

ANALISIS SEMIOTIKA PESAN MORAL DALAM FILM SQUID GAME

(Skripsi)

Oleh

MUHAMMAD HELMI AL-FIKRI

NPM. 1816031069



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

ANALISIS SEMIOTIKA PESAN MORAL DALAM FILM *SQUID GAME*

Oleh

MUHAMMAD HELMI AL-FIKRI

Skripsi

**Selaku Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

ANALISIS SEMIOTIKA PESAN MORAL DALAM FILM SQUID GAME

Oleh

MUHAMMAD HELMI AL-FIKRI

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Berbagai tema film telah diproduksi sebagai sarana hiburan maupun penyampaian pesan bagi khalayaknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis tanda yang dipergunakan selaku representasi pesan moral pada film *Squid Game* dan mengetahui makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam film “*Squid Game*”. Tipe penelitian yang digunakan ialah tipe penelitian kualitatif yang sifatnya deskriptif. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Sumber data dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder yang diperoleh dari sumber pustaka, dokumentasi dan observasi film. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis untuk mendapatkan jawaban penelitian. Hasil penelitian didapatkan bahwa dalam Film *Squid Game* mengandung banyak arti tersirat. Melalui analisis yang dilakukan berdasarkan teori semiotika oleh Roland Barthes, peneliti menemukan pesan moral utama yang terdapat dalam film ini yang ditampilkan melalui makna denotatif, konotatif beserta mitos. Melalui analisis yang dilakukan melalui penggunaan teori semiotika oleh Roland Barthes, peneliti menemukan pesan moral yang terdapat dalam film ini yang ditampilkan melalui makna denotatif, konotatif beserta mitos beracuan pada konsep moral utilitarian yang dikembangkan oleh Jeremy Bentham. Pada film ini jelas membukakan mata penonton tentang bagaimana seseorang akan mendapatkan sesuatu dari hasil kerja keras dan usaha yang menghasilkan manfaat dalam diri kita.

Kata kunci: Film *Squid Game*, pesan moral, representasi.

ABSTRACT

SEMIOTICS ANALYSIS OF MORAL MESSAGES IN SQUID GAME FILM

By

MUHAMMAD HELMI AL-FIKRI

The film is an audio-visual communication medium to convey a message to a group of people gathered in a certain place. Various film themes have been produced as a means of entertainment and conveying messages to the audience. This study aims to identify the types of signs that are used as representations of moral messages in the Squid Game film and to find out the meaning of denotation, connotation, and myth in the film "Squid Game". The type of research used is a type of qualitative research that is descriptive. This study uses Roland Barthes' semiotic analysis. Sources of data in this study were primary data and secondary data obtained from library sources, film documentation, and observation. After the data is collected then analysed to get research answers. The results of the study found that the Squid Game film contains many implied meanings. Through an analysis based on the theory of semiotics by Roland Barthes, the researcher found the main moral message contained in this film which is displayed through denotative, connotative, and mythical meanings. Through the analysis carried out through the use of semiotic theory by Roland Barthes, the researcher found the moral message contained in this film which is displayed through denotative, connotative, and mythical meanings referring to the utilitarian moral concept developed by Jeremy Bentham. This film opens the eyes of the audience to how someone will get something from hard work and effort that produces benefits for us.

Keywords: *Squid Game film, moral message, representation.*

**Judul Skripsi : ANALISIS SEMIOTIKA PESAN MORAL
DALAM FILM SQUID GAME**

Nama Mahasiswa : Muhammad Helmi Al-fikri

Nomor Pokok Mahasiswa : 1816031069

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

**Vito Frasetya, S.Sos., M.Si.
NIP. 19870527019031011**

2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

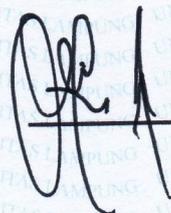
**Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si.
NIP. 198007282005012001**

MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

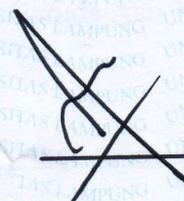
Ketua

: Vito Frasetya, S.Sos., M.Si.



Penguji Utama

: Dr. Abdul Firman Ashaf, S.IP., M.Si.



2. **Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



Dra. Ida Nurhaida, M.Si.

NIP 196108071987032001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 5 Desember 2022

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Helmi Al-fikri
NPM : 1816031069
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat : Jl. Sam Ratulangi, Gg. Angrek 2 Perum Garuda Asri No.5

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Squid Game**" adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 29 November 2022
Yang membuat pernyataan,



Muhammad Helmi Al-fkri

NPM 1816031069

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Muhammad Helmi Al-fikri, lahir di Bandar Lampung, 11 Oktober 1999. Penulis merupakan putra terakhir dari Bapak Imka S.H dan Ibu Dra. Netty Herawati. Penulis menghabiskan masa kanak-kanaknya di TK Al Munawaroh pada tahun 2004, kemudian menempuh pendidikan formal di SDN 1 Natar Lampung Selatan pada tahun 2006, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP 1 Natar Lampung Selatan pada tahun 2011, kemudian pindah ke SMP 10 Bandar Lampung pada tahun 2012, melanjutkan pendidikan di SMKN 4 Bandar Lampung pada tahun 2014, penulis melanjutkan studi sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN pada tahun 2018.

Semasa menjadi mahasiswa, penulis aktif di berbagai organisasi sebagai anggota HMJ Ilmu Komunikasi bidang *Broadcasting* pada kepengurusan 2018-2020, penulis juga menjadi juru kamera di Universitas Lampung TV tahun 2019-2020. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumber Rejo Sejahtera, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung. Penulis melaksanakan Praktek Kerja Lapangan di Otoritas Jasa Keuangan pada tahun 2021.

MOTTO

“As usual, there is a great woman behind every idiot.”

-John Lennon

PERSEMBAHAN

Dengan hati yang tulus kupersembahkan karya kecilku ini kepada orang-orang yang kukasihi serta mengasihiku:

Allah SWT,

Atas kehendak-Nya semua ini ada
Atas anugerah-Nya semua ini aku dapatkan
Atas kekuatan dari-Nya aku bisa bertahan.

Bapak Imka dan Ibu Netty

Karya ini sebagai tanda bakti dan kewajibanku sebagai seorang anak,
Terima kasih atas doa, kasih sayang, pengorbanan, kesabaran dan Keikhlasan
dalam mendidik aku selama ini. Ini hanyalah setitik balasan yang tidak bisa
dibandingkan dengan berjuta-juta pengorbanan dan kasih sayang
yang tidak pernah berakhir.

Rizka Oktaria Utami dan Citra Amalia Yulianti

Terima kasih kakak-kakakku tersayang atas doa dan dukungan kepada ku selama
mengemban Pendidikan dibangku perkuliahan, semoga segala jasa dan doa yang
kalian berikan akan digantikan dengan hal yang lebih baik.

Sahabat dan teman-temanku yang selama ini ada untuk terus menemani, terima
kasih atas kebersamaan dan dukungannya selama ini.

Serta Almamaterku yang ku banggakan, terima kasih telah memberikanku banyak
pengalaman hidup ketika aku belajar dan berproses di bawah naungan jurusan
Ilmu Komunikasi.

Semoga berguna di kemudian hari.

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil‘alamin, Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul **“Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film *Squid Game*”** sebagai salah satu syarat meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan. Tanpa adanya bantuan, dukungan, motivasi, dan semangat dari berbagai pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa hormat dan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa, atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga tercinta, yang telah mencurahkan seluruh perhatian, tenaga, dan biaya, sehingga penulis mampu menempuh pendidikan dan menyelesaikannya.
3. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
4. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.
5. Bapak Toni Wijaya, S.Sos., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.
6. Bapak Vito Prasetya, S.Sos., M.Si., selaku dosen pembimbing skripsi, serta sosok mentor bagi penulis, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta kesediaan, kesabaran, dan keikhlasannya

dalam memberikan bimbingan, saran, ataupun kritik serta ilmu dan pengetahuan baru kepada penulis.

7. Bapak Dr. Abdul Firman Ashaf, S.IP., M.Si., selaku dosen penguji skripsi atas kesediaannya memberi kritik, saran, dan tanggapan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.
8. Seluruh dosen, staf, administrasi, dan karyawan Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung yang telah banyak membantu penulis selama kuliah sampai saat ini.
9. Ibu Andi Windah S.I.Kom.,M.Com&MediaSt., selaku dosen pembimbing akademik sedari penulis menjadi mahasiswa baru. Terima kasih atas pelajaran, pengalaman, dan dedikasi yang Ibu berikan kepada penulis.
10. Teman-teman “Jagoan Prod”, Ahmad, Aqshal, Alfian, Dimas, Ghana, Hapis, Hafid, Isal, Inis, More, Raka, Saepudin, Sausan, Shendy. Terima kasih telah menjadi teman sepermainan saat penulis menghabiskan masa perkuliahan maupun diluar perkuliahan.
11. Erlangga, Diva Salma Rismala Putri, Tubagus, Yola. Terima kasih telah memotivasi dan memberikan semangat selama ini dalam kehidupan sehari-hari penulis.
12. Teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2018, atas bantuan, semangat, serta kebersamaanya selama menjadi mahasiswa.
13. Seluruh pihak yang telah membantu, baik dalam penelitian ini, maupun dalam penulis menyelesaikan studi. Penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua perbuatan baik mendapatkan balasan yang jauh lebih baik pula. Aamiin.

Bandar Lampung, 5 Desember 2022

Penulis,

Muhammad Helmi Al-fikri

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
I. PENDAHULUAN.	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Batasan Masalah.....	8
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.5.1. Secara Teoritis.....	9
1.5.2. Secara Praktis	9
1.6 Kerangka Pikir.....	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	11
2.2 Gambaran Umum Penelitian	16
2.2.1. Profil Film	16
2.2.2. Sinopsis Film.....	18
2.2.3. Profil Sutradara.....	19
2.2.4. Profil Pemain.....	20
2.3 Film Dalam Kerangka Media Baru	22
2.4 Representasi.....	27
2.5 Pesan Moral	29
2.6 Semiotika Roland Barthes	32
III. METODE PENELITIAN	
3.1. Definisi Konseptual.....	36
3.2. Tipe Penelitian.....	37
3.3. Metode Penelitian.....	38
3.4. Fokus Penelitian	39

3.5. Sumber Data	39
3.6. Teknik Pengumpulan Data	40
3.7. Teknik Analisis Data	41
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil.....	43
4.2 Pembahasan	94
V. SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	100
5.2 Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penelitian Terdahulu	17
2. Rangkuman Analisis Semiotika Roland Barthes	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Pelanggan Streaming Netflix 2018-2021	6
2. Kerangka Pikir	13
3. Cover Film Squid Game	20
4. Hwang Dong-hyuk	22
5. Peta Tanda Roland Barthes	37
6. Anak-anak sedang bermain	47
7. Seong Gi-hun Bertemu Salesman (Gong Yoo)	51
8. Seong Gi-hun Menodongkan Pistol Kepada Salesman	52
9. Seong Gi-hun Makan Bersama Ibunya	55
10. Ibu Seong Gi-hun Memberikan Nasihat Kepada Seong Gi-hun	57
11. Penjaga Berseragam Merah Menodongkan Senjata Api Ke Peserta	59
12. Seong Gi-hun Berbicara Dengan Cho Sang-woo	61
13. Ali Menemui Bos Lamanya	64
14. Ali Bertengkar Dengan Mantan Bosnya	65
15. Keributan Terjadi, Seluruh Peserta Saling Bunuh	68
16. Peserta Bermain Permainan Tarik Tambang	70

17. Pemain 069 Menangis Dan Putus Asa	72
18. Pemain Nomor 069 Gantung Diri	75
19. Para Orang Kaya Melihat Peserta Bermain	76
20. Pemain Nomor 244 Berdoa Ketika Melakukan Permainan	78
21. Tiga Peserta Yang Tersisa Disuguhkan Makanan Mewah	80
22. Seong Gi-hun Menemukan Ibunya Sudah Tidak Bernyawa	82
23. Seong Gi-hun Memeluk Ibunya Yang Sudah Tiada	82
24. Seong Gi-hun Berpenampilan Berantakan Duduk Di Kursi Kereta	84

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dewasa ini semakin berkembang tidak terbantahkan, tidak terkecuali perkembangan media massa menjadi media baru saat ini seperti layanan *streaming video* yang dikenal saat ini sebagai *Video on Demand*. *Video on Demand* adalah suatu layanan yang berisi berbagai konten acara TV, film dengan berbagai genre, dan serial TV yang bisa diakses pengguna menggunakan jaringan internet.

