

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menggunakan berbagai penelitian terdahulu sebagai bahan referensi untuk mencari perbandingan dan memberikan ide-ide baru untuk penelitian selanjutnya.

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya

N o	Judul Penulis Tahun	Afiliasi Universita s	Metode Penelitian	Kesimpulan	Saran	Perbedaan dengan Penelitian
1.	Keterlibatan Narasi dalam Perilaku Binge Watching pada Kalangan Generasi Z Penonton K- Drama Medis  Zalfa Nadhifah   2024	Universitas Pembangunan Jaya	Pendekatan kualitatif metode deskriptif	Terdapat temuan dalam penelitian ini ditunjukkan bahwa pengalaman keterlibatan naratif dalam perilaku bingewatching di antara Generasi Z pada drama Kdrama bertema medis dipengaruhi oleh faktor kontekstual personal dan subjektif, seperti latar belakang hobi dan ketertarikan terhadap Korean Wave. Keterlibatan narasi yang mendalam dapat meningkatkan pengalaman menonton dan	Penelitian ini layak dikembangkan lebih lanjut guna mengeksplorasi perilaku menonton yang berbeda seperti perilaku berganti-ganti serial, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas tentang pengalaman menonton.	Perbedaan dengan penelitian terdapat pada objek penelitian, penelitian sebelumnya menggunakan K-Drama Medis sementara penelitian ini menggunakan Drama Korea dengan menetapkan judul yakni <i>Weak Hero Class 1 &amp; 2</i> . Selain itu, subjek yang pada mana penelitian terdahulu menggunakan Generasi Z. Sedangkan

			mempengaruhi sikap serta perilaku penonton. Selain itu, terdapat variasi tingkat keterlibatan berdasarkan gender dan pengalaman pribadi, serta pengaruh pesan narasi yang mampu memicu transportasi mental dan emosional.		pada penelitian ini subjek yang digunakan yakni laki-laki remaja akhir yang pernah mengalami persekusi	
2.	Transportasi Isu Autiesme Penonton Film: Analisis Fenomenologi Interpretatif Pengalaman Transportasi Para Ibu di Film My Name Is Khan   Sri Wijayanti   2020	Universitas Pembangunan Jaya	Pendekatan kualitatif metode analisis fenomenologi interpretatif	Terdapat temuan dalam penelitian ini yang menunjukkan bahwa proses transportasi penonton terhadap isu autisme dalam film "My Name Is Khan" dapat meningkatkan pemahaman dan kepedulian mereka terhadap penyandang autisme dan keluarganya. Proses heuristik dan intensifikasi karakter dalam film berkontribusi pada pembentukan sikap positif dan niat perilaku untuk	-	Perbedaan dengan penelitian terdahulu terletak pada objek penelitian, penelitian terdahulu menggunakan Film My Name Is Khan, sedangkan penelitian ini menggunakan drama Korea <i>Weak Hero Class</i> . Selain itu, metode yang digunakan berbeda, di mana penelitian terdahulu menggunakan pendekatan analisis fenomenologi

membantu sosialisasi isu autisme berdasarkan pengalaman yang mereka miliki.

ogi interpretati ve, sedangkan penelitian ini menggunakan metode wawancara kualitatif. Kemudian subjek penelitian juga berbeda, di mana penelitian terdahulu menggunakan kalangan Ibu. Sedangkan pada penelitian ini subjek yang digunakan yakni kalangan laki-laki remaja akhir

<p>3. Keterlibatan Audiens Dalam Narasi Visual Video Musik Berbasis Virtual Reality   Anggi Almira Rahma   2023</p>	<p>Universitas Mercu Buana</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus</p>	<p>Terdapat temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan audiens dalam narasi visual memiliki karakteristik yang unik dan spesifik. Teknologi ini memungkinkan penciptaan pengalaman yang sangat imersif,</p>	<p>Penelitian ini layak untuk dikembangkan lebih lanjut guna mengeksplorasi respons audiens terhadap keterlibatan mereka dalam video musik tersebut. Penggunaan Head Mounted</p>	<p>Perbedaan dengan penelitian terdahulu terdapat pada objek penelitian, penelitian terdahulu menggunakan Visual Video Musik sementara penelitian ini menggunakan K-drama tema persekusi.</p>
---	--------------------------------	---	---	--	---

sehingga pengguna dapat mengeksplorasi dunia virtual secara menyeluruh. Menurut sejumlah penelitian, pencipta konten VR dituntut untuk memanfaatkan elemen-elemen visual secara strategis guna mengarahkan fokus audiens, agar alur cerita dapat tersampaikan secara runtut dan utuh.	Display (HMD) juga dapat memperkuat penelitian ini dengan memberikan data yang lebih akurat terkait tingkat keimmersifan teknologi VR saat diterapkan dalam konten video musik.	Selain itu, teori yang digunakan berbeda, penelitian terdahulu menggunakan teori narasi visual sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori Transportation Imagery Model.
---	---	--

Berdasarkan tiga penelitian terdahulu yang telah dijelaskan dalam tabel di atas, secara umum dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki unsur kebaruan jika dibandingkan dengan studi sebelumnya. Kebaruan tersebut terlihat dari beberapa perbedaan mendasar antara penelitian ini dan referensi yang digunakan. Salah satu perbedaannya terletak pada subjek penelitian, di mana dua penelitian sebelumnya menyoroti penonton film layar lebar, drama Korea secara umum, serta melibatkan kelompok ibu-ibu dan Generasi Z. Sementara itu, penelitian ini secara khusus menargetkan remaja laki-laki akhir sebagai subjek utama. Perbedaan lainnya dapat dilihat pada objek penelitian; jika studi sebelumnya berfokus pada drama Korea bertema medis atau konten yang bersifat umum, maka penelitian ini secara spesifik membahas drama Korea *Weak Hero Class* season 1 dan 2. Adapun kesamaan ditemukan pada penelitian pertama yang juga menggunakan teori *Transportation Imagery Model*, serta pada penggunaan konsep *Narrative Engagement* sebagai inti dari pendekatan penelitian.

