

**SIMBOLISASI MAKNA PESAN MORAL DALAM DRAMA  
SERIAL NETFLIX “SQUID GAME”**

**SKRIPSI**



<b>Nama</b>	<b>: Putri Ana</b>
<b>NIM</b>	<b>: 1871511067</b>
<b>Program Studi</b>	<b>: Ilmu Komunikasi</b>
<b>Konsentrasi</b>	<b>: <i>Broadcast Journalism</i></b>

**FAKULTAS KOMUNIKASI & DESAIN KREATIF  
UNIVERSITAS BUDI LUHUR  
JAKARTA**

**2022**

# **SIMBOLISASI MAKNA PESAN MORAL DALAM DRAMA SERIAL NETFLIX “SQUID GAME”**



## **SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu  
Komunikasi (S.I.Kom.)

<b>Nama</b>	<b>: Putri Ana</b>
<b>NIM</b>	<b>: 1871511067</b>
<b>Program Studi</b>	<b>: Ilmu Komunikasi</b>
<b>Konsentrasi</b>	<b>: <i>Broadcast Journalism</i></b>

**FAKULTAS KOMUNIKASI & DESAIN KREATIF  
UNIVERSITAS BUDI LUHUR  
JAKARTA**

**2022**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip, maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

**Nama** : Putri Ana

**NIM** : 1871511067

**Tanda Tangan** :



**Tanggal** : 12 Agustus 2022

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Budi Luhur, saya yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Putri Ana  
NIM : 1871511067  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : *Broadcast Journalism*  
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Menyatakan, demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui dan memberikan kepada Universitas Budi Luhur Hak bebas Royalti Non eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **"Simbolisasi Makna Pesan Moral Dalam Drama Serial Netflix "SQUID GAME"**, beserta perangkat lainnya (dalam bentuk *hardcopy* dan *soft copy*).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Budi Luhur berhak menyimpan, mengalihmediakan/dalam format lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 12 Agustus 2022  
Yang menyatakan;

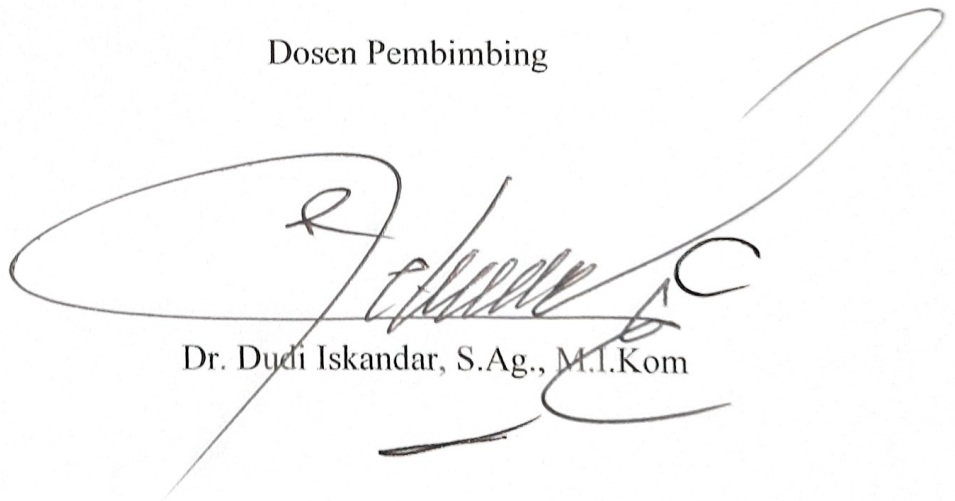


(Putri Ana)

## LEMBAR PERSETUJUAN

Setelah dilakukan bimbingan, maka Skripsi dengan judul "Simbolisasi Makna Pesan Moral Dalam Drama Serial Netflix SQUID GAME" yang diajukan oleh Putri Ana – 1871511067 disetujui dan siap untuk dipertanggungjawabkan di hadapan Penguji pada saat Sidang Skripsi Strata Satu (S-1), Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur.

Dosen Pembimbing

A large, stylized handwritten signature in black ink, likely belonging to Dr. Dudi Iskandar, is written over the text of the supervisor's name.

Dr. Dudi Iskandar, S.Ag., M.I.Kom



LEMBAR PENGESAHAN

Nama	: Putri Ana
Nomor Induk Mahasiswa	: 1871511067
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Bidang Peminatan	: Jurnalistik Penyiaran
Jenjang Studi	: Strata 1
Judul	: ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE PESAN MORAL DALAM DRAMA SERIAL NETFLIX



Laporan Tugas Akhir ini telah disetujui, disahkan dan direkam secara elektronik sehingga tidak memerlukan tanda tangan tim penguji.

Jakarta, Kamis 04 Agustus 2022

Tim Penguji:

Ketua	: Dr. Umaimah, S.Fil., M.Si
Anggota	: Dr. Afrina Sari, S.Sos, M.Si
Pembimbing	: Dr. Dudi Iskandar, S.Ag., M.I.Kom
Ketua Program Studi	: Bintarto Wicaksono, S.P.T, M.Sn

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia serta rahmat-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dengan judul **“SIMBOLISASI MAKNA PESAN MORAL DALAM DRAMA SERIAL NETFLIX “SQUID GAME”**

Penyusunan ini tidak lepas dari kerabat-kerabat peneliti, maka peneliti menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam memberikan bantuan, serta do’a kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini. Ucapan terima kasih tersebut peneliti sampaikan kepada:

1. Dr. Ir. Wendi Usino, M.Sc., M.M, selaku Rektor Universitas Budi Luhur
2. Dr. Nawiroh Vera, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
3. Dr. Umaimah Wahid, M.Si, selaku Ketua Program Studi Magister Ilmu Komunikasi
4. Bintarto Wicaksono, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
5. Muhdaliha, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
6. Rini Lestari, M.I.Kom., selaku Kepala Sekretariat Fakultas Ilmu Komunikasi
7. Amin Aminudin, M.Ikom, selaku Sekretaris Program Studi Magister Ilmu Komunikasi
8. Haronas Kutanto, S.PT., M.I.Kom., selaku Kepala Konsentrasi Broadcast Journalism
9. Dr. Dudi Iskandar, S.Ag., M.I.Kom sebagai Dosen Pembimbing yang telah membimbing peneliti dalam menyusun Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Ricky Widyananda Putra, selaku Dosen Pembimbing Akademik Universitas Budi Luhur
11. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan do’a serta dukungan kepada peneliti.
12. Calvin Yudi Agung yang telah membantu peneliti dan memberi dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua teman-teman dekat yang telah membantu, mendukung serta memberikan kritik dan saran kepada peneliti sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka kritik dan saran yang membangun peneliti harapkan untuk meningkatkan kualitas Skripsi ini.

Jakarta, Agustus 2022  
Peneliti

## **ABSTRAK**

### **Simbolisasi Makna Pesan Moral dalam Drama Serial NETFLIX “Squid Game”**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan simbol – simbol yang digunakan dalam drama serial NETFLIX “*Squid Game*” yang menghasilkan makna pesan moral yang tersembunyi. Pertanyaan penelitian yang diajukan adalah simbol – simbol apa saja di dalam drama serial “*Squid Game*” yang menghasilkan makna pesan moral tersembunyi. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis semiotika John Fiske dengan pendekatan penelitian kualitatif. Objek penelitian yang peneliti akan teliti terdiri dari 4 *scene* sebagai objek analisis simbol – simbol yang memiliki makna pesan moral tersembunyi dalam dram serial NETFLIX “*Squid Game*”. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi, dokumentasi dan studi pustaka secara mendalam. Data diperoleh melalui studi kepustakaan dan dokumentasi dari berbagai media, baik cetak, digital maupun online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa simbol – simbol yang muncul dari setiap Gestur/gerakan pemain, rias wajah, ekspresi, teknik pengambilan gambar, dialog antar pemain dapat digolongkan kedalam ideologi untuk kita tarik pesan moral seperti yang dikutip oleh Suseno (2009 : 110), bahwa pesan moral adalah pesan yang berisikan ajaran-ajaran, wejangan-wejangan, lisan maupun tulisan, tentang bagaimana manusia itu harus hidup dan bertindak, agar ia menjadi manusia yang baik. Banyak sumber ajaran yang disebutkan oleh Suseno, salah satunya ialah sumber ajaran ideologi yang telah peneliti kaitkan dengan analisis analisis semiotika John Fiske. Analisis dilakukan menggunakan level realitas, representasi dan ideologi untuk menarik pesan moral dalam film tersebut. Makna pesan moral yang telah di temukan oleh peneliti antara lain; pentingnya mengatur keuangan, kerjasama, beryukur dan jangan mudah percaya terhadap orang lain.

**Kata Kunci : Semiotika, Pesan Moral, Film**



## **ABSTRACT**

### ***Symbolizing the Meaning of Moral Messages in the NETFLIX Drama Series “Squid Game”***

*This study aims to describe the symbols used in the NETFLIX drama series "Squid Game" which produces the meaning of hidden moral messages. The research question posed is what symbols in the drama series "Squid Game" produce the meaning of hidden moral messages. This research method uses John Fiske's semiotic analysis research method with a qualitative research approach. The object of research that the researcher will examine consists of 4 scenes as objects of analysis of symbols that have the meaning of hidden moral messages in the NETFLIX drama series "Squid Game". Data collection was obtained through observation, documentation and in-depth literature study. Data were obtained through literature studies and documentation from various media, both print, digital and online. The results show that the symbols that appear from each player's gestures/movements, make-up, expressions, shooting techniques, dialogues between players can be classified into ideology for us to draw a moral message as quoted by Suseno (2009: 110), that the message Moral is a message that contains teachings, discourses, oral and written, about how humans must live and act, so that they become good human beings. Suseno mentions many sources of teachings, one of which is the source of ideological teachings that the researcher has associated with John Fiske's semiotic analysis. The analysis is carried out using the level of reality, representation and ideology to draw the moral message in the film. The meaning of moral messages that have been found by researchers include; the importance of managing finances, cooperation, gratitude and do not easily trust others.*

***Keyword : Semiotics, Moral Messages, Film***

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK.....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1. Kajian Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Dilakukan .....	7
2.2. Kerangka Teoritis .....	10
2.2.1. Pengertian Simbolisasi Makna.....	10
2.2.2. Komunikasi Massa.....	10
2.2.3. Pengertian Media Massa .....	12
2.2.4. Pengertian Film.....	14
2.2.5. Jenis - Jenis Film.....	16
2.2.6. Semiotika .....	17
2.2.7. Semiotika John Fiske .....	21
2.2.8. Pengertian Pesan Moral dalam Film .....	24
2.3. Kerangka Pemikiran .....	26
BAB III METODELOGI PENELITIAN .....	28
3.1. Paradigma Penelitian.....	28
3.2. Pendekatan Penelitian.....	29

3.3. Metode Penelitian.....	30
3.4. Objek Penelitian .....	33
3.5. Definisi Konsep.....	33
3.6. Teknik Pengumpulan Data .....	35
3.7. Teknik Analisis Data .....	36
3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	38
3.9. Validitas Data .....	39
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	41
4.1.1. Profil Film Squid Game .....	41
4.1.2. Daftar Penghargaan Film Squid Game.....	42
4.1.3. Sinopsis Film Squid Game .....	43
4.2. Hasil Penelitian.....	45
4.3. Pembahasan .....	61
4.3.1 Analisis Scene 5, Episode 1. ....	62
4.3.2 Analisis Scene 1, Episode 5 .....	63
4.3.3 Analisis Scene 8, Episode 9 .....	65
4.3.4 Analisis Scene 19, Episode 6 .....	67
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>69</b>
5.1. Kesimpulan.....	69
5.2. Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan.....	9
Table 4.2 Analisis Scene 5, Episode 1 .....	46
Table 4.3 Analisis Scene 1, Episode 5 .....	49
Table 4.4 Analisis Scene 8, Episode 9 .....	53
Table 4.5 Analisis Scene 19, Episode 6 .....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Rating Film Squid Game.....	4
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	27
Gambar 4.3 Poster Film Squid Game .....	41
Gambar 4.4 Scene 5, Episode 1 .....	46
Gambar 4.5 Scene 1, Episode 5 .....	50
Gambar 4.6 Scene 8, Episode 9 .....	53
Gambar 4.7 Scene 19, Episode 6 .....	57

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Manusia adalah “*homo symbolism*”, yang artinya jenis makhluk biologis yang senantiasa menggunakan simbol-simbol dalam kehidupannya, baik untuk beradaptasi maupun berkomunikasi terhadap lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun sosialnya dalam kesehariannya. Begitu pentingnya simbol bagi manusia, hingga banyak para ahli yang membahas maupun memandang dari berbagai paradigma. Dalam hal ini ada yang menganggap bahwa simbol merupakan bagian dari tanda-tanda dan dikaitkan dengan model pendekatan semiotika dalam pembahasannya. Interpretivisme simbolik merupakan sebuah model pendekatan untuk memahami perilaku manusia, menginterpretasikan makna-makna dibalik simbol-simbol yang diciptakan dan digunakan manusia dalam kehidupannya. Dalam kaitannya dengan pendekatan semiotika, simbol sering dikategorikan sebagai salah satu bentuk tanda (Hendro, 2020 : 158)

Media massa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah sarana dan saluran resmi sebagai alat komunikasi untuk menyebarkan berita dan pesan kepada masyarakat luas. Kelebihannya di banding media lain yaitu dapat mengatasi hambatan ruang dan waktu. Serta dapat menyebarkan pesan secara cepat kepada khalayak masyarakat yang sangat luas dan sangat heterogen. Media massa di tuntut untuk tidak hanya memberikan informasi serta hiburan semata tapi juga mengajak masyarakat untuk berperilaku yang lebih baik.

Perkembangan media massa yang semakin hari semakin pesat, menjadikannya sebagai bagian dari kehidupan manusia dalam sehari - hari. Media mampu menghubungkan belahan dunia yang satu dengan lainnya tanpa terhalang oleh batas ruang dan waktu dikarenakan cakupan penyebaran informasinya yang luas. Maka dari itu, ia menjadi alat yang tepat untuk dapat menyampaikan realitas sosial yang terjadi dalam kehidupan manusia. Media memiliki peran besar dan secara tidak sadar cukup mempengaruhi beragam perilaku manusia saat ini.

Film merupakan bagian dari salah satu media massa komunikasi itu sendiri yang sering kali digunakan sebagai sarana untuk menggambarkan kehidupan sosial dalam masyarakat serta menyampaikan pesan yang dikemas dalam bentuk kreatifitas audio visual dan memiliki konsep cerita untuk dapat menarik audiens dalam menerima pesan tersebut. Film sebagai salah satu atribut media massa yang paling sering dijadikan sebagai sarana komunikasi yang paling efektif.

Berperan sebagai salah satu bentuk media komunikasi massa, film memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap pembentukan pola pikir masyarakat dengan berbagi konsep cerita yang disajikan. Selain sebagai media komunikasi massa, film juga dapat dijadikan sebagai media sosialisasi dan publikasi budaya yang bersifat persuasif.

Menurut Wibowo (2006 : 196), Film merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak masyarakat yang dikemas melalui sebuah media cerita. Film juga merupakan sarana untuk menuangkan ekspresi artistik para seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita. Secara esensial dan substantial film memiliki power yang akan berdampak terhadap komunikasi masyarakat.

Pesan pesan yang disampaikan melalui film ini dapat berbentuk tanda - tanda tertentu, baik melalui potongan adegan, interaktif antar dialog, setting latar tempat cerita hingga konsep cerita yang ditampilkan. Tanda - tanda tersebut dikenal dengan istilah Semiotika. Kompleksitas semiotika dalam sebuah film dapat dilihat dari bagaimana sang sutradara, peneliti beserta team nya menyajikan tanda – tanda tersebut dalam sebuah film nya. Seringkali terlihat cerminan budaya yang dimasukkan berdasarkan tanda-tanda yang ingin disampaikan oleh sang peneliti cerita. Semiotika yang dihadirkan pada film kerap menjadi daya tarik penonton untuk memahami lebih dalam tentang pesan moral yang terkandung dibalik konsep cerita film tersebut. Analisa yang dilakukan terhadap semiotika pada film biasanya tidak akan sempurna jika hanya dilakukan dalam satu kali tonton saja.

Berbagai platform media sosial akhir-akhir ini seringkali membicarakan sebuah film serial asal Korea Selatan yaitu “Squid Game” yang sedang populer di

berbagai Negara. Serial ini ditulis sekaligus disutradarai sendiri oleh Hwang Dong Hyuk dan memiliki 9 episode, resmi diluncurkan oleh salah satu platform media video streaming yaitu NETFLIX pada tanggal 17 September 2021.

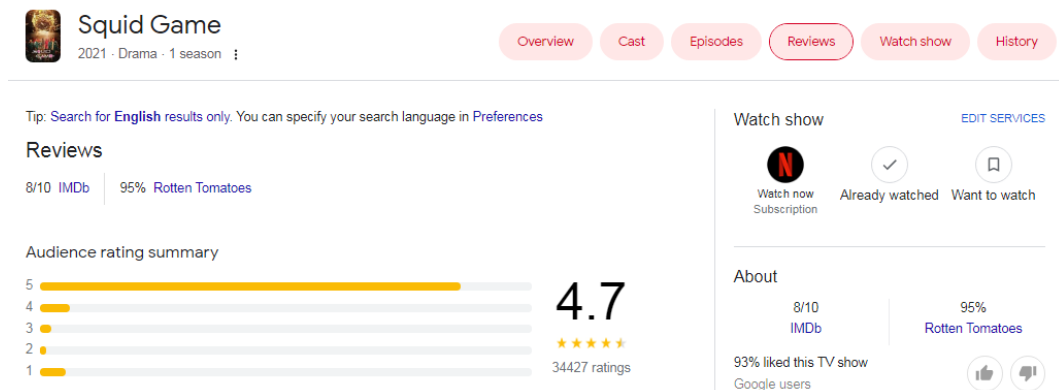
Serial drama ini cukup berhasil menyita perhatian publik pencinta industry perfilman, pasalnya dari struktur ceritanya yang tidak terduga dan menarik sesuai dengan realitas sosial kehidupan masyarakat saat ini juga latar tempat yang di kemas dengan menggunakan CGI seminimal mungkin. Dengan memaksimalkan set fisik agar pemain benar-benar merasakan suasana permainan, Hwang Dong Hyuk juga ingin menampilkan sesuatu yang berbeda dengan memberikan warna cerah pada set tersebut. Set yang begitu nyata dan sinematografi yang begitu baik mampu membuat para penikmat film tertarik untuk menyaksikan serial drama tersebut setiap episodenya.

