
ANALISIS WACANA KRITIS MASALAH SOSIAL DALAM SERIAL DRAMA *SQUID GAME*

Novia Sari, Tutut Ismi Wahidar, Ismandianto

Universitas Riau

Email:

Novia.sari0619@student.unri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membongkar wacana masalah sosial dengan metode analisis Wacana Kritis milik Norman Fairclough, berfokus pada “ketidakberesan” fenomena sosial pada serial drama Squid game. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi dan studi pustaka. Teknik analisis data yang digunakan ialah teknik analisis Norman fairclough, dengan proses analisis yaitu mengamati subjek, objek, komposisi dan unsur tersirat yang merepresentasikan masalah sosial. Sedangkan teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian merupakan kesimpulan analisis yang sudah dilakukan dimana peneliti memperoleh sebanyak 30 scene yang mengandung unsur masalah sosial. Hasil analisis menunjukkan bahwa serial drama squid game mengandung aspek yang membangun fenomena masalah sosial dari segi komposisi, dialog, dan praktik sosial di dunia nyata. Hasil analisis juga merupakan kritik secara tidak langsung terhadap permasalahan sosial masyarakat yang terjadi.

Kata Kunci: Serial Drama, Netflix, Squid Game, Masalah Sosial, Analisis Wacana Kritis

Abstract

This study aims to dismantle the discourse of social problems with Norman Fairclough's Critical Discourse analysis method, focusing on the "irregularities" of social phenomena in the drama series Squid game. This research is a qualitative research. Data collection techniques through observation, documentation and literature study. The data analysis technique used is the analysis technique of Norman Fairclough, with the analysis process observing the subject, object, composition and implied elements that represent social problems. While the technique of checking the validity of the data using source triangulation. The results of the study are the conclusions of the analysis that has been carried out where the researchers obtained as many as 30 scenes that contain elements of social problems. The results of the analysis show that the squid game drama series contains aspects that build the phenomenon of social problems in terms of composition, dialogue, and social practices in the real world. The results of the analysis are also an indirect criticism of the social problems that occur in society.

Keywords: drama series, netflix, squid game, social problems, critical discourse analysis

PENDAHULUAN

Film/drama sebagai salah satu bentuk komunikasi massa digunakan untuk menyampaikan pesan dari alur cerita yang ditayangkannya. Adanya layanan *streaming* Netflix, melahirkan suatu fenomena yang cukup unik di tengah masyarakat, yaitu fenomena yang disebut *binge watching*. *Binge watching* merupakan fenomena baru dimana orang menyaksikan satu jenis atau judul tayangan tertentu secara berkelanjutan dalam jangka waktu yang cukup lama (kompasiana.com, 2016).

Pada pertengahan September 2021 lalu, Netflix menayangkan serial drama survival Korea Selatan yang berjudul *Squid Game*. Dibulan pertama sejak ditayangkan *Squid Game* ditonton kurang lebih 140 juta orang di seluruh dunia. Sejumlah media Amerika Serikat menyebut dengan ongkos produksi sebesar US\$21 juta (sekitar Rp300 miliar), Netflix meraup untung hingga US\$900 juta (sekitar Rp12,5 triliun) dari pertumbuhan pelanggan dan meroketnya harga saham perusahaan (Media Indonesia, 2021). Popularitas serial Netflix, *Squid Game* yang mendunia menuai pro dan kontra masyarakat dunia, bahkan dipakai sebagai bahan propaganda di Korea Utara.

Meskipun sudah ada banyak film-film dengan tema serupa akan tetapi *Squid game* hadir dengan menjadikan permainan tradisional budaya korea selatan menjadi dasar plot ceritanya yang menjadi keunikan dari serial ini. Meskipun serial ini dinilai sadis dan brutal, Meskipun sudah ada banyak film-film dengan tema serupa akan tetapi *Squid game* hadir dengan menjadikan permainan tradisional budaya Korea Selatan menjadi dasar plot ceritanya yang menjadi keunikan dari serial ini.

