

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, definisi operasional, dan penutup.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Semiotik Roland Barthes terfokus secara khusus pada jenis tuturan yang disebutnya mitos. Tuturan apapun, baik tertulis maupun sederhana, baik verbal maupun visual, berpotensi menjadi mitos (dalam Budiman, 2011: 38). Pendekatan ini dapat digunakan sebagai alat untuk mengkaji tanda visual dan verbal yang merupakan kombinasi teks tertulis dan representasi untuk mengidentifikasi penanda dan petanda yang ada dalam seri Squid Games. Semiotik Barthes memiliki tujuan untuk menginterpretasikan tanda-tanda berupa verbal dan nonverbal. Barthes memfokuskan penelitiannya pada aspek nonverbal seperti makna budaya dan simbol visual. Lebih lanjut Barthes menjelaskan bahwa suatu tanda tidak dapat berdiri sendiri, melainkan harus didukung oleh suatu penanda (signifier) dan petanda (signified). Penanda adalah objek yang kita lihat, dan petanda adalah makna yang bisa ditafsirkan atau diartikan (Darma et al, 2022). Semiotik juga meneliti hubungan keterkaitan penanda dan peranda pada sebuah tanda atau yang biasa disebut sebagai denotasi dan konotasi.(Rohmaniah, 2021).

Selain penggunaan tanda, membangun citra yang dapat dipahami oleh masyarakat luas juga sangat penting. Dalam proses komunikasi, pesan yang dibentuk dalam bentuk simbol dan gambar tidak mempunyai makna kecuali media yang tepat digunakan untuk penyampaian. Keberadaan tanda dan makna sulit dipahami dan ditafsirkan oleh kelompok sasaran kalau penyampaian tidak tepat. Oleh karena itu, peran media dalam menyampaikan berita dan informasi sangatlah penting. Tugas utama media sebagai pengirim pesan adalah menyelidiki sumber

informasi secara detail dan menyeluruh guna menemukan solusi suatu permasalahan. Selanjutnya, tentukan target audiens sebagai penerima pesan dan pilih media yang tepat untuk menyampaikan informasi tersebut. Secara keseluruhan, proses komunikasi melibatkan informasi yang disampaikan melalui tanda-tanda visual atau verbal. Tanda-tanda visual dan verbal itu diciptakan, disampaikan, kemudian diterima dan ditanggapi oleh penerima pesan (Patriansah, 2022).

Tanda visual memberikan informasi akan suatu hal, seperti sebuah informasi mengenai peringatan bahaya Covid seperti yang diteliti oleh Hussein (2020). Reaksi dan perspektif masyarakat dipengaruhi oleh humor yang digunakan di media sosial Yordania melalui platform di mana pengguna berbagi berita, mengirimkan peringatan, dan jendela kelegaan dengan humor yang mengurangi penyebaran perasaan tegang dan takut. Hussein menggunakan pemikiran tanda visual yang dimaknai Barthes bahwa teks verbal dalam arti tertentu sering dikaitkan dengan makna gambar. Bahwa “dalam setiap masyarakat berbagai teknik dikembangkan dengan tujuan memperbaiki rantai petanda yang mengambang sedemikian rupa untuk melawan teror tanda-tanda yang tidak tertentu; pesan linguistik adalah salah satu teknik ini” (Barthes dalam Hussein 2020).

Tanda visual yang berbentuk seni visual seperti komik dan novel grafis, emosi tidak hanya dikonstruksi oleh tanda-tanda yang kurang lebih konvensional seperti rune bergambar, piktogram, dan balon, namun juga oleh versi perilaku tubuh yang diberi gaya seperti seperti ekspresi wajah, postur tubuh, dan sentuhan (Feng et al, 2012). Penelitian yang Feng lakukan menganalisis representasi visual emosi secara sistematis, dengan fokus pada sumber ekspresi wajah, sentuhan, dan orientasi tubuh yang terkandung, yang secara kolektif disebut perilaku emotif. Hasil penelitian Feng ini menunjukkan bahwa anatomi sumber emosi yang terkandung dari perspektif semiotik sosial berguna untuk mendeskripsikan dan memahami bagaimana makna emosi diciptakan dalam tanda visual. Representasi visual yang mengedepankan emosi karakter dapat menjadi analisis dari tanda visual.

