

**REPRESENTASI KELAS SOSIAL DALAM DRAMA KOREA
SQUID GAME KARYA HWANG DONG HYUK
(ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)**

Skripsi

Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Pendidikan Strata 1

Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi



Disusun Oleh :

Ayu Widiastuti

NIM. 32801800026

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS BAHASA DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2022

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ayu Widiastuti

NIM : 32801800026

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul :

**Representasi Kelas Sosial Dalam Drama Korea “Squid Game” Karya
Hwang Dong-Hyuk (Analisis Semiotika Roland Barthes)**

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari skripsi atau karya ilmiah orang lain. Apabila demikian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk digunakan bilamana diperlukan

Semarang, 2 Agustus 2022

Penulis,



Ayu Widiastuti

32801800026

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Representasi Kelas Sosial Dalam Drama Korea "Squid Game" Karya Hwang Dong-Hyuk (Analisis Semiotika Roland Barthes)

Nama Mahasiswa : Ayu Widiastuti

NIM : 32801800026

Telah diperiksa dan disetujui oleh Pembimbing

Semarang, 2 Agustus 2022

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Mubarok, S.Sos, M.Si

Dian Marhaeni K, S.Sos, M.Si

NIK. 21108002

NIK. 21108001

UNISSULA
جامعة سلطان أبجوع الإسلامية
Mengetahui

Dean Fakultas Bahasa dan

Komunikasi



Kurniawan Yudhi Nugroho, S.Pd., M.Pd

NIK. 210813021

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Representasi Kelas Sosial Dalam Drama Korea "Squid Game" Karya Hwang Dong-Hyuk (Analisis Semiotika Roland Barthes)

Nama Mahasiswa : Ayu Widiastuti

NIM : 32801800026

Fakultas : Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Dinyatakan sah dan telah lulus dalam ujian skripsi pendidikan strata-1

Semarang, 2 Agustus 2022

Penulis



Ayu Widiastuti
32801800026

Dosen Penguji :

1. Urip Mulyadi, S.I.Kom, M.I.Kom (.....)
NIK. 211115018 
2. Mubarak, S.Sos, M.Si (.....)
NIK. 21108002 
3. Dian Marhaeni K, S.Sos, M.Si (.....)
NIK. 21108001 



Mengetahui
Dekan Fakultas Bahasa dan
Ilmu Komunikasi

Kurniawan Yudhi Nugroho, S.Pd., M.Pd
NIK. 210813021

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama _____ : Ayu Widiastuti

NIM _____ : 32801800026

Program Studi _____ : Ilmu Komunikasi

Fakultas _____ : Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir/Skripsi/Tesis
/Disertasi* dengan judul :

**“Representasi Kelas Sosial Dalam Drama Korea Squid Game Karya Hwang
Dong-Hyuk” (Analisis Semiotika Roland Barthes)**

dan menyetujui menjadi hal milik Universitas Islam Sultan Agung serta
memberikan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif untuk disimpan, dialihmediakan,
dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasikannya ke internet atau media lain
untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai
pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari
terbukti ada pelanggaran Hak Cipta/Plagiarisme dalam karya ilmiah ini, maka
segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi
tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Sultan Agung.

Semarang, 2 Agustus 2022
Yang Menyatakan,



Ayu Widiastuti
32801800026

*coret yang tidak perlu

SURAT PERNYATAAN PENGESAHAN NASKAH SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang menyatakan bahwa skripsi :

Judul Skripsi : Representasi Kelas Sosial Dalam Drama Korea "Squid Game" Karya Hwang Dong-Hyuk (Analisis Semiotika Roland Barthes)

Yang disusun oleh :

Nama Mahasiswa : Ayu Widiastuti

NIM : 32801800026

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Telah memenuhi ketentuan dan persyaratan yang ditetapkan dan oleh karenanya disetujui untuk disahkan.

Semarang, 2 Agustus 2022

Dekan Fakultas Bahasa dan

Ilmu Komunikasi



Kurniawan Yudhi Nugroho, S.Pd., M.Pd

NIK. 210813021

REPRESENTASI KELAS SOSIAL DALAM DRAMA KOREA

“SQUID GAME” KARYA HWANG DONG-HYUK

(ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)

Ayu Widiastuti

32801800026

Universitas Islam Sultan Agung Semarang

ABSTRAK

Film merupakan salah satu media yang digunakan sebagai informasi. Banyak pula film yang mengangkat tema mengenai kritikan dalam kesenjangan sosial dimasyarakat Korea Selatan. Kesenjangan sosial atau kelas sosial dalam film merupakan salah satu bentuk realitas sosial yang ada, selain itu juga menjadi sebuah kritik sosial bagi masyarakatnya. Drama yang akan dibahas atau diteliti yaitu *Squid Game* karya Hwang Dong-Hyuk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelas sosial direpresentasikan dalam drama Korea *Squid Game* berdasarkan denotasi, konotasi dan mitos yang ada di dalamnya.

Penelitian ini merupakan tipe penelitian kualitatif dengan paradigma kritis. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu semiotika Roland Barthes. Penelitian ini menggunakan metode analisis semiology Roland Barthes berupa signifikasi dua tahap (*Two order of signification*) yaitu denotasi dan konotasi, yang kemudian dibagi dalam penanda dan petanda. Kemudian Roland Barthes melihat aspek lain yang disebut mitos.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa representasi kelas sosial yang ada dalam drama ini terdapat pada 18 scene yang memiliki makna denotasi. Pada konotasinya masyarakat dari kelas sosial bawah atau miskin selalu diposisikan berada dibawah masyarakat kelas sosial atas atau orang kaya. Mitosnya kesenjangan sosial terbentuk karena stereotip yang berkembang dimasyarakat Korea Selatan. Representasi kelas sosial yang ditemukan yaitu tiga bentuk kemiskinan, dua bentuk kemewahan, satu bentuk perbudakan, satu bentuk kalangan kelas bawah sebagai bahan taruhan, lima bentuk perbedaan pemberian makanan dan minuman dikelas sosial, dua bentuk kelas bawah sebagai tontonan, dan empat bentuk melakukan apapun demi mendapatkan uang. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu, denotasi merupakan makna yang paling nyata atau apa adanya yang tergambar oleh tanda, dalam penelitian ini ditemukan 18 scene yang menggambarkan representasi kelas sosial. Konotasi merupakan makna subjektif dan bervariasi, dalam penelitian ini ditemukan bahwa kelas sosial nyata dalam kehidupan dimasyarakat. Mitos merupakan hasil dari konstruksi budaya yang sudah terbentuk lama dalam suatu masyarakat, dalam penelitian ini ditemukan

bahwa representasi kelas sosial dalam drama Korea *Squid Game* terbentuk karena adanya kesenjangan sosial yang sudah ada sejak dahulu.

Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan yaitu, menggunakan bahasa Korea Selatan, yang mana bisa saja ada kata-kata yang memiliki arti tidak sesuai dengan terjemahan ke bahasa Indonesia. Penelitian dapat diperluas melalui aspek lain seperti representasi kesetaraan gender, maskulinitas laki-laki, feminisme, dan lainnya.

Kata Kunci : Representasi, Film, Kelas Sosial, Kesenjangan Sosial, Semiotika



THE REPRESENTATION OF SOCIAL CLASS IN KOREAN DRAMA

“SQUID GAME” BY HWANG DONG-HYUK

(ROLAND BARTHES SEMIOTICS ANALYSIS)

Ayu Widiastuti

32801800026

Sultan Agung Islamic University Semarang

ABSTRACT

Movie is a means widely used for media information, entertainment, and educational. Many movies or dramas have the theme of criticism in social inequality in South Korean society. The social gap or social class in the movie is one form of existing social reality, but also a social critique for society. The drama that will be discussed or researched is a drama originating from South Korea, entitled *Squid Game* by Hwang Dong-Hyuk. This study aims to determine how social class is represented in the Korean drama *Squid Game* based on the denotations, connotations and myths in it.

This research is a type of qualitative research with a critical paradigm. The theory used in this research is Roland Barthes' semiotics. This study uses the semiological analysis method of Roland Barthes in the form of two *orders of signification*, namely denotation and connotation, which are then divided into signifiers and signifieds. Then Roland Barthes looked at another aspect called myth.

The results of this study indicate that the representation of social class in this drama is found in 18 scenes that have denotative meanings. In its connotation, people from the lower social class or the poor are always positioned under the upper social class or the rich. The myth is that social inequality is formed because of the stereotypes that develop in South Korean society. The representations of social class found are three forms of poverty, two forms of luxury, one form of slavery, one form of the lower class as a wager, five forms of differences in the provision of food and drink in social class, two forms of the lower class as a spectacle, and four forms of doing anything for the sake of earn money. The conclusion in this study is that denotation is the most real meaning or what is depicted by the sign, in this study found 18 scenes that describe the representation of social class. Connotation is a subjective and varied meaning, in this study it was found that social class is real in life in society. Myth is the result of cultural construction that has been formed for a long time in a society, in this study it was found that the representation of social

class in the Korean drama Squid Game was formed because of social inequality that had existed for a long time.

In this study, there are limitations, namely, using the South Korean language, where there may be words that have meanings that are not in accordance with the translation into Indonesian. Research can be expanded through other aspects such as representation of gender equality, male masculinity, feminism, and others.

Keywords: *Representation, Movie, Social Class, Social Inequality, Semiotic*



MOTTO

“Never believe anyone who tells you that you don’t deserve what you want”

Taylor Swift

*“Jika kamu merasa tidak percaya diri, coba tebak? Yang lainnya juga demikian.
Jangan melebih-lebihkan persaingan dan meremehkan diri sendiri. Kamu lebih
baik dari yang kamu pikirkan”*

Timothy Ferriss



HALAMAN PERSEMBAHAN

Teristimewa Bapak dan Mamah,

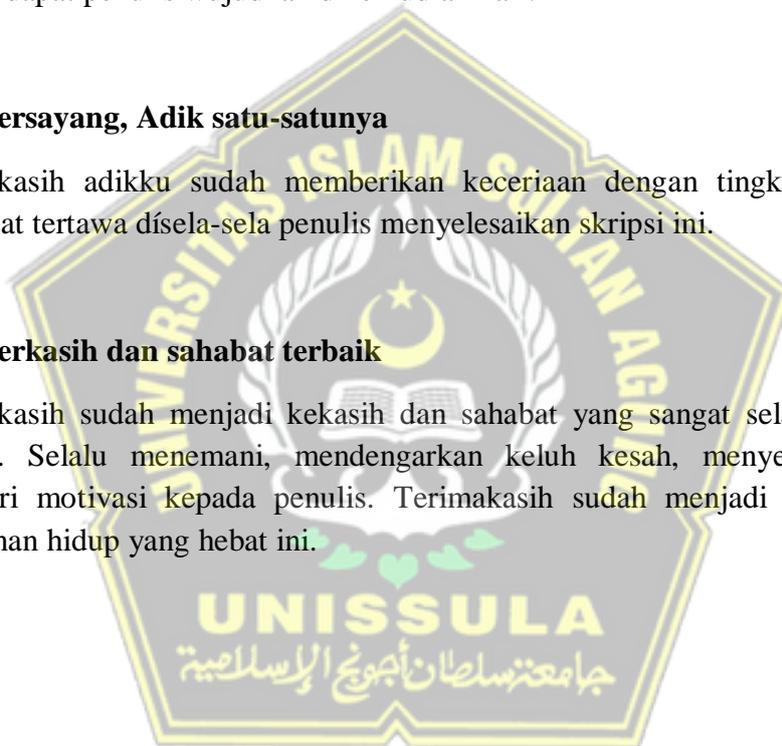
Banyak sekali yang ingin disampaikan secara langsung namun terkadang tidak bisa menyapaikannya, ingin menuliskannya pun tidak mungkin bisa dituliskan satu persatu. Terimakasih sudah memberi dukungan dan doa untuk anak perempuanmu ini. Semoga semua doa dan harapan yang bapak dan mamah panjatkan untuk penulis dapat penulis wujudkan dikemudian hari.

Yang tersayang, Adik satu-satunya

Terimakasih adikku sudah memberikan keceriaan dengan tingkah laku yang membuat tertawa disela-sela penulis menyelesaikan skripsi ini.

Yang terkasih dan sahabat terbaik

Terimakasih sudah menjadi kekasih dan sahabat yang sangat selalu ada untuk penulis. Selalu menemani, mendengarkan keluh kesah, menyemangati, dan memberi motivasi kepada penulis. Terimakasih sudah menjadi bagian dalam perjalanan hidup yang hebat ini.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, penulis panjatkan kepada Allah SWT atas nikmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Representasi Kelas Sosial Dalam Drama Korea Squid Game Karya Hwang Dong-Hyuk (Analisis Semiotika Roland Barthes).”** Skripsi ini dibuat guna memenuhi syarat menyelesaikan studi Strata 1 Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini telah melalui banyak hambatan yang dihadapi sampai akhirnya dapat terselesaikan. Berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaika ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan kekuatan, nikmat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan hingga saat ini.
2. Bapak Kurniawan Yudhi Nugroho, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Bapak Urip Mulyadi, S.I.Kom., M.I.Kom selaku ketua program studi Ilmu Komunikasi.
4. Bapak Mubarok, S.Sos, M.Si dan Ibu Dian Marhaeni K, S.Sos, M.Si selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.

5. Bapak Urip Mulyadi, S.I.Kom., M.I.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan skripsi hingga selesai sampai akhir.
6. Seluruh dosen dan staf Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama ini.
7. Orang tua tersayang, Bapak Wiyadi dan Mamah Endang yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan dan doa-doa terbaik yang tak terhingga.
8. Adik tersayang Ayub Damar Panuluh, terimakasih sudah memberikan tawa dan candamu untuk menghibur disaat menyelesaikan skripsi ini.
9. Untuk yang terkasih, Galing Bima Satria yang selalu memberikan saran, dorongan, dan motivasi selama penyusunan skripsi dikala penulis sedang merasa tidak percaya diri dalam menyelesaikan skripsi ini, hingga akhirnya bisa selesai sampai akhir.
10. *My Bestie* Dea Najma dan Dian Fitri. Terimakasih untuk selalu ada dan mendengarkan keluh kesah penulis.
11. *Specially to* Ling dan Lung, dua hamster yang lucu dan menjadi obat ketika sedang merasa lelah dalam mengerjakan skripsi ini.
12. Untuk teman-teman angkatan 2018 yang berjuang bersama, terimakasih untuk pengalaman, pembelajaran, dan kebersamaan selama ini. Semoga kelak kita bisa bertemu saat sukses.
13. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu, terimakasih karena sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa isi skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN PENGESAHAN NASKAH SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	viii
MOTTO.....	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	10
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	10
1.4 SIGNIFIKANSI PENELITIAN	11
1.4.1 Signifikansi Akademis	11
1.4.2 Signifikansi Praktis	11
1.4.3 Signifikansi Sosial	11
1.5 KERANGKA TEORI	11
1.5.1 Paradigma Penelitian	11
1.5.2 State Of The Art	13
1.5.3 Teori Penelitian	19
1.6 OPERASIONAL KONSEP.....	25
1.6.1 Representasi	25

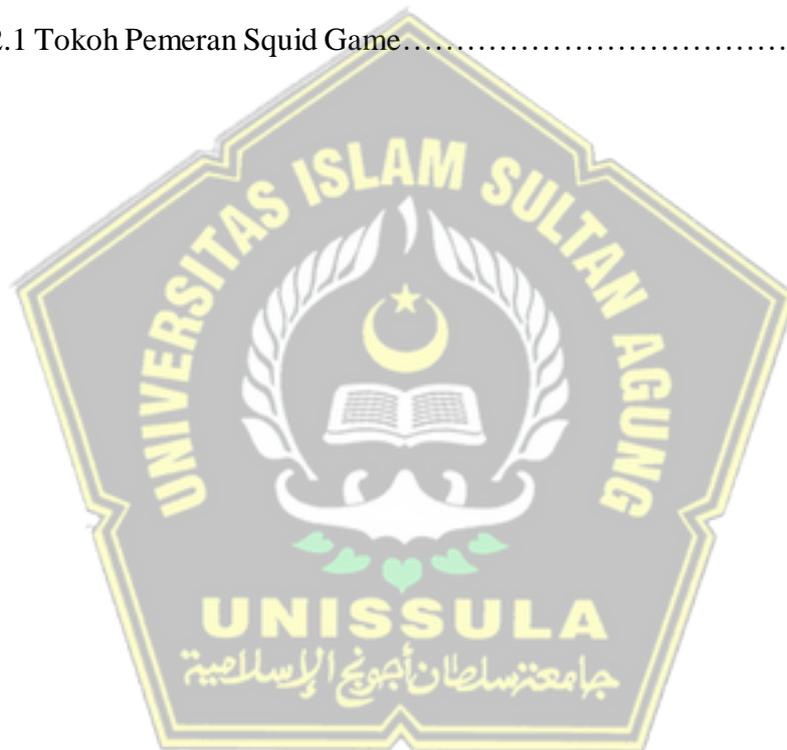
1.6.2	Kelas Sosial	27
1.6.3	Drama Korea	28
1.6.4	Semiotika	30
1.7	METODOLOGI PENELITIAN	35
1.7.1	Tipe Penelitian.....	35
1.7.2	Subjek dan Objek Penelitian	35
1.7.3	Jenis Data	35
1.7.4	Sumber Data.....	35
1.7.5	Teknik Pengumpulan Data.....	36
1.7.6	Analisis Data	37
1.7.7	Unit Analisis Data	38
1.7.8	Kualitas Data.....	39
BAB II.....		41
PROFIL PENELITIAN.....		41
2.1	Gambaran Umum Drama Korea <i>Squid Game</i>	41
2.1.1	Tokoh Pemeran <i>Squid Game</i>	45
2.1.2	Sinopsis Drama Korea <i>Squid Game</i>	52
2.1.3	Episode Drama Korea <i>Squid Game</i>	60
2.1.4	Kelas Sosial di Drama Korea <i>Squid Game</i>	65
2.2	Kelas Sosial di Korea Selatan	65
2.2.1	<i>Hell Joseon</i> di Korea Selatan.....	66
2.2.2	Kesenjangan Sosial di Korea Selatan.....	67
2.3	Kondisi Korea Selatan Saat Ini	69
2.3.1	Kebudayaan Korea Selatan.....	70
2.3.2	Perekonomian Korea Selatan.....	75
BAB III.....		78
TEMUAN PENELITIAN		78
3.1	Analisis Visual Temuan.....	81
3.1.1	Representasi Kemiskinan	81
3.1.2	Representasi Kemewahan.....	85
3.1.3	Representasi Perbudakan.....	87
3.1.4	Representasi Kalangan Kelas Bawah Sebagai Bahan Taruhan	89

3.1.5 Representasi Perbedaan Pemberian Makanan dan minuman di Kelas Sosial.....	91
3.1.6 Representasi Kelas Bawah Sebagai Bahan Tontonan.....	98
3.1.7 Representasi Melakukan Apapun Demi Mendapatkan Uang.....	100
BAB 4	106
PEMBAHASAN.....	106
4.1 Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	106
4.1.1 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 1.....	106
4.1.2 Makna Denotasi, Konotasi, Mitos Scene 2	109
4.1.3 Makna Denotasi, Konotasi, Mitos Scene 3	113
4.1.4 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 4.....	116
4.1.5 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 5.....	119
4.1.6 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 6.....	121
4.1.7 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 7.....	124
4.1.8 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 8.....	127
4.1.9 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 9.....	131
4.1.10 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 10.....	133
4.1.11 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 11.....	136
4.1.12 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 12.....	141
4.1.13 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 13.....	144
4.1.14 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 14.....	146
4.1.15 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 15.....	149
4.1.16 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 16.....	153
4.1.17 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 17.....	156
4.1.18 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 18.....	159
4.2 Representasi Kelas Sosial Dalam Drama Korea <i>Squid Game</i>	162
4.3 Kesenjangan Sosial Dalam Pandangan Islam	172
BAB V.....	175
PENUTUP.....	175
5.1 Kesimpulan	175
5.2 Keterbatasan penelitian.....	177
5.3 Saran	178

5.4 Rekomendasi penelitian.....	179
DAFTAR PUSTAKA.....	180

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel State of The Art.....	16
Tabel 1.2 Peta Tanda Teori Semiotika Roland Barthes.....	22
Tabel 2.1 Tokoh Pemeran Squid Game.....	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Rumusan Signifikasi dan Mitos.....	24
Gambar 2.1 Poster Utama Drama Korea Squid Game.....	40
Gambar 2.2 Official Poster Squid Game.....	51
Gambar 2.3 Poster Drama Squid Game, Pemain dan Penjaga.....	54
Gambar 2.4 Potret Desa Guryong Dan Kota Gangnam.....	68
Gambar 3.1 Scene 1.....	80
Gambar 3.2 Scene 2.....	81
Gambar 3.3 Scene 3.....	83
Gambar 3.4 Scene 4.....	84
Gambar 3.5 Scene 5.....	85
Gambar 3.6 Scene 6.....	86
Gambar 3.7 Scene 7.....	88
Gambar 3.8 Scene 8.....	90
Gambar 3.9 Scene 9.....	92
Gambar 3.10 Scene 10.....	93
Gambar 3.11 Scene 11.....	94
Gambar 3.12 Scene 12.....	95
Gambar 3.13 Scene 13.....	97
Gambar 3.14 Scene 14.....	98
Gambar 3.15 Scene 15.....	99
Gambar 3.16 Scene 16.....	101

Gambar 3.17 Scene 17.....	102
Gambar 3.18 Scene 18.....	103
Gambar 4.1 Seong Gi-Hun meminta uang lebih kepada ibunya.....	105
Gambar 4.2 Seong Gi-Hun terlibat perkelahian dengan rentenir.....	108
Gambar 4.3 Data hutang rumah tangga Korea Selatan 2021.....	111
Gambar 4.4 Seong Gi-Hun dan ibunya yang sedang berdebat.....	112
Gambar 4.5 Tamu VIP yang keluar dari lift.....	115
Gambar 4.6 Ruangan para Tamu VIP.....	118
Gambar 4.7 Ali yang marah menagih upah kerjanya.....	120
Gambar 4.8 Tamu VIP bertaruh pada para pemain.....	123
Gambar 4.9 Pemain dan penjaga makan dari dosirak.....	126
Gambar 4.10 Seong Gi-Hun menerima roti soboro-ppang dan susu putih.....	130
Gambar 4.11 Jang Deok-Su menerima soda dan telur.....	132
Gambar 4.12 Pelayan menuangkan wiski ke gelas Tamu VIP 4.....	135
Gambar 4.13 Suasana makan malam terakhir untuk pemain.....	140
Gambar 4.14 Front Man yang menonton permainan “Lampu Merah Lampu Hijau”.....	143
Gambar 4.15 Tamu VIP dan Front Man menonton permainan terakhir.....	145
Gambar 4.16 Salesman dan Seong Gi-Hun bermain Ddakji.....	148
Gambar 4.17 Data tingkat pengangguran di Korea Selatan sampai 2022.....	151
Gambar 4.18 Pemain yang saling membunuh.....	152
Gambar 4.19 Pemain yang mendorong pemain lain dipertandingan “pijakan kaca”.....	155
Gambar 4.20 Cho Sang-Woo marah kepada Seong Gi-Hun.....	158

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pembagian individu-individu ke dalam kelas sosial terdapat pada kenyataan hidup masyarakat, pembagian tersebut bisa berdasarkan aspek ekonomi, keturunan, kekuasaan, serta aspek lainnya. Seorang yang memiliki sesuatu yang berharga misalnya kekayaan dalam jumlah yang banyak biasanya disebut oleh masyarakat dilingkungan sekitarnya berkedudukan pada lapisan kelas atas. Biasanya golongan tersebut tidak hanya memiliki satu macam saja dari apa yang diagungkan oleh masyarakat dilingkungannya, tetapi kedudukannya yang tinggi tersebut bersifat kumulatif. selain memiliki kekayaan yang lebih banyak, individu tadi juga memiliki kekuasaan dan kesempatan yang lebih besar dari orang lain.

Berbeda dengan orang yang pendapatan ekonomi rendah, pada lingkungan masyarakat memiliki kedudukan yang rendah pula. Sistem lapisan ekonomi masyarakat tadi pada bidang sosiologi dikenal dengan istilah *Social Stratification* yang menurut Pitirim A. Sorokin berarti pembedaan penduduk atau masyarakat ke dalam kelas-kelas secara bertingkat atau dikenal juga secara hirarkis (Soerjono, 1990).

Kata kelas sosial mengacu kepada satu tingkatan tertentu berdasarkan pemikiran Karl Marx, pembedaan masyarakat ke dalam tatanan kelas tertentu terjadi sebab adanya ketimpangan sosial. Itu berarti dengan adanya pembedaan

sosial tidak ditinjau sebagai hasil konsensus namun dikarenakan anggota masyarakat mau tidak mau harus menerima tentang disparitas tersebut. Pada berbagai tulisannya Karl Marx mengutarakan bahwasannya dasar dari pembentukan kelas sosial ialah penghisapan suatu kelas oleh kelas sosial lain yang lebih tinggi.

Setiap manusia yang hidup di dunia ini dapat dianggap sederajat (Soekanto, 2006). Sistem klasifikasi masyarakat ialah karakteristik yang tetap serta awam dalam setiap masyarakat yang hidup teratur. Konsekuensi dari hubungan sosial yang teratur pada masyarakat ini akan mengakibatkan lapisan sosial ataupun golongan-golongan yang didasari oleh berbagai faktor, contohnya usia, ekonomi, keturunan, serta lain sebagainya.

Kelas sosial pada aspek ekonomi dibagi menjadi dua oleh Karl Marx, yakni kaum borjuis serta kaum proletar. Merujuk pada pemikiran Karl Marx tersebut, diketahui bahwa penggolongan masyarakat pada kelas-kelas tertentu terjadi sebab adanya penguasaan kekuasaan. Dari buku-buku yang pernah ditulis oleh Karl Marx, dia mengungkapkan bahwa dasar dari pembentukan kelas sosial ialah pengisapan suatu kelas sosial oleh kelas sosial yang berada di atasnya.

Setiap kelas sosial merupakan suatu sub kultur yang meliputi sistem perilaku, seperangkat nilai serta cara hidup. Penjelarasannya, kelas sosial turut membentuk tingkah laku, pola pikir, serta gaya hidup dari individu yang terdapat pada kelas sosial tersebut sebagai hasil dari hubungan dan sosialisasi yang terjadi. Tidak menutup kemungkinan cara menilai dari suatu kelas sosial terhadap kelas sosial

lainnya mempunyai *disparitas* atau perbedaan. Hal itu disesuaikan dengan nilai-nilai serta cara pandang kelas sosial yang dimilikinya.

Pada lingkungan masyarakat kita bisa melihat perbedaan-perbedaan yang berlaku dan diterima secara luas oleh masyarakat. Disekitar kita orang yang mempunyai jabatan yang tinggi dari pada masyarakat biasa maka perlakuan pada mereka pun relatif tidak selaras dari pada orang biasa, serta beragamnya orang yang ada disuatu lingkungan akan memunculkan stratifikasi sosial atau pengkelasan atau diferensi sosial. Karl Marx mengatakan terdapat tiga perbedaan kelas, yaitu kapitalis, menengah, serta proletar. Golongan menengah umumnya pula bisa dikatakan sebagai golongan kapitalis, sebab mereka umumnya bersosial atau bercengkrama dengan kaumnya saja dan membedakan tingkat sosial mereka terhadap golongan ke bawah.

Dengan adanya *disparitas* kelas sosial yang terjadi di dalam masyarakat yang menimbulkan permasalahan antar masyarakat, pengkelas-kelasan sosial yang terjadi dalam diri masyarakat menimbulkan permasalahan antar masyarakat, terlebih bila penyalahgunaan kekuasaan yang tentunya untuk kepentingan pribadi serta menganggap lemah dan remeh secara jabatan atau secara garis ekonomi berada dibawahnya.

Kesenjangan sosial dan ekonomi menjadi masalah yang kerap dijumpai di Negeri Gingseng. Kehidupan kelas bawah dan kelas atas yang begitu kontras dapat terlihat di Kota Gangnam yang berdampingan dengan Desa Guryong. Gemerlap Kota Gangnam begitu kontras dengan kumuhnya Desa Guryong. Hal ini tentu saja menjadi masalah tersendiri bagi pemerintah Korea Selatan. Sebab, masalah tersebut

menunjukkan bahwa pemerintah belum mampu pemeratakan kesejahteraan masyarakat mereka.

Fenomena yang terjadi tentang kelas sosial ini masih terjadi hingga saat ini menjadi hal yang menarik untuk dibahas dan juga layak untuk diteliti. Masyarakat lapisan bawah atau kelas bawah cenderung selalu direpresentasikan sebagai kaum yang lemah, yang selalu melakukan apapun demi uang ataupun demi naik ke kelas yang lebih tinggi. Masyarakat kelas bawah ditempatkan dalam posisi yang tidak berdaya. Sedangkan masyarakat kelas atas atau dengan ekonomi lebih besar biasanya selalu bisa mendapatkan apa yang mereka inginkan. Tak jarang juga masyarakat kelas atas selalu merendahkan masyarakat kelas bawah. Permasalahan tentang kelas sosial ini biasanya menjadi permasalahan yang sering diangkat dalam film atau drama.

Pada kenyataannya, kekuatan serta kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, yang membentuk para praktisi film memiliki potensi untuk mempengaruhi atau suatu pandangan khalayak dengan muatan pesan di dalamnya. Hal ini didasarkan atas perkiraan bahwa film ialah potret dari realitas sosial. Film selalu merekan realitas yang tumbuh serta berkembang di dalam suatu masyarakat serta kemudian memproyeksikan ke dalam layar. Latar cerita suatu film artinya salah satu unsur yang merepresentasikan suatu realitas, antara lain bersumber dari ide-ide kreatif dan imajinatif dari para sineas yang berupaya mengkonstruksi realitas nyata ke dalam realitas virtual atau teknologi.

Film ialah fenomena sosial yang memiliki beragam tafsiran. Pesan dalam film dapat dimaknai oleh penonton ketika menyaksikan film tersebut. Sebagian

penonton melihat film sebagai sebuah hasil dari karya seni serta hanya hiburan, sebagai ruang aktualisasi diri pada sebuah proses dalam pembelajaran masyarakat luas, serta adapula penonton yang menafsirkan makna film sebagai realita yang benar dalam hal nilai sosial yang ada pada kehidupan di masyarakat.

Pada setiap *scene* di film mengandung tanda-tanda, musik, gambar, audio, serta sebagainya yang mana adalah bentuk dari proses penyampaian pesan pada penontonnya. Sehingga penonton bisa memahami isi pesan dari film itu sendiri. Penonton pun bisa mempunyai penafsiran masing-masing, tergantung bagaimana mereka menangkap isi pesannya.

Ivan Masdudin (Masdudin, 2011) menjelaskan dalam bukunya yang berjudul “Mengetahui Dunia Film”, film pada dasarnya dapat kita kenali dari segi jenis-jenisnya, diantaranya yaitu : Film Dokumenter, Film Pendek dan Panjang, dan film jenis lain (program televisi, video klip, dan iklan televisi). Pada film terdapat banyak penelitian perihal film, hubungan antara film serta masyarakat selalu dipahami secara linier. Artinya film selalu mempengaruhi serta membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) dibaliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Kritik yang timbul dari perspektif ini didasarkan atas argument bahwa film ialah potret dari masyarakat dimana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh serta berkembang pada masyarakat dan kemudian memproyeksikannya ke layar lebar.

Film merupakan salah satu bentuk media massa yang salah satu fungsinya adalah menghibur (Sobur, Semiotika Komunikasi, 2006). Pada penyampaian pesan film lebih mudah dicerna serta dipahami isinya, sebab film ialah sebuah bentuk dari

seni serta estetika yang bertujuan untuk dinikmati khalayak. Film memiliki kekuatan serta kemampuan yang bisa menjangkau banyak segmen sosial. Para ahli beropini bahwa film mempunyai potensi untuk mempengaruhi khalayaknya.

Isi pesan pada film kurang lebih mendeskripsikan apa yang terdapat pada realitas kehidupan sehari-hari atau pula sebaliknya. Dimana realitas kehidupan dituangkan pada isi pesan sebuah film. Terdapat banyak tema yang bisa diangkat dalam membuat sebuah film, salah satunya ialah film yang merepresentasikan tentang kehidupan sosial masyarakat.

Salah satu drama yang merepresentasikan kondisi kelas sosial adalah drama yang berasal dari Korea Selatan yang berjudul *Squid Game* karya Hwang Dong-Hyuk. Drama ini tayang di platform Netflix pada tanggal 17 September 2021. *Squid Game* sendiri memiliki 9 episode, dimana setiap episodenya kurang lebih berdurasi 50 menit.

Squid Game bercerita tentang sebuah permainan bertahan hidup dimana para pemain harus menjadi satu-satunya pemenang dan bisa mendapatkan hadiah uang sebesar 45,6 miliar won. Pemain harus menyelesaikan 6 permainan, dimana keenam permainan tersebut adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak di Korea Selatan dulu.

Pemeran utama dalam drama ini bernama Seong Gi-Hun yang diperankan oleh aktor Korea Lee Jung Jae, Seong Gi-Hun diceritakan sebagai seorang duda dengan satu anak perempuan. Ia bercerai karena mantan istrinya tidak suka kebiasaan Seong Gi-Hun yang bermalas-malasan untuk mencari uang. Setelah bercerai, Seong Gi-Hun tinggal berdua dengan ibunya. Seong Gi-Hun tidak memiliki pekerjaan, ia

hanya meminta uang dari ibunya untuk bermain judi. Seong Gi-Hun juga memiliki hutang sampai ia dikejar-kejar untuk membayar hutangnya itu.

Hal itulah yang membuatnya mengikuti permainan misterius ini bersama 456 pemain lainnya. Diantara ratusan orang, tak disangka Seong Gi-Hun bertemu dengan teman masa kecilnya, Cho Sang-Woo. Karakter Cho Sang-Woo diperankan oleh aktor Korea Park Hae Soo. Berbeda dari Seong Gi-Hun, Cho Sang-Woo memiliki latar belakang pendidikan yang gemilang karena merupakan lulusan dari SNU (*Seoul National University*). Cho Sang-Woo mengaku kepada ibu dan orang disekitarnya bahwa ia bekerja jauh dari rumah dan sibuk, namun pada kenyataannya ia menutupi semua itu bahwa dirinya terlilit hutang dengan jumlah yang tidak sedikit.

