

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan instrumen fundamental bagi manusia untuk berinteraksi serta mendistribusikan berbagai pemikiran, emosi, dan gagasan kepada sesama. Berdasarkan pandangan Chaer, bahasa adalah sistem komunikasi yang dinamis dan bermakna secara eksklusif menjadi milik manusia, memungkinkannya untuk menjalin hubungan sosial serta terus berkembang (Noermanzah, 2019). Selain peran dasarnya dalam komunikasi, bahasa juga berkontribusi dalam mengkonstruksi realitas dan makna sosial di tengah masyarakat. Dalam konteks media masa seperti sinetron, bahasa memiliki fungsi yang lebih mendalam untuk membangun persepsi publik terhadap nilai, norma, dan isu-isu sosial melalui narasi serta visual tertentu (Febriana, 2024:355). Pesan-pesan yang disajikan oleh media massa baik tradisional maupun digital, bukan hanya cermin kenyataan yang murni objektif melainkan sebuah konstruksi makna yang dipilih dan dirancang khusus untuk audiens.

Seiring majunya platform digital dan televisi, berbagai tayangan kini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan akan tetapi juga sebagai wadah representasi dinamika kehidupan sosial. sinetron merepresentasikan dinamika yang terjadi di masyarakat, sehingga keberadaannya dipahami sebagai wujud representasi kehidupan sosial itu sendiri (Malayati & Masruroh, 2022:203). Adapun dibalik aspek hiburannya, sinetron juga berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan secara tidak langsung melalui berbagai gaya penyampaian seperti satire, humor, maupun kritik untuk menyampaikan pernyataan masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

Kritik sosial yang ditampilkan dimedia sering disampaikan melalui satire yang menggunakan humor, ironi, maupun sindiran sebagai strategi komunikasi yang efektif pada media massa. Menurut Sudjatmiko dkk berpendapat bahwasanya satire adalah gaya bahasa yang mengandung pesan serta kalimat sindiran yang berkaitan dengan suatu peristiwa ataupun seseorang. Satire sendiri kerap digunakan serta diselipkan dalam berbagai bidang seni diantaranya sinetron, teater, film, musik hingga komedi. Satire hadir sebagai tanggapan masyarakat terhadap berbagai kejadian kejahatan yang terjadi di masyarakat (Rahma, 2025). Satire adalah gaya penyampaian sindiran terhadap fenomena maupun tokoh tertentu dengan cara yang lucu namun tajam.

Satire dalam ranah kajian bahasa dan sastra tidak hanya digunakan sebagai hiburan semata akan tetapi juga digunakan sebagai sarana penyampaian refleksi atas fenomena yang terjadi pada masyarakat. Satire tidak hanya ditemukan di sastra lama saja akan tetapi juga dapat ditemukan dalam media massa seperti film, media sosial, maupun sinetron. Adapun penyampaian yang ditampilkan tidak secara gamblang, akan tetapi melalui cara yang halus yakni dengan humor dan candaan guna menghindari konflik serta agar pesan yang disampaikan lebih mudah diterima oleh masyarakat. Hal ini selaras dengan pendapat Sudjatmiko dan Hariyanto (2024) menjelaskan bahwa satire yang disampaikan baik secara lisan maupun tertulis bahkan melalui media tertentu dengan cara penyampaian yang halus atau penuh komedi memudahkan pesan yang ingin disampaikan diterima dengan baik oleh masyarakat.

Perkembangan media massa khususnya media televisi dan platform digital, telah menghadirkan berbagai tayangan yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan,

tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan serta representasi sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Anwas (2010) bahwasannya media khususnya televisi menampilkan acara yang mana didalamnya memvisualisasikan serta merepresentasikan kehidupan yang terjadi di masyarakat. Sejalan dengan maraknya penggunaan satire pada berbagai media massa, sinetron merupakan salah satu alat yang efektif untuk merefleksikan realitas sosial yang terjadi di masyarakat.

Sinetron adalah salah satu jenis program televisi yang terkenal, dimana dapat mencerminkan keadaan sosial yang terjadi di masyarakat. Program sinetron tak hanya sekedar hiburan semata akan tetapi dapat pula dijadikan sebagai penyampai pesan-pesan sosial secara tidak langsung dengan menggunakan berbagai cara bercerita, seperti sindiran, humor, dan kritik untuk menyampaikan pernyataan tentang masalah sosial yang sedang terjadi di masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Ikrima et al. (2025) bahwasannya sinetron dapat menjadi media yang efektif sebagai sarana kritik melalui satire yang dikemas dengan humor dengan menampilkan cerita ataupun fenomena yang dialami oleh masyarakat dalam kehidupan sehari-hari melalui perspektif budaya layar.

Seiring dengan banyaknya penggunaan satire pada berbagai jenis media salah satunya yang tak luput adalah sinetron, menjadikan sinetron adalah salah satu media yang memiliki potensial untuk memvisualisasikan kenyataan sosial, terutama kehidupan anak muda. Adapun salah satu sinetron yang cukup memiliki daya tarik dikalangan anak muda adalah Asmara Gen Z, dimana sinetron ini memvisualisasikan dinamika kehidupan remaja dengan berbagai konflik sosial diantaranya pergaulan, dunia pendidikan, percintaan, pola asuh terhadap anak,

hingga tekanan lingkungan. Popularitas kalangan remaja menunjukkan bahwasannya media audiovisual terkhusus sinetron memiliki dampak sekaligus peran penting dalam membentuk pola pikir, perilaku bahkan nilai moral penonton sekaligus merefleksikan realitas sosial yang dekat dengan kehidupan penontonnya. Hal ini selaras dengan pendapat Wijayanti dan Rahmiaji (2024) bahwasannya sinetron memiliki peran sebagai sarana komunikasi yang memiliki peran terhadap cara berpikir, etika, dan tindakan khususnya pada kalangan remaja.

Sinetron Asmara Gen Z adalah sinetron yang diproduksi oleh Sinemart yang disutradarai oleh Vemmy Sagita yang tayang pada saluran televisi SCTV pada jam 17.00 WIB. Banardi dalam Salma et al. (2025) berpendapat bahwasannya sinetron Asmara Gen Z diproduksi untuk menampilkan permasalahan, cara hidup, dan trend yang menjadi ciri khas bagi generasi Z melalui jalan cerita yang menarik serta relevan sehingga dapat dinikmati oleh beberapa generasi baik generasi Z maupun milenial. Kehadiran sinetron ini mendapat sambutan yang antusias yang luar biasa dari publik.