Secara teknis, media baru merupakan media berbasis telekomunikasi dan multimedia (komputer dan internet). Kategori media baru ialah portal, website (situs web, blog dan media sosial). Kemunculan media baru turut memberikan andil. akan perubahan pola komunikasi masyarakat. Media baru, dalam hal ini internet sedikit banyak mempengaruhi cara individu berkomunikasi dengan individu lainnya.

Peningkatan jumlah pengguna internet membuat munculnya banyak inovasi baru dari penyedia jasa seperti layanan jual beli berbasis website (*e-commerce*), portal berita online, *e-learning*, media sosial, ruang mengobrol, dan juga banyak *platform* yang menawarkan jasa *streaming* seperti video dan juga musik. Salah satu aktivitas yang dilakukan pengguna internet merupakan melihat video dari perangkat elektronik.

Kehadiran film yang kini telah terdigitalisasi membuat film yang dulunya harus menyediakan sebuah player atau alat pemutar VCD/DVD, sekarang

dapat dimainkan melalui peralatan komputer/laptop, bahkan melalui *smartphone* atau tablet. Perkembangan teknologi Internet juga turut memperluas akses dan membuat sirkulasi file film menjadi semakin tidak terbatas, sebagai contohnya di Indonesia, kehadiran website *streaming* film yang kini semakin menjamur (Wibowo, 2018).

Media tidak bisa dinilai sebelah mata pada tahap interpretasi akan realitas yang terdapat di sekeliling kita, salah satunya lewat media film. Film sudah memberi serta membentuk realitas lainnya yang disuguhkan di masyarakat, nahasnya pesan pada sebuah film banyak diterima dengan mentah-mentah oleh masyarakat.

Film disampaikan selaku media informasi atau hiburan untuk masyarakat, film dimaknai selaku hasil kebudayaan serta alat ekspresi kesenian mengingat film mempunyai realitas yang kuat untuk menceritakan kehidupan masyarakat. Film selaku komunikasi massa ialah perpaduan dari berbagai teknologi misalnya fotografi serta rekaman suara, kesenian berupa seni rupa ataupun teater sastra serta arsitektur dan seni musik (Effendi, 2006: 239).

Film pula adalah sarana ekspresi artistik selaku alat dari seluruh kegiatan seni serta insan perfilman merupakan salah satu upaya pengungkapan ide serta gagasan cerita. Keberadaannya sudah memiliki daya tarik untuk sejumlah kalangan agar menikmati hasil dari teknologi. Film selaku sebuah keperluan hidup sudah memberi sumbangsuhnya yang begitu besar untuk kehidupan manusia.

Seiring perkembangannya, film memiliki berbagai macam sub genre salah satunya yaitu film serial. Film serial biasanya memiliki durasi yang lebih panjang dibandingkan dengan film itu sendiri yang rata-rata memiliki durasi dua sampai tiga jam saja, film serial dibagi menjadi beberapa episode yang membangun cerita dari awal sampai akhir dan saling berkaitan sehingga menghasilkan alur yang menarik untuk di lihat.

Film serial memiliki kesempatan cukup besar dalam pembangunan pesan-pesan melalui alur cerita dalam setiap episodenya mengingat durasi yang

disuguhkan biasanya lebih panjang dari film layar lebar pada umumnya. Ketika seseorang melihat sebuah film, maka pesan (*message*) yang disampaikan oleh film tersebut secara tidak langsung akan berperan dalam pembentukan persepsi seseorang terhadap maksud pesan dalam film. Seorang pembuat film mempresentasikan ide-ide yang kemudian dikonversikan dalam sistem tanda dan lambang untuk mencapai efek yang diharapkan (Sobur, 2003).

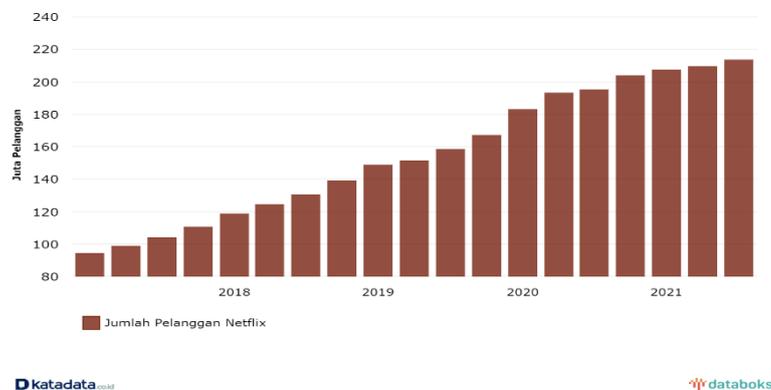
Pesan tersebut disajikan lewat simbol-simbol tertentu, baik lewat adegan, percakapan serta plot cerita tanda atau simbol itu sendiri yang sering disebut selaku semiotika. Kompleksitas semiotika pada suatu film bisa diamati dari bagaimana sistem tanda dipergunakan serta diperlihatkan pada suatu film seringkali nampak refleksi budaya yang turut disertakan berdasarkan simbol-simbol yang hendak pembuat ceritanya sampaikan.

Semiotika yang disuguhkan di film seringkali menarik penontonnya untuk memahami secara mendalam terkait pesan moral yang terdapat di dalamnya. Analisa yang dilangsungkan pada semiotika di film umumnya tidak akan sempurna apabila dianalisis dengan hanya satu kali menonton. Media film juga menjadi representasi kehidupan sosial masyarakat, representasi ialah sebuah ilustrasi terkait suatu hal pada kehidupan yang direpresentasi serta diilustrasikan lewat media tertentu. Salah satunya yaitu media massa televisi, surat kabar, radio, film, musik serta berbagai hal lainnya.

Representasi dipergunakan selaku media dalam menyebarkan sebuah pesan yang hendak pembuatnya sampaikan, di samping itu representasi pula merupakan sumber interpretasi teks yang dialami di kehidupan sosial masyarakat. Guna menginterpretasi suatu representasi, ada dua hal berbeda antara lain, apakah seorang individu ataupun kelompok diperlihatkan sebagaimana dengan realita yang terjadi, tidak dikurang ataupun dilebihkan maupun dikatakan menjadi baik dan buruk. Serta cara representasi diperlihatkan pada media, contohnya mengilustrasikan watak, tingkah laku seorang individu lewat suatu percakapan antara pemain melalui hal-hal yang disampaikannya pada khalayak (Eriyanto, 2008).

Pergeseran tren konsumsi media turut mengubah pandangan publik, preferensi masyarakat dalam mengakses konten dan berdampak pada kemudahan akses informasi. Seperti kehadiran *Video on Demand* (VoD) yang kini digandrungi berbagai kalangan. Layanan VoD merupakan sistem layanan konten video daring dengan mekanisme pembayaran berlangganan atau pembayaran per video berdasarkan pilihan. Salah satu platform penyedia layanan tayangan VoD ialah Netflix.

Jumlah pelanggan Netflix di wilayah Amerika Latin sebanyak 38,99 juta. Sementara, jumlah pelanggan Netflix di wilayah Asia Pasifik sebanyak 30,05 juta. Secara tren, jumlah pelanggan Netflix cenderung meningkat selama lima tahun terakhir. Jika dibandingkan pada kuartal III 2017, jumlah pelanggan video streaming ini melonjak 105,30% pada periode tahun ini. Peningkatan jumlah pelanggan Netflix melonjak signifikan khususnya selama pandemi virus Covid-19. Hal ini mengingat banyak orang yang menghabiskan waktunya menonton streaming video ketika pembatasan sosial terjadi.



Gambar 1. Pelanggan Streaming Netflix 2018-2021
(Sumber: Databoks)

Salah satu film serial yang mempunyai unsur pesan moral didalamnya yaitu film *Squid Game* atau dalam Bahasa Korea nya “*Ojing-eo Geim*” merupakan film series bergenre drama *thriller* yang berasal dari Korea Selatan, film ini ditulis dan disutradarai oleh Hwang Dong-hyuk. Film ini juga dibintangi

beberapa aktor dan aktris ternama yang berasal dari Korea Selatan yaitu Lee Jung-jae, Park Hae-soo dan Wi Ha-Joon.

Film serial *Squid Game* ini pertama kali ditayangkan tanggal 17 september 2021 di platform film Netflix, dengan 9 episode yang ditayangkan berbarengan di berbagai negara. Cerita dalam film ini juga memiliki tanda-tanda yang tidak kontekstual dan memiliki pesan di dalamnya. Film ini mencapai trending no 1 di 94 negara pada saat perilisannya dan mendapatkan kesan dan kritik yang baik dari para penikmat film ini.

Netflix mengatakan melalui unggahannya di Twitter bahwa *Squid Game* telah sukses mencapai 111 juta penonton dalam 17 hari pertama penayangannya. Serial *thriller* garapan Hwang Dong-Hyuk ini juga merupakan yang pertama kali melampaui 100 juta penonton dalam 28 hari penayangannya. Angka tersebut menandakan film *Squid Game* telah berhasil mengalahkan *Bridgerton* yang pernah menduduki peringkat nomor satu, sebelumnya dengan jumlah penonton sebanyak 82 Juta penonton dalam 28 hari perilisannya. Sehingga, *Squid Game* sukses menjadi serial paling populer yang pernah ditayangkan oleh Netflix.

Sejak debut pada 17 September, *Squid Game* telah merajai peringkat no.1 posisi di layanan *streaming* tersebut di 94 negara. *Squid Game* juga telah berhasil bertahan di posisi no.1 di Amerika Serikat selama 21 hari. Posisi tersebut menjadikan *Squid Game* sukses memecahkan rekor gelar serial non-bahasa Inggris yang mampu menduduki posisi pertama.

Film serial ini dengan implisit mengilustrasi seperti apa realitas manusia yang terdapat di kelas bawah serta atas. Untuk mereka yang hidupnya tercukupi, maka mereka bisa memperoleh seluruh fasilitas dan hak istimewa, sementara untuk mereka yang berada di bawah bahkan untuk mencukupi keperluan primer masih terbilang susah, hingga mesti memutar otak Bagaimana cara bertahan hidup. Tema yang diangkat dalam film ini ialah bagaimana sekelompok orang berlomba dalam bertahan hidup dikarenakan tuntutan ekonomi yang ada dalam pribadi masing-masing, dalam film juga banyak

kontroversi setelah dirilis dan menjadi bahasan pada beberapa forum di internet.

Alur cerita yang memberikan ketegangan mengenai seluruh kontestan yang berpartisipasi pada permainan hidup dan mati dengan imbalan uang untuk mengubah hidupnya, serial ini memperoleh berbagai pujian dikarenakan cara yang dilakukan dalam mengilustrasikan persoalan realita yang memberi pengaruh pada kehidupan di Korea Selatan. Alasan mengapa film ini diangkat untuk diteliti oleh penulis dikarenakan dalam film ini banyak sekali pesan yang secara tidak langsung ingin disampaikan oleh sutradara dalam film ini, pesan terkait berbagai macam isu yang ada di masyarakat yang disampaikan melalui tanda-tanda berupa adegan, dialog dan latar tokoh serta tempat yang disesuaikan agar pesan dapat tersampaikan oleh masyarakat.

