

**STRATEGI PERSUASI DALAM DIALOG *SQUID GAME* DAN
IMPLIKASINYA TERHADAP DESAIN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
CETAK BAHASA KOREA**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Bahasa Korea



oleh
Nadya Evangelista Tening
NIM 1805354

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA KOREA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**STRATEGI PERSUASI DALAM DIALOG *SQUID GAME* DAN
IMPLIKASINYA TERHADAP DESAIN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
CETAK BAHASA KOREA**

oleh
NADYA EVANGELISTA TENING
NIM 1805354

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa Korea

© NADYA EVANGELISTA TENING
Universitas Pendidikan Indonesia
2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ada izin dari peneliti

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

NADYA EVANGELISTA TENING

NIM 1805354

**STRATEGI PERSUASI DALAM DIALOG *SQUID GAME* DAN
IMPLIKASINYA TERHADAP DESAIN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
CETAK BAHASA KOREA**

Telah disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr.H. Dingding Haerudin, M.Pd.

NIP 196408221989031001

Pembimbing II



Risa Triarisanti, S.Pd., M.Pd.

NIP 920160119780419201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Korea

FPBS UPI



Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT.

NIP 920160119760228101

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

NADYA EVANGELISTA TENING

NIM 1805354

**STRATEGI PERSUASI DALAM DIALOG *SQUID GAME* DAN
IMPLIKASINYA TERHADAP DESAIN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
CETAK BAHASA KOREA**

Skripsi ini telah disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I



Dra. Renariah, M.Hum.

NIP 195804061985032001

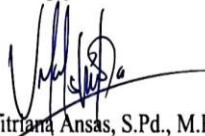
Penguji II



Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT.

NIP 920160119760228101

Penguji III



Velayeti Nurfitriana Ansas, S.Pd., M.Pd.

NIP 920160119890610201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Korea

FPBS UPI



Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT.

NIP 920160119760228101

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Strategi Persuasi dalam Dialog *Squid Game* dan Implikasinya terhadap Desain Pengembangan Bahan Ajar Cetak Bahasa Korea” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang merujuk pada Permendiknas No. 17 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi serta tidak akan menyangkut pihak lain apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2023



Nadya Evangelista Tening

NIM. 1805354

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini berjudul “Strategi Persuasi dalam Dialog *Squid Game* dan Implikasinya terhadap Desain Pengembangan Bahan Ajar Cetak Bahasa Korea” yang membahas mengenai strategi persuasi berbahasa Korea yang terdiri atas strategi persuasi rasional dan emosional dalam dialog *Squid Game* serta bagaimana hasil temuan strategi persuasi diimplikasikan dalam desain pengembangan bahan ajar cetak bahasa Korea. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa Korea, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat berbagai macam bentuk dukungan dari berbagai pihak sehingga kesulitan dan hambatan yang dirasakan dapat penulis hadapi. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, orang tua, dosen pembimbing akademik, para dosen prodi Pendidikan Bahasa Korea, teman-teman, serta pihak-pihak lain yang mendukung, membimbing, dan membantu penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Maka penulis memohon maaf atas hal tersebut. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat diterima dan bermanfaat, baik bagi penulis sendiri ataupun pembaca skripsi ini.

Bandung, Januari 2023



Nadya Evangelista Tening
NIM. 1805354

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“STRATEGI PERSUASI DALAM DIALOG *SQUID GAME* DAN IMPLIKASINYA TERHADAP DESAIN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR CETAK BAHASA KOREA”** guna melengkapi sebagian syarat dalam rangka memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Bahasa Korea di Universitas Pendidikan Indonesia.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan bisa terselesaikan tanpa adanya doa, dukungan, arahan, serta dorongan dari berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti mengucapkan terima kasih terutama kepada Almarhum Bapak Darius Salang S.S., dan Mama Rusiana Rintai S.Kep., selaku orang tua yang telah memberi dukungan, doa, dan selalu memfasilitasi peneliti dalam segala hal selama ini dengan penuh perhatian dan kasih sayang. George Edward Tekwan, Jason Christio Mering, dan Jayden Justino Huvang, selaku ketiga adik peneliti yang juga turut mendukung, mendoakan, dan menemani peneliti selama menyusun penelitian akhir skripsi ini. Pada kesempatan ini, peneliti juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih, rasa hormat, rasa syukur dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Solehudin, M.Pd., M.A., selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia dan para Wakil Rektor beserta jajarannya.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Tri Indri Hardini, M.Pd., selaku Dekan FPBS dan para Wakil Dekan beserta jajarannya.
3. Bapak Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Korea.
4. Bapak Dr. H. Dingding Haerudin, M.Pd., selaku dosen pembimbing I.
5. Ibu Risa Triarisanti, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Korea, dosen pembimbing skripsi II, serta dosen pembimbing akademik.
6. Bapak Arif Husein Lubis, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Pembimbing Kemahasiswaan dan validator abstrak bahasa Inggris.