Alur utama *Squid Game* berfokus pada tokoh Seong Gi-hun, yang diperankan oleh aktor Lee Jung-jae. Gi-hun adalah pria dewasa yang gagal membangun kehidupan layak di negaranya. Ia dipecah dari pabrik mobil tempatnya bekerja, kehilangan teman dalam aksi mogok, bercerai dengan istri yang kemudian menikahi pria lebih mapan, serta kehilangan hak asuh atas putri semata wayangnya. Gi-hun terkucilkan di lingkungan sosialnya. Tanpa privilese. Ia juga hidup menumpang dengan ibunya yang bekerja sebagai pedagang. Semua keadaan itu menyeret Gi-hun ke lingkaran setan utang dan perjudian. Gi-hun gila taruhan pacuan kuda dan begitu ketergantungan pada utang. Pada suatu waktu ibunya sakit dan ia membutuhkan uang lebih dari sebelumnya. Segala situasi

berat tersebut mendorong Gi-hun terpaksa ikut dalam rangkaian permainan kelompok misterius yang mengancam nyawa. Kelompok tersebut menjanjikan total hadiah 45,6 miliar won untuk peserta yang mampu memenangkan pertandingan hingga tahap akhir (Sekar, 2021).

Dalam dinamika ketegangan dalam permainan yang mematikan sutradara Hwang dong Hyuk mengkonstruksikan adegan-adegan yang menunjukkan masalah sosial seperti masalah kemiskinan, kriminalitas hingga ketimpangan gender. Dengan menggunakan analisis wacana kritis Norman Fairclough, peneliti ingin menganalisis bagaimana ‘ketidakberesan sosial’ yang terdapat dalam serial drama squid game tersebut. Peneliti ingin membongkar wacana wacana fenomena masalah sosial yang ditunjukkan dari potongan-potongan adegan yang ada dalam serial drama tersebut. Norman Fairclough sendiri, membagi analisis wacana kritis menjadi tiga dimensi, yakni dimensi analisis teks, dimensi analisis produksi, dan dimensi analisis sosial-budaya (Haryatmoko, 2017).

Pada analisis teks peneliti akan menganalisis 30 scene yang menunjukkan masalah sosial dari keseluruhan *scenes* yang ada. Yang mana *scenes* tersebut merupakan *scenes* yang

menunjukkan masalah sosial. Pada dimensi analisis teks ini, peneliti akan mengacu pada wicara, tulisan, grafik dan kombinasi bentuk linguistik (khasanah kata, gramatika, syntax, struktur metafora, retorika).

Dalam penelitian sejenis terdahulu yang peneliti gunakan ialah penelitian Anindra Sekar Wardhani (2021) dengan judul Analisis Wacana Kritis Film *Parasite*: Kesenjangan Sosial Dalam Budaya Modern. Tujuan studi penelitian ini adalah untuk menjelaskan ruang linguistik kewacanaan gejala sosial melalui media audio visual Film *Parasite* (Gisaengchung) terhadap konstruksi sosial dan kultural yang masih berlaku di zaman modern, dari sudut pandang Analisis Wacana Kritis. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sejenis sebelumnya ialah pada penelitian terdahulu yang menjadi subjek penelitian adalah Film *Parasite* sedangkan pada penelitian ini adalah serial drama *squid game*. Pada penelitian terdahulu subjek yang diteliti adalah kesenjangan sosial pada budaya modern sedangkan pada penelitian ini ialah mengenai fenomena masalah sosial. Masalah sosial kemiskinan, kriminalitas, diskriminasi hingga ketimpangan gender memiliki urgensi yang besar di Korea Selatan. Di Indonesia sendiri yang notabene nya merupakan negara berkembang masalah sosial juga masih menjadi tugas yang harus diselesaikan oleh

pemerintah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Desain penelitian ini dikombinasikan dengan pemaparan deskriptif sebelum memasuki tahap analisis. Penelitian deskriptif bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Lexy J. Moelong, 2016). Pemaparan masalah, mengolah serta membedah aspek-aspek yang dimiliki oleh serial drama squid game, melalui metode Analisis wacana kritis Norman Fairclough. Penelitian berfokus pada cara mengungkapkan fenomena adegan-adegan dalam serial drama dan hubungan atau dampak bagi kehidupan nyata. Dalam hal ini adalah menganalisis masalah sosial, yang ditinjau dari nilai-nilai adegan, dialog, dan aspek sinematografi. Simbol-simbol yang tersembunyi pada alur serial. Hasil akhir penelitian berupa kesimpulan yang bertujuan selain memberi informasi tetapi juga sebagai pendukung dalam mengatasi suatu masalah khusus sehingga dapat menjadi rujukan ilmu pengetahuan.

Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan metode analisis wacana

kritis. Penelitian dilaksanakan dimulai dari April - Juli 2022.

Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan atribut, sifat, atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitiannya adalah potongan-potongan adegan (*Scenes*) yang berkaitan dengan masalah sosial yang terdiri dari 30 scenes.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif oleh karena itu hasil data yang diambil haruslah data yang mendalam. Untuk mendukung hal tersebut maka diperlukan sebuah teknik pengumpulan data yang akan menunjang penelitian ini. Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data (Kriyantono, 2006, hal. 91). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, dokumentasi, dan studi pustaka.

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan.

Observasi dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan kegiatan menonton dan mengamati serial drama *squid game* dan berfokus pada scenes yang berhubungan dengan masalah sosial. Untuk memperoleh data yang relatif lebih akurat, pengamatan dilakukan secara berulang-ulang.

2. Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik tertulis, gambar, hasil karya, maupun elektronik (Sugiyono, 2018). Dokumen yang telah diperoleh kemudian dianalisis, dibandingkan dan dipadukan membentuk suatu hasil kajian yang sistematis, padu dan utuh.

Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan data berupa potongan adegan dari transkrip video serial drama "*Squid Game*" yang didapat melalui *capture scene by scene* dalam serial tersebut. Penentuan potongan adegan tersebut didasarkan kepada adegan yang mendeskripsikan mengenai masalah sosial.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka ialah mempelajari buku referensi serta hasil penelitian sejenis terdahulu agar mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Sarwono, 2006). Peneliti melakukan studi pustaka melalui penelusuran buku-buku yang relevan serta jurnal-jurnal penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik penelitian, yaitu buku-buku analisis wacana kritis dan buku-buku tentang masalah sosial.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough, yang terbagi menjadi 3 dimensi yaitu dimensi mikrostruktural, mesostruktural dan makrostruktural.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi dengan mengamati serial drama *squid game* terdapat 401 scenes dari total keseluruhan seri yang berjumlah 9 episode. Peneliti menemukan sebanyak 30 scenes yang merepresentasikan masalah sosial, dimana 30 scene tersebut peneliti temukan pada episode 1, 2, 4, 5, 6, 7, dan 8. Menurut Soerjono Soekanto, masalah sosial merupakan suatu ketidaksesuaian antara unsur-unsur kebudayaan atau masyarakat, yang membahayakan kehidupan

kelompok sosial. Menurut Sriyana dalam buku Masalah Sosial: Kemiskinan, Pemberdayaan, dan Kesejahteraan Sosial (2021), ada empat faktor penyebab masalah sosial, yakni ekonomi, budaya, biologis dan, psikologis.

Serial drama *Squid game* merupakan sebuah cerita fiksi yang menampilkan wacana yang sarat dengan realitas masalah sosial kehidupan masyarakat disana. Daya tarik yang digunakan ialah ‘permainan tradisional anak’ permainan yang seru tapi mematikan. Premis utama dari serial ini ialah dua golongan dimana golongan pertama ialah orang-orang bergelimang harta yang bosan dengan hidupnya dan disebelah orang-orang miskin yang hidup sengsara. Tidak punya uang tidak bahagia, punya banyak uang hidup membosankan. Korea Selatan yang merupakan Negara maju yang menyimpan isu-isu sosial didalamnya. Sutradara serial drama *squid game* ingin memberikan alegori besar kepada masyarakat.

