

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film adalah karya seni digital yang diciptakan dari ide kreatif dalam bentuk visual maupun audio visual. Film juga sebagai media cerita yang bisa dijadikan alat untuk menyampaikan suatu pesan yang dibuat kepada khalayak umum, serta digunakan untuk mengungkapkan ide dan gagasan cerita para seniman dan insan industri film yang disebut sebagai media ekspresi (Wibowo, 2006). Film juga bagian dari komunikasi massa yang sering digunakan untuk mencitrakan fenomena sosial dalam kehidupan masyarakat. Sebagai media komunikasi massa film tidak hanya bersifat hiburan saja tetapi juga bersifat edukatif, informatif dan juga persuasif.

Komunikasi massa adalah penyampaian suatu pesan yang ditujukan kepada umum atau orang banyak dalam jumlah besar dengan media massa (Bittner, 1989). Komunikasi massa cenderung memuat pesan yang sifatnya umum. Pesan yang disampaikan berisi tentang informasi baik yang sudah terjadi maupun realitas kehidupan sosial. Pesan tersebut disampaikan melalui media massa yang bersifat satu arah seperti media cetak koran, surat kabar, majalah, media sosial, portal berita, media elektronik televisi, radio dan film.

Film merupakan media elektronik yang menjadi bagian dari komunikasi massa. Film memiliki dua jenis golongan yaitu film non fiksi dan fiksi. Film non fiksi adalah film yang bukan fiktif atau imajinasi seseorang. Film dokumenter merupakan film kategori non fiksi. Film ini menampilkan tentang kejadian yang pernah terjadi sesungguhnya. Film non fiksi memiliki struktur yang jelas sesuai dengan tema yang dibuat oleh sineasnya. Tayangan pada film ini seperti biografi tokoh, perjalanan hidup seseorang, serta peristiwa yang benar-benar terjadi. Film ini tidak terdapat karakter antagonis dan protagonis, serta tidak ada konflik dan penyelesaian seperti film fiksi. Struktur yang sederhana untuk memudahkan penonton dalam memahami informasi dalam film.

Film fiksi adalah film yang terstruktur dan terikat oleh plot. Struktur pada film fiksi terikat oleh hubungan sebab – akibat. Konsep cerita dirancang secara detail dari awal hingga akhir. Cerita yang dibangun sangat jelas terdapat karakter antagonis, protagonis, latar tempat dan waktu yang jelas, terdapat konflik yang terjadi, serta penyelesaian konflik atau penutup cerita film. Film ini dibuat berdasarkan imajinasi oleh pembuat film. Cerita yang diangkat berupa fiktif atau naratif.

Struktur naratif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang saling berhubungan serta terikat oleh logika sebab – akibat atau kausalitas yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Struktur naratif menjelaskan bahwa suatu alasan, tidak dapat bias begitu saja tanpa ada alasan atau motif yang jelas. Dalam hukum kausalitas, segala sesuatu yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu yang terikat satu sama lain (Himawan, 2008).

Salah satu ide atau gagasan yang dapat dikemas dalam film adalah nilai sosial. Menurut Soerjono, nilai sosial adalah suatu konsep abstrak yang terdapat dalam diri manusia mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk. Dalam penelitian ini, gagasan yang akan dianalisa adalah nilai sosial. Nilai sosial dipilih dikarenakan nilai sosial merupakan konsep atau pandangan yang ada dalam alam pikiran sebagian besar individu warga masyarakat yang dianggap baik dan bernilai (Koentjaraningrat, 2000). Robert MZ mendefinisikan nilai sosial sebagai gambaran mengenai apa yang diinginkan, pantas, berharga, serta memengaruhi perilaku sosial orang-orang yang memiliki nilai tersebut.

Sebagaimana didefinisikan oleh Robert MZ, nilai sosial memengaruhi perilaku sosial. Dari sini dapat dilihat bahwa ada sebuah proses dari memercayai sebuah nilai hingga terpengaruh oleh nilai tersebut. Untuk dapat menerangkan serta merangkum hal tersebut, naratif merupakan metode yang tepat, hal ini dikarenakan terdapat hukum kausalitas dalam struktur naratif (Himawan, 2008).

Film tidak hanya bermakna sebagai suatu karya seni yang menghibur, akan tetapi film dapat bermakna sebagai empiris-empiris secara jujur merekam nilai sosial yang terdapat pada suatu kelompok masyarakat. Film juga dapat dijadikan

media kritik terhadap nilai-nilai sosial yang berlaku di masyarakat tersebut (Maryati & Suryawati, 2017).

