

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Konteks Penelitian

Film merupakan sarana komunikasi massa yang menggabungkan elemen audio dan visual dalam menyampaikan pesan, film sendiri adalah kumpulan gambar diam yang disatukan dalam sebuah *frame* hingga menimbulkan ilusi bergerak karena adanya efek dari fenomena *Phi*. Film secara kolektif sering disebut dengan sinema yang bersumber dari kata kinematik atau gerak, secara harfiah film dikenal dengan nama *cinemathographie* yang berasal dari kata *cinematho* atau *photos* yang memiliki arti cahaya, dan *graphie* yang memiliki arti lukisan, sehingga dapat diambil sebuah kesimpulan jika film adalah sebuah teknik melukis dengan media cahaya. Pada umumnya, didalam film terdapat banyak pesan – pesan yang berusaha disampaikan baik pesan langsung seperti dialog/ucapan maupun pesan tidak langsung seperti simbol / logo sehingga diperlukan sebuah analisa lebih lanjut untuk dapat memahami arti dari pesan tersebut.

Film adalah salah satu media komunikasi massa yang populer saat ini. Alur cerita yang menarik, perpaduan visual serta efek suara yang mampu memanipulasi emosi, tingkah laku, dan perasaan karena dapat menghadirkan hal – hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata menjadi salah satu alasan khalayak tidak bosan dalam menikmatinya (Romli, 2016). Selain menjadi media hiburan, film memiliki beberapa fungsi lain seperti media penyebaran informasi, sarana edukasi, dan media komunikasi yang efektif.

Film dapat memberikan dampak tersendiri bagi penikmat nya, baik berupa dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari film seperti sarana membangun dan meningkatkan kreativitas, sarana edukasi, sarana kulturasi budaya dan bahasa, serta sebagai sarana hiburan. Sedangkan dampak negatif dari film itu sendiri seperti menjadi kurang produktif, dapat mempengaruhi emosional seseorang, serta dapat mempengaruhi individu untuk melakukan tindakan kriminal maupun tindakan-tindakan amoral lainnya yang diperlihatkan di dalam film.

Film merupakan salah satu media massa yang mampu mempengaruhi khalayak banyak melalui alur cerita, visualisasi, efek suara, gaya bahasa, maupun penjiwaan karakter yang dimainkan dalam film itu sendiri, seperti halnya dalam serial *Squid Game* ini, banyak sekali pesan - pesan yang berusaha disampaikan kepada penontonnya baik secara langsung maupun tidak langsung melalui simbol, logo, ekspresi, serta gesture tubuh yang diperlihatkan dalam serial film ini, sehingga penonton tidak hanya dimanjakan dengan visualisasi dan alur ceritanya saja, melainkan penonton dapat mengambil pesan - pesan yang terdapat pada film ini, seperti yang dikatakan oleh Van Zoes dalam Sobur (Sobur, 2003:128) bahwa film dibangun dengan tanda-tanda termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan. Maka, menurut peneliti pilihan yang tepat untuk menganalisis film dengan menggunakan metode analisis semiotika, karena semiotik adalah suatu ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. (Sobur, 2006, hal. 95)

Semiotika adalah metode analisa yang berguna untuk mengkaji pesan tidak langsung seperti simbol, logo, gambar, atau tanda-tanda lainnya yang dapat menerjemahkan suatu gagasan, perasaan, atau pesan dari seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan) secara langsung maupun tidak langsung. Secara singkat, semiotika adalah suatu cara untuk dapat memahami arti dari sebuah pesan tidak langsung yang berusaha disampaikan, secara etimologis semiotika adalah sebuah ilmu pengetahuan yang berfungsi untuk mengkaji dan meneliti makna yang terkandung di dalam simbol/logo.

Semiotika, atau dalam istilah Barthes semiologi pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal – hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa obyek – obyek tidak hanya membawa informasi, dalam hal ini obyek – obyek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Barthes, 1988 dalam Kurniawan, 2001). Tanda – tanda (*signs*) adalah basis dari seluruh komunikasi, tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna (*meaning*) ialah hubungan antara suatu obyek atau idea dengan suatu tanda.

