

Pemaknaan Audiens terhadap *Dollification* Tokoh Utama Perempuan dalam Serial Drama Korea *Goblin*

Nur Umi Anizah

S1-Ilmu Komunikasi, Universitas Diponegoro

Email: nurumianiz99@gmail.com

Abstract:

Goblin is one of the most popular South Korean drama series in the end of 2016 until the beginning of 2017. In the middle of its popularity, *Goblin* got several critiques for showing love story between a high school girl with an adult man and being judged strengthening the stigma of weak woman who needs man. Characterization of the heroine as high school student that is cute, young, and cheerful indicate the existence of dollification.

This research focus on the use of fantasy theme analysis to see fantasy chain of Indonesian audience on the reception of dollification issue against heroine in *Goblin* drama. The main theory that being used in this research is Symbolic Convergence Theory. Collecting data technique was conducted by text analysis, focus group discussion, and indepth interview. The research was conducted to six audience of *Goblin* drama.

The result of the research showed there are drawing and also losing fantasy chain on dollification theme. Drawing fantasy chain being identified through audience interpretation against appearance, youth soul, and sexuality of Ji Eun Tak as the heroine. On the appearance aspect, audience said that woman will be more attractive when physically looked young and thin. On the feminine appearance, female audience see femininity as value added of women's beauty, meanwhile, male audience were not assume femininity as parameter of beauty. On the youth soul aspect, most of informants prefer the woman in a young demeanor so they can be protected by man in a relationship. While, on the sexuality aspect, informants interpret dollification of Ji Eun Tak as a form of power whose own by woman to decrease male domination. That power is interpreted positively by female audience, but it is interpreted negatively by male audience. Losing of fantasy chain happens when audience interpret text based on feminism perspective and the acceptance of dollification by male audience in this research. Drawing or losing of fantasy chain caused by several factors such as perspective of individual differentiation (sex, dating experience) and social category perspective of Korean drama fans group.

Keywords :*Dollification, Fantasy Theme Analysis, Audience*

PENDAHULUAN

Penelitian ini berfokus pada kasus *dollification* dalam industri budaya populer, khususnya serial drama televisi asal Korea Selatan dengan melihat pemaknaan audiens dalam konteks global. *Dollification* merupakan istilah yang pertama kali diperkenalkan oleh Aljosa Puzar pada tahun 2011 untuk menyebutkan bentuk-bentuk subjektivitas gender dalam konteks Asia Timur kontemporer (Puzar, 2011). Subjektivitas gender yang dimaksud adalah adanya standar ideal terhadap gender tertentu dengan pembonekaan karakter melalui tampilan fisik serta sikap yang dibuat-buat agar mirip seperti boneka hidup berdasarkan nilai dan norma di kawasan Asia Timur, khususnya Korea Selatan. Pembonekaan diri terjadi ketika individu bertingkah seperti anak-anak dalam berinteraksi dengan orang sekitar maupun khalayak umum agar mendapatkan penerimaan sosial yang lebih baik.

Di industri musik K-Pop, secara khusus *dollification* muncul dalam video musik *girlband* Girls Generation berjudul “*Gee*.” Video musik tersebut menampilkan anggota Girls Generation yang berperan sebagai boneka mannequin di toko baju. Mereka menyanyikan sebuah lagu untuk laki-laki yang biasa mendandani mereka (Cabrera Jr, 2016). Selain Girls Generation, *girlband* Sistar juga menerapkan konsep *dollification* dalam lagu berjudul “*Gasik Girl*.” Lagu tersebut bermakna kepura-puraan seorang perempuan untuk menyenangkan hati pasangan. Di samping K-Pop, K-Drama merupakan salah satu produk industri hiburan asal Korea Selatan yang cukup sukses dipasarkan ke berbagai negara. Drama Korea berjudul *Jewel In The Palace* merupakan salah satu bukti kesuksesan K-Drama dengan mencapai penjualan hak siar kepada stasiun televisi di 87 negara (Chung, 2015). Kesuksesan invasi K-Drama ke berbagai negara termasuk Indonesia, tidak lepas dari kemampuan produser industri hiburan Korea dalam memadukan unsur budaya. Perpaduan unsur budaya yang ditampilkan dalam drama Korea bisa jadi mengandung unsur *aegyo* dan *dollification* perempuan seperti yang terjadi pada K-Pop.

Salah satu K-Drama yang digemari penonton Indonesia sejak akhir tahun 2016 adalah drama berjudul *Guardian: The Lonely and Great God* atau dikenal dengan nama *Goblin*. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Tirto.id* pada Februari 2017 kepada 263 responden penonton Drama Korea di Indonesia, *Goblin* menempati posisi pertama drama paling digemari dengan persentase 30,04%. Meskipun terkenal, *Goblin* mendapatkan sejumlah kritik dari para penontonnya. Beberapa netizen, seperti dilansir *yibada.com*, berkomentar jika *Goblin* secara tidak langsung mengkampanyekan pedofilia karena tokoh utama perempuan masih merupakan siswa sekolah menengah. Hal ini karena *Goblin* menyajikan kisah cinta antara laki-laki berusia 39 tahun dengan gadis SMA berusia 19 tahun. Tokoh utama perempuan dalam drama *Goblin* ditampilkan dalam usia muda, jiwa muda, dan sebagai konsekuensinya bertingkah laku kekanakan terhadap karakter laki-laki. Tokoh utama perempuan dalam drama *Goblin* yang ditampilkan dengan karakter tersebut mengindikasikan adanya representasi perwujudan budaya *aegyo* dan *dollification* dalam drama Korea.

