



ANALISIS SEMIOTIK ROLAND BARTHES TERHADAP TANDA VERBAL DAN TANDA VISUAL PADA ISU SOSIAL RASISME DI EPISODE 5 SERIAL “SQUID GAME”

Rivia Nabilah Larasati Pasaribu *, Rd. Safrina Norman *

Magister Linguistik, Universitas Pendidikan Indonesia, West Java, Indonesia

Correspondence: *E-mail: erna.ekm1903@gmail.com

ABSTRACT

This study employs Roland Barthes's semiotic analysis to examine how verbal and visual signs depict social disparity through the theme of racism in Episode 5 of "Squid Game." The focus is on how dialogue, narration, scene arrangement, character expressions, and visual symbols are used to convey and deepen the understanding of racism within the story. Verbal sign analysis highlights how words, dialogues, and language depict the dynamics among characters from different racial backgrounds. Visual sign analysis examines how scene arrangement, facial expressions, body language, and other visual elements reveal tension, injustice, and social disparity. The findings show that the use of verbal and visual signs in Episode 5 successfully creates a complex representation of racism. Semiotic analysis helps understand how the series' visual and verbal narratives not only tell a story but also convey deeper messages about social disparity and racism. "Squid Game" thus influences viewers' perceptions and understanding of racism and the perpetuation of stereotypes in society..

© 2024 Edusentris: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received: 23 Nov 2023

First Revised: 24 Jan 2024

Accepted: 15 Feb 2024

First Available online: 1 Mar 2024

Publication Date: 1 Mar 2024

Keywords: Tanda Verbal, Tanda Visual, Semiotik, Squid Game

1. PENDAHULUAN

Semiotik Barthes terfokus pada tuturan, secara khusus pada jenis tuturan yang disebut sebagai 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. Tujuan dari semiotik Barthes adalah 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 di artikan (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 penyampaiannya. Keberadaan tanda dan makna sulit dipahami dan ditafsirkan oleh kelompok sasaran kalau penyampaiannya 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 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).

Tuturan apapun, baik tertulis maupun sederhana, baik verbal maupun visual, berpotensi menjadi mitos (dalam Budiman, 2011: 38). Semiotik Roland Barthes dipilih dalam konteks di mana analisis Barthes terfokus secara khusus pada jenis tuturan yang disebutnya mitos. 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. Lebih lanjut, Barthes lalu mengembangkannya dengan menyatakan bahwa teori tersebut dikategorikan sebagai denotasi, konotasi dan mitos yang dapat digambarkan oleh gambar di bawah ini:

1. Penanda (<i>Signifier</i>)	2. Petanda (<i>Signified</i>)
3. Tanda Denotatif (<i>Denotatif Sign</i>)	
4. Penanda Konotatif (<i>Connotative Signifier</i>)	5. Petanda Konotatif (<i>Connotative Signified</i>)
6. Tanda Konotatif (<i>Connotative Sign</i>)	

Gambar 1. Bagan tanda Roland Barthes

(Sumber: Paul Coblay & Litza Jansz. 1999. *Introducing Semiotics*. NY: Totem Books, hlm.51)

Melalui bagan Barthes terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan penanda denotatif adalah penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material (Coblay & Jansz dalam Syakur, 2023). Denotasi dapat artikan sebagai makna harfiah maupun makna pokok dari suatu kata dan biasanya makna denotasi memiliki makna yang sepadan dengan arti yang terdapat dalam kamus maupun literatur lain serta tidak mengandung unsur makna lainnya ataupun makna tersembunyi yang terdapat dalam makna denotasi (Seba & Prihandini, 2021). Sedangkan konotasi merupakan tingkat kedua yang memunculkan makna-makna yang tersembunyi atau tidak pasti, bahkan metaforis, yang sering dikaitkan dengan psikologi, emosi atau perasaan, dan keyakinan. Terakhir, menurut Dewi (dalam Nofia, 2022) mitos dapat diartikan sebagai bahasa atau makna yang muncul secara berbeda karena pengaruh kehidupan sosial budaya dan cara pandang yang melingkupinya. Singkatnya, tanda visual dan verbal memiliki makna implisit dan eksplisit, sehingga memainkan peran penting dalam komunikasi yang efektif.