1. Tingkat Mikrostruktural

Pada tingkat mikrostruktural dalam serial tersebut ada wacana masalah-masalah sosial yakni dari faktor ekonomi, budaya, biologis, dan psikologis yang dikemas oleh sang sutradara melalui adegan-adegan yang terdiri dari audio dan visual. Faktor

ekonomi merupakan faktor terbesar penyebab masalah sosial, ketidakmampuan individu atau kelompok untuk mencukupi kebutuhan hidupnya secara layak khususnya secara materi. Pada faktor ekonomi masalah sosial yang ditunjukkan ialah adegan yang merepresentasikan kemiskinan, kesenjangan sosial dan kriminalitas. Adegan kemiskinan tersebut dapat dilihat pada scene 1,4, 9, 10, 11, 12, 14, dan 16.

Menurut BPS (2016) kemiskinan adalah ketidakmampuan dari sisi ekonomi, materi dan fisik untuk mencukupi kebutuhan dasar makanan dan bukan makanan yang diukur dengan pengeluaran. Wacana kemiskinan ditunjukkan pada adegan yang secara visual merepresentasikan kemiskinan seperti dari tampilan pemain yang terlihat dengan pakainya yang lusuh, rambut berantakan, kumal, rumah yang berada di lingkungan kumuh. Kemudian direpresentasikan pula kondisi pemain yang tidak memiliki rumah, HP, terlilit hutang dan dikejar-kejar rentenir, tidak mampu membayar pengobatan, meminjam uang dan sebagainya.

Kesenjangan sosial adalah suatu ketidakseimbangan sosial yang ada di masyarakat sehingga menjadikan suatu perbedaan yang sangat mencolok (Badruzaman, 2009). Adegan kesenjangan

sosial ditunjukkan pada scene 5. Adegan kesenjangan sosial di representasikan dengan dialog yang di artikan adanya ketimpangan antara orang kaya dan miskin. Sebuah perbedaan mencolok dimana orang miskin yang hanya mampu makan makanan yang di jual di pinggir jalan, sedangkan si orang kaya makan makan yang di jual di restoran mewah dan mahal.

Kriminalitas berasal dari kata *crime* yang artinya kejahatan. Kriminalitas adalah semua perilaku warga masyarakat yang bertentangan dengan norma-norma hukum pidana. Tindakan kriminalitas yang ada di masyarakat sangat beragam bentuknya, seperti pencurian, perampokan, pembunuhan, dan lain sebagainya. (Indrawan, 2020). Dalam serial ini adegan kriminalitas ditunjukkan pada scene 2, 3, 15, 17, 18, 19, 20, 21 dan, 30. Tindakan kriminalitas yang ditunjukkan yaitu mencopet, merampok, berjudi, dan pembunuhan.

Masalah sosial yang disebabkan oleh faktor budaya dipicu karena adanya ketidaksesuaian pelaksanaan norma, nilai, dan kepentingan sosial pada pola masyarakat yang heterogen atau multikultural. Kebudayaan yang semakin berkembang akan mempunyai peran terhadap timbulnya masalah

sosial. Pada faktor budaya masalah sosial yang ditunjukkan yaitu mengenai perceraian, ketimpangan gender dan juga diskriminasi yang. Mengenai masalah perceraian dan hak asuh anak ditunjukkan pada scene 7.

Ketimpangan gender adalah kondisi dimana terdapat ketidaksetaraan antara laki-laki dan perempuan dalam kehidupan keluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Di berbagai sektor kehidupan banyak indikator menunjukkan perempuan tertinggal dibandingkan laki-laki dalam hal memperoleh kesempatan, peluang serta hasil-hasil pembangunan. Adegan ketimpangan gender tersebut di representasikan pada scene 6, 22, 23 dan, 26. Adegan tersebut berupa pelabelan/streetip pada perempuan, tindakan misogini, dan juga violence/tindak kekerasan terhadap perempuan.

