

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini berfokus pada penggambaran pekerja seks anak di Korea Selatan dalam Drama *Extracurricular*. Drama ini menceritakan sisi lain dari murid SMA yang biasa menceritakan percintaan dan kenangan indah selama di SMA tapi di drama ini justru menceritakan sisi gelap murid SMA, bagaimana seorang murid SMA bisa menjadi pelaku prostitusi online hanya melalui aplikasi untuk mendapat penghasilan agar bisa bertahan hidup dan membiayai semua kebutuhan. Dalam artikel yang ditulis Jennifer Chang (2012) terdapat keresahan para remaja Korea Selatan terhadap dunia akademik dan tekanan dari orang sekitarnya yang akhirnya dia memilih untuk terjun dalam dunia prostitusi. Karena untuk bekerja paruh waktu secara resmi, terkadang anak di bawah umur malah diperlakukan secara tidak baik oleh pemilik usaha, hal ini juga termasuk salah satu alasan memilih pekerjaan yang tidak seharusnya (Chang, 2012). Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah metodologi kualitatif dengan analisis teks semiotik Charles Sanders Pierce dan bersifat kualitatif deskriptif.

Trafficking merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan perdagangan ilegal lintas batas barang terutama barang selundupan, seperti narkoba. Selama dekade terakhir, konsep tersebut telah diperluas untuk mencakup pengangkutan ilegal manusia, khususnya perempuan dan anak-anak, dengan tujuan untuk menjual atau mengeksploitasi tenaga kerja mereka. Pada tahun 1994, Majelis Umum Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) mendefinisikan *trafficking* sebagai "pergerakan gelap orang melintasi perbatasan nasional dan internasional, sebagian besar dari negara-negara berkembang dan beberapa negara dengan ekonomi dalam transisi dengan tujuan akhir memaksa perempuan dan anak-anak perempuan menjadi seksual atau ekonomi. situasi yang menindas dan eksploitatif untuk keuntungan perekrut, pedagang, sindikat kejahatan, serta kegiatan ilegal lainnya

yang terkait dengan perdagangan, seperti kerja paksa rumah tangga, pernikahan palsu, pekerjaan klandestin dan adopsi palsu”. Tidak ada statistik akurat tentang berapa banyak orang yang terlibat, tetapi diperkirakan bahwa dalam 30 tahun terakhir, perdagangan perempuan dan anak-anak di Asia untuk eksploitasi seksual saja telah menelan korban lebih dari 30 juta orang. Sebagai perbandingan, 12 juta orang Afrika dijual sebagai budak ke Dunia Baru antara abad keenam belas dan kesembilan belas. (*International Center for the Prevention of Crime*). Beberapa anak (atau orang tua mereka) terpicat oleh janji pendidikan, keterampilan baru, atau "pekerjaan bagus"; anak-anak lain diculik langsung, diambil dari desa atau kota asal mereka dan kemudian diperjualbelikan seperti komoditas. Seringkali mereka dijejalkan ke dalam perahu atau truk tanpa cukup udara, air, atau makanan. Ketika penyelundup mereka terancam oleh penemuan, anak-anak mungkin ditinggalkan atau bahkan dibunuh. Jika mereka mencapai tujuan mereka, mereka berakhir dalam situasi kerja paksa, pelacuran paksa, pembantu rumah tangga atau pernikahan paksa. Mereka adalah budak virtual, yang telah dilucuti hak asasinya. Kondisi ekonomi yang buruk, kemiskinan, pengangguran, meningkatnya kejahatan terorganisir internasional, rendahnya status anak perempuan, kurangnya pendidikan, undang-undang yang tidak memadai atau tidak ada dan/atau penegakan hukum yang buruk – semuanya berkontribusi pada peningkatan perdagangan anak. Perdagangan manusia menjadi semakin intensif dalam situasi perang, bencana alam dan lemahnya perhatian terhadap hak asasi manusia. (Gupta, n.d.).

United Nations Children's Fund (UNICEF) sebagai organisasi internasional yang bekerja untuk melindungi dan memberikan hak-hak anak di seluruh dunia juga menanggapi kasus perdagangan anak dengan berpedoman pada Convention on the Rights of the Child (CRC), yang telah diratifikasi oleh semua negara kecuali AS dan Somalia. Pasal 9 dan 10 KHA menyatakan bahwa seorang anak tidak boleh dipisahkan dari orang tuanya di luar kehendaknya, kecuali untuk kepentingan terbaik bagi anak. Pasal 11 mengikat Negara-negara untuk memerangi pemindahan anak-anak secara tidak sah ke luar negeri. Pasal 35 meminta Negara-negara untuk

mengambil langkah-langkah nasional, bilateral dan multilateral yang tepat untuk mencegah penculikan, penjualan atau perdagangan anak-anak untuk tujuan apapun atau dalam bentuk apapun. Bagi anak yang tidak tinggal bersama orang tuanya, Pasal 20 dan 21 menyatakan kepentingan terbaik bagi anak sebagai yang utama, dan memperhatikan perlunya melanjutkan latar belakang etnis, agama, budaya dan bahasa anak. Pasal 21 menetapkan bahwa adopsi internasional tidak boleh melibatkan "keuntungan finansial yang tidak semestinya". Pasal 32, 34, 36 dan 39, yang memberikan perlindungan terhadap ekonomi, seksual dan segala bentuk eksploitasi lainnya, dan hak anak atas pemulihan fisik dan psikologis dan reintegrasi sosial, juga relevan dengan perlindungan anak korban perdagangan orang. Langkah-langkah yang ditujukan untuk mencegah perdagangan anak termasuk peningkatan kesempatan pendidikan bagi anak-anak yang kurang beruntung, khususnya anak perempuan; dukungan kepada keluarga yang berisiko, kesejahteraan sosial yang layak, pelatihan aparat penegak hukum dan otoritas peradilan. Penting juga untuk meningkatkan kesadaran media, masyarakat dan keluarga tentang hak-hak anak korban segala bentuk perdagangan manusia. Protokol Opsional yang diusulkan untuk CRC akan memperkuat perlindungan yang ditawarkan kepada anak-anak yang berisiko atau terkena pelecehan seksual, eksploitasi dan perdagangan manusia. Upaya pemberantasan perdagangan orang harus ditujukan terutama untuk mencegah kelompok anak-anak yang rentan menjadi korban. Memang benar bahwa anak laki-laki semakin terlibat dalam prostitusi anak dan pornografi anak, namun mayoritas korban adalah anak perempuan. Diskriminasi gender dapat menempatkan anak perempuan pada risiko eksploitasi seksual yang lebih besar, dan juga menciptakan kebutuhan khusus untuk rehabilitasi mereka. (Gupta, n.d.)

Di Korea Selatan tepatnya District Gangnam yang terletak di kota Seoul dengan segala kemewahannya adalah salah satu kiblat prostitusi di Korea Selatan. Menurut John Power (2013), dengan perdagangan seks yang aktif, terdapat 40 persen warga Korea Selatan yang disurvei pada tahun 2001 tidak mengetahui bahwa

prostitusi adalah kegiatan yang ilegal di negaranya yang setiap pelakunya dapat didenda USD\$3000 hingga penjara selama satu tahun. Kemudian pada tahun 2004 dibuat undang-undang khusus prostitusi yang mengkriminalisasi jual beli seks (Power, 2013). Pada tahun 2014, terbentuk undang-undang yang mengatur pelarangan prostitusi yang lebih diperketat dari undang-undang sebelumnya. perketatan undang-undang ini sebenarnya bertujuan untuk menyelamatkan masa depan anak-anak yang menjadi korban dalam dunia prostitusi tersebut. Tetapi dalam realitasnya masih banyak pekerja seks yang berusaha untuk menjajakan dirinya melalui jalur “bawah tanah”. Dengan alasan kebutuhan secara ekonomi dan mendapatkan cinta. Persaingan pada dunia bawah tanah ini semakin ketat semenjak undang-undang tersebut disahkan. Persaingan harga yang ditawarkan semakin menurun tajam dibandingkan sebelum ada undang-undang pelarangan prostitusi. Matthias Lehmann, peneliti independen dari Jerman dan anggota Komite Internasional Hak-Hak Pekerja Seks di Eropa, menghabiskan satu tahun di Seoul untuk menyelidiki dampak undang-undang prostitusi, mewawancarai perempuan yang bekerja di industri, LSM, dan pihak terkait lainnya. Dia mengatakan situasi hukum saat ini lebih banyak merugikan daripada menguntungkan. “Pelecehan verbal dan fisik terhadap pekerja seks melalui penegakan hukum adalah kenyataan di Korea Selatan. ... Dekriminalisasi pekerja seks tidak akan menyelesaikan semua masalah dalam industri seks -- sama seperti undang-undang di industri lain yang tidak menghapus eksploitasi dan pelecehan -- tetapi penelitian berbasis bukti menunjukkan bahwa, di bawah kondisi yang tepat, hukum pekerjaan seks dapat diatur dengan cara yang meningkatkan keselamatan dan kepuasan kerja pekerja,” kata Lehmann.