Dalam suatu media, khususnya sebuah film, pemahaman terhadap isu kesenjangan social yang sensitif seperti rasisme dan diskriminasi telah menjadi hal yang esensial. Film sebagai media yang menjadi cerminan isu-isu tersebut merupakan media yang diproses melalui produksi hiburan, terutama dalam episode-episode tertentu dari serial televisi atau drama populer. Dalam konteks penelitian ini, episode 5 dari drama Korea "Squid Game" telah menjadi subjek pembahasan yang menarik, menghadirkan penjabaran yang kompleks terkait isu social yang sensitif, yaitu rasisme. Penelitian ini bertujuan untuk mengadopsi pendekatan semiotik, khususnya kerangka analisis tanda verbal dan visual menurut Barthes, dalam menganalisis salah satu adegan episode 5 dari "Squid Game". Fokus utama adalah pada elemen-elemen visual dan verbal yang digunakan dalam episode tersebut untuk menyampaikan atau merepresentasikan isu-isu terkait rasisme.

Rasisme adalah suatu bentuk diskriminasi yang dikelompokkan berdasarkan etnik dan warna kulit dalam sepanjang sejarah manusia di semua belahan dunia. Rasisme dapat berbentuk ucapan verbal, nonverbal, secara implisit ataupun eksplisit, dan dapat muncul dalam berbagai tingkatan, dari komunikasi sehari-hari antar komunitas hingga ke peraturan suatu daerah (Andanawarih, 2019). Samovar (dalam Andanawarih, 2019) menyatakan bahwa suatu tindakan rasis dapat dilakukan karena adanya dorongan ideologi suatu individu, yang berdasarkan norma, sejarah, dan peraturan dari lembaga social yang berlaku di lingkungan social. Suatu keyakinan rasis dapat menjadi penyebab adanya prasangka negative terhadap

suatu ras tertentu, sehingga berdampak buruk pada individu yang menjadi target diskriminasi (Pradana, 2020).

Rasisme merupakan salah satu isu kesenjangan sosial 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).

Penggambaran perbedaan kelas social terkait isu rasisme menjadi topik utama dalam membahas episode 5 film seri Squid Game. Melalui penggunaan bahasa, simbol, dan representasi visual, antara karakter-karakter dari latar belakang yang berbeda secara budaya dan rasial. Tanda-tanda ini di analisis dari tanda visual dan tanda verbal yang ada pada episode 5 film seri Squid Game. Analisis semiotik ini diharapkan dapat mengungkap cara di mana pesan-pesan terkait isu-isu rasisme, stereotip, atau bahkan penyampaian pesan tentang inklusi dan eksklusi, disampaikan kepada penonton melalui tanda-tanda verbal dan visual dalam narasi visual dari "Squid Game".

Dengan menguraikan dan memahami bagaimana elemen-elemen semiotik tersebut berinteraksi dalam episode ini, penelitian ini akan memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana isu-isu kompleks seperti rasisme direpresentasikan dan dikomunikasikan melalui medium populer seperti drama televisi. Analisis ini diharapkan memberikan kontribusi pada pemahaman yang lebih baik tentang cara-cara naratif visual memperkuat atau memperdebatkan isu-isu sensitif di dalam masyarakat.

2. METODE

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI dan XII di SMAN 1 Sariwangi yang sebelumnya telah menjadi objek penilaian dalam rapor sekolah. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah "Unrestricted Self-Selected Survey". Teknik ini memungkinkan siapa saja untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini didasarkan pada jumlah subjek yang merespon kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa kelas XI dan XII di SMAN 1 Sariwangi.

Pengukuran

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode survei. Variabel yang diteliti adalah kecanduan smartphone. Data dikumpulkan melalui metode skala. Instrumen yang digunakan adalah Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV) yang dikembangkan oleh Kwon, dkk (2013b). Skala ini terdiri dari 10 item dan memiliki reliabilitas sebesar 0.910. Skala ini mencakup lima dimensi, yaitu: gangguan kehidupan sehari-hari, penarikan diri, hubungan berorientasi dunia maya, penggunaan berlebihan, dan toleransi. Semua item dalam SAS-SV bersifat positif. Skala penilaian menggunakan model Likert dengan 6 pilihan jawaban. Skor diberikan mulai dari 1 untuk "sangat tidak setuju" hingga 6 untuk "sangat setuju". Laki-laki dengan skor di atas 31 dan perempuan dengan skor di atas 33

dianggap memiliki risiko kecanduan smartphone yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang memiliki skor di bawah angka tersebut.

