

Analisis Persahabatan Dalam Drama *All Of Us Are Dead*

Ahmad Fauzi¹, Siti Nur Khabibah Romantika²

ahmadfauzi.12081989@gmail.com, tikaroman317@gmail.com

Universitas Islam Jember, Indonesia

Article Info:

Received: 15/11/2022
Revised: 5/12/2022
Accepted: 12/1/2023

Keywords:

Friendship; All of Us Are Dead; Semiotics; concept of friendship

ABSTRACT

Netflix released a drama series entitled "All of Us Are Dead" which tells the story of a group of teenagers who are trying to save themselves from being chased by zombies that occur at their school. At first their friendship was established because of circumstances, but because they were often together made them closer and believed in each other, so they were willing to sacrifice themselves so that their friends could survive the zombies. The focus of the problem in this study is how the meaning of friendship in the drama all of us are dead with the aim of research to determine the meaning of friendship in the drama all of us are dead contained in episodes 1 and 2. In this study the researcher used a qualitative descriptive research type with the presentation of Charles semiotics Sanders Peirce and Aristotle's concept of friendship, and for data collection techniques, researchers used observation and documentation and the validity of the data used was a triangulation technique based on theory.

This study analyzed 33 scenes in which 9 scenes were analyzed using Charles Sander Peirce's semiotics with the results of the study found 4 meanings of friendship, namely 1) togetherness, 2) caring, 3) cooperation, and 4) always being there under any circumstances. And 22 scenes grouped together based on Aristotle's notion of friendship, namely: 1) Friendship Based on Need or Utility (Utinity): Overcoming Fear and Doubt. 2) Friendship based on pleasure (Pleasure): A friendship between two people who share the same interests or jokes. 3) Friendship of Kindness or Virtue (Virtue): The friendship that exists between them becomes more and more intimate through trust, understanding and self-sacrifice. They do not hesitate to give advice and advice so that their friends will not be afraid or sad. they reinforce each other. The care shown through love and affection makes a person feel valued and cherished.



PENDAHULUAN

Korea Wave (Hallyu) atau gelombang Korea merupakan istilah yang menunjuk pada budaya Korea Selatan yang secara global dimulai tahun 1990. Gelombang Korea atau *Korea Wave* pertama kali menyebar ke Jepang dan Cina, kemudian Ke Asia Tenggara dan beberapa negara lain yang berpengaruh. Pada tahun 2000, pedoman larangan 50 tahun pada pertukaran budaya Korea dan Jepang sampai batas tertentu dibatalkan, yang membuat meningkatnya lonjakan budaya Korea terutama di orang Jepang. Pihak media Korea Selatan telah mengirimkan delegasinya untuk memajukan program televisi dan konten budaya Korea di berbagai negara.¹

Salah satu penyebab terbentuknya istilah *Korean Wave* adalah drama Korea. Pada tahun 1962, drama Korea pertama kali yang di tayangkan, berjudul "*Backstreet of Seoul*" di saluran sistem penyiaran Korea (KBS) drama ini ditunjukkan sebagai edukasi untuk masyarakat dan dukungan terhadap pemerintah militer. Pada tahun 1970 drama Korea tidak hanya tentang politik, alur cerita sudah mulai mengikuti kehidupan sehari-hari masyarakat. Karena adanya pengaruh dari drama Jepang pada tahun 1980 jaringan televisi Korea menghadirkan drama tentang kehidupan dan kisah cinta remaja, tahun ini juga diperkenalkan untuk pertama kalinya drama sejarah (*Sageuk*) Korea. Drama sejarah yang diproduksi salah satunya adalah "*500 Years of Joseon Dynasty*" tayang pada tahun 1983-1990, drama ini menggambarkan peristiwa penting selama pemerintahan Dinasti Joseon kemudian ada drama "*Eyes of Down*" tahun 1990 yang menggambarkan sejarah Korea saat masa penjajahan (1910-1945) sampai perang Korea (1950-1953) drama ini merupakan drama dengan biaya produksi terbesar dalam sejarah drama Korea yakni 200 juta won atau sekitar 2 miliar per episode. Sedangkan drama modern baru diproduksi pada tahun 1994 yang berjudul "*Jealousy*" dan drama dengan rating tertinggi dalam sejarah drama Korea adalah *Sandglass* atau *Hourglass* dengan rata-rata rating 50,8% dan untuk episode terakhir mendapat rating 64,3%. Kemudian pada tahun 2000-an muncul genre baru, yaitu Fusion Sageuk atau disebut juga

¹ Gelombang Korea https://id.wikipedia.org/wiki/Gelombang_Korea. Diakses pada 12 Maret 2022 pukul 09.00 WIB

sabagai cerita fiksi yaitu tetang tokoh sejarah yang dihidupkan kembali dengan latar sejarah yang terlihat nyata.²