Berjalannya waktu, kejahatan prostitusi yang terjadi di Korea Selatan mulai merambah dunia digital seperti melalui platform Welcome to Video (W2V) dan grup Nth room di telegram. Kejahatan seks digital mengacu pada berbagai jenis kejahatan seks termasuk produksi dan distribusi pornografi, kekerasan seks, perdagangan seks. Kejahatan seks digital bersifat spesifik karena sebagian besar

terjadi di dunia maya dengan menggunakan digital / perangkat seluler. Menurut Lee (2022) dalam data *2022 Statistics on the Life of Men and Women* yang dilansir oleh kementrian kesetaraan gender dan keluarga Korea Selatan, kejahatan seksual digital pada tahun 2020, enam dari 10 korban kekerasan seksual di Korea Selatan adalah anak dibawah umur yang menjadi korbannya. Di antara korban keseluruhan kasus kekerasan seksual, perempuan merupakan mayoritas dengan 88 persen. Menurut Madam Violet dalam Oh (2021) dalam dunia prostitusi Korea Selatan, perempuan dibawah umur menempati posisi tertinggi dalam permintaan dan memiliki harga paling mahal. Yang “paling segar” adalah perempuan dengan dengan usia 12-14 tahun dan mendapat tawaran tertinggi. Terdapat pula rasisme yang terjadi dalam dunia prostitusi seperti bila memiliki warna kulit eksotis seperti berkulit putih, hitam atau perpaduan keduanya dan memiliki bentuk tubuh yang bagus maka memiliki harga yang lebih tinggi dari orang korea “murni”. (Oh, 2021).

Maraknya aktivitas pekerja seks terutama pada usia anak tidak lepas dari adanya permintaan yang tinggi dari para pelanggan. Dilansir oleh Ju dalam The Korean Times (2013), Korea Selatan menduduki peringkat pertama pada permintaan perdagangan seks anak. Laporan itu mengatakan tidak ada statistik yang menunjukkan berapa banyak warga Korea Selatan setiap tahun membeli seks dari anak di bawah umur di setiap negara. Namun, banyak petugas polisi dan aktivis sipil yang ditemui para peneliti di institut itu menyebut warga Korea Selatan sebagai "sumber permintaan nomor satu untuk perdagangan seks anak," (Ju, 2013)

Menurut Petro dalam Kim (2015) pelacur menjadi ikon utama yang memendam berbagai makna kehidupan dan masyarakat dalam berbagai teks seni dan budaya. Sifat pelacur yang transgresif secara sosial dirayakan dan dibenci oleh para ekspresionis. Di satu sisi, pelacur adalah publik figur yang suci. Dia tidak mementingkan diri sendiri dan tidak pandang bulu kepada manusia dan dapat membebaskan orang dari batasan seksual dan moral. Disisi lain, dia adalah simbol uang dan kekuasaan yang sangat penting di zaman modern. (Kim, 2015)

Perkembangan seks komersial adalah bagian dari ledakan industri hiburan pada 1980-an. Layanan seksual menjadi mudah diakses di berbagai tempat pencarian kesenangan baru: salon kamar, kabaret, klub malam, bar, ruang bir, kedai kopi/rumah teh, motel dan hotel, sauna dan pemandian, toko pangkas rambut, panti pijat, dan restoran wisata. (Cheng, 2000, 41)

Tetapi pada saat ini pembuatan drama atau film Korea yang bertemakan prostitusi tetap banyak. Hal ini dibuktikan dalam lima tahun terakhir, terdapat tujuh drama Korea yang populer bertemakan prostitusi. Seperti Film *Missing* (2016), *Derailed* (2016), Drama SBS *Falsify* (2017), Drama KBS *Witch's Court* (2017) Drama SBS *Big Issue* (2019), Film *Quantum Physic* (2019) dan yang terakhir drama series *Extracurricular* (2020) yang meraih rating tinggi pada platform Netflix (Sari, 2020). Fungsi film sebagai komunikasi massa menjadi bentuk komunikasi yang dianggap modern yang muncul kedua di dunia (Sobur, 2004 : 6). Film tidak hanya berguna menjadi hiburan untuk yang menonton tetapi juga menjadi media massa yang mampu mempengaruhi khalayak yang menontonnya. Menurut para ahli, kekuatan dan kemampuan film memiliki potensi dalam mempengaruhi khalayak yang mampu menjangkau banyak segmen sosial. Karena film adalah proyeksi di atas layar yang tumbuh dan berkembang dari masyarakat (Irawanto dalam Sobur, 2004 : 127). Sehingga sebagai representasi dari realitas, film membentuk dan “memunculkan kembali” realitas berdasarkan kode-kode konvensi dan ideologi dari kebudayaannya.

Salah satu contoh drama Korea yang menyinggung bisnis prostitusi anak ini adalah film *Extracurricular* atau dalam judul bahasa Koreanya *Ingansueob* (인간수업) karya sutradara Kim Jin Min. Film ini menceritakan tentang seorang anak SMA yang bernama Oh Ji So, saat di sekolah ia merupakan anak pintar yang pendiam, ia tidak bergaul dengan teman sebayanya hingga ia tidak memiliki teman sama sekali. Hingga suatu hari wali kelasnya memanggil dia dan menyuruh dia bergaul dengan teman temannya dan tidak hanya hidup dengan belajar. Tetapi ternyata dibalik sisi diam tersebut, Oh Ji So merupakan dalang prostitusi online

yang berkedok keamanan terhadap para pekerja seks. Dia menjalankan bisnisnya dengan menggunakan penyamaran dengan pemalsuan suara dengan teknologi yang dia kembangkan.

Drama Korea berjudul *Extracurricular* ini memiliki genre *thriller dark* sehingga drama ini diperuntukkan untuk usia 16 tahun keatas. Menurut sutradaranya, film ini memang harus ditayangkan di netflix karena bila ditayangkan di tv Korea maka yang akan mungkin terjadi adalah penuh akan kritikan dari netizen Korea. Berdasarkan persepsi dari Kim Jin Min selaku sutradara, drama ini berisi sentilan dan perasaan jujur dari penulisnya, Jin Han Sae yang merupakan penulis muda yang berbakat. Melalui drama ini, diharapkan dapat mengangkat isu permasalahan dan konsekuensi dibalik pengambilan keputusan anak-anak terutama siswa SMA karena bila dalam pengambilan keputusan terdapat kekeliruan maka tidak dapat diubah.

Drama yang dibintangi Kim Dong Hee sebagai pemeran utamanya ini mendapatkan rating 97% di Netflix dan mendapatkan tiga nominasi di Baeksang Arts Award 2021, penghargaan yang dilaksanakan untuk menghormati prestasi luar biasa dalam industri Korea. Event penghargaan ini juga biasa disebut “Golden Globe Award”nya Korea karena merupakan penghargaan tertinggi di negara tersebut. Park Ju Hyun sebagai pemeran utama wanita dalam drama *Extracurricular* membawa pulang salah satu nominasi yaitu Best New Actress. Dalam masa produksinya, sang sutradara sempat ragu film ini dapat diterima oleh masyarakat karena membahas hal yang “tabu” bagi masyarakat korea.

Drama Korea merupakan salah satu dari aspek Korean Wave atau Hallyu. Istilah Hallyu sendiri diciptakan pertama kali oleh Wartawan Beijing di China pada pertengahan 1999 sebagai kejutan karena popularitas hiburan dan budaya yang berkembang pesat di China. Sejak saat itu, ledakan budaya pop Korea semakin berkembang dan mencapai tahap aktif menyebar ke berbagai negara. di beberapa bagian Asia. Budaya pop, yang dimanifestasikan dalam industri hiburan film, serial

drama dan musik, merupakan kekuatan budaya yang memainkan peran penting bagi Korea di Asia dan juga kawasan lain. Berawal dari China, kemudian dari belahan Asia lainnya, Timur Tengah, Eropa, Amerika dan Afrika, abu-abu menjadi pintu gerbang wisatawan ke Korea (Ardia, 2014). Penonton tertarik dengan citra modern orang Korea, yang tercermin dalam gaya rambut dan gaya hidup mereka. Adegan seperti destinasi tertentu yang ditampilkan dalam drama dan film seperti gedung tinggi, mobil mewah dan gaya hidup kelas atas menggambarkan Korea sebagai negara maju dan modern (Amellita, 2010 dalam Sari, 2018) serial TV Korea Selatan atau drama Korea. Drama pada umumnya (K-Drama) sudah biasa dikenal. Apalagi di negara-negara Asia Tenggara, K-Drama sangat diminati, aktor Korea Selatan telah menjadi idola bagi pecinta K-Drama. Korea telah menjadi tujuan liburan penting bagi Singapura, dan *game online* yang diekspor dari Korea telah menjadi game sensasional di Indonesia, Malaysia, dan Filipina. Dalam beberapa tahun terakhir, Korea telah berubah dari negara tanpa kepentingan budaya menjadi pusat produksi budaya baru di Asia. Sebagian besar drama yang ditayangkan bersifat sejarah dan romantis, sehingga cocok untuk penonton dari semua lapisan masyarakat. Oleh karena itu, serial drama memiliki daya jual yang baik untuk diekspor ke negara lain, terutama negara-negara di kawasan Asia yang secara budaya dan geografis dekat dengan Korea. (Ardia, 2014).

Dengan ramainya K-Drama di Indonesia, muncul para fans yang menyukai dan menggilai segala sesuatu yang berhubungan dengan Korea Selatan. Menikmati atau menjadi penggemar seorang idola seringkali menimbulkan berbagai dampak positif dan negatif. *Fans* sering dikaitkan dengan anggapan bahwa mereka berkaitan erat dengan fanatisme. Menurut Mutaali dan Prastiti (2019), fanatisme dapat diartikan sebagai suatu keyakinan terhadap objek fanatik yang sering dikaitkan dengan sesuatu atau rasa senang yang berlebihan pada suatu objek, dimana sikap fanatik ini biasa ditunjukkan melalui antusiasme terhadap objek yang ekstrem, emosi, minat yang berlebihan dalam waktu lama, serta seringkali menganggap hal yang mereka yakini merupakan hal yang paling benar. (Mutaali and Prastiti, 2019).