Lebih lanjut, Sobur (2003, halaman. 15) mengungkapkan bahwa semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda-tanda berupa perangkat yang kita pakai dalam upaya mencari jalan di dunia ini, di tengah – tengah manusia dan bersama – sama manusia.

Squid Game adalah serial film dengan genre drama *survival thriller* garapan Netflix yang ditulis dan disutradarai oleh Hwang Dong Hyuk. Serial ini tayang perdana pada 17 September 2021, pada saat ini serial *Squid Game* hanya memiliki 1 *season* yang terdiri dari 9 episode, namun kedepannya Hwang Dong Hyuk selaku penulis sekaligus sutradara dari serial ini akan segera memproduksi serial *Squid Game season ke – 2* dan *season ke – 3*, serial ini memperoleh rating positif di dua *platform* rating film berbeda dengan rincian rating 89/100 di situs *Asian Wiki* dengan 4.643 jumlah vote dan 8.1/10 dengan jumlah vote sebanyak 410.076 di situs *IMDb*.

Serial ini berhasil menarik perhatian jutaan orang di dunia, tercatat *Squid Game* berhasil menduduki *tranding topic* ke – 1 di 90 negara pada pekan pertama serial ini di rilis, berhasil menduduki top 10 serial televisi mingguan paling banyak di lihat secara global, dan berhasil mencapai setidaknya 132 juta penonton pada pekan ke – 3 serial ini dirilis, dengan *hype* yang sangat tinggi membuat serial ini mendapatkan setidaknya 4 penghargaan bergengsi dunia seperti penghargaan *AFI Special Award (American Film Institute)* , penghargaan *Golden Globe*, *People's Choice Awards*, dan penghargaan *Gotham Awards*.

Dilansir dari *Bloomberg*, Netflix tercatat mendapatkan keuntungan bersih senilai \$ 900,2 Juta atau senilai Rp 13,1 Triliun (dengan estimasi kurs Rp 14.383) dari serial *Squid Game*, dan berhasil mendapatkan kenaikan pendapatan saham sebesar 7% dengan nilai valuasi sebesar \$278,1 Miliar pada akhir tahun 2021, hal ini membuat serial *Squid Game* menjadi serial terlaris buatan Netflix mengalahkan serial Netflix lain seperti *Sex Education*, *The Queen's Gambit*, dan *Stranger Things*.

Serial film ini sangat brilian dan jenius, karena Hwang Dong Hyuk selaku sutradara berhasil menyalurkan gagasan serta keresahan nya dalam bentuk visualisasi dan alur cerita yang sempurna, pada mulanya Hwang Dong Hyuk menulis cerita dari serial ini berdasarkan latar belakang keresahan nya terhadap sistem kapitalisme dan kesenjangan sosial yang semakin lama semakin melebar di Korea Selatan, hal itu berbanding terbalik dengan semakin maju nya teknologi, perkembangan dunia hiburan (*entertain*) Korea Selatan yang mendunia, perkembangan sumber daya manusia yang masif, dan pesatnya dunia kecantikan di Korea Selatan, berdasarkan latar belakang keresahan Hwang Dong Hyuk terhadap isu – isu sosial yang terjadi di Korea Selatan terciptalah sebuah representasi dalam bentuk audio visual (film) yang mampu menyampaikan maksud dan tujuan dibuat nya serial film ini.

Dengan tinggi nya *hype* serial *Squid Game*, membuat banyak pihak menjadi *FOMO (Fear Of Missing Out)* atau takut ketinggalan *hype* dan momentum, sehingga banyak pihak memanfaatkan popularitas dari serial *Squid Game* dengan berbagai cara seperti membuat *game* yang menyerupai serial *Squid Game*, bermain peran (*roleplay*) sesuai dengan karakter yang terdapat di dalam serial *Squid Game*, hingga membuat IPO (*Initial Public Offering*) terkait koin kripto seperti *Squid Game Token* dengan tag IPO “SGT” dan *Squid Game* dengan tag “SQUID” sehingga banyak pihak berbondong – bondong untuk membeli koin tersebut tanpa melakukan riset mendalam, dilansir dari *coin gecko* tercatat banyak pihak merugi jutaan dollar sesaat setelah membeli koin “SQUID”, selain itu koin “SGT” sudah dilarang penjualannya karena terindikasi melakukan penipuan keuangan (*fraud*).