Tanda visual dan verbal dapat digunakan untuk menganalisis suatu media seperti film atau iklan dengan tema-tema tertentu. Seperti tema kesenjangan sosial, persoalan sosial ini sering dibahas dalam karya sastra atau media yang berfungsi sebagai ekspresi dan kritik tidak langsung terhadap masyarakat. Film sebagai bagian dari karya sastra seringkali dijadikan media untuk menggambarkan realitas sosial. Film itu dapat terbentuk dari fakta, inspirasi, motif, pengalaman, dan lain-lain. Meskipun film ini bertujuan untuk menghibur, film ini juga menyampaikan pesan moral di balik ceritanya (Dewi et al, 2021).

Kesenjangan sosial menjadi salah satu isu kemanusiaan yang sering dijadikan tema suatu film. Kesenjangan sosial berkaitan dengan adanya penguasaan dari suatu pihak terhadap pihak lain sehingga menyebabkan terjadinya penguasaan struktur sosial di masyarakat. Kelas atas yang memiliki kekuasaan membuat mereka dapat mendominasi, sedangkan kelas sosial bawah menjadi pihak yang dikuasai oleh kelas atas. Penggambaran perbedaan kelas sosial dibalut dalam bahasa bernada satir untuk menunjukkan perbedaan gaya hidup yang saling berkonflik satu sama lain untuk memperebutkan kepentingan mereka (Kemalasari, 2021).

Isu kesenjangan sosial menjadi salah satu isu dalam sebuah film yang menarik banyak penonton. Film bertema kesenjangan sosial banyak diproduksi oleh berbagai negara, namun dalam konteks Indonesia, film produksi Korea Selatan memiliki banyak penonton dari kalangan masyarakat Indonesia. Film bertema kesenjangan sosial yang populer diantaranya adalah *Parasite* (2019) dengan total penonton 485 ribu orang untuk penonton Indonesia dan *Squid Game* (2020) sebanyak 142 juta penonton global. Kesenjangan sosial terlihat dari gaya bahasa satir yang diambil oleh kedua film ini (*Parasite* dan *Squid Game*), yaitu tentang penyalahgunaan kekuasaan, perbedaan yang mencolok antara orang kaya dan orang miskin, serta kesenjangan sosial di antara karakter-karakter dalam film.

Tema kesenjangan sosial telah menjadi topik beberapa penelitian. Salah satunya, penelitian yang dilakukan oleh Yulianeta (2021) juga mengambil tema kesenjangan sosial, yang difokuskan terhadap kritik pendidikan tinggi yang disampaikan dalam pesan satir (sindiran). Objek penelitiannya adalah perbandingan

antara dua film, *Parasite* dan *Alangkah Lucunya Negeri Ini*, tentang pendidikan yang dibalut dengan tema satir. Peneliti beranggapan bahwa film *Parasite* dan *Alangkah Lucunya Negeri Ini* percaya bahwa pendidikan mengangkat kelas masyarakat, tetapi pada saat yang sama kedua film tersebut menunjukkan kepedulian mereka ketika pendidikan adalah tentang membentuk siswa untuk fokus pada penghasilan individu mereka di masa depan. Kedua film tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan orang yang tidak jujur dalam proses pendidikan merusak hasil.