Awal tahun 2022 tepatnya tanggal 28 januari 2022 netlix merilis drama Korea berjudul “*All of Us Are Dead*” yang berjumlah 12 episode dengan durasi 53-72 menit yang mengusung gendre thriller, horor, zombi remaja. *All of Us Are Dead* diadabtasi dari webtoon populer karya kreator Joo Dong-geun yang berjudul “*School Attack*”, webtoon ini mendapat julukan sebagai “Novel Grafis Zombie Bergaya Korea” dengan imajinasi liar, alur mencekam, dan perhatian terhadap detail.³ Webtoon “*Shcool Attack*” membutuhkan waktu 2 tahun untuk menyelesaikan semua episodenya dan membutuhkan waktu beberapa tahun sampai diangkat menjadi drama original netflix. Serial ini diperankan oleh 9 karakter utama yaitu ada Lomon, Cho Yi-Hyun, Park Ji-Hu, Yoon Chan-Young, Kim Bo-Yoon, Lim Jae-Hyuk, Son Sang-Yeon, Ha Seung-Ri, dan Lee Eun-Saem. Drama original netflix ini mendapatkan respon baik bagi pengguna netflix di berbagai negara dan salah satunya Indonesia. Pada penayangan perdana, drama ini berhasil mendapatkan jumlah penonton yang tinggi, menempatkannya pada posisi teratas selama lima minggu berturut-turut. Dalam waktu tiga hari serial ini telah ditonton sebanyak 124,79 juta jam penayangan. Drama ini berhasil mengalahkan drama sebelumnya *Hellbound* dan *Squad Game*.

Drama ini menceritakan sebuah sekolah menengah atas (SMA) yang menjadi tempat awal penyebaran infeksi zombi, siswa yang terperangkap di sekolah harus berjuang untuk melarikan diri jika mereka tidak ingin terkontaminasi dan berubah menjadi kejam.⁴ Drama ini mengambil latar belakang di sekolah menengah atas (SMA) di Hyosan, Korea Selatan. Para siswa yang terperangkap di dalam sekolah berjuang bersama untuk melawan zombi agar bisa kabur dari kejaran para zombi yang haus akan darah. Mereka selalu bersama untuk melindungi satu sama lain, dengan keadaan

² Yunita Noor Malia, (2021), “*Analisis minat konsumen berlangganan netflix di masa pandemi perpektif ekonomi islam*”. (diploma tesis, Universitas Islam Kalimantan MAB.2021)

³ Netflix original “*all os us are dead*” <https://about.netflix.com/id/news/highly-anticipated-ya-zombie-series-all-of-us-are-dead-slated-for-worldwide>. Diakses pada 15 Maret 2022 Pukul 13.30 WIB

⁴ Netflix <https://www.netflix.com/id/title/81237994>. Diakses pada 16 Maret 2022 Pukul 10.00 WIB



seperti itu mereka berfikir secara terbuka agar bisa selamat, tanpa ada yang harus terluka. Mereka juga berusaha untuk tidak meninggalkan satu sama lain, saat ada yang tertinggal mereka mencari cara untuk menemukan agar bisa bersama. Saat keadaan semakin kacau dan sulit salah satu dari mereka rela berkurban agar temannya bisa selamat dari kejaran para zombi. Dapat dilihat dengan jelas bahwa drama *All of Us Are Dead* menunjukkan bahwa persahabatan memiliki peran yang penting saat mereka berusaha untuk menyelamatkan diri dari kejaran zombi. Walaupun awalnya mereka tidak terlalu dekat hanya mengenal sebatas teman satu kelas, tapi karena adanya wabah zombi di sekolah, membuat mereka menjadi dekat dan memiliki rasa persaudaraan serta memiliki rasa persahabatan. Peneliti telah menonton drama ini dan peneliti melihat beberapa adegan yang di dalamnya mengandung unsur persahabatan. Persahabatan adalah istilah untuk menggambarkan suatu hubungan interpersonal diantara dua individu atau lebih yang memiliki rasa tanggung jawab, saling percaya, menghargai, saling mendukung, kepercayaan, kerjasama, dan spontanitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan penyajian semiotika. Penelitian kualitatif menurut Denzin & Lincoln adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan tujuan untuk menguraikan fenomena yang dilakukan, dengan memasukan berbagai teknik.⁵ Dalam penelitian ini, teknik penyajian informasi memanfaatkan data observasional dan dokumentasi. Analisis semiotika Charles Sander Peirce dikenal dengan segitiga maknanya yaitu, representamen (*sign*) atau tanda, objek (*object*) dan interpretan (*interpretant*). Data-data itu kemudian diinterpretasikan dengan literatur-literatur buku, jurnal, internet, dan bahan rujukan lain yang berhubungan dengan penelitian. Dalam proses penelitian, peneliti memilih teks dan gambar yang berhubungan dengan persahabatan dengan memperhatikan beberapa adegan atau *scene* dalam drama "*All of Us Are Dead*" dengan teknik analisis

⁵ Albi Angito, Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (CV Jejak (Jejak Publisher), 2018), 8

data semiotika. Analisis semiotika yang digunakan adalah semiotika pendekatan Charles Sander Peirce.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu, pengumpulan data, setelah itu data dipilih kembali, setelah mendapatkan data peneliti merangkum dan menganalisis menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce dan konsep persahabatan Aristoteles, baru setelah itu hasil penelitian dipaparkan. Berikut adalah paparan hasil temuan yang telah ditemukan oleh peneliti:

