

## **ABSTRAK**

Penelitian ini berjudul “FILM SERI NETFLIX SQUID GAME”. Film seri Squid Game ini menceritakan tentang empat ratus lima puluh enam orang, yang semuanya berjuang secara finansial dalam hidup, diundang untuk memainkan kompetisi bertahan hidup yang misterius. Berkompetisi dalam serangkaian permainan anak-anak tradisional tetapi dengan tikungan yang mematikan, mereka mempertaruhkan hidup mereka untuk bersaing memperebutkan hadiah uang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pesan dan makna yang terkandung dalam film Squid Game yang dapat dilihat dari penanda, petanda, dan realitas eksternal yang terdapat dalam film tersebut. Serta mencari tahu mengenai pesan moral yang terkandung dalam film Squid Game.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan analisis semiotika Ferdinand De Saussure untuk menganalisis makna yang terkandung di adegan-adegan film Squid Game serta menggunakan realitas sosial Peter L. Berger dan Thosmas Luckmann untuk mencari konstruksi realitas sosial yang terdapat dalam film.

Hasil penelitian yang diperoleh dari 22 scene dan jawaban dari 7 informan ini menggambarkan bahwa uang memiliki kekuasaan atas segala hal. Dengan uang setiap orang mampu mendapatkan apa yang mereka inginkan, namun uang juga yang mampu menjerumuskan seseorang kedalam sebuah lubang besar masalah.

Kata Kunci : Film, Squid Game, Semiotika

## **ABSTRACT**

This research is entitled “FILM SERI NETFLIX SQUID GAME”. This Squid Game series tells the story of four hundred and fifty-six people, who are struggling financially in life, are invited to play a mysterious survival competition. Competing in traditional children's games but with a deadly twist, they risk their lives to compete for prize money.

The purpose of this study was to determine the message and meaning contained in the Squid Game film which can be seen from the markers, signifiers, and external reality contained in the film. And find out about the moral message contained in the Squid Game film.

The method used in this research is descriptive qualitative with semiotic analysis of Ferdinand De Saussure to analyze the meaning contained in the Squid Game movie scenes and use the social reality of Peter L. Berger and Thomas Luckmann to look for the construction of social reality contained in the film.

The research results obtained from 22 scenes and the answers from these 7 informants illustrate that money has power over everything. With money everyone is able to get what they want, but money is also capable of plunging someone into a big hole of trouble.

Keywords: Film, Squid Game, Semiotics

## RINGKESAN

Panalungtikan ieu dijudulan “FILM SERI NETFLIX SQUID GAME”. Pilem seri Squid Game ieu nyaritakeun ngeunaan opat ratus lima puluh genep jalmi,anu sadayana bajoang sacara finansial dina jumeneng, diundang kanggo ngamaenkeun kompetisi jang tahan jumeneng anu misterius. Bersaing dina sauntuyan kaulinan putra-putra tradisional nanging kalawan pengkolan anu mepupus keun, maranehanana nandonkeun jumeneng maranehanana haturan bersaing ngarebutkeun kado artos.

Tujuan ti panalungtikan ieu teh haturan uninga talatah sarta hartos anu kaeusi dina pilem Squid Game anu iasa ditingali ti tawis,petanda,sarta realitas eksternal anu aya dina pilem kasebat. Sarta pilari uninga ngeunaan talatah moral anu kaeusi dina pilem Squid Game.

Padika anu dipake dina panalungtikan ieu teh deskriptif kualitatif kalawan analisis semiotika Ferdinand De Saussure haturan menganalisis hartos anu kaeusi di adegan-adegan pilem Squid Game sarta ngagunakeun realitas sosial Peter L. Berger sarta Thosmas Luckmann haturan pilari konstruksi realitas sosial anu aya dina pilem.

Kening panalungtikan anu ditampa ti 22 scene sarta jawaban ti 7 informan ieu ngagambarkeun yen artos ngabogaan kakawasaan tina sagala perkawis. Kalawan artos saban jalmi kersa meunangkeun naon anu maranehanana palay,nanging artos oge anu kersa menjerumuskeun hiji jalma kedalam hiji lombang ageung masalah.

Sanggem Konci : Pilem, Squid Game, Semiotika