Dollification perempuan dapat membentuk kesadaran semu akan standar kecantikan ideal seorang perempuan. Fantasi audiens tentang karakter ideal seorang wanita bisa jadi akan terbentuk melalui representasi dari tayangan-tayangan yang dikonsumsi tidak terkecuali drama Korea. Popularitas drama *Goblin* di Indonesia serta kedekatan budaya antara Indonesia dan Korea Selatan juga menjadi salah satu bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian terhadap audiens di Indonesia. Antusiasme penonton drama Korea di Indonesia dari tahun ke tahun menunjukkan adanya penerimaan terhadap nilai-nilai yang ada di drama, baik penerimaan dalam bentuk hiburan semata maupun sampai mempengaruhi nilai-nilai dalam kehidupan. Uraian tentang apakah laki-laki lebih menyukai perempuan dengan karakter *dollification* bisa dibandingkan dengan apakah perempuan berkeinginan atau memiliki fantasi untuk mirip dengan karakter tersebut.

RUMUSAN MASALAH

Penonton drama Korea di Indonesia terdiri atas laki-laki dan perempuan. Fantasi yang dibangun laki-laki dan perempuan terhadap karakter perempuan ideal dalam sebuah hubungan bisa jadi berbeda-beda. Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah bagaimana rantai fantasi dari pemaknaan audiens perempuan dan laki-laki terhadap *dollification* tokoh utama perempuan dalam serial drama Korea *Goblin*.

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rantai fantasi dari pemaknaan audiens terhadap *dollification* di dalam Drama Korea Goblin.

KERANGKA PEMIKIRAN TEORITIS

Dollification

Istilah *dollification* pertama kali digunakan oleh Aljosa Puzar untuk menjelaskan kasus *dollification* bagi para perempuan di Korea Selatan baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam industri budaya populer. Dalam arti luas, *dollification* diartikan sebagai subjektivitas dan praktik gender di wilayah Asia Timur kontemporer (Puzar, 2011). Hal ini karena deskripsi *dollification* di Korea Selatan tidak pernah bisa dipisahkan dari aspek performa gender dalam konteks Asia Timur. Seperti diketahui, Asia Timur terdiri atas negara China, Taiwan, Korea Selatan, Korea Utara, dan Jepang. Fenomena kedekatan budaya yang dianut berdasarkan ajaran Konfusius menjadi pertimbangan bagi pengembangan studi *dollification*. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Puzar (2011), *dollification* telah menjadi hal yang normal dan wajar sebagai prosedur, naratif, maupun aktivitas dalam pembentukan gender di Korea Selatan utamanya bagi perempuan.

Dollification merupakan salah satu bentuk manifestasi dari konsep *aegyo* dalam kebudayaan Korea. *Aegyo* merupakan sifat feminin yang umumnya diatribusikan kepada perempuan yang bisa menarik perhatian laki-laki dan orang-orang tua melalui sifat manis, lucu, sopan, perhatian, dan patuh (Puzar, 2011). Berdasarkan karakter *aegyo*, perempuan hanya dinilai menarik melalui penampilan, jiwa muda, dan seksualitas semata. Sifat *aegyo* membuat perempuan Korea diharapkan memiliki ciri feminin yang kekanakan atau diistilahkan dengan “*infantilistic femininity*.” Konsep *infantilistic femininity* tersebut dikemas sedemikian rupa dalam media sebagai salah satu nilai jual. Hal ini karena dalam budaya Korea, karakter *aegyo* yang manja dan lucu sepenuhnya diterima sebagai perilaku yang normal bagi perempuan. *Aegyo* digambarkan sebagai sikap ideal suatu perempuan terlebih dalam hubungan asmara (*love romantic relationship*) antara laki-laki dan perempuan.

Analisis Tema Fantasi

Analisis tema fantasi merupakan teori yang dikembangkan oleh Ernest Bormann untuk menganalisa penggunaan fantasi pada cerita naratif dalam komunikasi kelompok. Teori ini mengemukakan bahwa gambaran individu terhadap realitas dipandu atau dibimbing oleh cerita-cerita yang menunjukkan bagaimana suatu objek harus dipercaya (Morissan, 2013). Cerita-cerita tersebut tercipta melalui interaksi simbolik dalam kelompok kecil, dan kemudian disebarluaskan dari satu orang kepada orang lainnya dan dari satu kelompok ke kelompok lainnya.

Tema fantasi adalah bagian dari drama atau cerita lain yang lebih panjang dan lebih rumit bernama visi retorik (*rhetorical vision*), yaitu suatu pandangan bagaimana sesuatu terjadi pada masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang (Morissan, 2013). Ketika sekumpulan pembaca/audiens memiliki tema-tema fantasi yang sama, maka visi retorik yang dihasilkannya akan menyatukan mereka dan memberi rasa identifikasi (*sense of identification*) yang sama terhadap realitas bersama (Morissan, 2013). Dalam proses ini, anggota suatu kelompok akan mengalami konvergensi dan mengambil satu gambaran yang sama karena mereka memiliki fantasi yang sama. Visi retorik yang sama dapat menjadi bukti bahwa konvergensi telah terjadi. Dalam beberapa hal, interpretasi yang dilakukan audiens merupakan bentuk dari bagaimana mereka melihat dunia dan memasukkannya ke dalam bentuk dramatis.