Menurut Theodorson diskriminasi adalah perlakuan yang tidak seimbang terhadap perorangan atau kelompok, berdasarkan sesuatu, biasanya bersifat kategorikal, atau atribut-atribut khas seperti berdasarkan ras, kesukubangsaan, agama, atau keanggotaan kelas-kelas sosial. Istilah tersebut biasanya untuk melukiskan, suatu tindakan dari pihak mayoritas yang dominan dalam

hubungannya dengan minoritas yang lemah. Sehingga dapat dikatakan bahwa perilaku mereka itu bersifat tidak bermoral dan tidak demokratis (Indrawan, 2020). Adegan diskriminasi di tunjukkan pada scene 8, 13 dan 24.

Pada faktor biologis masalah sosial dapat timbul akibat adanya ketidaksesuaian keadaan lingkungan yang berpotensi menimbulkan ketidakstabilan kondisi biologis masyarakat, seperti adanya wabah penyakit menular, virus penyakit baru (HIV-AIDS, COVID-19), dan makanan beracun. Dari faktor biologis ditemukan dialog yang merepresentasikan wabah pandemik yaitu pada scene 27. Pandemi merupakan wabah penyakit yang menjangkit secara serempak dimana-mana, meliputi daerah geografis yang luas. Pandemi juga merupakan penyakit yang harus sangat diwaspadai oleh semua orang, karena penyakit ini menyebar tanpa disadari. Pandemi ini terjadi tidak secara tiba-tiba akan tetapi terjadi pada suatu wilayah tertentu yang kemudian menyebar ke beberapa wilayah lainnya dengan cepat.

Faktor Psikologi berhubungan dengan masalah pola pikir suatu masyarakat atau pribadi tertentu yang bersinggungan dengan tatanan kehidupan sosial yang ada. Misalnya

aliran sesat, gangguan jiwa, depresi, bunuh diri dan lain sebagainya. Masalah sosial yang satu ini tidak mudah menanganinya karena menyangkut soal keyakinan, sehingga butuh penanganan secara berkesinambungan dengan pendekatan-pendekatan yang bijak. Pada faktor psikologis masalah sosial di tunjukkan pada adegan bunuh diri yaitu pada scene 28, kemudian penyimpangan yang dilakukan oleh pendeta yaitu pada scene 25 dan adegan LGBT yaitu pada scene 29.

2. Tingkat Mesostruktural

Pada dimensi mesostruktural pada tahap konsumsi teks, serial drama Squid game langsung menduduki trending 1 di 83 negara yang menyediakan layanan streaming Netflix. Ted Sarandos, co-CEO Netflix berkata Squid game saat ini menjadi pertunjukan terbesar sejarah Netflix dalam bahasa apa pun. Pada tingkat mesostruktural pada tahap produksi teks, Naskah Squid game yang ditulis pada tahun 2008 dan selesai pada tahun 2009 yang lalu baru bisa direalisasikan pada tahun 2021. Pada saat itu, naskahnya terasa tak familier dan begitu brutal, jadi banyak orang yang berpendapat bahwa (cerita) ini bakal terlalu kompleks. Terlalu rumit dan tak komersial. Itulah yang membuat Hwang

Dong Hyuk kesulitan mendapatkan investor. Pada tahun 2019 dunia dikejutkan dengan munculnya pandemik covid-19 yang melumpuhkan perekonomian dunia. Pada masa pandemik covid-19 masyarakat dunia mengalami kesulitan dan merasakan kerasnya hidup. Cerita *Squid game* mengingatkan mereka tentang apa yang terjadi di masyarakat yang keras bisa menjadi cerminan atas apa yang terjadi di dunia.

Sebuah postingan di situs The Qoo menyoroti review dan penilaian untuk *Squid Game* yang mendapat skor penilaian 100% dan mendapat 89% untuk score kepuasan penonton setelah menonton tayangan tersebut. Pada dasarnya naskah *squid game* sendiri tidak lepas dari sudut pandang Hwang Dong Hyuk dan pengalaman nyata nya. Naskah yang dibuatnya pun terinspirasi dari kejadian-kejadian nyata yang terjadi pada saat penulisan naskah. Dengan tujuan memberikan kisah pelajaran, fiktif dengan sarat realitas bagaimana kompetisi keras kehidupan kapitalis dan masalah sosial yang terjadi.

