *Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Tentang Kebudayaan Masyarakat Korea Pasca Menonton Tayangan Drama Korea*. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 5(1), 89.
- Budiarti S., Meilanny & Hetty Krisnani & Gevia Nur Isna Deraputri. 2017. *Gangguan Kepribadian Antisosial Pada Narapidana*. *Share: Social Work Jurnal*, 7(2), 20-26.
- Chafee, Steven H. & Miriam J. Metzger. 2001. *The End of Mass Communication?*. *Mass Communication & Society*, 4(4).
- Dasmarlitha, L., & Tayo, Y. 2023. *Representasi Budaya Patriarki Dalam Film Yuni (Analisis Semiotika Roland Barthes) Representation Of Patriarchal Culture In Yuni's Film (Roland Barthes Semiotics Analysis)*. 6(I), 62–72.
- Farida, Uswatul. 2022. *Perilaku Stigma Gangguan Mental Pada Drama Korea IT'S OKAY TO NOT BE OKAY (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Laily, Ida Nur & Ending Waryanti & Moch. Muarifin. 2022. *Inkontinensi Emosi (Gangguan Kepribadian Psikopat) Dalam Drama Korea "IT'S OKAY TO*

- NOT BE OKAY” Yang Disturadarai Oleh Park Shin-Woo. Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran), 5(1), 869-889.*
- Latifah, S., & Putra, C. R. W. 2020. *The Representation of Power Hegemony in the Colonial and New Order Era in “Balada Supri” Novel (Representasi Hegemoni Kekuasaan Pada Zaman Kolonial Dan Orde Baru Dalam Novel ‘Balada Supri’)*. Leksema: Jurnal Bahasa Dan Sastra, 5(1).
- Margareta, Dyah Elvina. 2021. *Representasi Karakter Psikopat Dalam Serial Drama Mouse (Analisis Semiotika John Fiske)*. Skripsi, Universitas Lampung.
- Mi Young, Lee. 2012. *The Sword: The Development of Consciousness*. Symbols and Sandplay Therapy, 3(2), 47.
- Mu’ti, A. 2018. *Representasi Cinta Sejati Dalam Film Ada Apa Dengan Cinta 2. (1927)*, 1–97.
- Park, S., & Ko, Y. 2020. *The Sociocultural Meaning of “My Place”: Rural Korean Elderly People’s Perspective of Aging in Place*. Asian Nursing Research, 14(2), 97-104.
- Ramadhani, Nada Barina. 2022. *Konstruksi Stigma Sosial Masyarakat Korea Selatan Terhadap Orang Dengan Mental Illness (Analisis Semiotika Stigma Sosial Dalam Drama Korea “It’s Okay To Not Be Okay (2020)”)*. Skripsi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Seko, Y., & Kikuchi, M. (2022). *Mentally Ill and Cute as Hell: Menhera Girls and Portrayals of Self-Injury in Japanese Popular Culture*. Frontiers in Communication, 7(1), 1–12.
- Simbar, Frulyndese K. (2016). *Fenomena Konsumsi Budaya Korea Pada Anak Muda di Kota Manado*. Jurnal Holistik, 10(18).
- Sutorini, M. P., Alif, M., & Sarwani, S. 2019. *Semiotika Gender dalam Film Brave*. ProTVF, 3(1), 101.

- Thejahanjaya, David & Yusuf Hendra Yulianto. 2022. *Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto*. Jurnal DKV Adiwarna, 1(9).
- Trijayanto, G. P. and D. 2022. *Representation of Virginitiy Value in the Surprised Marriage*. Budapest International Research and Critics Institut Journal, 5(1), 13792–13804.
- Yunisari, Febriana Ika. 2020. *Perilaku Abnormal Pada Tiga Tokoh Sentral Dalam Film Misumisou Karya Eisuko Naito Kajian Psikologi Sastra*. Skripsi, Universitas Diponegoro.