Dengan fanatiknya penggemar dari K-Drama, dalam pengamatan CNNIndonesia.com, banyak masyarakat Indonesia yang mengisi waktu perjalanan di transportasi umum dengan menyaksikan serial drama korea. Menurut Psikolog, Mira Amir dalam wawancaranya dengan CNNIndonesia.com, kondisi tersebut adalah wajar karena pada dasarnya hiburan menjadi salah satu kebutuhan bagi tiap manusia. Hanya saja, yang berbahaya jika itu telah menjadi suatu bentuk candu.

"Hiburan itu bentuknya macam-macam ya, ada seni, mainan, atau olahraga. Dan itu perlu waktu yang seimbang dengan istirahat serta produktivitas pekerjaan. Kalau buat enggak tidur 24 jam, enggak makan, itu kegiatan yang bermasalah," (Mira Amir dalam Khoiri, 2018)

Menurut Mira dalam Khoiri (2018), perilaku kecanduan dalam menyaksikan drama korea memiliki kemungkinan disebabkan oleh hormone dopamine yang berperan dalam mempengaruhi emosi, gerak, sensasi kesenangan, dan rasa sakit. Dalam Batasan tertentu menyehatkan tetapi bila berlebihan dan tidak terkontrol akan menyebabkan kecanduan. Menurutnya kondisi ini terjadi karena ada daya tarik dan unsur kedekatan. Efek ini mungkin terjadi saat penonton drama Korea mengalami konflik tetapi tidak mendapat solusi konkret konkret dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang rendah sehingga dengan menyaksikan drama membuat penonton tertentu merasa mendapat tempat pelarian dan seolah mendapat kondisi ideal yang diharapkan dengan apa yang disaksikan dalam layar. Kejadian terburuk menurutnya jika penonton sudah tidak dapat memisahkan diri dari kondisi dalam serial drama dengan kehidupan nyata seperti menginginkan ataupun membayangkan kejadian kehidupan di dunia drama menjadi sebuah kenyataan (Khoiri, 2018).

Drama Korea yang memiliki berbagai genre dan tema yang sungguh menjadi salah satu alasan mengapa drama Korea mampu membuat masyarakat Indonesia kecanduan. Tetapi terdapat juga tema yang seharusnya melalui pendampingan khusus saat menontonnya karena berpotensi untuk diadaptasi di

dunia nyata dan dapat memberikan berbagai persepsi di antara para penonton salah satunya adalah tema prostitusi anak. Karena di Indonesia sendiri kasus prostitusi anak terbilang cukup tinggi. Berdasarkan data terbaru Komisi Perlindungan Anak Indonesia pada tahun 2020 (Admin KPAI, 2021), ditemukan 149 kasus Tindak Pidana Perdagangan Orang (TPPO) dan eksploitasi. Dari data tersebut, terhitung 29 kasus merupakan jumlah kasus prostitusi anak. Sementara itu, data tahun 2021 menunjukkan kesamaan jumlah data prostitusi anak. Dalam data tahun 2021, 83% dari 35 kasus yang dimonitor KPAI merupakan kasus prostitusi, yaitu berjumlah 29 kasus.

Dalam sejarahnya, pada tahun 2016, kementerian pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak menunjukkan data Unicef pada tahun 1998 yang memberikan perkiraan data terkait anak yang tereksplorasi secara seksual dan dilacurkan mencapai 40.000- 70.000 anak yang tersebar di 75.106 tempat di seluruh wilayah Indonesia hal tersebut merupakan 30% dari total pekerja seks yang ada di Indonesia (KPPPA, 2016). Survei Gender ILO pada tahun 2011 mengenai anak laki-laki yang dilacurkan (AYLA) di lima kabupaten menemukan bahwa dia telah dikenal sejak tahun 1990, setidaknya di wilayah Semarang Jawa Tengah. Beberapa orang tahu. Mereka adalah Balola atau lonte lanang jahat yang melacurkan diri di depan hotel dekat Simpang Lima di Semarang. Selain Balora, ada juga komunitas pemuda yang “mengeong” untuk prostitusi di Kota Surabaya yang sudah terlihat sejak tahun 1998. Mereka disebut "kucing" dan "kucing" Surabaya semakin hari semakin meningkat. Kemudian pada tahun 1997, Persatuan Anak Jalanan Semarang (PAJS) mendaftarkan sebuah toko di lingkungan Simpang Lima dan mencatat 57 PSK yang sebagian besar masih duduk di bangku SMP dan SMA. tingkat. Survei ILO tahun 2001 oleh Indramayu tentang perdagangan anak di Indonesia menemukan bahwa sekitar 43 dari 50 anak yang disurvei (86% di antaranya) adalah korban pelecehan. Anak-anak dan 5 anak atau 10% anak yang diculik untuk prostitusi menjadi korban. sasaran dan 2 anak atau 4% menjadi korban pornografi. Foto-foto ini tidak nyata. Sebagai contoh, angka 10% korban trafiking

menunjukkan bahwa 5 (10%) anak dijadikan komoditas untuk melunasi hutang orang tuanya. Meminjamkan uang kepada anak-anak seringkali menjadi cara orang tua untuk menangkap anak-anak mereka.

Dampak dari maraknya penikmat drama Korea prostitusi anak di Indonesia tidak hanya pada individu yang menonton drama tersebut tetapi juga berdampak pada industri perfilman Indonesia. Menurut Adiputra (dalam Suryati, 2021) dampak dari boomingnya drama Korea ini menyebabkan munculnya Xenosentrisme, dimana budaya atau karya dari negara sendiri dianggap rendah dan menilai tinggi budaya atau karya negara lain (Suryati, 2021). Contohnya masyarakat Indonesia dalam memandang kualitas film atau drama Indonesia dibandingkan dengan kualitas film atau drama buatan Korea Selatan. Walaupun di Indonesia juga memiliki film tentang eksploitasi anak seperti film *Jamila dan Sang Presiden* (2009) dan isu pelecehan dan pemerkosaan seperti film *Marlina dan Si pembunuh dalam Empat Babak* (2017) untuk beberapa orang utamanya orang yang sudah menyukai Korean Wave, mereka lebih memilih untuk menikmati film seperti *Extracurricular*. Contohnya pemilik username @ondeondel_lumut di twitter yang membandingkan peran iqbaal dan aktor muda yang lain di film Mencuri Raden Saleh dengan peran di drama *Extracurricular*. (1% naver_norwal, 2022)

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti akan menggali sejauh mana prostitusi anak di Korea Selatan yang direpresentasikan drama *Extracurricular*. Analisis yang akan digunakan oleh peneliti untuk menganalisis representasi pelacur anak adalah dengan mengobservasi adegan, dialog dan juga properti yang ditampilkan dalam film tersebut dan menghubungkannya dengan kajian teori yang akan gunakan. Dengan beracuan pada teori semiotik trikotomi Pierce, peneliti akan menganalisis ikon, indeks dan simbol yang terdapat dalam film tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

Bagaimana representasi pekerja seks anak Korea Selatan ditampilkan dalam film *Extracurricular* ?

Pertanyaan ini akan dijawab dengan mengamati bagaimana drama *Extracurricular* menggambarkan:

1. Bagaimana perlakuan lingkungan sekitar terhadap pekerja seks anak ?
2. Bagaimana drama *Extracurricular* menggambarkan dampak prostitusi di lingkungan sekitar pekerja seks anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggambaran pekerja seks anak yang dideskripsikan melalui tokoh Min Hee dalam film *Extracurricular*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat khususnya penelitian serupa dalam bidang komunikasi mengenai penggambaran perempuan terutama pekerja seks anak dalam sebuah film, khususnya drama Korea *Extracurricular* yang segmentasinya khalayaknya adalah remaja dan dewasa muda. Kebaruan yang ditawarkan melalui hasil penelitian ini adalah pengenalan representasi pekerja seks dalam film. Umumnya pekerja seks digambarkan buruk

tanpa mengetahui latar belakang dan dibalik pekerjaan tersebut. Film ini memberikan pandangan lain terhadap perempuan pekerja seks. Terutama pekerja seks yang masih dibawah umur dan memiliki kemungkinan tidak mengetahui secara pasti konsekuensi keputusan yang telah ia ambil. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi tentang permasalahan kenakalan anak, perdagangan manusia, prostitusi yang menjerat para pelajar dan sistem yang mendukungnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan para pelaku industri film agar produksi film selanjutnya dapat memiliki pesan moral secara positif untuk penontonnya terutama anak-anak sehingga mengetahui sebab akibat jika mereka melakukan sesuatu. Selaras dengan pesan moral dalam film *Extracurricular*, diharapkan dengan adanya penelitian ini institusi pendidikan semakin gencar untuk memberikan perhatian terhadap seluruh siswanya tidak hanya yang bermasalah saja dan pendidikan di Korea lebih memperdulikan mental dari pelajar. Dan untuk pendidikan Indonesia juga diharapkan lebih memperdulikan kesehatan mental pelajar.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Studi Terdahulu

Untuk mendapatkan penelitian yang akurat dan kredibel peneliti menjadikan penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

