

**REPRESENTASI KESENJANGAN SOSIAL DI KOREA SELATAN
(ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE
DALAM FILM SQUID GAME)**

SKRIPSI



disusun oleh :

**Raden Rara Nadinda Lituhayu Ratna Duhita
18.96.0549**

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

**REPRESENTASI KESENJANGAN SOSIAL DI KOREA SELATAN
(ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE
DALAM FILM SQUID GAME)**

SKRIPSI



disusun oleh :

**Raden Rara Nadinda Lituhayu Ratna Duhita
18.96.0549**

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**REPRESENTASI KESENJANGAN SOSIAL DI KOREA SELATAN
(ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE
DALAM FILM SQUID GAME)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Raden Rara Nadinda Lituhayu Ratna Duhita

18.96.0549

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Februari 2022

Dosen Pembimbing,



Deani Prionazvi Rhizky, M.I.Kom

NIK. 190302447

PENGESAHAN
SKRIPSI
REPRESENTASI KESENJANGAN SOSIAL DI KOREA SELATAN
(ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE
DALAM FILM SQUID GAME)

Raden Rara Nadinda Lituhayu Ratna Duhita

18.96.0549

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Maret 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Deani Prionazvi Rhizky, S.S.T., M.I.Kom

NIK. 190302447

Wahyu Kristian Natalia, M.I.Kom

NIK. 190302436

Rivga Agusta, S.IP, MA

NIK. 190302319



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi tanggal 15 Maret 2022

DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL

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

NIK. 190302125

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 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, 10 Februari 2022



Raden Rara Nadinda Lituhayu Ratna Duhita

18.96.0549

MOTTO

“Berbuatlah Kebaikan Tanpa Alasan”.



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT., atas segala berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis mendapatkan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi tersaji berkat motivasi, bimbingan, dan doa selama penulis menimba ilmu di Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT. sebagai pencipta alam beserta pemberi kenikmatan hidup yang telah memberikan kesehatan dan kesempatan penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua penulis ibu Rngt. Ir. Achmalia Eko Yuliani dan ayah RM. Hambar Noegroho, BAE., beserta kakak R. Narendra Aditama dan adik R. Naryama Pandita Rajendra yang telah memberikan restu dan doa agar penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Keluarga besar penulis yang selalu mendukung serta mendoakan penulis.
4. Dosen pembimbing skripsi bapak Deani Prionazvi Rhizky, M.I.Kom. yang selalu memberikan arahan dan saran kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi.
5. Para sahabat yang tulus mendoakan kelancaran pembuatan skripsi.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan doa dan semangat untuk penulis.

Yogyakarta, 10 Februari 2022

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya 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 penyusunan 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. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta
3. Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta
4. Deani Prionazvi Rhizky, M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi
5. Hwang Dong-hyuk selaku Sutradara Film Squid Game

Yogyakarta, 10 Februari 2022

Penulis

BIODATA PENULIS SKRIPSI/TA/NASKAH PUBLIKASI

Pendadaran/Lulus Tanggal : 24 Februari 2022
Wisuda Tanggal : 21 Mei 2022
N a m a : Raden Rara Nadinda Lituhayu Ratna Duhita
Jenis Kelamin : Wanita
Tempat / Tanggal Lahir : Yogyakarta, 19 Juni 1999
Status : Belum Nikah
A g a m a : Islam
Asal Ijazah Sekolah : Nama Sekolah Kota Sekolah Tahun Ijazah
SD : SDN Cengklik 1 Surakarta/ 2012
SLTP : SMP Warga Surakarta/ 2015
SLTA : SMKN 7 Surakarta/ 2018
Akademi : -
N I M : 18.96.0549
Program Studi / Jurusan : Ilmu Komunikasi
Pekerjaan Sebelum Lulus : -
Alamat Rumah Saat di Jogja : Jalan Anggrek No. 22, Baciro, Yogyakarta
Alamat Rumah Asal : Jalan Ki Mangunsarkoro No. 20, Surakarta
No Telpon./HP : 085604263114
Email : raden.duhita@students.amikom.ac.id /
nadindahay@gmail.com
Nama Orang Tua **) : RM. Hambar Noegroho, BAE./ Rngt. Ir. Achmalia
Eko Yuliani
Pekerjaan Orang Tua : Swasta
Alamat Orang Tua : Jalan Ki Mangunsarkoro No. 20, Surakarta
Judul Skripsi / TA : Representasi Kesenjangan Sosial di Korea Selatan
(Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce dalam Film Squid Game)
Dosen Pembimbing : Deani Prionazvi Rhizky, M.I.Kom
Yogyakarta, 10 Februari 2022
Penulis

