

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
RINGKESAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Konteks Penelitian.....	1
1.2. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian.....	6
1.2.1. Fokus Penelitian.....	6
1.2.2. Pertanyaan Penelitian.....	7
1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	7
1.3.1. Tujuan Penelitian	7
1.3.2. Kegunaan Penelitian	8
1.3.2.1. Kegunaan Praktis.....	8
1.3.2.2. Kegunaan Teoritis	8
1.3.2.3. Kegunaan Akademis.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN	
2.1. Kajian Literatur	9
2.1.1. Review Penelitian Sejenis	9
2.2. Kerangka Konseptual	13
2.2.1. Komunikasi.....	13
2.2.1.1. Definisi Komunikasi	13
2.2.1.2. Jenis – Jenis Komunikasi	15
2.2.1.3. Proses Komunikasi.....	16
2.2.1.4. Fungsi dan Tujuan Komunikasi	17
2.2.1.5. Prinsip – Prinsip Komunikasi	18

2.2.1.6. Unsur – Unsur Komunikasi.....	20
2.2.1.7. Definisi Komunikasi Massa	20
2.2.1.8. Fungsi Komunikasi Massa	21
2.2.1.9. Dampak Komunikasi Massa	22
2.2.2. Film.....	23
2.2.2.1. Definisi Film	23
2.2.2.2. Unsur – Unsur Film.....	26
2.2.2.3. Jenis – Jenis Film	29
2.2.3. Komodifikasi	31
2.2.4. Status Sosial.....	35
2.3. Kerangka Teoritis	37
2.3.1. Semiotika.....	37
2.3.1.1. Definisi Semiotika.....	37
2.3.1.2. Komponen Semiotika.....	39
2.3.1.3. Konsep Semiotika Roland Barthes	40
2.3.1.4. Semiotika Dalam Film	46
2.3.2. Teori Konstruksi Sosial.....	46
2.4. Kerangka Pemikiran	49
BAB III SUBJEK, OBJEK, DAN METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Subjek Penelitian	52
3.1.1. Informan Penelitian	52
3.2. Objek Penelitian	56
3.2.1. Profil Serial Film <i>Squid Game</i>	56
3.2.2. Sinopsis Serial Film <i>Squid Game</i>	58
3.3. Metodologi Penelitian	61
3.3.1. Jenis Penelitian	63
3.3.2. Desain/Paradigma Penelitian.....	64
3.3.3. Prosedur Pengumpulan Data	65
3.3.4. Rancangan Analisis Data.....	66
3.3.5. Kredibilitas dan Tingkat Kepercayaan Data.....	68
3.4. Membuka Akses dan Menjalinkan Hubungan Dengan Subjek Penelitian...	70
3.5. Lokasi dan Jadwal Penelitian	70

3.5.1.	Lokasi Penelitian	70
3.5.2.	Jadwal Penelitian	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1.	Hasil Penelitian.....	72
4.1.1.	Hasil Penelitian Episode 1 Scene 1	78
4.1.2.	Hasil Penelitian Episode 1 Scene 2	79
4.1.3.	Hasil Penelitian Episode 1 Scene 3	81
4.1.4.	Hasil Penelitian Episode 1 Scene 4	82
4.1.5.	Hasil Penelitian Episode 1 Scene 5	84
4.1.6.	Hasil Penelitian Episode 1 Scene 6	85
4.1.7.	Hasil Penelitian Episode 2 Scene 1	86
4.1.8.	Hasil Penelitian Episode 2 Scene 2	88
4.1.9.	Hasil Penelitian Episode 2 Scene 3	90
4.1.10.	Hasil Penelitian Episode 2 Scene 4	93
4.1.11.	Hasil Penelitian Episode 3 Scene 1	97
4.1.12.	Hasil Penelitian Episode 3 Scene 2	99
4.1.13.	Hasil Penelitian Episode 4 Scene 1	102
4.1.14.	Hasil Penelitian Episode 4 Scene 2	104
4.1.15.	Hasil Penelitian Episode 5 Scene 1	106
4.1.16.	Hasil Penelitian Episode 6 Scene 1	110
4.1.17.	Hasil Penelitian Episode 7 Scene 1	114
4.2.	Representasi Komodifikasi Status Sosial Dalam <i>Squid Game</i>	118
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		
5.1.	Simpulan.....	122
5.2.	Saran	123
DAFTAR PUSTAKA		125
LAMPIRAN.....		129