

**NARASI NILAI KEMANUSIAAN
DALAM SERIAL DRAMA SQUID GAME DI NETFLIX
(Analisis Narasi Tzvetan Todorov)**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh :
NUR KHANIFAH
NIM. 1817102120

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JURUSAN MANAJEMEN DAN KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH
UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
PURWOKERTO
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Khanifah

NIM : 1817102120

Jenjang : S-1

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Jurusan : Manajemen dan Komunikasi

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi yang berjudul **Narasi Nilai Kemanusiaan dalam Serial Drama Squid Game di Netflix (Analisis Narasi Tzevetan Todorov)** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam bentuk daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh.

Purwokerto, 15 September 2022

Menyatakan



Nur Khanifah
NIM. 1817102120



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROFESOR KIAI HAJI
SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS DAKWAH

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul:

**NARASI NILAI KEMANUSIAAN
DALAM SERIAL DRAMA SQUID GAME DI NETFLIX
(Analisis Narasi Tzvetan Todorov)**

Yang disusun oleh **Nur Khanifah** NIM. 1817102120 Program Studi **Komunikasi dan Penyiaran Islam** Jurusan **Manajemen Dan Komunikasi Islam** Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari Kamis tanggal **2022** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Sosial (S.Sos.) dalam (Ilmu Komunikasi)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Ketua Sidang/Pembimbing

Muridan M. Ag

NIP. 19740718 200501 1 006

Sekretaris Sidang/Penguji II

Siti Nurmahyati, M.S.I

NIP. -

Penguji Utama

Dr. Musta'in M. Si

NIP. 19710302 200901 1 004

Mengesahkan,

Purwokerto, 30 September 2022

Dekan



Prof. Dr. H. Abdul Basit, M. Ag.

NIP. 19691219199803 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 15 September 2022

Hal : Pengajuan Munaqosah Pembimbing

Sdr. Nur Khanifah

Lamp :

Kepada Yth

Dekan Fakultas Dakwah

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri

Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melaksanakan bimbingan, arahan dan korelasi terhadap Penulisan Skripsi dari:

Nama : Nur Khanifah

NIM : 1817102120

Jenjang : S-1

Fakultas/ Jurusan : Dakwah/Komunikasi dan Penyiaran Islam

Judul : **Narasi Nilai Kemanusiaan dalam Serial Drama Squid Game di Netflix (Analisis Narasi Tzevetan Todorov)**

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Sosial (S. Sos).

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Dosen Pembimbing



Muridan M.Ag.

NIP. 197407182005011006

**NARASI NILAI KEMANUSIAAN
DALAM SERIAL DRAMA SQUID GAME DI NETFLIX
(Analisis Narasi Tzevetan Todorov)**

**Nur Khanifah
1817102120
nurkhanifah930@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena Serial Drama Squid Game merupakan salah satu serial garapan Netflix Original yang paling laris telah menduduki posisi 10 teratas puncak charts global *Netflix* di tonton di 94 negara, menduduki trending 1 di 83 negara yang menyediakan layanan streaming *Netflix*. Disini, serial drama ini menjadi alat pranata sosial, memiliki pengaruh yang besar mempunyai fungsi pendidikan, hiburan, informasi, dan pendorong tumbuhnya industri kreatif lainnya. Serial Squid Games adalah perumpamaan tentang masyarakat yang kompetitif saat ini. Serial drama ini sangat menarik dan juga banyak hal yang dapat diulas terutama terkait nilai kemanusiaan terdapat berbagai macam pelajaran dalam kehidupan yang dapat dicontoh pada kehidupan sehari-hari.

Metode penelitian yang dipakai yaitu metode penelitian kualitatif, jenis penelitian Library research dengan analisis naratif model Tzevetan Todorov yaitu dengan menarasikan alur cerita awal atau keseimbangan, tengah atau gangguan, dan akhir atau kembali lagi ke keseimbangan. Fokus penelitian ini yaitu bagaimana narasi nilai kemanusiaan dalam serial Squid Game di Netflix dan hasil temuan dalam penelitian ini terdapat menarasikan adanya alur cerita awal atau keseimbangan, alur cerita tengah atau gangguan dan alur cerita akhir atau kembali lagi keseimbangan. nilai kemanusiaan antaranya nilai kebenaran, nilai kedamaian, nilai cinta kasih, nilai perilaku yang baik, dan nilai tanpa kekerasan.

Kata kunci : Narasi Nilai kemanusiaan, Serial Drama Squid Game, Netflix.

**THE NARRATIVE OF HUMAN VALUES
IN NETFLIX'S SQUID GAME DRAMA SERIES
(Tzevetan Todorov Narrative Analysis)**

Nur Khanifah
1817102120
nurkhanifah930@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to find out a narrative of human values contained in the Korean drama series entitled Squid Games. It is a drama series by Hwang Dong Hyuk that aired on the Netflix in 2021. It occupies the top 10 of the global Netflix charts watched by 94 countries, and trending 1 in 83 countries that provide Netflix streaming services. This drama series can be used as a tool for social institutions, which has a great influence in the education, entertainment, information, and other growth drivers of creative industries. The Squid Games series illustrate the life of competitive society. That's why researchers interested in storylines and also values that can be adopted in real life.

