

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG

Korea Selatan adalah salah satu negara yang memiliki penurunan ekonomi dan kesenjangan sosial dengan tingkat tinggi. Rendahnya pendapatan ekonomi akibat minimnya lapangan pekerjaan di daerah terpencil, urbanisasi meningkat, ketidaksetaraan gender, kualitas hidup rendah menyebabkan banyak orang tidak mendapatkan pelayanan kesehatan yang baik dan mengalami kematian di Korea Selatan. Hal ini terjadi akibat perang antara Korea Selatan dan Korea Utara pada tahun 1950, sehingga Korea Selatan harus memperbaiki kehancuran negaranya (Raisamaili : 2011).

Dalam fase ini seiring pergantian tahun kemiskinan di Korea Selatan berkurang, namun tingkat hutang rumah tangga justru meningkat dan menjadi kesenjangan sosial. Kesenjangan sosial merupakan ketidaksetaraan sumber daya dan status sosial dalam kehidupan masyarakat. Kondisi tersebut memiliki permasalahan diantara kalangan masyarakat seperti unsur ekonomi, budaya, pendidikan, sosial, dan faktor menyimpang lainnya. Kesenjangan tersebut berada disekitar masyarakat yang mudah ditemui pada aspek kehidupan. Terjadi penggolongan antar masyarakat akibat sumber daya tidak merata akibat pendapatan dan posisi sosial yang berbeda sehingga menimbulkan ketidaksetaraan. Hal ini berdampak pada masyarakat dengan adanya pengangguran dan kemiskinan yang meningkat.

Saat ini Korea Selatan adalah negara hutang rumah tangga tertinggi nomer dua di dunia yang mencapai :

**Tabel 1.1 Data Perhutangan Korea Selatan**

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

*(Sumber PDB)*

Kesenjangan sosial dapat dilihat pada ketidaksetaraan pada kesempatan, hukum, kekayaan, barang atau jasa yang berbeda pada setiap masyarakat. Hal ini menyebabkan realitas sosial tidak normal dalam berinteraksi sehingga tidak menciptakan kesatuan hidup dan identitas masyarakat. Akibatnya masyarakat menjadi memiliki pengelompokan sesuai dengan tingkatannya yang mampu dan tidak mampu. Perubahan perilaku di masyarakat menjadi lebih terlihat, seperti melakukan apa saja agar dapat menaikan pendapatan ekonomi. Pada situasi masyarakat mengalami perubahan sosial seperti lebih berhemat agar dapat mencukupi kebutuhan.

Melalui data tersebut, terdapat banyak fenomena kesenjangan sosial di Korea Selatan yang kerap digambarkan dalam realitas sebuah film. Film merupakan gambar bergerak dengan susunan gambar kemudian diputar dengan proyektor serta diartikan dalam berbagai makna (Prakoso, 1977 : 22). Film merupakan media komunikasi secara massa yang bersifat terbuka. Film dimaknai sebagai realitas representasi dari masyarakat (Sobur, 2013 : 127). Realitas masyarakat tentang berbagai unsur kehidupan hingga fenomena sosial digambarkan dalam film.

Film mampu menjangkau populasi terluas dalam menyampaikan informasi. Informasi tersebut berupa makna tersirat yang merupakan sumber perubahan sikap sosial. Timbulnya makna dan nilai kehidupan pada film dimunculkan setelah adegan realitas fenomena telah terjadi.

Sehingga adanya nilai kehidupan pada film diharapkan dapat mengubah sikap – sikap penonton agar memiliki pola kehidupan dari kurang baik menjadi lebih baik di kehidupan nyata. Selain itu film memiliki dampak positif atau negatif di mata audiens, tergantung bagaimana setiap orang menyikapinya. Pada aspek positif film bermanfaat dengan banyaknya pesan pendidikan dan nilai kehidupan yang diciptakan, namun film cenderung negatif ketika menayangkan adegan diskriminasi, kekerasan, seksual, dan hal menyimpang lainnya yang dapat memicu orang untuk melakukan di dunia nyata.

Pada awalnya film hanya dijadikan sarana hiburan dalam pelarian rutinitas (Mc Quail : 2003), namun seiring waktu film dijadikan edukasi, ideologi, politik dengan kritik sosial dan kontrol sosial bagi semua orang. Sehingga setiap pembuatan film diharapkan dapat mempengaruhi pikiran audiens dengan segi positif, tidak sekedar memproduksi tentang cerita, namun juga memproduksi identitas sosial, serta memproduksi ideologi (Hamdan : 2019). Representasi film merupakan rekaman ide dan pengetahuan dengan fisik sebagai tanda melukiskan sesuatu yang dimengerti dan diimajinasikan (Danesi : 2010). Dibalik film terdapat pekerja film dengan berusaha untuk menampilkan cerita sesuai dengan realitas kehidupan yang terjadi. Film tidak semata – mata hanya di produksi saja, melainkan terdapat penyampaian media untuk menciptakan jangkauan luas, realitas, dan popularitas. Pembuat film biasanya mendapatkan referensi dari kultur kehidupan sekitarnya yang disampaikan secara subjektif.

Kentalnya kesenjangan sosial dan ketidakadilan menjadi ketimpangan antara masyarakat kelas sosial atas dan bawah. Pada tahun 2021 terdapat film Squid Game yang merupakan serial original Netflix dalam 9 episode, bercerita tentang kehidupan Seong Gi-Hun (Lee Jung Jae) di Korea Selatan memiliki pekerjaan amatiran membuat ia selalu berhutang untuk berjudi balap kuda demi mendapatkan uang cepat untuk

menghidupi ia dan ibunya. Kondisi ekonomi dan hutang melimpah membuat Gi-Hun terpaksa mengikuti suatu permainan masa kecil yang berhadiah milyaran rupiah. Pada permainan tersebut Gi-Hun bertemu dengan sahabatnya Cho Sang Woo beserta 454 orang yang terlilit hutang dan sulit untuk membayarnya.

