

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film Serial *Squid Game* mengisahkan orang-orang yang mengalami kesulitan ekonomi, sehingga akan melakukan apapun demi mengubah nasibnya agar lebih baik. Orang-orang yang mengikuti permainan yang ada dalam serial *Squid Game* ini merasa frustrasi akibat kemiskinan yang dijalani pada hidupnya. Film serial *Squid Game* menceritakan perjuangan orang-orang untuk mendapatkan hadiah uang dalam rangkaian permainan yang telah di desain oleh panitia. Permainan tersebut diawasi oleh panitia, dimana didalam setiap permainan nya, jika yang kalah akan langsung dihukum, baik itu dibunuh langsung oleh panitia maupun oleh peserta lainnya. Hal ini pun tetap disetujui oleh para peserta dengan keadaan yang terpaksa karena terdapat tuntutan hutang. Karena sebagai pemenang nantinya akan mendapatkan hadiah uang.

Dalam film serial *Squid Game* ini cukup banyak terlihat makna tanda kemiskinan pada para peserta yang terlibat dalam permainan ini, yang dilatar belakangi oleh keterbatasan ekonomi yang ada. Kemiskinan yang dialami oleh para pemain, yang membuat mereka sukarela untuk mengikuti permainan *Squid Game* agar mereka mendapatkan hadiah uang demi kehidupan yang layak. Hal ini dikarenakan beban ekonomi yang begitu berat yang sedang dialami oleh para pemain, sehingga tanpa ragu mereka melakukan berbagai cara, termasuk dalam mempertaruhkan nyawa mereka

demi uang. Mereka melakukan berbagai cara agar keluar dari kemiskinan yang melandanya, tidak peduli bahwa hal itu berbahaya bagi dirinya, yang dipikirkan hanya bagaimana ia bisa kaya dan terlepas dari kemiskinan yang selama ini ia jalani dalam hidupnya.

Pada film serial *Squid Game* ini terlihat kondisi kemiskinan yang dialami oleh para pemainnya. Hal ini ditunjukkan pada episode 1 dan 2 film serial *Squid Game*. Episode 1 dengan judul “Lampu Merah, Lampu Hijau” pada episode ini dijelaskan bahwa Seong Gi-Hun yang merupakan pemeran utama dalam serial ini mengalami kemiskinan, ia tidak memiliki pekerjaan, bermalas-malasan dalam mencari uang, mencuri uang ibunya, dan mengikuti judi untuk mendapatkan uang. Episode 2 dengan judul “Neraka” pada episode ini diperlihatkan bahwa para pemain kembali ke dalam kehidupannya, dimana mereka tidak memiliki uang untuk membiayai kehidupannya. Seperti Ali yakni salah satu pemeran yang diceritakan ia merupakan imigran yang berasal dari Arab, ia bekerja di sebuah pabrik, namun ia telah lama tidak dibayar selama enam bulan, lalu ia pun mencuri uang tersebut dari bosnya. Terlihat jika Ali ini akan melakukan apapun hanya untuk mendapatkan uang. Sehingga dari episode 1 dan 2 menunjukkan bagaimana kemiskinan terjadi di antara pemain *Squid Game* tersebut.

Kemiskinan diartikan sebagai suatu keadaan di mana seseorang tidak sanggup memelihara dirinya sendiri sesuai dengan taraf kehidupan kelompok dan juga tidak mampu memanfaatkan tenaga mental, maupun

fisiknya dalam kelompok tersebut. Menurut sejarah, keadaan kaya dan miskin secara berdampingan tidak merupakan masalah sosial sampai saatnya perdagangan berkembang dengan pesat dan timbulnya nilai-nilai sosial yang baru. Dengan berkembangnya perdagangan ke seluruh dunia dan ditetapkannya taraf kehidupan tertentu sebagai suatu kebiasaan masyarakat, kemiskinan muncul sebagai masalah sosial. Pada waktu itu individu sadar akan kedudukan ekonominya sehingga mereka mampu untuk mengatakan apakah dirinya kaya atau miskin. Kemiskinan dianggap sebagai masalah sosial apabila perbedaan kedudukan ekonomi para warga masyarakat ditentukan secara tegas. (Soekanto, 2014)