3. Tingkat Makrostruktural

Pada dimensi Makrostruktural pada level situasional; produksi serial drama *Squid game* dilakukan 13 tahun

setelah naskah selesai. Karena pada tahun 2020 cerita *Squid game* dinilai nyata dan merupakan cerminan hidup masyarakat yang keras. Pada level Institusional; serial drama *Squid game* merupakan serial original Netflix.

Netflix adalah salah satu penyedia layanan pengaliran (*streaming*) media digital, berkantor pusat di Los Gatos, California. yang didirikan pada tahun 2008 oleh Reed Hasting dan Marc Randolph di Scotts Valley, California. Netflix memasuki industri produksi-konten pada tahun 2013, dengan debut seri pertama mereka *Lilyhammer*. Netflix telah memperluas produksi film dan serial televisi sejak saat itu secara besar-besaran, dengan menawarkan konten "Netflix Original" melalui perpustakaan digital milik mereka baik di layanan televisi maupun film. Netflix telah merilis lebih dari 126 "Original Series" atau film pada tahun 2014, lebih dari keseluruhan jaringan kabel atau layanan channel. Netflix yang merupakan platform streaming yang tentu saja berorientasi pada hal yang sifatnya komersil memecahkan rekor dengan tayangan terpopuler dunia dengan merilis serial *squid game* tersebut. Kondisi pandemik yang mengharuskan masyarakat untuk dirumah saja menjadi peluang besar masyarakat berlangganan Netflix.

Pada level sosial, dalam serial drama Squid game terlihat jelas bagaimana kondisi kapitalis modern. Negara Korea sendiri menganut paham pasar liberalisme. Korea Selatan merupakan salah satu negara maju Asia Timur terutama dalam bidang SDM dan teknologi. Dalam negara maju permasalahan yang sering dijumpai adalah ketidaksejahteraan masyarakat. tuntutan sosial yang tinggi membuat masyarakat bersaing memperbaiki kehidupan. Dampak yang ditimbulkan yaitu adanya masalah sosial yang terjadi. Meskipun serial drama squid game sebuah cerita fiktif akan tetapi alur cerita terasa begitu nyata. Sudut pandang orang-orang dari kelas sosial menengah kebawah yang harus berjuang untuk bertahan hidup tentunya mampu menyentuh masyarakat yang memiliki kondisi yang sama. Kemajuan ekonomi Korea Selatan salah satunya juga disebabkan oleh sistem ekonomi yang bebas (liberal). Adanya perlindungan atas hak milik dalam pasar yang relatif bebas di Korea Selatan memberikan insentif terhadap individu untuk melakukan inovasi dalam berwirausaha dalam bentuk profit, juga dapat meningkatkan persaingan antar perusahaan menjadi lebih sehat. Akan tetapi persaingan yang sangat kompetitif

juga berdampak pada sulitnya masyarakat golongan menengah kebawah untuk bisa ikut berkompetisi.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Analisis Wacana Kritis terhadap serial drama Squid game maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat wacana masalah sosial dalam serial drama tersebut. Hal tersebut dilandasi oleh dialog/percakapan, praksis non diskursif dan interpretasi.

1. Dimensi analisis teks (mikrostruktural); penelitian ini menemukan wacana masalah sosial memuat masalah sosial dari faktor ekonomi yaitu pada adegan kemiskinan, kriminalitas dan kesenjangan sosial. Masalah sosial pada faktor budaya ditunjukkan pada adegan diskriminasi dan ketimpangan gender, dan dialog yang tentang perceraian dan hak asuh anak. pada faktor biologis ditunjukkan pada dialog yang bercerita mengenai wabah pandemik. Dan pada faktor psikologis masalah sosial ditunjukkan pada adegan bunuh diri, LGBT dan penyimpangan oleh pendeta. Wacana tersebut muncul dan diartikulasikan secara implisit melalui adegan, visual dan dialog antar tokoh. Pada tingkat

ini sutradara mengkonstruksi hubungan dengan penonton dan membebaskan penonton berpihak pada para pemain yang melakukan segala cara untuk bisa bertahan hidup.

