

ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI STRATIFIKASI SOSIAL DALAM SISTEM KAPITALISME PADA SERIAL FILM SQUID GAME

Moh Rizani¹, Mohammad Iqbal Maulana²

¹Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

²Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia

Artikel info	ABSTRAK
Corresponding Author: Moh Rizani rizhany93@gmail.com Universitas Tadulako	Penelitian ini mengidentifikasi stratifikasi sosial yang terwujud dalam system kapitalisme. Penelitian ini berdasarkan pada teori semiotika model Roland Barthes yang menganalisis tanda dengan tiga tahapan makna yakni denotasi, konotasi dan mitos. Metode yang digunakan adalah penelitian analisis semiotika teks media dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan representasi stratifikasi sosial dimulai dari kelas sosial terbawah; para peserta yang dicirikan menggunakan setelan pakaian berwarna hijau dengan diberikan makanan seadanya dan fasilitas penunjang seperti ruangan besar yang berisi ratusan ranjang susun yang disediakan untuk peserta beristirahat. Kemudian selanjutnya ada kelas menengah yang direpresentasikan oleh para penjaga yang dicirikan menggunakan topeng hitam dengan tiga simbol yang menjadi hierarki dalam struktur sosialnya. kelas atas yang direpresentasikan oleh para VIP dengan ciri-ciri berkulit putih, berdialek Bahasa Inggris dan menggunakan topeng hewan berwarna emas yang memiliki kekuasaan, akses penuh terhadap fasilitas dan sumber daya dan berkehendak sesuai dengan keinginan mereka. Keywords: <i>Film, Semiotika, Stratifikasi Sosial, Kapitalisme</i> This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Squid Game merupakan film serial asal Korea Selatan yang bergenre *survival*. Serial yang berjumlah sembilan episode ini ditulis dan disutradarai oleh Hwang Donghyuk. Film serial Squid Game bercerita tentang ratusan orang di Korea Selatan yang mengalami masalah finansial. Mereka kemudian diundang oleh kelompok misterius untuk mengikuti serangkaian permainan kompetitif yang mengancam nyawa. Kelompok itu menjanjikan total hadiah 45,6 juta Won untuk peserta yang mampu memenangkan pertandingan hingga tahap akhir. Meskipun dikemas dalam bentuk permainan anak, peserta Squid Game berpotensi untuk dapat terbunuh kapan saja. Dengan ketakutan mereka dan keinginan yang besar untuk mendapatkan hadiah akhir, masing-masing peserta berusaha sekeras mungkin untuk menang.

Salah satu isu sosial yang melanda Korea Selatan adalah ketidakmerataan ekonomi yang dialami oleh penduduknya. Ketidakmerataan ekonomi pada penduduk Korea Selatan ditambah dengan meningkatnya angka pengangguran pada pemuda di negara tersebut. Sehingga oleh para pemuda menyebut kondisi Korea Selatan sekarang dengan sindiran “*Hell Joseon*” yang mulai populer pada tahun 2015. Istilah *Hell Joseon* diambil dari kata *Joseon* yang merujuk pada dinasti yang menguasai semenanjung Korea pada abad pertengahan hingga abad modern awal. *Hell Joseon* merupakan sebuah ungkapan yang mengingatkan kembali pada dinasti Joseon selama lima abad di mana hierarki konfusianisme mengakar di Korea dan ketika sistem feodal menentukan siapa yang maju dan siapa yang tidak. Istilah tersebut diberikan sebagai sebuah ungkapan perasaan para penduduk usia kerja yang mengadu nasib akan susahnyanya mencari pekerjaan yang layak untuk menghidupi diri mereka (Borowiec, dalam *asiasociety.org*, 2015).

Dari semua fenomena sosial, kekuasaan adalah salah satu yang paling sensitif terhadap nuansa budaya, potensi dan keterbatasannya selalu dibatasi oleh waktu dan tempat. Sehingga fenomena kekuasaan tidak dapat dipahami tanpa mengacu pada konteks budaya di mana ia ada. Mengingat hubungan antara kekuasaan dan status dalam masyarakat Korea, tidak mengherankan bahwa kerinduan emosional orang Korea untuk mempertahankan hak istimewa berada dalam status bergengsi masih sangat umum dalam sistem sosial. Status sosial tertinggi dari *Yangban* pada dinasti Joseon tidak ada lagi, tetapi pendidikan masih merupakan salah satu cara untuk mencapai nilai-nilai Konfusianisme status, hierarki, kebajikan elitisme, kepatutan etis, dan keamanan dari ketergantungan (Hahm dalam Shim, 2008: 17).