7. Ibu Jayanti Megasari, S.S., M.A., selaku validator *expert judgement* pada penyusunan BAB IV Temuan dan Pembahasan serta validator abstrak bahasa Korea.
8. Ibu Velayeti Nurfitriana Ansas, S.Pd., M.Pd., Ibu Asma Azizah, S.S., M.A., Bapak Prof. Shin Young Duk, M.A., Ph.D., Ibu Lee Jeoun Soon, M.H.E., Bapak Lee Taegun, M.Ed., Ph.D., dan Ibu Ashanti Widyana, S.Hum., M.A., selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Korea.
9. Saudari Teja Mustika, S.Ak., selaku staf administrasi akademik Program Studi Pendidikan Bahasa Korea yang telah membantu peneliti dalam mengurus administrasi yang dibutuhkan maupun kegiatan perkuliahan.
10. Kakek Reinard Primulando, Ph.D., dan Nenek Maria Rosalina, S.Ds., Angkasa Thaariq Primulando, Tante Desti Lolita Alpriana, M.Ak., Kakek Andre Dani Mawardhi, M.Sc., Nenek Miselia Asterixa, S.T., Tante Yuliati Mei, Kak Herdi Christian, dan Kak Vinalia yang telah menghibur, mendukung, membantu dan memfasilitasi selama perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
11. Kakak tingkat Pendidikan Bahasa Korea UPI 2017: Fatharani Regina Nabilah Alie, S.Pd., yang telah mendukung dan membantu penulis dari awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
12. Teman-teman Pendidikan Bahasa Korea UPI 2018: Laras Meividya Alisha, Adelia Deviyanti, Dwi Bhakti Oktavianto, Raihanah Alisha Azzahra, Fitri Ayu Randini, Dwina Rahmaniar Hapsari, Hima Ragillia, Sekar Ayu Kusumajaya, Savina Putri Aryana, Jessica Septiana Saraswati, Jose Leandro, Bernadetta Nabasa Sitindaon, Isnaeny Apla Sutiarto, Raden Andrea Aurora Arvianita, dan Kamila Nur Aliya yang terus menyemangati, mendukung, dan membantu dari awal hingga akhir perkuliahan, hingga selesainya skripsi ini.
13. Teman-teman Pendidikan Bahasa Korea UPI 2019: Achmad Habibullah, Matahari Sukmadjati, Ki Agus Ahmad Muhaimin, Fina Fianita, Aulia Ridha Marshanda, Aziza Nurul, dan Firsie Syadzadyvane Azzura yang telah membantu selama perkuliahan setelah penulis kembali dari cuti akademik.

