

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**ANALISIS SEMIOTIKA KEKERASAN DALAM
SERIAL *SQUID GAME***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau



IMELLIA FATYA SARI

NPM : 189110150
Program Studi : Ilmu Komunikasi

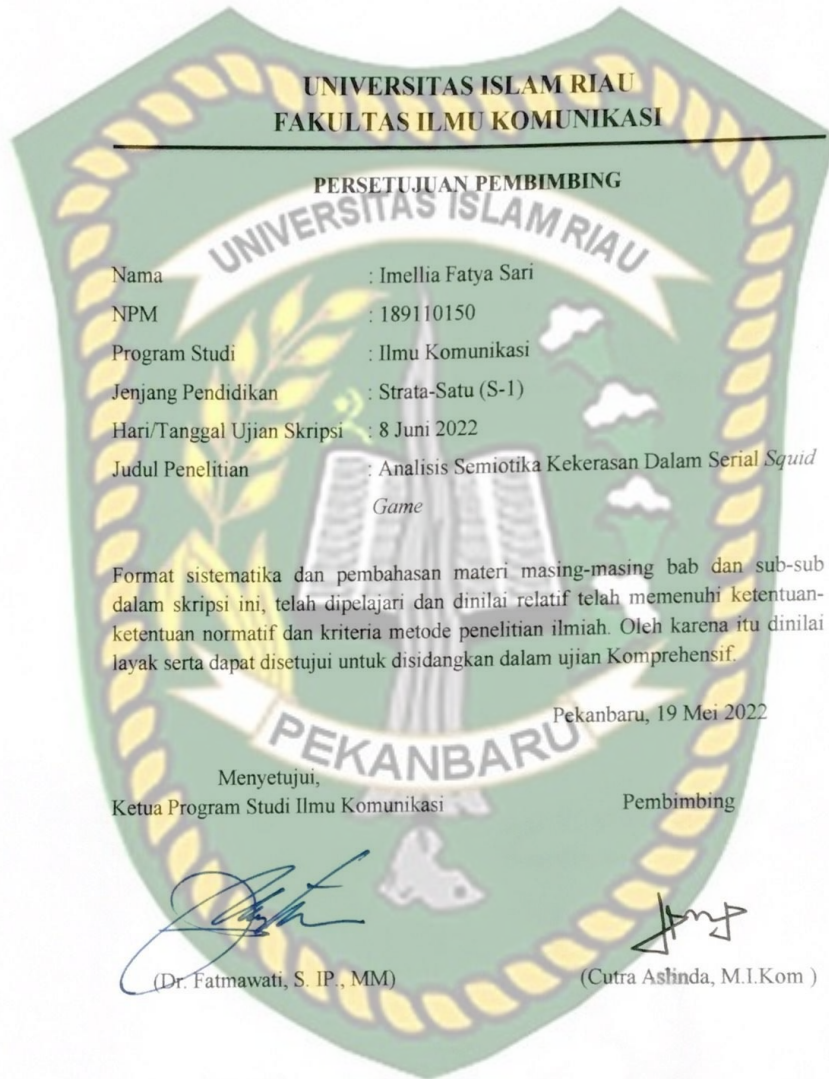
**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2022



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau



UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

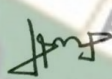
Nama : Imelia Fatya Sari
NPM : 189110150
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Komprehensif : Rabu / 8 Juni 2022
Judul Skripsi : Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Serial *Squid Game*

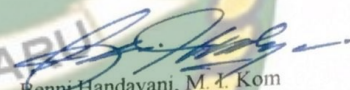
Naskah ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian Komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 13 Juni 2022
Tim Seminar

Ketua,

Anggota,


Cutra Aslinda, M.I.Kom


Benni Handayani, M. I. Kom

Mengetahui,
Wakil Dekan I

Anggota


Cutra Aslinda, M.I.Kom



Dr. Fatmawati, S. IP., MM

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor : 1083/A-UIR/3-Pikom/2022 Tanggal 2 Juni 2022 maka dihadapan Tim Penguji hari ini **Rabu** Tanggal **8 Juni 2022** Jam : **16:00 – 17:00 WIB** bertempat di ruang **Rapat Dekan** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa atas :

Nama : Imellia Fatya Sari
NPM : 189110150
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Judul Skripsi : "Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Serial *Squid Game*"
Nilai Ujian : Angka : "83,8", Huruf : "A-"
Keputusan Hasil Ujian : Lulus
Tim Penguji :

NO	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Cutra Ashinda, M.I Kom	Ketua	
2.	Benni Handayani, M.I Kom	Penguji	
3.	Dr. Fatmawati, S. IP., MM	Penguji	3. 

Pekanbaru, 8 Juni 2022
Dekan

Dr. Muhd Ar. Imam Riauan, S. Sos., M. I. Kom

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ANALISIS SEMIOTIKA KEKERASAN DALAM SERIAL *SQUID GAME*

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Yang diajukan oleh :
Imellia Fatya Sari
189110150

Pada Tanggal :
13 Juni 2022

Mengesahkan
DEKAN FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
Dr. Muhd Ar. Imam Riauan, S. Sos., M. I. Kom

Tim Penguji

Cutra Aslinda, M.I.Kom

Benni Handayani, M.I.Kom

Dr. Fatmawati, S. IP., MM

Tanda Tangan,



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Imellia Fatya Sari
Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru, 4 Juli 2000
NPM : 189110150
Program Studi : Ilmu Komunikasi
FAKULTAS : Ilmu Komunikasi
Alamat/No.Tlp : Jl. Tanjung Gg. Sejahtera No.02 / 085264668006
Judul Skripsi : Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Serial *Squid Game*

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (skripsi) adalah asli dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Riau maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengarahan Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya (skripsi) di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas (poin 1-3), maka saya bersedia menerima saksi pembatalan nilai skripsi dan atau pencabutan gelar akademik kesarjanaan saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 19 Mei 2022
Yang Menyatakan,



IMELLIA FATYA SARI

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan mengucapkan syukur dan terima kasih sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas nikmat dan juga karunia-Nya sehingga saya diberikan kesempatan untuk menyelesaikan karya ilmiah (skripsi) ini dengan segala kekurangannya.

Karya ilmiah ini dengan bangga saya persembahkan kepada orang tua tercinta, Ayahanda Idris M.S dan Ibunda Jasmani yang selalu memberikan cinta kasih sayang yang tak terhingga dan tak henti-hentinya mengiringi langkah saya dengan do'a sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah ini dengan waktu yang tepat. Terima kasih atas segala pengorbanan yang dilakukan selama ini, semoga dengan adanya karya ilmiah ini bisa menjadi langkah awal untuk membuat mama dan papa bahagia.

Tak lupa, terima kasih juga saya ucapkan kepada kakak – kakak dan abang saya Ike Mei Fitri, Ilna Yetty, Amin Sahputra yang telah memberikan motivasi dan selalu menghibur adik bungsunya untuk tetap semangat. Terima kasih dan sayangku untuk kalian.

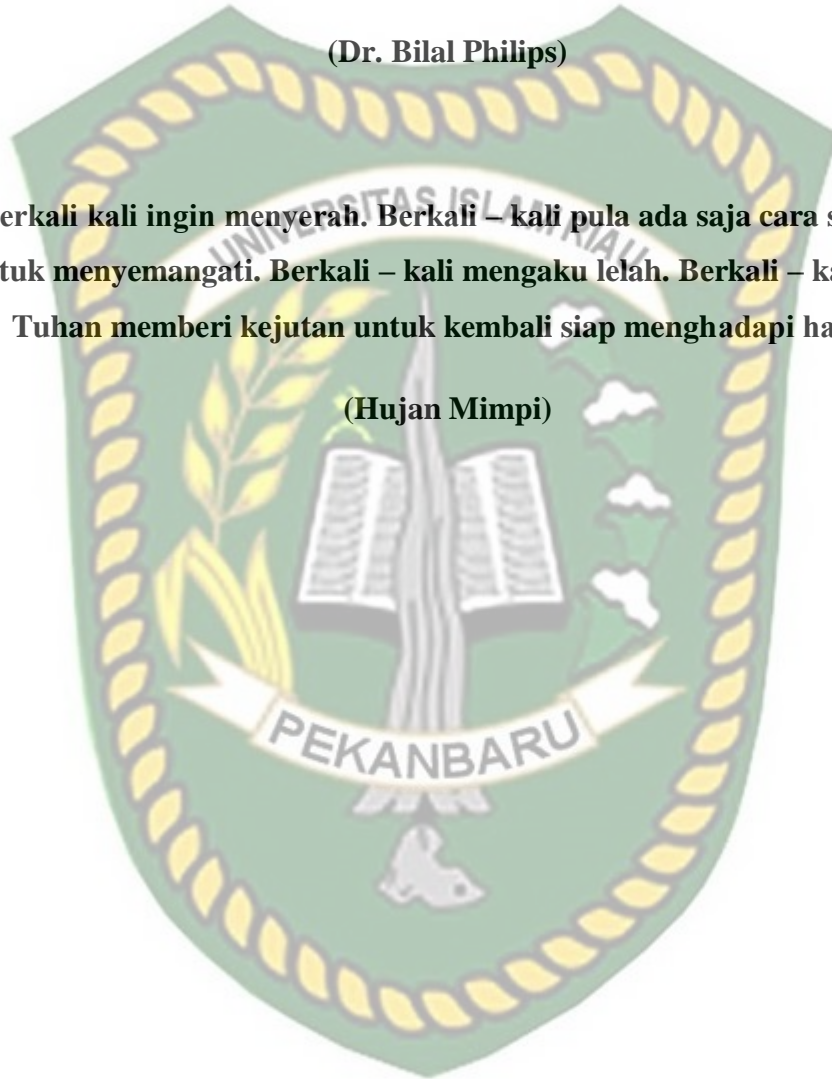
MOTTO

“Allah opens millions of flowers without forcing the buds. It reminds us not to force anything. Everything happens perfectly in Allah’s time.”

(Dr. Bilal Philips)

“Berkali kali ingin menyerah. Berkali – kali pula ada saja cara semesta untuk menyemangati. Berkali – kali mengaku lelah. Berkali – kali pula Tuhan memberi kejutan untuk kembali siap menghadapi hari.”

(Hujan Mimpi)



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang mana atas segala limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat untuk menyelesaikan Studi Strata-1 program studi Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Riau.

Penulis menyadari bahwa adanya keterbatasan didalam penyusunan skripsi ini yang masih jauh dari kesempurnaan. Dengan demikian, besar harapan penulis akan segala saran serta kritik yang bersifat membangun demi kebaikannya.

Penyusunan skripsi yang berjudul Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Serial Squid Game ini juga tidak terlepas tanpa adanya semangat serta bantuan dari beberapa pihak yang memungkinkan skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan kali ini izinkan penulis untuk berterima kasih sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar, yaitu kepada:

1. Bapak Dr. Muhd Ar. Imam Riauan, S.Sos, M.I.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
2. Ibu Dr. Fatmawati, S.I.P., MM, selaku Kepala Prodi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
3. Ibu Cutra Aslinda, M.I.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dan memberikan dorongan serta meluangkan waktu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh bapak dan ibu dosen juga staf Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

5. Kedua orang tua saya, Mama dan Papa yang sudah memberikan kasih sayang berlimpah, nasihat- nasihat terbaik, serta memenuhi kebutuhan saya dengan sangat baik. Terima kasih kepada Mama tercinta yang tidak henti – hentinya mengiringi langkah anak bungsu nya dengan do'a serta dukungan demi kesuksesan saya dimasa kini maupun dimasa depan. Terima kasih juga kepada Papa tersayang dan terhebat yang tidak pernah lelah memberikan saya yang terbaik dan selalu mengapresiasi hal-hal yang saya lakukan baik itu hal kecil maupun hal besar tanpa adanya tuntutan. Terima kasih telah menjadi orang tua terbaik yang membuat saya merasa sangat beruntung.
6. Kakak – kakak dan abang tersayang Ike Mei Fitri, S.H, Ilna Yetty, S.Pd, Amin Sahputra, S.Sos beserta keluarganya yang tidak pernah lelah untuk mendengarkan keluh kesah saya, memberikan dukungan penuh, dan selalu menjadi garda terdepan.
7. Sahabat saya Aulia De La Rosa yang menemani saya dari bangku sekolah hingga bangku perkuliahan, terima kasih sudah menjadi sahabat terbaik didunia yang tidak pernah berubah dan masih menemani saya dalam suka maupun duka serta canda tawa selama ini yang membuat hidup saya berwarna. Ikan hiu makan tomat *I love u* somat.
8. Sobat haha hihi saya Aditya Martiano dan Siti Nur Fazyra yang selalu menjadi *support system* dan menjadi tempat berkeluh kesah.
9. Teman seperjuangan saya Christy Asih, Sarah Madina, Maulidia Eka

yang sama – sama berjuang serta tak henti - hentinya memberikan canda tawa hingga saya sakit perut.

10. Manusia komedi yaitu Annisa Nafarina, Muchrina Sindi, Syamsia, dan Raihan Alfarisi yang selalu memiliki bahan candaan yang membuat *mood* saya bagus dan juga selalu membantu saya dimasa – masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.

11. Serta teman – teman di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini namun tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis berharap semoga bimbingan, dukungan, serta keikhlasan yang telah diberikan kepada penulis selama ini akan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT, Aamiin Yarabbal Alamin.

Pekanbaru, 19 Mei 2022

Imellia Fatya Sari

DAFTAR ISI

Judul.....	i
Persetujuan Tim Pembimbing Skripsi.....	ii
Persetujuan Tim Penguji Skripsi.....	iii
Berita Acara Ujian Komprehensif Skripsi.....	iv
Lembar Pengesahan.....	v
Lembar Pernyataan.....	vi
Persembahan.....	vii
Motto.....	viii
Kata Pengantar.....	ix
Daftar Isi.....	xii
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Gambar dan Lampiran.....	xv
Abstrak.....	xvii
<i>Abstract</i>	xviii
خالصة.....	xix
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Fokus Penelitian.....	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
a. Tujuan.....	7
b. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II: TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Literatur.....	9
1. Semiotika.....	9
2. Semiotika John Fiske.....	10
3. Kode – Kode Televisi dalam Film.....	13
4. Level Representasi.....	16
5. Level Ideologi.....	20
6. Kekerasan.....	20
7. Film Sebagai Representasi Realitas.....	23
8. Unsur – Unsur Pembentuk Film.....	26
9. Struktur Film.....	27
10. Serial Drama.....	27
11. Sinematografi.....	28
B. Definisi Operasional.....	30
C. Peneliti Terdahulu yang Relevan.....	31
BAB III: METODE PENELITIAN.....	35
A. Pendekatan Penelitian.....	35
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	35

C. Lokasi dan Waktu Penelitian	36
D. Sumber Data	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
1. Poster dan Tim Produksi Serial <i>Squid Game</i>	40
2. Profile Serial <i>Squid Game</i>	41
B. Hasil Penelitian.....	43
1. Episode 1	44
2. Episode 2	49
3. Episode 3	54
4. Episode 4	58
5. Episode 5	63
6. Episode 6	67
7. Episode 7	71
8. Episode 8	76
9. Episode 9	78
C. Pembahasan Hasil Penelitian	83
1. Konfirmasi Data dan Hasil Analisis	83
2. Konfirmasi Hasil Analisis dan Dokumen Terkait	86
BAB V: PENUTUP	89
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	90
Daftar Pustaka	91
Lampiran.....	94

DAFTAR TABEL

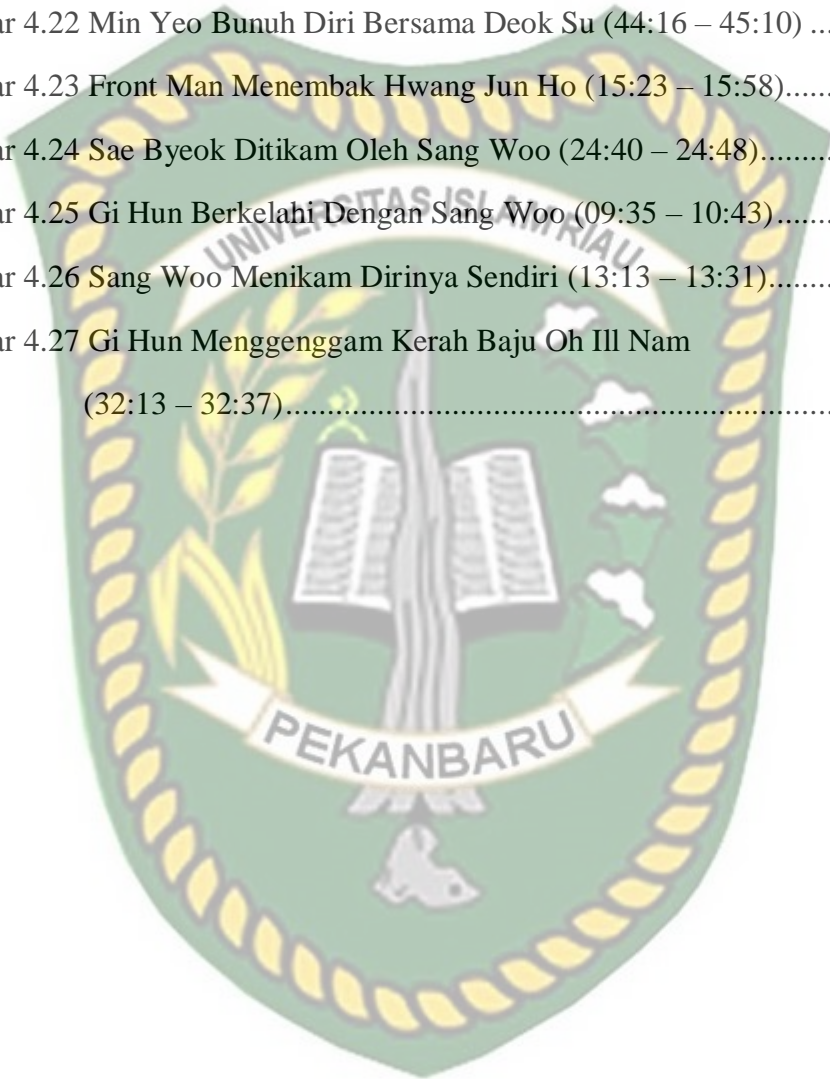
Tabel 3.1 Tabel Proses Tiga	39
Tabel 4.1 Tim Produksi Serial <i>Squid Game</i>	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Poster Serial Squid Game	40
Gambar 4.2 Rentenir Memukul Wajah Gi Hun (09:59 – 11:07).....	44
Gambar 4.3 Deok Su Menjambak Sae Byeok (34:58 – 35:19).....	46
Gambar 4.4 Sejumlah Pemain Tewas Tertembak (48:50 – 49:15).....	47
Gambar 4.5 Bos Pabrik Menjambak dan Memukul Ali (33:01 – 33:16).....	49
Gambar 4.6 Sae Byeok Melempar Teh Panas Kewajah Seorang Perantara (33:34 – 35:14).....	51
Gambar 4.7 Deok Su Menikam Anak Buah Hingga Tewas (48:27 – 48:41)...	53
Gambar 4.8 Hwang Jun Ho Memiting Batang Leher Prajurit <i>Squid Game</i> (04:15 – 04:32).....	54
Gambar 4.9 Peserta 369 Tewas Ditembak (38:48 – 39:02)	56
Gambar 4.10 Front Man Menembak Prajurit <i>Squid Game</i> (49:03 – 49:17)	57
Gambar 4.11 Deok Su Menganiaya Pemain 271 (05:39 – 06:33).....	58
Gambar 4.12 Deok Su Mencekek Leher Sae Byeok (16:52 – 17:03)	60
Gambar 4.13 Permainan Tarik Tambang Yang Menghilangkan Nyawa Pemain (42:54 – 43:13).....	62
Gambar 4.14 Pemain 111 Menikam Prajurit <i>Squid Game</i> Dengan Pisau (31:39 – 31:56).....	64
Gambar 4.15 Hwang Jun Ho Menembak Prajurit (38:33 – 38:44).....	65
Gambar 4.16 Prajurit Tewas Ditembak Front Man (39:13 – 39:36)	67
Gambar 4.17 Gi Hun Mendorong Peserta Lansia Nomor 001 (23:49 – 24:11).....	68
Gambar 4.18 Peserta 278 Ditembak (41:36 – 41:44)	70
Gambar 4.19 Prajurit Menembak Kepala Ji Young (52:12 – 55:21).....	71
Gambar 4.20 Peserta 069 Gantung Diri (14:58 – 15:04)	72

