

Fenomena Gim dalam cerita pendek Korea Selatan Dangsin Eommaga Dangsinboda Jalhaneun Geim = Game phenomenon in South Korean short story Dangsin Eommaga Dangsinboda Jalhaneun Geim

Fajrina Safira Al Husni, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20519643&lokasi=lokal>

Abstrak

Fenomena gim dalam kelompok sosial anak merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari. Salah satu cerita pendek (cerpen) Korea Selatan yang mengangkat fenomena tersebut sebagai latar sosialnya adalah “Dangsin Eommaga Dangsinboda Jalhaneun Geim” karya Park Seo-ryeon. Penelitian ini membahas bagaimana cerpen tersebut menggambarkan fenomena gim dalam kelompok sosial anak. Dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra dan analisis fokalisasi, penelitian kualitatif ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana suatu karya sastra dapat memanfaatkan perangkat sastra dalam mengangkat fenomena sosial yang unik sesuai perkembangan zaman. Cerpen ini memperlihatkan bagaimana gim menjadi lebih dekat dengan kehidupan tokoh protagonis sebagai ibu dari seorang anak di era maraknya perkembangan gim. Gim digambarkan memiliki dampak-dampak tertentu dalam kelompok sosial anak, seperti tekanan sosial untuk mahir bermain gim, kursus gim, dan baik atau buruknya hubungan anak dengan orang tua. Penggunaan kata ganti orang kedua yang merujuk pada tokoh ibu dan pemilihan tokoh ibu sebagai fokalisor sepanjang cerita merupakan strategi penulis cerpen dalam membentuk keterlibatan emosional yang kuat antara pembaca dan tokoh ibu. Dengan begitu, pembaca seperti mendapatkan pengalaman mengenal dunia 'nyata' di luar teks berupa isu-isu yang berkaitan dengan fenomena gim dalam kelompok sosial anak melalui kegiatan membaca cerpen ini.

.....Game phenomenon may appear in children's social groups. A South Korean short story that uses this phenomenon as a social setting is "Dangsin Eommaga Dangsinboda Jalhaneun Geim" by Park Seo-ryeon. This qualitative research discusses how the story describes the game phenomenon in children's social groups. This paper uses the sociology of literature approach and focalization analysis. It also aims to explore how a literary work utilizes literary devices in presenting unique social phenomena. This short story shows how gaming becomes closer to the protagonist's life as a mother in an era of rampant game development. It describes games' impacts on children's social groups, such as social pressure to be good at playing games, gaming course, and relationships with parents. Furthermore, it uses the second-person pronoun when referring to the mother character and appoints her as the focalizer throughout the story. The story writer utilizes those strategies to form emotional engagement between the reader and the mother character. In this way, it is as if the reader has the experience of getting to know the 'real' world outside of the text about the game phenomenon in children's social groups through reading activity.