Dimana tak mengherankan pada tayang perdanannya, sinetron ini mampu meraih TVR 2,4 dengan audience share 12,5 % dan pada episode 40 merupakan episode *golden scene* dimana pada penayangan di aplikasi streaming mampu menembus 226.700 penonton (Qanita Salma et al. 2025: 206). Adapun sinetron ini dibintangi oleh Aqeela Calista, Fattah Syach, Nichole Rossi, Arya Mohan dan artis-artis lainnya sukses membawa sinetron ini menjadi sinetron yang banyak digemari dan memiliki banyak fanbase yang cukup besar di dunia maya. Sinetron Asmara Gen Z menyajikan paparan cerita remaja pada umumnya yakni, kisah percintaan remaja. Nampak seperti sinetron-sinetron remaja pada umumnya, namun sinetron ini berbeda

dimana berani menyelipkan tema-tema yang jarang ditampilkan berupa masalah pencarian jati diri, tekanan mental, krisis identitas, dan tekanan orang tua terhadap anak. Hal ini yang menjadikan sinetron ini banyak digemari para generasi Z karena penggambaran konflik yang dekat dengan realitas kehidupan dan berbeda dibanding sinetron-sinetron remaja lainnya. Adapun hal ini sejalan dengan pendapat Wijayati dan Rahmiaji (2025) bahwasannya sinetron remaja pada umumnya merepresentasikan realitas sosial yang dialami oleh generasi muda dengan mengangkat tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Adapun pada beberapa bagian episode Asmara Gen Z ditemukan adanya adegan yang sarat akan satire. Dimana adegan tersebut disampaikan dimana tak hanya sebagai hiburan belaka, namun juga digunakan sebagai sarana penyampaian komentar akan situasi yang terjadi dalam kehidupan nyata. Contohnya pada episode 453 terdapat adegan Rama dan Devon saat tengah mencukur rambut. Pada adegan tersebut, Rama mengajak Devon mencukur rambut di “DPR”. Devon mengira DPR merujuk pada lembaga pemerintahan, padahal yang dimaksud Rama adalah “*di bawah pohon rindang*”, yaitu tempat cukur sederhana di bawah pohon.

Wujud satire dalam adegan ini tampak pada frasa “*perampokan terhadap kapitalisme*” yang diucapkan tokoh Devon setelah mengetahui harga cukur rambut hanya Rp-,20.000. Kalimat tersebut bersifat ironis karena kata “*perampokan*” biasanya digunakan untuk tindakan kriminal yang merugikan, tetapi dalam adegan justru digunakan untuk menyebut harga yang terlalu murah. Penggunaan istilah tersebut menghadirkan humor sekaligus sindiran terhadap pola pikir yang menganggap kualitas harus identik dengan harga mahal. Selain itu, istilah “*for this*

experience” menunjukan gaya hidup konsumtif yang memandang pengalaman berdasarkan nilai ekonomi dan kemewahan. Melalui adegan tersebut, sinetron Asmara Gen Z merepresentasikan satire terhadap gaya hidup berlebihan dan cenderung mengaitkan kualitas baik sama dengan harga mahal.

Makna satire dalam adegan tersebut dapat dipahami melalui semiotika Roland Barthes (1977). Secara denotatif, adegan hanya memperlihatkan Devon yang terkejut setelah mengetahui biaya cukur rambut sebesar Rp20.000. Secara konotatif, frasa “*perampokan terhadap kapitalisme*” tidak merujuk pada tindakan kriminal, melainkan bentuk ironi yang menyindir anggapan bahwa pelayanan yang baik harus selalu berharga mahal. Sementara itu pada tingkat mitos, adegan ini merepresentasikan keyakinan sosial bahwa harga mahal identik dengan kualitas yang lebih baik. Melalui penggunaan humor dan pembalikan makna tersebut, sinetron Asmara Gen Z menyampaikan kritik terhadap pola pikir konsumtif yang cenderung menilai kualitas barang atau jasa berdasarkan besarnya biaya yang dikeluarkan.

Melalui adegan tersebut, terdapat satire yang ditujukan kepada para remaja yang biasa hidup konsumtif serta sering menilai sesuatu dari harga. Kehadiran satire dalam adegan sinetron Asmara Gen Z tersebut memiliki relevansi yang erat dengan materi dalam Bahasa Indonesia yakni teks anekdot. Pada teks anekdot tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja akan tetapi juga sebagai media penyampai kritik sosial secara halus.

Hal ini selaras dengan fungsi satire yang ada pada sinetron, yakni menyindir perilaku konsumtif para remaja melalui dialog ringan yang bermakna. Kesamaan fungsi ini memiliki potensi untuk digunakan sebagai bahan ajar yang kontekstual

yang relevan dan dekat dengan kehidupan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurlutfia dkk (2025: 349) bahwasannya sinetron dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar audio visual pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Demikian, sinetron memiliki potensial untuk dijadikan sebagai bahan ajar yang membantu siswa memahami struktur, fungsi serta makna teks termasuk teks anekdot yang sarat akan kritik sosial.

Adapun selain itu, pemanfaatan media populer yang dekat dengan keseharian siswa seperti sinetron, film maupun konten audio visual lainnya memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang diajarkan. Pemanfaatan media populer mampu membantu siswa memahami konsep yang semulannya masih abstrak dan sulit dicerna secara gamblang oleh siswa menjadi lebih mudah dipahami dikarenakan dengan keseharian siswa.

Sinetron memiliki potensial dalam membantu siswa dalam mempelajari satire, humor, serta struktur teks melalui dialog serta adegan yang ditampilkan. Hal membuat pembelajaran lebih kontekstual serta interaktif serta menarik minat siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Hal ini sejalan dengan pendapat, Fauziah dalam Chumairoh dan Fradana (2025:957) bahwasannya media audiovisual dapat digunakan sebagai alat pemeraga konsep, dan memperjelas materi sehingga memperkuat pemahaman dikarenakan penyampaian materi tidak hanya melalui pendengaran saja akan tetapi juga melalui tampilan visual yang beragam. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan pendekatan yang baru terutama dengan menggunakan media populer sebagai cara yang efektif dalam memahami teks anekdot dengan lebih baik.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, penelitian ini penting dilakukan dikarenakan belum banyak penelitian yang secara khusus membahas representasi satire pada sinetron Asmara Gen Z terkait adanya relevansi dengan materi teks anekdot. Sinetron yang dekat dengan kehidupan remaja memiliki kekuatan yang besar dalam merefleksikan realitas sosial melalui cara yang menghibur serta sindiran. Analisis satire dalam sinetron tersebut tidak hanya menambah koleksi akan studi sastra, akan tetapi juga membantu memperkaya metode dalam pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan perkembangan media. Oleh dikarenakan itu, dengan kehadiran penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan kajian serta menjadi rujukan dalam mengintegrasikan media populer dalam ranah pembelajaran yang inovatif serta relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mendalam serta sistematis tentang representasi satire dalam sinetron Asmara Gen Z serta relevansinya dengan materi anekdot. Satire adalah salah satu wujud kritik yang dikemas dengan cara yang halus, serta yang fungsinya tak hanya sebagai penghibur saja akan tetapi juga dapat digunakan sebagai bahan ajar yang kontekstual pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks anekdot. Hal ini selaras dengan pendapat Munif dkk (2024:354) bahwasannya dengan pemanfaatan media audiovisual pada proses pembelajaran dapat meningkatkan minat serta daya tarik peserta didik dan mampu memicu semangat belajar. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari satire yang ditemukan pada sinetron Asmara Gen Z serta relevansinya dengan materi teks anekdot.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis. Berdasarkan tujuan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini akan berfokus pada bagaimana satire di representasikan dalam sinetron *Asmara Gen Z* dan relevansinya dengan teks anekdot.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, fokus dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana representasi satire dalam sinetron *Asmara Gen Z* ?
2. Bagaimana relevansi representasi satire dalam sinetron *Asmara Gen Z* dalam pembelajaran teks anekdot?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan representasi satire dalam sinetron *Asmara Gen Z* yang diwujudkan melalui kritik terhadap tekanan akademik, diskriminasi sosial, serta stigma kesehatan mental.
2. Menganalisis relevansi satire pada sinetron *Asmara Gen Z* dalam pembelajaran teks anekdot.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan fokus dan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi

dan manfaat sebagai berikut:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah kajian ilmu bahasa dan sastra, khususnya dalam bidang analisis representasi satire dalam media audiovisual.
- b. Memberikan kontribusi terhadap penelitian mengenai kajian satire sebagai bentuk kritik sosial yang merepresentasikan fenomena sosial dalam masyarakat.
- c. Menjadi referensi akademik bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan analisis isi, representasi media, serta pengembangan bahan ajar berbasis media populer.

