

KEKERASAN NONVERBAL DALAM *WEB SERIES SQUID GAME*

Oleh:

Nama: Jason Jeremy

NIM: 63170296

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat

untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Program Studi Ilmu Komunikasi

Konsentrasi Penyiaran



INSTITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

JAKARTA

AGUSTUS 2022

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

PENGESAHAN

KEKERASAN NONVERBAL DALAM *WEB SERIES SQUID GAME*

Diajukan Oleh

Nama: Jason Jeremy

NIM: 63170296

Jakarta, 27 Agustus 2022

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing

(Altobel Lobodally, S.Sos., M.I.Kom)

INSITUT BISNIS dan INFORMATIKA KWIK KIAN GIE

JAKARTA

Agustus 2022

ABSTRACT

Jason Jeremy/ 63170296/ Nonverbal Violence In Squid Game Web Series/ supervisor:

Allobeli Lobodally, S.Sos., M.I.Kom.

Nonverbal Violence is an act committed by someone to harm others. Nonverbal Violence has different impacts on its victims. Even the impact can carry over for the rest of his life. The aim of this study is to find out the nonverbal violence depicted in the Squid Game web series.

Researchers analyzed this research with the Theory of Social Construction and using the Semiotics method of Charles Sander Peirce. This study used Charles Sanders Peirce's triangle of meaning, namely sign, object, interpretant to analyze the data. This research uses a qualitative approach, and type of descriptive research.

Researchers found that nonverbal violence is the activity of taking down or defeating the enemy. Nonverbal violence can also be carried out from survival grounds and a resistance from attacking threats. In addition, researchers found that nonverbal violence can be interpreted as resistance to pain intimidation committed by others.

Nonverbal violence is carried out also from the squeeze of an angry heart hurt and betrayed in the form of revenge. Researchers also found that nonverbal violence can be interpreted as an activity of intimidating a person. Nonverbal violence can also aim to kill. The purpose of the assassination was to defeat the enemy, survive, and maintain power. Nonverbal violence can be interpreted as an auxiliary tool for the ease of the murder process. The murder in question is a plot to gain personal interest

Keywords: *nonverbal violence, social reality, semiotics, theory of construction of social reality, web series.*



ABSTRAK

Jason Jeremy/ 63170296/ Kekerasan Nonverbal Dalam *Web Series Squid Game*/

Pembimbing: Altobeli Lobodally, S.Sos., M.I.Kom.

Kekerasan nonverbal merupakan sebuah tindakan yang dilakukan seseorang untuk menyakitkan orang lain. Kekerasan nonverbal dapat memiliki *impact* yang berbeda bagi korbannya. Bahkan *impact* tersebut dapat terbawa hingga seumur hidupnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kekerasan nonverbal yang tergambar dalam *web series Squid Game*.

Peneliti menggunakan Teori Konstruksi Realitas Sosial dan menggunakan metode Semiotika Charles Sander Peirce. Penelitian ini menggunakan segitiga makna Charles Sanders Peirce, yaitu *sign, object, interpretant* untuk menganalisis data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif.

Peneliti menemukan bahwa kekerasan nonverbal merupakan aktivitas menjatuhkan atau mengalahkan musuh. Kekerasan nonverbal juga dapat dilakukan dari unsur bertahan hidup dan sebuah perlawanan dari ancaman yang bersifat menyerang. Disamping itu peneliti menemukan bahwa kekerasan nonverbal dapat dimaknai sebagai perlawanan dari intimidasi rasa sakit yang dilakukan oleh orang lain.

Kekerasan nonverbal dilakukan juga dari perasan hati yang marah tersakiti dan terkalahkan yang berbentuk pembalasan dendam. Peneliti juga menemukan bahwa kekerasan nonverbal dapat dimaknai sebagai aktivitas mengintimidasi seseorang. Kekerasan nonverbal juga dapat bertujuan untuk membunuh. Tujuan pembunuhan itu untuk mengalahkan musuh, bertahan hidup, dan mempertahankan kekuasaan. Kekerasan nonverbal dapat dimaknai sebagai alat pembantu untuk kemudahan proses pembunuhan. Pembunuhan yang dimaksud merupakan sebuah perencanaan untuk mendapatkan kepentingan pribadi.