Gambar 4.21 Beberapa Peserta Tewas Dalam Permainan Pijakan Kaca (32:50 – 33:00).....	74
Gambar 4.22 Min Yeo Bunuh Diri Bersama Deok Su (44:16 – 45:10)	75
Gambar 4.23 Front Man Menembak Hwang Jun Ho (15:23 – 15:58).....	77
Gambar 4.24 Sae Byeok Ditikam Oleh Sang Woo (24:40 – 24:48).....	78
Gambar 4.25 Gi Hun Berkelahi Dengan Sang Woo (09:35 – 10:43).....	79
Gambar 4.26 Sang Woo Menikam Dirinya Sendiri (13:13 – 13:31).....	81
Gambar 4.27 Gi Hun Menggenggam Kerah Baju Oh Ill Nam (32:13 – 32:37).....	82



Abstrak

Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Serial Squid Game

Imellia Fatya Sari
189110150

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna kekerasan melalui tokoh tokoh didalamnya. Serial ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode semiotika John Fiske. Pendekatan semiotika John Fiske memperkenalkan konsep the codes of television atau kode-kode televisi yang terdapat tiga level yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Dalam konsep tersebut menunjukkan kode yang digunakan dan muncul pada sebuah tayangan televisi dan bagaimana kode-kode tersebut saling berhubungan dalam membentuk sebuah makna. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Level Realitas yaitu scene dialog, perilaku, ekspresi wajah, gerakan tangan, dan suara yang dilakukan oleh para peserta dan prajurit didalam permainan tersebut sehingga menunjukkan bahwa adanya makna kekerasan dalam serial Squid Game. 2) Level Representasi yaitu teknik sudut pengambilan kamera, perpindahan, dan penataan suara sehingga makna kekerasan terlihat lebih jelas. 3) Level Ideologi yaitu Serial Squid Game ini menunjukkan ideologi kapitalisme, Oh Ill Nam yang ingin bersenang - senang sebelum ajalnya menjemput membuat sebuah permainan anak - anak yang mempertaruhkan seluruh nyawa peserta.

Kata Kunci : Kekerasan, Semiotika, Serial.

Abstract

Semiotic Analysis Of Violence In The Squid Game Series

Imellia Fatya Sari
189110150

This study aims to determine the meaning of violence through the characters in it. This series is qualitative research using John Fiske's semiotics method. John Fiske's semiotic approach introduces the concept of the codes of television or television codes which have three levels, namely the level of reality, the level of representation, and the level of ideology. The concept shows the code used and appears on a television show and how these codes are related to each other in forming a meaning. The results of this study indicate that, 1) Level of Reality, namely the dialogue scene, behavior, facial expressions, hand movements, and sounds made by the participants and soldiers in the game shows that there is a meaning of violence in the Squid Game series. 2) Level of Representation, namely the technique of camera angles, displacement, and sound arrangement so that the meaning of violence is seen more clearly. 3) Ideology level, namely the Squid Game Series, which shows the ideology of capitalism, Oh Ill Nam, who wants to have fun before his death, makes a children's game that risks all participants' lives.

Keyword : *Violence, Semiotic, Series.*

خالصة

الحوار لعبة سلسلة في للعنف السيميائي التحليل

Imellia Fatya Sari
189110150

نوعي بحث عن عبارة السلسلة هذه. فيه الشخصيات خلال من العنف معنى تحديد إلى الدراسة هذه تهدف أو التلفاز شفرات رموز مفهوم السيميائي فيسك جون نهج يقدم. السيميائية فيسك جون طريقة باستخدام يوضح. الأيديولوجيا ومستوى ، التمثيل ومستوى ، الواقع مستوى وهي ، مستويات ثلاثة لها التي التلفاز تكوين في البعض ببعضها الرموز هذه ترتبط وكيف تلفزيوني برنامج في ويظهر المستخدم الكود المفهوم المعنى.

وحركات الوجه وتعابير والسلوك الحوار مشهد وهو الواقعية مستوى (1) أن إلى الدراسة هذه نتائج تشير. اللعبة في للعنف معنى هناك أن تظهر بحيث اللعبة في والجنود المشاركون يصدرها التي تاليدوالأصوات يظهر بحيث الصوت وترتيب ، والإراحة ، الكاميرا زوايا تقنية أي ، التمثيل مستوى (2). الحوار لعبة سلسلة أيديولوجية تظهر التي ، حوار ألعاب سلسلة وبالتحديد ، الأيديولوجيا مستوى (3). أوضح بشكل العنف معنى المشاركين جميع بحياة تخاطر أطفال لعبة يصنع ، وفاته قبل يمرح أن يريد الذي نام إل أوه ، الرأسمالية

المفتاحية الكلمات : عنف ، سيميائية ، أفلام سلسلة .



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi massa merupakan sejenis kekuatan sosial yang dapat menggerakkan proses sosial ke arah suatu tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Kemampuan untuk menjangkau ribuan, atau bahkan jutaan orang merupakan ciri dari komunikasi massa (*mass communication*), yang dilakukan melalui medium massa seperti televisi atau koran dan lain-lain. Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai proses penggunaan sebuah medium massa untuk mengirim pesan kepada audien yang luas untuk tujuan memberi informasi, menghibur, atau membujuk (Vivian, 2008: 450).

Selaras dengan pendapat Morris (2005: 12) dimana media massa mempunyai kekuatan yang luar biasa, yang mana dapat menyuntik pesannya kepada Massa. Pesan ini ibarat peluru tajam yang dapat ditembak ke arah audiens yang telah ditargetkan sebelumnya. Berdasarkan prinsip ini, maka para perancang pesan membuat pesan apa saja yang setiap saat ditembak ke arah sasaran. Media dimaksud adalah Televisi, maupun laptop yang banyak menyajikan informasi dan komunikasi, apakah dalam bentuk suguhan drama yang bernuansa lucu, horor, maupun romantis. Komunikasi massa merupakan media yang sangat berpengaruh bagi manusia. Kerjanya ibarat jarum hipodermik atau teori peluru yang banyak dicetuskan oleh pakar ilmu komunikasi, di mana kegiatan mengirimkan pesan sama halnya dengan tindakan menyuntikkan obat yang dapat langsung merasuk ke dalam jiwa penerima pesan.

Dewasa ini banyak film-film serial yang meninggikan kapitalisme, romantisme, nasionalisme atau sekedar idealisme. Kemudian ada beberapa tema film yang seringkali menimbulkan kekhawatiran seperti apa yang dikemukakan oleh Alex Sobur (2016: 127) dua tema yang umumnya menimbulkan kecemasan dan perhatian masyarakat ketika disajikan dalam film adalah adegan-adegan seks dan kekerasan.

Film serial yang didapat juga tidak hanya dari dalam negeri, tetapi juga dari luar negeri. Salah satu contohnya yaitu film serial drama korea yang saat ini banyak digemari oleh masyarakat Indonesia seperti *Hometown Cha Cha Cha*, *Vincenzo*, *Hi Bye Mama*, sampai dengan *Squid Game*.

Adapun secara rinci pendekatan teori John Fiske yaitu realitas, representasi dan ideology seiring dengan apa yang dikemukakan oleh Elvinaro Ardianto & Lukiati Komala (2007:134) berpendapat bahwasannya Film dinyatakan sebagai bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia, karena lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi atau lewat *Digital Video Disc* (DVD). Hal ini membuktikan bahwa ia dapat menjangkau banyak segmen sosial sehingga memiliki kemampuan yang sangat besar dalam mempengaruhi para audiensinya atau penonton, karena selain dari berfungsi sebagai hiburan, ia juga perpanjangan dari pemikiran dan ideologi pembuatnya. Sesungguhnya manusia sangat bergantung kepada makna apa yang dilihatnya. Hal ini senada dengan Danesi dan Perron dalam Benny H. Hoed (2014: 3) Manusia adalah makhluk yang selalu mencari makna dari berbagai hal yang ada disekitarnya. Karena itu, manusia

dapat disebut sebagai *homo signans*. Selain daripada itu, terdapat juga film yang memang syarat tanda-tanda kekerasan justru sangat digemari oleh penonton.

Kekerasan yang tampak, nyata (*manifest*), baik yang personal maupun struktural, dapat dilihat meski secara tidak langsung. Sedangkan kekerasan tersembunyi adalah sesuatu yang memang tidak kelihatan (*latent*), tetapi bisa dengan mudah meledak. Kekerasan tersembunyi akan terjadi jika situasi menjadi begitu tidak stabil sehingga tingkat realisasi aktual dapat menurun dengan mudah. Kekerasan tersembunyi yang struktural terjadi jika suatu struktur egaliter dapat dengan mudah diubah menjadi feodal, atau revolusi hasil dukungan militer yang hirarkis dapat berubah lagi menjadi struktur hirarkis setelah tantangan utama terlewati (Windhu, 1992: 68-72). Kekerasan yang terjadi pada saat ini dapat dijumpai dan dijadikan sebuah film atau drama, salah satunya serial film Korea dengan judul *Squid Game*.

Squid Game yang bergenre serial survival dan thriller, juga menampilkan ideologi kapitalisme. Kapitalisme merupakan ideologi yang meyakini bahwa modal milik perorangan ataupun sekelompok orang dalam masyarakat bisa mewujudkan kesejahteraan manusia. Melalui Drama Korea *Squid Game*, Netflix memecahkan rekor dunia untuk jumlah penonton sebuah film dalam empat minggu atau satu bulan. Serial *Squid Game* menjadi serial Korea Dystopian terpopuler sejak pertama kali diluncurkan pada September 2021 lalu. Hanya butuh empat minggu, *Squid Game* sudah tembus 111 juta penonton dari seluruh belahan dunia. Dengan 111 juta dalam empat minggu, *Squid Game* menjadi hit viral dunia yang menjadi catatan sejarah baru untuk sebuah film serial. Film serial ini

bercerita soal dunia dalam tradisi kekerasan yang menginjak-injak nilai kemanusiaan. Nyawa orang-orang yang terpinggirkan tidak lagi dihargai. Mereka diadu dalam sebuah permainan anak-anak tradisional. Para pemenang meraup uang besar dari permainan tersebut. Sementara, orang-orang yang diadu dalam permainan, yang kalah mereka terbunuh sia-sia. Dapat dilihat pada episode 1 dimana pemain yang bergerak ketika boneka menoleh kebelakang maka langsung ditembak mati, kemudian pada episode ke 2 dimana kedua team terlibat pada permainan tarik tambang, namun permainan ini tidak seperti pada umumnya tarik tambang, karena diadakan pada ketinggian yang bisa menyebabkan salah satu tim yang kalah akan jatuh dan kemungkinan besar meninggal.

Ada beberapa film survival yang hampir mirip dengan film squid game seperti *Alice In Borderland*. film series bergenre thriller yang memiliki 8 episode dan dirilis pada tahun 2020 yang bercerita tentang 3 laki laki bernama arizu, chotta, karube yang tiba tiba berada di keadaan Tokyo tidak berpenghuni, kemudian mereka dipaksa harus menyelesaikan berbagai macam permainan agar tetap hidup dan selamat hingga akhir.

Selain itu film *As The Gods Will* film tahun 2014 yang bergenre *comedy thriller* yang bercerita tentang anak SMA terpaksa harus mengikuti permainan untuk bertahan hidup. Salah satu permainan di film ini terdapat kesamaan dengan squid game karna di film ini terdapat boneka yang bernama Daruma yang mengatur permainan. Didalam film itu menyatakan bahwa siapapun yg selamat dari permainan itu mereka adalah anak pilihan tuhan.

Namun, yang membuat film ini berbeda dengan film genre *survival* lainnya ialah yang pertama terkait dengan karakter pemain dengan pilihannya sendiri, yang kedua yaitu memiliki pesan dengan makna yang mendalam. Yang ketiga, film ini mengangkat permainan anak-anak seperti lampu merah lampu hijau, *ddakji*, kelereng, tarik tambang dan lain-lain. Hal inilah, yang menjadi pembedanya, biasanya tayangan *Survival* mengangkat permainan yang mengedepankan teknologi. *Squid Game*, serial laga penuh dengan pesan-pesan moral soal pentingnya penghormatan terhadap kemanusiaan ini menduduki puncak popularitas di lebih dari 80 negara di dunia. Netflix mengakui bahwa *Squid Game* sejauh ini merupakan pencapaian terbesarnya setelah diluncurkan September 2021.

Permainan itu digambarkan sangat sederhana dan mudah dimengerti walaupun sarat dengan kekerasan dan kapitalisme. Hal ini, melihat dari tayangan film *Squid Game* dimana jika ada pemain yang melanggar aturan permainan atau tidak dapat menyelesaikan permainan hingga final dikenakan hukuman langsung dengan cara yang sangat kejam yaitu dengan membunuh, baik secara langsung oleh panitia maupun oleh alat permainan itu sendiri. Hal ini tetap disanggupi oleh peserta permainan dalam keadaan yang terpaksa dikarenakan tuntutan hutang. Ini menyebabkan pemikiran peserta menjadi sangat feodal.

Manusia dalam menjalani kehidupannya tersebut, dalam dirinya, tidak jarang menjadikan simbol-simbol yang ada sebagai sebuah bahasa dalam pola komunikasi setiap manusia dengan manusia yang lainnya, dimana dalam kehidupan bermasyarakat selalu dijadikan sebagai sesuatu hal yang sangat penting

dalam pola hubungan atau interaksi sosialnya. Oleh sebab itu, akan menghasilkan sebuah kesepakatan dalam suatu pergaulan dan tata krama pergaulan diantara mereka. Disamping daripada itu, simbol yang berupa bahasa tersebut digunakan juga akan menunjukkan ciri khas dan jati diri sebuah komunitas masyarakat dalam setiap tindakan dan pola pikir yang dipraktikkannya. Hal ini senada dengan pendapat Charles Sanders Peirce dalam Hoed (2014: 3) proses pemaknaan seperti itu dikenal dengan dalam semiotik dengan nama *Semiosis*. Yang meng gambarkannya sebagai proses dari pencerapan sesuatu dengan indra kita yang kemudian diolah oleh kognisi kita.

Sejalan dengan pemikiran Sobur (2004: 126-127) bahwasannya Semiotik berusaha menggali hakikat sistem tanda yang beranjak keluar kaidah tata bahasa dan sintaksis dan yang mengatur arti teks yang rumit, tersembunyi dan bergantung pada kebudayaan. Hal ini kemudian menimbulkan perhatian pada makna tambahan (*connotative*) dan arti penunjukkan (*denotative*). Sejalan dengan teori tersebut ialah teori semiotika John Fiske. Pendekatan semiotika John Fiske Menurut teori ini pula, sebuah realitas tidaklah muncul begitu saja melalui kode-kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan serta referensi yang telah dimiliki oleh pemirsa. Dengan demikian, semiotika dapat meneliti bermacam-macam teks, serial salah satunya.

Penulis tertarik pada film serial drama *Squid Game* seri sembilan episode ini, yang mana menggambarkan tentang orang-orang yang berutang memasuki permainan bertahan hidup berisiko tinggi seperti pembunuhan bagi peserta yang mengikuti permainan itu gagal menyelesaikan permainan atau tidak patuh pada

aturan permainan. Sebagai permainan bertahan hidup demi uang, ini adalah hiburan dan drama manusia yang kekerasan didalamnya benar-benar tampak seperti nyata.

B. Identifikasi Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, penulis sengaja mengambil adegan-adegan dalam film *Squid Game* yang dianggap memiliki makna simbol yang mewakili bagaimana menggambarkan tentang orang-orang yang berhutang memasuki permainan bertahan hidup berisiko tinggi. Seutuhnya penelitian ini menggunakan analisis semiotika model John Fiske. Maka, berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat di identifikasikan permasalahannya yaitu sebagai berikut :

1. Meneliti tanda-tanda yang terdapat pada film *Squid Game*.
2. Menemukan makna kekerasan pada 26 adegan pada serial *Squid Game*.

C. Fokus Penelitian

Dalam Penelitian ini, fokus penelitian adalah tanda-tanda kekerasan ditinjau dari pendekatan semiotika John Fiske dalam film *Squid Game*.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana makna kekerasan menurut pendekatan semiotika John Fiske dalam film *Squid Game*?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk menganalisis dan menjelaskan makna kekerasan dalam serial *Squid Game* menggunakan analisis semiotika John Fiske.

2. Manfaat Penelitian

- a. Secara Teoritis, untuk menambah wawasan literatur penelitian kualitatif mengenai analisis semiotika John Fiske serta untuk menambah wawasan tentang bagaimana kekerasan ditampilkan dalam serial.
- b. Secara Praktis, untuk memberikan pengetahuan tentang serial yang didalamnya tak hanya terdapat hiburan melainkan juga informasi dan pengetahuan baru. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan informasi dan makna dari kekerasan melalui representasi dalam film *Squid Game*



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Semiotika

Menurut Marcel Danesi (2010: 7) Istilah *semeiotics* (dilafalkan demikian) diperkenalkan oleh Hippocrates (460-337 SM), penemu ilmu medis Barat, seperti ilmu gejala-gejala. Gejala, menurut Hippocrates, merupakan *semeion*, bahasa Yunani untuk penunjuk (*mark*) atau tanda (*sign*) fisik.