Teori Konvergensi Simbolik

Ernest Bormann mengembangkan teori konvergensi simbolik (*symbolic convergence theory*) untuk menjelaskan fantasi dalam komunikasi suatu kelompok dalam rangka mencapai konvergensi. Tema fantasi merupakan salah satu analisis dasar teori konvergensi simbolik. Bormann dan peneliti teori konvergensi simbolik lainnya telah menemukan bahwa tema fantasi tersusun dari isyarat-isyarat simbolik. Isyarat simbolik (*symbolic cue*) merupakan sebuah pemicu yang membuat anggota kelompok menanggapi sebagaimana mereka pertama berbagi fantasi (Griffin, 2012). *Symbolic cue* dapat berupa kata, kode, gestur non verbal, frasa, slogan, atau apapun yang menciptakan fantasi bersama. Makna dari pemberian tema fantasi cukup spesifik. Kelompok-kelompok yang berkaitan dengan tema fantasi terkadang muncul lagi dan lagi dalam kelompok berbeda. Bormann menemukan bahwa kelompok tema fantasi berguna untuk memberi label dan menggolongkan fenomena yang terjadi (Griffin, 2012).

Teori konvergensi simbolik memiliki prinsip dasar yaitu berbagai fantasi individu dalam kelompok akan menciptakan konvergensi simbolik. Konvergensi simbolik berarti cara dua atau lebih anggota kelompok saling bertukar simbol-simbol yang sama dalam waktu bersamaan. Ketika dunia fantasi mereka saling bersinggungan, anggota mengembangkan kesadaran kelompok yang unik. Dampak kesadaran kelompok di antaranya kesamaan, saling pengertian, realitas sosial umum, dan empati kelompok. Konvergensi simbolik biasanya menghasilkan kohesivitas kelompok yang tinggi. Akan tetapi ada beberapa kemungkinan lain yang bisa juga terjadi. Bormann (Griffin, 2012) menjelaskan bahwa konvergensi simbolik merupakan hal yang penting dalam kelompok namun tidak lantas cukup untuk menyebabkan kohesivitas.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian adalah audiens K-Drama di Indonesia usia 19-22 tahun yang mengonsumsi drama Goblin, dibedakan berdasarkan jenis kelamin dan pengalaman berpacaran sejumlah 6 orang. Data primer diperoleh berdasarkan analisis teks, *Focus Group Discussions* (FGD) dan wawancara mendalam (*indepth interview*). Data sekunder dalam penelitian ini didapatkan melalui jurnal, artikel ilmiah, penelitian-penelitian sejenis, serta berita di media massa. Ada empat tahapan yang dilakukan dalam melakukan analisis data dengan metode analisis tema fantasi (Kidd, 1998). Analisis tema dimulai dengan mengidentifikasi elemen-elemen cerita meliputi tokoh utama, tokoh oposisi, tokoh pendukung, plot, serta kesamaan jalan cerita dengan cerita lain. Tahap analisis kedua dilakukan dengan menganalisis elemen-elemen nilai dan bagaimana nilai tersebut digunakan untuk memecahkan masalah. Analisis ketiga adalah menjelaskan keberhasilan dan kegagalan konvergensi simbolik. Analisis konvergensi dilakukan dengan cara melihat perasaan menjadi bagian dari kelompok, menjelaskan peristiwa-peristiwa penting di dalam hidup khalayak, dan menjelaskan logika naratif (Kidd, 1998). Kualitas penelitian dalam penelitian ini menggunakan validitas kontekstual yang berkaitan dengan kemampuan untuk menempatkan fenomena yang dipelajari di dalam konteks yang lebih luas secara sosial, politik, dan bahkan hingga konteks global (Saukko, 2003).

ANALISIS HASIL DAN PEMBAHASAN

Tokoh utama dalam drama Goblin adalah Goblin (Kim Shin) sebagai tokoh utama laki-laki dan Ji Eun Tak (pengantin Goblin) sebagai tokoh utama perempuan. Kim Shin pada awalnya merupakan seorang manusia biasa yang hidup sebagai jenderal di zaman kerajaan Goryeo. Kim Shin sangat loyal terhadap perintah Raja Goryeo, Wang Yeo, untuk terus mengikuti peperangan demi perluasan kekuasaan kerajaan. Meskipun demikian, kesuksesan Kim Shin dalam berbagai

pertempuran justru membuat sang raja merasa wibawa dan posisinya terancam. Pada suatu hari setelah Kim Shin memenangkan pertempuran, dia justru didakwa sebagai pemberontak. Atas perintah Raja Wang Yeo, seluruh prajurit, keluarga, dan pelayan Kim Shin dibunuh termasuk adik perempuannya yang merupakan Ratu Goryeo, Kim Sun. Kim Shin kemudian meninggal karena tusukan pedang. Dewa menghidupkan kembali Kim Shin menjadi makhluk bernama *dokkaebi* (Goblin). Goblin memiliki kekuatan luar biasa. Di balik kemampuan supranaturalnya, Goblin harus menjalani kutukan. Dia tidak akan pernah bisa mati, kecuali pengantin Goblin mencabut pedang yang tertancap di dadanya. Goblin menanti datangnya pengantin selama ratusan tahun. Ji Eun Tak merupakan tokoh utama perempuan yang berperan sebagai pengantin Goblin. Sebagai pengantin Goblin, Eun Tak sering meminta berbagai hal pada Goblin dengan sifatnya yang ceria. Di drama Goblin, kasim Park Jung Won berperan sebagai tokoh oposisi yang selalu berusaha membuat Goblin dan Eun Tak celaka. Drama Goblin juga memiliki sejumlah tokoh pendukung di antaranya Malaikat Kematian, Sunny, Yoo Deok Hwa, dan Nenek Samshin (Dewi Kelahiran).

