

PESAN MORAL FILM SQUID GAMES
Analisis Semiotika Roland Barthes dalam
Karya Hwang Dong-hyuk

SKRIPSI



Disusun oleh
Prilita Nur Widyati
18.96.0865

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021

PESAN MORAL FILM SQUID GAMES
Analisis Semiotika Roland Barthes dalam
Karya Hwang Dong-hyuk

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Prilita Nur Widyati

18.96.0865

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PESAN MORAL FILM SQUID GAMES
Analisis Semiotika Roland Barthes dalam
Karya Hwang Dong-hyuk

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Prilita Nur Widyati

18.96.0865

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Oktober 2021

Dosen Pembimbing,



(Dr. Junaidi, S.Ag., M.Hum.,M.Kom)

NIK.190302599

PENGESAHAN
SKRIPSI
PESAN MORAL FILM SQUID GAMES
Analisis Semiotika Roland Barthes dalam
Karya Hwang Dong-hyuk
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Prilita Nur Widyati
18.96.0865

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 01 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Junaidi, S.Ag., M.Hum. Dr.

NIK. 190302599

Sheila Lestari Giza Pudrianisa, M.I.Kom

NIK. 190302437

Rivga Augusta, S.IP. MA

NIK. 190302319

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu pernyataan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
Tanggal 00 Januari 2022

DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL

Emha Taufiq Luthfi, S.T. M.Kom.

NIK. 190302125

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah 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, 19 Januari 2022

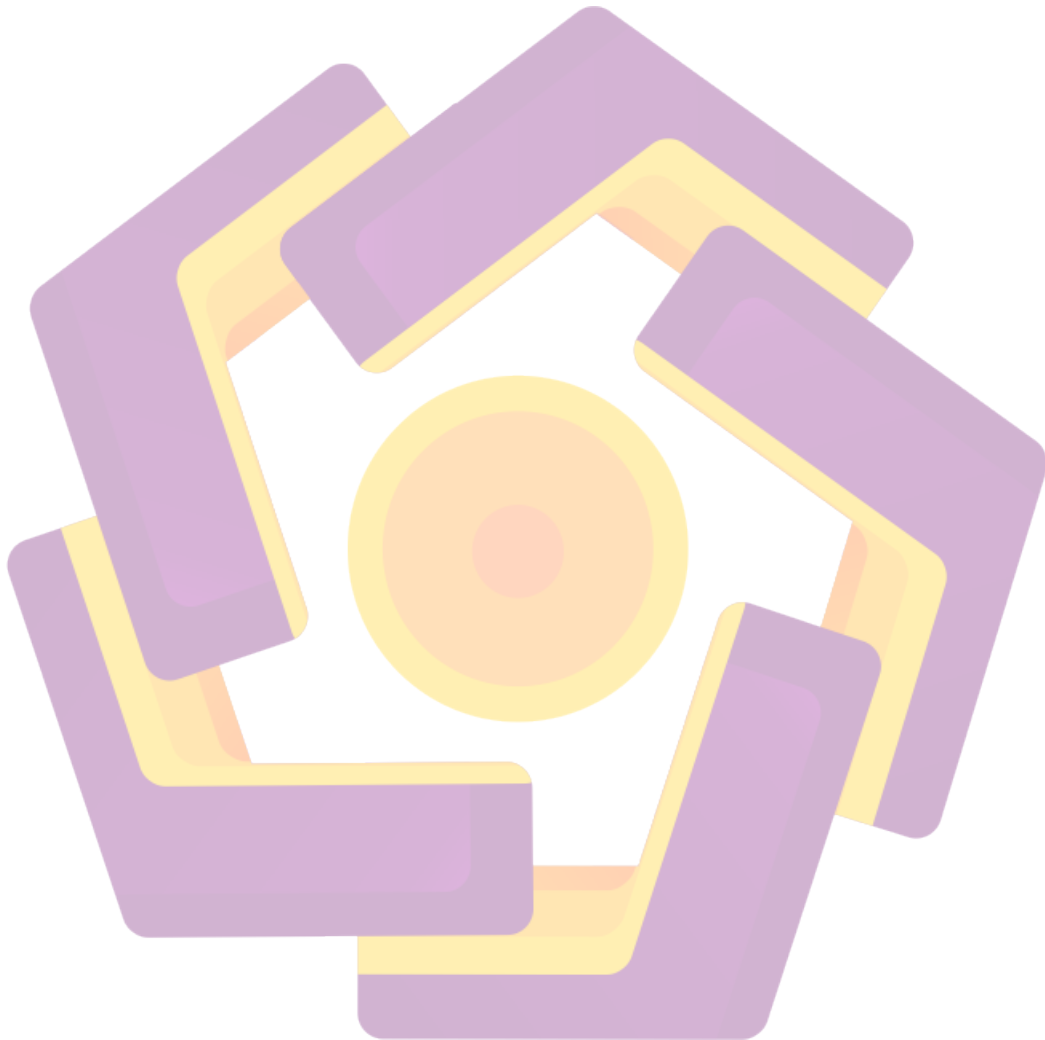


Prilita Nur Widyati
Prilita Nur Widyati

NIM. 18.96.0865

MOTTO

"If you don't go after what you want, you'll never have it. And if you don't ask, the answer is always no. Also if you don't step forward, you're always in the same place." - Nora Roberts