1. Makna Persahabatan Dalam Drama *All of Us Are Dead* Berdasarkan Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce

Bedasarkan hasil analisis 9 adegan peneliti menemukan empat makna persahabatan dalam drama *all of us are dead* menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce yaitu:

a) Kebersamaan

Kebersamaan sangatlah penting dalam sebuah hubungan persahabatan, karena saat bersama kita dapat mengenal lebih dalam karakter seseorang. Saat mengetahui karakter seseorang kita dapat mengetahui bahwa seorang sahabat juga memiliki karakter yang sama dengan kita, tidak hanya tingkah laku tapi juga kesukaan, lelucon dan lain sebagainya yang sama. Hal ini diperlihatkan dalam adegan pada episode 1 adegan 1 *Time Code* (00.08.34 - 00.08.36) untuk memperlihatkan kebersamaan yang terjalin diantara mereka sutradara menggunakan teknik pengambilan gambar dengan teknik *Wide Shot* yaitu untuk menunjukkan interaksi diantara mereka, interaksi yang terjadi diantara mereka memperlihatkan kedekatan yaitu dengan saling becanda, dimana Cheong-san, Hyeok, dan Gyeong-su berjalan bersama dan becanda saling ejek dan tertawa. Interpretasinya adalah seorang sahabat dapat becanda dengan cara saling ejek tetapi tidak merasa sakit hati, ini dapat terjadi karena mereka sudah



berteman lama dan memiliki kesamaan hingga memiliki lelucon yang sama, sehingga membuat mereka dengan mudahnya saling mengejek tetapi dengan tatapan hangat dan tertawa, menandakan mereka memiliki kedekatan yang baik sehingga dapat mewakili rasa kebersamaan yang mereka jalani. Kedekatan yang mereka tunjukkan juga ada pada episode 1 adegan 6 *Time Code* (00.20.32 – 00.20.39) berdeda dengan sebelumnya, untuk adegan ini sutradara menggunakan dua teknik pengambilan gambar untuk menunjukkan kedekatan diantara mereka yaitu dengan teknik *two shot* dan teknik *close up*. Teknik *two shot* dalam adegan ini digunakan untuk mengetahui hubungan diantaranya sedangkan teknik *close up* digunakan untuk memperlihatkan detail pada gambar, *close up* dalam gambar memperlihatkan dua jari tangan Cheong-san dan lima jari tangan On-jo. Ketika Cheong-san dan On-jo akan berangkat sekolah mereka melakukan permainan yang menyenangkan. Interpretasinya adalah seseorang yang memiliki kedekatan karena kebersamaan, dimana permainan yang mereka lakukan menandakan hubungan dekat diantara mereka. Cheong-san dan On-jo memiliki hubungan pertemanan yg dekat. Pernyataan ini dapat dibuktikan dengan melihat mereka menghabiskan waktu bersama dan melakukan permainan suit gunting, batu dan kertas untuk menentukan siapa yang menang dan kalah. Serta permainan tersebut dilakukan dengan wajah tersenyum yang dapat ditafsirkan bahwa Cheong-san dan On-jo menghabiskan waktu bersama secara tulus tanpa paksaan. Dari kedua interpretasi tersebut, mempresentasikan hubungan persahabatan dilandasi dengan kebersamaan. Pertama ditandai dengan Cheong-san, Geong-su, dan Hyeok yang saling ejek tetapi tidak merasa sakit hati serta tertawa bersama dan yang kedua ditandai dengan permainan yang dilakukan Cheong-san dan On-jo.

b) Kepedulian

Kita sebagai manusia diciptakan untuk saling peduli satu sama lain, itu karena kita sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri didunia ini, dan pasti

kita membutuhkan bantuan orang lain agar dapat menjalani hidup dengan baik. Dalam adegan ini sifat kepedulian ditunjukkan di episode 1 adegan 12 *Time Code* (00.56.36–00.56.55) dalam adegan ini sutradara menggunakan teknik pengambilan gambar *two shot* yang digunakan untuk melihat hubungan dan juga interaksi yang terjadi diantara mereka. Teknik *two shot* dalam adegan ini untuk menunjukkan rasa kepedulian I-sak terhadap sahabatnya On-jo. Kepedulian ini ditunjukkan dengan I-sak memberikan saran kepada On-jo. Interpretasinya adalah seorang sahabat merupakan orang yang memiliki kepedulian yang tinggi terhadap kita. kepedulian ditunjukkan saat seseorang bercerita, maka dengan sabar sahabatnya akan mendengarkan, dan akan memberikan sebuah saran terbaik untuk sahabatnya. Rasa kepedulian juga ditunjukkan di episode 2 Adegan 14 *Time Code* (00.09.15 – 00.09.19) Teknik dalam adegan ini menggunakan dua teknik pengambilan gambar yaitu teknik *Medium Close* dan teknik *Over Shoulder Shot*. Teknik *medium close* digunakan untuk menunjukkan emosi yang terjadi antara para pemain sedangkan teknik *over shoulder shot* digunakan untuk menunjukkan obyek sedang melihat sesuatu atau sedang berbincang. Dua teknik ini digunakan untuk menunjukkan rasa kepedulian I-sak terhadap On-jo. Rasa Kepedulian ini diperlihatkan saat I-sak melihat kedatangan On-jo, ia langsung memeluknya dan menanyakan keadaan sahabatnya tersebut. Interpretasinya adalah seorang sahabat adalah orang yang selalu menghawatirkan keadaan kita. Ini lah yang menunjukan bahwa sahabat adalah seseorang yang peduli dan tidak ingin terjadi sesuatu pada sahabatnya. Selanjutnya yang terakhir kepedulian terlihat di episode 2 adegan 20 *Time Code* (00.50.34 – 00.50.52) Ada dua teknik dalam adegan ini yaitu teknik *wide shot* dan teknik *close up*. teknik *Wide shot* digunakan untuk memperlihatkan hubungan antara pemain dengan kondisi yang ada disekitarnya dan untuk teknik *close up* digunakan untuk memperlihatkan emosi yang ada pada pemain. Adegan ini saat I-sak berubah menjadi zombi dan hampir terjatuh dari jendela, On-jo secara



