

**REPRESENTASI KESENJANGAN SOSIAL DALAM FILM
(Analisis Semiotika Tentang Kesenjangan Sosial Dalam Serial
Drama *Squid Game*)**

SKRIPSI

OLEH:

**RIZKY SHALSADILA PUTRI HARAHAP
188530093**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
2024**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 13/3/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)13/3/25

**REPRESENTASI KESENJANGAN SOSIAL DALAM FILM
(Analisis Semiotika Tentang Kesenjangan Sosial Dalam Serial
Drama *Squid Game*)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Komunikasi
Universitas Medan Area



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
2024**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 13/3/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)13/3/25

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Representasi Kesenjangan Sosial dalam Film (Analisis Semiotika tentang Kesenjangan Sosial dalam Serial Drama Squid Game)

Nama : Rizky Shalsadila Putri Harahap

NPM : 188530093

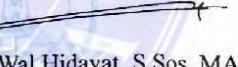
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Disetujui Oleh
Komisi Pembimbing


Dr. Ressi Dwiana, S.Sos, MA
Pembimbing I


Ilma Saakinah Tamsil, M.Comm
Pembimbing II


Dr. Wahid Musthafa S. S.Sos, M.IP
Dekan


Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, MAP
Ka. Prodi/WD I

Tanggal Lulus : 07 Agustus 2024

HALAMAN PERNYATAAN

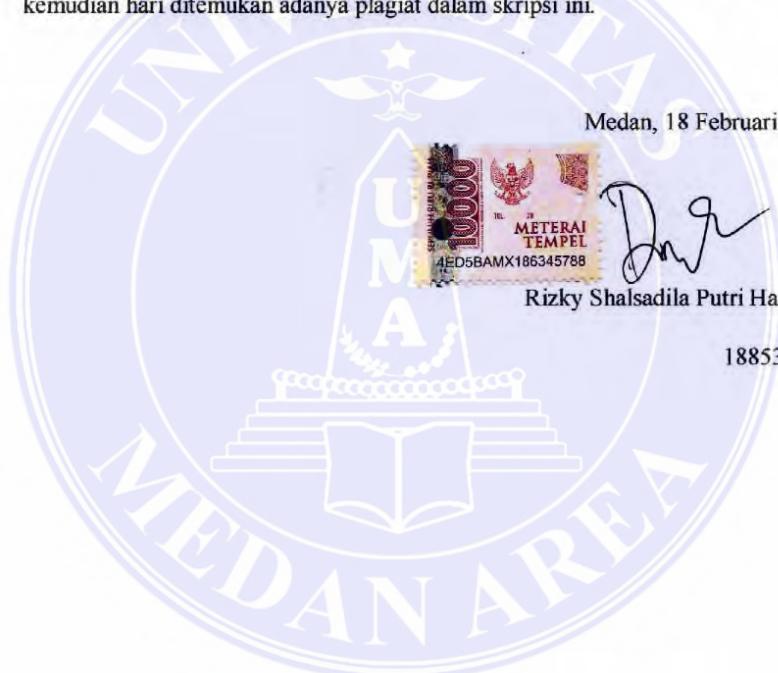
Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar serjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 18 Februari 2025

Rizky Shalsadila Putri Harahap

188530093



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Shalsadila Putri Harahap

NPM : 188530093

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jenis karya : Tugas Akhir/Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Representasi Kesenjangan Sosial dalam Film (Analisis Semiotika tentang Kesenjangan Sosial dalam Serial Drama Squid Game) beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 18 Februari 2025

Yang menyatakan

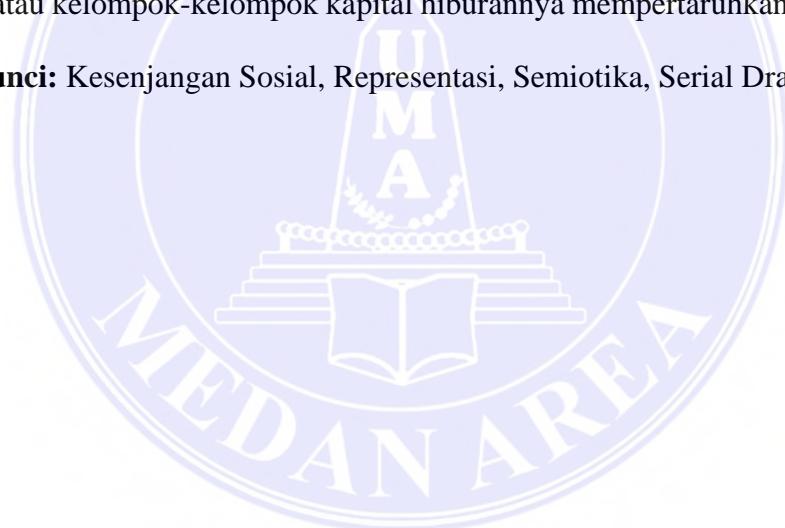


Rizky Shalsadila Putri Harahap

ABSTRAK

Film merupakan gambar bergerak dengan susunan gambar kemudian diputar dengan proyektor serta diartikan dalam berbagai makna. Realitas masyarakat tentang berbagai unsur kehidupan hingga fenomena sosial digambarkan dalam film. Kesenjangan sosial adalah kondisi ketidakseimbangan sosial yang dialami manusia secara individu maupun kelompok dalam kehidupannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana representasi kesenjangan sosial pada serial drama *Squid Game*. Metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian deskriptif kualitatif. Peneliti menggunakan Teori Kode – Kode Televisi dari John Fiske dengan tiga level yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Hasil dari penelitian ini untuk mencari kesenjangan sosial melalui Level Realitas yang ditunjukkan dari adegan perilaku, ekspresi, gerakan, lingkungan, kostum, tata rias, dan ucapan. Level Representasi ditunjukkan dari kamera, pencahayaan, dan dialog. Level Ideologi menggambarkan ideologi kesenjangan sosial. Kesenjangan antara kaya dan miskin sangat memengaruhi kesehatan dan kesejahteraan masyarakat serta pembentukan Sumber Daya Manusia dan kohesi sosial. Faktor yang bisa menimbulkan kesenjangan sosial ekonomi baru ini adalah kelompok-kelompok yang tidak mampu *adaptable* terhadap tuntutan akan penyesuaian terhadap teknologi informasi dan komunikasi. Di serial drama *Squid Game*, kelompok-kelompok borjuis atau kelompok-kelompok kapital hiburannya mempertaruhkan nyawa orang.

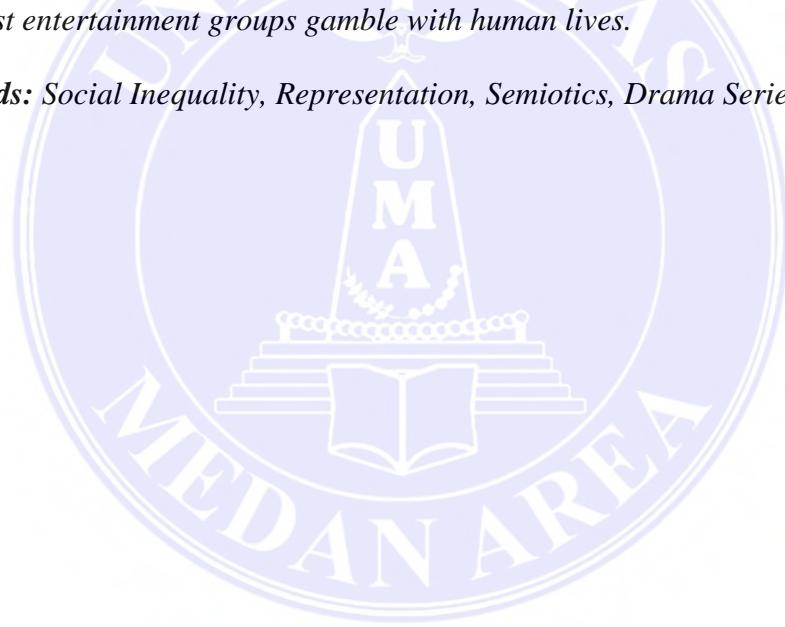
Kata kunci: Kesenjangan Sosial, Representasi, Semiotika, Serial Drama Squid Game



ABSTRACT

A film is a moving picture with an arrangement of images played with a projector and interpreted in various ways. The reality of society about various life aspects and social phenomena is depicted in films. Social inequality is the state of social imbalance experienced by individuals or groups in their lives. This research aimed to identify how social inequality is represented in the drama series Squid Game. The research method used was a descriptive qualitative approach. The researcher used John Fiske's Codes of Television Theory with three levels: reality level, representation level, and ideological level. The research results sought social inequality through the Reality Level indicated by scenes of behavior, expressions, movements, setting, costumes, makeup, and speech. The Representation Level was indicated by the camera, lighting, and dialogue. The Ideological Level depicted the ideology of social inequality. The gap between rich and poor significantly affects public health and welfare as well as the formation of human resources and social cohesion. A contributing factor to the emergence of this new socioeconomic inequality is the groups that fail to adapt to demands for adjustments to information and communication technology. In the drama series Squid Game, bourgeois or capitalist entertainment groups gamble with human lives.

Keywords: Social Inequality, Representation, Semiotics, Drama Series Squid Game



RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Medan pada tanggal 23 Juli 2000 dari Ayah Syamsul Harahap dan Ibu Nurweny. Penulis merupakan putri kedua dari tiga bersaudara.

Pada bulan Juli 2018, Penulis lulus dari SMA Swasta Imelda Medan dengan jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan pada bulan September 2018 terdaftar sebagai Mahasiswi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Medan Area. Penulis melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Kantor Camat Medan Barat.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke khadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Serta salawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan para sahabat. Alhamdulillahirabbil'alamin atas izin Allah SWT, peneliti dapat menyelesaikan Tugas Skripsi yang berjudul: "Representasi Kesenjangan Sosial dalam Film (Analisis Kesenjangan Sosial dalam Serial Drama Squid Game).

Penulisan Tugas Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada program studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area. Dalam penyusunan Tugas skripsi ini, peneliti mendapatkan bimbingan, dukungan, dan semangat oleh berbagai pihak dalam mengatasi segala tantangan. Untuk menunjukkan rasa syukur terhadap pihak – pihak tersebut, peneliti mengucapkan terima kasih setulus – tulusnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kelimpahan rahmat dan karunia-Nya.
2. Keluarga, terutama kepada orang tua yaitu Bapak dan Ibu atas kasih sayang, do'a, dukungan, dan bimbingan yang telah diberikan tanpa ada kata lelah. Terima kasih telah menunggu hingga Sasha memakai toga.
3. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng., M.Sc., selaku Rektor Universitas Medan Area
4. Bapak Dr. Walid M Sembiring S.Sos, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

5. Bapak Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos. M.AP, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
6. Ibu Dr. Ressi Dwiana, S.Sos, MA, selaku Dosen Pembimbing I
7. Ibu Ilma Saakinah Tamsil, M.Comm., selaku Dosen Pembimbing II
8. Bapak Khairullah, S.I.Kom, M.I.Kom, selaku Sekretaris.
9. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik serta seluruh staf administrasi FISIP Universitas Medan Area
10. Last but not least, teruntuk diri saya sendiri, yang telah berjuang dalam menyelesaikan proses panjang skripsi ini. I'm very proud of myself.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kekeliruan karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki peneliti dalam pelaksanaan penelitian maupun penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti sangat terbuka terhadap berbagai saran serta kritik yang membangun sebagai penyempurnaan skripsi ini maupun diri peneliti sendiri. Demikian yang dapat peneliti sampaikan, peneliti ucapan terima kasih.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. FOKUS PENELITIAN	17
C. RUMUSAN MASALAH.....	17
D. TUJUAN PENELITIAN	17
E. MANFAAT PENELITIAN	17
BAB II LANDASAN TEORI	19
A. SEMIOTIKA.....	19
B. REPRESENTASI.....	26
C. FILM	28
D. KESENJANGAN SOSIAL.....	30
E. REPRESENTASI KESENJANGAN SOSIAL DALAM FILM.....	32
F. PENELITIAN TERDAHULU	34
G. KERANGKA BERFIKIR	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
A. METODE PENELITIAN.....	41
B. SUMBER DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA	42
C. KRITERIA NARASUMBER	43
D. INSTRUMEN PENELITIAN	45
E. TEKNIK ANALISIS DATA	45
F. TEKNIK KEABSAHAN DATA	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
1. HASIL PENELITIAN	49
1. PROFIL SERIAL DRAMA SQUID GAME	49
2. SINOPSIS SERIAL DRAMA SQUID GAME	53
3. NILAI SOSIAL YANG DAPAT DIAMBIL BAGI PENONTON FILM SQUID GAME	63
4. HASIL PENELITIAN KESENJANGAN SOSIAL DALAM SERIAL	
.....	64
2. PEMBAHASAN PENELITIAN.....	82
BAB V PENUTUP.....	99
A. KESIMPULAN.....	99
B. SARAN	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	107
PEDOMAN WAWANCARA.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Rating Serial Drama Squid Game menurut Rotten Tomatoes dan IMDb (Internet Movie Database)	6
Gambar 2 Serial Drama Squid Game berhasil berada pada peringkat pertama dalam “Top 10 on Netflix in The World with The Longest Streak”	7
Gambar 3 Karakter Kang Sae-byeok	15
Gambar 4 Simbol lingkaran, segitiga, persegi pada film	16
Gambar 5 Teknik Pengambilan Gambar	24
Gambar 6 Poster Serial Drama Squid Game	50
Gambar 7 Profil Pemeran Serial Drama Squid Game	51
Gambar 8 Gi Hun yang memintah uang lebih ke Ibunya	69
Gambar 9 Rentenir mengancam Gi Hun	70
Gambar 10 Frontman sedang menonton para peserta	70
Gambar 11 Gi Hun dan Salesman bermain <i>ddakjil</i>	71
Gambar 12 Ibu Gi Hun tidak memiliki uang untuk membayar rumah sakit	73
Gambar 13 Ali yang marah dengan bosnya	74
Gambar 14 Perbedaan isi kotak makanan antara staff dan peserta	74
Gambar 15 Frontman menonton di balik layar	75
Gambar 16 Tamu VIP yang bertaruh pada peserta	76
Gambar 17 Pemain nomor 407 mendorong Pemain nomor 244	77
Gambar 18 Salah satu VIP yang mengenakan topeng berbentuk macan	77
Gambar 19 Gi Hun dan Sang-woo berdua pendapat	78
Gambar 20 Para VIP dan Frontman sedang menonton peserta	79
Gambar 21 Oh Il Nam menjelaskan alasan Squid Game dibuat	80
Gambar 22 Lampiran Wawancara	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penghargaan-Penghargaan Squid Game	8
Tabel 2 Data Perhutangan Korea Selatan	13
Tabel 3 Proses Tiga Level Representasi John Fiske	22
Tabel 4 Penelitian Terdahulu	34
Tabel 5 Kerangka Berpikir.....	39
Tabel 6 Peta Konseptual Semiotika John Fiske	48
Tabel 7 Tim Produksi Serial Drama Squid Game	50
Tabel 8 Profil Pemeran Serial Drama Squid Game	53
Tabel 9 Penjelasan mengenai Adegan 1 (Episode 1).....	69
Tabel 10 Penjelasan mengenai Adegan 2 (Episode 1).....	70
Tabel 11 Penjelasan mengenai Adegan 3 (Episode 1).....	71
Tabel 12 Penjelasan mengenai Adegan 4 (Episode 1).....	72
Tabel 13 Penjelasan mengenai Adegan 1 (Episode 2).....	73
Tabel 14 Penjelasan mengenai Adegan 2 (Episode 2).....	74
Tabel 15 Penjelasan mengenai Adegan 1 (Episode 3).....	75
Tabel 16 Penjelasan mengenai Adegan 1 (Episode 4).....	76
Tabel 17 Penjelasan mengenai Adegan 1 (Episode 7).....	77
Tabel 18 Penjelasan mengenai Adegan 2 (Episode 7).....	77
Tabel 19 Penjelasan mengenai Adegan 3 (Episode 7).....	78
Tabel 20 Penjelasan mengenai Adegan 1 (Episode 8).....	79
Tabel 21 Penjelasan mengenai Adegan 1 (Episode 9).....	79
Tabel 22 Penjelasan mengenai Adegan 2 (Episode 9).....	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam kehidupan sehari – hari, banyak orang yang beranggapan bahwa berkomunikasi adalah hal yang sederhana. Hal ini dikarenakan adanya persepsi bahwa sudah sejak zaman dulu manusia telah melakukannya untuk berbagai kepentingan. Komunikasi dipandang hanya sebagai cara seseorang untuk mengirimkan pesan kepada orang lain. Sehingga dalam rapat, kita sering melihat orang-orang dengan ambisi mendominasi pembicaraan. Bahkan, tidak jarang pula ada yang menyela percakapan orang lain. Padahal belum tentu apa yang disampaikan akan dipahami oleh penerima seperti yang dimaksudkan pengirim, belum tentu respon positif akan diterima, juga belum tentu respon negatif akan diterima. Namun, tidak semua kemungkinan ini disadari oleh komunikator, karena tidak adanya proses untuk mengevaluasi keefektifan komunikasi. Maka dari itu diperlukan sedikit ‘ilmu’ tentang komunikasi, sehingga memungkinkan hasil komunikasi nantinya bisa sangat berbeda.