Saussure dalam Alex Sobur (2004: 12) mendefinisikan semiologi sebagai sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di tengah masyarakat, dan, dengan demikian menjadi bagian dari disiplin psikologi sosial. Tujuannya adalah untuk menunjukkan bagaimana terbentuknya tanda-tanda beserta kaidah yang mengaturnya. Sementara Charles Morris dalam Segers (2005:5) menyebut semiotik sebagai suatu proses tanda, yaitu proses ketika sesuatu merupakan tanda bagi beberapa organisme.

Definisi yang cerdas tapi juga penuh makna diusulkan oleh penulis dan pakar semiotik kontemporer, Umberto Eco (1976:12) mendefinisikannya sebagai “disiplin yang mempelajari segala sesuatu yang bisa dipakai untuk berbohong, karena jika sesuatu tidak bisa dipakai untuk berbohong, sebaliknya itu tidak bisa dipakai untuk jujur; dan pada kenyatannya tidak bisa dipakai untuk apapun juga”. Walau tampaknya bermain-main, ini adalah definisi yang cukup mendalam, karena menggaris bawahi fakta bahwa kita memiliki kemampuan untuk merepresentasikan dunia dengan cara apa pun yang kita inginkan melalui tanda-

tanda, pun dengan cara penuh dusta atau yang menyesatkan. Kemampuan untuk berpura-pura ini memungkinkan kita untuk memanggil rujukan yang tidak ada, atau merujuk ke hal-hal apa pun tanpa dukungan empiris yang mengatakan bahwa yang kita katakan itu adalah benar.

Semiotika menurut Preminger (Pradopo, 2003: 119, dalam Vera, 2014: 2) adalah ilmu mengenai beberapa tanda. Ilmu yang memandang bahwasanya fenomena sosial atau masyarakat serta peradaban adalah tanda-tanda. Semiotik mengkaji tentang sejumlah sistem, segala sistematis serta konvensi yang mengharuskan beberapa tanda memiliki suatu makna. Kata semiotika lahir dari bahasa Yunani, *semeion* yang memiliki arti tanda atau *seme* yang mempunyai pengertian penafsir tanda. Semiotika berawal dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika, dan poetika (Kurniawan, 2001: 49, dalam Sobur, 2017: 16-17). Makna tanda pada masa itu adalah segala yang menunjuk untuk adanya hal yang lain. Salah satu contohnya, asap menandakan adanya api.

2. Semiotika John Fiske

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode analisis semiotika John Fiske. Menurut Fiske dalam *Television Culture*, ada tiga proses dalam menampilkan representasi suatu objek dalam media, yaitu:

1. Level pertama: Bagaimana peristiwa ditandakan. Dalam bahasa gambar, seringkali aspek ini dihubungkan dengan dialog, pakaian, lingkungan, ucapan, dan ekspresi.
2. Level kedua: Bagaimana realitas digambarkan. Dalam bahasa gambar, alat tersebut berupa kamera, pencahayaan, editing, atau musik.

3. Level ketiga: Bagaimana peristiwa tersebut diorganisir dalam konvensi yang diterima di dalam masyarakat. Bagaimana kode-kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam koherensi social seperti kelas social atau kepercayaan dominan dalam masyarakat (Fiske, 2001:5).

John Fiske memperkenalkan konsep *the codes of television* atau kode-kode televisi. Dalam konsep tadi menampakkan kode yang dipakai dan ada dalam sebuah tayangan televisi dan bagaimana kode-kode tadi saling berkolerasi dalam menciptakan sebuah makna. Lebih lanjut tentang teori ini, kode digunakan sebagai perantara antara produser, teks, dan penonton. Menurut teori ini pula, sebuah realitas tidaklah muncul begitu saja melalui kode - kode yang timbul, namun juga diolah melalui penginderaan serta acuan yang telah dimiliki oleh pemirsa. Dalam artian, sebuah kode akan dipresepsi secara berbeda oleh orang yang berbeda pula. Teori yang dikemukakan oleh John Fiske dalam *The Codes of Television* (Fiske, 1987) mencakup 3 level, yaitu:

- a) Level pertama adalah realitas (*Reality*). Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah dialog (*dialogue*) penampilan (*appearance*), kostum (*dress*), riasan (*make-up*), lingkungan (*environment*), kelakuan (*behavior*), dialog (*speech*), gerakan (*gesture*), ekspresi (*expression*), suara (*sound*).
- b) Level kedua adalah Representasi (*Representation*). Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah kamera (*camera*), pencahayaan (*lighting*), perevisian (*editing*), musik (*music*), dan suara (*sound*).
- c) Level ketiga adalah Ideologi (*Ideology*). Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah individualisme (*individualism*), patriarki (*patriarchy*), ras

(*race*), kelas (*class*), materialism (*materialism*), kapitalisme (*capitalism*)
Semiotika menaruh perhatian pada bagaimana makna diciptakan dan disampaikan melalui teks (film, buku, suara, komik, narasi).

Fokus dari semiotika adalah tanda yang ditemukan dalam teks, tanda dapat dipahami sebagai kombinasi dari penanda (*signifier*).Teks dapat dilihat melalui kesamaannya dengan percakapan dan mengimplementasikan tata bahasa atau bahasa yang akhirnya membuat teks menjadi bermakna.

Oki Achmad dkk (2021: 138-139) Fiske juga mengutarakan bahwa bagaimana suatu peristiwa pada acara televisi sudah diencode oleh kode-kode sosial, yang di konstruksi dalam tiga tahapan diatas. Dimana pada tahap yang utama adalah realitas, yaitu kejadian yang ditandakan (*encoded*) sebagai realitas-tampilan, busana, akhlak, perbincangan, mimik muka, suara, dan lainnya. Pada tahap selanjutnya yaitu representasi, realitas yang telah terencode dalam *encode electronically* harus ditampilkan pada *technical codes*, seperti alat potret, penerangan, tahap penyuntingan, musik, dan suara. Semua elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan, diantaranya, narasi, action, dialog, setting, dan lainnya. Tahap terakhir merupakan ideologi.Seluruh elemen diorganisasikan serta dikategorikan dalam kode- kode ideologis, seperti patriarkhi, individualisme, ras, kasta, duniawi, kapitalisme, dan lainnya.

Fiske menjelaskan ketika kita melakukan representasi atas suatu realitas, tidak dapat dipungkiri adanya probabilitas melibatkan ideologi dalam konstruksi realitas (Mursito, 2007 dalam Vera, 2014: 35-36).

3. Kode-kode televisi dalam film

a. Level Realitas

1) Kostum

Setiap fase dalam kehidupan ditandai dengan busana tertentu, setiap orang memiliki selera dan maksud tertentu ketika ia memilih suatu pakaian untuk digunakan. Pakaian yang digunakan juga menjelaskan banyak hal. Misalnya ketika toga digunakan oleh para sarjana ketika wisuda. Bahkan pilihan seseorang atas pakaian yang ia kenakan mencerminkan kepribadiannya. Pakaian juga digunakan untuk memproyeksikan citra tertentu yang diinginkan pemakainya (Mulyana, 2007 : 95).

2) Penampilan

Pertama kali kita menilai dan melihat seseorang adalah melalui penampilan fisiknya. Setiap orang punya persepsi mengenai penampilan fisik, seringkali orang memberi makna tertentu pada karakteristik fisik orang yang bersangkutan seperti bentuk tubuh, warna kulit dan model rambut, dan sebagainya (Mulyana, 2007 : 95).

3) Riasan

Penggabungan kode ideologi dari moral, kecantikan, dan kepahlawanan yang dirangkum dalam satu kode sosial. Sebagai contoh : pemakaian lipstik dari seorang tokoh jahat pada sebuah film akan berbeda dari pemakaian lipstik dari seorang tokoh protagonis (Fiske, 1987:10)

4) Lingkungan

Setiap orang memiliki gambaran yang berbeda mengenai realitas

disekelilingnya (Mulyana, 2005:176). Lingkungan sangat mempengaruhi tingkah laku seseorang. Seseorang yang memiliki jenis kelamin sama tetapi memiliki lingkungan interaksi yang berbeda akan menghasilkan dua pribadi yang berbeda pula.

5) Perilaku

Dalam buku Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, Deddy Mulyana membagi perilaku menjadi dua, yaitu perilaku verbal dan nonverbal. Perilaku nonverbal dapat sedikit dikendalikan, namun kebanyakan perilaku nonverbal di luar kesadaran kita. Kita dapat memutuskan dengan siapa dan kapan kita berbicara serta topik apa yang kita bicarakan, tetapi sulit mengendalikan ekspresi wajah senang, malu, ngambek, cuek; anggukan kepala atau gelengan kepala; kaki yang mengetuk-ngetuk lantai dan sebagainya. Tingkah laku lebih berbicara daripada sekedar kata-kata (Mulyana, 2005:315). Cara kita duduk, berdiri bisa mengkomunikasikan secara terbatas tetapi menarik rentang pemaknaan. Postur seringkali terkait dengan sikap interpersonal: bersahabat, bermusuhan, superioritas atau inferioritas yang semuanya bisa ditunjukkan lewat postur. Postur pun bisa menunjukkan kondisi emosi khususnya tingkat ketegangan atau kesantiaian. Hal yang menarik dan mungkin mengejutkan, postur kurang terkontrol dengan baik diandingkan ekspresi wajah kecemasan yang tak terlihat dengan baik lewat wajah mungkin memberi jalan yang ditunjukkan dengan postur (Fiske, 2004:97).

6) Ucapan

Ada beberapa aspek-aspek yang memengaruhi ucapan antara lain :

- a) Kekerasan suara (*loudness*).

Lebar ayunan atau kelebaran dari getaran menghasilkan kekerasan suara atau volume ke indra kita. Kekerasan suara juga berhubungan dengan jarak yang dirasakan.

b) Pola titi nada (*pitch*).

Frekuensi getaran suara mempengaruhi pola titi nada, ketinggian atau kerendahan dari suara.

c) Warna Nada

Komponen harmonis dari suara yang memberi warna tertentu atau kualitas nada.

7) Gerakan Lengan dan Tangan

Merupakan transmitter utama gestur, meski gestur-gestur kepala dan kaki juga penting. Semuanya terkoordinasi erat dengan pembicaraan dan pelengkap komunikasi verbal. Ini menunjukkan baik munculnya emosi umum atau kondisi emosi tertentu. Gerak sebetarsebentar gerak naik turun yang empatik sering menunjukkan upaya mendominasi, meski lebih cair dan kontinyu, gestur sirkular menunjukkan hasrat untuk menjelaskan atau untuk menarik simpati. Disamping gestur gestur indeksikal, ada juga sekelompok kode simbolik. Kode-kode simbolik sering juga untuk menghina atau mencaci pada kultur atau subkultur: tanda V (*up yours*) misalnya. Kita pun hendak menunjukkan tipe gestur ikonik seperti isyarat tangan atau menggunakan tangan untuk menjelaskan bentuk dan arah (Fiske, 2004:96-97).

8) Suara

Suara dapat membentuk bagaimana kita mengartikan suatu gambar. Selain

itu suara dapat menarik perhatian kita secara spesifik terhadap suatu tayangan, memberikan petunjuk untuk elemen visual yang mungkin menghubungkan perhatian kita ke elemen tersebut. Suara dapat memperjelas suatu keadaan di dalam suatu tayangan.

9). Ekspresi Wajah

Manusia ternyata menyimpan banyak sekali misteri, para ahli Psikologi menyebut wajah dan ekspresi wajah sebagai the organ of emotion. Karena tanda-tanda yang ada di wajah berkaitan dengan perasaan manusia dan tanda-tanda itu dapat diinterpretasikan oleh orang lain di sekeliling kita. Wajah merupakan kekuatan saluran komunikasi non verbal yang diterjemahkan atau di *encode* oleh pengirim dan kemudian di *decode* oleh penerima dengan makna yang berlaku dalam suatu konteks sosial atau budaya tertentu. Ekspresi wajah sangat menentukan emosi (Liliweri, 2002 : 195).

4. Level Representasi

a. Kamera Jarak dan sudut pengambilan

- 1) *Long shot* (LS) : Pengambilan yang menunjukkan semua bagian dari objek, menekankan pada background. Shot ini lazimnya dipakai dalam tema-tema sosial yang memperlihatkan banyak orang dalam shot yang lebih lama dan lingkungannya dari pada individu sebagai fokusnya.
- 2) *Estabilishing shot* : Lazimnya digunakan untuk membuka suatu adegan.
- 3) *Medium Shot* (MS) : Shot gambar yang jika objeknya adalah manusia maka dapat diukur sebatas dada hingga sedikit sela-sela di atas kepala. Dan Medium Shot dapat dikembangkan lagi, yaitu *Wide Medium shot*

(WMS), gambar medium shot tetapi agak melebar kesamping kanan kiri. Pengambilan gambar medium shot menggambarkan dan membagikan informasi kepada penonton tentang ekspresi dan karakter, secara lebih dekat lagi dibandingkan long shot.

- 4) *Close Up* : Menunjukkan sedikit dari scene, seperti karakter wajah dalam detail sehingga memenuhi layar, dan mengaburkan objek dengan konteksnya, Pengambilan ini memfokuskan pada perasaan dan 19 reaksi dari seseorang, dan kadangkala digunakan untuk menunjukkan emosi seseorang.
- 5) *View Point* : Jarak dan sudut nyata darimana kamera melihat
- 6) *Point of View* : Sebuah pengambilan kamera yang mendekati letaknya pada pandangan seseorang yang ada, yang sedang memperlihatkan aksi lain.
- 7) *Selective Focus* : Memberikan efek dengan menggunakan peralatan *optikal* untuk mengurangi ketajaman dari image atau bagian lainnya.
- 8) *Eye Level View* : Pengambilan gambar dari level yang sejajar dari mata manusia biasa untuk memperlihatkan tokoh-tokoh yang ada di adegan tersebut.
- 9) *Full Shot (FS)* : Pengambilan gambar yang menunjukkan satu karakter penuh dari ujung kepala hingga ujung kaki.
- 10) *Insert Frame* : Dimana salah satu karakter masuk ke dalam adegan tertentu yang sudah berjalan sebelumnya.

b. Perpindahan

- 1) *Zoom* : Perpindahan tanpa memindahkan kamera, hanya lensa difokuskan untuk mendekati objek. Biasanya untuk memberikan kejutan kepada penonton.
- 2) *Following Pan* : Kamera berputar untuk mengikuti perpindahan objek. Kecepatan perpindahan terhadap objek menghasilkan mood tertentu yang menunjukkan hubungan dengan subjeknya.
- 3) *Tracking (dolling)* : Perpindahan kamera secara pelan maju atau menjauhi objek (berbeda dengan zoom). Kecepatan tracking mempengaruhi perasaan penonton, jika dengan cepat (utamanya tracking in) menunjukkan ketertarikan, demikian sebaliknya.

c. Pewarnaan

Warna selaku unsur media visual, karena bersama warna informasi bisa dilihat. Warna ini pada mulanya hanya menggambarkan unsur teknis yang membuat benda mampu dilihat. Dalam film animasi warna bertutur dengan gambar, yang fungsinya berkembang semakin banyak. Yakni mampu menjadi informasi waktu, menunjang mood atau atmosfer set dan bisa menunjang dramatik adegan.

d. Teknik Editing

Meliputi:

- 1) *Cut* : Merupakan secara tiba-tiba dari suatu pengambilan, sudut pandang atau lokasi lainnya. Ada beragam cut yang mempunyai efek untuk mengganti *scene*, memperpendek waktu, memperbanyak *point of*

view, atau membentuk kesan terhadap image atau ide.

- 2) *Jump Cut* : Untuk membuat suatu adegan yang dramatis.
- 3) *Motivated Cut* : Bertujuan untuk membuat penonton segera ingin melihat adegan selanjutnya yang tidak ditampilkan sebelumnya.

e. Penataan Suara

- 1) *Comentar / voice-over narration* : biasanya digunakan untuk memperkenalkan bagian tertentu dari suatu program, menambah informasi yang tidak ada dalam gambar, untuk menginterpretasikan kesan pada penonton dari suatu sudut pandang, menghubungkan bagian atau sequences dari program secara bersamaan.
- 2) *Sound effect* : untuk membagikan tambahan ilusi pada suatu kejadian.
- 3) Musik : Musik mempunyai peranan besar, sangat memperkaya dan memperbesar reaksi keseluruhan terhadap film. Menegaskan karakter lewat musik misalnya tokoh utama wanita maka diberikan iringan musik yang lembut. Bagi semiotika musik adanya tanda-tanda perantara yakni musik yang dicatat dalam partitur Orkestra merupakan jalan keluar, hal ini sangat memudahkan dalam menganalisis karya musik sebagai teks. Irama musik dapat dihubungkan dengan ritme biologis, misalnya musik pop sebetulnya merupakan bagian terpenting di antara sekian banyak cabang seni pertunjukan. Ciri musik pada intinya merupakan hiburan salah satu bentuk dari pengaruh kebudayaan barat (Sobur, 2009 : 128).

5. Level Ideologi (*Ideology*)

Kode sosial yang tercantum di dalamnya adalah individualisme (*individualism*), Patriarki (*patriarchy*), ras (*race*), kelas (*Class*), materialisme (*materialism*), kapitalisme (*capitalism*). Dari hal tersebut maka pemaknaan tanda ataupun simbol dalam film ataupun media, tidak hanya dilihat dari aspek sosialnya saja. Aspek sinematografi (teknik pengambilan gambar) juga memiliki andil. Aspek sinematografi dalam perfilman mencakup berbagai teknik yang digunakan untuk membangun suatu penggambaran dari cerita yang ingin disampaikan dan untuk mendukung naratif serta estetik sebuah film (Pratista, 2008: 89).

Dengan menggunakan analisis semiotika dan dengan unit analisis kode-kode televisi John Fiske, penulis ingin mengetahui pesan dibalik teks dan gambar dalam film. Dalam penelitian ini akan lebih banyak melakukan pengamatan dan analisis terhadap tanda-tanda dan kode-kode dalam semiotika, sehingga penulis memahami bagaimana tanda-tanda kekerasan yang ada pada film *Squid Game* tersebut.

6. Kekerasan

Secara etimologis, kekerasan merupakan terjemahan dari kata *violence* yang artinya kekuasaan atau berkuasa. Kata *violence*, berasal dari bahasa Latin yaitu *violentia* yang berarti *force* (kekerasan). Secara terminologi, kekerasan (*violence*) didefinisikan sebagai perilaku pihak yang terlibat konflik yang bisa melukai lawan konflik untuk memenangkan konflik.

Definisi kekerasan menurut para ahli ialah, menurut Colombijn, kekerasan merupakan perilaku yang melibatkan kekuatan fisik dan dimaksudkan untuk

menyakiti, merusak, atau melenyapkan seseorang atau sesuatu. Selain itu Black, juga mengutarakan kekerasan adalah pemakaian kekuatan yang tidak adil dan tidak dapat dibenarkan.