Para pemain harus menyelesaikan semua permainan yang ada, semakin lama semakin berkurang pula jumlah pemain. Hanya ada satu orang pemenang yang akan membawa pulang hadiah uang sebesar 45,6 miliar won tersebut.

Perbedaan kelas sosial semakin terasa seiring berjalannya cerita. Salah satu hal yang terlihat adalah *scene* dimana para tamu VIP datang. Para tamu VIP diberikan tempat yang sangat mewah dengan jamuan makanan dan minuman yang mewah pula. Berbeda dengan para pemain yang hanya diberikan makanan sedikit dan biasa, seperti 1 botol *Chilsung Cider* (minuman soda asli Korea Selatan) dan 1 butir telur rebus.

Masih banyak lagi representasi tentang kelas sosial yang ada di dalam Drama Korea *Squid Game* ini. Untuk melihat lebih detail representasi kelas sosial dalam Drama Korea berjudul *Squid Game* ini, peneliti menggunakan metode Semiotika.

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani yaitu *Semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain sesuatu yang lain. Secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Seto, 2013). Teori semiotika yang digunakan oleh penulis yaitu teori semiotika Roland Barthes. Teori semiotika Roland Barthes dianggap lebih kritis dalam memaknai suatu hal dibanding dengan semiotika lainnya.

Peneliti menggunakan metode semiotika Roland Barthes dalam penelitian ini, tujuannya untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis kode yang ada pada setiap *scene* yang ditampilkan dalam Drama Korea *Squid Game*. Berawal dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji tentang Drama Korea *Squid Game* bagaimana representasi kelas sosial yang terdapat di dalam Drama Korea *Squid Game* tersebut.

Paradigma yang akan digunakan peneliti adalah paradigma kritis. Penelitian dengan paradigma kritis mengungkapkan dan menganalisis realitas sosial dengan mempersoalkan ketimpangan relasi sosial yang ada. Penggunaan paradigma kritis karena peneliti menemukan adanya kelas sosial yang tidak seimbang didalam Drama Korea *Squid Game* ini. Orang di kelas atas diperlakukan dengan terhormat dan mewah, orang-orang kelas atas juga ‘mempermainkan’ orang kelas bawah, membuat masyarakat kelas bawah ditempatkan dalam posisi yang tidak berdaya.

Penelitian ini menggunakan paradigma kritis, dimana kualitas data diperoleh melalui analisis *Historical Situatednes*, yaitu melihat bahwa sejauh mana penelitian

memperhatikan konteks historis, kekuatan sosial, budaya, ekonomi dan politik, dan teks media. Penelitian ini tidak bertujuan untuk memperoleh *eksternalvalidity* atau generalisasi data, melainkan lebih bertujuan untuk memberikan gambaran tentang pesan mengenai representasi kelas sosial.

Pemilihan film atau drama dari negara Korea Selatan sendiri karena merebaknya drama Korea yang menjadi trending diberbagai negara, salah satunya Indonesia. Drama Korea banyak diminati biasanya sebagai media untuk hiburan. Alur cerita yang menarik juga menjadi alasan utama mengapa drama dari Korea Selatan ini banyak diminati. Alur cerita yang menarik ini bisa terwujud dalam berbagai hal, seperti cerita cinta yang membuat penonton terbawa perasaan, cerita horor, cerita komedi, dan adapula alur cerita tentang keluarga yang dekat dengan kehidupan sehari-hari hingga membuat penonton terinspirasi atas perjalanan hidup dari tokoh dalam drama. Tema yang diangkat dalam drama Korea juga tidak selalu mengenai kisah cinta. Isu-isu sosial dimasyarakat juga banyak diangkat di dalam drama Korea, sebagai bentuk kritik untuk pemerintah Korea Selatan. Selain itu hal-hal teknis seperti sinematografi, shoot dan pemberian spesial efek pada drama Korea seringkali membuat penonton berdecak kagum.

Berbeda dengan film atau serial drama survival lainnya, drama Korea Squid Game memiliki keunikan dengan menampilkan permainan anak-anak pada zaman dahulu sebagai cara untuk para karakter didrama ini berjuang bertahan hidup dan menjadi pemenangnya. Dengan alur cerita yang tidak bisa ditebak, drama Korea ini menampilkan berbagai macam permainan yang harus dipercahkan oleh para pemeran. Hal itulah yang membuat penonton ikut menebak-nebak permainan apa

yang akan dimainkan selanjutnya dan siapa saja yang akan tereliminasi. Karena hal ini pula *Squid Game* berhasil meraih rating hingga 562 poin dan berada dalam peringkat ke-3 dalam peringkat yang dirilis oleh Flix Patrol dalam ranking program terpopuler di Netflix.

Drama Korea *Squid Game* sendiri sangat menggambarkan bagaimana ketidaksetaraan kelas sosial terjadi. Penggambaran dilakukan melalui adegan-adegan dan juga dialog yang diucapkan para pemain. Maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“REPRESENTASI KELAS SOSIAL DALAM DRAMA KOREA *SQUID GAME* KARYA HWANG DONG-HYUK (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana representasi kelas sosial yang digambarkan dalam drama Korea *Squid Game* karya Hwang Dong-Hyuk dianalisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes?
2. Apa saja denotasi, konotasi, dan mitos yang terkandung pada dialog dan adegan dalam drama Korea *Squid Game* karya Hwang Dong-Hyuk?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk mengetahui bagaimana representasi kelas sosial yang digambarkan dalam drama Korea *Squid Game* karya Hwang Dong-Hyuk dianalisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

2. Untuk mengetahui apa saja denotasi, konotasi, dan mitos yang terkandung pada dialog dan adegan dalam drama Korea *Squid Game* karya Hwang Dong-Hyuk.

1.4 SIGNIFIKANSI PENELITIAN

1.4.1 Signifikansi Akademis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan referensi bahan pustaka, terutama penelitian tentang analisis semiotika pada film dan juga tentang representasi kelas sosial.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan inspirasi dalam dunia perfilman mengenai kesetaraan sosial.

1.4.3 Signifikansi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh baik untuk masyarakat tentang pentingnya kesetaraan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

1.5 KERANGKA TEORI

1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma biasa dikenal juga sebagai kerangka berpikir merupakan pola atau model wacana bagaimana sesuatu distruktur (bagaimana serta hubungannya) atau bagaimana bagian-bagian berfungsi (sikap yang terdapat pada dalamnya terdapat konteks spesifik atau dimensi waktu).

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma kritis. Penelitian dengan paradigma kritis mengungkap dan menganalisis realitas sosial dengan mempersoalkan ketimpangan relasi sosial yang ada. Penggunaan paradigma kritis karena penulis menemukan adanya bentuk-bentuk diskriminasi terhadap masyarakat kelas bawah atau diskriminasi sosial yang ada pada drama Korea berjudul “Squid Game” karya Hwang Dong-Hyuk dan bentuk-bentuk representasi kelas sosial inilah yang nantinya akan diungkap berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes.

Paradigma kritis melihat bahwa dalam media sarat akan kepentingan kaum pemilik modal, negara, atau kelompok menindas lainnya. Ini berarti bahwa media menjadi alat dominasi dan hegemoni masyarakat. Paradigma kritis ini bertujuan untuk membantu dalam membentuk suatu kesadaran sosial agar memperbaiki dan mengubah kondisi kehidupan sosial.

Paradigma kritis ini memiliki beberapa dimensi yaitu ontologi, epistemologi, metodologi, dan aksiologi.

1. Ontologi, adalah asumsi mengenai sebuah realitas.
2. Epistemologi, adalah asumsi mengenai hubungan antara peneliti dengan yang diteliti.
3. Metodologi, adalah sebuah asumsi mengenai bagaimana peneliti memperoleh pengetahuan.
4. Aksiologi, adalah asumsi mengenai posisi nilai, etika, pilihan moral peneliti dalam suatu penelitian.

1.5.2 State Of The Art

No.	Judul dan Penulis	Bentuk Publikasi	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Representasi Sosial Dalam Film <i>Parasite</i> (Analisis Semiotika Roland Barthes) (Alvita Mia Putri 2021)	Skripsi dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau Fakultas Dakwah dan Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi	Analisis semiotika Roland Barthes	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada banyak tanda dalam Film <i>Parasite</i> yang mengandung arti tersirat. Tanda-tanda tersebut ditampilkan melalui beberapa aspek seperti latar dan <i>setting</i> film, teknik pengambilan gambar, karakter dan dialog antar tokoh. Analisis yang dilakukan dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes, peneliti menemukan tiga

				<p>pesan moral utama yang ditentukan dengan denotasi konotasi, dan mitos. Yaitu adanya pemberlakuan hukum karma dalam hukum karma dibudaya Korea Selatan, yang kedua bagaimana keluarga menjadi faktor utama seseorang merasa aman. Dan yang ketiga, selalu ada sebab akibat dan dua sisi dalam setiap kejadian.</p>
2.	Representasi Kelas Sosial Dalam Film <i>Crazy Rich Asian</i>	Skripsi dari Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta	Analisis semiotika Charles Sander Pierce	Terdapat makna-makna dalam penggalan per- <i>scene</i> yang terdapat tanda-tanda pada film

	(Alvian Nuziar – 2021)	Fakultas Sosial Politik dan Budaya Jurusan Ilmu Komunikasi	<p>tersebut. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa film <i>Crazy Rich Asian</i> merupakan film yang menggambarkan kelas social dalam masyarakat. makna-makna dari film tersebut merepresentasikan kelas social sebagai :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realitasnya, kelas social jadi patokan orang dalam bersikap. 2. Diskriminasi pada kelas social atas dan bawah
--	------------------------	---	--

				sampai saat ini masih dipupuk dengan subur pada masyarakat.
3.	Representasi Kekerasan Dalam Film <i>Midsommar</i> (Analisis Semiotika Roland Barthes) (Safaatur Rochmah – 2021)	Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya Fakultas Dakwah dan Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi	Analisis semiotika Roland Barthes	Berdasarkan fokus peneliti dalam melakukan penelitian ini, maka hasilnya adalah representasi seorang anak perempuan yang mengidap bipolar akut yang melakukan tindak kekerasan dalam rumah tangga. Representasi ritual bunuh diri, ritual Attestupa. Representasi kekerasan seksual.

				Represenasi tindak pembunuhan yang tidak diketahui penyebabnya.
--	--	--	--	---

Tabel 1.1 Tabel *State Of The Art (SOTA)*

Dari contoh *State of The Art* di atas, ketiganya sama-sama meneliti tentang film dengan analisis semiotika, dengan objek penelitian yang berdeba-beda.

Penelitian pertama oleh Alvita Mia Putri dengan judul “Representasi Sosial Dalam Film *Parasite* (Analisis Semiotika Roland Barthes)”, penelitian yang dilakukan Alvita ini hampir sama dengan yang peneliti lakukan, sama-sama menggunakan film dan analisis semiotika Roland Barthes. Tetapi berbeda pada subjeknya penelitiannya, subjek yang digunakan penelitian sebelumnya yaitu film “*Parasite*”, sedangkan subjek pada penelitian kali ini yaitu Drama Korea berjudul “*Squid Game*” karya Hwang Dong-Hyuk.

Dalam penelitian tersebut, Alvita menemukan beberapa tanda dalam film *Parasite* yang mengandung arti tersirat. Tanda-tanda tersebut ditampilkan melalui beberapa aspek seperti latar dan *setting* film, teknik pengambilan gambar, karakter dan dialog antar tokoh, adegan yang dilakukan pemain, hingga pemilihan *wardrobe* tokoh-tokoh di dalam film

Parasite. Aspek-aspek tersebutlah yang kemudian turut membangun alur cerita dalam film yang menghasilkan representasi kelas social di dalamnya.

Kedua, penelitian karya Alvian Nuziar dari Universitas Islam Indonesia dengan judul “Representasi Kelas Sosial Dalam Film *Crazy Rich Asian* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)”. Pada penelitian ini objek yang dikaji berbeda dengan yang akan dilakukan oleh peneliti, dimana peneliti mengkaji tentang Drama Korea *Squid Game* dan Alvian meneliti tentang film *Crazy Rich Asian*. Peneliti sama-sama menggunakan teori semiotika, hanya saja berbeda tipe, Alvian menggunakan Teori Semiotika dari Charles Sanders Peirce, dan peneliti menggunakan teori Semiotika Roland Barthes. Dalam penelitian ini, peneliti yaitu Alvian Nuziar menemukan makna-makna dalam penggalan adegan per-scene yang terdapat tanda-tanda pada film tersebut. Makna-makna dari film tersebut merepresentasikan kelas social sebagai berikut :

1. Realitasnya, kelas sosial menjadi patokan orang untuk bersikap, orang kaya yang memiliki segalanya dan yang miskin semakin dipersulit dengan birokrasi maupun bonus sikap sinis dari banyak pihak. Kelas social menjadi tolok ukur bagaimana seseorang diperlakukan.
2. Diskriminasi pada kelas social atas dan bawah sampai saat ini masih dipupuk dengan subur di masyarakat, harapan orang miskin untuk mendapatkan pasangan orang kaya sulit dilakukan.

Ketiga yaitu penelitian dari Safaatur Rochmah mahasiswi Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, dengan judul “Representasi Kekerasan Dalam Film *Midsommar* (Analisis Semiotika Roland Barthes). Penelitian ini berbeda terletak pada obyeknya. Obyek pada penelitian sebelumnya adalah kekerasan, namun yang meneliti gunakan saat ini adalah representasi kelas sosial. Safaatur menemukan hasil adalah sebagai berikut :

1. Representasi seorang anak perempuan yang mengidap bipolar akut yang melakukan tindak kekerasan dalam rumah tangga dengan cara bunuh diri dan mengikut sertakan kedua orang tuanya.
2. Representasi ritual bunuh diri, ritual Attestupa.
3. Representasi kekerasan seksual terhadap tokoh Christian yang dipaksa untuk melakukan hubungan seksual dengan Maja.
4. Representasi tindak pembunuhan terhadap Simon yang tidak diketahui pasti penyebabnya.

1.5.3 Teori Penelitian

Secara etimologis, semiotika berasal dari bahasa Yunani *Semeion* yang memiliki arti tanda. Tanda sendiri adalah sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya dapat dianggap mewakili sesuatu yang lainnya. Dan secara terminologis, semiotika diartikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek dan seluruh kebudayaan sebagai suatu tanda.

Dikutip dari buku berjudul Semiotika Komunikasi edisi 2 karya Indriawan Seto, tanda-tanda (*sign*) adalah basis atau dasar dari seluruh komunikasi kata pakar Komunikasi Littlejohn yang terkenal dengan bukunya : “*Theories on Human Behaviour*” (1996). Menurut Littlejohn, manusia dengan perantaraan tanda-tanda dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya dan banyak hal yang bisa dikomunikasikan di dunia ini (Seto, 2013).

Berdasarkan Victor Kraft (demikian kamus linguistic Mario Pei dan Prank Gaynor), semiotik atau semiotika terdiri dari analisis bahasa dalam tiga dimensi : yang berhubungan dengan pemakaian bahasa, yakni dari segi Pragmatik, kemudian yang berhubungan dengan makna *sign linguistik*, yakni dari segi Semantik, serta yang berhubungan dengan tanda-tanda bahasa tanpa merujuk pada maknanya, yaitu dari segi sintaksis (Parera, 2004, p. 42).

Dijelaskan pula oleh Ambarini AS dan Nazla Maharani Umayu dalam bukunya yang berjudul Semiotika Teori dan Aplikasi Pada Karya Sastra, semiotika pertama kali dikembangkan dan banyak dipergunakan dalam pengkajian sistem tanda (Ambarini, 2010). Semiotika dalam kaitannya menggunakan hal tersebut merupakan pemahaman semiotika yang mengacu pada teori semiotika Ferdinand De Saussure dan semiotika Charles Sanders Peirce yang dikenal sebagai bapak semiotika modern, dan semiotika Roland Barthes, semiotika C.K. Ogden dan I.A. Richard, Semiotika Michael Riffaterre. Ferdinand De Saussure sebagai bapak semiotika modern (1857-

1913) dia membagi rekanan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) berdasarkan kesepakatan yang dianggap dengan signifikansi. Penanda sebagai wujud fisik seperti konsep di dalam karya sastra. Sedangkan petanda ditinjau menjadi makna yang terdapat di balik wujud fisik berupa nilai-nilai. Adapun korelasi signifikan berdasarkan atas kesepakatan social pada pemaknaan tanda. Korelasi semiotik dengan linguistik harus disadari hakikat adanya ikatan antara dua bidang tersebut yang oleh Saussure difokuskan di hakikat kata sebagai sebuah tanda.

Semiotika atau dalam istilah Roland Barthes semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai berbagai hal (*things*). Memaknai dalam hal ini tidak dapat dicampurpadukan dengan mengkomunikasikan. Memaknai memiliki arti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi system terstruktur dari tanda (Sobur, Semiotika Komunikasi, 2006).

Roland Barthes mengacu pada Ferdinand de Saussure dengan menyelidiki hubungan penanda dan petanda pada sebuah tanda. Ferdinand de Saussure meletakkan tanda dalam konteks bahasa komunikasi manusia yang tersusun dalam dua bagian, yaitu *Signifier* (penanda) dan *Signified* (petanda). *Signifier* sendiri ialah apa yang dikatakan, ditulis, dan dibaca. *Signified* ialah sebuah pikiran atau konsep (gambaran mental) (Kurniawan, 2001, p. 22).

Teori semiotika yang digunakan oleh peneliti adakah teori semiotika Roland Barthes. Gagasan Roland Barthes dikenal dengan *Two Order Of Signification* mencakup makna denotasi ialah tingkat penandaan yang menjelaskan korelasi antara penanda serta petanda yang menghasilkan makna eksplisit, langsung, pasti, atau makna sebenarnya sesuai dengan kamus. Sedangkan makna konotasi ialah mendeskripsikan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai yang lahir dari pengalaman kultural serta personal (Fiske, Pengantar Ilmu Komunikasi, 2012, p. 141).

Teori semiotik milik Roland Barthes dianggap lebih kritis dalam memaknai suatu hal dibanding dengan teori semiotika lainnya. Teori semiotika Roland Barthes dikenal dengan peta tandanya yang digambarkan seperti di bawah berikut:

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)
3. Denotasi Sign (Tanda Denotatif)	
4. Connotative Signifier (Penanda Konotatif)	5. Connotatif Signified (Petanda Konotatif)
6. Connotative Sign (Tanda Konotatif)	



Tabel 1.2 Peta Tanda Teori Semiotika Roland Barthes.

Dilihat dari peta pemikiran Roland Barthes di atas, terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2), akan tetapi pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga pebanda konotatif (4). Denotasi dalam pengertian umumnya adalah sebagai makna harfiah atau makna yang “sesungguhnya”, bahkan kadang kala juga diartikan sama dengan referensi atau acuan. Proses signifikasi yang secara tradisional diklaim menjadi denotasi ini umumnya mengacu pada penggunaan bahasa arti yang sesuai dengan apa yang terucap.

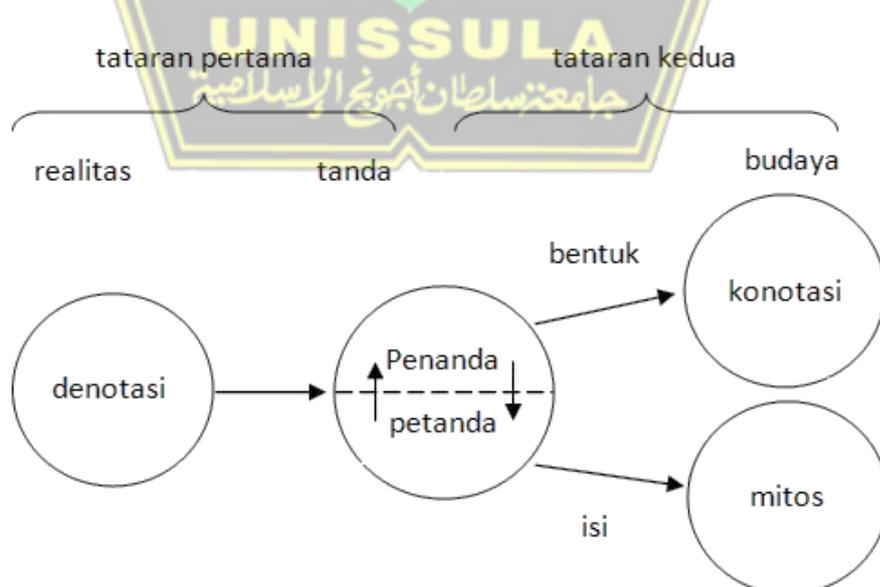
Menurut John Fiske (diterjemahkan oleh Hapsari Dwiningtyas), konotasi adalah interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pengguna dan nilai-nilai dalam budaya mereka (Fiske, Pengantar Ilmu Komunikasi, Terjemahan oleh Hapsari Dwiningtyas, 2014). Bisa diartikan pula bahwa denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap suatu objek, lalu konotasi ialah bagaimana cara menggambarkan objek tersebut. Tanda konotatif merupakan sebuah tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan makna atau makna secara implisit atau tidak langsung, dan tidak pasti, artinya terbuka kemungkinan terhadap penafsiran-penafsiran baru.

Mitos tidak hanya sesuatu yang berkaitan dengan cerita tahayul atau dongeng masa lampau, tetapi mitos yang dimaksud pada hal ini ialah suatu tempat dimana ideologi tadi terwujud. Dalam pandangan Roland Barthes

dengan konsep mitos dalam artian yang umum. Roland Barthes mengungkapkan mitos adalah bahasa, maka mitos ialah sebuah sistem komunikasi dan mitos ialah sebuah pesan. Pada uraiannya ia mengemukakan bahwa mitos pada pengertian khusus ini ialah perkembangan dari konotasi. Konotasi yang telah terbentuk lama dimasyarakat itulah yang disebut mitos. Roland Barthes pula berkata bahwa mitos ialah sistem semiologis, yakni sistem tanda-tanda yang dimaknai oleh manusia.

Mitos Roland Barthes berbeda dengan mitos yang dianggap sebagai tahayul, tidak masuk akal, ahistoris, dan lain sebagainya, tetapi mitos menurut Roland Barthes sebagai *Type of Speech* atau gaya bicara oleh seseorang (Vera, 2014).

Rumusan bagaimana signifikasi dan mitos digambarkan dapat dilihat melalui gambar berikut :



Gambar 1.1 Rumusan Signifikasi dan Mitos

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan sebuah hubungan antara signifier dan signified yang disebut denotasi, yaitu makna sebenarnya dari sebuah tanda. Sedangkan signifikasi kedua, digunakan istilah konotasi yaitu sebuah makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif yang berhubungan dengan isi, tanda kerja melalui mitos, mitos merupakan lapisan pertanda dan makna yang paling mendalam (Vera, 2014).

Penelitian ini nantinya akan menggunakan sistem signifikasi tiga tahap dari pemikiran Roland Barthes, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Dalam semiotika atau semiologi Roland Barthes, denotasi merupakan sistem pemaknaan tahap pertama, konotasi sistem pemaknaan tingkat kedua, dan mitos sistem pemaknaan tingkat ketiga. Denotasi menggunakan makna dari tanda sebagai definisi secara literal yang nyata. Konotasi mengarah ke kondisi sosial. Dan mitos adalah hasil dari denotasi dan juga konotasi itu sendiri.

1.6 OPERASIONAL KONSEP

1.6.1 Representasi

Representasi ialah pemaknaan bentuk atau tanda pada sosial yang secara sosial oleh kita untuk kita, serta ini mengharuskan kita untuk berfikir lebih perihal pesan apa yang ada pada tanda atau bentuk tersebut dalam *Cultural*

Studies dipergunakan untuk memahami pada konteks sosial tertentu (Barker, 2009).

Pemaknaan yang belum tentu kentara asalnya maka menjadi pertanyaan bagi diri sendiri ataupun bagi masyarakat luas lainnya. Merepresentasikan sesuatu memang harus kentara serta pasti, supaya pesan yang terdapat didalamnya itu tersampaikan dan diterima oleh umum. Penandaan atau simbol tertentu menggambarkan bagaimana tanda tersebut memiliki arti serta tujuan, dari apa yang kita lihat tentu kita sama sepemikiran dengan teman yang melihat tersebut.

Ratna Noviani dalam bukunya berjudul “Jalan Tengah Memahami Iklan Antara Realitas, Representasi, dan Simulasi”, representasi memiliki dua konsep, yaitu yang pertama tentang bagaimana menerangkan bahwa representasi adalah sebuah proses sosial dari representing, kemudian yang kedua adalah representasi menjadi sebuah produk dari proses sosial representing (Noviani, 2002). Hal ini diperkuat oleh pendapat dari Parr dan Hector. Ada tiga elemen yang terlibat dalam proses representasi yaitu pertama yang direpresentasikan disebut objek, lalu kedua representasi dijadikan sebagai sebuah tanda, dan yang terakhir representasi dijadikan sebagai aturan yang kemudian menentukan hubungan yang berhubungan dengan tanda dan persoalan menjadi pembahasan, hal ini kemudian disebut sebagai coding.

1.6.2 Kelas Sosial

Seorang ahli sosiologi Peter Beger mendefinisikan kelas sosial sebagai “*a type of stratification in which one’s general position in society is basically determined by economic criteria*”. Seperti yang sudah dikemukakan oleh Marx dan juga Weber, bahwa konsep kelas ini dikaitkan dengan posisi seseorang dalam masyarakat dilihat dari pendapatan atau kriteria ekonomi, maksudnya adalah perbedaan kedudukan atau strata seseorang dalam masyarakat berdasarkan kriteria dari ekonomi orang tersebut.

Yang mana semakin tinggi pendapatan ekonomi seseorang maka semakin tinggi pula kedudukan orang tersebut, dan untuk seseorang yang perekonomiannya bagus atau berkecukupan masuk ke dalam kategori kelas tinggi (*high class*), begitu pula sebaliknya untuk yang pendapatannya cukup bahkan kurang, mereka termasuk kategori kelas menengah (*middle class*), dan kelas bawah (*lower class*).

Kelas social adalah perbedaan masyarakat ke dalam tatanan kelas secara bertingkat atau yang biasa dikenal dengan *Hierarchis*, yang mana terjadinya perbedaan kelas di tatanan masyarakat tersebut didasarkan oleh faktor ekonomi, faktor pendidikan, faktor pekerjaan, dan juga faktor status atau jabatan.

Status social adalah posisi seseorang dalam masyarakat berdasarkan ukuran kehormatan (Suyanto, 2004). Status social untuk membedakan kaum kapitalis serta kaum proletar terjadi dengan adanya tindakan oleh orang itu

sendiri, tetapi banyak orang yang memakai kedudukan social yang lebih tinggi dari orang lain untuk merendharkannya guna untuk dilihat sebagai orang yang berada dan tidak melihat akan status social mereka. Terjadinya penindasan atau merendahkan itu semata-mata hanya untuk memberitahu pada orang lain bahwa dirinya itu jabatan atau status sosialnya lebih tinggi dibandingkan oleh kaum yang ditindasnya.

Kelas social pada film memang acapkali terjadi, terlebih bila film tersebut mengandung kesenjangan atau pembedaan yang terjadi. Film sendiri sebagai teks serta medua sebagai sarana untuk khalayak. Setiap film yang sudah diproduksi tidak semuanya mengandung realitas yang menarik serta sama seperti peristiwa aslinya, bisa saja dibelokkan sedikit dan hanya menjadi tiruan realita pada masyarakat.

1.6.3 Drama Korea

Istilah drama berasal dari istilah Yunani dramoi yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi serta sebagainya. Jadi drama berarti perbuatan atau tindakan. Drama pula bisa diartikan sebagai kesenian yang melukiskan sifat serta perilaku manusia serta harus melahirkan kehendak manusia dengan aksi dan perilaku (Hasanuddin, 1996).

Drama biasanya dibuat untuk melukiskan kisah hidup dan aktivitas manusia menggunakan aneka tindakan, dialog, dan permainan karakter. Suatu drama akan penuh dengan permainan akting dan karakter yang memukau para penonton.

Negara yang populer salah satunya dengan dramanya adalah Korea Selatan, merupakan salah satu negara yang terdapat di Asia Timur yang meliputi bagian selatan semenanjung Korea dengan Seoul sebagai ibu kota negaranya.

Drama Korea sendiri ialah kesenian serta budaya pada Korea yang merupakan salah satu dari sekian banyaknya kesenian dan budaya yang ada di Korea, kesenian dan budaya ini mengacu pada penayangan drama pada pertelevisian Korea yang berkonsep miniseri serta memakai bahasa Korea dan ditayangkan melalui stasiun televisi di Korea.

Dalam perkembangannya, Drama Korea atau yang biasa disingkat *drakor* ini tidak hanya berada di dalam lingkup negara Korea Selatan saja, tetapi juga menyebar ke berbagai negara lainnya. Dan salah satu negara yang gemar menonton drama dari Korea Selatan adalah Indonesia. Lewat berbagai aplikasi, masyarakat Indonesia bisa menonton Drama Korea kapanpun dengan berbagai genre.

Drama Korea menjadi populer diseluruh Asia dan memberikan kontribusi dalam gelombang Korea yang dikenal dengan “*Hallyu*” atau “*Korean wave*”. Itu adalah sebuah istilah yang diberikan untuk budaya pop dari Korea Selatan yang tersebar secara global diberbagai negara di dunia. *Korean wave* atau gelombang Korea adalah tejemahan dari istilah *Hallyu* yang didalam bahasa Korea merupakan ‘arus Han’. Istilah “*Han*” mengacu pada *Hankuk* atau Korea. Yang membentuk kata ini adalah media massa China, daerah asal muasal semua *Hallyu* terjadi.

Genre di dalam Drama Korea pun sangat beragam, banyak pilihan yang bisa kita pilih sesuai dengan kemauan kita, diantaranya :

1. *Romance*
2. *Fantasy*
3. *Slice of lice*
4. *Thriller*
5. Horror
6. Melodrama
7. *Sitcom* (Komedi)
8. *Human*
9. Legal
10. *Sageuk*
11. *makjang*

1.6.4 Semiotika

Secara etimologis kata semiotika berasal dari bahasa Yunani yaitu dari kata *semeion* yang memiliki arti tanda. Didefinisikan bahwa tanda itu sendiri adalah sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial. Sedangkan secara terminologis, semiotika adalah suatu ilmu yang mempelajari sederet objek, peristiwa, dan seluruh kebudayaan sebagai sebuah tanda (Sobur, Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing, 2009, p. 95)

Semiotika ialah kajian perihal tanda-tanda. Studi tentang tanda serta segalanya yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungan

dengan tanda-tanda lain, pengirimannya serta penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya. Ilmu ini menganggap fenomena sosial masyarakat serta kebudayaan itu adalah tanda-tanda. Semiotika mengkaji sistem-sistem, aturan konvensi kesepakatan yang memungkinkan tanda-tanda tadi memiliki arti.

Pengertian semiotik berhubungan dengan pengertian semantik, sebab dua pengertian itu mencakup makna serta kemaknaan dalam komunikasi antar manusia. Semiotik bukan hanya berhubungan dengan isyarat bahasa, melainkan pula berhubungan dengan isyarat-isyarat non-bahasa pada komunikasi antar manusia. Bisa kita katakan bahwa semiotika (Parera, 2004, p. 41)

Secara hakikatnya semiotika mempelajari perihal keberadaan tanda, baik itu dikonstruksikan oleh simbol-simbol serta kata-kata yang digunakan pada konteks sosial. semiotik digunakan sebagai pendekatan untuk menganalisis sesuatu, baik itu merupakan teks gambar ataupun simbol di dalam media cetak ataupun elektronik, menggunakan asumsi media itu sendiri dikomunikasikan menggunakan simbol serta kata.

Ada dua orang penting yang berpengaruh dalam semiotika, yaitu Charles Sander Peirce dan Ferdinand De Saussure. Menurut Charles Sanders Peirce, semiotika adalah doktrin formal perihal suatu tanda-tanda. Sementara bagi Ferdinand de Saussure semiologi merupakan ilmu umum tentang tanda, “suatu ilmu yang menelaah kehidupan tanda-tanda di dalam masyarakat”. Dengan demikian, bagi Peirce semiotika artinya suatu cabang

dari filsafat, sedangkan bagi Saussure semiologi artinya bagian dari disiplin ilmu psikologi sosial.

Semiotika Charles Sanders Peirce dikenal dengan tipologi tandanya. Charles Sanders Peirce membedakan tipe-tipe tanda menjadi Ikon (*ikon*), Indeks (*index*), dan Simbol (*symbol*) (Seto, 2013, p. 14). Sedangkan semiotika Roland Barthes dikenal dengan signifikansi tiga tahap yaitu denotasi, konotasi, serta mitos. Pada semiologi Roland Barthes, denotasi ialah sistemasi signifikasi (pemaknaan) tahap pertama, sementara konotasi ialah tingkat ke dua, serta mitos yang terakhir. Denotasi memakai makna dari tanda sebagai definisi secara literal yang konkret. Konotasi mengarah pada kondisi sosial budaya serta asosiasi personal. Sedangkan mitos merupakan hasil dari denotasi serta konotasi.

Semiotika sudah dipergunakan sebagai salah satu pendekatan dalam mengkaji sesuatu yang berhubungan dengan tanda, contohnya karya sastra, serta teks berita pada media (Sobur, Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing, 2009, p. 112). Ada sembilan macam semiotika, antara lain :

- a. *Semiotik Analitik*, merupakan semiotik yang menganalisis sistem tanda. Pierce berkata bahwa semiotik berobjekkan tanda serta menganalisisnya menjadi sebuah ide, objek, serta makna. Ide bisa dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna merupakan beban yang ada pada lambang yang mengacu kepada objek tertentu.