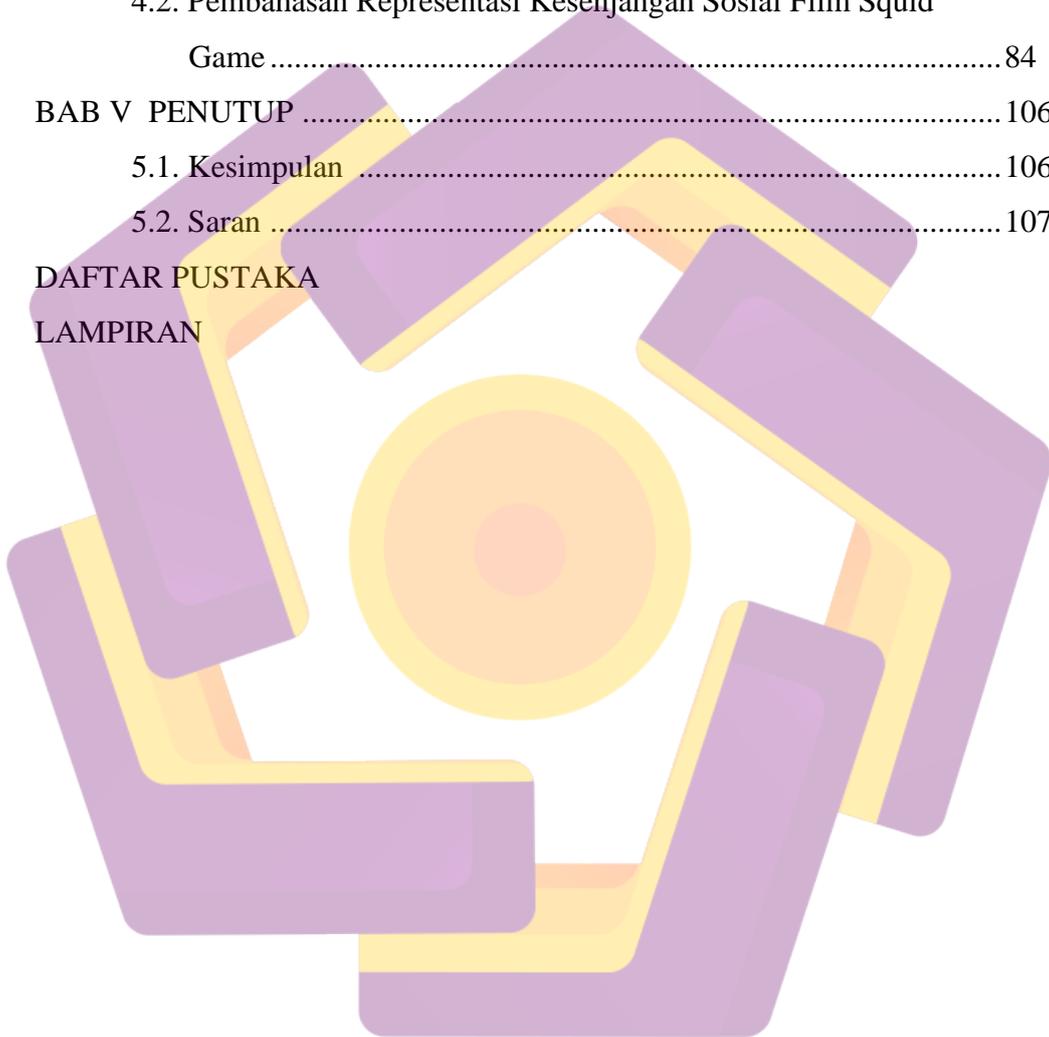


Raden Rara Nadinda Lituhayu Ratna Duhita

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
BIODATA PENULIS SKRIPSI/TA/NASKAH PUBLIKASI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
INTISARI.....	
ABSTRAK	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.5. Sistematika Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Kajian Pustaka	8
2.2. Penelitian Terdahulu	20
2.3. Kerangka Pemikiran	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1. Paradigma Penelitian	23
3.2. Teknik Pengumpulan Data	26
3.3. Objek dan Subjek Penelitian	27
3.4. Jenis Penelitian	40
3.5. Teknik Analisis Data	41