2. Manfaat Praktis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik. Penelitian ini dapat dijadikan referensi sekaligus alternatif bahan ajar bagi guru Bahasa Indonesia dalam mengajarkan materi teks anekdot, khususnya dalam memberikan contoh humor dan satire yang kontekstual serta dekat dengan kehidupan peserta didik.
- b. Bagi peserta didik. Hasil penelitian ini dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep humor, satire, dan kritik sosial dalam teks anekdot dengan lebih mudah melalui contoh yang bersumber dari tayangan sinetron yang mereka kenal, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

- c. Bagi peneliti selanjutnya. Penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau bahan perbandingan selanjutnya dalam mengkaji humor, satire, representasi, pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

E. Telaah Pustaka

Penelitian terdahulu atau yang kerap disebut telaah pustaka, merupakan kumpulan temuan penelitian terdahulu yang memiliki korelasi terhadap topik yang akan dibahas. Peneliti mengacu pada telaah pustaka sebagai landasan teori untuk menganalisis penelitian saat ini, serta digunakan sebagai sumber tinjauan literatur yang relevan. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang relevan.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Analisis Interaksi dan Respon Penonton di Media Sosial terhadap Sinetron <i>Asmara Gen Z</i> dengan menggunakan Teori Uses and Gratification (Qanitha Salma dkk, 2025)	Penonton tertarik karena alur cerita, aktor/aktris, soundtrack, dan keragaman cerita.	Sama-sama menjadikan sinetron <i>Asmara Gen Z</i> sebagai objek kajian	Penelitian ini mengkaji representasi satire dalam sinetron <i>Asmara Gen Z</i> menggunakan teori representasi Stuart Hall serta relevansinya dengan teks anekdot.
2.	Representasi Pola Komunikasi Keluarga dalam Sinetron <i>Si Doel Anak Sekolah</i> Episode 21-23 Season 2 (Kintan Chiara Tabitha, 2023)	Representasi pola komunikasi keluarga dalam Sinetron <i>Si Doel Anak Sekolah</i> berupa pola komunikasi high conversation dan high conformity.	Sama-sama mengkaji representasi pada sinetron sebagai media penyampai pesan sosial	Penelitian ini berfokus pada representasi satire dalam sinetron <i>Asmara Gen Z</i> dan relevansinya dengan materi teks anekdot
3.	Representasi azab sinetron indosiar Mobil jenazah ayah terbakar karena pelit pada anaknya analisis perspektif Roland Barthes (Nur Hayyu Mufidah, 2025)	Hasil penelitian meliputi makna denotasi, konotasi dan mitos. Makna denotasi menunjukkan keluarga bercukupan yang hidup tidak nyaman dikarenakan sifat pelit ayah. Konotasi menunjukkan ayah sebagai sosok yang keras,	Sama-sama mengkaji representasi pada sinetron sebagai media penyampai pesan sosial	Penelitian ini berfokus pada representasi satire pada sinetron <i>Asmara Gen Z</i> dan relevansinya dengan pembelajaran teks anekdot

		perhitungan, dan sangat hemat. Mitos menegaskan bahwa sifat pelit membawa kesengsaraan dan balasan bagi pelakunya.		
4.	Representasi Kesederhanaan Pada Sinetron Si Doel Anak Sekolah (Resepsi Komunitas Makassar Fans Si Doel) (Ray Ramadhan, 2020)	Representasi kesederhanaan dalam sinetron Sinetron Si Doel Anak Sekolah dimaknai beragam oleh komunitas. Terdapat tiga resepsi yakni, representasi budaya betawi dimaknai dengan gaya hidup tidak hedonis, kesederhanaan, dan keluarga yang harmonis	Sama-sama mengkaji representasi pada sinetron sebagai media penyampai pesan sosial	Objek sinetron yang berbeda, penelitian terdahulu menggunakan analisis resepsi dalam mengetahui makna dalam sinetron, sedangkan penelitian ini menggunakan teori representasi satire dalam sinetron
5.	Representasi Perempuan pada Tayangan FTV Suara Hati Istri Episode Apakah Seorang Istri Terima Selalu Disakiti di Indosiar (Nurpadila, 2022)	Perempuan direpresentasikan sebagai sosok yang patuh kepada orang tua dan suami serta memiliki sikap penyayang terhadap keluarga yang tampak pada sikap serta gesture dari pemeran utama	Persamaan berupa, sama-sama mengkaji representasi dalam media melalui dialog dan adegan	Objek penelitian terdahulu berupa FTV suara hati istri dan fokus pada representasi perempuan, sedangkan penelitian ini mengkaji representasi satire dalam sinetron Asmara Gen Z
6.	Representasi Sosial dan Hibriditas Budaya Dalam Sinetron 'Dunia Terbalik': Analisis Televisi Sebagai Medium Budaya Populer (Ikrima dkk, 2025)	Sinetron merepresentasikan nilai sosial tertentu melalui karakter tokoh, konflik, alur cerita, dan simbol visual yang membangun konstruksi realitas sosial sesuai konteks masyarakat	Persamaan berupa, sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan menjadikan sinetron sebagai objek kajian representasi media Keduanya juga menganalisis makna yang dibangun melalui dialog dan adegan sebagai bentuk penyampaian pesan sosial	Penelitian terdahulu berfokus pada representasi nilai sosial dan hibriditas budaya, sedangkan penelitian ini berfokus pada representasi satire sebagai kritik sosial dan penyampai pesan dan relevansinya dengan materi teks anekdot
7.	Representasi Keluarga Harmonis dalam Sinetron Tetangga Masa Gitu di Net Tv (Ayu Ardiyanti, 2018)	Representasi keluarga harmonis dalam sinetron komedi "Tetangga Masa Gitu" menunjukkan bahwa representasi keluarga harmonis ditampilkan melalui tiga	Persamaan penelitian adalah sama-sama mengkaji representasi dalam tayangan sinetron dengan pendekatan	Perbedaannya terletak pada fokus, data, tujuan penelitian dan relevansi terapan. Penelitian terdahulu berfokus pada representasi

		aspek, yaitu komposisi keluarga yang tercermin dalam gesture dan dialog suami istri, pembagian peran yang diperkuat melalui ekspresi dan dialog, serta penyelesaian masalah keluarga melalui proses resolusi konflik dan dialog pendukung.	kualitatif melalui analisis dialog, gesture, ekspresi, dan adegan	keluarga harmonis, sedangkan penelitian ini berfokus pada representasi satire dalam dinamika remaja Gen Z dalam sinetron <i>Asmara Gen Z</i> serta relevansinya dengan materi teks anekdot.
--	--	--	---	---

Sumber: Hasil olah data peneliti

Berdasarkan penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian berfokus pada representasi berbagai nilai sosial dalam sinetron, seperti pola komunikasi keluarga, kesederhanaan, perempuan, keluarga harmonis, dan hibriditas budaya. Selain itu, terdapat penelitian yang menjadikan sinetron *Asmara Gen Z* sebagai objek kajian, tetapi hanya menyoroti interaksi dan respons penonton di media sosial. Dengan demikian, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji representasi satire dalam sinetron *Asmara Gen Z* menggunakan teori representasi Stuart Hall.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian berjudul Representasi Satire dalam Sinetron *Asmara Gen Z* serta Relevansinya dengan Materi Teks Anekdote menawarkan kebaruan pada fokus kajian dan aspek penerapannya. Penelitian ini tidak hanya menganalisis representasi satire sebagai bentuk kritik sosial dalam sinetron *Asmara Gen Z*, tetapi juga mengaitkan hasil analisis tersebut dengan pembelajaran teks anekdot dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini berupaya menghubungkan kajian media dengan pemanfaatannya sebagai bahan pembelajaran.

