

KEKERASAN NONVERBAL DALAM WEB SERIES SQUID GAME

Oleh :

Jason Jeremy ¹⁾Altobeli Lobodally²⁾

ABSTRACT

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. 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. 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

Kekerasan nonverbal merupakan sebuah tindakan yang dilakukan seseorang untuk menyakiti 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 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.*

¹ Ilmu Komunikasi, Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Jaln Yos Sudarso Kav.87, Jakarta Utara, DKI Jakarta 13210. Email: 63170296@student.kwikkiangie.ac.id

² Mahasiswa Ilmu Komunikasi, Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Jaln Yos Sudarso Kav.87, Jakarta Utara, DKI Jakarta 13210. Email: 63170296@student.kwikkiangie.ac.id

PENDAHULUAN

Kekerasan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan seseorang untuk menyakiti orang lain. Kekerasan dapat memiliki *impact* yang berbeda bagi korbannya. Bahkan *impact* tersebut dapat terbawa hingga seumur hidupnya.

Menurut Nando menjelaskan bahwa film yang berunsur kekerasan atau horor mampu meningkatkan potensi perilaku agresi remaja yang mendorong tindakan-tindakan untuk mencelakakan orang lain. Tayangan kekerasan di dalam film uniknya bisa meningkatkan pemasukan yang lebih menguntungkan, hal ini disebabkan orang menganggap kekerasan itu indah dan mampu menciptakan suatu sensasi yang nikmat (Nabila, 2020).

Kekerasan nonverbal dapat muncul sebagai ide kreatif dalam sejumlah produk komunikasi massa. Salah satu *webseries* yang menyajikan kekerasan nonverbal sebagai ide kreatifnya adalah *Peaky Blinders*.

Dalam *webseries* *Peaky Blinders* kekerasan ditemukan disetiap episode. Salah satu episode yang paling parah adalah season 1 episode 5. Ada adegan memperlihatkan Arthur Shelby sebagai karakter di *Peaky Blinders* berkelahi dengan ayahnya sampai memperlihatkan banyak darah di wajah. Dalam episode ini juga ada adegan Thomas Shelby berkelahi dengan musuhnya di *Pop Bar*, menusuk mata, memukul, melemparkan gelas kaca ke kepala, sampai akhirnya membunuhnya. Perkelahian itu mempertontonkan kekerasan nonverbal.

Kekerasan nonverbal juga muncul dalam *webseries*. *Webseries* yang menunjukkan kekerasan nonverbal salah satunya “*Game of thrones*”. Dalam berlatar belakang kerajaan, banyak menceritakan kekerasan nonverbal seperti memenggal kepala, menghunuskan pedang ke bagian tubuh, mencogkel mata, bahkan

hingga memotong alat kelamin.

Tahun 2021, *webseries* asal Korea Selatan “*Squid Game*” menunjukkan kekerasan nonverbal sebagai sajian utama dalam tayangannya. *Squid Game* adalah serial drama yang ditulis dan disutradarai oleh Hwang Dong-Hyuk. Serial ini dirilis di seluruh dunia pada 17 September 2021 oleh Netflix. *Squid Game* sukses meraih tiga penghargaan dalam Screen Actors Guild Awards ke 28 yang digelar di California, Amerika Serikat. *Squid Game* memenangkan kategori *Outstanding Performance by a Male Actor in a Drama Series*, *Outstanding Performance by Female Actor in Drama Series*, dan *Outstanding Action Performance by a Stunt Ensemble in a Comedy or Drama Series*.

Dalam *webseries* “*Squid Game*” menceritakan tentang sekelompok orang yang mempertaruhkan hidup mereka dalam permainan berbahaya demi melunasi hutang. Permainan tersebut menawarkan hadiah yang sangat fantastis. Sekumpulan orang dalam permainan ini melakukan berbagai cara untuk memenangkan permainan ini, kekerasan adalah salah satu perbuatan atau percobaan yang banyak dilakukan untuk dapat bertahan hidup untuk mendapatkan hadiah yang fantastis berupa nominal uang yang besar. Pemenang dalam permainan ini hanya satu orang. Yaitu orang yang dapat bertahan hidup dalam semua permainan yang diberikan.