Kata kunci: kekerasan nonverbal, realitas sosial, semiotika, teori konstruksi realitas sosial, *web series*.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	4
ABSTRACT	3
KATA PENGANTAR	9
DAFTAR ISI	5
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	8
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Identifikasi Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Akademis	6
2. Manfaat Praktis	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teoritis	7
1. Teori Konstruksi Realitas Sosial	7
2. Landasan Konseptual	11
B. Studi Penelitian Terdahulu	23
1. Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Film Dillan 1990	24
2. Representasi Kekerasan Dalam Film “The Raid: Redemption”	25
3. Representasi Kekerasan Simbolik Dalam Film Comic 8	27

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



4. Nonverbal Communication of German Language in a German Film: A Coffee in Berlin	28
C. Kerangka Berfikir	34
BAB III	35
METODOLOGI PENELITIAN.....	35
A. Subjek Penelitian	35
B. Desain Penelitian	35
1. Paradigma Penelitian	35
2. Pendekatan Penelitian	37
3. Metode Penelitian	38
4. Bahan Penelitian	40
C. Jenis Data	42
1. Data Primer	42
2. Data Sekunder	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	44
E. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV	46
HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	46
A. Gambaran Umum.....	46
1. Siren Pictures Inc.	46
2. <i>Web Series Squid Game</i>	48
B. Analisis	50
1. Analisis Sign, Object, Interpretant Episode 1	51
2. Analisis Sign, Object, Interpretant Episode 4	58
3. Analisis Sign, Object, Interpretant Episode 8	66
4. Analisis Sign, Object, Interpretant Episode 4	71
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan	77

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta dilindungi IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



BAB V.....	81
PELUNUTUP.....	81
A. Simpulan	81
B. Saran	83
1. Saran Akademis	84
2. Saran Praktis	84
DAFTAR PUSTAKA	85

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Adean Menusuk Dengan Pisau	3
Gambar 1.2	Bekas Luka Tusuk Di Leher	4
Gambar 1.3	Adean Ingin Menusuk Dengan Pisau	4
Gambar 2.2	Kerangka Pemikiran	34
Gambar 4.1	Logo Screen Siren Picture Inc.....	48
Gambar 4.1	Poster Squid Game	50
Gambar 4.2	Laki-laki tergeletak dan terluka	52
Gambar 4.3	Seorang perempuan tercekik	59
Gambar 4.4	Wajah seorang perempuan yang berlumuran darah	67
Gambar 4.5	Sebuah pisau tertancap di sebelah wajah laki-laki	72

© Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie





KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena telah di berikan kesempatan dan kesehatan untuk peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kekerasan Nonverbal Dalam *Web Series Squid Game*” dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.

Di dalam proses penulisan skripsi ini, bukanlah hal yang mudah, karena peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kesalahan dan jauh dari sempurna. Untuk itu peneliti meminta maaf yang sebesar-besarnya.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, banyak pihak yang telah membantu penulis melalui dukungan semangat, diskusi dan doa. Untuk itu pada kesempatan ini, dengan segala ucapan syukur peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Altobeli Lobodally, S.Sos., M.I.Kom. Dosen pembimbing yang selalu membimbing dan memberikan banyak arahan dan masukan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi.
2. Bapak Imam Nuraryo, S.Sos. M.A. sebagai Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie.
3. Keluarga Penulis yang selalu memberikan dukungan melalui doa dan materi dalam penulisan skripsi ini.
4. Teman-teman peneliti yang selalu membantu dan memberikan masukan atas penelitian yang saya teliti. Peneliti ucapkan terima kasih.

Jakarta, 27 Agustus 2022

Jason Jeremy



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.