Film tidak bisa terpisah dari masyarakat selaku sarana hiburan, karenanya film merupakan sebuah media representasi. Film senantiasa berpengaruh selaku pembentuk khalayak didasari oleh pesan yang dimuat di dalamnya, dengan tidak pernah berlaku sebaliknya. Melalui penjelasan mengenai konsep representasi tersebut, film *Squid Game* ini merupakan sebuah film selaku media representasi realita, dengan tidak langsung punah ditujukan guna merepresentasi realitas tersebut. Lewat simbolis tertentu yang dituangkan berbentuk plot cerita, ilustrasi, warna, musik sampai pemakaian gimmick tertentu, film merepresentasi serta berupaya memberikan kembali hal-hal yang terdapat di masyarakat. Hal tersebut yang membuat film mempunyai taraf ketertarikan yang tinggi untuk masyarakat yang secara mendasar mereka menyukai apapun yang dekat serta berhubungan dengan dirinya.

Secara objektif, peneliti memilih film *Squid Game* berdasarkan gambaran bahwa film ini menunjukkan bagaimana keadaan kelas sosial yang riil hingga saat ini dan dikemas mempergunakan cerita fiksi yang sangat menarik. Peneliti sangat tertarik mengangkat film ini untuk dianalisis secara semiotik tentang pesan moral yang terdapat di dalam film ini yang mengangkat kisah sekelompok orang yang bertahan hidup dari sulitnya ekonomi dengan mempertaruhkan berbagai hal.

Kematangan materi yang diberikan di film tersebut harus memperoleh apresiasi. Tata letak gambar yang banyak memberikan pesan yang disebutkan di setiap *scene* pada episode nya juga menjadikan film ini menarik. Dengan banyaknya penghargaan serta apresiasi masyarakat akan film ini yang dibuktikan dengan *rating* yang digambarkan sebelumnya, film ini dinilai layak untuk diteliti. Selain itu, peneliti berasumsi bahwa film ini menggugah pikiran peneliti akan realita yang digambarkan sedemikian rupa, disertai dengan konsep cerita yang menarik, sehingga menambah keyakinan peneliti untuk melakukan riset ini. Pesan moral dalam film *Squid Game* bisa dilihat dari teks dialog dan adegan yang mempresentasikan kondisi sosial perekonomian serta politik Korea Selatan.

Latar belakang yang disuguhkan oleh tokoh utama dalam cerita *Squid Game* yang dipecah oleh sebuah perusahaan fiktif, mempunyai dua bisnis yang mengalami kegagalan, tinggal bersama dengan ibu yang mengidap penyakit dan tidak dapat memberikan putrinya hadiah yang pantas. Karakteristiknya ialah sosok pekerja gagal yang tidak dapat membebaskan diri dari jerat kemiskinan. Hal ini kurang lebih merefleksikan kondisi sosial di Korea Selatan sekarang.

Riset ini mempergunakan analisis semiotika. Semiotika adalah sebuah keilmuan dalam pengkajian tanda-tanda secara mendasar mengkaji bagaimana kemanusiaan menginterpretasi hal-hal. Menginterpretasi pada konteks ini tidak bisa dicampur adukkan dengan mengkomunikasi. Menginterpretasi artinya objek-objek tidak hanyalah menginformasikan, pada konteksnya objek-objek tersebut ingin berkomunikasi, Namun pula mengkonstitusikan sistem terstruktur dari tanda. Analisis semiotika dipergunakan selaku metode penelitian dikarenakan semiotika dapat dipergunakan untuk menggali makna pada sebuah wacana dengan memperhatikan tanda-tanda (*signs*).

Dalam menganalisis film *Squid Game* peneliti mempergunakan analisis semiotika Roland Barthes sebab peneliti memahami film selaku produksi tanda serta pembangunan mitos. Pemakaian analisis semiotika Roland barthes

ialah guna mengetahui mitos-mitos pada film melalui aspek kesejajaran hingga kemudian terlihat sebuah interpretasi yang timbul dari simbol pada adegan film. Interpretasi pada simbol adegan film itu sendiri berbentuk adegan serta percakapan para pemain film *Squid Game*.

Maka dari itu penulis memilih judul “*Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Squid Game*”.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dibutuhkan supaya riset bisa terarah kepada target yang diharapkan. Ruang lingkup sebuah riset mesti dibatasi supaya area kajian dalam berita tersebut tidak meluas yang kemudian bisa membuat riset tidak terfokus. Riset ini mempunyai batasan masalah dengan mengambil beberapa *scene* dan episode yang menurut peneliti memiliki pesan moral yang tersirat dari adegan, latar, serta tokoh yang disuguhkan dalam film *Squid Game*.

1.3 Rumusan Masalah

Merujuk kepada persoalan tersebut, rumusan permasalahan di riset ini adalah “*Bagaimana representasi pesan moral yang terkandung dalam film squid game karya Hwang Dong-hyuk ?*” Peneliti ingin menganalisis lebih jauh terkait pesan moral yang ada di film *Squid Game* ini menggunakan teori semiotika.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi jenis tanda yang dipergunakan selaku representasi pesan moral pada film *Squid Game*.
2. Mengetahui makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam film “*Squid Game*”.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari tujuan pada riset ini bisa diperoleh sejumlah manfaat dari riset ini diantaranya :

1.5.1. Secara Teoritis

Secara teoritis riset ini diharap bisa membantu wawasan terkait kajian analisis semiotika Roland barthes yang meneliti tentang representasi pesan moral pada film “*Squid Game*” yang biasanya karya film hanya menjadi media hiburan semata.

1.5.2. Secara Praktis

1. Untuk Peneliti

Memberikan pengetahuan terkait pesan moral yang disampaikan melalui film, menjadi pemahaman terkait analisis semiotika film. Menjadi referensi dalam implementasi ilmu yang didapat sepanjang studi oleh peneliti baik teori maupun praktik. Serta menjadi syarat bagi peneliti untuk meraih gelar sarjana Ilmu Komunikasi.

2. Untuk Akademisi

Riset ini diharapkan bermanfaat untuk para mahasiswa Universitas Lampung secara umumnya, program studi Ilmu Komunikasi secara khusus selaku referensi dan literatur tambahan untuk mendapat informasi bagi penelitian serupa.

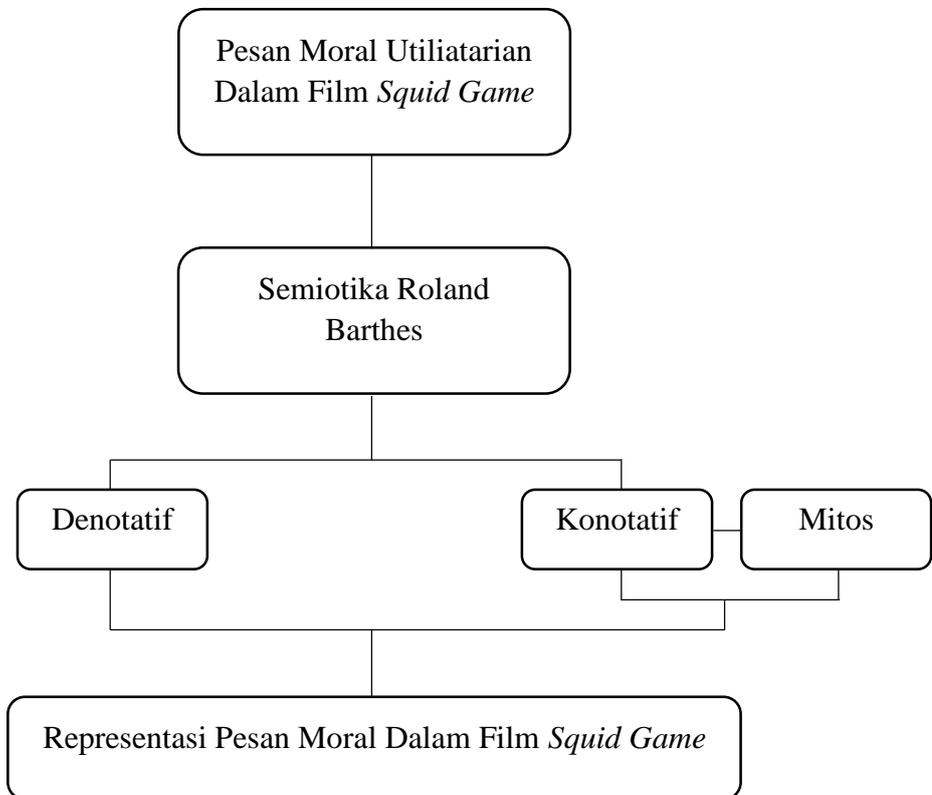
3. Untuk Masyarakat

Riset ini diharap bisa memberi pemahaman pada masyarakat supaya dapat mengerti makna dan kandungan pesan moral dibalik film *Squid Game*.

1.6 Kerangka Pikir

Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda yang dimaksud dalam semiotika dapat berupa teks, audio maupun gambar. Penulis mempergunakan analisis semiotika Roland Barthes dalam menganalisa film *Squid Game*. Semiotika Roland Barthes membagi unsur semiotika menjadi denotasi dan konotasi. Denotasi ialah pemaknaan yang diilustrasikan pada objek, sementara konotasi ialah makna kultural yang terdapat di suatu objek. Makna konotasi digambarkan selaku tafsiran bagaimana peneliti menggambarkan objek dari makna denotasi. Selanjutnya gambaran semiotika Roland Barthes ialah adanya mitos, tanda yang mempunyai makna konotasi selanjutnya mengalami perkembangan berubah ke denotasi tanda maka makna itu sendiri menjadi mitos. Peneliti kemudian menggambarkan makna dari tanda dikorelasikan dan diorganisasi kepada konvensi yang diterima secara ideologis, sesuai dengan kebudayaan ataupun keyakinan yang terdapat di tengah masyarakat.

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, maka peneliti menggambarkan alur pemikiran dalam bentuk bagan sebagaimana di bawah ini:



Gambar 2. Kerangka Pikir (Sumber: Diolah Peneliti, Maret 2022)

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Di riset ini, peneliti mempergunakan penelitian sebelumnya selaku rujukan dalam menyusun penelitian. Penggunaan penelitian sebelumnya bertujuan guna mengetahui hasil penelitian sebelumnya sehingga memudahkan peneliti untuk menentukan langkah yang sesuai dalam segi teori maupun konsep, juga selaku perbandingan untuk mendukung penelitian berikutnya. Berikut akan dijabarkan sejumlah penelitian sebelumnya yang berelevansi dengan riset ini.

Penelitian pertama yang dipilih berjudul “Representasi Feminisme Dalam Film *The Huntsman: Winter’s War*” oleh Dini Zelviana (2017) dari Universitas Lampung. Metode yang dipergunakan pada riset ini yaitu deskriptif kualitatif dan mempergunakan teori semiotika Ferdinand De Saussure. Tujuan pada riset ini guna mendeskripsi Bagaimana representasi feminisme pada film *The Huntsman: Winter’s War*. Pembeda riset ini dengan penelitian yang hendak dilangsungkan, penelitian tersebut mengangkat subjek mengenai representasi feminisme yang disampaikan melalui film *The Huntsman: Winte’r War*.