Kemudian menurut Soerjono Soekanto, kekerasan (*violence*) adalah penggunaan kekuatan fisik secara paksa terhadap orang atau benda. Adapun kekerasan sosial yakni kekerasan yang dilakukan terhadap orang dan barang karena orang dan barang tersebut termasuk dalam kategori sosial tertentu. Galtung juga menguraikan enam dimensi penting dari kekerasan yaitu:

a). Kekerasan fisis dan psikologis.

Dalam kekerasan fisik tubuh manusia disakiti secara jasmani bahkan mencapai pada pembunuhan. Sedangkan kekerasan psikologis adalah tekanan yang dimaksudkan meredusir kemampuan mental atau otak.

b). Pengaruh positif dan negatif.

Sistem orientasi imbalan (*reward oriented*) yang sebenarnya terdapat "pengendalian", tidak bebas, kurang terbuka, cenderung manipulatif, meskipun memberikannya kenikmatan dan *euphoria*.

c). Ada objek atau tidak.

Dalam tindakan tertentu tetap ada ancaman kekerasan fisis dan psikologis, walaupun tidak menghabiskan korban tetapi membatasi tindakan manusia.

d). Ada subjek atau tidak.

Kekerasan disebut langsung atau personal jika ada pelakunya, dan bila tidak ada pelakunya disebut struktural atau tidak langsung. Kekerasan

tidak langsung sudah menjadi bagian struktur itu (strukturnya jelek) dan menampakkan diri sebagai kekuasaan yang tidak seimbang yang menyebabkan peluang hidup tidak sama.

e). Disengaja atau tidak.

Bertitik berat pada akibat dan bukan tujuan, pengetahuan yang hanya menekankan unsur sengaja tentu tidak cukup untuk melihat, mengatasi kekerasan struktural yang bekerja secara halus dan tidak disengaja. Dari sudut korban, sengaja atau tidak, kekerasan tetap kekerasan.

f). Yang tampak dan tersembunyi.

Kekerasan yang tampak, nyata (*manifest*), baik yang personal maupun struktural, dapat dilihat meski secara tidak langsung. Sedangkan kekerasan tersembunyi adalah sesuatu yang memang tidak kelihatan (*latent*), tetapi bisa dengan mudah meledak. Kekerasan tersembunyi akan terjadi jika situasi menjadi begitu tidak stabil sehingga tingkat realisasi aktual dapat menurun dengan mudah. Kekerasan tersembunyi yang struktural terjadi jika suatu struktur egaliter dapat dengan mudah diubah menjadi feodal, atau revolusi hasil dukungan militer yang hirarkis dapat berubah lagi menjadi struktur hirarkis setelah tantangan utama terlewati (Windhu, 1992:68-72).

George Sorel mengamati hubungan antara sosialisme dan kekerasan proletar. Dengan menampak sifat deterministik Marxian, ia justru mengedepankan pentingnya "mitos" yang dapat mengilhami kelas

pekerja untuk beraksi. Sorel meneliti kekuatan pemobilisasi kekerasan dalam "mitos pemogokan umum," yang memungkinkan kelaspekerja revolusioner untuk menantang aturan borjuis. Sorel mengusulkan dikembangkannya etika *proletarian grandeur* (kemuliaan proletar) yang akan berkontribusi pada terbentuknya "sosialisme baru." Refleksi Sorel tentang kekerasan tidak saja mempengaruhi generasi pemikir sosialis tetapi juga terbukti sangat berpengaruh dalam perkembangan ideologi fasis (Steger & Lind, 1999: 253-264).

Namun dari seluruh penjelasan kekerasan diatas, pandangan Colombijn lebih mewakili pengertian kekerasan yang sesungguhnya, yaitu perilaku yang melibatkan kekuatan fisik dan dimaksudkan untuk menyakiti, merusak, atau melenyapkan seseorang atau sesuatu.

7. Film Sebagai Representasi Realitas

Pada tingkat penanda, film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata. Pada tingkat petanda, film merupakan cermin kehidupan metaforis. Jelas bahwa topik film menjadi sangat pokok dalam semiotik media karena di dalam *genre* film terdapat sistem signifikansi yang ditanggapi orang-orang masa kini dan melalui film mereka mencari rekreasi, inspirasi, dan wawasan pada tingkat *interpretant*, Marcel Danesi (2010: 132).

Film dibikin representasinya oleh pembuat film dengan cara melakukan pengamatan terhadap masyarakat, melakukan seleksi realitas yang bisa diangkat menjadi film dan menyingkirkan yang tidak perlu, dan direkonstruksi yang

dimulai saat menulis skenario hingga film selesai di buat. Meski demikian, realitas yang tampil dalam film bukanlah realitas sebenarnya. Dalam Ade Irwansyah (2009:12) Film menjadi imitasi kehidupan nyata, yang merupakan hasil karya seni, di mana di dalamnya di warnai dengan nilai estetis dan pesan-pesan tentang nilai yang terkemas rapi.

Marcel Danesi (2010:134) dalam buku Semiotik Media, menuliskan tiga jenis atau kategori utama film, yaitu film fitur, film dokumenter, dan film animasi, penjelasannya adalah sebagai berikut:

a) Film Fitur

Film fitur merupakan karya fiksi, yang strukturnya selalu berupa narasi, yang dibuat dalam tiga bagian. Bagian praproduksi merupakan periode ketika skenario diperoleh. Skenario ini bisa berupa adaptasi dari novel, atau cerita pendek, cerita fiktif atau kisah nyata yang dimodifikasi, maupun karya cetakan lainnya; bisa juga yang ditulis secara khusus untuk dibuat filmnya. Bagian produksi merupakan masa berlangsungnya pembuatan film berdasarkan skenario itu. Bagian terakhir, post-produksi (*editing*) saat semua bagian film yang pengambilan gambarnya tidak sesuai dengan urutan cerita, disusun menjadi suatu kisah yang berpadu.

b) Film Dokumenter

Merujuk pendapat Elvinaro Ardianto & Lukiati Komala(2007: 139) Film dokumenter merupakan film nonfiksi yang menggambarkan situasi kehidupan nyata dengan setiap individu menggambarkan perasaannya dan pengalamannya dalam situasi yang apa adanya, tanpa persiapan,

langsung pada kamera atau pewawancara. Robert Claherty mendefinisikannya sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan”, *creative treatment of actuality*.

Dokumenter seringkali diambil tanpa skrip dan jarang sekali ditampilkan di gedung bioskop yang memperlihatkan film-film fitur. Akan tetapi, film jenis ini sering tampil di televisi. Dokumenter dapat diambil pada lokasi pengambilan apa adanya, atau disusun secara sederhana dari bahan-bahan yang sudah diarsipkan. Dalam kategori dokumenter, selain mengandung fakta, film dokumenter mengandung subyektivitas pembuatnya. Dalam hal ini pemikiran- pemikiran, ide-ide, dan sudut pandang idealisme mereka. Dokumenter merekam adegan nyata dan faktual (tidak boleh merekayasanya sedikitpun) untuk kemudian diubah menjadi sefiksi mungkin menjadi sebuah cerita yang menarik.

c) Film Animasi

Animasi adalah teknik pemakaian film untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambaran benda dua atau tiga dimensi. Penciptaan tradisional dari animasi gambar-bergerak selalu diawali hampir bersamaan dengan penyusunan *storyboard*, yaitu serangkaian sketsa yang menggambarkan bagian penting dari cerita. Sketsa tambahan dipersiapkan kemudian untuk memberikan ilustrasi latar belakang, dekorasi serta tampilan dan karakter tokohnya. Pada masa kini, hampir semua film animasi dibuat secara digital dengan komputer. Salah satu

tokohnya yang legendaris adalah *Walt Disney* dengan film-film kartunnya seperti *Donald Duck*, *Snow White*, dan *MickeyMouse*.

8. Unsur-Unsur Pembentuk Film

Menurut Himawan Pratista (2009:1-2) Film, secara global dapat dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik, dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain:

a) Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan bagian cerita atau tema film. Dalam hal ini unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu adalah elemen- elemennya. Mereka saling berinteraksi satu sama lain untuk membuat sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan, serta terikat dengan sebuah aturan yaitu hukum kausalitas (logika sebab akibat).

b) Unsur Sinematik

Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. Terdiri dari : (a) *Mise en scene* yang memiliki empat elemen pokok: setting atau latar, tata cahaya, kostum, dan *make-up*, (b) Sinematografi, (c) editing, yaitu transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar lainnya, dan (d) Suara, yaitu segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran.

9. Struktur Film

a. *Shot*

Shot adalah *a consecutive series of pictures that constitutes a unit of action in a film*, satu bagian dari rangkaian gambar yang begitu panjang, yang hanya direkam dalam satu *take* saja. Secara teknis, *shot* adalah ketika kamerawan mulai menekan tombol *record* hingga menekan tombol *record* kembali.

b. *Scene*

Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan.

c. *Sequence*

Sequence adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu peristiwa yang utuh. Satu sekuen secara lumrah terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. Dalam karya literatur, sekuen bisa diartikan seperti sebuah bab atau sekumpulan bab, Himawan Pratista (2009: 29-30).

10. Serial Drama

Serial drama televisi diproduksi di Korea sejak program televisi Jepang tayang di Korea tahun 1980-an. Tema serial televisi di Korea berbeda dengan serial televisi yang diproduksi oleh Amerika, di mana film ataupun serial drama televisi yang diproduksi lebih kepada cerita kepahlawanan dan action yang spektakular. Para sineas Korea membuat serial drama televisi yang dapat memikat audiennya secara emosional. Drama Korea secara umum memiliki dua jenis genre. Genre pertama mirip dengan genre opera sabun tapi tanpa plot yang tidak pernah berakhir dan berisikan tentang hubungan percintaan. Drama Korea bergenre opera

sabun biasanya berlangsung selama 16 episode. Genre kedua adalah drama sejarah Korea yang merupakan adaptasi cerita fiksi sejarah Korea. Drama Korea bergenre sejarah ini biasanya melibatkan alur cerita yang sangat kompleks dengan kostum yang rumit, set dan efek khusus (Haryani, 2012, p.18).

11. Sinematografi

Sinematografi adalah perlakuan sineas terhadap kamera serta stok filmnya. Unsur sinematografi secara umum dibagi menjadi tiga aspek, yakni: kamera dan film, *framing*, serta durasi gambar. Untuk kebutuhan penelitian ini, *framing* yang merupakan hubungan kamera dengan obyek yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini.

a. Jarak

Jarak yang dimaksud adalah dimensi jarak kamera terhadap obyek dalam *frame*. Secara umum, dimensi jangka kamera terhadap objek ini dikelompokkan menjadi tujuh, seperti ilustrasi berikut yang disampaikan oleh Himawan Pratista (2009:104-106):

1) *Extreme Long Shot*

Extreme Long Shot yakni jarak kamera yang paling jauh dari obyeknya. Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak. Teknik ini umumnya menggambarkan sebuah obyek yang sangat jauh atau panorama yang luas.

2) *Long Shot*

Pada *long shot* tubuh fisik manusia telah tampak jelas namun latar belakang masih dominan. *Long shot* seringkali digunakan sebagai

establishing shot, yakni shot pembuka sebelum digunakan *shot-shot* yang berjarak lebih dekat. Secara umum penggunaan *shot* jauh ini akan dilakukan jika: mengikuti area yang lebar atau ketika adegan berjalan cepat, menunjukkan dimana adegan berada atau menunjukkan tempat, juga menunjukkan *progress*, Wahyu Wary Pintoko dan Diki Umbara (2010: 100).

3) *Medium Long Shot*

Pada jarak ini tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan relatif seimbang. Sehingga semua terlihat netral.

4) *Medium Shot*

Pada jarak ini mempertunjukkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. *Gesture* serta ekspresi wajah mulai tampak. Bentuk manusia mulai dominan dalam *frame*.

5) *Medium Close-up*

Pada jarak ini mempertunjukkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan. Seperti dilaksanakan dalam adegan percakapan normal.

6) *Close-up*

Secara lumrah memperlihatkan wajah, tangan, dan kaki, atau obyek kecil lainnya. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta *gesture* yang mendetail. Efek *close up* biasanya

akan terkesan gambar lebih cepat, mendominasi menekan. Ada makna estetis, ada juga makna psikologis.

7) *Extreme Close-up*

Pada jarak terdekat ini bisa memperlihatkan lebih detail bagian dari wajah yakni seperti telinga, mata, hidung, dan lainnya atau bagian dari sebuah objek.

b. Sudut Kamera (*Angle*)

Sudut kamera ialah sudut pandang kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*.

B. Definisi Operasional

Untuk memperlihatkan hubungan antara kajian teoritis dalam penelitian ini dengan analisis data pada Bab IV, maka dibuatlah definisi istilah penelitian yang dibutuhkan sesuai dengan perumusan masalah penelitian.

1. Semiotika sebagai suatu proses tanda, yaitu proses ketika sesuatu merupakan tanda bagi beberapa organisme.
2. Kekerasan didefinisikan sebagai perilaku pihak yang terlibat konflik dengan melibatkan kontak fisik seperti menyakiti, merusak, dan melenyapkan seseorang maupun sesuatu.
3. Representasi merupakan penggambaran suatu wacana yang disampaikan lewat media serial, dalam hal ini konsep kekerasan, sehingga dapat dirasakan dalam bentuk fisik maupun verbal tertentu.

C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini tidak lepas dari penelitian terdahulu, hal ini bertujuan sebagai bahan referensi dan pegangan dalam melakukan penelitian yang relevan.

Penelitian terdahulu yang berhasil peneliti temukan adalah sebagai berikut:

No	Nama, tahun penelitian dan universitas	Judul penelitian	Hasil dan pembahasan
1.	Nur Afghan Hidayatullah, 2016. Universitas IAIN Purwokerto	Representasi Kekerasan Dalam Film “Jagal” <i>The Act Of Killing</i> (Analisis Semiotika)	Peneliti berusaha membongkar unsur kekerasan pada film “Jagal” <i>The Act Of Killing</i>
2.	M. Abdur Rosyidin, 2017. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya	Pesan Moral Pada Sinetron <i>Mahabrata</i> Episode 51 (Studi Analisis Semiotika Model Roland Barthes). Skripsi Program Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya	Simbol – simbol pesan moral yang ada pada sinetron <i>Mahabharata</i> yaitu dialog, dari para tokoh film, gerak tubuh, ekspresi dari para tokoh dalam film, latar belakang dan music ilustrasi. Pesan moral yang terdapat didalam sinetron tersebut lebih menyarankan kepada sifatnya yang universal. Semua orang mengakui muatan nilai kebenarannya dan cenderung mengarah pada sifat kodrat manusia yang hakiki. Moral yang diperoleh penonton dalam film ini selalu dalam pengertian baik dan hikmah yang diperoleh penonton tersebut menjadi pesan moral, amanat dalam cerita yang ditampilkan
3.	Dody Cahyadi, 2021. Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama)	Analisis Semiotika Unsur Kekerasan Didalam Film <i>Joker</i>	Peneliti mengungkapkan unsur kekerasan yang terkandung pada film <i>Joker</i>
4.	Haryati, 2020, Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi	Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Film <i>Dilan</i> 1990	Hasil penelitian mengungkapkan dalam film <i>Dilan</i> 1990 terdapat adegan kekerasan verbal dan non verbal. Kekerasan verbal merupakan bentuk kekerasan yang ditandai dengan ucapan yang ada pada film ini, yang

			<p>direpresentasikan dengan perkataan seperti genit, ganjen, gatal, pelacur, setan, anjing, brengsek, memble. Sedangkan kekerasan non verbal merupakan bentuk kekerasan fisik yang di tandai dengan tindakan yang ada didalam film ini yang direpresentasikan dengan bentuk tindakan memukul, tawuran, menampar dan lain-lain.</p>
5.	<p>Ismail Sam Giu, 2019, Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP UPN “Veteran” Yogyakarta</p>	<p>Analisis Semiotika Kekerasan Terhadap Anakdalam Film Ekskul</p>	<p>Didasarkan dari hasil penelitian dan dengan menjelaskan semua indikator di bawah ini, ditemukan representasi film Ekskul membawa makna ideologis dari produsernya, bahwa adalah pesan melawan kekerasan. Film Ekskul mencoba menyadarkan kita bahwa kekerasan terhadap anak ada dan masih berlangsung dalam kehidupan sosial kita. Disadari atau tidak, suka tidak suka, itu tetap dilakukan oleh orang tua, guru atau teman. Representasi simbol kekerasan adalah variasi. Itu seperti stroke yang menyerang, perlakuan buruk, dandanan, diskriminasi, membiarkan jalan, dan kekerasan seksual.</p>

Persamaan dengan penelitian terdahulu dengan penelitian penulis yaitu :

1. Nur Afgha Hidayatualah

Penelitian juga sama menggunakan judul representasi kekerasan pada film.

2. M. Abdur Rosyidin

Penelitian juga sama menggunakan pendekatan penelitian kualitatif

3. Dody Cahyadi

Penelitian juga sama menggunakan judul representasi kekerasan pada film dan

Penelitian juga sama menggunakan pendekatan penelitian kualitatif.

4. Haryati

Penelitian juga sama menggunakan judul semiotika kekerasan pada film.

5. Ismail Sam Giu

Penelitian juga sama menggunakan judul semiotika kekerasan pada film.

Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu:

1. Nur Afghan Hidayatualah

Perbedaan terletak pada genre film, dimana pada film “Jagal” The Act Of Killing mengandung genre film documenter, sedangkan Squide Game mengandung genre film Survival dan Thriler.

2. M. Abdur Rosyidin

Perbedaan terletak pada apa yang dikaji dalam peneliian, penelitian terdahulu mengkaji tentang pesan moral dalam sinetron Mahabharata episode 51, sedangkan dalam penelitian ini mengkaji tentang kekerasan dalam film *Squid Game*.

3. Dody Cahyadi

Perbedaan terletak pada apa yang dikaji dalam penelitian yaitu,Letak model analisis Semiotika pendekatan Roland Barthes. Sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika John Fiske.

4. Haryati

Perbedaan terletak pada kekerasan yang dikaji penelitian yaitu kekerasan tawuran antar sesama remaja.

5. Ismail Sam Giu

Perbedaan di penelitian tedahulu ini mengambil kekerasan terhadap anak.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yakni metodologi penelitian yang membahas konsep teoritik berbagai kelebihan dan kelemahannya. Menurut Lexi J. Moleong (2008:4), penelitian kualitatif yang mengutip Bogdan dan Taylor yaitu prosedur penelitian yang memanifestasikan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang diamati. Hal ini berarti penekanannya ialah pada usaha untuk menjawab pertanyaan melalui cara-cara berfikirforman dan argument. Terdapat jenis-jenis penelitian dalam metode penelitian kualitatif. Jenis penelitian didalam kualitatif penting untuk dirumuskan terlebih dahulu agar tujuan penelitian dengan metode kualitatif dapat terdefinisi dengan baik. Pemahaman jenis penelitian juga membantu peneliti untuk menyusun pertanyaan yang akan disampaikan kepada partisipan. Dari pendekatan penelitian tersebut, peneliti berusaha menggambarkan fakta-fakta tentang bagaimana adegan-adegan dalam serial *Squid Game*.

B. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah level realitas, representasi, dan ideology menurut John Fiske pada serial *Squid Game*.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah unsur kekerasan yang terdapat

dalam film *Squid Game* yang merupakan permainan *survival* atau bertahan hidup.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kediaman peneliti, yaitu di Pekanbaru, Riau. Waktu penelitiannya dimulai dari November hingga Februari 2021.

NO.	JENIS KEGIATAN	BULAN DAN MINGGU KE																KET			
		November				Desember				Januari				Februari							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Persiapan dan Penyusunan UP			X	X																
2	Seminar UP					X															
3	Riset					X															
4	Penelitian Lapangan						X	X													
5	Pengolahan dan Analisis Data									X	X										
6	Konsultasi Bimbingan Skripsi											X	X								
7	Ujian Skripsi													X							
8	Revisi dan Pengesahan Skripsi Penggandaan Serta Penyerahan														X	X					
9	Skripsi																			X	

D. Sumber Data

Adapun yang menjadi sumber data penulis ialah

- 1) Data Primer, berupa dokumen elektronik, 1 Soft File film *Squid Game* dengan *subtitle* bahasa Indonesia.
- 2) Data Sekunder, berupa dokumen tertulis, yaitu literatur-literatur seperti

resensi film *Squid Game* baik dari surat kabar, wawancara-wawancara di majalah, ataupun internet, serta buku-buku yang relevan dengan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data-data dikumpulkan melalui observasi, yaitu mengamati langsung data-data yang sesuai dengan pertanyaan penelitian.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara triangulasi. Triangulasi tersebut merupakan suatu Teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Dengan kata lain trigulasi membuat peneliti dapat me-*recheck* temuannya dengan jalan membandingkannya dengan berbagai sumber, metode, atau teori (Meleong, 2015). Teknik triangulasi yang di gunakan adalah dengan metode menurut Patton, terdapat dua strategi yaitu:

1. Pengecekan derajat penemuan hasil penelitian dalam beberapa Teknik pengumpulan data.
2. Pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan mode yang sama.

G. Teknis Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini diawali dengan mengklasifikasikan adegan-adegan dalam serial *Squid Game* yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Kemudian, data dianalisis dengan model semiotik John Fiske yaitu dengan cara

mencari makna realitas (*Reality*), Representasi (*Representation*), dan Ideologi (*Ideology*) Kode sosial dalam setiap masing-masing adegan. Indikator masing-masingnya seperti Teori yang dikemukakan oleh John Fiske dalam *The Codes of Television* (Fiske,1987) mencakup 3 level, yaitu:

1. Level pertama adalah realitas (*Reality*) Kode sosial yang termasuk didalamnya adalah dialog (*dialogue*), penampilan (*appearance*), kostum (*dress*), riasan (*make-up*), lingkungan (*environment*), kelakuan (*behavior*), gerakan (*gesture*), ekspresi (*expression*), suara (*sound*).
2. Level kedua adalah Representasi (*Representation*) Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah kamera (*camera*), pencahayaan (*lighting*), perevisian (*editing*), musik (*music*), dan suara (*sound*).
3. Level ketiga adalah Ideologi (*Ideology*) Kode sosial yang termasuk di dalamnya adalah individualisme (*individualism*), patriarki (*patriarchy*), ras (*race*), kelas (*class*), materialism (*materialism*), kapitalisme (*capitalism*) Semiotika menaruh perhatian pada bagaimana makna diciptakan dan disampaikan melalui teks (film, buku, suara, komik, narasi). Fokus dari semiotika adalah tanda yang ditemukan dalam teks, tanda dapat dipahami sebagai kombinasi dari penanda (*signifier*). Teks bisa dilihat melalui kesamaannya dengan percakapan dan mengimplementasikan tata bahasa atau bahasa yang akhirnya membuat teks menjadi bermakna dalam film *Squid Game*

Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis semiotika model John Fiske. John Fiske telah menelaah lebih dalam peristiwa pertelevisian adalah

suatu yang telah diolah sehingga terbentuk makna yang oleh banyak orang dipersepsikan berbeda. Teori John Fiske itu sendiri berbunyi peristiwa yang ditayangkan dalam dunia televisi telah diencode oleh kode-kode sosial yang terbagi ke dalam tiga level yaitu, *level of reality*, *level of representation* dan *level of ideology*. Bertimpal dengan kriteria unit analisis pada pembahasan sebelumnya, maka hasil analisis disajikan dengan pembagian sesuai dengan tiga level yang dikemukakan John Fiske.

Tabel 3.1 : Tabel Proses Tiga

<p>Level Representasi John Fiske Level Pertama</p>	<p>Realitas (<i>Reality</i>) Dalam televisi seperti pakaian, <i>make up</i>, penampilan, lingkungan, perilaku, gerakan, ekspresi, dan ucapan). <i>An event to be televised is already encoded by social codes as those of: dress, make up, appearance, environment, behaviour, gesture, expression, and speech.</i></p>
<p>Level Kedua</p>	<p>Represntasi (<i>Representation</i>) Element ditandai secara teknis. Dalam bahasa tulis seperti kata, proposisi, kalimat, foto, <i>caption</i>, grafik, dan sebagainya. Dalam TV seperti kamera, musik, tata cahaya. <i>These are encoded electronically by technical codes such as those of: camera, lightning, editing, music, and sound.</i></p>
<p>Level Ketiga</p>	<p>Ideologi (<i>Ideology</i>) Elemen-elemen kemudian diorganisasikan dan dikategorikan ke dalam kode-kode ideologis. Kode-kode idelogis tersebut adalah patriakhi, individualisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya.</p>

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Poster dan Tim Produksi Serial Squid Game

Gambar 4.1 Poster Serial *Squid Game*



Tim Produksi Serial *Squid Game*

Tabel 4.1 Tim Produksi Serial *Squid Game*

Produser	Hwang Dong Hyuk
Sutradara	Hwang Dong Hyuk
Pengarang	Hwang Dong Hyuk
Komposer	Jung Jae Il
Rumah Produksi	Siren Pictures Inc
Distributor	Netflix
Negara Asal	Korea Selatan

2. Profil Serial *Squid Game*

Drama Korea original Netflix berjudul *Squid Game* telah tayang sejak tanggal 17 September 2021, dengan merilis sembilan episode langsung pada penayangan hari pertama. Drama ini digarap sutradara Hwang Dong Hyuk dan mendapat rating sebesar 90 persen di laman Asian Wiki dengan total vote dari 1.238 pengguna. Sementara pada laman IMDb, drama ini memperoleh rating 8,3 dari 10 berdasarkan 234 ulasan.

NME melaporkan, Hwang Dong Hyuk berterus terang bahwa dia butuh waktu lebih dari 10 tahun untuk menyelesaikan drama ini, bahkan naskah *Squid Game* sudah ditulis sejak tahun 2009. Drama *Squid Game* diperankan oleh Lee Jung Jae dan Park Hae So sebagai pemeran utamanya. Disisi lain, drama ini juga memperlihatkan banyak aktor ternama Korea seperti Hong Woo Jin, Jung Ho Yeon, Oh Young Soo, dan masih banyak lagi.

3. Sinopsis Serial *Squid Game*

Squid Game menceritakan perkara Seong Gi Hun (Lee Jung Jae), seorang pebisnis tidak beruntung dan terlilit utang. Ia harus bercerai dengan istrinya serta berpisah dari putri tunggalnya. Gi Hun memperoleh undangan asing untuk mengikuti permainan dengan tawaran hadiah sebesar 45,6 miliar won. Gi Hun bergabung dalam permainan survival tersebut dan menemukan berbagai kejadian tidak terduga. Di tempat itu, Gi Hun kaget melihat teman masa kecilnya bernama Cho Sang Woo, dikarenakan Sang Woo dikenal sebagai orang sukses dan seorang lulusan dari universitas bergengsi di Korea. Dapat diketahui bahwa Sang Woo juga mengalami krisis karena perusahaan tempatnya bekerja melakukan penyalahgunaan dana. Total 456 orang yang mengikuti permainan tersebut dan mempertaruhkan nyawa mereka, mereka adalah orang-orang putus asa dengan capaian yang sama, yakni uang. Selepas berada di tempat tersebut, pihak permainan meminta persetujuan mereka untuk mengikuti permainan tanpa penjelasan yang jelas.

Permainan yang mereka lakukan ternyata merupakan permainan tradisional Korea yang sering mereka mainkan dimasa kecil. Mereka harus mengikuti enam permainan yang dimodifikasi, seperti lampu merah dan lampu hijau. Dalam permainan ini, para peserta harus mampu meraih garis finish berdasarkan dengan waktu yang sudah ditentukan. Namun, mereka hanya diperbolehkan bergerak pada saat boneka raksasa mengucapkan lampu hijau, kemudian mereka harus berhenti bergerak pada saat mendengar kata lampu merah. Jika melanggar aturan, akan terdeteksi oleh boneka anak-anak raksasa dan mereka akan langsung ditembak

oleh pistol-pistol yang ada disetiap sudut dinding arena permainan. Pemain yang tertembak akan tewas dan secara teknis tidak akan bisa mengikuti permainan berikutnya. Mereka yang mengikuti permainan ini dipenuhi dengan ambisi untuk memenangkan permainan, Tidak ada teman yang bertahan hingga akhir dalam permainan ini karena faktanya cuma ada satu pemenang.

B. Hasil Penelitian

Pada tahap ini, penulis akan mengemukakan data yang telah ditemukan untuk dianalisis.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya pada bagian metodologi, bahwa penelitian ini menggunakan analisis semiotika John Fiske. Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini yakni mengenai analisis kekerasan. Penelitian ini akan mengemukakan dengan tiga bentuk kekerasan berdasarkan dari teori kekerasan Columbjin, yaitu perilaku yang melibatkan kekuatan fisik berupa menyakiti, merusak, dan menyalahkan seseorang atau sesuatu.

Pada episode 1 terdapat dua *scene* kekerasan menyakiti dan satu *scene* kekerasan menyalahkan, episode 2 terdapat dua *scene* kekerasan menyakiti dan satu *scene* kekerasan menyalahkan, episode 3 terdapat tiga *scene* kekerasan menyalahkan, episode 4 terdapat satu *scene* kekerasan menyakiti dan dua *scene* kekerasan menyalahkan, episode 5 terdapat tiga *scene* kekerasan menyalahkan, episode 6 terdapat satu *scene* kekerasan menyakiti dan dua *scene* kekerasan menyalahkan, episode 7 terdapat tiga *scene* kekerasan menyalahkan, episode 8

terdapat dua *scene* kekerasan melenyapkan, episode 9 yaitu episode terakhir terdapat dua *scene* kekerasan menyakiti dan satu *scene* kekerasan melenyapkan.

Setelah memahami konsep kekerasan, penulis melakukan penelitian terhadap serial *Squid Game* dan mendeteksi *scene* yang menggambarkan kekerasan dengan menggunakan model semiotika John Fiske yaitu Level Realitas, Level Representasi, dan Level Ideologi.

1. Episode 1

Gambar 4. 2. Rentenir memukul wajah Gi Hun (09:59 – 11:07)



Ayolah, biar kulihat.

Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske, yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan terlihat pada aspek dialog dan perilaku.

1) Rentenir : kau tahu kenapa orang gampang mimisan? Karena ada banyak darah kapiler dihidung.

Gi Hun : **Kumohon jangan bunuh aku.**

Rentenir: Darahmu lezat, biar kuambil semangkuk dan kujadikan sup

darah malam ini.

Gi Hun : aku akan melunasinya, aku sungguh akan melunasinya.

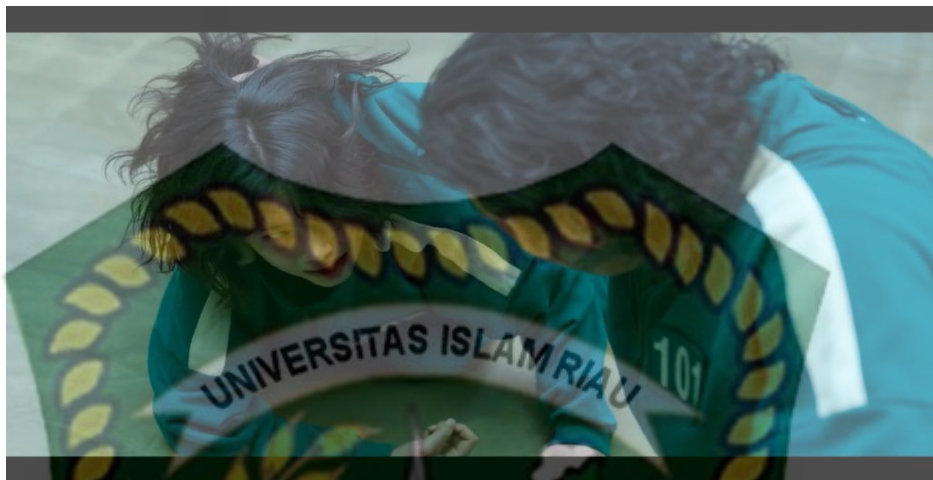
Pada bagian dialog, terdapat Gi Hun yang ketakutan akan ancaman rentenir yang sedang menodongkan pisau kearah hidungnya. Gi Hun berjanji akan bersungguh sungguh untuk melunasi hutangnya dan menyetujui surat perjanjian. Surat perjanjian itu berisi bahwa jika dia tidak melunasi hutangnya maka harus memberikan organ tubuhnya kepada rentenir, Gi Hun menyetujuinya dengan menempelkan darahnya kedalam surat tersebut. Dari dialog tersebut bisa dilihat bahwa adanya kekerasan yaitu dengan adanya ancaman yang dapat menyakiti psikologis seseorang.

2) Pada bagian perilaku, Gi Hun yang tengah berjudi tiba-tiba bertemu dengan rentenir yang ingin menagih hutangnya. Kemudian rentenir tersebut mengintimidasi Gi Hun. Terdapat perilaku non verbal agresif yaitu sang rentenir memukul wajah Gi Hun sebanyak 2 kali hingga mengeluarkan darah yang artinya terdapat kekerasan fisik yang dapat menyakiti seseorang.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada kamera. Pengambilan kamera pada *scene* diatas menggunakan *medium shot*, pengambilan gambar *medium shot* diambil dari bagian dada hingga atas kepala sehingga terlihat secara dekat ekspresi Gi Hun yang tengah ketakutan karena diancam dan dipukul oleh rentenir.

Gambar 4.3 Deok Su menjambak Sae Byeok (34:58 – 35:19)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

- a. Level Realitas. Kekerasan terlihat pada bagian penampilan, perilaku, ekspresi wajah
 - 1) Pada aspek penampilan, terlihat bahwa Deok Su yang memiliki sejumlah tato salah satunya diwajah dan berambut panjang tidak disisir rapi. Meskipun tidak bersifat esensial, jika didalam film maupun serial bila pria mempunyai tato dan berambut panjang maka persepsi penonton bahwa dia adalah preman atau orang jahat.
 - 2) Pada aspek perilaku, terlihat discene tersebut ekspresi Deok Su yang melihat tajam dan mengayunkan tangannya pada saat ingin meninju Sae Byeok, ini menunjukkan bahwa adanya kekerasan fisik menyakiti dan terdapat permusuhan antara Deok Su dan Sae Byeok. Permusuhan ini terjadi karena Deok Su merasa dihianati oleh Sae Byeok yang mana dulunya mereka berteman.

- 3) Pada aspek ekspresi wajah, terlihat pada saat Deok Su meninju Sae Byeok terdapat alisnya yang menyerong kebawah dan bibirnya terbuka sehingga menunjukkan bibir yang artinya Deok Su sedang sangat marah.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat dari pengambilan kamera point of view dan penataan suara.

- 1) Pada aspek point of view, pengambilan kamera mendekatkan posisinya pada para peserta yang sedang melihat perkelahian antara Deok Su dengan Sae Byeok.
- 2) Pada aspek penataan suara, terdapat sound effect para peserta yang sedang menonton perkelahian antara Deok Su dan Sae Byeok. Sound effect tersebut berbunyi suara orang - orang yang sedang kaget, yang artinya kaget melihat perkelahian dengan melakukan kekerasan.

Gambar 4.4 Sejumlah pemain tewas tertembak (48:50 – 49:15)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat tiga level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan terlihat pada aspek dialog. 456 peserta melakukan permainan lampu merah lampu hijau yang menurut peraturannya jika mereka bergerak pada saat boneka sedang menoleh maka mereka akan tereliminasi.

Sang woo : Gi Hun, jangan membalikkan kepala dan dengarkanlah aku. **Kau akan mati jika tetap begitu**

Gi Hun : ya.. (dengan ekspresi cemas ketakutan)

Sang woo : kurasa boneka itu adalah pendeteksi gerakan

Dari scene dan dialog diatas dapat dilihat bahwa banyak yang telah dieliminasi. Eliminasi disini mengandung makna yang berbeda karena artinya akan dibunuh. siapa yang bergerak maka akan dilenyapkan dengan tembakan.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada perpindahan. Pada perpindahan, kamera mengikuti objek yaitu para peserta yang sedang berlari pada saat boneka mengatakan “lampu merah lampu hijau” untuk mendapatkan kesempatan mencapai garis finish dan menghindari tembakan.

c. Level Ideologi.

Aspek ideologi yang termasuk didalam scene ini adalah kapitalisme.

Didalam scene terlihat adanya seorang front man yang mengawasi pergerakan sebuah permainan tersebut dan sedang memantau para

peserta dari layar sembari dengan meminum alkohol, yang artinya dimana manusia harus terlibat dalam persaingan yang ekstrem dan hilangnya sisi kemanusiaan.

2. Episode 2

Gambar 4.5 Bos pabrik menjambak dan memukul Ali (33:01 – 33:16)



Sialan! Dasar Idiot!

Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan terlihat pada aspek dialog, perilaku, dan suara.

- 1) Pada aspek dialog, Ali yang bekerja di pabrik meminta bos pabrik tersebut untuk membayarkan upah pekerja yang sudah dijanjikan. Namun Bos tersebut enggan memberikan upahnya dan berujung adanya kekerasan fisik yang menyakiti.

Ali : pak berikan uangku, kumohon berikan uangku

Bos : **berani beraninya kau memegangku dasar bajingan!**

Ali: Jangan mengumpat kepadaku!

Bos: **sialan dasar idiot!**

Ali: uangku!

Berdasarkan dialog diatas Bos pabrik tersebut mengeluarkan kata kata umpatan yang tidak pantas sembari mendorong dan menampar Ali. Emosi Ali yang sudah tidak bisa dikendalikan lagi membuatnya mendorong Bos pabrik tersebut hingga tangannya tergiling dan bercucuran darah.