Squid Game atau dalam bahasa koreanya Ojing-eo Geim merupakan film bergenre game survival dan thriller dystopian yang di bintanginya oleh Lee Jung-jae, Park Hae-soo, Jung Ho-yeon dan Wi Ha-joon. Menceritakan kisah sekelompok orang yang bersaing satu sama lain dalam berjuang mempertaruhkan hidup mereka di dalam sebuah permainan yang misterius dan mematikan. Permainan itu menawarkan hadiah sebesar 45,6 miliar won bagi pemenangnya. Mereka hanya perlu menyelesaikan permainan anak – anak budaya korea selatan yang biasa mereka mainkan sejak kecil. Namun apabila mereka gagal dalam menyelesaikan permainan tersebut, kematian pun menanti.

Dilansir dari pernyataan Netflix saat rilis press, tujuan kreatif sutradara Hwang Dong-hyuk adalah untuk menunjukkan sebuah cerita ironi, di mana niat baik kapitalisme yang ingin membantu mensejahterakan hidup seseorang sebenarnya bisa menciptakan sebuah persaingan yang ekstrem dan mencelakai manusia. Ada banyak simbol – simbol dan makna mendalam yang tersembunyi dalam serial ini.

Serial drama ini cukup menarik peneliti untuk melakukan penelitian terhadap film ini, dikarenakan film ini berhasil meraih rating 8/10 pada situs IMDb dan mendapat Google's rating 4.7/5 dengan input 34.427 pemberi nilai.





Gambar 1.1 Rating Film Squid Game

Selain memiliki rating yang cukup tinggi dibalik konsep ceritanya yang thriller ini, film ini berhasil mendapatkan beberapa penghargaan di ajang International dalam kurun waktu kurang dari setahun sejak penayangannya. Hal ini mendorong peneliti untuk mengetahui pesan moral apa saja yang terkandung dalam film drama serial NETFLIX “*Squid Game*”. Dimana film sebagai salah satu media massa yang memiliki peran penting dalam memberi pengaruh pola pikir terhadap para penikmatnya. Beberapa film seringkali ditemukan hanya mengutamakan sisi komersil saja, akan tetapi beda halnya dengan film “*Squid Game*” ini. Selain memiliki sisi komersil, film ini juga terdapat banyak pesan moral yang menarik untuk diteliti dibalik genre filmnya yang *thriller* dan *survival* ini, sehingga terlihat menyeramkan ternyata memiliki pesan positif yang tersembunyi. Pesan moral tersebut dapat diamati dengan seksama melalui potongan – potongan adegan yang mempresentasikan keadaan sosial ekonomi dan kapitalisme yang sesuai realitas saat ini dialami oleh hampir seluruh belahan dunia akibat pandemi covid-19.

Menurut Wijaya (2017 : 16), Kata “pesan” merupakan keseluruhan dari apa yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Pesan yang disampaikan dapat berdampak positif maupun negatif. Banyak orang yang dapat “menangkap” pesan dari suatu film dengan mudah. Tetapi banyak pula yang kesulitan dalam memahami isi pesan film tersebut dengan alasan maksud menonton film tersebut hanya untuk hiburan belaka. Sedangkan pengertian “moral” menurut KBBI adalah ajaran kesusilaan yang dapat ditarik dari sebuah

cerita. Jadi dalam arti lain, pesan moral dalam penelitian ini yaitu keseluruhan dari apa yang disampaikan oleh peneliti melalui sebuah cerita yang dapat kita petik dan memiliki pengaruh terhadap kehidupan sehari – hari.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebagaimana di atas, fokus masalah pada penelitian ini ialah: simbol - simbol apa saja di dalam drama serial “*Squid Game*” yang menghasilkan makna pesan moral tersembunyi.?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan peneliti dalam melakukan penelitian ini diantaranya ialah:

1. Untuk mendeskripsikan simbol – simbol yang digunakan dalam drama serial “*Squid Game*” untuk menghasilkan makna pesan moral yang tersembunyi.
2. Untuk mengetahui pesan moral yang tersembunyi dalam drama serial “*Squid Game*” berdasarkan level realitas, level representasi dan level ideologinya.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Dengan adanya Penelitian ini peneliti sangat berharap dapat menambah wawasan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan, serta menambah literatur atau bahan-bahan informasi ilmiah yang dapat digunakan untuk melakukan kajian dan penelitian selanjutnya.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- Peneliti mendapatkan banyak pengetahuan dan wawasan mengenai Simbolisasi makna pesan moral dalam drama serial Netflix “*Squid Game*” yang tidak banyak orang ketahui

- Memberikan sumbangan pemikiran secara edukasi di bidang Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur beserta praktisi Ilmu Komunikasi lainnya, terutama dalam sinematografi lewat analisis semiotika.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kajian Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Yang Dilakukan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rifa Alya dengan judul penelitian **Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Parasite** di Universitas Sumatera Utara pada tahun 2020. Penelitian ini menguraikan mengenai representasi pesan moral yang terkandung dalam film Parasite karya Bong Joon-Hoo.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Kiki RIzkiyah Albarikah dengan judul penelitian **Pesan Moral dalam Film (Analisis isi Kualitatif pesan moral dalam film *Trash*)** di Universitas Muhamadiyah Surakarta pada tahun 2017. Penelitian ini menguraikan mengenai pesan moral yang digambarkan dalam film Trash.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Christha Amelia dengan judul Penelitian **Pesan Moral pada film Cek Toko Sebelah** di Universitas Sam Ratulangi Manado 2021 pada tahun 2021. Penelitian ini menguraikan mengenai pesan – pesan moral yang disampaikan dalam film Cek Toko Sebelah menggunakan 3 level analisis semiotika John Fiske.

<b>Judul Penelitian</b>	Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film <i>Parasite</i>	Pesan Moral Dalam Film (Analisis isi Kualitatif pesan moral dalam film <i>Trash</i> )	Pesan moral pada film Cek Toko Sebelah	Simbolisasi makna pesan moral dalam drama serial Netflix “ <i>Squid Game</i> ”
<b>Nama Peneliti</b>	Rifa Alya	Kiki Rizkiyah Albarikah	Christha Amelia	Putri Ana
<b>Lembaga dan Tahun</b>	Universitas Sumatera Utara 2020	Universitas Muhamadiyah Surakarta 2017	Universitas Sam Ratulangi Manado 2021	Universitas Budi Luhur 2021
<b>Masalah Penelitian</b>	Bagaimana representasi pesan moral yang terkandung dalam film <i>Parasite</i> karya Bong Joon-Hoo	Bagaimana pesan moral yang digambarkan dalam film <i>Trash</i>	Bagaimana pesan – pesan moral yang disampaikan dalam film Cek Toko Sebelah menggunakan 3 level analisis semiotika John Fiske	Bagaimana representasi Simbolisasi makna pesan moral dalam drama serial Netflix “ <i>Squid Game</i> ” karya Hwang Dong Hyuk.
<b>Maksud dan Tujuan</b>	Untuk mengidentifikasi jenis tanda yang digunakan sebagai representasi pesan moral dalam film <i>Parasite</i> dan mengetahui makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam film “ <i>Parasite</i> ”	Untuk diajukan sebagai bahan penelitian dimasa mendatang yang ingin mengetahui lebih lanjut mengenai pesan moral dalam film. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan edukasi khalayak.	Untuk mengetahui pesan moral berdasarkan level realitas, representasi dan ideologi pesan moral dalam film Cek Toko Sebelah melalui sikap dan perilaku pada film tersebut dan mengacu pada pesan moral menurut Suseno	Untuk mengidentifikasi jenis tanda yang digunakan sebagai representasi Simbolisasi makna pesan moral dan mengetahui pesan moral yang tersembunyi berdasarkan level realitas, representasi dan ideology.
<b>Metode Penelitian</b>	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
<b>Pendekatan Penelitian</b>	Analisis Semiotika Roland Barthes	Deskriptif kualitatif dengan teknik analisis data yakni analisis kualitatif	Analisis Semiotika John Fiske	Analisis Semiotika John Fiske

<p><b>Hasil Penelitian</b></p>	<p>Menemukan bahwa pada film Parasite terdapat banyak scene atau adegan yang mengandung pesan moral. Beberapa pesan moral yang terbagi melalui subtema-subtema/ scene yang peneliti pilih antara lain berisi tentang; Pertama, adanya hukum karma dan konsekuensi atas setiap perbuatan yang dilakukan tidak pernah memandang status sosial seseorang. Kedua, Usaha seseorang adalah penentu nasib baik atau buruk yang akan ia alami, maka manusia tidak boleh bergantung hanya pada keberuntungan dan takdir. Ketiga, film Parasite berbicara tentang kekompakan dalam keluarga yang harus selalu dijaga karena keluarga merupakan tempat teraman seseorang untuk selalu kembali</p>	<p>Menunjukkan, pesan moral yang terdapat dalam film Trash yaitu Moral Hubungan manusia dengan Tuhannya berupa berdoa dan percaya pada Tuhan, moral hubungan manusia dengan diri sendiri berupa keberanian dan bekerja keras, sedangkan moral hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkup sosial berupa tolong menolong, peduli, gotong royong, dan rela berkorban.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa film Cek Toko Sebelah mengandung pesan moral baik pesan moral menurut Suseno ataupun pesan moral dari pandangan beberapa informan, melalui tanda –tanda yang muncul baik dari level realitas, representasi dan ideologi. Tanda-tanda yang dimaksud seperti gesture, perilaku, dialog, setting dan lain lainnya. Tanda –tanda tersebut muncul di setiap scene film yang memberi makna bahwa film ini mengandung pesan moral jujur, bertanggung jawab, keberanian moral, kritis, kemandirian, dan kerendahan hati.</p>	
--------------------------------	--	--	--	--

**Table 2.1 Penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan**

## **2.2. Kerangka Teoritis**

### **2.2.1. Pengertian Simbolisasi Makna**

Pada hakikatnya manusia ialah makhluk yang terbiasa menggunakan simbol untuk mengetahui sesuatu. Manusia dalam menjalani hidupnya saling membutuhkan antara manusia yang satu dengan yang lainnya dan tidak mungkin hidup sendirian melainkan secara berkelompok (egaliter) (Wasimah, 2017: 77). Oleh karenanya, manusia sebagai anggota masyarakat dalam melakukan interaksinya seringkali menggunakan simbol dalam memahami interaksinya.

Simbol adalah obyek, kejadian, bunyi bicara atau bentuk-bentuk tertulis yang diberi makna oleh manusia. Sedangkan arti simbol secara umum ialah sesuatu yang dibangun oleh masyarakat atau individu dengan makna tertentu yang disepakati atau digunakan oleh anggota masyarakat tersebut (Soekamto, 2017: 74). Simbolisasi merupakan suatu proses penerjemahan symbol tersebut menjadi sebuah makna, bentuk primer dari simbolisasi oleh manusia adalah melalui bahasa. Tetapi manusia juga berkomunikasi dengan menggunakan tanda dan simbol dalam lukisan, tarian, musik, arsitektur, mimic wajah, gerak-gerik, postur tubuh, perhi-asan, pakaian, ritus, agama, kekerabatan, nasionalitas, tata ruang, pemilikan barang, dan banyak lagi yang lainnya. Manusia dapat memberikan makna kepada setiap kejadian, tindakan, atau obyek yang berkaitan dengan pikiran, gagasan, dan emosi (Saiffudin, 2020: 162).

### **2.2.2. Komunikasi Massa**

#### **1) Pengertian Komunikasi Massa**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Komunikasi Massa ialah Istilah komunikasi dalam penyebaran informasi yang dilakukan oleh suatu kelompok sosial tertentu kepada pendengar atau khalayak yang heterogen serta tersebar di mana-mana.

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (2019 : 23), yang menyatakan bahwa komunikasi massa ialah

pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (*mass communication is messages communicated through a mass medium to a large number of people*). Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Jadi, sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak yang banyak, seperti rapat akbar di lapangan luas yang di hadiri oleh ribuan, bahkan puluhan ribu orang, jika tidak menggunakan media massa, maka otomatis itu bukan komunikasi massa.

Komunikasi massa adalah komunikasi yang disalurkan oleh pemancar-pemancar yang berbentuk audio dan atau visual. Komunikasi massa akan lebih mudah dan lebih logis bila didefinisikan menurut bentuknya : televisi, radio, surat kabar, majalah, film dan buku (Nurudin, 20014 : 11).

Sementara menurut Defluer dan McQuail (2009 : 103), komunikasi massa adalah suatu proses dimana komunikator menggunakan media untuk menyebarkan pesan secara luas, dan secara terus menerus menciptakan makna yang diharapkan dapat mempengaruhi khalayak-khalayak yang besar dan berbeda-beda dengan melalui berbagai cara.

## **2) Karakter Komunikasi Massa**

Dalam komunikasi massa terdapat juga ciri-ciri khusus seperti yang dikatakan oleh Severin dan Tankard Jr. Yang dikutip pada buku Suprpto (2006, 13-14), dikaitkan dengan pendapat Devito, maka komunikasi massa mempunyai ciri-ciri khusus yang disebabkan oleh sifat-sifat komponennya, ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Komunikasi massa berlangsung satu arah  
Komunikasi yang berlangsung tanpa mengharapkan atau tidak adanya feedback yang akan timbul setelah komunikasi berlangsung.
- 2) Komunikator pada komunikan massa melembaga



Informasi yang disampaikan melalui media massa untuk kepentingan lembaga itu sendiri. Seorang yang menyampaikan pesan dalam media massa bertindak atas nama lembaga.

3) Pesan-pesan bersifat umum

Pesan-pesan yang disampaikan dengan melalui media massa yang berbentuk umum untuk orang banyak.

4) Melahirkan Keserempakan

Komunikasi yang dapat menginformasikan suatu pesan dengan cara mendengarkannya secara bersama-sama. Seperti informasi yang disampaikan melalui televisi, pada saat itu juga secara bersama-sama mendapatkan informasi tersebut dengan waktu bersamaan.

5) Komunikan

Komunikan sebelum menyebarluaskan informasi harus membuat ide atau informasi yang akan disampaikan dengan sebenar-benarnya dan siap atau layak untuk disebarluaskan.

### **2.2.3. Pengertian Media Massa**

Menurut Cangara (2010 : 123), Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak, sedangkan pengertian media massa sendiri alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio dan televisi.

Media massa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah sarana dan saluran resmi sebagai alat komunikasi untuk menyebarkan berita dan pesan kepada masyarakat luas. Kelebihannya di banding media lain yaitu dapat mengatasi hambatan ruang dan waktu. Serta dapat menyebarkan pesan secara cepat kepada khalayak masyarakat yang sangat luas dan sangat heterogen. Media massa di tuntut untuk tidak hanya memberikan informasi serta hiburan semata tapi juga mengajak masyarakat untuk berperilaku yang lebih baik.

Ada tiga dimensi efek komunikasi massa, yaitu kognitif, afektif dan behavioral atau konatif. Efek kognitif meliputi peningkatan kesadaran, belajar dan tambahan pengetahuan. Efek afektif berhubungan dengan emosi, perasaan dan sikap. Sedangkan behavioral atau konatif berhubungan dengan perilaku dan niat untuk melakukan sesuatu menurut cara tertentu (Sukendar, 2017 : 68).

**a) Efek Kognitif**

Adalah akibat yang ditimbulkan pada diri komunikan yang sifatnya informatif bagi dirinya. Dalam efek kognitif ini akan dibahas tentang bagaimana media massa dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitifnya. Selanjutnya, dampak kognitif diartikan sebagai dampak yang timbul pada komunikan di mana pengetahuan dan intelektualnya meningkat. Dampak ini terjadi bisa ada perubahan pada apa yang diketahui dan dipahami dan dipersepsi oleh khalayak. Dengan demikian, orang yang lebih sering mendapat terpaan media, maka ia akan memiliki pengetahuan lebih banyak dibandingkan mereka yang sedikit memperoleh terpaan media. Efek kognitif ini adalah efek yang memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan kognitifnya. Menurut Mc Luhan (2014 : 50), media massa adalah perpanjangan alat indra kita. Dengan media massa kita memperoleh informasi tentang benda, orang atau tempat yang belum pernah kita lihat atau belum pernah kita kunjungi secara langsung. Karena kita tidak dapat, bahkan tidak sempat, mengecek peristiwa-peristiwa yang disajikan media, kita cenderung memperoleh informasi tersebut semata-mata bersandarkan pada apa yang dilaporkan media massa.

**b) Efek Afektif**

Efek ini kadarnya lebih tinggi daripada efek kognitif. Tujuan dari komunikasi massa bukan sekedar memberi tahu khalayak tentang sesuatu, tetapi lebih dari itu, khalayak diharapkan dapat turut merasakan perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah dan sebagainya (Elvinaro, 2014 : 55).

Dampak pesan media massa sampai pada tahap afektif terjadi bila pesan yang disebarkan media mengubah apa yang dirasakan, disenangi atau dibenci khalayak. Dampak ini berkaitan dengan perasaan, penilaian, rangsangan emosional, dan sikap (Yasir, 2009 : 139).

Dengan adanya komunikasi massa diharapkan mampu menimbulkan efek afektif terhadap komunikan atau penerima pesan, efek yang dimaksud adalah efek yang secara tidak langsung mempengaruhi perasaan komunikan dengan adanya pesan komunikasi massa langsung dan ikut membawa komunikan untuk ikut merasakan makna pesan yang disampaikan oleh komunikator.

**c) Efek Konatif/behavioral**

Efek Konatif/Behavioral merupakan akibat timbulnya pada diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan. Pernyataan ini mencoba mengungkapkan tentang efek komunikasi massa pada perilaku, Tindakan dan gerakan khalayak yang tampak dalam kehidupan sehari-hari.

Adegan kekerasan dalam televisi atau film akan menyebabkan orang menjadi beringas. Siaran kesejahteraan keluarga yang banyak disiarkan dalam televisi menyebabkan para ibu rumah tangga memiliki keterampilan baru. Pernyataan – pernyataan ini mencoba mengungkapkan tentang efek komunikasi massa pada perilaku, tindakan dan gerakan khalayak yang tampak dalam kehidupan sehari – hari (Elvinaro, 2014 : 57).

**2.2.4. Pengertian Film**

Menurut Braudy (dalam Adi, 2014) berbeda dengan fotografi yang berupa gambar statis, film merupakan suatu gambar yang bergerak. Sebagai media audiovisual, film menampilkan sebuah format tanda yang berbeda dengan media cetak atau media visual, tekstual, atau radio saja. Namun, film lebih memiliki banyak jalan untuk memahami maknanya, misalnya dengan unsur gramatikalnya, unsur penokohnya, atau bahkan teknik visualisasinya.