1. Penelitian yang dilakukan Ramadhani, I. S. (2020) dengan judul *representasi remaja perempuan pelaku seks pranikah pada film drama remaja (analisis semiotika tokoh "dara" pada film dua garis biru)*. Penelitian ini berfokus pada perempuan yang menjadi pelaku seks diluar nikah, yang digambarkan oleh tokoh Dara pada film *Dua Garis Biru*. Unsur yang digunakan adalah *naturalization* dan *identity through text*, dengan menunjukkan bahwa perbuatan Dara dalam film ini

dimaklumi oleh masyarakat karena dianggap hanya sebuah kecelakaan dan kurangnya seks edukasi yang ada di masyarakat. Representasi remaja pelaku seks yang ditunjukkan pada film ini menurut peneliti adalah dengan adanya *privilege* yang dirasakan oleh remaja pelaku seks di bawah umur yang berasal dari keluarga baik yang terpendang, kaya dan memiliki prestasi akademik dengan terhindarnya dari label negatif seperti masa depan suram, kekurangan secara ekonomi dan keluarga tidak harmonis yang sering dilontarkan oleh masyarakat kepada pelaku seks diluar nikah lainnya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama sama membahas terkait permasalahan anak SMA yang marak terjadi di kehidupan nyata tetapi masih dianggap tabu oleh masyarakat. Tetapi kedua penelitian akan tetap memiliki perbedaan, yaitu metode analisis yang digunakan, film yang akan diteliti dan perbedaan budaya pada kedua film sehingga penelitian yang dihasilkan akan berbeda.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Wardhani, N.P.K. (2020) dengan judul *Representasi Bisnis Prostitusi Gadis Sma (Jk Bijinesu) Dalam Film The World Of Kanako*. Penelitian yang berlandaskan teori representasi milik Stuart Hall ini menghasilkan penelitian yang menggambarkan seorang siswi SMA yang terjerumus dalam dunia prostitusi dalam film *The World Of Kanako*. Menurut peneliti, film *The World Of Kanako* menunjukkan bagaimana bisnis prostitusi anak di Jepang berjalan dengan nama *JK bijinesu* yang di dalam bisnis tersebut memiliki berbagai permasalahan seperti tindakan kriminal yang dilakukan oleh pelaku bisnis, penyimpangan seksual para pelanggan, dan bagaimana bisnis tersebut mengeksploitasi perempuan dibawah umur untuk bekerja dengannya. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Wardhani dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah penggambaran perempuan pada film melalui sudut pandang masyarakat yang sesuai dengan realitas tetapi terdapat pula perbedaan yaitu dengan berbedanya budaya yang terdapat pada kedua film dan perbedaan teori yang digunakan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh, F. N. (2018) dengan judul *representasi Kekerasan Seksual Pada Anak Tuna Rungu Dalam Film Silenced (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. Penelitian ini memiliki fokus bentuk kekerasan seksual terhadap anak tuna rungu pada film *Silenced*. Penelitian yang menggunakan metode analisis semiotik milik Roland Barthes ini, menghasilkan penelitian bahwa dalam film yang diproduksi oleh CJ Entertainment ini berhasil memenangkan hati para penonton di Korea Selatan karena mengangkat kisah nyata di sekolah khusus tuna rungu di Korea Selatan yang telah dibukukan oleh Gong Ji Young dengan judul *Dokani*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti dalam skripsi ini adalah adanya persamaan budaya karena kedua film berasal dari negara yang sama, Korea Selatan. Sedangkan perbedaannya adalah objek yang diteliti dan metode penelitian yang digunakan.

41.5.2 Tinjauan Pustaka

Untuk memperkuat penelitian diperlukan pembahasan topik dan tinjauan dari buku atau bacaan lain yang telah terbit terdahulu. Berikut tinjauan pustaka yang digunakan oleh peneliti :

1.5.2.1 Pekerja Seks Anak

1. Prostitusi

Prostitusi berasal dari kata *prostituere* yang memiliki arti terang-terangan menyerahkan diri kepada perzinahan. Secara etimologi arti *prostare* adalah menjual, menjajakan (Simandjuntak, 1977 : 112). Pengertian lainnya, prostitusi juga diartikan sebagai hubungan seksual yang dilakukan di tempat tertentu dengan pasangan yang berganti-ganti dan bukan suami atau istrinya, umumnya mereka para pelakunya mendapatkan uang setelah berhubungan badan (Dewi : 2012 : 88). Sedangkan menurut George Ryley Scoot yang dikutip Akbar dalam majalah *Dian kemaka* (dalam Alam, 1984), pekerja seks adalah seorang individu, perempuan atau laki-laki, yang bekerja untuk mendapatkan beberapa jenis imbalan seperti uang atau yang lainnya, beberapa lainnya melakukan tersebut untuk kepuasan pribadi, dan

sebagian atau seluruh pekerja seks melayani hubungan seks normal ataupun tidak normal dengan beberapa orang seperti mungkin melayani sesama jenis. (dalam Alam, 1984).

Dijelaskan oleh Millet (1975, (dalam Alam, 1984)) bahwa di dalam pelacuran tidak hanya terjadi sebuah transaksi perdagangan pada umumnya : tamu para pekerja seks “membeli” mereka dengan menggunakan kata-kata kotor dan menjijikkan, dan dengan demikian seluruh unsur manusiawi manusia telah dijadikan barang dagangan.

Menurut Kindsey et al. (1965,(dalam Alam, 1984)) terdapat empat jenis prostitusi. Meliputi pekerja seks yang melayani hubungan heteroseksual dimana seorang perempuan dibayar, prostitusi homoseksual dimana seorang pekerja seks pria dibayar untuk melayani seorang pria, prostitusi heteroseksual dimana seorang perempuan membayar seorang pria untuk berhubungan seksual, dan yang terakhir prostitusi homoseksual dimana seorang pekerja seks perempuan dibayar untuk melayani seorang perempuan.

Faktor pendorong melakukan praktek prostitusi menurut Sedyaningsih (1999 : 30-31), yaitu

- a. Keadaan Ekonomi. Lahir dari keluarga dengan sosial ekonomi rendah serta tingkat pendidikan dan ketrampilan yang minim karena tidak adanya biaya untuk mendapatkan hal tersebut, seakan menjadi alasan pekerja seks atau keluarganya memaksa terjun ke dunia prostitusi.
- b. Mengikuti Arus. Seringkali keirian saat orang lain memiliki finansial bagus dengan bekerja secara “mudah” membuat dirinya tergerak untuk mengikuti orang tersebut dan masuk ke dunia prostitusi.
- c. Frustasi. Kegagalan dalam berumah tangga atau cinta sebelum nikah terkadang membuat orang menjadi frustasi karena rasa kecewa dan

sakit hati. Dengan alasan tersebut, mereka beranggapan bahwa dengan memasuki dunia prostitusi akan dapat membalaskan rasa sakitnya.

Terdapat beberapa jenis tipe pelacuran yang ditentukan oleh bagaimana cara mendapatkan tamu dengan berbagai macam kegiatan. Tempat melayani tamu terdapat berbagai macam cara seperti dilakukan di tempat terbuka, lapangan yang gelap dan sepi, tenda-tenda darurat dan gubuk-gubuk liar. Dengan penjelasan tersebut terdapat beberapa jenis pelacuran seperti pelacuran terbuka dan profesional dan ada pula yang tertutup dan amatir. Tarif yang dibayarkan oleh seorang tamu membentuk stratifikasi pelacuran seperti pelacuran kelas rendah dan pelacuran kelas tinggi.

Tipe pelacuran yang umumnya terdapat di tengah tengah masyarakat menurut Alam (1984) adalah pelacuran jalanan dimana pekerja seks berdiri menunggu tamu di pinggir jalan tertentu, utamanya pada malam hari. Tipe kedua adalah pelacuran panggilan yang umumnya melalui perantara yang berfungsi sebagai mucikari, ciri khas tipe pelacuran ini adalah tempat berhubungan seksual dapat berubah-ubah seperti hotel atau rumah istirahat di tempat rekreasi. Ketiga, pelacuran rumah bordil yaitu menampung pekerja seks dalam rumah bordil dan menunggu tamu di dalam rumah bordil tersebut. Keempat, pelacuran terselubung dimana pelacuran terjadi di tempat - tempat yang berkedok tempat relaksasi ataupun tempat dansa. Dan terakhir, pelacuran amatir yang bersifat rahasia karena seringkali pekerja seks yang melakukan pelacuran tipe ini memiliki profesi lain yang dikenal oleh masyarakat luas.

2. Prostitusi Anak

Menurut Irwanto (dalam Ikawati, 2004) istilah pekerja seks anak tidak lepas dari kegiatan seperti perdagangan anak, eksploitasi seksual komersial terhadap anak, dan pornografi anak. Dari istilah tersebut, dapat dijabarkan sebagai berikut

- a. Menurut Bean, prostitusi anak adalah praktik pemberian jasa atau pelayanan secara langsung kepada anak untuk melakukan tindakan seksual demi uang atau kompensasi langsung dengan seseorang atau siapa pun.
- b. Perdagangan anak lintas batas untuk keperluan seksual, bahwa penjualan anak didefinisikan sebagai perpindahan seorang anak dari satu pihak ke pihak lainnya untuk tujuan apapun dengan imbalan uang atau penghargaan lainnya.
- c. Eksploitasi seksual komersial terhadap anak, khususnya penggunaan seksual anak dengan imbalan uang atau bentuk penghargaan lainnya, antara anak itu sendiri, klien, makelar dan pihak lain memperoleh keuntungan dari perdagangan anak untuk tujuan ini.
- d. Pornografi anak didefinisikan sebagai materi visual atau audio yang menggunakan anak-anak dalam konteks seksual. (Ikawati, 2004).