3.6. Jenis Sumber Data	43
3.7. Validitas Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Hasil Penelitian Kesenjangan Sosial Dalam Film Squid Game	46
4.2. Pembahasan Representasi Kesenjangan Sosial Film Squid Game	84
BAB V PENUTUP	106
5.1. Kesimpulan	106
5.2. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

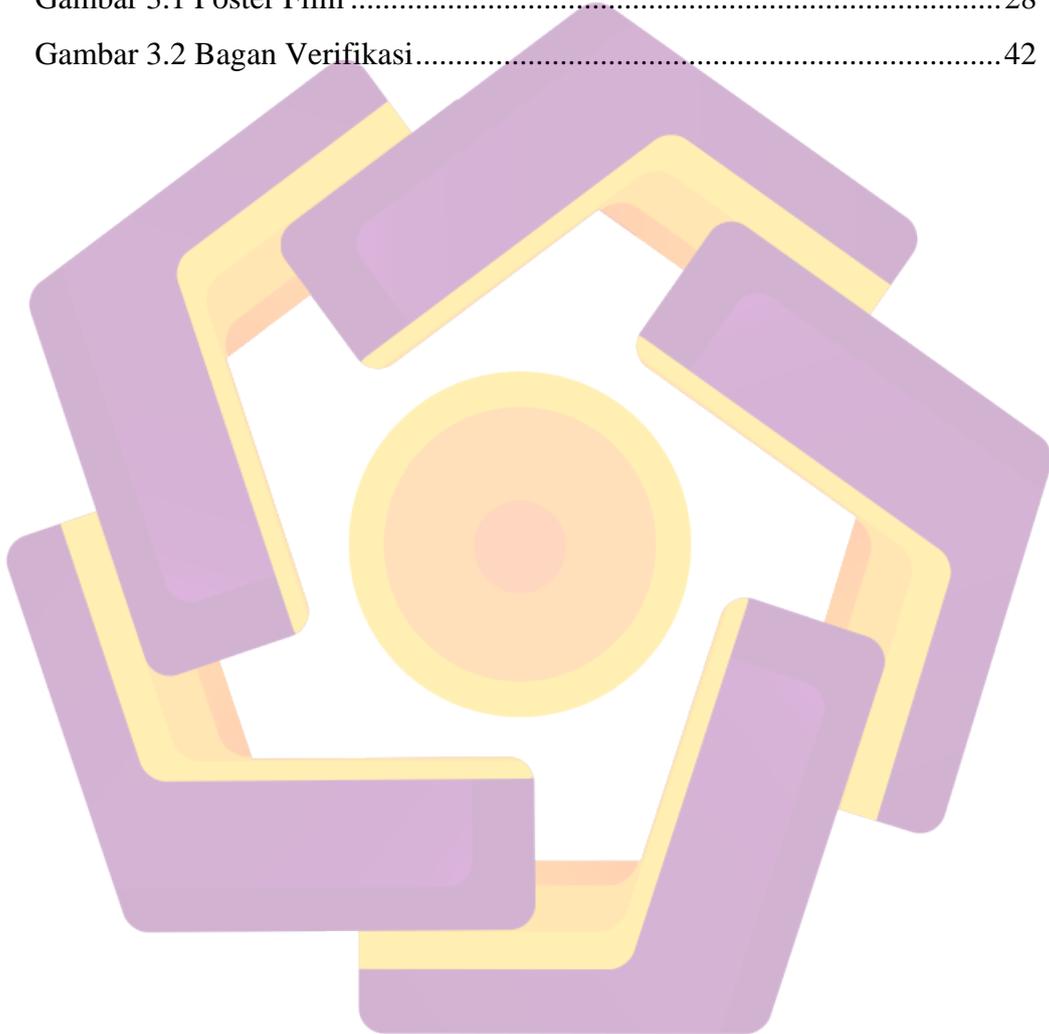


DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Perhutangan Korea Selatan	2
Tabel 2.1 Data Obyek	18
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3.1 Data Film	28
Tabel 3.2 Tim Produksi	29
Tabel 3.3 Pemeran Film	30
Tabel 3.4 Pembagian Peran dan Karakter Film	30
Tabel 3.5. Penghargaan Film	33
Tabel 4.1 Eps. 1 - Lampu Merah Lampu Hijau - Scene 3	45
Tabel 4.2 Eps. 1 - Lampu Merah Lampu Hijau - Scene 4	49
Tabel 4.3 Eps. 1 - Lampu Merah Lampu Hijau - Scene 17	52
Tabel 4.4 Eps. 2 – Neraka - Scene 14	56
Tabel 4.5 Eps. 5 - Dunia Yang Adil – Scene 32	59
Tabel 4.6 Eps. 5 - Dunia Yang Adil – Scene 33	62
Tabel 4.7 Eps. 7 - VIP - Scene 36	65
Tabel 4.8 Eps. 7 - VIP – Scene 39	69
Tabel 4.9 Eps. 9 - Hari Keberuntungan – Scene 42	73
Tabel 4.10 Eps. 9 - Hari Keberuntungan – Scene 47	75
Tabel 4.11 Eps. 2 – Neraka - Scene 12	78
Tabel 4.12 Eps. 2 - Neraka - Scene 20	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Piramida Terbalik.....	5
Gambar 2.1 Konsep Triadik Charles Sanders Peirce.....	17
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	21
Gambar 3.1 Poster Film.....	28
Gambar 3.2 Bagan Verifikasi.....	42



INTISARI

REPRESENTASI KESENJANGAN SOSIAL DI KOREA SELATAN (ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE DALAM FILM SQUID GAME)

Film dapat dikatakan sebagai gambaran kehidupan nyata memiliki makna tersirat dibalik adegan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi kesenjangan sosial dalam Film Squid Game. Squid Game merupakan serial tentang petualangan misterius melalui adrenalin permainan masa kecil yang mematikan. Squid Game menggambarkan tentang kehidupan Seong Gi-Hun, Cho Sang Woo, dan 454 orang yang terilit hutang dan sulit untuk membayarnya. 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. Ketidakadilan berupa kriminalitas timbul akibat ketidakpuasan baik secara personal antar kaum penguasa dan kaum bawah.