Dalam episode 4 yang berjudul “*Stick to the Team*” dalam episode ini menceritakan sekumpulan orang yang ikut dalam permainan ini harus bertahan hidup. Bahwa membunuh satu sama lain itu diperbolehkan tanpa harus menunggu gugur dan kalah dalam permainan ini. Maka dalam episode ini di menit 16.31 adegan kekerasan nonverbal sangat banyak ditemukan, peserta saling memukul,

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

menyakiti, melukai dan juga tidak segan untuk saling coba bunuh membunuh satu sama lain.



Sedangkan dalam episode 8 yang berjudul “Front Man” dalam episode ini menceritakan peserta tinggal 3 orang dan mereka semua adalah 1 tim dan dari awal permainan mereka sudah berteman. Ada Seong Gi-hun, Kang Sae-byeok dan Cho Sang-woo. Peraturan dalam permainan ini bahwa harus ada yang terbunuh atau gugur agar dapat menentukan siapa pemenang yang dapat membawa hadiah yang fantastis. Dalam menit 25.15 Kang Sae-byeok mati dibunuh oleh Chi Sang-woo, lalu Seong Gi-hun mengetahui hal itu dan langsung menatap Cho Sang-woo dengan wajah kecewa dan kesal dan mereka saling berkelahi dan saling ingin bunuh membunuh. Di adegan ini banyak terjadi perkelahian yang parah tampilan darah dimana-mana.

TENJAUAN PUSTAKA

Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Film Dillan 1990

Haryanti Mustafa melakukan penelitian dengan judul Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Film Dillan 1990. Penelitian ini muncul dalam Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi Vol.2 No.2, Mei 2020.

Menurut Haryanti Mustafa dalam Film Dillan 1990 merupakan salah satu film yang banyak mengandung kekerasan nonverbal didalamnya. Dengan itu Haryanti Mustafa menggunakan analisis Semiotika

Roland Barthes dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kualitatif. Penelitian yang dilakukan pada Film Dilan 1990 ini berupa pemutaran film dan peneliti terlibat langsung dalam penelitian untuk menganalisis isi dari film tersebut, karena penelitian ini merupakan penelitian semiotika maka lokasi penelitian tidak seperti yang dilakukan peneliti lapangan. Hasil penelitian mengungkapkan dalam film Dilan 1990 terdapat adegan kekerasan verbal dan nonverbal. Kekerasan verbal merupakan bentuk kekerasan yang ditandai dengan ucapan yang ada pada film ini, yang direpresentasikan dengan perkataan seperti genit, ganjen, gatal, pelacur, setan, anjing, brengsek, memble. Sedangkan kekerasan nonverbal merupakan bentuk kekerasan fisik yang di tandai dengan tindakan yang ada didalam film ini yang direpresentasikan dengan bentuk tindakan memukul, tawuran, menampar dan lain-lain. Penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis Semiotika dari Roland Barthes sedangkan peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian ini juga menggunakan bahan film sedangkan peneliti menggunakan *web series*.

Representasi Kekerasan Dalam Film “The Raid: Redemption”

Penelitian yang dilakukan oleh Aditya Mulyana dan Feri Ferdinan Alamsyah pada tahun 2019 yang berjudul Representasi Kekerasan Dalam Film “The Raid: Redemption”. Penelitian ini dipublikasikan pada Jurnal Penelitian Sosial Ilmu Komunikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis tanda dan makna kekerasan apa saja yang muncul dalam sebuah film.pada level realitas, representasi dan ideologi dalam film The Raid: Redemption. Penulis