Pengertian film (sinema) secara harfiah dilansir melalui web Kajianpustaka.com ialah *Cinematographie* yang berasal dari *Cinema* + *tho* = *phytos* (cahaya) + *graphie* = *grhap* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya yaitu merekam gerak potongan gambar dengan cahaya. Apabila kita akan merekam gerak dengan cahaya harus menggunakan alat khusus, yang biasa disebut kamera.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film memiliki dua pengertian yaitu, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari soluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop dan televisi), yang kedua film dapat diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup. Sementara menurut Undang – Undang Republik Indonesia No. 8 Tahun 1992 tentang perfilman, Film merupakan karya seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang – dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam menggunakan pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau dapat ditayangkan dengan sistem Proyeksi mekanik, elektronik dan lainnya. Sedangkan menurut UU no 33 tahun 2009 tentang perfilman, mengatakan bahwa film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Menurut Wibowo (2006 : 196), Film merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak masyarakat yang diekspresikan melalui sebuah media cerita. Film juga merupakan sarana untuk menuangkan ekspresi artistik para seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita. Secara esensial dan substantial film memiliki power yang akan berdampak terhadap komunikasi masyarakat.

Film merupakan salah satu media massa untuk berkomunikasi. Film mengandung audio dan visual yang merupakan kelebihan dari media satu ini, yang tidak dimiliki oleh media-media komunikasi yang lain. Selain itu film juga dapat sebagai gambaran - gambaran dari fenomena dan realitas sosial yang ada di dalam masyarakat, yang kemudian disampaikan kepada audience melalui media komunikasi yaitu film. Film pertama kali di luncurkan di pertengahan kedua abad 19, dibuat dengan bahan dasar seluloid yang sangat mudah terbakar bahkan oleh percikan abu rokok sekalipun. Sejalan dengan waktu, para ahli berlomba-lomba untuk menyempurnakan film agar lebih aman, lebih mudah diproduksi dan enak ditonton (Effendi, 2009:10).

Dalam menyampaikan pesan yang terkandung dalam film kepada audience, imajinasi sutradara dibutuhkan untuk menggambarkan pesan atau alur cerita yang ingin disampaikan oleh sang peneliti melalui tanda – tanda yang ia ciptakan dalam film dengan maksud para audience memahami tanda dari imajinasi yang sutradara berikan.

#### **2.2.5. Jenis - Jenis Film**

Seiring perkembangan zaman, film pun semakin berkembang dan meluas, tidak menutup kemungkinan berbagai variasi baik dari segi jenis cerita, aksi para aktor dan aktris, hingga jenis klasifikasinya. Dengan berkembangnya teknologi perfilman, produksi film pun menjadi lebih mudah, film-film pun akhirnya dibedakan dalam berbagai macam menurut cara pembuatan, alur cerita dan aksi para tokohnya. Adapun jenis-jenis film berdasarkan genrenya yaitu:

##### **1. Drama**

Tema ini lebih menekankan pada sisi human interest yang bertujuan mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton merasa seakan-akan berada di dalam film tersebut.

Tidak jarang penonton yang merasakan sedih, senang, kecewa, bahkan ikut marah.

## **2. Action**

Tema action mengetengahkan adegan-adegan perkelahian, pertempuran dengan senjata, atau kebutkebutan kendaraan antara tokoh yang baik (protagonis) dengan tokoh yang jahat (antagonis), sehingga penonton ikut merasakan ketegangan, was-was, takut, bahkan bisa ikut bangga terhadap kemenangan si tokoh.

## **3. Komedi**

Tema film komedi intinya adalah mengetengahkan tontonan yang membuat penonton tersenyum, atau bahkan tertawa terbahak-bahak. Film komedi berbeda dengan lawakan, karena film komedi tidak harus dimainkan oleh pelawak, tetapi pemain biasa pun bisa memerankan tokoh yang lucu.

## **4. Tragedi**

Film yang bertemakan tragedi, umumnya mengetengahkan kondisi atau nasib yang dialami oleh tokoh utama pada film tersebut. Nasib yang dialami biasanya membuat penonton merasa kasihan / prihatin / iba.

## **5. Horor**

Film bertemakan horor selalu menampilkan adegan-adegan yang menyeramkan sehingga membuat penontonnya merinding karena perasaan takutnya. Hal ini karena film horor selalu berkaitan dengan dunia gaib / magis, yang dibuat dengan special affect, animasi, ataulangsung dari tokoh tokoh dalam film tersebut. (Effendi, 2009: 3)

### **2.2.6. Semiotika**

Kata semiotika berasal dari bahasa Yunani “Semeiain” yang berarti tanda. Menurut Sobur (2013) semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis

untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah alat yang kita pakai untuk mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia, dan bersamasama manusia.

Daniel Chandler (2005 : 4) menyatakan, “*The shortest definition is that it is the study of signs*” (definisi singkat dari semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda). Ada juga yang menyatakan, “*The study of how a society produces meanings and values in a communication system is called semiotics from the Greek term semion, “sign”.*” Studi tentang bagaimana masyarakat memproduksi makna dan nilai – nilai dalam sebuah sistem komunikasi disebut semiotika, yang berasal dari kata semion, istilah Yunani, yang berarti “tanda”. Disebut juga sebagai semeiotikos, yang berarti “teori tanda”.

Charles Sanders Pierce mendefinisikan semiotika sebagai studi tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya, yakni cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda – tanda lain, pengirimannya dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya (Zoest, 2005). Sementara John Fiske (2007 : 282) menyatakan, semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apa pun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda (*sign*), berfungsinya tanda dan produksi makna. Tanda adalah sesuatu yang bagi seseorang berarti sesuatu yang lain. Dalam pandangan Zoest, segala sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramati dapat disebut tanda. Karena itu, tanda tidaklah terbatas pada benda. Adanya peristiwa, tidak adanya peristiwa., struktur yang ditemukan dalam sesuatu, suatu kebiasaan, semua itu dapat disebut tanda. Sebuah bendera kecil, sebuah isyarat tangan, sebuah kata, suatu keheningan, suatu kebiasaan makan, sebuah gejala mode, suatu gerak syaraf, peristiwa memerahnya wajah, suatu kesukaan tertentu, letak bintang tertentu, suatu sikap, setangkai bunga, rambut uban, sikam diam membisu, gagap, berbica cepat, berjalan sempoyongan,

menatap, api, putih, bentuk, bersudut tajam, kecepatan, kesabaran, kegilaan, kekhawatiran, kelengahan, semua itu dianggap sebagai tanda (Zoest, 2014:18)

Tanda dan simbol merupakan alat dan materi yang digunakan oleh manusia dalam berkomunikasi. Komunikasi merupakan proses transaksional dimana pesan (tanda) dikirimkan dari seorang pengirim (*sender*) kepada penerima (*receiver*). Supaya pesan tersebut dapat diterima secara efektif maka perlu adanya proses interpretasi terhadap pesan tersebut untuk menghasilkan makna, karena hanya manusialah yang memiliki kemampuan untuk menggunakan dan memaknai simbol – simbol, maka berkembanglah cabang ilmu yang membahas tentang bagaimana memahami simbol atau tanda yaitu semiotika.

Menurut Joh Fiske (2002 : 2), pada dasarnya studi komunikasi merefleksikan dua alira utama, yaitu alira pertama; transmisi pesan (proses) yang fokus pada bagaimana pengirim (*sender*) dan penerima (*receiver*) melakukan proses *encoding* dan *decoding*, yang mana proses transmisi tersebut menggunakan channel (media komunikasi). Aliran ini cenderung linier dan tidak begitu mementingkan makna (subjektif). Aliran yang kedua; produksi dan pertukaran makna yang fokus utamanya adalah bagaimana pesan – pesan atau teks – teks berhubungan dengan khalayak dalam memproduksi makna, yang perhatian utamanya pada pesan teks dalam konteks budaya penerimanya.

Mansoer Pateda (Rusmana, 2005) menyebutkan Sembilan jenis semiotika, diantaranya adalah :

1. Semiotik Analitik

Semiotik Analitik ialah semiotik yang menganalisis sistem tanda. Pierce menyatakan bahwa semiotik berobjekan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambangnya yang mengacu kepada objek tertentu. (Vera, 2014 : 4)

2. Semiotik Deskriptif



Semiotik Deskriptif merupakan semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat dialami oleh setiap orang, meskipun ada tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang. Contohnya, langit terlihat mendung sebagai pertanda bahwa sebentar lagi akan turun hujan, merupakan tanda permanen dengan interpretasi tunggal (monosemiotik)

3. Semiotik Faunal

Semiotik Faunal ialah semiotik yang menganalisis sistem tanda dari hewa – hewan ketika berkomunikasi diantara mereka dengan menggunakan tanda – tanda tertentu, yang sebagiannya dapat dimengerti oleh manusia. Contohnya, ketika ayam jantan berkokok pada malam hari, dapat di mengerti sebagai petunjuk waktu, yakni malam hari sebentar lagi akan berganti pagi hari. Induk ayam berkotek – kotek sebagai pertanda ayam itu telah bertelur atau ada yang menganggunya (Vera, 2014 : 4).

4. Semiotik Kultural

Semiotik Kultural adalah jenis semiotic yang khusus menelaah sistem tanda yang berlaku dalam kebudayaan masyarakat tertentu. Oleh karena semua suku, bangsa, atau Negara memiliki kebudayaan masing – masing, maka semiotika menjadi metode dan pendekatan yang diperlukan untuk membedah keunikan, kronologi, kedalaman makna dan berbagai variasi yang terkandung dalam setiap kebudayaan tersebut.

5. Semiotik Naratif

Semiotik Naratif merupakan semiotik yang mempelajari sistem tanda dalam narasi yang berwujud mitos dan cerita lisan

6. Semiotik Natural

Semiotik Natural ialah jenis semiotik yang khusus mempelajari sistem tanda yang di hasilkan oleh alam. Misalnya, Badan Meteorologi, Klimatologi dan Geofisika (BMKG) melihat awan yang bergulung di atas Kota Jakarta sebagai dasar perkiraan hujan akan turun mengguyur kota Jakarta. Misallainnya, petir yang menyertai hujan menandakan bahwa terdapat awan yang bergulung tebal dan hujan di pastikan turun dengan lebat (Vera, 2014 : 5)

7. Semiotik Normatif

Semiotik Normatif merupakan semiotik yang khusus mempelajari sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berwujud norma – norma.

#### 8. Semiotik Sosial

Semiotik Sosial ialah semiotik yang khusus mempelajari sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia berwujud lambang, baik lambang berwujud kata ataupun kalimat.

#### 9. Semiotik Struktural

Semiotik Struktural adalah semiotik yang di khususkan menelaah mengenai sistem tanda yang di manifestasikan melalui struktur bahasa.

### **2.2.7. Semiotika John Fiske**

Teks merupakan fokus perhatian utama dalam semiotika. Teks dalam hal ini dapat diartikan secara luas, bukan hanya teks tertulis saja. Segala sesuatu yang memiliki sistem tanda komunikasi, seperti yang terdapat pada teks tertulis, bisa dianggap teks, misalnya film, sinetron, drama opera sabun, kuis, iklan, fotografis, hingga tayangan sepakbola (John Fiske, 2007:282).

Fiske menganalisis acara televisi sebagai “teks” untuk memeriksa berbagai lapisan sosio-budaya makna dan isi. Fiske tidak setuju dengan teori bahwa khalayak massa mengkonsumsi produk yang ditawarkan kepada mereka tanpa berpikir. Fiske menolak gagasan “penonton” yang mengasumsikan massa yang tidak kritis. Dia menyarankan “audiensi” dengan berbagai latar belakang dan identitas sosial yang memungkinkan mereka untuk menerima teks-teks yang berbeda.

Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang petanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.

John Fiske berpendapat bahwa terdapat tiga bidang studi utama dalam semiotika, yaitu seperti berikut:

- a) Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
- b) Kode atau sistem mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mengtransmisikannya.
- c) Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

Selain bidang studi utama dalam semiotika John Fiske juga mengemukakan teori mengenai kode-kode televisi (*the codes of television*). Menurut Fiske, kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Menurut teori ini pula, sebuah realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan sesuai referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsi secara berbeda oleh orang yang berbeda juga. Pada perkembangannya, model John Fiske tidak hanya digunakan dalam menganalisis acara televisi, tetapi dapat juga digunakan untuk menganalisis isi teks media yang lain tidak terkecuali juga dengan film.

Cara kerja atau langkah-langkah semiotika model John Fiske pada teori *The Codes Of Television* meliputi tiga tahapan:

- a) Analisis pada level realitas meliputi: *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (perilaku), *speech* (cara bicara), *gesture* (gerakan), dan *expression* (ekspresi).
- b) Analisis pada level representasi berkaitan dengan kode-kode teknik, seperti kamera, pencahayaan, penyutingan, musik, dan suara yang

mentransmisikan kode-kode representasi konvensional, yang membentuk: naratif, konflik, *setting*, dan *casting*.

- c) Analisis pada level ideologi mencakup kode-kode representasi seperti: *individualism* (individualisme), *patriarchy* (patriarki), *race* (ras), *class* (kelas), *materialism* (materialisme), *capitalism* (kapitalisme).

John Fiske menjelaskan bagaimana sebuah peristiwa menjadi peristiwa televisi apabila telah diencode oleh kode-kode sosial, yang dikonstruksi dalam tiga tahapan berikut. John Fiske menjelaskan bagaimana sebuah peristiwa dapat menjadi peristiwa televisi jika telah diencode oleh kode-kode sosial yang terbagi menjadi tiga tahapan.

Pertama adalah tahap realitas (reality), yakni peristiwa yang ditandakan (encoded) sebagai realitas, dalam hal ini seperti tampilan, pakaian, perilaku, lingkungan, percakapan, gesture, ekspresi, suara, dan lain sebagainya. Dalam bahasa tulis seperti dokumen, transkrip, wawancara, dan sebagainya (Vera, 2014). Pada tahap kedua disebut representasi (representation). Realitas yang terencode dalam encoded electronically harus ditampilkan pada technical codes, seperti kamera, lighting, editing, music dan suara. Dalam bahasa tulis seperti kata, kalimat, proporsi, foto, grafik dan sebagainya. Sedangkan dalam bahasa gambar atau televisi berupa cahaya, tata kamera, editing, musik dan sebagainya. Elemen-elemen ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan, antara lain, narasi, aksi, dialog, latar dan sebagainya. Ini sudah tampak sebagai realitas televisi. (Vera, 2014).

Mursito (dalam Vera, 2014) mengatakan bahwa tahap ketiga adalah tahap ideologi (ideology). Semua elemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis, seperti patriarki, individualism, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya. Ketika kita melakukan representasi atau realita, menurut Fiske tidak dapat dihindari adanya kemungkinan memasukkan ideologi dalam konstruksi realitas

### **2.2.8. Pengertian Pesan Moral dalam Film**

Pesan ialah setiap pemberitahuan, kata, atau informasi dalam bentuk komunikasi lisan maupun tertulis, yang dikirimkan dari satu individu ke individu lainnya. Pesan merupakan gagasan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan dengan tujuan tertentu. Pesan menjadi kunci utama dari setiap proses komunikasi yang terjadi. Agar pesan dapat diterima, proses pengiriman pesan memerlukan sebuah media perantara agar pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan dapat diterima dengan baik dan efektif oleh sang penerima pesan. Dalam proses pengiriman tersebut, pesan harus dikemas sebaik mungkin untuk menghindari terjadinya gangguan yang muncul dalam proses transmisi pesan, agar tidak mengakibatkan perbedaan makna pesan yang diterima antara penerima dan pemberi pesan. Dalam ilmu semiotika pesan dikatakan sebagai penanda sedangkan makna pesan merupakan petanda.

Dalam penelitian ini yang perlu dibahas adalah pesan karena pesan termasuk komponen komunikasi. Pesan merupakan salah satu komponen dalam komunikasi yang harus dipenuhi, selain komunikator dan komunikan. Karena dalam komunikasi jika salah satu dari ketiga komponen ini tidak ada maka kerja sebuah komunikasi tidak akan bisa berjalan secara efektif. Proses penyampaian pesan, cara, atau teknik penyampaian pesan merupakan salah satu indikator bagi keberhasilan aktivitas komunikasi. Untuk dapat menyampaikan pesan yang baik dan efektif dibutuhkan beberapa kriteria dalam suatu pesan sebagai berikut :

- 1) Pesan yang akan disampaikan harus disusun secara sistematis untuk dapat memudahkan penerima pesan menerima pesan dengan terstruktur dan jelas.
- 2) Pesan yang disampaikan mengandung kata – kata dan pemahaman yang mudah di pahami oleh penerima pesan untuk menghindari terjadinya perbedaan makna pesan yang akan disampaikan
- 3) Pesan tersebut ditujukan kepada orang yang tepat untuk dituju.

Dilihat dari segi bahasa, moral berasal dari bahasa Latin, yaitu *mores* yang berarti jamak dan *mos* yang berarti adat kebiasaan. Sedangkan jika dilihat dari segi istilah, moral adalah sesuatu yang digunakan untuk menentukan batas-batas dari sifat, perangai, kehendak, pendapat atau perbuatan yang secara layak dapat dikatakan benar, salah, baik atau buruk.

Menurut Nurgiyantoro (2013) secara umum moral menunjuk pada pengertian tentang ajaran baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya. Namun, tidak jarang pengertian baik buruk itu sendiri dalam hal-hal tertentu dapat bersifat relatif. Artinya, suatu hal yang dipandang baik oleh orang yang satu atau bangsa pada umumnya, belum tentu sama bagi orang yang lain atau bangsa yang lain. Pandangan seseorang tentang moral, nilai-nilai, dan kecenderungan-kecenderungan tertentu biasanya dipengaruhi oleh pandangan hidup bangsanya.

Sedangkan menurut Suseno (2014 : 19), kata moral selalu mengacu pada baik atau buruknya manusia sebagai manusia. Bertenz (2007 : 4) menjelaskan definisi moral berasal dari bahasa latin *mos* yang berarti kebiasaan, adat. Moral merupakan edukasi jiwa agar jiwa seseorang dapat bersih dari sifat – sifat yang tercela dan di hiasi dengan sifat-sifat terpuji, seperti rasa persaudaraan dan saling tolong menolong antar sesama manusia, sabar, tabah, belas kasih, dan peduli antar satu sama lain karena manusia hidup membutuhkan hubungan sosial yang baik dan berhubungan dengan manusia lainnya. Edukasi jiwa ini sangat penting, karena jiwa merupakan sumber dari perilaku manusia.