spontan mengengam tangan I-sak agar tidak terjatuh, saat adegan ini sutradara menggunakan teknik *close up* ke On-jo, teknik ini digunakan untuk menunjukkan ekspresi sedih diwajah On-jo, On-jo mengepresikan kesedihannya dengan cara menangis. On-jo menangis karena rasa peduli dan rasa tak rela terhadap sahabatnya yang akan terjatuh dari jendela, sifat kepedulian juga ditunjukkan oleh Cheong-san saat dia meminta On-jo melepas gengamannya terhadap I-sak, Cheong-sak melakukan itu karena dia peduli dengan keselamatan On-jo dan tidak ingin terjadi apa-apa degannya. Untuk memperlihatkan adegan tersebut sutradara menggunakan gerakan kamera *high angle* yaitu gerakan kamera dari atas sehingga kamera diarahkan kebawah untuk menangkap obyek, tujuannya adalah untuk menghasilkan gambar yang fokus dan tidak melebar agar penonton dapat fokus terhadap apa yang terjadi. Interpretasinya adalah seseorang yang memiliki kepedulian yang besar terhadap sahabatnya, kepedulian dapat ditunjukkan dengan rasa khawatir, rasa cemas, rasa was-was, dan ketidak relaan jika sahabatnya terluka. Dari ketiga Interpretasi tersebut mempresentasikan bahwa sahabat memiliki rasa kepedulian. Ini ditandai dengan I-sak memberikan sebuah saran, I-sak memberikan sebuah pelukan sebagai tanda khawatir, dan saat On-jo menggengam tangan I-sak yang hampir terjatuh dari jendela.

c) Kerjasama

Kerjasama merupakan hubungan yang dibutuhkan dalam persahabatan. Kerjasama adalah sebuah interaksi yang dilakukan untuk saling membantu sama lain dan sama-sama diuntungkan. Dalam adegan ini kerjasama diperlihatkan dalam Episode 2 Adegan 25 *Time Code* (00.30.25 - 00.30.58) untuk menunjukkan kerjasama tim dalam adegan ini sutradara menggunakan teknik pengambilan gambar *wide shot* yaitu digunakan untuk memperlihatkan situasi dan kondisi yang ada disekitar pemain. Sutradara menggunakan teknik ini untuk menunjukkan situasi dan kondisi saat mereka bersama-sama melawan zombi dengan senjata

seadanya yang ada disekitar mereka. Interpresentasinya adalah Persahabatan diartikan sebagai kesukarelaan, hubungan personal, secara khas memberikan keintiman dan bantuan. Sahabat adalah orang yang memiliki rasa spontanitas, bahkan seseorang dapat memberi bantuan secara spontan hingga terjadi hubungan kerjasama. dan yang terakhir episode 2 adegan 22 *Time Code* (00.56.44 – 00.56.59) sutradara menggunakan tiga teknik pengambilan gambar dalam adegan ini yaitu, *medium close*, *close up*, dan *medium long shot*. *Medium close* digunakan untuk menunjukkan situasi dan kondisi secara emosional, untuk *close up* digunakan untuk menunjukkan kondisi secara emosional yang lebih memfokuskan pada obyek, dan teknik *medium long shot* digunakan untuk situasi dan kondisi obyek secara keseluruhan. Sutradara menggunakan tiga teknik ini untuk memperlihatkan ketegangan, ketakutan, dan kerjasama yang terjadi diantara mereka. Saat mereka terkepung di dalam ruang kelas, Cheoong-san, Gyeong-su, dan ji-min bekerjasama membuat tali simpul untuk melarikan diri melalui jendela. Interpresentasinya adalah saat melihat seseorang membutuhkan bantuan dengan sigap membantu sahabatnya akan membantu. Dari dua interpresentasi tersebut mempresentasikan sebuah hubungan persahabatan dilandasi dengan sebuah kerjasama yang baik. ini ditandai dengan mereka saling bekerjasama melawan zombi dengan senjata seadanya, dan saat mereka bekerjasama sama membuat tali simpul untuk melarikan diri dari zombi.