F. Kajian Teoritis

1. Representasi

Dalam ranah kajian budaya dan media representasi merujuk pada bagaimana proses makna diproduksi serta dipertukarkan dalam suatu kebudayaan. Stuart Hall (1997:11) representasi adalah suatu praktik, sesuatu bentuk “karya” yang menggunakan objek dan efek material. Namun, makna tidak bergantung pada kualitas material akan tetapi pada fungsi simbolisnya. Istilah representasi memiliki keterkaitan kuat dengan stereotip, dimana representasi tidak hanya sesuai dengan tampilan fisik akan tetapi yang lebih utama adalah makna yang terkandung di balik tampilan tersebut (Irawan 2018:02).

Representasi merupakan proses penciptaan makna melalui bahasa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hall 1997: 01) “Representation means using language to say something meaning ful about, or to represent, the world meaningfully, to other people”. Dimana Hall menjelaskan bahwasannya representasi menggunakan bahasa dalam menyampaikan sesuatu dengan signifikan atau mendeskripsikan dunia kepada orang lain. Sementara Burton dalam Zaini (2014:213) memaknai representasi adalah pemahaman produksi makna berdasarkan teks, baik bentuk pengertian secara material maupun ideologis. Sedangkan Erianto memfokuskan istilah representasi ada pada pemberitaan baik melalui media elektronik seperti tv maupun media cetak (Zaini 2014:213).

Dapat disimpulkan bahwasannya representasi merupakan proses

pembentukan dan penyampaian makna tentang realitas melalui perantara media, bahasa, serta berbagai simbol. Representasi tidak sebatas hanya menampilkan hal-hal yang bersifat visual, akan tetapi turut serta membawa makna yang seperti nilai, stereotip, bahkan perspektif. Dengan kata lain, hal yang kita lihat dalam media bukan realitas yang sepenuhnya netral melainkan hasil konstruksi dikarenakan telah melalui proses pemilahan serta penafsiran.

Representasi dalam media massa berperan dalam menyampaikan realitas sosial kepada khalayak ramai. Media tidak hanya menyampaikan saja akan tetapi juga membentuk, memilih, serta membingkai realitas berdasarkan sudut pandang tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Karmizi (2025:169) bahwasannya media massa memegang kuasa dalam membentuk opini publik, dimana tak hanya melakukan penyebaran saja tetapi juga sebagai wadah untuk menjalankan kekuasaan ideologis dimana makna dibentuk serta diperdebatkan. Oleh dikarenakan itu dalam media massa representasi sering kali mengandung kepentingan tertentu, nilai, maupun ideologi tertentu yang memengaruhi khalayak dalam menilai suatu hal.

2. Satire

a. Pengertian Satire

Menurut KBBI satire merupakan gaya bahasa yang terdapat dalam kesusastraan yang digunakan untuk menyatakan sindiran terhadap suatu keadaan ataupun kepada seseorang. Menurut Keraf (2009:144) ungkapan yang menertawakan atau menolak, tidak perlu harus bersifat ironis serta satire mengandung kritik terhadap kelemahan manusia dengan tujuan agar

diadakannya perbaikan baik etis maupun estetis. Hal ini sejalan dengan Farmida et., al (2021:190) bahwasannya satire merupakan sindiran yang bersifat halus yang bersifat kritik dengan tujuan perbaikan kepada individu yang dituju. Secara umum satire dapat dipahami sebagai bentuk tanggapan terhadap peristiwa maupun kejadian dengan cara penyampaian yang menyindir, mengejek, dengan tujuan mengkritisi dan diharapkan agar diadakannya perbaikan baik secara etis maupun estetis. Lebih lanjut Manjarreki dalam Ocariza (2025:18) menyatakan bahwasanya satire umumnya diarahkan terhadap sasaran tertentu diantaranya seperti individu, kelompok, lembaga, sikap, ide, maupun praktik sosial. Selain itu, satire tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media kritik sosial yang bertujuan membangun kesadaran masyarakat terhadap berbagai penyimpangan yang terjadi. Melalui penggunaan sindiran, humor, dan ironi, satire mendorong audiens untuk melakukan refleksi dan perbaikan terhadap fenomena yang dikritik.

b. Karakteristik Satire

Satire merupakan salah satu alat yang digunakan dalam menyampaikan kritik terhadap berbagai fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam satire tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata akan tetapi dapat dijadikan sebagai medium refleksi terhadap realitas yang terjadi, demikian satire memiliki peran penting guna mengkritisi baik perilaku, kebiasaan, maupun peristiwa yang dianggap tidak sesuai dengan norma yang ada. Sehingga terdapat beberapa hal yang membedakan satire

dengan bentuk kritik lainnya.

Satire berkaitan dengan kritik sosial dimana mengangkat berbagai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat, yang berkaitan dengan berbagai aspek diantaranya budaya, politik, maupun individu. Merupakan salah satu bentuk komunikasi tidak langsung hal ini biasanya digunakan untuk menyampaikan kritik secara tajam akan tetapi tetap dapat diterima secara baik oleh masyarakat. Dalam hal ini disampaikan secara eksplisit sehingga audiens memerlukan penafsiran lebih mendalam agar mampu menangkap maksud yang ingin disampaikan (Rahma & Marzuqi, 2025:712).

Adapun lebih lanjut LeBeoeuf (2009:03) menjabarkan satire baik dalam sastra, lisan, maupun bentuk lainnya dengan karakteristik seperti kritik, ironi, dan implisit. Memuat kritik, satire pada dasarnya merupakan bentuk kritik terhadap perilaku individu baik itu kebodohan dan keburukan, dimana tujuannya mengajak audiens melihatnya secara sinis sehingga memicu kesadaran serta perubahan sosial. Selanjutnya, yakni ironi merupakan satire yang memanfaatkan ironi dan sering kali dibalut dengan humor digunakan untuk menunjukan serta menjelaskan perilaku yang menjadi sasaran kritik. Adapun yang terakhir implisit, satire bukan merupakan pernyataan yang jelas dan tidak mencapai kesimpulan dikarenakan tidak bersifat terang-terangan. Targetnya mendekonstruksi dirinya sendiri melalui langkah yang tidak masuk akal, dibesar-besarkan bahkan keluar dari konteks biasanya.

Sejalan dengan karakteristik satire berupa kritik, ironi, dan implisit lebih lanjut unsur-unsur yang membentuk satire secara lebih mendalam.

Adapun unsur satire meliputi beberapa aspek tertentu yang dikemukakan oleh Abrams dalam Resti (2015:02) bahwasannya unsur satire terdiri dari parodi, ironi, alegori, dan humor. Parodi adalah jenis karya sastra yang sering disebut dengan istilah “*imitasi*” yang berarti meniru cara atau subyek karya sastra lain ataupun kejadian tertentu.