## **2.2 Teori dan Konsep**

### **2.2.1 Komunikasi Persuasi Narasi**

Komunikasi persuasif, menurut Effendy dalam Simorangkir (2014), adalah jenis komunikasi yang berusaha untuk menginspirasi atau mendorong orang untuk bertindak dengan cara yang sesuai dengan keinginan orang yang membuat argumen. Hal ini menunjukkan bagaimana komunikasi persuasif bekerja untuk membujuk orang lain agar melakukan suatu tindakan secara sukarela, bebas dari tekanan atau paksaan. Effendy juga berpendapat bahwa tujuan persuasi adalah untuk mengubah kepercayaan, sikap, atau tindakan secara halus dengan tetap memperhatikan faktor-faktor manusiawi. Lebih lanjut, menurut Effendy dalam Simorangkir (2014), persuasi dapat dilakukan secara emosional dan logis. Secara emosional, persuasi melibatkan pemikiran atau konsep yang memiliki kekuatan untuk memengaruhi keyakinan pribadi, sedangkan secara rasional melibatkan karakteristik kognitif seseorang. Keberhasilan komunikasi persuasif dapat diukur dari sejauh mana komunikan, atau penerima pesan, terlibat dengan pesan yang disampaikan. Sementara itu, keberhasilan komunikator dalam menarik minat komunikan dapat dilihat dari seberapa baik mereka dalam membangkitkan keinginan.

Pada konteks komunikasi, persuasi narasi merupakan kombinasi ide yang digunakan untuk membujuk seseorang secara efektif dan membuat pesan yang kuat dan memengaruhi audiens dengan cara yang efektif. Tujuan utama dari komunikasi adalah untuk mengubah sikap, kepercayaan, dan perilaku audiens melalui interaksi antara penyaji dan penerima pesan. Tujuan persuasi dalam situasi ini adalah membujuk audiens untuk menerima pesan sesuai dengan opini dan keinginan yang diharapkan. Dengan menggunakan struktur kronologis dan fitur-fitur yang sudah ada sebelumnya, narasi berfungsi sebagai media atau sarana untuk mengkomunikasikan ide dengan cara yang menarik dan persuasif.

Secara umum, narasi dapat diartikan sebagai teks yang berisi rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan urutan waktu, dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada pembaca sehingga mereka dapat

merasakan bagaimana rasanya pengalaman tersebut. Berdasarkan Widjono dalam Putri (2023), narasi adalah sebuah cerita yang menceritakan serangkaian peristiwa, tindakan, atau keadaan dari awal hingga akhir, dengan semua bagiannya terjalin. Teks tertulis, kata-kata yang diucapkan, foto diam, visual bergerak, dan kombinasi dari media-media tersebut dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita. Plot, tempat, karakter, konflik, dan tema adalah lima komponen penting dalam narasi. Lebih lanjut, Putri D. A (2023), mengatakan bahwa dengan pengembangan elemen-elemen ini secara kohesif dan konsisten, narasi mampu menarik perhatian pembaca, penonton, atau pendengar, dan melibatkan mereka secara emosional, mental, dan bahkan fisik.

Berdasarkan Wijayanti dalam Nadhifah (2024) menyatakan bahwa dalam perkembangan studi tentang persuasi narasi, akhir tahun 1980 menjadi periode di mana awal mula narasi muncul sebagai format komunikasi yang menunjukkan bahwa, berbeda dengan format argument (retoris), efek persuasi lebih positif. Hal ini disebabkan karena audiens memproes narasi dan menganggapnya sebagai sesuatu yang menghibur. Penelitian yang menggunakan teori *Elaboration Likelihood Model* (ELM) menjadi dasar dari perbandingan antara argumen dan persuasi. Namun, penelitian-penelitian ini berubah pada pertengahan tahun 1990an dengan lebih menekankan pada pengaruh yang berbeda yang ditemui orang ketika mereka berinteraksi dengan narasi, di mana narasi berfungsi sebagai media atau alat persuasi. (Griffin, Ledbetter, & Sparks, 2022).

Maka dari itu, peneliti menempatkan komunikasi persuasi narasi sebagai kerangka utama dalam penelitian ini karena konsep tersebut sangat relevan dengan topik yang dikaji. Konsep ini digunakan untuk menilai sejauh mana narasi drama Korea *Weak Hero Class* sebagai media edutainment audio-visual berperan sebagai alatpersuasi yang memengaruhi penonton baik secara kognitif maupun emosional, didukung oleh elemen-elemen naratif dalam ceritanya. Selain itu, konsep ini mengilustrasikan bagaimana narasi dalam serial drama tersebut berfungsi sebagai bentuk komunikasi yang memberikan gambaran tentang dunia realitas isu persekusi di kalangan pelajar yang dikemas dalam serial drama, yang melibatkan tidak hanya pesan yang disampaikan, tetapi juga peran pencerita (komunikator) dan penerima pesan (komunikan) untuk memastikan pesan kehidupan dunia pekerja kantoran

yang dikemas dalam bentuk drama Korea tersampaikan dan mampu mempersuasi penonton.

### 2.2.2 Transportation Imagery Model

*Transportation Imagery Model* (TIM) adalah sebuah teori yang dikembangkan oleh Green dan Brock (2000) untuk menjelaskan cara narasi dapat memengaruhi sikap dan perilaku individu. Dalam hal ini, TIM menekankan pentingnya keterlibatan kognitif dan emosional seseorang dalam narasi, serta bagaimana keterlibatan tersebut dapat menghasilkan perubahan dalam persepsi dan sikap terhadap isu yang diangkat dalam cerita.