Selain itu Hwang Dong Hyuk mampu menarik simpati dan perhatian penonton nya dengan cara yang elegan dan karena kelihaiannya dalam membuat film mampu membuat penonton nya memutar otak untuk dapat mengerti alur cerita serta merasakan emosi yang berusaha di sampaikan dalam film ini, pemilihan aktor dan aktris yang dirasa sesuai dengan karakteristik tokoh dalam serial ini membuat banyak pihak kagum akan akting yang original dan natural dan berhasil mendapatkan penghargaan *Golden Globe People's Choice Awards* untuk nominasi aktor pendukung terbaik dalam serial film atau mini series televisi. Serial film ini sangat layak ditonton untuk dapat mengetahui persepsi mengenai berbagai masalah kehidupan seperti status sosial, status ekonomi, dan perbedaan antar manusia.

Bedasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji secara ilmiah terkait tanda – tanda yang terdapat dalam serial film ini, disetiap tanda yang ada memiliki makna nya masing-masing. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap serial film tersebut menggunakan analisis semiotika dan menggunakan judul “ **Komodifikasi Status Sosial Sebagai Dampak Tayangan Serial Squid Game** ”

1.2. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian.

1.2.1. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian, maka peneliti akan memfokuskan penelitan untuk melakukan analis menggunakan metode semiotika terkait komodifikasi status sosial yang terdapat pada serial film *Squid Game* melalui dialog, tanda – tanda, maupun simbol yang terdapat di dalam serial film *Squid Game*

1.2.2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa pertanyaan :

- 1) Bagaimana makna denotasi yang terdapat pada serial film *Squid Game*?
- 2) Bagaimana makna konotasi yang terdapat pada serial film *Squid Game*?
- 3) Bagaimana makna mitos yang terdapat pada serial film *Squid Game* ?
- 4) Bagaimana bentuk komodifikasi status sosial yang terdapat didalam serial *Squid Game*?

1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Selain bertujuan sebagai syarat ujian sidang Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan, penelitian ini juga bertujuan untuk :

- 1) Untuk mengetahui, mengkaji, dan mendeskripsikan makna denotasi pada serial film *Squid Game*
- 2) Untuk mengetahui, mengkaji, dan mendeskripsikan makna konotasi pada serial film *Squid Game*
- 3) Untuk mengetahui, mengkaji, dan mendeskripsikan makna mitos pada serial film *Squid Game*
- 4) Untuk mengetahui bentuk – bentuk komodifikasi status sosial di dalam serial *Squid Game*

1.3.2. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama bidang studi ilmu komunikasi. Sesuai dengan tema yang diangkat, maka kegunaan dari penelitian dapat dibagi menjadi tiga yaitu kegunaan secara praktis, kegunaan secara teoritis, dan kegunaan secara akademis.

1.3.2.1. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan terkait komodifikasi status sosial beserta sistem kapitalisme sebagai turunannya di dalam serial film *Squid Game*.

1.3.2.2. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, terutama ilmu komunikasi dan penelitian kualitatif terutama studi semiotika, selain itu dapat memberikan masukan secara umum mengenai pola perkembangan komunikasi yang dapat dilakukan melalui analisis sebuah film, serta dapat memberikan manfaat terutama penggunaan metode semiotika Roland Barthes dalam memaknai pesan yang terkandung di dalam film.

1.3.2.3. Kegunaan Akademis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi tambahan bagi peneliti lain khususnya peneliti di bidang studi ilmu komunikasi dalam mengembangkan penelitiannya terutama dalam bidang kajian semiotika terkait komodifikasi status sosial yang terdapat di dalam film.