Cerita yang diusung drama Goblin ini sebenarnya memiliki kesamaan dengan berbagai K-Drama sebelumnya. Dalam dunia fantasi yang diciptakan oleh K-Drama, “pangeran sempurna” pasti ditakdirkan bersama “*Cinderella*” (tokoh perempuan protagonis yang sukses meskipun melalui banyak kesulitan hidup). Karakter perempuan tersebut selalu diberi hadiah dan dimanjakan oleh laki-laki sempurna di dunia drama (Lin dan Tong, 2011). Karakter Ji Eun Tak merepresentasikan perempuan yang hidup sulit dan selalu disiksa oleh keluarga bibinya. Sementara Goblin hadir sebagai representasi “pangeran” sempurna dan memiliki kehidupan yang baik serta kekuatan luar biasa. Perbedaan drama ini dengan K-Drama “*Cinderella Story*” yang lain adalah perbedaan usia cukup jauh antara Goblin dan Ji Eun Tak. Ji Eun Tak masih berstatus siswa sekolah menengah sementara Goblin adalah laki-laki dewasa.

Identifikasi Konvergensi Simbolik

Dollification merupakan salah satu bentuk manifestasi konsep *aegyo* dalam kebudayaan Korea Selatan. Berdasarkan karakter *aegyo*, perempuan hanya dinilai menarik berdasarkan penampilan, jiwa muda, dan seksualitas semata (Puzar, 2011). Nilai-nilai ekspresi simbolik dalam drama Goblin yang berkaitan dengan konsep *dollification* adalah sebagai berikut:

1. Ekspresi Penampilan

Penampilan adalah hal yang penting di dalam K-Drama. Produk media hiburan di Korea Selatan termasuk K-Drama telah dikenal luas sangat mementingkan penampilan fisik artisnya. Penampilan tersebut meliputi bentuk tubuh, tinggi badan, bentuk wajah, gaya rambut, serta pakaian. Ji Eun Tak bertubuh mungil dengan bentuk wajah oval dan kulit putih bersih. Eun Tak memiliki rambut sebahu yang relatif lebih sering ia biarkan terurai daripada diikat. Penampilan Ji Eun Tak dari segi berbusana sebagai anak SMA diatribusikan dengan lebih sering memakai seragam dan menggendong tas ransel. Eun Tak juga identik dengan syal merah pemberian mending ibunya. Eun Tak tampil dengan wajah yang manis dan imut di usia muda yang membuat penampilannya semakin feminin. Berdasarkan penampilannya, nilai-nilai *dollification* secara simbolik muncul pada diri Ji Eun Tak sebagai tokoh utama perempuan.

Secara garis besar, informan perempuan cenderung memiliki rantai fantasi perempuan ideal adalah perempuan yang feminin, disimbolkan dengan rambut panjang. Sementara informan laki-laki ternyata justru tidak terlalu menyukai perempuan yang feminin. Hal ini disimbolkan dengan mereka lebih memilih tampilan karakter perempuan dengan pakaian *casual* dibandingkan *dress*. Informan laki-laki juga memiliki rantai fantasi jika semua perempuan di drama pasti berbadan kurus. Secara fisik, dua dari tiga informan laki-laki juga menyatakan jika mereka lebih menyukai

penampilan Sunny yang lebih dewasa dan elegan dibandingkan Ji Eun Tak. Secara kolektif, baik informan laki-laki maupun perempuan memiliki rantai fantasi yang sama jika pemain K-Drama pasti adalah orang telah memiliki standar kecantikan fisik di atas rata-rata.

Jika dibedakan berdasarkan status hubungan, baik informan yang belum pernah berpacaran maupun yang sedang berpacaran, sebagian menyatakan bahwa Ji Eun Tak akan lebih baik ketika tampil di usia dewasa di mana secara fisik lebih cocok dengan Goblin dibandingkan ditampilkan pada usia remaja. Beberapa alasan yang dikemukakan oleh informan antara lain kewajaran interaksi antara Eun Tak dan Goblin, kemandirian Ji Eun Tak, dan kedewasaan Eun Tak.

2. Ekspresi Jiwa Muda

Ekspresi jiwa muda dalam drama Goblin dapat diidentifikasi pada tingkah laku serta perilaku Ji Eun Tak, terutama ketika sedang berhadapan dengan Goblin. Ekspresi tersebut meliputi sikap ketika Eun Tak merajuk, menangis, marah sambil menangis, berlarian kesana-kemari seperti anak kecil, bersuara pelan, bersuara dibuat-buat seperti anak kecil, dan sebagainya. Eun Tak juga ditampilkan suka memakan permen dan menyukai cerita dongeng. Ekspresi-ekspresi jiwa muda yang ada menunjukkan adanya bentuk-bentuk *infantilistic femininity* yang dominan dalam drama Goblin.

