

REPRESENTASI KEKERASAN PADA FILM SQUID GAME
(STUDI ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE)

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi**



FALKUTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

JAKARTA

2022

REPRESENTASI KEKERASAN PADA FILM SQUID GAME
(STUDI ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE)

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi**



FALKUTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

JAKARTA

2022

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

Nama : Widuri Asih
NIM : 051703503125004
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
PEMINATAN : Jurnalistik
Representasi Kekerasan Pada Film *Squid Game*
Jumlah Halaman : xiii + 81 halaman + lampiran
Bibliografi : 15 Buku; 4 Jurnal; 4 internet

ABSTRAK

Penelitian yang berjudul “Representasi kekerasan pada film Squid Game (Studi Analisis Semiotika John Fiske)” bertujuan untuk mengetahui representasi pada film *Squid Game*. Teori yang digunakan pada penelitian ini teori representasi, konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia, seperti dialog, video, film, teks, fotografi dan sebagainya. Representasi adalah produksi makna melalui bahasa.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan paradigma kritis, pendekatan kualitatif dengan metode semiotika John Fiske. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dari hasil potongan scene-scene Film *Squid Game*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi kekerasan pada fil *Squid Game* memiliki tiga tingkatan yang disebut oleh kode televisi John Fiske. Pada tataran realitas menggambarkan transmisi pesan kekerasan yang dikodekan oleh penampilan, kostum, tata rias, lingkungan, perilaku, gerak, dan ekspresi

Tingkat representasi meninjau teknis film *Squid Game* mulai dari kamera, editing, efek suara hingga kode konvensional seperti konflik dan pesan yang ingin disampaikan pada film *Squid Game* dan peneliti menemukan kekerasan pada film *Squid Game* melalui adegan-adegan di setiap scene nya.

Hasil penelitian yang diteliti dari total 7 scene yang diambil dari satu episode pada film *Squid Game* menunjukkan bahwa pemaknaan representasi pada film *Squid Game* dapat dibangun melalui level realitas, level representasi, dan ideologi yang digambarkan dari film tersebut dan sesuai elemen-elemen yang sudah dipilih.

Kata kunci : Semiotika, John Fiske, *Squid Game*
Pembimbing I : Bertha Komala Sinambela, S.Sos., M.Si.
Pembimbing II : Achmad Budiman Sudarsono, S.Sos., M.Ikom

FACULTY OF SOCIAL SCIENCE AND POLITICAL SCIENCE
SATYA STATE UNIVERSITY OF INDONESIA

*Name : Widuri Asih
ID : 051703503125004
STUDY PROGRAM : Communication Science
SPECIALTY : Jurnalistik
Representation of violence in the squid game film
Number of Pages : xiii + 81 pages + attachments
Bibliography : 15 Books; 4 Journals; 4 Internet*

ABSTRACT

The research, entitled "Representation of the cracks in the Squid Game film (John Fiske's Semiotic Analysis Study)" aims to determine the representation of the Squid Game film. The theory used in this research is representation theory, the concepts used in the social process of meaning through available marking systems, such as dialogue, video, film, text, photography and so on. Representation is the production of meaning through language.

In this study the author uses a critical paradigm, a qualitative approach with John Fiske's semiotics method. The data used in this research is from the results of scenes from the Squid Game Film scene.

The results show that the representation of violence in the Squid Game film has three levels which are referred to by the John Fiske television code. At the level of reality, it describes the transmission of violent messages that are encoded by appearance, costume, make-up, environment, behavior, motion, and expression.

The level of representation reviews the technicalities of the Squid Game film, starting from the camera, editing, sound effects to conventional codes such as conflicts and messages to be conveyed in the Squid Game film and researchers find the stiffness in the Squid Game film through the scenes in each scene.

The results of the research examined from a total of 7 scenes taken from one episode in the Squid Game film show that the meaning of representation in the Squid Game film can be built through the level of reality, level of representation, and ideology depicted from the film and according to the elements that have been selected.

Keywords : Semiotics, John Fiske, Squid Game

Advisor I : Bertha Komala Sinambela, S.Sos., M.Si.

Advisor II : Achmad Budiman Sudarsono, S.Sos., M.Ikom