Menurut Green dan Brock dalam Nadhifah (2024), *Transportation Imagery Model* adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana perspektif orang dapat berubah setelah terlibat atau tenggelam dalam sebuah narasi adalah *Elaboration Likelihood Model*. Gagasan ini konsisten dengan *Elaboration Likelihood Model*, yang merupakan komponen dari teori persuasi naratif dan menyatakan bahwa, tergantung pada bagaimana orang menginterpretasikan informasi yang diberikan kepada mereka, pesan persuasif memiliki kekuatan untuk mengubah pendapat mereka. Lebih lanjut, Wijayanti dalam Nadhifah (2024) menyatakan bahwa menurut teori *Transportation Imagery Model*, seseorang akan lebih mudah terpengaruh oleh pesan yang disampaikan dalam sebuah narasi jika mereka lebih terlibat, terutama jika mereka tenggelam di dalamnya.

Green dan Brock (2000) dalam Nadhifah (2024) menjelaskan bahwa transportasi dapat dipahami sebagai proses di mana individu sepenuhnya terhanyut dalam sebuah cerita. Proses ini mencerminkan keterlibatan total seseorang terhadap alur narasi, sehingga perhatian mereka sepenuhnya terfokus pada cerita dan mereka sejenak melupakan kondisi di sekitarnya. Dalam keadaan ini, individu merasakan seolah-olah terlepas dari dunia nyata dan tenggelam dalam realitas yang diciptakan oleh cerita tersebut. Setelah cerita berakhir, pengalaman ini berpotensi memengaruhi pandangan, keyakinan, dan sikap seseorang sebagai akibat dari keterlibatan mendalam selama mengikuti narasi.

Selanjutnya, Bussel & Bilandzic dalam Nadhifah (2024) menyatakan bahwa pengalaman transportasi dalam sebuah cerita terasa seperti aliran, di mana pembaca mungkin akan lupa waktu, tidak menyadari kejadian di sekitar mereka, dan merasa benar-benar asyik dengan dunia cerita sepanjang pengalaman naratif. Mirip dengan seseorang yang berperan sebagai wisatawan yang meninggalkan dunia asalnya dan kehilangan kesadaran akan lingkungan fisiknya, hal ini menjadi efek yang signifikan dari transportasi. Selain itu, Wijayanti dalam Nadhifah (2024) menambahkan bahwa teori *Transportation Imagery Model* berkaitan dengan perilaku manusia dalam proses komunikasi, khususnya dalam hal menerima dan memproses pesan. Teori ini, yang didasarkan pada psikologi komunikasi, menjelaskan bagaimana seseorang berkaitan dengan sensasi, persepsi, memori, dan pikiran. Oleh karena itu, persepsi menjadi fokus utama dalam pemrosesan stimulus pada konteks transportasi narasi. Dari sudut pandang ilmu komunikasi, persepsi merupakan komponen penting dalam proses komunikasi dan merupakan salah satu tahap dalam rangkaian pemrosesan informasi pada individu. Inti dari persepsi adalah interpretasi atau penafsiran; tanpa pemahaman yang jelas, komunikasi tidak dapat berlangsung secara efektif dan tidak akan memberikan dampak terhadap sikap.

Berdasarkan asumsi dasar dari teori TIM, transportasi dipandang sebagai perpaduan komprehensif dari tiga elemen: keterlibatan emosional, citra mental, dan fokus kognitif. Adapun lima asumsi dasar dari Teori TIM menurut Green & Brock (2005: 125) adalah sebagai berikut:

1. Persuasi naratif beroperasi melalui teks cerita atau skrip yang menjadi inti dari narasi itu sendiri. Teks ini tidak hanya menyajikan alur, tetapi juga menciptakan pengalaman imajinatif bagi pembaca atau penonton. (a) Skrip ini membentuk narasi dengan karakter, latar, konflik, dan resolusi yang dirancang untuk membawa penonton ke dalam dunia cerita. (b) Teks ini menghasilkan gambaran visual; pembaca atau penonton dapat membayangkan adegan dan karakter seolah-olah mereka berada di dalamnya. Melalui narasi ini, penonton merasa seolah-olah "melihat" atau bahkan "mengalami" apa yang terjadi dalam cerita, yang memperkuat ikatan emosional mereka dengan alur dan karakter. (c) Kekuatan persuasif dari

narasi terletak pada bagaimana cerita melibatkan keyakinan dan kepercayaan pembaca atau penonton. Ketika mereka merasa terhubung dan menerima elemen-elemen dalam cerita, narasi dapat memengaruhi keyakinan dan sikap mereka. Dalam hal ini, cerita berfungsi lebih dari sekadar hiburan; ia menjadi sarana untuk menyampaikan pesan, memperkenalkan sudut pandang baru, atau bahkan mengubah cara pandang seseorang.

2. Persuasi naratif, yang berkaitan dengan perubahan keyakinan atau sikap, terjadi ketika pembaca terhanyut dalam cerita dan membayangkan adegan-adegan dalam narasi melalui transportasi psikologis. Transportasi psikologis adalah kondisi di mana pembaca atau penonton sepenuhnya terhanyut dalam dunia cerita, sehingga sejenak melupakan realitas di sekitarnya. Ketika seseorang sepenuhnya terlibat dalam cerita, mereka cenderung lebih terbuka terhadap pesan atau nilai-nilai yang disampaikan. Keterlibatan yang mendalam ini memungkinkan audiens tidak hanya membayangkan detail cerita dengan jelas, tetapi juga merasakan emosi yang dialami oleh karakter. Hal ini membuat mereka lebih terbuka terhadap ide-ide dalam cerita, sehingga pandangan atau keyakinan mereka dapat terpengaruh. Dengan kata lain, semakin kuat keterlibatan seseorang dalam narasi, semakin besar kemungkinan cerita tersebut untuk memengaruhi pemikiran mereka secara emosional dan kognitif. Melalui proses ini, narasi berfungsi secara efektif dalam persuasi karena mengajak audiens untuk merasakan dan berimajinasi dalam dunia yang dibentuk oleh cerita, menjadikannya lebih dari sekadar hiburan.
3. Kecenderungan individu untuk terhanyut dalam narasi yang disampaikan dipengaruhi oleh berbagai atribut individu, seperti kemampuan untuk membentuk citra mental dan tingkat keterampilan dalam mengalami alur cerita secara mendalam.
4. Kecenderungan seseorang untuk mengalami transportasi ke dalam sebuah narasi dipengaruhi oleh karakteristik teks itu sendiri. Beberapa faktor penentu dalam hal ini meliputi kualitas artistik penyajian serta sejauh mana teks tersebut mengikuti struktur naratif yang konvensional.

