

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Film digunakan untuk mempresentasikan realitas kehidupan dari konsep ideologis. Berdasarkan hasil analisis penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pada film *Squid Game* mengandung unsur kesenjangan sosial di Korea Selatan yang disajikan melalui 12 *scene* lengkap dengan tabel dan dialog. Penelitian menyimpulkan adanya bentuk *sign*, *object*, dan *interpretant* dari analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Kesenjangan sosial pada film ini terletak pada kesenjangan ketidakadilan dan status sosial. Kemiskinan akibat permasalahan perekonomian membuat banyak orang kesulitan memenuhi kebutuhan. Film *Squid Game* merepresentasikan kesenjangan sosial di Korea Selatan sebagai sistem ekonomi kapitalis yang dianut negara tersebut. Film ini menunjukkan kepada dunia tentang beragam kehidupan yang tersembunyi dari kesenjangan dengan adanya kelas sosial dan diskriminasi.

Representasi ditemukan melalui analisis semiotika dari teori Charles Sanders Peirce pada *sign*, *object*, *interpretant* pada 12 *scene* yang mengandung kesenjangan sosial antar kaum kelas atas sebagai penguasa kepada bawahannya sebagai kaum kelas bawah. Kesenjangan sosial film ini menggambarkan perbedaan menjadikan sistem kapitalisme dianggap sebagai lambang kesetaraan dan kebebasan oleh kaum penguasa sebagai ilusi memecah belah antar kaum bawah. Eksploitasi orang-orang lemah dianggap hal yang wajar di dunia ini seperti menganggap kematian dalam kompetisi adalah hal yang normal. Kesenjangan sosial diawali dengan krisis hutang merajarela sebagai realitas sosial masalah pokok perekonomian saat ini di Korea Selatan. Film *Squid Game* sebagai

komunikasi massa menampilkan hiburan dengan tema permainan tradisional sekaligus menyampaikan kritikan – kritikan kepada pemerintah negara Korea Selatan terhadap kondisi perekonomian dan perlakuan tidak baik di negara tersebut tergambar dalam film.

## 5.2 Saran

### 5.2.1 Saran Teoritis

1. Peneliti menyadari penelitian ini berasal dari sumber - sumber dan referensi yang terkait secara langsung. Sehingga peneliti dapat mengembangkan dan memperbanyak lagi referensi yang akurat terkait permasalahan yang diangkat selanjutnya.
2. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan referensi pengetahuan komunikasi pada metodologi kualitatif serta pengembangan kajian teori semiotika pada film khususnya teori Charles Sanders Peirce untuk mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta. Studi penelitian ini efektif mengkaji *sign*, *object*, dan *interpretant* sesuai dengan bidang ilmu komunikasi, sehingga dapat menambah wawasan mahasiswa mengenai representasi kesenjangan sosial sehingga menumbuhkan sikap yang baik bagi mahasiswa ketika kembali ke lapisan masyarakat.

## 5.3 Saran

### 5.2.1 Saran Praktis

1. Diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai berbagai kesenjangan sosial pada film Squid Game berdasarkan adegan yang ditampilkan pada film.
2. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian lebih luas dan mendalam mengenai teori Charles Sanders Peirce dalam mengkaji penelitian.

3. Diharapkan pembuat film berhati – hati dalam mengusung tema permasalahan sosial terutama kesenjangan sosial, karena dalam realitas sangat sensitif di masyarakat sehingga lebih mudah mengakibatkan salah tafsir dan makna.
4. Diharapkan penikmat film harus lebih bijaksana dalam mengambil sikap setelah menonton film Squid Game, karena film hanya sebuah hiburan berbentuk karya seni yang bersifat subjektif, tidak semua adegan yang ditunjukan terjadi di kehidupan nyata.
5. Diharapkan penikmat film dan masyarakat lain yang menonton film Squid Game dapat melihat dari sisi positif sehingga dapat membantu merubah pola pikir ke arah yang lebih baik.