Untuk mengetahui karakteristik data maka dilakukan proses analisis univariat, crosstab dan Chi-Square dengan menggunakan program spss

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi di kelas TK B menjelaskan bahwa peran yang baik dari guru terbukti. Anak-anak yang diberi pemahaman dan diajarkan oleh guru-guru terkait dengan peduli dan disiplin dapat mempraktekannya 2 aspek ini dengan benar dan ikhlas terlihat dari bagaimana mereka melakukannya dengan senang, gembira dan tidak ada paksaan atau beban. Keikhlasan anak-anak ini melakukan aspek peduli dengan sesama teman dan guru-guru serta disiplin dalam mengantri mengambil mainan ternyata juga didukung hasil wawancara dengan para orang tua bahwa anak-anak ini betapa peduli terhadap pekerjaan ibunya dan siap membantu ibunya menyapu, mencuci piring dan gelas bekas makan serta membantu menjemur baju. Disiplin juga muncul juga hasil rugas dan ayah dUngkapan “teladan yang baik” tidak hanya terkait dengan Ustaza di sekolah, tetapi juga untuk ayah dan ibu di rumah. Peran Ustaza di sekolah berumur pendek, berbeda dengan peran orang tua di rumah. Oleh karena itu, orang tua juga harus dapat memberikan motivasi dan teladan yang baik kepada siswa di rumah. Karena keteladanan pengajaran memudahkan pembentukan karakter yang ingin dimiliki siswa.

Berdasarkan data yang dianalisis, penelitian ini menemukan tanda verbal dan visual yang mengidentifikasi kesenjangan social isu rasisme dalam film seri Squid Game episode 5. Tanda verbal adalah teks yang dapat berupa kata, frasa, dan kalimat (Prawangsa, 2018). Dalam penelitian ini, tanda verbal yang menunjukkan kesenjangan sosial dibagi ke dalam tanda verbal berupa kata, frasa dan kalimat. Tanda verbal yang mengidentifikasi kesenjangan sosial isu rasisme berupa kata adalah kata ‘ilegal’.

Analisis suatu media yang memiliki tanda visual dapat diambil dari ekspresi wajah tokoh, cara pengambilan gambar, dan latar (Leliana dkk, 2021). Maka dari itu, ciri fisik dan ekspresi para tokoh juga bisa menjadi tanda visual yang menggambarkan penokohan para peserta dalam permainan Squid Game ini. Tanda visual yang diambil dari tangkapan layar (screenshot) pada film seri Squid Game ini merupakan tanda visual yang menjadi penunjuk kesenjangan sosial. Tanda visual yang ditemukan adalah adegan tokoh Ali Abdul dengan latar belakang kaki para pemain yang lain.

1. Tanda Verbal

Tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial isu rasisme ini dibagi menjadi tiga bentuk, yaitu kata, frasa dan kalimat. Namun pada episode 5 ini hanya ditemukan satu tanda verbal yang menunjukkan kesenjangan sosial isu rasisme, yaitu kata ‘ilegal’.

Adegan pada episode 5 ini menceritakan adegan tokoh Ha Min-yeo yang menuduh tokoh Ali Abdul, seorang imigran Pakistan yang bekerja di Korea Selatan. Tokoh Ha Min-yeo

sebagai penduduk Korea Selatan asli mempertanyakan legalitas dari dokumen kependudukan tokoh Ali Abdul di Korea Selatan.