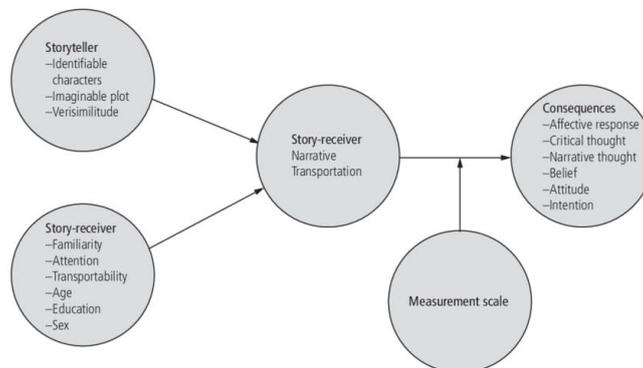
5. Kecenderungan individu untuk mengalami transportasi ke dalam narasi yang disampaikan juga dipengaruhi oleh atribut kontekstual, seperti media yang digunakan. Beberapa faktor kontekstual ini dapat mencakup elemen-elemen media yang membatasi kemungkinan terjadinya keterlibatan imajinatif dan respons partisipatif dari audiens (Green & Brock, 2005: 125)

Namun, untuk memperluas pemahaman mengenai proses komunikasi naratif dalam konteks keterlibatan penonton terhadap cerita, struktur dasar komunikasi naratif yang dijelaskan oleh Griffin, Ledbetter, & Sparks (2022) dalam buku *A First Look at Communication Theory* dapat juga digunakan sebagai pendekatan utama. Griffin menambahkan dimensi penting dalam pemahaman narasi dengan mengidentifikasi tiga elemen utama, yaitu storyteller (penyampai pesan), *story receiver* (penerima pesan), dan konsekuensi komunikasi (hasil atau efek dari keterlibatan dalam narasi). Konsep ini dapat digunakan untuk mengontekstualisasikan proses naratif dalam media drama.

Pertama, storyteller mengacu pada pencerita yakni seseorang atau entitas yang menyampaikan narasi. Dalam konteks drama Korea *Weak Hero Class* pencerita bertanggung jawab untuk menciptakan alur cerita, karakter, dan situasi yang membentuk pengalaman penonton. Kualitas penceritaan, termasuk gaya narasi, pengembangan karakter, dan cara penyampaian pesan, sangat memengaruhi tingkat keterlibatan emosional dan kognitif penonton. Pencerita yang efektif dapat menarik perhatian penonton dan membangun ikatan emosional yang kuat dengan cerita yang disajikan.

Kedua, *story receiver* adalah audiens atau penonton yang mengonsumsi cerita dan terlibat secara emosional maupun kognitif. Dalam penelitian ini, *story receiver* adalah remaja laki-laki akhir yang pernah mengalami persekusi. Mereka tidak hanya menerima cerita secara pasif, tetapi juga melakukan proses interpretasi, identifikasi, dan refleksi diri berdasarkan pengalaman mereka.

Ketiga, konsekuensi merujuk pada dampak psikologis, afektif, atau bahkan perubahan sikap dan keyakinan yang dialami oleh penonton sebagai hasil dari keterlibatan dalam cerita. Penonton yang mengalami transportasi naratif yang mendalam mungkin merasakan validasi atas pengalaman masa lalu, meningkatnya empati, atau motivasi untuk bersuara.



**Gambar 2.1 Model Teori *Transportation Imagery Model* (Griffin, Ledbetter, & Sparks, 2022)**

Berdasarkan gambar model Teori TIM di atas, Teori *Transportation Imagery Model* memungkinkan peneliti untuk meninjau aspek psikologis ketika seseorang mengalami proses transportasi ke dalam narasi, yakni saat individu terbawa ke dalam dunia fiktif yang ditampilkan. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen ini, TIM menyediakan kerangka kerja yang komprehensif untuk memahami bagaimana narasi dapat memengaruhi audiens secara mendalam. Dalam penelitian ini, konsep-konsep tersebut akan digunakan untuk menganalisis keterlibatan naratif penonton laki-laki remaja akhir dalam drama Korea *Weak Hero Class 1 & 2* serta bagaimana pengalaman mereka sebagai korban persekusi membentuk respons mereka terhadap cerita.

### 2.2.3 *Narrative Engagement*

Dalam Miranti & Nugraha (2023), Bussell dan Bilandzic mendefinisikan keterlibatan naratif sebagai pengalaman psikologis di mana seseorang benar-benar asyik dengan sebuah cerita, merasa seolah-olah menjadi bagian dari cerita tersebut dan terhubung secara intim dengan karakternya. Ada banyak kesamaan antara ide transportasi dan pencelupan dalam dunia cerita dan keterlibatan naratif, di mana semakin seseorang menikmati cerita, semakin mereka terlibat di dalamnya. Hal ini memberikan dampak yang signifikan bagi pembaca, pendengar, atau penonton. Penelitian Bussell dan Bilandzic (2017) juga menunjukkan bahwa semakin dalam

seseorang terlibat dalam sebuah narasi, semakin besar potensi cerita tersebut untuk mempengaruhi pandangan dan sikap individu terkait cerita atau informasi yang disampaikan. Berdasarkan pendekatan model mental untuk pemrosesan naratif, Bussell dan Bilandzic (2017) mengembangkan skala untuk mengukur keterlibatan naratif yang mencakup semua media bacaan dan audio-visual, termasuk serial drama Korea yang diteliti. Landasan teori untuk memeriksa dan memahami mekanisme di balik pengalaman naratif ditawarkan oleh model mental. Model mental juga menawarkan kerangka kerja untuk memahami cara-cara di mana prosedur-prosedur ini dapat memengaruhi sebuah narasi (Nadhifah, 2024).