d) Selalu Ada Dalam Keadaan Apapun

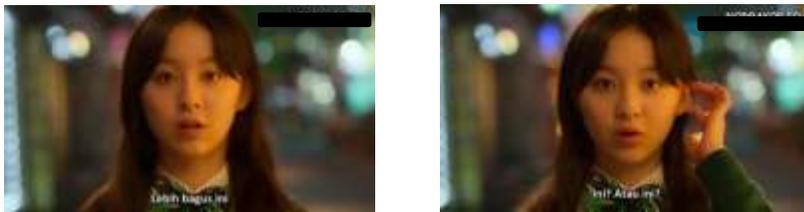
Sahabat adalah individu yang dekat dalam keadaan apapun. Tidak seperti teman yang hanya ada pada waktu-waktu tertentu. Sahabat merupakan seseorang yang akan selalu berada di titik-titik sulit kita. Dalam adegan tersebut mempresentasikan sebuah hubungan antara seseorang yang selalu ada untuk sahabatnya dalam keadaan apapun. Seperti yang diperlihatkan dalam Episode 2 Adegan 19 *Time Code* (00.46.35–00.46.57) Teknik yang digunakan menggunakan teknik *medium long shot* dan teknik *close up*. Teknik *medium long shot*



digunakan untuk menunjukan kondisi dan situasi secara emosional dan untuk memperlihatkan bagaimana pemian saling berinteraksi sedangkan teknik *close up* digunakan untuk menunjukan situasi dan kondisi secara emosional dan memfokuskan pada obyek. Sutradara mengguakan teknik ini untuk memperlihatkan hubungan dekat secara emosional. I-sak menghibur On-jo yang dalam keadaan bersedih. Interpresentasinya adalah Sahabat adalah orang yang selalu ada dalam keadaan apapun entah dalam kesenangan maupun kesedihan dan episode 2 adegan 23 *Time Code* (01.01.18 – 00.01.01.42) Adegan ini menggunakan teknik medium *close up*. Teknik ini digunakan untuk menekankan emosi yang ada pada pemian. Cheong-san memberikan sebuah nasehat agar On-jo tidak merasa sedih atas kepergian sahabat dan orang yang disukainya. Interpresentasinya adalah seorang sahabat akan memberikan pendapat, saran, dan nasehat terbaik untuk sahabatnya dikala ia bersedih, nasehat yang ditunjukan merupakan bentuk perbahtian yang diberikan kepada sahabatnya. Dari dua interpretasi tersebut mempresentasikan bahwa sahabat adalah orang yang selalu ada dalam keadaan apapun, dan seseorang yang akan menghibur kita saat merasa sedih, dan juga seseorang yang akan memberi kita, nasehat jika kita merasa kegelisahan. Ini ditandai dengan I-sak menghibur On-jo dan Cheong-san memberi nasehat kepada On-jo.

2. Makna Persahabatan Dalam Drama *All of Us Are Dead* Bedasarkan Konsep Aristoteles

a. Persahabatan karena kebutuhan atau manfaat (*Utinity*)



Episode 1 adegan 3 *Time Code* (00.16.15 – 00.17.29)

Dalam adegan ini On-jo dan Cheong-san menuju tempat les bahasa Inggris karena ujian akan dilakukan sebentar lagi. Saat ingin menaiki tangga On-jo memanggil Cheong-san untuk bertanya mengenai penampilan.

Dengan demikian Interpretasinya adalah seorang sahabat membutuhkan pendapat dari sahabatnya, walaupun ini hal sepele.



Episode 2 adegan 15 Time Code (00.22.39 – 00.22.55)

Na-yeon baru mengakui Nam-ra sebagai ketua kelas, karena dia membutuhkan seseorang untuk mencari guru Park yang merupakan wali kelas mereka.

Dalam hal ini dapat diinterpretasikan bahwa ketika seseorang membutuhkan sesuatu dari orang tersebut, ia akan mencari cara agar kebutuhannya dapat tercapai.



Episode 2 Adegan 16 Time Code (00.30.25 - 00.30.58)



Episode 2 adegan 17 Time Code (00.34.28 – 00.34.40)



Episode 2 adegan 18 Time Code (00.42.16 – 00.42.33)



Episode 2 Adegan 22 Time Code (00.56.44 – 00.56.59)

1. Episode 2 Adegan 16 Time Code (00.30.25 - 00.30.58) Dalam adegan ini mereka membutuhkan satu sama lain untuk melawan zombi.
2. Episode 2 adegan 17 Time Code (00.34.28 – 00.34.40) Saat jendela pecah dan para zombi dapat menggapai membuat Cheong-san membutuhkan batuan untuk menggeser dan mengangkat meja, agar zombi tidak dapat masuk.
3. Episode 2 adegan 18 Time Code (00.42.22) Saat melawan zombi, Mi-ji menyadari bahwa zombi memiliki kekuatan yang besar, maka dari itu, Mi-jin meminta batuan ke Joon-seong untuk membantu melumpuhkan zombi.
4. Episode 2 Adegan 22 Time Code (00.56.44 – 00.56.59) Cheong-san membutuhkan bantuan Min-ji Dan Gyeong-su untuk membuat simpul di selang. Simpul ini nantinya akan digunakan untuk melarikan diri ketempat yang lebih aman.