- b. *Semiotik Deskriptif*, merupakan semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang bisa kita alami sekarang, meskipun terdapat tanda yang sejak dahulu tetap seperti yang disaksikan sekarang. Contohnya langit yang mendung menandakan bahwa hujan tidak lama lagi akan turun. Telah banyak tanda yang diciptakan manusia untuk memenuhi kebutuhannya.
- c. *Semiotik Fountal (zoosemiotik)*, merupakan semiotik yang khusus memperhatikan sistema tanda yang dihasilkan oleh hewan. Hewan pada umumnya menghasilkan tanda untuk berkomunikasi antar sesamanya, namun juga acapkali menghasilkan tanda yang bisa ditafsirkan oleh manusia. Tanda-tanda yang dihasilkan oleh hewan seperti ini menjadi perhatian orang yang bergerak pada bidang semiotik fauna.
- d. *Semiotika Kultural*, ialah semiotik yang khusus mengkaji sistema tanda yang terdapat pada kebudayaan masyarakat tertentu. Telah diketahui bahwa masyarakat sebagai makhluk sosial memiliki sistem budaya tertentu yang sudah turun temurun dipertahankan serta dihormati. Budaya yang ada pada masyarakat yang juga merupakan sistem itu, menggunakan tanda-tanda tertentu yang membedakannya dengan masyarakat lain.

- e. *Semiotik Naratif*, merupakan semiotik yang membahas sistem tanda dalam narasi yang berbentuk mitos dan cerita lisan *Folklore*.
- f. *Semiotik Natural*, merupakan semiotik yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam.
- g. *Semiotik Normatif*, adalah semiotik yang khusus membahas sistem tanda yang dibuat oleh manusia yang berbentuk norma-norma.
- h. *Semiotik Sosial*, adalah semiotik yang khusus mengkaji sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang kata juga lambang rangkaian kata berupa kalimat.
- i. *Semiotika Struktural*, merupakan semiotik yang khususnya mengkaji sistem tanda yang dimanifestasikan melalui struktur biasa.

Análisis semiotik berupaya menemukan makna serta tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah tanda (teks, iklan, berita). Sebab, sistem tanda sifatnya amat kontekstual serta bergantung pada pengguna tanda tersebut. Pemikiran penggunaan tanda adalah hasil pengaruh dari aneka macam konstruksi sosial dimana pengguna tanda tersebut berada (Sobur, *Semiotika Komunikasi*, 2006, pp. 11-13).

1.7 METODOLOGI PENELITIAN

1.7.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang menggambarkan kejadian secara detail dan menyeluruh. Dalam penelitian ini yang diteliti adalah analisis semiotika representasi kelas sosial bawah dalam Drama Korea *Squid Game* karya Hwang Dong-Hyuk dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Penelitian kualitatif yaitu suatu metode yang memfokuskan dirinya pada teks dan tanda sebagai objek kajiannya, serta bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami kode dibalik teks dan tanda tersebut.

1.7.2 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Drama Korea *Squid Game* karya Hwang Dong-Hyuk dan objeknya adalah representasi kelas sosial yang ada di dalam Drama Korea *Squid Game* Karya Hwang Dong-Hyuk.

1.7.3 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini berupa : teks, kata-kata tertulis, simbol-simbol, dan gambar yang ada dalam Drama Korea *Squid Game* karya Hwang Dong-Hyuk.

1.7.4 Sumber Data

a. Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumber yang menyajikan data yang akan diteliti. Data

yang berasal dari aplikasi *streaming* film yang bernama NETFLIX dan Youtube. Kemudian dipilih pada adegan-adegan serta narasi yang sesuai dengan rumusan masalah, yaitu tanda yang merepresentasikan kelas sosial dalam Drama Korea *Squid Game* karya Hwang Dong-Hyuk.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari tangan kedua atau sumber-sumber lain yang telah tersedia sebelum penelitian dimulai. Data yang diperoleh tidak langsung dari sumbernya. Adapun data sekunder dari penelitian ini adalah buku, pustaka, arsip, jurnal, dan portal berita yang membahas drama tersebut secara umum atau khusus mengenai representasi kelas sosial.

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang relevan dalam mengumpulkan data penelitian ini adalah :

a. Data Teks

Pada kajian komunikasi segala macam tanda merupakan teks yang di dalamnya terdapat simbol-simbol yang sengaja dipilih, dimana pemilihan, penyusunan, serta penyampaiannya tidak bebas dari maksud tertentu, sebab itu akan memunculkan makna tertentu (Kriyantono, 2009, p. 38)

b. Observasi

Merupakan pengamatan langsung terhadap Drama Korea *Squid Game*. Dalam konteks representasi kelas sosial yang terdapat

pada isi Drama Korea *Squid Game* tersebut. Dalam hal ini peneliti mengamati alur cerita Drama tersebut dan menganalisisnya dengan analisis semiotika atau tanda-tanda komunikasi.

c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data berupa Drama Korea *Squid Game* yang diunduh melalui website di internet.

d. Studi Kepustakaan

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

1.7.6 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan menggunakan teknik semiotika Roland Barthes yakni denotasi, konotasi, dan mitos.

1. Tataran Denotatif

Dalam setiap objek penelitian dipaparkan sesuai dengan yang terdapat pada Drama Korea *Squid Game*. Drama dengan jumlah 9 episode dan durasi rata-rata 50 menit disetiap episodenya ini akan dibagi dalam beberapa scene yang berbeda. Selanjutnya peneliti akan menganalisis makna denotatif yang terdapat pada tiap gambar tersebut.

2. Tataran Konotatif

Pada tataran ini akan dideskripsikan bagaimana makna konotatif bekerja pada gambar tersebut sesuai dengan alur cerita yang terdapat pada Drama Korea *Squid Game*. Dalam tataran konotatif, peneliti akan mendeskripsikan representasi kelas sosial yang muncul dalam film tersebut, serta bagaimana gambar tersebut bekerja sehingga menghasilkan makna dengan mengkombinasikan berbagai sudut pandang, gerak tubuh, dan sebagainya.

3. Mitos

Mitos ialah sebuah cara pemaknaan serta menyatakan mitos secara lebih khusus sebagai jenis pewacanaan atau tipe wacana yang ada, pada akhirnya berfungsi sebagai penanda sebuah pesan tersendiri. Seperti penjelasan Roland Barthes yang mengangkat perihal mitos tidak bisa digambarkan melalui objek pesannya, melainkan melalui cara pesan tersebut disampaikan.

Peneliti akan memaparkan hasil *capture* dalam Drama Korea yang dapat merepresentasikan kelas sosial. Hasil analisa akan disajikan secara deskriptif kualitatif yang merupakan paparan peneliti tentang representasi kelas sosial pada Drama Korea *Squid Game* karya Hwang Dong-Hyuk.

1.7.7 Unit Analisis Data

Penelitian ini mengambil unit analisis data berupa visual maupun suara dari Drama Korea *Squid Game*. Cerita yang disajikan pada Drama Korea dengan total 9 episode dengan rata-rata ditiap episode berdurasi 50 menit. Untuk mempermudah peneliti dalam hal memaknai potongan gambar juga

suara pada drama ini, maka peneliti akan memaknai gambar juga visual yang memiliki representasi kelas sosial supaya penelitian ini lebih tepat sasaran. Adapun hal-hal yang dimaksud berupa visual ataupun suara seperti:

1. *Sequence*
2. *Scene*
3. *Shot*
4. Dialog dan Monolog
5. Pencahayaan
6. Editing

Selanjutnya peneliti meneliti Drama Korea *Squid Game* dengan menggunakan pendekatan semiologi dari Roland Barthes. Peneliti akan menggunakan unit-unit analisis berdasarkan denotasi, konotasi, dan mitos. Peneliti tidak akan membatasi denotasi, konotasi, dan mitos yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti akan mencari denotasi, konotasi, dan mitos yang mampu merepresentasikan kelas sosial dalam Drama Korea *Squid Game*, sehingga peneliti akan dapat menunjukkan makna pesan yang ingin disampaikan melalui tanda-tanda yang telah dikonstruksikan

1.7.8 Kualitas Data

Penelitian ini menggunakan paradigma kritis, dimana kualitas data diperoleh melalui analisis *Historical Situatednes*, yaitu melihat bahwa sejauh mana penelitian memperhatikan konteks historis, kekuatan sosial, budaya, ekonomi dan politik, dan teks media. Penelitian ini tidak bertujuan untuk memperoleh *eksternalvalidity* atau generalisasi data, melainkan lebih

bertujuan untuk memberikan gambaran tentang pesan mengenai representasi kelas sosial.



BAB II

PROFIL PENELITIAN

2.1 Gambaran Umum Drama Korea *Squid Game*



Gambar 2.1 Poster Utama Drama Korea “Squid Game”

Sumber : Netflix.com

Judul	: Squid Game
Hangul	: 오징어게임
Genre	: <i>Game Survival, Thriller Dystopian</i>
Penulis	: Hwang Dong-Hyuk
Sutradara	: Hwang Dong-Hyuk

Komposer	: Jung Jae-il
Negara	: Korea Selatan
Bahasa	: Korea
Jumlah Episode	: 9 episode
Durasi	: 50 menit
Rumah produksi	: Siren Pictures Inc.
Distributor	: Netflix
Tanggal Rilis	: 17 September 2021
Situs web resmi	: https://www.netflix.com/id-en/title/81040344
Format visual	: 4K (Ultra HD) Dolby Vision
Format audio	: Dolby Atmos

Pada tanggal 1 September 2021 serial Netflix *Squid Game* telah merilis poster pemeran dan trailer utama untuk serial drama ini, memberikan cuplikan dari cerita seru tentang para peserta yang mempertaruhkan nyawa saat berpartisipasi dalam berbagai permainan misterius untuk memenangi hadiah uang sebesar 45,6 miliar won.

Sutradara Hwang Dong-Hyuk memperkenalkan *Squid Game* sebagai “sebuah alegori raksasa yang menggambarkan masyarakat kapitalis di era kontemporer” dan merujuk pada beragam cerita dari para peserta permainan dan bagaimana mereka

tersingkirkan karena persaingan dalam masyarakat modern. Kontras yang mencolok diciptakan dengan menunjukkan permainan anak-anak yang sangat disukai di masa kanak-kanak dan mengubahnya menjadi sesuatu yang jauh lebih ekstrem dan kompetitif. Para peserta, yang merasa seolah berdiri di tepi tebing, maju tanpa ragu untuk meraih hadiah yang sangat besar. Cara mereka mengejar uang mengingatkan kita pada diri sendiri saat kita berjuang dalam masyarakat yang kapitalis. Semua elemen ini bisa ditemukan dalam poster pemeran.

Lapangan yang terlihat damai dengan warna-warna yang cerah dan hangat tampil menonjol dalam poster. Namun, ada sebuah robot raksasa yang aneh berdiri di lapangan dan para peserta terlihat ketakutan dan waspada. Pemandangan mengejutkan dari peserta yang kalah dan mayat mereka yang berserakan dimana-mana menciptakan kontras visual dengan pemandangan alam yang indah. Gadis robot yang terlihat seperti keluar dari buku cerita anak membangkitkan keingintahuan dan membuat kita bertanya-tanya tentang permainan ekstrem seperti apa yang menunggu para peserta.

Trailer utama termasuk tampilan skala kolosal dari permainan serta kekacauan yang dialami oleh peserta. Seong Gi-Hun (Lee Jung-Jae) menghubungi sebuah nomor pada kartu nama yang memiliki simbol lingkaran, segitiga, dan kotak. Seong Gi-Hun kemudian terbangun di tempat yang asing. Lokasi aneh dengan warna-warna dan visual seperti di buku cerita anak ini menjadi titik pertemuan 456 peserta yang masing-masing mengalami situasi sulit dalam hidup mereka.

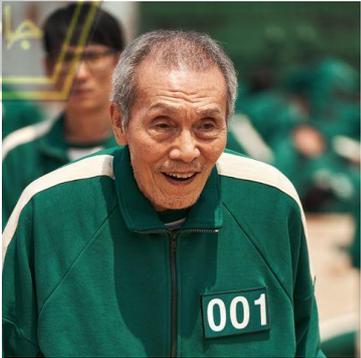
Sebelum permainan dimulai, para peserta diberitahu, “jika anda tidak ingin berpartisipasi, katakan kepada kami sekarang.” Peserta memiliki pilihan untuk berpartisipasi dalam permainan atau tidak, tetapi ada yang menolak karena berkesempatan memenangkan hadiah uang. Begitu permainan pertama dimulai, arena yang terlihat seperti tempat bermain anak ini berubah menjadi pemandangan yang sangat kacau, penuh kejutan, suara tembakan, dan teriakan. Setelah permainan dimulai, satu-satunya jalan keluar adalah menang. Untuk memenangkan hadiah dan tetap hidup, para peserta bahkan tidak segan mempertaruhkan nyawa peserta lainnya.

Serial Drama Korea *Squid Game* ini dirilis pada tanggal 17 September 2021 di platform Netflix, dengan jumlah 9 episode. Di platform Netflix sendiri setiap episodanya memperlihatkan *thumbnail* dan judul yang membuat orang penasaran, yaitu :

- Episode 1 : *Red light, green light*
- Episode 2 : *Hell*
- Episode 3 : *The man with the umbrella*
- Episode 4 : *Stick to the team*
- Episode 5 : *A fair world*
- Episode 6 : *Gganbu*
- Episode 7 : *VIPS*
- Episode 8 : *Front man*
- Episode 9 : *One lucky day*

2.1.1 Tokoh Pemeran *Squid Game*

<p>a) Lee Jung-Jae (pemeran utama)</p>	<p>Sebagai Seong Gi-Hun (456)</p> <p>Seorang pengangguran dan penjudi kuda, tidak memiliki pendirian, namun ia orang yang peduli dengan perasaan orang lain di sekitarnya.</p>	
<p>b) Park Hae-Soo (pemeran utama)</p>	<p>Sebagai Cho Sang-Woo (218)</p> <p>Digambarkan sebagai orang yang pintar dan kepala tim investasi perusahaan sekuritas, namun ternyata ia menjadi buronan polisi karena ia ketahuan telah menggelapkan uang.</p> <p>Merupakan sahabat dari Seong Gi-Hun.</p>	

<p>c) Jung Ho-Yeon (pemeran utama)</p>	<p>Sebagai Kang Sae-Byeok (067).</p> <p>Seorang pembelot Korea Utara yang membutuhkan uang untuk membayar <i>broker</i> untuk menemukan dan mengambil kembali anggota keluarganya yang masih hidup dan melintasi perbatasan.</p>	
<p>d) Oh Young-Soo (pemeran utama)</p>	<p>Sebagai Oh Il-Nam (001).</p> <p>Seorang pria tua dengan penyakit tumor otak, ia lebih suka bermain <i>game</i> daripada menunggu mati di dunia.</p>	

<p>e) Heo Sung-Tae (pemeran utama)</p>	<p>Sebagai Jang Deok-Su (101)</p> <p>Seorang gangster yang harus melunasi hutang judinya.</p>	
<p>f) Anupam Tripathi (pemeran utama)</p>	<p>Sebagai Abdul Ali (199).</p> <p>Seorang buruh asing yang berasal dari Pakistan yang harus manafkahi keluarganya namun bosnya menolak memberikan gajinya selama enam bulan.</p>	
<p>g) Kim Joo Ryoung (pemeran utama)</p>	<p>Sebagai Han Mi Nyeo (212)</p> <p>Seorang wanita mengaku belum memberikan anaknya nama dan ia ibu yang malang.</p>	

<p>h) Wi Ha Joon (pemeran utama)</p>	<p>Sebagai Hwang Jun Ho</p> <p>Detektif yang menyamar kedalam lokasi permainan untuk menemukan kakaknya yang tiba-tiba menghilang.</p>	
<p>i) Lee Yoo Mi (pemeran pendukung)</p>	<p>Sebagai Ji Yeong (240)</p> <p>Gadis muda yang barusaja keluar dari penjara karena membela ibunya yang dibunuh oleh ayahnya.</p>	
<p>j) Kim Young Ok (pemeran pendukung)</p>	<p>Sebagai ibu Seong Gi-Hun</p>	

<p>k) Gong Yoo</p>	<p>Berperan menjadi <i>salesman</i> yang bermain dengan calon peserta game (pada episode 1 dan episode 9)</p> <p>Bermain <i>ddakji</i> dengan Seong Gi-Hun di stasiun</p>	
<p>l) Lee Byung Hun</p>	<p>berperan Front Man (Hwang In Ho)</p> <p>Ia adalah pemimpin dari <i>Masked man</i> atau para penjaga dan pengawas penuh teka-teki dari <i>Squid Game</i>.</p> <p><i>Front Man</i> menjadi tangan kanan dari Oh-II Nam setelah memenangkan permainan ini pada tahun 2015 silam. Ia merupakan saudara dari detektif Hwang Jun-Ho.</p>	 

<p>m) John D Michaels</p>	<p>Sebagai Tamu VIP 1</p> <p>Karekternya menggunakan topeng singa, ia digambarkan orang yang provokatif dengan mengolok-olok rekannya yang terus bertaruh pada pemain yang kalah.</p>	
<p>n) Daniel C Kennedy</p>	<p>Sebagai Tamu VIP 2</p> <p>Ia mengenakan topeng berkarakter banteng. Ia relative banyak bicara dan ikut mengolok-olok rekannya yang kalah taruhan.</p>	
<p>o) David Lee</p>	<p>Sebagai Tamu VIP 3</p> <p>Ia mengenakan topeng berkarakter rusa. Ia cenderung tipe orang yang suka memprovokasi.</p>	

<p>p) Geoffrey Giuliano</p>	<p>Sebagai Tamu VIP 4</p> <p>Perannya menggunakan topeng panther, ia satu-satunya VIP yang membuka topengnya di episode 7. Ia menyukai detektif Jun-Ho yang menyamar sebagai pelayan. Setelah diajak ke kamar, Jun-Ho membongkar kedoknya dan merekam pengakuan VIP 4 tersebut dengan kamera ponselnya.</p>	
<p>q) Stephane Mot</p>	<p>Berperan sebagai Tamu VIP 5</p> <p>Tamu VIPS dengan topeng berkarakter elang. Cara bicaranya cenderung memprovokasi dan mengolok-olok.</p>	

r) Michael Davis	<p>Sebagai Tamu VIP 6</p> <p>Mengenakan topeng dengan karakter beruang.</p> <p>Memiliki badan yang paling tegap.</p>	

Tabel 2.1 Tokoh Pemeran "Squid Game"

2.1.2 Sinopsis Drama Korea *Squid Game*



Gambar 2.2 Official poster Squid Game

Sumber : Instagram @netflixkr

Squid Game menceritakan tentang sebuah permainan anak-anak yang diikuti oleh 456 peserta, dan dituntut untuk mampu bertahan hidup dan akan mendapatkan hadiah uang sebesar 45,6 miliar won. Pemeran utama dari *Squid Game* sendiri yaitu Lee Jung-Jae sebagai Seong Gi-Hun. Adapula Park Hae-Soo sebagai Cho Sang-Woo, berkarakter ambisius dan tidak mau kalah, ia adalah teman masa kecil dari Seong Gi-Hun.

Drama ini berawal dari *scene* orang-orang yang mengalami kesulitan dalam hidup yang disebabkan karena masalah keuangan. Mulai dari terlilit hutang, gaji tidak dibayar, dan adapula yang menjadi korban penipuan. Pemeran utama Seong Gi-Hun memiliki kehidupan yang sulit dari segi ekonomi, ia juga terlilit hutang dan seorang pengangguran. Dia dulu menikah dan memiliki seorang anak bernama Seong Ga-Yeong, namun harus bercerai karena mantan istrinya yang tidak menyukai perilaku Seong Gi-Hun yang pengangguran dan suka berjudi. Ia tinggal bersama ibunya yang hanya berjualan ikan, Seong Gi-Hun sering memaksa ibunya untuk memberinya uang, bahkan ia mencuri kartu ATM milik ibunya dan menghabiskan uangnya.

Saat Seong Gi-Hun mengikuti judi kuda, tanpa disangka-sangka ia memenangkan taruhan tersebut saat Seong Gi-Hun keluar dari lokasi berjudi, ia bertemu dengan seseorang yang dihutangnya, Seong Gi-Hun kabur namun berhasil tertangkap. Saat ia kabur, ia tidak sengaja menabrak seorang gadis bernama Kang

Sae-Byeok dan uangnya diambil oleh Kang Sae-Byeok. Alhasil ketika ia ditagih hutangnya ia tidak bisa membayar.

Saat di perjalanan pulang, di stasiun Seong Gi-Hun bertemu pria misterius yang memakai setelan jas rapi dan mendatanginya. Dia tahu identitas Seong Gi-Hun bahkan tahu bahwa saat ini Seong Gi-Hun membutuhkan uang. Pria misterius itu memberi tawaran kepada Seong Gi-Hun, ia akan memberinya uang 100.000 won saat Seong Gi-Hun memenangkan permainan *Ddakji*. *Ddakji* sendiri adalah permainan membalikkan papan kertas berwarna merah dan biru. Bila Seong Gi-Hun kalah, maka Seong Gi-Hun akan mendapatkan sebuah tamparan di pipinya.

Tak terhitung berapa kali Seong Gi-Hun kalah, namun akhirnya Seong Gi-Hun memenangkan permainan *Ddakji* tersebut. Sebagai hadiah ia menerima 100.000 won dan sebuah kartu. Kartu itu berwarna coklat usang, bergambarkan segitiga, persegi, dan lingkaran, lalu di sebaliknya tertera nomor telepon. Walau awalnya ragu, Seong Gi-Hun akhirnya menelfon nomor tersebut dan ia diberikan kata sandi yang harus diucapkannya kepada seseorang yang menjemputnya nanti.

Sebuah mobil datang menjemput Seong Gi-Hun, begitu masuk ke dalam mobil langsung disemprotkan obat bius sehingga Seong Gi-Hun tertidur. Saat terbangun ia sudah berada di sebuah ruangan yang berisi banyak orang berpakaian sama berwarna hijau, di dada sebelah kiri bertuliskan nomor peserta permainan. Seong Gi-Hun sendiri bernomor 456 dimana ia adalah orang terakhir dalam permainan tersebut. Para pemain diperlihatkan kemalangan yang dimilikinya. Di awal semua pemain disambut oleh seseorang berbaju serba hitam dan menggunakan topeng

berwarna hitam dan juga sekumpulan penjaga yang menggunakan pakaian serba merah dan juga menggunakan topeng berwarna hitam dengan tanda lingkaran, persegi, dan segitita. Tanda tersebut menginisialkan tugas dari setiap orangnya, yaitu :

△ : tentara bersenjata

□ : Manajer

○ : Pekerja



Gambar 2.3 Poster Drama Squid Game, Pemain dan Penjaga

Sumber : Instagram @netflixkr

456 orang pemain harus mengikuti 6 permainan yang ada, yaitu *Red light green light*, *Dalgona* atau *Ppopqi*, Tarik tambang, kelereng atau *Gganbu*, permainan pijakan kaca, dan yang terakhir adalah permainan *squid game*.

saat permainan pertama dimulai yaitu permainan *Red light green light*, orang-orang menganggap itu hanya permainan anak kecil yang siapa saja pasti bisa. Permainan dipimpin oleh sebuah boneka raksasa yang dimatanya terdapat sensor pendeteksi gerak, boneka tersebut mengucapkan kalimat "*Mugunghwa Kochi Pieotsumnida*", saat sang boneka sudah selesai mengucapkan kalimat tersebut boneka akan berbalik badan dan pemain harus diam mematung. Pemain boleh bergerak ketika boneka berbalik badan. Namun naas, ada seorang pemain terdepan yang tiba-tiba bergerak dan suara tembakan terdengar menembak pemain tersebut. Keadaan berubah menjadi kacau saat peluru terus mengeluarkan isinya, menembak siapa saja yang bergerak saat boneka pendeteksi itu berbalik badan ke arah pemain. Pemain nomor 001, Oh-II-Nam berjalan dengan santai mengikuti irama yang dimainkan oleh boneka, dan akhirnya diikuti pemain lainnya.

Awalnya setelah permainan pertama selesai, mereka semua meminta untuk permainan dihentikan. Karena dalam peraturan tertulis permainan bisa dihentikan jika mayoritas pemain menginginkannya. Dilakukanlah pemungutan suara, sebelumnya *penjaga bertopeng* mengatakan bahwa yang kalah atau mati dipertandingan akan mendapatkan uang sejumlah 100 Miliar Won dan pemain yang membatalkan diri tidak akan mendapatkan apa-apa. Hasil dari pemungutan suara ini adalah mayoritas pemain ingin permainan dihentikan. Mereka dipulangkan, namun tidak berselang lama mereka menghadapi kesulitan lagi, dan diberikan

penawaran kedua untuk mengikuti permainan itu lagi, tidak semua kembali namun kebanyakan dari mereka akhirnya bergabung lagi.

Saat kembali ke kamar, di atas ada sebuah celengan babi besar berisikan uang, uang yang jumlahnya sesuai dengan orang yang mati tertembak. Dengan artian semakin banyak orang yang mati, maka akan semakin cepat pula uang yang terkumpul. Keserakan mulai membara dihati para pemain, para pemain membuat kubu untuk membunuh siapa saja yang dianggap lemah. Malam itu sangat mencengkram bagi semua pemain, dalam keadaan gelap terjadi penyerangan yang dilakukan sesama pemain demi bisa memenangkan permainan dan mendapatkan banyak hadiah uang tunai 45,6 miliar won.

Permainan demi permainan terlewati, banyak pula pemain yang meninggal karena tidak bisa menyelesaikan permainan dengan baik. Permainan terakhir yaitu permainan *Squid Game* atau *Ojingeo Nori*, permainan ini biasa dimainkan oleh anak-anak di Korea Selatan, dimana nantinya akan dibagi menjadi dua tim, yakni tim bertahan dan tim menyerang. Keduanya akan saling menjatuhkan untuk meraih kemenangan. Nantinya ditanah atau di lantai akan digambar pola persegi, segitiga, dan lingkaran. Tim bertahan akan berdiri di area kotak dan tim penyerang akan berusaha masuk ke dalam wilayah itu. Keduanya akan saling serang dan dorong demi memperebutkan wilayah itu. Bagi yang bisa bertahan maka ia akan menjadi pemenangnya.

Dipermainan terakhir ini mempertemukan Seong Gi-Hun dan Cho Sang-Woo, dimana mereka berdua adalah teman dekat. Seong Gi-Hun sangat mempercayai dan

membanggakan Cho Sang-Woo. Namun Seong Gi-Hun berubah menjadi emosi ketika tau bahwa keegoisan Cho Sang-Woo untuk mendapatkan uang itu sangat besar, ia bahkan membunuh Kang Sae-Byeok demi cepat untuk menyelesaikan permainan. Awalnya permainan terakhir ini dimainkan oleh 3 orang, yaitu Seong Gi-Hun, Cho Sang-Woo, dan Kang Sae-Byeok. Namun karna Kang Sae-Byeok terbunuh maka hanya dua orang yang akan memainkan permainan final ini.

Sebelum permainan terakhir ini para pemain memainkan sebuah permainan pijakan kaca, di situlah ada kelompok tamu yang disebut Tamu VIP yang datang. Mereka datang secara langsung untuk menyaksikan permainan ini terutama permainan final ini. Para tamu VIP adalah tamu bertopeng emas dengan karakter hewan yang menonton pertandingan dari kenyamanan ruang menonton mereka yang serba mewah. Tidak hanya menonton, para tamu VIP ini juga bertaruh pada para pemain. Tamu VIP ini menggunakan setelan jas mewah dan menggunakan topeng emas dengan karakter rusa, panther, elang, singa, banteng, dan beruang.

Para tamu VIP ini bertaruh kepada para pemain dengan harapan bisa menghasilkan lebih banyak uang. Mayoritas tamu VIP tampaknya adalah orang Amerika. Ada satu tamu VIP yang menggunakan topeng Rusa berbicara menggunakan aksen China.

Tamu VIP ini tidak saling mengenal, mereka juga tidak sama sekali melepas topeng mereka. Namun ada satu tamu VIP yang melepas topengnya, yaitu tamu VIP 4 menggunakan topeng panther yang diperankan oleh aktor Geoffrey Giuliano.

Tamu VIP 4 ini selalu bertaruh namun pemain taruhannya selalu kalah, ia frustrasi lalu ia tertarik dengan detektif Jun-Ho yang saat itu menyamar sebagai pelayan.

Permainan terakhir dimulai, Seong Gi-Hun dan Cho Sang-Woo terus bergulat di area permainan *Squid Game*. Cho Sang-Woo bahkan menusuk kaki Seong Gi-Hun, begitupun sebaliknya. Sampai pada akhirnya Cho Sang-Woo jatuh tak berdaya. Seong Gi-Hun yang tidak tega akhirnya meminta untuk permainan dihentikan. Seong Gi-Hun ingat perkataan terakhir Kang Sae-Byeok, kalau tiap orang memiliki kapasitas berbuat baik dan jahat. Itu yang menyadarkan Seong Gi-Hun, dia memilih nyawa dibandingkan uang. Namun Cho Sang-Woo yang juga terbuka hatinya mengakui bahwa tindakannya membunuh Kang Sae-Byeok adalah salah. Seong Gi-Hun mengulurkan tangan untuk membantu Cho Sang-Woo, namun tanpa diduga Cho Sang-Woo menusukkan pisau ke lehernya sendiri.

Hal itu yang akhirnya membuat Seong Gi-Hun menjadi pemenang dalam *Squid Game* ini. Seong Gi-Hun yang awalnya berambisi untuk memenangkan uang tersebut menjadi sedih dan terpuruk. Uang 45,6 miliar won yang ia miliki sekarang tidak membuatnya bahagia. Apalagi ketika ia pulang ke rumah, ibunya ditemukan tergeletak dilantai dan meninggal. Seong Gi-Hun sadar, bahwa ia seharusnya selama ini bekerja untuk hidupnya agar tidak perlu meminjam uang kesiapapun.

2.1.3 Episode Drama Korea Squid Game

Drama Korea *Squid Game* ini terdiri dari 9 episode, dimana judul yang diberikan di tiap episodenya menggambarkan isi dari Drama *Squid Game* tersebut, yaitu :

1. *Red Light, Green Light* (무궁화 꽃이 피던 날)

Nasib Seong Gi-Hun berubah dalam sekejap, yang awalnya senang karena ia memenangkan perjudian kuda harus sengsara seketika. Uang tersebut hilang dan rentenir mengejanya. Lalu ketika di stasiun ia bertemu pria misterius dan mengajaknya bermain *Ddakji* dan akan mendapatnya uang. Seong Gi-Hun diberi kertas dengan nomor telephon, Seong Gi-Hun menerima tawaran permainan lalu dibawa pergi dalam keadaan dibius. Setelah sadar, Seong Gi-Hun bangun dengan pakaian berwarna hijau dengan tulisan 456 dibajunya. Kemudian para penjaga berpakaian serba merah dan topeng hitam dengan tanda segitiga, persegi, dan lingkaran, dan seseorang berpakaian serba hitam dan topeng hitam datang untuk menyambut. Semua pemain dalam keadaan membutuhkan uang, mereka yang menang akan diberikan uang sebesar 45,6 miliar Won. Game pertama adalah *Red Light Green Light*. Mereka akan ditembak mati jika kalah di setiap permainan.

2. *Hell* (지옥)

Lebih dari setengah pemain terbunuh di permainan pertama, mereka yang dapat melewati permainan memohon untuk permainan berhenti.

Awalnya permainan berhenti karena mayoritas pemain ingin pulang dan tidak melanjutkan permainan, namun mereka kembali lagi karena diberi kesempatan kedua dan membutuhkan uang. Seong Gi-Hun membutuhkan uang untuk berobat ibunya, Cho Sang-Woo akan ditangkap karena ia menggelapkan uang, Oh Il-Nam merasa tidak punya apa-apa untuk hidup, Kang Sae-Byeok membutuhkan uang untuk membawa ibunya ke Korea Selatan, dan Ali membutuhkan uang untuk isteri dan anaknya kembali ke negara Pakistan. Lalu ada detektif Jun-Ho diam-diam mengikuti Seong Gi-Hun untuk masuk ke permainan misterius tersebut untuk menemukan kakaknya yang hilang.

3. *The Man With The Umbrella* (우산을 쓴 남자)

Permainan selanjutnya adalah *Ppopgi* atau permen Dalgona. Para pemain harus memotong permen dalgona menggunakan jarum yang disediakan. Permen dalgona tersebut dicetak dengan gambar payung, bintang, segitiga, dan lingkaran. Jika bentuk tidak sesuai maka pemain akan ditembak mati. Seong Gi-Hun mendapatkan permen dengan gambar yang paling susah, yaitu payung. Walaupun begitu ia dapat menyelesaikannya dengan cara menjilatinya sehingga permen menjadi tipis dan mudah di bentuk dengan jarum.

4. *Stick To The Team* (쫓려도 편먹기)

Pemain dengan nomor 111 bekerja sama dengan penjaga untuk mengambil organ pemain yang meninggal, ia akan diberitahu tentang permainan apa yang akan dilakukan selanjutnya sebagai imbalan. Didalam kamar suasana sangat mencekam, pemain membentuk kubu untuk membunuh satu sama lain, hal ini dilakukan karena semakin banyak yang meninggal maka akan semakin cepat uang terkumpul.

5. *A Fair World* (평등한 세상)

Permainan selanjutnya adalah tarik tambang, walaupun tim Seong Gi-Hun bisa dibilang lemah, namun kenyataannya mereka menang dari lawan yang berisikan 10 laki-laki. Front Man menangkap orang-orang yang terlibat dalam perdagangan organ tersebut, Front Man meminta maaf dan membunuh siapapun yang curang. Front Man mengatakan permainan ini adil untuk siapa saja.

6. *Gganbu* (간부)

Gganbu adalah permainan anak kecil di Korea Selatan yang menggunakan kelereng sebagai media bermainnya. Dalam episode ini pemain harus bermain secara berpasangan. Awalnya Seong Gi-Hun ingin berpasangan dengan Cho Sang-Woo karena menganggap Cho Sang-Woo pintar dan akan menang. Namun Cho Sang-Woo lebih memilih Ali, dan Seong Gi-Hun berpasangan dengan Oh Il-Nam. Yang mengejutkan ternyata

mereka akan melawan pasangannya sendiri, mereka harus mengumpulkan 10 kelereng milik pasangannya. Yang kalah tentu akan ditembak mati.