Film memberikan gambaran-gambaran kepada masyarakat tentang sesuatu yang harus dilihat, didengar dan dipersepsikan yang berkaitan dengan ideologi pembuat film, tentang apa dan bagaimana film itu disampaikan kepada masyarakat. Jadi dapat disimpulkan bahwa film tidak dapat dipisahkan dari argumentasi representasi. Representasi merupakan penggunaan tanda (bunyi, gambar, dan lain-lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, memotret, mereproduksi sesuatu yang dilihat, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik tertentu (Danesi, 2010: 20).

Film serial Squid Game di dalamnya memberikan gambaran tentang struktur sosial yang berlapis dalam masyarakat, lapisan sosial menunjukkan pembentukan masyarakat yang memiliki strata sosial dari yang terendah hingga tertinggi. Stratifikasi sosial membentuk pembedaan masyarakat ke dalam kelas-kelas sosial secara betingkat berdasarkan hierarkinya. Kelas sosial pada film serial Squid Game mengacu pada pembagian hierarki masyarakat kapitalis, dimana kekayaan dan pekerjaan menjadi karakteristik penentu dari setiap grup.

Dalam hierarkinya mereka (kelas bawah) yang kekurangan finansial harus menjadi kompetitif apabila dihadapkan pada situasi mendesak. Setiap mereka para kelas bawah yang digambarkan sebagai peserta dalam film serial Squid Game ini, saling berlomba untuk

mendapatkan uang hadiah dengan ide dan kekuatan mereka masing-masing, apabila tidak berhasil dalam permainan tersebut, maka peserta akan keluar dari permainan tersebut dengan cara dibunuh. Sementara, di sisi lain juga ada kelas menengah yang digambarkan sebagai *The Minions* yaitu para penjaga, walaupun terlihat seperti yang bertanggung jawab atas jalannya permainan, mereka sebenarnya juga sama dengan kelas bawah yang harus patuh pada sistem, Mereka akan dapat upah, tetapi jika tidak patuh pada sistem, maka akan sama terbunuh seperti para peserta permainan. Kemudian ada pemerintah yang digambarkan sebagai *The Front Man* yaitu orang yang mengawasi jalannya permainan. Dan yang terakhir ada kelas atas yang digambarkan sebagai *VIP* yaitu kelompok kecil yang membuat dan mempunyai kontrol penuh atas permainan ini.

Beberapa penelitian mengenai stratifikasi sosial, seperti penelitian oleh Kartika Pratami Putri pada film "*A Copy Of My Mind*" dengan menggunakan metode penelitian semiologi teori John Fiske, yang menemukan adanya sebuah gambaran yang ditunjukkan masyarakat kelas bawah yang berusaha memperoleh status sosial atas lingkungan dari masyarakat kelas sosial atas. Terdapat pula gambaran yang dilakukan oleh masyarakat kelas sosial atas terhadap masyarakat kelas sosial bawah untuk mendapatkan keuntungan pribadi yang terdapat dalam film ini (Putri, 2019: 102).

Kemudian penelitian dari M. Sultonul Haq mengenai representasi Kelas Atas pada Arisan 1 dan 2 dengan menggunakan metode penelitian semiologi teori Roland Barthes, yang menemukan bahwa kelas atas mampu mengembangkan gaya yang berbeda pada kebutuhan kultural lanjutan dan aktifitas-aktifitas yang bertujuan mencari kesenangan, memperkuat pengaruh pada kebijakan ekonomi dan keputusan politik, dan memberikan anak-anak mereka pendidikan terbaik serta kesempatan ekonomi tertentu yang dapat membantu (Haq, 2014: 103). Namun, hasil penelitian-penelitian tersebut belum secara komperhensif membahas bagaimana kelas-kelas sosial berinteraksi satu sama lain, peneliti ingin lebih melihat ke arah bagaimana stratifikasi sosial yang terjadi dan membentuk kelas dalam masyarakat, serta kapitalisme yang direpresentasikan melalui film serial *Squid Game*.