Namun, imitasi dibuat dengan cara yang lucu sehingga membuat orang tertawa. Selanjutnya yakni ironi, adalah situasi dalam sastra, teknik retorik, wacana, ataupun situasi dimana ungkapan terhadap suatu fenomena maupun peristiwa tidak sesuai bahkan tidak jelas dan bertentangan dengan makna sebenarnya. Lalu selanjutnya alegori, adalah cerita yang diperlukan dalam membuat doktrin atau paragraf yang menarik dan bersifat persuasif yang digunakan sebagai ajaran moral. Serta yang terakhir humor, sifat ataupun perasaan yang mampu membuat orang tertawa, dimana karakteristiknya adalah perasaan senang atas penderitaan orang lain yang sedikit mendapat simpati.

c. Bentuk Realisasi Satire

Satire direalisasikan melalui berbagai bentuk bahasa yang digunakan untuk menyampaikan kritik, sindiran, atau penilaian terhadap suatu fenomena sosial, politik, budaya, maupun perilaku individu. Realisasi satire bertujuan untuk mengungkapkan ketidaksesuaian, kelemahan, atau penyimpangan yang terjadi di masyarakat secara tidak langsung sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih efektif dan menarik. Menurut Keraf (2010) ironi, sinisme, dan sarkasme merupakan bentuk gaya bahasa sindiran yang digunakan untuk

mengungkapkan kritik terhadap suatu keadaan. Selain itu, satire juga dapat direalisasikan melalui parodi, yaitu penyampaian kritik terhadap realita yang ada dengan cara melucu atau mencemooh (Viora, 2017). Bentuk-bentuk tersebut dimanfaatkan untuk memperkuat pesan kritik sehingga lebih mudah dipahami oleh audiens tanpa harus disampaikan secara langsung.

- 1) Ironi adalah bentuk sindiran yang digunakan untuk menyampaikan makna yang berlawanan dengan makna sebenarnya. Melalui ironi, penutur menyampaikan kritik secara tidak langsung dengan menggunakan ungkapan yang tampak positif, tetapi mengandung maksud yang berbeda dari arti harfiahnya.
- 2) Sinisme adalah bentuk sindiran yang mengandung keraguan, ejekan, atau ketidakpercayaan terhadap ketulusan seseorang atau suatu keadaan. Sinisme merupakan bentuk ironi yang lebih keras karena kritik disampaikan secara lebih terbuka dan langsung.
- 3) Sarkasme adalah bentuk sindiran yang paling keras karena mengandung kepahitan, celaan, dan ungkapan yang bersifat tajam sehingga berpotensi menyakiti perasaan orang yang menjadi sasaran kritik.
- 4) Parodi adalah cara penyampaian kritik terhadap realita dengan cara melucu atau mencemooh.

d. Jenis-Jenis Satire

Adapun Holbert dalam Edhi (2020:49) bahwasannya tuturan satire dibagi menjadi dua yakni, horatian dan juvenalian. Horatian, adalah tuturan satire yang ditujukan untuk memberikan komentar serta mengkritisi para pihak elite yang dianggap telah melanggar norma sosial. Adapun dalam praktik penyampaian satire ini disampaikan dengan mimik wajah tersenyum sehingga tidak membuat tersinggung. Sedangkan juvenalian, adalah tuturan satire yang fungsinya hampir selaras dengan sarkasme serta kadar kekejaman ujaran lebih pahit dibanding horatian. Tujuannya sama yakni memberikan kritikan namun dalam praktiknya menyakiti perasaan lawan tanpa berempati dengan tujuan memberikan kritikan yang membangun, namun menimbulkan reaksi penerimaan secara paksa oleh lawan tutur.

3. Sinetron sebagai Media Representasi

a. Pengertian Sinetron

Sinetron berasal dari kata “sinema” yang berarti hidup dan “elektronika” yang bermakna perapan gerakan partikel pada ruang hampa. Sinetron adalah media ekspresi seni yang digunakan untuk menyampaikan ide maupun gagasan (Sari, 2022:19). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia sinetron adalah film yang dibuat khusus untuk penayangan di media elektronik, seperti televisi. Sinetron merupakan salah satu program televisi yang disajikan secara audio visual serta ditayangkan secara berkelanjutan. Adapun sinetron dipahami sebagai media massa yang fungsinya tidak hanya sebagai hiburan saja akan tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan baik

moral, edukatif, maupun sosial.

Adapun sinetron merupakan media audiovisual yang dinilai efektif dalam menyampaikan pesan kepada khalayak ramai dikarenakan mudahnya cara mengakses oleh masyarakat. Adapun sinetron sering kali mengangkat tema-tema yang dekat dengan masyarakat hingga mampu membangun keterikatan emosional dengan penikmatnya. Hal ini selaras dengan pendapat Rubiyanto dalam Mulya (2025:13) bahwasannya sinetron yang isi kontennya relate dengan persoalan lingkungan dan dekat dengan realitas penonton maka akan disambut dengan hangat dan membuat sinetron disukai oleh penontonnya.

b. Peran Sinetron dalam Menyampaikan Pesan Sosial

Peran media pada dasarnya adalah sarana penyampaian pesan kepada khalayak ramai. Media tidak hanya sebagai hiburan saja akan tetapi juga sebagai sarana diantaranya sebagai media penyampaian informasi, media pendidik, mempengaruhi serta menjadi alat kontrol sosial dalam masyarakat. Hal ini sejalan dengan pendapat Putra & Herlinda (2019:106) bahwasannya media berfungsi sebagai media menyampaikan informasi dan pengetahuan, mendidik, mempengaruhi, serta berperan sebagai kontrol sosial. Adapun pesan yang dimuat dalam media dan dipaparkan kepada khalayak ramai cenderung membentuk persepsi masyarakat terhadap realitas sosial, serta mampu mempengaruhi perilaku individu. Dengan demikian, media bukan hanya sebagai alat penyampai pesan akan tetapi juga membangun realitas melalui pesan yang disampaikan.

Sinetron merupakan salah satu contoh media massa, sangat berpengaruh dalam menyampaikan norma, nilai, bahkan kritik sosial kepada masyarakat. Sinetron sering merepresentasikan sosial melalui alur cerita yang diangkat seperti konflik keluarga, pendidikan, ketimpangan sosial bahkan moral dan budaya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini membuktikan bahwasannya sinetron menggunakan pola alur yang dramatis, terutama dalam hal konflik untuk menarik perhatian penonton (Rubiyanto, 2022:123). Hal tersebut dapat dipahami bahwasannya sinetron yang mengangkat tema-tema tersebut yang cenderung sesuai dengan masyarakat mengakibatkan mudahnya diterima dan dipahami oleh masyarakat luas.

Adapun ketika hal disajikan dengan menarik atau bahkan hal yang jarang diangkat dalam media sinetron maka akan menarik perhatian penonton. Bahkan dalam beberapa sinetron mendapat sambutan yang hangat dari penonton dikarenakan mengangkat tema yang jarang diangkat dalam alur sinetron maka akan mendapat sambutan yang hangat dari penonton salah satunya yakni sinetron Asmara Gen Z. Melalui alur yang menarik perhatian penonton mengakibatkan sinetron ini memiliki rating yang tinggi di televisi, dan tidak hanya di televisi saja tetapi di media sosial daring ramai peminat.