7. *VIP*

Sebelum permainan selanjutnya mulai, ada sekelompok pria dengan setelan jas mewah menggunakan topen gemas berkarakter hewan. Karakternya yaitu panther, singa, rusa, beruang, banteng, dan elang. VIP ini akan menonton para pemain dan juga bertaruh. Mereka mendapatkan ruangan yang sangat mewah dan nyaman, dengan makanan yang tak kalah mewah. Permainan selanjutnya adalah pijakan kaca, pemain sudah diurutkan dan akan berjalan di sebuah jembatan dengan pijakan yang terbuat dari kaca tebal dan tipis. Bila pemain menginjak kaca tipis maka akan jatuh dan meninggal. Permainan ini dimenangkan oleh 3 orang yaitu Seong Gi-Hun, Cho Sang-Wuu, dan Kang Sae-Byeok.

8. *Front Man* (프론트맨) جامعنا سلطان أبو جوح الإسلام

Ketiga pemenang diberi baru ganti dengan setelan jas warna hitam dan putih, mereka bertiga diberikan hidangan mewah untuk makan terakhir mereka. Saat dipertandingan pijakan kaca ternyata Kang Sae-Byeok tertusuk kaca besar diperutnya. Seong Gi-Hun meminta pertolongan ke penjaga, namun penjaga membawa peti. Ternyata Kang Sae-Byeok dibunuh oleh Cho Sang-Woo. Diepisode ini juga terungkap siapa *Front Man* sebenarnya, ia adalah kakak dari detektif Hwang Jun-Ho, Hwang In-Ho. Hwang In-Ho

mengajak Hwang Jun-Ho untuk bergabung bersamanya, namun Hwang Jun-Ho menolak. Akhirnya Hwang In-Ho menembak Hwang Jun-Ho dan membiarkan Hwang Jun-Ho jatuh dari atas tebing dan ke laut.

9. *One Lucky Day* (운수좋은날)

Game terakhir adalah *Squid Game*, Seong Gi-Hun sebagai penyerang dan Cho Sang-Woo sebagai penjaga. Awalnya permainan berjalan sengit, namun mereka berdua tersadar akan tindakannya. Seong Gi-Hun menggunakan aturan ketiga yaitu permainan dihentikan bila mayoritas suara ingin berhenti. Namun Cho Sang-Woo menolak, ia meminta Seong Gi-Hun untuk membantu ibunya dengan uang tersebut. Cho Sang-Woo menemukannya sendiri, hal itu membuat Seong Gi-Hun menjadi pemenang di permainan ini dan mendapat hadiah senilai 45,6 miliar won. Satu tahun lamanya Seong Gi-Hun hanya berdiam diri di rumah, ia trauma, bahkan tidak menyentuh uang itu sedikitpun. Ia mendapat surat untuk datang ke lantai di sebuah gedung tinggi. Ternyata pemain bernomor 001 Oh Il-Nam adalah pendiri permainan tersebut. Seong Gi-Hun akhirnya menggunakan uang hadiah tersebut untuk mengeluarkan adik Kang Sae-Byeok dari panti asuhan untuk dirawat oleh ibu Cho Sang-Woo, dan memberinya uang yang tidak sedikit jumlahnya. Seong Gi-Hun ingin pergi ke Amerika untuk bertemu dengan anaknya, namun diperjalanan ia melihat seseorang bermain *Ddakji*, sama seperti ia dulu yang akan mengikuti permainan mematikan tersebut.

Seong Gi-Hun akhirnya memilih untuk mencari tau siapa mereka semua dan batal ke Amerika.

2.1.4 Kelas Sosial di Drama Korea *Squid Game*

Kelas sosial yang terlihat dalam drama Korea *Squid Game* ini diantaranya yaitu dilihat dari makanan dan minuman yang disuguhkan untuk para pemain dan tamu VIP. Para pemain ini diberikan makanan sama seperti makanan zaman kecil dulu, yaitu bento box atau *dosirak* berisi nasi, telur, dan kimchi. Lalu ada permen *dalgona*, permen yang familiar dengan anak-anak di Korea Selatan zaman dulu. Ada juga roti *soboro ppang* atau roti *treusel*. Di jam makan lainnya pemain juga diberi minuman soda asli Korea Chilsung Cider dan disantap hanya dengan telur rebus. Bahkan para pemain juga terkadang hanya diberi satu jenis makanan saja, yaitu kentang rebus dan juga jagung rebus.

Hal ini sangat berbanding terbalik dengan perlakuan yang diterima oleh para tamu VIP. Mereka mendapat ruangan yang mewah dan nyaman, berbeda dengan para pemain yang tidur di kasur yang tipis. Makanan yang dihidangkan pun mewah, yaitu buah-buahan segar seperti anggur. Lalu suguhan minumannya yaitu wiski, wine, dan minuman mewah beralkohol lainnya.

2.2 Kelas Sosial di Korea Selatan

Majunya industri hiburan di negara Korea Selatan khususnya drama series serta film mereka saat ini tidak terlepas dari perjalanan panjang para sineasnya. Masyarakat Korea Selatan sendiri drama series dan film tidak hanya sebagai

hiburan semata, namun mereka memanfaatkannya sebagai sarana kritik sosial terhadap pemerintah dengan menampilkan kisah kehidupan yang sebenarnya yang ada di Korea Selatan. Kritik sosial ini dimaksudkan supaya pemerintah Korea Selatan menyadari masalah yang kerap terjadi di masyarakat dan dapat memberi solusinya.

Korea Selatan menyimpan berbagai isu sosial yang tertutup oleh megahnya pembangunan infrastruktur dan gemerlap dunia hiburan yang berhasil menembus kancah internasional. Salah satu isu yang melanda Korea Selatan ini adalah isu mengenai ketidakmerataan ekonomi masyarakat di sana. Berbagai sumber nasional mengatakan setidaknya 40% penduduk bekerja sebagai pekerja dengan bayaran rendah.

2.2.1 *Hell Joseon* di Korea Selatan

Hell Joseon, istilah ini peroleh dari pemuda yang menyebut bahwa meningkatnya angka pengangguran para pemuda di negara Korea Selatan. Para pemuda akhirnya menyebut kondisi itu dengan sindiran "*Hell Joseon*".

Istilah tersebut sendiri diambil dari kata *Joseon* yang mengacu pada dinasti yang menguasai semenanjung Korea pada abad pertengahan hingga abad modern awal. Istilah tersebut diberikan sebagai sebuah ungkapan perasaan para pemuda Korea Selatan yang mengadu nasib akan susahny mencari pekerjaan yang layak untuk mereka. Selain itu para pemuda usia kerja yang sudah mendapatkan pekerjaan tetap merasakan bagaimana eksploitasi dunia kerja yang tidak adil. Para pemuda Korea Selatan mengeluhkan jam kerja

yang tidak wajar tetapi gajinya tidak sebanding, sehingga mereka harus terbelenggu dalam lingkaran kemiskinan.

Istilah ini dipopulerkan melalui media sosial. Para pemuda Korea Selatan pengguna media sosial mengeluhkan ketidak layakan dunia kerja yang memberikan tekanan besar pada mereka tanpa gaji yang layak. Istilah ini sendiri mulai jadi perbincangan di sosial media dan memicu tanggapan dari berbagai pejabat pemerintahan disana. *Hell Joseon* sendiri lahir pada masa pemerintahan presiden Park Geun-Hye yang menjadi terdakwa kasus korupsi pada masa pertengahan pemerintahannya.

2.2.2 Kesenjangan Sosial di Korea Selatan

OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) beranggapan jika angka kemiskinan (*poverty gap index*) di Korea Selatan mencapai 40% serta menjadi salah satu peringkat terbesar pada daftar negara maju. Kesenjangan dimasyarakat Korea Selatan ini menjadi tidak terkendali karena adanya pandemi Covid-19. Ketatnya persaingan sosial pada kehidupan masyarakatnya juga menjadi penyebab kesenjangan sosial ini terjadi.

Pemerintah di Korea Selatan pun berupaya untuk mengatasi kesenjangan ekonomi sosial yang terjadi. *Social Safety Net* merupakan salah satu program yang dibuat oleh Pemerintah Korea Selatan untuk mengatasi kesenjangan sosial ini terutama yang diakibatkan oleh masalah ekonomi.

Potret kesenjangan sosial di Korea Selatan terlihat sangat jelas di Kota Gangnam dan Desa Guryong. Distrik Gangnam dikenal sebagai kota dengan biaya hidup mahal di Korea Selatan. Kota Gangnam sendiri memiliki gedung-gedung bertingkat dan mewah. Untuk bisa memiliki hunian berupa satu unit apartemen ukuran standar di Kota Gangnam harus merogoh kocek sebesar 2 miliar Won. Distrik Gangnam memang dikenal sebagai kota yang mewah dan penuh gemerlap.

Namun dibalik mewah dan gemerlapnya Kota Gangnam, ada pemandangan yang 180 derajat berbanding terbalik dengan Kota Gangnam. Yaitu Desa Guryong, desa yang berbatasan langsung dengan Kota Gangnam ini sangat kumuh. Rumah yang terdapat di Desa Guryong ini juga seperti dibangun dengan bahan seadanya dan tidak rapi.



Gambar 2.4 Potret Desa Guryong dan Kota Gangnam

Sumber : Popbela.com

Desa Guryong ditempati sekitar seribu keluarga. Masyarakat di Desa Guryong sendiri rata-rata berprofesi sebagai buruh serabutan, buruh harian, hingga mengumpulkan botol-botol bekas. Upah yang mereka terima perhari berkisar Rp. 145.000,- dimana angka tersebut termasuk kedalam golongan ekonomi kelas kebawah di Korea Selatan.

Sebenarnya Pemerintah Korea Selatan sempat ingin menggosur Desa Guryong ini untuk dimanfaatkan sebagai lahan untuk dibangun 4.000 unit rumah bersubsidi. Awalnya warga dan pemilik lahan setuju, dengan syarat diberikan ganti rugi atas kepemilikan tanah sebesar 1,18 triliun Won. Namun Pemerintah Korea Selatan tidak bisa menyanggupi usulan dari warga dan pemilik lahan Desa Guryong tersebut. Pemerintah Korea Selatan hanya sanggup untuk memberikan ganti rugi sebesar 30% dari jumlah yang diminta masyarakat Desa Guryong.

2.3 Kondisi Korea Selatan Saat Ini

Negeri Gingseng ini memiliki keunikan tersendiri yang membuat negara ini mendapatkan tempat di Asia hingga kancah internasional. Keunikan tersebut salah satunya adalah drama Korea, keunikannya antara lain adalah tema dan pesan yang mendalam dan sangat jelas sehingga penonton yang menyaksikan bukan hanya sekedar menonton, tetapi juga menimbulkan keingintahuan untuk menonton drama tersebut lebih lanjut dan ingin lebih mengenal budaya Korea.

2.3.1 Kebudayaan Korea Selatan

Budaya tradisional yang ada di Korea adalah hasil dari warisan nenek moyang yang diwariskan kepada masyarakat Korea Selatan dan Korea Utara. Adapula budaya kontemporer Korea Selatan yang berkembang dari budaya tradisional Korea yang ada pada suku nomadem Korea awal. Hingga saat ini, dengan industrialisasi, urbanisasi, dan westernisasi di Korea Selatan telah membawa banyak perubahan gaya hidup masyarakat Korea Selatan. Walaupun banyak budaya lain yang masuk di Korea Selatan, adat dan sejarah yang dulu masih sangat melekat sampai saat ini, diantaranya selalu adanya makanan kimchi. Kimchi sendiri adalah sayur kubis yang difermentasi dengan saus gochujang. Kimchi juga ditetapkan menjadi salah satu warisan budaya oleh UNESCO.

Lalu ada “Hanbok”, yaitu pakaian tradisional masyarakat Korea. Hanbok yang digunakan oleh keluarga kerajaan atau keturunan bangsawan akan berbeda modelnya dengan rakyat biasa. Namun saat ini Hanbok tidak lagi menggunakan sistem tersebut. Hanbok digunakan untuk acara khusus seperti pernikahan. Adapula “Hanok”, yaitu rumah tradisional Korea Selatan. Bentuk rumah Hanok ini biasanya sering muncul di drama-drama Korea. Desain rumah Hanok mencerminkan hubungan spiritual antara manusia dengan alam.

2.3.1.1 Korean Wave (Hallyu)

Budaya Korea Selatan yang sedang merambah ke seluruh dunia saat ini ialah Korean Wave atau dikenal juga Korean Hallyu. Korean Wave atau gelombang Korea adalah istilah yang diberikan untuk tersebarnya budaya

populer Korea Selatan secara global. Hal ini menjadi pemicu orang-orang diberbagai belahan dunia ingin mengetahui dan mempelajari tentang budaya Korea Selatan.

Hallyu atau *Korean Wave* menurut Byun dalam Rahmawati dari Universitas Airlangga, berasal dari bahasa Cina “*Han Liu*” yang memiliki arti gelombang Korea, serta pada bahasa Inggris biasa dikenal dengan “*Korean Wave*”, “*Korean Fever*”, “*Hanliu*”, dan “*Hallyu*”. Di negara Korea sendiri ditulis dengan “*Hallyu*” sedangkan di China dan Jepang biasa dikenal dengan “*Hanliu*”. *Korean Wave* menurut Srihartati dan Abdillah (Srihartati, 2018) ialah sebuah istilah yang digunakan untuk penyebaran budaya pop Korea secara global di seluruh dunia atau globalisasi budaya Korea. *Korean Wave* ialah salah satu fenomena yang mendunia dengan banyaknya perhatian terhadap produk Korea Selatan. Di Indonesia sendiri saat ini, fenomena *Korean Wave* mengacu pada kalangan anak muda.

Budaya *Hallyu* bermula dari kesukaan akan budaya Korea Selatan di Asia Tenggara dan Tiongkok yang dimulai di akhir tahun 1990-an setelah rilisnya album dari H.O.T dari Korea Selatan yang dirilis di Tiongkok. Tidak hanya musiknya, serial drama Korea juga mengikuti kesuksesan dari musik pop itu sendiri. Tayangan Drama Korea sendiri mulai ditayangkan di negara Tiongkok kemudian drama Korea menyebar ke dalam negara lainnya salahsatunya di negara Hongkong. Dan tentunya juga masih banyak lainnya.

Budaya Korean Wave ini juga turut mempromosikan bahasa Korea Selatan, kuliner, produk elektronik, dan juga tempat wisata di Korea Selatan. Fenomena *Hallyu* ini juga mendapat dukungan dari pemerintah Korea Selatan. Dukungan yang diberikan oleh pemerintah Korea Selatan sendiri yaitu dengan menghindarkan gempuran dari industri barat, menciptakan produk media massa sendiri, dan juga mengadakan festival-festival film dan musik yang bertaraf internasional.

Drama Korea mengacu pada film yang dikemas dalam bentuk drama televisi di Korea Selatan dengan format tayangan mini seri yang diproduksi dengan menggunakan bahasa Korea. K-Drama biasanya digunakan untuk singkatan dari Drama Korea, ini banyak yang menjadi populer baik itu di Korea Selatan sendiri maupun di industri internasional, dan tentunya memberikan dampak yang besar dalam fenomena Korean Wave.

2.3.1.2 Budaya Tradisional Korea Selatan

Salah satu hal yang membuat orang-orang tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang Korea Selatan adalah tentang kebudayaan tradisional Korea Selatan. Hal ini juga masih akibat atau efek yang ditimbulkan oleh *Korean Wave*, yang di dalamnya menyelipkan tentang aneka ragam kebudayaan yang ada di Korea Selatan.

a. Makanan

Hasil utama dari sektor pertanian yang ada di Korea Selatan adalah gandum, beras, dan kacang-kacangan. Tak hanya dari sektor pertanian,

sektor perikanan juga cukup melimpah, hal ini dikarenakan Korea Selatan dikelilingi oleh tiga lautan besar. Salah satu makanannya dari sektor laut yang terkenal dari Korea Selatan yaitu mackerel sashimi, tuna sashimi, dan yellowtail sashimi sushi. Adapula makanan fermentasi yang sangat terkenal dari Korea Selatan, yaitu *kimchi*. *Kimchi* juga sering muncul di serial drama atau film Korea Selatan. *Kimchi* sendiri adalah makanan tradisional Korea yang berupa asinan sayur hasil fermentasi yang diberi bumbu pedas atau saus *gochujang*, sayur yang umum digunakan yaitu sawi putih dan lobak. Makanan yang difermentasi berguna bagi tubuh manusia untuk menyediakan protein dan vitamin yang tinggi ketika musim dingin datang.

b. Pakaian tradisional Korea

Pakaian tradisional Korea Selatan diberi nama *Hanbok*. *Hanbok* sendiri terbagi menjadi beberapa bagian yaitu, baju bagian atas (*Jeogori*), celana panjang untuk laki-laki (*Baji*), dan rok wanita (*Chima*). Di zaman dahulu *Hanbok* diklasifikasikan untuk penggunaan sehari-hari, upacara perayaan sesuatu, dan peristiwa-peristiwa tertentu.

c. Objek wisata

Promosi utama dalam drama Korea Selatan yaitu objek wisatanya. Pemerintah Korea Selatan sendiri sangat mendukung pengembangan dan juga promosi terhadap objek wisata di Korea Selatan agar menambah wisatawan yang berkunjung ke negara Korea Selatan. Beberapa destinasi wisata yang terkenal dan wajib dikunjungi jika ke Korea Selatan yaitu :

1. Jeju Island
2. Incheon
3. Uleung Island
4. Yokji Island
5. Udo Island
6. Bomun Pavilion, Gyeongju
7. Yang Dong Traditional Village
8. Nami Island
9. Olympic Park
10. National Folk Museum of Korea
11. Namsan Seoul Tower (N Seoul Tower)
12. Bukchon Village
13. Pusat Belanja Myeongdong
14. Gyeongbok Castle (Gyeongbokgung)
15. Changdeok Castle (Changdeokgung)
16. Seoul Art Center
17. Bukhansan National Park
18. Myeongdong Teater
19. The War Memorial of Korea, Itaewon
20. Boseong Green Tea Field
21. Jeungdo Salt Farm
22. Kyeong-Hwa Station, Jinhae
23. Seongsan Sunrise Peak

24. Seomjin River Village

25. Banpo Bridge Park

2.3.2 Perekonomian Korea Selatan

Korea Selatan memiliki ekonomi pasar yang menempati posisi ke dua belas berdasarkan Produk Domestik Bruto (PDB) sebagai salah satu dari empat Macan Asia Timur. Produk Domestik Bruto sendiri ialah sebuah nilai pasar semua barang dan jasa yang diproduksi oleh suatu negara di periode tertentu, Produk Domestik Bruto merupakan salah satu metode untuk menghitung pendapatan nasional. Korea Selatan sendiri bergantung sepenuhnya pada ekspor untuk menyokong perekonomiannya, hal ini bisa dilihat dalam kebijakan perekonomiannya yaitu dengan diberlakukannya kebijakan *Export Oriented Industry (EIO)*. Pemerintah Korea Selatan harus mempersiapkan diri dan berjuang dalam merebut persaingan pasar dunia.

Tidak hanya itu, kunci kesuksesan dari pembangunan ekonomi di Korea Selatan terletak pada pilihan strategi kebijakan ekonomi, memberikan perhatian besar pada bidang pendidikan, pembangunan sumber daya manusia (SDM), serta invertasi agresif di kegiatan penelitian dan pengembangan. Negara Korea Selatan sendiri memiliki etos kerja yang bisa dibilang sangat tinggi. Masyarakat Korea Selatan dikenal sebagai pekerja keras dengan jam kerja yang jauh lebih panjang dibandingkan dengan negara-negara lain yang tergabung dalam Organisasi Kerjasama dan Pembangunan Ekonomi (OECD).

Di tahun 2005, Korea Selatan berubah menjadi negara industri yang utama, disamping merupakan negara yang memimpin dalam hal akses kecepatan internet tertinggi, semikonduktor memori, monitor layer datar, telephone (*Smartphone*), Korea Selatan juga menduduki peringkat pertama dalam hal pembuatan kapal. Lalu urutan ketiga dalam produksi ban, keempat dalam hal serat sintesis, dan peringkat ke 12 dalam PDB nominal. Perkembangan ini terutama ditentukan lewat integrasi Korea Selatan pada perekonomian dunia yang semakin modern dan berteknologi tinggi, saat ini pendapatan perkapita Korea Selatan telah setara dengan pendapatan negara-negara di Uni Eropa. (Nusantara News Fakta dan Opini).

2.3.3 Pertumbuhan Ekonomi di Korea Selatan

Pada tahun 2021, ekonomi di Korea Selatan tumbuh cukup baik. Bank of Korea mencatat Produk Domestik Bruto (PDB) negara Korea Selatan meningkat di 4% selama tahun 2021. Pertumbuhan itu juga didorong dengan tingginya ekspor di akhir tahun 2021. Angka pertumbuhan ekonomi itu juga menjadi rekor dalam 11 tahun terakhir.

Ekspor di Korea Selatan melonjak 4,3% pada kuartal IV-2021. Pertumbuhan ini juga ditopang oleh konsumsi swasta dan investasi konstruksi yang tumbuh masing-masing 1,7% dan 2,9%. Pada kuartal III-2021 ekonomi di negeri Ginseng ini tumbuh 1,1% di periode Oktober hingga Desember, mengalahkan perkiraan di angka 0,9%.

Pertumbuhan di kuartal IV-2021 yang berada di angka 4,1% juga melenceng dari perkiraan, perkiraannya adalah diangka 3,7%. Seseorang analis dari *Hana Financial Investment*, Chun Kyu—Yeon yakin bahwa pertumbuhan sector ekonomi di Korea Selatan pada tahun 2022 akan terus naik.

Sebelumnya di tahun 2020, perekonomian di Korea Selatan juga tercatat mengalami pertumbuhan. Namun pertumbuhan tersebut tidak merata naiknya dikarenakan pandemi Covid-19 di Korea Selatan.



BAB III

TEMUAN PENELITIAN

Drama Korea *Squid Game* ini terdiri dari 9 episode dimana setiap episodenya berdurasi sekitar 50 menit. Sutradara Hwang Dong-Hyuk memperkenalkan *Squid Game* sebagai sebuah “alegori raksasa” yang menggambarkan masyarakat kapitalis di era kontemporer dan merujuk pada beragam cerita dari peserta permainan dan bagaimana mereka tersingkirkan karena persaingan dalam masyarakat modern. *Squid Game* sendiri tayang pada tanggal 17 September 2021 di platform Netflix. Dalam drama ini banyak memperlihatkan bagaimana perbedaan kehidupan dan perlakuan yang diterima antara masyarakat kelas bawah dan kelas atas.

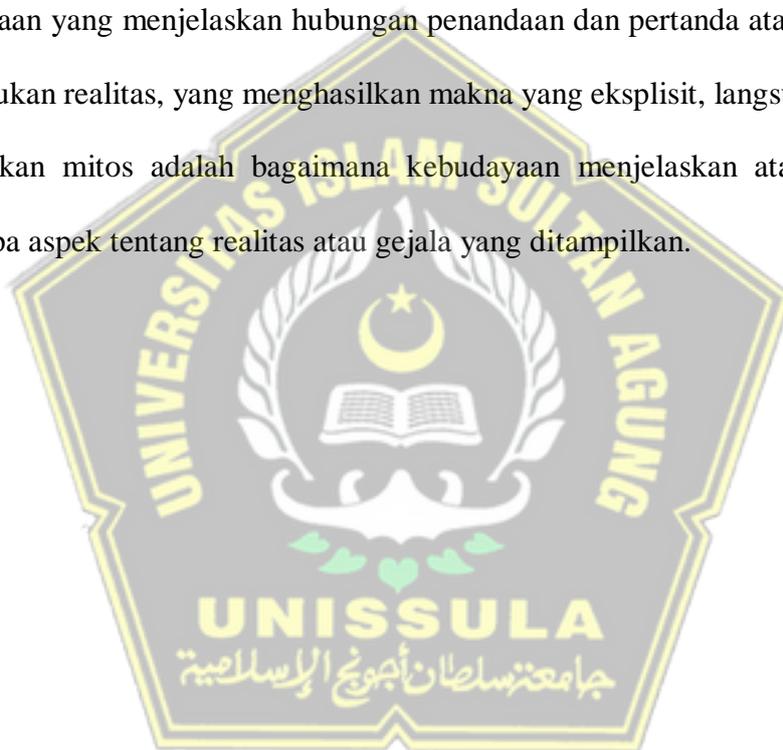
Squid Game menceritakan tentang sebuah permainan bertahan hidup dimana para pemain harus menjadi satu-satunya yang bertahan hidup dan akan mendapatkan hadiah uang senilai 45,6 miliar won. Para pemain harus menyelesaikan 6 permainan, dimana ke enam permainan tersebut adalah sebuah permainan yang dilakukan oleh anak-anak di Korea Selatan pada zaman dulu. Pemeran utama dalam drama ini bernama Seong Gi-Hun (Lee Jung Jae), Seong Gi-Hun seorang duda satu anak yang hidup serba pas-pasan dan memiliki hobi berjudi kuda. Sampai pada akhirnya ia bertemu seorang laki-laki yang memberinya kertas misterius untuk mengikuti permainan tersebut. Ada 456 orang pemain yang akan berjuang demi mendapatkan hadiah uang senilai 45,6 miliar won.

Netflix secara resmi melalui Twitter @netflix mengumumkan bahwa serial Drama Korea *Squid Game* dinobatkan sebagai serial original yang paling banyak ditonton dalam sejarah penayangan di platform Netflix. Terhitung Drama Korea *Squid Game* telah ditonton lebih dari 111 juta penonton sejak pertama kali tayang. Kabar ini disampaikan langsung oleh Netflix pada tanggal 13 Oktober 2021. Perolehan ini berhasil mengalahkan rekor tertinggi yang sebelumnya diraih oleh serial berjudul *Bridgerton*. Serial tersebut ditonton oleh 82 juta penonton dalam kurun waktu 28 hari. Sementara *Squid Game* berhasil mendapatkan 111 juta penonton hanya dalam kurun waktu selama 17 hari.

Drama Korea *Squid Game* ini juga memenangkan beberapa penghargaan salah satunya adalah Serial Drama Bahasa Asing Terbaik di *Critics Choise Awards* yang ke-27 yang berlangsung di Los Angeles, California. Tak hanya dramanya, para aktor pemeran *Squid Game* juga berhasil memenangkan beberapa penghargaan. Diantaranya pada *Screen Actors Guild (SAG) Awards* yang ke-28 yang berlangsung pada 28 Februari 2022 di Santa Monica, California. Pemeran karakter Seong Gi-Hun, Lee Jung Jae berhasil memenangkan penghargaan sebagai Aktor Serial Terbaik, dan pemeran Kang Sae Byeok, Jung Ho-Yeon memenangkan penghargaan sebagai Aktris Serial Terbaik. Dengan penghargaan yang mereka terima di SAG ini, menjadikan mereka sebagai aktor Korea pertama yang memenangkan penghargaan untuk kategori serial drama.

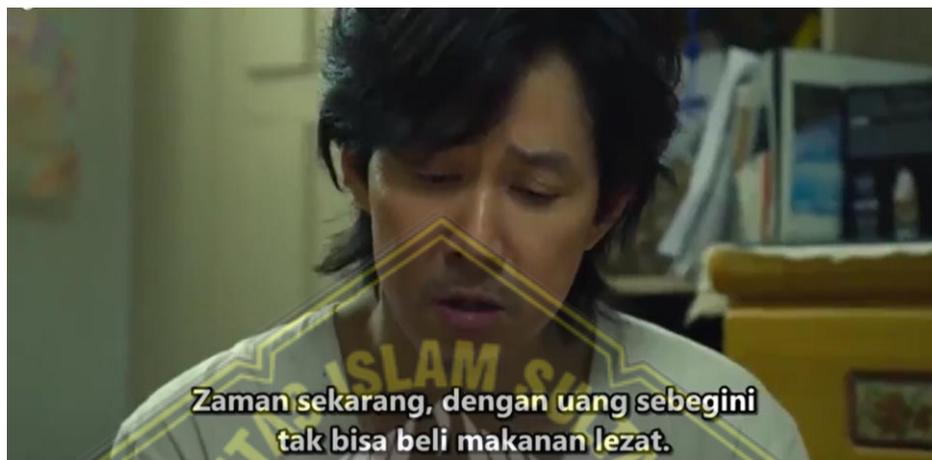
Yang menjadikan fokus penelitian ini adalah adegan dan dialog yang merepresentasikan bagaimana kelas sosial yang direpresentasikan dari drama Korea *Squid Game*. Mulai dari kemiskinan. Kemewahan, perbudakan, masyarakat kelas

bawah yang dijadikan taruhan, masyarakat kelas atas selalu diprioritaskan dan perbedaan perlakuan di dalam drama Korea *Squid Game* ini. Peneliti mengkategorikan representasi yang ditampilkan berdasarkan adegan-adegan yang terdapat dalam setiap episodenya. Analisis semiotika Roland Barthes menggunakan dua tingkat pertanda yaitu denotasi dan konotasi. Denotasi adalah makna sebenarnya atau makna yang biasanya kita temukan dalam kamus, yaitu tingkat penandaan yang menjelaskan hubungan penandaan dan pertanda atau antara tanda dan rujukan realitas, yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung, dan pasti. Sedangkan mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala yang ditampilkan.



3.1 Analisis Visual Temuan

3.1.1 Representasi Kemiskinan



Gambar 3.1 Scene 1 Seong Gi-Hun meminta uang lebih kepada ibunya

Drama Korea *Squid Game* dibuka dengan adegan pemeran utama yaitu Seong Gi-Hun yang sedang berbicara kepada ibunya. Di episode 1 menit ke 00:03:05, terdapat dialog :

Ibu Seong Gi-Hun : “Jangan sampai lupa belikan dia makan malam nanti”

Seong Gi-Hun : “Zaman sekarang, dengan uang sebegini tak bisa beli makanan lezat”.

Dari gambar yang ditampilkan di atas, terlihat **Penanda** yaitu seorang laki-laki yang sedang menundukan kepalanya dengan wajah yang sedih. Laki-laki tersebut mengenakan pakaian berwarna putih dan rambut yang berantakan. Terlihat pula laki-laki tersebut berada di dalam ruangan yang terlihat berantakan.

Petanda : Seong Gi-Hun merupakan tokoh utama dalam Drama Korea *Squid Game* ini. Dari gambar di atas terlihat Seong Gi-Hun yang sedang makan dan meminta ibunya untuk memberinya uang lebih untuk membelikan ayam goreng kesukaan putrinya yang hari itu sedang berulan tahun. Namun jumlah uang yang diberikan ibunya sedikit dan tidak cukup untuk membelikan makanan kesukaan putrinya.



Gambar 3.2 Scene 2 Seong Gi-Hun Terlibat Perkelahian Dengan Rentenir

Pada episode 1 menit ke 00:11:06 memperlihatkan empat orang dengan ekspresi yang berdeda-beda. Dalam scene tersebut terdapat dialog seperti berikut :

Rentenir : “Jika kau tak melunasinya bulan depan, aku akan mengambil satu ginjal dan satu matamu, mengerti? Kenapa? Tak suka?”

Seong Gi-Hun : “Bukan begitu, baiklah”

Penanda dari scene di atas adalah terlihat empat orang laki-laki yang berada di dalam sebuah toilet. Dua orang laki-laki berdiri menggunakan setelan jas hitam dan menggunakan kemeja bermotif berwarna merah dan hijau dengan paduan celana kain berwarna hitam. Satu orang laki-laki berjongkok menggunakan setelan jas berwarna hitam dengan lengan digulung hingga siku dan memegang sebuah dokumen bertuliskan “Perjanjian Penyerahan Organ”. Satu orang laki-laki menggunakan jaket berwarna coklat muda terlihat duduk bersandar dinding dengan rambut hitam yang berantakan dan ekspresi wajah ketakutan.

Petanda : memperlihatkan Seong Gi-Hun yang duduk bersandar di dinding toilet dengan hidung mengeluarkan darah dan dikepung oleh tiga orang rentenir. Para rentenir datang untuk menagih hutang Seong Gi-Hun, namun Seong Gi-Hun tidak bisa membayar hutangnya. Rentenir tersebut menyodorkan sebuah dokumen perjanjian penyerahan organ.



Gambar 3.3 Scene 3 Seong Gi-Hun dan Ibunya yang sedang berdebat

Pada episode 2 dimenit ke 00:26:30 memperlihatkan Seong Gi-Hun dan ibunya yang sedang berdebat. Terdapat pula dialog yaitu :

Seong Gi-Hun :“Akan semakin memburuk jika tidak diobati”.

Ibu Seong Gi-Hun : “Jika ibu dirawat di rumah sakit, siapa yang akan membayar uang sewa rumah kita? Lagi pula, apa kau tau berapa biaya untuk rawat inap di rumah sakit dan obat-obatannya?”

Penanda : Terlihat laki-laki yang menggunakan jaket berwarna coklat muda dipadukan dengan kaos berwarna abu-abu dan topi berwarna hitam dan wanita paruh baya berambut pendek sebauh berwarna putih yang menggunakan baju berwarna coklat dan *vest* berwarna coklat muda yang sedang berbicara di depan sebuah bangunan. Nampak pula gemerlap lampu kota yang samar di belakang mereka berdua.

Petanda : memperlihatkan Seong Gi-Hun dan ibunya yang sedang berdebat di depan sebuah Rumah Sakit. Perdebatan itu karena ibu Seong Gi-Hun meminta agar pulang ke rumah dan tidak dirawat inap di Rumah Sakit karena tidak memiliki uang.

3.1.2 Representasi Kemewahan



Gambar 3.4 Scene 4 Tamu VIP yang keluar dari lift

Diepisode 7 pada menit ke 00:10:13 terdapat *scene* para Tamu VIP yang sedang keluar dari lift. Suasana nampak mewah dan elegan ketika para Tamu VIP ini datang.

Terdapat **Penanda** di *scene* ini, yaitu terlihat sekumpulan orang yang keluar dari lift. Orang-orang tersebut menggunakan setelan jas mewah dan topeng emas dengan berbagai karakter hewan. Tiga orang terdepan mengenakan jas berwarna hitam dan kemeja berwarna abu-abu dengan topeng emas karakter hewan singa, lalu ada pria bertopeng banteng dengan setelan jas dan dasi berwarna hitam dan kemeja berwarna putih, lalu ada pria dengan jas berwarna *nude* dengan kemeja putih dan dasi merah muda, ia menggunakan topeng dengan karakter panther.