Kesenjangan sosial juga dapat digambarkan melalui bau tubuh kedua karakter yang memiliki status sosial yang berbeda pada penelitian yang dilakukan oleh Kim (2020) dalam film *Parasite*. Bau tubuh merupakan lambang kelas dan status sosial yang melekat pada empat anggota keluarga Kim, tokoh utama di film *Parasite*. Terlepas dari seberapa baiknya mereka melakukan kebiasaan orang kaya, baunya menunjukkan kembali posisi sosial mereka terlepas dari upaya mereka untuk melampauinya (Kim, 2020). Seperti sinyal, bau dari keluarga Kim tersebut merupakan sebuah tindak tutur “tak terucapkan” yang mengungkapkan pernyataan yang sebenarnya: keempat pekerja keluarga Kim sebenarnya adalah keluarga miskin yang bekerja sama untuk hidup di rumah keluarga Park selama mungkin. Bau tubuh mereka adalah suatu pernyataan yang tidak dapat dibantah oleh kata-kata dan lambang dari kelas keluarga Kim yang akan mengganggu seberapa miripnya keluarga Kim mencoba meniru kelas orang kaya yang melekat pada keluarga Park.

Sementara itu, penelitian tentang kesenjangan sosial yang dilakukan oleh Dewi et al (2021) berfokus pada ketidaksetaraan sosial dan ekonomi pada dua keluarga yang menjadi tokoh utama, yaitu tentang kondisi keluarga Kim yang miskin dan keluarga Park yang kaya dalam film *Parasite*. Peneliti menganggap bahwa ketimpangan sosial yang digambarkan dalam film ini adalah dalam hal ekonomi, pendidikan, perumahan, makanan, dan pakaian. Film *Parasite* sebenarnya menunjukkan gambaran kelas sosial yang semakin padat dan kenyataan kejam yang masih ada di masyarakat dan bisa menjadi pencerahan bagi masyarakat bahwa isu-isu sosial ini mungkin masih muncul di sekitarnya. Sementara itu dalam penelitian

yang mengambil objek film seri Squid Game ini, kesenjangan sosial menjerumuskan seluruh karakter ke dalam satu hal yang sama, yaitu perekonomian yang sulit akibat terlibat hutang.

Dalam tiga penelitian mengenai film Parasite, tanda visual dan verbal digunakan untuk menunjukkan adanya kesenjangan sosial yang mengatur jalan cerita film diusung berdasarkan isu-isu tertentu. Berdasarkan tiga penelitian terdahulu yang digunakan sebagai kajian literatur, penelitian ini memiliki kebaruan yang terletak pada objek penelitiannya, yaitu mengangkat kesenjangan sosial dalam drama Korea Squid Game yang merupakan drama populer pada tahun 2020. Fokus penelitian ini adalah mengungkap pesan dalam makna dari tanda verbal dan visual yang berfokus pada kesenjangan sosial diwacanakan dalam sebuah serial drama.

Drama populer seperti Squid Game mencerminkan budaya dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Penelitian ini ditujukan agar dapat memahami perspektif dan kritik yang diungkapkan dan mempertanyakan situasi sosial yang mungkin tidak terungkap secara langsung. Melalui analisis tanda verbal dan visual, penelitian ini ditujukan untuk dapat memahami pesan yang disampaikan secara lebih mendalam, baik secara tersembunyi maupun eksplisit, serta kritik yang mungkin disampaikan terhadap aspek-aspek tertentu dalam budaya tersebut. Penelitian ini membantu memetakan perubahan dalam pola-pola bahasa yang terjadi dalam budaya populer, termasuk bagaimana tema kesenjangan sosial berkembang seiring waktu. Penelitian ini dapat melengkapi teori-teori linguistik yang ada, terutama dalam kaitannya dengan penggunaan bahasa dalam konteks budaya dan media. Ini membantu memahami bagaimana bahasa digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan sosial atau politik dalam konteks tertentu dan memperkaya pemahaman tentang cara bahasa digunakan untuk menyampaikan pesan sosial, serta dampaknya dalam budaya populer dan linguistik secara umum.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk menjawab pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apa tanda verbal beserta makna konotasi dan denotasi yang terdapat pada dalam film Squid Game untuk merepresentasikan kesenjangan sosial?
2. Apa tanda visual beserta makna konotasi dan denotasi yang terdapat pada dalam film Squid Game untuk merepresentasikan kesenjangan sosial?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Untuk mengidentifikasi tanda verbal beserta makna konotasi dan denotasi yang terdapat pada dalam film Squid Game untuk merepresentasikan kesenjangan sosial.
2. Untuk mengidentifikasi tanda visual beserta makna konotasi dan denotasi yang terdapat pada dalam film Squid Game untuk merepresentasikan kesenjangan sosial.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian dan pertanyaan yang hendak dijawab, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi program studi linguistik untuk memperkaya hasil analisis semiotik dalam sebuah film atau serial drama.
2. Bagi mahasiswa linguistik, untuk memperkaya sumber-sumber acuan yang berkaitan dengan analisis semiotik mengenai makna kesenjangan sosial yang dianalisis melalui tanda verbal dan visual.