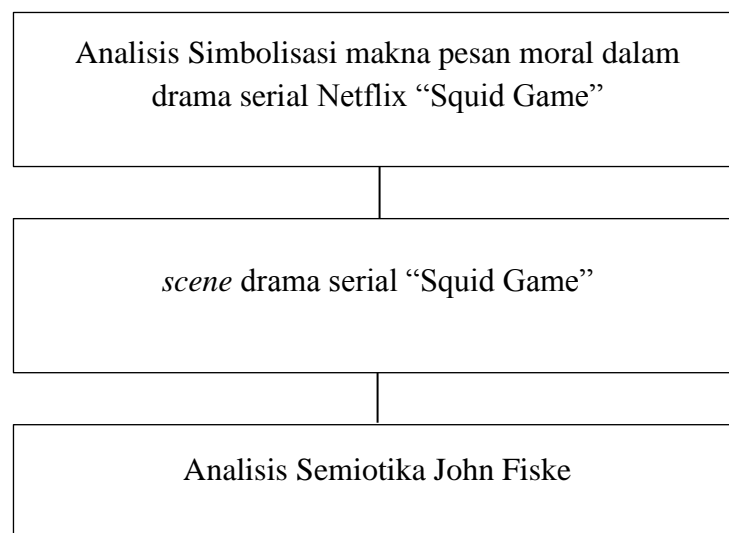
Berperan sebagai salah satu bentuk media komunikasi massa, film memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap pembentukan pola pikir masyarakat dengan berbagi konsep cerita yang disajikan. Selain sebagai media komunikasi massa, film juga dapat dijadikan sebagai media sosialisasi dan publikasi budaya yang bersifat persuasif. Jadi pesan moral yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu keseluruhan dari apa yang disampaikan oleh peneliti melalui sebuah cerita yang dapat kita petik dan memiliki pengaruh terhadap kehidupan sehari – hari.

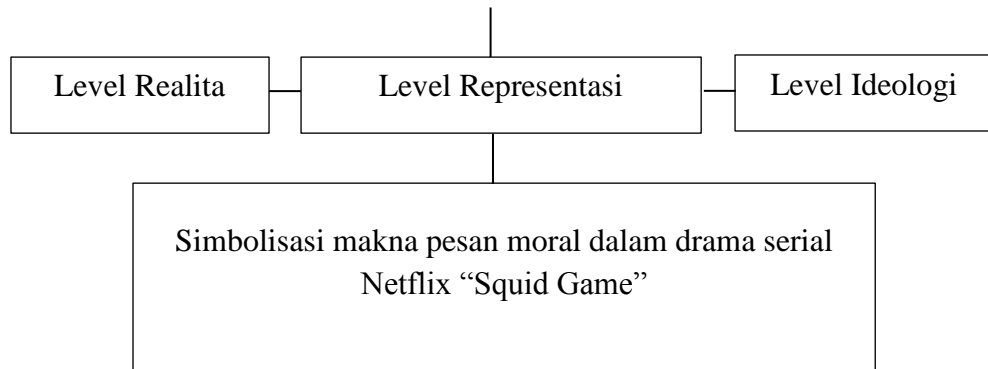
Seperti yang di ungkapkan oleh Suseno (2009: 110), pesan moral adalah pesan yang berisikan ajaran-ajaran, wejangan-wejangan, lisan maupun tulisan, tentang bagaimana manusia itu harus hidup dan bertindak, agar ia menjadi manusia yang baik. Sumber langsung ajaran moral adalah berbagai orang dalam kedudukan yang berwenang, seperti orang tua, guru, para pemuka masyarakat, serta para orang bijak. Sumber ajaran itu adalah tradisi - tradisi dan adat istiadat, ajaran agama, atau ideologi tertentu.

### 2.3. Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2014:93), kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pemikiran ini disusun berdasarkan alur pemikiran – pemikiran yang logis. Kerangka pemikiran ini merupakan hubungan antara variabel yang di susun dari berbagai teori – teori yang telah di kaji, kemudian di analisis secara kritis dan sistematis oleh peneliti.

Penelitian ini akan menganalisis mengenai analisis Simbolisasi makna pesan moral dalam drama serial Netflix “Squid Game”. Peneliti juga akan menganalisis pesan moral yang diwakilkan oleh tanda tanda dan muncul dalam dram serial tersebut. Peneliti menggunakan analisis semiotika dengan menggunakan teori semiotika John Fiske mengenai kode-kode televisi (*the codes of television*). Dalam kode televisive tersebut terdapat 3 level yang akan dianalisis yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi.





**Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran**



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Paradigma Penelitian**

Menurut Harmon (dalam Moleong, 2004: 49), paradigma adalah cara mendasar untuk melakukan persepsi, berpikir, menilai dan melakukan yang berkaitan dengan sesuatu secara khusus tentang realitas.

Bogdan & Biklen (dalam Mackenzie & Knipe, 2006) menyatakan bahwa paradigma adalah kumpulan longgar dari sejumlah asumsi, konsep, atau proposisi yang berhubungan secara logis, yang mengarahkan cara berpikir dan penelitian.

Paradigma adalah pola atau model tentang bagaimana sesuatu distruktur (bagian dan hubungannya) atau bagaimana bagian – bagian berfungsi (perilaku yang didalamnya ada konteks khusus atau dimensi waktu) (Moleong, 2006:49).

Dalam sebuah penelitian semiotika, terdapat beberapa paradigma yang seringkali digunakan, tak terkecuali yaitu paradigma konstruktivis. Paradigma dalam penelitian semiotika banyak mengacu pada paradigma konstruktivis, meski sejumlah penelitian lainnya menggunakan paradigma kritis namun paradigma konstruktivis lebih relevan jika digunakan untuk melihat realitas signifikannya objek yang diteliti, dari paradigma konstruktivis dapat dijelaskan melalui empat dimensi seperti diutarakan oleh Hidayat (dalam Wibowo, 2011:28) yaitu epitemologis, ontologis, metodologis dan aksiologis.

1. Ontologis : relativism, realitas merupakan sosial. Kebenaran suatu realitas bersifat relatif, berlaku sesuai konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku sosial.
2. Epistemologi : transactionalist/subjektivist, pemahaman tentang suatu realitas atau temuan suatu penelitian merupakan produk interaksi antara peneliti dengan yang diteliti.

3. Metodologis : menekankan empati dan interaksi dialektis antara peneliti dengan responden untuk merekonstruksi realitas yang diteliti, melalui metode-metode kualitatif seperti *participant observation*. Kriteria kualitas penelitian *authenticity* dan *reflectivity*; sejauh mana temuan merupakan refleksi otentik dari realitas yang dihayati oleh para pelaku sosial.
4. Aksiologis : nilai, etika dan pilihan moral merupakan bagian tak terpisahkan dari suatu penelitian. Peneliti sebagai *passionate participant*, fasilitator yang menjembatani keragaman subjektivitas pelaku sosial. Tujuan penelitian lebih kepada rekonstruksi realitas sosial secara dialektis antara peneliti dengan pelaku sosial yang diteliti.

Teori konstruktivisme adalah pendekatan secara teoritis untuk komunikasi yang dikembangkan tahun 1970-an oleh Jesse Deli dan rekan-rekan sejawatnya. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa individu melakukan interpretasi dan bertindak menurut berbagai katagori konseptual yang ada dalam pikirannya. Menurut teori ini, realitas tidak menunjukkan dirinya dalam bentuknya yang kasar, tetapi harus disaring lebih dahulu melalui bagaimana cara seseorang melihat sesuatu (Morissan, 2009:107)

### **3.2. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, pendekatan kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data secara dekriptif berupa kata – kata tertulis atau lisan dari individu – individu dan perilaku yang diamati. Hal ini menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif diarahkan pada latar belakang dan individu secara menyeluruh memandang objek penelitian sebagai satu kesatuan yang utuh (Moleong, 2000:3). Penelitian dilakukan secara deskriptif yaitu memberikan gambaran atau uraian atas suatu keadaan atau peristiwa sejelas dan serinci mungkin.

### **3.3. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti memutuskan untuk menggunakan metode penelitian Analisis Semiotika yang merupakan salah satu bagian dari bentuk penelitian kualitatif. Analisis semiotika untuk mengkaji lebih dalam tentang makna yang terkandung di dalam tanda. Melalui analisis semiotika, sebagian besar sistem tanda pada kajian media dapat dianalisis dengan mencari makna di balik tanda yang ada.

Penelitian dengan menggunakan analisis semiotika merupakan teknik penelitian bagi kajian komunikasi yang cenderung lebih banyak mengarah pada sumber maupun penerimaan pesan. Semiotika yang digunakan sebagai teori utama penelitian ini adalah semiotika John Fiske. Semiotika John Fiske dipilih karena teknik ini dapat dipakai untuk membongkar makna di balik tanda-tanda dengan menggunakan 3 level analisis yaitu level realita, representasi dan ideology untuk melahirkan penafsiran pada makna tanda tersebut. Dalam semiotika (ilmu tentang tanda) terdapat dua perhatian utama, yakni hubungan antara tanda dan maknanya, dan bagaimana suatu tanda dikombinasikan menjadi suatu kode (J. Fiske dan J. Hartley, 2003:22).

Teks merupakan fokus perhatian utama dalam semiotika. Teks dalam hal ini dapat diartikan secara luas, bukan hanya teks tertulis saja. Segala sesuatu yang memiliki sistem tanda komunikasi, seperti yang terdapat pada teks tertulis, bisa dianggap teks, misalnya film, sinetron, drama opera sabun, kuis, iklan, fotografin, hingga tayangan sepakbola (John Fiske, 2007:282).

Fiske menganalisis acara televisi sebagai “teks” untuk memeriksa berbagai lapisan sosio-budaya makna dan isi. Fiske tidak setuju dengan teori bahwa khalayak massa mengkonsumsi produk yang ditawarkan kepada mereka tanpa berpikir. Fiske menolak gagasan “penonton” yang mengasumsikan massa yang tidak kritis. Dia menyarankan “audiensi” dengan berbagai latar belakang dan identitas sosial yang memungkinkan mereka untuk menerima teks-teks yang berbeda.

Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang petanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.

John Fiske berpendapat bahwa terdapat tiga bidang studi utama dalam semiotika, yaitu seperti berikut:

- a) *Tanda itu sendiri*. Hal ini terdiri atas studi berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
- b) *Kode atau sistem mengorganisasikan tanda*. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya untuk mengeksplotasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mengtransmisikannya.
- c) *Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja*. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

Selain bidang studi utama dalam semiotika John Fiske juga mengemukakan teori mengenai kode-kode televisi (*the codes of television*). Menurut Fiske, kode-kode yang muncul atau yang digunakan dalam acara televisi saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Menurut teori ini pula, sebuah realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan sesuai referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa televisi, sehingga sebuah kode akan dipersepsi secara berbeda oleh orang yang berbeda juga. Pada perkembangannya, model John Fiske tidak hanya digunakan dalam menganalisis acara televisi, tetapi dapat juga digunakan untuk menganalisis isi teks media yang lain.

Cara kerja atau langkah-langkah semiotika model John Fiske pada teori *The Codes Of Television* meliputi tiga tahapan:

- 1) Analisis pada level realitas meliputi: appearance (penampilan), dress (kostum), make up (riasan), environment (lingkungan), behavior (perilaku), speech (cara bicara), gesture (gerakan), dan expression (ekspresi).
- 2) Analisis pada level representasi berkaitan dengan kode-kode teknik, seperti kamera, pencahayaan, penyutingan, musik, dan suara yang mentransmisikan kode-kode representasi konvensional, yang membentuk: naratif, konflik, setting, dan casting.
- 3) Analisis pada level ideologi mencakup kode-kode representasi seperti: individualism (individualisme), patriarchy (patriarki), race (ras), class (kelas), materialism (materialisme), capitalism (kapitalisme).

John Fiske menjelaskan bagaimana sebuah peristiwa menjadi peristiwa televisi apabila telah diencode oleh kode-kode sosial, yang dikonstruksi dalam tiga tahapan berikut. John Fiske menjelaskan bagaimana sebuah peristiwa dapat menjadi peristiwa televisi jika telah diencode oleh kode-kode sosial yang terbagi menjadi tiga tahapan.

Pertama adalah tahap realitas (*reality*), yakni peristiwa yang ditandai (*encoded*) sebagai realitas, dalam hal ini seperti tampilan, pakaian, perilaku, lingkungan, percakapan, gesture, ekspresi, suara, dan lain sebagainya. Dalam bahasa tulis seperti dokumen, transkrip, wawancara, dan sebagainya (Vera, 2014). Pada tahap kedua disebut representasi (*representation*). Realitas yang terencode dalam *encoded electronically* harus ditampakkan pada *technical codes*, seperti kamera, *lighting*, *editing*, *music* dan suara. Dalam bahasa tulis seperti kata, kalimat, proporsi, foto, grafik dan sebagainya. Sedangkan dalam bahasa gambar atau televisi berupa cahaya, tata kamera, editing, musik dan sebagainya. Elemen-elemen ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan, antara lain, narasi, aksi, dialog, latar dan sebagainya. Ini sudah tampak sebagai realitas televisi. (Vera, 2014).

Mursito (dalam Vera, 2014) mengatakan bahwa tahap ketiga adalah tahap ideologi (*ideology*). Semua elemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis, seperti patriarki, individualism, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya. Ketika kita melakukan representasi atau realita, menurut Fiske tidak dapat dihindari adanya kemungkinan memasukkan ideologi dalam konstruksi realitas

### **3.4. Objek Penelitian**

Dalam melakukan sebuah penelitian yang pertama kali diperhatikan adalah objek penelitian yang akan diteliti. Dimana objek penelitian tersebut terkandung masalah yang akan dijadikan bahan penelitian untuk dicari pemecahannya.

Menurut Husein Umar (2013:18) “Objek penelitian menjelaskan tentang apa dan atau siapa yang menjadi objek penelitian. Juga dimana dan kapan penelitian dilakukan. Bisa juga ditambahkan hal-hal lain juga dianggap perlu”.

Sementara menurut Supriati (2015:44) pengertian objek penelitian adalah “Variabel yang diteliti oleh peneliti ditempat penelitian yang dilakukan.”

Dari pengertian yang telah di paparkan oleh kedua ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa objek penelitian adalah suatu instrument yang memiliki variasi tertentu yang menjadi sasaran ilmiah penelitian yang akan dipelajari untuk mendapatkan informasi dan data dengan tujuan dan kegunaan penelitian. Adapun objek penelitian yang peneliti akan teliti adalah representasi simbol – simbol pesan moral yang digambarkan dalam drama serial Netflix “Squid Game”.

### **3.5. Definisi Konsep**

Definisi konsep adalah ide atau pemikiran manusia tentang terjadinya sesuatu dengan urutan – urutan yang rasional dengan metode – metode yang logis. Berikut adalah definisi konsep yang dibuat oleh peneliti.

Komunikasi massa ialah pesan atau informasi yang disampaikan oleh komunikator melalui media massa dalam menyampaikan informasinya kepada khalayak masyarakat. Maka dari itu, peran media massa dalam komunikasi massa sangatlah penting untuk menyampaikan sebuah informasi, dimana tanpa adanya media tersebut pesan yang akan disampaikan tidak dapat tersampaikan secara luas.

Media massa merupakan sarana atau media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah komunikasi yang ditujukan untuk khalayak umum secara luas. Media massa sendiri terdiri dari TV, Film, Radio, Surat Kabar termasuk Media Online.

Film menjadi salah satu media massa untuk berkomunikasi. Karena mengandung audio dan visual yang merupakan kelebihan dari media satu ini, yang tidak dimiliki oleh media-media komunikasi yang lain. Selain itu film juga dapat sebagai gambaran - gambaran dari fenomena dan realitas sosial yang ada di dalam masyarakat, yang kemudian disampaikan kepada audience melalui media komunikasi yaitu film.

Dalam menyampaikan pesan yang terkandung dalam film kepada audience, imajinasi sutradara dibutuhkan untuk menggambarkan pesan atau alur cerita yang ingin disampaikan oleh sang peneliti melalui tanda – tanda yang ia ciptakan dalam film dengan maksud para audience memahami tanda dari imajinasi yang sutradara berikan. Film sendiri juga dapat sebagai media untuk edukasi dengan memetik pelajaran atau nilai pesan moral yang terkandung dalam cerita yang disampaikan.

Pesan moral ialah pesan yang mengandung gagasan, informasi atau pemikiran yang dapat di petik untuk diri sendiri yang memiliki dampak yang baik untuk diri sendiri. Pesan yang disampaikan di dalam film seharusnya dapat menimbulkan berbagai dampak yang mampu mempengaruhi dan menimbulkan efek-efek tertentu. Suatu media massa, termasuk media film, semua pesan yang terkandung dapat ditangkap dan dipahami dengan cara menganalisisnya. Oleh karena itu, pada dasarnya studi tentang media massa mencakup pencarian pesan dan makna yang terdapat di dalamnya.

### **3.6. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data setidaknya dilakukan berbagai banyak cara agar data yang diperoleh sempurna dengan yang diinginkan agar penelitian berlangsung mudah.

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan naturalistik observasi dan indepth interview atau open ended (or ethnographic in dephy interview), kedua teknik pengumpulan data ini akan lebih mantap lagi perlu dibantu dengan dokumentasi foto dan video. Fontana dan Frey dalam Endraswara (2003: 208).

Melalui observasi alamiah (natural) dan wawancara mendalam, data yang terkumpul akan lebih lengkap. Data yang diperoleh dari pengamatan dan wawancara secara natural akan lebih bermakna.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut:

#### **1. Observasi**

Yang dimaksud metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam arti bahwa data tersebut dihimpun melalui pengamatan peneliti melalui penggunaan panca indera. Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap fenomena yang akan diteliti dengan cara menyaksikan drama serial Netflix “Squid Game” secara berulang - ulang, kemudian mengamati bagaimana jalannya cerita, alur, dialog, serta potongan adegan-adegan yang digambarkan oleh sutradara dari drama serial ini yang mengandung pesan moral yang ingin disampaikan oleh sang peneliti. Potongan tersebut dianalisa oleh adegan demi adegan sesuai dengan teori Semiotika John Fiske untuk melihat makna dibalik tanda-tanda tersebut

#### **2. Studi Dokumentasi**



Menurut Arikunto (2013 : 274) “Metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa jejak yang terekam seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, otulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya“.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sugiyono (2017 : 326) “Dokumentasi yakni catatan peristiwa atau bukti fisik yang bisa berupa gambar, arsip-arsip maupun data-data yang berhubungan dan masih memiliki relevansi dengan penelitian”. Dokumentasi biasanya berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu dengan mendownload drama serial “Squid Game” pada aplikasi Netflix dan potongan – potongan video berita wawancara kepada peneliti sekaligus sutrada dram serial “Squid Game” dan artikel wawancara lainnya.

### **3. Studi Kepustakaan**

Studi kepustakaan dilakukan dengan cara mencari, mengumpulkan, dan mempelajari data melalui literatur, buku dan sumber bacaan lainnya yang relevan dan mendukung penelitian serta membantu peneliti untuk memperoleh informasi.

