

ANALISIS SEMIOTIK KESENJANGAN SOSIAL PADA DRAMA KOREA SQUID GAME

TESIS

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Magister
Humaniora (M.Hum) pada Program Studi Linguistik*



Oleh

Rivia Nabilah Larasati Pasaribu

1914266

**PROGRAM STUDI LINGUISTIK
FAKULTAS PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

ANALISIS SEMIOTIK KESENJANGAN SOSIAL PADA DRAMA KOREA SQUID GAME

Oleh

Rivia Nabilah Larasati Pasaribu

Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Humaniora (M.Hum) pada Program Studi Linguistik Sekolah
Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

© Rivia Nabilah Larasati Pasaribu 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

RIVIA NABILAH LARASATI PASARIBU

1914266

Analisis Semiotik Kesenjangan Sosial Pada Drama Korea Squid Game

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Rd. Safrina Norman, M.A.
NIP. 196207291987032003

Pembimbing II



Dr. Budi Hermawan, S.Pd., M.PC.
NIP. 19730872002121002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Linguistik

Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia



Wawan Gunawan, M.Ed, Ph. D.
NIP. 197209162000031001

ANALISIS SEMIOTIK KESENJANGAN SOSIAL PADA DRAMA KOREA SQUID GAME

Rivia Nabilah Larasati Pasaribu

Program Studi S2 Ilmu Linguistik Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia,

Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung

Email: riviapasaribu@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan penelitian difokuskan pada: (1) bagaimana tanda verbal beserta makna konotasi dan denotasi yang terdapat pada dalam film Squid Game dalam merepresentasikan kesenjangan sosial ?, dan (2) bagaimana tanda visual beserta makna konotasi dan denotasi yang terdapat pada dalam film Squid Game untuk merepresentasikan kesenjangan sosial? Penelitian bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan tanda verbal beserta makna konotasi dan denotasi yang terdapat pada film Squid Game dalam merepresentasikan kesenjangan sosial, dan (2) mengungkap tanda visual beserta makna konotasi dan denotasi yang terdapat pada film Squid Game dalam merepresentasikan kesenjangan sosial. Penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data penelitian dikumpulkan dengan metode observasi (Menonton film seri Squid Game sebanyak sembilan episode, mengidentifikasi percakapan tokoh yang mengindikasikan kesenjangan sosial, mengidentifikasi tanda verbal dan visual pada percakapan tokoh). Data dianalisis dengan analisis semiotik (Barthes, 1977) utamanya untuk menganalisis makna yang tersembunyi di dalam narasi visual dan verbal dari episode tersebut. Untuk analisis tanda verbal menyoroti cara kata-kata, dialog, dan bahasa yang digunakan menggambarkan dinamika antara karakter-karakter yang berasal dari latar belakang yang berbeda. Untuk analisis tanda visual berfokus pada pengaturan adegan, ekspresi wajah, gerak tubuh, dan elemen visual lainnya guna mengungkapkan ketegangan, ketidakadilan, atau aspek-aspek lain dari kesenjangan sosial. Kemudian, analisis semiotik dimaksudkan untuk menganalisis tanda visual dan verbal serta serial yang digunakan dapat menjadi sarana untuk menyampaikan pesan yang lebih dalam tentang kesenjangan sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Squid Game sebagai film seri Korea Selatan teridentifikasi memiliki tanda verbal dan tanda visual yang merepresentasikan kesenjangan sosial. Terdapat enam tanda verbal berupa kata yang mengidentifikasi kesenjangan sosial. Enam kata tersebut adalah kata 'ilegal', kata 'menyiksa', kata 'gagal', kata 'utang', kata 'uang', dan kata 'dipecat'. Tanda verbal yang mengidentifikasi kesenjangan sosial yang berupa frasa adalah 'jalang komunis' dan 'pria tua'. Tanda verbal yang mengidentifikasi kesenjangan sosial yang berupa kalimat adalah 'kau bahkan tampak tak kuat berdiri' dan kalimat 'tak ada yang mau main dengan wanita dan pria tua'. Tanda visual seperti pengaturan adegan, ekspresi karakter, dan simbol

