

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

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 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 tersakiti dan terkianati yang 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

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.



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 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 gamblang. 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.

B. Saran

Penelitian ini menemukan bahwa kekerasan nonverbal dapat dimaknai sebagai alat perlawanan, alat penindasan, dan juga alat untuk membalaskan dendam. Ketiga hal tersebut muncul setiap tanda mengenai kekerasan nonverbal dalam *web series* Squid Game. kemunculan ketiganya seolah menjadi hal wajar dan ditampilkan secara gamblang dan detail. Untuk itu peneliti menyarankan dalam penelitian ini, yang akan dibagi kedalam dua bentuk yaitu:

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.



1. Saran Akademis

Bagi penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan teori dan juga paradigma yang berbeda. Teori yang dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya adalah menggunakan Teori Komodifikasi. Melalui penelitian ini, peneliti berikutnya dapat menggunakan paradigma kritis, dan menganggap kekerasan nonverbal sebagai sebuah bentuk komodifikasi. Peneliti lain juga dapat dilakukan dengan menggunakan metode penelitian Studi Kasus. Melalui penelitian ini, peneliti berikutnya dapat mengetahui manajemen produksi dalam mengupas web series tersebut.

1. Saran Praktis

Penelitian ini menemukan bahwa kekerasan nonverbal semakin ditunjukkan sebuah konstruksi yang negative. Pembuat web series harus menyadari bahwa karya yang dilakukannya dapat dikonsumsi oleh berbagai kalangan termasuk kalangan anak-anak. Kalangan tersebut dapat mencontoh setiap kekerasan nonverbal yang muncul dalam web series tersebut. Bahkan web series menyajikan kekerasan nonverbal secara gambling dan detail, sehingga hal tersebut dapat menjadi inspirasi anak-anak untuk melakukannya. Hal ini perlu menjadi kesadaran bagi pembuat web series dalam mengemas tanda.

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 PUSTAKA

- 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, I. &. (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.
- Krisyant. (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>
- Maabruri, 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 Sositologi*. 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.
- Purnamaari, m. &. (2021). Buana Komunikasi. *Jurnal Penelitian dan Studi Ilmu Komunikasi*, 9.
- Rahayu, S. P. (2020). Perilaku Masyarakat terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Performa Olahraga Vol 5 No.1*, 58.



- Rakhmat. (2017). *Metode Penelitian Komunikasi, Edisi Revisi*. Bandung : Simbiosis 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. ,* 76.
- Setyanto, D. W. (2018). Teori Jangkar Semantik Pada Warna. *Jurnal Audience, Vol I No. 2,* 148.
- Sebur, 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 Voll 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.



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

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Yudhi, L (2015). Representatif Sahabat Menyenangkan Dalam Tvc Oreo Sebagai Marketing Communication Strategy. *UBM jurnal Vol 9 No.2*, 404.

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.