Pada aspek jiwa muda, dua dari tiga informan perempuan menyatakan bahwa perempuan sebaiknya lebih bersikap muda daripada laki-laki supaya laki-laki bisa menjadi pengayom dalam suatu hubungan. Informan Alin yang telah memiliki pacar merasa laki-laki akan lebih baik jika lebih dewasa. Informan Iin yang belum pernah memiliki pacarpun merasakan hal yang sama. Padahal, Iin tinggal dalam keluarga di mana usia ibunya sendiri lebih tua dibanding usia ayahnya. Ini menandakan adanya konstruksi peran gender yang kuat di masyarakat tentang peran laki-laki sebagai pelindung dan perempuan sebagai yang dilindungi. Sebaliknya, konstruksi peran gender tidak terlalu berlaku pada Hana yang belum pernah pacaran. Hana lebih fleksibel dalam hal perbedaan usia dan kedewasaan perempuan. Berbagai jenis K-Drama yang telah dikonsumsi oleh Hana turut membuat dirinya berpikiran terbuka. Hana yang telah menonton drama sejak SD, sudah melihat banyak karakter perempuan di K-Drama. Berdasarkan pendapatnya, karakter tokoh utama perempuan dahulu lebih dewasa daripada sekarang. Oleh sebab itu, Hana memiliki cara pandang yang berbeda dengan dua informan lain yang baru mulai mengonsumsi K-Drama sejak SMA.

Sementara itu pada informan laki-laki, salah seorang informan menyatakan jika sikap lucu dan imut seperti yang sering ditampilkan Ji Eun Tak adalah salah satu yang diinginkan ada pada pasangannya kelak. Menurutnya sikap-sikap tersebut bisa menjadi *moodbooster* di saat dia menghadapi masalah. Meskipun demikian, dia menyatakan jika dia termasuk orang yang menyukai karakter perempuan dewasa namun dia berharap tetap ada sisi lucu dari seorang perempuan. Secara tidak langsung, hal itu pula yang ingin disampaikan oleh informan Haekal. Haekal yang telah menjalin hubungan pacaran selama kurang lebih tujuh tahun menganggap bahwa dalam suatu hubungan tidak perlu ada satu pihak yang bertindak dewasa dan satu pihak yang lebih kekanakan. Menurutnya, untuk menjalin sebuah hubungan yang bagus, masing-masing pihak harus memiliki sisi keduanya dan tidak dominan hanya pada sisi yang satunya.

3. Ekspresi Seksualitas

Pada aspek seksualitas, keenam informan memiliki pemaknaan yang beragam terkait *dollification* karakter Ji Eun Tak. Informan laki-laki dan perempuan sama-sama memaknai *dollification* sebagai sebuah kekuatan, bukan bentuk objektifikasi. Namun terdapat perbedaan pemaknaan antara informan laki-laki dan perempuan. Informan perempuan menyatakan jika sikap Ji Eun Tak yang manja serta kekanak-kanakan pada Goblin pada saat meminta sesuatu

adalah sebuah senjata yang ampuh untuk melemahkan dominasi laki-laki di suatu hubungan. Informan perempuan juga berpendapat bahwa sikap manja tersebut jauh lebih baik daripada sikap agresif meskipun sama-sama dalam konteks meminta sesuatu ke pasangan. Hal ini dengan kata lain membenarkan sikap manja sebagai hal yang membuat perempuan terkesan lebih baik. Dua dari tiga informan perempuan menyatakan bahwa mereka pernah mencoba melakukan sikap manja dan kekanakan pada pasangan dan keluarga.

Sebaliknya pada informan laki-laki, mereka menganggap *power* yang dihasilkan dari *dollification* sebagai hal yang negatif. Mereka tidak menganggap sikap manis dan manja Ji Eun Tak sebagai sesuatu yang baik. Justru sejumlah informan mengatakan itu adalah sikap manipulatif seorang perempuan untuk laki-laki. Informan laki-laki berpendapat jika sifat yang dikeluarkan Ji Eun Tak hanyalah tameng yang digunakan untuk menutupi sikapnya yang materialistis dan agresif. Sikap imut tersebut dianggap sebagai sesuatu yang mengganggu. Hal yang membuat mereka bisa menerima sikap yang ditunjukkan oleh Ji Eun Tak adalah karena menurut mereka itu merupakan hasil negosiasi dari keadaan sosial ekonomi Eun Tak yang buruk.

Evaluasi Konvergensi Simbolik

Menurut Virginia Kidd, ada beberapa petunjuk yang dapat dilakukan untuk menjelaskan terjadi atau tidaknya rantai fantasi. Petunjuk tersebut di antaranya, perasaan menjadi kelompok tertentu, nilai-nilai penting bagi audiens, peristiwa penting dalam hidup audiens, serta pesan media untuk membantu audiens memahami kondisi sosial (Kidd, 1998). Drama Goblin dapat memunculkan perasaan menjadi bagian dari kelompok tertentu ketika audiens saling membicarakan hal-hal yang ada di drama Goblin. Masing-masing dapat menyebutkan karakter utama, karakter pendukung, karakter oposisi serta plot dari drama Goblin. Motivasi para informanpun berbeda-beda dalam menonton drama Goblin. Sebagian besar informan menonton karena ajakan atau pengaruh teman. Informan kemudian merasa perlu untuk menonton karena ingin turut bercerita jika ada teman dalam kelompok pertemanan mereka membahas tentang Goblin.