Penelitian ini menganalisa sebuah film mempergunakan analisis semiotika Ferdinand De Saussure yang meliputi penanda (gambar, bunyi, coretan) dan petanda (makna yang berasal dari penanda), sedangkan peneliti mempergunakan analisis semiotika Roland Barthes yang terdiri atas denotasi, konotasi, dan mitos. Hasil riset ini menunjukkan bahwa film *The*

Huntsman: Winter's War merepresentasi wanita yang mandiri, memiliki kekuatan fisik dan pikiran melebihi laki-laki, serta mendapatkan identitas seorang pemimpin yang maskulin, namun tetap memiliki sisi feminis. Riset ini memberi kontribusi bagi peneliti untuk melihat bagaimana tahapan penelitian analisis semiotika pada film dilakukan dan juga riset ini berkontribusi dalam membantu peneliti memahami representasi dalam film serta konsep film selaku media massa.

Penelitian kedua yang dipilih berjudul “Pesan Moral Dalam Film Keluarga Cemara (Analisis Semiotika Roland Barthes)” oleh Munayaroh (2021) dari Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Metode yang dipergunakan pada penelitian itu sendiri yaitu deskriptif kualitatif dan mempergunakan teori Roland barthes. Pembeda riset ini dengan penelitian yang hendak dilangsungkan penulis ialah objek film yang berbeda. Riset ini juga ditujukan guna mencari tahu isi pesan moral yang disampaikan melalui film Keluarga Cemara.

Hasil dari riset ini memperlihatkan bahwasanya dalam film Keluarga Cemara banyak sekali tanda yang mengandung arti tersirat. Dalam penelitian itu sendiri terdapat tiga pesan moral utama yang ditemukan oleh peneliti yang ditampilkan melalui makna denotatif, konotatif dan mitos. Riset ini menjumpai bahwasanya pesan moral dalam film Keluarga Cemara ialah moral berkeluarga yang mana kewajiban tiap orang tua pada anaknya ialah memberikan arahan serta didikan agar mempunyai budi pekerti yang baik, sikap lemah lembut dan perilaku kasih sayang pada sesama. Serta seorang anak mesti menyayangi orang tua tanda mengingat hanya mereka yang memiliki hak atas seluruhnya untuk dicintai, dipatuhi serta dihormati.

Penelitian ketiga yang dipergunakan selaku acuan berjudul “Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Jokowi” oleh Ishmatun Nisa (2014) dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Metode yang dipergunakan pada riset ini yaitu deskriptif kualitatif dan mempergunakan teori semiotika dari Charles S Peirce dalam penelitiannya. Pembeda riset ini

yang hendak dilangsungkan penulis yang mempergunakan teori semiotika Roland Barthes. Hasil dari riset ini berupa analisis tipologi tanda (ikon, Indeks, dan symbol).

Tujuan dalam analisis ini yaitu mengetahui *representamen*, *object*, dan *interpretant* yang ada di film Jokowi. Perbedaan riset ini dengan penelitian yang hendak dilangsungkan penulis yakni metode analisis semiotika yang berbeda, pada riset ini mempergunakan teori analisis semiotika dari Charles S. Peirce, sedangkan dalam penelitian yang akan dilangsungkan penulis mempergunakan analisis semiotika dari Roland Barthes.

Dalam Penelitian yang berjudul "Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Jokowi" oleh Ishmatun Nisa (2014) dari Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta ini menganalisa tipologi tanda dan menghasilkan pesan moral yang muncul dalam film Jokowi karya Azhar Kinoi Lubis tahun 2013 dari analisa yang dilangsungkan, peneliti mengkonversikan bahwasanya film Jokowi ini memiliki pesan moral pada berbagai sisi kehidupan lewat simbolis yang dimunculkan baik secara visual ataupun verbal pada tiap-tiap ceritanya.

Peran Joko yang merupakan salah satu tokoh utama memang senantiasa dimunculkan pada tiap adegan serta merupakan simbolik dari anak yang cerdas, memiliki bakti pada kedua orang tuanya, serta memiliki moral. Hal ini bisa dikelompokkan selaku tanda visual. Penokohan yang terdapat di cerita ini merepresentasi lapisan masyarakat, terlebih lagi masyarakat menengah ke bawah. Latar cerita pada film ini mengilustrasikan keseharian di masa lampau dari seorang Joko Widodo. Sementara simbol-simbol verbal yang dimunculkan pada tiap adegannya dapat dikatakan selaku tanda simbol, tanda ini dimunculkan di setiap perbincangan para tokoh.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

1	Peneliti	Dini Zelviana, (Universitas Lampung), 2017.
	Judul Penelitian	Representasi Feminisme Dalam Film <i>The Huntsman: Winter's War</i> .
	Tujuan Penelitian	Untuk mendeskripsi bagaimana representasi feminisme dalam film <i>The Huntsman: Winter's War</i> .
	Perbedaan Penelitian	Riset ini mempergunakan analisis semiotika Ferdinand De Saussure, serta mengangkat subjek feminisme liberal. Sedangkan peneliti mengangkat subjek penelitian tentang pesan moral dalam film dengan analisis semiotika Roland Barthes.
	Kontribusi Penelitian	Membantu peneliti memahami representasi dalam film serta konsep film selaku media massa.
2	Peneliti	Munaryoh, (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo), 2021.
	Judul Penelitian	Pesan Moral Dalam Film Keluarga Cemara (Analisis Semiotika Roland Barthes)

	Tujuan Penelitian	Riset ini juga bertujuan guna mengetahui isi pesan moral yang disampaikan melalui film Keluarga Cemara.
	Perbedaan Penelitian	Ketidaksamaan yang ada dari riset ini dengan penelitian yang dilangsungkan penulis ialah objek film yang berbeda.
	Kontribusi Penelitian	Membantu peneliti memahami konsep analisis semiotika Roland Barthes dalam analisis pesan moral pada media massa.
3	Peneliti	Ishmatun Nisa, (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta), 2014.
	Judul Penelitian	Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Jokowi.
	Tujuan Penelitian	Tujuan pada analisa pada analisa ini yaitu mengetahui <i>representamen</i> , <i>object</i> , dan <i>interpretant</i> yang terdapat dalam film Jokowi.
	Perbedaan Penelitian	Pada riset ini mempergunakan teori analisis semiotika dari Charles S. Peirce, sedangkan dalam penelitian yang akan dilangsungkan penulis mempergunakan analisis semiotika dari Roland Barthes.

	Kontribusi Penelitian	Membantu dalam mempresentasikan pesan moral melalui media film yang dipublikasikan kepada khalayak.
--	-----------------------	---

2.2 Gambaran Umum Penelitian

2.2.1. Profil Film

Squid Game ialah serial drama survival yang asalnya dari Korea Selatan, film ini dituliskan serta disutradarai oleh Hwang Dong-hyuk. Film serial ini menayangkan 9 episode perdananya pada tanggal 17 September 2021, ditayangkan melalui aplikasi streaming film yaitu Netflix. Film ini mendapatkan apresiasi yang besar dari khalayak dan mendapatkan beberapa penghargaan dari berbagai macam nominasi.

Adapun *Squid Game* telah mendapatkan berbagai penghargaan diantaranya, *Breakthrough Series-over 40 Minutes* dari *Gotham Award 2021*, *AFI Special Award 2021*, *Bravo Otto In Der* kategori Series & film *Weltweit 2021*, *People's Choice Award For Favorite Binge Worthy Show 2021*, serta sutradara dan penulis serial *Squid Game*, Hwang Dong-hyuk menjadi pemenang dari kategori skenario terbaik dan sutradara terbaik pada kategori serial di 1 penghargaan *Cut Awards 2020*.



Gambar 3. Cover Film Squid Game (Sumber: IMDb)

- Sutradara : Hwang Dong-hyuk
- Produser : Hwang Dong-hyuk
- Penulis : Hwang Dong-hyuk
- Tanggal Rilis : 17 September 2021 (Netflix)
- Produksi : Siren Picture Inc
- Jumlah Episode : 9 Episode
- Durasi Film : 32-63 Menit
- Negara : Korea Selatan
- Pemain :

Lee Jung-jae (Seong Gi-hun) Park Hae-soo (Cho Sang-woo)

Jung Ho-yeon (Kang Sae-byeok) O Yeong-su (Oh Il-nam)

Heong Sung-tae (Jang Deok-su) Anupam Tripathi (Abdul Ali)

Kim Joo-ryoung (Han Mi-nyeo) Wi Ha-joon (Hwang Jun-ho)

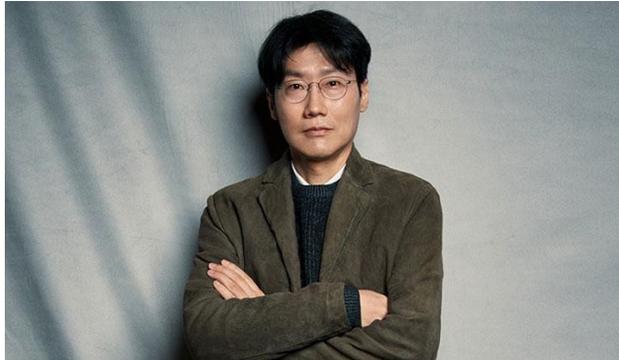
2.2.2. Sinopsis Film

Squid Game menceritakan terkait suatu permainan dimana seluruh pesertanya diharuskan mempertahankan kehidupannya dan akan memenangkan hadiah sebanyak 45,6 Miliar Won jika pemain dapat menjadi pemenang dari permainan itu sendiri. Lee Jung Jae selaku Seong Gi-Hun dan Park Hae Soo selaku Cho Sang-Woo, berperan selaku dua teman masa kecil yang bertemu kembali dalam permainan misterius ini guna mengetahui bahwa ada lebih banyak yang harus dipertaruhkan daripada hadiah uang tersebut.

Suatu hari Seong Gi-Hun dipecat dari pekerjaannya sehingga ia menjadi pengangguran. Kehidupannya berubah menjadi sengsara, tetapi dirinya sempat mendengar tentang sebuah permainan yang akan memberikan hadiah uang sebesar 45,6 Miliar Won kepada pemenangnya.

Dalam permainan Squid Game ini, menceritakan tentang sekelompok kandidat sejumlah 456 kandidat, yang berpartisipasi dalam permainan anak-anak untuk memenangkan hadiah istimewa tersebut. Kompetisi yang begitu ketat menjadikan seluruh kandidat mempunyai ketakutan yang luar biasa untuk mempertaruhkan nyawanya hanya bagi keberlangsungan hidup. Akan tetapi seluruh penonton dibiarkan bertanya-tanya siapa orang yang menjadi dalang di balik permainan dengan skala besar tersebut disertai taruhan hidup ataupun mati.

2.2.3. Profil Sutradara



Gambar 4. Hwang Dong-hyuk (Sumber: IMDb)

Hwang Dong-hyuk, lahir di Seoul pada 1971 ialah seorang sutradara serta produser film asal Korea Selatan. Ia menyelesaikan studi S1 di Universitas Nasional Seoul dengan fokus pendidikan jurnalistik, lalu ia mulai membuat film pendek berjudul *Our Sad Life* dan *A Puff Of Smoke* pada tahun 2000. Ia kemudian memutuskan untuk melanjutkan Pendidikan di *University Of Southern California* mempelajari produksi film. Setelah ia lulus dari *University Of Southern California* ia memulai karir dengan memproduksi film pendek dengan judul *Heaven & Hell* dan *Desperation*. Pada 2004, ia membuat film dengan judul *Miracle Mile*.

Film yang diproduksi tahun 2020 dengan judul film *Squid Game* (*Ojing-eo Geim* dalam Bahasa Korea) berhasil meraih popularitas dan membuat namanya terkenal. Selain film diatas yang disutradarainya, Hwang Dong-hyuk juga memproduksi film lainnya yaitu *My Father*, *Silenced*, *Miss Grany*, serta *The Fortress*.

2.2.4. Profil Pemain

1. Lee Jung-Jae

Lee Jung-jae lahir pada 15 Desember 1972, Lee Jung-jae ialah seorang aktor dan juga model yang berasal dari Korea Selatan. Ia memulai debut di dunia entertainment dan mulai dikenal melalui film pertamanya *Love Is Oh Yeah* (1993), *The Young Man* (1994), dan *Albatross* (1996).