Hal ini membuktikan bahwasannya sinetron ini merupakan fenomena, dimana melalui sinetron ini baik melalui media televisi maupun media daring para penikmatnya saling berinteraksi dan berpartisipasi. Dapat dilihat bahwasannya sinetron dapat membentuk identitas serta hubungan sosial antara penontonnya (Qanitah dkk 2025:207). Hal ini menunjukkan bahwasannya

media tidak hanya sebagai hiburan belaka, akan tetapi juga dapat memengaruhi perilaku sosial.

c. Sinetron Remaja dan Konstruksi Realitas Sosial

Salah satu jenis media audiovisual yang dikenal banyak masyarakat adalah sinetron. Sinetron remaja adalah salah satu media audiovisual yang fokus menampilkan masalah serta dinamika sosial yang dialami oleh remaja. Sinetron remaja biasanya mengangkat tema yang dekat dengan remaja diantaranya persahabatan, pergaulan, percintaan, konflik keluarga, dan pencarian jati diri yang dikemas dengan alur yang dramatis dan mudah dipahami oleh penonton remaja. Karakteristik sinetron remaja ditandai dengan tokoh-tokoh seusia remaja, gaya bahasa yang dekat dengan kesehariannya, dan latar lingkungan sosial dan latar kehidupan sekolah. Sinetron selain sebagai hiburan juga berfungsi sebagai media untuk mengkonstruksi nilai-nilai sosial yang mampu mempengaruhi cara berfikir dan perilaku penikmatnya, serta membentuk identitas dan hubungan sosial antar penontonnya (Qanitah dkk, 2025).

Konsep konstruksi realitas sosial mengatakan bahwasannya realitas dipahami oleh manusia merupakan hasil proses sosial yang terjadi melalui interaksi serta komunikasi dan bukan merupakan sesuatu yang bersifat objek. Hal ini sejalan dengan Bungin dalam Suci & Supratno (2022:103) bahwa realita sosial terjadi karena adanya konstruksi sosial. Realitas sosial terjadi karena hubungan antar individu, jaringan sosial, keterikatan, dan kesetiakawanan sehingga realitas mengikat manusia menjadi satu kehidupan

yang sama. Proses ini menjelaskan bahwasannya manusia membuat realitas dan kemudian dianggap nyata dan diinternalisasi dalam kesadaran individu sebagai kebenaran. Oleh karena itu, realitas dipengaruhi oleh banyak faktor termasuk media yang membentuk serta menyebarkan makna sosial.

Sinetron remaja memainkan peran penting dalam membentuk realitas sosial terutama dalam membentuk pemahaman remaja serta membangun perspektif tentang kehidupan sosial di sekitar mereka. Sinetron secara tidak langsung menampilkan versi realitas kepada penonton yang mana kemudian digunakan sebagai referensi. Dengan proses ini para remaja dapat mengidentifikasi norma, nilai, serta gaya hidup yang ditampilkan dalam sinetron. Adapun sinetron merupakan media yang berkontribusi dalam membentuk individu serta sudut pandang melalui proses konstruksi secara berulang sehingga realitas yang disampaikan sering kali mempengaruhi cara remaja dalam memahami realitas dalam kehidupan sehari-hari.

4. Semiotika

a. Pengertian Semiotika

Semiotik berasal dari kata semeion yang berarti “tanda”. Semiotika merupakan kajian yang mempelajari tanda serta bagaimana tanda tersebut menghasilkan makna dalam kehidupan sosial. Barthes berpendapat bahwa semiotika adalah cabang linguistik serta berbeda dari linguistik, bukan sebaliknya, karena tanda pada bidang lain dapat dianggap sebagai bahasa. Dimana mengungkapkan ide makna atau arti, merupakan komponen yang tersusun atas tanda-tanda dan terdapat dalam sebuah struktur (Benu, 2021:55).

Sapardi dalam Refdianty dkk, (2022:42) bahwasannya semiotika merupakan cabang ilmu yang memiliki keterkaitan dengan tanda dan semua yang memiliki relevansi dengannya, seperti cara tanda digunakan dan sistemnya. Sedangkan menurut Preminger dalam Yulianti (2019:37) bahwasannya tanda-tanda yang ada dalam fenomena sosial maupun masyarakat dan kebudayaan tersebut memungkinkan memiliki arti yang dianalisis melalui tanda-tanda yang terlihat. Kesimpulannya, semiotika adalah bidang yang mempelajari tanda dan bagaimana mereka berfungsi, serta makna yang dihasilkan dalam kehidupan sosial serta budaya. Hal ini membantu kita dalam memahami dunia sebagai sistem tanda yang memiliki relevansi.

b. Denotasi dan Konotasi

Barthes (1977:18) dalam buku *Image Music Text* memaparkan bahwa semua seni imitatif mengandung dua pesan yakni pesan denotatif yaitu analogi itu sendiri dan pesan konotatif adalah bagaimana masyarakat memaknai analogi tersebut dalam pandangannya. Barthes membagi sistem pertandaan menjadi dua tingkatan yang memungkinkan menghasilkan makna yang juga bertingkat-tingkat yakni denotasi dan konotasi (Benu, 2021:55). Denotasi adalah sistem pertandaan tingkat pertama, yang terdiri dari rantai penanda serta petanda yang merupakan hubungan materialitas penanda atau ide abstrak yang terkandung. Denotasi dikenal sebagai makna secara umum, eksplisit, langsung dan pasti. Sedangkan konotasi adalah penanda tahap kedua, dimana konotasi adalah makna yang bersifat tersembunyi ataupun makna baru yang diberikan dengan menghubungkan petanda dengan aspek

kebudayaan, ideologi, ataupun formasi sosial tertentu. Mitos merupakan pengkodean arti serta nilai-nilai sosial (yang sesungguhnya arbiter ataupun konotatif) selaku suatu yang dikira ilmiah. Mitos bermain atas analogi antara arti dan wujud, analogi ini tidak natural akan tetapi bersifat historis (Nurpadila, 2022).

Demikian, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap suatu objek, sedangkan konotasi adalah penggambarannya. Adapun mitos adalah arti yang dibentuk oleh nilai-nilai masyarakat yang telah dinaturalisasi sehingga tampak logis. Penggunaan kedua tingkatan makna ini berfungsi sama dalam membentuk pemahaman akan makna sehingga tidak dapat dipisahkan dalam analisis semiotika. Sementara konotasi memberikan makna yang lebih dalam terkait konteks budaya dan sosial, sedangkan denotasi berfungsi sebagai dasar dalam membaca realitas yang tampak. Oleh dikarenakan itu, makna suatu teks ataupun objek tidak hanya tergantung dari yang dilihat akan tetapi juga cara makna tersebut dibuat serta dipahami dalam konteks tertentu.

c. Pemanfaatan Semiotika dalam Mengungkapkan Makna Satire dalam Sinetron

Dalam sinetron, semiotika dipergunakan dalam mengungkap makna satire. Adapun hal ini membantu penikmat sinetron dalam membaca tanda-tanda yang tidak selalu disampaikan secara langsung oleh teks audiovisual. Hal ini dapat membantu penonton maupun peneliti dalam memahami pesan yang tidak selalu disampaikan secara langsung melalui dialog. Barthes (1977:27) dalam buku *Image Music Text* menyatakan bahwa pembacaan suatu

tanda selalu bergantung pada kode-kode konotasi yang bersifat historis dan kultural sehingga makna yang terkandung di dalamnya dipahami berdasarkan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca atau penonton. Dengan demikian, semiotika memungkinkan peneliti mengungkap makna-makna satire yang tersembunyi di balik dialog, ekspresi, tindakan tokoh, maupun situasi tertentu yang merepresentasikan kritik terhadap fenomena sosial.