Komunikasi adalah fenomena di mana pihak-pihak bertukar pesan yang berbeda untuk tujuan memperoleh efek tertentu, seperti sekadar menyampaikan informasi, mengharap untuk dimengerti dan dipahami sampai dengan untuk mempengaruhi agar pihak lain memiliki pemahaman, sikap, pemikiran, dan tindakan yang sama. Komunikasi akan selalu berhubungan erat dengan hubungan antar manusia, baik itu komunikasi antara dirinya sendiri, komunikasi dengan

individu lain, komunikasi dalam kelompok, komunikasi dalam organisasi, komunikasi publik, komunikasi massa, bahkan komunikasi *siber* (menggunakan media internet) (Redi, 2019).

Komunikasi massa sendiri merupakan semacam kekuatan sosial, yang mana mendorong proses sosial menuju tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Kemampuan dalam menjangkau ribuan bahkan jutaan orang merupakan ciri komunikasi massa (*mass communication*) yang dilakukan melalui media massa seperti televisi dan surat kabar. Komunikasi massa dapat didefinisikan sebagai proses penggunaan media massa untuk mengirimkan pesan informasi, menghibur, atau persuasif (mengajak ataupun membujuk) kepada khalayak luas (Vivian, 2008).

Di era modern sekarang, bagi kehidupan manusia, informasi di media massa sangatlah penting. Sebagai makhluk sosial, tentu saja kita membutuhkan informasi dalam mendukung proses berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain pada kehidupan sehari – hari. Informasi yang dibutuhkan tersebut juga dapat dengan mudah ditemukan, dikarenakan tersedia dalam media massa. Lambat laun, metode komunikasi berkembang mengikuti kemajuan teknologi. Media massa adalah media komunikasi dan informasi yang menyebarkan informasi massa serta dapat diakses oleh masyarakat secara meluas (Bungin, 2006). Juga, sebagai wadah penyampaian pesan, informasi yang disampaikan dari media massa biasanya berupa berita, pesan, teks cerita, novel, fiksi, iklan, drama, dan film yang juga sebagai bentuk wadah dalam menyampaikan pesan.

Sehingga seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi dapat mampu memudahkan para komunikator untuk menyampaikan pesan mereka.

Masyarakat juga memiliki berbagai media komunikasi, baik visual maupun audio-visual. Ini adalah kebutuhan penting bagi masyarakat saat ini. Selain itu, media komunikasi terus berinovasi dan berkembang mengikuti dari tahun ke tahun. Dengan memiliki khalayak atau penikmat yang luas, film menjadi media penghubung yang ampuh dalam memberikan pesan. Film juga merupakan media yang lengkap, karena dilengkapi dengan ilustrasi video dan audio. Film menyampaikan manfaat berupa pesan dalam bentuk narasi, dengan memberikan kesempatan bagi institusi ataupun lembaga untuk menyebarluaskan pesan dan informasinya (Sutorini dkk, 2019).

Film merupakan gambar bergerak dengan susunan gambar kemudian diputar dengan proyektor, serta diartikan dalam berbagai makna (Prakoso, 1977). Realitas masyarakat tentang berbagai unsur kehidupan, hingga fenomena sosial juga digambarkan dalam film. Di zaman sekarang, film sendiri telah berkembang secara pesat, dalam hal *genre*, yaitu romantis, komedi, fantasi, *action*, *horror*, dan lainnya. Adapun film dengan penceritaan yang diangkat berdasarkan dari kisah nyata, mengangkat isu – isu sosial, ataupun benar-benar hanya sekadar karangan belaka, sudah bisa dinikmati oleh semua orang pada era digitalisasi modern yang saat ini.

Pada tahun 2021, "*Squid Game*" menarik penggemar dari seluruh dunia, sehingga menjadikannya sebagai serial televisi (TV) terlaris di Netflix (trade.gov, 2022). *Squid Game* mulai penayangan pada 17 September 2021, dengan berfokus pada sekelompok orang yang masing – masing di antaranya memiliki problematikanya sendiri. Berdasarkan data yang dilaporkan oleh *Computer Network* (CNET), drama survival Korea Selatan ini telah mencapai 1,65 miliar jam

penayangan. Hwang Dong Hyuk, sebagai penulis sekaligus sutradara serial dengan sembilan episode ini menampilkan pertunjukan permainan bertahan hidup, dimana kontestan yang berhutang akan bersaing dalam berbagai permainan anak-anak untuk bersaing memperebutkan hadiah uang tunai senilai 45,6 miliar won (\$41 juta atau setara Rp 549 miliar) (Cooper, 2021).

Film sendiri merupakan media representasi karena menggambarkan ulang realitas yang ada. Menurut Marcel Danesi, representasi merupakan proses merekam pesan, ide atau pengetahuan dalam beberapa cara fisik sehingga memiliki fungsi sebagai tanda yang bertujuan untuk melukiskan sesuatu yang dimengerti, dirasa, diimajinasikan dalam bentuk fisik (Angela & Winduwati, 2020). Representasi film merupakan rekaman ide dan pengetahuan dengan fisik sebagai tanda melukiskan sesuatu yang dimengerti dan diimajinasikan (Danesi, 2010). Dibalik film terdapat pekerja film yang berusaha untuk menampilkan cerita sesuai dengan realitas kehidupan yang terjadi. Pembuat film biasanya mendapatkan referensi dari budaya kehidupan sekitarnya yang disampaikan secara subjektif dengan merepresentasikannya ke dalam film.

Penelitian ini menggunakan teori representasi dari John Fiske. Dalam *Television Culture: Popular Pleasures and Politics* (2001) yang ditulis oleh John Fiske, dijelaskan bahwa representasi terbagi menjadi tiga level. Pertama, Level Realitas adalah bahwa objek didefinisikan sebagai objek itu sendiri. Gambar mobil dimaknai sebagai mobil. Kedua, Level Representasi adalah kode – kode sosial. Gambar mobil dapat dimaknai sebagai kejantanan (maskulinitas) dan kebebasan. Ketiga, Level Ideologi adalah bagaimana realitas dan representasi saling berkaitan

sehingga membentuknya menjadi kode ideologi. Gambar mobil akan mewujudkan ideologi maskulinitas dan kebebasan (Azzahra, 2022)

Awal cerita ini bermula dari pemeran utama pria yaitu Seong Gi-Hun (Lee Jung-Jae), yang terlihat sangat menyedihkan. Dimana ia harus mengalami kehilangan pekerjaannya sehingga sering meminta uang ke ibunya. Selain itu, Gi-Hun ini juga diketahui telah bercerai dari istrinya dan juga berpisah dengan putrinya yang saat ini tinggal bersama dengan mantan istri dan suami barunya. Pada saat berasa di titik terendahnya, secara tiba-tiba seorang pria mendaratanginya dengan maksud menawarkan agar mengikuti permainan yang diiming – imingi akan diberikan sejumlah uang 46,5 miliar won Korea Selatan atau setara dengan £29 juta (Rp 549 miliar) bagi pemenang permainan. Hal itulah yang membuatnya tertarik untuk bergabung. Di lokasi permainan, Gi-Hun menyadari bahwa ia bukan satu – satunya yang mengikuti permainan, akan tetapi ada 455 orang lainnya yang juga berasa di sana. Seri bberapa episode sembilan ini dengan secara cepat berubah menjadi bernuansa gelap ketika para pemain menyadari bahwa disetiap tantangan permainan tersebut dapat membawa pada kemungkinan cedera bahkan kematian.

Squid Game ini menceritakan kisah 456 orang yang berjuang dalam situasi ekonomi mereka, dimana dalam permainan mereka memiliki kesempatan untuk membayar harga dan memiliki kehidupan yang lebih baik jika mereka memenangkan semua permainan yang tersedia. Akan tetapi, untuk menyamaratakan peluang untuk siapapun yang terlibat dalam permainan mengerikan ini, mereka tidak diberi tahu permainan apa yang akan mereka lalui (Hafizh, 2021). Setiap putaran permainannya dipantau dan diawasi langsung oleh penjaga bertopeng yang mengenakan seragam berwarna merah muda. Permainan

seperti permainan cumi – cumi, kelereng, dan *dalgona* yang muncul dalam film biasanya sering kali dimainkan oleh anak-anak di gang – gang. Akan tetapi pada realitanya, permainan – permainan tersebut direpresentasikan mewakili bagaimana manusia bertahan hidup, dengan adanya konsekuensi di dalamnya.

Bersumber dari Ballesta dalam *inews.co.uk*, dalam waktu yang kurang dari seminggu sejak dirilis, serial drama *Squid Game* menjadi serial Netflix yang paling sukses diluncurkan hingga saat ini, dengan 111 juta penonton pada bulan pertama setelah dirilis. Rekor sebelumnya dipegang oleh film “*Bridgerton*”, yang mana telah ditonton oleh 82 juta orang dalam kurun 28 hari setelah pertama kali ditayangkan (Ballesta, 2021). Dengan kata lain, serial drama *Squid Game* telah berhasil meraih keberhasilan dan keuntungan tertinggi dalam sejarah film di Netflix setelah film “*Bridgerton*”



Gambar 1 Rating serial drama *Squid Game* menurut *Rotten Tomatoes* dan *IMDb* (*Internet Movie Database*)

Sumber: FlixPatrol diakses pada 02 Februari 2023

Squid Game menjadi salah satu karya yang berhasil menarik perhatian banyak penonton dengan perkembangan ceritanya yang mampu membangkitkan rasa penasaran penonton dengan rasa tegang dan keseruan yang unik. Berdasarkan data yang diperolah dari FlixPatrol, serial Netflix asal Korea Selatan ini mencapai persentase penilaian atau *rating* yang tinggi dari *Rotten Tomatoes*, yaitu 95%.

Setelah itu, *Internet Movie Database* (IMDb) juga memberikan *rating* sebesar 8.0/10.



Gambar 2 Serial drama *Squid Game* berhasil berada pada peringkat pertama dalam “*Top 10 on Netflix in The World with The Longest Streak*”

Sumber: FlixPatrol diakses pada 20 Januari 2023

Berdasarkan peringkat Netflix yang dikutip oleh *FlixPatrol*, dengan adanya keunikan dari *Squid Game*, serial drama ini menjadi populer hingga mampu menempati “*Top 10 on Netflix in The World with The Longest Streak*”. Serial drama *Squid Game* menjadi serial terlama dengan peringkat pertama Netflix terlama selama 53 hari di dunia. Jika dilihat berdasarkan isi cerita dan pesan moral yang terkandung dalam film *Squid Game*, pencapaian ini tentunya layak untuk diraih.

Terhitung hingga 2023, *Squid Game* telah memenangkan banyak penghargaan dari berbagai ajang nominasi. Berikut ini adalah penghargaan yang telah diraih oleh serial drama *Squid Game* selama beberapa tahun.

Tahun	Nama Penghargaan	Pemberi Penghargaan	Diberikan Pada
2021	Outstanding Production Design for a Narrative Contemporary Program (One Hour or More)	Primetime Emmy Awards	Squid Game: Kkanbu
2021	Grand Prize (Daesang)	Asia Artist Awards	Lee Jung-Jae
2021	Best Director of the Year	Cine21 Series Awards	Hwang Dong-Hyuk
2022	Outstanding Performance by a Male Actor in a Drama Series	Screen Actors Guild Awards	Lee Jung-Jae
2022	Baek Sang Grand Prize	Baek Sang Art Awards	Siren Pictures
2022	Best Action Series	Critics' Choice Awards	-
2022	Best Director	Director's Cut Awards	Hwang Dong-Hyuk
2022	Best Guest Actor in a Drama Series	International Online Cinema Awards	Gong Yoo

Tabel 1 Penghargaan – penghargaan *Squid Game*

Sumber: IMDb.com diakses pada 12 Januari 2023

Film ini sendiri dipilih karena penulis tertarik pada serial drama *Squid Game* dengan sembilan episode ini, yang mana menggambarkan mengenai orang-orang yang memiliki hutang atau permasalahan ekonomi lainnya. Mereka berpartisipasi dalam permainan bertahan hidup yang berisiko tinggi, seperti pembunuhan bagi peserta yang mengikuti permainan akan tetapi gagal menyelesaikan permainan, ataupun tidak patuh pada aturan permainan. Hal ini menjadikannya film dengan permainan bertahan hidup demi uang (bagi para peserta) dan hiburan semata (bagi mereka yang menjadi pemilik modal).

Selain itu, peneliti tertarik karena film ini menjadi satu – satunya film Korea Selatan yang mampu memecahkan rekor film terlaris di Netflix. Padahal film ini sendiri mendapatkan banyak kritikan beragam dari penonton. Banyak yang beranggapan bahwa meskipun film ini mengambil unsur permainan anak – anak sebagai pokok utamanya, akan tetapi *Squid Game* dianggap terlalu menakutkan dan sadis untuk ditonton karena menyajikan unsur kekerasan, pembunuhan, senjata tajam, dan mengandung unsur kesehatan mental.

Sekalipun ada banyak film lain dengan mengambil *genre* ataupun mengangkat tema yang sama, seperti *Battle Royale*, *Alice in Borderlands*, *As The God Wills*, *The Hunger Games*, dan lain – lain. Hal yang menjadikan *Squid Game* ini berbeda dari yang lain adalah karena pada film dengan genre bertahan hidup lainnya mereka dipaksa tanpa adanya persetujuan langsung dari para peserta untuk mengikuti permainan tersebut, akan tetapi pada *Squid Game* mereka yang mengikuti permainan berhak memilih ingin mengikutinya atau tidak. Jadi, pada dasarnya para peserta tentunya secara jelas ikut serta tanpa adanya paksaan dari pihak yang menjalankan permainan.

Bahkan, terdapat adegan pada episode 2, yang mana setelah permainan pertama usai, para kontestan diminta untuk memilih ulang, apakah mereka masih ingin melanjutkan ke permainan selanjutnya atau tidak. Apabila voting terbanyak yang dipilih adalah menghentikannya, maka permainan tersebut akan dihentikan, dan kontestan diperbolehkan kembali ke tempat tinggal mereka, sebaliknya apabila yang terbanyak adalah melanjutkannya lagi maka permainan akan dilanjutkan. Hasil akhir pemungutan suara adalah menghentikan permainan. Akan tetapi, apabila siapapun masih ingin mengikuti permainan lagi, mereka diperbolehkan

menghubungi ke nomor yang telah diberikan ke tiap – tiap pemain, dan mereka memilih untuk mengikuti permainan itu kembali tanpa ada paksaan. Hal itulah yang menjadikannya alasan lain peneliti memilih *Squid Game* sebagai film yang akan diteliti.

Selain itu, salah satu konsep menarik dari *Squid Game* adalah cerita mengenai pilihan. Di antara sekian banyak konsep yang dihadirkan di dalamnya, peneliti juga menganggap bahwa cerita mengenai pilihan menjadi salah satu yang paling ditekankan dalam serial drama *Squid Game* ini. Lantaran, cerita mengenai pilihan mampu memaparkan bagaimana sifat manusia dalam kehidupan sosial selalu bersaing atau ingin berkompetisi satu sama lain, dan menjelaskan kapitalisme masyarakat modern. Ini juga memperlihatkan bahwa tidak mudah bagi manusia yang satu dengan manusia yang lainnya saling menaruh sebuah kepercayaan. Istilah yang tidak asing lagi mengenai kondisi ketidakseimbangan sosial yang dialami manusia secara individu maupun kelompok dalam kehidupannya yaitu Kesenjangan Sosial. Kesenjangan sosial disebut juga dengan istilah ketimpangan sosial.

Berdasarkan sumber dari Deva dalam *kompasiana.com*, dalam pengertian secara umum, konsekuensi kemasyarakatan hierarkis dimana didapatkan dari faktor produksi serta hak perseorangan yang tidak menyeluruh ini disebut sebagai *social inequality* atau yang biasa disebut dengan Kesenjangan Sosial. Kondisi tersebut memiliki permasalahan di antara kalangan masyarakat seperti unsur ekonomi, budaya, pendidikan, sosial, dan faktor menyimpang lainnya. Hal ini berdampak pada masyarakat dengan adanya pengangguran dan kemiskinan yang meningkat. Kesenjangan sosial dapat dilihat dari adanya perbedaan kesempatan,

hukum, kekayaan, barang atau jasa di setiap masyarakat. Oleh karena itu, masyarakat dikelompokkan menurut tingkat mereka yang mampu dan tidak mampu. Perubahan perilaku sosial menjadi lebih terasa, seperti melakukan apa saja untuk meningkatkan pendapatan ekonomi ataupun menjadi lebih bermanfaat agar mencakupi kebutuhan (Duhita, 2022).