- 2) Pada aspek perilaku, terlihat adanya kekerasan non verbal agresif yaitu kekerasan fisik yang dilakukan Bos pabrik dengan menampar dan mendorong Ali secara berulang.
- 3) Pada aspek suara, terlihat discene tersebut Bos pabrik yang berada ditengah banyaknya pekerja pabrik mengumpat mengeluarkan kata kata kotor dengan suara yang keras dan nada yang tinggi kepada Ali. Ini menunjukkan bahwa Bos pabrik tersebut melakukan kekerasan verbal yang membuat Ali menjadi marah dan balik membentak Bos tersebut. Kebiasaan kekerasan verbal membentak seseorang dengan suara yang keras didepan orang banyak akan mengakibatkan jatuhnya harga di seseorang yang dibentak.

b. Level Representasi.

Kekeraan terlihat pada aspek kamera sudut pengambilan, perpindahan, dan penataan suara

- 1) Pada aspek kamera sudut pengambilan, shot gambar diambil dengan *medium shot*. Terlihat di scene perkelahian Ali dan bos pabrik tersebut pengambilan gambarnya dari dada hingga atas kepala yang bertujuan

untuk melihat ekspresi marah lebih dekat.

- 2) Pada aspek perpindahan, kamera berputar mengikuti perpindahan Ali dan Bos pada saat berkelahi. Ini disebut dengan perpindahan *following pan*.
- 3) Pada aspek penataan suara, terdapat *sound effect* yang diberikan pada saat scene tangan Bos tersebut tergiling oleh alat penggilingan pabrik. Ini berfungsi untuk menambahkan ilusi terhadap suatu kejadian.

Gambar 4. 6 Sae Byeok melempar teh panas ke wajah seorang perantara (34:34 – 35:14)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

- a. Level Realitas.

kekerasan menyakiti terlihat pada aspek perilaku. Sae Byeok merupakan orang Korea Utara, dia mendatangi sebuah kantor “perjodohan warga Korea Utara dan Korea Selatan” yang sebenarnya mengurus broker warga Korea Utara yang berada di Korea Selatan.

Sae Byeok sebelumnya memberikan sejumlah uang kepada broker dikantor tersebut untuk dikirim kepada ibunya yang berada di Korea Utara, namun uangnya hilang dibawa lari oleh broker tersebut. Kemudian seseorang pria yang digambar mengatakan Sae Byeok harus menyewa broker lain dan harus mengeluarkan uang 40 juta won. Sae Byeok yang mulai terbawa emosi kemudian melempari teko yang berisi teh panas ke wajah seorang pria tersebut. Sae Byeok mengatakan jika pria tersebut mempunyai lagi maka Sae Byeok akan menggorok lehernya. Dari perilaku Sae Byeok di scene tersebut terdapat perilaku kekerasan verbal dan non verbal, kekerasan verbal dilakukan pada saat ia mengancam akan menggorok pria tersebut dengan pisau, sedangkan kekerasan non verbal dengan melempari teh panas ke wajah pria.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada aspek kamera sudut pengambilan. Pengambilan gambar diambil dengan *medium shot* yaitu pengambilan gambar yang diukur dari dada hingga atas kepala manusia. Ini bertujuan untuk memperlihatkan secara dekat ekspresi dari Sae Byeok yang sedang mengancam seorang pria.

Gambar 4.7 Deok su menikam anak buah hingga tewas (48:27 – 48:41)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan melenyapkan terlihat pada aspek perilaku dan ekspresi wajah.

1) Pada aspek perilaku, terlihat adanya kekerasan non verbal yang kejam.

Deok Su yang memiliki hutang yang banyak membuat strategi dengan anak buahnya untuk mengumpulkan orang agar bisa merampok uang ditempat permainan *squid game*. Jik ia berhasil merampok maka uang itu digunakan untuk melunasi hutang-hutangnya. Namun anak buah Deok Su bekerja sama dengan segerombolan orang dari kasino Phillipina untuk mengambil organ Deok Su agar hutangnya lunas. Deok Su kemudian menikam anak buahnya dengan pisau hingga akhirnya tewas. Dari scene tersebut terlihat prilaku kekerasan kejam Deok Su yang menikam anak buahnya tidak hanya sekali namun berkali kali.

2) Pada aspek ekspresi wajah, terlihat Deok Su yang merapatkan giginya yang berarti ia memperlihatkan amarah yang menggebu-gebu untuk membunuh anak buahnya.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada aspek penataan suara musik. Pada saat Deok Su menikam anak buahnya terdapat background musik, musik tersebut berfungsi untuk menambah kesan menegangkan.

3. Episode 3

Gambar 4.8 Hwang Jun Ho memiting batang leher prajurit *squid game* (04:15 – 04:32)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan melenyapkan terlihat dari aspek perilaku, gerakan lengan dan tangan, dan suara.

1) Pada aspek perilaku, Hwang Jun Ho sedang menyusup kedalam mobil yang

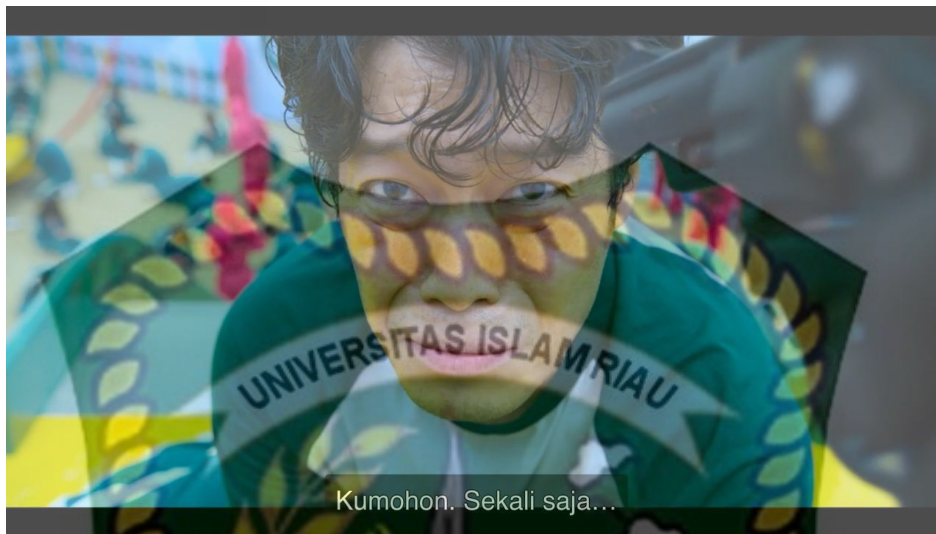
membawa pemain ke lokasi pulau permainan *squid game*. Prajurit memeriksa pemain dengan cara mendeteksi dengan menggunakan alat, pada saat giliran Hwang Jun Ho alat itu tidak dapat terdeteksi. Hwang Jun Ho kemudian menyerang prajurit *squid game* tersebut hingga tidak sadarkan diri. Pada scene ini terlihat perilaku kekerasan dengan melakukan aksi menyerang tanpa menggunakan kata-kata.

- 2) Pada aspek gerakan lengan dan tangan, kekerasan dilihat pada saat tangan Hwang Jun Ho memiting leher prajurit *squid game* untuk membuat prajurit tersebut tidak sadarkan diri.
- 3) Pada aspek suara, terlihat pada saat Hwang Jun Ho memiting leher prajurit *Squid Game* terdengar suara rintihan kesakitan yang berarti memperlihatkan jelas bahwa adanya kekerasan fisik.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat dari aspek perpindahan. Kekerasan terlihat pada saat pergerakan kamera yang diambil secara pelan dan maju menjauhi objek yang disebut dengan *tracking (dolling)*. Aspek perpindahan ini untuk membangun ketertarikan pada saat melihat adegan kekerasan Hwang Jun Ho yang sedang memiting prajurit *Squid Game* secara dekat dan menyeluruh.

Gambar 4.9 Peserta 369 tewas ditembak (38:48 – 39:02)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan melenyapkan terlihat dari aspek kostum dan perilaku.

- 1) Pada aspek kostum, pakaian seluruh prajurit permainan *Squid Game* ini menggunakan jumpsuit warna merah dan bertopeng hitam. Pada saat prajurit mengeluarkan pistolnya, maka berarti akan ada peserta yang akan dilenyapkan.
- 2) Pada aspek perilaku, kekerasan dilihat pada perilaku non verbal prajurit *Squid Game* yang tidak menerima toleransi yaitu langsung menembak mati para pemain yang gagal dalam permainan permen dalgona.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat dari kamera sudut pengambilan *Selective Focus*. Pada saat scene panitia menembak peserta 369 terdapat teknik pengambilan gambar dengan mengurangi ketajaman objek belakang yang bertujuan

untuk memfokuskan bagian yang penting agar terlihat fokus adegan kekerasannya.

Gambar 4.10 Front Man menembak prajurit *Squid Game* (49:03 – 49:17)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat tiga level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan fisik melenyapkan terlihat dari aspek dialog.

Pada saat prajurit *Squid Game* ingin menembak mati salah satu peserta, peserta tersebut malah mengambil pistolnya dan menyandera si panitia. Kemudian salah satu peserta tersebut menyuruh panitia untuk membuka masker. Setelah membuka masker, Front man menghampiri prajurit.

Front man: Ingatlah.. **begitu mereka mengetahui identitas kalian akan mati.**

Kalimat Front Man discene ini terdapat kekerasan berupa ancaman non fisik yang berarti jika para peserta mengetahui identitas panitia maka langsung

dibunuh oleh Front man.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat dari aspek kamera sudut pengambilan *Insert Frame*. Pengambilan gambar dilakukan pada saat Front Man yang tiba tiba yang masuk kedalam adegan pemain dan panitia yang sedang bertengkar. Front Man datang dan langsung membunuh prajurit.

c. Level Ideologi.

Aspek ideologi yang terdapat *scene* ini adanya kapitalisme, yaitu Front Man yang merupakan penggerak permainan ini membuat peraturannya sendiri baik itu pemain maupun prajurit yang melanggar aturan akan dibunuh.

4. Episode 4

Gambar 4.11 Deok Su menganiaya pemain 271 (05:39 – 06:33)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan fisik melenyapkan terlihat pada aspek dialog dan perilaku.

- 1) Pada aspek dialog, peserta 271 menghampiri Deok Su yang mengambil jatah makanan dan minuman miliknya. Kemudian keributan antar mereka memanas pada saat pecahnya botol minuman tersebut.

Deok Su: **Dasar bajingan, botolnya pecah karena kau!**

Kenapa pria sekurus kau begitu rakus?

Aku hanya memintau untuk berbagi makanan, apakah sesusah itu bedebah?

Berdasarkan dialog diatas, Deok su berkata kasar dan membalikkan fakta bahwa sebenarnya dialah yang membuat botol itu terjatuh dan pecah. Kemudian pada dialog diatas Deok Su kembali menunjukkan sikap membalikkan fakta bahwa sebenarnya yang mengambil jatah makanan peserta 217 adalah dia. Perkelahian ini berujung peserta 217 tewas akibat kekuatan fisik yang dilakukan Deok Su. Ini diartikan sebagai bentuk kekerasan bentuk non fisik dan fisik. Deok Su menyakiti psikologis peserta 217 dengan kata-kata kotor dan memukulnya hingga tewas.

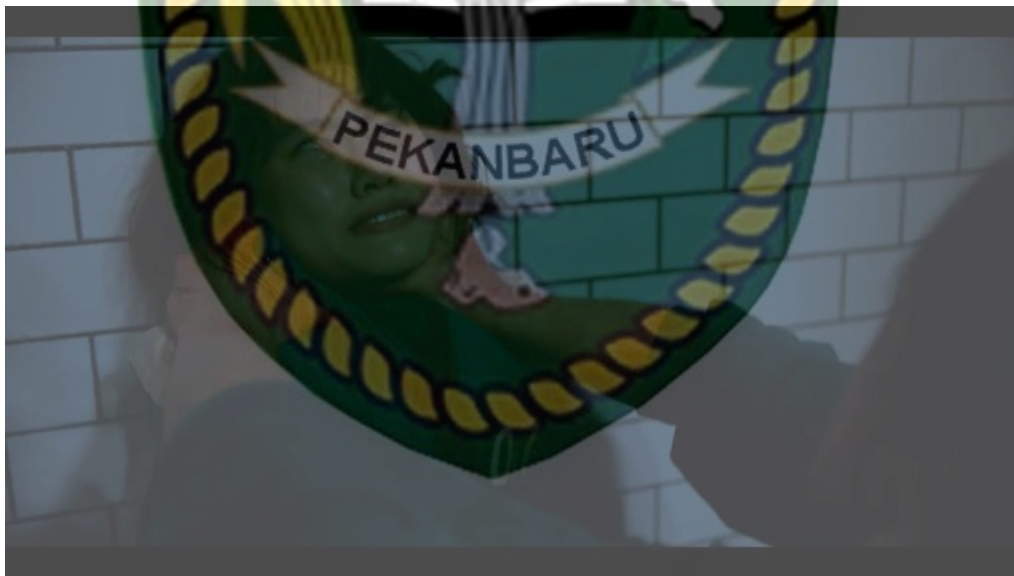
- 2) Pada aspek perilaku, kekerasan terlihat pada aspek tingkah laku Deok Su yang kejam dan agresif. Pada scene ini Deok Su terlihat tidak peduli dia yang mengambil jatah milik peserta lain dan dengan kejam malah membunuh peserta 271 tersebut dengan melakukan tendangan berkali-kali.

Adanya kekerasan di scene ini juga terlihat pada perilaku Deok Su yang menunjukkan tingkat kondisi emosinya yang tinggi.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada aspek kamera jarak sudut pengambilan. Pengambilan gambar dilakukan dengan *Full Shot* yaitu dengan memperlihatkan dan menunjukkan adegan kekerasan Deok Su dan peserta 217 secara penuh dari atas kepala hingga ujung kaki. Scene ini juga terlihat pada saat adegan tendangan yang dilakukan Deok Su terhadap peserta 217, terdapat dibelakangnya para pemain lain yang sedang menyaksikan adegan tersebut.

Gambar 4.12 Deok Su mencekek leher Sae Byeok (16:52 – 17:03)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

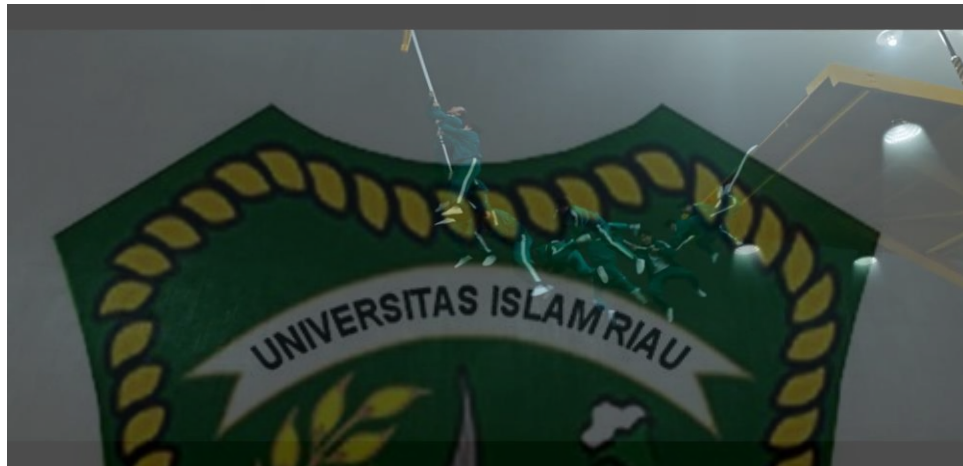
Kekerasan fisik menyakiti terlihat dari adanya aspek perilaku dan ekspresi wajah

- 1) Pada aspek perilaku, adanya sikap dendam yang dimiliki Deok Su. Deok Su yang diepisode sebelumnya melakukan penyerangan terhadap Sae Byeok, pada scene ini kembali ingin menyalpkan Sae Byeok dengan wajah yang penuh emosi ia mencekik leher Sae Byeok dengan kedua tangannya, namun Sae Byeok menendak Deok Su dan berhasil kabur. Disini terlihat perilaku kekerasan fisik yang dilakukan Deok Su yang ingin menyalpkan Sae Byeok
- 2) Pada aspek ekspresi wajah, kekerasan terlihat wajah Deok Su yang merapatkan giginya dan melihat tajam Sae Byeok pada saat ia mencekik Sae Byeok. Sae Byeok yang tercekik juga memperlihatkan ekspresi mata yang menjuling yang disini berarti dia kesulitan bernafas.

b. Level Representasi

Kekerasan terlihat dari kamera sudut pengambilan. Pada saat Deok Su mencekik Sae Byeok terlihat pengambilan gambar dengan metode close up yaitu menunjukkan karakter wajah secara detail untuk melihat adegan mencekik secara lebih dekat dan jelas.

**Gambar 4.13 Permainan tarik tambah yang menghilangkan nyawa pemain
(42:54 – 43:13)**



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan melenyapkan terlihat pada aspek suara dan ekspresi wajah

- 1) Pada aspek suara, kekerasan terlihat dari teriakan tim peserta yang kalah dalam permainan tarik tambang. *Scene* diatas merupakan scene dua tim yang sedang melakukan permainan tarik tambang, tujuan permainan ini untuk mengalahkan tim lawan dengan menarik tali pada saat yang sama dan menyereterekaeintasi garis pemisah yang ditarikditengah keduanya. Tingkat kesulitan permainan ini terlihat dari tangan peserta yang dirantai dan berdiri beberapa ratus kaki diatas jurang yang sangat tinggi. Jika salah satu tim kalah, akan diseret diatas jurang dan tali tersebut akan otomatis dipotong menjadi dua sehingga mengirim mereka jatuh ke kematian yang akan terjadi. Kekerasan terlihat dari suara teriakan tim yang kalah yang artinya mereka takut akan kematian.

- 2) Pada ekspresi wajah, kekerasan terlihat pada saat kedua tim melakukan tarik menarik terlihat ekspresi wajah tim yang kalah memperlihatkan ekspresi wajah yang mana mulutnya terbuka lebar dan panik serta takut. Ekspresi tersebut artinya berupa teriakan ketakutan yang mana mereka tidak mau menerima kekalahan dan tidak ingin mati.

b. Level Representasi

Kekerasan terlihat pada aspek perpindahan dan teknik editing

- 1) Pada aspek perpindahan, kamera secara mau dan menjauhi objek secara cepat yang memperlihatkan adegan yang menegangkan yang mempertaruhkan nyawa.
- 2) Pada aspek teknik editing, terlihat pada scene tim yang kalah tergantung ditali dan jatuh kebawah. *Scene* tersebut diihatkan secara dramatis seolah olah para peserta tersebut jatuh dari atas ketinggian, teknik editing tersebut menggunakan teknik *jump cut*.

5. Episode 5

Gambar 4.14 Pemain 111 menikam prajurit *Squid Game* dengan pisau (31:39 – 31:56)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas, kekerasan fisik melenyapkan terlihat pada aspek penampilan dan perilaku.