Untuk **Petanda** dari *scene* ini yaitu memperlihatkan para tamu VIP yang baru saja keluar dari lift, mereka terlihat sangat elegan dan mewah. Topeng

emas yang mereka kenakan membuat kesan lebih mewah. Topeng emas tersebut dipakai untuk menutupi identitas para tamu VIP, karena selama mereka bertemu mereka akan terus menggunakan topeng tersebut.



Gambar 3.5 Scene 5 Ruang para tamu VIP

Pada episode ke 7 dimenit 00:12:12 terdapat *scene* yang menggambarkan keadaan ruangan untuk para Tamu VIP. Untuk **Penanda** dari *scene* diatas yaitu terlihat sofa dan meja kecil yang mewah, adapula lampu gantung dan lampu yang diletakkan di atas meja dengan hiasan kristal. Terlihat pula disetiap sofa terdapat dua orang yang diam dan tubuhnya dilukis dengan corak kulit hewan. Nuansa ruangan tersebut juga terkesan redup pencahayaannya.

Untuk **Petanda** pada *scene* ini yaitu Tamu VIP yang mendapatkan ruangan untuk tempat beristirahat yang mewah, lampu gantung dan lampu meja dihiasi oleh kristal menambah kesan mewah. Tak hanya itu, disetiap

sofa terdapat manusia yang menjadi patung dengan tubuh dilukis menyerupai kulit hewan.

3.1.3 Representasi Perbudakan



Gambar 3.6 Scene 6 Ali yang marah menagih upah kerjanya

Diepisode 2 menit ke 00:32:04 – 00:32:28 memperlihatkan Ali yang marah karena upahnya tidak dibayar. Terdapat pula dialog sebagai berikut :

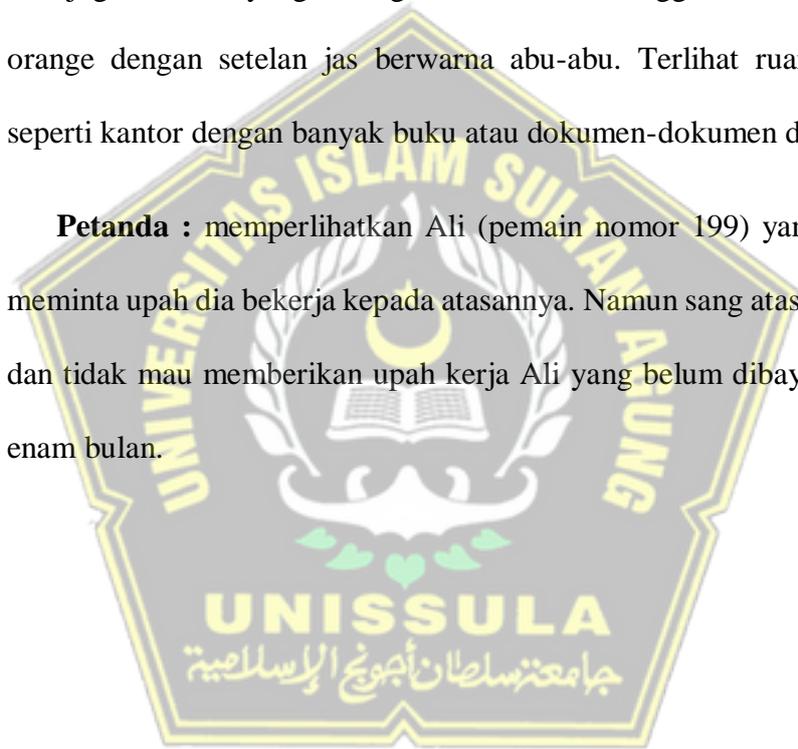
Ali (199) : “Pak, bayar semua upah yang belum kau berikan kepadaku”

Bos : “Sialan. Tanya orang-orang di depan apa mereka sudah dibayar. Aku hanya bisa membayarmu jika ada pemasukan”.

Ali : “Ku mohon beri upahku, ini sudah enam bulan”.

Penanda : terlihat seorang laki-laki yang menggunakan jaket berwarna abu-abu dan biru navy dan kaos berwarna coklat muda yang tampak lusuh. Ada juga laki-laki yang sedang duduk dikursi menggunakan kaos berwarna orange dengan setelan jas berwarna abu-abu. Terlihat ruangan tersebut seperti kantor dengan banyak buku atau dokumen-dokumen di dalamnya.

Petanda : memperlihatkan Ali (pemain nomor 199) yang marah dan meminta upah dia bekerja kepada atasannya. Namun sang atasan berbohong dan tidak mau memberikan upah kerja Ali yang belum dibayarnya selama enam bulan.



3.1.4 Representasi Kalangan Kelas Bawah Sebagai Bahan Taruhan



Gambar 3.7 Scene 7 Tamu VIP bertaruh pada para pemain

Pada episode ke 7 menit ke 00:12:52 – 00:13:13 terlihat Tamu VIP 4 yang kesal, hal itu tergambarkan pada dialog sebagai berikut :

VIP 4 : “Aku bertaruh banyak pada bedebah itu”

VIP 2 : “Seberapa banyak?”

VIP 4 : “Satu juta dolar!”.

Memperlihatkan pula adegan dimana *Front Man* mengatakan bahwa para Tamu VIP bisa melanjutkan taruhan mereka dipertandingan selanjutnya. Terdapat pula dialognya, yaitu :

Front Man : “Kalian bisa bertaruh lagi sebelum permainan berikutnya dimulai”.

Penanda pada scene diatas terlihat seorang laki-laki menggunakan setelan jas berwarna abu-abu dengan kemeja berwarna abu-abu gelap dan dasi berwarna merah. Laki-laki tersebut menggunakan topeng emas berkarakter hewan panther. Pada *scene* selanjutnya terlihat seorang yang berbalik dengan jubah berwarna hitam dan seorang laki-laki menggunakan setelan jas berwarna hitam dan bertopeng hewan singa memegang gelas minuman. Latar tempat terdapat beberapa lampu Kristal yang menggantung di langit-langit ruangan.

Petanda pada scene di atas yaitu memperlihatkan Tamu VIP 4 yang kesal karena pemain yang dipertaruhkannya sebanyak satu juta dolar yaitu pemain nomor 69 memilih untuk mengakhiri hidupnya dengan cara gantung diri. Memperlihatkan *Front Man* yang berbicara kepada para Tamu VIP untuk bisa melanjutkan taruhan mereka kepada para pemain dipertandingan berikutnya.

3.1.5 Representasi Perbedaan Pemberian Makanan dan minuman di Kelas

Sosial



Gambar 3.8 Scene 8 Seong Gi-Hun dan penjaga makan dari dosirak

Pada episode 3 dimenit ke 00:13:20 – 00:17:53 memperlihatkan adegan dimana para pemain dan penjaga sedang memakan makanan mereka, terdapat pula dialog yang diucapkan Seong Gi-Hun :

Seong Gi-Hun : “Astaga. Nasinya dingin sekali”.

Untuk **Penanda** pada scene ini yaitu Terlihat kotak bekal makanan dari *stainless* berwarna silver yang berisi empat macam makanan. Lalu ada pula sendok namun ujungnya seperti garpu. Terlihat laki-laki yang menggunakan jaket berwarna hijau dengan garis berwarna putih bertuliskan nomor 456 dengan kaos berwarna putih dan hiasan garis dileher berwarna hijau, sedang memegang sendok.

Pada scene lainnya terlihat seseorang yang mengenakan baju berwarna merah panjang dan sarung tangan berwarna hitam sedang membuka kotak makan diatas meja berwarna putih. Kotak makan tersebut berisi lima macam makanan.

Petanda pada scene ini yaitu memperlihatkan Seong Gi-Hun dan pemain lain sedang makan dari “Dosirak” atau bekal makanan yang terbuat dari bahan *stainless*. Kotak *dosirak* untuk para pemain berisi sangat sederhana yaitu nasi, telur mata sapi, kimchi, dan sayuran. Bahkan nasi yang dimakan Seong Gi-Hun dan para pemain lainnya sudah dingin, hal itu diucapkan oleh Seong Gi-Hun “*Astaga. Nasinya dingin sekali*”.

Memperlihatkan pula Hwang Jun-Ho yang sedang menyamar sebagai penjaga sedang membuka kotak *dosirak* yang berisi nasi, sup, pancake sosis, kimchi, dan sayuran.



Gambar 3.9 Scene 9 Seong Gi-Hun menerima roti Soboro-ppang dan susu putih

Diepisode 3 menit ke 00:26:56 terdapat adegan dimana para pemain diberikan makanan. **Penanda** pada scene ini yaitu terlihat orang-orang yang menggunakan setelan jaket dan celana berwarna hijau dengan kaos berwarna putih dengan nomor masih-masing sedang mengantri untuk mendapatkan makanan dari seseorang berbaju merah. Terlihat orang berbaju merah menyodorkan sebotol susu putih dan sebungkus roti.

Petanda pada scene ini yaitu memperlihatkan Seong Gi-Hun menerima sebotol susu putih dan roti *Soboro-ppang* dari penjaga



Gambar 3.10 Scene 10 Jang Deok-Su menerima soda dan telur

Diepisode ke 4 menit ke 00:03:10 terdapat *scene* Jang Deok-Su yang sedang menerima makanan dan minuman. Dialog si *scene* ini yaitu :

Jang Deok-Su : “Hanya ini?”

Penanda : Terlihat seorang laki-laki dengan setelan baju berwarna hijau dan kaos putih bertuliskan nomor 101 memegang botol soda berwarna hijau dengan logo segitiga, lingkaran, dan persegi ditangan kanan, dan jga sebutir telur ditangan kiri. Terlihat pula orang-orang mangantri untuk mendapatkan makanan. Latar gambar diatas terlihat di dalam kamar dengan susunan ranjang berwarna hitam dan kasur putih.

Petanda : Memperlihatkan Jang Deok-Su dan pemain lainnya sedang mengantri untuk mendapatkan makanan berupa sebutir telur dan sebotol soda di dalam kamar para pemain. Namun Jang Deok-Su merasa kurang akan makanan yang diberikan penjaga dan ia bertanya apakah hanya ini makanan yang mereka berikan kepada para pemain.



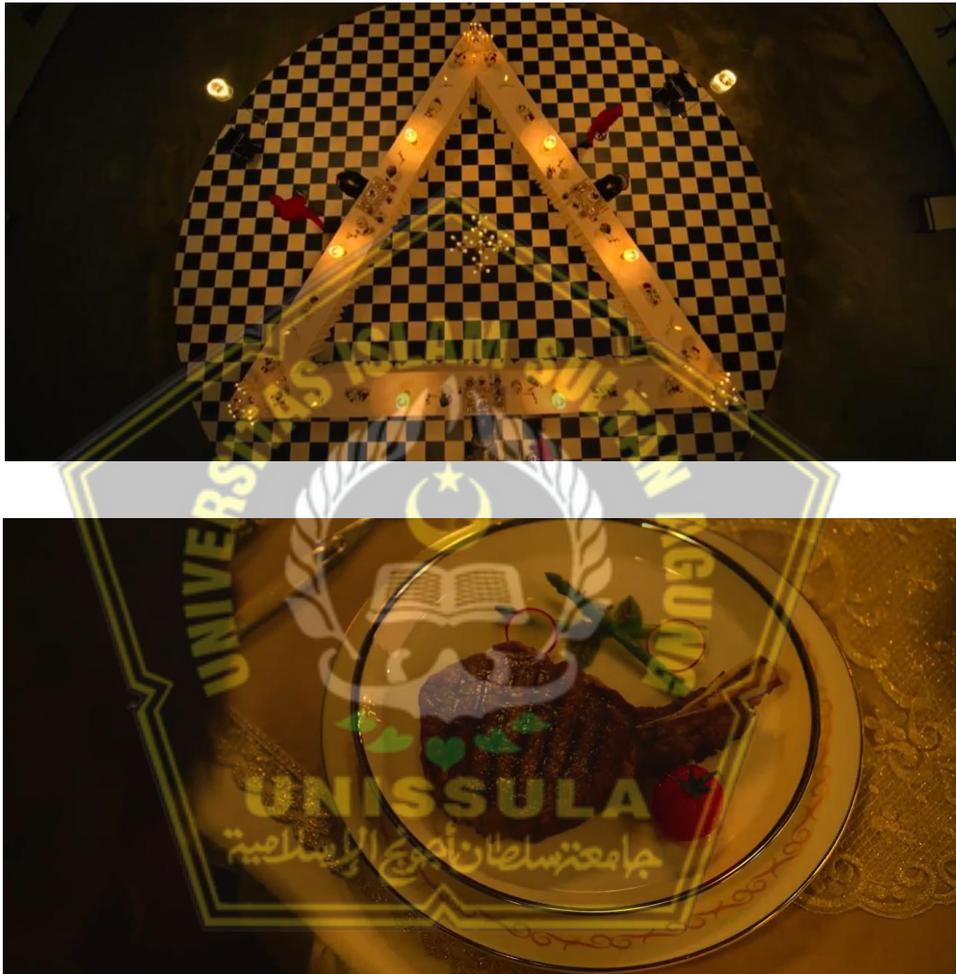
Gambar 3.11 Scene 11 Pelayan menuangkan Wiski ke gelas tamu VIP 4

Diepisode ke 7 menit ke 00:27:01 memperlihatkan adegan dimana pelayan sedang menuangkan minuman ke gelas Tamu VIP.

Dari scene di atas, terdapat **Penanda** yaitu Terlihat seorang laki-laki menggunakan jas berwarna hitam dan topeng berwarna hitam, ada pula seorang laki-laki yang duduk menggunakan pakaian tidur kimono berwarna hitam dengan motif bunga. Laki-laki yang berdiri terlihat memegang baki berwarna emas dan sebotol minuman, lalu minuman tersebut dituangkan ke dalam gelas milik laki-laki yang menggunakan setelan pakaian tidur kimono. Nampak pula pelayan lain yang berdiri memegang botol minuman di sudut ruangan.

Petanda dari scene ini yaitu memperlihatkan detektif Hwang Jun-Ho yang sedang menyamar menjadi pelayan untuk para Tamu VIP, detektif Hwang Jun-Ho dipanggil oleh Tamu VIP 4 untuk menuangkan *wiski* yang ia bawa. Para tamu sedang menonton jalannya permainan dan detektif

Hwang Jun-Ho sedang menyamar agar tau apa yang sebenarnya terjadi, mereka semua sedang berada di ruangan Tamu VIP.

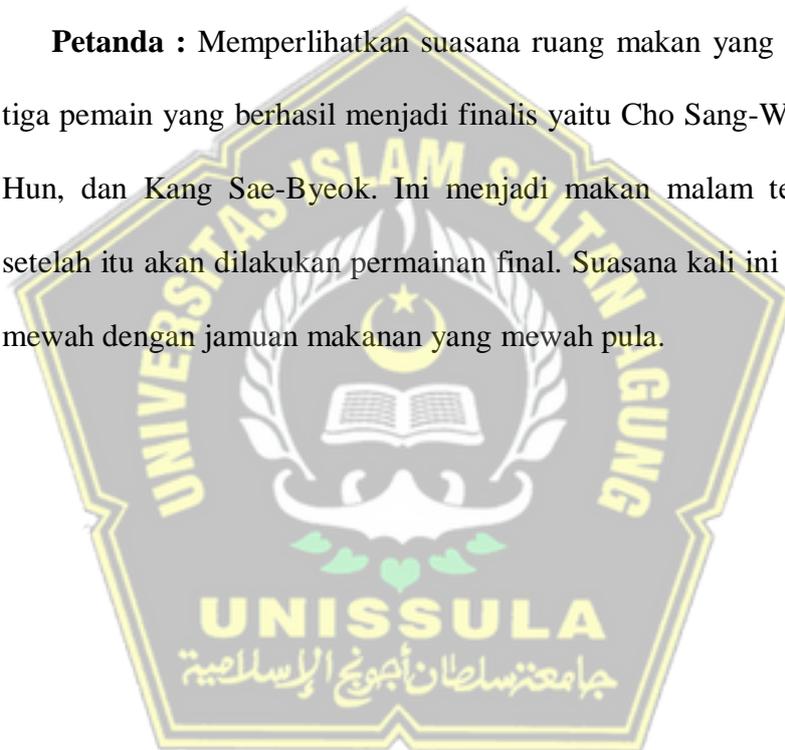


Gambar 3.12 Scene 12 Suasana makan malam terakhir untuk pemain

Pada episode 8 dimenit ke 00:08:13 – 00:08:15 menampilkan *scene* makan malam terakhir untuk para finalish yang berjumlah tiga orang. Tiga orang ini nantinya yang akan memperebutkan uang sebesar 45,6 miliar won.

Penanda : Terlihat sebuah meja makan berbentuk segitiga berwarna putih dengan alas lantai bermotif persegi berwarna hitam dan putih. Nampak ornament seperti lampu kristal, lilin, hiasan bunga, tak lupa peralatan makan seperti piring, garpu, pisau, dan sendok. Terlihat pula para penjaga berbaju merah sedang menyiapkan makanan. Terlihat hidangan dipiring berwarna putih adalah *T-Steik* dengan *roasted tomato* dan asparagus.

Petanda : Memperlihatkan suasana ruang makan yang terakhir untuk tiga pemain yang berhasil menjadi finalis yaitu Cho Sang-Woo, Seong Gi-Hun, dan Kang Sae-Byeok. Ini menjadi makan malam terakhir karena setelah itu akan dilakukan permainan final. Suasana kali ini terlihat begitu mewah dengan jamuan makanan yang mewah pula.



3.1.6 Representasi Kelas Bawah Sebagai Bahan Tontonan



Gambar 3.13 Scene 13 *Front Man* yang menonton permainan “Lampu Merah, Lampu Hijau”

Di episode 1 menit ke 00:47:37 memperlihatkan *scene Front Man* yang sedang menonton permainan “Lampu Merah, Lampu Hijau”.

Penanda : Terlihat seorang laki-laki berpakaian serba hitam sedang duduk di sofa berwarna hitam, laki-laki tersebut sedang menonton televisi besar di depannya. Terlihat sebotol minuman *wine* dimeja disamping sofa. Ruangan nampak serba berwarna hitam dan mewah.

Petanda : memperlihatkan *Front Man* yang sedang menonton permainan pertama yaitu “Lampu Merah, Lampu Hijau”, terlihat dilayar televisi banyak pemain yang tergeletak di tanah. *Front Man* menonton permainan pertama tersebut di ruangan pribadinya yang bernuansa serba hitam dan mewah tersebut.



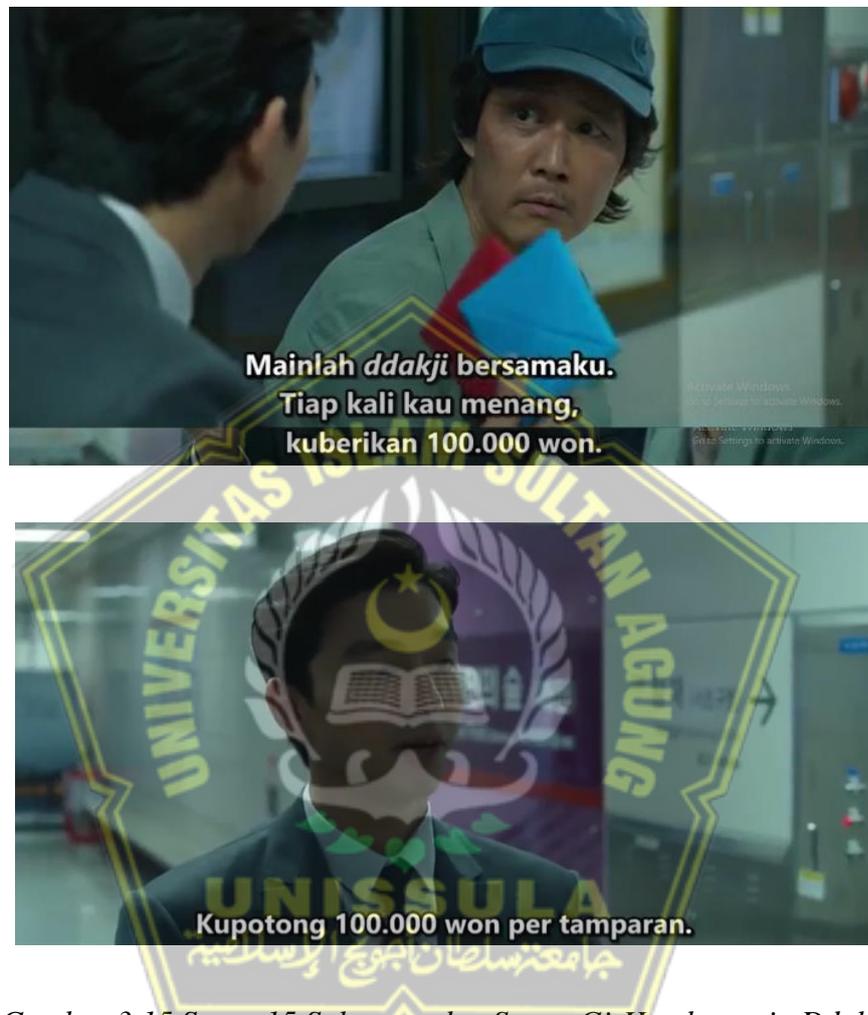
Gambar 3.14 Scene 14 Tamu VIP dan Front Man menonton permainan terakhir

Pada episode 9 menit ke 00:01:55, terlihat dipotong gambar *Front Man* dan Tamu VIP sedang menonton permainan terakhir yaitu “*Squid Game*”.

Penanda : Terlihat enam orang sedang berdiri memandangi ke lapangan permainan yang berpasir coklat dengan gambar persegi, lingkaran, dan segitiga di tengah lapangan. Terlihat pula ruangan yang dihiasi lampu gantung berwarna *light warm*. Di lapangan terlihat satu orang mengenakan baju berwarna merah dan dua orang berbaju hitam berjalan menuju ke tengah lapangan.

Petanda : Memperlihatkan lima orang Tamu VIP dan *Front Man* sedang menonton permainan terakhir yaitu permainan “*Squid Game*”. Terlihat mereka berdiri menghadap kaca besar yang menuju langsung ke tengah lapangan tempat permainan akan berjalan.

3.1.7 Representasi Melakukan Apapun Demi Mendapatkan Uang



Gambar 3.15 Scene 15 Salesman dan Seong Gi-Hun bermain Ddakji

Pada episode 1 menit ke 00:18:31 – 00:20:25, memperlihatkan *scene* Salesman dan Seong Gi-Hun yang bermain permainan *Ddakji*. Terdapat pula dialog, yaitu :

Salesman (Gong Yoo) : “Mainlah *ddakji* bersamaku. Tiap kali kau menang, kuberikan 100.000 won. Tapi tiap kali aku menang, kau harus memberiku 100.000 won”.

Salesman : “Kau tak punya uang? Gunakan tubuhmu untuk membayarnya”

Seong Gi-Hun : “Tubuhku?”

Plakkk!!! (bunyi tamparan)

Salesman : “kupotong 100.000 won per tamparan”

Pada scene ini terdapat **Penanda** yaitu terlihat seorang laki-laki menggunakan setelan jas berwarna abu-abu membawa koper berwarna hitam dan tatanan rambut yang rapi, memegang kertas berbentuk persegi berwarna biru dan merah. Lalu ada seorang laki-laki menggunakan jaket coklat muda dan memakai topi hitam dengan mata yang lebam. Dilihat keadaannya mereka sedang berada di stasiun kereta bawah tanah.

Untuk **Petanda** yaitu memperlihatkan *Salesman* menawarkan Seong Gi-Hun untuk bermain *ddakji* dengan imbalan uang 100.000 won jika menang, namun jika *Salesman* yang menang dipertandingan ini maka Seong Gi-Hun harus memberikan 100.000 won kepada *Salesman*. Namun karena Seong Gi-Hun tidak punya uang maka sebagai gantinya Seong Gi-Hun akan menerima tamparan dari *Salesman* untuk mengganti 100.000 won tersebut.



Gambar 3.16 Scene 16 Pemain yang saling membunuh

Pada episode 4 dimenit ke 00:16:16 terdapat scene menegangkan, dimana semua pemain saling membunuh untuk bisa mendapatkan uang.

Penanda : terlihat keadaan kamar yang kacau, ranjang berwarna hitam yang terjatuh, selimut dan kasur yang berantakan. Terlihat pula orang-orang berpakaian hijau yang menentuk di atas ranjang, adapula yang meninggal dan tergeletak di lantai kamar, dan juga orang yang berkelahi di lantai kamar tidur.

Petanda : Memperlihatkan para pemain yang saling membunuh satu sama lain disaat jam tidur. Hal ini karena dikatakan bahwa pemain yang meninggal karena apapun makan uang akan bertambah. Hal itu membuat pemain serakah dan membunuh pemain lain.



Gambar 3.17 Scene 17 Pemain yang mendorong pemain lain dipertandingan

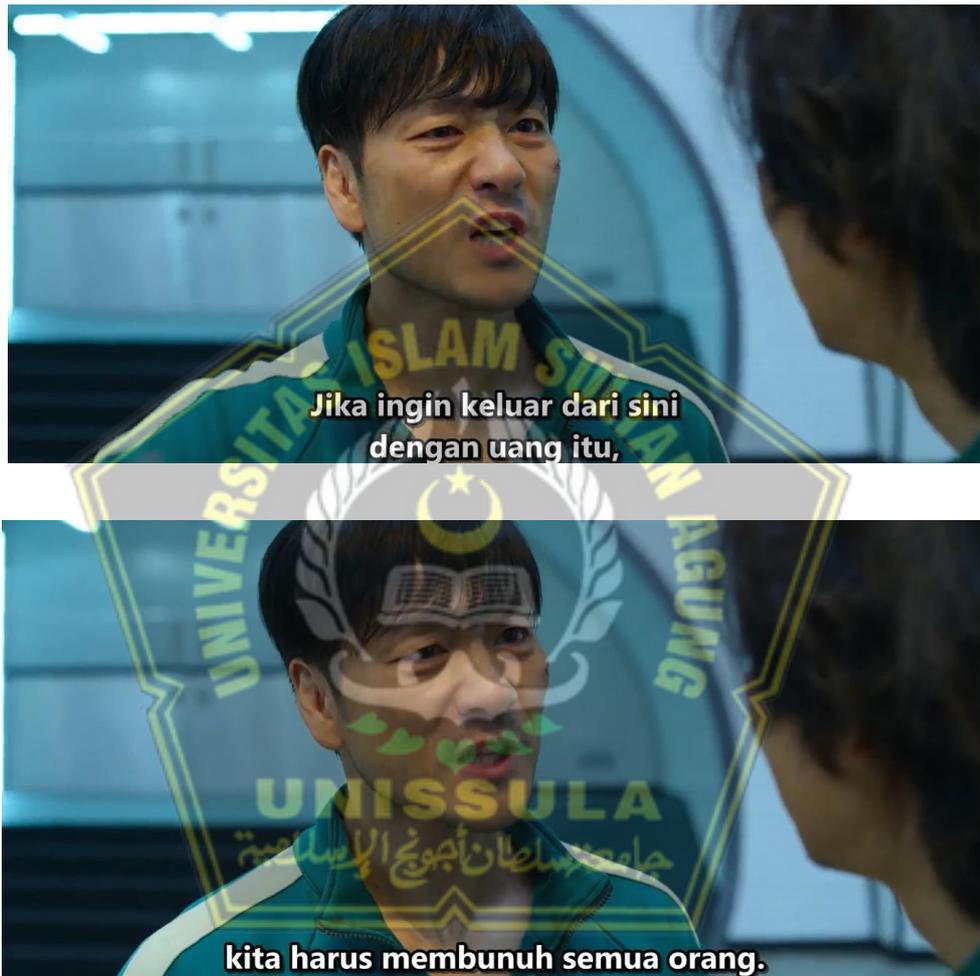
pijakan kaca

Pada episode 7 menit ke 00:35:21, terdapat *scene* dimana pemain bermain permainan “Pijakan Kaca”. Namun permainan tersebut menjadi menakutkan ketika pemain lain saling dorong.

Penanda : Terlihat tiga orang menggunakan setelan baju berwarna hijau dan memakai nomor dada berwarna merah. Orang paling depan terlihat didorong ke arah depan oleh pemain di belakangnya. Latar disana terlihat seperti berada di festival sirkus dengan tenda berwarna merah dan hijau dan hiasan-hiasan lampu yang gemerlap.

Petanda : Memperlihatkan tiga orang pemain yaitu pemain nomor 407, 244, dan Jang Deok-Su sedang memainkan permainan “Pijakan Kaca”, dimana para pemain harus memilih diantara dua pilihan kaca tipis dan kaca tebal. Bila salah memilih kaca maka pemain akan langsung jatuh ke bawah. Pemain dengan nomor 407 mendorong pemain nomor 244 agar segera maju

dan ternyata pijakannya adalah kaca tipis. Pemain 244 pun terjatuh dan meninggal.



Gambar 3.18 Scene 18 Cho Sang-Woo marah kepada Seong Gi-Hun

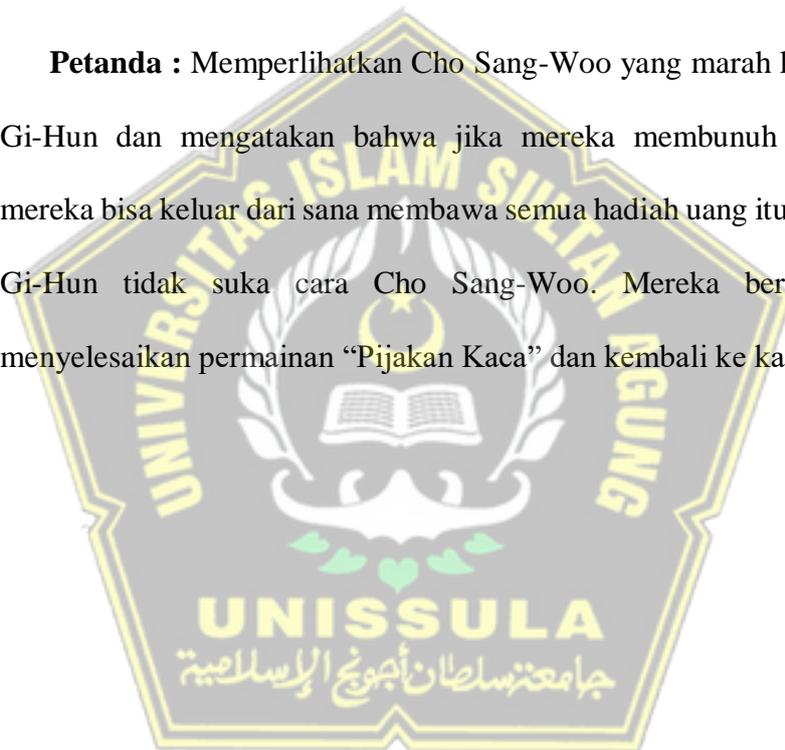
Pada episode 8 menit ke 00:03:03 – 00:03:09, terdapat adegan Cho Sang-Woo dan Seong Gi-Hun yang bertengkar. Terdapat pula dialog, yaitu

:

Cho Sang-Woo : “Jika ingin keluar dari sini dengan uang itu, kita harus membunuh semua orang”.

Penanda : Terlihat seorang laki-laki dengan ekspresi marah berbicara dengan laki-laki lain didepannya, laki-laki tersebut menggunakan jaket berwarna hijau dengan list putih dipundak. Dilihat dari latarnya mereka berada di dalam ruang tidur mereka.

Petanda : Memperlihatkan Cho Sang-Woo yang marah kepada Seong Gi-Hun dan mengatakan bahwa jika mereka membunuh semua orang mereka bisa keluar dari sana membawa semua hadiah uang itu. Namun Seog Gi-Hun tidak suka cara Cho Sang-Woo. Mereka berdebat setelah menyelesaikan permainan “Pijakan Kaca” dan kembali ke kamar tidur.



BAB 4

PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1.1 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 1



Gambar 4.1 Seong Gi-Hun meminta uang lebih kepada ibunya

Pada episode 1 menit ke 00:03:05 saat sedang makan ibu Seong Gi-Hun memberinya uang untuk membelikan makanan kesukaan putrinya yaitu ayam goreng, namun Seong Gi-Hun mengeluh karena uangnya sedikit dan meminta lebih.

a. Denotasi

Terlihat seorang laki-laki yang sedang menundukkan kepalanya dengan wajah yang sedih. Laki-laki tersebut mengenakan pakaian

berwarna putih dan rambut yang berantakan. Terlihat pula laki-laki tersebut berada di dalam ruangan yang terlihat berantakan.

b. Konotasi

Memperlihatkan laki-laki bernama Seong Gi-Hun yang sedang makan dan meminta ibunya untuk memberinya uang lebih, karena uang yang diberikan ibunya kurang untuk membelikan makanan favorit putrinya (Seong Ga-Yeong), yaitu ayam goreng. Seong Ga-Yeong hari itu sedang berulang tahun, maka dari itu ibu Seong Gi-Hun ingin agar Seong Gi-Hun membelikan makan malam untuk Seong Ga-Yeong. Seong Gi-Hun mengatakan *“Zaman sekarang, dengan uang sebegini tak bisa membeli makanan lezat”*. Hal itu dikatakan Seong Gi-Hun dengan ekspresi wajah yang sedih dan memelas. Hal itu dilakukan Seong Gi-Hun karena Seong Gi-Hun juga menginginkan uang ibunya namun tidak untuk membelikan makanan putrinya Seong Ga-Yeong, tetapi untuk berjudi kuda.

c. Mitos

Banyak orang-orang yang masih kesusahan dalam masalah ekonomi. Orang-orang cenderung akan melakukan berbagai cara untuk bisa mendapatkan uang apalagi dalam kondisi yang sulit ekonomi.

Menurut angka statistik yang dilansir dari surat kabar *Korean Times*, penduduk Korea Selatan memakan olahan ayam setidaknya setara 12 ekor ayam pertahun. Artinya ada 600 juta ekor ayam yang dipotong

diseluruh penjuru Korea Selatan. Korea Selatan terkenal dengan olahan daging ayamnya yang beragam, namun ada pula orang Korea Selatan yang memberi artian bahwa ketika seseorang memakan ayam goreng artinya mereka sedang menghadapi masa-masa sukar atau sulit. Hal yang digambarkan di *Scene* ini lainnya adalah karena ibunya dan Seong Gi-Hun tidak memiliki uang yang banyak untuk membelikan makanan mewah seperti ayah tiri Seong Ga-Yeong yang membelikannya makanan *Steik*. Mereka hanya mampu membelikan Seong Ga-Yeong ayam goreng.