Secara sosiologis, pekerja seks anak sesungguhnya lebih tepat disebut sebagai anak-anak yang dilacurkan karena sebagian besar mereka melakukan pekerjaan sebagai pekerja seks komersial bukan karena suka rela tetapi karena penipuan, pemaksaan, atau karena ketidaktahuan mereka. Istilah tersebut merujuk pada “subyek”, yaitu anak yang berpartisipasi dalam dunia prostitusi dan sengaja dipilih untuk menekan bobot hukum, dimana anak harus dilihat sebagai kekuatan prostitusi yang tidak cakap. (Ikawati, 2004)

Permasalahan anak yang menjadi korban eksploitasi seksual komersial menjadi permasalahan kompleks. keadaan sosial ekonomi keluarga yang memprihatinkan menjadi salah satu alasan eksploitasi dimulai. Memiliki seorang anak gadis dianggap menjadi solusi yang bisa ditempuh keluarga untuk mengatasi permasalahan sosial ekonomi yaitu dengan menikahkan mereka di usia dini ataupun mengirim mereka ke industri seks dengan menjanjikan penghasilan tinggi. Pandangan bahwa anak-anak masih bersih dari penyakit kelamin dan belum banyak

yang “memakainya” juga alasan mengapa pelacuran anak laku di pasaran. (Ikawati, 2004)

Menurut Tim MABAK RI (1982) terdapat beberapa alasan penyebab terjadinya pelacuran dibawah umur, antara lain :

1. Karena kesepian sementara dorongan seksual sudah cukup matang
2. Tekanan Ekonomi
3. Pengaruh atau dikorbankan orang lain yang berniat mengambil keuntungan dari korban
4. Tekanan sosial dari sikap-sikap masyarakat, pengaruh negatif perkembangan sosial dan kemajuan teknologi komunikasi

Menurut Farid dalam Ikawati (2004) terdapat beberapa resiko yang dapat menyebabkan atau berpotensi menyebabkan seorang anak terjerumus dalam dunia prostitusi beberapa diantaranya meliputi faktor kemiskinan, konsumtivisme dengan memberikan iming-iming sesuatu yang tidak dapat diraih oleh anak-anak dengan kondisi ekonomi kurang mampu, lemahnya legitimasi, ketidakharmonisan keluarga, meningkatnya permintaan akan pekerja seks anak dipacu oleh petualang seks yang mencari objek seksual baru yang dipikir lebih aman dari resiko penyakit menular seksual.

1.5.2.2 Media dan Komersialisasi Seksual

Dalam buku *Future of the Media*, Sayling Wen melihat media tidak hanya dalam konsep komunikasi antarpribadi tetapi juga melihat media sebagai medium penyimpanan dan medium informasi. Media hubungan antarpribadi yang dimaksud Wen adalah suara, grafik, teks, musik, animasi dan video. Sedangkan media penyimpanan adalah buku, kamera, kertas, alat perekam kaset, alat perekam video, kamera film dan proyektor, dan disk optik.

Menurut Mc Luhan dalam buku *Understanding Media : The Extensions of Man* pesan dari media adalah media itu sendiri. McLuhan beranggapan bahwa

media adalah perluasan manusia dan media yang berbeda beda mewakili pesan yang berbeda beda. pendapat McLuhan sesuai dengan perkembangan media yang lebih cepat dan mempersempit jarak seluruh dunia (Bungin, 2005). Perkembangan teknologi informasi dapat menciptakan realitas baru yang tidak sekedar sebuah ruang untuk merefleksikan kehidupan masyarakat tetapi juga sebuah ruang dimana manusia dapat hidup didalamnya. Menurut Wen dalam Bungin (2005) Club of Rome pernah menerbitkan sebuah buku, *The First Global Revolution* yang meramalkan bahwa media adalah salah satu dari tiga kekuatan utama yang akan sangat mempengaruhi umat manusia di abad ke-21. Media mendominasi kehidupan bahkan mampu mempengaruhi emosi serta pertimbangan kita.

Masyarakat maya adalah masyarakat yang berselancar di dunia maya dan menjadi revolusi sebuah perubahan masyarakat nyata. Sifat manusia yang ingin membebaskan diri dan merasa tidak pernah puas dengan dunia yang terasa sempit terbukti dengan terciptanya bagian kehidupan baru untuk masyarakat yaitu dunia maya. Jacques alam Bungin (2005) gambaran terbaik untuk menjelaskan mengenai suatu realitas masyarakat adalah masyarakat dengan sistem teknologi yang baik atau masyarakat teknologi.

Pada data tahun 1992, 4 dari 10 pelajar di Jakarta pernah melakukan seks dengan lawan jenisnya. Dengan kasus yang sama, BAPPENKAR tingkat 1 Jawa Timur menyebutkan di Surabaya 45% remaja nakal rawan pernah melakukan hubungan seks. Kedua kasus tersebut memiliki berbagai alasan dibalikinya, salah satunya adalah banyaknya jual beli alat bantu seks “instan” dengan iklan iklan yang merangsang dan dilakukan secara terbuka di kalangan masyarakat.

Pada beberapa media massa baik elektronik maupun cetak, pelecehan seksual seakan menjadi sisi lain dari daya tarik atau perekat media. Pelecehan seksual menjadi rubik atau berita menarik dengan kesan di eksploitasi. Media inilah yang secara efektif membawa masuk tingkah laku pelecehan seksual di rumah. Konsensus nilai di masyarakat (termasuk nilai-nilai) selalu diterjemahkan secara

subjektif oleh masyarakat. Subjektivitas ini juga merambah sub-sub kultur tertentu serta memberi makna tersendiri terhadap perilaku porno. Hal tersebut menyebabkan sulit untuk memilah perilaku porno secara verbal, nonverbal dan visual dan menentukan apakah perilaku tersebut menyimpang atau tidak.

Dalam karya seni dan hiburan seperti lawak, ludruk, joget, gandrung dan sebagainya serta dialog tentang teks walaupun bermakna melecehkan selalu dapat diterima oleh masyarakat. Bahkan terkadang hal tersebut dianggap sebagai cara lain membangkitkan rasa humor penonton.

1.5.2.3 Grammar of Film

Film adalah penemuan teknologi baru pada abad kesembilan belas walaupun bila dilihat secara isi dan fungsi tidak terlalu memberikan sesuatu yang baru. Film berperan sebagai penyebar hiburan, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian lainnya kepada masyarakat umum. Penemuan ini membuat para kelas “pekerja” dapat menikmati unsur budaya yang sebelumnya hanya dapat dinikmati oleh kelas borjuis (McQuail, 1989, p.13). Pengertian film menurut Effendi (1986, p.239) adalah gabungan berbagai teknologi seperti fotografi, rekaman suara, berbagai kesenian yang dijadikan satu sebagai komunikasi massa (Effendi, 1986, p.239).

Pengembangan komersial teknologi dimulai segera setelah pameran pertama. Para pionir Prancis, Lumières, menjual kepentingan komersial mereka kepada Charles Pathé pada tahun 1900, dan ini membuka jalan bagi pengembangan komersial skala besar dan dominasi awal oleh produksi film Prancis. Di Prancis, audiens medium tersebar di seluruh kelas, tetapi tetap menjadi kelas pekerja untuk beberapa waktu di Amerika Serikat dan Inggris. Di AS itu dimulai di arcade sen dan di rumah-rumah vaudeville sebagai dukungan unggulan untuk pertunjukan langsung, tetapi dalam dekade pertama pameran itu telah pindah ke teater depan toko di, terutama, lingkungan kelas pekerja di seluruh Amerika.

Dalam semua kasus, itu adalah media yang pergi langsung ke audiensnya. Model yang disediakan oleh sandiwara vaudeville segera mengungkapkan apa yang bisa dilakukan dengan penambahan beberapa struktur fiksi atau komik. Penggunaan pengeditan dipelopori oleh Méliès, dan memungkinkan pembuat film untuk mengatur urutan gambar di layar daripada membiarkan ini didikte oleh materi pelajaran itu sendiri. Teknik seperti fade-out sebagai metode transisi atau penutupan, dan lap-dissolve sebagai metode transisi yang lebih elegan, telah membantu semua pembuat film naratif sejak saat itu. Mereka adalah contoh awal dari perkembangan teknik yang diformalkan menjadi sistem konvensi yang menentukan baik praktik pembuatan film maupun 'penguraian kode' atau pemahaman penonton terhadap narasi saat mereka menontonnya. (Turner, 2006, 34-35)

1. Naskah

Untuk menentukan arah dan panduan untuk kebutuhan visual dalam film dibutuhkan naskah meskipun hanya ide kasar untuk adegan atau segmen. Naskah memberikan kerangka dasar cerita di mana sutradara dapat membangun rencana visual. Memahami cerita yang coba diceritakan membantu sutradara menemukan gambar apa yang dapat digunakan untuk menunjukkan cerita itu kepada audiens. Ini sering disebut sebagai analisis skrip atau perincian skrip untuk gambar. Peran dalam penguraian naskah dilakukan oleh berbagai pihak seperti asisten sutradara yang bertanggung jawab atas keseluruhan dan sinematografer yang harus mengenal cerita, maksud dari potongan, emosi, nada di seluruh, dan setiap pertimbangan teknis yang berkaitan dengan proses pembuatan gambar. Pembuatan naskah ini menjadi salah satu poin penting dalam memudahkan kemudahan fase produksi film dapat mengalir. karena jika terdapat kebingungan akan jalan cerita maka sutradara memiliki buku catatan "ide" master Anda (fisik atau digital) sebagai referensi (Bowen, 2018).