Mengenai relevansi serial drama *Squid Game* dalam perspektif pendekatan ekonomi klasik, menurut pernyataan Kim Seong Su sebagai pengamat budaya lokal, mengatakan bahwa *Squid Game* ini menjadi salah satu film yang membahas pada gambaran pahit mengenai permasalahan saat ini: yaitu perselisihan antar tingkatan sosial serta keikutsertaan kapitalisme terhadap permasalahan tingkatan kelas atas dan kelas bawah (Christy, 2021). Dimana pemilik modal atau pemodal (*investor*) akan selalu kaya. Tidak hanya itu saja, kenyataannya Korea Selatan kerap mengalami permasalahan yang mencakup kemiskinan sehingga mengakibatkan kesenjangan ekonomi disebabkan oleh struktur kapital itu sendiri (Deva, 2021).

Kelas sosial pada dasarnya adalah pembagian masyarakat ke dalam kelas – kelas yang berbeda. Perbedaan kelas di sini merujuk pada perbedaan pendidikan, pendapatan pekerjaan, kepemilikan harta, dan gaya hidup. Jeffries mengungkapkan pandangannya mengenai kelas sosial yaitu “*social and economic groups constituted by a coalescence of economic, occupational, and educational bonds*”. Singkatnya, Jeffries menganggap ekonomi sebagai aspek terpenting dari kelas sosial, pekerjaan, dan yang terakhir adalah pendidikan (Prasetya, 2022).

Squid Game merupakan salah satu dari film genre bertahan hidup (*survival game*) yang menyiratkan tentang kesenjangan sosial. Film ini secara jelas menggambarkan kondisi kesenjangan sosial dengan adanya perbedaan kedudukan antara kelas sosial atas dengan kelas bawah. Kesenjangan sosial pada film ini dapat dilihat dari cara pesertanya bertahan hidup pada setiap rondenya. Permainan pada setiap ronde pada serial drama *Squid Game* ini mengandung makna bahwa ketimpangan sosial di masyarakat saat ini sangatlah tinggi, dimana si miskin rela mengorbankan nyawanya sementara si kaya rela mengeluarkan banyak uangnya demi hiburan. Seperti dalam hal ini, mereka yang miskin juga tergolong memiliki isu imigran, *gangster*, pemutusan hubungan kerja (PHK) sepihak, ataupun terbelit hutang (illegal), dsb. Makna kesenjangan sosial lainnya terletak pada tentang bagaimana ketimpangan menimbulkan penderitaan bagi masyarakat miskin dan memaksa mereka untuk bertahan hidup dengan melakukan cara apapun.

Kesenjangan sosial yang direpresentasikan dalam film ini yaitu dijelaskan dengan adanya konflik dan perjuangan kelas – kelas antara pemilik modal atau *borjuis* (kelompok misterius yang membuat permainan) dan antara para proletar (para pemain *Squid Game*). Sebagai contoh terdapat adegan yang dapat peneliti kaitkan dengan kesenjangan sosial. Adegan tersebut adalah ketika para VIP menontoni mereka yang secara sadis sedang menjalankan permainan di satu ruangan elit. Di film *Squid Game* ini sendiri, pemeran karakter Cho Sang-woo dan Ali merupakan salah satu contoh karakter kelas proletar. Sang-woo yang dikisahkan sebagai pemuda Korea Selatan yang jenius pernah beasiswa kampus ternama, namun kondisi ekonominya sangat kritis dengan hutang yang begitu banyak. Sementara itu, Ali adalah karakter yang sejak awal menonjolkan kekuatan fisiknya

jugaber menggambarkan kelas pekerja. Sejumlah karakter dalam film ini dirancang sebagai simbol dari karakteristik masyarakat. Jadi, dalam film *Squid Game* ini dapat dilihat bagaimana kelas sosial, realita kelas sosial, dan kerasnya hidup dalam sebuah kapitalisme yang ada di dunia ini.

Pada akhir Maret 2020, berdasarkan data yang bersumber dari Produk Domestik Bruto (PDB), hutang rumah tangga Korea Selatan telah mencapai pada 96,9% (Arbar, 2020). Saat ini Korea Selatan adalah negara hutang rumah tangga tertinggi nomor dua di dunia dengan data, sebagai berikut:

Hutang	Persen	Target Penaikan Ekonomi
1.805,9 triliun won = Rp. 21.470,9 triliun (Institute of International Finance/IFF)	96,9% (Produk Domestik Bruto (PDB))	Penaikan jumlah pekerja, dari 314.000 menjadi 652.000

Tabel 2 Data perhutangan Korea Selatan
Sumber: Produk Domestik Bruto

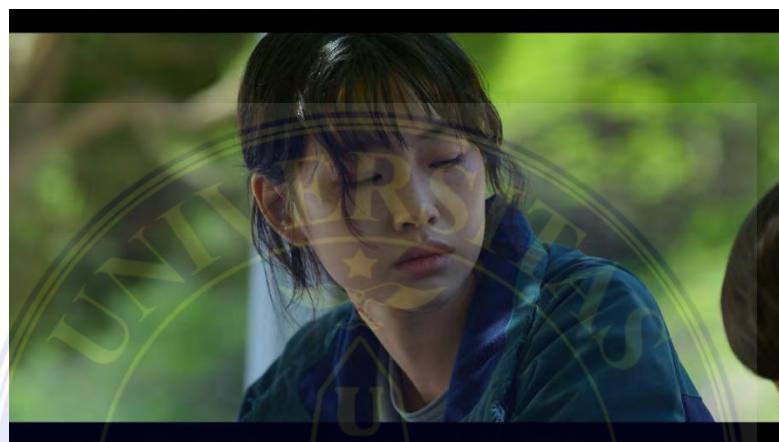
Adanya kesenjangan yang terjadi menunjukkan bahwa pemerintah Korea Selatan kurang adil dalam memfasilitasi akses masyarakatnya terhadap pekerjaan, memberikan keamanan ekonomi untuk menjaga kesejahteraan, dan perlindungan mereka dari eksploitasi di dunia kerja. Kelalaian Pemerintah Korea Selatan dalam menetapkan kebijakan ini membuat para pekerjanya rentan dieksplorasi oleh perusahaan tempat mereka bekerja (Hafizh, 2021). Seperti yang terlihat dalam serial *Squid Game*, para kaum kapitalis menjadikan mereka yang kelas menengah bawah sebagai bahan tontonan, menggunakan iming-iming imbalan uang yang bisa mengubah ekonomi mereka, tetapi mereka harus mempertaruhkan nyawa mereka sebagai tontonan bagi kaum elit kapitalis.

Melalui data tersebut, terdapat banyak fenomena kesenjangan sosial di Korea Selatan yang kerap digambarkan dalam realitas sebuah film. Kentalnya kesenjangan sosial dan ketidakadilan menjadi ketimpangan antara masyarakat kelas sosial atas dan bawah. Karena pada dasarnya, permainan yang diselenggarakan dalam serial drama ini seperti *simile* (ibarat) dari sistem yang mana orang kaya yang mengendalikan masyarakat miskin secara keseluruhan, lebih memilih untuk “menikmati” kesengsaraan kelas bawah yang mati-matian untuk bertahan hidup dalam jeratan perangkap ekonomi. Hanya karena ketidakmampuan ekonomi mereka, mereka yang miskin mau untuk diperalat oleh orang kaya, karena sistem atau kapitalisme itu sendiri maka menyebabkan kesenjangan tersebut terjadi. Serial drama ini mengambil tema ketimpangan sosial, dimana para kontestan bersaing memperebutkan hadiah utama. Berlatarbelakang pada masalah ekonomi yang dimiliki oleh para pemain sehingga mereka diharuskan berusaha mengalahkan peserta lain untuk mendapatkan uang. Mereka bersaing dalam serangkaian permainan sederhana dengan hukuman mati bagi mereka yang kalah.

Berdasarkan pada konsep semiotika ini dijelaskan, bahwa realitas timbul melalui penginderaan dan acuan dari yang dimiliki siapapun yang menonton (Puspita, 2016). Maka dari itu, semiotika mampu meneliti beragam tulisan ataupun gambar, serial drama salah satunya. Semiotika sendiri biasa disebut dengan tanda atau simbol.

Film adalah buku bergambar dengan banyak warna dan simbol. *Squid Game* merupakan salah satu film yang menarik untuk dianalisis secara semiotik. Salah satu semiotika atau tanda yang digambarkan pada film *Squid Game* adalah karakter dari Kang Sae-byeok (Ho Yeon Jung). Sae-byeok adalah karakter yang

bersudut pandang kritis dengan mewakili keseluruhan dari film. Diceritakan bahwa ia merupakan seorang imigran dari Korea Utara yang kabur dari negara tersebut, melalui penyusup, yang membawanya ke Korea Selatan jauh sebelum ia diajak untuk mengikuti permainan tersebut. Di sisi lain, Sae-byeok memiliki harapan untuk memperbaiki kehidupan dirinya dan adiknya.



Gambar 3 Karakter Kang Sae-byeok
Sumber: Squid Game, episode 2

Selain itu, sebuah kelompok misterius yang juga mendominasi alur permainan pada film juga menunjukkan adanya permainan simbol atau sebuah tanda. Seperti, yang terdapat pada simbol lingkaran, segitiga, dan persegi pada topeng pria berjubah merah muda. Makna semiotika dari simbol-simbol tersebut yaitu lingkaran mewakili para pekerja, segitiga adalah militer, dan persegi adalah manajer.



Gambar 4 Simbol lingkaran, segitiga, persegi pada film

Sumber: Squid Game, episode 2

Selain itu, ketiga simbol tersebut juga mewakili permainan cumi – cumi itu sendiri. Lingkaran, segitiga, dan persegi sebenarnya adalah huruf alfabet di Korea Selatan yang ditulis dalam aksara *hangyul* (aksara sistem penulisan Korea Selatan). Lingkaran adalah huruf “o” (오), segitiga adalah bagian dari huruf “j” (ㅈ), sementara itu persegi adalah “m” (ㅁ). Apabila diurutkan, ketiganya membentuk kata OJM. OJM adalah singkatan dari permainan cumi-cumi dalam Korea Selatan yang dilafalkan sebagai *Ojingeo Geim* (오징어 게임)

Hal di atas merupakan potret kesenjangan sosial yang terjadi di *Squid Game*, antara pemain dan *mastermind* dari permainan tersebut. Para pemain yang memilih saling membunuh untuk tetap hidup, sementara yang kaya hanya akan menonton peserta yang "membutuhkan uang" karena adanya sistem kapitalisme itu sendiri, yang menyebabkan kesenjangan itu terjadi. Dari penjelasan latar belakang di atas, pengkajian ini menggunakan pendekatan semiotika yang dapat merumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yakni: “Bagaimanakah Representasi Kesenjangan Sosial dalam Serial Drama “*Squid Game*”?

B. FOKUS PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada adegan dan dialog yang merepresentasikan bagaimana kesenjangan sosial yang digambarkan dari serial drama *Squid Game* pada Season 1 dari episode 1 sampai dengan 9. Peneliti menganalisis tiap – tiap adegan yang ditampilkan berdasarkan adegan yang menunjukkan adanya kesenjangan sosial. Penelitian ini menggunakan analisis semiotika melalui teori dari John Fiske.

C. RUMUSAN MASALAH

Serial drama *Squid Game* bercerita tentang perjuangan kelas bawah yang berjuang demi hidupnya dalam mengubah keadaan ekonomi dengan mengikuti permainan yang ekstrem. Oleh karena itu, peneliti mengajukan permasalahan dalam penelitian ini berupa bagaimana representasi dan analisis kesenjangan sosial dalam serial drama *Squid Game*?

D. TUJUAN PENELITIAN

Sebagai mana telah diuraikan dari latar belakang tersebut, maka adapun tujuan penelitian ini, yaitu untuk mendeskripsikan representasi dan analisis kesenjangan sosial dalam serial drama *Squid Game* serta menganalisisnya menggunakan makna semiotika John Fiske, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi.

E. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah :

1. Manfaat Akademik

Besar harapan dari penelitian ini dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang semiotika film dan kesenjangan sosial.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi penelitian dalam bidang linguistik, khususnya tanda – tanda yang berupa tanda verbal dan non-verbal, serta analisis semiotika John Fiske yang terlihat pada *Squid Game*.

3. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga diharapkan akan memberikan lebih banyak informasi dan referensi bagi mahasiswa untuk memahami isi pesan yang diungkapkan atau tergambar pada film. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran kritis dan saran kepada pihak – pihak yang membutuhkan pengetahuan terkait dengan penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. SEMIOTIKA

1. Definisi Semiotika

Ilmu yang mengkaji atau mempelajari makna tanda disebut dengan ilmu semiotik (*semilogi*). Menurut Umberto Eco, secara terminologis, semiotika berarti ilmu yang memiliki berderetan luas objek – objek, peristiwa – peristiwa, semua kultur sebagai tanda. Sementara itu, semiotika secara etimologis artinya tanda atau lambang, diambil dari Bahasa Yunani “*semeion*” (Sabatari, 2015). Simbol dan lambang menjadi bermakna karena beroperasi dalam proses komunikasi antar partisipan. Keadaan komunikatif dicapai ketika simbol dipahami dengan benar di antara para peserta. Pada proses ini, simbol – simbol yang digunakan partisipan terdiri dari simbol – simbol yang mereka gunakan baik secara verbal (bahasa lisan dan tulisan), maupun non-verbal (gerakan tubuh, gambar, warna, dan lain – lain) yang mereka komunikasikan.

Semiotika adalah cabang keilmuan mengenai tanda yang memiliki prinsip, sistem, dan aturan – aturan tertentu. Semiotika berlainan dengan ilmu pengetahuan alam yang mempunyai sifat kemutlakan, objektivitas, dan kesatuan, karena semiotika dibentuk lebih terbuka untuk pengelasan dan pemahaman yang berbeda (Pah & Darmastuti, 2019) Selain itu, Littlejohn, menyatakan bahwa tradisi semiotika adalah serangkaian pernyataan mengenai objek, situasi, pikiran (ide), perasaan, keadaan, kondisi selain tanda itu sendiri, dan bagaimana tanda – tanda menggambarkan objek (Budi, 2019).

Semiotika mengkaji tanda (*sign*) yang terdiri dari dua aspek, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda dapat dipahami sebagai bentuk ataupun wujud fisik. Penanda dapat berupa suara, gambar, teks, visual, dan lainnya. Sedangkan, pertanda konsep atau arti dari apa yang dimaksud atau ditandai. Keduanya terkait dengan “diada – adakan”. Artinya, tidak ada hubungan yang alamiah antara penanda dan pertanda.

Semiotika mempunyai dua tokoh yaitu: Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sanders Peirce (1839-1914). Saussure yang berasal dari Eropa mengatakan bahwa ilmu yang dikembangkannya adalah ilmu semiologi (*semiology*), sedangkan Peirce yang berasal dari Amerika menyebutnya semiotika. Seiring waktu, banyak ilmuwan baru yang muncul untuk mempelajari teori semiotik ini, salah satunya ialah John Fiske.

2. Konsep Semiotika John Fiske

Penelitian ini menggunakan teori yang dikemukakan oleh seorang semiotika bernama John Fiske. Semiotika merupakan studi tentang pertandaan makna sistem semiotik atau tanda, ilmu mengenai tanda, dengan cara apa makna dibentuk menjadi tulisan pada media, atau studi mengenai bagaimana tanda – tanda segala jenis karya dalam masyarakat yang menggunakan makna (Fiske, 2007).

John Fiske mengemukakan teori mengenai kode – kode televisi (The Codes of Television). Menurut Fiske, kode – kode yang muncul atau digunakan dalam siaran televisi saling berkaitan sehingga menciptakan makna. Menurut teori ini, realitas tidak muncul begitu saja, tetapi diolah melalui persepsi sensorik yang didasarkan pada referensi yang dimiliki penonton, sehingga kode yang sama dapat

dipersepsikan secara berbeda oleh individu yang berbeda. Seiring perkembangan waktu, model semiotika John Fiske tidak hanya digunakan untuk menganalisis siaran televisi, tetapi juga bisa diterapkan untuk menganalisis teks media lain seperti film, iklan, dan lainnya (Fiske, 2014).