Rantai fantasi gagal menciptakan nilai yang berkaitan dengan kedewasaan perempuan ketika mereka menerapkan konteks tersebut pada sudut pandang laki-laki yang pernah mereka temui. Salah satu alasan informan perempuan tidak melakukan imitasi bentuk *dollification* adalah karena kekhawatiran mereka tidak akan memperoleh penerimaan yang baik dari laki-laki. Seorang informan perempuan yang memiliki pacar mengaku terkadang mencoba melakukan *dollification* pada kekasihnya namun sering tidak berhasil. Sementara itu, informan laki-laki yang memiliki pacar juga mengatakan bahwa dirinya tidak akan senyaman sebelumnya apabila pacarnya tersebut berubah menjadi kekanakan. Informan perempuan juga menyatakan jika *dollification* tidak cocok untuk ditiru oleh perempuan Indonesia karena mereka tidak memiliki wajah yang terlihat awet muda seperti perempuan di Korea Selatan.

Beberapa nilai penting juga ditanamkan drama Goblin melalui gambar dan pesan yang disampaikan. Nilai utama yang tertanam di pemaknaan informan adalah nilai mengenai cinta. Informan dapat memaknai bahwa cinta itu tidak memiliki batasan, baik batasan usia, status sosial ekonomi, dan batasan supranatural. Kegagalan rantai fantasi terjadi ketika para informan menggunakan sudut pandang feminisme dalam menilai apa yang terjadi di drama Goblin. Informan menyatakan hampir di setiap adegan bersama Goblin, Eun Tak menunjukkan sikap manja dan kekanakannya tersebut. Menurutnya hal tersebut cukup mengganggu jika dilakukan pada hubungannya sendiri. Pesatnya gerakan feminisme membuat salah seorang informan berpikiran bahwa perempuan seharusnya mengembangkan sifat independen dan dewasa daripada terus terjebak dengan sikap feminin yang berlebihan seperti Ji Eun Tak.

Sejumlah adegan di drama Goblin memiliki korelasi dengan kehidupan nyata sehingga audiens dapat mengaitkan adegan tersebut dengan peristiwa yang mereka alami di dunia nyata. Adegan Ji Eun Tak mendatangi rumah Goblin dan meminta untuk diperbolehkan tinggal di rumahnya membuat informan mengaitkan beberapa peristiwa mereka di kehidupan nyata. Mereka menyatakan bahwa wajar bagi seorang Ji Eun Tak yang sudah mengetahui jika Goblin adalah pengantinnya untuk bergantung pada Goblin. Di dalam kehidupan nyata ketika informan berada dalam situasi yang benar-benar sulit, mereka merasa butuh untuk meminta bantuan dari orang lain dan mencari perhatian orang lain selama tidak berlebihan.

Analisis logika naratif dari rantai fantasi dijelaskan melalui validitas konsistensi dari naratif internal dalam drama dengan bagaimana pemahaman informan terhadap cerita dari drama. Narasi dalam drama mampu menciptakan pemahaman yang relatif sama dari khalayak sehingga dapat disimpulkan bahwa narasi di serial drama bisa memunculkan logika naratif yang sama. Meskipun terdapat beberapa kegagalan konvergensi simbolik seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, naratif utama dari drama Goblin telah berhasil membentuk rantai fantasi dengan pemaknaan informan. Puncak dari keterikatan rantai fantasi adalah identifikasi audiens dengan nilai-nilai yang ada di drama tersebut. Beberapa informan perempuan mengidentifikasi diri mereka ingin memiliki pasangan yang perhatian dan pelindung seperti Goblin, serta dapat menerima kemanjaan mereka. Namun, di sisi lain mereka juga sadar agar tidak terlalu banyak berharap, karena realita yang mereka temui justru sebaliknya. Pada informan laki-laki, salah seorang di antaranya ingin memiliki pasangan yang lucu dan imut agar bisa menjadi penghibur diri ketika sedang mengalami banyak masalah. Sementara itu, informan laki-laki lain mengaku tidak terlalu ingin memiliki pasangan atau menjadi pasangan seperti apa yang ada di drama. Salah seorang informan bahkan menyatakan jika tujuannya menonton Drama Korea hanya karena ingin melakukan observasi sosial. Menurutnya, penting untuk mengetahui apa yang sedang disukai oleh orang-orang, tanpa perlu untuk meniru nilai-nilai yang ada di drama. Berdasarkan berbagai pemaknaan di atas dapat disimpulkan jika nilai kegagalan rantai fantasi terhadap *dollification* lebih besar dibandingkan dengan nilai keberhasilannya. Meskipun banyak Drama Korea yang sudah ditonton menyajikan pesan serupa, audiens sudah cukup bijaksana untuk melihat realitas sosial di lingkungan tempat mereka tinggal.

Diskusi

Ernest Bormann mengembangkan teori konvergensi simbolik untuk menjelaskan fantasi dalam komunikasi suatu kelompok dalam rangka mencapai konvergensi. Bormann mengartikan istilah konvergensi (*convergence*) sebagai suatu cara di mana dunia simbolik pribadi dari dua atau lebih individu saling bertemu, saling mendekati satu sama lain, atau kemudian saling berhimpitan (Suryadi, 2010). Seperti sudah dijelaskan sebelumnya, terdapat rantai fantasi yang terbentuk maupun tidak terbentuk pada keenam informan yang merupakan audiens drama Goblin. Rantai fantasi yang terbentuk menunjukkan bahwa telah terjadi konvergensi dalam suatu kelompok audiens berdasarkan kesamaan dalam menerima pesan.