Dengan demikian, semiotika Barthes menjadi alat pendukung yang membantu peneliti tidak hanya memahami makna yang tampak di permukaan, tetapi juga mengungkap makna yang lebih mendalam di balik representasi satire yang ditampilkan dalam sinetron. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengidentifikasi bagaimana kritik sosial dikonstruksikan dan disampaikan kepada penonton melalui berbagai tanda yang terdapat dalam sinetron. Lebih lanjut semiotika menjadi alat pendukung dalam menemukan makna yang tampak saja di permukaan akan tetapi juga makna tersembunyi, juga membantu memahami lebih dalam terhadap makna satire dalam sinetron yang mengandung kritik.

5. Hakikat Teks Anekdote

Teks anekdot adalah teks yang bersifat menarik serta humoris dimana pada umumnya menceritakan orang penting atau tokoh terkenal berdasarkan peristiwa yg terjadi berupa cerita rekaan atau cerita sebenarnya. Teks ini tidak hanya bertujuan menghibur, melainkan juga menyampaikan pesan tertentu kepada pembaca. Kosasih dalam Safitri dkk (2023:399) menyatakan bahwa “teks anekdot ialah teks cerita yang mengandung kritikan dan humor,

biasanya berasal dari kisah-kisah faktual pada tokoh terkenal”. Melalui cerita yang ringan, anekdot mampu menyampaikan fenomena sosial dengan cara yang lebih halus dan tidak menggurui.

Selain itu, anekdot kerap berangkat dari pengalaman yang tidak biasa sehingga memunculkan efek kejut sekaligus tawa. Bahkan, anekdot dapat berupa cerita lucu yang berkaitan dengan pengalaman tokoh atau peristiwa tertentu, baik yang benar-benar terjadi maupun yang direka untuk kepentingan penyampaian pesan. Dengan demikian, hakikat teks anekdot terletak pada perpaduan antara humor dan kritik sosial yang dikemas dalam cerita singkat, menarik, dan komunikatif sehingga mudah dipahami pembaca.

Kosasih dalam buku Bahasa Indonesia kelas X (edisi refisi) teks anekdot memiliki struktur yang terdiri atas abstraksi, orientasi, krisis, dan koda. Abstraksi adalah bagian awal yang berisi gambaran umum dari isi anekdot. Orientasi adalah bagian pembuka yang berisi pengenalan tokoh serta latar kejadian, serta bagian pada cerita awal yang akan muncul konflik atau permasalahan. Selanjutnya adalah krisis atau yang juga dikenal dengan komplikasi, adalah bagian inti cerita. Reaksi atau resolusi adalah bagian cerita yang berisi tanggapan dan pada bagian ini sering menimbulkan sesuatu yang tak terduga. Terakhir koda adalah bagian akhir yang menandai berakhirnya peristiwa, didalamnya berisi komentar atau sikap dari sebuah reaksi. Koda bersifat opsional, bisa ada dan bisa juga tidak.

6. Relevansi Sinetron Asmara Gen Z dengan Pembelajaran Teks Anekdote

Sinetron Asmara Gen Z memiliki relevansi kuat sebagai media pembelajaran teks anekdot karena mampu menghadirkan unsur-unsur satire secara konkret melalui visual, dialog, dan ekspresi para tokohnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Kamalia dkk (2024) yang mengkaji bahwa tuturan bernuansa sindiran dalam media populer dapat direlevansikan dengan pembelajaran menulis teks anekdot karena memuat unsur kritik sosial yang dikemas secara lucu dan menarik sehingga mudah dipahami peserta didik.

Berdasarkan kutipan tersebut, pemanfaatan sinetron Asmara Gen Z siswa tidak hanya mengidentifikasi struktur anekdot saja akan tetapi juga mampu menganalisis pesan moral serta fenomena sosial yang disampaikan secara implisit. Pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran anekdot juga dinilai efektif karena mampu meningkatkan minat belajar serta membantu siswa memahami konteks tuturan secara lebih nyata dibandingkan teks tertulis semata. Dengan demikian, penggunaan sinetron Asmara Gen Z relevan dijadikan bahan ajar teks anekdot karena menghadirkan representasi sindiran sosial, humor kontekstual, serta peristiwa keseharian remaja yang selaras dengan karakteristik materi anekdot.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kepustakaan (*library research*) dengan jenis penelitian analisis isi deskriptif (*descriptive content analysis*). Studi kepustakaan adalah proses penelaahan terhadap teori dan

refrensi ilmiah yang relevan dengan nilai-nilai, budaya, serta norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2013). Studi pustaka membantu peneliti dalam menemukan peluang, mengidentifikasi kelemahan pada penelitian terdahulu yang masih perlu dikaji (Amiruddin dkk, 2022). Sedangkan, analisis isi deskriptif merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk mengidentifikasi karakteristik tertentu dan menarik kesimpulan dalam suatu teks secara sistematis dan objektif (Krippendorff, 2004). Dalam penelitian ini, analisis isi deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi, mengelompokkan, dan mendeskripsikan data yang mengandung satire dalam sinetron *Asmara Gen Z*.

Penelitian ini berkonsentrasi pada analisis sindiran yang mengartikulasikan kritik sosial mengenai berbagai masalah remaja seperti tekanan akademik, diskriminasi sosial, kesehatan mental, dan dinamika interpersonal dalam lingkungan pendidikan. Data yang telah diidentifikasi melalui analisis isi deskriptif selanjutnya dianalisis menggunakan teori representasi Stuart Hall untuk mengungkap bagaimana satire merepresentasikan kritik sosial yang ditampilkan dalam sinetron *Asmara Gen Z*. Adapun semiotika Roland Barthes digunakan sebagai teori pendukung untuk menafsirkan makna denotatif, konotatif, dan mitos yang terkandung dalam data penelitian. Temuan penelitian kemudian direlevansikan sebagai bahan pembelajaran teks anekdot untuk membantu peserta didik memahami kritik, pesan moral, serta unsur humor dan sindiran dalam teks anekdot.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sifat atau keadaan dari suatu benda, orang atau yang menjadi sasaran penelitian (Dartiningsih dkk, 2016:132). Dalam penelitian ini, objek penelitian yang dikaji adalah sinetron Asmara Gen Z episode 197-218. Dimana penelitian ini berfokus pada representasi satire yang ditampilkan dalam sinetron Asmara Gen Z melalui dialog, adegan, serta unsur visual yang mengandung sindiran terhadap fenomena permasalahan. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji relevansi representasi satire tersebut sebagai bahan pembelajaran teks anekdot.