visual yang digunakan untuk menggambarkan, menyampaikan, dan memperdalam pemahaman tentang kesenjangan sosial dalam konteks cerita. Tanda visual yang ditemukan ada enam, yaitu pada adegan tokoh Ali Abdul dengan latar belakang kaki para pemain yang lain, tokoh Oh Il-Nam, tokoh Cho Sang-Woo, tokoh 196 dan tokoh Oh Il-Nam di elevator berwarna kuning, tokoh Hwang Jun-Ho diantara para VIP, para VIP menonton pemain, dan para penjaga permainan mengawasi pemain. Representasi ini dapat mempengaruhi persepsi dan pemahaman pemirsa tentang kesenjangan sosial dan berkontribusi kepada persepsi dan pemahaman pemirsa tentang pelestarian stereotip dan prasangka dalam masyarakat.

Kata Kunci: *Semiotik; squid game; tanda verbal; tanda visual*

ABSTRACT

The research problem is focused on: (1) how verbal signs along with their connotative and denotative meanings in the Squid Game film represent social inequality, and (2) how visual signs along with their connotative and denotative meanings in the Squid Game film represent social inequality. The research aims to: (1) describe verbal signs along with their connotative and denotative meanings in the Squid Game film in representing social inequality, and (2) reveal visual signs along with their connotative and denotative meanings in the Squid Game film in representing social inequality. The research uses a descriptive method with a qualitative approach. Data collection is done through observation (watching all nine episodes of the Squid Game series, identifying character dialogues indicating social inequality, identifying verbal and visual signs in character dialogues). Data is analyzed using semiotic analysis (Barthes, 1977) primarily to analyze the hidden meanings in the visual and verbal narratives of the episodes. For verbal sign analysis, it focuses on how words, dialogues, and language used depict the dynamics between characters from different backgrounds. For visual sign analysis, it focuses on scene arrangement, facial expressions, body movements, and other visual elements to reveal tension, injustice, or other aspects of social inequality. The semiotic analysis is intended to analyze visual and verbal signs, and the series used can be a means to convey deeper messages about social inequality. The research results show that Squid Game as a South Korean series is identified to have verbal and visual signs representing social inequality. There are six verbal signs in the form of words that identify social inequality. These six words are 'illegal', 'torture', 'fail', 'debt', 'money', and 'fired'. Verbal signs identifying social inequality in the form of phrases are 'communist bitch' and 'old man'. Verbal signs identifying social inequality in the form of sentences are 'you can't even stand up straight' and 'no one wants to play with women and old men'. Visual signs such as scene arrangement, character expressions, and visual symbols used to depict, convey, and deepen understanding of social inequality in the context of the story. Six visual signs were found, namely in the scene of the character Ali Abdul with the background of the feet of the other players, the character Oh Il-Nam, the character Cho Sang-Woo, the character 196 and the character Oh Il-Nam in a yellow elevator, Hwang Jun-Ho figures among the VIPs, the VIPs watch the players, and the game guards watch the players. This representation can influence the audience's perception and understanding of social inequality and contribute to the audience's perception and understanding of the perpetuation of stereotypes and prejudices in society.

Keywords: Semiotics; squid game; verbal signs; visual signs

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Sistematika Penulisan	7
1.6 Definisi Operasional	8
1.7 Penutup	8
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Tanda Visual dan Tanda Verbal dalam Semiotik	9
2.2 Denotasi dan Konotasi dalam Semiotik	16
2.3 Kesenjangan Sosial	18
2.4 Satir dalam Film Korea Selatan	20
BAB III	23
METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain penelitian	23
3.2 Prosedur Penelitian	27