2. Park Hae-soo

Park Hae-soo lahir pada 21 November 1981, Park Hae-soo ialah seorang aktor asal Korea Selatan. Ia memulai debut dalam film serial yaitu *God Of War* (2012), *Me And Mom And Dad And Grandma And Anna* (2013), *Six Flying Dragon* (2015-2016) dan *Prison Playbook* (2017-2018).

3. Jung Ho-yeon

Jung Ho-yeon lahir pada 23 Juni 1994, Jung Ho-yeon ialah aktris film dan model yang berasal dari Korea Selatan. Dalam perjalanan film nya yang perdana ia langsung memainkan peran dalam film *Squid Game* (2021).

4. O Yeong-su

O Yeong-su lahir pada 1994, O Yeong-su ialah aktor yang memulai perjalanan seni perannya melalui dunia teater tahun 1967 lalu melanjutkan pada film serial *The First Republic* (1981), *The Fairy Of Shampoo* (1988), *A Little Monk* (2003), dan *God Of War* (2012).

5. Heo Sung-tae

Heo Sung-tae lahir pada 20 Oktober 1977, Heo Sung-tae ialah seorang aktor yang berasal dari Korea Selatan dan sudah memerankan lebih dari film acara televisi beliau memperoleh ketenarannya saat menjadi Ha Il-soo dalam film *The Age Of Shadows* (2016).

6. Anupam Tripathi

Anupam Tripathi Lahir pada 2 November 1988, Anupam Tripathi adalah aktor asal India yang tinggal di Korea Selatan. Film yang mulai menaikan namanya yaitu *Ode To My Father* (2014).

7. Kim Joo-ryoung

Kim Joo-ryoung lahir pada 10 September 1976, Kim Joo-ryoung ialah aktris asal Korea Selatan. Pada debut pertamanya Kim Joo-ryoung bermain dalam film *Plum Blossom* (2000), lalu *Sorum* (2001), *Memories Of Murder* (2003) dan *You Are My Sunshine* (20015).

8. Wi Ha-joon

Wi Ha-joon lahir pada 5 Agustus 1991, Wi Ha-joon ialah aktor sekaligus model yang berasal dari Korea Selatan. Ia menjadi terkenal berkat film yang diperankannya yang berjudul *Gonjiam: Haunted Asylum* (2018).

2.3 Film Dalam Kerangka Media Baru

Media baru dideskripsikan sebagai media yang mampu menayangkan konten atau informasi secara interaktif, audien dimampukan untuk menanggapi setiap informasi dengan mudah, pembaca bisa bertindak secara aktif menyampaikan informasi, dan pembaca dapat berkomunikasi dan bekerjasama dengan pembaca atau anggota lainnya. Selanjutnya praktik-praktik kesenian yang mengacu pada aplikasi-aplikasi teknologi spesifik, terutama media digital disebut *new media* yang tidak lain merupakan digital media. Lebih jauh, istilah seni media baru ialah pelabelan terhadap kecenderungan genre seni yang menggunakan perangkat teknologi kamera (foto dan film), internet, komputer, video, dan berbagai turunannya yang berbasis teknologi digital.

Adapun era digital saat ini merupakan era yang menggambarkan realitas melalui sebuah film dalam bentuk digital dengan format tinggi, *high definition video* (Rombes, 2009). Secara harfiah, perbedaan antara analog dan digital sangatlah rumit. Jika analog dikaitkan dengan kuantitas fisik yang dapat dimainkan dan diubah menggunakan sebuah mesin yang mengkonversi rekaman tersebut dan dari rangkaian gambar dan suara melalui proses digitalisasi. Secara sederhana, film yang dahulunya diperlakukan sebagai barang fisik yang hanya dapat ditayangkan melalui proyektor dan layar besar pada sebuah bioskop, sekarang film telah terdigitalisasi dan semua proses (pembuatan, editing, rendering, dan produksi) menggunakan komputer.

Film adalah sebuah media menjalin komunikasi. Pada film ada audio serta visual yang menjadi keunggulan dari film, yang tidak dipunyai oleh media-media komunikasi yang lainnya. Di samping itu film pula selaku gambaran dari peristiwa serta keadaan sosial yang terdapat di tengah masyarakat yang selanjutnya disajikan pada penonton lewat media komunikasi yakni film. Film kali pertamanya dilahirkan dipertengahan kedua abad 19, pembuatannya berbahan dasar solenoid yang rentan terbakar bahkan oleh

percikan abu rokok sekalipun. Seiring berjalannya waktu, para ahli berkompetisi dalam melakukan penyempurnaan film supaya semakin aman dan tidak sulit untuk diproduksi serta nyaman untuk ditonton (Effendi, 2009:10).

Film senantiasa berdampak serta selaku pembentuk khalayak dilandasi oleh muatan pesan di dalamnya, dengan tidak pernah berlaku sebaliknya. Film senantiasa mengambil realita yang bertumbuh serta berkembang di tengah masyarakat dan selanjutnya memproyeksikan realitas tersebut ke layar lebar. Istilah film awalnya merujuk kepada sebuah media sejenis plastik yang terdapat lapisan zat perekat cahaya. Media peka cahaya ini dinamai seluloid, pada bidang fotografi film ini merupakan media yang mendominasi dan dipergunakan bagi penyimpanan pantulan cahaya yang ditangkap oleh lensa. Pada generasi berikutnya fotografi mengalami pergeseran di pemakaian media digital elektronik selaku media dalam menyimpan gambar.

Film sudah berperan selaku media komunikasi audio visual yang bersahabat dan segenap masyarakat nikmati dari beragam tentang umur serta latar belakang sosial. Kemampuan serta kekuatan film pada jangkauan banyak segmentasi sosial, kemudian menjadikan para ahli mempercayai bahwasanya film berpotensi dalam memberikan pengaruh kepada penontonnya.

Korelasi antara film dengan masyarakat senantiasa dimengerti secara linier, maknanya film senantiasa berdampak serta selaku pembentuk khalayak dilandasi oleh muatan pesan di dalamnya, dengan tidak pernah berlaku sebaliknya. Kritik yang dimunculkan pada pandangan ini didasari argumentasi bahwasanya film ialah potret dari masyarakat di mana film tersebut dibuat. Film senantiasa menjadi perekam dari realitas yang bertumbuh serta berkembang di tengah masyarakat dan selanjutnya memproyeksikan hal tersebut ke layar lebar (Sobur, 2006:127).

Garth Jowett berpandangan bahwasanya film ialah potret dari masyarakat yang mana film tersebut dibuat. Film senantiasa menjadi perekam realitas

yang bertumbuh serta berkembang di tengah masyarakat dan selanjutnya di proyeksi ke layar lebar. Pesan yang disampaikan lewat media film, di samping ditujukan bagi hiburan serta penjelasan kepada masyarakat, rupanya pula bisa dipergunakan selaku alat dalam memberikan pengaruh terhadap perspektif khalayak luas. (Budi Irwanto, 199:13)

Film bisa dibentuk lewat dua unsur pembentuk yang saling berkaitan serta berkesinambungan yakni elemen naratif serta sinematik. Unsur naratif merupakan aspek cerita dalam sebuah film.

1) Pemeran/tokoh.

Dalam film terdapat dua tokoh yang mengambil peranan penting dalam mendukung ide cerita yakni peran utama serta peran pendukung. Peran utama adalah bagian dari ide cerita pada film yang dinamakan protagonis serta peran pendukung dinamai antagonis yang umumnya menjadi unsur yang mendukung ide cerita disertai karakter menjadikan permasalahan dalam film semakin rumit atau selaku pemantik konflik cerita.

2) Permasalahan dan konflik.

Problematika dalam cerita bisa dimaknai selaku hambatan tujuan, yang tokoh protagonis hadapi guna meraih tujuan yang dimilikinya, umumnya dalam cerita dipicu oleh tokoh antagonis. Persoalan ini juga menimbulkan perselisihan antara pihak antagonis dengan protagonis. Persoalan ini timbul dengan tidak dipicu oleh pihak antagonis.

3) Tujuan.

Pada suatu cerita, peran utama tentunya mempunyai tujuan ataupun suatu capaian dari karakter yang dimilikinya, umumnya dalam cerita terdapat suatu pengharapan ataupun cita-cita dari peran utama, harapan tersebut bisa berbentuk abstrak (non fisik) maupun fisik.

4) Ruang/lokasi.

Lokasi serta ruang merupakan suatu hal terpenting bagi suatu latar cerita, sebab umumnya latar lokasi merupakan suatu hal yang begitu penting dalam mendukung sebuah penghayatan suatu cerita.

5) Waktu.

Penempatan waktu pada cerita bisa menjadikan suatu cerita terbangun dengan berkesinambungan terhadap alur cerita.

Sementara unsur sinematik ialah aspek teknis dalam produksi film, unsur yang mendukung ide cerita untuk menjadi suatu produksi film mengingat unsur sinematik adalah aspek teknis pada suatu produksi. Terdapat 4 elemen yang menjadi pendukung unsur sinematik antara lain:

1) *Mise-en-scene*

Selaku mata kamera, karena meliputi segala hal yang ada di depan kamera. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok yaitu, *setting* atau latar, tata cahaya, kostum dan *make-up*, dan akting atau pergerakan pemain

2) Sinematografi

Merupakan tindakan pada kamera serta film dan relasi antara kamera dengan objek yang hendak diambil gambarnya.

3) *Editing*.

Proses menyatukan serta memberi efek kepada suatu gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya.

4) Suara

Sesuatu apapun dalam film yang bisa tertangkap oleh indera pendengar.

Pendapat ini menunjukkan bahwa film dibentuk oleh dua komponen utama yakni unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif terkait dengan aspek cerita atau tema film dan unsur sinematik terkait aspek teknis produksi film. Kedua unsur tersebut saling melekat dan membentuk suatu karya seni yang disebut selaku film.

Dalam *framing* yang merupakan bagian dari sinematografi terdapat karakteristik jarak. Jarak yang dimaksud ialah dimensi jarak kamera terhadap objek dalam *frame*. Kamera secara fisik tidak perlu berada dalam jarak tertentu karena dapat dimanipulasi mempergunakan lensa *zoom*. Adapun dimensi jarak kamera terhadap objek dapat dikelompokkan menjadi tujuh, yaitu:

- 1) *Extreme long shot* ialah kamera berjarak terjauh dari objek. Bentuk fisik manusia hampir tidak terlihat.
- 2) *Long Shot* ialah kamera mulai menangkap letak fisik objeknya secara jelas akan tetapi background gambar masih mendominasi.
- 3) *Medium Long Shot* ialah posisi yang memperlihatkan bentuk fisik objek nampak dari bawah lutut hingga ke atas. Bentuk objek serta lingkungan sekeliling cenderung seimbang.
- 4) *Medium Shot* menunjukkan bentuk objek dari pinggang ke atas. Gesture dan ekspresinya mulai terlihat. Sosok manusia mulai mendominasi *frame*.
- 5) *Medium Close-up* menunjukkan tubuh manusia dari dada ke atas. Objek merupakan suatu hal yang dominan dalam *frame* serta *background* sudah tidak mendominasi.
- 6) *Close-up* biasanya menunjukkan tangan, kaki, wajah ataupun suatu objek kecil lain. Teknik semacam ini bisa menunjukkan ekspresi wajah secara jelas dan gesturnya secara detail.

- 7) *Extreme Close-up* bisa menunjukkan secara detail bagian dari wajah, misalnya hidung, telinga, mata serta lainnya ataupun bagian dari suatu objek.