Dalam naskah terdapat *shot list* yang berfungsi membantu dokumentasi pilihan bidikan yang ditentukan selama perincian skrip. *Shot list* melakukan sesuai dengan namanya: *shot list* yang perlu rekam – untuk setiap adegan, setiap set film, setiap lokasi, dll. Membuat skrip bergaris dapat membantu perumusan daftar bidikan. Melapisi naskah paling sering dilakukan oleh sutradara acara dan mengharuskan menggambar garis secara fisik di halaman naskah. Dengan perincian adegan demi adegan dan lapisan skrip yang diselesaikan, masuk akal untuk membuat *shot list* sesuai dengan kronologinya dalam cerita. Hal pertama yang dilihat dalam film adalah Adegan 1, aksi besar berikutnya di lokasi baru adalah Adegan 2, dll. Untuk lebih jelasnya, pengambilan gambar film yang sebenarnya jarang mengikuti kronologi adegan dalam naskah. Mungkin bijaksana untuk menyiapkan daftar bidikan untuk adegan yang terjadi di setiap set atau lokasi. Tujuannya adalah untuk merekam semua liputan adegan di *shot list*. Jika harus merekam aksi dari satu *set-up* berkali-kali untuk melakukannya dengan benar, maka beberapa rekaman ini disebut *take*. Upaya pertama untuk merekam pengaturan pertama dari adegan pertama dalam film Anda adalah (Adegan 1, *take* 1) atau (S1T1) atau cukup (1-1) (Bowen, 2018, 4). Jika skenario tertulis adalah versi teks deskriptif dari cerita, maka storyboard adalah cetak biru untuk rencana visual. Dengan storyboard dapat benar-benar mengilustrasikan seperti apa setiap pemingkakan ketika secara fisik menyusun elemen visual untuk pengaturan. Setiap orang di kru produksi film akan memiliki gambaran tentang apa tujuan visualnya ketika saatnya tiba untuk merekamnya. (Bowen, 2018, 29)

2. Genre Film

Film dirancang untuk menciptakan pengalaman bagi penonton. Ketika sebuah adegan menakutkan atau menggairahkan penonton, ketika sebuah akhir membuat penonton tertawa atau menangis, kita dapat bertanya bagaimana pembuat film mencapai efek itu. Ini membantu untuk

membayangkan bahwa kita juga pembuat film. Anda mungkin tidak menyadarinya saat ini, tetapi setiap kali penonton membingkai tembakan, menggeser posisi Anda, menyuruh orang untuk tidak berkedip, atau mencoba mengikuti anjing yang mengejar Frisbee, Anda membuat pilihan.

Di setiap tahap *filmmaker* membuat keputusan desain, berdasarkan bagaimana menurut *filmmaker* gambar atau suara ini akan mempengaruhi pengalaman penonton. Itu akan memiliki efek yang berbeda daripada memulainya dengan pemotongan tiba-tiba ke layar yang cerah dan ledakan musik. Setiap saat, pembuat film tidak dapat menghindari membuat keputusan kreatif tentang bagaimana pemirsa akan merespons. Setiap pembuat film juga merupakan penonton film, dan pilihannya dipertimbangkan dari sudut pandang pengguna akhir (Thompson et al., 2017, 4).

3. Komposisi Dasar Sinematografi

Pilihan tertentu tentang memotret bangunan adalah inti dari tampilan akhirnya dan juga menentukan banyak keputusan lainnya. Misalnya, produksi Hollywood saat itu menggunakan kamera yang sarat dengan gulungan film fotografi. Adegan malam dibidik menggunakan banyak spot khusus dan lampu sorot. Jika cahaya terlalu lemah, area gelap akan cenderung menjadi hitam seragam.

Sutradara dan para sinematografernya memutuskan untuk memotret sebagian dari *Collateral* pada kamera digital definisi tinggi (HD) yang dikembangkan baru-baru ini. Kamera-kamera itu dapat memotret di lokasi dengan sedikit atau tanpa cahaya yang ditambahkan ke pemandangan (Thompson et al., 2017, 5). Komposisi secara sederhana diartikan sebagai cara menata elemen-elemen dalam gambar, elemen-elemen ini mencakup garis, bentuk, warna, terang dan gelap. Yang paling utama dari aspek komposisi adalah menghasilkan *visual impact*. terdapat beberapa teknik

pengambilan gambar yang digunakan oleh sinematografer untuk proses pengambilan gambar :

1. Sudut pengambilan gambar (Camera Angle)

- a. ***Bird Eye View*** Pemotretan dilakukan di atas ketinggian tertentu, sehingga menunjukkan lingkungan yang begitu luas dengan objek lain di bawahnya tampak sangat kecil. Foto-foto biasanya diambil dengan helikopter atau gedung-gedung tinggi.
- b. ***High Angle*** Pemotretan sudut tepat di atas subjek, pengambilan gambar seperti ini memiliki makna dramatis, yaitu kecil atau pendek
- c. ***Low Angle*** Gambar diambil dari bawah objek, yang merupakan kebalikan dari *high angle*. Kesan yang muncul dari sudut pandang ini adalah keagungan atau kesuksesan.
- d. ***Eye Level*** gaya foto ini memiliki sudut yang sejajar dengan mata subjek, tidak ada efek khusus yang didapat dari *eye level* ini, kita hanya melihat tatapan orang yang berdiri.
- e. ***Fish Level*** lensa sudut sangat lebar yang sangat dekat dengan subjek Anda dapat menghasilkan distorsi fisik semacam ini dalam gambar. Perasaan surealis, komik, atau fantastik dapat dihasilkan oleh pilihan lensa ini.
- f. ***Wide Level***. Perhatikan jarak yang tampak antara subjek dan latar belakang: ilusi ekspansi spasial.

2. Ukuran gambar (frame size)

Bagian penting lain dari grammar of film adalah sinematografi, atau teknik pengambilan gambar dalam film. Beberapa teknik pengambilan gambar meliputi:

- a. ***Extreme Close Up (ECU/XCU)*** : Juga dikenal sebagai "Italian Shoot". Teknik ini murni deskripsi rinci (Bowen, 2018, p. 21) hanya menggambarkan satu bagian subjek, seperti mata, mulut, telinga atau tangan atau bagian lain yang diperbesar (Bowen, 2018, p. 21). Kelemahan dari teknik ini adalah tidak memberikan referensi yang cukup terhadap lingkungan sekitar, penonton tidak memiliki konteks untuk bagian-bagian yang ditampilkan (Bowen, 2018, p. 21).
- b. ***Big Close Up (BCU)*** : Wajah manusia memenuhi layar sebanyak mungkin, tetapi tetap menunjukkan bagian-bagian penting seperti mata, hidung, mulut pada saat yang bersamaan. Namun, bagian atas dahi dan bagian bawah dagu terpotong (Bowen, 2018, p. 20). Setiap detail sangat terlihat jelas di wajah. Sangat mudah untuk membuat hubungan emosional dalam "wajah" Anda (Bowen, 2018, p. 20). Teknik ini mampu menggambarkan perasaan marah, takut, cinta, dll (Bowen, 2018, p. 20).
- c. ***Close Up (CU)*** : Teknik ini disebut juga dengan "head shot" karena bidikan memotong bagian atas rambut subjek dan bagian bawah bidikan dimulai dari dagu ke bawah sehingga bagian atas bahu masih terlihat (Bowen, 2018, p. 19). Ini adalah deskripsi yang sangat intim, yang objeknya adalah seseorang (Bowen, 2018, p. 19). Menampilkan semua detail mata dan emosi tersembunyi yang diperankan oleh mata, mulut dan otot wajah aktor, status kesehatan, rambut wajah pria, dan rias wajah wanita (Bowen, 2018, p. 19)
- d. ***Medium Close Up (MCU)*** : Teknik ini, terkadang disebut "bustshoot" atau "two-button shot", biasanya memotong gambar dari dada ke bawah (Bowen, 2018, p. 18). Kira-kira dimulai dari dua kancing teratas atau potongan di bagian atas

siku baju yang dikenakan aktor (Bowen, 2018, p. 18). Bagian wajah subjek menonjol, bagian seperti arah mata, emosi yang ditunjukkan, gaya rambut dan warna, riasan, dll. terlihat jelas (Bowen, 2018, p. 18). Teknik ini memberikan banyak informasi tentang karakter saat mereka berbicara, mendengarkan, dan bertindak (Bowen, 2018, p. 18).

- e. **Medium Shot (MS)** : Disebut juga *waist shoot* karena bingkai memotong sosok manusia pada atau di bawah pinggang (Bowen, 2018, p. 17). Sosok manusia sangat terlihat jelas dalam bingkai, bagian seperti mata dan tempat mata memandang terlihat jelas, serta pakaian, warna rambut dan gaya rambut (Bowen, 2018, p. 18). Jelas menunjukkan elemen siapa, tetapi tetap memberikan informasi umum tentang elemen mana (Bowen, 2018, p. 18).
- f. **Long Shot (LS)** : sering disebut sebagai "pukulan seluruh tubuh". Bidikan cukup lebar, namun dekat dengan sosok manusia sehingga kepala dan kaki masih terlihat di dalam gambar (Bowen, 2018, p. 15). Pusat perhatian seharusnya adalah sosok manusia yang lebih besar, tetapi lingkungan di sekitar sosok itu tetap terlihat dan penting untuk dilihat penonton (Bowen, 2018, p. 16). Menunjukkan dimana, kapan dan siapa dari lingkungan (jenis kelamin karakter, pakaian, gerakan dan ekspresi biasanya mudah dibedakan) (Bowen, 2018, p. 16).
- g. **Medium Long Shot (MLS)** : adalah teknik film pertama yang memperbesar bidikan untuk memotong bagian tubuh manusia yang difoto (Bowen, 2018, hlm. 16). Dapat digunakan baik di dalam maupun di luar ruangan (Bowen, 2018, hlm. 16). Dengan teknik ini, sosok manusia terlihat jelas, menunjukkan detail seperti pakaian, jenis kelamin,

ekspresi wajah. Teknik ini juga menunjukkan lebih banyak elemen mana daripada elemen mana dan masih dapat menunjukkan elemen kapan (Bowen, 2018, hlm. 16).