Dari empat adegan di atas dapat diinterpretasikan bahwa seseorang akan selalu membutuhkan bantuan orang lain, walau sekecil apapun

bantuan yang diberikan, karena bantuan tersebut akan memberikan dampak.

Tabel 4.12 Hasil Temuan Konsep Persahabatan Aristoteles “*Utinity*”

b. Persahabatan karena kesenangan (*Pleasure*)



Episode 1 adegan 1 Time Code (00.08.34 - 00.08.36)



Episode 1 adegan 2 Time Code (00.08.56 – 00.09.05)

1. Episode 1 adegan 1 Time Code (00.08.34 - 00.08.36) Cheong-san dan Gyeong-su bergurau mengenai permainan sepak bola
2. Episode 1 adegan 2 Time Code (00.08.56 – 00.09.05) Ha-ri dan Min-jae adalah seorang atlit panah, saat ini mereka sedang mengikuti turnamen memanah tingkat SMA.

Dari dua adegan tersebut dapat dilihat interpresentasinya adalah mereka menyukai hal yang sama, karena seseorang dapat bersama atau bersahabat diawali dengan memiliki kesamaan, salah satunya kesenangan



Episode 1 adegan 3
Time Code (00.16.40 – 00.16.45)

On-jo, I-sak, Gyeong-su dan Cheong-san sedang makan ayam goreng dirumah makan milik orang tua Cheong-san dihari sebelum pembukaan rumah makan, mereka dapat menikmati makanan secara gratis.

Dilihat dari adegan ini interprestasinya adalah seseorang dapat bersahabat karena merasa memiliki kesenangan bersama, seperti yang ditampilkan dalam adegan ini dimana mereka merasa senang dapat berkumpul serta dapat memakan ayam goreng secara gratis.



Episode 1 adegan 8 Time Code (00.36.09 – 00.36.23)

Hyeok suka dipanggil "Su-Teka" atau "kaki bau" oleh teman-temannya, ia akan ikut tertawa, karena ia tau bahwa temannya hanya becanda.

Dari adegan ini dapat diinterpretasikan bahwa sorang sahabat memiliki lelucon yang sama, serta mereka dapat memahami bahwa apa yang mereka bicarakan dan lakakukan hanya sebagai guyonan yang menyenangkan. Asal salah satu orang tersebut tidak merasa tersinggung maka lelucon itu memang menyenangkan.



Episode 2 adegan 21 Time Code (00.50.53 – 00.51.39)

I-sak dan On-jo bersahabat karena memiliki kesamaan, kesukaan, dan

lelucon yang sama.

Dalam adegan ini dapat di interpretasikan bahwa sahabat kesenangan adalah dimana seseorang bersahabat karena menyukai hal yang serupa yang membuat seseorang merasa selalu senang saat bersama.

Tabel 4.13 Konsep Persahabatan Aristoteles “*Pleasure*”

c. Persahabatan karena kebaikan atau kebajikan (*Virtue*)



Episode 1 adegan 6 Time Code (00.19.27 - -00.19.48)

Dalam adegan ini terlihat seorang ayah yang memberikan nasehat kepada putrinya. Adegan ini dapat di interpretasikan bawa seorang ayah adalah sahabat bagi seorang anaknya. Dalam persahabatan terdapat unsur saling pengertian dan perhatian. Perhatian yang diberi kan oleh sang ayah kepada putrinya adalah untuk tidak terlalu memikirkan ujian karena menurutnya "yang terpenting adalah jauh dari bahaya dan sehat". Kata tersebut merupakan sebuah perhatian yang diberikan ayah kepada anaknya untuk selalu baik-baik saja.



Episode 1 adegan 7 Time Code (00.30.38 – 00.31.00)

Persahabatan tidak hanya terjalin antara orang tua atau orang seumuran

dengan kita, guru pun juga dapat menjadi sahabat bagi kita di sekolah. Seperti adegan ini, dimana bu Park mengkhawatirkan Hyong-ju yang tidak pulang ke rumah dari kemarin.

Adegan dapat di interpresentasikan sebagai bentuk perhatian tulus seorang guru terhadap muridnya.



Episode 1 adegan 9 Time Code (00.44.24 – 00.44.32)

Dalam adegan ini Cheong-san datang menghampiri On-jo dan menanyakan keadaannya "katanya kau terluka. Dimana?" Cheog-san bertanya dengan nada khawatir karena takut jika sahabatnya itu kenapa-napa.

Interpresentasi dari adegan ini adalah kekhawatiran seorang terhadap sahabatnya. Kekhawatiran ini muncul karena sahabat sejati tidak menginginkan hal buruk terjadi kepada sahabatnya.



Episode 1 adegan 10 Time Code (00.48.55 – 00.49.25)

Dalam adegan ini On-jo merasa ragu untuk bercerita ke I-sak, pada akhirnya On-jo menceritakan semua kepada I-sak. On-jo melakukan itu karena dia percaya kepada I-sak.