Hal yang ingin disampaikan penulis dan sutradara adalah kemiskinan masih banyak terjadi dimasyarakat, untuk sekedar membeli ayam goreng yang dimana makanan tersebut banyak dijual di sana saja mereka tidak mampu.

Ketika kita menginginkan sesuatu maka hendaklah berusaha. Bila hanya bergantung pada orang yang sudah paruhbaya maka hanya akan menjadi beban. Kemampuan *money management* atau mengelola uang adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan. Seringkali seseorang menghadapi kesulitan akibat kebiasaan buruk terkait masalah keuangan. Seong Gi-Hun memiliki banyak hutang akibat kebiasaannya berjudi, maka saat ibunya memberi uang ia terus meminta lebih padahal ibunya sudah tua dan hanya berjualan. Usaha dari diri sendiri adalah hal yang terbaik.

Harta memang tidak dibawa mati oleh manusia nantinya, tapi harta terkadang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan. Dalam sebuah hadist riwayat Abu Dawud, Rasulullah SAW bersabda :

“Seseorang pada Hari Akhir nanti pasti akan ditanya tentang empat hal : usianya untuk apa dihabiskan, jasmaninya untuk apa dipergunakan, hartanya dari mana didapatkan dan untuk apa dipergunakan, serta ilmunya untuk apa dia pergunakan”.

4.1.2 Makna Denotasi, Konotasi, Mitos Scene 2



Gambar 4.2 Seong Gi-Hun Terlibat Perkelahian Dengan Rentenir

Pada episode 1 menit 00:11:06 Seong Gi-Hun nampak dikepung oleh tiga orang rentenir. Para rentenir tersebut membawa surat “perjanjian penyerahan organ”.

a. Denotasi

Terlihat empat orang laki-laki yang berada di dalam sebuah toilet. Dua orang laki-laki berdiri menggunakan setelan jas berwarna hitam dan menggunakan kemeja bermotif berwarna merah dan hijau dengan paduan celana kain berwarna hitam. Satu orang laki-laki berjongkok menggunakan setelan jas berwarna hitam dengan lengan digulung hingga siku dan memegang sebuah dokumen bertuliskan “Perjanjian Penyerahan Organ”. Satu orang laki-laki menggunakan jaket berwarna coklat muda terlihat duduk bersandar dinding dengan rambut hitam yang berantakan dan ekspresi wajah yang ketakutan, serta nampak pula darah yang keluar dari hidungnya.

b. Konotasi

Memperlihatkan Seong Gi-Hun yang duduk bersandar di dinding toilet dengan hidung yang mengeluarkan darah dan dikepung oleh tiga orang rentenir. Para rentenir datang untuk menagih hutang Seong Gi-Hun saat berada di tempat perjudian kuda. Namun Seong Gi-Hun tidak bisa membayar hutangnya. Rentenir yang berjongkok di depan Seong Gi-Hun tersebut lalu menyodorkan sebuah perjanjian penyerahan organ. Hal ini diperkuat dengan dialog yang diucapkan oleh rentenir *“Jika kau tak melunasinya bulan depan, aku akan mengambil satu ginjal dan satu matamu, mengerti? Kenapa? Kau tak suka?”*. Ancaman yang dilontarkan rentenir itu lantaran Seong Gi-Hun selalu lari jika ditaguh hutangnya dan selalu telat untuk membayar hutangnya.

c. Mitos

Kemiskinan yang terjadi membuat seseorang terpaksa harus meminjam uang kepada rentenir dengan bunga yang besar. Masyarakat yang digolongkan kedalam golongan miskin akan ditindas ketika tidak bisa membayar hutang-hutang mereka.

Perjudian yang dilakukan oleh karakter Seong Gi-Hun juga termasuk tindakan yang ilegal di Korea Selatan. Bagi orang Korea Selatan melakukan perjudian di Korea Selatan termasuk hal yang ilegal, tetapi sepenuhnya menjadi legal bagi orang asing untuk berjudi di Korea Selatan.

Squid Game adalah sebuah “*distopia imajiner*”, permainan dengan taruhan nyawa itu tidak nyata, namun jebakan hutang yang membuat kehidupan sebagian warga Korea Selatan terpuruk itu nyata. Menurut laporan *Global Economic Data, Indicators, Charts & Forecast* (CEIC) pada Desember 2021, hutang rumah tangga masyarakat Korea Selatan mencapai kisaran 106.6% dari GDP (*Gross Domestic Product*) nominal negara tersebut. Itu adalah angka tertinggi di Asia.



Gambar 4.3 Data Hutang Rumah Tangga Korea Selatan 2021

Dari scene di atas hal yang ingin disampaikan oleh penulis dan juga sutradara yaitu ketika kita menginginkan sesuatu, seperti hidup yang damai dan berkecukupan, maka hendaknya kita juga harus berusaha menggapainya. Bekerja dengan giat dan usaha yang tiada hentinya akan menjadikan hidup kita berkecukupan. Ketika sudah terjebak dengan jalan yang salah, maka hidup juga akan menjadi rumit, tak terkecuali masalah ekonomi.

Sesungguhnya Allah SWT menjanjikan kehidupan yang baik di dunia bagi siapapun yang mengerjakan kebajikan sekecil apapun. Al-Qur'an Surat An-Nahl Ayat 97 :

مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِنْ ذَكَرٍ أَوْ أُنْثَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّاهُ حَيَاةً طَيِّبَةً ۗ
وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُمْ بِأَحْسَنِ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ

Artinya : “Barang siapa mengerjakan kebajikan, baik laki-laki maupun perempuan dalam keadaan beriman, maka pasti akan Kami berikan kepadanya kehidupan yang baik dan akan Kami beri balasan dengan pahala yang lebih baik dari apa yang telah mereka kerjakan.” (QS An-Nahl: 97)

4.1.3 Makna Denotasi, Konotasi, Mitos Scene 3



Gambar 4.4 Seong Gi-Hun dan Ibunya yang sedang berdebat

Pada episode 2 menit ke 00:26:30 memperlihatkan Seong Gi-Hun dan ibunya yang sedang berdebat di depan rumah sakit.

a. Denotasi

Terlihat laki-laki yang menggunakan jaket berwarna coklat muda dipadukan dengan kaos berwarna abu-abu dan topi berwarna hitam dan wanita paruh baya berambut pendek sebauh berwarna putih yang menggunakan baju berwarna coklat dan *vest* berwarna coklat muda, yang sedang berbicara di depan sebuah bangunan berwarna putih. Nampak pula gemerlap lampu kota yang samar di belakang mereka berdua.

b. Konotasi

Memperlihatkan Seong Gi-Hun dan ibunya yang sedang berdebat di depan sebuah Rumah Sakit. Perdebatan itu karena ibu Seong Gi-Hun meminta untuk pulang ke rumah dan tidak dirawat inap di Rumah Sakit karena tidak memiliki uang. Hal itu di tunjukan dengan dialog ibu Seong Gi-Hun, *“Jika ibu dirawat di Rumah Sakit, siapa yang akan membayar uang sewa rumah kita? Lagi pula, apa kau tau berapa biaya untuk rawat inap di Rumah Sakit dan obat-obatnya?”*. Jika saja ibunya memiliki uang yang cukup, hal tentang ekonomi tidak akan menjadi masalah untuk kesehatan. Apalagi penyakit yang diderita oleh ibu Seong Gi-Hun sangat parah.

c. Mitos

Kesehatan sangatlah penting di dunia ini. Rumah sakit adalah tempat yang paling tepat untuk memeriksakan kesehatan ditubuh ini. Namun nyatanya, banyak masyarakat yang berfikir dua kali untuk pergi

berobat, salah satu penyebabnya adalah faktor ekonomi. Mahalnya biaya berobat terkadang menjadi kendala untuk masyarakat kelas bawah atau masyarakat miskin.

Korea Selatan merupakan salah satu negara dikawasan Asia yang terkenal akan fasilitas medisnya. Bahkan disektor pariwisata terdapat *medical tourism* atau wisata kesehatan, data dari *International Medical Tourism Journal* mengungkapkan bahwa wisatawan yang berkunjung ke luar negeri untuk *medical tourism* menunjukkan peningkatan secara signifikan. Berdasarkan *Korean Health Industry Development (KHDI)* 2019, jumlah warga negara Indonesia (WNI) yang datang ke Korea Selatan untuk melakukan *medical tourism* mencapai 1,1 persen dari total 497,464 wisatawan yang berkunjung atau sejumlah dengan 5.472 warga negara Indonesia.

Dilansir dari kanal Youtube *Light and Bright Channel*, disana dikatakan biaya berobat di Korea Selatan terbilang sangat murah bahkan mengalahkan *street food* (jajanan di Korea Selatan yang dijual dipinggiran jalan) di Korea Selatan.

Namun ternyata dibalik banyaknya wisatawan yang melakukan *medical tourism* ke Korea Selatan dan klaim yang mengatakan biaya berobat di Korea Selatan sangat murah, masih banyak orang yang tidak sanggup membayar biaya berobat tersebut. Mereka masih harus memikirkan hal-hal yang lain bahkan saat sakit menggerogoti tubuh.

Hal yang ingin disampaikan penulis dan sutradara adalah gunakan uang dengan bijak. Pentingnya mengelola uang adalah agar bila terdesak hal yang tidak terduga maka masih ada simpanan uang yang bisa digunakan, contohnya ketika sakit, hal tersebut tentu tidak bisa diduga. Untuk mendapatkan uang bukanlah perkara yang mudah. Gunakan uang dengan sebaik dan sebijak mungkin, karena untuk mendapatkannya pun harus dengan perjuangan yang keras. Dalam Islam pun membelanjakan harta dan uang harus dengan bijak. Dalam Al-Qur'an Allah berfirman bagaimana seharusnya harta dibelanjakan dengan baik, seperti dalam surat Al-Baqarah ayat 261.

4.1.4 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 4



Gambar 4.5 Tamu VIP yang keluar dari lift

Pada episode 7 menit ke 00:10:13 terdapat scene dimana para Tamu VIP yang sedang keluar dari lift. Suasana nampak mewah dan elegan ketika *scene* para Tamu VIP ditampilkan.

a. Denotasi

Terlihat sekumpulan orang yang keluar dari lift. Orang-orang tersebut menggunakan setelan jas mewah dan topeng berwarna emas dengan berbagai karakter hewan. Tiga orang yang berada dibarisan depan mengenakan jas berwarna hitam dan kemeja berwarna abu-abu dengan topeng emas berkarakter hewan singa, lalu ada pria bertopeng banteng dengan setelan jas dan dasi berwarna hitam dan kemeja berwarna putih, lalu ada pria dengan jas berwarna *nude* dengan kemeja putih dan dasi merah muda, ia mengenakan topeng dengan karakter hewan panther. Suasana nampak mewah dengan ornament dinding lift dan juga lampu yang berwarna *light warm*.

b. Konotasi

Memperlihatkan para Tamu VIP yang baru saja keluar dari lift, mereka terlihat sangat elegan dan mewah dengan pakaian dan aksesoris yang digunakan. Topeng emas yang mereka gunakan membuat kesan mewah lebih melekat pada Tamu VIP. Topeng emas para Tamu VIP terdiri dari karakter hewan panther, singa, rusa, beruang, banteng, dan elang. Topeng tersebut tidak hanya digunakan sebagai simbol kemewahan melainkan digunakan juga untuk menutupi identitas mereka, karena selama mereka menyaksikan permainan ini mereka akan terus mengenakan topeng tersebut. Mereka juga tidak mengenal satu sama lain di tempat tersebut.

Tamu VIP dalam drama Korea *Squid Game* merupakan orang-orang kaya yang datang dari Negara Amerika Serikat dan Jepang. Mereka dijamu dengan kemewahan dan kenyamanan disana.

c. Mitos

Warna sendiri merupakan elemen yang paling dominan dan juga aspek yang paling relatif dalam desain kehidupan. Warna bukan hanya dapat dilihat dengan mata, melainkan bisa menyampaikan pesan untuk mempengaruhi perilaku seseorang dan mempengaruhi penilaian estetis. Filosofi warna bisa memberikan kesan tertentu pada diri seseorang. Menurut ilmu psikolog warna emas memiliki arti prestasi, kesuksesan, kemewahan, kemenangan, dan kemakmuran. Sama seperti emas dalam bentuk fisik yang menjadi komoditas berharga dan juga prestise yang dimiliki seseorang. Dari segi pakaian, hanya orang-orang yang berkuasa yang biasanya memakai setelan jas yang dipadupadankan dengan kemeja dan juga dasi. Penggunaan setelan jas dianggap lebih berwibawa dan juga lebih berkelas.

Hal yang ingin disampaikan penulis dan sutradara adalah bagaimana pemilihan pakaian dan aksesoris menggambarkan semuanya. Kebanyakan orang berpikir bahwa orang yang mengenakan kaos dan celana adalah orang dari kalangan kelas bawah. Apalagi Korea Selatan adalah tempatnya *fashion*, banyak trend-trend dari Korea Selatan yang menjadi *hits* di Indonesia khususnya anak muda. Salah satu majalah *fashoin* Korea Selatan yang terkenal adalah majalah W Korea. Majalah

W-Korea biasanya menggandeng idol grup yang sedang menjadi perbincangan, dengan itu banyak anak muda yang mengikuti trend *fashion* idol grup tersebut.

Pemilihan baju, gaya busana, tatanan rambut, aksesoris, dan lainnya menentukan segalanya. Jas atau *tuxedo* dianggap hanya pantas digunakan oleh kalangan kelas atas. Karena bisa menunjukkan wibawanya dimasyarakat. Stigma yang sudah melebar dimasyarakat tentang berpakaian menjadikan orang memandang derajat orang lain hanya melalui apa yang mereka kenakan dan apa yang mereka miliki.

4.1.5 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 5



Gambar 4.6 Ruangannya para Tamu VIP

Pada episode ke 7 dimenit 00:12:12 terdapat scene yang memperlihatkan keadaan ruangan untuk para Tamu VIP.

a. Denotasi

Terlihat sofa dan meja kecil yang bermotif menawan, adapula lampu gantung dan lampu yang diletakkan di atas meja dengan hiasan kristal. Terlihat pula disetiap sofa terdapat dua orang yang diam dan tubuhnya dilukis dengan corak kulit hewan. Nuansa ruangan tersebut juga terkesan redup pencahayaannya.

b. Konotasi

Memperlihatkan sebuah ruangan yang diperuntukan untuk para Tamu VIP. Ruangan tersebut terdapat sofa panjang, dua meja disisi kanan kiri sofa, hiasan lampu kristal disetiap meja, dan juga dua manusia yang diam seperti patung dengan tubuh yang dilukis menyerupai corak kulit hewan.

Mengenai manusia yang dilukis tubuhnya itu ternyata memiliki maksud untuk mengkritik kegiatan yang ilegal mengenai perdagangan manusia yang masih marak terjadi. Walaupun sempat menimbulkan kontroversi, tetapi Hwang Dong-Hyuk sebagai penulis dan sutradara mampu meluruskan permasalahan tersebut dengan penjelasan yang tepat dan bijak. Memahami sesuatu sangatlah penting sebelum menghakiminya.

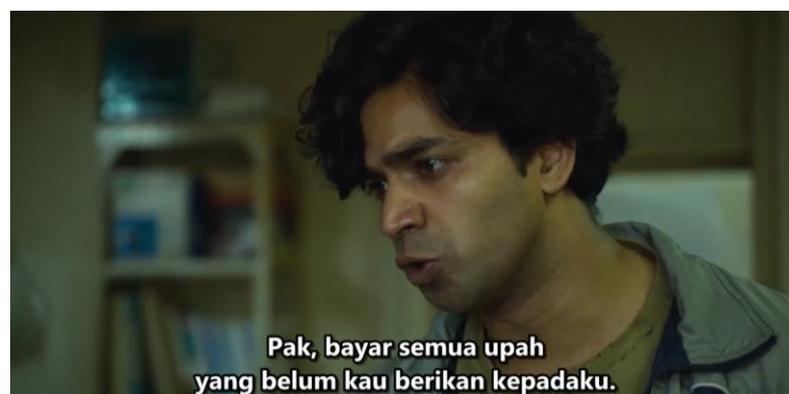
c. Mitos

Fasilitas yang mewah tidak diperuntukan untuk kalangan masyarakat biasa, melainkan hanya untuk masyarakat kalangan kelas atas saja. Kalangan kelas selalu mendapatkan apa yang mereka mau.

Terkadang tanpa diminta mereka akan dengan langsung mendapat kemewahan dimanapun mereka berada. Yang mengganjal dari scene diatas adalah manusia yang hampir telanjang yang dilukis disekujur tubuhnya menyerupai corak kulit hewan.

Hal yang ingin disampaikan penulis melalui scene manusia yang dilukis disekujur tubuhnya adalah sebagai kritik sosial. Hwang Dong-Hyuk awalnya menerima kritikan karena penonton mengira bahwa ia hanya menggunakan tubuh perempuan untuk dilukis dengan keadaan tubuh setengah telanjang tersebut, namun jika diperhatikan disetiap sofá terdapat sepasang perempuan dan laki-laki. Hwang Dong-Hyuk mengatakan bahwa adegan tersebut sama sekali tidak bermaksud untuk menunjukkan kebencian terhadap jenis kelamin tertentu. Pesan yang ingin disampaikan adalah sisi kemanusiaan yang harus terbuka dengan adanya hal-hal tersebut di dunia nyata mulai dari seksualisasi hingga menjual organ manusia.

4.1.6 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 6





Gambar 4.7 Ali yang marah menagih upah kerjanya

Diepisode 6 menit ke 00:32:04 – 00:32:28 memperlihatkan Ali yang marah kepada bosnya karena upah kerjanya selama enam bulan yang tidak dibayarkan.

a. Denotasi

Terlihat seorang laki-laki yang menggunakan jaket berwarna abu-abu dan biru navy dan kaos berwarna coklat muda yang tampak lusuh. Ada juga laki-laki yang sedang duduk dikursi hitam menggunakan kaos berwarna orange dengan setelan jas berwarna abu-abu. Terlihat ruangan tersebut seperti kantor dari banyaknya buku-buku yang menyerupai dokumen.

b. Konotasi

Memperlihatkan Ali (pemain nomor 199) yang marah dan meminta upah dia bekerja kepada atasannya. Diketahui Ali belum menerima upahnya selama enam bulan, padahal ia harus menghidupi anaknya yang masih bayi. Ali datang dari Pakistan bersama istri dan anaknya ke

Korea Selatan dengan tujuan bekerja dan akan mengirimkan uang kepada ibu dan adiknya di Pakistan. Namun naas ia bekerja pada bos yang mempekerjakan buruh migran dengan memanfaatkan tenaganya dan tidak membayarnya. Hal itu diperkuat dengan dialog Ali ***“Pak bayar semua upah yang belum kau berikan kepadaku”***. Lalu dijawab oleh bosnya, ***“Sialan. Tanya orang-orang di depan apa mereka sudah dibayar. Aku hanya bisa membayarmu jika ada pemasukan”***. Pernyataan dari bosnya adalah bohong, ia sebenarnya memiliki uang untuk memberi gaji semua pekerjanya. Bentuk representasi perbudakan sangat jelas tergambar pada scene ini, dimana seorang pemimpin yang enggan memberikan upah dan hanya memperdaya pekerjanya adalah sebuah perbudakan.

c. Mitos

Tindakan perbudakan jelas melanggar hak asasi manusia (HAM). Pekerja yang memilih menjadi buruh migran kebanyakan masih jauh dari kondisi kerja yang layak, upah yang layak, dan juga hidup yang layak. Bekerja di negara maju seperti Korea Selatan adalah impian banyak orang, dengan harapan bisa memperoleh pekerjaan yang cukup layak dengan gaji yang cukup besar.

Pesan yang ingin disampaikan oleh penulis dan sutradara adalah mengenai eksploitasi migran. Ali menjadi tokoh yang memerankan seorang migran dari Pakistan. Orang Pakistan bukanlah salah satu populasi imigran terbesar di Korea Selatan, tetapi latar belakang Ali

menyoroti rutinitas kerja keras dan eksploitasi yang dialami beberapa pekerja asing di Korea Selatan. Meskipun pihak berwenang Korea Selatan telah mengeluarkan Undang-Uandang mengenai perlindungan tenaga kerja dalam dua dekade terakhir, ternyata masih banyak pekerja migran yang masih mengalami kondisi memprihatinkan, hal ini diungkap oleh kelompok-kelompok yang berada dikomunitas pembela hak asasi manusia Korea Selatan.

4.1.7 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 7



Gambar 4.8 Tamu VIP bertaruh pada para pemain

Pada episode 7 menit ke 00:12:52 – 00:13:13, terlihat tamu VIP 4 yang kesal dan juga *Front Man* yang menyuruh para Tamu VIP untuk bisa melanjutkan taruhan mereka dipertandingan selanjutnya.

a. Denotasi

Terlihat seorang laki-laki menggunakan setelan jas berwarna abu-abu dengan kemeja berwarna abu-abu gelap dan dasi berwarna merah. Laki-laki tersebut menggunakan topeng emas berkarakter hewan panther. Pada scene selanjutnya terlihat seorang yang berbalik dengan jubah berwarna hitam dan seorang laki-laki menggunakan setelan jas berwarna hitam dan bertopeng hewan singa memegang gelas minuman. Latar tempat terdapat beberapa lampu kristal yang menggantung di langit-langit ruangan.

b. Konotasi

Memperlihatkan Tamu VIP 4 yang kesal karena pemain yang dipertaruhkannya sebanyak satu juta dolar yaitu pemain nomor 69 memilih untuk mengakhiri hidupnya dengan cara gantung diri di ranjang tempat tidur yang letaknya dibarisan atas. Hal yang membuatnya kesal tersebut tertuang dalam percakapannya bersama Tamu VIP 2 :

VIP 4 : “Aku bertaruh banyak pada bedebah itu”

VIP 2 : “Seberapa banyak?”

VIP 4 : “Satu juta dolar!”

Lalu memperlihatkan pula scene dimana *Front Man* yang berbicara kepada para Tamu VIP untuk bisa melanjutkan taruhan mereka kepada para pemain dipertandingan berikutnya. Hal itu dilihat dari kata-kata *Front Man*, “**Kalian bisa bertaruh lagi sebelum permainan berikutnya dimulai**”. Ucapan yang diucapkan oleh *Front Man* menunjukkan adanya bentuk representasi kalangan kelas bawah sebagai bahan taruhan di dalam drama Korea *Squid Game*.

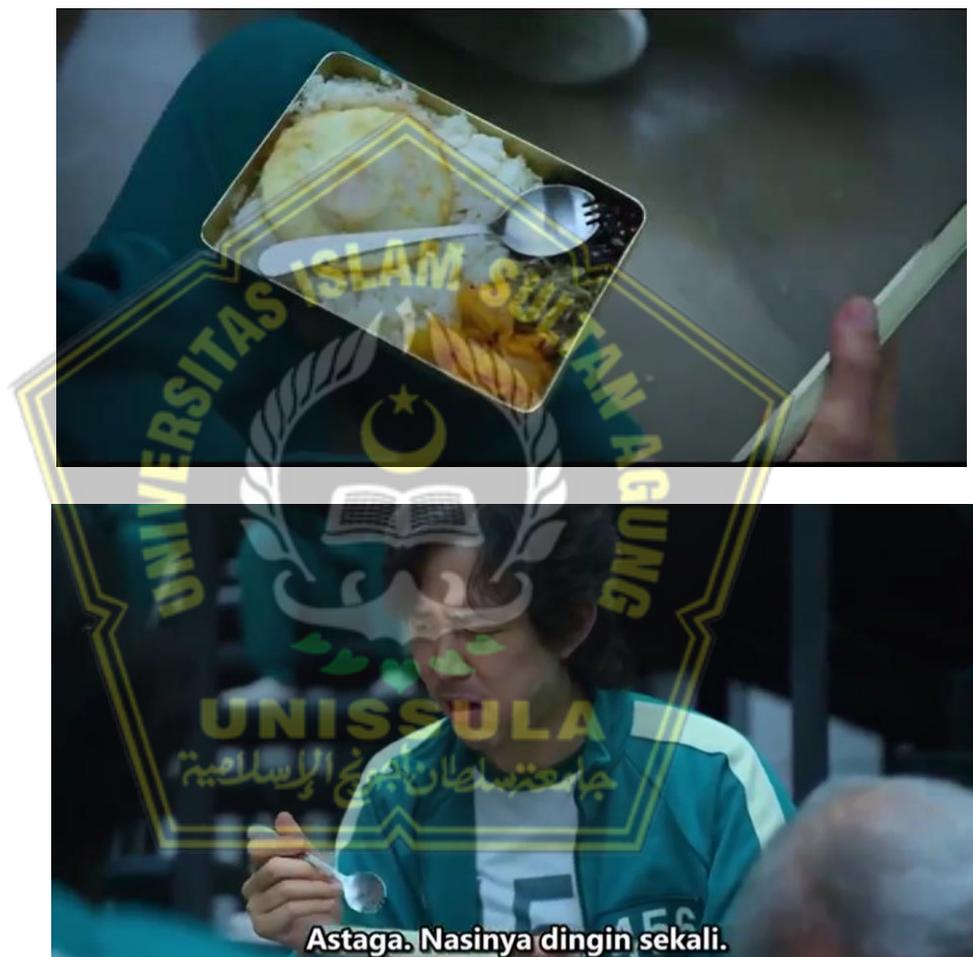
Tamu VIP dalam drama Korea *Squid Game* merupakan orang-orang kaya yang datang dari Negara Amerika Serikat dan Jepang. Mereka dijamu dengan kenyamanan dan juga kemewahan disana. Dalam episode awal drama Korea *Squid Game*, ada adegan dimana Seong Gi-Hun sedang mempertaruhkan sejumlah uang di pacuan kuda. Itulahlah persamaaan yang dilakukan para Tamu VIP terhadap 456 pemain di permainan *Squid Game*.

c. Mitos

Judi dan taruhan merupakan dua hal yang sama. Dalam Al-Quran disebut dengan “maisir” atau permainan yang di dalamnya mengandung taruhan atau ada untung dan rugi adalah haram dan termasuk pula perjudian di dalamnya. Di Korea Selatan perjudian merupakan hal yang ilegal untuk masyarakat Korea Selatan sendiri. Meskipun begitu wisatawan yang datang berkunjung ke Korea Selatan dilegalkan untuk bermain judi disana. Namun untuk iklan kasino di Korea Selatan juga menggandeng artis ternama yaitu Kim Soo Hyun dan Lee Min Ho.

Hal yang ingin disampaikan penulis dan sutradara pada adegan ini adalah walaupun perjudian dilegalkan untuk warga asing tetap saja itu salah, apalagi membuat taruhan dengan mempertaruhkan manusia.

4.1.8 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 8





Gambar 4.9 Pemain dan penjaga makan dari kotak dosirak

Pada episode 3 dimenit ke 00:13:20 – 00:17:53 memperlihatkan adegan dimana para pemain dan penjaga sedang makan makanan dari kotak “Dosirak”, dengan jumlah lauk yang sedikit.

a. Denotasi

Terlihat kotak bekal makanan dari *stainless* berwarna silver yang berisi empat macam makanan. Lalu ada pula sendok namun ujungnya seperti garpu. Terlihat laki-laki yang menggunakan jaket berwarna hijau dengan garis berwarna putih bertuliskan nomor 456 dengan kaos berwarna putih dan hiasan garis dileher berwarna hijau, sedang memegang sendok.

Pada scene lainnya terlihat seseorang yang mengenakan baju berwarna merah panjang dan sarung tangan berwarna hitam sedang membuka kotak makan diatas meja berwarna putih. Kotak makan tersebut berisi lima macam makanan.

b. Konotasi

Memperlihatkan Seong Gi-Hun dan pemain lain sedang makan dari “Dosirak” atau bekal makanan yang terbuat dari bahan *stainless*. Kotak *dosirak* untuk para pemain berisi sangat sederhana yaitu nasi, telur mata sapi, kimchi, dan sayuran. Bahkan nasi yang dimakan Seong Gi-Hun dan para pemain lainnya sudah dingin, hal itu dilihat dari adegan Seong Gi-Hun, “*Astaga. Nasinya dingin sekali*”.

Memperlihatkan pula Hwang Jun-Ho yang sedang menyamar sebagai penjaga sedang membuka kotak *dosirak* yang berisi nasi, sup, pancake sosis, kimchi, dan sayuran.

Dosirak sendiri mirip dengan “*bento box*”, biasanya ditempatkan dalam wadah plastik, baja termo (*dosirak tong*), dan juga *stainless*. Dalam drama Korea *Squid Game* ini Seong Gi-Hun mengeluh bahwa nasi *dosirak* nya dingin, padahal biasanya *dosirak* disediakan dalam keadaan hangat. Bila membeli di mini market *dosirak* memang disimpan didalam lemari pendingin. Pembeli yang hendak menyantapnya harus menghangatkan terlebih dahulu selama 2-3 menit didalam *microwave*. *Dosirak* yang diberikan kepada pemain tidak melalui proses penghangatan kembali, tekesan tidak peduli kepada makanan untuk para pemain.

c. Mitos

Pada zama dahulu *dosirak* hanya berperan sebagai bekal makanan ala rumahan. Bekal ini biasanya dibawakan untuk para pekerja atau

anak sekolah. Namun di zaman sekarang *dosirak* sudah banyak berkembang dan banyak dijumpai di mini market.

Di Korea Selatan terdapat makanan pelengkap khas dan merupakan menu wajib yang selalu ada di setiap waktu makan, yaitu dikenal dengan nama *Banchan*. Di zaman dahulu jumlah makanan yang disajikan di Korea Selatan terdapat kasta makanan, contohnya ketika menghidangkan sebuah makanan maka harus dilihat status sosial orang tersebut. Jika diberikan atau disajikan kepada orang dari kelas sosial bawah atau orang biasa makan jumlah yang disajikan ada 4 sampai 12 jenis makanan. Namun jika raja atau anggota kerajaan, atau orang dari golongan kelas atas maka jumlah makanan yang disajikan bisa mencapai 100 jenis.

Hal yang ingin disampaikan oleh sutrada dan penulis adalah perihal perbedaan makanan sangat terlihat dikelas sosial di Korea Selatan. Masyarakat dengan kelas sosial yang tinggi cenderung lebih dilayani, sedangkan masyarakat yang berada dikalangan kelas bawah cenderung diabaikan atau asal-asalan dalam melayaninya.

4.1.9 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 9



Gambar 4.10 Seong Gi-Hun menerima Soboro-ppang dan susu putih

Pada episode 3 menit ke 00:26:56 terdapat adegan dimana Seong Gi-Hun dan para pemain lainnya sedang mengantri untuk mendapatkan makanan berupa roti dan juga sebotol minuman.

a. Denotasi

Terlihat orang-orang menggunakan setelan jaket dan celana berwarna hijau dan kaos berwarna putih dengan nomor masing-masing sedang berbaris. Lalu ada seseorang berpakaian warna merah dengan tudung kepala berwarna merah senada menyodorkan sebotol minuman berwarna putih ditangan kanan dan makanan berwarna coklat yang dibungkus plastik bening ditangan sebelah kiri. Terlihat pula ranjang berwarna hitam dan Kasur berwarna putih dibelakang, hal ini menunjukkan latar tempatnya berada di kamar para pemain.

b. Konotasi

Memperlihatkan Seong Gi-Hun yang sedang mengantri dan menerima sebuah roti *Soboro-ppang* dan sebotol susu putih dari seorang penjaga yang bertugas membagikan makanan dan minuman tersebut kepada para pemain.

c. Mitos

Roti *Soboro-ppang* biasanya disebut juga roti *streusel*. Roti *Soboro-ppang* dalam bahasa Korea memiliki arti “roti jelek”. Hal ini merujuk pada tampilan roti *soboro-ppang* yang terlihat berantakan atau jelek karena adanya *streusel* (remahan) di atasnya. *Soboro-ppang* adalah roti khas Korea yang sudah ada sejak zaman dulu, tepatnya sejak tahun 1980 dimana roti ini dibuat ketika Korea mengalami krisis pangan setelah perang dan mendapat bantuan tepung dari negara Amerika. *Soboro-ppang* memiliki bentuk bulat dengan remahan krispi disekeliling permukaan atas roti. *Streusel* atau remahan tersebut biasanya dibuat dari campuran tepung, mentega, selai kacang, dan gula. Rasa dari roti *soboro-ppang* ini cenderung gurih atau tawar dibagian dalam, tapi terasa manis saat digigit karena adanya selai kacang di atas roti *soboro-ppang* tersebut.

Susu putih juga diberikan kepada para pemain. Minuman susu sendiri di Korea Selatan banyak diminati. Dari zaman dahulu anak-anak yang berangkat ke sekolah selalu diberi bekal minuman susu oleh orang tua mereka. Hal itu juga bertujuan untuk menambah daya tahan tubuh

para anak sekolah tersebut. Selain itu produk susu di Korea Selatan juga semakin inovatif, baik dari segi rasa yang beragam dan juga desain kemasannya yang menarik dan unik.

Hal yang ingin disampaikan penulis dan sutradara dalam adegan ini yaitu walaupun roti *soboro-ppang* dan susu enak dikonsumsi dan juga bernutrisi tapi jumlahnya tidak sepadan dengan perjuangan dan lelahnya para pemain setelah bermain permainan disana. Hanya satu buat roti *soboro-ppang* dan sebotol susu dirasa kurang untuk para pemain. Bisa dibayangkan pemberian jumlahnya dirasa kurang layak untuk para pemain atau orang yang digambarkan sebagai masyarakat kelas bawah.