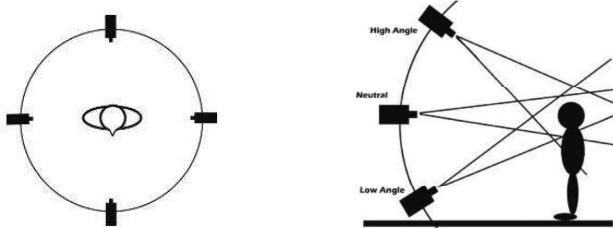
- h. ***Extreme Long Shot (XLS)***: digunakan untuk pemotretan di luar ruangan atau mencakup bidang pandang yang luas dan dalam. Teknologi ini menunjukkan lingkungan sekitar dalam mode film. Sering digunakan untuk syuting di awal film (Bowen, 2018, p. 14). Umumnya, pemotretan ekstrim ini digunakan untuk menggambarkan daerah perkotaan, pinggiran kota, pedesaan, pegunungan, gurun, lautan, medan perang, dll. (Bowen, 2018, p. 14). Sosok manusia biasanya sangat kecil dalam teknik ini sehingga detailnya tidak dapat dibedakan.

3. Gerakan kamera (*moving camera*)

Selain teknik pengambilan gambar yang dijelaskan di atas, elemen film lain yang sama pentingnya adalah sudut pengambilan gambar. Hal ini karena posisi kamera dan sudut pandang yang menunjukkan subjek mempengaruhi seberapa banyak informasi visual yang dapat diberikan kepada penonton (Bowen, 2018, p. 8). Sudut dari mana juru kamera memotret orang, objek, atau peristiwa disebut sudut aksi (Bowen, 2018, p. 8). Ada dua jenis sudut kamera yaitu lingkaran horizontal dan vertikal. Dalam lingkaran horizontal, aktor berada di tengah dan kamera bergerak di sekelilingnya,

Gambar 1. 1 Gerak kamera vertikal

sedangkan dalam lingkaran vertikal, aktor menjadi pusat dan kamera bergerak ke atas atau ke bawah untuk menampilkan subjek dari sudut tinggi atau rendah (Bowen, 2018, p. 8).



Gambar 1. 2 Gerak kamera horizontal

Lingkaran horizontal memiliki beberapa metode untuk memposisikan kamera pada sudut pemotretan tertentu. Salah satu metode tersebut adalah metode lokasi kamera. Dalam metode ini, beberapa pengaturan kamera ditempatkan di sekitar aktor, seperti profil depan, depan, kiri atau kanan, tampak belakang dan tampak belakang/tampilan belakang (Bowen, 2018, p. 52).

1. Cara pertama disebut tampilan depan atau front view. Dalam metode ini, kamera menunjuk ke aktor dari depan pada 0 derajat (Bowen, 2018, p. 50). Pemotretan dari sudut ini sering digunakan dalam buku non-fiksi seperti pembawa berita, talk show, dll. Tampilan depan memungkinkan penonton untuk melihat seluruh wajah dan mata subjek, sehingga banyak informasi tentang karakter yang terlihat (Bowen, 2018, p. 52).
2. Metode $\frac{3}{4}$ front view juga dikenal sebagai profil. Metode ini memberikan gambaran yang jelas kepada penonton tentang aktor yang ada di depannya, sehingga ekspresi wajah, gerakan tangan dan sejenisnya terlihat jelas (Bowen, 2018, p. 53). Saat memotret lebih dekat ke wajah seseorang, metode ini

dapat menunjukkan kontur dan kedalaman struktur wajah (hidung, mulut, tulang pipi, alis, dagu, telinga, dll.), dan metode ini masih memperlihatkan kedua mata subjek (Bowen, 2018, p. 53-54).

3. Profil view yang menunjukkan orang langsung dari halaman (Bowen, 2018, p. 55), dalam metode ini penonton tidak cukup beruntung untuk melihat apa yang sebenarnya dipikirkan atau dirasakan karakter (Bowen, 2018, halaman. 55). Bahwa dapat menunjukkan perasaan ambivalen, curiga, acuh tak acuh atau rahasia terhadap karakter yang diperankan (Bowen, 2018, p. 55).
4. *The ¾ back view* atau *over the shoulder* (OTS) (Bowen, 2018, hlm. 55). Kamera seolah mengintip ke belakang subjek utama dan menunjukkan kepada penonton apa yang dilihat subjek, sehingga penonton melihat dunia film dari sudut pandang (POV) karakter yang diperankan (Bowen, 2018, hlm. 55).

4. Pencahayaan

Nilai terang dan gelap dapat menghasilkan kesan kedalaman dalam bingkai 2D; menciptakan perasaan sedih, bahagia, takut, dll; menggarisbawahi tema tentang karakter; dan menyorot atau mengaburkan subjek yang lebih penting dalam sebuah adegan. Semua ini dan lebih banyak lagi berada dalam kemampuan pencahayaan film. Ini akan sering menjadi alat kreatif paling kuat di kotak peralatan pembuat film Anda, tetapi itu tidak berarti bahwa itu harus menjadi yang paling

rumit atau paling mahal. Mempelajari dan menggunakan cahaya secara efektif adalah proses seumur hidup, jadi mari kita lanjutkan dan membahas beberapa dasar untuk membantu kita memulai.

Light as Energy

Ketika cahaya putih mengenai sebuah objek, dan permukaan objek tersebut memantulkan semua panjang gelombang secara merata, Anda akan melihat objek tersebut sebagai putih. Jika suatu benda menyerap semua panjang gelombang energi cahaya, maka benda tersebut terlihat berwarna hitam. Ini tidak mencerminkan energi cahaya yang signifikan untuk Anda deteksi. Ketika sebuah objek menyerap semua warna tetapi hanya memantulkan satu panjang gelombang, Anda melihat objek itu sebagai satu warna yang dipantulkan.

Jadi benda kuning tampak kuning karena permukaannya menyerap semua panjang gelombang cahaya kecuali yang berasal dari daerah spektrum kuning. Tidak semua sumber cahaya memancarkan cahaya putih murni dalam spektrum yang seimbang, tetapi untungnya kami memiliki cara untuk mengukur warna cahaya. Seperti banyak bentuk energi, cahaya dapat menghilang melintasi jarak. Perlengkapan pencahayaan yang dekat dengan pemandangan atau subjek Anda dapat menyalurkan energi cahayanya secara lebih efisien dan pada tingkat yang sesuai untuk intensitasnya.

Color Temperature

Angka yang paling sering dikaitkan dengan suhu warna ini adalah 3200 dan 5600 derajat Kelvin, masing-masing. Lampu film umumnya memancarkan cahaya yaitu pada 3200 derajat Kelvin. Sinar matahari siang hari kira-kira sekitar 5600 derajat Kelvin. Semakin rendah jumlah derajat Kelvin, semakin merah/kuning/oranye cahaya akan muncul.

Semakin tinggi jumlah derajat Kelvin, semakin biru, atau (dingin) cahaya akan muncul. Kemerahan/kuning dapat memunculkan perasaan (hangat) atau (merangsang) yang terkait dengan cahaya api, lilin, sinar matahari, kulit coklat alami, dll. Nilai biru cenderung dilihat sebagai menenangkan dan diasosiasikan dengan langit mendung, cahaya bulan, lapangan es, dan bahkan kamar mayat, dll. Penonton telah tumbuh untuk menerima nilai warna ini dalam adegan film yang melibatkan elemen tersebut. (Bowen, 2018, 124).

5. *Costume*

Kostum dapat memainkan peran kausal dalam plot film, kostum bisa menjadi motif, meningkatkan karakterisasi dan menelusuri perubahan sikap. Dalam film lain, kostum dapat digunakan karena kualitas grafisnya yang murni. Di *The Night of the Shooting Stars*, ladang gandum yang bercahaya memicu kostum hitam-biru yang keras dari kaum fasis dan petani.

Bagian terakhir *Women in Love* terjadi di sekitar Matterhorn, dan semangat para karakter telah mendingin. Sekarang warnanya hampir menghilang, dan pemandangannya didominasi oleh hitam putih murni. Teknologi komputer dapat mencangkokkan kostum virtual ke dalam karakter yang dihasilkan komputer sepenuhnya, seperti Gollum di *The Lord of the Rings* atau banyak tambahan di latar belakang adegan kerumunan besar. Kostum digital untuk aktor manusia kurang umum, tetapi pada film fantasi dan fiksi ilmiah menggunakannya. Banyak dari poin tentang kostum ini berlaku sama untuk area *mise-en-scene* yang terkait erat, rias wajah aktor. Pada hari-hari awal perfilman, rias wajah diperlukan karena wajah aktor tidak akan terdaftar dengan baik di stok film. *La Passion de Jeanne d'Arc* karya Dreyer terkenal karena menghindari riasan sepenuhnya. Riasan paling terlihat dalam film horor dan fiksi ilmiah, dan popularitas genre tersebut menyumbangkan teknologi baru untuk kerajinan tersebut. Saat ini, harapannya adalah agar riasan umumnya tidak diperhatikan, dan diam-diam menonjolkan kualitas ekspresif wajah aktor. Penata rias dapat memahat

wajah, membuatnya tampak lebih sempit atau lebih luas dengan menerapkan perona pipi dan bayangan. Pemirsa berharap bahwa artis wanita akan memakai lipstik dan kosmetik lainnya, tetapi aktor pria biasanya juga memakai riasan. (Thompson et al., 2017, 119 - 122).