Pada proses pemaknaan yang dilakukan oleh keenam informan dalam penelitian ini, faktor-faktor serta nilai-nilai dari luar drama menjadi salah satu penentu keberhasilan dan kegagalan rantai fantasi. Keenam informan secara bersama-sama memaknai isyarat simbolik dalam drama menjadi suatu wacana yang dapat diterima oleh mereka, khususnya pada tema *dollification as power*. Pada tema tersebut terdapat fantasi yang sama pada keenam audiens bahwa *dollification* perempuan merupakan suatu kekuatan bagi perempuan untuk melemahkan dominasi laki-laki atau paling tidak untuk mendapatkan keuntungan pribadi baginya. Secara teoritis fenomena ini

dijelaskan oleh Melvin DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach (Rakhmat, 2008) dalam Teori Pertemuan Media dengan Khalayak. Teori tersebut mengemukakan kerangka teoritis pertemuan media dengan audiens, yaitu perspektif perbedaan individual, perspektif kategori sosial, dan perspektif hubungan sosial. Perspektif kategori sosial berasumsi bahwa dalam masyarakat terdapat kelompok-kelompok sosial yang reaksinya pada stimuli tertentu cenderung sama. Anggota-anggota kelompok tertentu akan cenderung memilih isi komunikasi yang sama dan akan memberi respons kepadanya dengan cara yang hampir sama pula. Hal ini menjadi alasan mengapa keenam informan yang merupakan kelompok audiens pecinta K-Drama memiliki fantasi yang sama pada tema *dollification as power*.

Selanjutnya ketika terjadi kegagalan rantai fantasi, faktor perspektif perbedaan individual menjadi salah satu alasan tiap orang memiliki fantasi yang berbeda terhadap suatu hal, termasuk pesan *dollification*. Menurut DeFleur dan Ball-Rokeach (Rakhmat, 2008) faktor perbedaan psikologis individu mempengaruhi bagaimana seseorang memberikan makna pada suatu teks media. Konteks sosial keenam informan seperti latar belakang budaya, gender, pengalaman menonton drama Korea dari segi waktu dan banyaknya judul yang ditonton, serta pengalaman menjalani hubungan percintaan membuat pemaknaan *dollification* beragam.

Beberapa di antara mereka masih mengikuti konstruksi sosial tentang peran gender bagaimana seharusnya perempuan berperilaku. Misalnya, pernyataan bahwa wajar bagi seorang perempuan untuk memiliki sifat manja terutama pada pasangan asal tidak berlebihan. Meski demikian, beberapa informan lain ada yang tidak mempermasalahkan hal tersebut lagi. Salah seorang informan laki-laki mengaku bahwa ia tidak lagi mempermasalahkan perempuan harus seperti apa dan tidak terpengaruh oleh drama. Ia memandang bahwa perempuan justru harus bersifat mandiri dan dewasa karena ia melihat perempuan di kehidupannya, yaitu saudara dan teman-temannya lebih condong memiliki karakter demikian. Selain itu, informan lain menganggap bahwa dalam suatu hubungan tidak perlu ada satu sisi yang benar-benar berperan dewasa atau anak-anak. Menurutnya, masing-masing pihak harus memiliki kedewasaan dan sifat *childish* masing-masing agar suatu hubungan berjalan dengan baik.

Informan juga menyadari adanya perbedaan penerimaan yang harus mereka terapkan ketika menonton drama dan di dunia nyata. Keenam informan menjelaskan bahwa apa yang mereka terima di drama terkait *dollification* belum tentu sama dengan kondisi di dunia nyata. Informan mengatakan bahwa ketika mereka setuju dengan perempuan yang berusia muda untuk laki-laki tua dengan sifat lucu, imut, dan manja, mereka menggunakan logika filmis. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Marion Schulze, seorang peneliti di *University of Neuchâtel*, Swiss yang telah melakukan penelitian tentang fans internasional K-Drama. Dalam penelitiannya yang berjudul "*Korea VS. K-Dramaland: The Culturalization Of K-Dramas By International Fans*," Schulze menjelaskan bahwa terdapat dua dunia bagi fans K-Drama, yaitu dunia nyata Korea Selatan dan K-Dramaland. K-Dramaland merupakan istilah yang secara umum digunakan oleh fans internasional untuk menyebutkan sebuah dunia imajinatif yang diciptakan melalui aktivitas kolektif dari penulis, sutradara, aktor dan penonton K-Drama (Schulze, 2013). Perilaku karakter dipahami menurut cara K-Dramaland mengatur mereka untuk berperilaku. Pemahaman K-Dramaland juga dijelaskan oleh interpretasi *ethno-hermeneutic* fans internasional yang bertujuan untuk memahami dan mengikuti tindakan serta motivasi dari karakter dalam konteks dunia drama yang ditampilkan melalui serangkaian klise (Schulze, 2013). Hal ini pula yang mendasari informan mentoleransi apa yang mereka lihat dalam drama. Salah satu alasannya adalah kebiasaan mereka melihat hal yang serupa dalam serial K-Drama lain. Informan menyatakan bahwa gadis ceria yang suka bergantung pada laki-laki dengan

menunjukkan sisi *aegyo* telah umum hadir dalam drama Korea. Sehingga, mereka memaknai perilaku *dollification* sebagai sesuatu yang wajar dan cocok dilakukan oleh perempuan.