3.2.1	Sumber Data	27
3.2.2	Teknik Pengumpulan Data	29
3.2.3	Analisis Data.....	29
BAB IV		31
HASIL PENELITIAN		31
4.1	Temuan.....	31
4.1.1	Tanda Verbal Penunjuk Kesenjangan Sosial.....	32
4.1.1.1	Tanda Verbal Penunjuk Kesenjangan Sosial berbentuk Kata	32
4.1.1.2	Tanda Verbal Penunjuk Kesenjangan Sosial berbentuk Frasa	49
4.1.1.3	Tanda Verbal Penunjuk Kesenjangan Sosial berbentuk Kalimat	56
4.1.2	Tanda Visual Penunjuk Kesenjangan Sosial	62
4.2	Pembahasan.....	85
BAB V		105
KESIMPULAN DAN SARAN		105
5.1	Kesimpulan.....	105
5.2	Saran	105
DAFTAR PUSTAKA		106
LAMPIRAN		112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan petanda dan penanda Roland Barthes	10
Gambar 2.2 Bagan tanda Roland Barthes	16
Gambar 3.1 Model Aplikasi Semiotik dan teori representasi pada tanda visual dan tanda verbal dalam film Squid Game untuk merepresentasikan kesenjangan sosial	26
Gambar 3.2 Keterangan gambar	26
Gambar 4.1 Tangkapan layar Squid Game episode 5 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kata	33
Gambar 4.2 Tangkapan layar Squid Game episode 2 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kata	36
Gambar 4.3 Tangkapan layar Squid Games episode 1 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kata	38
Gambar 4.4 Tangkapan layar Squid Game episode 1 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kata	41
Gambar 4.5 Tangkapan layar Squid Games episode 5 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kata	44
Gambar 4.6 Tangkapan layar Squid Games episode 5 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kata	46
Gambar 4.7 Tangkapan layar Squid Games episode 3 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk frasa	49
Gambar 4.8 Tangkapan layar Squid Games episode 5 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk frasa	52
Gambar 4.9 Tangkapan layar Squid Games episode 4 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kalimat.....	55
Gambar 4.10 Tangkapan layar Squid Games episode 6 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kalimat.....	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Teknik Dalam Pengambilan Gambar	16
Tabel 4.1 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kata.....	33
Tabel 4.2 makna denotasi konotasi penunjuk kesenjangan sosial dari tanda verbal berbentuk kata	34
Tabel 4.3 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kata.....	36
Tabel 4.4 makna denotasi konotasi penunjuk kesenjangan sosial dari tanda verbal berbentuk kata	37
Tabel 4.5 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kata.....	39
Tabel 4.6 makna denotasi konotasi penunjuk kesenjangan sosial dari tanda verbal berbentuk kata	40
Tabel 4.7 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kata.....	42
Tabel 4.8 makna denotasi konotasi penunjuk kesenjangan sosial dari tanda verbal berbentuk kata	43
Tabel 4.9 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kata.....	44
Tabel 4.10 makna denotasi konotasi penunjuk kesenjangan sosial dari tanda verbal berbentuk kata	45
Tabel 4.11 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kata.....	46
Tabel 4.12 makna denotasi konotasi penunjuk kesenjangan sosial dari tanda verbal berbentuk kata	48
Tabel 4.13 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk frasa	49
Tabel 4.14 makna denotasi konotasi penunjuk kesenjangan sosial dari tanda verbal berbentuk frasa	51
Tabel 4.15 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk frasa	52
Tabel 4.16 makna denotasi konotasi penunjuk kesenjangan sosial dari tanda verbal berbentuk kata	54
Tabel 4.17 makna denotasi konotasi penunjuk kesenjangan sosial dari tanda verbal berbentuk kalimat.....	56

Tabel 4.18 makna denotasi konotasi penunjuk kesenjangan sosial dari tanda verbal berbentuk kalimat.....	57
Tabel 4.19 tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kalimat	58
Tabel 4.20 makna denotasi konotasi penunjuk kesenjangan sosial dari tanda verbal berbentuk kalimat.....	60
Tabel 4.21 tanda visual penunjuk kesenjangan sosial adegan 1	62
Tabel 4.22 makna denotasi dan konotasi dari tanda visual penunjuk kesenjangan sosial adegan 1	63
Tabel 4.23 tanda visual penunjuk kesenjangan sosial adegan 2	66
Tabel 4.24 makna denotasi dan konotasi dari tanda visual penunjuk kesenjangan sosial adegan 2	66
Tabel 4.25 tanda visual penunjuk kesenjangan sosial adegan 3	68
Tabel 4.26 makna denotasi dan konotasi dari tanda visual penunjuk kesenjangan sosial adegan 3	69
Tabel 4.27 tanda visual penunjuk kesenjangan sosial adegan 4	71
Tabel 4.28 makna denotasi dan konotasi dari tanda visual penunjuk kesenjangan sosial adegan 4	72
Tabel 4.29 tanda visual penunjuk kesenjangan sosial adegan 5	74
Tabel 4.30 makna denotasi dan konotasi dari tanda visual penunjuk kesenjangan sosial adegan 5	75
Tabel 4.31 tanda visual penunjuk kesenjangan sosial adegan 6	77
Tabel 4.32 makna denotasi dan konotasi dari tanda visual penunjuk kesenjangan sosial adegan 6	79
Tabel 4.33 tanda visual penunjuk kesenjangan sosial adegan 7	81
Tabel 4.34 makna denotasi dan konotasi dari tanda visual penunjuk kesenjangan sosial adegan 7	82