Korea Selatan dapat dibilang salah satu negara yang paling maju ekonominya di Benua Asia. Namun dibalik gemerlap majunya Korea Selatan, masih terdapat masyarakatnya yang hidup di bawah garis kemiskinan. Data-data dari Organisasi untuk Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (OECD) menunjukkan bahwa hampir 17% dari lebih 51 juta orang di Korea Selatan hidup dalam kemiskinan sebelum pandemi Covid-19 melanda. Beberapa orang yang kesulitan secara ekonomi di Korea Selatan, akan susah mendapatkan tempat tinggal, bahkan mereka ada yang tinggal di bilik perumahan yang sempit, karena keterbatasan ekonomi yang mengharuskan mereka memilih tinggal di tempat yang murah. (Duarte, 2021)

Kehidupan di negara Korea Selatan cukup sulit. Banyak warga Korea Selatan yang mengalami depresi karena tekanan sosial yang tinggi

dan kesulitan ekonomi. Maka dari itu, di Korea Selatan terdapat budaya merasa bersalah jika beristirahat. Hal ini merupakan akibat dari budaya kompetitif dan tekanan sosial yang tinggi. Dengan kompetitifnya orang Korea, membuat mereka menjadi gila bekerja, dan mencari lapangan pekerjaan di Korea Selatan cukup sulit, melihat persaingan yang kompetitif, ini merupakan salah satu penyebab dari kesulitan ekonomi. Hal ini dapat terlihat bahwa Korea Selatan memiliki angka bunuh diri yang tinggi. Kenyataan ini ditayangkan juga dalam serial *Squid Game*, dimana para pemain memiliki permasalahan uang serta hutang. Maka dari itu para pemain berjuang keras untuk menang demi mendapatkan uang agar kehidupannya lebih makmur.

Film serial *Squid Game* ini mendapat banyak perhatian dari orang-orang banyak orang tertarik dengan serial ini, termasuk di Indonesia. Saat awal penayangan serial ini, yakni tahun 2021 masyarakat Indonesia banyak diperbincangkan. Hingga ada trend-trend yang diambil dari serial *Squid Game* ini. Seperti lagu, pakaian, makanan, dan lain sebagainya.

Film serial *Squid Game* atau dalam bahasa aslinya *ojingeo geim* merupakan film serial dari negara Korea Selatan yang membawakan genre *survival* dan *thriller*. Serial ini dirilis pada tanggal 17 September 2021, pada platform Netflix. Serial drama ini mampu mencuri perhatian khalayak ramai dan menjadi salah satu series yang paling banyak ditonton sepanjang sejarah. Dikutip dari laman Variety (Spangler, 2021), *Squid Game* telah menembus 1,65 miliar jam penayangan hanya dalam 28 hari sejak

pemutaran perdananya (www.variety.com). Disutradarai oleh Hwang Dong Hyuk, mengungkapkan dalam wawancaranya dengan The Korea Times (Lee, 2021), bahwa serial tersebut baru dapat diselesaikan setelah 10 tahun lamanya, ia mengatakan bahwa plot serial telah muncul sejak 2008 dan penulisan naskah dimulai setahun berikutnya (www.koreatimes.co.kr). Serial *Squid Game* dibintangi oleh actor dan model papan atas Korea yakni Hong Woo Jin, Jung Ho Yeon, Oh Young Soo, dan lainnya. Dilansir dari Fix Patrol, *Squid Game* pun menempati peringkat kesatu dalam kategori ‘*Netflix Word Top 10 Program TV*’ di 83 negara.