Dapat di interpresentasikan bahwa pada adegan ini persahabatan virtue adalah jenis Persahabatan Sejati, yang tidak menilai tujuan dan

kesenangan saja, sahabat di sini adalah seseorang yang bisa membuat kita merasa nyaman untuk bercerita dan kita bisa memberikan kepercayaan lebih kepada sahabat kita.



Episode 1 adegan 11 Time Code (00.56.15 – 00.56.30)

Saat Hyeok mengetahui keadaan sekitar yang kacau, dia menghampiri Nam-ra dan menarik tangan serta mengajaknya untuk berlari agar tidak tergigit oleh Zombi.

Interpresentasinya adalah seorang sahabat merupakan orang yang akan menolong kita tanpa kita minta, dan orang yang memiliki kepekaan yang sangat tajam terhadap apa yang akan terjadi kepada kita.



Episode 1 Adegan 12 Time Code (00.56.36 – 00.56.55)

Setelah On-jo bercerita kepada I-sak bahwa Hyeok masih belum memberikan jawaban atas ajakan kencannya. I-sak yang melihat keresahan sahabatnya itu, memikirkan bagaimana caranya agar sahabatnya itu tidak resah lagi. Kemudian I-sak memberikan sebuah saran dan berharap keresahan sahabatnya dapat teratasi

Dapat di interpresentasikan bahwa seorang sahabat memiliki kepekaan. Kepekaan ini lah yang membuat seseorang mencari tau apa yang terjadi

dan kemudian akan memberikan saran terbaik untuk sahabatnya.



Episode 2 adegan 13 Time Code
(00.07.17 – 00.07.22)

Saat melarikan diri dari kejaran zombi On-jo dan Chyeong-san menaiki atap mobil agar dapat naik ke kelas, karena tembok cukup tinggi, Chyeong-san membiarkan kakinya dijadikan pijakan agar On-jo bisa naik keatas. Interpretasinya adalah seorang sahabat memiliki rasa spontan, yang dimana dia akan lebih dulu memikirkan sahabatnya daripada dirinya.



Episode 2 Adegan 14 Time Code (00.09.15 – 00.09.19)

Setelah beberapa kali menghindari zombi mereka sampai di kelas yang di dalamnya ada beberapa teman mereka. Saat On-jo masuk ke dalam kelas, sahabatnya I-sak memanggil namanya dan memeluknya serta menanyakan keadaannya dengan raut wajah yang khawatir. Interpretasinya adalah rasa khawatir yang ditunjukkan oleh gerakan tubuh, kata-kata dan tatapan merupakan sahabat kebajikan yang dimana seorang merasa takut jika sahabatnya terjadi apa-apa dan juga dapat diartikan sebagai rasa syukur karena tidak ada hal buruk yang terjadi.



Episode 2 Adegan 19 Time Code (00.46.35 – 00.46.57)

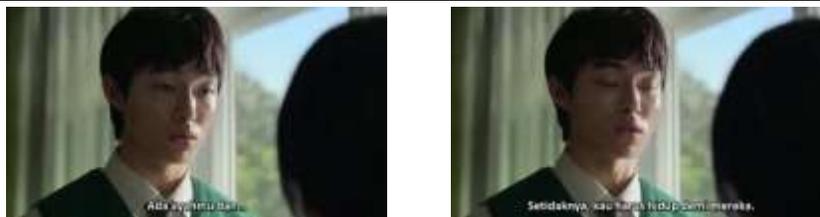
Setelah melarikan diri dan melawan zombie mereka sampai di kelas sains. Kemudian On-jo menyadari bahwa Hyeok tidak ada bersama mereka. Mengetahui hal itu membuat On-jo sedih. Melihat sahabatnya bersedih I-sak menghampirinya dan menghiburnya Seraya menggenggam tangan On-jo. Interpretasinya adalah seseorang akan menghibur dan memeberikan kekuatan secara mental untuk sahabatnya agar sahabatnya itu merasa tenang dan terhibur.



Episode 2 Adegan 20 Time Code (00.50.34 – 00.50.52)

Saat melawan zombi, ternyata I-sak mendapat gigitan hingga membuatnya berubah menjadi zombi. Saat akan menyerang On-jo, Chyeong-san mendorong I-sak hingga hampir terjatuh. Melihat I-sak hampir terjatuh, On-jo langsung meraih tangan I-sak dan menggenggamnya, Walau saat Chyeong-san meminta On-jo melepas genggamannya On-jo tidak mau melepaskannya. Hingga Chyeong-san melepaskannya dengan cara mendorong I-sak dengan kursi.

Dalam adegan ini dapat di interpresetasikan bahwa sahabat merupakan orang yang spontan dan tidak rela jika sahabatnya terluka. Ekspresi sedih yang ditunjukkan dapat dartikan sebagai kehancuran hati seorang sahabat melihat sahatnya menderita.



Episode 2 Adegan 23 Time Code (01.01.18 – 00.01.01.42)

On-jo merasa terpuruk karena ditinggal oleh sahabat dan laki-laki yang disukainya. Chyeong-san yang melihat itu memberinya nasehat bahwa Masih banyak orang yang sayang dengan dia, Chyeong juga mengatakan bahwa dia masih mempunyai seorang ayah, jadi Cheong-san Berharap Bahwa On-jo tidak akan melupakan itu serta memintanya tetap bertahan demi orang-orang yang sayang dia.