Berdasarkan model *Narrative Engagement* pembaca atau pemirsa yang terlibat secara intens dalam memahami alur cerita akan mengalami alur atau transportasi di dalam cerita. Dengan menggunakan proses kognitif dan afektif, mereka secara aktif membangun dan merevisi model mental yang menjelaskan narasi. Seperti yang dijelaskan oleh Bussell dan Bilandzic (2017), proses ini mencerminkan keterlibatan fisiologis melalui perhatian yang terfokus dan mobilisasi emosi yang dihasilkan oleh narasi film. Selama cerita berlangsung dan berbagai situasi serta peristiwa terjadi, penonton tidak hanya mengingat kejadian sebelumnya, tetapi juga membuat perkiraan mengenai kelanjutan cerita, menciptakan pengalaman mental yang dinamis (Miranti & Nugraha, 2023).

Konsep *Narrative Engagement* memudahkan individu untuk menyerap dan memahami cerita, sehingga mereka merasa benar-benar terlibat dan seolah-olah berada di dalam dunia yang diciptakan oleh narasi tersebut. Dalam kondisi ini, penonton merasakan apa yang dialami oleh karakter, membentuk perasaan empati yang memperkuat keterhubungan mereka dengan cerita. Empati ini mencerminkan perasaan penonton yang ikut merasakan pengalaman emosional yang dialami oleh karakter dalam cerita (Miranti & Nugraha, 2023; Bussell & Bilandzic, 2017). Menurut Hyejung Ju dalam Miranti & Nugraha (2023), keterlibatan ini membuat seseorang sepenuhnya terhubung dengan narasi fiksi, menyelaraskan kehidupan dan pikirannya dengan cerita, serta menumbuhkan keinginan untuk terus menonton hingga akhir cerita.

Keterlibatan naratif menjadi jembatan bagi penonton untuk tidak hanya memahami alur cerita, tetapi juga membangun ikatan emosional dengan karakter,

yang pada akhirnya menciptakan pengalaman menonton yang mendalam. Melalui keterlibatan mental dan emosional ini, narasi fiksi menjadi sarana yang efektif dalam menarik perhatian penonton secara berkelanjutan, sehingga mereka merasa puas ketika cerita mencapai kesimpulan. Sementara itu, Green dalam Miranti & Nugraha (2023) menyatakan bahwa hasil dari keterlibatan naratif dapat menimbulkan perasaan yang intens pada pemirsa, mendorong mereka untuk menonton beberapa episode secara berurutan. Peningkatan emosi penonton akan menjadi sumber kenikmatan dan efek yang lebih besar dari pengalaman naratif yang lebih menawan. (Nadhifah, 2024).

Proses kognitif tercermin dalam pemahaman penonton terhadap plot dan emosi yang ditimbulkan oleh karakter. Menurut gagasan Model Citra Transportasi, proses pengolahan ini dapat menyebabkan penonton menjadi bebas dari gangguan dan kehilangan kesadaran akan waktu dan dunia luar. Namun, masih ada kemungkinan bahwa penonton akan terganggu ketika mereka membenamkan diri dalam cerita, terutama dari faktor-faktor yang tidak dapat dikendalikan seperti lingkungan fisik, lingkungan sekitar, teknologi, gangguan visual, atau bahkan elemen naratif yang dapat menyebabkan mereka kehilangan perhatian.

Ketidakkonsistenan plot, tindakan karakter yang tampaknya tidak konsisten dengan motivasinya, atau representasi yang tidak mengikuti konvensi genre yang sudah ada atau fakta dunia nyata adalah contoh aspek naratif yang dapat menghalangi pemahaman ini. Evaluasi keaslian cerita ini dapat terjadi ketika penonton mulai melihat perbedaan yang tidak dapat dijelaskan, yang mengalihkan fokus mereka. Menurut Bussell dan Bilandzic (2017), elemen cerita yang tidak realistis dapat menghambat keterlibatan naratif, karena penonton terganggu oleh inkonsistensi tersebut. Keterlibatan naratif menggunakan model mental untuk mengukur sejauh mana narasi diproses oleh penonton, dengan asumsi bahwa gangguan selama pengalaman naratif, terutama yang muncul dari elemen cerita itu sendiri, dapat mengurangi fokus dan keterlibatan mereka dalam alur cerita. Keterlibatan naratif didasarkan pada alat ukur yang menggunakan model mental untuk pemrosesan naratif. Terdapat empat dimensi yang digunakan sebagai skala untuk mengukur keterlibatan naratif, yaitu:

1. **Pemahaman Narasi (Narrative Understanding):** Pemahaman narasi diukur berdasarkan perspektif model mental, kapasitas untuk menciptakan makna terkait dengan kemudahan memahami sebuah cerita. Ketika seseorang tidak sadar bahwa pemahaman mereka berjalan dengan baik, maka dianggap bahwa mereka telah berhasil memahami pemahaman, yang merupakan komponen penting dalam berinteraksi dengan sebuah cerita. Namun, pengetahuan yang diperoleh menjadi terfragmentasi jika mereka sadar akan prosedurnya. Aktualitas pengalaman naratif tercermin dalam fitur asimetris ini (Bussell & Bilandzic, 2017).
2. **Fokus Perhatian (Attentional Focus):** Fokus perhatian adalah komponen yang menjelaskan mengapa penonton tidak perlu menyadari bahwa perhatian mereka sedang terfokus saat mereka benar-benar terserap dalam cerita. Hanya ketika fokus mereka mulai menyimpang atau membutuhkan pemfokusan ulang, barulah mereka akan menyadari hal ini. Pengalaman dalam dimensi berikut ini-keterlibatan emosional dan kehadiran dalam cerita-dapat dipengaruhi oleh kemungkinan pemrosesan narasi yang mulus dan berkelanjutan (Bussell & Bilandzic, 2017).
3. **Keterlibatan Emosional (Emotional Engagement):** Bentuk perasaan yang dihasilkan dari pengalaman emosional karakter disebut keterlibatan emosional. Aspek gairah emosional dari partisipasi cerita adalah fokus dari dimensi ini. Emosi yang dimaksud dapat terdiri dari berbagai komponen emosi dan tidak terbatas pada satu jenis emosi saja. Hal ini penting karena cerita memiliki kekuatan untuk membangkitkan berbagai emosi, namun sulit untuk memperkirakan perasaan apa yang akan dibangkitkan oleh sebuah cerita (Bussell & Bilandzic, 2017).
4. **Kehadiran Narasi (Narrative Presence):** Ketika seseorang mengalami kehadiran naratif, mereka merasa seolah-olah telah memasuki sebuah cerita dan meninggalkan dunia nyata. Fokus yang mendalam, yang menyebabkan seseorang kehilangan kesadaran akan diri sendiri dan lingkungannya, adalah salah satu ciri khasnya. Pengalaman perjalanan melalui ruang dan waktu adalah salah satu karakteristik unik dari narasi. Menurut Bussell dan Bilandzic, pengalaman selanjutnya adalah hasil dari pembangunan mental

di alam semesta alternatif, sedangkan sensasi sebelumnya adalah hilangnya kesadaran akan dunia nyata yang kemudian memungkinkan perhatian pada aktivitas. (Bussell & Bilandzic, 2017).

Penelitian ini berkaitan erat dengan konsep keterlibatan naratif, khususnya yang dirumuskan oleh Bussell dan Bilandzic. Drama Korea *Weak Hero Class* musim pertama dan kedua digunakan dalam penelitian ini sebagai materi edukasi persuasif dalam format audio visual. Alat ukur penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan pengalaman transportasi yang dimiliki oleh laki-laki usia remaja akhir ketika menonton drama dengan tema persekusi. Dimensi-dimensi tersebut meliputi pemahaman cerita, tingkat fokus perhatian, keterlibatan emosional, dan perasaan seolah-olah mereka hadir secara fisik dalam cerita, yang memungkinkan mereka untuk “berwisata” ke dalam dunia naratif.

#### **2.2.4 Persekusi di Kalangan Remaja Indonesia**

Persekusi di Indonesia kerap dipicu oleh berbagai faktor kompleks yang melibatkan unsur agama, perbedaan pandangan politik, serta perkembangan teknologi informasi, khususnya penggunaan media sosial. Dalam konteks sosial modern, media sosial menjadi salah satu platform yang mempercepat penyebaran ujaran kebencian, provokasi, dan tindakan persekusi digital. Platform-platform ini, meskipun pada awalnya dimaksudkan untuk mempererat hubungan sosial, kini sering disalahgunakan untuk menyebarkan konten bermuatan kekerasan verbal, penghinaan, hingga ancaman secara daring.

Dalam kalangan remaja, bentuk persekusi yang paling sering dijumpai adalah cyberbullying, penghinaan verbal, kekerasan fisik, dan pengasingan sosial. Berdasarkan laporan UNICEF (2022), sekitar 37% remaja di seluruh dunia pernah mengalami cyberbullying, dan dari jumlah tersebut, 71% melaporkan bahwa pengalaman tersebut berdampak negatif terhadap kesehatan mental mereka. Kondisi ini menunjukkan betapa seriusnya pengaruh persekusi terhadap kesejahteraan emosional dan psikologis remaja.

Salah satu faktor mendasar yang memperparah permasalahan ini adalah kurangnya pendidikan tentang empati dan moral dalam kurikulum sekolah.

Pendidikan di banyak lembaga masih terlalu berfokus pada aspek kognitif dan prestasi akademik, sementara aspek pengembangan karakter, seperti empati, toleransi, dan penghargaan terhadap perbedaan, kurang mendapatkan perhatian yang memadai. Akibatnya, banyak remaja tidak memahami secara utuh dampak negatif dari perilaku persekusi terhadap korban. Adapun faktor-faktor utama yang menyebabkan terjadinya persekusi di kalangan remaja, antara lain adalah tekanan dari teman sebaya. Tekanan kelompok atau peer pressure merupakan salah satu pemicu dominan yang membuat seorang remaja melakukan tindakan persekusi. Ketika seorang remaja ingin diterima dalam sebuah kelompok tertentu, ia mungkin merasa perlu membuktikan dirinya dengan mengikuti perilaku kelompok, termasuk melakukan persekusi terhadap pihak lain. Perilaku ini sering dilihat sebagai bentuk konformitas sosial yang bertujuan untuk mendapatkan pengakuan atau status dalam lingkungan sosialnya. Selain itu, faktor lingkungan keluarga juga sangat berpengaruh. Remaja yang dibesarkan dalam keluarga yang penuh dengan kekerasan, konflik, atau kurangnya perhatian emosional lebih cenderung untuk mereplikasi perilaku tersebut dalam lingkungan sosialnya. Al Hakim (2023) menyatakan bahwa lingkungan keluarga yang tidak kondusif memperbesar kemungkinan remaja untuk melakukan persekusi terhadap teman sebaya mereka.