Sutradara Film Serial *Squid Game* yakni Hwang Dong Hyuk, mengaku bahwa serial ini terinspirasi dari krisis ekonomi yang dialaminya dalam rumah tangganya pada tahun 2009. Hal ini disebutkan saat wawancara dengan The Guardian (Jeffries, 2021) ia mengatakan, pada saat itu ia gagal mendapatkan dukungan finansial untuk film yang sedang dikerjakan, yang menyebabkan dirinya harus berhenti bekerja selama setahun, sehingga ia dan keluarganya harus mengambil pinjaman. Sutradara Hwang Dong Hyuk mengatakan

“I read Battle Royal and Liar Game and other survival game comics. I related to the people in them, who were desperate for money and success. That was a low point in my life. If there was a survival game like these in reality, I wondered would I join it to make money for my family? I realised that, since I was a film-maker, I could put my own touch to these kinds of stories so I started on the script.” Saya membaca *Battle Royal* dan *Liar*

Game dan berbagai komik permainan bertahan hidup lainnya. Saya paham dengan orang-orang di dalamnya, yang membutuhkan uang dan kesuksesan. Saat itu adalah titik terendah saya. Jika ada sebuah permainan bertahan hidup seperti itu dikehidupan nyata, saya bertanya-tanya, akankah saya ikut bergabung demi mendapatkan uang untuk keluarga? Saya menyadari hal itu, karena saya adalah seorang pembuat film, saya dapat memberikan sentuhan saya ke dalam cerita-cerita seperti ini jadi saya mulai dengan membuat naskah. (www.theguardian.com)

Walaupun *Squid Game* ini dilandaskan atas pengalaman hidup sang sutradara, tidak membuat film serial ini merupakan kisah nyata. *Squid Game* ini menceritakan tentang undangan misterius yang didapatkan oleh 456 orang, melalui permainan *Ddakji* yakni permainan tradisional Korea Selatan dimana dalam permainan ini ada 2 kartu berwarna merah dan biru. Kedua permainan harus memilih 1 warna, kemudian masing-masing pemain harus berusaha untuk membalikkan kartu lawannya, pemain yang gagal membalikkan kartu lawan pun dinyatakan kalah. Dari permainan tersebut ketika orang ditawari bermain itu gagal, ia mendapatkan hukuman ditampar, namun jika menang akan mendapatkan uang sebesar 100.000 won. Berawal dari permainan tersebut, para pemain mendapatkan undangan untuk bermain permainan yang lainnya dengan hadiah yang lebih besar, yakni 45,6 miliar won. Orang-orang yang mendapatkan undangan tersebut memiliki latar belakang yang sama, yakni orang-orang yang terlilit hutang atau memiliki berbagai persoalan ekonomi.

Korea Selatan sebagai salah satu negara yang maju mempunyai banyak sekali keunikan dan ciri khas yang dikenal di dunia. Drama, musik, serta kebudayaan Korea Selatan yang sedang “naik daun” di dunia hiburan. Korea Selatan menjadi salah satu negara yang mempopulerkan budaya pop saat ini. Aktor dan aktris serta musisinya lah yang berhasil memikat berbagai kalangan. Budaya K-Pop pun menjadi mendunia. Termasuk kuliner dan budayanya. K-Pop, yaitu kepanjangan dari Korean Pop (Musik Pop Korea), adalah jenis musik populer yang berasal dari Korea Selatan. Banyak artis dan kelompok musik pop Korea sudah menembus batas dalam negeri dan populer di manca negara. Indonesia termasuk negara yang sedang terkena demam Korea seperti yang dapat dilihat di layar televisi, majalah, dan juga internet di Indonesia yang sekarang berlomba-lomba untuk menayangkan atau menginformasikan seputar berita-berita Korea. (Simbar, 2016)

Korean wave atau hallyu adalah sebuah istilah yang diberikan pada budaya korea pop atau gelombang korea. Gelombang korea ini sudah mempengaruhi berbagai belahan dunia tak terkecuali di Indonesia. Di Indonesia fenomena gelombang korea sangat berpengaruh terutama bagi anak muda atau remaja. Pada umumnya remaja tersebut sangat menyenangi tayangan drama korea atau yang disebut drakor. Disamping tayangan drama yang berhasil membuat remaja menyukainya ada juga beberapa faktor lain seperti musik dimana yang merajalela saat ini dengan ketampanan dari anggota boyband dan girlband serta musik yang membuat semangat untuk

memulai hari-hari bagi kita. Faktor lainnya yang membuat remaja menyukai kpop dari fashion yang seperti baju, kosmetik, dan apa yang dipakai oleh idol mereka. (Nastiti, 2010)