Tabel 1. tanda verbal penunjuk kesenjangan sosial berbentuk kata

Tanda Verbal	Signifier (Penanda)	Signified (Petanda)
Illegal	Apa kau punya visa? Kau masuk secara ilegal, ya?	Kata ilegal merujuk pada tuduhan pada tokoh yang memiliki ciri fisik yang berbeda, diperkuat dengan kata 'ya'

Tanda verbal 'ilegal' diambil dari kalimat: "Apa kau punya visa? Kau masuk secara ilegal, ya?" yang diucapkan oleh tokoh Ha Min-yeo, orang Korea Selatan, kepada tokoh Ali Abdul, imigran dari Pakistan. Kata ilegal menurut KBBI adalah tidak legal, tidak sah, atau tidak sah menurut hukum. Kata ini tergolong kata adjektiva atau kata sifat yang menjelaskan sesuatu secara spesifik. Secara keseluruhan, kalimat "Kau masuk secara ilegal, ya?" memiliki makna menuduh, yang didukung oleh kata "ya" di akhir kalimat. Kata ilegal menjadi penunjuk kesenjangan sosial karena memiliki makna tidak sah secara hukum, yang merujuk pada tokoh Ali Abdul. Hanya karena memiliki ciri fisik yang berbeda, tokoh Ha Min-yeo langsung menuduhnya sebagai imigran gelap yang tidak memiliki dokumen sah secara hukum untuk bekerja dan tinggal di Korea Selatan.

Tokoh Ha Min-yeo sebagai orang Korea Selatan menilai tokoh Ali Abdul sebagai imigran gelap karena perbedaan ciri fisiknya. Perbedaan ciri fisik tokoh Ali Abdul mengundang asumsi bahwa dia masuk secara ilegal ke Korea Selatan, padahal hal itu belum tentu benar. Pada episode selanjutnya, dijelaskan bahwa tokoh Ali Abdul masuk ke Korea Selatan bersama istri dan anaknya secara legal. Namun memiliki masalah dengan bos di bengkel tempatnya bekerja sehingga dia melarikan diri dan masuk ke dalam permainan Squid Game ini.

Tabel 2. Analisis makna denotasi dan konotasi dari tanda verbal adegan di episode 5:

No	Indikator	Hasil
1	Makna Denotasi kata Ilegal	Denotasi adalah makna literal atau secara harfiah dari suatu kata. Dalam hal "ilegal", denotasinya adalah sesuatu yang bertentangan dengan hukum atau tidak sah secara legal. Kata ini merujuk pada tindakan, kegiatan, atau objek yang melanggar peraturan yang ditetapkan oleh sistem hukum suatu negara atau wilayah. Secara sederhana, denotasi "ilegal" adalah sesuatu yang dilarang atau tidak sah menurut hukum yang berlaku.

2	Makna Konotasi Kata Ilegal	<p>Konotasi merujuk pada makna tambahan atau asosiasi yang melekat pada suatu kata, yang bersifat lebih subjektif dan terkait dengan pengalaman, budaya, atau persepsi personal. Dalam kasus "ilegal", konotasinya dapat berbeda-beda bergantung pada konteksnya. Konotasi kata ini bisa mengandung implikasi moral, sosial, atau bahkan politis. Misalnya, kata "ilegal" bisa memiliki konotasi yang negatif, menunjukkan pelanggaran atau perbuatan yang tidak etis, atau juga bisa dipandang sebagai tindakan yang dilakukan atas kebutuhan atau keadaan yang memaksa.</p> <p>Dalam konteks ini, kata ilegal diucapkan oleh tokoh Ha Mi-Nyeo, penduduk korea selatan yang mempertanyakan status tokoh Ali Abdul, seorang imigran dari Pakistan. Konotasi kata ilegal pada tokoh Ali Abdul mengandung aspek emosional dan etika, menyoroti bagaimana karakter tersebut, meskipun dituduh sebagai pekerja ilegal yang mendiskriminasi dirinya, bisa saja dokumen imigran tokoh Ali Abdul sah secara hukum. Namun karena yang menuduhnya adalah orang korea selatan asli, Ali Abdul sebagai tokoh imigran dari Pakistan mendapat diskriminasi. Bentuk diskriminasi ini adalah bagian dari kesenjangan sosial isu rasisme.</p>
---	-----------------------------------	---

2. Tanda Visual

Tanda visual yang diambil dari tangkapan layar (screenshot) pada film seri Squid Game ini merupakan tanda visual yang menjadi penunjuk kesenjangan sosial. Tanda visual yang ditemukan pada episode 5 film seri Squid Game ini adalah adegan tokoh Ali Abdul dengan latar belakang kaki para pemain yang lain. Analisis visual diambil dari suatu gambar yang memberi makna. Analisis suatu media yang memiliki tanda visual dapat diambil dari ekspresi wajah tokoh, cara pengambilan gambar, dan latar (Leliana dkk, 2021). Maka dari itu, ciri fisik dan ekspresi para tokoh juga bisa menjadi tanda visual yang menggambarkan penokohan para peserta dalam permainan Squid Game ini.