Menurut Fiske dalam bukunya “Pengantar Ilmu Komunikasi”, konsentrasi adalah tanda. Studi tentang tanda dan simbol ini dikenal sebagai semiotika dan semiologi. Semiotika memiliki tiga bidang penelitian, yaitu:

- 1) Tanda: Bidang ini mencakup studi tentang berbagai jenis tanda, cara tanda menghasilkan makna, dan hubungan tanda dengan orang yang menggunakan. Tanda merupakan struktur buatan yang hanya bisa dipahami dalam konteks penggunaannya oleh orang yang menggunakan
- 2) Kode atau Sistem Tanda: Penelitian ini mencakup bagaimana kode dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya, serta bagaimana saluran komunikasi yang ada digunakan untuk menyampaikan kode tersebut.
- 3) Budaya: Bidang ini mengkaji lingkungan dimana kode dan tanda beroperasi, yang bergantung pada keberadaan dan penggunaan kode serta simbol yang membentuk budaya itu sendiri.

Dijelaskan dalam buku *Television Culture* oleh John Fiske, untuk memahami kode – kode yang terkandung dalam televisi, pertama – tama kita harus berasumsi bahwa televisi adalah sebuah sarana penyebaran makna (Fiske, 1987). *The Codes of Television* atau Kode – Kode Televisi merupakan teori yang

dikemukakan oleh John Fiske. Kode – kode sosial tersebut diklasifikasikan menjadi tiga tingkatan.

Untuk membuat kode – kode tersebut lebih mudah dipahami, John Fiske membaginya menjadi tiga level yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Kode – kode sosial tersebut diklasifikasikan menjadi tiga tingkatan pada teori *The Codes of Television*, sebagai berikut:

Level Pertama	Realitas (Reality) Dalam televisi seperti pakaian atau kostum (<i>dress</i>), tata rias (<i>make up</i>), penampilan (<i>appearance</i>), lingkungan (<i>environment</i>), perilaku (<i>behaviour</i>), gerakan (<i>gesture</i>), ekspresi (<i>expression</i>), dan ucapan (<i>speech</i>).
Level Kedua	Representasi (Representation) Elemen tadi ditandakan secara teknis dalam bahasa tulis seperti kata, foto, grafik, kalimat, sementara itu dalam bahasa gambar ada: kamera (<i>camera</i>), pencahayaan (<i>lighting</i>), penyuntingan (<i>editing</i>), musik (<i>music</i>), suara (<i>sound</i>), dan lain – lain. Lalu disebarluaskan dalam bentuk kode representasional, sehingga merealisasikannya menjadi dialog (<i>dialogue</i>), karakter, naskah, aksi, dan lain – lain.
Level Ketiga	Ideologi (Ideology) Elemen – elemen kemudian distrukturkan dan dikategorikan ke dalam kode – kode ideologis. Kode – kode ideologis tersebut adalah individualisme, sosialisme, patriarki, ras, kelas, kapitalisme, diskriminasi dan lain – lain.

Tabel 3 Proses tiga level representasi John Fiske
Sumber: Khoerunnisa & Sobur, 2019

1. Level Realitas

Level realitas merupakan peristiwa yang ditandakan (*encoded*) sebagai realita. Kode sosial yang termasuk di dalamnya (Syayekti, 2021) meliputi:

- a. Penampilan (*appearance*), merupakan tampilan fisik seseorang yang beberapa aspek gaya personal. Dari penampilan tersebut timbul makna yang disampaikan.

- b. Lingkungan (*environment*), disesuaikan dengan tujuan atau pesan yang ingin disampaikan. Lingkungan merupakan kondisi fisik, termasuk kondisi ekologi alam yang ada.
- c. Perilaku (*behaviour*), merupakan tingkah laku atau aksi suatu objek terhadap lingkungannya.
- d. Gerakan (*gesture*), merupakan bahasa non-verbal yang digunakan oleh aktor untuk menunjukkan keadaan pikiran atau fisiknya. Gerakan berguna saat ingin mengatakan sesuatu tetapi tidak bisa mengungkapkannya.
- e. Ekspresi (*expression*), merupakan bentuk komunikasi non-verbal, sekaligus bentuk penyampaian emosi raut wajah kepada audiens. Raut wajah seseorang dapat berubah tergantung situasi.

2. Level Representasi

Realitas yang dikodekan secara elektronik (*encode electronically*) harus ditampilkan dalam kode teknis. Untuk bahasa tulis, kode teknis meliputi kata, kalimat, proposisi, foto, grafik, dan lain – lain. Di sisi lain, kode teknis dalam bahasa gambar terdiri dari kamera, pencahayaan, penyuntingan, musik, dan suara. Elemen – elemen ini ditransmisikan menjadi representasional yang dapat mengaktualisasikan, antara lain narasi atau cerita, dialog, konflik, karakter, aksi, layar, dan lain – lain (Syayekti, 2021).

- a. Kamera (*Camera*)

Saat membuat karya audiovisual, kamera berfungsi sebagai alat perekam. Pengambilan gambar untuk mendokumentasikan atau merekam

suatu kejadian membutuhkan teknik – teknik tertentu untuk digunakan.

Berikut teknik pengambilan gambar (Ningrum, 2018) dengan kamera:



Gambar 5 Teknik pengambilan gambar

Sumber: Admin, 2022; diakses pada 20 Juni 2023

1. *Extreme Long Shot* (ELS), biasanya digunakan untuk mengambil gambar yang sangat jauh, panjang, luas, dan berdimensi lebar. Teknik ini berfungsi untuk menunjukkan lokasi kejadian tanpa harus memperlihatkan subjek secara jelas.
2. *Long Shot* (LS), digunakan untuk menangkap gambar dari ujung jari kaki hingga sedikit lebih tinggi dari ujung kepalanya. Teknik ini biasanya digunakan agar penonton mengenali gambar atau objek.
3. *Medium Long Shot* (MLS), menangkap gambar dari ujung kaki hingga ujung kepala. Teknik ini biasanya digunakan sebagai variasi estetika gambar dalam tayangan untuk menekankan kejelasan dari suasana objek.
4. *Medium Shot* (MS), ini menangkap gambar dari tangan hingga atas kepala. Teknik ini biasanya digunakan memperlihatkan ekspresi wajah dan emosi para aktor kepada penonton.
5. *Medium Close Up* (MCU), menangkap gambar dari ujung perut hingga ujung kepala. Teknik ini digunakan untuk menangkap latar

belakang objek dan melihat lebih detail profil, bahasa tubuh, dan emosi dari objek yang diambil.

6. *Close Up* (CU), adalah pengambilan gambar secara penuh dari ujung kepala hingga leher suatu objek. Teknik ini merupakan komposisi yang paling umum digunakan karena teknik ini dengan jelas menggambarkan emosi, reaksi, dan ekspresi wajah.
7. *Extreme Close Up* (ECU), hanya berfokus pada satu objek, seperti hidung, mata, atau alis. Teknik ini berfungsi menampilkan dramatisasi ekspresi dari subjek dengan mengambil gambar secara spesifik dari bagian tertentu.

b. Dialog (*Dialogue*)

Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan oleh semua karakter di dalam dan di luar cerita film (narasi). Bahasa bicara dan aksen yang diucapkan juga harus diperhatikan dalam dialog.

3. Level Ideologi

Level ideologi merupakan hasil dari realitas dan representasi sehingga menghasilkan hubungan sosial kode – kode ideologi (Ningrum, 2018). Dalam hal ini, level ideologi yang digunakan adalah kesenjangan sosial. Level ideologi dipilih berdasarkan bagaimana elemen – elemen tersebut menyampaikan dan memperkuat pesan ideologis yang ada dalam masyarakat. Dalam Squid Game, ideologi kesenjangan sosial sangat jelas melalui representasi karakter, tema naratif, simbolisme visual, dan dialog, yang semuanya bersama untuk memberikan kritik terhadap struktur sosial dan ekonomi di Korea Selatan secara global.

John Fiske berpendapat bahwa realitas pada dasarnya buatan manusia. Dari presepsi itu, kita bisa melihat bahwa Fiske berpandangan berdasarkan pada apa yang ditunjukkan pada layar kaca, seperti film yang merupakan realitas sosial. Pada siaran televisi, kode – kode yang timbul atau dipergunakan tersebut berkaitan satu sama lain menjadikannya sebuah makna, gagasan ini dikemukakan berdasarkan pendapat Fiske. Dijelaskan berdasarkan gagasan tersebut bahwa sebuah realitas disalurkan dari indra ataupun acuan dari penonton televisi, sehingga perspektifnya dapat diartikan berbeda tergantung pada siapa yang mengolah kode tersebut. Jadi, realitas tidak timbul berdasarkan kode – kode yang muncul saja (Fiske, 1987).

B. REPRESENTASI

Representasi berasal dari kata serapan bahasa Inggris, *representation*, yang berarti perwakilan, gambaran, atau penggambaran. Pada dasarnya, representasi dapat diartikan sebagai gambaran tentang sesuatu yang ada dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media (Anshori, 2019). Secara sederhana, representasi dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang menyuguhkan kembali, kegiatan mengungkapkan sesuatu, kegiatan menciptakan citra atau *image*, atau suatu cara dalam mengartikan apa yang diberikan pada objek atau teks yang diberikan (Alamsyah, 2020). Teks tersebut dapat berupa apapun: seperti, tulisan, gambar, peristiwa nyata, dan audiovisual.

Representasi adalah proses dimana kita memberi makna pada sesuatu melalui bahasa. Merepresentasikan sesuatu berarti menggambarkan atau melukisnya, "mengingatnya" dalam pikiran kita dengan memaparkan, mengilustrasikan atau membayangkannya; menerapkan persamaan pada pikiran dan perasaan kita (Hall, 1997).

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Menurut John Fiske, dalam praktik representasi, asumsi yang digunakan adalah bahwa isi media bukanlah realitas murni. Oleh karena itu, lebih tepat dianggap sebagai cara bagaimana media membentuk versi realitas tertentu, yang bergantung pada posisi sosial dan kepentingan mereka. Pendapat Fiske tentang representasi ini berlaku dalam proses kerja media secara umum dan mulai membahas hubungan antara representasi dengan realitas yang dibentuk oleh media.

Selain itu, ada contoh lain yang biasa kita temui pada kehidupan sehari – hari, seperti pada rambu lalu lintas. Saat lampu kuning menyala, kendaraan harus bergerak perlahan dan hati-hati. Saat lampu merah menyala, kendaraan harus berhenti. Sebaliknya, jika lampu menyala hijau, berarti kendaraan kembali berjalan. Dari kejadian tersebut, dapat disimpulkan bahwa masing – masing dari ketiga lampu pada rambu lalu lintas tersebut memiliki arti yang digambarkan berbeda. Lampu merah artinya berhenti, lampu kuning artinya pelan – pelan atau hati – hati, dan lampu hijau artinya jalan.

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi kajian permasalahan yang akan diteliti dengan menetapkan batasan, yaitu adegan yang berkaitan dengan kesenjangan sosial direpresentasikan dan muncul dalam film *Squid Game*. Berdasarkan penggambaran dari film tersebut, terdapat pula adegan – adegan kesenjangan sosial yang disampaikan oleh sang pembuat film (*moviemaker*), dengan merepresentasikan dan mengungkapkan adanya perbedaan kelas sosial antara kelas atas dengan kelas bawah, dimana mereka yang berada pada kelas bawah diharuskan untuk mengikuti permainan anak – anak yang seharusnya dianggap menyenangkan, akan tetapi malah membuat siapapun merasa takut. Maka dari itu, peneliti berusaha mengangkat representasi kesenjangan sosial yang

terdapat pada film *Squid Game*. Untuk selanjutnya, penulis akan menggunakan analisis semiotika John Fiske, karena film pada umumnya mengandung berbagai unsur yang juga termasuk dalam semiotika, seperti tanda, teks, dan gambar yang memiliki makna tertentu.

C. FILM

Selama beberapa dekade, industri film telah berkembang dari hitam putih menjadi CGI (Computer Graphic Images). Tidak banyak orang yang menyadari bahwa pembuatan film memiliki tujuan lain. Sejak dulu, film dibuat untuk berbagai tujuan seperti: hiburan, dokumenter, pendidikan, atau sekedar bercerita mengenai sesuatu yang nyata maupun fiksi. Akan tetapi, film juga dapat digunakan sebagai media, karena seringkali menggunakan pendekatan yang dapat dikaitkan dengan teori sosial dan ilmu – ilmu lain dalam diskusi dan kritik (Sihombing & Sinaga, 2021).

Film adalah bentuk kreasi seni buatan manusia yang dapat menyampaikan pesan, berkontribusi pada struktur audiovisual, dan memengaruhi penonton. Film adalah campuran dari cahaya, gambar, suara, dan gerakan yang saling berkaitan. Menurut McQuail, film adalah media massa nyata karena dapat dengan cepat menjangkau segmen populasi yang besar (Ilham, 2022). Film disebut juga sebagai media untuk merepresentasikan atau menghadirkan kembali realitas yang ada.

Film merupakan media komunikasi massa yang muncul setelah surat kabar. Film lebih berperan sebagai sarana hiburan daripada sarana persuasi (pembujuk). Hanya saja, film pada hakikatnya memiliki kekuatan dalam membujuk

yang lebih besar. Film merupakan sarana hiburan yang banyak diminati di berbagai lapisan masyarakat, mulai dari kalangan menengah ke atas, anak – anak hingga dewasa. Film ini tidak hanya menampilkan hiburan, tetapi juga tentang tanggung jawab moral, memberikan edukasi pada masyarakat, dan menyebarkan informasi. Hal ini membangkitkan unsur semangat, inovasi dan kreasi, politik, kapitalisme, ataupun gaya hidup (Syayekti, 2021).

Serial drama merupakan salah satu dari jenis film. Serial drama adalah serangkaian acara televisi yang memiliki plot terus menerus selama beberapa episode berturut-turut. Serial drama media komunikasi massa yang memiliki kemampuan memengaruhi, menginformasikan, dan edukasi. Dari menonton serial drama, pemirsa akan mendapatkan manfaat berupa informasi mengenai permasalahan yang sedang terjadi pada saat ini dalam lingkup kemasyarakatan (Kintania, 2019).

Di Indonesia, serial drama lebih dikenal dengan sebutan sinetron. Pada dasarnya, serial drama dan film layar lebar (film bioskop) terdapat kesamaan pada prinsipnya, akan tetapi perbedaannya terletak pada: Pertama, umumnya serial drama tidak ditampilkan pada layar yang besar. Kedua, serial drama disuguhkan menjadi beberapa episode. Ketiga, tidak diperlukan membayar untuk mendapatkan tiket dan cukup dengan buka aplikasi ataupun siaran *streaming* yang diinginkan bagi pemirsa yang menonton secara *online*. Meskipun adanya perbedaan ciri di antara keduanya, akan tetapi memiliki tujuan yang sama, yaitu menyampaikan pesan moral serta menghibur para penontonnya (Kintania, 2019). Dunia media digital saat ini mulai berkembang pesat, banyak bermunculan inovasi – inovasi baru yang membuat masyarakat semakin tertarik, salah satunya adalah menonton suatu

hiburan. Tren menonton saat ini bergeser dari menonton film – film di bioskop ataupun berita di televisi, menjadi menonton melalui media digital atau *online* (Gusli & Sari, 2019). Demi memenuhi kebutuhan hiburan dalam menonton serial drama, masyarakat umum biasanya akan berlangganan pada layanan *streaming*, seperti *Netflix*.

Netflix adalah penyedia layanan *streaming* berlangganan yang menawarkan berbagai serial TV, dokumenter, dan film dalam berbagai genre dan bahasa yang dapat diakses dari perangkat apapun yang terhubung ke internet (Murpratiwi, 2022). Pengguna *Netflix* dapat menonton sepuasnya, kapan saja dan dimana saja dengan biaya langganan perbulan. *Netflix* berkantor pusat di Los Gatos, California. *Netflix* didirikan pada tahun 1997 oleh Reed Hastings dan Mark Randolph di Valley of the Scotts, California (Husna, 2020).

D. KESENJANGAN SOSIAL

Kesenjangan sosial adalah kondisi ketidakseimbangan sosial yang terjadi pada masyarakat dimana hal tersebut menimbulkan berbagai macam perbedaan yang signifikan dialami manusia secara individu maupun kelompok. Kesenjangan sosial merupakan fenomena dalam masyarakat manusia yang muncul sejak puluhan tahun lalu hingga saat ini. Hal ini tidak serta merta menjadi masalah sosial bagi negara miskin dan negara berkembang tetapi juga bagi negara – negara kaya seperti di Korea Selatan; kasus kesenjangan sosial masih terdengar. Kesenjangan sosial muncul karena adanya kesempatan dan imbalan yang tidak setara akibat status sosial yang berbeda dalam masyarakat. Kesenjangan sosial

tersebut mencakup beberapa aspek seperti kekuasaan, pekerjaan, pendidikan, kesehatan, ras, etnis, dan lain – lain.

Kesenjangan sosial sendiri adalah kondisi ketidakseimbangan sosial dalam masyarakat sehingga timbul adanya selisih yang cukup signifikan, definisi ini dituturkan menurut Abad Badruzaman (Badruzaman, 2009). Definisi lainnya yaitu kondisi dimana kelas atas lebih beertakhta dan memegang tingkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas bawah. Kondisi ini bertolak belakang pada unsur-unsur kebudayaan dan masyarakat, sehingga cukup mengkhawatirkan bagi kelompok sosial.

Biasanya, fenomena sosial direpresentasikan ke dalam sebuah film, disugukan pada berbagai bentuk dan gambar. Aspek – aspek yang disampaikan film berupa: religi, edukasi, hubungan asmara, kultur, dan fenomena sosial. Fenomena sosial yang direpresentasikan dapat berupa fenomena yang sedang terjadi pada negara lain, tidak semata-mata membahas pada lingkup Indonesia (Abadi, 2019). Film sendiri merupakan salah satu dari cabang-cabang seni yang memanfaatkan suara (*sound*) dan visual (*image*) sebagai medianya (Ismandianto & Sari, 2021).

Kesenjangan sosial sering disangkutpautkan pada kemiskinan. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan kedudukan dan strata yang relevan antara kelas atas dengan kelas bawah. Berdasarkan pendapat dari Brendllet, kemiskinan merupakan ketidakmampuan dalam memperoleh barang dan jasa sebagai pemenuhan dalam pemenuhan keperluan sosial (Bilqis, 2022). Pendapat lainnya yaitu dari Salim, dijelaskan kemiskinan sesungguhnya digambarkan pada minimnya penghasilan dalam memenuhi keperluan dasar hidup (Sungkarputra, 2021).

E. REPRESENTASI KESENJANGAN SOSIAL DALAM FILM

Representasi merupakan terwakilkan. Representasi kesenjangan sosial dalam film merujuk pada bagaimana film menggambarkan atau memvisualisasikan perbedaan atau ketidaksetaraan dalam status sosial, ekonomi, dan hak – hak antara kelompok yang berbeda dalam masyarakat. Hal ini dapat melibatkan berbagai aspek kehidupan, seperti akses terhadap sumber daya, peluang, pendidikan, kesehatan, dan keadilan. Berikut penjelasannya:

1. Penggambaran Karakter dan Latar Belakang Karakter:

- 1) Film sering menampilkan karakter dari berbagai latar belakang sosial untuk menunjukkan kontras dalam kehidupan mereka. Misalnya, karakter dari keluarga kaya dan miskin yang mengalami hidup dengan cara yang sangat berbeda.
- 2) Latar Belakang: Lingkungan tempat tinggal, pekerjaan, dan gaya hidup karakter dapat digunakan untuk menggambarkan status sosial mereka. Misalnya, rumah mewah versus pemukiman kumuh.

2. Cerita dan Plot Alur Cerita:

- 1) Film bisa menggunakan cerita yang menunjukkan perjuangan karakter yang miskin untuk keluar dari kemiskinan atau bagaimana karakter kaya menyalahgunakan kekuasaan mereka. Konflik antara kelas sosial sering menjadi inti dari alur cerita.
- 2) Peristiwa Penting: Adegan atau peristiwa kunci dalam film yang menyoroti ketidakadilan atau perbedaan dalam perlakuan berdasarkan status sosial.

3. Dialog dan Interaksi

- 1) Dialog: Percakapan antara karakter dari berbagai latar belakang sosial dapat menyoroti perbedaan pandangan, prioritas, dan kebutuhan mereka.

Interaksi:

- 2) Cara karakter berinteraksi satu sama lain dapat mencerminkan hubungan kekuasaan dan hierarki sosial, seperti majikan dan pekerja atau pejabat dan warga biasa.

4. Simbol dan Metafor Simbolisme:

- 1) Objek, warna, atau elemen visual lainnya digunakan sebagai simbol untuk merepresentasikan kekayaan, kemiskinan, kekuasaan, dan ketidakberdayaan.

- 2) Metafor: Situasi atau cerita yang berfungsi sebagai metafor untuk menggambarkan isu-isu kesenjangan sosial, seperti permainan dalam "Squid Game" yang menjadi metafor untuk perjuangan hidup dan ketidakadilan sosial.

5. Penggambaran Struktur Sosial

- 1) Hierarki Sosial: Film sering menunjukkan struktur hierarki sosial secara eksplisit, seperti kelas atas, kelas menengah, dan kelas bawah, serta dinamika di antara mereka.

- 2) Institusi dan Sistem: Representasi institusi seperti sekolah, rumah sakit, sistem hukum, dan tempat kerja yang menunjukkan bagaimana mereka berfungsi secara berbeda untuk orang-orang dari berbagai latar belakang sosial.

Dalam penelitian ini sendiri, contohnya dalam Squid Game sebagai berikut:

1. Karakter: Para peserta permainan berasal dari latar belakang yang miskin dan berhutang, sementara para VIP yang menonton permainan berasal dari kelas atas yang sangat kaya.
2. Alur Cerita: Cerita berfokus pada perjuangan peserta untuk memenangkan uang demi mengatasi kesulitan finansial mereka, menyoroti desperation dan ketidaksetaraan.
3. Dialog: Percakapan antara peserta sering mengungkapkan kesulitan hidup mereka dan kritik terhadap sistem yang membuat mereka miskin.
4. Simbolisme: Permainan mematikan sebagai simbol dari persaingan brutal dalam masyarakat kapitalis.
5. Hierarki Sosial: Kesenjangan yang jelas antara peserta yang berjuang untuk hidup mereka dan para VIP yang melihat mereka sebagai hiburan.

Jadi, representasi kesenjangan sosial dalam film adalah cara film menyoroti dan mengkritik ketidaksetaraan dalam masyarakat melalui karakter, cerita, dialog, simbol, dan penggambaran struktur sosial. Hal ini dapat membantu penonton dalam memahami dan merasakan dampak nyata dari kesenjangan sosial.

F. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian ini menggunakan penelitian sebelumnya sebagai referensi, akan tetapi tidak menirunya. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan pada teori yang diterapkan. Maka dari itu, penulis mengacu pada hasil penelitian sebelumnya untuk memberikan referensi bagi penulis dalam memperoleh materi yang baik dan memenuhi tujuan judul skripsi. Hal ini bertujuan untuk memperkuat kajian pustaka berupa penelitian – penelitian yang sudah ada. Selain itu, karena pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang menghargai

berbagai perbedaan yang ada dan sudut pandang mengenai objek – objek tertentu, maka apabila terdapat kesamaan ataupun perbedaan adalah suatu hal yang wajar dan dapat dipadukan agar saling melengkapi.

Berikut akan diuraikan secara singkat mengenai relevansi persamaan maupun perbedaan dari penelitian ini dan penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai referensi yang relevan, yakni:

1. Persamaan: Baik penelitian sebelumnya maupun penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, keduanya membahas representasi melalui analisis semiotik, dan objek penelitiannya juga sama – sama meneliti sebuah film.
2. Perbedaan: Perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan dilakukan, bahwa teori yang digunakan dalam penelitian terdahulu yaitu teori Roland Barthes, Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce, sedangkan pada penelitian ini akan menggunakan teori dari John Fiske. Perbedaan lainnya terletak pada judul film yang akan diteliti.

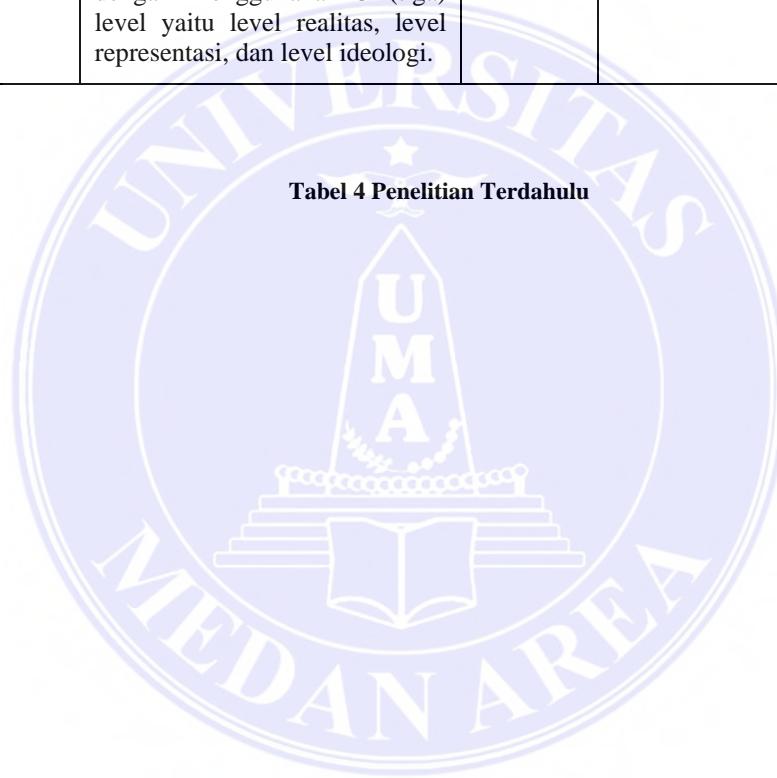
Penelitian – penelitian terdahulu yang dijadikan referensi oleh penulis untuk mendukung penelitian ini adalah sebagai berikut:

No.	Judul	Penulis	Tahun	Metode	Teori	Hasil
1.	Kehancuran Ekosistem Laut Pada Tayangan Film Dokumenter : Analisis Semiotika John Fiske Dalam Mengungkap Kondisi Ekosistem Laut Pada Film Seaspiracy karya Ali Tabrizi	Gatry Pertiwi, Zaenal Abidin, Ana Fitriana Poerana	2022	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan maksud untuk memahami sebuah fenomena dari subjek penelitian	Semiotika John Fiske	Dari hasil penelitian yang menunjukkan adanya representasi kehancuran ekosistem laut dalam film Seaspiracy yang terlihat dari tiga level yang telah dikemukakan oleh John Fiske. Pada level realitas, makna kehancuran ekosistem laut dilihat dari aspek penampilan, cara berbicara, perilaku, ekspresi dan lingkungan.
2.	Representasi Nilai Marxism dalam Film in Time (Analisis Semiotika John Fiske)	Ari Primadana Mulya, Idola Perdini Putri S.Sos., M.Si	2020	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan semiotika John Fiske sebagai pisau bedah untuk menganalisis objek yang diteliti	Semiotika John Fiske	Dalam penelitian ini ditemukan penelitian tentang representasi pertentangan kelas marxisme yang ditampilkan pada perbedaan latar, perbedaan kostum serta dialog yang menggambarkan pertentangan kelas sosial.
3.	Representasi Kekerasan dalam Film “The Big 4” (Analisis Semiotik John Fiske)	Muhammad Luthfi Hidayat	2023	Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif yang akan mendeskripsikan gambaran bagaimana representasi kekerasan fisik dalam film The Big 4	Semiotika John Fiske	Berdasarkan pengolahan data, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kekerasan fisik yang digambarkan dalam film The Big 4 yang sudah diteliti menggunakan analisis semiotika berupa realitas, representasi dan ideologimilik John Fiske. Dalam film ini juga menggambarkan kekerasan fisik seperti kekerasan menggunakan senjata tajam, kekerasan langsung, konsep budaya kekerasan yang makin luas, kekerasan non verbal, budaya patriarki kekerasan terhadap perempuan dan kekerasan melalui ancaman
4.	Representasi Teori Kelas Karl Marx Pada Film Serial The Hunger Games (Analisa Semiotica Model John Fise)	Navita Fayola Rihanggrahita	2022	Metode yang peneliti gunakan pada penelitian ini ialah deskriptive serta pendekatan kualitatif dengan analisis semiotika model Jonh Fiske	Semiotika John Fiske	Hasil dari analisis ini menunjukkan pada adegan yang ada di film The Hunger Games mampu mempresentasikan konflik sosial melalui scene-scene perbedaan tempat tinggal dan konflik-konflik yang dialami oleh pemeran utama yaitu Katniss Everdeen. Adegan, setting tempat, setting latar, karakter, hingga lighting dan pemilihan music dapat mewakili apa yang ingin disampaikan, sehingga makna-makna tersirat maupun tersurat dapat sampai kepada penonton dengan jelas. Kesenjangan sosial yang dialami oleh kaum buruh (penduduk distrik) mengakibatkan memicu pemberontakan yang dilakukan oleh kaum buruh kepada kaum borjuis (Capitol) untuk menuntut revolusi. Digambarkan perjuangan kelas tersebut tidak akan berhenti hingga salah satu dari kelas tersebut mengalami kekalahan.

5.	Representasi Kekerasan Seksual di Lingkungan Kampus dalam Film Penyalin Cahaya	Trisa Debora Sitorus	2023	Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif dengan menggunakan teori semiotika model John Fiske berdasarkan tiga level pengkodean televisi yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi.	Semiotika John Fiske	Hasil temuan analisis dalam penelitian ini ditemukannya kekerasan seksual yang terjadi terhadap perempuan maupun laki-laki yang terekam secara visual, selain itu terdapat juga kekerasan verbal dan non verbal serta beberapa tanda yang berhubungan kekerasan seksual yang ada pada film Penyalin Cahaya. Kajian ini menyimpulkan bahwa pada level realitas terlihat tanda-tanda kekerasan dari aspek penampilan, gestur, suara, ekspresi, dan lingkungan, sedangkan pada level representasi tanda-tanda kekerasan yang terjadi terlihat pada aspek dialog, kamera, pencahayaan, dan musik, serta level ideologi terdapat unsur kekerasan (verbal, non verbal, seksual), unsur kelas sosial, dan budaya patriarki.
6.	Representasi Perempuan dalam Film Little Women (Studi Analisis Semiotika)	Cornelia Larasati Anggraeni, S. Rouli Manalu, Triyono Lukmantoro	2023	Penelitian ini menerapkan metode penelitian kualitatif dekriptif dengan teknik pengumpulan data melalui dokumentasi dan observasi untuk menganalisis temuan isu women and choice pada film Little Women.	Semiotika John Fiske	Berdasarkan penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa perempuan direpresentasikan sebagai pihak yang masih dan secara kontinyu memperjuangkan hak asasnya untuk dapat memiliki kebebasan untuk mengambil keputusan atas pilihannya sendiri. Pembagian kategori pilihan terkait creative choice, marriage choice, career choice, dan prinsip serta cara berpikir perempuan merupakan simbolisasi dari masalah terkait women and choice yang dihadapi oleh perempuan yang realitasnya juga terdapat dalam masyarakat.
7.	Representasi Penderitaan dalam Film 2037 (Analisis Semiotika Penderitaan Pada Tokoh Yoon Young)	Sri Vita Maya Sinaga	2023	Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif menggunakan teori semiotika John Fiske melalui television codes yaitu: Level Realitas, Level Representasi, dan Level Ideologi	Semiotika John Fiske	Hasil penelitian tersaji pada tiga level Television Codes yaitu pada Level Realitas yang ditunjukkan pada aspek perilaku melalui adegan Yoon Young yang menghadapi penderitaannya dengan cara yang buruk sebagai korban pelecehan seksual. Level Representasi ditunjukkan pada aspek konflik, dialog, kamera, karakter, dan aksi melalui beberapa scene yang menggambarkan tingkat penderitaan Yoon Young dan teknik pengambilan gambar pada setiap scene. Level Ideologi yang terlihat pada aspek kelas sosial menampilkan kelas sosial Yoon Young berada pada kelas bawah. Penderitaan perempuan mengingatkan bahwa kekerasan seksual tidak akan ada habisnya sampai sekarang yang mampu membuat penderitaan korban sampai pada tingkat stress yang lebih tinggi.