Squid Game merupakan drama korea yang dirilis pada tahun 2021 di platform *streaming* berlangganan, Netflix. Serial ini merupakan karya dari sutradara sekaligus kreator, Hwang Dong-hyuk. Squid Game season 1 terdiri dari sembilan episode dengan durasi rata-rata setiap episodenya 50 menit. Film tersebut begitu populer dan membuat sejarah baru sebagai serial pertama berbahasa Korea yang masuk 14 nominasi di ajang Emmy Awards 2022, prestasi yang berhasil diraih sepanjang 2022, yakni: 1) Pemeran Utama Pria Terbaik dalam Drama Series Emmy Awards ke-74 – Lee Jung Jae, 2) Penyutradaraan Terbaik untuk Serial Drama Emmy Awards ke-74 – Hwang Dong-hyuk, 3) Penghargaan *Screen Actors Guild* untuk Penampilan Aktor Pria Terbaik di Serial Drama – Lee Jung Jae, 4) Penghargaan *Screen Actors Guild* untuk Aktris Terbaik di Serial Drama – Jung Ho Yeon, 5) Penghargaan Emmy *Primetime* untuk Aktor Utama Terbaik Serial Drama – Lee Jung Jae, 6) Penghargaan *Golden Globe* untuk Aktor Pemeran Pembantu Film Seri/Mini Seri Televisi Terbaik – Oh Yeong Su, 7) Penghargaan Emmy *Primetime* untuk Aktris Tamu Terbaik di Serial Drama – Lee Yoo Mi, 8) *Critics' Choice Television Award for Best Actor in a Drama Series* – Lee Jung Jae, 9) Penghargaan *Screen Actors Guild* untuk Penampilan Terbaik Para *Stuntman* di Serial Komedi & Drama, 10) Penghargaan Seni Baeksang untuk Kategori Televisi: Daesang, 11) *Satellite Award untuk Best Television Series – Drama*, 12) *Independent Spirit Award for Best Male Performance in a Scripted Series* – Lee Jung Jae, 13) *AFI Special Award 2022*, 14) *Critics' Choice Television Award for Best Foreign Language Series*.

Film Squid Game menceritakan tentang kehidupan sosial di negara Korea Selatan. Dalam film diceritakan kehidupan orang kaya dan kehidupan orang miskin. Film ini lebih menonjolkan sudut pandang kehidupan orang miskin yang sengsara, akibat hutang untuk kebutuhan hidup. Dengan hutang yang begitu besar, membuat mereka kesulitan untuk melunasi hutang tersebut. Hal tersebut seperti keadaan di negara Indonesia saat pandemi virus covid-19. Dimana seluruh aktivitas sangat terbatas, khususnya sektor ekonomi. Banyak pengusaha yang mengalami

penurunan pendapatan hingga berhenti beroperasi, dikarenakan konsumen terus menurun dan memilih untuk membeli kebutuhan pokok di saat pandemi covid-19. Para pemilik usaha melakukan berbagai cara untuk membuat bisnisnya tetap bertahan, dengan keputusan terburuk yaitu mengurangi jumlah karyawan. Pada akhirnya karyawan tersebut mendapat masalah baru dalam hal finansial. Banyak dari mereka yang mencari cara untuk mendapat uang untuk kebutuhan hidup, seperti berjudi untuk mendapat uang secara instan, bahkan meminjam uang secara *online* atau sering disebut pinjol singkatan dari pinjaman *online*. Dengan hal itu, film Squid Game seperti menggambarkan fenomena yang terjadi pada dunia nyata. Dimana masalah ekonomi menjadi masalah utama bahkan dampaknya begitu terasa, terutama pada masyarakat kelas bawah.

Tokoh utama dalam film ini adalah Seong Gi-Hun. Gi-Hun adalah laki-laki yang digambarkan memiliki kehidupan yang gagal di Korea Selatan. Kehidupannya begitu rumit, mulai dari dipecat dari pabrik mobil tempatnya bekerja, kehilangan teman dalam aksi mogok, ditinggal istri yang memilih menikah dengan pria lain dengan kondisi ekonomi yang lebih mapan, hingga kehilangan hak asuh atas anak semata wayangnya. Dengan segala kondisi tersebut, Gi-Hun terasing dari lingkungan sosial, bahkan untuk hidup dia harus menumpang pada sang ibu. Hal ini membuatnya terjebak pada lingkaran perjudian hingga terlilit hutang. Gi-Hun akhirnya menjadi salah satu peserta dalam permainan Squid Game karena tidak lagi memiliki pilihan. Seorang pengamat budaya lokal Korea Selatan, Kim Seong Su mengatakan Squid Game merupakan ilustrasi kehidupan sosial dimana hari ini, terjadi banyak konflik kelas sosial dikarenakan kerasnya hidup dalam sistem kapitalisme. Terdapat kesenjangan sosial di Korea Selatan. Organisasi untuk Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (*OECD*) menunjukkan bahwa hampir 17% dari total keseluruhan 51 juta orang di Korea Selatan hidup dalam kemiskinan. Selain itu, sekitar 20% orang dengan pendapatan terbesar di Korea Selatan memiliki kekayaan bersih 166 kali lebih besar dari 20% orang dengan pendapatan terendah. Tidak hanya itu, masyarakat yang lebih berada dari masyarakat berpendapatan terendah pun mengalami kesulitan, hal ini ditunjukkan dengan hutang rumah tangga

di Korea Selatan telah melebihi nilai Produk Domestik Bruto (PDB) Korea Selatan (BBC Indonesia, 2021).