DAFTAR PUSTAKA

- Allan, Keith, 2001. *Natural Language Semantics*. Blackwell, Oxford & Malden, MA.
- Allan, Keith (2006) *The pragmatics of connotation*. Journal of Pragmatics, Vol. 39, pages 1047–1057. doi:10.1016/j.pragma.2006.08.004
- Arbaini, Hanis Rahmah (2022) Stratifikasi Sosial dalam Antologi Cerpen ‘Lapar’ Karya Abdurrahim Nashar (Tinjauan Sociolinguistik). *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5, 1157-1165. 10.54371/jiip.v4i5.540
- Ayu Suciartini, Ni Nyoman (2020) Bahasa Satire dalam Meme Media Sosial. *Pustaka : Jurnal Ilmu-Ilmu Budaya*, 1, 1. 10.24843/pjiib.2020.v20.i01.p01
- Aziz, Amirudin (2021) *Satire Dalam Falsafah Jawa dan Islam*. Universitas Islam Sunan Negeri Ampel. Surabaya.
- Barthes, R. (1977). *Image-music-text*. Fontana Press.
- Barthes, R. (2002). *S/Z*. Blackwell Publishing
- Bisbe, Miquel, Eduard Molner, Mauricio Jiménez (2019) Public intellectuals, political satire and the birth of activist public relations: The case of Attic Comedy. *Public Relations Review*, 45, 101790. <https://doi.org/10.1016/j.pubrev.2019.05.011>
- Chapron, Guillaume, Harold Levrel, Yves Meinard, Franck Courchamp (2018) Satire for Conservation in the 21st Century. *Trends in Ecology and Evolution*, 33, 478-480. <https://doi.org/10.1016/j.tree.2018.04.017>
- Dewi, Nurmala, Amelia, Tati Mardewi, Furi Indriyani (2021). The Social Inequality Portrayed on Bong Joon Ho’s Parasite Movie. *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 8. -ISSN: 2406-9558; E-ISSN: 2406-9566
- Dhyaningrum, Ambhita, M. R. Nababan, Djatmika (2016). Analisis Teknik Penerjemahan dan Kualitas Terjemahan Kalimat yang Mengandung Ungkapan Satire dalam Novel The 100-Year-Old Man Who Climbed Out Of The Window And Dissapeared. *Prasasti: Vol. 1, No. 2*, 215
- Edhi, Narendrari Asrining (2016) Gaya Bahasa Satire Dalam Film Er Ist Wieder Da Karya David Wnendt. *IDENTIAET: Jurnal Bahasa dan Sastra Jerman*, 9, 48-56.

- Feng, Dezheng, Kay L. O'Halloran (2012) *Representing emotive meaning in visual images: A social semiotic approach*. Journal of Pragmatics, Vol. 44, pages 2067-2084. <http://dx.doi.org/10.1016/j.pragma.2012.10.003>
- Firdaus, Rafif Syauqi Firdaus, Ervina CM Simatupang (2022) *The Maxim of Politeness in The Squid Game Film Series: A Pragmatic Study*. Ethica Lingua. 10.30605/25409190.412
- Golbeck, Jennifer , et al (2018) Fake News and Satire: A Dataset Analysis. *Session: Best of Web Science*, 17-21. 245-253. 10.1145/3201064.3201100
- Huang, Vincent Guangshen, Zhuoxiao Xie (2021) Fan activism as discursive action: Poaching foreign television series for political satire in China. *Discourse, Context and Media*, 42, 100496. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2021.100496>
- Kemalasari, Regina Dewi, Asma Azizah, Velayeti Nurfitriana Ansas, Nuria Haristiani (2021) Representasi Sosial Masyarakat dalam Film Parasite: Kajian Semiotika Roland Barthes. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21, 123-136. 10.17509/bs_jpbs.v21i1.36665
- Kernan, A. (1973). Satire. *In Dictionary of the history of ideas. Studies of selected pivotal ideas*, ed. P. P. Wiener, 211–217. New York: Scribner
- Kim, John K. (2020) "Parasite: A Film Review on Capitalism," *Cinesthesia*: Vol. 10: Iss. 2, Article 1.
- Kraus, M. W., Park, J. W., Tan, J. X. (2017). Sign of Social Class: The Experience of Economic Inequality in Everyday Life. *Perspectives on Psychological Science*, vol. 12, Issue 3, 425
- Kusuma, Putu Krisdiana Nara, Iis Kurnia Nurhayati (2019) Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Ritual Otonan Di Bali. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 1, 195. 10.24198/jmk.v1i2.10519
- Lee, Francis L.F. (2014) The impact of online user-generated satire on young people's political attitudes: Testing the moderating role of knowledge and discussion. *Telematics and Informatics*, 31, 397-409. <http://dx.doi.org/10.1016/j.tele.2013.08.002>
- Leliana, Intan, Mirza Ronda, Hayu Lusianawati (2021) Representasi Pesan Moral Dalam Film Tilik (Analisis Semiotik Roland Barthes). *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, 2, 142-156, 10.31294/jc.v2i2.11302
- Lestary, A D, Warni, Sofia Wulandari (2022) SKode-Kode Narasi Semiotika

Roland Barthes dalam Novel dari Jendela SMP Karya Mira Widjaja
Kalistra, 1, 1-8. [https://onlinejournal.unja.ac.id/kal/article/view/18421%](https://onlinejournal.unja.ac.id/kal/article/view/18421%20)

Low, Jwen Fa, Benjamin C.M. Fung, Farkhund Iqbal, Shih-Chia Huang. (2021)
Distinguishing between fake news and satire with transformers. *Expert
Systems with Applications*, 187, 115824.
<https://doi.org/10.1016/j.eswa.2021.115824>

Lustyantie, Ninuk (2012) Pendekatan Semiotika Model Roland Barthes dalam
Karya Sastra Prancis *Seminar Nasional FIB UI*, 1, 1-15.

Maulana, Nanda, Erik Muhamad Pauhrizi (2022) Vakansi Yang Janggal Dan
Penyakit Lainnya : Analisis Semantik Dan Semiotik Ragam Makna Dari
Film Vakansi Yang Janggal Dan Penyakit Lainnya : Semantic And
Semiotic Analysis Of The Variety Of Meanings From Film.
Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies, 2, 70-
78.

Nasirin, Choiron, Dyah Pithaloka (2022) Analisis Semiotika Konsep Kekerasan
dalam Film The Raid 2 : Berandal. *Journal of Discourse and Media
Research*, 1, 28-43

Nofia, Vina Siti Sri Nofia, Muhammad Rayhan Bustam (2022) Analisis Semiotika
Roland Barthes Pada Sampul Buku Five Little Pigs Karya Agatha Christie.
Mahadaya, Vol. 2, 143-156.

Noletto, Israel Alves Correa, Sebastião Alves Teixeira Lopes, Margareth Torres
de Alencar Costa (2017) Satire in Swift's Own Words: Considerations on
Glossopoesis in Gulliver's Travels. *Journal of English Language and
Literature*, 7, 519. [10.17722/jell.v7i2.207](https://doi.org/10.17722/jell.v7i2.207)

Nuraini, Achmad Yuhdi (2023) Analisis Penggunaan Kata Keji dalam Film Bumi
Manusia : Kajian Sociolinguistik. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial
Humaniora* 1, 184-206. [https://doi.org/10.59581/jipsoshum-
widyakarya.v1i2.305](https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v1i2.305)

Nurussifa, Amalia (2018) *Tampilan Seksualitas Pada Tayangan Animasi Anak
Shaun The Sheep*. Universitas Semarang.

Octaviani, Melli Anggriyani, Dyah Nurul Maliki S.Pd., M.Si (2021) *Analisis
Semiotika Roland Barthes Dalam Film Korea Baseball Girl*. Jurnal Ilmu
Komunikasi, Vol.1, Pages 9-25.

Ozyza, Prilya Dwi, Ainur Rochmania (2023) Representation of bullying in the
film My Idiot Brother (Study of Roland Barthes semiotic analysis).
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. <http://dx.doi.org/10.21070/ups.1330>

- Panzaru, Olga (2012) *SEMIOTIC INTERDEPENDENCE BETWEEN TEXT AND VISUAL IMAGE*, *Lucrări Științifice*, Vol. 55, Issue 2, Pages 409-412.
- Paramita, Dela Aditya. (2018) *The Discourse of Satire in Political Cartoons, Wacana Satir Pada Kartun Politik*. English Literature Study Program, Faculty of Languages and Arts, Yogyakarta State University
- Patriansah, Mukhsin, Ria Sapitri, Didiek Prasetya (2022) Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Rinso ‘Yuk Mulai Bijak Plastik!’. *Narada : Jurnal Desain dan Seni*, 3, 287-306. 10.22441/narada.2022.v9.i3.004
- Prawangsa, A. P. 2018. *Verbal and visual messages in advertisement of men's accessories*. *Humanis: Journal of Arts and Humanities*. 22(1), 247-252. Retrieved April 29, 2021, from <https://ojs.unud.ac.id>
- Putri, I Gusti Ayu Vina Widiadnya (2020) Semiotika Tanda Verbal Dan Visual Pada Iklan Kampanye Pencegahan Penyebaran Covid-19. *KULTURISTIK: Jurnal Bahasa dan Budaya*, 4, 10-18. 10.22225/kulturistik.4.2.1871
- Rahma, Sitti, Syahron Lubis, Alemina Perangin-Angin (2023) The analysis of the use of satire in the daily show with Trevor Noah. *Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities*, 10, 231. 10.22373/ej.v10i2.16611
- Ravi, Kumar, Vladlamani Ravi (2017). A novel automatic satire and irony detection using unsembled feature selection and data mining. *Knowledge-Based Systems*, 120, 15-33. <http://dx.doi.org/10.1016/j.knosys.2016.12.018>
- Rifqi, Ahmad (2021) Analisis Semiotika dan Representasi Rasisme Dalam Serial Anime One Piece. *Jurnal Komunikasi dan Organisasi (J-KO)*, 3, 16-27.
- Rika, Ni Wayan, Ni Wayan Suastini, Desak Putu Eka Pratiwi (2022) A Semiotic Study on Verbal and Visual Signs Found in Evlon Cosmetics Advertisements. *LINGUISTIK : Jurnal Bahasa & Sastra*, 7, 109-117. 10.31604/linguistik.v7ii.109-117
- Rohmaniah, Al Fiatur. (2021). Kajian Semiotika Roland Barthes. *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(2), 124–134. <https://doi.org/10.51339/ittishol.v2i2.308>
- Rothermich, Kathrin, Ayotola Ogunlana, Natalia Jaworska (2021). Change in humor and sarcasm use based on anxiety and depression symptom severity during the COVID-19 pandemic. *Journal of Psychiatric Research*, 140, 95-100. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2021.05.027>
- Rosida, Sisi, Eko Firman Susilo, M. Hamzah Fansuri Hsb (2021) Pelecehan

Seksual Dalam Tiktok ‘Persalinan’: Analisis Semiotika Roland Barthes.
Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP), 3, 19-27. 10.34012/bip.v3i2.1848

Rusmana, D. (2014). *Filsafat Semiotika: Paradigma, Teori, dan Metode Interpretasi Tanda dari Semiotika Struktural Hingga Dekonstruksi Praktis*. Bandung: Pustaka Setia.

Saeed, John I, 2016. *Semantics (4th ed)*. Blackwell.

Salas-Zarate, Maria del Pilar , Mario Andres Paredes-Valverde , Miguel Angel Rodriguez-Garcia , Rafael Valencia-Garcia, Giner Alor-Hernandez (2017) Automatic detection of satire in Twitter: A psycholinguistic-based approach. *Knowledge-Based Systems*, 128, 20-23. <http://dx.doi.org/10.1016/j.knosys.2017.04.009>

Sari, E. D., & Handayani, B. L. (2022). Ketimpangan Sosial dan Bencana: Suatu Analisis Sosiologis terhadap Dampak Bencana Berbasis Kelas Sosial. *Hasanuddin Journal of Sociology (HJS)*, 4(1), 9-21.

Sari, Yanti Pustika, Missriani, Wandiyono (2021). Analisis Gaya Bahasa Dalam Film Dilan 1990 Karya Pidi Baiq. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 11, 10. 10.31851/pembahsi.v11i1.4317

Seba, N. G., & Prihandini, A. (2021). ANALISIS MAKNA DENOTASI PADA FITUR "MENDENGARKAN SECARA OFFLINE" DI APLIKASI SPOTIFY. *MAHADAYA Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 1(2), 161-164

Sihite, Junika Dewi Sihite, Muhizar Muchtar, Rahmadsyah Rangkuti (2021) A Visual Semiotic Analysis on the Spongebob Movie. *LingPoet: Journal of Linguistics and Literary Research*, 2, 86-93. 10.32734/lingpoet.v2i1.5007

Sihombing, Lambok Hermanto, Agustinus Alexander Sinaga (2021) Representation of Social Classes in Paraste Movie. *Lire Journal (Journal of Linguistics and Literature)*, 5, 69-80. 10.33019/lire.v5i1.107

Sobur A, (2009) *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Storey, J. (2018). *Cultural theory and popular culture an introduction*. Routledge.

Syakur, Ahmad Abdan, Purnawarman (2023) Analisis Teks Iklan Rokok A Mild : Kajian Semiologi Roland Barthes. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 8, 11. 10.31764/telaah.v8i2.17195

- Syifa, Salsabila Ayu, Heppy New Year Haloho (2022) *Penggambaran Masyarakat Kelas Atas di Korea Selatan pada Serial Class Of Lies*. Jurnal PIKMA: Publikasi Media Dan Cinema, Volume 5, No. 1, September 2022, hlm 124-143. ISSN: 2622-5476 (cetak), ISSN: 2655-6405 (online) Website: <https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/pikma>
- Tinarbuko, Sumbo (2017) Semiotika Tanda Verbal dan Tanda Visual Iklan Layanan Masyarakat. *Panggung*, 26, 181-194. 10.26742/panggung.v26i2.175
- Ullah, Faiz, Muhammad Aqeel Shahbaz, Muhammad Farukh Arslan (2023) Semiotic Analysis of Zeera Plus Biscuit Advertisement : Unraveling Sign Systems and Meanings. *Journal of Policy Research*, 9, 410-415. 10.5281/zenodo.8251043
- Utomo, Wisnu Prasetya. (2015) Menertawakan Politik : Anak Muda , Satire dan Parodi dalam Situs Mojok.co. *Studi Pemuda*, 4, 190-205. <https://jurnal.ugm.ac.id/jurnalpemuda/article/view/36729>
- Youngrim, Kim (2022) Squid Game and the imagining of Afro-Asian connections through Black Twitter memescapes, *Communication, Culture and Critique*, Volume 15, Issue 4, Pages 552–554, <https://doi.org/10.1093/ccc/tcac041>
- Yulianeta, Rosmah Tami (2021) Social satire on higher education: A comparative structural semiotic study of the movies Alangkah Lucunya (Negeri Ini) and Parasite. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 11, 245-253. 10.17509/ijal.v11i1.34613
- W, Adryan Allen G, Albert Louis, Jovita Anggi Taruli, & Nurmawati Sari (2021) *REPRESENTATION OF HOBBSIAN THEORY IN THE FILM SERIES "SQUID GAME" IN THE VIEW OF GENERATION Z* . Jurnal Kewarganegaraan, Vol. 5, No.2. P-ISSN: 1978-0184 E-ISSN: 2723-2328
- Wadipalapa, Rendy Pahrun (2015) Meme Culture & Komedi-Satire Politik: Kontestasi Pemilihan Presiden dalam Media Baru. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 1, 1-17. 10.24002/jik.v12i1.440
- Zekavat, Massih (2014) A Discursive Model of Satire. *Jena Electronic Studies in English Language and Literature*

