

**NILAI SOSIAL DALAM STRUKTUR NARATIF FILM SQUID GAME  
PADA TOKOH SEONG GI-HUN**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh**

**Muhammad Reza Afrizal**

**18.96.0971**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**NILAI SOSIAL DALAM STRUKTUR NARATIF FILM SQUID GAME  
PADA TOKOH SEONG GI-HUN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Ilmu Komunikasi



**Disusun oleh**

**Muhammad Reza Afrizal**

**18.96.0971**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**NILAI SOSIAL DALAM STRUKTUR NARATIF FILM SQUID GAME  
PADA TOKOH SEONG GI-HUN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Reza Afrizal**

**18.96.0971**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 2 Desember 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Rivga Agusta, S.IP, MA.**

**NIK. 190302319**

## **PENGESAHAN**

### **SKRIPSI**

#### **NILAI SOSIAL DALAM STRUKTUR NARATIF FILM SQUID GAME PADA TOKOH SEONG GI-HUN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Reza Afrizal**

**18.96.0971**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 23 November 2022

#### **Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Rivga Agusta, S.IP, MA**  
**NIK. 190302319**

**Audith M. Turmudhi, Drs., MM NIK.**  
**190302358**

**Novita Ika Purnamasari, S.I.Kom., M.A**  
**NIK. 190302521**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Tanggal 23 November 2022

**DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL**

**Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom**  
**NIK. 190302125**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 2 Desember 2022



Muhammad Reza Afrizal  
NIM. 18.96.0971

## **MOTTO**

“Jangan ragu dengan apa yang akan dihadapi, anggap saja latihan dan menambah pengalaman”. - Reza Afrizal



## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri dan saya persembahkan kepada orang yang selalu menanyakan kapan lulus dan masih libur ya mas. Dengan usaha dan doa, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. (Rektor Universitas Amikom Yogyakarta)
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom. (Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta)
3. Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. (Kaprodi, Universitas Amikom Yogyakarta)
4. Rivga Agusta, S.IP, MA. (Pembimbing Skripsi)
5. Hwang Dong-hyuk (Sutradara film Squid Game)
6. Dan lain-lain

Yogyakarta, 2 Desember 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Akademis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis .....	7
1.5 Sistematika Bab .....	7
BAB II.....	9
2.1 Landasan Teori .....	9
2.1.1 Analisis Naratif.....	9
2.1.2 Macam-macam Naratif .....	10
2.1.3 Teori Naratif Tzvetan Todorov .....	11
2.1.4 Nilai Sosial.....	14
2.1.5 Film.....	21
2.2. Penelitian Terdahulu.....	25

2.3 Kerangka Pemikiran .....	29
BAB III .....	30
3.1 Jenis Penelitian .....	30
3.2 Subjek dan Objek Penelitian .....	30
3.3 Jenis Sumber Data .....	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	31
3.5 Teknik Analisis Data .....	32
3.6 Validitas Data .....	34
BAB IV .....	35
4.1 Gambaran Umum Film Squid Game .....	35
4.1.1 Sinopsis Film Squid Game .....	36
4.1.2 Pemeran dalam Film Squid Game .....	37
4.2 Hasil.....	42
4.2.1 Struktur Film Squid Game .....	42
4.2.2 Nilai Sosial Tokoh Gi-hun Dalam Struktur naratif.....	55
4.3 Pembahasan .....	55
4.3.1 Nilai Sosial Kasih Sayang.....	55
4.3.2 Nilai Sosial Tanggung Jawab .....	60
BAB V.....	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran .....	62
DAFTAR PUSTAKA .....	63

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel struktur naratif modifikasi Nick Lacey .....	12
Tabel 2. 2 Penelitian terdahulu.....	25
Tabel 3. 1 Struktur naratif modifikasi Nick Lacey .....	33
Tabel 4. 1 Struktur naratif pada film Squid Game .....	52
Tabel 4. 2 Nilai sosial tokoh Gi-hun dalam struktur naratif .....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur naratif model Tzvetan Todorov.....	11
Gambar 2. 2 Unsur pembentuk film.....	22
Gambar 2. 3 Kerangka Pemikiran.....	29
Gambar 4. 1 Poster film squid game.....	35
Gambar 4. 2 Seong Gi-hun.....	37
Gambar 4. 3 Cho Sang-woo.....	37
Gambar 4. 4 Kang Sae-byeok.....	38
Gambar 4. 5 Oh Il-nam.....	38
Gambar 4. 6 Abdul Ali.....	39
Gambar 4. 7 Jang Deok-su.....	39
Gambar 4. 8 Han Mi-nyeo.....	40
Gambar 4. 9 Hwang Jun-ho.....	40
Gambar 4. 10 Front Man.....	41
Gambar 4. 11 Salesman.....	41

## INTISARI

Film merupakan salah satu bagian dari komunikasi massa, yang dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, yang ditujukan kepada khalayak umum. Salah satu ide atau gagasan yang dapat dikemas dalam film adalah nilai sosial. Film Squid Game dipilih karena film tersebut menceritakan tentang gambaran kehidupan sosial yang terjadi di Korea Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai sosial pada tokoh Seong Gi-hun pada film Squid Game. Seong Gi-hun merupakan tokoh yang digambarkan memiliki kehidupan gagal di Korea Selatan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif naratif. Sumber data diperoleh dari film Squid Game. Objek penelitian ini adalah nilai sosial pada tokoh Seong Gi-hun dalam film Squid Game. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi langsung dan studi pustaka. Selanjutnya, teknik analisis data menggunakan teknik analisis naratif. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teori naratif model Tzvetan Todorov.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, tokoh Gi-hun dalam struktur naratif film Squid Game karya Hwang Dong-hyuk terdapat lima bentuk nilai sosial, yakni: 1) kasih sayang Gi-hun kepada orang tua, 2) kasih sayang Gi-hun kepada putrinya, 3) kesetiaan Gi-hun lebih daripada uang, 4) tanggung jawab Gi-hun kepada orang lain, 5) Gi-hun peduli nyawa orang lain.

**Kata kunci:** Nilai sosial, Film Squid Game, Naratif, Tzvetan Todorov

## **ABSTRACT**

*Film is a part of mass communication, which can be used as a tool to convey messages aimed at the general public. One of the ideas or ideas that can be packaged in a film is social value. The film Squid Game was chosen because the film tells about the picture of social life that occurs in South Korea. This study aims to describe the social values of Seong Gi-hun's character in the Squid Game film. Seong Gi-hun is a character who is described as having a failed life in South Korea.*

*This study uses a qualitative narrative approach. The data source was obtained from the Squid Game film. The object of this research is the social value of Seong Gi-hun's character in the Squid Game film. Data collection techniques were carried out by direct observation and literature study. Furthermore, data analysis techniques use narrative analysis techniques. In analyzing the data, the researcher used Tzvetan Todorov's narrative theory model.*

*The results of the study show that the character Gi-hun in the narrative structure of Hwang Dong-hyuk's Squid Game film contains five forms of social values, namely: 1) Gi-hun's affection for his parents, 2) Gi-hun's affection for his daughter, 3 ) Gi-hun's loyalty is more than money, 4) Gi-hun's responsibility to others, 5) Gi-hun cares about other people's lives.*

**Keywords:** Social value, Squid Game Film, Narrative, Tzvetan Todorov