8.	Representasi Budaya Patriarki Masyarakat Korea Selatan dalam Film Kim Ji-Young Born 1982	Fellia Nanda Kurnia Suci	2021	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan teknik analisis semiotika dari John Fiske dalam menemukan representasi budaya patriarki dengan menggunakan 3 (tiga) level yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi.	Semiotika John Fiske	Penggambaran budaya patriarki yang peneliti temukan dalam film ini adalah kepentingan dominan, pembagian gender role dan status yang melekat pada masyarakat dari kaca mata media. Ketiga hal tersebut mengotak-kotakkan laki-laki dan perempuan dalam susunan budaya patriarki yang membuat mereka bertindak mengikuti budaya tersebut dan terjebak didalamnya.
----	--	--------------------------	------	--	----------------------	--

Tabel 4 Penelitian Terdahulu



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 13/3/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

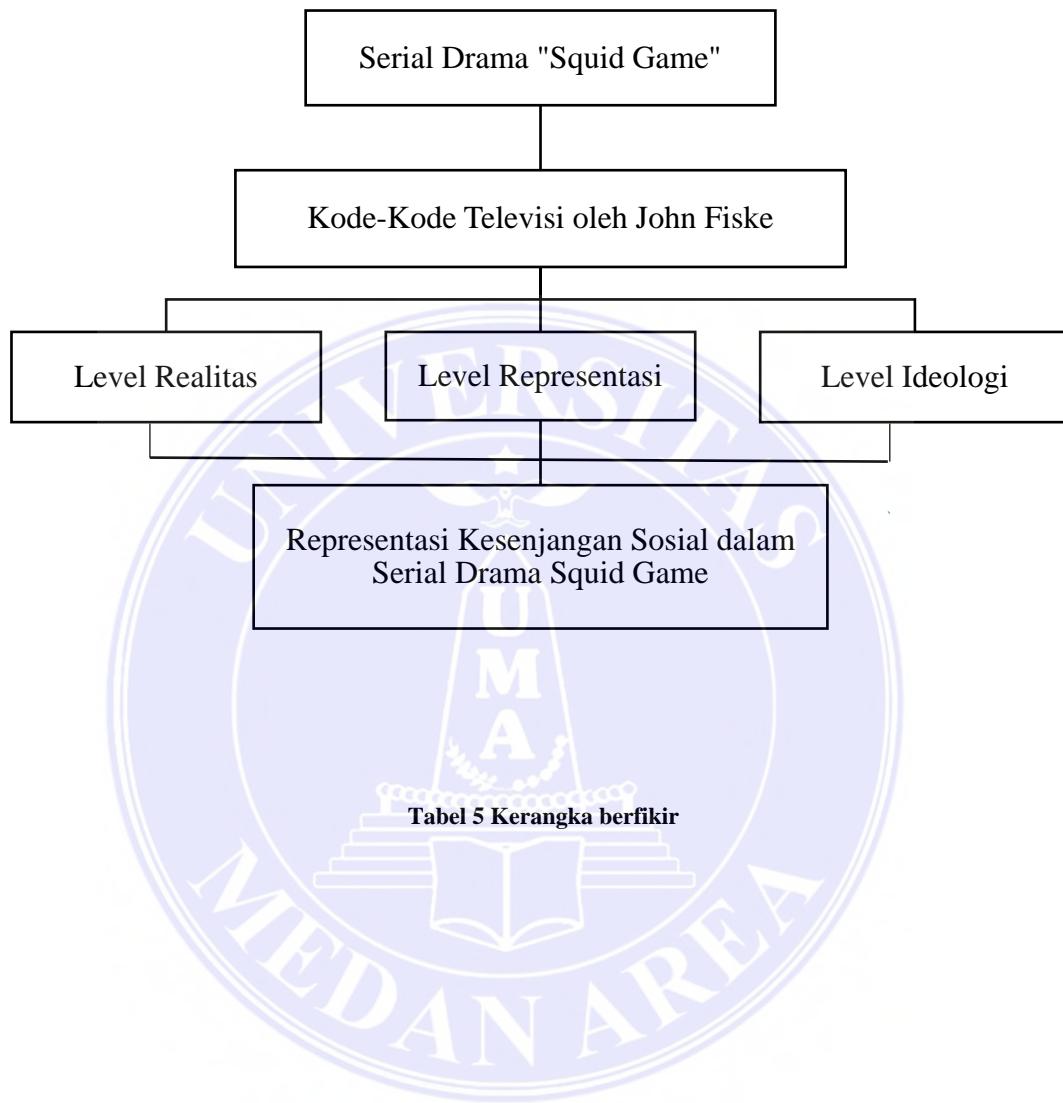
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)13/3/25

G. KERANGKA BERFIKIR

Kerangka pemikiran landasan teori untuk memecahkan masalah yang diajukan. Peneliti membutuhkan kerangka berpikir yang didasarkan pada beberapa ahli dalam teori yang digunakan, yang mana kebenarannya tidak perlu diragukan lagi. Menjadi salah satu alat media massa, film menghubungkan antara indra penglihatan dan indra pendengeran. Kajian film yang bersifat audio-visual dapat dilakukan dengan memilih model analisis semiotika tertentu. Fokus dalam penelitian ini adalah “Serial Drama *Squid Game*”. Kajian yang mengkaji serial drama *Squid Game* produksi Siren Pictures Inc, dan bagaimana analisis semiotika diterapkan pada film, serta dapat dijadikan contoh untuk kajian ini.

Dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske, peneliti mengkaji makna dari simbol – simbol pada film tersebut. Kesan dari penelitian ini adalah film yang disutradarai oleh Hwang Dong-Hyuk ini memiliki pesan moral dalam konteks yang berbeda, seperti: pentingnya belajar manajemen keuangan, tidak ada cara instan untuk mendapatkan uang, serta apa yang kita tanam itulah yang akan kita tuai. Dengan pemikiran tersebut, peneliti berharap dapat menggunakan pendekatan semiotika John Fiske dalam penelitian ini untuk menemukan tanda – tanda dari film tersebut.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif dengan unit analisis semiotika. Peneliti mencoba menginterpretasikan pesan dari serial drama *Squid Game* yang menggambarkan kesenjangan sosial. Representasi ketimpangan sosial dalam film yang menjadi pokok bahasan penelitian ini dianalisis dengan menggunakan metode semiotika John Fiske, seperti penggambaran bagaimana ketimpangan sosial terhadap masyarakat kelas bawah dalam serial drama *Squid Game*. Semiotika John Fiske mengandung tiga aspek, yakni; level realitas, level representasi, dan level ideologi.

Sukmadinata menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang dirancang dan dimaksudkan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, keyakinan, persepsi, dan individu ataupun kelompok (Azizah, 2017). Metode ini berusaha memahami dan memaknai suatu peristiwa (Prihatiningsih, 2017). Data deskriptif dapat dihasilkan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Data deskriptif adalah data yang berupa teks atau gambar, bukan berupa angka – angka (Ismandianto & Sari, 2021).

Dalam metode ini, peneliti akan berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan gejala – gejala representasi sosial yang terdapat dalam serial drama yang akan peneliti teliti, bagaimana proses representasi itu terjadi, dan menggunakan

teknik penelitian teks, yaitu teknik analisis semiotika, dengan cara melihat adegan – adegan pada serial drama *Squid Game* tersebut. Ciri – cirinya adalah data – data yang nantinya diperoleh akan berupa kata – kata dan gambar, bukan angka.

B. SUMBER DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Sumber data adalah suatu paparan mengenai bagaimana data tersebut diperoleh, dan teknik pengumpulan data adalah suatu rangkaian cara bagaimana data tersebut diperoleh untuk mendukung dan menyelesaikan penelitian ini. Adapun sumber dan tekniknya sebagai berikut:

1. Sumber Data

a) Data Primer

Data utama dari penelitian ini adalah data potongan adegan dan urutan dari serial drama “*Squid Game*” yang merupakan gambaran dari objek penelitian. Data tersebut dikumpulkan dari situs website film, portal berita *online*, dan situs video ulasan (*review*) film.

b) Data Sekunder

Data sekunder adalah data tambahan atau pendukung yang digunakan untuk mendukung penelitian. Oleh karena itu, data sekunder yang digunakan peneliti berasal dari studi pustaka atau kajian literatur yang relevan dengan penelitian ini, yaitu mengenai representasi pada sebuah film. Peneliti menggunakan internet dalam pengumpulan data untuk mengetahui beberapa sumber informasi yang berhubungan dengan penelitian ini.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan dokumentasi. Dokumen tersebut dapat meliputi gambar, karya – karya, tulisan, historis, ataupun arsip berwujud tulisan berupa buku harian, riwayat hidup, peraturan, foto, patung video, film, dan lain – lain. Sementara itu, tayangan serial drama *Squid Game* itu sendiri akan dijadikan sebagai dokumentasi dari penelitian ini. Pada teknik pengumpulan data juga meliputi teks tertulis yang relevan dengan pembahasan ini, yakni berita – berita yang berkaitan dengan film, produser, serta dokumen lainnya.

Selain itu, peneliti juga menggunakan pencarian data *online* yang juga memegang peranan penting, yaitu dengan menelusuri dari situs internet, seperti *browsing* halaman web yang mana akan memudahkan peneliti dalam menggunakan data ataupun informasi, serta mampu mempertanggungjawabkannya secara akademis. Sumber yang nantinya dipilih juga merupakan sumber – sumber *online* yang terpercaya, terakreditasi, dan telah dikenal secara luas.

C. KRITERIA NARASUMBER

Dalam penelitian, narasumber merupakan seseorang yang dapat memberikan data atau informasi tentang subjek penelitian. Peneliti menggunakan narasumber dalam penelitian ini untuk memvalidasi data yang telah dikumpulkan. Pemilihan narasumber didasarkan pada pertimbangan bahwa narasumber dianggap peneliti paling mengetahui permasalahan yang akan diteliti saat ini. Hal ini dikarenakan narasumber mempunyai kaitan erat dengan permasalahan yang akan

akan diteliti. Pertimbangan tersebut seperti narasumber merupakan orang yang benar – benar paham akan permasalahan dari topik penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi narasumber penelitian adalah orang yang dianggap terbaik dalam memberikan informasi yang dibutuhkan kepada peneliti. Narasumber yang dipilih pada penelitian ini adalah Bapak Hutri Agustino, yang saat ini merupakan dosen Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial di Universitas Muhammadiyah Malang.



Nama	Hutri Agustino, S.Sos., M.Si.
Status Ikatan Kerja	Dosen Tetap
Jabatan Struktural	Keahlian Politik Kesejahteraan Sosial
Instansi	Universitas Muhammadiyah Malang
Program Studi	Ilmu Kesejahteraan Sosial
Riwayat Pendidikan	S1 Ilmu Kesejahteraan Sosial (Universitas Muhammadiyah Malang) S2 Ilmu Kesejahteraan Sosial (Universitas Muhammadiyah Malang) PhD Candidate Dept. of Social Work (National University of Malaysia)
Email	hutri_agustino@umm.ac.id

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Penelitian	https://bit.ly/HutriAgustino-GoogleScholar
------------	---

Kriteria narasumber yang dipilih didasarkan pada ketentuan yang telah peneliti pikirkan dan dipertimbangkan menurut relevansinya dengan penelitian. Bapak Hutri Agustino selaku dosen dari Ilmu Kesejahteraan Sosial yang menjadi narasumber penelitian ini dipilih berdasarkan kriteria sebagai berikut: memiliki gelar akademis dan posisi sebagai dosen di universitas terkemuka, pengalaman luas dalam melakukan penelitian dan publikasi mengenai kesenjangan sosial, serta keahlian dalam teori dan metode penelitian kesejahteraan sosial. Kemampuan berkomunikasi yang baik juga menjadi pertimbangan penting dalam pemilihan narasumber ini.

D. INSTRUMEN PENELITIAN

Peneliti mengumpulkan data melalui peneliti sebagai instrumen atau peneliti sendiri sebagai alat pengumpulan data dan perantara. Manusia yang digunakan sebagai alat dalam penelitian meliputi beberapa faktor yang berkaitan dengan ciri – ciri umumnya sebagai sebuah instrumen. Dalam hal ini, peneliti akan memanfaatkan alat bantu perekaman kejadian yang dapat berupa: kamera video ataupun kamera foto, atau juga catatan pengamatan (*fieldnote*) untuk dijadikan sebagai instrumen penelitian. Di sini peneliti juga akan mengambil *screenshot* dari setiap adegan yang terkait dengan kesenjangan sosial.

E. TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data adalah proses di mana data tersebut dicari dan disusun dengan terstruktur melalui hasil dari wawancara, catatan lapangan, ataupun dokumentasi lalu

menstrukturkannya berdasarkan bagian – bagiannya, memaparkannya menjadi potongan – potongan, menyeleksi antara yang berguna dengan yang tidak, dan membuat suatu kesimpulan yang mana bertujuan agar mudah dimengerti oleh diri sendiri maupun orang lain. Dalam menganalisis serial drama *Squid Game*, teknik analisis data yang dilakukan, antara lain:

1. Dengan cara menghimpun data berupa video tayangan pada serial drama *Squid Game* dan melihatnya atau meninjaunya berulang – ulang untuk menentukan potongan adegan yang nantinya akan dianalisis.
2. Sesudah memilih potongan adegan mana yang nantinya diulas, langkah selanjutnya adalah menganalisisnya menggunakan teori semiotika dari John Fiske.
3. Terakhir, menarik kesimpulan mengenai kesenjangan sosial yang terjadi pada serial drama *Squid Game*.

Adegan – adegan yang telah ditentukan nantinya akan dianalisis dengan menggunakan model semiotika dari John Fiske dengan model kode – kode televisi yang mana meliputi 3 tingkatan atau level kode sosial. Berdasarkan referensi dalam buku Fiske dan referensi pada karya – karya yang sebelumnya, tabel peta konseptual tersebut sebagai berikut:

Subjek	Level	Kode – Kode Sosial
Unit analisis (adegan – adegan yang mengandung kesenjangan sosial pada serial drama <i>Squid Game</i>)	Pertama Level Realitas	Penampilan, kostum, ekspresi wajah, gerakan, lingkungan, tata rias, ucapan dan perilaku
	Kedua Level Representasi	Kamera, pencahayaan dan dialog
	Ketiga Level Ideologi	Kesenjangan sosial

Tabel 6 Peta konseptual semiotik John Fiske yang digunakan peneliti

Peneliti hanya menggunakan aspek – aspek tersebut untuk meneliti adegan – adegan yang mengacu pada rumusan masalah mengenai adegan kesenjangan sosial dalam serial drama *Squid Game*. Penggunaan adegan atau kejadian dari serial drama yang terjadi pada tempat dan waktu di *Squid Games* diperlukan sebagai unit analisis. Potongan adegan yang nantinya dipilih dapat berupa visual ataupun audio, dan adegan – adegan tersebut hanya yang menggambarkan pembahasan mengenai kesenjangan sosial. Jadi, tidak semua adegan akan dipergunakan sebagai unit analisis. Unsur visual yang terdapat pada karakter dapat dilihat dari ekspresi, gerak tubuh atau gestur, dan perilaku. Sementara itu, unsur audio meliputi dialog yang ada pada penggalan adegan dari serial drama *Squid Game*.

Dengan demikian, dengan pengelompokan menggunakan peta konseptual di atas, peneliti dapat menafsirkan serta membuat kesimpulan tentang makna dan

representasi dari kesenjangan sosial yang ditampilkan serta yang terjadi dalam film.

Digunakan juga referensi dan acuan untuk interpretasi yang berupa cetakan maupun internet dari video, jurnal, buku, maupun karya tulis ilmiah lainnya. Hal ini dimaksudkan untuk mencegah subjektivitas penelitian yang terlalu dalam dan menghindari praktik penelitian ini.

F. TEKNIK KEABSAHAN DATA

Dalam menguji keabsahan data dalam penelitian ini akan menggunakan teknik triangulasi sumber. Terkait dengan pemeriksaan data, triangulasi merupakan teknik pemeriksaan kebenaran data dengan menggunakan data yang lain sebagai pengecekan dan perbandingan data. Triangulasi digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur validitas data. Pada umumnya, teknik triangulasi data yang biasa digunakan dalam penelitian adalah triangulasi metode, triangulasi waktu, triangulasi sumber. Pengukuran keabsahan data pada penelitian ini akan menggunakan triangulasi, yaitu Triangulasi Sumber Data, untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang dari berbagai sumber.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

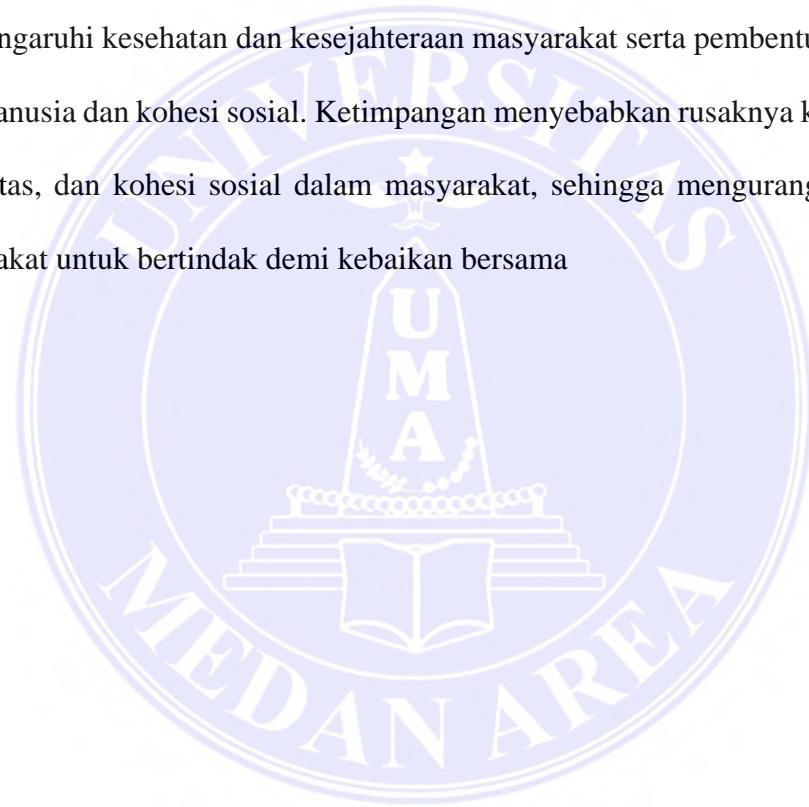
A. KESIMPULAN

Representasi kesenjangan sosial oleh serial drama Squid Game ditampilkan dalam 3 kode – kode level dari John Fiske. Tiga level proses pengkodean seperti 1) Level Realitas yang ditunjukkan dari adegan perilaku, ekspresi, gerakan, lingkungan, kostum, tata rias, dan ucapan. 2) Level Representasi ditunjukkan dari kamera, pencahayaan, dan dialog. 3) Level Ideologi menggambarkan ideologi kesenjangan sosial. Film ini menampilkan bagaimana kesenjangan sosial yang secara tidak langsung terjadi pada saat itu dalam bentuk indikator kesenjangan sosial dalam jenis tingkat kehidupan dari segi finansial, perlakuan sosial, hiburan, kualitas layanan, maupun persaingan dan perjuangan. Selain itu, kesenjangan sosial yang terjadi dalam film ini juga memberikan pelajaran dalam segi nilai kegigihan berupa wujud keberanian, tekad yang tinggi, dan semangat untuk bertahan hidup, bahkan di tengah ketidakpastian demi mengubah nasib kehidupan dan menaikkan taraf hidup mereka.

Pada dasarnya, mereka yang menguasai modal, mempunyai pabrik, korporat, ataupun memiliki perusahaan, mereka yang menjadi produsen barang dan jasa, hal ini dinamakan kelas borjuis. Sedangkan yang tidak memiliki uang dan modal, perusahaan, alat produksi, dan yang dijual mereka hanya satu yaitu tenaga. Di negara industrialis, kelas relatif dibagi menjadi dua, yaitu kelas pemodal dan

kelas pekerja, atau dalam bahasa Karl Marx yaitu kelas borjuis dan kelas proletariat.

Faktor yang bisa menimbulkan kesenjangan sosial ekonomi baru ini adalah kelompok-kelompok yang tidak mampu adaptable terhadap tuntutan akan penyesuaian terhadap teknologi informasi dan komunikasi. Di film Squid Game, kelompok-kelompok borjuis atau kelompok-kelompok kapital hiburannya mempertaruhkan nyawa orang. Kesenjangan antara kaya dan miskin sangat mempengaruhi kesehatan dan kesejahteraan masyarakat serta pembentukan sumber daya manusia dan kohesi sosial. Ketimpangan menyebabkan rusaknya kepercayaan, solidaritas, dan kohesi sosial dalam masyarakat, sehingga mengurangi kesediaan masyarakat untuk bertindak demi kebaikan bersama



B. SARAN

Adapun saran yang dikemukakan peneliti adalah sebagai masukan bagi masyarakat yang menonton serial drama *Squid Game*, antara lain:

1. Peneliti berharap penelitian serupa yang mengangkat seputar analisis kesenjangan sosial dapat ditelaah secara lebih mendalam dan luas. Karena ilmu pengetahuan yang terus mengalami perkembangan dan disetiap masanya memberikan hal – hal baru yang belum pernah ditemukan sebelumnya. Pengkajian adegan menggunakan teori semiotika John Fiske yang menstrukturkan tanda berdasarkan level realitas, level representasi, dan level ideologi juga diharapkan peneliti dapat memberikan referensi bagi peneliti lain yang juga memilih untuk merujuk pada teori semiotika tersebut.
2. Pemerintah perlu mengalokasikan bantuan dana kepada masyarakat yang membutuhkan untuk mengurangi kesenjangan sosial dalam kehidupan sosial masyarakat, seperti bantuan pendidikan, penyediaan lapangan kerja, meningkatkan kondisi ekonomi keluarga, serta menangani masalah kemiskinan. Selain itu, meningkatkan angka upah kerja dan mengoptimalkan sumber daya manusia.
3. Diharapkan kedepannya masyarakat yang tergolong kaya tidak mendiskriminasi mereka yang tergolong relatif miskin, juga tidak memandang orang lain dari aspek atau tingkat kekayaan. Karena sikap dan perilaku yang kita tunjukkan dapat menyebabkan kesenjangan sosial. Selain itu, masyarakat kelas atas juga dapat memberikan bantuan kepada orang yang kurang mampu untuk mengurangi ketimpangan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, H. S. (2019). Media Sosial dan Antitesis Jurnalisme (Social Media and Journalism Antitesis). *Jurnal Spektrum Komunikasi*, Vol. 07 No. 01.
- Admin. (2022). *Cara Membuat Video melalui Tahapan Profesional*. Retrieved from Jurnalistik SMAN 1 Pringgarata: <https://jurnalistik.sman1pringgarata.sch.id/blog/cara-membuat-video-melalui-tahapan-profesional/> [diakses pada 20 Juni 2023]
- Alamsyah, F. F. (2020). Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media. *Jurnal Komunikasi, dan Penyiaran Islam*, Vol. 07 No. 01.
- Angela, M., & Winduwati, S. (2020). Representasi Kemiskinan dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure Pada Film Parasite). *Koneksi*, Vol. 03 No. 02.
- Anshori, M. (2019). Representasi Dajjal dalam Film Dokumenter Phase 3: Studi semiotika Komunikasi Roland Barthes. *Skripsi IAIN Kediri*.
- Arbar, T. F. (2020). *Duh, Utang Rumah Tangga Korsel Capai 97,9% dari PDB Negara*. Retrieved from CNBC Indonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/news/20200720154734-4-174035/duh-utang-rumah-tangga-korsel-capai-979-dari-pdb-negara> [diakses pada 11 Mei 2024]
- Aviles, W. (2019). *South Korea Inequality Report*. Retrieved from NSI: https://nsiteam.com/social/wp-content/uploads/2019/10/NSI-Aggrieved-Populations-Reports_South-Korea-Country-Report_Final.pdf [diakses pada 11 Mei 2023]
- Azizah, N. (2017). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktek Tajdidun Nikah Karena Kawin Hamil (Studi Kasus Di Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara). *Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Kudus*.
- Azzahra, Y. (2022). Representasi Not In Education, Employment Or Training (Neet)Tokoh Ryouhei Arisu Dalam Drama Alice In Borderland. *Skripsi: Universitas Medan Area*.
- Badruzaman, A. (2009). *Dari Teologi Menuju Aksi Membela yang Lemah, Menggempur Kesenjangan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ballesta, J. (2021). *This Week's Good News: Squid Game becomes Netflix's most watched show, plus author Michael Rosen wins award*. Retrieved from The i Paper: <https://inews.co.uk/news/uk/this-weeks-good-news-squid-game-netflix-michael-rosen-award-movember-1248824> [diakses pada 16 Oktober 2024]

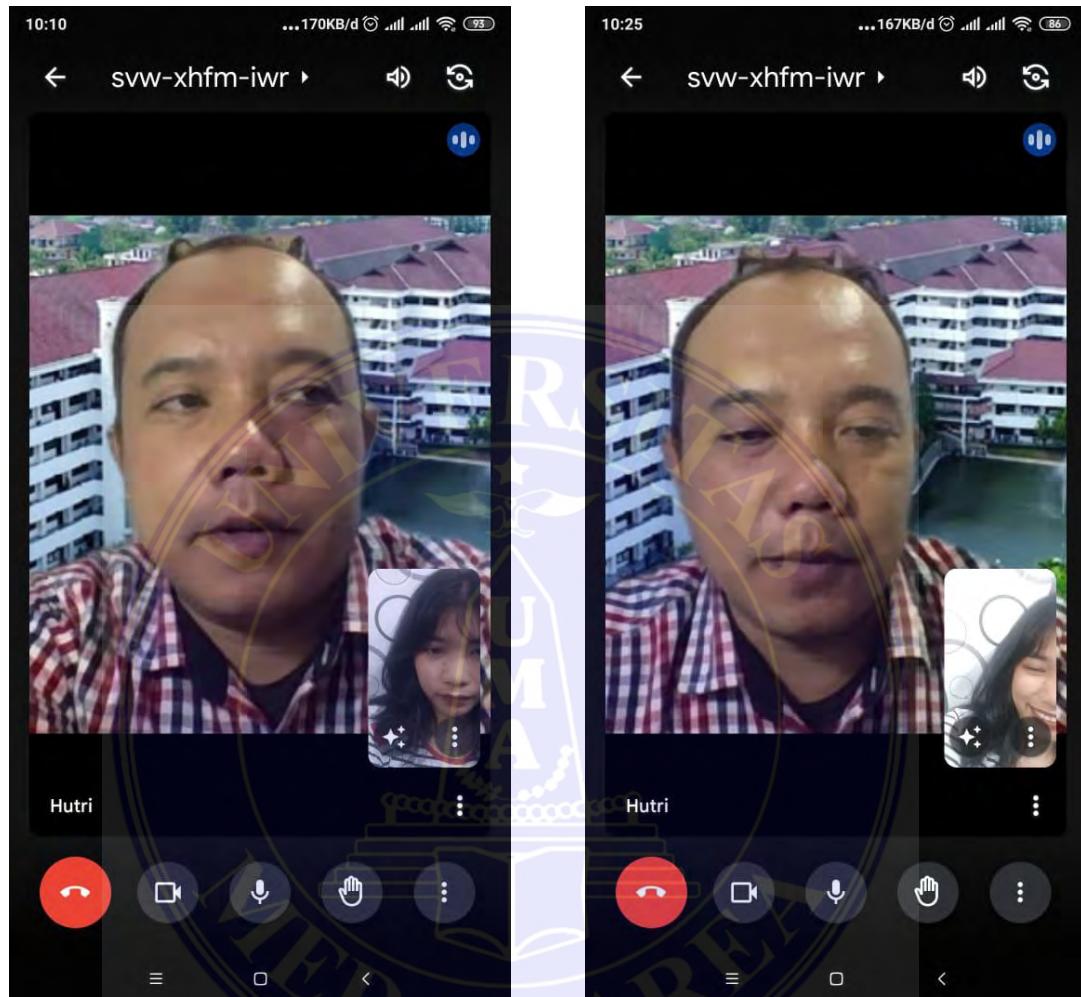
- Bilqis, M. (2022). *Question*. Retrieved from Roboguru by Ruangguru: https://roboguru.ruangguru.com/question/kemiskinan-adalah-ketidaksanggupan-untuk-mendapatkan-barang-barang-dan-pelayanan-yang-memadai-untuk_QU-D2K13JHO [diakses pada 19 Juni 2023]
- Budi, P. A. (2019). *SEMIOTIK: Simbol, Tanda, dan Konstruksi Makna*. Malang: PT. Cita Intrants Selaras.
- Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Tekhnologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Menada Media Group.
- Christy, S. (2021). *Squid Game: Sebuah Refleksi Sosial Mengenai Kapitalisme dan Lapisan Sosial*. Retrieved from Suara Kebebasan: <https://suarakebebasan.id/squid-game-sebuah-refleksi-sosial-mengenai-kapitalisme-dan-lapisan-sosial/> [diakses pada 06 Oktober 2023]
- Cooper, G. F. (2021, November 12). *Squid Game Ending Explained and All Your Burning Questions Answered*. Retrieved from CNET: <https://www.cnet.com/culture/entertainment/squid-game-ending-explained-and-all-your-top-questions-answered/> [diakses pada 16 November 2023]
- Danesi, M. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Deva, I. C. (2021). *Relevansi Film Squid Game dan Parasite dengan Perspektif Pendekatan Ekonomi Politik*. Retrieved from Kompasiana: https://www.kompasiana.com/ivanchristiandeva0772/619ce88406310e687d4850e2/relevansi-film-squid-game-dan-parasite-dengan-perspektif-pendekatan-ekonomi-politik?page=2&page_images=2 [diakses pada 23 November 2023]
- Duhita, R. R. (2022). Representasi Kesenjangan Sosial Di Korea Selatan (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Dalam Film Squid Game). *Skripsi: Universitas AMIKOM Yogyakarta*.
- Fiske, J. (1987). *Television Culture*. London: Routledge & Metheun.
- (2007). *Cultural and Communication Studies Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- (2010). *Introduction to Communication Studies Edisi 3*. Yogyakarta: Jalasutra.
- (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Ketiga*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Fiske, J., & Hartley, J. (2004). *Reading Television*. London: Routledge.
- FlixPatrol. (2021). *Squid Game*. Retrieved from FlixPatrol: <https://flixpatrol.com/title/squid-game/> [diakses pada 2 Februari 2023]

- Gusli, R., & Sari, W. P. (2019). Representasi Ketidaksetaraan Gender Pada Serial Drama 13 Reasons Why (Analisis Wacana Kritis Van Dijk). *Koneksi*, Vol. 03 No. 02.
- Hafizh, A. (2021). *Analisis Seri "Squid Game" Dan Film "Parasite" Melalui Pendekatan Ekonomi Politik*. Retrieved from Kompasiana: https://www.kompasiana.com/fari86723/619ba72e06310e69405d2cc2/analisis-seri-squid-game-dan-film-parasite-melalui-pendekatan-ekonomi-politik?page=4&page_images=1 [diakses pada 23 November 2023]
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications Ltd.
- Hasibuan, L. S. (2021, [21 juni 2023]). *Pengakuan Sutradara: Butuh 1 Dekade Selesaikan Squid Game*. Retrieved from CNBC Indonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20211004102634-33-281143/pengakuan-sutradara-butuh-1-dekade-selesaikan-squid-game> [diakses pada 21 Juni 2023]
- Husna, R. E. (2020). Analisis Klasifikasi Sentimen Pada Twitter Mengenai Netflix yang Diblokir Oleh Telkom Menggunakan Naïve Bayes Classifier Dan Support Vector Machine. *Skripsi: Universitas Muhammadiyah Semarang*.
- Ilham, C. (2022). Representasi Kemiskinan dalam Film Squid Game (Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Drama Korea Squid Game Episode 1). *Skripsi: Universitas Sriwijaya*.
- IMDb (2021). *Squid Game Awards*. Retrieved from IMDb: <https://www.imdb.com/title/tt10919420/awards/> [diakses pada 22 Februari 2023]
- (2021). *Rating*. Retrieved from IMDb: https://www.imdb.com/title/tt10919420/ratings/?ref_=tt_ov_rt [diakses pada 21 Juni 2023]
- Ismandianto, & Sari, F. E. (2021). Representasi Kesenjangan Sosial dalam Film Parasite. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, Vol. 09 No. 01.
- Jett, J., & Kim, S. (2021). *'Squid Game' is entertaining the world. But there's a different feeling in South Korea*. Retrieved from NBC News: <https://www.nbcnews.com/news/world/squid-game-entertaining-world-there-s-different-feeling-south-korea-n1281119> [diakses pada 21 Juni 2023]
- Khoerunnisa, S. D., & Sobur, A. (2019). Makna Tanda Kekerasan dalam Film Nasional (Studi Semiotika terhadap Film The Night Come for Us). *Prosiding Jurnalistik*, Vol 05 No. 02.

- Kintania, L. (2019). Representasi Slut Shaming Pada Karakter Hannah Baker dalam Serial Drama “13 Reasons Why Season 1”. *Skripsi: Universitas Telkom*.
- Mullrizio, M., & Ritonga, H. (2023). Representasi Kesenjangan Sosial Pada Film Parasite. *Jurnal Ilmu Sosial*, Vol 2 No 2.
- Murpratiwi, N. M. (2022). Representasi Nilai-nilai Edukasi dalam Netflix bagi Generasi Z. *Edukasi IPS*.
- Ningrum, A. P. (2018). Representasi Mahasiswa dalam Media Televisi (Analisis Semiotika Tayangan Kartu Kuning Jokowi di Mata Najwa Trans7 Tanggal 7 Februari 2018). *Skripsi: Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Pah, T., & Darmastuti, R. (2019). Analisis Semiotika John Fiske dalam Tayangan Lentera Indonesia Episode Membina Potensi Para Penerus Bangsa di Kepulauan Sula. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Prakoso, G. (1977). *Film Pinggiran – Antologi Film Pendek, Eksperimental dan Dokumenter*. Jakarta: Fatma Press.
- Prasetya, L. T. (2022). Representasi Kelas Sosial dalam Film Gundala (Studi Analisis Semiotika Roland Barthes Mengenai Kelas Sosial Pada Film Gundala Karya Joko Anwar). *Jurnal Audiens*, Vol 03, No 03.
- Prihatiningsih, W. (2017). Motif Penggunaan Media Sosial Instagram di Kalangan Remaja. *Jurnal Communication VIII*, Vol. 08 No. 01.
- Progressive Economy Forum. (2022). *Kate Pickett and Richard Wilkinson: Spirit Level Lessons*. Retrieved from Progressive Economy Forum: <https://progressiveconomyforum.com/blog/kate-pickett-and-richard-wilkinson-spirit-level-lessons/> [diakses pada 26 November 2023]
- Puspita, N. D. (2016). Representasi Stereotip Etnis Ambon dalam Film Red Cobex. *Skripsi: Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Putri, M. (2021). *Poster Drakor Squid Game Di Netflix, Survival Game Misterius Yang Pertaruhkan Nyawa*. Retrieved from Style: <https://lifestyle.kontan.co.id/news/poster-drakor-squid-game-di-netflix-survival-game-misterius-yang-pertaruhkan-nyawa> [diakses pada 07 Januari 2023]
- Redi, P. (2019). *Buku Ajar Film Sebagai Gejala Sosial*. Malang: Inteligensia Media.
- Sabatari, W. (2015). Semiotika Dalam Analisis Fenomena Busana Kerja. *Prosiding Pendidikan Teknik Busana FT UNY*, Vol. 10 No. 01.