Deskripsi Adegan

Adegan pada episode 5 ini menceritakan adegan tokoh Ha Min-yeo yang menuduh tokoh Ali Abdul, seorang imigran Pakistan yang bekerja di Korea Selatan. Tokoh Ha Min-yeo sebagai orang Korea Selatan yang memiliki ciri fisik kulit putih dan mata sipit, menuduh tokoh Ali Abdul sebagai pekerja ilegal hanya karena dia memiliki ciri fisik yang berbeda dengan orang Korea Selatan. Tokoh Ali Abdul duduk di tangga bagian bawah, dengan latar belakang kaki para pemain lainnya.

Tanda Vi;;sual	
	
<p>Tokoh Ali Abdul dengan latar belakang kaki para pemain yang lain.</p>	
Signifier (Penanda)	Signified (Petanda)
<p>Ali Abdul, tokoh dengan ciri fisik berambut hitam ikal, alis tebal, mata bulat besar dan kulit gelap.</p> <p>Ali Abdul duduk di tangga paling bawah dengan latar belakang kaki para tokoh yang lain.</p>	<p>Untuk memberikan gambaran tokoh yang memiliki perbedaan ciri fisik dengan tokoh lain.</p> <p>Posisi tokoh Ali Abdul di bawah dengan latar belakang kaki tokoh lain, menunjukkan lebih rendah dari tokoh-tokoh lain.</p>

Pada adegan pertama, tanda visualnya berupa gambaran tokoh Ali Abdul, seorang imigran dari Pakistan yang memiliki ciri fisik yang berbeda dengan orang Korea Selatan. Bidikan layar terfokus pada tokoh Ali Abdul, tokoh dengan ciri fisik berambut hitam ikal, alisnya tebal, matanya bulat besar dengan bola mata cokelat tua hampir seperti hitam dan kulit berwarna cokelat yang gelap.

Dengan penampilan ciri fisik tokoh Ali Abdul yang berbeda dengan ciri fisik orang Korea Selatan, menunjukkan fisik Ali bukanlah fisik orang Korea Selatan. Asumsi pertama yang ditangkap Han Mi-nyeo, tokoh yang melontarkan tuduhan pada tokoh Ali dengan yang ditampilkan dalam pengambilan gambar ini adalah tokoh Ali yang berbeda dengan orang Korea Selatan karena secara fisik, Ali berkulit hitam, rambut hitam keriting yang tebal, bibir tebal, mata bulat besar, alis tebal, dan fitur rambut di wajah yang menutupi hingga ke leher. Sangat berbeda dengan karakteristik orang Korea Selatan yang memiliki ciri-ciri kebalikan dari tokoh Ali.

Dalam teknik pengambilan gambar, adegan ini diambil dengan teknik medium close up. Menurut Leliana dkk (2021), teknik pengambilan gambar close up adalah penanda, yang menandakan makna menunjukkan keintiman atau dekat dengan objek. Karena diambil dengan rentang medium, pengambilan gambar ini menunjukkan hubungan yang personal dengan objek gambar. Sudut pandang dalam tangkapan layar (screenshot) ini diambil dari atas, yang berarti memosisikan objek berada di low-level penonton. Pengambilan sudut

pandang low-level ini menunjukkan suatu dominasi, atau kurangnya otoritas objek tersebut. Hal ini merujuk pada tokoh Ali Abdul yang memiliki ciri fisik yang berbeda, sehingga dia dianggap tidak memiliki otoritas. Hal ini juga didukung dengan pencahayaan low key, yang menunjukkan suasana suram dan muram untuk tokoh Ali Abdul.

