

JURNAL

KONSTRUKSI KAPITALISME DALAM SERIAL DRAMA

(Analisis Semiotika Roland Barthes terhadap Serial Netflix
'Squid Game')



Diajukan Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan
untuk Mencapai Gelar Sarjana Ilmu Sosial dan Politik

Oleh:

Aditya Dwi Prasetyo

D0217003

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2022

KONSTRUKSI KAPITALISME DALAM SERIAL DRAMA

**(Analisis Semiotika Roland Barthes terhadap Serial Netflix
'Squid Game')**

Aditya Dwi Prasetyo

Chatarina Heny Dwi Surwati

Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik.
Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Abstract

Television series as a form of mass media have their characteristics in containing messages in their narrative. The meaning of the message is delivered in each scene with various narrations and methods so that the television series can form a new perception in society. The emergence of television series as a reflection of the social reality of society also provides a new perspective on real issues that are happening in society. Capitalism issues can be interpreted as a system in which economic life is controlled by a group of owners of capital to gain as much profit as possible. Capitalism issues that still exists in every class of society has made capitalism an issue that is often raised in the mass media, especially in television series. Squid Game is one of the television series that can provide a new perspective on the issue of global capitalism. This study aims to analyze the construction of capitalism in the Squid Game series. The research uses a method of Roland Barthes's semiotic approach. The object of the research are shots, scenes, and sequences that construct the issue of capitalism in the Squid Game series. The construction of capitalism found in this study of the Squid Game series are 14 scenes which consists of: (a) 5 findings of social class differences; (b) 4 findings of physical violence for profit; and (c) 5 findings of daily problems as a direct impact of capitalism.

Keywords: *Roland Barthes's semiotic, television series, capitalism.*

Pendahuluan

Seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi komunikasi massa pun terus berkembang menjadi semakin canggih dan meluas dampaknya bagi kehidupan masyarakat. Keberadaan media massa kini telah mengisi kehidupan setiap orang

seperti memberikan informasi, menghibur, namun di sisi lain juga menguji intelektualitas bahkan menggerakkan emosi penonton ketika menerima pesan yang disampaikan. Berbeda dengan bentuk komunikasi lainnya, komunikasi massa memiliki suatu kelebihan yakni jumlah sasaran khalayak atau komunikan relatif banyak dan tidak terbatas. Keberadaan komunikasi massa yang demikian, maka pesan yang disampaikan oleh media massa bukan ditujukan kepada sekelompok orang saja, melainkan kepada khalayak luas.

Pesan dan simbol yang dikandung dalam medium film baik secara implisit maupun eksplisit dapat diketahui dengan menggunakan analisis semiotika yang merupakan salah satu ilmu dalam komunikasi. (Sobur, 2009) menjelaskan bahwa dalam semiotika film terdapat lambang-lambang yang merupakan representasi dari realitas. Sebagai representasi dari realitas, film mampu membentuk dan memunculkan realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, dan ideologi dari kebudayaannya. Hal tersebut dapat diartikan dalam setiap realitas terdapat kode-kode yang memiliki makna.

Squid Game adalah salah satu serial TV yang tayang di Netflix. Kemunculan serial yang pertama kali dirilis di Netflix pada 17 September 2021 ini cukup menghebohkan masyarakat dunia, tak terkecuali Indonesia. Drama bergenre thriller ini dibintangi oleh aktor ternama, di antaranya Wi Ha Joon, Lee Jung Jae, Park Hae Soo, Jung Ho Yeon, dan Heo Sung Tae. Squid Game berkisah tentang orang-orang putus asa yang mempertaruhkan nyawanya untuk mengikuti *survival game* demi meraih hadiah 45,6 miliar won (Nastiti, 2021). Drama yang digarap oleh sutradara Hwang Dong Hyuk ini mendapat rating sebesar 90 persen di laman Asian Wiki dengan total vote dari 1.238 pengguna. Sementara pada laman IMDb, drama ini mendapat rating 8,3 dari 10 berdasarkan 234 ulasan (Maharani, 2021)

Seperti halnya film Parasite (2019) garapan Bong Joon-Ho, serial Squid Game juga mengangkat isu konflik kelas sosial dan kapitalisme yang kental dalam setiap episodenya. Setiap peserta yang berpartisipasi merupakan kaum-kaum yang terpinggirkan dari lingkungan sosialnya. Sebut saja karakter utama, Seong Gi-Hun,

yang dipecat dari pabrik mobil tempatnya bekerja, kehilangan teman dalam aksi mogok, ditinggal istri yang menikahi pria lebih mapan, serta kehilangan hak asuh atas anak semata wayangnya. Atau karakter lain seperti Cho Sang-Woo, teman masa kecil Gi-Hun, yang terlilit utang perusahaan, Ali, seorang buruh asal Pakistan yang dianiaya oleh atasannya, dan Kang Sae-Byeok yang merupakan pembelot yang kabur dari Korea Utara. Pengamat budaya lokal, Kim Seong-Su, melihat Squid Game sebagai ilustrasi realitas kehidupan banyak manusia hari ini: konflik kelas sosial dan kerasnya hidup dalam sistem kapitalisme.

Film atau medium audio visual memiliki berbagai tanda atau simbol yang membentuk sistem makna. Proses pemaknaan simbol-simbol dan tanda-tanda tersebut tentu saja ditentukan dari referensi, wawasan, dan kemampuan berpikir masing-masing individu. Sehingga dalam hal pemaknaan ini, analisis semiotik sangat berperan. Salah satu teori semiotika terpopuler yang digunakan dalam analisis konstruksi kapitalisme dalam serial Squid Game ini adalah metode analisis yang dikemukakan oleh Roland Barthes. Dengan pemaknaan dua tahap denotasi konotasi yang digunakan Roland Barthes dalam teori semiotiknya, Barthes menelusuri makna dengan pendekatan budaya yaitu semiotik makro, di mana Barthes memberikan makna berdasarkan kebudayaan yang melatarbelakangi munculnya makna tersebut. Dengan demikian, makna dalam tataran mitos dapat diungkap sesuai dengan keunggulan semiotik Roland Barthes yang terkenal dengan elemen mitosnya (Faizin, 2009). Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana konstruksi kapitalisme pada serial Netflix ‘Squid Game’, dengan judul “Konstruksi Kapitalisme dalam Serial Drama (Analisis Semiotika Roland Barthes terhadap Serial Netflix ‘Squid Game’)”

Rumusan Masalah

Bagaimanakah konstruksi kapitalisme dalam serial Netflix ‘Squid Game’?

Tinjauan Pustaka

1. Komunikasi Massa

Wright dalam Rakhmat mendefinisikan komunikasi massa sebagai bentuk baru yang dibedakan dari corak-corak yang lama dengan karakteristik; diarahkan pada khalayak yang relatif besar, heterogen, dan anonim; pesan disampaikan secara terbuka, dapat mencapai kebanyakan khalayak secara serentak, bersifat sekilas; komunikator berada atau bergerak dalam organisasi kompleks yang melibatkan biaya besar (Rakhmat, 2004).

2. Film

Film atau gambar bergerak merupakan salah satu bentuk komunikasi massa yang muncul pada abad kesembilan belas, ditonton lebih dari ratusan juta orang di bioskop (Ardianto, Komala, Karlinah, 2009:143). Tan dan Wright (Ardianto & Erdinaya, 2005) mengungkapkan bahwa film merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, berjumlah banyak, terpencar (bertempat tinggal yang jauh), sangat heterogen, dan menimbulkan efek tertentu. Sumarno (Ashrianto, 2016) mengungkapkan bahwa film merupakan bentuk komunikasi antara pembuat dan penonton. Maka dari itu, film dianggap berhubungan langsung dengan massa atau masyarakat. Rivers dkk dalam bukunya yang berjudul *Media Massa dan Masyarakat Modern* (2003: 252) mengatakan bahwa, Film sebenarnya punya kekuatan bujukan atau persuasi yang besar. Kritik publik dan adanya lembaga sensor juga menunjukkan bahwa sebenarnya film sangat berpengaruh.

3. Konstruksi Realitas Sosial

Pengertian konstruksi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, diartikan sebagai susunan (model, tata letak) suatu bangunan atau susunan dan hubungan kata dalam kalimat atau kelompok kata (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005) . Sedangkan menurut Kamus Komunikasi, definisi konstruksi adalah suatu konsep,

yakni abstraksi sebagai generalisasi dari hal-hal yang khusus, yang dapat diamati dan diukur (Effendi, 1989)

Isi media adalah hasil konstruksi realitas dengan bahasa sebagai dasarnya, sedangkan bahasa bukan saja alat mempresentasikan realitas, tetapi juga menentukan relief seperti apa yang hendak diciptakan bahasa tentang realitas tersebut. Akibatnya media massa mempunyai peluang yang sangat besar untuk mempengaruhi makna dan gambaran yang dihasilkan dari realitas yang dikonstruksinya (Hamad, 2001)

Konstruksi realitas sosial adalah sebuah teori yang diciptakan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann (Bungin, 2008). Dalam teori ini berpandangan bahwa realitas memiliki dimensi subjektif dan objektif. Manusia merupakan instrumen dalam menciptakan realitas yang objektif melalui proses eksternalisasi, sebagaimana ia memengaruhinya melalui proses internalisasi yang mencerminkan realitas yang subjektif.

Menurut Mufid (2007), Berger dan Luckmann menilai proses mengkonstruksi melalui interaksi sosial yang dialektis dari tiga bentuk realitas, yakni *symbolic reality*, *objective reality*, dan *subjective reality* yang berlangsung dalam suatu proses dalam tiga momen simultan: eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. *Objective reality*, merupakan suatu kompleksitas definisi realitas (termasuk ideologi dan keyakinan) serta rutinitas tindakan dan tingkahlaku yang telah mapan terpola (tercakup didalamnya adalah berbagai institusi sosial dalam pasar), yang kesemuanya dihayati oleh individu secara umum sebagai fakta. *Symbolic reality*, merupakan semua ekspresi simbolik dari apa yang dihayati sebagai “*objectiver reality*”, termasuk didalamnya teks industry media, representasi pasar, kapitalisme dan sebagainya dalam media. Sedangkan *objective reality* merupakan konstruksi definisi realitas (dalam hal ini misalnya media, pasar, dan seterusnya) yang dimiliki individu dan di konstruksinya melalui proses internalisasi.

4. Kapitalisme

Kapitalisme merupakan suatu paham atau ideologi yang meyakini bahwa pemilik modal bisa melakukan usahanya untuk meraup keuntungan sebesar-besarnya. Beberapa ahli meneliti sistem ini berlaku sejak abad 16 di Eropa, di mana individu atau kelompok bertindak sebagai suatu badan tertentu yang dapat memiliki maupun melakukan perdagangan benda milik pribadi, terutama barang modal, tanah dan manusia guna proses perubahan dari barang modal ke barang jadi (Hapsari, 2013). Kemunculan kapitalisme dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yakni faktor budaya dan faktor struktural (Wasino, 2007). Teori tentang budaya sebagai faktor yang mendorong munculnya kapitalisme ini berasal dari kapitalisme yang ada di Eropa dan di Amerika, di mana kapitalisme di sana bersumber pada nilai-nilai Protestan. Lebih jauh lagi kebelakang hal ini disebabkan adanya gerakan individualisme, sehingga menimbulkan adanya reformasi.

5. Semiotika

Secara etimologis, istilah semiotik berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda” (Sobur, 2012) Tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsi indra kita, tanda mengacu pada sesuatu di luar tandaitu sendiri, dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga bisa disebut tanda. Finland Helsinki (2007: 5) menyatakan bahwa dalam arti sempit semiotika merupakan ilmu yang diperlukan untuk pencapaian kebenaran, dalam arti luas semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tata cara/ hukum dari sesuatu pemaknaan yang baik, tetap baik (pemaknaan seseorang selalu terjadi melalui tanda-tanda) itulah garis besar semiotika.

Menurut Sobur (2003: 13) yang menjadi dasar dari semiotika adalah konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri pun – sejauh terkait dengan pikiran manusia – seluruhnya terdiri atas tanda-tanda karena, jika tidak begitu, manusia tidak akan

bisa menjalin hubungannya dengan realitas. Bahasa itu sendiri merupakan sistem tanda-tanda yang paling fundamental bagi manusia, sedangkan tanda-tanda nonverbal seperti gerak-gerik, bentuk-bentuk pakaian, serta beraneka praktik sosial konvensional lainnya, dapat dipandang sebagai sejenis bahasa yang tersusun dari tanda-tanda bermakna yang dikomunikasikan berdasarkan relasi-relasi (Sobur, 2003)

Berkenaan dengan studi semiotik, pada dasarnya pusat perhatian pendekatan semiotik adalah pada tanda (*sign*). Menurut John Fiske, terdapat tiga area penting dalam studi semiotik (Sobur, 2012), antara lain:

a. Tanda itu sendiri.

Hal ini berkaitan dengan beragam tanda yang berbeda, seperti cara mengantarkan makna serta caramenghubungkannya dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah buatan manusia dan hanya bisa dimengerti oleh orang-orang yang menggunakannya.

b. Kode atau sistem di mana lambang-lambang disusun.

Studi ini meliputi bagaimana beragam kode yang berbeda dibangun untuk mempertemukan dengan kebutuhan masyarakat dalam sebuah kebudayaan.

c. Kebudayaan di mana kode dan lambang itu beroperasi.

Salah satu pendiri aliran semiotika adalah Charles Sander Pierce. Dalam usaha mencari makna suatu tanda Pierce membuat teori *triangle meaning* yang terdiri atas *sign* (tanda), *object* (objek), dan *interpretant* (interpretant). Salah satu bentuk tanda adalah kata, sedangkan object adalah sesuatu yang dirujuk tanda, sementara interpretant adalah tanda yang ada dalam bentuk seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Apabila ketiga elemen makna itu berinteraksi dalam benak seseorang, maka muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut (Sobur, 2012).

Pendiri semiotik lainnya adalah ahli linguistik Swiss, Ferdinand de Saussure. Saussure meletakkan tanda dalam konteks komunikasi manusia dengan melakukan pemilahan antara apa yang disebut *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda).

Signifier adalah bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna (aspek material), yakni apa yang dikatakan dan apa yang ditulis atau dibaca. *Signified* adalah gambaran mental, yakni pikiran atau konsep aspek mental dari bahasa. Kedua unsur ini seperti dua sisi dari sekeping mata uang atau satu lembar kertas. Tanda bahasa dengan demikian menyatukan, bukan hal dengan nama, melainkan konsep dan gambaran akustis (Sobur, 2012).

Salah seorang pengikut Saussure yaitu Roland Barthes membuat sebuah model sistematis dalam menganalisis makna dari tanda-tanda. Fokus perhatian Barthes lebih tertuju pada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*). Makna pada tataran pertama menurut Barthes adalah denotasi, yaitu sebuah pemahaman langsung dari sebuah tanda tanpa memperhatikan kode sosial yang lebih luas, sedangkan pemaknaan pada tataran kedua disebut konotasi. Untuk dapat melihat proses pemaknaan dua tahap dengan lebih rinci, berikut peta tanda Barthes mengenai sebuah tanda bekerja:



Gambar II.1 Peta Tanda Roland Barthes

Sumber: (Sobur, 2009)

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat yang bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsure material: hanya jika Anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin (Sobur, 2009).

Barthes dalam pemikirannya menggagaskan dua tatanan pertandaan (*order of significations*), yang terdiri atas denotasi, konotasi dan mitos. Peta pemikiran Roland Barthes mengenai tatanan pertandaan, sebagai berikut:

1. Tatanan Penandaan Pertama (Denotatif)

Tatanan penandaan pertama adalah denotasi yang dimengerti sebagai makna harfiah, makna yang “sesungguhnya,” serta diasosiasikan sebagai ketertutupan makna (Sobur, 2013). Tatanan ini menggambarkan relasi antara penanda dan petanda di dalam tanda, dan antara randa dengan referennya dalam realitas eksternal (Nathaniel & Sannie, 2018).

2. Tatanan Penandaan Kedua (Konotatif)

Konotatif merupakan tatanan penandaan kedua dalam peta pemikiran Barthes. Konotatif mengungkap makna yang terkandung dalam tanda-tanda yang tersirat (Kusuma & Nurhayati: 2011). Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa konotasi memiliki makna yang subjektif atau intersubjektif.

3. Mitos

Mitos merupakan pemaknaan tatanan kedua dari pertanda. Barthes menyatakan bahwa mitos dalam pengertian khusus ini merupakan perkembangan dari konotasi (Vera, 2014) Mitos merupakan cara berpikir dari suatu kebudayaan tentang sesuatu, cara untuk mengonseptualisasikan atau memahami sesuatu. (Nathaniel & Sannie, 2018).

Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini data primer yang digunakan peneliti adalah adegan-adegan dengan aspek audio dan visual yang terdiri atas *shot*, *scene*, maupun *sequence* dalam serial drama Squid Game. Dalam penelitian ini, data sekunder yang digunakan meliputi buku dan jurnal tentang komunikasi, semiotika, dan film, serta berbagai berita dan artikel *online* dari sumber yang kredibel tentang serial drama Squid Game maupun Kapitalisme. Teknik analisis data yang digunakan dalam

penelitian ini adalah dengan menggunakan Analisis Semiotika Roland Barthes. Penelitian ini akan difokuskan pada konstruksi kapitalisme yang ada dalam adegan atau *scene* dari potongan dialog dan visual pada serial Squid Game.

Sajian dan Analisis Data

1. Pakaian Para Peserta, Penjaga, dan VIP - Episode 1-9

Dalam semua episode, setiap karakter yang berperan dalam permainan memiliki ciri khas masing-masing dengan pakaian yang ditampilkan. Sebut saja seperti para peserta yang memakai seragam berwarna hijau, para penjaga yang memakai seragam berwarna merah dan topeng dengan simbol tertentu, hingga para anggota VIP yang memakai pakaian rapi dengan topeng berwarna emas.

Penggunaan gaya berpakaian dengan seragam tertentu bagi setiap elemen dalam permainan ditampilkan berkali-kali dalam semua episode dalam serial Squid Game. Hal tersebut seolah ingin menekankan makna-makna dari kostum-kostum tersebut. Terdapat perbedaan mencolok dari seragam yang dipakai para pemain dan penjaga dalam permainan ini. Pemain memakai kostum berwarna hijau dengan *badge* nomor urut di bagian dada. Ada beberapa poin yang bisa dilihat dari warna hijau seperti: (1) secara umum hijau adalah warna pertumbuhan dan vitalitas, terkait dengan kehidupan baru dan pembaruan, (2) hijau dikaitkan dengan alam, kesehatan dan penyembuhan, dan lingkungan, (3) warna ini mendorong rasa hati, kebaikan dan simpati (Malindo, 2020). Warna hijau seperti trik psikologis karena keterbukaan dan kejelasan adalah sesuatu yang ingin diungkap sepanjang serial.

Para penjaga juga memakai kostum berwarna merah dengan topeng berbentuk kotak dan segitiga. Warna merah selain dianggap warna kehangatan yang menyimbolkan keberanian dan keberuntungan, penggunaannya dalam keseharian juga untuk menunjukkan kondisi yang berbahaya, darurat, atau larangan terhadap sesuatu. Dalam adegan ini warna merah dapat merujuk pada sifat-sifat tokoh jahat, dalam hal ini para penjaga, yang seringkali dikonstruksikan media, seperti sifat

sadis, pendendam, berbahaya, dan emosional. Selain itu, lambang lingkaran, persegi, dan segitiga yang tergambar pada topeng para penjaga seperti melambangkan tombol-tombol yang ada pada kontroler konsol *PlayStation*. Hal itu seolah menunjukkan peran mereka dalam permainan di mana mereka yang mengontrol dan mengawasi jalannya permainan dari awal hingga akhir.

Selain kostum yang dipakai oleh para peserta dan penjaga, para anggota VIP pun memakai pakaian rapi dengan topeng emas berbentuk hewan. Makna warna emas dalam segi sosio-kultural sangat dominan penggunaannya untuk menunjukkan kesan keagungan, kemewahan, dan kejayaan yang umumnya dipadukan dengan warna merah dan hitam (Karja, 2021). Patung manusia hidup yang seluruh tubuhnya dicat dengan warna dan pola tertentu semakin menekankan kekuasaan dari para VIP.

2. Adegan Pembunuhan Antar Peserta – Episode 1-9

Ketika sudah resmi menjadi peserta dan mulai mengikuti permainan demi permainan, para peserta yang sebelumnya sudah diberi informasi mengenai hadiah yang akan mereka terima jika menang pun akhirnya tidak ragu lagi untuk mengorbankan satu sama lain. Sebagian besar dari peserta mulai menggunakan segala cara untuk menyingkirkan semua saingannya, baik ketika di dalam maupun di luar permainan. Cara-cara yang licik, seperti Sang-Woo yang membohongi Ali di permainan kelereng, hingga sadis, seperti adegan permainan spesial di barak peserta, dilakukan para peserta untuk memenangkan permainan Squid Game.

Adegan pembunuhan atau pembohongan peserta terhadap peserta lain ditampilkan hampir di semua episode serial Squid Game. Hal tersebut seolah ingin menekankan bahwa sistem kapitalisme dapat mencapai tingkat yang lebih berbahaya, di mana manusia dapat mengesampingkan rasa kemanusiaan dan rela menyingkirkan apapun yang menghalanginya hanya untuk mencapai tujuannya, dalam kasus ini adalah uang. Mereka dapat membunuh atau membiarkan rekannya sendiri dieksekusi dan mementingkan dirinya sendiri dalam permainan. Bahkan setelah mengetahui bahwa membunuh di luar permainan adalah hal yang

diperbolehkan dalam aturan, mereka tidak segan untuk membantai satu sama lain untuk mengurangi saingan.

Adegan tersebut menjadi alegori kehidupan kapitalisme, di mana kelompok yang lebih kuat dapat menindas kelompok yang lebih lemah untuk meraup keuntungan yang lebih banyak, dalam hal ini peluang memenangkan permainan. Menurut Salmi, dalam sistem kapitalisme seringkali menggunakan kekerasan untuk mendapat keuntungan lebih besar, baik kekerasan langsung maupun tidak langsung. Kekerasan secara langsung merujuk pada tindakan yang menyerang fisik atau psikologis orang secara langsung. Penggunaan kekerasan langsung ini mempunyai tiga fungsi, yaitu sebagai cara untuk mengakses sumber daya alam, sebagai cara yang efektif untuk mencari tenaga kerja, dan sebagai cara untuk menjaga kelangsungan kapitalisme hingga sekarang ini (Salmi, 2005).

Kesimpulan

1. Terdapat beberapa tanda yang mengonstruksi nilai-nilai kapitalisme dalam serial Netflix 'Squid Game'. Tanda yang muncul dapat berupa desain produksi dan dialog yang mengandung isu kapitalisme secara implisit, seperti desain pakaian dan ruangan yang menyiratkan adanya perbedaan kelas sosial di masyarakat, maupun dialog yang menyiratkan menekankan keberadaan kaum borjuis. Isu kapitalisme, khususnya perbedaan kelas, juga dikonstruksikan dalam beberapa adegan yang menunjukkan kesewenang-wenangan kelas atas atau borjuis pada kelas bawah, seperti ancaman pembunuhan oleh rentenir, penangguhan upah pekerja imigran, industri judi yang masih eksis, mahalnya biaya kesehatan, hingga penjualan organ tubuh manusia secara ilegal.
2. Selain tanda secara implisit, isu kapitalisme juga dikonstruksikan secara eksplisit dalam adegan serial 'Squid Game'. Adegan tersebut mengonstruksikan realitas bahwa manusia masih rela melakukan segalanya demi kekayaan, seperti hadiah uang yang dapat mengubah pikiran manusia untuk mempertaruhkan nyawa, saling menipu dan membunuh, hingga mengorbankan nyawa teman sendiri.

Daftar Pustaka

- Bungin, M. B. (2008). *Konstruksi Sosial Media Massa*. Jakarta: Kencana.
- Effendi, O. U. (1989). *Kamus Komunikasi*. Bandung: Mandar Maju.
- Faizin, C. (2009, Oktober 29). *Penerapan Kebiasaan Beradab dan Berdoa pada Anak: Analisis Semiotik VCD Film Animasi Indahnya Berteman*. Diambil kembali dari [digilib.uinsby.ac.id: digilib.uinsby.ac.id: http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/7460](http://digilib.uinsby.ac.id/digilib.uinsby.ac.id/http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/7460)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2005). Jakarta: Balai Pustaka.
- Maharani, N. E. (2021, September 24). *Sinopsis Squid Game di Netflix: Berjuang dalam Permainan Mematikan*. Diambil kembali dari [Tirto.id: https://tirto.id/sinopsis-squid-game-di-netflix-berjuang-dalam-permainan-mematikan-gjNM](https://tirto.id/sinopsis-squid-game-di-netflix-berjuang-dalam-permainan-mematikan-gjNM)
- Morrisan. (2008). *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi*. Jakarta: Kencana.
- Rakhmat, J. (2004). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Salmi, J. (2005). *Violence and Democratic Society*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Sobur, A. (2003). *Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, A. (2012). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Vera, N. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Penerbit Ghalia.