4.1.10 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 10



Gambar 4.11 Jang Deok-Su menerima soda dan telur

Diepisode ke-4 menit ke 00:03:10 terdapat scene Jang Deok-Su yang sedang menerima makanan dan minuman.

a. Denotasi

Terlihat seorang laki-laki dengan setelan baju berwarna hijau dan kaos berwarna putih bertuliskan nomor 101 didada kiri jaket dan di tengah baju. Laki-laki tersebut memegang botol berwarna hijau dengan gambar segitiga, lingkaran, dan persegi disisinya dan botol tersebut dipegang ditangan kanan. Lalu ditangan kiri memegang sebutir telur. Dibelakang laki-laki tersebut terlihat pula orang-orang sedang berbaris dan mengantri. Latar gambar diatas terlihat di dalam kamar dengan susunan ranjang berwarna hitam dan Kasur berwarna putih.

b. Konotasi

Memperlihatkan Jang Deok-Su dan pemain lainnya sedang mengantri untuk mendapatkan makanan berupa sebutir telur dan sebotol soda di dalam kamar para pemain. Namun Jang Deok-Su merasa kurang akan makanan yang diberikan penjaga, hal itu dibuktikan dengan kalimat Jang Deok-Su, *“Hanya ini?”*. Jang Deok-Su tak percaya bahwa mereka memberi makan para pemain hanya dengan sebutir telur. Ia yang merasa tidak puas lantas mendesis, lalu Han Mi-Nyeo membisikkan sesuatu pada Jang Deok-Su untuk mengantri lagi agar bisa mendapatkan makanan tambahan. Ternyata jumlah makanan yang disiapkan berjumlah sama dengan para pemain

yang tersisa, lantas lima orang yang belum mendapatkan makanan merasa tidak terima karena porsi makanan mereka diambil oleh Jang Deok-Su dan kawanannya. Terjadilah perkelahian antara Jang Deok-Su dan pemain tersebut yang berakibat meninggalnya lawan dari Jang Deok-Su.

Ternyata minuman soda yang diberikan kepada para pemain merupakan minuman soda asli Korea, yaitu *Cider*. *Cider* sendiri merupakan fermentasi sari buah apel yang rendah alkohol. Merk *cider* yang terkenal disebut *Chilsung Cider*. Lalu untuk telur rebus yang diberikan sebagai makanannya adalah telur organik yang biasanya menjadi makanan ketika berada di *Jjimjilbang* atau tempat pemandian umum di Korea Selatan.

c. Mitos

Para pemain malam itu sengaja hanya diberi sebutir telur sebagai hidangan makan malam ternyata bagian dari permainan. Mereka sengaja memberi sedikit makanan kepada para pemain untuk membuat orang-orang marah dan berkelahi. Mereka ingin menyingkirkan yang lemah sebelum permainan berikutnya dimulai.

Dalam keadaan lapar tidak hanya membuat perut keroncongan melainkan juga emosional. Paul Currie, seorang pakar perilaku nafsu makan dan profesor psikologi di *Red College* menyebutkan, rasa lapar bisa mengubah seseorang menjadi emosional dikarenakan rasa lapar bisa menimbulkan stres, kecemasan, dan kegelisahan yang berujung

amarah. Hal ini karena sinyal lapar yang dikirim otak akan merangsang pelepasan hormon adrenalin kortisol yang membuat seseorang sulit untuk mengendalikan emosi saat lapar. Namun bukan hanya rasa lapar yang bisa membuat seseorang merasa emosional, melainkan juga sebaliknya. Emosi yang memicu rasa lapar ini dikenal dengan *Emotional Eating*, yaitu dorongan untuk makan berlebihan yang biasanya dipicu oleh emosi tidak stabil atau rasa bosan akibat kejadian yang sedang dialami.

Hal yang ingin disampaikan oleh sutradara dan penulis adalah betapa mudahnya membuat orang saling menyakiti satu sama lain hanya demi sejumlah uang. Manusia yang rakus akan melakukan apapun demi mendapatkan uang untuk kepentingan diri sendiri, hingga tidak segan untuk membunuh satu sama lain.

4.1.11 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 11



Gambar 4.12 Pelayan menuangkan Wiski ke gelas Tamu VIP 4

Diepisode ke-7 menit 00:27:01 memperlihatkan scene dimana Hwang Jun-Ho yang menyamar menjadi seorang pelayan sedang menuangkan minuman ke gelas Tamu VIP 4.

a. Denotasi

Terlihat seorang laki-laki menggunakan jas berwarna hitam dan topeng berwarna hitam yang menutupi seluruh wajahnya. Lalu ada pula seorang laki-laki yang duduk menggunakan pakaian tidur kimono berwarna hitam dengan motif bunga dan menggunakan topeng emas karakter hewan panther. Rambut laki-laki tersebut terlihat berwarna putih. Laki-laki yang berdiri terlihat memegang baki berwarna emas dan sebotol minuman, lalu minuman tersebut dituangkan ke dalam gelas milik laki-laki yang menggunakan setelan pakaian tidur kimono. Nampak pula pelayan lain yang berdiri memegang botol minuman disudut ruangan. Latar ruangan terlihat seperti seolah-olah berada di hutan yang rimbun, digambarkan dengan banyaknya gambar pohon di dinding ruangan.

b. Konotasi

Memperlihatkan detektif Hwang Jun-Ho yang sedang menyamar menjadi pelayan untuk para Tamu VIP, detektif Hwang Jun-Ho dipanggil oleh Tamu VIP 4 untuk menuangkan minuman *wiski* yang ia bawa. Para Tamu VIP ini sedang menonton jalannya permainan dan

detektif Hwang Jun-Ho sedang mneyamar agar tahu apa yang sebenarnya terjadi, mereka semua sedang berada di ruangan khusus para Tamu VIP.

Para Tamu VIP sedang berkumpul di ruangan yang mewah tersebut, dengan fasilitas dan kenyamanan yang diterima para Tamu VIP untuk menonton dan bertaruh secara langsung kepada para pemain. Berbeda jauh dengan pelayanan yang diberikan kepada para pemain, yang hanya diberi tempat tidur kasur tipis dan makanan yang biasa saja.

Minuman yang diminta oleh Tamu VIP 4 adalah *wiski*. Wiski sendiri merupakan minuman beralkohol yang terbuat dari fermentasi sereal yang mengalami proses *mashing* (dihaluskan, dicampur air, lalu dipanaskan). Kemudian dilakukan proses distilasi sebelum dimatangkan dengan cara disimpan ke dalam tong yang terbuat dari kayu. Kadar alkohol yang tergantung dalam minuman *wiski* cukup tinggi, yaitu 20% sampai 50%. Kualitas dari *wiski* dilihat dari proses berapa lama minuman tersebut disimpan atau dimatangkan. *Wiski* juga memiliki banyak macamnya, tergantung jenis sereal yang digunakan sebagai bahan baku. Contohnya *malt*, gandum hitam, jagung, dan sebagainya. Menurut studi dari *Monash University* Australia, *wiski* ini bisa menambah imun seseorang, mengonsumsi *wiski* dengan dosis secukupnya bisa memberikan tambahan vitamin C pada tubuh. Harga minuman *wiski* ini sendiri berkisar antara Rp.500.000,- sampai dengan Rp. 7.000.000,-.

c. Mitos

Budaya minum alkohol di Korea Selatan memang kencang sekali, banyak minuman-minuman beralkohol yang dijual di Korea Selatan. Sebenarnya yang paling banyak dan terkenal adalah minuman alkohol “*Soju*”. Gambaran kebiasaan orang-orang Korea Selatan yang mengkonsumsi alkohol kerap ditampilkan secara publik. Salah satu hal yang khas dalam drama Korea misalnya adalah adegan dimana para pemerannya meminum minuman alkohol *soju* di tenda makanan pedagang kaki lima. Minuman beralkohol di Korea Selatan bisa diidentifikasi dari akhirnya yang kebanyakan pakai *-ju* atau *-sul*. Alkohol di Korea Selatan bisa dengan mudah ditemui, tapi bukan berarti bebas untuk dibeli karena ada peraturannya. Peraturan untuk bisa membeli minuman beralkohol adalah sudah berusia 20 tahun, untuk yang masih berusia di bawah 20 tahun atau belum legal tentu akan dikenakan sanksi.

Jenis alkohol di Korea Selatan beragam, yang paling terkenal tentu saja *soju*. Lalu ada alkohol asli Korea yaitu *Makgeolli*. Lalu adapula *Gayangju*, *Maekju*, dan masih banyak lainnya. Di zaman dahulu budaya minum alkohol digunakan untuk memperingati hari libur atau acara musiman (tahun baru, musim tanam padi, atau *thanksgiving*). Namun di zaman modern, minum alkohol adalah salah satu tindakan sosial. Minum alkohol bersama teman, keluarga, atau kolega bisa menambah solidaritas dan jaringan sosial. Minum alkohol di Korea Selatan juga

memiliki etika, saat minum alkohol bersama orang yang lebih tua, orang yang jauh lebih muda harus membalikkan badan. Saat menerima alkohol dari orang yang lebih tua pun harus menerima dengan kedua tangan dan di gelas pertama harus menghabiskan alkoholnya dalam sekali minum. Menuangkan alkohol juga diharuskan menggunakan tangan kanan.

Menurut penelitian yang dipublikasikan oleh Ju Moon Park, dkk. dengan judul *Solitary and Social Drinking in South Korea: An Exploratory Study*, disebutkan bahwa motif paling utama dari orang yang minum alkohol adalah karena ingin melepas stress yang disebabkan oleh pekerjaan dan juga kehidupan. Selain itu juga ada alasan lain, yaitu merasa bahagia saat minum alkohol.

Hal yang ingin disampaikan penulis dan sutradara dalam scene tersebut adalah, minum-minuman beralkohol menjadi budaya di Korea Selatan. Namun dalam hal ini kelas sosial seseorang bisa juga dilihat dari pemilihan minuman beralkohol yang mereka minum. *Soju* memang banyak beredar dimasyarakat Korea Selatan, namun minuman *soju* umumnya diminum dikedai-kedai pinggir jalan atau kedai ayam biasa. Berbeda dengan *wiski*, biasanya dijual ditoko yang khusus menjual alkohol dan toko yang bersifat Premium. *Wiski* biasanya dihidangkan di bar atau di restoran mewah.

Kelas sosial seseorang diperhitungkan pula dalam pemilihan minuman alkohol. Orang dari kalangan kelas bawah cenderung lebih

sering menikmati minuman beralkohol *soju*, dan orang dari kalangan kelas atas lebih suka menikmati minuman alkohol seperti *wiski*, *vodka*, *champagne*, *wine*, dan lainnya.

4.1.12 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 12



Gambar 4.13 Suasana makan malam terakhir untuk pemain

Pada episode 8 dimenit ke 00:08:13 menampilkan scene makan malam terakhir untuk para finalish yang berjumlah tiga orang. Tiga orang ini nantinya yang akan memperebutkan uang sebesar 45,6 miliar won.

a. Denotasi

Terlihat sebuah meja makan berbentuk segitiga berwarna putih dengan alas lantai bermotif persegi berwarna hitam dan putih. Nampak ornament seperti lampu kristal, lilin, hiasan bunga, dan tidak lupa peralatan makan seperti piring, garpu, pisau, dan sendok. Terlihat pula tiga orang berbaju merah sedang menyiapkan makanan. Terlihat hidangan yang disajikan diatas piring berwarna putih adalah *T-Steik* dengan *roasted tomato* dan dua buah asparagus.

b. Konotasi

Memperlihatkan suasana ruang makan yang terakhir untuk tiga pemain yang berhasil menjadi finalish, yaitu ada Cho Sang-Woo, Seong Gi-Hun, dan Kang Sae-Byeok. Ini pertama kalinya sejak para pemain datang diberikan hidangan yang mewah. Ini menjadi makan malam terakhir untuk para pemain karena setelah itu akan dilakukan permainan final yang akan menentukan pemenangnya dan membawa hadiah uang tunai senilai 45,6 miliar won.

c. Mitos

Orang dari kalangan kelas bawah jarang bahkan tidak pernah menikmati makanan dari daging. Dipenghujung episode ini para pemain diberikan makanan mewah untuk pertama kalinya. Untuk

pertama kalinya juga pemain diperlakukan dengan pelayanan dan fasilitas yang mewah. Usut punya usut, ini dikarenakan sebentar lagi para pemain akan beradu untuk terakhir kalinya demi memperebutkan uang hadiah senilai 45,6 miliar won.

Steik merupakan salah satu jamuan makanan dari orang kalangan kelas atas. Harganya bervariasi tergantung jenis daging yang dipilih. *Steik* biasanya juga dihidangkan di restoran-restoran mewah, sebagai makanan jumpa keluarga atau pula saat bertemu dengan kolega. *Steik* biasanya dilengkapi dengan sajian lain dipiring seperti *roasted tomato*, *mashed potato*, asparagus, dan masih banyak lainnya.

Hal yang ingin disampaikan penulis dan sutradara adalah masyarakat dari kelas sosial bawah atau miskin yang jarang bahkan tidak pernah makan makanan mewah dan mahal seperti *steik* ini diberi kesempatan untuk menikmati hidangan tersebut. Makanan mewah tersebut menjadi makanan terakhir dari dua orang pemain yang akan mati nantinya karena kalah bermain. Sebelum meninggal mereka dijamu dengan mewah yang mungkin sebelumnya belum pernah mereka rasakan.

Untuk bisa menikmati makanan yang mewah dan fasilitas yang mewah pula, orang dari kalangan kelas bawah harus bertaruh nyawa terlebih dahulu. Mereka harus mengalahkan 453 orang, dan akhirnya bisa mendapatkan hal yang mewah untuk bisa dinikmati.

4.1.13 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 13



Gambar 4.14 *Front Man* yang menonton permainan “Lampu Merah, Lampu hijau”

Diepisode 1 menit ke 00:47:37 memperlihatkan scene *Front Man* yang sedang menonton permainan “Lampu Merah, Lampu Hijau” di ruangan pribadinya.

a. Denotasi

Terlihat seorang laki-laki berpakaian serba hitam sedang duduk di sofa berwarna hitam. Laki-laki tersebut sedang menonton di televisi besar di depannya yang menampilkan tiga buah pintu gerbang, langit yang cerah, dan juga orang dalam jumlah yang banyak memakai pakaian serba hijau tergeletak ditanah dan di depan pintu gerbang. Terlihat sebotol minuman *wine* dimeja samping sofa hitam. Diruangan tersebut didominasi warna hitam pekat dengan ornament lampu Kristal dan sebuah miniatur orang bermain band.

b. Konotasi

Memperlihatkan *Front Man* yang sedang menonton permainan pertama yaitu “Lampu Merah, Lampu Hijau”, terlihat dilayar televisi banyak pemain yang tergeletak di tanah. *Front Man* menonton permainan tersebut di ruangan pribadinya yang bernuansa serba hitam. Ruangan tersebut tidak memiliki banyak ornament, hanya ada lampu Kristal satu dan miniatur orang bermain band. Namun ruangan itu terlihat sangat mewah dan elegan.

Menurut Ricardo Tisci, seorang desainer yang terkenal asal Italia itu mengungkapkan bahwa hitam selalu elegan, warna yang paling lengkap dipenjuru dunia, dan tercipta dari semua gabungan warna di palet.

c. Mitos

Warna tidak hanya tentang mengekspresikan diri, tetapi juga dari warna kita bisa membaca kepribadian seseorang. Menurut psikologi, orang yang menyukai warna hitam cenderung memiliki kepribadian melindungi diri dari sekitar dan tertutup. Seseorang yang menyukai warna hitam akan memproteksi dirinya agar tidak tersakiti. Orang yang menyukai warna hitam juga memiliki sifat yang misterius, percaya diri, dan juga berani.

Hal yang ingin disampaikan oleh penulis dan sutradara melalui adegan ini adalah *Front Man* belum diketahui asal muasalnyanya bagaimana ia bisa bergabung dengan permainan ini. *Front Man* selalu mengenakan pakaian panjang dengan tudung dikepalanya yang

berwarna serba hitam, ia juga mengenakan topeng berwarna hitam. Seperti yang diungkap oleh fakta psikologi, warna hitam memiliki karakteristik yang misterius. Orang yang menyukai warna hitam sering memendam perasaan serta masalahnya.

Fakta dari psikologi tentang warna hitam adalah percaya diri, ingat dimana adegan *Front Man* percaya diri bahwa orang yang terbunuh di dalam gua pulau bukanlah adiknya, ia percaya orang tersebut pergi tidak jauh dari pulau, dan ternyata benar adanya. Rasa percaya diri itu membuat *Front Man* bertemu adiknya, detektif Hwang Jun-Ho. Lalu fakta terakhir adalah pemberani, tidak takut akan menghadap apapun. *Front Man* berani mengambil sikap tegas ketika mengetahui ada pemain dan penjaga yang berbuat curang, dan langsung menghukumnya.

4.1.14 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 14



Gambar 4.15 Tamu VIP dan *Front Man* menonton permainan terakhir

Pada episode 9 menit 00:01:55, terlihat *Front Man* dan Tamu VIP sedang menonton permainan terakhir yaitu permainan “*Squid Game*”.

a. Denotasi

Terlihat enam orang sedang berdiri didepan kaca memandangi ke lapangan berpasir warna coklat dengan gambar garis berwarna putih yang membentuk persegi, lingkaran, dan segitiga di tengah lapangan. Terlihat pula ruangan yang dihiasi lampu gantung Kristal berwarna *light warm*. Dilapangan terlihat satu orang mengenakan baju berwarna merah dan dua orang berbaju hitam berjalan menuju ke tengah lapangan.

b. Konotasi

Memperlihatkan lima orang Tamu VIP dan *Front Man* yang sedang menonton permainan terakhir yaitu permainan “*Squid Game*”. Terlihat mereka berdiri menghadap ke kaca besar yang menuju langsung ke tengah lapangan tempat permainan akan berlangsung. Ditengah lapangan sudah terdapat media untuk bermain permainan tersebut, yaitu garis putih yang membentuk pola persegi, lingkaran, dan segitiga.

Permainan “*Squid Game*” atau permainan cumi-cumi adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak di Korea Selatan pada tahun 1970-1980an. Diberi nama cumi-cumi karena peserta akan bermain diarena yang berbentuk seperti cumi-cumi. Dalam permainan ini pemain akan dibagi menjadi 2 regu, yaitu penyerang dan penjaga. Cara bermainnya yaitu penjaga bergerak dengan dua kaki di dalam garis,

sementara penyerang hanya boleh melompat dengan satu kaki di luar garis. Tetapi penyerang bisa memotong jalan melalui pinggang cumi-cumi, dan mendapatkan kebebasan untuk berjalan dengan dua kaki. Para penyerang berkumpul dibagian mulut cumi-cumi. Untuk bisa menang, para penyerang harus menginjak bidang kecil di atas kepala cumi-cumi. Jika menginjak atau keluar garis saat penjaga mendorong, maka penyerang dianggap mati. Ketika berhasil menginjak bidang kecil di atas kepala cumi-cumi, penyerang akan mengatakan kata “*manse!*” yang memiliki arti “Hore!”.

c. Mitos

Selain disebut sebagai permainan cumi-cumi, di Korea Selatan juga disebut sebagai “*Ojingeo Nori*”. Dalam permainan asli, anak-anak yang bermain tidak menggunakan alat apapun. Namun didrama Korea *Squid Game*, pemain diberikan masing-masing satu buah pisau kecil, dimana pisau itu yang digunakan untuk makan malam terakhir mereka dengan menu *steik*. Pemain boleh menggunakan pisau itu untuk melukai lawannya, cara apapun boleh digunakan untuk bisa menang.

Hal yang ingin disampaikan penulis dan sutradara dalama adegan ini adalah, permainan sekecil apapun bisa menjadi arena pertumpahan darah yang mematikan. Ketika bermain harus mengandalkan taktik yang cerdas untuk menang, bukan kekerasan fisik semata. Terkadang uang memang bisa mengubah segalanya, dan segalanya membutuhkan uang. Tidak memungkiri hidup bergelimang harta menjadi hal yang

diidamkan oleh masyarakat kelas bawah terutama yang memiliki hutang dihidupnya. Namun uang juga bisa membuat lupa segalanya, lupa dengan betapa lebih berharganya pertemanan dan rasa saling menyayangi.

4.1.15 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 15



Gambar 4.16 Salesman dan Seong Gi-Hun bermain *Ddakji*

Pada episode 1 menit ke 00:18:31 – 00:20:25 memperlihatkan scene dimana Gong-Yo yang berperan sebagai *salesman* bermain *ddakji* bersama Seong Gi-Hun.

a. Denotasi

Terlihat seorang laki-laki menggunakan setelan jas berwarna abu-abu membawa koper berwarna hitam dan tatanan rambut yang rapi, memegang kertas berbentuk persegi berwarna merah dan biru. Lalu ada seorang laki-laki lain menggunakan jaket berwarna coklat muda dan memakan topi hitam dengan mata yang lebam. Dilihat dari keadaannya mereka sedang berada di stasiun kereta bawah tanah.

b. Konotasi

Memperlihatkan *salesman* menawarkan Seong Gi-Hun untuk bermain *ddakji* dengan imbalan uang senilai 100.000 won jika Seong Gi-Hun berhasil menang melawannya. Namun jika *salesman* yang menang dipertandingan ini maka Seong Gi-Hun harus memberikan uang 100.000 won kepada *salesman*. ***“Mainlah ddakji bersamaku. Tiap kali kau menang kuberikan 100.000 won. Tapi jika aku menang, kau harus memberiku 100.000 won”.***

Ddakji adalah salah satu permainan tradisional Korea yang dibuat dari kertas yang dilipat menjadi bentuk persegi. Cara bermainnya yaitu, letakkan *ddakji* di lantai atau permukaan yang datar, untuk menentukan giliran melempar biasanya akan diawali dengan suit. Kemudian lawan akan melempar *ddakji* yang dilantai hingga mengenai *ddakji* dan

menjadi terbalik. Jika tidak terbalik, maka giliran pemain selanjutnya untuk membalik *ddakji* yang berada di lantai. Permainan ini dapat dilakukan bersama dua orang atau lebih dengan membuat sisi *ddakji* lawan terbalik. Meskipun terlihat mudah, diperlukan ketepatan dan kekuatan yang tepat untuk membalik *ddakji* milik lawan dengan *ddakji* sendiri dalam sekali percobaan.

Seong Gi-Hun dalam percobaan pertamanya gagal, sesuai peraturan diawal yang kalah harus memberikan 100.000 won kepada pemenang. *Salesman* yang mengerti bahwa Seong Gi-Hun tidak memiliki uang mengatakan, ***“Kau tak punya uang? Gunakan tubuhmu untuk membayarnya”***. Awalnya Seong Gi-Hun tidak mengerti maksud dari *salesman*, masih dengan raut muka berfikir tibatiba *salesman* menampar Seong Gi-Hun di pipi sebelah kiri. ***“Plakkk!!!”***. Seong Gi-Hun awalnya terkejut dan ingin membalas, namun *salesman* segera menjawab, ***“kupotong 100.000 per tamparan”***. mendengar hal tersebut membuat Seong Gi-Hun tertantang. Puluhan tamparan didapatkan Seong Gi-Hun karena kalah, namun akhirnya Seong Gi-Hun bisa memenangkan permainan tersebut dan mendapat uang 100.000 won.

c. Mitos

Permainan yang dianggap mudah bisa menjadi sulit ketika menganggap semuanya secara sebelah mata. Permainan yang mudah juga memerlukan ketepatan, taktik, dan strategi untuk menang.

Hal yang ingin disampaikan penulis dan sutradara yaitu orang yang terdesak kebutuhan ekonominya akan melakukan apapun demi mendapat uang. Mereka rela mendapatkan rasa sakit tubuhnya demi mendapatkan sejumlah uang. Menganggur tidak memiliki pekerjaan menjadi salah satu penyebab orang rela melakukan apapun demi mendapatkan uang.



Gambar 4.17 Data Tingkat Pengangguran Di Korea Selatan Sampai 2022

Tingkat pengangguran di Korea Selatan dilaporkan sebesar 2.70% pada April 2022. Angka ini tetap dibanding dengan sebelumnya yaitu 2.70% untuk Maret 2022. Data tingkat pengangguran Korea Selatan diperbaruhi setiap bulannya, dengan rata-rata 3.60% dari Juni 1999 sampai April 2022, dengan 275 observasi. Data ini mencapai angka tertinggi sebesar 7.30% pada Juni 1999 dan rekor terendah sebesar

2.70% pada April 2022. Data tingkat pengangguran Korea Selatan tetap berstatus aktif di CEIC dan dilaporkan oleh Statistic Korea.

4.1.16 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 16



Gambar 4.18 Pemain yang saling membunuh

Pada episode 4 menit ke 00:16:16 terdapat scene dimana semua pemain berusaha saling membunuh satu sama lain untuk bisa mendapatkan uang hadiah senilai 45,6 miliar won.

a. Denotasi

Terlihat keadaan kamar yang kacau, ranjang besi bertingkat berwarna hitam yang terjatuh, selimut dan kasur berwarna putih yang berantakan. Terlihat ada satu orang berpakaian hijau yang sedang merunduk di atas ranjang, dan adapula yang berdiri dan tergeletak di lantai kamar. Terlihat pula ada orang yang berpakaian hijau sedang berkelahi.

b. Konotasi

Memperlihatkan para pemain yang saling membunuh satu sama lain disaat jam tidur malam. Perkelahian diakibatkan saat makan malam sebelum jam tidur, Jang Deok-Su dan kawanannya mengambil makanan dari pemain lain. Apalagi makanan yang diberikan hanya sebutir telur dan soda. Pemberian makanan itu juga sudah direncanakan, agar para peserta lapar dan mudah emosi. Saat Jang Deok-Su sedang berkelahi, lawannya kalah dan meninggal. Saat itu diberitahukan bahwa pemain yang meninggal karena hal apapun dianggap kalah dan akan diganti dengan uang. Dengan artian semakin cepat para pemain meninggal, semakin cepat pula uang 25,6 miliar won terkumpul. Hal itu yang membuat keserakahan pemain muncul, mereka berkelahi dan saling membunuh satu sama lain.

Dilansir dari *Psychology Today*, Tania Luna, *Co-CEP Lifelabs Learning*, mengatakan bahwa serakah bukanlah sifat dasar manusia. Kemungkinan manusia telah berevolusi dengan tingkat keserakahan sebagai mekanisme untuk bertahan hidup. Hal itu juga terjadi pada pemain di permainan *Squid Game* ini, mereka harus bertahan hidup dari seluruh permainan dan dari pemain lain. Tidak ada yang bisa dipercaya, hanya bisa mengandalkan diri sendiri disini.

c. Mitos

Tidak ada orang yang ingin dilabeli sebagai sosok manusia yang serakah. Namun masih ada saja dikehidupan ini orang yang serakah.

Serakah adalah salah satu penyakit hati, orang yang serakah selalu menginginkan lebih banyak tidak peduli apakah cara yang ditempuh itu benar atau tidak. Tidak berpikir apakah harus mengorbankan kehormatan atau keselamatan orang lain atau tidak, yang terpenting keinginannya tersebut terpenuhi.

Hal yang ingin disampaikan oleh penulis dan sutradara adalah manusia yang dimasyarakat terlihat baik dan tidak ada terlihat serakah, pada saat ia menginginkan sesuatu dan tidak terpenuhi maka secara alami sifat serakah akan keluar. Keserakahan merupakan hal yang sangat buruk, walau dianggap menguntungkan diri ketika keinginannya terpenuhi, nyatanya akan ada hal lain yang ia korbakan.

Peneliti David Rand, Joshua Greene, dan Martin Nowak membuat penelitian terkait hal ini. Mereka meminta peserta memainkan serangkaian permainan ekonomi dimana itu bisa membuatnya mudah untuk melacak perilaku rakus vs kooperatif. Mereka menemukan bahwa ketika orang diminta untuk membuat keputusan cepat, dorongan pertama mereka adalah bersikap kooperatif. Hanya setelah mereka diminta untuk berhenti dan mencerminkan bahwa mereka lebih cenderung untuk bertindak demi kepentingan terbaik mereka sendiri. jadi seharusnya manusia tidak bisa terlalu serakah, bila ada orang yang serakah kemungkinan dia hanya mengikuti panggilannya untuk bertahan hidup.

4.1.17 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 17



Gambar 4.19 Pemain yang mendorong pemain lain dipertandingan pijakan kaca

Pada episode 7 menit 00:35:21 terdapat scene dimana seluruh pemain bermain permainan “Pijakan Kaca”. Permainan tersebut penuh ketegangan dan menakutkan ketika pemain saling dorong.

a. Denotasi

Terlihat tiga orang menggunakan setelan baju berwarna hijau dan memakai nomor dada berwarna merah. Orang yang berdiri dipaling depan terlihat didorong ke arah depan oleh pemain dibelakangnya. Latar disana terlihat seperti berada di festival pertunjukan sirkus dengan tenda berwarna merah dan hijau dan hiasan-hiasan lampu yang gemerlap.

b. Konotasi

Memperlihatkan tiga orang pemain yaitu nomor 407, 244, dan 101 Jang Deok-Su. Mereka sedang memainkan permainan “Pijakan Kaca”,

dimana para pemain harus menebak diantara dua pilihan kaca, yaitu kaca yang terbuat dari bahan yang tipis dimana jika diinjak satu orang saja akan pecah, dan kaca yang terbuat dari bahan yang tebal dimana jika dinaiki maksimal dua orang tidak akan pecah. Pemain harus menebak mana kaca yang terbuat dari bahan tebal, apabila salah memilih maka akan langsung jatuh dari ketinggian dan meninggal.

Permainan awalnya berjalan tanpa pemain saling dorong, namun ketika waktu semakin sedikit, pemain dibelakangnya menjadi tidak sabaran. Pemain dengan nomor 407 mendorong pemain dengan nomor 244 agar segera maju karena pemain nomor 244 enggan melangkah kedepan, ternyata kaca yang dipijak oleh pemain 244 adalah kaca tipis, alhasil ia langsung jatuh kebawah dan meninggal.

c. Mitos

Dalam permainan sekecil apapun selalu menggunakan strategi didalamnya. Permainan anak-anak umumnya dianggap remeh dan enteng untuk orang dewasa. Tapi ketika permainan anak-anak diubah menjadi mematikan, maka strategi sangat diperlukan.

Hal yang ingin disampaikan penulis dan sutradara yaitu budaya memakai strategi dalam hal sekecil apapun, maksudnya adalah belajar dari kesalahan juga penting. Baik itu kesalahan yang dilakukan oleh kita sendiri maupun kesalahan yang diperbuat oleh orang lain. Hal itu agar meminimalisir kesalahan yang sudah terjadi tidak terjadi lagi kepada

kita. Strategi merupakan sarana tujuan jangka panjang yang hendak dicapai.

Permainan ini juga harus dilakukan dengan fokus, karena jika pemain sebelumnya benar memilih kaca yang berbahan tebal, maka pemain berikutnya harus mengikuti pijakan kaca yang tebal juga. Jika lupa, maka bisa salah dalam memilih, jadi mereka harus fokus untuk mengetahui jalan mana yang benar dan salah.

Saling mendorong hingga pemain lain jatuh dan meninggal juga dibisa diartikan bahwa pemain yang mendo adalah pembunuh. Membunuh sesama manusia dalam Islam sangat dibenci oleh Allah SWT. Dalam ilmu syariah, telah dinyatakan bahwa hukum membunuh adalah haram dan merupakan dosa yang sangat besar. Tindakan tersebut diharamkan dalam Al-Qur'an dan Sunnah, dimana banyak dalil yang melarang perang dengan saudara sendiri atau saling membunuh sesama manusia.

وَمَنْ يَقْتُلْ مُؤْمِنًا مُتَعَمِّدًا فِجْرًاؤُهُ جَهَنَّمَ خَالِدًا فِيهَا وَعَظِبَ اللَّهُ

عَلَيْهِ وَلَعَنَهُ وَأَعَدَّ لَهُ عَذَابًا عَظِيمًا

“Siapa yang membunuh seorang mukmin dengan sengaja, maka balasannya adalah neraka jahanam, kekal ia di dalamnya dan Allah murka kepadanya, dan mengutukinya serta menyediakan azab yang besar baginya.” (Q.S An-Nisa Ayat 93)

4.1.18 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Scene 18



Gambar 4.20 Cho Sang-Woo marah kepada Seong Gi-Hun

Pada episode 8 menit ke 00:03:03 – 00:03:09 terdapat adegan Cho Sang-Woo dan Seong Gi-Hun yang bertengkar.

a. Denotasi

Terlihat seorang laki-laki dengan ekspresi marah dan berbicara dengan laki-laki lain didepannya, laki-laki tersebut menggunakan jaket berwarna hijau dengan garis putih dipundak. Dilihat dari latarnya,

ruangan tersebut berwarna putih dengan tangga berwarna hitam, mereka berada di dalam ruangan tidur mereka.

b. Konotasi

Memperlihatkan Cho Sang-Woo yang marah kepada Seong Gi-Hun. Mereka berdebat hebat setelah menyelesaikan permainan “Pijakan Kaca”. Kalimat ***“Jika ingin keluar dari sini dengan uang itu, kita harus membunuh semua orang”***, yang diucapkan oleh Cho Sang-Woo menunjukkan bahwa saat ini serakah sedang menguasai diri Cho Sang-Woo. Cho Sang-Woo berpikiran bahwa jika mereka membunuh semua orang mereka bisa keluar dari sana membawa semua hadiah uang itu. Hal itu yang menyebabkan Cho Sang-Woo mendorong pemain nomor 017 saat dipertandingan “Pijakan Kaca”. Walaupun membuat Cho Sang-Woo, Seong Gi-Hun, dan Kang Sae-Byeok selamat dari permainan tersebut, tetapi cara itu dianggap salah oleh Seong Gi-Hun.

Seong Gi-Hun bertanya ***“Kenapa kau melakukan itu?”***, dan juga menambahkan berkat pemain nomor 017 yang bisa membedakan mana kaca yang tebal dan kaca yang tipis, mereka bisa selamat dari permainan tersebut. Namun Cho Sang-Woo menjawab ***“Aku masih hidup sampai sekarang karena berjuang untuk bertahan hidup”***. Sikap serakah telah menguasai diri Cho-Sang Woo, yang mengakibatkan ia mendorong pemain nomor 017 demi bisa melangkah maju dan memenangkan permainan.

c. Mitos

Ujung dari sifat serakah adalah penderitaan. Serakah adalah salah satu penyakit hati, orang yang serakah selalu menginginkan lebih banyak tidak peduli apakah cara yang ditempuh itu benar atau tidak. Tidak berpikir apakah harus mengorbankan kehormatan atau keselamatan orang lain atau tidak, yang terpenting keinginannya tersebut terpenuhi. Ditengah keinginannya yang besar tersebut, orang serakah mengabaikan fakta bahwa keserakahan akan menguasai diri mereka, yang mengakibatkan hal-hal yang tidak menyenangkan terjadi.