3. Bagi masyarakat umum, terutama kalangan penggemar serial drama Korea, untuk memberikan perspektif dan pengetahuan baru dalam makna kesenjangan sosial yang dapat dilihat melalui analisis semiotik.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disajikan dalam lima bab. Bab pertama, berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab kedua akan berisi kajian pustaka, sebagai landasan yang digunakan dalam penelitian ini. Grand theory yang digunakan adalah pengelompokan kode membentuk jalinan (teks, jalinan, jalinan); setiap utas, setiap kode, adalah suara; suara-suara yang dikepang ini membentuk tulisan dari mana nada sindiran dapat ditafsirkan (Barthes, 1977).

Bab ketiga mencakup metode penelitian yang mencakup jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data. Data yang diambil berupa data verbal dan data visual. Data verbal berupa takarir (subtitle) dari tangkapan layar (screenshot) suatu adegan. Data visual berupa tangkapan layar (screenshot) yang memiliki tanda visual dari suatu adegan.

Bab keempat berisi laporan atas penemuan dan pembahasan hasil temuan penelitian. Bab terakhir, yakni bab kelima, menampilkan interpretasi atas hasil penelitian dalam bentuk simpulan dan saran yang selaras dengan penelitian ini.

1.6 Definisi Operasional

Berikut ini dijelaskan beberapa definisi operasional dari beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

Semiotik: Sebuah ilmu untuk mengkaji tanda. Semiotik berperan untuk mengkaji tanda-tanda yang membentuk suatu kesatuan arti atau makna yang digunakan sehingga penerima pesan dapat memahami makna yang disampaikan (Sobur, 2009).

Tanda Verbal: Tanda verbal dari sebuah iklan adalah teks yang dapat berupa kata, frase, dan kalimat (Prawangsa, 2018: 248).

Tanda Visual: Analisis visual suatu gambar adalah elemen terpenting yang memberi makna yang dianalisis dari aspek visual seperti ekspresi wajah karakter, cara pengambilan gambar, dan latar (Leliana dkk, 2021).

Denotasi: Makna harfiah maupun makna pokok dari suatu kata (Seba & Prihandini, 2021).

Konotasi: Makna-makna yang tersembunyi atau tidak pasti, bahkan metaforis, yang sering dikaitkan dengan psikologi, emosi atau perasaan, dan keyakinan (Dewi dan Riris, 2020).

Kesenjangan sosial: Ketidakseimbangan yang terjadi di masyarakat akibat perbedaan kelas sosial, ekonomi, dan budaya (Sari, 2022).

Satir: Satir adalah sebuah sindiran yang menggunakan kecerdasan untuk mengkritik targetnya dengan cara jenaka dan menghibur penonton (Elliot, 2004).

Squid Game: Drama Korea yang ditayangkan di Netflix pada tahun 2021. Bercerita tentang sekelompok orang dari berbagai kalangan yang memperebutkan hadiah uang tunai dengan memainkan permainan anak kecil namun dengan taruhan nyawa.

1.7 Penutup

Demikian gambaran penelitian ini. Pada bab selanjutnya, akan disajikan kajian teori, sebagai landasan yang digunakan dalam penelitian ini.