Kesenjangan sosial menjadi problematika sehingga peneliti menggunakan paradigma kritis dengan teori konstruksi sosial emosi. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis wacana kritis semiotika Charles Sanders Peirce yang terdiri atas *sign*, *object*, dan *interpretant*.

Squid Game, Film, Representasi, Semiotika, Analisis

ABSTRACT

REPRESENTATION OF SOCIAL INEQUALITIES SQUID GAME FILM (CHARLES SANDERS PEIRCE SEMIOTICS ANALYSIS)

Film can be said as a picture of real life that has an implied meaning behind the scene. This study aims to determine the representation of social inequality in the Squid Game Film. Squid Game is a series about mysterious adventures through the adrenaline of deadly childhood games. Squid Game describes the lives of Seong Gi-Hun, Cho Sang Woo, and 454 people who are in debt and find it difficult to pay it off. They were brought together in a childhood game to fight over 45.6 Billion Won or the equivalent of Rp. 550.1 Billion. Participants must go through six games starting from Red Light, Green Light, Sugar, Tug of War, Marbles, Engklek, and finally Gobak Sodor. If they lose, they are killed on the spot. Injustice in the form of crime arises as a result of personal dissatisfaction between the rulers and the lower classes.

Social inequality becomes problematic so that researchers use the critical paradigm with the theory of social construction of emotions. This research method uses a descriptive qualitative approach with critical discourse analysis of Charles Sanders Peirce's semiotics consisting of sign, object, and interpretant. The results and conclusions of this study are represented through a description of attitudes, traits, and behaviors: Signs in the form of behavior of Seong Gi-Hun who are willing to sacrifice and care, Cho Sang Woo behaves obsessively and manipulative, Kang Sae-byeok is smart and caring, Abdul Ali with honesty and sincerity, Oh Il Nam is selfish, and all participants have sacrificed their lives for money. Objects in the form of body gestures and facial expressions of all participants when describing the characters on the sign. The interpretant describes the behavior according to the participant's character on the sign.

Squid Game, Film, Representation, Semiotics, Analysis