2.4 Representasi

Representasi berasal dari bahasa Inggris, *representation* yang artinya keterwakilan, ilustrasi ataupun pengilustrasian. Danesi mendefinisikan representasi selaku proses merekam ide, wawasan ataupun pesan secara fisik (Marsel Danesi 2010: 3-4). Representasi merupakan penggunaan Bahasa untuk menyampaikan arti atau makna kepada orang lain, arti tersebut ditukarkan antara anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan.

Makna dari konstruksikan oleh sistem representasi dihasilkan lewat sistem bahasa yang peristiwanya tidak sebatas dialami lewat pengungkapan verbal, akan tetapi pula visual. Sistem representasi tersusun bukan atas konsep individu akan tetapi lewat bagaimana mengorganisasikan, menyusupkan serta mengklasifikasi konsep dan beragam kompleksitas hubungan.

Graeme Turner menjelaskan bahwasanya film ialah keterwakilan dari realita di masyarakat. Sehingga dapat dikatakan bahwa film secara mendasar dibuat dengan dilandasi oleh potret dari hal-hal yang sungguh-sungguh dialami di masyarakat. Film yang dibuat dengan menyuguhkan ulang realitas yang terdapat di masyarakat, serta memperlihatkan berlandaskan kode-kode tanda konversi serta ideologi dari kebudayaan guna diperlihatkan ke layar lebar.

Dapat dikatakan film merekam realita yang terdapat di masyarakat, guna selanjutnya diproyeksi serta disuguhkan kembali ke hadapan masyarakat tersebut pada sebuah kemasan audio visual yang tertata sedemikian rupa. Dari fakta tersebut, dengan demikian setiap unsur pada film secara mendasar memilih serta ditujukan bagi representasi realitas, kepada bentuk yang sudah melalui proses penyempurnaan melalui beragam ideologi, ide serta gagasan yang hendak diperlihatkan oleh film selaku media.

Representasi sendiri ialah suatu konsepsi yang mengacu kepada sebuah tahap mengantarkan makna, yang terbentuk sedemikian rupa disertai tujuan tertentu. Stuart Hall menjelaskan pandangan mengenai konsep representasi, yaitu:

- a. *Reflective*, yaitu perspektif terkait interpretasi. Representasi memiliki fungsi selaku metode dalam melihat kebudayaan serta realitas sosial. Bahasa memiliki fungsi selaku refleksi yang mencerminkan makna yang sesungguhnya dari suatu hal yang terdapat di realita.
- b. *Intentional*, ialah perspektif dari pembuatnya yaitu interpretasi yang dapat di representasi. Kita mempergunakan bahasa guna menyampaikan suatu hal sebagaimana dengan perspektif kita akan hal tersebut.
- c. *Constructionist*, perspektif pembaca lewat teks yang disusun. Diamati dari pemakaian bahasa ataupun kode-kode lisan serta visual, kode teknis, kode pakaian serta berbagai hal lainnya. Pada pendekatan ini dipercayai bahwasanya kita mengkonstruksi interpretasi melalui bahasa yang dipakai (Stuart Hall, 1997:35)

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka film tidak hanya menjadi media refleksi realitas, namun juga memiliki tujuan merepresentasikan realita tersebut. Hal tersebut yang membuat film mempunyai taraf ketertarikan yang tinggi untuk masyarakat, yang secara mendasar cenderung lebih menyukai hal-hal yang dekat serta berhubungan dengan dirinya. Mengingat peranannya selaku media presentasi ini juga, suatu film bisa disebut berperan selaku sarana konstruksi atas seluruh hal yang sesungguhnya dialami serta terdapat di realita.

Kendati pada mulanya film hanya dinilai kedalam suatu media seni, pandangan ini selanjutnya mengalami pergeseran dikarenakan kemunculan pemahaman terbaru terkait terdapat di fungsi sosial yang telah dipunyai

serta terdapat di suatu film. Sehingga kemudian, film tidak lagi hanya dimengerti selaku wujud seni, akan tetapi selaku wujud praktik sosial.

Analisis semiotika pada teori konstruksionis ini yang hendak peneliti pergunakan guna mengamati peristiwa representasi yang ada. Representasi dampak pada adegan serta bahasa yang dapat mengkonstruksikan suatu interpretasi. Pembangunan interpretasi pada suatu simbolis terbentuk lewat bahasa serta sifatnya dialektis sebab sifat konstruksi pula bergantung kepada faktor lingkungan tanda konvensi serta berbagai hal yang berkinerja di luar produsen yang turun menetapkan prosesnya. Pada konteks ini, proses pemaknaan akan diberikan pengaruh oleh beragam kepentingan serta kebudayaan di mana aktor sosial tersebut berada.

2.5 Pesan Moral

Istilah pesan pada KBBI artinya nasihat, instruksi, amanat ataupun permintaan yang diberikan (KBBI, 1997: 761). Sehingga pesan ialah keseluruhan dari hal-hal yang komunikator sampaikan (Wijaya, 1986: 14). Seluruh pesan komunikator terus sampaikan lewat tanda-tanda yang bermakna pada komunikasi tanda titik simbol yang paling penting pada pesan ialah kalimat, yang bisa representasi objek, ide serta perasaan, baik tutur kata yang bisa berbentuk dialog, wawancara, diskusi, pidato ataupun tulisan misalnya surat, essay, artikel, serta berbagai hal lainnya.

Pesan pula dirumuskan dengan nonverbal misalnya lewat perbuatan ataupun isyarat anggota tubuh, contohnya acungan jempol, kepala yang mengangguk, senyum, tatapan mata. Disamping itu pesan pula bisa disiratkan lewat music, lukisan, patung atau tarian (Mulyana, 2005: 63). Makna moral dari aspek bahasa asalnya dari bahasa Latin, *mores* yaitu jamak dari kata *mos* yang artinya adat kebiasaan. Pada KBBI dinyatakan bahwasanya moral ialah penetapan baik buruk pada tindakan ataupun perilaku.

Berikutnya moral menurut istilahnya ialah sebuah istilah yang dipergunakan bagi penentuan batasan dari sifat, watak, keinginan, pandangan ataupun tindakan yang secara layak bisa dinyatakan benar, keliru, baik maupun buruk. Moral adalah ajaran, wejangan, khutbah ataupun aturan, Apakah tutur kata ataupun secara tertulis terkait cara manusia mesti hidup serta mengambil tindakan supaya menjadi manusia yang baik (Surajiyo 2005: 89).

Berdasarkan definisi moral tersebut, bisa diasumsikan bahwasanya moral ialah sebuah kepercayaan mengenai benar keliru, baik serta buruk yang sejalan dengan persetujuan sosial yang melandasi pikiran ataupun perbuatan. Sehingga kemudian moral sangatlah berkorelasi dengan benar keliru, baik buruk, kepercayaan, diri sendiri, dan lingkungan sosial. Standar moral bisa diidentifikasi dengan lima karakteristik (Bartens, 2008:13) yaitu :

- 1) Standar moral berhubungan dengan permasalahan yang dinilai dapat memberikan kerugian serius atau sungguh-sungguh memberikan kerugian bagi manusia.
- 2) Standar moral terdapat di kecukupan nalar yang dipergunakan guna mendukung kebenaran.
- 3) Standar moral mesti lebih dikedepankan dibanding nilai lainnya termasuk kepentingan lainnya.
- 4) Standar moral didasari oleh pertimbangan yang tidak berpihak kepada siapapun dan apapun
- 5) Standar moralitas dengan emosi tertentu

Pada skripsi ini pesan moral yang dimaksud merujuk pada pandangan utilitarianisme yang merupakan hasil pemikiran dari Jeremy Bentham, Utilitarianisme selaku teori sistematis kali pertamanya digagas Jeremy Bentham. Problematika yang dialami ialah cara melakukan penilaian suatu kebijakan publik yakni kebijakan yang berdampak untuk kepentingan kolektif secara moral.

Konsepsi yang mendasari teori utilitarianisme secara general sangatlah sederhana yakni seperti apa memaksimalkan daya guna dari sebuah tindakan, hingga dari proses itu sendiri kita bisa mengambil kebermanfaatan, keuntungan, kenikmatan serta kebahagiaan (*benefit, advantage, pleasure, good, or happiness*). Dari proses maksimalisasi daya guna itu sendiri, berikutnya diharap juga untuk bisa mengantisipasi munculnya perasaan sakit, kejahatan, perasaan yang memicu ketidakbahagiaan serta penderitaan (Duignan, 2002).

Bentham kemudian menjumpai bahwasanya landasan terobjektif ialah mengamati apakah sebuah kebijakan ataupun tindakan tertentu memberikan kebermanfaatan maupun hasil yang bermanfaat atau justru sebaliknya, merugikan sejumlah pihak terkait. Paham dalam filsafat moral yang menitikberatkan kebermanfaatan ataupun kegunaan untuk melakukan penilaian terhadap sebuah tindakan selaku prinsip moralitas yang sangat mendasar, dalam melakukan penentuan bahwa saja sebuah tindakan baik apabila dapat memberi pemanfaatan pada mayoritas masyarakat.

secara rinci, konsep utilitarianisme tersebut mengilustrasi bahwasanya jika seseorang dihadapkan oleh sebuah fenomena yang dari aspek moral untuknya penting, dengan demikian seseorang bisa memperhitungkan terkait pihak mana saja yang dapat menerima pengaruh dari tindakannya, serta sebesar apa kebahagiaan serta perasaan sakit yang bisa dirasakan oleh pihak yang menerima dampak tersebut, serta menentukan seperti apa tindakan yang bisa mengoptimalisasi rasa biar bahagia ataupun mengurangi penderitaan tersebut (Batoche, 2001:14-19)

Didasari kutipan tersebut, bisa dimengerti bahwasanya moral ialah istilah yang dipergunakan bagi pemberian batas pada kegiatan manusia disertai nilai baik ataupun buruk, benar ataupun keliru. Apabila pada keseharian dinyatakan bahwasanya orang itu sendiri bermoral, dengan demikian yang dimaksud ialah bahwasanya individu itu sendiri bertingkah laku baik.

Sementara nilai-nilai moral yaitu berpikir, bertutur kata serta berbuat baik maka pesan moral yang dimaksudkan pada skripsi ini ialah dimana tampilan

tiap tayangan mengilustrasi serta bahasa yang tersampaikan pada adegan film *Squid Game* menyampaikan pesan moral.

2.6 Semiotika Roland Barthes

Semiotika adalah ilmu yang berhubungan dengan tanda-tanda, semiotika menilai bahwasanya peristiwa sosial ataupun masyarakat serta budaya tersebut ialah simbol-simbol (Reksa 2015: 97). Sedangkan menurut Sudjiman, semiotika adalah ilmu terkait simbol serta keseluruhan yang berkorelasi dengannya seperti cara berfungsi, hubungan dengan simbol-simbol lain, pengiriman serta penerimaan oleh mereka yang mempergunakan. (Kriyantono, 2010:265).

Kata semiotika secara etimologis asalnya dari kata Yunani "*semion*" yang berarti "tanda". Tanda itu sendiri dimaknai selaku suatu hal yang didasari ketentuan sosial yang dibangun sebelumnya, dan mampu merepresentasi suatu hal lainnya. Secara terminologi, semiotika diartikan selaku ilmu yang mengkaji serangkaian ruas objek-objek, kejadian, setiap bentuk budaya selaku tanda.

John Fiske membagi semiotika menjadi tiga wilayah kajian:

1. Tanda itu sendiri

Mencakup beragam jenis tanda yang tidak sama untuk menghasilkan makna, dan cara tanda berhubungan dengan orang yang mempergunakannya.

2. Kode atau sistem dimana tanda diorganisasi

Kajian ini melingkupi bagaimana beragam kode dibentuk guna menjadi pemenuh kebutuhan khalayak atau budaya.