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa atas anugrah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul "*PESAN MORAL FILM SQUID GAMES Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Karya Hwang Donk-Hyuk*" dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menyelesaikan studi di Program Sarjana Universitas Amikom Yogyakarta, Program Studi Ilmu Komunikasi. Kerja keras bukan satu-satu jaminan terselesaikannya skripsi ini, tetapi uluran tangan serta bantuan dari berbagai pihak, baik secara material maupun non material, telah menjadi *energy* tersendiri, sehingga skripsi ini dapat terwujud, walaupun belum sempurna. Oleh sebab itu, pada lembar-lembar awal skripsi ini, izinkan penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M. Eng selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Junaidi, S.Ag., M.Hum selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi serta solusi yang demikian bermakna, sehingga penulis mampu melewati berbagai kendala dalam perjalanan studi dan penyelesaian skripsi ini;
5. Segenap Dosen, Pegawai dan Staf Jurusan Ilmu Komunikasi dan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis selama melaksanakan studi serta penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Moh Ramli beserta Ibu Yamti dan Sri Rahyu selaku orang tua dan tante yang selalu memberi doa, semangat dan restu sehingga penulis selalu bersemangat untuk maju serta dapat menyelesaikan studi di Program Studi Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta tepat waktu.

7. Randy Vitoryan, Naura Diar Ayu, dan Irfansyah saudara penulis yang menjadi motivator serta sebagai penyemangat penulis untuk selalu maju dan banyak membantu dalam menyelesaikan Program Studi Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

8. Terimakasih kepada Ayat sudah menjadi *Support System* baik dari segi mental maupun motivasi.

9. *Last but not least. I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, for just being me at all times.*

Semoga semua bantuan yang telah mereka berikan baik dalam material maupun moral dalam perjalanan studi penulis, akan terbalaskan dengan sepantasnya oleh Tuhan Yang Maha Esa, sehingga mereka diberi jalan, rejeki, dan kehormatan dalam menjalani setiap langkah kehidupan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum dapat dikategorikan sempurna. Namun, terlepas dari semua kekurangan dan kekeliruan tersebut semoga kehadirannya dalam masyarakat akademis akan ikut serta memberikan warna bagi pembangunan di dunia pendidikan. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat akademis, dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Yogyakarta, 19 Januari 2022



Prilita Nur Widyati

18.96.0865

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Teoritis.....	5
1.4.2. Praktis	5
1.5 Sistematika Bab.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Konsep Umum Semiotika.....	6
2.1.2 Paradigma	8
2.1.3 Pengertian Film.....	9
2.1.4 Argumen Pesan	13
2.1.5 Argumen Moral.....	14
2.2 Penelitian Terdahulu.....	17
2.3 Kerangka Pemikiran	18