Menurut Sorikin, stratifikasi sosial adalah pembedaan penduduk dan masyarakat ke dalam kelas-kelas sosial secara bertingkat (*hierarchies*) (Anwar, 2013: 215). Stratifikasi sosial secara fungsional lahir karena kebutuhan masyarakat pada masing-masing strata dimana sistem produksi mendukung secara fungsional pada masing-masing strata (Bungin, 2006: 149). Dalam kehidupan bermasyarakat, kelas sosial dibedakan pada tiap tingkatan dari segi perekonomian, pendidikan, ataupun ras dan etnis serta lingkungan tempat tinggal. istilah dalam kelas sosial yang menyatakan tentang penjumlahan kelas dalam masyarakat yaitu *class system*. Dalam kehidupan masyarakat, *class system* atau sistem kelas pada hakikatnya diketahui oleh masyarakat sendiri. Mereka sadar akan kedudukan mereka yang diketahui atau diakui oleh masyarakat umum (Soekanto, 2017: 203).

Teori kelas diinisiasi oleh Karl Marx, didasari perkembangan teori Marxis tentang *capitalist class* dan *working class*. Kelas kerap didefinisikan sebagai salah satu segregasi yang mutlak terjadi di masyarakat. Kelas adalah buah dari kapitalisme, dimana penguasaan

modal dan sumber daya yang tidak rata menyebabkan terjadinya ketimpangan kuasa antar pemilik modal dan yang tidak memiliki modal (Marx dalam Haq, 2014: 17). Konsep kelas diteruskan oleh pemikir selanjutnya, salah satunya Max Weber. Max Weber mengatakan bahwa sebuah kelas sosial terbentuk ketika ada kesamaan probabilitas untuk mendapatkan barang-barang, mendapatkan posisi dalam hidup dan menemukan kepuasan diri; dengan kata lain anggota sebuah kelas memiliki kesamaan harkat hidup (Haq, 2014: 43). Secara umum strata sosial yang terjadi di masyarakat melahirkan kelas sosial yang terdiri dari tiga tingkatan, yakni atas (*Upper Class*), menengah (*Middle Class*), dan bawah (*Lower Class*) (Bungin, 2006: 49). Pembahasan di atas senada dengan karakteristik sistem kapitalisme, dimana dalam sistem perekonomian, penanam modal yang digambarkan sebagai kelas atas yang dalam serial ini mempunyai kontrol dan peran besar. Dengan demikian, serial ini dapat dikatakan mengikuti pendekatan dengan ekonomi politik marxis yang menunjukkan bahwa kapitalisme sebagai sistem eksploitasi kelas dan memperlakukan kelas sosial sebagai pelaku utama.

METODE PENELITIAN

Tipe penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan riset deskriptif. Riset kualitatif bertujuan menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui penyampaian data sedalam-dalamnya (Kriyantono, 2006: 58). Dasar Penelitian yang digunakan adalah metode analisis semiotika yang merupakan studi tentang tanda-tanda. Semiotika merupakan ilmu yang menganggap bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan tanda-tanda. Semiotika mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (Pradopo dalam Vera, 2014: 2). Maka dalam hal ini, untuk mengkaji makna dari tanda-tanda dalam representasi stratifikasi dan kapitalisme yang terkandung dalam film serial Squid Game, penelitian ini berdasar pada metode analisis semiotika dari Roland Barthes. Roland Barthes mengungkapkan bahwa bahasa merupakan sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari masyarakat tertentu dalam waktu tertentu (Sobur, 2003: 63).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan observasi dengan mengamati tiap adegan film serial, dokumentasi dan studi pustaka melalui penelitian terdahulu, serta menggunakan informasi yang mendukung melalui mesin pencari di internet. Unit analisis penelitian ini adalah potongan adegan dalam film serial Squid Game yang telah dipilih oleh peneliti berdasarkan adegan yang memuat konten representasi kelas sosial yang berfokus pada tanda-tanda pada unsur verbal maupun nonverbal. Unsur verbal mencakup percakapan, dan unsur non verbal mencakup gambar, gerakan tubuh, latar tempat, ekspresi serta unsur-unsur pendukung lainnya. Tanda-tanda ini nantinya akan dianalisis menggunakan metode semiotika Roland Barthes melalui, makna denotasi, konotasi dan mitos.

HASIL

Dalam prosesnya peneliti akan mengawali dengan menghubungkan adegan per-adegan yang berhubungan dengan stratifikasi sosial dan kapitalisme, kemudian mengamati makna tanda yang digunakan dalam serial Squid Game yang meliputi elemen audio dan visual. Untuk mempermudah memahami makna denotasi dan konotasi pada film serial Squid Game sebagai berikut :

Adegan 1

Episode 1, 40:20-40:54



Denotasi: Makna denotasi pada adegan ini, para peserta termasuk pemeran utama (Seong Gi-hun) diarahkan untuk membaca dan menyetujui aturan permainan yang telah dibuat oleh pembuat Squid Game yang diatur dalam beberapa poin aturan. Konotasi :Makna konotasi pada adegan ini terlihat bahwa peraturan yang akan ditandatangani telah disediakan dan tidak lagi dapat berubah melainkan hanya dapat disetujui sehingga para pemain hanya bisa memilih dua pilihan; bermain atau pulang. Mitos: Mereka yang tergolong dalam kelas-kelas bawah yang tebuang sangat menggantungkan hidup pada orang yang memiliki kekuasaan besar dan andil besar dalam menjalani hidupnya yang dianggap sampah masyarakat di negara mereka hidup. Tidak jarang pula mereka menggantungkan hidup pada keberuntungan yang mereka miliki atau mengambil resiko besar yang terkadang berujung pada keputusan dan bunuh diri.

Adegan 2 Warna Baju Peserta

Episode 3, 06:39-07:18



Denotasi: Makna denotasi pada adegan ini, para peserta permainan dalam keadaan tidak sadarkan diri dipakaikan sebuah pakaian seragam berwarna hijau. Konotasi: Makna konotasi pada adegan ini terlihat bahwa ada perbedaan mencolok secara artifaktual (penggunaan pakaian) antara peserta dan para pekerja yang menggambarkan posisi yang tegas mengenai peran yang jalankan. Mitos: Perbedaan yang terlihat secara kasat mata secara artifaktual menjelaskan bahwa adanya perbedaan strata sosial yang berlaku serta beriring dengan hak-hak dan kewajiban dalam menjalani kehidupan dalam struktur sosial masyarakat.

Adegan 3 Penjaga

Episode 3 , 18:05-18:30



Denotasi: Makna denotasi pada adegan ini, saat telah selesai bekerja para *Minion's* diberikan waktu untuk beristirahat di kamar masing-masing, mereka diberikan makanan serta diberi waktu terbatas untuk beristirahat. Para *Minion's* ini juga terus di awasi menggunakan kamera CCTV. Konotasi: Makna konotasi pada adegan ini terlihat bahwa meski terlihat seperti bagian dari permainan ini, akan tetapi para *Minion's* ini juga nyatanya mempunyai peraturan yang hampir sama dengan para peserta. Mitos: *The Minion's* dapat dilihat sebagai para kelas menengah yang mempunyai akses sedikit lebih beruntung dari kelas bawah. Walaupun secara bahwa sadar atau tidak sadar dalam sistem kapitalisme para kelas menengah ini masuk dalam kontrol kapitalis dan masih dalam pengawasan dalam setiap apa yang mereka lakukan.

Adegan 4 Topeng Penjaga

Episode 3, 00:05:31 - 00:05:44



Denotasi : Makna denotasi pada adegan ini, penjaga dengan simbol topeng bulat berbicara kepada penjaga dengan simbol topeng segitiga, yang mana seharusnya dalam peraturan penjaga hal itu tidak dapat dilakukan oleh penjaga dengan simbol topeng bulat. Sehingga penjaga dengan topeng segi empat menegur penjaga dengan topeng simbol bulat. Konotasi : Makna konotasi pada adegan ini terlihat bahwa adanya hierarki sosial yang berlaku pada para penjaga yang dikriteriakan dengan tiga jenis simbol bangun pada topeng mereka; segi empat, segi tiga dan bulat. Yang mana topeng simbol segi empat memiliki posisi tertinggi diikuti segitiga kemudian bulat. Para penjaga dengan hierarki sosial terendah tidak diizinkan untuk memulai pembicaraan kepada yang berada di atasnya. Mitos : Para Penjaga/*The Minions* dapat direpresentasikan sebagai para kelas-kelas menengah yang hidup dan bernaung pada satu perusahaan besar. Mereka terbagi atas peran masing-masing atas fungsi dan hierarkinya.

Adegan 5 VIP's

Episode 7, 46:03-48:50



Denotasi: Makna denotasi pada adegan ini, para *VIP's* menyaksikan sembari menikmati hidangan yang tengah disediakan di sebuah ruangan yang sangat nyaman. Tidak jarang apabila permainan merasa membosankan, maka mereka akan mulai bertaruh dan memerintahkan *The Front Man* membuat permainan lebih menegangkan. Konotasi: Makna konotasi pada adegan ini terlihat bahwa para *VIP's* sangat berkuasa atas permainan yang mereka buat dan dapat menentukan hidup dan mati para peserta. Mereka dapat mengatur sesuai dengan hasrat yang mereka miliki. Mitos: *VIP's* dapat direpresentasikan sebagai para kelas atas yang memiliki kekuasaan penuh, dapat menikmati akses yang bebas dan mendapatkan fasilitas yang lengkap serta dapat mengatur apapun yang mereka inginkan. Dalam karakteristik stratifikasi sosial, ukuran kehormatan, kekayaan dan kekuasaan dapat menggambarkan dengan jelas bahwa *VIP's* termasuk golongan kelas atas.

Adegan 6 Topeng VIP

Episode 7, 09:32-10:27



Denotasi: Makna denotasi pada adegan ini, para *VIP* berjalan dari pesawat untuk masuk ke ruangan tempat beristirahat masing-masing sejenak sebelum menyaksikan dan menikmati permainan yang telah disiapkan. Konotasi: Makna konotasi pada adegan ini terlihat bahwa para *VIP* memiliki ciri-ciri fisik menggunakan topeng dengan karakter hewan berwarna emas dan berkulit putih dan berbahasa Inggris. Mitos: Para *VIP* merepresentasikan kelas atas yang dengan penanda topeng emas yang dimaknai sebagai kemewahan dan kehormatan, selain itu juga para *VIP* juga dicirikan sebagai orang Eropa yang dapat direpresentasikan sebagai simbol kolonisasi dan pengaruh besar Amerika Serikat terhadap Korea Selatan. Topeng simbol emas ini juga dilengkapi dengan karakter hewan liar dan buas yang menguasai rantai makanan yang semakin memperjelas bahwa *VIP* adalah representasi dari para kelas atas.

Adegan 7 *The Front Man*

Episode 7, 47:33 – 47:40



Denotasi: Makna denotasi pada adegan ini, *VIP* yang tengah menyaksikan permainan jembatan kaca melihat bahwa salah satu peserta permainan menemukan celah yang mudah untuk memenangkan permainan. Sehingga *VIP* memberitahukan hal tersebut kepada *The Front Man* yang mengubah set permainan dengan mematikan lampu agar celah dari permainan tersebut tidak terlihat. Konotasi: Makna konotasi pada adegan ini terfokus pada *The Front Man* yang mengatur permainan menjadi lebih menantang atas perintah dari para *VIP*. Terlihat bagaimana kuasa yang berlaku pada *VIP* yang merepresentasikan kelas

atas mengatur *The Front Man* yang merepresentasikan pemerintah, mengatur kebijakan sesuai dengan keinginan dari *VIP*. Mitos : Dalam sistem kapitalisme kelas atas atau kelas kapital memiliki kuasa untuk mempermudah segala kepentingan mereka dengan pemerintah sebagai lembaga yang mengatur kebijakan sesuai dengan kepentingan yang dimiliki para kelas kapital.

Adegan 8 Permainan Permen Dalgona

Episode 3, 46:36 - 47:52



Denotasi: Makna denotasi pada adegan ini, Seong Gi-hun memainkan permainan yang berbahan dasar permen yang memiliki beberapa bentuk yang kemudian harus dibuat sesuai bentuk yang dipilih dengan peraturan jangan sampai rusak atau tidak terbentuk dengan waktu yang telah ditentukan. Konotasi: Makna konotasi pada adegan ini fokus kepada sebuah permen, permen ini merupakan permen yang tidak begitu asing bagi para peserta. Permen yang berbahan dasar gula yang di lelehkan dan dicetak sedemikian rupa yang kemudian dinikmati, menjadi pengingat masa lalu bahwa permen ini adalah permen yang begitu lekat dengan masyarakat kelas bawah. Mitos: Permen dalgona memiliki sejarah di masa lalu untuk masyarakat korea. Permen ini merupakan permen yang di buat oleh rakyat jelata untuk menutupi ketidakmampuan membeli permen yang di produksi Amerika pada saat itu.

Adegan 9 Permainan Tarik Tambang

Episode 3, 00:50:00 - 00:50:12

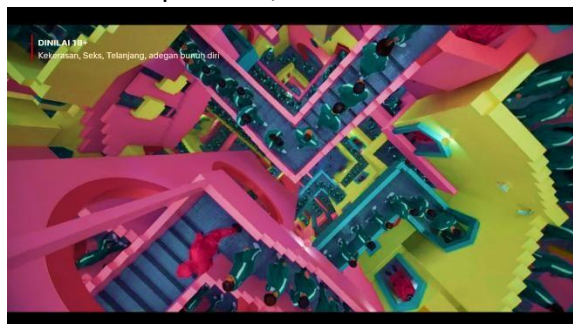


Denotasi: Makna denotasi pada adegan ini, para peserta yang terdiri dari sepuluh orang tiap grup. Dua grup akan berkompetisi satu sama lain untuk memenangkan

permainan yang dilakukan dengan cara menarik tali hingga peserta lain tertarik hingga garis yang ditentukan. Konotasi: Makna konotasi pada adegan ini fokus kepada permainan tarik tambang yang merupakan sebuah representasi dari bagaimana para kelas-kelas bawah yang bersaing dan berjuang hidup pada hal-hal mendasar, seperti pekerjaan, makanan, hingga perumahan. Mitos: Permainan tarik tambang merupakan permainan sederhana yang sering dimainkan dalam perlombaan-perlombaan sebuah acara-acara rakyat.

Adegan 10 Tangga

Episode 1, 18:35-18:50



Denotasi: Makna denotasi pada adegan ini, para peserta melintasi tangga untuk bersiap mengikuti permainan, dengan diawasi oleh *The Front Man* di ruangan lain dengan menggunakan layar monitor. Konotasi: Makna konotasi pada adegan ini terlihat bahwa tangga berbentuk seperti tidak memiliki arah yang jelas arahnya sehingga terlihat berputar hanya pada ruangan tersebut. Kemudian terlihat seseorang mengawasi pergerakan tersebut yang seolah mengontrol pergerakan dari orang-orang yang melewati tangga tersebut. Tangga juga dapat merepresentasikan sebuah tingkatan atau struktur hierarki dan sistematis. Mitos: Dalam sistem kapitalisme para pelaku kapitalis memberikan kebebasan kepada kelas-kelas pekerja dalam melakukan pekerjaannya. Tetapi mereka akan selalu diawasi oleh pelaku kapitalis.

Adegan 11 Ranjang Susun

Episode 3, 00:50:00 - 00:50:12



Denotasi: Makna denotasi pada adegan ini berfokus pada ranjang susun yang ditempati para peserta untuk beristirahat. setiap orang mendapatkan satu ranjang untuk

satu orang. Konotasi: Makna konotasi pada adegan ini, para peserta diberi fasilitas tempat beristirahat secara massal dalam sebuah ruangan besar dan diberikan tempat tidur berupa ranjang susun. Ranjang susun ini dibagi secara merata kepada para peserta dengan ukuran yang terbatas untuk digunakan. Ranjangan susun biasanya identik dengan wilayah kamar perumahan pekerja dalam perusahaan. Dalam satu kamar biasanya ditempati lebih dari satu orang. Mitos: Ranjang susun peserta terlihat seperti tempat tidur di kamp tahanan untuk para yahudi pada saat terjadinya holocaust. Hal ini merepresentasikan secara tidak langsung para kelas bawah atau masyarakat terbuang, dicoba diberantas oleh para kaum kelas atas karena menjadi beban bagi negara dan menambah populasi manusia yang dianggap tidak produktif untuk melanjutkan hidup.