Hal ini diperkuat oleh data WHO (2023), yang menunjukkan bahwa 30% remaja yang mengalami kekerasan di rumah terlibat dalam tindakan persekusi di lingkungan sekolah. Dampak dari persekusi terhadap remaja sangatlah serius dan beragam. Menurut Dahlia (2024), korban persekusi sering kali merasa terancam dalam lingkungan sekolah mereka sendiri. Perasaan ini kemudian dapat berkembang menjadi kecemasan yang berkepanjangan, mengganggu konsentrasi belajar, serta menurunkan kualitas interaksi sosial dengan teman sebaya dan guru. Pada tingkat tertentu, korban mungkin menarik diri dari aktivitas sekolah dan mengalami penurunan rasa percaya diri yang drastis. Tidak hanya korban, pelaku persekusi pun akan mengalami dampak jangka panjang. Al Hakim (2023) menyebutkan bahwa pelaku persekusi cenderung mengembangkan watak yang keras, kurang berempati, dan memiliki emosi yang tidak stabil. Sikap ini, jika tidak segera ditangani, dapat berkembang menjadi perilaku antisosial di masa dewasa,

seperti kecenderungan untuk melakukan kekerasan dalam hubungan interpersonal atau perilaku delinkuen lainnya.

Trauma psikologis yang dialami oleh korban persekusi sangat mendalam. Prastiti dan Anshori (2023) menunjukkan bahwa korban perundungan, termasuk persekusi, berisiko tinggi mengalami stres berat, depresi, dan kecemasan signifikan. Korban sering merasa tidak aman dalam berbagai lingkungan, mengalami ketakutan yang berlebihan, dan merasakan tekanan emosional yang terus-menerus. Kondisi ini tidak hanya berdampak pada kesejahteraan psikologis korban, tetapi juga berdampak pada kehidupan sosial dan akademik mereka. Selain gangguan psikologis, persekusi juga berdampak serius terhadap hubungan sosial remaja. Pajri (2024) menyatakan bahwa tindakan perundungan dan persekusi tidak hanya melukai korban secara individu, tetapi juga merusak jaringan sosial di sekitar korban. Ketegangan antar teman sebaya, pengelompokan sosial yang eksklusif, dan sikap tidak percaya menjadi konsekuensi dari adanya praktik persekusi di lingkungan remaja.

Laporan dari Kementerian Pendidikan Indonesia (2021) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan bahwa 35% pelajar yang menjadi korban perundungan mengalami penurunan prestasi akademik yang signifikan. Tekanan emosional yang mereka alami membuat mereka sulit untuk berkonsentrasi, kehilangan motivasi belajar, bahkan berisiko tinggi untuk putus sekolah. Kejadian-kejadian seperti ini menunjukkan betapa pentingnya pencegahan persekusi di lingkungan pendidikan sebagai bagian integral dari upaya menjaga kualitas sumber daya manusia di masa depan. Selain itu, korban persekusi sering kali mengalami isolasi sosial. Ketakutan untuk berinteraksi dengan orang lain, rasa malu, dan kekhawatiran untuk menjadi target kembali membuat korban menarik diri dari kehidupan sosial. Isolasi ini tidak hanya memperparah kondisi psikologis korban, tetapi juga menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka, yang sangat penting dalam kehidupan remaja dan dewasa awal.

Penting untuk dicatat bahwa persekusi di kalangan remaja bukanlah masalah yang berdiri sendiri. Ia berkaitan erat dengan dinamika sosial, budaya, dan pendidikan di Indonesia. Budaya kekerasan, stigma terhadap perbedaan, kurangnya pendidikan karakter, serta lemahnya penegakan hukum terhadap kasus persekusi

menjadi faktor-faktor struktural yang memungkinkan persekusi terus berlangsung tanpa penanganan yang efektif.

Untuk mengatasi permasalahan ini, pendekatan yang komprehensif perlu dilakukan. Pendidikan mengenai empati, toleransi, dan keterampilan sosial harus dimasukkan secara sistematis dalam kurikulum sekolah. Guru dan staf sekolah perlu mendapatkan pelatihan khusus tentang bagaimana mendeteksi dan menangani kasus persekusi. Orang tua juga perlu diberikan pemahaman tentang pentingnya menciptakan lingkungan keluarga yang aman, suportif, dan penuh kasih sayang, agar anak-anak mereka tidak menjadi korban ataupun pelaku persekusi.

### **2.2.5 Drama Korea Genre Action**

Drama korea merupakan bentuk produk budaya populer Korea Selatan yang telah berkembang pesat sejak tahun 1990-an dan menjadi bagian dari fenomena global yang dikenal dengan sebutan “Korean Wave”. Menurut Nur & Fuady (2022), menyatakan bahwa drama korea disebut sebagai langkah awal dimulainya Korean Wave masuk di berbagai negara salah satunya Indonesia. Lebih lanjut, menurut Agusta dan Wahyuni (2023), mengatakan bahwa kdrama berperan penting sebagai salah satu perantara dalam komunikasi. Hal ini dikarenakan drama Korea dikenal luas kemampuannya mengangkat berbagai tema sosial, budaya, hingga politik dalam bentuk naratif yang menarik dan emosional.

Drama Korea merupakan drama televisi dalam format serial singkat yang biasanya ditayangkan selama beberapa minggu saja. Drama ini biasanya terdiri dari 16-20 episode, masing-masing berdurasi antara 40 hingga satu jam. Drama Korea biasanya menggambarkan berbagai masalah sosial, termasuk persekusi, yang berdampak pada kesehatan mental masyarakat. Persekusi adalah fenomena sosial yang dapat berdampak negatif pada korban dan pelaku, terlepas dari periode waktu, negara, usia, atau kelompok.

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada drama Korea dengan genre Action berjudul *Weak Hero Class 1 & 2*. Genre Action dalam drama Korea merupakan salah satu genre yang sangat populer dan diminati oleh berbagai kalangan penonton, baik di dalam maupun luar Korea Selatan. Genre ini dikenal

dengan ciri khasnya yang menghadirkan ketegangan tinggi, adegan pertempuran yang intens, dan situasi-situasi berbahaya yang melibatkan karakter-karakter utama. Dalam drama bergenre Action, penonton disuguhkan alur cerita yang dinamis dan cepat, yang mampu mengundang rasa penasaran dan memberikan pengalaman menonton yang menebarkan.