Hak Cipta milik IBIKKG. 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

menggunakan semiotika Roland Barthes yang melihat segala sesuatu dengan tingkatan denotasi, konotasi hingga mitos. Pengambilan metode penelitian kualitatif untuk mengetahui tujuan kekerasan dan bagaimana kehidupan dan budaya kekerasan yang terjadi dalam film *The Raid: Redemption*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa kekerasan yang ditampilkan dalam film *The Raid: Redemption* menunjukkan bahwa seseorang yang memiliki kekuasaan memungkinkan untuk melakukan tindakan kekerasan, baik secara psikologis maupun fisik. Kekerasan menjadi solusi atas segala permasalahan yang terjadi dalam film ini. Bahasa yang digunakan seseorang yang melakukan kekerasan cenderung kasar untuk merendahkan orang lain. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aditya Mulyana dan Feri Ferdinan Alamsyah maka ada tiga bentuk kekerasan dalam film *The Raid: Redemption* yaitu kekerasan fisik, kekerasan psikologis dan kekerasan finansial. Kemudian hasil identifikasi dan pemaknaan tanda yang digolongkan ke dalam tanda verbal maupun nonverbal, peneliti mendapatkan beberapa kesimpulan yang menjadi hasil penelitian Representasi Kekerasan Dalam Film *The Raid: Redemption* yang diteliti menggunakan teori semiotika Roland Barthes, yaitu 1. Identifikasi pada tanda verbal meliputi pada dialog yang menunjang kekerasan pada film *The Raid: Redemption*. Seperti menggunakan bahasa yang kasar, membentak dan merendahkan. Sehingga membuat orang lain menjadi takut hingga tertekan/frustasi. 2. Identifikasi pada tanda nonverbal meliputi keseluruhan gestur tubuh, ekspresi atau mimik muka yang menunjang para pemain dalam melakukan kekerasan psikologis maupun fisik. Contohnya

mulai dari ekspresi dan mata yang melotot, menggunakan benda apapun yang dapat melukai orang lain, atau tanpa menggunakan benda (tangan kosong) yang membuat orang terluka hingga hilangnya nyawa orang lain. 3. Selanjutnya berdasarkan tanda-tanda tersebut, muncullah berbagai mitos yang ada di film ini yaitu bahasa yang digunakan cenderung kasar, mimik muka dan mata melotot, penampilan tidak rapi, seseorang yang memiliki kekuasaan menjadi bebas dalam bertindak, kekerasan sebagai solusi dan meluapkan kemarahan dengan kekerasan. Penelitian ini menggunakan Semiotika sebagai teorinya sedangkan peneliti menggunakan Teori Konstruksi Realitas Sosial. Disamping itu peneliti juga menggunakan *web series* sebagai bahan penelitian sedangkan bahan penelitian dalam jurnal ini adalah Film.

Representasi Kekerasan Simbolik Dalam Film Comic 8

Penelitian yang dilakukan oleh Aan Munandari Natalia yang dilakukan pada tahun 2015 dengan judul Representasi Kekerasan Simbolik Dalam Film Comic 8. Penelitian ini diterbitkan di Jurnal E-Komunikasi Petra Vol 3. NO.2 TAHUN 2015.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi kekerasan simbolik dalam film Comic 8. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode semiotika John Fiske. Subjek dalam penelitian ini adalah film Comic 8, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah representasi kekerasan simbolik dalam film Comic 8. Kekerasan simbolik menggambarkan kekerasan yang bisa terjadi melalui bahasa, dan cara berpikir dimana para korban dari kekerasan simbolik ini tidak

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.

mengetahui bahkan tidak menyadari bahwa dirinya sedang mengalami kekerasan simbolik dan pada akhirnya para korban juga tidak merasakan adanya luka. Dalam Film Comic 8 ini kekerasan simbolik direpresentasikan melalui ucapan (dialog). Kekerasan simbolik juga direpresentasikan melalui pakaian dan penampilan. Kekerasan simbolik juga direpresentasikan melalui ekspresi dan cara pengambilan gambar kamera. Penelitian ini menggunakan Teori kekerasan simbolik sebagai teorinya, sedangkan peneliti menggunakan teori konstruksi realitas sosial. Penelitian ini juga menggunakan film sebagai bahan penelitian, sedangkan peneliti menggunakan *web series* sebagai bahan penelitian.