- 1) Pada aspek penampilan, *scene* diatas memperlihatkan peserta nomor 111 yang merupakan dokter ahli bedah berpenampilan rambut kusut dan baju yang dilumuri oleh darah. Peserta 111 yang merupakan dokter ahli bedah membuat kesepakatan dengan prajurit untuk membedah para peserta yang gugur untuk kemudian menjual organ tubuhnya. Jika dokter tersebut berhasil mengambil organ peserta yang gugur, maka ia akan mendapatkan kisi-kisi permainan selanjutnya yang akan dilakukan esok hari. Penampilan rambut yang kusut pada *scene* ini mempunyai arti bahwa peserta 111 terlihat frustrasi dan lelah dengan permainan yang membahayakan nyawa.

2) Pada aspek perilaku, peserta 111 menyerang prajurit *Squid Game* dikarenakan ia merasa kesepakatan antar mereka dihianati. Prajurit *Squid Game* yang berjanji akan memberikan kisi-kisi permainan selanjutnya tidak bisa memberikan jawaban. Hal ini membuat peserta 111 alias dokter bedah memperlihatkan perilaku agresif dengan menikam prajurit berkali-kali dengan pisau hingga salah satu prajurit tersebut tewas. Kekerasan terlihat pada perilaku peserta 111 yang hilang kesabaran dan membunuh prajurit.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat dari aspek kamera sudut pengambilan. Pada *scene* diatas memperlihatkan karakter peserta 111 yang menikam tubuh prajurit secara dekat yang artinya teknik pengambilan gambar tersebut bernama *close up*. Dengan teknik pengambilan gambar *close up* dapat melihat kekerasan secara lebih dekat yang menunjukkan wajah emosi dari peserta 111 terhadap prajurit.

Gambar 4.15 Hwang Jun Ho menembak prajurit (38:33 – 38:44)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan fisik melenyapkan terlihat pada aspek perilaku. Salah satu prajurit mencurigai Hwang Jun Ho yang sedang menyamar sebagai prajurit, kemudian Hwang Jun Ho membuka topeng dan penyamarannya terungkap bahwa dia bukanlah seorang prajurit *Squid Game*. Prajurit tersebut ingin melukai Hwang Jun Ho dengan pisau, namun pada scene diatas Hwang Jun Ho lebih cepat mengeluarkan pistol dan langsung menembak prajurit tersebut hingga tewas mengapung kedalam air kolam. Perilaku Hwang Jun Ho memperlihatkan adanya kekerasan fisik pada saat dia menembak prajurit yang artinya Hwang Jun Ho membunuh prajurit tersebut agar penyamarannya tidak terbongkar.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat karena adanya aspek kamera sudut pengambilan. Adapun teknik pengambilan gambar yang diperlihatkan dalam *scene* diatas menggunakan teknik *medium shot*. Pengambilan gambar diambil dari batas dada hingga atas kepala, yang artinya untuk memperjelas ekspresi adegan kekerasan prajurit yang ditembak oleh Hwang Jun Ho.

Gambar 4.16 Prajurit tewas ditembak Front Man (39:13 – 39:36)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat tiga level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan fisik melenyapkan terlihat pada aspek perilaku. Pada saat prajurit yang sedang membuka topeng bernegosiasi dengan peserta nomor 111 agar tetap melakukan operasi tubuh peserta yang telah gugur agar kembali menjual organ, Front Man datang menghampiri mereka. Front Man yang kesal kembali memperlihatkan perilaku tegas bahwa seluruh orang-orang setara dipergmainan ini dan tidak boleh mengetahui identitas satu sama lain baik dengan sesama prajurit maupun peserta. Kemudian Front Man melakukan kekerasan fisik dengan menembak prajurit hingga tewas.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada aspek kamera sudut pengambilan *full shot*

yaitu Scene Front Man menembak prajurit pengambilan gambarnya diambil dengan memperlihatkan karakter Front Man dari atas sampai bawah yang sedang menembak prajurit, juga terlihat para prajurit lainnya yang menyaksikan aksi penembakan tersebut.

c. Level Ideologi.

Aspek ideologi terlihat adanya kapitalisme didalam *scene* ini yaitu sang penggerak permainan Front Man yang langsung turun ke lapangan untuk membunuh orang yang tidak menurut aturan permainan yang dia buat.

6. Episode 6

Gambar 4.17 Gi Hun mendorong peserta lansia nomor 001 (23:49 – 24:11)



Jika terus begini, kita berdua akan mati!

Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan fisik menyakiti terlihat pada aspek dialog, perilaku, dan ucapan.

- 1) Pada permainan keempat, peserta melakukan permainan kelereng yang dilakukan oleh dua orang masing masing diberikan 10 kelereng dan

bebas melakukan permainan apa saja. Gi Hun berpasangan dengan peserta nomor 001 yang merupakan kakek lansia. Kakek tersebut mengelilingi arena permainan dan tidak memulai permainan hingga membuat Gi Hun kesal.

Gi Hun: **Sialan**, kumohon sadarlah!

Jika terus begini, kita berdua akan mati!

Aku harus bertahan hidup dan keluar dari sini!

Kakek : jangan berteriak, aku akan bermain denganmu.

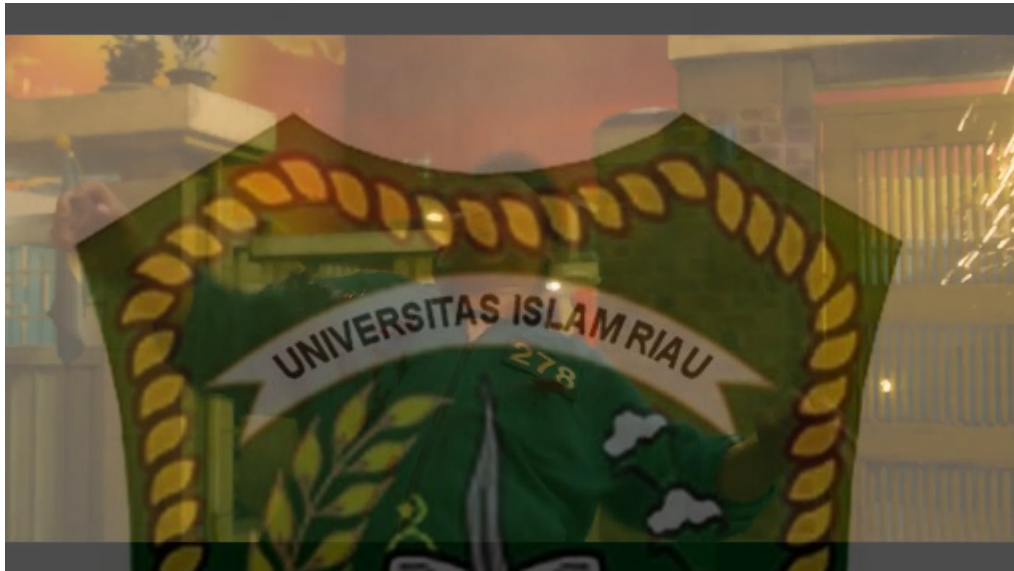
Aspek dialog diatas memperlihatkan adanya kekerasan yang dilakukan oleh Gi Hun dengan mengeluarkan kata-kata kasar yang menyakiti perasaan orang tua. Kekerasan juga terlihat pada saat Gi Hun mengatakan”jika terus begini kita berdua akan mati” yang berarti mereka akan dibunuh jika tidak memulainya permainan.

- 2) Pada aspek perilaku Gi Hun yang marah terlihat adanya kekerasan fisik pada saat Gi Hun mendorong sang kakek kedinding.
- 3) Pada aspek ucapan, Gi Hun melakukan kekerasan membentak dengan mengeluarkan suara yang keras. Yang berarti dia sangat ketakutan akan dibunuh.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada saat pengambilan gambar Gi Hun yang mendorong bahu kakek dengan menggunakan teknik *selectivefocus* yaitu mempertajam objek Gi Hun dan sang kakek pada saat adanya percakapan sehingga memperjelas objeknya.

Gambar 4.18 Peserta 278 ditembak (41:36 – 41:44)



Sumber: Serial *SquidGame*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan melenyapkan terlihat pada aspek perilaku. Peserta 278 kalah dalam memainkan permainan kelereng dengan Deok Su, namun dia kabur menghindari prajurit karena tidak ingin dibunuh. Namun pada saat dia berlari akhirnya prajurit berhasil menemukannya dan peserta 278 tersebut mengeluarkan kata-kata kotor sebelum akhirnya ditembak. Ini memperlihatkan perilaku kekerasan verbal yang dilakukan oleh peserta 278 yang berkata kasar dan kotor. Perilaku kekerasan yang kejam juga dilakukan oleh salah satu prajurit yang emosi melihat peserta 278 yang kabur dan menembaknya secara berulang-ulang hingga banyak darah yang bercucuran.

b. Level Representasi.

Scene kekerasan dilakukan dengan kamera sudut pengambilan *mediumshot*. Terlihat pada saat prajurit menembak peserta 278 secara kejam dengan mengambil gambar dari bagian dada hingga ketas kepala yang memperlihatkan tembakan dan darah yang bercucuran.

Gambar 4.19 Prajurit menembak kepala Ji Young (52:12 – 55:21)



Sumber: Serial *SquidGame*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan terlihat dari aspek perilaku. Ji Young melakukan permainan kelereng bersama Sae Byeok, namun Ji Young memilih untuk mengalah karena dia merasa Sae Byeok memiliki tujuan pada saat keluar dari permainan *SquidGame* ini. Pada akhirnya Ji Young harus merelakan nyawanya ditembak oleh prajurit dibagian kepalanya. Perilaku kekerasan fisik yang dilakukan prajurit dibagian kepala Ji Young meruakan kekerasan yang kejam dan tidak manusiawi.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada aspek kamera sudut pengambilan. Adapun pengambilan scene penembakan diatas dilakukan dengan teknik *selectivefocus* yaitu dengan mempertajam objek yang artinya pusat penglihatan pada saat adegan kekerasan tersebut hanya berfokus pada Ji Young dan Sae Byeok untuk melihat ekspresinya.

7. Episode 7

Gambar 4.20 Peserta 069 gantung diri (14:58 – 15:04)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan melenyapkan terlihat dari adanya aspek riasan dan perilaku.

- 1) Pada aspek riasan, terlihat wajah dan bibir peserta 069 yang pucat saat menggantung diri. Ini yang artinya peserta tersebut sudah tidak bernyawa.

2) Pada aspek perilaku, pemain 069 yang sebelumnya memainkan permainan kelereng bersama istrinya harus merelakan istrinya karna kalah dalam bermain. Peserta 069 tersebut frustrasi dan memilih untuk mengakhiri hidupnya dengan menggantung diri menggunakan kain kasurnya. Perilaku peserta 069 tersebut berarti memperlihatkan adanya perilaku kekerasan fisik yaitu menyakiti diri sendiri dengan cara menggantung diri hingga meninggal dunia.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada aspek kamera sudut pengambilan. Pengambilan scene diatas dengan menggunakan teknik *pointofview*. Teknik tersebut memperlihatkan pandangan Gi Hun yang sedang melihat peserta nomor 069 gantung diri dan prajurit yang sedang berjalan untuk mengambil mayatnya.



**Gambar 4.21 Beberapa peserta tewas dalam permainan pijakan kaca
(32:50 – 33:00)**



Sumber: Serial *SquidGame*

Berdasarkan scene diatas, terdapat tiga level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan melenyapkan terlihat pada aspek penampilan. Pada permainan pijakan kaca, para peserta harus melewati jembatan kaca yang salah satu dari kaca tersebut tidak kuat menahan berat manusia. Mereka harus bisa menebak mana pijakan kaca yang bisa menyelamatkan mereka, jika gagal maka mereka akan jatuh ke kematian mereka. Pada *scene* diatas terlihat penampilan wajah dan baju para peserta yang jatuh dari ketinggian jembatan pijakan kaca tersebut dipenuhi oleh darah. Ini artinya bahwa mereka sudah tewas akibat jatuh dari ketinggian jembatan pijakan kaca.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada aspek perpindahan. Pengambilan gambar pada

scene diatas menggunakan teknik zoom, yaitu perpindahan tanpa memindahkan kamera namun lensa hanya memfokuskan para peserta yang tewas saat memainkan permainan pijakan kaca.

c. Level Ideologi.

Adapun aspek ideologi kapitalisme pada *scene* ini terlihat pada saat tamu VIP (*VeryImportantPerson*) yang terhibur saat menyaksikan para peserta dari kejauhan yang sedang mempertaruhkan nyawa didalam arena permainan pijakan kaca tersebut.

Gambar 4.22 Min Yeo bunuh bunuh diri bersama Deok Su (44:16 – 45:10)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat tiga level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan melenyapkan terlihat pada aspek dialog, perilaku, dan ekspresi wajah.

- 1) Deok Su yang tidak mau melangkah ke pijakan kaca selanjutnyamembuat Min Yeo menjadi marah dan mengingat

perkataannya pada Deok Su sebelumnya.

Min Yeo: Sudah kubilang, **aku akan membunuhmu jika kau mengkhianatimu.**

Deok Su: Jangan begini, aku akan maju. Lepaskan aku!

Adapun aspek dialog diatas menunjukkan bahwa pada permainan sebelumnya Deok Su mengkhianati Min Yeo dan dia akan berjanji akan membunuhnya pada permainan pijakan ini. Dari dialog diatas terlihat bahwa adanya kekerasan secara verbal dan kekerasan fisik yang dilakukan Min Yeo.

- 2) Pada aspek perilaku, terlihat adanya kekerasan dengan melihat perilaku Min Yeo yang memiliki sifat dendam terhadap Deok Su dan membunuhnya. Min Yeo yang berada dipijakan kaca yang sama bersama Deok su memeluk tubuh Deok Su dan menjatuhkannya kebawah jurang jembatan pijakan hingga akhirnya tewas.
- 3) Pada aspek ekspresi wajah, terlihat ekspresi wajah Min Yeo yang memiliki tatapan dengan membesarkan matanya yang memperlihatkan bahwa ia sedang marah dan ingin segera membunuh Deok Su

a. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada aspek kamera sudut pengambilan. Pengambilan gambar pada *scene* diatas dengan menggunakan teknik *closeup* yaitu dengan mendekatkan wajah Min Yeo dan Deok Su secara detail agar bisa melihat mereka menunjukkan emosinya.

b. Level Ideologi.

Adapun aspek ideologi kapitalisme dalam scene ini terlihat pada saat tamu VIP (Very Important Person) yang sedang menonton Min Yeo dan Deok Su pada saat jatuh dari ketinggian jembatan kaca sembari memberi komentar.

8. Episode 8

Gambar 4.23 Front Man Menembak Hwang Jun Ho (15:23 – 15:58)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

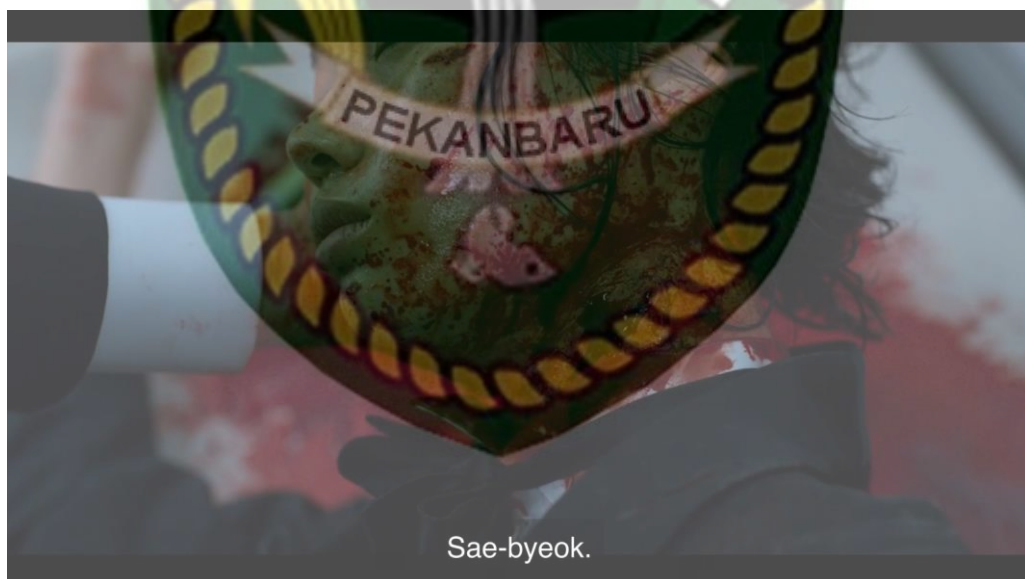
Kekerasan fisik melenyapkan terlihat pada aspek perilaku. Penyamaran Hwang Jun Ho sebagai prajurit akhirnya terbongkar dan tertangkap oleh Front Man pada saat dia ingin melarikan diri dari pulau permainan tersebut. Front Man ternyata adalah kakak dari Hwang Jun Ho yang bernama Hwang In Ho. Hwang In ho mengajak Hwang Jun Ho untuk ikut

bersamanya namun ditolak, akhirnya Hwang In Ho menembak adiknya sendiri dibagian lengan hingga jatuh kebawah jurang yang dibawahnya adalah laut. Scene tersebut memperlihatkan adanya perilaku kekerasan menyakiti dan melenyapkan yang dilakukan oleh Hwang In Ho alias Front Man dengan menembak adiknya sendiri.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada aspek kamera sdut pengambilan. Adapun pengambilan gambar pada scene diatas menggunakan teknik selective fokus yang artinya menajamkan objek Hwang Jun Ho dan Hwang In Ho untuk fokus melihat adegan tersebut.

Gambar 4.24 Sae Byeok ditikam oleh Sang Woo (24:40 – 24:48)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan fisik melenyapkan terlihat pada aspek penampilan. Pada scene diatas terlihat penampilan wajah, leher bekas penusukan , dan pakaian Sae Byeok yang berlumuran banyak darah. Ini artinya bahwa adanya kekerasan yang didapat oleh Sae Byeok hingga tewas.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada kamera dan sudut pengambilan dengan menggunakan teknik *closeup*, yaitu dengan memperlihatkan secara detail wajah yang dilumuri oleh darah dan leher Sae Byeok yang terdapat bekas tikaman yang dilakukan oleh Sang Woo.

9. Episode 9

Gambar 4.25 Gi Hun berkelahi dengan Sang Woo (09:35 – 10:43)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat tiga level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan fisik menyakiti terlihat pada aspek dialog, perilaku, dan penampilan.

- 1) Gi Hun dan Sang Woo sampai ke permainan terakhir yaitu permainan cumi-cumi. Permainan ini terbagi dua tim, Gi Hun tim penyerang dan Sang Woo tim bertahan. Permainan memanas kala Gi Hun dan Sang Woo saling adu kekuatan fisik.

Gi Hun : **Kau membunuh mereka.**

Kau membunuh semua orang!

Pada aspek dialog yang dilakukan Gi Hun dengan Sang Woo pada scene diatas artinya bahwa Sang Woo yang sebelumnya membunuh Sae Byeok dan peserta lain membuat Gi Hun murka.