14. Keluarga Bapak Helmi Anwar S.T., Ibu Virna Nurhayatie S.Pd., Helvina Aulia Zahra S.T., dan Helvira Adisti Kurnia yang sedari kecil telah mendukung dan membantu seluruh proses kehidupan penulis.
15. Teman-teman SMA 10 Samarinda yang penulis sayangi: Ananda Permatasari B.Eng., Andi Rizky Amalia Syahrir, S.Ked., Hardwin Welly Tulili Panandu, B.Sc., Muhammad Faizal Akhyani S.Ds., Glen Gloryfti Yunus S.Farm., Andi Afifah Abiyyah Lutfi S.KG., dan Sheila Amanda Akhmad, B.Sc., yang telah membantu serta mendukung penulis sejak SMA dan selama perkuliahan.
16. Teman-teman alumni Buin Batu International School: Juan Pratama Anandika S.T., dan Jose Mahendra Aji, B.Sc., yang telah mendukung dan membantu penulis dari awal perkuliahan.
17. Kakak Nur Tsurayya Afifah, S.Hum., *senior Korean interpreter-translator* yang telah membantu penulis sejak awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini, memberikan banyak *insight*, ilmu, saran dan masukan karir sehingga penulis tidak pernah menyerah.
18. Yang Eunkyung selaku Direktur Nacific Cosmetics, Kim Tei, Kim Jui, Mbak Musrifah, Pak Widodo, dan Kak Cindy Julianti yang telah memberikan kesempatan untuk berkembang, mendukung dan membantu penulis saat bekerja sambil menempuh studi.
19. Untuk diri sendiri, terima kasih banyak telah bertahan dan berusaha di segala kondisi dan kekurangan yang ada.

Akhir kata, penulis mengucapkan permintaan maaf atas kekurangan dan ketidaksempurnaan yang terdapat di dalam skripsi ini. Penulis telah berusaha secara maksimal selama menyusun penelitian skripsi ini dengan harapan skripsi ini mampu memberikan manfaat bagi para pembaca.

Bandung, Januari 2023
Peneliti,



Nadya Evangelista Tening
NIM. 1805354

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui strategi persuasi berbahasa Korea menggunakan teori strategi persuasi rasional oleh Junghyun Kim (2022) dan strategi persuasi emosional oleh Hyunsook Oh & Moonhee Yang (2016). Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah dialog *Squid Game*. Data dikumpulkan dengan menggunakan metode simak-catat dari naskah sembilan episode *Squid Game* dan dianalisis menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah total strategi persuasi emosional secara keseluruhan ditemukan lebih banyak dibandingkan strategi persuasi rasional. Jenis data yang paling umum dalam strategi persuasi emosional adalah strategi persuasi menggunakan homogenitas dan yang paling tidak umum adalah strategi persuasi menggunakan kesenangan. Di sisi lain, strategi persuasi rasional yang paling umum ditemukan adalah strategi persuasi efek awal, dan yang paling tidak umum adalah strategi persuasi rasional kesimpulan implisit. Berdasarkan temuan penelitian, strategi persuasi emosional mendominasi karena strategi persuasi rasional saja tidak selalu cukup untuk mengubah keyakinan seseorang. Dibandingkan dengan hanya menggunakan strategi persuasi rasional, strategi persuasi emosional seringkali lebih efektif ketika membujuk pihak lawan dalam kasus yang sulit, seperti kasus permainan bertahan hidup *Squid Game*. Penelitian ini dapat diimplikasikan pada model desain pengembangan bahan ajar cetak bahasa Korea dan dapat bermanfaat bagi guru bahasa Korea, penulis, atau penerbit buku bahasa Korea, tentang bagaimana fenomena strategi persuasi dapat diimplementasikan.

Kata kunci: pengembangan bahan ajar, strategi persuasi emosional, strategi persuasi rasional, *squid game*

ABSTRACT

This research aims to investigate the types of Korean persuasion strategies in Squid Game's dialogue using the theory of rational persuasion strategies by Junghyun Kim (2022) and emotional persuasion strategies by Hyunsook Oh & Moonhee Yang (2016). The data were collected using a note-taking method from the scripts of nine episodes of Squid Game and analyzed using a descriptive-qualitative method. The total number of emotional persuasion strategies generally was found to be higher than rational persuasion strategies. The most common type of data in the emotional persuasion strategy was persuasion strategy using homogeneity, and the least common was persuasion strategy using pleasure. On the other hand, the most common rational persuasion strategy found was the initial effect persuasion strategy, and the least common was the implicit conclusion persuasion strategy. According to research findings, emotional persuasion strategies dominate because rational persuasion strategy alone may not always be sufficient to change people's beliefs. As opposed to only employing rational persuasion strategy, emotional persuasion strategy is often more effective when persuading the other party in difficult cases, such as the case of the survival game Squid Game. This research can be implicated in the design model for the development of Korean language teaching materials and can be useful for Korean language teachers, authors, or Korean language book publishers, on how a persuasion strategy phenomenon can be implemented.

Keywords: development of teaching materials, emotional persuasion strategy, rational persuasion strategy, squid game

초록

본 연구는 김정현(2022)의 이성적 설득 전략과 오현숙 & 양문희(2016) 감성적 설득 전략을 이용하여 오징어게임 대화에서 나타나는 한국어 설득 전략의 유형을 탐색하는 데 목적이 있다. 그 자료는 오징어게임의 대본에서 9 개의 에피소드로부터 얻어졌다. 자료를 수집하기 위해 필기 방법을 사용한 후 기술 정성 방법을 사용하여 데이터를 분석했다. 감성적 설득 전략의 총 개수는 전체적으로 이성적 설득 전략보다 높은 것으로 나타났다. 감성적 설득 전략의 최대 자료는 동질감을 이용한 설득 전략인 반면, 최소는 즐거움을 이용한 설득 전략이었다. 반면 발견된 최대 이성적 설득 전략은 초두효과 설득 전략이었고, 최소치는 암시적 결론 설득 전략이었다. 감성적 설득 전략은 연구 자료를 기반으로 지배했다. 설득 전략은 상대방의 신념이나 행동 욕구에 영향을 미치지만, 이성적인 설득 전략을 통해 신념을 바꾸는 것만으로는 충분하지 않을 때가 있기 때문이다. 이성적인 설득 전략만 사용하는 것에 비해 상대를 설득하는 오징어 게임 서바이벌 게임과 같은 어려운 경우에는 감정적인 설득 전략도 중요한 역할을 한다. 본 연구는 한국어교재 개발을 위한 설계모형에 내포될 수 있으며, 한국어교사, 저자 또는 한국어책 출판사에 있어서 설득 전략 현상이 어떻게 구현될 수 있는지에 대해 유용하게 활용될 수 있다.

주제어: 교재 개발, 감성적 설득 전략, 이성적 설득 전략, 오징어게임

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
초록	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR BAGAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Batasan Masalah	8
1.6 Struktur Organisasi Skripsi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Retorika Persuasi Aristoteles	11
2.1.1 Unsur-unsur Retorika	12
2.1.2 Ethos, Pathos, Logos	13
2.2 Strategi Persuasi	14
2.2.1 Jenis-jenis Strategi Persuasi	15
2.3 Strategi Persuasi Rasional Kim (2022)	16
2.3.1 일면적 메시지 설득 전략 (Strategi Persuasi Pesan Satu Sisi)	17

2.3.2 양면적 메시지 설득 전략 (Strategi Persuasi Pesan Dua Sisi).....	19
2.3.3 명시적 결론 설득 전략 (Strategi Persuasi Kesimpulan Eksplisit)	21
2.3.4 암시적 결론 설득 전략 (Strategi Persuasi Kesimpulan Implisit)	22
2.3.5 초두효과 설득 전략 (Strategi Persuasi Efek Awal).....	23
2.3.6 최신효과 설득 전략 (Strategi Persuasi Efek Terbaru).....	25
2.4 Strategi Persuasi Emosional Oh & Yang (2016)	27
2.4.1 즐거움을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Kesenangan)	28
2.4.2 따뜻함을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Kehangatan)	30
2.4.3 공포를 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Ketakutan)..	31
2.4.4 죄책감을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Rasa Bersalah)	33
2.4.5 반전을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Pembalikan)	36
2.4.6 빛진 감정을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Perasaan Berutang)	37
2.4.7 약속을 지키려는 마음을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi dengan Niat untuk Menepati Janji)	39
2.4.8 희소성을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Kelangkaan)	40
2.4.9 동질감을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Homogenitas).....	42
2.4.10 권위에 대한 복종을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Kepatuhan pada Otoritas)	44
2.5 Dialog	46
2.6 Drama	46
2.6.1 Drama Korea.....	47
2.7 <i>Squid Game</i>	48

2.7.1 Karakter <i>Squid Game</i>	49
2.7.2 Episode <i>Squid Game</i>	52
2.8 Desain Pengembangan Bahan Ajar Cetak Bahasa Korea.....	56
2.9 Penelitian Terdahulu	58
2.10 Kerangka Berpikir	59
BAB III METODE PENELITIAN	66
3.1 Desain Penelitian	67
3.2 Data dan Sumber Data	68
3.3 Teknik Pengumpulan Data	68
3.4 Instrumen Penelitian	69
3.5 Analisis Data	72
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	77
4.1 Strategi Persuasi dalam Dialog <i>Squid Game</i>	77
4.1.1 Strategi Persuasi Emosional dalam Dialog <i>Squid Game</i>	77
4.1.1.1 동질감을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Homogenitas)	79
4.1.1.2 공포를 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Ketakutan).....	85
4.1.1.3 빛진 감정을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Perasaan Berutang).....	92
4.1.1.4 약속을 지키려는 마음을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi dengan Niat untuk Menepati Janji)	98
4.1.1.5 권위에 대한 복종을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Kepatuhan pada Otoritas).....	103
4.1.1.6 따뜻함을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Kehangatan)	111
4.1.1.7 반전을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Pembalikan).....	116

4.1.1.8 죄책감을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Rasa Bersalah)	125
4.1.1.9 희소성을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Kelangkaan)	132
4.1.1.10 즐거움을 이용한 설득 전략 (Strategi Persuasi Menggunakan Kesenangan).....	138
4.1.2 Strategi Persuasi Rasional dalam Dialog <i>Squid Game</i>	141
4.1.2.1 초두효과 설득 전략 (Strategi Persuasi Efek Awal)	142
4.1.2.2 양면적 메시지 설득 전략 (Strategi Persuasi Pesan Dua Sisi)	148
4.1.2.3 명시적 결론 설득 전략 (Strategi Persuasi Kesimpulan Eksplisit)	154
4.1.2.4 최신효과 설득 전략 (Strategi Persuasi Efek Terbaru)	158
4.1.2.5 일면적 메시지 설득 전략 (Strategi Persuasi Pesan Satu Sisi)	164
4.1.2.6 암시적 결론 설득 전략 (Strategi Persuasi Kesimpulan Implisit)....	170
4.1.3 Kesimpulan Pembahasan	174
4.2 Implikasi Strategi Persuasi dalam Desain Pengembangan Bahan Ajar Cetak Bahasa Korea	175
4.2.1 Langkah Implikasi Pemodelan Desain Pengembangan Bahan Ajar Cetak Bahasa Korea	176
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	183
5.1 Simpulan.....	183
5.2 Implikasi	184
5.3 Rekomendasi	185
DAFTAR PUSTAKA	186
LAMPIRAN	191

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Strategi Persuasi Pesan Satu Sisi	17
Tabel 2.2 Contoh Strategi Persuasi Pesan Dua Sisi	19
Tabel 2.3 Contoh Strategi Persuasi Kesimpulan Eksplisit	21
Tabel 2.4 Contoh Strategi Persuasi Kesimpulan Implisit.....	22
Tabel 2.5 Contoh Strategi Persuasi Efek Awal	24
Tabel 2.6 Contoh Strategi Persuasi Efek Terbaru	26
Tabel 2.7 Contoh Strategi Persuasi Menggunakan Kesenangan	29
Tabel 2.8 Contoh Strategi Persuasi Menggunakan Kehangatan	30
Tabel 2.9 Contoh Strategi Persuasi Menggunakan Ketakutan	32
Tabel 2.10 Contoh Strategi Persuasi Menggunakan Rasa Bersalah.....	34
Tabel 2.11 Contoh Strategi Persuasi Menggunakan Pembalikan.....	36
Tabel 2.12 Contoh Strategi Persuasi Menggunakan Perasaan Berutang.....	38
Tabel 2.13 Contoh Strategi Persuasi dengan Niat untuk Menepati Janji	39
Tabel 2.14 Contoh Strategi Persuasi Menggunakan Kelangkaan	41
Tabel 2.15 Contoh Strategi Persuasi Menggunakan Homogenitas	43
Tabel 2.16 Contoh Strategi Persuasi Menggunakan Kepatuhan pada Otoritas.....	45
Tabel 2.17 Karakter Utama <i>Squid Game</i>	49
Tabel 2.18 Karakter pendukung dalam <i>Squid Game</i>	50
Tabel 2.19 Matriks Penelitian Terdahulu	59
Tabel 3.1 Matriks Strategi Persuasi Beserta Indikatornya	69
Tabel 3.2 Contoh Reduksi Data.....	72
Tabel 3.3 Penyajian Data (Contoh Analisis Strategi Persuasi)	74
Tabel 4.1 Temuan Strategi Persuasi dalam Dialog <i>Squid Game</i>	77
Tabel 4.2 Temuan Strategi Persuasi Emosional dalam Dialog <i>Squid Game</i>	78
Tabel 4.3 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Homogenitas #1	79
Tabel 4.4 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Homogenitas #2.....	81
Tabel 4.5 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Homogenitas #3	83

Tabel 4.6 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Ketakutan #1	85
Tabel 4.7 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Ketakutan #2	87
Tabel 4.8 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Ketakutan #3	90
Tabel 4.9 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Perasaan Berutang #1	92
Tabel 4.10 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Perasaan Berutang #2	94
Tabel 4.11 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Perasaan Berutang #3	96
Tabel 4.12 Analisis Strategi Persuasi dengan Niat untuk Menepati Janji #1	98
Tabel 4.13 Analisis Strategi Persuasi dengan Niat untuk Menepati Janji #2	100
Tabel 4.15 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Kepatuhan pada Otoritas #1	105
Tabel 4.16 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Kepatuhan pada Otoritas #2	106
Tabel 4.17 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Kepatuhan pada Otoritas #3	108
Tabel 4.18 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Kehangatan #1	111
Tabel 4.19 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Kehangatan #2	113
Tabel 4.20 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Kehangatan #3	115
Tabel 4.21 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Pembalikan #1	117
Tabel 4.22 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Pembalikan #2	119
Tabel 4.23 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Pembalikan #3	122
Tabel 4.24 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Rasa Bersalah #1	126
Tabel 4.25 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Rasa Bersalah #2	129
Tabel 4.26 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Rasa Bersalah #3	130
Tabel 4.27 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Kelangkaan #1	133
Tabel 4.28 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Kelangkaan #2	136
Tabel 4.29 Analisis Strategi Persuasi Menggunakan Kesenangan #1	139
Tabel 4.30 Temuan Strategi Persuasi Rasional dalam Dialog <i>Squid Game</i>	142
Tabel 4.31 Analisis Strategi Persuasi Efek Awal #1	143
Tabel 4.32 Analisis Strategi Persuasi Efek Awal #2	145
Tabel 4.33 Analisis Strategi Persuasi Efek Awal #3	146

Tabel 4.34 Analisis Strategi Persuasi Dua Sisi #1	148
Tabel 4.35 Analisis Strategi Persuasi Dua Sisi #2	149
Tabel 4.36 Analisis Strategi Persuasi Dua Sisi #3	152
Tabel 4.37 Analisis Strategi Persuasi Kesimpulan Eksplisit #1	154
Tabel 4.38 Analisis Strategi Persuasi Kesimpulan Eksplisit #2.....	155
Tabel 4.39 Analisis Strategi Persuasi Kesimpulan Eksplisit #3.....	157
Tabel 4.40 Analisis Strategi Persuasi Efek Terbaru #1	158
Tabel 4.41 Analisis Strategi Persuasi Efek Terbaru #2.....	160
Tabel 4.42 Analisis Strategi Persuasi Efek Terbaru #3	162
Tabel 4.43 Analisis Strategi Persuasi Pesan Satu Sisi #1.....	164
Tabel 4.44 Analisis Strategi Persuasi Pesan Satu Sisi #2.....	166
Tabel 4.45 Analisis Strategi Persuasi Pesan Satu Sisi #3.....	168
Tabel 4.46 Analisis Strategi Persuasi Kesimpulan Implisit #1	170
Tabel 4.47 Analisis Strategi Persuasi Kesimpulan Implisit #2	172
Tabel 4.48 Analisis Strategi Persuasi Kesimpulan Implisit #3	173