- Sani, A. F. (2021). *Squid Game, Serial Netflix dengan Sentilan Terhadap Kapitalisme Modern*. Retrieved from Tempo.co: <https://seleb.tempo.co/read/1510784/squid-game-serial-netflix-dengan-sentilan-terhadap-kapitalisme-modern> [diakses pada 12 Oktober 2023]
- Sihombing, L. H., & Sinaga, A. A. (2021). Representation of Social Classs in Parasite Movie. *Lire Journal (Journal of Linguistics and Literature)*, Vol 5, No 1.
- Sungkarputra, V. (2021). Representasi Kesenjangan Sosial dalam Film “Joker” Karya Todd Phillips. *Skripsi: Kwik Kian Gie School of Business*.
- Sayekti, E. I. (2021). Feminisme dalam Film Pendek “Tilik” (Analisis Semiotika John Fiske). *Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo*.
- Tomatoes, R. (n.d.). Squid Game (2021). Retrieved from Rotten Tomatoes (Tomatometer): https://www.rottentomatoes.com/tv/squid_game/s01 [diakses pada 27 Oktober 2023]
- trade.gov. (2022). South Korea - Country Commercial Guide. Retrieved from The International Trade Administration: <https://www.trade.gov/country-commercial-guides/south-korea-entertainment-and-media> [diakses pada 02 Agustus 2023]
- Vivian, J. (2008). *Teori Komunikasi Massa (Terjemahan Tri Wibowo)*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN



Wawancara Narasumber Bapak Hutri Agustino (Selasa, 14 November 2023, Pukul 10.00 WIB) melalui Aplikasi Google Meet

PEDOMAN WAWANCARA

Nama : Hutri Agustino

Usia : 40 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Menonton Film Squid Game : Ya/Tidak

Hari & Tanggal Wawancara : Selasa, 14 November 2023

1. Bagaimana Bapak melihat masalah sosial yang ada dalam masyarakat saat ini, seperti ketidaksetaraan ekonomi atau isu-isu kelas sosial?

Jawab: Jadi memang persoalan sosial itu, menurut saya di dalam perspektif saya itu bagian dari produk politik yang sebenarnya. Jadi, ini kembali kenapa persoalan sosial itu bisa muncul karena lemahnya komitmen negara di dalam proses menyelesaikan persoalan masalah sosial itu. Kenapa negara? Karena negara itu memiliki kekuasaan untuk membuat regulasi, mereka memiliki kuasa anggaran, mereka punya aparatur, setiap aparatur itu menyelesaikan persoalan itu. Nah, selama ini, persoalan sosial di Indonesia itu sering kali diselesaikan dengan pendekatan-pendekatan charity, dengan pendekatan-pendekatan bansos atau bantuan sosial yang justru itu menimbulkan ketergantungan dependensi antara pemerintah atau negara, dengan masyarakat. Sehingga dari sinilah kemudian pemotongan mata rantai ketidaksetaraan secara ekonomi dan sosial itu semakin nyata. Lalu, kapan sebenarnya isu ini atau persoalan ini muncul? Utamanya terjadi sejak era orde baru. Era orde baru itu sering kali kita dulu mendengar istilah Jawanisasi. Jadi proses pembangunan yang dilakukan oleh Presiden Soeharto kalau selama 32 tahun itu sering kali berorientasi kepada perkembangan infrastruktur dan suprastruktur yang ada di Pulau Jawa. Sehingga muncullah kesenjangan antara barat dengan timur. Maka saya tidak tahu, apakah ini sekedar kebetulan ataukah memang sesuatu yang memang pas begitu ya. Dalam konteks global kita memang membahas tentang peradaban barat dan timur itu kan selalu peradaban barat yang kita anggap lebih maju. Barat kalau dalam konteks globalisasi itu kan merujuk pada Eropa dan Amerika. Nah, sama, dalam konteks nasional 'pun kita membahas persoalan sosial di barat dengan di timur itu kan selalu ada kesenjangan. Jadi, sampai hari ini kita masih menganggap sahabat-sahabat kita di wilayah peripheral termasuk di Medan, sampai di Aceh, sampai di NTT, sampai di Papua, sampai di Kalimantan Utara itu termasuk di Kupang itu ya, di wilayah-wilayah peripheral itu kemudian memiliki kesenjangan yang luar biasa dibandingkan kota-kota kehidupan masyarakat yang ada di kota-kota utamanya di Pulau Jawa. Nah jadi, ini saya katakan memang, kembali ke political will negara dalam mewujudkan keadilan itu. Nah, di rezim saat ini, apakah memang IKN itu menjadi jawaban, ya ini hanya waktu yang bisa menjawabnya. Dengan Jokowi mengatakan perpindahan ibukota Jakarta ke Kalimantan Timur itu kemudian dianggap sebagai salah satu upaya untuk mendorong

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 13/3/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)13/3/25

semakin hilangnya apa yang disebut dengan social-gap antara Jawa dengan luar Jawa itu. Tapikan ini masih butuh waktu yang tidak sederhana atau tidak cukup singkat, bagaimana kelanjutannya itu. Kemudian, upaya untuk mengatasi kesenjangan sosial selama ini memang kesenjangan sosial itu muncul dari berbagai macam faktor karena perbedaan infrastruktur. Jadi bisa dibayangkan, di Jakarta itu sudah ada berapa public transportation, mereka punya International Airport, mereka punya kereta listrik. Kemudian, di sisi wilayah yang lain, banyak orang yang masih menggunakan perahu rakit, menggunakan kendaraan dari kuda, dan seterusnya. Nah, inilah kemudian infrastruktur itu yang menimbulkan kesenjangan itu semakin nyata. Dari segi transportasi, dari infrastruktur, pendidikan. Infrastruktur ini kemudian berdampak pada kesenjangan kualitas Sumber Daya Manusia. Jadi ini sebenarnya sesuatu yang estafet, keterbatasan atau kesenjangan infrastruktur itu, dalam berbagai macam aspek pendidikan atau kualitas pendidikan, kualitas SDM, kemudian kesenjangan di bidang kesehatan itu, kita bisa lihat misalkan kasus stunting, kasus gizi buruk, ini yang kemudian membuat semakin kesenjangan sosial itu semakin nyata. Oleh sebab itu, berbagai macam ketidakadilan di dalam distribusi infrastruktur, baik itu berupa fasilitas umum termasuk fasilitas kesehatan dan pendidikan itu, yang kemudian melatarbelakangi munculnya kelas-kelas sosial di masyarakat itu.

2. Apa tantangan terbesar yang menurut Anda dihadapi oleh masyarakat dalam mengatasi kesenjangan sosial?

Jawab: Yang jelas ya komitmen pemerintah. Pemerintah inikan tidak memiliki blueprint yang jelas. Jadi, Pak Jokowi dalam 2 periode ini konsentrasi ke infrastruktur, kemudian yang Pak SBY karena background militer mungkin lebih banyak investasi di alat utama sistem persenjataan. Nah itu, ke depan tahun 2024 ini, kita belum tau jelas blueprint Prabowo, Ganjar, dan Anies Baswedan itu bagaimana. Jadi, salah satu tantangan terbesar ya blueprint negara ini seperti apa sih, cetak birunya itu seperti apa, atau road map atau peta jalan untuk mengatasi kesenjangan sosial itu ekonomi di Indonesia itu seperti apa. Jangan selalu bantuan, bantuan, dan bantuan, dikasih raskin, dikasih bantuan langsung tunai, yang itu saya katakan di awal itu menimbulkan dampak ketergantungan. Jadi sering kali dianalogikan, seperti “orang lapar dikasih makan siang, besok lapar lagi dikasih makan siang”, bukan mendorong kemandirian. Itu yang pertama, kemudian yang kedua, tantangan terbesar itu secara mentalitas. Jadi mentalitas bangsa kita inikan memang agak unik ya, suka dianggap masuk ke dalam kategori menengah-bawah. Jadi, di luar negeri, misalkan itu di Eropa itu tidak ada jaminan sosial untuk kelompok ekonomi sosial yang rendah. Ada, mereka juga pemegang kartu BLT itu mendapat kartu bantuan sosial dari negara. Tetapi mereka itu, memiliki mentalitas yang bagus. Malu kalau memegang kartu bantuan sosial itu. Tapi justru di kita ini mentalitas bangsa kita justru banyak yang sering mengistilahkan diri

sebagai memiskinkan diri itu untuk mendapat bantuan sosial atau dianggap sebagai kelompok-kelompok yang masih masuk ke kategori senjang secara sosial dan ekonomi. Nah, jadi yang pertama itu berkaitan dengan politik will berkaitan dengan blueprint pemerintah, yang kedua berbicara tentang mentalitas itu.

3. Dalam konteks masyarakat saat ini, apa yang menurut Bapak merupakan isu kesenjangan sosial yang paling penting atau mendesak?

Jawab: Kesenjangan sosial hari ini atau yang paling mendesak ya mungkin pendapatan perkapita itu juga luar biasa. Pendapatan perkapita antar satu kota dengan kota lain kan begitu mencolok. Itu yang pertama, kemudian yang kedua perbedaan kualitas SDM. Jadi, ada beberapa wilayah yang kalau di Jawa itu ada beberapa wilayah yang rata-rata sekolahnya masih Sekolah Dasar, kemudian mayoritas mereka kemudian menjadi tenaga pekerja migran ke luar negeri, dan seterusnya, yang ini kemudian tidak mampu memutus mata rantai kesenjangan sosial ekonomi itu. Kemudian yang ketiga, kesenjangan sosial yang paling mendesak itu kesenjangan sosial yang berkaitan dengan pekerjaan hari ini. Ini kitakan berbicara era disrupti. Era disrupti itu banyak pekerjaan-pekerjaan yang konvensional itu kemudian hilang, berganti ke jenis-jenis pekerjaan baru yang itu kemudian generasi lama tidak adaptable. Ini kemudian yang tidak mampu secara cepat diikuti oleh generasi lama. Ini ada dilema, jadi generasi lama itu kehilangan pekerjaan yang selama puluhan ia tekuni, yang membuat ia survive, nah kemudian tiba-tiba hilang ditelan Covid. Karena Covid itu, orang dipaksa untuk masuk ke platform digital, karena lockdown itu jadi semua harus familiar dengan digital, banyak orang yang kehilangan pekerjaan tetapi tidak mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan jenis pekerjaan baru. Ini akan mendorong munculnya kesenjangan sosial yang berbasis kelompok-kelompok yang tidak mampu adaptable terhadap teknologi informasi dan komunikasi. Oleh sebab itu, salah satu faktor yang bisa menimbulkan kesenjangan sosial yang baru itu adalah kelompok-kelompok yang tidak mampu adaptable terhadap tuntutan akan penyesuaian terhadap teknologi informasi dan komunikasi yang sekarang begitu luar biasa.

4. Apakah ada peristiwa atau tren sosial saat ini yang mencerminkan isu-isu kesenjangan sosial?

Jawab: Isu yang di Pulau Rempang itu salah satu contoh bahwa kalau di film Squid Game itukan kelompok-kelompok borjuis, kelompok-kelompok kapital itukan hiburannya mempertaruhkan nyawa orang, itukan hampir sama dengan yang terjadi di Pulau Rempang. Jadi, bagaimana kemudian kelompok-kelompok yang secara turun temburun sudah menghuni pulau itu, kemudian dengan atas nama kapital, dengan atas nama proyek strategis nasional harus direlokasi ke tempat baru, yang ini kemudian

tidak menjawab jurang kesenjangan sosial antara dia dengan kelompok investor. Ini saya kira momentum atau moment yang mencerminkan bahwa kesenjangan sosial antara kelompok-kelompok lokal dan kelompok-kelompok kapital itu masih begitu luar biasa di Indonesia. Jadi, ini masih sering kali dibungkus dengan alasan atas nama investasi. Ini persoalan yang tidak hanya di Pulau Rempang, beberapa kasus juga berkaitan dengan investasi perkebunan sawit juga sama, orang-orang lokal, kelompok-kelompok tradisional harus tergesur atas nama investasi. Inikan moment yang mencerminkan bahwa kesenjangan sosial itu begitu luar biasa, kelompok-kelompok yang dianggap secara sosial dan ekonomi tidak berdaya dengan sangat mudah kemudian akan direlokasi oleh kelompok-kelompok kapital itu.

5. Menurut Bapak, bagaimana kesenjangan sosial yang terjadi dalam masyarakat Korea Selatan?

Jawab: Kalau kita lihat Korea Selatan ituukan secara politik global menjadi kaki-tangan Amerika. Lalu, yang kedua, Korea Selatan ini memiliki sejarah kelam dengan Jepang, yang kemudian mereka mendorong para nasionalismenya branding bahwa Korea Selatan itu menjadi negara industrialis terkemuka saat ini. Jadi, di Indonesia pun produk-produk mobil Korea kan luar biasa. Nah, dengan cermin Korea Selatan sebagai negara industrialis yang baru di kancan Asia, saya kira persoalan kesenjangan sosial itu tidaklah berbeda ketika terjadi revolusi industri abad 18 di Inggris. Jadi, salah satu ciri utama kesenjangan sosial di negara industrialis itu menurut bukunya Karl Marx, itu masyarakat dibagi secara dikotomis menjadi dua, yaitu masyarakat yang memegang kapital yang menguasai alat produksi, dan kedua adalah masyarakat yang tidak memiliki kapital dan tidak memiliki alat produksi, sehingga ia hanya menjadi buruh. Jadi, even itu di Jepang, di Korea Selatan, mungkin juga China, atau mungkin juga termasuk Taiwan, rumpun etnik atau bangsa China itu yang sekarang menjadi negara industrialis itu semua mayoritas itu saya kira sama. Kesenjangan sosial itu muncul karena dikotomi atau pemisahan dua kelas sosial yang begitu nyata, jadi satu kelas itu yang menguasai kapital (kapitalisme) atau sederhananya mereka yang punya modal, mereka yang punya pabrik, atau yang memiliki perusahaan, mereka yang menjadi produsen barang dan jasa, nah ini kelas borjuis atau kelas borjuasi. Sedangkan, yang tidak memiliki uang, tidak memiliki modal, tidak memiliki alat produksi, yang dijual mereka hanya satu, yaitu tenaga. Maka, kesenjangan sosial itu muncul berbasis kepemilikan kapital dengan mereka yang hanya mengandalkan fisik. Ini ciri-ciri negara industrialis, berbeda dengan Indonesia. Jadi kesenjangan sosial di Indonesia itu, apa yang dikatakan Soekarno itu marhaen ituakan petani di Bandung itu mereka mempunyai alat produksi sawah, mereka punya cangkul, mereka punya sapi untuk membajak sawah, dia punya modal tetapi ekonomi dia sebagai seorang petani itu terhisap oleh imperialisme itu. Itu bedanya, sehingga menurut saya, menjelaskan kesenjangan sosial di Korea Selatan itu jauh lebih mudah ketimbang menjelaskan kesenjangan sosial di

negara agraris, seperti di Indonesia. Kenapa? Karena di negara industrialis itu kelas itu relatif dibagi cuman dua, jadi hanya kelas pemodal dan kelas pekerja. Sederhananya begitu. Atau kalau dalam bahasa Karl Marx, kelas borjuis atau kelas borjuasi dengan kelas proletariat itu. Nah kesenjangan sosial itu muncul berbasis mereka yang punya modal, mereka yang punya alat produksi, akan menguasai sumber-sumber strategis. Sementara, mereka yang tidak memiliki alat produksi, tidak memiliki modal, maka pilihannya hanya satu, yaitu menjual tenaga menjadi buruh, yaitu di pabrik atau perusahaan-perusahaan besar di Korea Selatan. Ini kemudian yang di Karl Marx disebut sebagai teori alienasi atau keterasingan. Jadi, dia terasing dari produk yang ia ciptakan setiap hari



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 13/3/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)13/3/25