Internet

- Cleveland Clinic. 2021. *Antisocial Personality Disorder (ASPD)*. Diakses Pada 13 Januari 2023 Pukul 20.37 WIB. (<https://My.Clevelandclinic.Org/Health/Diseases/9657-Antisocial-Personality-Disorder>).
- CNBC Indonesia. *Ottoke! Korea No 1 Negara dengan Tingkat Bunuh Diri Tertinggi*. Diakses pada 7 Agustus Pukul 13.04 WIB. (<https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20220302115902-33-319514/ottoke-korea-no-1-negara-dengan-tingkat-bunuh-diri-tertinggi>).
- Dzulfaroh, A. N., & Wedhaswary, I. D. 2020. *10 Tipe Senyum dan Maknanya*. Diakses pada 21 November Pukul (Kompas.Com).
- GeekTonight. 2023. *What is Personality? Definition, Determinants, Characteristics, Nature*. Diakses pada 8 Januari 2024 Pukul 17.16 WIB. (https://www.geektonight.com/personality-in-organisational-behavior-definition-determinants-nature/#google_vignette)
- Hendariningrum, R., & Susilo, M. E. (2008). *Fashion dan Gaya Hidup : Identitas dan Komunikasi*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 6(2), 25–32. (<http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/38/42>).
- Hidayat, S. 2021. *Analisis Retorika Gibran Rakabuming Pada Panggung Debat*

- Pilwalkot Solo* 2020. *Media Komunikasi FPIPS*, 20(2), 61. (<https://doi.org/10.23887/mkfis.v20i2.31864>).
- IMDB. 2020. *It's Okay To Not Be Okay*. Diakses Pada 20 Januari 2023 Pukul 20.39 WIB. (<https://Www.Imdb.Com/Title/Tt12451520/>).
- Kdrama Stars. *The Message "It's Okay To Not Be Okay" Wants to Impart, According to Producer*. Diakses pada 7 Agustus 2023 Pukul 13.34 WIB. (<https://www.kdramastars.com/articles/118688/20200817/the-message-it-s-okay-to-not-be-okay-wants-to-impart-according-to-producer.htm>).
- Kemendes. *Definisi Mental Illness(Gangguan Mental)*. Diakses pada 10 Februari 2024 Pukul 13.21 WIB. (https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1314/definisi-mental-illnessgangguan-mental).
- Kompasiana. 2014. *Drama, Teater, Dramaturgi dan Dramaturg*. Diakses Pada 5 Juni 2023 Pukul 21.28 WIB. (<https://www.kompasiana.com/atjeh/54f74fa5a33311d4328b4574/drama-teater-dramaturgi-dan-dramaturg>).
- Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia. 2020. *Survey Result: K-Drama Consumption Amidst COVID-19 Pandemic In Indonesia*. Diakses Pada 13 Januari 2023 Pukul 19.45 WIB. (<https://Pmb.Brin.Go.Id/Survey-Result-K-Drama-Consumption-Amidst-Covid-19-Pandemic-In-Indonesia/>).
- Maroshi, V. 2020. With an icon and a knife: About the semio-aesthetic causes of?. Balashov's vandalism. *Kritika i Semiotika*, 2020(1), 279–291. (<https://doi.org/10.25205/2307-1737-2020-1-279-291>).
- Namhan South Korea. 2023. *Is eye contact rude in Korea*. Diakses Pada 2 Januari 2024 Pukul 13.02 WIB. (<https://www.namhansouthkorea.com/is-eye-contact-rude-in-korea/>).
- Qwords. 2020. *Teori New media: Pegertian, Konsep dan Karakteristiknya*. Diakses pada 2 Januari 2024 pukul 14.10 WIB. (<https://qwords.com/blog/teori-new-media/>).

- Sakuraco. 2021. *What is the True Meaning of Japan's Sakura Cherry Blossom?*. Diakses pada 2 Januari 2024 pukul 15.37 WIB. (<https://sakura.co/blog/what-does-sakura-mean-to-japan>).
- Seriusbelajar. 2023. *Simbol Pena*. Diakses pada 5 Februari 2024 pukul 19.37 WIB. (<https://seriusbelajar.com/simbol-pena/>).
- Sunsigns.org. 2024. *Money Symbolism: Signs of Good Luck*. Diakses pada 6 Februari 2024 pukul 21.03 WIB. (<https://www.sunsigns.org/symbolic-meaning-of-money/>).
- Wowkeren. 2020. *'It's Okay To Not Be Okay' Masuk Top 10 Tv Show Netflix Global, Netizen Soroti Raihan Rating*. Diakses Pada 20 Januari 2023 Pukul 21.45 WIB. (<https://www.wowkeren.com/berita/tampil/00320148.html>).