**Pesan Komunikasi Non Verbal
Dalam Sebuah Pementasan
Teater**

Penelitian yang dilakukan oleh Murniati dan Zaenal Arifin pada tahun 2019 dengan judul “Pesan Komunikasi Non Verbal dalam sebuah Pementasan Teater”. Penelitian ini diterbitkan oleh Jurnal An-Nida, Vol. 11, No. 2. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menemukan sebuah makna-makna nonverbal yang terdapat dalam pertunjukan Pantomim tersebut. Penelitian ini diteliti dengan menggunakan metode Kualitatif, kemudian subjek penelitiannya adalah pesan non verbal dan objek penelitiannya adalah pertunjukan Pantomim, serta menggunakan Paradigma Konstruktivisme. Teori pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah Semiotika Roland Barthes. Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa pesan non verbal yang terdapat dalam pertunjukan Pantomim sangat erat kaitannya dengan simbol-simbol yang

digunakan di atas pentas. Sehingga penonton dapat terlibat dalam proses berfikir mencari sebuah makna. Pesan non verbal yang ditemukan adalah pesan moral dan pesan sosial untuk yang dapat di terapkan manusia dalam kehidupan sehari-hari sesuai perilaku yang baik serta bersosial dengan cara yang baik pula agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.

**Nonverbal Communication of
German Language in a German
Film: A Coffee in Berlin**

Penelitian yang dilakukan oleh Farhana Farid dan Roslina Mamat pada tahun 2021 dengan judul “Nonverbal Communication of German Language in a German Film: A Coffee in Berlin”. Penelitian ini diterbitkan oleh Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication Jilid 37. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis Bahasa Jerman percakapan dalam film Jerman "A Coffee in Berlin" oleh Jan Ole Gerster, untuk mendeteksi sinyal pengembalian belokan nonverbal serta untuk menafsirkan fungsi dan tujuan sinyal berdasarkan Stenstrom teori (1994) tentang pengambilan giliran menggunakan metode dan teori yang dinyatakan membawa hasil dari sinyal turn-taking nonverbal seperti tatapan, gerak tubuh dan wajah ekspresi yang digunakan dalam percakapan Jerman ketika menyerah, melanjutkan dan mengambil lantai percakapan. Perbedaan pada penelitian ini adalah pada metode penelitian ini yang digunakan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisi teks, namun peneliti menggunakan analisis semiotika dari Charles.S. Peirce. Namun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif.

METODE PENELITIAN

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.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika. Metode adalah cara atau teknik yang digunakan untuk riset. Metode mengatur langkah-langkah dalam melakukan riset. Sedangkan penentuan metode riset, priset memilih yang dipakai dalam mendekati dan mencari data. Metode ini disesuaikan dengan permasalahan, pendekatan, juga bentuk data yang diinginkan (Krisyanto, 2016). Semiotika merupakan cabang ilmu yang membahas tentang bagaimana cara memahami simbol atau lambang, dikenal dengan semiologi. Semiologi sendiri adalah salah satu ilmu atau cabang yang digunakan untuk menginterpretasikan pesan (tanda) dalam proses komunikasi. Berbicara tentang konsep simbol harus diawali dengan pemahaman tentang konsep tanda (*sign*), dimana tanda merupakan unsur yang mewakili unsur yang lain. Pengembangan semiotika dalam bidang studi dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu *semantic*, *syntactics*, dan *pragmatic*. Semiotika sering digunakan dalam analisis teks. Teks tersebut dapat berupa verbal maupun nonverbal dan bisa berada dalam media apapun. Istilah teks mengacu pada pesan, dan kumpulan tanda-tanda yang dikonstruksi dengan mengacu dalam genre atau media tertentu (Vera, 2014). Metode dan analisis semiotika bersifat kualitatif. Hal itu disebabkan karena asumsi dasar semiotika adalah kajian tentang tanda, dimana dalam memaknainya setiap orang akan berbeda-beda sesuai dengan budaya, ideologi, pengalaman, dan sebagainya. Oleh sebab itu, semiotika sebagai metode tafsir tanda memiliki sifat yang subjektif. Dengan demikian, analisis semiotika akan lebih sesuai menggunakan pendekatan kualitatif karena 42 metode penelitian kualitatif bersifat subjektif sehingga instrumen

penelitiannya adalah peneliti sendiri (Vera, 2014). Sebagai disiplin ilmu, pendekatan, metodologi, atau bidang kajian-kajian, semiotika kini tampaknya mulai banyak di “akrab”-i, tidak saja oleh para akademisi, tetapi juga oleh para mahasiswa, khususnya pada program studi ilmu komunikasi. Semiotika memang telah menjadi bidang kajian yang sangat penting dalam disiplin komunikasi (Sobur, 2018). Semiotika merujuk pada bidang studi yang mempelajari makna atau arti dari suatu tanda atau lambang. Istilah semiotika atau semiotik yang dimunculkan pada akhir abad ke-19 oleh filsuf aliran pragmatik Amerika, Charles Sanders Peirce, merujuk pada “doktrin formal tentang tanda-tanda” (Sobur, 2018). semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya oleh mereka yang menggunakannya. Semiotika mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (Haryati, 2020).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif, karena penelitian ini menganalisis dokumen yaitu berupa *web series*. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Metode deskriptif adalah satu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu subjek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran atau pun kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

hidup (Larasati, 2021).

Ide yang didapatkan oleh Produser *web series* Squid Game melalui komik Jepang dalam proses eksternalisasi disebut sebagai *frame of reference*. Hal tersebut bagi Hwang Dong-hyuk menjadi ide-ide yang membentuk produk komunikasi yang diproduksinya. Berdasarkan *frame of reference* tersebut Hwang Dong-hyuk secara simultan menjadi sebuah kebenaran. Khususnya mengenai kekerasan nonverbal yang disajikan sebagai sebuah produk komunikasi.

Sedangkan proses objektivasi adalah proses realitas kehidupan untuk menciptakan kekerasan nonverbal yang diperlihatkan oleh *web series* Squid Game. Bagi Produser *web series* Squid Game kekerasan nonverbal yang disajikan produk komunikasi yang produksinya merupakan upaya untuk berjuang dan mempertahankan hidup. Hal tersebut diimplementasikan dalam kebenaran-kebenaran kekerasan nonverbal, seperti yang peneliti temukan dalam *interpretant*, didalam *interpretant* peneliti melihat bahwa kekerasan nonverbal merupakan aktivitas menjatuhkan atau mengalahkan musuh, perlawanan dari intimidasi rasa sakit, alat pembantu untuk kemudahan proses pembunuhan, aktivitas mengintimidasi seseorang.

Sementara itu proses internalisasi adalah proses bagaimana kekerasan nonverbal yang disampaikan dan digambarkan di dalam *web series* Squid Game. Hal ini ditunjukkan dalam setiap *scene* mengenai kekerasan nonverbal yang muncul pada *web series* tersebut. Dalam *web series* Squid Game peneliti menemukan bahwa adegan-adegan kekerasan nonverbal ditunjukkan secara gamblang dan detail. Peneliti melihat sejumlah

adegan kekerasan nonverbal terlihat secara sadis seperti leher ditusuk dengan pisau, mencekik batang leher, adegan penembakan dengan senjata api ke tubuh, dan kepala yang dibenturkan berulang-ulang ke tembok hingga berdarah.

Web series merupakan transformasi produk komunikasi karena adanya perkembangan teknologi komunikasi. Kemudahan dan kebebasan mengakses *web series* membuat setiap adegan *web series* dapat dengan mudah dikonsumsi oleh khalayak. hal ini seperti yang ditunjukkan dalam *web series* Squid Game dengan adegan-adegan kekerasan. Kemudahan akses tersebut bahkan membuat kekerasan nonverbal bisa disaksikan secara langsung dan gambling. Hal ini menunjukkan bahwa *web series* mampu melakukan konstruksi khususnya mengenai realitas yang disajikannya. Hal ini termasuk kekerasan nonverbal. Sajian ini menjadikan kekerasan nonverbal tontonan yang lumrah dan wajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini berjudul “Kekerasan Nonverbal Dalam *Web Series* Squid Game”. Penelitian ini menggunakan Teori Konstruksi Realitas Soisal dan metode Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce, dengan tiga elemen analisis yaitu, *sign*, *object*, dan *interpretant*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna pesan kekerasan nonverbal dalam *web series* Squid Game. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan bahwa kekerasan nonverbal yang terdapat di dalam *web series* Squid Game adalah kekerasan nonverbal merupakan aktivitas menjatuhkan atau mengalahkan musuh. Kekerasan nonverbal juga dapat dilakukan dari unsur bertahan hidup dan sebuah



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.

perlawanan dari ancaman yang bersifat menyerang. Kekerasan nonverbal juga dapat dimaknai menjadi salah satu akibat dari sebuah kekerasan yang mengakibatkan kerugian bagi seseorang yang dapat berupa kesakitan maupun kematian bagi orang yang terkena dampaknya. Kekerasan nonverbal dapat dimaknai pula sebagai alat untuk menyakiti demi kepentingan atau maksud yang diinginkan. Disamping itu, peneliti menemukan bahwa kekerasan nonverbal dapat dimaknai sebagai perlawanan dari intimidasi rasa sakit yang dilakukan oleh orang lain. Kekerasan nonverbal juga dapat menjadi sebuah bentuk perlawanan. Sebaliknya kekerasan nonverbal juga dapat digunakan untuk mengintimidasi dan menjadi bentuk perilaku yang diambil untuk kejahatan. Kekerasan nonverbal juga dapat dimaknai sebagai alat untuk membela dan perlawanan diri. Kekerasan nonverbal dilakukan juga dari perasan hati yang marah berbentuk pembalasan dendam. Kekerasan nonverbal dapat dimaknai sebagai alat pembantu untuk kemudahan proses pembunuhan. Pembunuhan yang dimaksud merupakan sebuah perencanaan untuk mendapatkan kepentingan pribadi. Kekerasan nonverbal dilakukan untuk mengalahkan musuh dan mendapatkan kekuasaan. 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, mempertahankan kekuasaan dan memenangkan permainan tersebut. Dalam menyalurkan kekerasan

nonverbal seseorang dapat menggunakan alat yang cenderung dapat menyakiti contoh seperti pisau, dan alat benda tajam dan apapun yang cenderung dapat menyakiti. Penelitian ini menggunakan Teori Konstruksi Realitas Sosial. Dalam teori tersebut terdapat tiga momen yaitu eksternalisasi, objektivasi dan internalisasi. Proses eksternalisasi adalah proses bagaimana cara *web series maker* menciptakan bagaimana terjadinya kekerasan nonverbal dalam *web series* Squid Game. Produser *web series* Squid Game mengatakan bahwa dirinya mendapatkan ide dan inspirasi cerita Squid Game dari membaca komik Jepang. Produser *web series* Squid Game Hwang Dong-hyuk mengatakan bahwa idenya tersebut didapatkan pada tahun 2008 saat dirinya sedang kesulitan sebagai produser. Sedangkan proses objektivasi adalah proses realitas kehidupan untuk menciptakan kekerasan nonverbal yang diperlihatkan oleh *web series* Squid Game. Bagi Produser *web series* Squid Game kekerasan nonverbal yang disajikan produk komunikasi yang produksinya merupakan upaya untuk berjuang dan mempertahankan hidup. Hal tersebut diimplementasikan dalam kebenaran-kebenaran kekerasan nonverbal. Sementara itu proses internalisasi adalah proses bagaimana kekerasan nonverbal yang disampaikan dan digambarkan di dalam *web series* Squid Game. Hal ini ditunjukkan dalam setiap *scene* mengenai kekerasan nonverbal yang muncul pada *web series* tersebut. Dalam *web series* Squid Game peneliti menemukan bahwa adegan-adegan kekerasan nonverbal ditunjukkan secara gamblang dan detail. *Web series* merupakan transformasi produk komunikasi karena adanya perkembangan

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.

teknologi komunikasi. Kemudahan dan kebebasan mengakses *web series* membuat setiap adegan *web series* dapat dengan mudah dikonsumsi oleh khalayak. Hal ini seperti yang ditunjukkan dalam *web series* Squid Game dengan adegan-adegan kekerasan. Kemudahan akses tersebut bahkan membuat kekerasan nonverbal bisa disaksikan secara langsung dan gambling. Hal ini menunjukkan bahwa *web series* mampu melakukan konstruksi khususnya mengenai realitas yang disajikannya. Hal ini termasuk kekerasan nonverbal. Sajian ini menjadikan kekerasan nonverbal tontonan yang lumrah dan wajar.

REFERENCES

- Agung, Y. &. (2016). Representasi Eksploitasi Satwa Dalam. *jurnal kajian televisi dan film*, 160.
- Agus, R. (2016). Kuebler- Ross : Sign & Stages Leading Up To Death. *jurnal filsafat kematian*, 4.
- Akbari, S. (2016). "Hujan" Dalam Puisi Karya Soni Farid Maulana. *Jurnal Hasil Penelitian dan Sastra Vol12 No. 1*, 75.
- Anthony, s. (2003). *Tubuh Sosial: simbolisme, diri, dan masyarakat*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ardi, M. (2019). Kematian Filosofis Menurut Antropologi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Uskuluddin Vol7 No.1*, 170.
- Bungin. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif Aktualisasi Metodologis ke Arah*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bungin, B. (2006). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: KENCANA.
- Bunyamin. (2014). Kajian Fiqih Jinayah Dalam Kasus Pembunuhan Disengaja. *Jurnal Al-'Adl Vol. 7 No. 2*, 115.
- Cahyani, L. B. (2018). Representasi Ketidakadilan Gender Dalam Film. *Jurnal Komunikasi Massa*, 14.
- Danesi, M. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Elga, A. (2014). Anime Dan Persepsi Budaya Kekerasan. *Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 119.
- Eliya, I. (2017). Eufemisme dan Disfemisme dalam Catatan Najwa "Darah Muda". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 76.
- Elnathio, J. &. (2021). *Buku Abstrak Seminar Nasional*. Malang: Tinjauan Multidisipliner.
- Emma, M. (2019). Makna Aktivitas Tangan "Menyakiti". *Jurnal El Badan Bahasa*, 259.
- Febrian, W. A. (2014). Sengkalan, Makna Penanda Dalam Bentuk. *Corak Jurnal Seni Kriya Vol 2no 2*, 142.
- Fransiskus, I. W. (2020). Teologi Kontekstual Penggunaan Darah Dalam Upacara adat Suku Dayak Ngaju Kalimantan Tengah. *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agaman Kristen*, 16.
- Hamzah, R. E. (2018). Web Series Sebagai Komunikasi Pemasaran Digital. *Pustaka Komunikasi*, 362.
- Hardiana, M. T. (2019). Wacana Kematian Dalam Puisi "Jika Pada Akhirnya" Karya Husni Djmaluddin: Kajian Stilistika Dan Formalisme. *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan, Vol 01, No 02*, 156.

- Hartanto, H. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Beragam Sejarah Gaya Rambut. *Jurnal Dkv Adiwarna*, 4.
- Haryati, M. (2020). Analisis Semiotika Kekerasan Dalam Film Dilan 1990. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi Vol 2 No.2*, 96.
- Herman, W. (2001). *Pengkajian Sastra Rekaan*. surakarta: Widya Sari Press Salatiga.
- Hismanto, A. A. (2022). Kajian Semiotika Makna Simbolik Lukisan Kudakarya Agus Tbr. *Jurnal Seni & Reka Rancang*, 147.
- Jamaludin. (2021). Boboko Sebagai Simbol Kesempurnaan. *Jurnal Pengetahuan Lokal, Vol. 1 No. 1*, 77.
- Karja, I. w. (2021). Makna Warna. *volume 1, institut Seni Indonesia Denpasar*, 111.
- Komang, W. M. (2018). HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN TELEPON PINTAR DENGAN . *Callosum Neurology Journal*, 78.
- Krisyanto. (2016). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public relations, advertising, komunikasi organisasi, komunikasi pemasaran* . Jakarta: Kencana.
- Larasati, D.A. (2021, september 17). *Wawancara Eksklusif Para Bintang Squid Game, Drakor Khusus Dewasa*. Retrieved from detik.com: <https://hot.detik.com/kdrama/d-5728159/wawancara-eksklusif-para-bintang-squid-game-drakor-khusus-dewasa>
- Mabruri, A. (2013). Jakarta: Grasindo.
- Mega, Y. S. (2022). MENINGKATNYA KASUS KEKERASAN TERHADAP ANAK SELAMA PANDEMI CORONA VIRUS DISEASE 19 DI INDOENESIA. *Jurnal Magister Hukum volume 8 no.1* , 16.
- Moh, A. (2000). Perilaku kekerasan. *Buletin Psikologi Vol 8 No.1*, 1.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Komunikator, Pesan, Percakapan, dan Hubungan* . Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nabila, A. R. (2020). PENGARUH PERILAKU MENONTON TAYANGAN KEKERASAN TERHADAP AGRESIVITAS PENONTON REMAJA. *Jurnal SCRIPTURA, Vol. 10, No. 2*, 78.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nazir, M. (2011). *Metode Penelitian* . Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ningrum, G. A. (2022). PERANAN PERBASE DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT SUKU . *Jurnal Budaya Etnika*, 38.
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna Dan Desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Nurul, Z. F. (2013). Operasi Morfologi Untuk Mendeteksi Keberadaan Benda Tajam Pada Citra X-Ray Di Bandara. *Jurnal Ilmiah INOVASI, Vol.13 No.2*, 106.
- Patrycia, z. (2010). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologi Manusia. *Jurnal Ergonomi Patrycia Z*, 35.
- Purnamasari, m. &. (2021). Buana Komunikasi. *Jurnal Penelitian dan Studi Ilmu Komunikasi*, 91.
- Rahayu, S. P. (2020). Perilaku Masyarakat terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Sekolah Luar . *Jurnal Performa Olahraga Vol 5 No.1*, 58.

- Rakhmat. (2017). *Metode Penelitian Komunikasi, Edisi Revisi*. Bandung : Simbiosa Rekatama Media.
- Risqi, I. D. (2019). Makna Kekerasan Dalam Film The Human Centipede III. *Jurnal oratio directa program studi komunikasi vol 2 no 1*, 136.
- Ritberger, C. (2003). *What colour is your personality* . new york: The free press.
- Ronda, A. M. (2018). *Tafsir Kontemporer Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Indigo Media.
- Roster, S. (2020). Ritus Tondi Dan Kematian Menurut Batak Toba Serta. *Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 96.
- Ruben, D. & (2017). Bahasa Non Verbal Dalam Komunikasi. *Jurnal Sekretari. Vol. 1 No. 1*, 76.
- Setyanto, D. W. (2018). Teori Jangkar Semantik Pada Warna. *Jurnal Audience, Vol I No. 2*, 148.
- Sobur, A. (2018). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Straubhaar, J. R. (2015). *Media Now: understanding Media, Culture and Technology, Eighth Edition* . Boston: Cengage Learning.
- Suci, D. W. (2019). Manfaat Seni Musik Dalam Perkembangan Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Vol1 No. 3*, 177-184.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* . Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, N. S. (2001). Warna, garis, dan bentuk ragam hias dalam tata rias dan tata busana wayang wong sri wedari surakarta sebagai sarana ekspresi. *Harmonia Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, 44.
- Tarigan, Z. &. (2020). Ga'ah': Ekspresi Musikal Kisah Menara Babel dalam Kitab . *Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni Vol 15 No.1*, 35.
- Tola, Y. P. (2018). Perilaku Agresif Anak Usia Dini di Lihat Dari Pola Asuh Orang Tua. *Jurnal Buah Hati Vol5 No.1*, 4.
- Vera, N. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor : Shalia Indonesia.
- williams, D. (2012). *Web TV Series: How To Make and Market Them*,. Harpenden: Oldcastle Books.
- Yudhi, L. (2015). Representatif Sahabat Menyenangkan Dalam Tvc Oreo Sebagai Marketing Communication Strategy. *UBM jurnal Vol 9 No.2*, 404.



© **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.