3. Budaya tempat tanda beroperasi

Hal ini bergantung pada penggunaan tanda sesuai eksistensi dan bentukannya sendiri.

Teori Barthes tentang semiotika merupakan pengembangan dari teori bahasa Ferdinand de Saussure. Roland Barthes ialah filsuf, kritikus sastra, dan semiolog asal Perancis yang tereksplisit mempraktekkan semiologi Ferdinand De Saussure, bahkan melakukan pengembangan semiologi tersebut menjadi cara dalam menganalisa budaya.

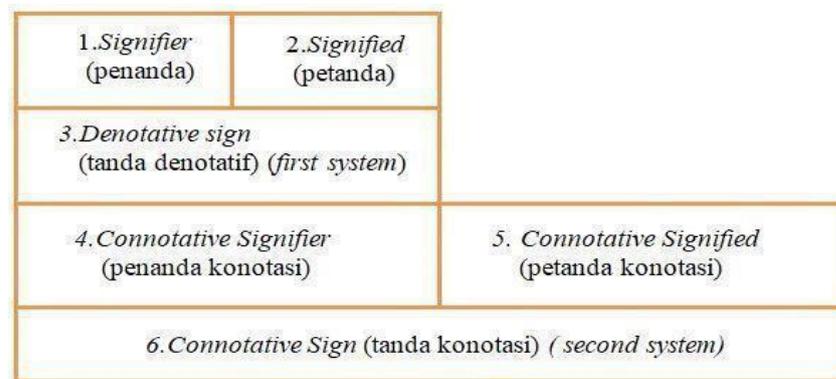
Teori semiotika Barthes hampir secara harfiahnya turun dari teori bahasa menurut de Saussure. Gagasan tersebut ialah keberlanjutan secara mendalam dari pikiran Saussure. Jika analisis semiotika alirannya terbentuk tanda denotatif serta konotatif, Barthes melakukan pengembangan analisa itu sendiri menjadi semakin mendalam.

Roland barthes dilahirkan pada 1915 dari keluarga menengah protestan di Cherbourg yang kemudian besar di Bayonne, bagian barat daya Perancis. Barthes ialah seorang ahli semiotika yang melakukan pengembangan terhadap pengkajian terdahulu dan memiliki warna yang kental akan strukturalisme pada semiotika teks. Ia dikenal selaku salah seorang pemikir strukturalis yang sungguh-sungguh mempraktekkan model linguistik serta semiologi Saussure (Sobur, 2004: 63). Ia menghabiskan waktunya guna memaparkan serta memperlihatkan bahwasanya konotasi yang terdapat di mitologi umumnya ialah hasil konstruksi yang cermat.

Menurut Barthes, semiologi ingin mengkaji cara kemanusiaan melakukan pemaknaan terhadap berbagai hal. Memaknai pada konteks ini tidak bisa diserupakan dengan mengkomunikasi. Menginterpretasi artinya bahwasanya objek-objek tidak sebatas memberi informasi, padahal makna objek-objek tersebut ingin membangun komunikasi. Dalam mengkonstitusikan sistem terstruktur dari tanda-tanda batas menilai kehidupan sosial selaku suatu signifikansi. Signifikansi tidak memiliki

batasan bahasa, Namun pula pada konteks-konteks lainnya di luar kebahasaan. Sehingga dapat dikatakan kehidupan sosial, apapun wujudnya, ialah sebuah sistem tanda tersendiri.

Roland Barthes menjelaskan bahwasanya bahasa suatu sistem tanda yang merefleksikan beberapa asumsi dari masyarakat tertentu pada waktu tertentu (Sobur, 2006: 63). Berikutnya Barthes mempergunakan teori *signifiant- signifie* yang dikembangkan menjadi teori mengenai meta bahasa serta konotasi. Pemaknaan mempergunakan semiotika Roland Barthes digambarkan dengan bagan sebagaimana di bawah ini:



Gambar 5. Peta Tanda Roland Barthes (Sumber; Sobur, 2004:69)

Berdasarkan bagan tersebut, signifikansi tahap pertama ialah denotasi, yang merupakan kaitan penanda dan petanda selaku makna dari tanda yang terlihat. Selaku contoh, pernyataan “Orang tersebut dibawa ke meja hijau”, diartikan selaku orang yang dibawa ke meja dengan warna hijau. Meja hijau dalam makna yang sebenarnya merupakan meja yang berwarna hijau.

Konotasi adalah istilah yang dipergunakan Barthes merujuk kepada signifikansi tahap kedua. Hal ini merefleksikan interaksi yang dialami saat tanda berjumpa dengan emosional dari khalayak dan nilai budaya ataupun ideologi yang mana makna menjadi tersirat. Selaku contoh, pernyataan “Orang tersebut dibawa ke meja hijau” dapat diartikan selaku persidangan dan pengadilan.

Pengadilan dikonotasikan selaku meja hijau karena pada umumnya meja dalam pengadilan diberi taplak meja berwarna hijau. Hijau sendiri dipergunakan karena dapat berarti kebijaksanaan, atau pertandingan (dalam hal ini seperti Jaksa Penuntut Umum dan Penasehat Hukum). Dengan kata lain, denotasi ialah bagaimana objek digambarkan melalui tanda yang meliputinya, sedangkan konotasi ialah bagaimana tanda tersebut digambarkan. Pada signifikansi tahap kedua yang berkaitan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*).

Mitos ialah cara budaya menerangkan ataupun mengerti sejumlah aspek terkait realita maupun peristiwa alam. Mitos pada pengertian Barthes adalah pengkodean makna serta nilai-nilai sosial selaku suatu yang dinilai alami. Menurut Barthes, mitos merupakan sebuah kisah yang melewati suatu kebudayaan menerangkan serta memahami sejumlah aspek dari realita.

Mitos mempermudah seseorang dalam menginterpretasi pengalaman kita pada satu konteks kebudayaan tertentu. Selaku contoh, pemaknaan “meja hijau” selaku bentuk lain dari “pengadilan” terus bertahan sepanjang waktu, dan tetap dipergunakan masyarakat. Ketika disebutkan kata “meja hijau”, maka yang pertama dipikirkan ialah sebuah pengadilan, alih- alih sebuah meja yang berwarna hijau. Frasa yang tak lekang oleh waktu menjadikannya sebuah mitos, yang diyakini selaku kebenaran namun sulit membuktikan kebenarannya.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Definisi Konseptual

Dalam penelitian berjudul Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film *Squid Game*, dengan demikian definisi konseptual yang diuraikan serta diterangkan oleh peneliti diantaranya ialah:

1. Representasi

Representasi ialah tahap merekam gagasan, wawasan ataupun pesan secara fisik. Representasi juga bisa diartikan selaku produksi makna melalui bahasa.

2. Pesan Moral

Pada KBBI dinyatakan bahwasanya moral ialah penetapan baik buruk pada tindakan ataupun perilaku. Berikutnya moral menurut istilahnya ialah sebuah istilah yang dipergunakan bagi penentuan batasan dari sifat, watak, keinginan, pandangan ataupun tindakan yang secara layak bisa dinyatakan benar, keliru, baik maupun buruk.

3. Film

Menurut UU No. 33 Tahun 2009, film adalah karya seni kebudayaan yang menjadi pranata sosial serta media komunikasi massa yang terbuat dengan didasari oleh kaidah sinematografi disertai ataupun tidak terdapatnya suara serta bisa dipertontonkan.

4. Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang berhubungan dengan tanda. Menurut Premiger, semiotika meyakini bahwasanya peristiwa sosial ataupun masyarakat serta budaya tersebut ialah tanda-tanda.

3.2. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan adalah tipe penelitian kualitatif yang sifatnya deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mempergunakan latar alami yang bertujuan menjabarkan peristiwa yang dialami serta dilangsungkan melalui metode penggunaan berbagai cara yang ada.

Menurut Kirk dan Miller (dalam Ghony dan Al Manshur, 2012: 34), penelitian kualitatif dipakai bagi penemuan serta pengembangan teori yang telah ada. Penelitian kualitatif berupa yang menerangkan realitas melalui metode kualitatif ini dipergunakan mengingat :

1. Metode kualitatif cenderung tidak sulit jika berhadapan dengan realita ganda.
2. Metode kualitatif melakukan dengan langsung hakikat hubungan antara peneliti dan informan.
3. Metode kualitatif cenderung Apakah serta relatif bisa melakukan penyesuaian diri dengan latar penelitian serta dapat menajamkan pola nilai yang diteliti.

3.3. Metode Penelitian

Riset ini mempergunakan metode analisis semiotik yang secara general sifatnya kualitatif deskriptif. Semiotika adalah suatu bagian dari wujud penelitian kualitatif. Analisis semiotika bagi pengkajian secara mendalam mengenai makna yang terdapat pada suatu tanda.

Lewat analisa semiotika, mayoritas sistem tanda dalam kajian media bisa dianalisa melalui menginterpretasikan tanda yang ada. Riset Melalui penggunaan Analisis semiotika ialah teknik riset untuk kajian komunikasi yang relatif mengacu kepada sumber ataupun penerimaan pesan.

Terdapat dua teknik dalam mengorganisasikan tanda ke dalam kode yakni: paradigmatic, ialah himpunan tanda yang dari dalam hanya satu yang terpilih untuk dipergunakan. Contohnya himpunan bentuk bagi rambu lalu lintas persegi, segitiga ataupun lingkaran ialah bentuk-bentuk paradigma, dengan paradigma tersebut himpunan simbol bisa berkinerja di dalamnya. Sebab hal tersebut diberlakukan pada sistem seleksi tanda-tanda titik maknanya tiap kita membangun komunikasi manusia diharuskan untuk menentukan dari suatu paradigma. Dalam semiotik, paradigmatic dipergunakan bagi pencarian berbagai oposisi yang dijumpai dalam teks yang dapat mendukung pemberian makna. Sehingga dapat dikatakan seperti apa seluruh oposisi yang tersirat dalam teks menggeneralisasikan maknanya.

Sintagmatic ialah pesan yang terbangun dari perpaduan seluruh tanda yang terpilih. Rambu lalu lintas ialah Shinta gema, yaitu perpaduan dari seluruh bentuk pilihan dengan simbol pilihan. Dalam bahasa contohnya kosakata ialah paradigma serta kalimatnya ialah Sinta gema. Seluruh pesan mengikutsertakan penyeleksian serta penggabungan. Dalam semiotika, sintagma dipergunakan bagi interpretasi teks menurut urutan fenomena yang memberi interpretasi ataupun seperti apa urutan fenomena menggeneralisasikan maknanya (Kriyanto, 2006).

Semiotika yang dipergunakan selaku teori utama riset ini ialah semiotika Roland barthes. Semiotika Roland barthes terpilih dikarenakan teknik tersebut bisa dipergunakan dalam mencari tahu interpretasi di balik sejumlah tanda melalui penggunaan signifikansi dua tahap di mana tahapan yang paling awal adalah pemaparan makna denotasi yakni makna yang terlihat pada tanda serta yang kedua adalah pemaparan konotasi, hingga lewat konotasi itu sendiri menciptakan teman serta mitos pada makna itu sendiri.

3.4. Fokus Penelitian

Dalam riset ini, peneliti menitik beratkan kepada karakter tokoh, adegan, latar, dan dialog pada film *Squid Game* yang menunjukkan pesan moral. Karakter dalam adegan (*scene*) disertai dialog yang sudah peneliti tentukan kemudian hendak dianalisa mempergunakan analisis semiotika Roland barthes yang berbentuk denotasi yakni bunyi, ilustrasi ataupun coretan serta konotasi yakni interpretasi lain yang asalnya dari denotasi, serta menjabarkan mitos dari konotasi tersebut, hingga kemudian peneliti bisa mengetahui bagaimana pesan moral yang ada di film *Squid Game*.