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	17
3.1 Pendekatan Penelitian.....	17
3.2 Sumber Data	17
3.3 Teknik Pengumpulan Data	18
3.4 Teknik Analisis Data	18
3.5 Unit Analisis.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Gambaran Umum film Squid Game.....	21
4.1.1 Sinopsis Film Squid Game	21
4.1.2 Makna Film Squid Game	22
4.2 Analisis Data	24
4.2.1 Analisis Potongan Scene Pada Episode Pertama “Lampu Merah, Lampu Hijau”	25
4.2.2 Analisis Potongan Scene Pada Episode Kedua “Neraka”	41
4.2.3 Analisis Potongan Scene Pada Episode Ketiga “Pria Berpayung”	48
4.2.4 Analisis Potongan Scene Pada Episode Keempat “Tetap di Tim”	54
4.2.5 Analisis Potongan Scene Pada Episode Kelima “Dunia yang Adil”	59
4.2.6 Analisis Potongan Scene Pada Episode Keenam “Gganbu”	64
4.2.7 Analisis Potongan Scene Pada Episode Ketujuh “VIP”	70
4.2.8 Analisis Potongan Scene Pada Episode Kedelapan “Front Man”	75
4.2.9 Analisis Potongan Scene Pada Episode Kesembilan “Hari yang Beruntung”	79
4.3 Hasil dan Pembahasan.....	84
4.3.2 Pesan Moral Film Squid Game	85
4.3.3 Makna Denotasi, Konotasi, dan Mitos Film Squid Game	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Peta Tanda Roland Barthes	7
Tabel 2.2 Model Teoritik	19
Tabel 4.2.1 Ikon Potongan Scene Pertama.....	26
Tabel 4.2.2 Ikon Potongan Scene Kedua	30
Tabel 4.2.3 Ikon Potongan Scene Ketiga	34
Tabel 4.2.4 Ikon Potongan Scene Keempat	38
Tabel 4.2.5 Ikon Potongan Scene Episode 2.....	42
Tabel 4.2.6 Ikon Potongan Scene Episode 3.....	49
Tabel 4.2.7 Ikon Potongan Scene Episode 4.....	55
Tabel 4.2.8 Ikon Potongan Scene Episode 5.....	60
Tabel 4.2.9 Ikon Potongan Scene Episode 6.....	65
Tabel 4.2.10 Ikon Potongan Scene Episode 7.....	71
Tabel 4.2.11 Ikon Potongan Scene Episode 8.....	76
Tabel 4.2.12 Ikon Potongan Scene Episode 9.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Poster film "Squid Game (2021)"	21
Gambar 4.2.1 Potongan Scene Pertama	25
Gambar 4.2.2 Potongan Scene Kedua.....	29
Gambar 4.2.3 Potongan Scene Ketiga.....	33
Gambar 4.2.4 Potongan Scene Keempat.....	37
Gambar 4.2.5 Potongan Scene Episode 2	41
Gambar 4.2.6 Potongan Scene Episode 3	48
Gambar 4.2.7 Potongan Scene Episode 4	54
Gambar 4.2.8 Potongan Scene Episode 5	59
Gambar 4.2.9 Potongan Scene Episode 6	64
Gambar 4.2.10 Potongan Scene Episode 7	70
Gambar 4.2.11 Potongan Scene Episode 8	75
Gambar 4.2.12 Potongan Scene Episode 9	79

INTISARI

Penelitian ini akan membahas tentang pesan moral yang terdapat di dalam suatu film. Film merupakan salah satu bentuk media massa yang berfungsi sebagai media hiburan dan biasanya digunakan sebagai alat sosialisasi pada masyarakat. Film juga memiliki pesan moral bagi penikmatnya sehingga secara tidak langsung film dapat mempengaruhi pemikiran bahkan perilaku khalayak. Salah satu film yang memiliki pesan moral di dalamnya adalah *Squid Game*, merupakan film drama yang berasal dari Korea. Film *Squid Game* menceritakan tentang adanya suatu organisasi misterius yang merekrut beberapa orang Korea yang memiliki masalah keuangan untuk bermain dalam beberapa permainan dengan tujuan untuk memenangkan sejumlah uang.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah pesan moral apa yang digambarkan dalam film *Squid Game*. metode penelitian yang digunakan adalah Analisis isi kualitatif dengan menggunakan metode semiotika model Roland Barthes.

Hasil penelitian mengungkapkan dalam film *Squid Game* terdapat pesan moral dalam hubungan antara manusia dengan Tuhan seperti bersyukur. Moral dalam hubungan manusia dengan manusia seperti bentuk rela berkorban, gotong royong, kekeluargaan, kasih sayang, kepedulian dan saling tolong-menolong. Moral dalam hubungan antara manusia dengan diri sendiri yang berupa sabar, jujur, egoism, bekerja keras, keberanian, harga diri, bertanggung jawab dan pantang menyerah.

Kata Kunci : Pesan Moral, Semiotika, Film “Squid Game”

ABSTRACT

This study will discuss the moral message contained in a film. Film is one form of mass media that functions as a medium of entertainment and is usually used as a means of socializing the community. The film also has a moral message for the audience so that indirectly the film can influence the thoughts and even behavior of the audience. One of the films that has a moral message in it is Squid Game, a drama film originating from Korea. The film Squid Game tells the story of a mysterious organization that recruits Koreans who have financial problems to play in several games with the aim of winning some money.

The formulation of the problem in this study is what moral message is depicted in the Squid Game film. The research method used is a qualitative approach using the semiotic method of Roland Barthes' model.

The results of the study reveal that in the Squid Game film there is a moral message in the relationship between humans and God such as gratitude. Morals in human relations with humans such as the form of self-sacrifice, mutual cooperation, kinship, affection, care and mutual help. Moral in the relationship between humans and oneself in the form of patience, honesty, egoism, hard work, courage, self-respect, responsibility and never give up.

Keywords: Moral Message, Semiotics, Film "Squid Game"