#### **3.7. Teknik Analisis Data**

Setelah data yang diperlukan telah terkumpul, maka langkah selanjutnya ialah peneliti menyusun secara sistematis data tersebut sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan masalah yang akan diteliti. Menurut Bogdan dan Biklen (1982) dalam Moleong (2017 : 248), Analisis data kualitatif merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasi data, memilah-milah menjadi satuan yang dapat dikelola, menyintesisnya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang diceritakan kepada orang lain.

Seiddel (1998) dalam Moleong (2017 : 248), menjabarkan proses analisis data kualitatif sebagai berikut:

1. Mencatat apapun data yang didapat dalam bentuk catatan lapangan, dengan begitu sumber datanya dapat ditelusuri apabila membutuhkan data tersebut kembali.
2. Mengumpulkan, memilah-milah, mengklasifikasikan, mensistesisikan, membuat ikhtisar, dan membuat indeksinya.
3. Berpikir, dengan jalan membuat agar kategori data itu mempunyai makna, mencari dan menemukan pola dan hubungan-hubungan, dan membuat temuan umum.

Dalam penelitian ini analisis data dilakukan secara berkesinambungan dari awal sampai akhir penelitian, baik dilapangan maupun diluar lapangan dengan mempergunakan teknik seperti yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman :

**a) Pengumpulan data :**

Pengumpulan data dari lokasi studi yang diperoleh melalui observasi, penelusuran dokumentasi dan studi pustaka.

**b) Reduksi data :**

Reduksi data ialah membuat abstraksi semua data yang diperoleh dari semua catatan hasil observasi mendalam serta pengkajian dokumentasi dan studi pustaka. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis data yang menajamkan, mengaharapkan hal-hal penting, menggolongkan mengarahkan, membuang yang tidak diperlukan serta mengorganisasikan data supaya sistematis dan dapat menarik satu simpulan yang bermakna. Jadi, data yang diperoleh melalui observasi, penelusuran dokumentasi dan studi pustaka dikumpulkan, diseleksi, dan dikelompokkan kemudian disimpulkan dengan tidak menghilangkan nilai data itu sendiri.

**c) Penyajian data :**

Dari reduksi data langkah selanjutnya yaitu penyajian data. Penyajian data ialah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dalam pengambilan tindakan. Proses penyajian data ini mengungkapkan secara keseluruhan dari sekelompok data yang diperoleh agar mudah dibaca dan dimengerti, yang paling sering digunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Gambaran data yang ada dikumpulkan dan dianalisis kemudian dijadikan data penelitian. Penyajian data dilakukan oleh peneliti untuk memudahkan dalam memahami masalah yang terjadi dari data yang diperoleh.

**d) Kesimpulan dan verifikasi :**

Menurut Miles and Huberman dalam Sugiyono (2017 : 343), langkah terakhir dalam analisis kualitatif adalah menarik kesimpulan dan memberikan verifikasi, kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada maupun sudah ada namun belum diteliti. Data yang sudah diatur sedemikian rupa (dipolakan, difokuskan, disusun secara sistematis) kemudian disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan. Proses di atas membentuk pola dan urutan pelaksanaan penelitian, jadi harus dilakukan secara teratur, jika tidak maka proses penelitian akan terganggu.

**3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi Penelitian ini tidak memerlukan tempat khusus karena materi yang diteliti adalah film. Tempat penelitian ini dilakukan di tempat tinggal peneliti sendiri dengan melakukan pemutaran Drama Serial “Squid Game” yang ditonton melalui aplikasi video streaming berbayar yaitu Netflix.

### 3.9. Validitas Data

Terdapat teknik keabsahan data dalam penelitian kualitatif sebagai pengujian validitasnya. Sugiyono (2017 : 364), menyatakan bahwa uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji kepercayaan (*credibility*), uji keteralihan (*transferability*), uji kebergantungan (*dependability*), dan uji objektivitas (*confirmability*).

Salah satu cara paling penting dan mudah dalam uji keabsahan hasil penelitian adalah melakukan uji kepercayaan (*Credibility*). Uji keabsahan data ini diperlukan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu temuan atau data yang dilaporkan peneliti dengan apa yang terjadi sesungguhnya. Menjaga keterpercayaan peneliti dengan cara:

1. Memperpanjang masa observasi, yaitu keikutsertaan dalam proses mengamati drama serial “Squid Game” dengan cara menonton serial drama tersebut secara berulang – ulang.
2. Ketekunan Pengamatan yang terus menerus. Pada kegiatan ini pengamatan menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur yang sangat relevan dengan isu yang sedang dicari dan selanjutnya memusatkan diri pada masalah tersebut secara rinci. Dan disini peneliti berusaha semaksimal mungkin memanfaatkan waktu dan tekun dalam menelaah secara cermat terhadap drama serial Netflix “Squid Game” dan data-data yang telah diperoleh sehingga peneliti benar-benar yakin bahwa semua data sudah bisa konkrit.
3. Kecukupan referensi. Referensi yang digunakan harus sesuai dengan sumber data. Pengecekan ulang terhadap sumber data yang dilakukan dengan membandingkan hasil studi dokumentasi berita wawancara dengan hasil pengamatan melalui drama serial itu sendiri.
4. Diskusi dengan teman sejawat. Peneliti melakukan diskusi dengan teman – teman sejawat yang ikut menyaksikan drama

serial Netflix “Squid Game” ini. Sehingga melalui diskusi ini peneliti berharap dapat menghasilkan data tambahan dan sebagai bahan pembanding atas hasil analisis peneliti

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian**

##### **4.1.1. Profil Film Squid Game**



**Gambar 4.3 Poster Film Squid Game**

- a.) Judul Film : Squid Game/오징어 게임/ Ojing-eo Geim
- b.) Genre Film : Thriller, Drama, Survival
- c.) Peneliti : Hwang Dong-Hyuk
- d.) Sutradara : Hwang Dong-Hyuk
- e.) Pembuat : NETFLIX
- f.) Negara Asal : Korea Selatan
- g.) Jumlah Episode : 9
- h.) Rumah Produksi: Siren Pictures Inc.
- i.) Penata Musik : Jung Jae-il

j.) Tanggal tayang : 17 September 2021

k.) Pemeran :

1. Seong Gi-Hun; diperankan oleh Lee Jung-Jae
2. Kang Sae-byok; diperankan oleh Jung Ho-Yeon
3. Cho Sang-woo; diperankan oleh Park Hae Soo
4. Hwang Jun-Ho; diperankan oleh Wi Ha-Joon
5. Oh Il Nam; diperankan oleh O Yeong-su
6. Abdul Ali; diperankan oleh Anupam Tripathi
7. Hwang In-Ho (Front Man); diperankan oleh Lee Byung-Hun
8. Jang Deok-Su; diperankan oleh Heo Sung-tae
9. Han Mi Nyeo; diperankan oleh Kim Ju-Ryeong
10. Ji-Yeong; diperankan oleh Lee Yoo Mi

#### **4.1.2. Daftar Penghargaan Film Squid Game**

1. 2021; AFI Special Award
2. 2021; Bravo Otto in der Kategorie Serien & Filme wel
3. 2021; Critics' Choice Television Award for Best Actor
4. 2021; Critics' Choice Television Award for Best Foreign Language Series
5. 2021; Golden Globe Award for Best Supporting Act; Pemenang O Yeong-su (Dalam drama Squid Game)
6. 2021; Gotham Independent Film Award for Breakthrough Series (Over 40 Minutes)
7. 2021; Penghargaan Screen Actors Guild untuk Penampilan Aktor Pria Terbaik dalam Serial Drama (Screen Actors Guild Award for Outstanding Performance by a Male Actor in a Drama Series); Pemenang Lee Jung Jae (Dalam drama Squid Game)
8. 2021; People's Choice Award for Favorite Bingewort
9. 2021; Screen Actors Guild Award for Outstanding Performance by a Stunt Ensemble in a Television Series

10. 2021; Screen Actors Guild Award for Outstanding Performance by a Female Actor in a Drama Series; Pemenang Jung Ho-Yeon (Dalam drama Squid Game)
11. 2022; Baeksang Arts Award for Best Technical Achievement in Television; Pemenang Jung Jae II (Dalam drama Squid Game)
12. 2022; Baeksang Arts Award for Best TV Director; Pemenang Hwang Dong Hyuk (Dalam drama Squid Game)
13. 2022; Baeksang Arts Award Grand Prize in TV
14. 2022; Independent Spirit Award for Best Male Performance in a Scripted Series; Pemenang Lee Jung Jae (Dalam drama Squid Game)
15. 2022; Satellite Award for Best Television Series, Drama

#### **4.1.3. Sinopsis Film Squid Game**

Seong Gi-hun sedang tidak beruntung, setelah mengumpulkan hutang yang sangat besar dengan rentenir. Saat di stasiun kereta, dia diminta oleh seorang pria berpakaian bagus untuk bermain dadakji demi uang. Setelah bermain, pria itu memberi Gi-hun kartu, mengundangnya untuk bermain game dengan taruhan lebih tinggi. Gi-hun menerima dan dibawa, saat tidak sadarkan diri, ke lokasi misterius dengan 455 pemain lain yang terbangun di asrama dan diidentifikasi dengan nomor di pakaian mereka. Lokasi dikelola oleh staf bertopeng dan diawasi oleh Front Man, juga bertopeng. Semua pemain berada dalam kesulitan keuangan yang sama dan akan diberikan hadiah uang miliaran won jika mereka memenangkan enam pertandingan selama enam hari. Gi-hun berteman dengan Pemain 001, seorang pria tua, dan mengenali di antara para pemain Cho Sang-woo, mantan teman sekelas dan pengusaha, dan Pemain 067, seorang pencopet yang mencuri uangnya. Game pertama adalah Lampu Merah, Lampu Hijau, di mana mereka yang kalah ditembak mati di tempat. Gi-hun, meskipun ketakutan, didorong oleh Sang-woo untuk bermain, dan diselamatkan dari jatuh oleh Pemain 199. Ketiganya mampu menyelesaikan permainan.



Lebih dari setengah pemain terbunuh di game pertama, dan beberapa yang selamat memohon untuk pergi karena ketakutan akan permainan yang dimainkan beresiko kematian. Menurut klausul ketiga perjanjian permainan, jika mayoritas setuju untuk mengakhiri permainan, semua pemain akan dipulangkan. Para pemain memilih, dan suara penentuan Pemain 001 membuat mereka semua dikirim pulang dengan selamat. Setelah kembali, Gi-hun pergi ke polisi tetapi tidak ada yang percaya ceritanya kecuali Detektif Hwang Jun-ho, yang saudaranya yang hilang menerima kartu yang sama dengan Gi-hun. Staf permainan memberi para pemain kesempatan untuk melanjutkan permainan, dan banyak yang kembali, termasuk: Gi-hun, yang ibunya membutuhkan prosedur medis; Sang-woo, yang akan ditangkap karena penipuan keuangan; Pemain 001, yang merasa tidak punya apa-apa untuk hidup; Pemain 067, yang ingin menyelundupkan orang tuanya keluar dari Korea Utara; Pemain 199, yang menyerang majikannya karena menahan upah; dan Pemain 101, seorang gangster dalam pelarian. Jun-ho diam-diam mengikuti Gi-hun saat dia dijemput oleh staf game.

Jun-ho bersembunyi di antara staf bertopeng saat mereka melakukan perjalanan ke lokasi pulau permainan. Setelah bangun di asrama, para pemain lebih siap dan mulai membentuk aliansi. Gi-hun, Sang-woo, Pemain 001, dan Pemain 199 bergabung, dan perhatikan bahwa sebagian besar pemain kembali, termasuk Pemain 212, yang pertama memohon untuk pergi. Pemain 067 menyelip ke ventilasi dan mengamati pekerja staf di dapur. Di game kedua, para pemain harus memilih bentuk yang dicap dari dalgona. Sang-woo mengidentifikasi permainan dengan cepat, menggunakan informasi dari Pemain 067, tetapi tidak memperingatkan rekan satu timnya dan memilih bentuk yang paling sederhana untuk dirinya sendiri. Gi-hun menyelesaikan permainan meskipun memiliki bentuk kesulitan tertinggi, payung, dengan menjilati sarang lebah untuk melelehkannya.

Pemain 111, seorang dokter, diberikan informasi dari setiap permainan sebelumnya, dan bekerja dengan beberapa staf untuk mengambil organ dari

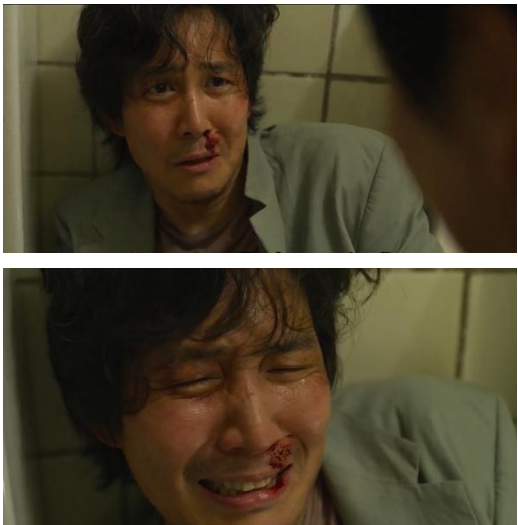
pemain yang mati. Dia bergabung dengan tim Deok-su dengan menawarkan info permainan. Gi-hun menyadari bahwa Sang-woo bisa membantu tim mereka di pertandingan sebelumnya. Staf menimbulkan perselisihan di antara para pemain dan Deok-su membunuh pemain lain, yang hanya mengakibatkan hadiah uang meningkat. Setelah lampu padam, kerusuhan meletus dan banyak pemain terbunuh. Pemain 067 bergabung dengan tim Gi-hun, yang melindunginya dari geng Deok-su. Ketika Pemain 001 memohon semua orang untuk berhenti, Front Man menyuruh tentara mengakhiri kerusuhan. Nama pertukaran tim Gi-hun: Pemain 199 adalah Ali Abdul, dan Pemain 067 adalah Kang Sae-byeok. Pada game ketiga, pemain disuruh membentuk kelompok beranggotakan sepuluh orang. Deok-su, mengetahui bahwa permainan yang akan datang adalah tarik tambang, memilih orang kuat dan menolak Pemain 212, Han Mi-nyeo, yang harus bergabung dengan tim pemain yang lebih lemah. Peserta bermain gim di ketinggian. Sehingga, kelompok yang kalah otomatis gugur akibat jatuh dari ketinggian. Sejatinya permainan – permainan yang ada di dalam film squid game ini bahwa peserta harus berusaha sendiri untuk memenangkan setiap pertandingan. Tak ada kata teman, sahabat, rekan, apalagi keluarga ketika nyawa mereka sudah terancam.

#### **4.2. Hasil Penelitian**

Peneliti akan menganalisis data yang telah di tentukan dalam unit analisis nilai moral yang ada pada film Squid Game (2021). Peneliti akan berfokus meneliti scene yang mengandung pesan moral. Pesan moral adalah pesan yang berisikan ajaran-ajaran, wejangan-wejangan, lisan maupun tulisan, tentang bagaimana manusia itu harus hidup dan bertindak, agar ia menjadi manusia yang baik. Sumber langsung ajaran moral adalah berbagai orang dalam kedudukan yang berwenang, seperti orang tua, guru, para pemuka masyarakat, serta para orang bijak. Sumber ajaran itu adalah tradisi - tradisi dan adat istiadat, ajaran agama, atau ideologi (Suseno, 2009: 110). Analisis dilakukan dengan berpedoman analisis semiotik oleh John Fiske yakni dengan menganalisis pada 3 level yaitu,

level realitas, level representasi, dan level ideologi pada scene film Squid Game yang dapat mengaitkan peneliti dengan pesan moral yang dapat di petik.

**1. Table 4.2 Analisis Scene 5, Episode 1**

SCENE	ANALISIS
 <p data-bbox="422 1149 751 1176">Durasi Menit 09:40 – 11:53</p> <p data-bbox="376 1200 766 1227"><b>Gambar 4.4 Scene 5, Episode 1</b></p>	<p><b>Level Realitas :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestur; Gi-Hun menangis ketakutan</li> <li>- Ekspresi; Terlihat ekspresi Gi-Hun yang ketakutan saat didatangi oleh pihak penagih utang</li> <li>- Rias Wajah; Terlihat memar babak belur di wajah Gi-Hun</li> </ul> <p>Berdasarkan simbol – simbol di atas adegan ini menampilkan bentuk realitas dari seseorang yang terlilit banyak hutang.</p>
	<p><b>Level Representasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknik Pengambilan Gambar; Pengambilan gambar menggunakan sudut angle eye level medium close up lalu bergerak menjadi close up terhadap wajah Gi-Hun yang babak belur dikarenakan gagal membayar hutangnya.</li> <li>- Setting Latar Tempat; Berlatar set fisik toilet tempat perjudian pacu kuda</li> <li>- Suara (Dialog) – diterjemahkan kedalam bahasa indonesia; Gi-Hun “Kumohon jangan bunuh aku.” “Aku akan melunasinya.” “Aku sungguh akan melunasinya.”</li> </ul> <p>Berdasarkan simbol tersebut realitas yang terjadi di representasikan ke dalam film dengan cara menunjukan konflik antara penagih utang dan si pemilik utang yang terjadi akibat kecanduan perjudian.</p>
	<p><b>Level Ideologi :</b> Kapitalisme</p>

Hasil pesan moral yang dapat dipetik melalui ideologi yang digolongkan (Suseno, 2009: 110)	Pentingnya mengatur keuangan agar terhindar dari banyaknya hutang.
--	--

Pada Scene 5 Episode 1 menceritakan tentang Gi-Hun yang pengangguran akibat terkena nya PHK ditempatnya bekerja. Gi-Hun yang ingin mendapatkan banyak uang dengan instant justru asik kecanduan berjudi pacu kuda berharap agar mendapatkan uang yang banyak tanpa perlu bekerja keras dengan cara berjudi. Alih-alih menang perjudian ia ternyata sering kali meminjam uang kepada rentenir dan semakin lama hutang Gi-Hun semakin banyak dan berbunga karena banyaknya kebutuhan akan tetapi Gi-Hun pengangguran padahal Gi-Hun memiliki satu anak perempuan dan ibunya sudah tua. Pada hari itu nasib beruntung sedang berpihak pada Gi-Hun ia memenangi perjudian pacu kuda dengan nominal hadiah yang cukup banyak. Gi-Hun berniat memberikan uang hadiah tersebut untuk ibunya dan membelikan hadiah untuk anaknya yang saat itu sedang berulang tahun. Tapi alih-alih membelikan hadiah ulang tahun untuk anaknya, Gi-Hun justru di hampiri oleh penagih utang dan diancam apabila tidak melunasinya Gi-Hun harus menyerahkan organ nya sebagai bayaran atas hutang-hutangnya. Gi-Hun yang merasa saat itu memiliki uang hadiah dari hasil perjudian pacu kuda ingin mengeluarkan uangnya dari saku baju nya untuk mencicil hutangnya kepada rentenir tersebut, namun alangkah buruknya ternyata uang hadiah perjudian tersebut justru hilang karena dicopet oleh seorang wanita muda yang menabrak Gi-Hun saat Gi-Hun berlari menghindari sang penagih hutang.