Tokoh Gi-hun dalam film Squid Game merupakan representasi dari masyarakat kelas bawah di Korea Selatan, yang harus melakukan apapun demi bertahan hidup. Dalam film, Gi-hun digambarkan sebagai orang miskin yang memiliki berbagai masalah sosial dalam kehidupannya. Terkadang ketika seseorang mendapat berbagai masalah, sulit untuk mengendalikan dirinya sendiri bahkan menyerah dengan keadaan. Peneliti melihat pada tokoh Seong Gi-hun, terdapat sikap mengenai tindakan yang baik dilakukan untuk kebaikan hidupnya. Hal tersebut menjadi dasar dalam meneliti nilai sosial pada tokoh Seong Gi-hun. Seperti yang telah dijelaskan oleh Koentjaraningrat, bahwa nilai sosial merupakan konsep atau pandangan yang ada dalam alam pikiran sebagian besar individu warga masyarakat yang dianggap baik dan bernilai (Koentjaraningrat, 2000).

Melihat nilai sosial dalam tokoh Gi-Hun berarti melihat cara pandangan masyarakat miskin Korea Selatan dan mengetahui apa yang mereka anggap penting, baik, serta bernilai. Sebagaimana pendapat Robert MZ bahwa nilai sosial merupakan gambaran mengenai apa yang diinginkan, pantas, berharga, serta memengaruhi perilaku sosial orang-orang yang memiliki nilai tersebut, maka melihat nilai sosial pada Gi-Hun juga berarti melihat nilai sosial masyarakat kelas bawah Korea Selatan tentang apa yang sebenarnya mereka inginkan, apa yang dianggap pantas, berharga, serta apa yang memengaruhi perilaku-perilaku sosial mereka (Himawan, 2008).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap nilai sosial tokoh Seong Gi-hun pada film Squid Game dalam struktur naratif film. Penelitian mengenai film Squid Game sebelumnya pernah dilakukan oleh Raden Rara Nadinda Lituhayu Ratna dengan judul "Representasi Kesenjangan Sosial Di Korea Selatan (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Dalam Film Squid Game)". Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian milik Raden Rara adalah semiotika yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce, sedangkan teori yang digunakan

untuk melakukan analisis film dalam penelitian ini adalah teori naratif yang dikemukakan oleh Tzvetan Todorov. Menurut Todorov, suatu naratif memiliki struktur dari awal hingga akhir, mempunyai urutan kronologis, motif dan plot, serta hubungan sebab akibat suatu peristiwa. Todorov membagi struktur naratif menjadi tiga bagian, yakni awal (*equilibrium*), tengah (*disruption*), dan akhir (*equilibrium*). Teori naratif Todorov dipilih karena teori ini sangat relevan dalam konteks analisis nilai sosial. Sebagaimana pendapat Robert MZ, nilai sosial memengaruhi perilaku sosial. Proses yang terjadi di antara memercayai suatu nilai hingga melakukan sebuah tindakan merupakan kausalitas atau kejadian sebab akibat. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “**Nilai Sosial Dalam Struktur Naratif Film Squid Game Pada Tokoh Seong Gi-Hun**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, diperlukan rumusan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini. Rumusan masalah tersebut adalah :

Bagaimana nilai sosial tokoh Seong Gi-hun dalam struktur naratif film Squid Game ditinjau menggunakan teori naratif Tzvetan Todorov?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui nilai sosial tokoh utama dalam struktur naratif film Squid Game ditinjau menggunakan teori naratif Tzvetan Todorov.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran bahwa film tidak hanya sebagai media hiburan semata, tetapi film juga merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Penelitian ini dapat menambah serta memperkaya bidang studi ilmu komunikasi yang berkaitan dengan

analisis film dan pembelajaran tentang analisis naratif dengan model Tzvetan Todorov. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang struktur naratif pada film mulai dari awal hingga akhir.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk mengkaji film. Terutama analisis naratif dengan model Tzvetan Todorov. Penelitian ini sebagai sumbangan referensi bagi para teoritis, praktisi, penggemar film, dan peneliti yang memiliki minat pada bidang film.

1.5 Sistematika Bab

Sistematika penulisan laporan bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi terkait dengan metode yang akan digunakan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini menguraikan jenis penelitian, teknik analisis, serta metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan menguraikan tentang bukti yang ditemukan dalam penelitian, yang relevan dengan metode penelitian serta menguraikan hasil analisis.

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari perumusan masalah yang telah disampaikan, serta saran yang membangun untuk penelitian selanjutnya.