2. Dimensi Praktik diskursif (mesostruktural); munculnya adegan yang merepresentasikan masalah sosial dalam serial drama squid game ini merupakan wacana yang ingin disampaikan oleh sang sutradara, dimana dalam proses penulisan naskah ia ingin membuat cerita alegori fiktif yang akan tetapi sarat dengan realitas yang terjadi di kehidupan nyata. Dan dari konsumsi teks, serial drama squid game ini ditonton oleh sekitar 140 juta penonton dari 83 negara didunia pada awal penayangannya. Hal ini menunjukkan bahwa serial drama ini squid game ini menarik bagi masyarakat yang menontonnya.
3. Dimensi praktik sosio-budaya (makrostruktural) Dalam lingkup praktik sosial budaya di Korea selatan yang merupakan salah satu negara maju Asia Timur terutama dalam bidang SDM dan teknologi. Dalam negara maju permasalahan yang sering dijumpai adalah ketidaksejahteraan masyarakat.

tuntutan sosial yang tinggi membuat masyarakat bersaing memperbaiki kehidupan. Negara Korea yang menganut sistem pasar liberalis tentu saja erat dengan kapitalisme. Hal ini menimbulkan permasalahan sosial yang terjadi di didalam masyarakat. Persaingan pasar yang bebas membuat orang yang kaya semakin kaya dan orang yang miskin tetap miskin. Hal ini terlihat dalam serial drama squid game dimana para masyarakat kelas bawah yang harus berjuang untuk dapat bertahan hidup.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan, maka peneliti memberikan saran terhadap penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Analisis masalah sosial dalam serial drama *squid game* ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Dengan keterbatasan peneliti dalam menghubungi Hwang Dong Hyuk selaku sutradara sekaligus penulis naskah. Untuk memperoleh data lebih akurat sebaiknya dapat berkomunikasi ataupun mewawancarai sang sutradara .
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan adanya penelitian tentang film/serial drama representatif dalam kehidupan sehari-hari dengan metode

yang lain. Bukan hanya dari sudut pandang AWK, sehingga akan menghasilkan penelitian yang beragam.

3. Untuk perkembangan dunia film saran yang bisa diberikan berupa diangkatnya tema-tema yang sering dianggap sepele, sederhana, sering luput dari perhatian, bisa menjadi kompleks (multi aspek dan multi sisi) melalui daya kreativitas ide membangun dinamika alur cerita dan spesifikasi karakter sehingga dapat meningkatkan variasi dan lebih inovatif.

Iswara, N. (2021). *6 Masalah di Korea Selatan yang Digambarkan dalam Squid Game, Kemiskinan hingga Eksploitasi Migran*. Tribunnews.Com.
<https://newsmaker.tribunnews.com/2021/10/16/6-masalah-di-korea-selatan-yang-digambarkan-dalam-squid-game-kemiskinan-hingga-eksploitasi-migran>

Segara Guntur. (2018). Analisis Kritis Sosial Dalam Film “ Warkop DKI Reborn” (Menggunakan Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough). *Repository. Usm*.

Wardhani, A. S. (2021). Analisis Wacana Kritis Film Parasite : Kesenjangan Sosial Dalam Budaya Modern. *Program Studi DKV, ISI Yogyakarta*.
<http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/9349>

REFERENSI

- Eriyanto. (2008). *Analisis Wacana : Pengantar analisis teks media* (N. H. S.A (ed.); vi). LKiS Yogyakarta.
- Haryatmoko. (2017). *Critical Discourse Analysis (Analisis Wacana Kritis) Landasan Teori, Metodologi dan Penerapan* (1st ed.). PT Raja Grafindo Persada Jakarta.
- Indrawan, T. A. (2020). *Sosiologi*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas 2020
- Lexy J. Moelong, M. . (2018). *Metode Penelitian Kualitatif* (Revisi). Remaja Rosadakarya.
- Munfarida, E. (2018). Analisis Wacana Kritis Dalam Perspektif Norman Fairclough. *Komunika : Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*.
<http://www.ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/komunika/article/view/746>