Pada scene ini, *level realitas* menunjukkan gestur Gi-Hun yang sedang menangis ketakutan karena di hampiri dan diancam oleh penagih hutang. Dengan riasan memar pada wajah Gi-Hun menggambarkan bahwa Gi-Hun babak belur oleh si penagih hutang tersebut yang mengancam Gi-Hun untuk segera melunasi hutang-hutangnya. Karena diancam, dipukuli dan Gi-Hun tidak dapat melarikan diri Gi-Hun pun merasa ketakutan terlihat dari raut wajah ekspresinya yang terlihat ketakutan oleh penagih hutang. Realitas yang terjadi ialah seseorang yang terlibat banyak hutang sehingga menimbulkan ancaman karena tidak dapat

melunasi hutangnya. Realitas ini sekilas mengingatkan kita pada situasi pandemi kala itu yang menyerang seluruh sector ekonomi belahan dunia manapun, hingga seseorang harus memiliki banyak hutang untuk menunjang kehidupannya.

Pada scene ini, *level representasi* menunjukkan Gi-Hiun yang sedang ketakutan dan menangis karena diancam akan di bunuh oleh penagih hutang akibat tidak dapat melunasi hutang-hutangnya. Pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan sudut angle eye level dimana merekam dengan jelas wajah Gi-Hun yang ketakutan karena diancam oleh penagih hutang. Gambar diambil lebih jelas lagi dengan pengambilan gambar yang semula medium close up menjadi close up untuk memperjelas ekspresi dan gestur pada wajah Gi-Hun. *Setting* latar tempat pun dibuat dengan senyata mungkin dengan latar toilet tempat perjudian pacu kuda sehingga menggambarkan bahwa Gi-Hun telah terpojok dan tidak dapat menghindari diri dari si penagih hutang. Scene tersebut di perjelas lagi dengan suara narasi atau dialog yang disampaikan oleh Gi-Hun kepada si penagih hutang tersebut, diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia Gi-Hun mengatakan ;

“Kumohon jangan bunuh aku.”

“Aku akan melunasinya.”


“Aku sungguh akan melunasinya.” (dengan gestur menangis)

Dari symbol – symbol yang muncul tersebut realitas yang terjadi di representasikan ke dalam film menggunakan teknikal lampu, latar tempat dan narasi antar dialog dengan menunjukan kriminalitas akibat konflik antara penagih utang dan si pemilik utang yang terjadi karena kecanduan perjudian.

Pada *level ideologi* menunjukkan kapitalisme yang sering kali kita temukan terjadi dizaman sekarang khususnya di negara Korea Selatan. Pada scene ini hasil realitas dan representasi diatas digolongkan kedalam ideologi kapitalisme yang di rasakan oleh Gi-Hun karena perusahaan nya tempat ia bekerja melakukan PHK besar – besaran guna memotong beban karyawan untuk produksi nya secara tiba – tiba dan tanpa imbalan apapun. Hal ini sepintas mengingatkan kita kepada situasi tahun 2021 kala itu yaitu merebaknya wabah covid-19 diseluruh penjuru dunia,

tidak terkecuali Korea Selatan. Dengan adanya PHK besar – besaran yang mengakibatkan Gi-Hun menjadi seorang pengangguran yang harus memenuhi kebutuhan hidupnya bersama istri dan satu anak perempuannya serta ibunya akhirnya terlilit hutang yang menumpuk, sehingga istri Gi-Hun memutuskan untuk bercerai dan memilih menikah lagi dengan laki – laki lain dan membawa anak semata wayangnya. Efek ekonomi yang sulit membuat Gi-Hun kecanduan berjudi pacu kuda dengan harapan mendapat hadiah besar dengan cara instan. Namun bukannya mengangkut status ekonomi, Gi-Hun justru dilanda kemiskinan dengan tumpukan hutang – hutang yang belum mampu Gi-Hun lunasi. Di hari Gi-Hun memenangkan perjudian sangat amat disayangkan hadiah hasil perjudian pacu kuda tersebut justru dicuri oleh seroang wanita muda bernama Sae-byok. Sae-byok adalah wanita pembelot dari korea utara yang mengadu nasib tinggal di Korea Selatan bersama adiknya, dengan faktor internal bercita – cita ingin membelikan rumah untuk tinggal bersama adik dan ibu nya dan sulit nya mencari pekerjaan karena ia menyembunyikan identitasnya karena ia dari korea utara membuat dorongan dari dirinya sendiri untuk melakukan kejahatan sosial dengan mencuri atau mencopet.

## 2. Table 4.3 Analisis Scene 1, Episode 5

SCENE	ANALISIS
	<p><b>Level Realitas :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestur ; Semua pemain mengerahkan seluruh kekuatan tenaga nya untuk menarik tambang terlihat dari wajah Gi-Hun, Seung-Woo dan pemain lainnya mengertakan gigi menunjukkan bahwa mereka mengerahkan tenaga mereka untuk bertahan dan menang</li> <li>- Rias Wajah ; Terlihat bercucur keringat di wajah setiap pemain yang dibuat oleh team tata rias dengan membasahi sebagian sisi wajah yang sering mengeluarkan keringat</li> </ul>

<p><b>Gambar 4.5 Scene 1, Episode 5</b></p> <p>Durasi Menit 00:15 – 01:46</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ekspresi; Terlihat ekspresi ketegangan dan panik pada setiap pemain</li> </ul> <p>Berdasarkan simbol – simbol di atas adegan ini menampilkan bentuk realitas dari persaingan antar kelompok yang berusaha bertahan dan memenangi pertandingan agar dapat ke babak selanjutnya.</p> <hr/> <p><b>Level Representasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknik Pengambilan Gambar ; Pengambilan gambar menggunakan sudut Low Angle berpindah ke eye level dengan teknik pengambilan gambar long shoot kemudian bergerak ke medium close up untuk memperlihatkan ekspresi satu per satu para pemain tarik tambang.</li> <li>- Setting Latar Tempat ; Berlatar tempat di set permainan tarik tambang yang dirancang khusus di atas ketinggian.</li> <li>- Suara (Dialog) ; diterjemahkan kedalam bahasa indonesia</li> </ul> <p>Mi-Nyeon ; "Lakukan sesuatu"</p> <p>Sang-Woo : "Tarik yang kuat dan dengarkan aku. Begitu aku beri aba – aba maju tiga langkah.</p> <p>Mi-Nyeon : "Ke depan? Apa kau sudah gila?"</p> <p>Sang-woo : " Kita harus membuat mereka terjatuh!"</p> <p>Mi-Nyeon : "Omong kosong!"</p> <p>Gi-Hun : "Mari kita cobaaa!!"</p> <p>Berdasarkan simbol tersebut realitas yang terjadi di representasikan ke dalam film melalui setting teknikal adegan dengan latar tempat yang terdapat dalam ketinggian yang merepresentasikan ketakutan jika jatuh dari tempat ketinggian. Maka mereka berlomba – lomba memenangi pertandingan agar dapat melanjutkan babak selanjutnya dan tidak mati karena jatuh dari ketinggian.</p> <hr/> <p><b>Level Ideologi :</b></p>
---	---

	Patriarki
Hasil pesan moral yang dapat dipetik melalui ideologi yang digolongkan (Suseno, 2009: 110)	Kerjasama

Pada Scene 1 Episode 5 ini permainan ketiga akan segera dimulai namun semua pemain tidak ada satupun yang tahu jenis permainan apa yang akan dimainkan selanjutnya, kecuali Byeong-gi yang telah mengetahui clue untuk permainan selanjutnya dari salah satu staff pengawas permainan squid game atas imbalan jasa Byeong-gi telah membantu untuk mengambil organ – organ tubuh dari pemain yang kalah dan mati ditempat. Byeong-gi memutuskan untuk bergabung kedalam kelompok pertahanan Deok-su karena ia diberikan clue untuk mencari pasangan pemain terkuat, dan pemain terkuat saat itu adalah kelompok yang di pimpin oleh Deok-su.

Di sisi lain kelompok Gi-hun, Sang-woo, Ali, kakek Il-nam dan Sae-byok masih belum mengetahui permainan apa yang akan di mainkan selanjutnya. Pemain diminta untuk membentuk team dengan anggota 10 orang dalam waktu 10 menit. Sang-woo memberi saran untuk mencari anggota team tambahan laki – laki karena Sang-woo khawatir bahwa permainan yang akan dimainkan selanjutnya adalah permainan yang mengandalkan kekuatan, sementara kelompok Gi-Hun dan Sang-woo sudah memiliki satu perempuan dan satu kakek tua yang di anggap lemah. Akan tetapi di akhir penghujung waktu habis justru kelompok Gi-hun dan Sang-woo mendapatkan tambahan 2 perempuan dan 3 laki – laki ini membuat Sang-woo khawatir karena kelompoknya terlihat lebih lemah dibandingkan dengan kelompok lain. Dan saat diketahui permainan selanjutnya adalah Tarik tambang yang mengandalkan kekuatan, tentu saja kelompok Gi-hun dan Sang-woo merasa cemas. Karena permainan tersebut adalah pertandingan antar kelompok yang terbagi menjadi 2 kelompok dibagi menjadi dua sisi menara yang berbeda tergantung tinggi di atas lantai. Mereka yang kalah akan jatuh dari ketinggian sehingga mati. Tentu hal ini semakin membuat kelompok Gi-hun dan Sang-woo merasa khawatir dan tegang.



Pada scene ini, *level realitas* menunjukan gestur semua pemain mengerahkan seluruh kekuatan tenaga nya untuk menarik tambang. Terlihat di seluruh sisi wajah pemain bercucur keringat karena bertahan dan menarik sekuat tenaga tali tambang itu untuk menghindari kematian. Terlihat pula ekspresi dari seluruh pemain yang merasa cemas, tegang dan panik saat mereka merasa bahwa kekuatan kelompok lawannya terasa lebih kuat menarik tali tambangnya. Berdasarkan simbol – simbol tersebut adegan ini menampilkan bentuk realitas dari persaingan antar kelompok yang berusaha bertahan dan memenangi pertandingan agar dapat ke babak selanjutnya.

Pada scene ini, *level representasi* nya ditunjukan dengan simbol - simbol cara pengambilan gambar yang dilakukan menggunakan sudut *low angle* kemudian bergerak ke sudut *eye level* di iringi dengan pengambilan gambar *Long shoot* untuk mengetahui situasi sekitar dan memperlihatkan latar tempat permainan Tarik tambang tersebut, kemudian bergerak dengan pengambilan gambar *medium close up* untuk memperlihatkan ekspresi dari tiap pemain dengan jelas. Di iringi oleh suara dialog antar pemain dalam kelompok Gi-Hun dan Sang-woo merepresentasikan ketegangan, kecemasan dan kepanikan yang mereka rasakan.

Mi-Nyeon ; "Lakukan sesuatu"

Sang-Woo : "Tarik yang kuat dan dengarkan aku. Begitu aku beri aba – aba maju tiga langkah.

Mi-Nyeon : "Ke depan? Apa kau sudah gila?"

Sang-woo : " Kita harus membuat mereka terjatuh!"

Mi-Nyeon : "Omong kosong!"

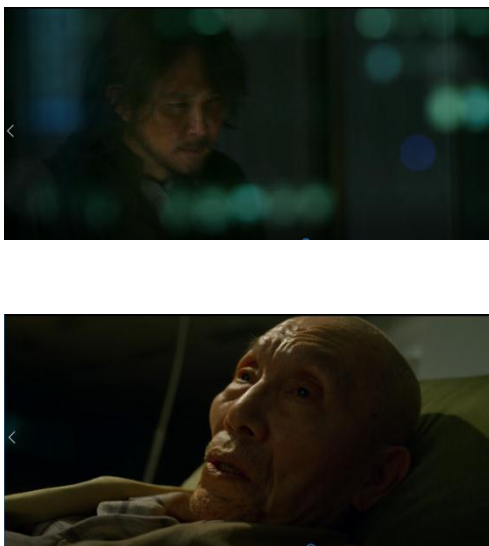
Gi-Hun : "Mari kita cobaaa!!"

Berdasarkan simbol tersebut realitas yang terjadi di representasikan ke dalam film melalui setting teknikal adegan dengan latar tempat yang terdapat dalam ketinggian yang merepresentasikan ketakutan jika jatuh dari tempat ketinggian.

Maka mereka berlomba – lomba memenangi pertandingan agar dapat melanjutkan babak selanjutnya dan tidak mati karena jatuh dari ketinggian.

Pada scene ini, *level ideologi* dari hasil realitas dan representasi di atas termasuk golongan ideologi sosial patriarki., pasalnya terjadi kesenjangan antara wanita dan pria dalam pemilihan anggota kelompok karena kaum wanita masih dianggap kaum yang lemah di Negara Korea Selatan. Sehingga banyak dari mereka yang memilih anggota laki – laki dibandingkan wanita, karena mereka khawatir akan kalah dalam pertandingan tersebut jika membawa anggota wanita di dalam kelompoknya.

### 3. Table 4.4 Analisis Scene 8, Episode 9

SCENE	ANALISIS
 <p><b>Gambar 4.6 Scene 8, Episode 9</b></p> <p>Durasi Menit 28:49 – 34:14</p>	<p><b>Level Realitas :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestur; gestur amarah dari Gi-Hun yang mengetahui kenapa permainan ini dibuat oleh Il-Nam</li> <li>- Rias wajah; terlihat rias wajah Gi-Hun yang berantakan, tidak rapih dan tidak mempedulikan penampilannya</li> <li>- Ekspresi; terlihat ekspresi kesal dari wajah Gi-Hun dan ekspresi lemah dari kakek Il-Nam yang sekarat karena penyakit yang di deritanya</li> </ul> <p>Berdasarkan simbol – simbol tersebut bentuk realitas yang terjadi ialah kakek tua yang terbaring lemah di rumah sakit karena penyakit yang di deritanya.</p> <p><b>Level Representasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknik pengambilan gambar; teknik pengambilan gambar menggunakan teknik medium close up dengan angle eye level pada Gi-Hun dan Il-Nam untuk memperlihatkan sudut jelas ekspresi dari mereka berdua</li> <li>- Setting latar tempat ; latar tempat berada di bangsal rumah sakit tempat Il-Nam dirawat.</li> <li>- Suara (dialog); diterjemahkan dalam bahasa indonesia</li> </ul> <p>Gi-Hun :”Kenapa kau melakukan hal</p>

	<p>seperti itu?”</p> <p>Il-Nam : ”Apa kau tau persamaan antara orang yang tak memiliki uang dan orang yang terlalu banyak memiliki banyak uang?”</p> <p>Gi-Hun : ”hidup tak menyenangkan bagi mereka.”</p> <p>Il-Nam : ”Jika kau terlalu memiliki banyak uang apapun yang kau beli, makan, minum, akan membosankan pada akhirnya. Aku lupa sejak kapan, para klien ku mengatakan hal yang sama kepadaku. Mereka bilang tidak ada kesenangan lagi dalam hidup mereka. Jadi kami semua berkumpul dan merenungkan. Apa yang bisa kita lakukan untuk bersenang-senang”</p> <p>Berdasarkan simbol tersebut realitas yang terjadi di representasikan ke dalam film melalui setting teknikal adegan dengan latar tempat yang terdapat dalam bangsal rumah sakit merepresentasikan kakek Il-Nam yang memiliki banyak uang pun bisa sakit dan terlihat tidak bahagia karena mendekati ajal nya. Memiliki banyak uang tidak dapat membeli waktu dan kebahagiaan untuk Kakek Il-Nam.</p> <p><b>Level Ideologi :</b> Konsumerisme</p>
<p>Hasil pesan moral yang dapat dipetik melalui ideologi yang digolongkan (Suseno, 2009: 110)</p>	<p>Beryukur</p>

Pada scene ini menceritakan mengenai Gi-Hun yang datang ke sebuah rumah sakit yang ditunjukkan melalui kartu misterius dari pedagang bunga di pinggir sungai. Ternyata sesampainya Gi-Hun ke tempat yang telah di arahkan, ia melihat sosok laki – laki paruh baya yang tidak asing baginya yaitu kakek Il-Nam. Kakek Il-Nam terbaring lemah di atas kasurnya. Gi-Hun pun terkejut melihat Kakek Il-Nam, karena sepengetahuan Gi-Hun Kakek Il-Nam telah mati saat permainan kelereng di dalam permainan mematikan Squid Game saat harus bertanding dengan dirinya. Il-Nam meminta tolong Gi-Hun untuk mengambilkannya minum. Il-Nam bertanya kepada Gi-Hun kenapa ia tidak

menggunakan sama sekali uang hadiah hasil dari permainan Squid Game yang telah Gi-Hun menangkan, justru Gi-Hun kembali ke kehidupan awalnya. Melihat Kakek Il-Nam yang masih hidup dan mendengar pertanyaan seperti itu dari Kakek Il-Nam Gi-Hun pun terlihat emosi dan ingin mencekik Kakek Il-Nam. Akan tetapi Gi-Hun melemah setelah Kakek Il-Nam ingin memberitahukan sebenarnya. Kakek Il-Nam bercerita bahwa ia membuat permainan ini untuk menghilangkan rasa bosannya karena memiliki uang yang terlalu banyak, hingga ia sudah tidak tahu cara apalagi untuk menghabiskan uangnya agar mendapat rasa bahagia tersendiri.

Pada scene ini, *level realitas* menunjukkan gestur Gi-Hun yang ingin melampiaskan amarahnya karena baru mengetahui bahwa Il-Nam lah yang telah menciptakan permainan tersebut. Rias wajah terlihat muka Gi-Hun yang berantakan, tidak rapih dan terlihat tidak memperdulikan pakaiannya. Pada scene ini terlihat ekspresi terlihat ekspresi kesal dari wajah Gi-Hun dan ekspresi lemah dari kakek Il-Nam yang sekarat karena penyakit yang di deritanya. Dari level representasi ini menggambarkan tanda-tanda Gi-Hun yang tidak bahagia meski memenangkan permainan Squid Game dan mendapat uang hadiah miliaran won. Gi-Hun tidak bahagia memiliki banyak uang karena disamping hal itu Gi-Hun justru kehilangan ibu nya yang meninggal dunia dirumahnya saat di tinggal Gi-Hun memainkan permainan mematikan Squid Game, sehingga tidak ada yang memperhatikan kesehatan ibu Gi-Hun yang saat itu pula sedang mengalami sakit yang cukup berbahaya untuk keselamatan hidup Ibu nya. Dari pertanda ini dapat kita tarik pesan bahwa uang tidak dapat menjami kebahagiaan karena uang tidak dapat membeli waktu dan umur yang ingin kita jalankan kita harus beryukur dengan apa yang kita miliki.