- 2) Pada aspek perilaku, kekerasan terlihat pada saat Gi Hun yang sudah tidak bisa menahan amarahnya dengan melakukan kekerasan fisik yaitu memukul Sang Woo berkali-kali hingga ia terkapar tidak bisa bergerak.
- 3) Pada aspek penampilan, terlihat pakaian Gi Hun dan Sang Woo dilumuri oleh darah yang artinya perkelahian fisik tersebut sangat keras hingga mengeluarkan darah.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada aspek kamera dan sudut pengambilan. Adapun teknik yang diambil dengan menggunakan teknik long shot yaitu

dengan memperlihatkan semua bagian Gi Hun dan Sang Woo yang sedang berkelahi serta backgroundnya.

c. Level Ideologi.

Aspek ideologi kapitalisme dalam scene ini terlihat pada saat VIP (*Very Important Person*) bersama-sama menikmati pertunjukan Gi Hun dan Sang Woo yang sedang memainkan permainan cumi-cumi secara jauh.

Gambar 4.26 Sang Woo menikam dirinya sendiri (13:13 – 13:31)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat dua level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan fisik melenyapkan terlihat pada aspek dialog.

Sang Woo: **Gi hun.. maafkan aku**

Gi Hun: Sang woo!

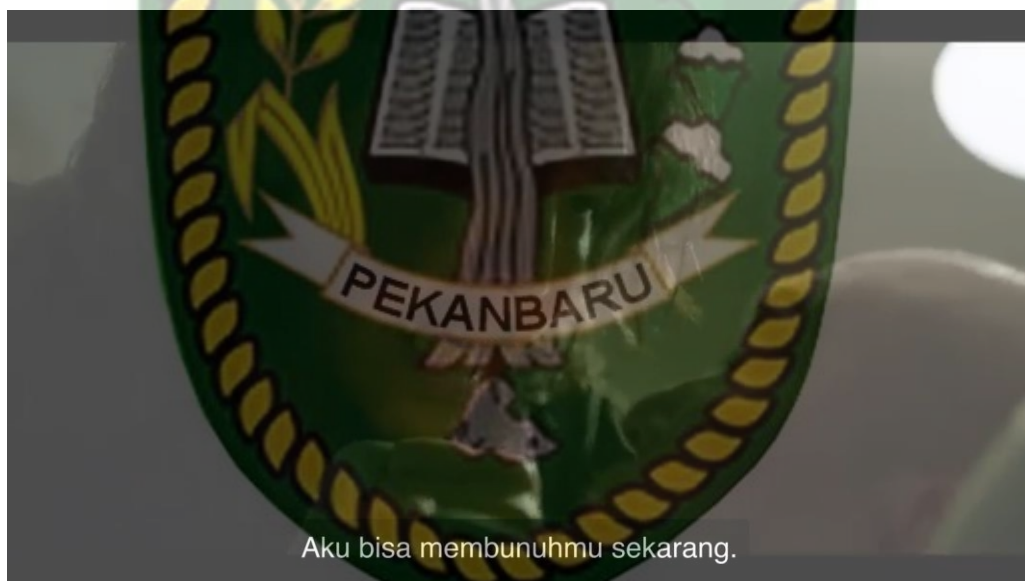
Pada scene diatas Sang Woo meminta maaf kepada Gi Hun atas semua yang sudah dilakukannya yaitu membunuh peserta yang lain.

Kekerasan terlihat setelah Sang Woo meminta maaf kemudian dia menancapkan pisau ke lehernya hingga akhirnya tewas.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada aspek kamera dan sudut pengambilan. Adapun teknik pengambilan dalam *scene* ini dengan menggunakan teknik close up yaitu dengan memperlihatkan ekspresi Sang Woo lebih detail yang sedang sekarat setelah dia menikam lehernya sendiri dengan menggunakan pisau.

Gambar 4.27 Gi Hun menggenggam kerah baju Oh Il Nam (32:13 – 32:37)



Sumber: Serial *Squid Game*

Berdasarkan scene diatas, terdapat tiga level pengkodean John Fiske yaitu:

a. Level Realitas.

Kekerasan fisik menyakiti terlihat pada aspek dialog, perilaku, ucapan, dan ekspresi wajah.

1) Gi Hun yang mendapatkan kartu Squid Game pergi ke sebuah

gedung untuk mencari tahu siapa sebenarnya dalam dalam permainan ini. Ternyata dia bertemu kakek yang merupakan peserta nomor 001 di permainan Squid Game dan kakek tersebut kembali mengajak Gi Hun untuk memainkan permainan.

Gi Hun: Hentikan omong kosongmu.

Aku bisa membunuhmu sekarang!

Oh Il Nam: Kalau begitu kau tak akan mendapatkan jawaban dariku.

Pada aspek dialog tersebut terdapat kekerasan verbal yang dilakukan Gi Hun yaitu adanya ancaman yang diucapkan bahwa dia bisa saja membunuh Oh Il Nam.

- 2) Pada aspek perilaku, terlihat Gi Hun yang berperilaku murka melakukan kekerasan fisik dengan menggenggam kerah baju Oh Il Nam yang artinya ingin mencekek Oh Il Nam karena tidak memberikannya jawaban kenapa dia membuat permainan tersebut.
- 3) Pada aspek ucapan, kekerasan terlihat pada nada suara Gi Hun yang keras.
- 4) Pada aspek ekspresi wajah, terlihat tatapan mata Gi Hun yang tajam dan merapatkan giginya yang artinya dia menjelaskan bahwa sangat murka.

b. Level Representasi.

Kekerasan terlihat pada aspek kamera sudut pengambilan. Adapun teknik pengambilan gambar pada *scene* ini dengan menggunakan teknik

close up yaitu dengan mendekatkan wajah Gi Hun dan Oh Il Nam secara detail agar terlihat ekspresi mereka dengan jelas.

c. Level Ideologi

Aspek ideologi kapitalisme dalam scene ini terlihat bahwa Oh Il Nam merupakan orang dibalik adanya permainan *SquidGame*. Oh Il Nam membuat permainan tersebut untuk menikmati dan bersenang senang sebelum ia meninggal dunia.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Konfirmasi Data dan Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil dalam serial *Squid Game* mengandung unsur kekerasan fisik yang disajikan melalui 27 scene lengkap dengan penjelasan setiap adegan dan dialog.

Didalam penelitian ini juga disimpulkan adanya kekerasan berdasarkan dengan tiga level pengkodean John Fiske. Kekerasan yang terkandung didalamnya terlihat sosok peserta yang melakukan tindakan kekerasan fisik maupun non fisik dengan menyampingkan sikap kemanusiaan yaitu saling mencaci dan membunuh untuk memperoleh uang sejumlah 45,6 milyar won. Permainan ini melihatkan juga ideologi kapitalisme yaitu seorang kakek tua bernama Oh Il Nam yang memiliki sakit tumor otak dan tidak ingin menghabiskan umurnya dengan sia sia, karena itu ia membuat permainan yang mempertaruhkan nyawa pemain *Squid Game* supaya bisa bersenang senang menikmati permainan tersebut sebelum meninggal. Sehingga memunculkan Interpretasi bahwa didalam film tersebut memang adanya unsur kapitalisme dan juga terjadi unsur kekerasan fisik dan non

fisik yang dilakukan oleh pelaksana game terhadap peserta maupun prajurit *Squid Game*.

Pembahasan mengenai kekerasan akan selalu menimbulkan dampak yang fatal. Sampai hari ini, kekerasan fisik maupun kekerasan verbal masih sering terjadi disekeliling kita. Tanpa kita sadari, kita bisa saja melakukan kekerasan verbal kepada seseorang yang dapat menyakiti psikologis seseorang. Sampai sekarang juga masih banyak ditemukan orang-orang yang ingin menyelesaikan masalah dengan melakukan kekerasan fisik demi kepentingan dan kepuasan pribadi.

Berdasarkan teori semiotika John Fiske yang disebut dengan *The Televisions Code*, didalamnya terdapat tiga level pengkodean, yaitu level Realitas, Representasi, dan Ideologi. Sesuai dengan penelitian ini, maka penulis akan membahas kekerasan dalam serial *Squid Game* dengan menggunakan tiga level tersebut.

Pada level Realitas, bentuk kekerasan yang sering muncul pada serial *Squid Game* terlihat pada aspek dialog dan perilaku. Dialog-dialog dalam serial *Squid Game* banyak menunjukkan adanya bentuk kekerasan verbal yang dilakukan sembari dengan melakukan aksi kekerasan fisik, yaitu seperti para peserta yang mengeluarkan kalimat ancaman dan kata kata kotor dengan mendorong tubuh peserta yang lainnya serta juga menodong dengan benda tajam. Aspek perilaku dalam serial *Squid Game* ini menunjukkan bahwa perilaku kekerasan agresif yang dilakukan para peserta dengan menikam orang lain dengan pisau, menembak, mencekik, dan kekuatan fisik lainnya merupakan kekerasan yang dilakukan secara sadar yang bisa menyakiti hingga melenyapkan seseorang.

Pada level Representasi, adanya kekerasan dalam serial *Squid Game* Ini terlihat dari kamera sudut pengambilan dan perpindahan. Adegan kekerasan pada serial *Squid Game* ini juga terlihat dengan menggunakan teknik *long shot*, *medium shot*, dan *full shot*. Seperti pada adegan Sae Byeok yang menyiram muka seorang pria dengan teko yang berisi teh panas, adegan menyakiti ini diambil dengan menggunakan teknik *medium shot* yang artinya pengambilan gambar hanya setengah dari bagian dada hingga atas kepala yang berfungsi untuk memperlihatkan ekspresi pria tersebut pada saat disiram teh panas secara dekat. Kekerasan pada level ini juga terlihat dengan pengambilan gambar dengan mengikuti objek pada saat terjadinya perkelahian antar peserta yang disebut dengan teknik perpindahan.

Pada level Ideologi, adapun ideologi dalam serial *Squid Game* ini adanya unsur kapitalisme. Terlihat bahwa adanya orang yang berkuasa dibalik permainan mematikan tersebut. Oh Ill Nam merupakan dalang dari permainan *Squid Game* ini, ia memiliki tumor otak sehingga memiliki keinginan untuk bersenang senang sebelum ajalnya menjemput yaitu dengan membuat permainan mematikan ini dan juga ikut serta dalam permainan dengan nomor peserta 001. Oh Ill Nam dan teman-temannya yang diketahui tidak tahu lagi ingin melakukan apa dengan uang yang dimilikinya, sehingga terlintas difikiran mereka untuk membuat sebuah permainan dengan permainan anak-anak tradisional Korea namun dilakukan dengan nyawa sebagai taruhannya. Dengan ini dapat diartikan bahwa adanya unsur ideologi kapitalisme berupa orang yang memiliki maksud yaitu demi

kesenangan pribadi belaka dengan tidak peduli nyawa para peserta permainan tersebut.

2. Konfirmasi Hasil Analisis dan Dokumen Terkait

Untuk menguji keabsahan data penelitian, penulis mengaitkan hasil analisis dengan isi dokumen yang berkaitan seperti dalam sebuah artikel kincir.com yang berjudul “*7 fakta Squid Game, Serial Sadis yang Humanis*”. Pada artikel tersebut disebutkan bahwa serial *Squid Game* merupakan serial Sembilan episode yang menyajikan kisah menegangkan mengenai ratusan orang yang berpartisipasi dalam permainan anak-anak misterius berhadiah besar, kematian menjadi konsekuensi kekalahan.

Hal ini membuktikan bahwa didalam serial *Squid Game* terdapat unsur kekerasan yang menegangkan baik itu kekerasan verbal maupun fisik dan dapat menyapakan para peserta jika gagal dalam mengikuti aturan permainan. Seperti yang dikatakan oleh Sobur dalam Dwijayanti & Reskapati (2019), bahwa film-film yang bertemakan kekerasan banyak menonjolkan nilai-nilai bangsa barat, yang pada akhirnya akan membentuk opini masyarakat tentang arti kekerasan, perlawanan fisik dan kekuasaan versi bangsa barat. Arti tersebut dapat membentuk pemikiran khalayak mengenai berbagai macam adegan yang secara perlahan dapat membentuk ideologi atau pandangan mengenai adegan kekerasan, perlawanan fisik, dan adegan seks dalam kehidupannya.

Lalu, dalam buku Haryatmoko yang berjudul *Etika Komunikasi, Manipulasi Media, Kekerasan Dan Pornografi* menyatakan bahwa kekerasan merupakan masalah umum yang terjadi didalam masyarakat, tidak terkecuali di media massa.

Masalah kekerasan ini juga menjadi masalah pelik dan merupakan masalah yang hingga saat ini belum mendapatkan penyelesaiannya, media massa yang seharusnya yang memberikan manfaat positif kepada masyarakat, namun apabila dihadapkan dengan masalah seperti ini justru memberikan manfaat yang sebaliknya. Berdasarkan dari buku tersebut dapat dilihat bahwa kekerasan merupakan masalah yang belum ditemukan penyelesaiannya, hingga saat ini pun kekerasan masih banyak terjadi disekeliling kita baik itu fisik maupun verbal, yaitu seperti adanya perkelahian, pembunuhan, dll.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa didalam serial *Squid Game* mengandung unsur kekerasan fisik maupun verbal yang disajikan melalui 26 scene lengkap dengan penjelasan setiap adegan dan dialog. Didalam penelitian ini juga disimpulkan adanya kekerasan berdasarkan dengan tiga level pengkodean John Fiske yaitu Level Realitas, Level Representasi, dan Level Ideologi.

1. Level Realitas yaitu terdapat scene dialog, perilaku, ekspresi wajah, gerakan tangan, dan suara yang dilakukan oleh para peserta dan prajurit didalam permainan tersebut sehingga menunjukkan bahwa adanya makna kekerasan baik secara fisik maupun secara verbal dalam serial *Squid Game*.
2. Level Representasi yaitu adanya teknik sudut pengambilan kamera, perpindahan, dan penataan suara sehingga makna kekerasan terfokus lebih jelas dan detail.
3. Level Ideologi yaitu serial *Squid Game* ini menunjukkan ideologi kapitalisme, Oh Ill Nam yang ingin bersenang - senang sebelum ajalnya menjemput membuat sebuah permainan anak - anak yang mempertaruhkan seluruh nyawa peserta. Sehingga memunculkan interpretasi bahwa didalam film tersebut memang adanya unsur Kapitalisme.

Selain itu, sisi baik dari serial *Squid Game* ini adalah permainan anak –anak tradisional asal Korea yang dimainkan oleh para peserta jadi banyak dikenal di seluruh dunia.

B. Saran

Adapun saran dalam penelitian ini antara lain :

1. Kepada khalayak umum, harap jangan mencontoh adegan kekerasan dari serial *Squid Game* ini di rumah atau di tempat lain karena tidak dibenarkan dan kekerasan disini merupakan perilaku yang brutal dan bisa membahayakan diri sendiri maupun orang lain.
2. Bagi calon peneliti selanjutnya, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Harap melakukan penelitian yang lebih detail juga mendalam.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ardianto, Elvinaro dan Lukiati Komala, 2007, *Komunikasi Massa (Suatu Pengantar)*, Simbiosis Rekatama Media, Bandung.
- Bignell, Jonathan. 1997. *Media Semiotics: An Introduction..* Manchester and New York: Manchester University Press.
- Danesi Marcel. 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media*.Jalasutra.Yogyakarta.
- Danesi Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Jalasutra.Yogyakarta.
- Fiske, John. 2004. *Cultural and Communication Studies (Terjemah)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hoed, Benny H. 2014.*Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya Ferdinand de Saussure, Roland Barthes, Julia Kristeva, Jacques Derrida, Charles Sanders Pierce, Marcel Danesi &Paul Perron*, Komunitas Bambu, Depok.
- Irwansyah Ade. 2009. *Seandainya Saya Kritikus Film*, Homerian Pustaka. Yogyakarta.
- Moleong, Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung. Remaja Karya.
- Morrisan. 2005. *Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Ramdina Prakarsa, Tangerang.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Homerian Pustaka.Yogyakarta.
- Sugiono.2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sobur, Alex. 2016. *Semiotika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Wahyu Wary Pintoko dan Diki Umbara, *How to Become A Cameraman*. 2010.Yogyakarta: Interprebook.
- Windhu, I Marsana. 1992. *Kekuasaan dan Kekerasan Menurut Johan Galtung*. Penerbit Kanisius. Yogyakarta.
- Haryatmoko. 2007. *Etika Komunikasi, Manipulasi Media, Kekerasan Dan pornografi*. Yogyakarta: Kanisius.

Jurnal:

- Mandang, S. Rendy. 2015. Studi Tentang Sistem Komunikasi Di Kalangan Preman Teling Atas Manado. *Ejournal "Acta Diurna"*. 4(5), 1-19.
- Idi, A., Sahrodi, J. 2017. Moralitas Sosial Dan Peranan Pendidikan Agama. *Jurnal Raden Fatah Intizar*. 23(1), 1-16.
- Haryati, H., Mustafa, M. 2020. Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Film Dilan 1990. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*. 2(2), 88-98.
- Andriana, D., Widiarti, Fadilah, J. 2020. Camera Branding Calon Walikota Di Media Sosial (Studi Kasus Pilwakot 2015 Paslon Idris-Pradi). *Jurnal Ilmu Komunikasi (J-IKA)*. 7(1), 8-24.
- Cholifatillah, U, C, S., Jati, P, A, T., Putra, A. 2020. Kekerasan Simbolik Dalam "Dilan 1990" Dan "Dilan 1991". *Jurnal Penelitian Komunikasi*. 23(1), 77-88.
- Makarim, M. 2014. Memaknai "Kekerasan". *Jurnal Lembaga Studi & Advokasi Masyarakat*.
- Wangi, P, M. 2013. Tayangan Program Ludruk Banyolan Kartolo Di JTV Surabaya. *Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*. 8(2), 299-314.
- Dami, P, D. 2018. Representasi Kekerasan Simbolik Terhadap Tubuh Perempuan Pada Tokoh Harley Quinn Dalam Film Suicide Squad. *Jurnal E-Komunikasi*. 1(6), 1-12.
- Santoso, B, M., Asiah, S, H, D., Kirana, I, C. 2017. Bunuh Diri Dan Depresi Dalam Perspektif Pekerjaan Sosial. *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepala Masyarakat*. 4(3), 390-447.

Artikel:

<https://www.kincir.com/amp/movie/cinema/squid-game-netflix-korea-MkGyL2s7DKTa>

<https://kumparan.com/amp/19-62-mohammad-akbar-faizul-ulum-ainul-yaqin/squid-game-serial-yang-penuh-dengan-cerminan-kapitalisme-1xARaIEQ3Ca>

<https://www.tokopedia.com/blog/permainan-dalam-squid-game-ent/amp/>

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Squid_Game

<https://www.keeindonesia.com/blogs/keelesson/beberapa-macam-teknik-pegambilan-gambar>



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau