

Pemaknaan wacana iklan: studi kasus Game Addiction Prevention Campaign di Korea Selatan = Advertisement discourse interpretation: case study of Game Addiction Prevention Campaign in South Korea

Natasha, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20492244&lokasi=lokal>

Abstrak

Perkembangan teknologi membawa berbagai perubahan dalam lapisan masyarakat. Dengan kemudahan mengakses internet berkecepatan tinggi dan smartphone canggih di Korea Selatan, jumlah gamer selalu bertambah dari tahun ke tahun. Tulisan ini meneliti tentang fenomena game addiction yang terjadi di Korea Selatan dengan menekankan pada makna di balik wacana iklan layanan masyarakat terkait game addiction yang dirilis oleh Kementerian Kesehatan dan Kesejahteraan Korea pada tahun 2015. Metode yang digunakan adalah analisis wacana terhadap dua iklan layanan masyarakat. Keutuhan pesan iklan layanan masyarakat yang ingin disampaikan oleh Kementerian Kesehatan dan Kesejahteraan Korea Selatan bahwa fenomena game addiction harus segera dihapus dan dicegah untuk bertumbuh dalam masyarakat.

Technological developments brought about various changes in society. With the ease of accessing high-speed internet and smartphones in South Korea, the number of gamers is increasing every year. This paper examines the game addiction phenomenon that is occurring in South Korea by emphasizing the meaning behind the discourse of public service advertisement related to game addiction released by the Ministry of Health and Welfare in 2015. The method used is discourse analysis of two public service advertisements. The integrity of the message of public service advertising that the Ministry of Health and Welfare of South Korea wants to convey is that the phenomenon of game addiction must be immediately removed and prevented from growing in society