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Poster Drama <i>Squid Game</i>	81
Gambar 4.1 Cover Bahan Ajar	177
Gambar 4.2 Bab I	178
Gambar 4.3 Bab II.....	179
Gambar 4.4 Isi Bahan Ajar dengan <i>Bubble</i> Percakapan.....	180

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	77
Bagan 3.1 Desain Penelitian	80

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, R., & Prihatini, E. (2021). Learning Korean using Online Platforms Following the Success of “Squid Game” and during Pandemic Times. *Proceedings of the 7th North American International Conference on Industrial Engineering and Operations Management, Orlando, Florida, USA, June 12-14, 2022*.
- Anwar, K. (2020). *Teknik Persuasif dalam Caption Akun Instagram Info Persela dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP*. Skripsi. Tegal: Universitas Pancasakti Tegal.
- Anwar, S., & Khotimah, K. (2021, October). Kalimat Persuasif dalam Akun Instagram Disporaparkabtegal dan Implikasinya. *In Prosiding Seminar Nasional Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia (PIBSI)* (Vol. 43, No. 1, pp. 259-268).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asri, D. (2020). Modalitas Dalam Pidato Kampanye Calon Presiden Republik Korea (문재인) Pada Tahun 2017. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Azaria, A. R. (2021). *Korean Public Diplomacy Succeeds in The South Korean Wave or Hallyu (Diplomasi Publik Korea Selatan Sukses dalam Korean Wave atau Hallyu)*. Korean Public Management. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Chairunnisa, N. Y. (2021) Penyebaran Budaya Korea Selatan di Tengah Masyarakat Dunia.
- Chonnia, I. U., & Izzah, L. (2022). The Use of Squid Game Simulation for Challenging Students' Vocabulary Mastery. *Journal of Languages and Language Teaching*, 10(4), 508-518.
- Fitriandhari, F., Rusminto, N. E., & Samhati, S. (2017). Tindak Tutur Persuasi pada Brosur Layanan Bimbingan Belajar dan Implikasinya. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 5(4 Sep).

- Gabriella, J. (2017). *Retorika Rachel Goddard pada Video 18 Tips Kecantikan (Beauty Hacks) dan Make Up untuk Pemula. Skripsi*. Jakarta: Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.
- Haris, M. A. (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Dialog Sederhana pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Semester I dengan Menggunakan Gambar Berseri di MI Mu'abidin Sukorejo Guntur Demak Tahun Pelajaran 2014/2015. Skripsi*. Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Hisyam, R. (2021, Oktober 8). *Squid Game: Bermain dalam Bingkai Komunikasi Politik*. Retrieved from titian.id: <https://titian.id/squid-game-bermain-dalam-bingkai-komunikasi-politik/>.
- Hong, E. (2014). *Korean Cool*. Yogyakarta: Bentang.
- Hong, X., & Yang, H. (2022). Some Thoughts on the Global Trend of Film and Television Works from the Perspective of Communication: The Case of Squid Game. *Open Journal of Social Sciences*, 10(6), 33-41.
- Jeong, Y. K. (2021). Factor Analysis for Global Expansion of Korean Cultural Industry: Case Study of Squid Game. *글로벌문화연구*, 12(3), 51-68.
- Kamus. (2016). Pada KBBI Daring. Diambil 2 Feb 2022, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kamus>
- Kim, J. H. (2012). *설득 커뮤니케이션의 이해와 활용 (개정판) [Understanding and using of persuasive communication]*. Seoul: Communication Books.
- Lafamane, F. (2020). *Karya Sastra (Puisi, Prosa, Drama)*. (n.p.).
- Mahsun. (2012). *Metodologi Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode, dan Tekniknya*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- Mardhiyah, Q. (2022). *Pengaruh Return on Asset, Return on Equity, Return on Investment, dan Laba Akuntansi Terhadap Return Saham pada Perusahaan LQ45 di Bursa Efek Indonesia. Skripsi*. Surabaya: Universitas Hayam Wuruk Perbanas.