Hal yang ingin disampaikan oleh penulis dan sutradara adalah jangan mengambil keputusan disaat sedang merasa emosi. Ketika ingin membuat keputusan atau merespon suatu hal, lebih baik menunggu kondisi lebih tenang terlebih dahulu. keserakahan bisa berubah menjadi penderitaan yang teramat dalam bisa terus dilanjutkan. Sebanyak apapun uang yang dimiliki, seseorang bisa tetap memiliki kehidupan yang membosankan, dan uang saja tidak cukup.

Harta sejatinya hanyalah titipan di dunia ini. Seperti yang ditulis dalam Al-Quran suran Al-Anfal Ayat 28 :***”Dan ketahuilah bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah ada pahala yang besar”***.

4.2 Representasi Kelas Sosial Dalam Drama Korea *Squid Game*

Aspek ekonomi, keturunan, kekuasaan, dan aspek lainnya bisa membagi individu-individu ke dalam kelas sosial yang terdapat pada kenyataan hidup di masyarakat. Seseorang yang memiliki sesuatu yang berharga contohnya kekayaan dalam jumlah yang besar sangat banyak dianggap oleh masyarakat berkedudukan dilapisan kelas atas. Umumnya golongan tadi tidak hanya memiliki satu macam aspek dari apa yang dihargai oleh masyarakat, namun kedudukannya yang tinggi itu bersifat kumulatif. Selain mempunyai kekayaan yang lebih banyak, individu tersebut juga mempunyai kekuasaan dan kesempatan yang lebih besar dari orang lain.

Berbeda dengan orang yang hanya sedikit sekali atau bahkan tidak mempunyai sesuatu yang berharga, pada pandangan masyarakat mempunyai kedudukan yang rendah. Sistem lapisan masyarakat tadi dalam psikologi dikenal dengan istilah *Sosial Stratification* yang menurut Pitirim A. Sorokin berarti pembedaan penduduk atau masyarakat ke dalam kelas-kelas secara bertingkat atau dikenal juga secara hirarkis (Soerjono, 1990).

Korea Selatan menyimpan berbagai isu sosial yang tertutupi oleh megahnya pembangunan infrastruktur, industri-industri, dan gemerlapnya hiburan di Negeri ginseng tersebut. Ketidak merataan ekonomi yang dialami penduduknya menjadi isu sosial di negara tersebut. OECD (*Organization for Economic and Development*) atau Organisasi Kerja Sama dan Pembangunan Ekonomi, menilai bahwa indeks kedalaman kemiskinan (*poverty gap index*) di Korea Selatan sebesar 40% dan memasuki salah satu peringkat terbesar

diantara negara maju lainnya. Kesenjangan yang terjadi diperparah juga dengan adanya pandemi Covid-19. Ketatnya persaingan sosial yang terjadi diantara penduduknya menjadi salah satu penyebab kesenjangan itu terjadi.

Banyak warga di Korea Selatan yang mengidentifikasi diri mereka sebagai “sendok kotor”, atau mereka yang lahir dari keluarga berpenghasilan rendah dan nyaris menyerah untuk memiliki rumah yang layak atau memanjat tangga sosial. Mereka adalah lawan dari kalangan “sendok emas” yang berasal dari kelas sosial atas atau keluarga kaya. Diseluruh Korea Selatan, perbedaan itu terlihat dari lingkungan lama di daerah kumuh dengan tembok-tembok yang hancur, tampak kontras dengan kehidupan kelas atas di Kota Seoul yang berkilau dan gemerlap. Sebuah survei pada tahun 2019 oleh Lembaga Kesehatan dan Sosial Korea Selatan yang berafiliasi dengan pemerintah menemukan lebih dari 85% responden Korea Selatan merasa ada kesenjangan pendapatan yang sangat besar di masyarakat dan orang-orang butuh hidup dari keluarga kaya untuk menjadi sukses.

Korea Selatan mempunyai sejarah yang kaya akan budaya dan kepercayaan yang dianut, yang mana membentuk masyarakatnya dalam praktik kehidupan sehari-hari. Konfusianisme merupakan petunjuk tingkah laku berdasarkan moral daripada suatu bentuk iman kepercayaan tertentu. Konfusianisme merupakan suatu sistem ajaran-ajaran etika – cinta yang penuh kebajikan, cinta yang sarat akan kebenaran, tata krama, dan kepemimpinan yang bijaksana yang disusun untuk memberikan inspirasi dan melestarikan pengelolaan keluarga dan masyarakat secara tepat. Konfusianisme sendiri belum sepenuhnya

berpengaruh di Korea Selatan sampai datang gelombang keduanya yang disebut neo-konfusianisme pada abad ke-4 M (Hong, 2016:34)

Neo-Konfusianisme menjadi dasar ideologis dari reorganisasi politik, sosial, dan ekonomi masyarakat Yi sejak abad ke-14 dan seterusnya. Ajaran Neo-Konfusianisme sendiri menekankan pada tatanan hirarkis kaku hubungan manusia berdasarkan usia, jenis kelamin, dan status sosial yang diwariskan. Para pendiri dinasti Yi (1392-1910) mengadopsi filosofi Neo-Konfusianisme ini (berasal dari Tiongkok klasik) sebagai prinsip moral pemandu untuk mencapai masyarakat yang stabil dan mempertahankan sistem kelas. Sistem kepercayaan ini masih melekat dan dianut oleh masyarakat di Korea Selatan. Kehidupan manusia yang didasarkan pada hirarki berdasarkan usia, jenis kelamin, dan status sosial menjadikan masyarakat membuat kotak-kotak bagi satu sama lain.

Kata kelas sosial merujuk pada satu lapisan atau satu tingkatan tertentu berdasarkan pemikiran Karl Marx, pembedaan masyarakat ke dalam kelas-kelas tertentu terjadi sebab adanya dominasi kekuasaan. Artinya yaitu, adanya pelapisan sosial bukan ditinjau sebagai hasil konsensus namun lebih dikarenakan anggota masyarakat terpaksa menerima adanya disparitas tersebut. Karl Marx mengemukakan bahwa dasar pembentukan kelas sosial ialah penghisapan suatu kelas oleh kelas sosial lain yang lebih tinggi.

Pembedaan kelas sosial ini melahirkan diskriminasi untuk masyarakat dari kelas bawah. Ketidakadilan yang diterima oleh masyarakat dari kalangan kelas

bawah biasanya adalah kemiskinan, perbudakan, masyarakat dari kelas bawah selalu diperlakukan tidak adil, masyarakat kelas bawah selalu dianggap tidak berdaya, kelas bawah sebagai bahan taruhan dan perbudakan, masyarakat kelas bawah selalu melakukan apapun untuk mendapatkan uang, dan masi banyak lainnya.

Pada lingkungan masyarakat kita bisa melihat perbedaan-perbedaan yang berlaku dan diterima secara luas oleh masyarakat. Dilingkungan nyata orang yang memiliki jabatan tinggi dari pada masyarakat biasa maka perlakuan pada mereka pun relatif tidak selaras dari pada orang biasa, serta beragamnya orang yang ada disuatu lingkungan akan memunculkan stratifikasi sosial atau pengkelasan atau diferensi sosial. Menurut Karl Marx terdapat tiga perbedaan kelas, yaitu kapitalis, menengah, serta proletar.

Kesenjangan sosial menjadi masalah yang kerap dijumpai di Negara dengan julukan negeri Gingseng ini. Bukti-bukti nyata dari tindakan disparitas ini terlihat melalui kehidupan kelas sosial antara kelas bawah dan kelas atas ini begitu kontras terlihat di Kota Gangnam yang berdampingan dengan Desa Guryong. Kota Gangnam dipenuhi dengan gedung dan bangunan mewah yang menjulang serta gemerlap, dan Desa Guryong terlihat sangat kumuh dengan bangunan yang kecil serta bertambal-tambal dengan papan.

Drama Korea berjudul *Squid Game* merupakan drama Korea yang dikemas dalam sebuah permainan anak-anak zaman dahulu dimana para pemain dituntut untuk mampu bertahan hidup dan akan mendapatkan hadiah uang tunai

sebesar 45,6 miliar won. Di dalam drama Korea *Squid Game* ini banyak representasi kelas sosial yang dikategorikan peneliti dalam beberapa subbab, yaitu representasi kemiskinan, representasi kemewahan, representasi perbudakan, representasi kalangan kelas bawah sebagai bahan taruhan, representasi perbedaan pemberian makanan dan minuman di kelas sosial, representasi kelas bawah sebagai tontonan, representasi melakukan apapun demi mendapatkan uang.

Banyak adegan dalam drama Korea *Squid Game* yang merepresentasikan kelas sosial. Representasi kemiskinan tergambar jelas diepisode awal drama Korea *Squid Game* dimulai. Tokoh utama yang mengeluh karena uang yang diberikan ibunya kurang untuk bisa membeli ayam goreng kesukaan putrinya. Ayam goreng sangat muda dijumpai di Korea Selatan, mulai di pinggiran jalan hingga di restoran. Menurut angka statistik yang dilansir dari surat kabar *Korean Times*, penduduk Korea Selatan memakan olahan ayam setidaknya setara 12 ekor ayam pertahun. Artinya ada 600 juta ekor ayam yang dipotong diseluruh penjuru Korea Selatan. Korea Selatan terkenal dengan olahan daging ayamnya yang beragam, namun ada pula orang Korea Selatan yang memberi artian bahwa ketika seseorang memakan ayam goreng artinya mereka sedang menghadapi masa-masa sukar atau sulit. Banyaknya konsumsi ayam di Korea Selatan ternyata masih ada segelintir masyarakat yang menganggap bahwa ayam goreng adalah makanan yang mahal dan tidak sanggup untuk membeli makanan tersebut.

Hutang juga menjadi masalah yang sering ditemui di negara Korea Selatan ini. Menurut laporan *Global Economic Data, Indicators, Charts & Forecast* (CEIC) pada Desember 2020, hutang rumah tangga masyarakat Korea Selatan mencapai kisaran 106.6% dari GDP (*Gross Domestic Product*) nominal negara tersebut. Itu adalah angka tertinggi di Asia.

Kesenjangan sosial dalam Drama ini juga terlihat dari representasi kemewahan. Dimana kemewahan hanya bisa didapat oleh masyarakat yang memiliki banyak uang ataupun jabatan yang tinggi. Fasilitas yang mewah serta perlakuan yang istimewa selalu bisa didapatkan oleh orang-orang yang berada dikalangan kelas atas, bahkan perlakuan tersebut bisa datang tanpa diminta. Berbeda halnya dengan kalangan kelas bawah, mereka harus berusaha keras untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya dengan kondisi ekonomi yang tidak stabil atau bahkan ekonomi yang buruk.

Kesenjangan sosial mengakibatkan kelas bawah selalu diposisikan tidak berdaya. Perbudakan adalah salah satunya. Perbudakan merupakan kondisi dimana terjadiya pengontrolan terhadap seseorang (disebut budak) oleh orang lain. Perbudakan biasanya terjadi untuk memenuhi keperluan akan buruh yang dipekerjakan kesuatu pabrik dan tidak diberi upah yang layak. Eksploitasi migran digambarkan pada scene diepisode 6 dimana Ali adalah orang yang berasal dari Pakistan. Meskipun pihak berwenang Korea Selatan telah mengeluarkan undang-undang mengenai perlindungan tenaga kerja dalam dua dekade terakhir, ternyata masih banyak pekerja migran yang masih

mengalami kondisi memprihatinkan, hal ini diungkap oleh kelompok-kelompok dari hak asasi manusia di Korea Selatan.

Representasi lainnya adalah mengenai kalangan kelas bawah yang dijadikan bahan tontonan dan bahan taruhan oleh masyarakat di kelas atas. Judi dan taruhan merupakan dua hal yang sama. Dalam Al-Quran disebut dengan "maisir" atau permainan yang di dalamnya mengandung taruhan atau ada untung dan rugi adalah haram dan termasuk pula perjudian di dalamnya. Di Korea Selatan perjudian merupakan hal yang ilegal untuk masyarakat Korea Selatan sendiri. Meskipun begitu wisatawan yang datang berkunjung ke Korea Selatan dilegalkan untuk bermain judi disana. Menjadikan manusia sebagai bahan tontonan dan bahan taruhan merupakan hal yang melanggar hak asasi manusia. Digambarkan dengan jelas dalam drama Korea *Squid Game* ini bagaimana para orang-orang dari kalangan kelas atas (Tamu VIP) menonton dan bertaruh pada orang-orang yang berada di kalangan kelas bawah (pemain).

Seong Gi-Hun dan 455 orang pemain dalam permainan tersebut digambarkan sebagai orang yang berada di kalangan kelas bawah. Dimana mereka hanya bisa menerima keadaan dengan terus berjuang disetiap permainan yang mengancam nyawa mereka. Disaat mereka sedang berjuang bertahan hidup, orang-orang dari kalangan kelas atas tertawa dan menonton mereka mempertaruhkan nyawa dari ruangan yang penuh dengan kenyamanan dan kemewahan.

Orang-orang dari kalangan kelas sosial bawah awalnya diberi pilihan untuk terus bermain atau menghentikan permainan ini, keputusan ada pada pilihan

untuk menghentikan permainan. Namun tak lama mereka dihadapkan oleh kesusahan kembali, dan akhirnya kembali mengikuti permainan bertaruh nyawa tersebut. Memiliki hutang dan pengangguran menjadi masalah yang dihadapi dari kebanyakan para pemain.

Tingkat pengangguran di Korea Selatan dilaporkan sebesar 2.70% pada April 2022. Angka ini tetap dibanding dengan sebelumnya yaitu 2.70% untuk Maret 2022. Data tingkat pengangguran Korea Selatan diperbarui setiap bulannya, dengan rata-rata 3.60% dari Juni 1999 sampai April 2022, dengan 275 observasi. Data ini mencapai angka tertinggi sebesar 7.30% pada Juni 1999 dan rekor terendah sebesar 2.70% pada April 2022. Data tingkat pengangguran Korea Selatan tetap berstatus aktif di CEIC dan dilaporkan oleh Statistic Korea.

Dalam keadaan membutuhkan uang dan harus berjuang bertahan hidup, muncul sifat-sifat yang bisa merugikan orang lain, yaitu serakah. Serakah akan harta, serakah akan jabatan, dan serakah akan kekuasaan. Untuk memperebutkan hadiah sebesar 45,6 miliar won, para pemain hingga rela saling melukai dan saling membunuh. Dilansir dari *Psychology Today*, Tania Luna, *Co-CEP Lifelabs Learning*, mengatakan bahwa serakah bukanlah sifat dasar manusia. Kemungkinan manusia telah berevolusi dengan tingkat keserakahan sebagai mekanisme untuk bertahan hidup. Hal itu juga terjadi pada pemain di permainan *Squid Game* ini, mereka harus bertahan hidup dari seluruh permainan dan dari pemain lain. Tidak ada yang bisa dipercaya, hanya bisa mengandalkan diri sendiri disini. Tidak ada orang yang ingin dilabeli sebagai sosok manusia yang serakah. Namun masih ada saja di kehidupan ini

orang yang serakah. Serakah adalah salah satu penyakit hati, orang yang serakah selalu menginginkan lebih banyak tidak peduli apakah cara yang ditempuh itu benar atau tidak. Tidak berpikir apakah harus mengorbankan kehormatan atau keselamatan orang lain atau tidak, yang terpenting keinginannya tersebut terpenuhi.

Peneliti David Rand, Joshua Greene, dan Martin Nowak membuat penelitian terkait hal ini. Mereka meminta peserta memainkan serangkaian permainan ekonomi dimana itu bisa membuatnya mudah untuk melacak perilaku rakus vs kooperatif. Mereka menemukan bahwa ketika orang diminta untuk membuat keputusan cepat, dorongan pertama mereka adalah bersikap kooperatif. Hanya setelah mereka diminta untuk berhenti dan mencerminkan bahwa mereka lebih cenderung untuk bertindak demi kepentingan terbaik mereka sendiri. jadi seharusnya manusia tidak bisa terlalu serakah, bila ada orang yang serakah kemungkinan dia hanya mengikuti panggilannya untuk bertahan hidup. Ujung dari sifat serakah adalah penderitaan. Serakah adalah salah satu penyakit hati, orang yang serakah selalu menginginkan lebih banyak tidak peduli apakah cara yang ditempuh itu benar atau tidak. Tidak berpikir apakah harus mengorbankan kehormatan atau keselamatan orang lain atau tidak, yang terpenting keinginannya tersebut terpenuhi. Ditengah keinginannya yang besar tersebut, orang serakah mengabaikan fakta bahwa keserakahan akan menguasai diri mereka, yang mengakibatkan hal-hal yang tidak menyenangkan terjadi.

Harta sejatinya hanyalah titipan di dunia ini. Seperti yang ditulis dalam Al-Quran surat Al-Anfal Ayat 28 : ***”Dan ketahuilah bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah sebagai cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah ada pahala yang besar.***

Dari analisis pembahasan tiap scene pada bab ini, maka dapat dilihat bahwa terdapat kritikan, nilai kehidupan, dan ketidakadilan yang diterima masyarakat kalangan kelas bawah. Kesenjangan di Korea Selatan juga benar adanya, ketidakmerataan ekonomi bisa dijumpai disana. Kemiskinan dan kemewahan menjadi hal yang bisa dilihat jelas hanya dengan melihat infrastruktur yang terdapat di Korea Selatan. Scene-scene yang ditunjukkan merupakan representasi dari keadaan kelas sosial. Dimana seharusnya semua manusia mendapatkan hak dan kesempatan yang sama. Masyarakat dikalangan kelas sosial bawah hendaknya berusaha agar bisa mencukupi kehidupan dengan baik dan benar tanpa menyusahkan diri sendiri dan orang lain. Orang yang berada dikalangan kelas sosial atas pula hendaknya tidak menjadikan kesusahan yang dimiliki orang lain untuk dijadikan bahan taruhan ataupun bahan tontonan.

Karena sejatinya manusia memiliki kedudukan yang sama. Bukan karena dia kaya akan harta lantas bisa semena-mena terhadap hidup orang lain. Allah berfirman dalam Al-Qur’an surat Al-Hujurat Ayat 13, yang artinya: ***”Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling mengenal. Sesungguhnya orang paling mulia di***

antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertaqwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal”.

4.3 Kesenjangan Sosial Dalam Pandangan Islam

Berbicara mengenai kesenjangan sosial dilihat dari pandangan Islam merupakan suatu hal yang menarik untuk dibahas. Banyak ayat di dalam Al-Qur'an dan juga hadist yang menyinggung masalah kesenjangan sosial. Menurut (Abdain, 2014) kesenjangan sosial ialah suatu ketidak seimbangan sosial yang terdapat pada masyarakat, sehingga menjadikan suatu perbedaan yang sangat mencolok dalam kehidupan bermasyarakat. Atau dapat juga diartikan sebagai suatu keadaan dimana orang kaya memiliki kedudukan lebih tinggi dan lebih berkuasa dari pada orang miskin. Fenomena kesenjangan sosial ini pada dasarnya dapat terjadi di negara manapun.

Pada pandangan Islam, manusia sama kedudukannya dimata Allah SWT. Rasulullah Shalallaahu alaihi wasalam bersabda :

يُسَ لَأَحَدٍ عَلَى أَحَدٍ فَضْلٌ إِلَّا بِالذِّينِ أَوْ عَمَلٍ صَالِحٍ. (رواه البيهقي)

“Tidaklah seseorang mempunyai keutamaan atas orang lain, kecuali karena diinnya atau amal shalih”.

Harta benda merupakan salah satu hal yang penting dan mendasar dalam kehidupan manusia. Namun, Islam juga menempatkan harta benda sebagai ujian bagi umat manusia. Hal ini ditegaskan dalam surat Al-Taghaabun Ayat

15, yang artinya “*Sesungguhnya hartamu dan anak-anakmu hanyalah cobaan (bagimu), dan di sisi Allah pahala yang besar*”.

Harta benda bisa membuat orang memiliki sifat serakah. Dalam drama Korea *Squid Game* juga ditampilkan bagaimana manusia yang serakah dalam menghadapi hidup untuk menggapai keinginannya. keserakahan merupakan salah satu dari penyakit hati. Mereka selalu menginginkan lebih banyak, dan tidak peduli apakah cara yang mereka tempuh itu salah atau benar. Tidak berpikir apakah harus mengorbankan kehormatan orang lain atau tidak. Yang terpenting adalah keinginannya terpenuhi.

عَنْ كَعْبِ بْنِ مَالِكٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا ذُئِبَانٍ جَائِعَانِ أُرْسِلَا فِي غَنَمٍ بِأَفْسَدَ لَهَا مِنْ حِرْصِ الْمَرْءِ عَلَى الْمَالِ وَالشَّرَفِ لِدِينِهِ

Dari Ka'ab bin Malik Radhiyallahu anhu ia berkata : “Rasulullah Shallallahu'alaihi wasallam bersabda, **“Dua serigala yang lapar yang dilepas di tengah kumpulan kambing, tidak lebih merusak disbanding dengan sifat tamak manusia terhadap harta dan kedudukan yang sangat merusak agamanya”**”.

Dari ‘Abbas bin Sahl bin Sa’ad, ia berkata , “Saya pernah mendengar Ibnu Zubair dalam khutbahnya di atas mimbar di Mekah berkata :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ، إِنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كَانَ يَقُولُ: لَوْ أَنَّ ابْنَ آدَمَ
 أُعْطِيَ وَاِدِيًّا مَلَأً مِنْ ذَهَبٍ، أَحَبَّ إِلَيْهِ ثَانِيًا، وَلَوْ أُعْطِيَ ثَانِيًا أَحَبَّ إِلَيْهِ
 ثَالِثًا، وَلَا يَسُدُّ جَوْفَ ابْنِ آدَمَ إِلَّا التُّرَابُ، وَيَتُوبُ اللَّهُ عَلَى مَنْ تَابَ

“Wahai manusia! Sesungguhnya Nabi Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, “Sungguh, seandainya anak Adam diberikan satu lembah yang penuh dengan emas, pasti dia akan ingin memiliki lembah yang kedua, dan jika seandainya dia sudah diberikan yang kedua, pasti dia ingin mempunyai yang ketiga. Tidak ada yang dapat menutup perut anak Adam kecuali tanah, dan Allah SWT menerima taubat bagi siapa saja yang bertaubat”.

Hadits diatas menjelaskan bahwa manusia sangat tamak dan rakus kepada harta, meskipun hartanya sudah melimpah ruah. Diumpamakan dalam memiliki satu lembah emas, tetap saja ingin dua lembah emas, kalau sudah memiliki dua lembah emas atau harta yang banyak, maka tetap saja dia tamak dan berambisi untuk memiliki tiga lembah emas. Dan tidak ada yang dapat mencegah keserakahan manusia, ambisinya dan juga angan-angannya kecuali kematian.

Dari pemaparan di atas maka dalam Islam kesenjangan sosial tidak dibenarkan adanya. Semua manusia sama dimata Allah jika dilihat dari status sosial, kekayaan, kemiskinan. Namun akan berbeda dimata Allah bilamana amalnya sangat besar semasa hidup di dunia.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penemuan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, maka kesimpulan dari denotasi, konotasi, dan mitos representasi kelas sosial dalam drama Korea *Squid Game* yaitu sebagai berikut :

1. Denotasi merupakan makna yang paling nyata atau apa adanya yang tergambar oleh tanda. Dalam penelitian ini ditemukan 18 scene yang menggambarkan representasi kelas sosial yaitu representasi kemiskinan, representasi kemewahan, representasi perbudakan, representasi kalangan kelas bawah sebagai bahan taruhan, representasi kelas perbedaan pemberian makanan dan minuman dikelas sosial, representasi kelas bawah sebagai tontonan, representasi melakukan apapun demi mendapatkan uang.
2. Konotasi merupakan makna subjektif dan bervariasi. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa kelas sosial nyata dalam kehidupan dimasyarakat. Orang yang berada dikalangan kelas sosial bawah atau miskin selalu diposisikan tidak berdaya dan selalu dibawah orang yang masuk kedalam golongan kelas sosial atas atau orang kaya. Perlakuan kesenjangan sosial tersebut dilakukan dimanapun mereka berada, baik dilingkungan masyarakat, pekerjaan, bahkan perihal makanan.

3. Mitos merupakan hasil dari konstruksi budaya yang sudah terbentuk lama dalam suatu masyarakat. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa representasi kelas sosial dalam drama Korea *Squid Game* terbentuk karena adanya kesenjangan sosial yang sudah ada sejak dahulu.

Selain itu bentuk representasi kelas sosial yang ditemukan dalam drama Korea *Squid Game* ini yaitu :

1. Representasi kemiskinan : 3 bentuk
2. Representasi kemewahan : 2 bentuk
3. Representasi perbudakan : 1 bentuk
4. Representasi kalangan kelas bawah sebagai bahan taruhan : 1 bentuk
5. Representasi perbedaan pemberian makanan dan minuman dikelas sosial : 5 bentuk
6. Representasi kelas bawah sebagai tontonan : 2 bentuk
7. Representasi melakukan apapun demi mendapatkan uang : 4 bentuk

Drama Korea ini menjadi gambaran bagaimana kelas sosial terjadi di Korea Selatan. Salah satu realitas yang dibangun dari drama Korea *Squid Game* adalah mengenai stereotip yang ada dimasyarakat. Masyarakat yang ada dikalangan kelas sosial bawah atau orang miskin dalam film ini mengalami berbagai ketidakadilan yang membuatnya menjadi korban dari kehidupan sosial di masyarakat di Korea Selatan. Berbeda dengan masyarakat dari kalangan kelas atas atau orang kaya, mereka bisa mendapatkan apapun yang mereka miliki. Dalam drama ini juga digambarkan bagaimana kalangan kelas

bawah selalu berada di bawah dari kalangan kelas atas, baik itu dari perlakuan dan pelayanan. Drama ini menjadi bentuk kritik dalam masalah kesenjangan di Korea Selatan. Kalangan kelas atas selalu diberikan pelayanan yang penuh dengan kemewahan, sedangkan kalangan kelas bawah hanya diberi pelayanan yang sederhana bahkan tidak layak. Kesenjangan sosial dalam hal makanan juga tergambar jelas dalam drama ini, hingga menyebabkan pertikaian antar kelas bawah yang mematikan. Dengan sengaja membuat kalangan kelas bawah sebagai tontonan untuk masyarakat kelas atas.

Setiap scene yang menggambarkan kelas sosial ini benar terjadi di kehidupan masyarakat Korea Selatan. Seharusnya masyarakat kelas atas tidak memperlakukan masyarakat kelas bawah dengan semena-mena hanya karena mereka memiliki banyak harta. Setiap manusia memiliki hak dan kesempatan yang sama. Di dalam drama Korea ini masyarakat kelas bawah selalu diposisikan tidak berdaya dan menjadi tontonan untuk golongan kelas atas.

5.2 Keterbatasan penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, terdapat keterbatasan yaitu :

1. Film atau drama yang peneliti ambil yaitu drama yang berasal dari Korea Selatan, meskipun diambil melalui layanan streaming film yang legal, keterbatasan bahasa dan kata-kata yang sudah ditranslate ke dalam bahasa

Indonesia bisa saja tidak sesuai dengan arti yang sesungguhnya dalam bahasa Korea.

2. Penelitian ini hanya meneliti semiotika representasi kelas sosial yang ada pada drama Korea. Penelitian akan lebih luas jika menggunakan metode analisis untuk menguatkan representasi kelas sosial yang terdapat pada film atau drama.

5.3 Saran

1. Secara Akademis : mahasiswa yang mengambil penelitian semiotika dapat lebih kritis dalam memaknai objeknya dengan sumber yang terpercaya.
2. Secara Sosial : penelitian ini dapat membantu masyarakat untuk lebih memahami mengenai kesenjangan sosial dan lebih menghargai satu sama lain dalam kehidupan bermasyarakat.
3. Harapan peneliti :
 - a. Diharapkan kedepannya semakin banyak film yang berkualitas yang mengangkat tema mengenai kelas sosial sebagai nilai utama dalam film. Bukan hanya kisah yang terbentuk dari keluarga konglomerat saja yang dibuat sebagai kisah kehidupan, tetapi juga bagaimana perjuangan hidup masyarakat yang digolongkan kedalam kelas bawah.
 - b. Diharapkan kedepannya semakin banyak film dan drama Korea yang mengandung pesan, nilai moral, dan membuka sudut pandang baru di masyarakat.

5.4 Rekomendasi penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian dengan semiotika Roland Barthes, terutama mengenai representasi kelas sosial yang ada dalam film untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini dapat diperluas tidak hanya meneliti bagaimana representasi kelas sosial saja, tetapi juga dapat dilihat dari sisi representasi kesetaraan gender, maskulinitas laki-laki, feminisme, dan lain-lain.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku :

- Ambarini, S. &. (2010). *Semiotika Teori dan Aplikasi Pada Karya Sastra*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Barker, C. (2009). *Cultur Studies : Terjemahkan oleh Nurhadi*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Fiske, J. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fiske, J. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi, Terjemahan oleh Hapsari Dwiningtyas*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hasanuddin. (1996). *Drama : Karya dalam dua dimensi, kajian teori, sejarah, dan analisis*. Bandung: Angkasa.
- Kriyantono, R. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi. Edisi 1 Cetakan ke-4*. Jakarta: Kencana.
- Kurniawan. (2001). *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: IndonesiaTera.
- Masduhin, I. (2011). *Mengenal Dunia Film*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Noviani, R. (2002). *Jalan Tengah Memahami Iklan Antara Realitas, Representasi, dan Simulasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Parera, J. (2004). *Teori Semantik. Ed.Yati Sumiharti dan Ida Syafrida*. Jakarta: Erlangga.
- Seto, I. (2013). *Semiotika Komunikasi : Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi Edisi 2*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sobur, A. (2006). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sobur, A. (2009). *Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: Rosda Karya.
- Soekanto, S. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar Ringkas*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Soerjono, S. (1990). *Sosiologi : Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Suyanto, B. d. (2004). *Stratifikasi Sosial : Determinan dan Konsekuensi Dalam J.Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto. Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana.

Vera, N. (2014). *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

B. Jurnal / Tesis / Skripsi :

Alvita Mia P. 2021. *Representasi Sosial Dalam Film Parasite*. Skripsi. Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau.

Cahyani, Anisa & Zahara, Zakiyah. (2021). Pengaruh Korean Wave dan Beauty Vlogger Terhadap Minat Beli Produk Kecantikan Korea Selatan. *Jurnal Smart (Studi Manajemen dan Riset Terapan)*. Vol.1(1):20-26.

Hartati, Sri E & Abdillah, Y. (2018). Pengaruh Korean Wave dan Country Of Origin Terhadap Brand Awareness dan Brand Image Kosmetik Korea. *Jurnal Administrasi Bisnis*. Vol.10:36-45.

Lusi Fitriani. 2021. *Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Keluarga Cemara*. Skripsi. Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau.

Nawawi, dkk. (2021). Pengaruh Penayangan K-Drama (Korean Drama) Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Eduktif Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol.3 (6):4439-4447.

Nesa Akila. 2021. *Hubungan Inensitas Menonton Drama Korea Dengan Perilaku Keagamaan Mahasiswi Fakultas Ushuluddin UIN Sultan Syarif Kasim*.

Skripsi. Fakultas Ushuluddin, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau.

Rahmawati, D. (2016). Pengaruh Korean Wave Terhadap Country Image dan Intention To Buy Korean Product. Perpustakaan Universitas Airlangga. Vol.101:45-77.

C. Non Buku / Internet :

<https://about.netflix.com/id/news/kill-or-be-killed-main-trailer-and-ensemble-poster-released-showing-the-wib> di akses pada 01/03/2022 pukul 13.23 wib

<https://lampung.tribunnews.com/2021/09/21/biodata-pemeran-pendukung-drama-korea-squid-game?page=all> diakses pada 01/03/2022 pukul 14.08 wib

<https://today.line.me/id/v2/article/Jp68Rq> di akses pada 12/03/2022 pukul 20:47

<https://www.popbela.com/lifestyle/travel/niken-ari/daerah-kumuh-desa-guryong-potret-kesenjangan-sosial-di-korea-selatan/5> diakses pada 18/03/2022 pukul 21.16

<https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5913019/cetak-rekor-ekonomi-korea-selatan-tumbuh-4-di-2021#:~:text=Ekonomi%20Korea%20Selatan%20tumbuh%20cukup.eks por%20pada%20akhir%20tahun%20lalu.> Diakses pada 20/03/2022 pukul 21.24

<https://www.kompas.com/hype/read/2022/02/28/161019166/squid-game-buat-sejarah-dengan-3-kemenangan-di-sag-awards-ke-28?page=all> diakses pada tanggal 13/05/2022 pukul 21.27 wib

<https://twitter.com/netflix?t=wOYcpC5fzL27DYck91skIQ&s=08> diakses pada tanggal 14/05/2022 pukul 11.51 wib

<https://www.pramborsfm.com/entertainment/squid-game-resmi-jadi-serial-paling-banyak-ditonton-di-netflix-kalahkan-bridgerton> diakses pada tanggal 14/05/2022 pukul 11.38

<https://portaljember.pikiran-rakyat.com/hiburan/pr-16660890/simak-10-hal-yang-sebenarnya-ilegal-di-korea-selatan-perjudian-rok-mini-hingga-daging-anjing?page=2> diakses pada 25/05/2022 pukul 19.38

<https://travel.kompas.com/read/2021/11/10/083100127/manjakan-pasien-berikut-alasan-korea-selatan-jadi-pilihan-tepat-untuk-wisata> diakses pada 26/05/2022 pukul 12:40

<https://www.ceicdata.com/en/indicator/korea/household-debt--of-nominal-gdp> diakses pada 27/05/2022 pukul 7:46

<https://news.detik.com/berita/d-5698081/janji-allah-swt-kepada-umat-islam-ini-dalilnya-dalam-al-quran> diakses pada 02/06/2022 pukul 20:12

<https://www.republika.co.id/berita/r8j81u320/alasan-mengapa-islam-haramkan-saling-membunuh-sesama-muslim#:~:text=Dalam%20ilmu%20syariah%2C%20telah%20dinyatakan,melarang%20perang%20dengan%20saurara%20sendiri.> Diakses pada 02/06/2022 pukul 21.43