Tidak hanya menampilkan aksi fisik, drama Korea genre Action juga sering mengangkat konflik emosional dan psikologis yang mendalam. Karakter-karakter dalam drama ini tidak hanya berjuang secara fisik, tetapi juga menghadapi pergolakan batin, dilema moral, dan tantangan hubungan interpersonal. Hal ini membuat cerita semakin kaya dan mampu menyentuh perasaan penonton, sehingga drama Korea genre Action bukan hanya sekadar tontonan aksi semata, tetapi juga kisah yang kompleks.

Salah satu konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah genre Drama Korea Action, yang membahas masalah penganiayaan di sekolah. Narasi berfungsi sebagai alat persuasif dalam bentuk edutainment, yang berkontribusi pada proses mobilitas personal. Hal ini didasarkan pada fakta bahwa drama Korea umumnya menyajikan cerita yang menarik dan kaya akan elemen naratif. Dengan menjadikan persekusi sebagai tema utama, peneliti dapat mengeksplorasi bagaimana pengalaman transportasi naratif terbentuk ketika individu terbawa ke dalam cerita, khususnya melalui adegan-adegan yang menampilkan representasi nyata dari tindakan persekusi. Setiap adegan penting tersebut disampaikan melalui media yang bersifat persuasif, sehingga menjadikan konsep ini relevan dan sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini.

#### **2.2.6 Laki-Laki Remaja Akhir**

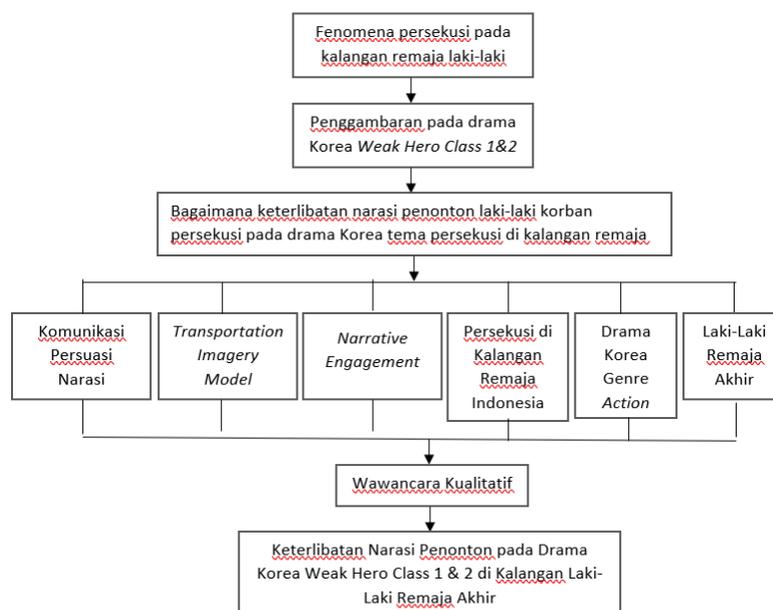
Tahap perkembangan manusia yang dikenal sebagai masa remaja terjadi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Remaja berusia antara 10 dan 19 tahun dianggap sebagai remaja oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO). Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) saat ini mendefinisikan remaja sebagai orang yang belum menikah yang berusia antara 10

hingga 24 tahun. Masa remaja awal, remaja pertengahan, dan remaja akhir adalah tiga tahap utama perkembangan remaja.

Remaja akhir merupakan tahap akhir dari masa remaja yang menjadi jembatan menuju kedewasaan penuh. Pada fase ini, individu umumnya telah menyelesaikan masa sekolah menengah dan memasuki jenjang pendidikan tinggi atau mulai memasuki dunia kerja. Menurut Isroani et al. (2023), pada usia 18 – 21 tahun, remaja telah mulai menjalankan peran orang dewasa, seperti bekerja, hidup mandiri, atau terlibat dalam hubungan sosial yang lebih kompleks.

Sementara dalam konteks preferensi tontonan, berdasarkan survei JakPat mengatakan kebanyakan yang menonton drama Korea adalah perempuan dengan presentase sebesar 68% lalu laki-laki sebesar 32% per tahun. Meskipun demikian, penonton laki-laki umumnya juga menyukai genre aksi. Hal ini sejalan dengan survei movie watching behavior oleh IDN Media dalam Indonesia Gen Z Report 2024, tercatat bahwa 43% laki-laki lebih menyukai genre aksi (Albertus Olav NR, 2024). Maka dari itu, konsep mengenai kalangan remaja laki-laki di akhir masa remaja dijelaskan karena mereka merupakan objek penelitian dalam studi ini, sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai keterlibatan narasi penonton laki-laki remaja akhir dalam drama Korea bergenre Action. berjudul *Weak Hero Class 1 & 2*.

### 2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

Berangkat dari adanya fenomena persekusi yang marak terjadi di kalangan remaja menjadi landasan utama dalam pelaksanaan penelitian ini. Penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh pemahaman bahwa media, dalam hal ini drama Korea, tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai ruang refleksi dan identifikasi diri bagi penontonnya. Genre action yang mengangkat isu persekusi menjadi salah satu genre yang cukup populer di antara berbagai jenis drama Korea.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana keterlibatan narasi dialami oleh penonton laki-laki remaja akhir yang pernah menjadi korban persekusi saat menyaksikan drama *Weak Hero Class* season 1 dan 2. Penelitian ini didukung oleh teori dan konsep yang relevan, seperti Komunikasi Persuasi Narasi, *Transportation Imagery Model*, *Narrative Engagement*, serta karakteristik penonton laki-laki remaja akhir. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjawab rumusan masalah yang berkaitan dengan tingkat keterlibatan naratif dari kelompok tersebut dalam konteks menonton *Weak Hero Class* 1 dan 2.