Film Squid Game ditampilkan dengan karakter – karakter masyarakat yang terpinggirkan, terlilit hutang besar, dan pengangguran. Peserta datang dari berbagai lapisan masyarakat melalui kartu undangan misterius untuk bertanding dalam permainan anak – anak dengan hadiah menggiurkan namun taruhan mematikan. Mereka dipertemukan dalam permainan masa kecil untuk memperebutkan 45,6 Miliar Won atau setara dengan Rp. 550,1 Miliar. Peserta harus melalui enam permainan dimulai dari Lampu Merah Lampu Hijau, Gulali, Tarik Tambang, Kelereng, Engklek, dan terakhir Gobak Sodor. Jika mereka kalah maka dibunuh ditempat. Perilaku emosional manusia seketika diuji, tidak ada kawan hanyalah lawan karena nyawa taruhannya. Film Squid Game yang di sutradarai oleh Hwang Dong-hyuk ini berhasil mencetak prestasi pada ranah internasional, menduduki posisi pertama di tonton lebih dari 111 juta pemirsanya global di 94 negara sejak perilisan perdana pada 17 September 2021.

Kesan misterius ditampilkan dengan adegan yang menegangkan di setiap episode yang memberikan ruang emosi lebih dalam *tone* gelap dan *background* mengerikan di sepanjang adegan. Konsep survival dengan kekuasaan kaum atas terhadap kaum bawah untuk saling mengalahkan dan membunuh demi miliaran won. Permainan dijaga dan diatur oleh petugas berseragam merah dengan ikon topeng lingkaran, segitiga, dan persegi sesuai jabatannya. Film Squid Game memberikan kesan unik dan berdarah – darah yang menghadirkan misteri dan *twist*. Banyak alasan kepopuleran film ini yaitu penggambaran realitas kehidupan yang digambarkan karakter – karakter dengan rela berkorban untuk bertahan hidup. Penonton



juga dikejutkan dengan *plot twist* yang tak terduga seperti adegan – adegan mengerikan, sehingga penonton merasa ikut terbawa masuk pada film. Permainan tradisional asia diangkat dalam film Squid Game membuat penonton ikut bernostalgia pada masa kecil. Pesan moral pun disajikan dengan baik seperti kerjasama, solusi, keserakahan, dan lain sebagainya. Alur cerita pada film ini terbilang cukup menggantung yang membuat penonton penasaran dengan adanya *season* kedua.

Film diciptakan untuk menciptakan makna yang ingin disampaikan, hal ini dapat diuraikan dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Kesenjangan sosial menjadi problematika sehingga peneliti menggunakan paradigma kritis. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis wacana kritis semiotika Charles Sanders Peirce yang terdiri atas segitiga makna triadik yaitu *sign*, *object*, dan *interpretant*. Dengan metode tersebut peneliti dapat menganalisis gambaran pada *scene – scene* film Squid Game dan mengaitkannya dengan realitas masyarakat di Korea Selatan. Dari sinopsis cerita film Squid Game terdapat banyak kesenjangan sosial yang sama dengan kehidupan nyata di Korea Selatan, maka peneliti memilih untuk mengambil tema berikut.

Korea Selatan adalah negara yang memiliki penurunan ekonomi akibat minimnya lapangan pekerjaan di daerah terpencil, sehingga menyebabkan tingkat hutang rumah tangga meningkat.

Peneliti mencari representasi kesenjangan sosial di Korea Selatan dalam film Squid Game melalui semiotika Charles Sanders Peirce *sign*, *object*, dan *interpretant*.

Pengetahuan komunikasi kualitatif kajian teori semiotika berbagai kesenjangan sosial.

**Gambar 1.1 Piramida Terbalik**

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang maka dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu bagaimana representasi kesenjangan sosial di Korea Selatan dalam film *Squid Game* melalui semiotika Charles Sanders Peirce *sign*, *object*, dan *interpretant*?

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan uraian latar belakang maka dapat dikemukakan tujuan penelitian yaitu representasi kesenjangan sosial di Korea Selatan dalam film *Squid Game*.

## **1.4 MANFAAT PENELITIAN**

### **- Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan komunikasi pada metodologi kualitatif serta pengembangan kajian teori semiotika pada film.

### **- Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai berbagai kesenjangan sosial pada film *Squid Game* berdasarkan adegan yang ditampilkan pada film.

## **1.5 SISTEMATIKA PENELITIAN**

### **1.5.1 Bab I Pendahuluan**

Pendahuluan berupa fokus fenomena yang peneliti angkat pada penelitian dengan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

### **1.5.2 Bab II Kajian Pustaka**

Tinjauan pustaka merupakan definisi dan tinjauan teoritis sesuai penelitian.

### **1.5.3 Bab III Metodologi Penelitian**

Menjelaskan metodologi penelitian yang digunakan peneliti secara rinci.

### **1.5.4 Bab IV Pembahasan**

Hasil dan pembahasan merupakan tahapan penelitian dari awal hingga akhir sesuai penelitian yang diajukan pada bab awal.

### **1.5.5 Bab V Penutup**

Penutup merupakan kesimpulan dan saran pada hasil dari penelitian film Squid Game yang diteliti peneliti. Saran merupakan pengemukaan penulis dari hasil penelitian.