Untuk mendukung simbol yang ditampilkan dalam tangkapan layar (screenshot) tersebut, pengambilan sudut gambar low-level menunjukkan kaki karakter lain sebagai latar belakang Ali. Pengambilan gambar menunjukkan bahwa dia duduk di tangga paling rendah dibandingkan karakter-karakter lain yang memiliki ras yang sama. Karena Ali berbeda, dia duduk di bawah untuk menunjukkan kedudukannya sebagai ras lain yang tidak sama dengan karakter lain.

Tabel 3. Analisis makna denotasi dan konotasi dari tanda visual adegan di episode

No	Indikator	Hasil
1	Makna Denotasi Tokoh Ali Abdul	Denotasi adalah makna literal atau penampilan secara harfiah, dapat berupa penampilan fisiknya, seperti pakaian, ekspresi wajah, atau ciri-ciri fisiknya secara umum. Tokoh Ali Abdul memiliki ciri fisik berambut hitam ikal, alis tebal, mata bulat besar, bibir tebal, brewok tipis, kumis tipis, dan kulit gelap. Dia mengenakan seragam pemain Squid Game, yaitu jersey hijau toska dengan dalaman kaus putih. Seragamnya kotor terkena debu dan bekas darah dari permainan sebelumnya. Ekspresi wajahnya terlihat bingung, ditandai dengan alis yang bertaut, mata yang menatap ke atas, dan bibir mengerucut berbentuk bulat.
2	Makna Konotasi Kata Illegal	Konotasi dari tanda visual tokoh Ali Abdul menunjukkan fisik Ali bukanlah fisik orang Korea Selatan. Asumsi pertama yang ditangkap tokoh Han Mi-nyeo pada tokoh Ali dengan yang ditampilkan dalam pengambilan gambar ini adalah tokoh Ali yang berbeda dengan orang Korea Selatan karena secara fisik. Posisi Ali Abdul yang berada di bawah dengan latar belakang kaki para pemain lain, menunjukkan posisi sosial Ali Abdul yang rendah. Kaki para pemain lain adalah pemain berkewarganegaraan Korea Selatan Asli, sementara tokoh Ali Abdul adalah imigran dari Pakistan yang berbeda secara fisik. Untuk mendukung simbol yang ditampilkan dalam adegan tersebut, pengambilan sudut gambar menunjukkan kaki karakter lain sebagai latar belakang Ali. Latar belakang adegan ini menunjukkan bahwa tokoh Ali Abdul duduk di tangga paling rendah dibandingkan karakter-karakter lain yang memiliki ras yang sama. Karena Ali berbeda, dia duduk di bawah untuk

menunjukkan kedudukannya sebagai ras lain yang tidak sama dengan karakter lain.

Ini menggambarkan bagaimana Ha Mi-nyeo sebagai perwakilan penduduk Korea Selatan memiliki prasangka dan cenderung menggeneralisasi bahwa semua imigran dengan ciri fisik berbeda seperti tokoh Ali Abdul sebagai imigran ilegal yang tidak memiliki dokumen seperti visa secara sah. Prasangka ini mengakibatkan kesenjangan sosial dengan isu rasisme yang ditujukan pada tokoh Ali Abdul.

4. CONCLUSION

Sebagai hasil dari penelitian ini, diambil kesimpulan bahwa Squid Game sebagai film seri Korea Selatan memiliki representasi kesenjangan sosial isu rasisme. Representasi ini dapat mempengaruhi persepsi dan pemahaman pemirsa tentang kesenjangan sosial isu rasisme dan berkontribusi pada persepsi dan pemahaman pemirsa tentang pelestarian stereotip dan prasangka dalam masyarakat.

5. REFERENCE

- Barthes, R. (1977). *Image-music-text*. Fontana Press.
- Barthes, R. (2002). *S/Z*. Blackwell Publishing
- Dewi, Nurmalia, 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
- 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_jpbsp.v21i1.36665
- 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.v21i2.11302
- 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.
- Patriansah, Mukhsin, Ria Sapitri, Didek 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>
- Rifqi, Ahmad (2021) Analisis Semiotika dan Representasi Rasisme Dalam Serial Anime One Piece. *Jurnal Komunikasi dan Organisasi (J-KO)*, 3, 16-27.

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>

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