3.5. Sumber Data

Di riset ini, peneliti pengelompokan sumber data ke dalam dua jenis yakni:

1. Data Primer

Data primer ialah sumber data yang didapat langsung dari sumber aslinya. Data primer bisa berbentuk pandangan subjek, baik individu maupun kelompok, hasil pengamatan pada sebuah objek penelitian, peristiwa ataupun aktivitas serta hasil dari pengujian. Sumber data primer yang dipergunakan berbentuk film *Squid Game* yang memiliki teks terjemahan

berbahasa Indonesia. Adapun peneliti akan memilih dari 9 episode yang menurut peneliti memiliki tanda yang dapat dianalisis menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber yang didapat dengan tidak langsung lewat media perantara. Data sekunder bisa berbentuk bukti, catatan ataupun literatur terkait baik yang dipublikasi ataupun tidak dipublikasi. Adapun data sekunder yang dipergunakan berupa studi Pustaka yaitu referensi dari buku, jurnal, artikel terkait serta sumber data lain yang relevan terhadap penelitian.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilaksanakan melalui metode penghimpunan data berbentuk film *Squid Game* yang diunduh dari salah satu laman web di internet.

2. Observasi (Pengamatan)

Pada riset ini peneliti mengamati serta mengobservasi langsung pada film *Squid Game* melalui pengamatan cara berjalannya cerita, alur, dialog serta adegan-adegan yang diilustrasikan oleh sutradara dari film ini serta dirasa memiliki pesan moral yang hendak disampaikan. Potongan itu sendiri dianalisis oleh peneliti bagian mana yang merupakan *signifier-signified* sebagaimana dengan teori semiotika Roland Barthes guna mengamati interpretasi di balik simbol-simbol itu sendiri.

3. Studi Kepustakaan

Studi pustaka dilangsungkan melalui cara pencarian, pengumpulan serta pembelajaran data lewat literatur, buku serta literasi lain yang memiliki relevansi serta menunjang penelitian dan mempermudah peneliti dalam mendapat informasi.

3.7. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah tahapan pencarian serta pencatatan data dengan tersistematis yang didapat dari hasil tanya jawab, catatan lapangan serta materi lainnya. Cara ini dilakukan agar bisa mudah dimengerti serta temuan tersebut bisa disampaikan pada individu lainnya. Analisa data dilangsungkan melalui organisasi data, mendeskripsikannya ke dalam bagian-bagian, mensintesis, melakukan penyusunan menjadi pola, menentukan mana yang terpenting serta yang hendak dikaji. Riset kualitatif adalah riset yang mempergunakan metode pemikiran induktif yakni metode berpikir yang berawal dari hal-hal terkhusus ke yang general. Pada riset ini, teknik analisis data yang dipergunakan yakni berupa:

1. Mengumpulkan Data

Yakni menonton serta memperhatikan adegan serta dialog pada film *Squid Game*. Pada tahap ini, peneliti akan memilih dan mencatat adegan (*scene*), dialog, serta narasi yang ada dalam film untuk kemudian dianalisis. Analisis yang dipergunakan ialah semiotika Roland Barthes yang berupa denotasi, konotasi, dan mitos.

2. Reduksi Data

Yakni menganalisis dengan menajamkan, menggolongkan, serta mengklasifikasi data sesuai dengan fokus penelitian. Reduksi data pada riset ini merupakan pengelompokkan berdasarkan kategori tertentu, dalam hal ini yang berkaitan

dengan Pesan Moral. Pesan Moral yang ditemukan dalam film *Squid Game* merupakan gambaran bagaimana kehidupan sosial masyarakat memaknai suatu hal.

3. Interpretasi Data

Pemaknaan mempergunakan prinsip landasan kajian kualitatif yakni bahwasanya realitas ada di pemikiran manusia, realitas adalah hasil konstruksi sosial manusia. Pada riset ini, data yang telah dikelompokkan kemudian dikaitkan dengan menunjukkan bagaimana pesan moral disampaikan dalam film *Squid Game*.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penyajian data yang telah diuraikan dan hasil analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan:

1. Terdapat banyak sekali tanda dalam Film *Squid Game* yang mengandung arti tersirat. Sutradara *Squid Game* sangat apik membungkus pesan kesenjangan sosial di Korea Selatan lewat film yang hanya 9 episode. Tanda tanda tersebut ditampilkan melalui beberapa aspek seperti latar dan *setting* film, teknik pengambilan gambar, karakter dan dialog antar tokoh, adegan yang dilakukan pemain, hingga pemilihan *wardrobe* tokoh tokoh di film *Squid Game*. Aspek aspek tersebut lah yang kemudian turut membangun alur cerita film yang menghasilkan pesan pesan moral.

Melalui analisis yang dilakukan melalui penggunaan teori semiotika oleh Roland Barthes, peneliti menemukan pesan moral yang terdapat dalam film ini yang ditampilkan melalui makna denotatif, konotatif beserta mitos beracuan pada konsep moral utilitarian yang dikembangkan oleh Jerremy Bentham. Pada film ini jelas membukakan mata penonton tentang bagaimana seseorang akan mendapatkan sesuatu dari hasil kerja keras dan usaha yang menghasilkan manfaat dalam diri kita. Pada film ini setiap tokoh dalam cerita memiliki tujuan yang sama yaitu memenangkan permainan dan mendapatkan hadiah utama berupa uang 45 miliar won, setiap peserta yang memiliki latar belakang kehidupan yang berbeda bersaing untuk memenangkan permainan.

Pada film diperlihatkan bagaimana Seong Gi-hun yang mengikuti permainan dengan ambisi mendapatkan uang yang akan digunakan untuk mendapatkan hak asuh atas anaknya, Seong Gi-hun yang memulai permainan untuk bertahan hidup dan mendapatkan uang namun harus mengorbankan nyawa orang lain. Menurut konsep moral utilitarian hal yang memiliki manfaat bagi orang tersebut walau harus mendapatkannya dengan cara-cara yang buruk tetap harus dianggap sebagai moral yang baik, Seong Gi-hun yang memenangkan permainan dengan tujuan bertahan hidup dan mendapatkan uang yang akan digunakan untuk mendapatkan hak asuh anaknya merupakan moral baik yang bisa kita ambil dari serial film *Squid Game*.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, penulis memiliki beberapa saran yang diharapkan dapat berguna dan bermanfaat sebagaimana di bawah ini:

1. Meski analisis yang dipergunakan mencakup unsur naratif dan sinematik, namun pembahasan terkait isu yang diangkat masih berdasarkan unsur naratif, sedangkan unsur sinematik yang terdiri atas *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara belum dijabarkan lebih lanjut. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti lebih dalam terkait unsur naratif dan sinematik.
2. Riset ini agar dapat dikembangkan melalui penggunaan metode semiotika lainnya atau dengan objek lainnya, serta riset ini agar dapat dipergunakan selaku referensi terkait kritik sosial dan analisis semiotika.
3. Dalam menganalisis peneliti sulit menemukan referensi yang tepat untuk memperkuat analisis konotasi, denotasi dan mitos pada setiap *scene*. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu mencari sumber literatur terbaru untuk memperkuat analisis kedepannya khususnya semiotika dalam film.
4. Penulis berharap kepada penonton film Squid Game agar mampu menangkap maksud dan pesan yang hendak disampaikan dalam film, sehingga menjadi gambaran serta pemahaman terkait pesan moral dari masalah yang disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Asriningsari, Ambarini dan Umay, Nazla, Maharani. 2010. *Semiotika Teori dan Aplikasi pada Karya Sastra*. Semarang: Upgris Press.
- Barthes, Roland. 2012. *Elemen-Elemen Semiologi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Baran, Stanley J (2012). *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*. Erlangga: Jakarta
- Cangara, Hafied. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hall, Stuart. 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: SAGE Publications.
- Moleong, Lexy J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Morissan.& Wardhany, Andy Corry. (2009). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Ghalia.
- Hardiman, Fransisco Budi. *Menuju Masyarakat Komunikatif*. Yogyakarta: Kanisius.
- Masudin, Ivan. 2011. *Mengenal Dunia Film*. Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapa

Jurnal:

Asrofah. (2014). Semiotik Mitos Roland Barthes dalam Analisis Iklan di Media Massa. Vol. 2, No. 1 Januari 2014. Semarang : Universitas PGRI Semarang

Desie, Ricky Widiyanto. M.D. Warouw Johny. J. Senduk. (2015). Analisis Semiotika Pada Film Senyap Karya Joshua Oppenheimer. eJournal Acta Diurna. Vol. 1V, No.4 Th 2015.

Ivana Rawung, Lidya. (2013). Analisis Semiotika Pada Film Laskar Pelangi. Jurnal Acta Diurna. Vol. 1, No. 1 Th 2013.

Levi, Nicholas. (2013). The Impact of Confucianism in South Korea and Japan. Acta Asiatica Varsoviensia, No. 26.

Mudjiono, Yoyon. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 1, No. 1 April 2011.

Muslim. Varian-Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, Dan Jenis Penelitian Dalam Ilmu Komunikasi. Bogor: Universitas Pakuan. Jurnal Wahana, Vol. 1, No. 10, ISSN 0853-5876.

Pah, Trivosa, Rini Darmastuti. 2019. Analisis Semiotika John Fiske Dalam Tayangan Lentera Indonesia (Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa Di Kepulauan Sula). Jakarta: London School of Public Relation. Jurnal Communicare Vol. 6 No, 1.

Skripsi:

Ambari, Yordi Ferniawan. 2021. Representasi Kritik Sosial Dalam Film The Platform (Analisis Semiotika Roland Barthes). Lampung: Universitas Lampung.

Aviomeita, Friska. (2016). Representasi Perempuan dalam Film (Analisis Semiotika Representasi Perempuan dalam Film "Fifty Shades of Grey"). Medan : Universitas Sumatera Utara.

Azizah, Siti Nur. 2018. Representasi Tempat Tinggal Ideal Dalam Iklan Meikarta (Studi Pada Iklan “Aku Ingin Pindah Ke Meikarta Di Televisi). Lampung: Universitas Lampung.

Ghaisani, Fany Aqmarina. 2020. Representasi Kritik Sosial Dalam Film Indonesia (Analisis Semiotika Kritik Sosial Dalam Film Slank Nggak Ada Matinya). Surabaya: Universitas Airlangga.

Zelviana, Dini. 2017. Representasi Feminisme Dalam Film The Huntsman: Winter’s War. Lampung: Universitas Lampung.

Internet:

Adryanto, Dian. 2021. *Sutradara Hwang Dong Hyuk, Perlu 10 Tahun Selesaikan Naskah Drakor Squid Game*. Jakarta : Tempo.co. <https://seleb.tempo.co/read/1515531/sutradara-hwang-dong-hyuk-perlu-10-tahun-selesaikan-naskah-drakor-squid-game>. (Diakses pada 20 Februari 2022 17.00 WIB)

Farisi, Baharudin Al. 2020. *10 Film yang Paling Banyak Ditonton Setelah 4 Minggu Tayang di Netflix*. Jakarta: Kompas.com. <https://www.kompas.com/hype/read/2020/07/17/105720366/10-film-yang-paling-banyak-ditonton-setelah-4-minggu-tayang-di-netflix?page=all> (Diakses 21 Februari 2022 20.00 WIB)

IMDb. 2021. *Squid Game Full Cast and Crew*. <https://www.imdb.com/title/tt10919420/>. (Diakses pada 23 Februari 2022 18.30 WIB)

Maharani, Nirmala Eka. 2021. *Sinopsis Squid Game Di Netflix: Berjuang Dalam Permainan Mematikan*. <https://tirto.id/sinopsis-squid-game-di-netflix-berjuang-dalam-permainan-mematikan-gjNM>. (Diakses pada 20 Februari 2022 20.00 WIB)