6. *Sound*

Unsur gramatikal lain dari film ini, yang tidak kalah pentingnya, adalah suara. Seperti elemen film lainnya, suara menawarkan banyak kesempatan untuk membangun sebuah cerita (Bordwell et al., 2017, p. 263). Suara merupakan salah satu elemen yang berpengaruh dalam sebuah film karena dapat membangkitkan emosi yang berbeda (Bordwell et al., 2017, p. 263). Asosiasi gambar dan suara dapat memiliki efek mendalam pada alam bawah sadar manusia (Bordwell et al., 2017, p. 26). Oleh karena itu, bunyi memiliki dua fungsi penting dalam sebuah film. Pertama, suara dapat membentuk persepsi terhadap sebuah gambar karena suara sebuah film mempengaruhi bagaimana penonton menginterpretasikan adegan yang ditampilkan (Bordwell et al., 2017, p. 265). Adegan yang sama dapat diinterpretasikan secara berbeda tergantung pada suara yang diberikan pada adegan tersebut. Fungsi lain dari suara adalah untuk mengarahkan mata dan pikiran audiens, karena suara dapat mendorong audiens untuk membentuk ekspektasi tertentu berdasarkan efek suara yang mereka dengar (Bordwell et al., 2017, p. 265). Misalnya, dalam film horor, ketika Anda mendengar pintu berderit, penonton mengharapkan seseorang memasuki ruangan. Tidak hanya itu, suaranya juga menambah nilai lebih pada keadaan hening. Keheningan yang tenang dapat menciptakan ketegangan yang tak tertahankan, sementara keheningan yang tiba-tiba setelah ruang yang sibuk dapat mengejutkan penonton (Bordwell et al., 2017, p. 265).

1.5.2.4 Analisis Film dalam Semiotik Pierce

Pengertian tentang representasi dijelaskan oleh beberapa tokoh, diantaranya adalah menurut Stuart Hall, representasi adalah jembatan penghubung bahasa dan

makna pada budaya. Representasi adalah suatu kebudayaan yang terjadi dengan proses makna yang diproduksi dan ditukarkan dalam kebudayaan itu sendiri (Hall 1997, 15). Sedangkan menurut Danesi (2011), representasi adalah cara yang dilakukan oleh semua manusia untuk memaknai suatu tanda dengan membentuk pengetahuan yang dimungkinkan oleh otak. Definisi yang lebih detail adalah penggunaan tanda seperti bunyi dan gambar untuk membayangkan, merasakan bentuk fisik tertentu dengan cara menghubungkan, memproduksi, menggambar dan memotret sesuatu yang dilihat (Danesi, 2011 : 20).

Citra tentang sensasi, pemandangan, suara, rasa, bau, gagasan, dan sejenisnya akan terus diproduksi oleh otak manusia dan hal ini mampu membuat kita menghasilkan skenario hipotesis akan situasi atau kondisi yang bahkan sebelumnya belum pernah kita alami. Pembentukan citra tidak lepas dari pengkondisian budaya, kemampuan dan kecenderungan seseorang dalam menggunakan aspek pencitraan (Danesi, 2011 : 76). Pada efeknya, warna menunjukkan tanda yang dapat digunakan untuk mempresentasikan apapun yang kita nilai dengan sesuai. Semua budaya memiliki bentuk ekuivalen seperti diagram, peta, gambar dan sejenisnya. Semua ini adalah saksi atas fakta bahwa bentuk visual dipandang sama pentingnya bagi manusia atas pemahamannya dibanding kata-kata.

Representasi dapat dinilai dari pakaian karena pakaian dapat dimaknai sebagai tanda yang memperluas makna dasar tubuh dalam konteks budaya. Cakupan luas dari konotasi yang berkaitan dengan kode pakaian tidak dapat terpisahkan dari tren sosial dan pergerakan politik (Danesi, 2011 : 208 & 210). Gerak tubuh dan kata kata dialog juga dapat dijadikan penilaian dalam mempresentasikan sesuatu di dalam film karena perilaku non verbal seperti gerak tubuh diperoleh secara osmotik dalam konteks kultural sedangkan kata kata dalam dialog dikonstruksikan melalui bunyi-bunyian yang dikenal dengan nama fonem yang dijelaskan sebagai unit bunyi minimal yang memungkinkan penutur asli sebuah bahasa untuk membedakan dan mengidentifikasi struktur sebagai kata-kata yang sah. (Danesi, 2011 : 115)

John Fiske memiliki tiga proses yang menyebabkan representasi terjadi :

- a. Realitas yang dikonstruksikan oleh media dalam bentuk bahasa gambar ini adalah proses dari peristiwa atau ide yang berhubungan dengan aspek seperti lingkungan, pakaian dan yang lain. Dengan ini realitas ditandakan sebagai sesuatu yang lain
- b. Representasi dalam proses ini menunjukkan dimana perangkat teknis seperti bahasa tulis, gambar atau grafik menjadi gambaran sebuah realitas
- c. Dalam tahap proses ini, dapat memasukkan kepercayaan dominan yang ada pada masyarakat ke dalam kode kode representasi dan diterima secara ideologis.

Charles Sander Pierce adalah pencetus istilah semiotik pada akhir abad ke-19. Tanda yang menjadi dasar semiotika adalah makna tanda yang bukan hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun, melainkan juga dunia itu sendiri sejauh manusia mampu menjangkau pemikiran tersebut, seluruhnya terdiri atas tanda tanda karena bila tidak seperti itu, manusia tidak akan mampu menghubungkannya dengan sebuah realitas (Sobur, 2004 : 13).

Menurut Pierce (dalam littlejohn, 1996 : 64) semiosis adalah sebuah hubungan antara tanda, objek dan makna. Sedangkan menurut Lechte (2001:191) adalah sebuah teori tentang suatu keilmuan yang menganalisis komunikasi yang terjadi dengan tanda dan berdasarkan kode. Dalam Pragmatisme Pierce, Pierce menganggap tanda adalah sesuatu yang digunakan agar tanda dapat berfungsi yang biasa disebut oleh Pierce sebagai *ground*. Berdasarkan objeknya Pierce membagi tanda atas *icon* (ikon), *index* (index) dan *symbol* (simbol). Ikon yang merupakan tanda yang memiliki hubungan dengan penanda dan memiliki sifat yang mirip serta alamiah. Kedua adalah indeks, yang memiliki hubungan antara penanda dan tanda yang bersifat sebab akibat. Terakhir adalah simbol. Simbol adalah penanda dan

petanda menunjukkan hubungan alamiah pada objek tertentu dan bersifat arbitrer atau konvensional

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana pekerja seks anak digambarkan dalam drama *Extracurricular*, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Ibrahim (2018) berpendapat bahwa pendekatan kualitatif merupakan bentuk pemikiran yang terkait dengan mekanisme penelitian yang bersifat naturalistik, subjektif, interpretatif dan kontekstual (Ibrahim, 2018, p. 10). Sedangkan metode penelitian deskriptif Arikunto (2005) adalah penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang suatu gejala atau situasi dan menggambarkan gejala atau situasi apa adanya. (Arikunto, 2005)

Analisis teks menjadi teknik penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini. Analisis jenis ini digunakan para peneliti untuk menginterpretasikan teks yang terdapat dalam acara televisi, film dan yang lain (McKee, 2003, p. 1). Film dapat disebut sebagai teks karena di dalam film terdapat makna yang dapat digambarkan atau diinterpretasikan melalui tanda dan simbol. Alan McKee mengatakan bahwa tidak ada representasi dalam teks yang benar-benar akurat karena selalu ada representasi alternatif yang tidak bias, tidak memihak dan realistis (McKee, 2003, p. 29).

Menurut Ida, analisis tekstual adalah metode yang digunakan untuk memaknai, mengupas sekaligus penataan ulang ideologi, nilai atau kepentingan yang ada di balik suatu teks media (Ida, 2014). Dengan analisis teks, penulis akan mendeskripsikan makna yang ditampilkan drama *Extracurricular* melalui tanda dan kode yang terdapat di dalam film. Makna yg akan hadir adalah untuk mendeskripsikan representasi anak perempuan yang bekerja sebagai pekerja seks anak yang ditampilkan melalui tokoh Min Hee. Penulis beranggapan bahwa analisis

tekstual cocok digunakan untuk penelitian ini karena film yang bertindak sebagai media massa menggunakan tanda untuk merepresentasikan realita sosial.

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data terdapat dua cara, yaitu:

1. Observasi

Cara pertama peneliti menggunakan metode observasi dengan melakukan pengamatan terhadap dialog dan adegan yang terdapat pada film *Extracurricular*. Melalui pengamatan tersebut, peneliti berharap akan mendapatkan data yang akan dianalisis dengan metode semiotika trikotomi Pierce untuk selanjutnya dapat diinterpretasikan menggunakan teori dan konsep terkait.

2. Studi Literatur

Dalam penelitian ini juga menggunakan studi pustaka dengan mengumpulkan literatur yang membahas konsep dan teori yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Pengumpulan sumber lain dan penelitian serupa juga digunakan guna mendukung penelitian.

1.6.3 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika trikotomi Charles L Pierce sebagai alat untuk menganalisis data yang diperoleh. Pada analisis semiotik milik Pierce terdapat tiga model triadik, yaitu

A. *Representament*

merupakan tanda yang berbentuk tampilan visual dan verbal yang terdapat dalam film. *Representament* sering disebut sebagai benda atau objek yang memiliki

fungsi sebagai tanda. Sehingga dapat dikatakan bahwa *representament* merupakan proses paling awal untuk menafsirkan suatu *interpretant* sendiri.

B. Object

Merupakan komponen yang berbeda dari tanda tetapi masih berkesinambungan. Berdasarkan objek tanda sendiri dibagi menjadi tiga, yaitu ikon yang merupakan tanda yang memiliki hubungan dengan penanda dan memiliki sifat yang mirip serta alamiah. Kedua adalah indeks, yang memiliki hubungan antara penanda dan tanda yang bersifat sebab akibat. Terakhir adalah simbol. Simbol adalah penanda dan petanda menunjukkan hubungan alamiah pada objek tertentu dan bersifat arbitrer atau konvensional (Sobur, 2004, p. 41 - 42).

C. Interpretant

Dapat dimaknai sebagai sesuatu yang lain di bidang kemungkinan dan beberapa sebagai hasil dari pertemuan kita dengan tanda setelah itu mendarah daging dalam pikiran kita. Sesuatu yang lain berasal dari representasi dan referensi ke objek.