Salah satu yang sangat populer dari Korea Selatan adalah drama Korea. Drama Korea banyak dibuat dalam format film seri pendek yang sebagian besar ditayangkan hanya selama beberapa minggu dengan jumlah episode rata-rata 16 episode, drama Korea biasanya berdurasi sekitar satu sampai dua jam. Drama Korea banyak didasarkan pada cerita romantis, fakta sejarah yang menggambarkan kisah-kisah nyata dari masa lalu, thriller, drama keluarga, dan komedi serta drama yang menggabungkan dari satu atau lebih kategori. Drama Korea juga sangat disukai oleh banyak orang, banyak orang menonton drama Korea karena cerita yang seru, para aktor yang menarik dan terkenal, dan lainnya.

Film merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar dimana-mana, khalayaknya heterogen dan anonim, dan menimbulkan efek tertentu. Film dan televisi memiliki kemiripan, terutama sifatnya yang audio visual, tetapi dalam proses penyampaian pada khalayak dan proses produksinya agak sedikit berbeda. (Tan dan Wright dalam Vera, 2015: 91)

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Semiotika atau dalam istilah Barthes semiologi, pada dasarnya mempelajari kemanusiaan memaknai hal-hal. Memaknai artinya bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. (Barthes, 1998:179 dalam Sobur, 2013). Dalam penelitian ini, teori semiotika Roland Barthes yang akan digunakan peneliti. Teori semiotika Roland Barthes dianggap lebih kritis dalam memaknai suatu hal dibanding dengan semiotika lainnya.

Melihat dari banyaknya antusias pada serial *Squid Game* ini, serta melihat tanda kemiskinan yang diperlihatkan dalam serial ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti serial ini. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui Bagaimana Makna Tanda Kemiskinan pada Film Serial *Squid Game* dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Peneliti ingin membedah bahwa tanda denotasi, tanda konotasi, dan mitos yang ada dalam serial ini merupakan makna tanda kemiskinan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti merumuskan masalah dan membaginya menjadi rumusan masalah makro dan mikro

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Bagaimana Makna Tanda Kemiskinan Pada Film Serial *Squid Game*?

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

Untuk menjelaskan rumusan masalah makro diatas, maka peneliti menjabarkan pertanyaan-pertanyaan tersebut ke dalam pertanyaan-pertanyaan yang lebih spesifik, yaitu:

1. Bagaimana makna tanda denotasi pesan kemiskinan pada film serial *Squid Game*?
2. Bagaimana makna tanda konotasi pesan kemiskinan pada film serial *Squid Game*?
3. Bagaimana makna tanda mitos pesan kemiskinan pada film serial *Squid Game*?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menjelaskan tentang makna tanda kemiskinan pada film serial *Squid Game*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui makna tanda denotasi pesan kemiskinan pada film serial *Squid Game*.

2. Untuk mengetahui makna tanda konotasi pesan kemiskinan pada film serial *Squid Game*.
3. Untuk mengetahui makna tanda mitos pesan kemiskinan pada film serial *Serial Squid Game*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah untuk memperluas ilmu penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan secara teoritis maupun praktis. Mengenai penjelasannya akan dijabarkan seperti tertera dibawah ini, antara lain:

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Memperkaya wawasan mengenai penelitian semiotika dalam serial khususnya dalam drama Korea.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi penulis

Penelitian ini dijadikan sarana untuk menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pemahaman bagi penulis. Serta untuk menjelaskan Makna Tanda Kemiskinan pada Film Serial *Squid Game*. Dan dapat dijadikan bahan acuan untuk menerapkan representasi dengan teori semiotika Roland Barthes.

2. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada mahasiswa Universitas Komputer Indonesia. Serta dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk meneliti Makna Tanda Kemiskinan.

3. Bagi Pihak Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan referensi bagi pihak-pihak yang terkait seperti masyarakat dengan masalah sejenis, serta dapat digunakan dalam penelitian masa akan datang.