Sebaliknya, ketika informan ditanya apakah mereka ingin memiliki karakter tersebut ada pada diri mereka atau pasangan, hampir semua menjawab tidak ingin. Informan menganggap karakter Ji Eun Tak terlalu berlebihan apabila hadir di dunia nyata. Selain itu, mereka juga menganggap karakter perempuan *aegyo* tidak cocok untuk diterapkan di Indonesia. Informan perempuan berpendapat jika laki-laki di Indonesia tidak akan menyukai jenis perempuan seperti itu. Di sisi lain, informan laki-laki menyatakan bahwa mereka lebih cenderung menyukai karakter perempuan yang dewasa. Namun, dalam beberapa kondisi mereka juga masih mungkin untuk menyukai karakter perempuan *aegyo*. Mereka mengatakan bahwa akan tidak baik apabila mereka memaksa pasangan untuk mengubah sifat asli mereka meskipun mereka lebih menyukai perempuan dewasa. Namun, apabila perempuan tersebut berpura-pura untuk menjadi lemah dan melakukan renekan manja seperti anak kecil kedua informan tersebut tidak lagi bersimpati padanya.

IMPLIKASI

Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis penelitian ini adalah bahwa Teori Konvergensi Simbolik yang pada awalnya merupakan teori komunikasi kelompok dapat digunakan untuk mengetahui rantai fantasi pemaknaan audiens terhadap pesan dalam teks drama televisi. Berdasarkan penelitian ini dapat diketahui bagaimana individu pecinta K-Drama memaknai *dollification* tokoh utama perempuan yang dikonstruksikan di dalam serial drama Korea Goblin, melalui keberhasilan atau kegagalan konvergensi simbolik. Audiens yang telah menonton banyak judul K-Drama memiliki rantai fantasi yang sama karena terdapat sejumlah kesamaan pada garis besar cerita, penokohan, dan lain sebagainya di drama Goblin dengan drama lainnya. Rantai fantasi audiens menjadi sesuatu yang penting untuk diteliti karena dalam sejumlah kasus menjadi cara pandang khalayak terhadap apa yang baik dan buruk untuk kehidupan pribadinya.

Implikasi Praktis

Implikasi praktis penelitian ini adalah diketahui kelompok audiens penikmat K-Drama baik penonton aktif maupun pasif memiliki rantai fantasi yang beragam dalam memaknai konsep *dollification*. Audiens K-Drama dapat menilai pesan-pesan yang ada di dalam drama dengan menggunakan logika filmis, dan membedakannya dengan nilai-nilai di dunia nyata. Kesamaan rantai fantasi membuat orang cenderung memandang sesuatu dengan cara pandang yang sama. Interaksi yang terjadi antara individu-individu dalam kelompok yang sama menjadi lebih mudah dan menyenangkan karena adanya kesamaan visi retorik.

Implikasi Sosial

Secara sosial, penelitian ini dapat digunakan bagi khalayak media secara umum agar lebih kritis terhadap konten media yang mengandung berbagai macam nilai-nilai. Nilai yang terkandung dalam suatu konten media bisa jadi sama atau bertolak belakang dengan nilai yang dianut oleh penonton. Meskipun pesan teks dalam suatu konten media cenderung memiliki pola yang sama, hal tersebut belum tentu mengandung nilai yang sepenuhnya benar. Melalui penelitian ini hal yang ingin disampaikan adalah cara pandang seseorang terhadap dunia, terutama dalam konteks global tidak bisa bertumpu hanya pada kesamaan pesan dalam suatu konten media. Sejumlah pesan di media harus tetap dinegosiasikan dengan konteks nilai dan norma setempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Cabrera Jr, Manuel. (2016). The Revenge of The Cute: Human Dolls And The Mortification of The Female Body. *Journal of East-West Thought*, Vol.6 No.4: hal 85-102.
- Chung, Ah Young. (2015). *K-Drama A New TV Genre With Global Appeal*. Seoul: KOCIS.
- Dhani, Arman. (2017). Drama Korea Hidup Saya. Dalam <https://tirto.id/drama-korea-hidup-saya-cmbE>. Diunduh pada tanggal 31 Juli 2017 pukul 00.52 WIB.
- Gadong, Katreena. (2016). 'Goblin' Korean Drama and Gong Yoo Promote Pedophiles, Say Netizens. Dalam <http://en.yibada.com/articles/179318/20161215/goblin-korean-drama-and-gong-yoo-promote-pedophiles-say-netizens.htm>. Diunduh tanggal 17 Desember 2016 pukul 20.30 WIB.
- Griffin, Emory A. (2012). *A First Look at Communication Theory* (8th ed). New York: McGraw Hill.
- Kidd, Virginia. (1998). Fantasy Themes Analysis. Dalam http://www.csus.edu/indiv/k/kiddv/fta_reading.html. Diunduh pada tanggal 17 Oktober 2016 pukul 19.00 WIB.
- Lin, Angel, dan Alvin Tong. (2011). *Re-Imagining a Cosmopolitan 'Asian Us': Korean Media Flows and Imaginaries of Asian Modern Femininities*. Hongkong: Hongkong University Press.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi tentang Komunikator, Pesan, Percakapan, dan Hubungan (Interpersonal)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Puzar, Aljosa. (2011). Asian Dolls and The Westernized Gaze: Notes on The Female Dollification in South Korea. *Asian Women Journal*, Vol.27 No.2: hal 81-111.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2008). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Rosda.
- Saukko, Paula. (2003). *Doing Research in Cultural Studies An Introduction to Classical and New Methodological Approaches*. London: Sage Publications.
- Schulze, Marion. (2013). Korea VS. K-Dramaland: The Culturalization Of K-Dramas By International Fans. *Acta Koreana*, Vol. 16. No. 2: hal 367-397.