- Maulida, F. (2021). *Hubungan antara Intensitas Menonton Seri Drama Korea dan Stres Akademik dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa di UIN Sunan Ampel Surabaya*. Skripsi. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Maulina, F., Widodo, M., & Rusminto, N. E. (2018). Penggunaan bahasa persuasi iklan komersial di televisi dan implikasinya di SMP. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 6(2 Apr).
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja.
- Nam & Jeong. (2016). *이성 설득 전략*. Seoul: Communication Books.
- Oh & Yang (2016). *감성 설득 전략*. Seoul: Communication Books.
- Riandi, A.P. (2021, October 7). Terjemahan Subtitle Bahasa Inggris Squid Game Tuai Kontroversi. Retrieved from kompas.com: <https://www.kompas.com/hype/read/2021/10/07/110641066/terjemahan-subtitle-bahasa-inggris-squid-game-tuai-kontroversi>
- Saha, J. (2021, November 14). *Months after its Netflix debut, "Squid Game" continues to encourage US viewers to learn Korean*. Retrieved from salon.com: <https://www.salon.com/2021/11/14/squid-game-korean-language-duolingo-hallyu/>
- Sari, N., & Murtiningsih, T. W. H. (2013). Pelaksanaan Fungsi Rekreatif pada Layanan Ruang Belajar Modern dalam Meningkatkan Minat Kunjung Pemustaka di Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(4), 127-141.
- Satoto, S. (2012). *Metode Penelitian Sastra*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Scheuerman, William E. (2021). *The Cambridge Companion to Civil Disobedience*. India: Cambridge University Press.
- Shintya, D. (2019). *Pengaruh Celebrity Endorser terhadap Minat Beli Produk Kosmetik (Studi Kasus Peminat Kosmetik Maybelline)*. Skripsi.
- Siregar, N., Angin, A. B. P., & Mono, U. (2021). The Cultural Effect of Popular Korean Drama: Squid Game. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 9(2), 445-451.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Universitas Duta Wacana.

- Sugiarti, T. (2018). *Pengembangan Bahan Pembelajaran Cetak Subtema “Air” Untuk Kelas 2 SD*. Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sulistyarini, D., & Zainal, A. G. (2020). *Buku Ajar: Retorika*. Serang: CV. Aa. Rizky
- Suwito, S. (2021). *Efektivitas Perjudohan antar Santri oleh Kyai terhadap Kerhamonisan Rumah Tangga (Studi Kasus Pondok Pesantren Nurul Falah Dander)*. Skripsi. Bojonegoro: Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Syamsuddin, M. (2014). Ruang Lingkup Retorika. Universitas Terbuka, Jakarta, 1-39.
- Tassi, P. (2021, October 3). ‘Squid Game’ Is Now The #1 Show In 90 Different Countries. Retrieved from forbes.com: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/10/03/squid-game-is-now-the-1-show-in-90-different-countries/?sh=5963c5444d9e>.
- Thoif, M., Nirmala, A. A., & Anwar, S. (2021). Bentuk Persuasif Pada Unggahan Konten Akun Youtube Jess No Limit dan Implikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 226-237.
- W.S. Roberts. (2015). *Rhetoric Aristotle*. California: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Wardani, R. K. (2012). *Analisis Wacana Persuasif dalam Iklan “Barang Kebutuhan Rumah Tangga” pada Tablod Wanita dan Saran Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP*. Skripsi. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Yongqiang, Liu. (2015). *A Paradigm for Business Communication across Cultures: Theoretical Highlights for Practice*. Tiongkok: Qing Hua Da Xue.
- Yoon, J.Y. (2021, September 27). *Presidential hopeful offers 100 million won to buy phone number exposed in 'Squid Game'*. Retrieved from koreatimes.co.kr: https://www.koreatimes.co.kr/www/news/nation/2021/09/688_316075.html
- 이삼형. (2014). *설득을 위한 화법과 작문*. (n.p.): 지학사 편집부 저자.

- 전영재. (2021). < 오징어 게임 > 의 스토리텔링 전략 연구-데스 게임 장르를 중심으로. *만화애니메이션 연구*, 415-470.
- 홍설영. (2015). 오바마 대통령 2012 년 한국외대 특별연설의 설득 전략 분석 및 통역 교육에의 함의. *수사학*, 22, 325-349.