DISKUSI

Dalam film serial ini diperlihatkan bahwa dalam setiap struktur masyarakat, pasti akan terbentuk kelas-kelas sosial di dalamnya yang bersifat hierarki yang dapat dilihat dari ciri kekuasaan, kehormatan hingga kekayaan. Konsep permainan Squid Game dapat dilihat sebagai sebuah parodi sistem kapitalisme yang dibawa pada titik paling ekstrem. Prinsip “keadilan” dan “demokrasi” yang diklaim oleh penyelenggara justru dengan cepat menciptakan kecurangan serta kekacauan sehingga panitia harus turun tangan untuk menghentikannya karena “merusak keseruan” kontes.

Kekacauan ini mencerminkan kapitalisme dan demokrasi borjuis, yang selalu diklaim oleh politisi dan akademisi borjuis sebagai lambang kebebasan dan kesetaraan. Justru kebebasan dan kesetaraan tersebut digunakan sebagai ilusi untuk memecah belah rakyat miskin, dengan menciptakan barbarisme melalui kompetisi. Eksploitasi buruh oleh para kapitalis yang sering kali dijustifikasi dengan kalimat “tidak ada yang gratis” juga mencerminkan konsep dasar dari kontes Squid Game: para peserta harus bekerja keras untuk mendapatkan kebebasan, meskipun harus bertaruh nyawa. Tidak ada yang gratis, terutama bagi rakyat miskin. Munculnya *VIP* sebagai donatur kaya yang merupakan representasi dari kelas atas yang menonton permainan dengan canda tawa, serta perlakuan menghamba dari penyelenggara yang merupakan representasi dari pemerintah terhadap *VIP* tersebut juga melambangkan ketimpangan sosial dan sistem hukum yang tumpul. Para *VIP* hanya mampu melihat penderitaan rakyat miskin sebagai hiburan dan bahkan melihat kemiskinan sebagai hal positif karena memotivasi rakyat untuk bekerja.

Sang sutradara Hwang Dong-hyuk membuat film ini untuk memperlihatkan sebuah kenyataan bahwa ketimpangan sosial di negaranya sangat besar ditengah pembangunan yang begitu pesat. Dalam film serial Squid Game sutradara menyajikan realitas kehidupan masyarakat Korea Selatan hari ini. Siapa yang tidak dapat memenuhi ekspektasi sosial; tidak mempunyai pekerjaan, tidak mempunyai wajah yang menarik, hingga tidak memiliki uang dan miskin, maka akan diklasifikasikan sebagai manusia yang gagal dan sampah masyarakat. Hwang Dong-hyuk berusaha menampilkan realitas-realitas tersebut dalam alur cerita

dengan *setting* tempat dan penokohan yang tepat untuk menyampaikan muatan pesan yang ingin disampaikan, dan pada akhirnya semua pesan yang ingin disampaikan dan direpresentasikannya telah terwujud dalam sebuah karya seni film serial yang berjudul Squid Game.

SIMPULAN

Setelah dilakukan kajian pustaka dan analisis semiotika Roland Barthes tentang film serial Squid Game, ditemukan wujud Stratifikasi sosial yang membentuk kelas-kelas sosial dan sistem kapitalisme yang ada dalam film serial ini. Terdapat setidaknya 11 adegan yang mengandung wujud stratifikasi sosial yang terbagi menjadi hierarki kelas-kelas sosial dan kapitalisme yang terciptakan atas kekuasaan, artifaktual yang digunakan dan fasilitas penunjang yang diberikan.