3. Data dan Sumber Data

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), data adalah keterangan atau bahan yang dapat diolah oleh komputer dan digunakan sebagai dasar penelitian. Data adalah hasil dari kegiatan penelitian yang empiris atau dapat diamati serta memenuhi kriteria valid, yakni sesuai dengan situasi yang sebenarnya (Sugiyono, 2013). Adapun data dalam penelitian ini mencakup adegan, dialog, maupun elemen visual sinetron Asmara Gen Z yang mengandung satire. Data tersebut mencakup tindakan tokoh, ekspresi, lokasi, maupun simbol-simbol yang mewakili konteks makna tertentu. Adapun sementara itu, data dalam penelitian ini bersumber dari data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Sumber data utama yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti disebut data primer. Adapun dalam penelitian ini, sumber data primer

berasal dari tayangan sinetron *Asmara Gen Z* episode 197-218 yang tayang dalam *platform* Vidio. Selain itu batasan penelitian terletak dalam pemilihan data guna menjaga analisis yang terlalu lebar serta agar menjaga analisis lebih dalam dan terfokus. Batasan dalam penelitian ini mencakup episode 197-218 dengan pertimbangan bahwa rentang tersebut terdapat intensitas kemunculan satire baik dalam adegan, dialog dan visual yang terlihat. Data dalam penelitian difokuskan pada representasi satire yang muncul pada adegan, dialog, serta situasi yang mengandung unsur satire, ironi maupun sarkasme terhadap realitas sosial kemudian dicatat serta dianalisis secara menyeluruh.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung yang berfungsi sebagai pendukung. Adapun data tersebut diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, penelitian terdahulu yang relevan, serta sumber terkait yang relevan terkhusus materi pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya teks anekdot. Data sekunder berfungsi sebagai penguat serta membantu dalam menganalisis relevansi penelitian yang dilakukan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peran penting dalam penelitian dikarenakan informasi yang dikumpulkan berfungsi sebagai dasar dalam proses analisis dan penarikan kesimpulan hasil penelitian. Sebagaimana di kemukakan oleh Jailani dkk., (2023), bahwa dalam penelitian pengumpulan data merupakan langkah penting dalam memperoleh informasi penting. Oleh

dikarenakan itu, pemilihan teknik pengumpulan data diharuskan tepat dan selaras dengan arah penelitian.

Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi dan simak catat. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data berupa dialog, adegan, serta transkrip percakapan dalam sinetron sinetron *Asmara Gen Z* yang mengandung unsur satire. Data diperoleh melalui proses menyimak tayangan secara berulang kemudian mencatat bagian yang relevan dengan fokus penelitian. Melalui teknik dokumentasi dan simak catat peneliti dapat memperoleh data secara sistematis dan mendalam dikarenakan sumber data berupa dokumen audiovisual yang dapat diamati berulang kali. Sehingga dalam pengumpulan data peneliti melakukan beberapa langkah diantaranya:

- a. Menyimak tayangan dan membaca transkrip dialog sinetron *Asmara Gen Z* secara berulang untuk memperoleh pemahaman yang mendalam.
- b. Memindai dan mencatat dialog maupun adegan yang mengandung satire terhadap representasi kritik sosial seperti tekanan akademik, diskriminasi sosial, dan stigma kesehatan mental.
- c. Mengkelompokkan data yang ditemukan sesuai kategori agar memudahkan proses analisis.
- d. Menginventaris data ke dalam tabel sesuai dengan fokus penelitian mengenai representasi satire.
- e. Merelevansikan temuan representasi satire dalam sinetron *Asmara Gen Z* sebagai bahan pembelajaran teks anekdot.

5. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan analisis isi (*content analysis*). Krippendorff (2004) menyatakan bahwa analisis isi merupakan teknik penelitian yang digunakan dalam mengkaji isi teks secara sistematis dan objektif dengan tujuan mengidentifikasi karakteristik tertentu dan memperoleh kesimpulan berdasarkan data. Analisis isi merupakan teknik analisis data yang digunakan dalam mempelajari dokumen untuk memahami isi dan makna yang terkandung. Adapun jenis dokumen meliputi tulisan, gambar, grafik, laporan, buku teks, film, dan drama (Wuradji & Jabrohim, 2003:06).

Dalam penelitian ini, analisis isi digunakan dalam mengidentifikasi serta mendeskripsikan representasi satire yang terdapat dalam dialog serta adegan sinetron *Asmara Gen Z*. Data yang diperoleh kemudian ditafsirkan menggunakan teori representasi Stuart Hall sebagai teori utama dan semiotika Roland Barthes sebagai teori pendukung. Menurut Krippendorff (2004), langkah-langkahnya dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

- a. Pengelompokan: Pada tahap ini peneliti melakukan proses menyimak dan transkrip dialog serta mengamati adegan sinetron *Asmara Gen Z* untuk memahami konteks. Pada tahap ini, peneliti menentukan unit analisis berupa dialog dan adegan yang mengandung representasi satire.
- b. Pemilihan Data: Pada tahap ini berisi proses pemilahan data sesuai fokus penelitian, yaitu dialog dan adegan yang mengandung unsur

satire. Pemilihan data dilakukan secara sistematis agar data yang diperoleh relevan dan sesuai tujuan penelitian.

- c. Pencatatan dan Pengodean Data: Tahap ini data yang dipilih dan diberi kode berdasarkan kategori satire yang digunakan dalam penelitian. Tahap ini dilakukan untuk memudahkan proses identifikasi dan analisis data.
- d. Kategorisasi Data: Tahap ini data yang sudah diberi kode kemudian dikelompokkan berdasarkan kategori yang telah ditentukan. Kategorisasi dilakukan agar memudahkan proses analisis data.
- e. Penafsiran Data: Pada tahap ini peneliti menafsirkan data menggunakan teori representasi Stuart Hall dan semiotika Roland Barthes sebagai pendukung analisis untuk mengungkap makna denotatif, konotatif, dan mitos yang terkandung dalam data serta mengidentifikasi bentuk satire yang direpresentasikan.
- f. Penyajian Hasil Analisis: Tahap terakhir menyajikan hasil analisis secara deskriptif dan sistematis untuk menjawab rumusan masalah mengenai representasi satire dalam sinetron Asmara Gen Z.

H. Sistematika Pembahasan

1. BAB I: Pendahuluan

Bab ini berisikan pendahuluan, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, telaah pustaka, kajian teoritis dan metode penelitian.

2. BAB II: Representasi Satire Dalam Sinetron Asmara Gen Z

Bab ini berisi penelitian mengenai representasi satire dalam sinetron Asmara Gen Z menggunakan teori Representasi Stuart Hall dan didukung Semiotika Roland Barthes.

3. BAB III: Relevansi Satire Pada Sinetron Asmara Gen Z dalam Pembelajaran Teks Anekdote

Bab ini memaparkan hasil penelitian yang dikembangkan dan direlevansikan dengan materi teks anekdot.

4. BAB IV: Penutup

Pada bab terakhir ini, berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran.

I. Definisi Istilah

- a. Representasi adalah proses pembentukan dan penyampaian makna tentang realitas melalui perantara media, bahasa, serta berbagai simbol. Representasi tidak sebatas hanya menampilkan hal-hal yang bersifat visual, akan tetapi turut serta membawa makna yang seperti nilai, stereotip, bahkan perspektif.
- b. Satire adalah bentuk tanggapan terhadap peristiwa maupun kejadian dengan cara penyampaian yang menyindir, mengejek, dengan tujuan mengkritisi dan diharapkan agar diadakannya perbaikan baik secara etis maupun estetis.
- c. Semiotika adalah bidang yang mempelajari tanda dan bagaimana mereka berfungsi, serta makna yang dihasilkan dalam kehidupan sosial serta budaya. Hal ini membantu kita dalam memahami dunia sebagai sistem tanda yang memiliki relevansi.
- d. Sinetron adalah salah satu program televisi yang disajikan secara audio visual serta ditayangkan secara berkelanjutan. Adapun sinetron dipahami sebagai

media massa yang fungsinya tidak hanya sebagai hiburan saja akan tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan baik moral, edukatif, maupun sosial.

- e. Asmara Gen Z adalah sinetron remaja mengangkat tema-tema yang dekat dengan remaja seperti pendidikan, kehidupan masa sekolah, konflik sosial, percintaan dan keluarga.
- f. Teks Anekdote Teks anekdot adalah teks yang bersifat humoris dimana umumnya menceritakan orang penting atau tokoh terkenal berdasarkan peristiwa yg terjadi berupa cerita rekaan atau cerita sebenarnya.