Selain Gi-Hun seseorang yang memiliki banyak uang akan tetapi tidak bahagia yaitu Kakek Il-Nam. Meskipun Kakek Il-Nam memiliki banyak uang, akan tetapi Kakek Il-Nam mengalami sakit yang mematikan, hal ini terlihat dari Kakek Il-Nam yang terlihat lemah tak berdaya di atas ranjangnya dan

menceritakan bahwa ia memiliki penyakit yang mematikan. Kakek Il-Nam juga menceritakan mengapa ia dan para klien nya memutuskan membuat permainan mematikan itu untuk mengobati rasa kerinduannya terhadap masa kecil nya yang penuh dengan kenangan bahagia.

Berdasarkan simbol – simbol tersebut bentuk realitas yang digambarkan ialah kakek tua yang terbaring lemah di rumah sakit karena penyakit yang di deritanya.

Pada *level representasi* ditunjukkan dengan cara pengambilan gambar menggunakan teknik medium close up dengan sudut pengambilan eye level. Latar tempat berada disebuah bangsal rumah sakit dimana Il-Nam dirawat dan beristirahat. Kemudian diiringi dengan suara dialog sebagai berikut :

Gi-Hun :”Kenapa kau melakukan hal seperti itu?”

Il-Nam : ”Apa kau tau persamaan antara orang yang tak memiliki uang dan orang yang terlalu banyak memiliki uang?

Gi-Hun : ”Hidup tak menyenangkan bagi mereka.”

Il-Nam : ”Jika kau terlalu memiliki banyak uang apapun yang kau beli, makan, minum, akan membosankan pada akhirnya. Aku lupa sejak kapan, para klien ku mengatakan hal yang sama kepadaku. Mereka bilang tidak ada kesenangan lagi dalam hidup mereka. Jadi kami semua berkumpul dan merenungkan. Apa yang bisa kita lakukan untuk bersenang-senang”

Berdasarkan simbol tersebut realitas yang terjadi di representasikan ke dalam film melalui setting teknikal adegan dengan latar tempat yang terdapat dalam bangsal rumah sakit merepresentasikan kakek Il-Nam yang memiliki banyak uang pun bisa sakit dan terlihat tidak bahagia karena mendekati ajal nya. Memiliki banyak uang tidak dapat membeli waktu dan kebahagiaan untuk Kakek Il-Nam.

Pada scene ini, *level ideologi* berdasarkan hasil realitas dan representasi yang muncul dapat digolongkan kedalam ideologi konsumerisme. Dimana adegan ini menggambarkan konsumerisme karena kakek Il-Nam yang menghambur –

hamburkan uang nya secara berlebihan demi kesenangan pribadi dengan membuat game yang begitu mematkan dengan tawaran hadiah miliaran won untuk kesenangan kakek Il-Nam dan rekan – rekan VIP nya.

#### 4. Table 4.5 Analisis Scene 19, Episode 6

SCENE	ANALISIS
 <p><b>Gambar 4.7 Scene 19, Episode 6</b></p> <p>Durasi Menit 29:40 – 30:45</p>	<p><b>Level Realitas :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestur : terlihat ali kecewa saat tahu Ali telah di tipu oleh Sang-Woo dari raut wajahnya yang kesal sambil melihat kantong yang ternyata berisi batu bukan kelereng Ali.</li> <li>- Ekspresi : ekspresi ali yang menunjukkan rasa kesal sekaligus sedih dengan kerutan wajah pada dahi nya dan juga mata nya terlihat berkaca – kaca.</li> </ul> <p>Berdasarkan simbol – simbol tersebut bentuk realitas yang terjadi ialah penghianatan dan mementingkan diri sendiri.</p> <p><b>Level Representasi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknik pengambilan gambar; teknik pengambilan gambar menggunakan teknik medium shot dengan low angle pada scene Sang-Woo keluar arena permainan dengan mengakui kelereng Ali. Kemudian berganti ke teknik medium close up ke wajah Ali yang edang kecewa karena tertipu oleh Sang-Woo.</li> <li>- Setting latar tempat ; tempat berlatar sebuah arena permainan yang dilengkapi dengan rumah-rumah dan sebidang pasir.</li> <li>- Suara (dialog); diterjemahkan dalam bahasa indonesia  Sang-Woo : ”Maafkan aku Ali, aku salah paham. Namun aku tidak bisa mati seperti ini. Jika aku mati disini, semua keluargaku akan mati juga.”  Ali : ”Maafkan aku, Sang-Woo. Maafka aku, tapi aku juga punya keluarga”  Sang-Woo :”Hei Ali, jika kamu</li> </ul>

	<p>membantuku, ada cara kita berdua bisa hidup. Kau bisa sampai sejauh ini berkat aku. Aku memberimu ongkos pulang, rencanaku menyelamatkanmu di permainan tarik tambang, kita berjaga malam bersama. Dan tadi kita berjanji akan keluar bersamadari sini. Bukankah begitu?”</p> <p>Ali : (mengangguk)</p> <p>Sang-Woo : ”Jadi ku mohon ... ku mohon percaya padaku sekali ini saja dan bantu aku”</p> <p>Ali : (mengganguk) ”Baiklah, apa rencanamu?”</p> <p>Berdasarkan simbol tersebut realitas yang terjadi di representasikan ke dalam film melalui setting teknikal adegan dengan latar tempat yang terdapat dalam arena permainan berlatar rumah, dan sebidang pasir memainkan kelereng antar individu yang satu dengan individu lainnya. Dimana realitas penghianatan di representasikan dengan kebohongan yang di lakukan oleh Sang-Woo demi kemenangan sendiri</p> <p><b>Level Ideologi :</b> Individualisme</p>
<p>Hasil pesan moral yang dapat dipetik melalui ideologi yang digolongkan (Suseno, 2009: 110)</p>	<p>Jangan mudah percaya terhadap orang lain</p>

Pada scene ini semua pemain memainkan permainan kelereng dimana setiap pemain dijadikan berpasang-pasangan dengan pemain lain. Pemain harus mengumpulkan semua kelereng dari pasangannya sendiri. Disini terlihat Sang-Woo berpasangan dengan Ali. Untuk memenangkan permainan Sang-Woo mengajak Ali taruhan dengan menebak kelereng yang di pegangnya berjumlah ganjil atau genap. Jika tebakan Ali benar maka ia memiliki kelereng milik Sang-Woo tetapi jika ia salah maka kelereng milik Ali menjadi milik Sang-Woo. Pada permainan pertama Ali menebak dengan benar sehingga memiliki kelereng milik Sang-Woo. Pada saat giliran berikutnya, Ali menolak tetapi Sang-Woo memaksa

Ali. Hingga pada akhirnya kelereng yang berada di tangan Sangwoo tersisa 1. Apabila Sang-Woo kalah maka kelereng tersebut menjadi milik Ali dan ia gagal dipertandingan ini. Akan tetapi Sang-Woo menuduh Ali melakukan kecurangan dan ia berkata bahwa peluang pertandingan ini adalah 50:50. Tetapi Ali membantahnya bahwa ia tidak melakukan apapun. Mereka berdua akhirnya berkelahi akan tetapi harus dihentikan karena panitia menodongkan senjatanya untuk menghentikan mereka.

Kemudian Sang-Woo meminta tolong kepada Ali untuk membantunya sama-sama hidup di pertandingan ini dan menjanjikan Ali untuk keluar bersama dalam pertandingan ini. Sang-Woo melihat pemain lain telah dieliminasi di depan mata mereka, dan Sang-Woo memohon kepada Ali untuk membantu bersama-sama lolos dari pertandingan ini. Sang-Woo meyakinkan kembali Ali bahwa mereka bersama-sama dapat memenangkan pertandingan ini. Pada akhirnya Sang-Woo menipu Ali dengan berkata akan melindungi kelereng Ali, dan Ali diminta mencari kawan dari musuh yang masih hidup. Akan tetapi ternyata kelereng Ali telah ditukar dengan batu oleh Sang-Woo. Disaat Ali berkeliling mengikuti rencana baru Sang-Woo, Sang-Woo justru memberikan semua kelereng Ali kepada panitia dan mengakuinya sebagai Kelereng Sang-Woo agar ia bisa selamat dan memenangkan pertandingan ini. Dan saat Ali kembali ke tempat di mana ia terakhir kali bertemu Sang-Woo sungguh menyedihkan bahwa ternyata Sang-Woo telah keluar sendiri dengan membawa kelereng Ali, dan Ali baru menyadari bahwa dia telah ditipu oleh Sang-Woo.

Pada scene ini *level realitas* ditunjukkan dengan gestur yang terlihat Ali kecewa saat tahu Ali telah ditipu oleh Sang-Woo dari raut wajahnya yang kesal sambil melihat kantong yang ternyata berisi batu bukan kelereng Ali. Ekspresi Ali yang menunjukkan rasa kesal sekaligus sedih dengan kerutan wajah pada dahinya dan juga matanya terlihat berkaca – kaca menandakan rasa kecewa Ali yang telah tertipu oleh Sang-Woo. Berdasarkan simbol – simbol tersebut bentuk realitas yang terjadi ialah pengkhianatan dan mementingkan diri sendiri.



Pada scene ini *level representasi* ditunjukkan dengan teknik pengambilan gambar menggunakan teknik medium shot dengan low angle pada scene Sang-Woo yang sedang keluar arena permainan dengan mengakui kelereng Ali dan meninggalkan Ali. Kemudian berganti ke teknik medium close up ke wajah Ali yang sedang kecewa karena tertipu oleh Sang-Woo. Latar tempat berada di sebuah tempat permainan yang berlatar sebidang pasir dan dilengkapi rumah-rumahan. Dimana pasir digunakan sebagai media atau alas dalam bermain kelereng. Sepanjang scene disertai dengan suara dialog pemain sebagai berikut :

Sang-Woo : "Maafkan aku Ali, aku salah paham. Namun aku tidak bisa mati seperti ini. Jika aku mati disini, semua keluargaku akan mati juga."

Ali : "Maafkan aku, Sang-Woo. Maafkan aku, tapi aku juga punya keluarga"

Sang-Woo : "Hei Ali, jika kamu membantuku, ada cara kita berdua bisa hidup. Kau bisa sampai sejauh ini berkat aku. Aku memberimu ongkos pulang, rencanaku menyelamatkanmu di permainan tarik tambang, kita berjaga malam bersama. Dan tadi kita berjanji akan keluar bersamadari sini. Bukankah begitu?"

Ali : (mengangguk)

Sang-Woo : "Jadi ku mohon ... ku mohon percaya padaku sekali ini saja dan bantu aku"

Ali : (mengangguk) "Baiklah, apa rencanamu?"

Dari dialog tersebut terdengar Sang-Woo membujuk Ali dan Ali pun tertipu oleh bujuk rayu Sang-Woo. Berdasarkan simbol tersebut realitas yang terjadi di representasikan ke dalam film melalui setting teknikal adegan dengan latar tempat yang terdapat dalam arena permainan berlatar rumah, dan sebidang pasir memainkan kelereng antar individu yang satu dengan individu lainnya. Dimana

realitas penghianatan di representasikan dengan kebohongan yang dilakukan oleh Sang-Woo demi kemenangan sendiri

Pada scene ini *level ideologi* berdasarkan hasil realitas dan representasi yang terjadi digolongkan kedalam ideologi individualisme.

#### **4.3. Pembahasan**

Menurut Wibowo (2006 : 196), Film merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak masyarakat yang dikemas melalui sebuah media cerita. Film juga merupakan sarana untuk menuangkan ekspresi artistik para seniman dan insan perfilman dalam rangka mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita. Secara esensial dan substantial film memiliki power yang akan berdampak terhadap komunikasi masyarakat.

Film merupakan salah satu media massa untuk berkomunikasi. Film mengandung audio dan visual yang merupakan kelebihan dari media satu ini, yang tidak dimiliki oleh media-media komunikasi yang lain. Selain itu film juga dapat sebagai gambaran - gambaran dari fenomena dan realitas sosial yang ada di dalam masyarakat, yang kemudian disampaikan kepada audience melalui media komunikasi yaitu film.

Melalui film, sikap dan tingkah laku tokoh dalam film diharapkan dapat diambil hikmah dari ajaran-ajaran moral yang disampaikan. Nilai moral dalam karya film dapat dipandang sebagai amanat atau pesan, bahkan unsur amanat itu sebenarnya merupakan gagasan yang mendasari film tersebut. Jenis ajaran moral pada prinsipnya mencakup seluruh persoalan hidup dan seluruh persoalan yang menyangkut harkat dan martabat manusia.

Sikap dan tingkah laku dalam film Squid Game mempunyai unsur-unsur moral baik yang bersifat positif maupun yang bersifat negatif. Peneliti dalam hal ini telah menemukan beberapa hasil analisis yang menjelaskan mengenai pesan moral yang terdapat pada film Squid Game berdasarkan simbol – simbol yang telah di deskripsikan pada tabel analisis scene di bagian 4.2 menggunakan analisis semiotika John Fiske. Seperti yang dilansir oleh Suseno (2009 : 110), pesan moral

merupakan pesan yang berisikan ajaran-ajaran, wejangan-wejangan, lisan maupun tulisan, tentang bagaimana manusia itu harus hidup dan bertindak, agar ia menjadi manusia yang baik. Sumber langsung ajaran moral adalah berbagai orang dalam kedudukan yang berwenang, seperti orang tua, guru, para pemuka masyarakat, serta para orang bijak. Sumber ajaran itu adalah tradisi - tradisi dan adat istiadat, ajaran agama, atau ideologi. Melalui 3 level analisis semiotika John Fiske yaitu level realitas, representasi dan ideologi, peneliti dapat menarik pesan moral yang di tampilkan ke dalam ideologi – ideologi tertentu yang dapat dipelajari untuk kehidupan sehari – hari.

#### **4.3.1 Analisis Scene 5, Episode 1.**

Terdapat beberapa pesan moral yang dapat dianalisis dari film Squid Game. Pesan moral yang pertama ialah mengenai pentingnya mengatur keuangan agar terhindar dari banyaknya hutang. Pada scene 5, episode 1 menceritakan tentang Gi-Hun yang memiliki banyak hutang dengan rentenir. Gi-Hun merupakan seorang pengangguran imbas dari PHK masal secara sepihak oleh salah satu perusahaan tempat ia bekerja. Berharap ingin memiliki banyak uang dengan cepat Gi-Hun memutuskan bermain judi hingga ia kecanduan perjudian. Alih-alih menang perjudian untuk mendapat hadiah uang yang banyak ia ternyata sering kali meminjam uang kepada rentenir untuk mengikuti perjudian dan semakin lama hutang Gi-Hun semakin banyak dan berbunga. Gi-Hun memiliki satu anak perempuan dan ibunya sudah tua. Pada hari itu nasib beruntung sedang berpihak pada Gi-Hun ia memenangi perjudian pacu kuda dengan nominal hadiah yang cukup banyak. Gi-Hun berniat memberikan uang hadiah tersebut untuk ibunya dan membelikan hadiah untuk anaknya yang saat itu sedang berulang tahun. Tapi alih-alih membelikan hadiah ulang tahun untuk anaknya, Gi-Hun justru dihampiri oleh penagih utang dan diancam apabila tidak melunasinya Gi-Hun harus menyerahkan organ nya sebagai bayaran atas hutang-hutangnya. Gi-Hun yang merasa saat itu memiliki uang hadiah dari hasil perjudian pacu kuda ingin mengeluarkan uangnya dari saku baju nya untuk mencicil hutangnya kepada rentenir tersebut, namun alangkah buruknya ternyata uang hadiah perjudian

tersebut justru hilang karena dicopet oleh seorang wanita muda yang menabrak Gi-Hun saat Gi-Hun berlari menghindari sang penagih hutang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa budaya kapitalisme masih cukup marak di Korea Selatan. Dimana dalam analisis ini diceritakan bahwa Gi-Hun merupakan korban PHK besar-besaran sehingga memukul perekonomiannya. Hal ini mengingatkan kita pada kejadian yang menimpa seluruh dunia di tahun 2020 dengan maraknya wabah covid-19 sehingga banyak para pelaku usaha yang memutuskan hubungan kerja secara sepihak dan memukul perekonomian seluruh penjuru dunia. Dari uraian tanda – tanda yang telah di hasilkan didalam penelitian ini bisa kita tarik pesan moral yaitu betapa pentingnya mengatur keuangan agar tidak terlilit banyak hutang seperti Gi-Hun dan mengakibatkan kemiskinan. Kita harus pandai membedakan mana kebutuhan dan mana keinginan, kita perlu membuat dana cadangan atau tabungan karena tidak akan tahu apa yang akan terjadi di kemudian hari. Jangan menghambur – hamburkan uang untuk mengikuti perjudian, terkadang kita sering kali mengabaikan bahaya nya karena terlalu asik dan sudah kecanduan mengikuti perjudian sehingga menjadi sebuah kebiasaan yang buruk dengan menumpuk hutang – hutang, hingga akhirnya di pukuli, diancam dan di kejar – kejar oleh penagih hutang.

#### **4.3.2 Analisis Scene 1, Episode 5**

Pesan moral yang kedua adalah kerjasama. Pada scene 1, episode 5 menceritakan tentang permainan ketiga yang akan segera dimulai namun semua pemain tidak ada satupun yang tahu jenis permainan apa yang akan dimainkan selanjutnya, kecuali Byeong-gi yang telah mengetahui clue untuk permainan selanjutnya dari salah satu staff pengawas permainan squid game atas imbalan jasa Byeong-gi telah membantu untuk mengambil organ – organ tubuh dari pemain yang kalah dan mati ditempat. Byeong-gi memutuskan untuk bergabung kedalam kelompok pertahanan Deok-su karena ia diberikan clue untuk mencari pasangan pemain terkuat, dan pemain terkuat saat itu adalah kelompok yang di

pimpin oleh Deok-su. Di sisi lain kelompok Gi-hun, Sang-woo, Ali, kakek Il-nam dan Sae-byok masih belum mengetahui permainan apa yang akan di mainkan selanjutnya. Pemain diminta untuk membentuk team dengan anggota 10 orang dalam waktu 10 menit. Sang-woo memberi saran untuk mencari anggota team tambahan laki – laki karena Sang-woo khawatir bahwa permainan yang akan dimainkan selanjutnya adalah permainan yang mengandalkan kekuatan, sementara kelompok Gi-Hun dan Sang-woo sudah memiliki satu perempuan dan satu kakek tua yang di anggap lemah. Akan tetapi di akhir penghujung waktu habis justru kelompok Gi-hun dan Sang-woo mendapatkan tambahan 2 perempuan dan 3 laki – laki ini membuat Sang-woo khawatir karena kelompoknya terlihat lebih lemah dibandingkan dengan kelompok lain. Dan saat diketahui permainan selanjutnya adalah Tarik tambang yang mengandalkan kekuatan, tentu saja kelompok Gi-hun dan Sang-woo merasa cemas. Karena permainan tersebut adalah pertandingan antar kelompok yang terbagi menjadi 2 kelompok dibagi menjadi dua sisi menara yang berbeda tergantung tinggi di atas lantai. Mereka yang kalah akan jatuh dari ketinggian sehingga mati. Tentu hal ini semakin membuat kelompok Gi-hun dan Sang-woo merasa khawatir dan tegang.