Hal ini terepresentasikan dimulai dari **kelas sosial terbawah**; para peserta yang dicirikan menggunakan setelan pakaian berwarna hijau dengan diberikan makanan seadanya dan fasilitas penunjang seperti ruangan besar yang berisi ratusan ranjang susun yang disediakan untuk peserta beristirahat. Kemudian selanjutnya ada **kelas menengah** yang direpresentasikan oleh para penjaga yang dicirikan menggunakan topeng hitam dengan tiga simbol yang menjadi hierarki dalam struktur sosialnya. Dalam sistem kapitalisme para penjaga dapat dilihat sebagai kelas pekerja dalam sebuah perusahaan. Di mana mereka dijadikan sebagai roda perputaran uang oleh para kapitalis. Di dalam sebuah perusahaan biasanya ada bagian-bagian dari struktur hierarki perusahaan yang dibuat. Maka tiga simbol yang ada pada topeng penjaga itu dapat dimaknai sebagai pekerja, prajurit dan pengawas. Dalam stratifikasi sosial, kelas menengah bisa dikatakan beruntung karena masih dapat memiliki pekerjaan, akan tetapi hidup mereka pun tertekan oleh peraturan-peraturan dari profesi yang mereka miliki yang dapat mempengaruhi upah yang mereka terima. Kemudian ada **kelas atas** yang direpresentasikan oleh para VIP dengan ciri-ciri berkulit putih, berdialek Bahasa Inggris dan menggunakan topeng hewan berwarna emas yang memiliki kekuasaan, akses penuh terhadap fasilitas dan sumber daya dan berkehendak sesuai dengan keinginan mereka. Dalam sistem kapitalisme para VIP ini dapat digolongkan sebagai kelas kapital yang memiliki sumber daya.

Film serial ini banyak memberikan tanda yang merepresentasikan tinjauan historis kelas-kelas sosial yang terbentuk di Korea Selatan melalui permainan tradisional tarik tambang dan permen dalgona yang dapat merepresentasikan perjuangan kelas bawah dalam mempertahankan hidup mereka. Di sisi lain, kelas atas memiliki tanda topeng yang digunakan dengan warna emas dan hewan liar dapat merepresentasikan sebuah kemewahan yang ditarik dari sejarah yang diadaptasi dari pesta surealis keluarga kaya raya. Dan kemudian bagaimana adanya kultur perusahaan yang menekan para pekerja yang terrepresentasikan oleh para penjaga dengan hierarki simbol topeng yang berada didalamnya, yang pada akhirnya digunakan oleh buruh untuk berdemo menuntut kenaikan upah di Korea Selatan pada tahun 2021 silam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Yesmil dan Adang. 2013. *Sosiologi Untuk Universitas*. Bandung: Refika Aditama.
- Bungin, Burhan. (2006). *Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana Preda Group.
- Borowiec, Steven. dalam *asiasociety.org*, (2015). "Hell Joseon."
(<https://asiasociety.org/korea/hell-joseon>)
- Danesi, Marcel. (2010). *Pesan, Tanda dan Makna : Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Frater, Patrick. dalam *Variety.com*, (2021). "'Squid Game' Director Hwang Donghyuk on Netflix's Hit Korean Series and Prospects for a Sequel (EXCLUSIVE)."
(<https://variety.com/2021/global/asia/squid-gamedirector-hwang-dong-hyuk-korean-series-global-success>)
- Haq, M. S. (2015). Representasi Kelas Atas Pada Film Arisan 1 dan 2. *Jurnal Commonline Departemen Komunikasi*, 4(1), 223-235.
- Kriyantono, Rachmat. (2006). *Teknis Praktis Riset Komunikasi : Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Shim, Theresa Youn-ja. (2008). *Changing Korea: Understanding Culture and Communication*. New York: Peter Lang.
- Sobur, Alex. (2003). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soekanto, Soejono dan Budi Sulatiyowati. (2017). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Putri, K. P. (2019). *Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Kelas Sosial Pada Film A Copy Of My Mind*. Universitas Telkom, S1 Ilmu Komunikasi.
<https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/147393/analisis-semiotika-john-fiske-mengenai-kelas-sosial-pada-film-a-copy-of-my-mind.html>
- Vera, Nawiroh. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.