

## **ABSTRAK**

Penelitian ini berjudul “Komodifikasi Status Sosial Sebagai Dampak Tayangan Serial *Squid Game*”. Serial film yang menuai banyak pujian dari warga *net* karena mampu tampil beda dengan mengusung tema permainan anak – anak Korea Selatan yang dikemas dengan cara yang menarik sehingga mampu menarik perhatian banyak penonton di seluruh dunia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna konotasi, makna denotasi, serta makna mitos terkait komodifikasi status sosial yang ada di dalam serial film *Squid Game*, serta kaitan serial *Squid Game* dengan realitas sosial masyarakat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teori analisis semiotika milik Roland Barthes.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pada beberapa scene yang dipilih dari serial film *Squid Game* dan wawancara dengan 5 informan yang terdiri dari 2 informan praktisi, dan 3 informan kunci, pemilihan informan menggunakan teknik purposif sampel (teknik sampel bertujuan) hal ini dilakukan untuk menghindari adanya subjektivitas dari informan penelitian.

Kata Kunci : *Squid Game*, Semiotika, Komodifikasi, Status Sosial