Berdasarkan simbol – simbol yang telah di uraikan adegan ini menampilkan bentuk realitas dari persaingan antar kelompok yang berusaha bertahan dan memenangi pertandingan agar dapat ke babak selanjutnya. Realitas tersebut kemudian di representasikan ke dalam film 'Squid Game' ini melalui adegan permainan tarik tambang melalui setting teknikal adegan dengan latar tempat yang terdapat dalam ketinggian yang merepresentasikan ketakutan jika jatuh dari tempat ketinggian. Maka mereka berlomba – lomba memenangi pertandingan agar dapat melanjutkan babak selanjutnya dan tidak mati karena jatuh dari ketinggian.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti menggolongkan adegan tersebut kedalam ideologi patriarki. Patriarki adalah sebuah sistem sosial yang menempatkan laki-laki sebagai sosok otoritas utama yang sentral dalam organisasi sosial. Posisi laki-laki lebih tinggi dari pada perempuan dalam segala aspek kehidupan sosial, budaya dan ekonomi (Pinem, 2009:42). Masalah patriarki ini di

ditunjukkan melalui adegan ketika Mi-nyeon berusaha mempertahankan posisi nya di dalam kelompok Deok-su, Mi-nyeon mencoba mendekati Deok-su dengan cara memenuhi Hasrat nafsu Deok-su agar Deok-su berjanji apapun yang akan terjadi Deok-su akan tetap Bersama dan membantu Mi-nyeon dalam permainan mematikan itu. Ini menggambarkan situasi bahwa seseorang akan melakukan apapun sebagai pertahanan diri di dalam situasi seburuk apapun. Akan tetapi setelah Deok-su mengetahui clue permainan selanjutnya dari Byeong-gi adalah tentang permainan kekuatan dia dengan seenaknya membuang Mi-nyeon keluar dari grup nya karena Deok-su merasa Mi-nyeon hanya akan menjadi sumber kekalahan bagi kelompoknya. Di Korea Selatan perempuan di anggap kaum lemah dan laki – laki lah yang memiliki kekuatan untuk memimpin permainan. Wanita di Korea Selatan seringkali hanya dianggap sebagai budak pemuas Hasrat, dan akan dibuang jika tidak dibutuhkan karena di anggap lemah. Patriarki di Korea Selatan juga di representasikan di film ini melalui scene ini di saat semua kelompok memilih anggota laki – laki untuk memperkuat tim nya dan perempuan dijadikan pilihan terakhir karena dianggap remeh dan lemah. Gambaran ini merepresentasikan kentalnya budaya patriarki di Negeri Ginseng tersebut, di mana perempuan masih sering diobjektifikasi dan mendapatkan perlakuan diskriminasi, mulai dari diskriminasi upah hingga tindak kekerasan (Joo, 2021).

Dari uraian tanda – tanda yang telah di jelaskan di tabel hasil penelitian bisa kita tarik pesan moral yaitu perlunya kerja sama antara anggota kelompok untuk memenangi sebuah pertandingan. Meskipun kelompok Gi-Hun memiliki anggota yang dianggap kaum lemah seperti wanita, melalui kerjasama dan strategi yang di pimpin oleh kakek Il-nam dan Sang-woo berhasil membawa kemenangan pada kelompok Gi-Hun sehingga kelompok ini dapat mencapai tujuan bersama – sama yaitu terhindar dari kematian dan berhasil untuk melanjutkan ke permainan selanjutnya.

#### **4.3.3 Analisis Scene 8, Episode 9**

Pesan moral yang dapat dihasilkan selanjutnya adalah bersyukur. Disini diceritakan Gi-Hun yang datang ke sebuah rumah sakit yang ditunjukkan melalui

kartu misterius dari pedagang bunga di pinggir sungai. Ternyata sesampainya Gi-Hun ke tempat yang telah di arahkan, ia melihat sosok laki – laki paruh baya yang tidak asing baginya yaitu kakek Il-Nam. Kakek Il-Nam terbaring lemah di atas kasurnya. Gi-Hun pun terkejut melihat Kakek Il-Nam, karena sepengetahuan Gi-Hun Kakek Il-Nam telah mati saat permainan kelereng di dalam permainan mematikan Squid Game saat harus bertanding dengan dirinya. Il-Nam meminta tolong Gi-Hun untuk mengambilkannya minum. Il-Nam bertanya kepada Gi-Hun kenapa ia tidak menggunakan sama sekali uang hadiah hasil dari permainan Squid Game yang telah Gi-Hun menangkan, justru Gi-Hun kembali ke kehidupan awalnya. Melihat Kakek Il-Nam yang masih hidup dan mendengar pertanyaan seperti itu dari Kakek Il-Nam Gi-Hun pun terlihat emosi dan ingin mencekik Kakek Il-Nam. Akan tetapi Gi-Hun melemah setelah Kakek Il-Nam ingin memberitahukan sebenarnya. Kakek Il-Nam bercerita bahwa ia membuat permainan ini untuk menghilangkan rasa bosannya karena memiliki uang yang terlalu banyak, hingga ia sudah tidak tahu cara apalagi untuk menghabiskan uangnya agar mendapat rasa bahagia tersendiri..

Berdasarkan simbol – simbol yang telah di uraikan adegan ini menggambarkan bentuk realitas kakek tua yang terbaring lemah di rumah sakit karena penyakit yang di deritanya. Direpresentasikan ke dalam film ini dengan setting teknikal adegan dengan latar tempat yang terdapat dalam bangsal rumah sakit merepresentasikan kakek Il-Nam yang memiliki banyak uang pun bisa sakit dan terlihat tidak bahagia karena mendekati ajal nya. Memiliki banyak uang tidak dapat membeli waktu dan kebahagiaan untuk Kakek Il-Nam. Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti menggolongkan ke dalam ideologi konsumerisme. Konsumerisme merupakan ideologi yang menjadikan seseorang atau kelompok menjalankan proses konsumsi atau pemakaian barang-barang hasil produksi secara berlebihan, tanpa sadar dan berkelanjutan (Abdur, 2016: 240).

Konsumerisme mulai terlihat ketika Kakek Il-Nam menceritakan bahwa dia lah yang menciptakan permainan Squid Game tersebut. Tujuan ia menciptakan permainan ini karena ia merasa bosan dengan kehidupannya yang bergelimang

harta. Baginya tidak memiliki uang maupun memiliki uang yang banyak tidak menjamin kebahagiaan seseorang, hingga Kakek Il-Nam mengahmbur – hamburkan uang dengan kliennya untuk membuat permainan Squid Game Tersebut untuk kebahagiaanya. Akan tetapi nyatanya bukan nya merasa bahagia justru Kakek Il-Nam terbaring lemah di kasurnya karena sakit yang di deritanya

Dari uraian tanda-tanda yang telah peneliti jabarkan pada hasil penelitian dapat menarik pesan moral bahwa uang bukanlah merupakan sumber kebahagiaan. Baik kaya maupun miskin mereka memiliki cara untuk membuat diri mereka bahagia. Seperti Kakek Il-Nam yang tidak bahagia walaupun ia memiliki banyak uang ia tetap bosan dengan kehidupannya yang bergelimang harta sehingga ia mengahmbur – hamburkan uang untuk menciptakan suatu permainan untuk membuat dirinya bahagia. Namu kenyataanya Kakek Il-Nam maupun Gi-Hun tidak merasa bahagia meski memiliki banyak uang karena dibandingkan dengan uang yang banyak tersebut ada sebuah taraf kebahagiaan yang berbeda – beda yang tidak bisa di beli dengan uang. Seperti waktu, kenangan masa kecil, kesehatan, sahabat dan keluarga. Dari hal ini kita juga bisa memperelajari bahwa manusia perlu bersyukur atas apa yang ia miiki agar semua terasa cukup dan bahagia dengan apa yang telah dimilikinya.

#### **4.3.4 Analisis Scene 19, Episode 6**

Berdasarkan simbol – simbol yang telah di uraikan pada bagian 4.2 bentuk realitas yang digambarkan ialah penghianatan dan mementingkan diri sendiri. Realitas tersebut di representasikan ke dalam film melalui setting teknikal adegan dengan latar tempat yang terdapat dalam arena permainan berlatar rumah, dan sebidang pasir memainkan kelereng antar individu yang satu dengan individu lainnya. Dimana realitas penghianatan di representasikan dengan kebohongan yang di lakukan oleh Sang-Woo demi kemenangannya sendiri.

Hofside (2012), mendeskripsikan bahwa individualisme merupakan preferensi dalam kerangka sosial di masyarakat, yang mana individu memntingkan dirinya sendiri. Individualisme merupakan salah satu motivasi untuk mempertahankan dan meningkatkan pandangan yang hanya



menguntungkan diri sendiri. Individualisme di film Squid Game ini di representasikan melalui scene 19, episode 6 yang terlihat ketika Sang-Woo berusaha membujuk Ali untuk membiarkan dirinya menang dan menipu ali demi keselamatan dirinya sendiri.

Dari simbol - simbol yang telah peneliti hasilkan di dalam tabel hasil penelitian, peneliti dapat menarik pesan moral bahwa kita sebagai sesama manusia jangan mudah percaya dengan orang lain. Walaupun sudah diimingi dengan sesuatu terkadang apa yang diucapkan belum tentu dapat ditepati. Seperti Sang-Woo yang ingin menang pada permainan tersebut meski ia harus menipu dan mengorbankan orang lain. Scene tersebut mengajarkan agar kita tidak mudah percaya terhadap orang lain. Karena terkadang orang lain tidak betul – betul memikirkan kondisi kita kecuali dirinya sendiri.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah lakukan bahwa kesimpulan yang dapat ditarik adalah film merupakan media massa yang bisa menjadi salah satu sarana edukasi. Setiap film pasti memiliki pesan moral yang dapat kita petik untuk kehidupan sehari – hari. Begitu pula dengan simbol – simbol yang terdapat dalam film drama serial Netflix ”Squid Game”. Dibalik filmnya yang brutal dan thriller, film ini justru memiliki pesan moral yang cukup signifikan dan sesuai dengan realitas kehidupan manusia yang di kemas secara menarik. Terdapat banyak simbolisasi makna pesan moral dalam Drama Serial ini. Simbol – simbol tersebut muncul dari setiap Gestur/gerakan pemain, rias wajah, ekspresi, teknik pengambilan gambar, dialog antar pemain yang dapat digolongkan kedalam ideologi untuk kita tarik pesan moral seperti yang dikutip oleh Suseno (2009 : 110), bahwa pesan moral adalah pesan yang berisikan ajaran-ajaran, wejangan-wejangan, lisan maupun tulisan, tentang bagaimana manusia itu harus hidup dan bertindak, agar ia menjadi manusia yang baik. Banyak sumber ajaran yang disebutkan oleh Suseno, salah satunya ialah sumber ajaran ideologi yang telah peneliti kaitkan dengan analisis semiotika John Fiske. Analisis dilakukan menggunakan level realitas, representasi dan ideologi untuk menarik pesan moral dalam film tersebut. Pesan moral yang dapat kita tarik dari film tersebut antara lain ialah ; pentingnya mengatur keuangan, kerjasama, beryukur dan jangan mudah percaya terhadap orang lain.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian dalam Drama Serial Netflix ”Squid Game” ini, peneliti menyadari betapa pentingnya peran sebuah film dalam merepresentasikan sebuah pesan sebagai salah satu sarana edukasi yang menarik untuk menyadarkan khalayak masyarakat. Mengingat penelitian ini jauh dari kata

sempurna, maka kritik dan saran sangat diharapkan oleh peneliti. Saran dari penelitian ini ditujukan kepada akademisi di bidang komunikasi dan semiotika, mahasiswa, praktisi film dan juga para pembuat film. Adapun saran yang ingin disampaikan peneliti antara lain :

1. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran dan menambah pengetahuan bagi para akademisi terutama di bidang semiotika.
2. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh pembuat film, agar dapat membuat film yang menarik akan tetapi tidak melupakan menyisipkan pesan moral yang sesuai dengan realitas kehidupan sehari-hari.
3. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi para mahasiswa untuk mengembangkan penelitian terkait simbolisasi pesan moral yang ada dalam film, sehingga menambah referensi di bidang semiotika dan juga film.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku :

- Ardianto, Elvinaro dkk. (2014), *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Cangara, Hafied. (2010), *Pengantar ilmu komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers
- Danesi, Marcel. (2012), *Pesan, Tanda dan Makna : Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*, Yogyakarta : Jalasutra
- Moleong, Lexy J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Moleong, Lexy J. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurudin. (2004), *Komunikasi Massa*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Riswandi. (2009), *Ilmu Komunikasi*. Bandung : Graha Ilmu
- Romli, Khomsarial. (2016), *Komunikasi Massa*. Jakarta : PT Gramedia
- Sriyana. (2020), *Antropologi Sosial Budaya*. Klaten : Lakeisha
- Tinarbuko, Sumbo. (2009), *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Jalasutra
- Vera, Nawiroh. (2014), *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Wibowo, Fred. (2006), *Tenik Program Televisi*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher

### Sumber Jurnal :

- Alya, Rifa. (2020), *Analisis Semiotika Pesan Moral dalam Film Parasite*. Sumatera Utara : Universitas Sumatera Utara
- Albarikah, Kiki Rizkiyah. (2017), *Pesan Moral dalam Film (Analisis isi Kualitatif pesan moral dalam film Trash*, Surakarta : Universitas Muhamadiyah Surakarta

- Amelia, Christha. (2020), *Pesan Moral pada film Cek Toko Sebelah*. Manado : Universitas Sam Ratulangi
- Hendro, Eko Punto. (2020), *Simbol : Arti, Fungsi, dan Implikasi Metodologisnya*. Semarang : Universitas Diponegoro
- Indah D.S, Ela. (2021), *Feminisme dalam film pendek "Tilik" (Analisis Semiotika John Fiske)*. Ponorogo : Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
- Kemalasari, Regina Dewi. (2021), *Representasi Sosial Masyarakat dalam Film Parasite*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia
- Kumalasari, Ninda. (2017), *Pesan Moral dalam berita Kriminal "Di Balik Kasus" I News TV Semarang*. Semarang : Universitas Negeri Islam Walisongo
- Nurul Fadilah, Umi. (2021), *Analisis Semiotika Representasi Body Shaming Pada Film Imperfect : Karir, Cinta & Timbangan*. Surabaya : UIN Sunan Ampel
- Purwosaputro, Supriyono. (2009), *Sudut Pandang Etika – Moral Filsafat Ornasisme (Filsafat Proses)*. Semarang : Universitas PGRI Semarang
- Rohman, Abdur. (2016), *Budaya Konsumerisme dan Teori Kebocoran di Kalangan Mahasiswa*. Karsa: Jurnal Sosial dan Budaya Keislaman. Vol 24. No. 2
- Shabrina, Selma. (2019), *Nilai Moral Bangsa Jepang Dalam Film Sayonara Bokutachi No Youchien (Kajian Semiotika)*. Bandung : Universitas Komputer Indonesia

#### **Sumber Internet :**

- Riadi , Muchlisin. (2012), *Pengertian, Sejarah dan Unsur-unsur Film*. Diakses pada 4/3/2022, dari <https://www.kajianpustaka.com/2012/10/pengertian-sejarah-dan-unsur-unsur-film.html>

## LAMPIRAN



Poster Film Squid Game



**Scene 5, Episode 1**



**Scene 1, Episode 5**



**Scene 8, Episode 9**



**Scene 19, Episode 6**



**Kartu Bimbingan Mahasiswa**

**N I M** : 1871511067  
**NAMA** : Putri Ana  
**Dosen Pembimbing** : Dr. Dudi Iskandar, S.Ag., M.I.Kom  
**Judul Skripsi** : Simbolisasi makna pesan moral dalam drama serial NETFLIX "Squid Game"

No	Tanggal	Materi
1	14-04-2022	gambaran umum penelitian
2	21-04-2022	gambaran umum penelitian
3	12-05-2022	hasil penelitian
4	19-05-2022	hasil penelitian
5	26-05-2022	hasil penelitian
6	02-06-2022	pembahasan
7	09-06-2022	pembahasan
8	16-06-2022	kesimpulan
9	23-06-2022	kesimpulan
10	30-06-2022	abtrak

Mahasiswa diatas melakukan bimbingan dengan jumlah materi yang telah mencukupi untuk disidangkan.

Mahasiswa

(Putri Ana)



# Putri Ana

## BROADCASTING JOURNALISM STUDENT

### PERSONAL INFORMATION

Date of Birth : Jakarta, 14 June 1998  
Address : Jl. Muara No. 82C,  
RT.001/RW . 003, Tanjung  
Barat, Jak-Sel 12530  
Phone No. : 0877-7046-9474  
E-Mail : putriana14069@gmail.com

### EDUCATION

#### UNIVERSITY OF BUDI LUHUR, 2018 - CURRENT

Bachelor of Communication Science

#### TARAKANITA COLLEGE • 2017

Office Administration (Advanced Level)

#### 25'VOCATIONAL HIGH SCHOOL • 2017

Accounting

### ORGANIZATION

#### OSIS 25'VOCATIONAL HIGH SCHOOL

2014 - 2016

#### IT'S COMMUNITY

2015 - 2016

### SKILL & ABILITY

Event Organizer  
Trip Arrangement  
Public Speaking  
Photography  
Photoshop  
Microsoft Office

### INTRODUCTION

I am Broadcasting Journalism Executive class student, in Budi Luhur University. I have a high spirit of something new that allow me to develop myself. Hard worker, honesty, fast learner, willingness to learn and communicative is my main capital to quickly adapt the new task. Responsible and trustworthy make me able to work in team or individual.

### EXPERIENCE

#### RESINDO KONSTRUKSI & ENERGY • 2016-2019

Business Support Officer

#### RESINDO RESOURCES & ENERGY • 2015

Prakerin as HR & GA Assistant

### PROJECTS

RESINDO's Birthday Event 2017  
RESINDO's Birthday Event 2018  
RESINDO's Birthday Event 2019  
President Director Birthday on 2019  
Business Trip Arrangement Resindo Employee to  
Project Site 2016 -2019  
RESINDO Iftar Ramadhan Event 2016 - 2019  
Performing 25'Vocational High School Art 2015