Interpresentasinya adalah seorang sahabat akan memberikan masukan atau nasehat yang terbaik untuk sahabatanya agar sahabatanya itu terlepas dari keterpurukan.

Tabel 4.14 Konsep Persahabatan Aristoteles “*Vertue*”

SIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu dimulai dari drama yang memiliki tanda atau pesan yang ingin disampaikan oleh penulis drama yang kemudian dianalisis menggunakan teori semiotika Charles Sander Peirce, dimana tanda tersebut berada dalam sebuah adegan dalam drama, yang ditempatkan sebagai kajian komunikasi verbal dan nonverbal. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce untuk mengetahui makna persahabatan yang terjadi diantara para pemain *All of Us Are Dead* dimana mereka bersahabat karena memiliki kesamaan dan juga karena sebuah keadaan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti menemukan 4 makna persahabatan berdasarkan analisis semiotika Charles Sanders Peirce yaitu: 1) kebersamaan, 2) kepedulian, 3) kerjasama, dan 4) selalu ada dalam keadaan apapun.

Sedangkan persahabatan yang ditemukan dalam drama *All of Us Are Dead* berdasarkan konsep persahabatan Aristoteles yaitu: *Utinity*, *Pleasure*, dan *Virtue*. Hasil yang temukan yaitu 1) persahabatan berdasarkan kebutuhan atau manfaat (*Utinity*): persahabatan yang bersifat *utinity* dalam drama *all of us are dead* terlihat pada para pemeran. Disini terlihat bahwa sebagai sahabat, mereka saling membutuhkan satu sama lain, dimana saat sahabat membutuhkan sebuah pendapat, saat On-jo

membutuhkan seorang pendengar, saat sahabat membutuhkan sebuah saran, dan seorang sahabat yang membutuhkan sebuah bantuan. Kebutuhan yang diperlihatkan dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai manusia membutuhkan seorang sahabat untuk mengatasi kegelisaan dan keraguan. 2) persahabatan berdasarkan kesenangan (*Pleasure*): persahabatan yang bersifat *pleasure* dalam drama *all of us are dead* terlihat pada pemain. Dimana mereka memiliki ketertarikan dan lelucon yang sama. Kesenangan dalam drama ini memang tidak diperlihatkan secara jelas, tetapi itu dapat dirasakan saat mereka bersama membahas hal yang sama dimana mereka menunjukkan dengan ekspresi senang. 3) persahabatan berdasarkan kebaikan atau kebajikan (*Virtue*): persahabatan yang terakhir yaitu *virtue*, dalam drama *all of us are dead* dapat dilihat persahabatan yang terjalin diantara mereka semakin dekat karena rasa percaya, memahami, dan berkorban. Mereka tidak sungkan memberikan saran dan nasehat agar sahabatnya tidak gelisah atau sedih. Mereka sama-sama saling menguatkan. Kekhawatiran yang ditunjukkan merupakan rasa kasih dan sayang sehingga membuat seseorang merasa diperhatikan dan berharga.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Yunita Noor Malia, (2021), "*Analisis minat konsumen berlangganan netflix di masa pandemi perpektif ekonomi islam*". (diploma tesis, Universitas Islam Kalimantan MAB.2021)

Albi Angito, Johan Setiawan, (2018), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, CV Jejak Jejak Publisher

Jurnal :

Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)." *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>

Hayyu Arfindya Novita, "Hubungan Antara Harga Diri Dengan Kecemburuan Dalam Persahabatan Remaja Putri". *Jurnal Psikologi Sosial*. 2015. p.85-86. Diakses



pada 28 Agustus 2022 pukul 17.15 WIB

- Malia, Y. N., Zakiyah, & R, G. N. K. M. (2021). ANALISIS MINAT KONSUMEN BERLANGGANAN NETFLIX DI MASA PANDEMI PERSPEKTIF EKONOM ISLAM Yunita. *Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari*.
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotics In Research Method of Communication [Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi]. *Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika Dan Media Massa - PEKOMMAS*, 16(1), 73–82.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 13(2), 177–181.
- RAPHAEL, S. (2019). Descriptive Method. *An Oak Spring Sylva*, 7(1), xxvii–xxviii. <https://doi.org/10.2307/j.ctvckq9v8.7>
- Setiyanti, Sri Wiranti Membangun kerjasama tim (kelompok), Vol 4, NO 3, p 60-61 Edisi Oktober 2012. Diakses pada 28 Agustus 2022 pukul 21.57 WIB
- Tartilla, Miftahus Surur, (2019) “Pengaruh Problem Based Learning Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah,” *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling* 1, no. 2

Internet:

Gelombang Korea https://id.wikipedia.org/wiki/Gelombang_Korea.

Netflix original “*all os us are dead*” <https://about.netflix.com/id/news/highly-anticipated-ya-zombie-series-all-of-us-are-dead-slated-for-worldwide>.¹

Netflix <https://www.netflix.com/id/title/81237994>.