The type of research was library research with a qualitative narrative approach. The subjects in this study consist of the first to ninth episodes in the first season, so the data collection technique used is documentation. The results of this study indicate, there were human values that refer to the value of truth, the value of peace, the value of love, the value of good behavior, and the value of non-violence. The other hand the existence of a storyline that is in accordance with the theory of Tzevetan Todorov about film or drama series, that should consist of the beginning or balance, the middle or disruption, and the end or returning to balance.

Keywords: Narration Human values, Squid Game Drama Series, Netflix.

MOTTO

هَلْ جَزَاءُ الْإِحْسَانِ إِلَّا الْإِحْسَانُ

“Tidak ada balasan untuk kebaikan selain kebaikan (pula)”.

(Ar-Rahman:60)¹



¹ Diambil dari <https://quran.kemenag.go.id/>

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi meski dengan segala keterbatasan dan kekurangan yang saya miliki. Karya ini penulis persembahkan kepada diri saya sendiri yang telah mampu untuk bertahan dan berjuang hingga detik ini, banyak sekali kendala selama proses mencari ilmu ini, alhamdulillah dengan penuh rasa sabar dan usaha saya bisa menyelesaikan sampai tahap ini dengan versi terbaik saya sendiri. Semoga dengan selesainya skripsi ini menjadi langkah awal untuk saya mencapai kehidupan yang lebih baik. Terimakasih pula dengan sedalam-dalam nya kepada seluruh keluarga, terutama kedua orangtua penulis serta sahabat dan teman-teman penulis yang saya sayangi serta banggakan.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada para sahabat dan tabi'in. Semoga kita semua senantiasa mengikuti semua ajarannya dan kelak kita mendapat syafaat nya di hari akhir kelak.

Perjalanan yang jauh dan panjang yang telah penulis lewati, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **NARASI NILAI KEMANUSIAAN DALAM SERIAL DRAMA SQUID GAME DI NETFLIX (Analisis Narasi Tzvetan Todorov)**. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. K.H. Mohammad Roqib, M.Ag, Rektor Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Abdul Basit, M.Ag, Dekan Fakultas Dakwah, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Uus Uswatusolihah, MA. Selaku ketua jurusan Manajemen dan Komunikasi, Fakultas Dakwah, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Deddy Riyadin Saputro, M.I.Kom. selaku Koor. Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Enung Asmaya, MA. Selaku Dosen Penasehat Akademik.
6. Muridan M.Ag selaku dosen pembimbing penulis yang senantiasa membimbing, memberi arahan, memotivasi dan tidak menyulitkan serta tidak menghambat penulis dalam mengerjakan skripsian.
7. Segenap Dosen Fakultas Dakwah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan ilmu kepada penulis saat di bangku perkuliahan.
8. Seluruh karyawan Fakultas Dakwah, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah melayani sepenuh hati dalam segala urusan akademik.

9. Para petugas perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam mengumpulkan bahan dan referensi skripsi.
10. Bapak dan Ibu tersayang, Bapak Kiswan dan Ibu Juriyah, beserta seluruh keluarga besar yang telah memberikan dukungan, mendo'a kan dan memberikan motivasi baik hal finansial dan hal lainnya bagi penulis dalam menempuh pendidikan selama ini. Semoga selalu diberikan kesehatan, amiin.
11. Sahabat penulis Yunita Piyanti Mala yang telah kebersamai penulis dari zaman Aliyah selalu saling menyemangati, setia menemani baik suka maupun duka, yang tau perjuangan penulis dari awal bangku perkuliahan hingga sampai saat ini. Tak tertinggal pula para Ayang 1 2 3 yang pernah menjadi penghuni komplek An-nisa, Neli Nafihah, Listia Kurniati S.Pd, Sri Pujianti, terimakasih telah kebersamai selama di pondok pesantren dalam perjalanan perkuliahan penulis selama ini.
12. Keluarga Besar Bapak Sahudin beserta anak-anak nya, terimakasih dengan setulus-tulus nya telah memberikan banyak bantuan kepada keluarga penulis dan pernah menjadi tempat penulis untuk mengabdikan. Semoga berkah selalu, Amiin.
13. Teman-teman KPI C Fams 2018 yang selama ini berjuang bersama di dunia perkuliahan, semoga kita semua bisa sukses di bidang masing-masing.
14. Keluarga besar Radio Star UIN Saizu Purwokerto yang telah menjadi rumah, tempat penulis berkembang dan berproses, memberi banyak sekali ilmu serta pengalaman bagi penulis selama di dunia perkuliahan.
15. Teman-teman PPL dan para pegawai Kantor Dinas Bupati Banjarnegara terkhusus Dinkominfo dan Radio Suara Banjarnegara 104.4 FM tempat dimana penulis menjalankan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan, terimakasih atas kebaikan, pengalaman, kenangan dan ilmu yang telah di berikan. Serta teman-teman KKN angkatan 49 kelompok 48 dan warga Desa Karangjati, Sampang, Cilacap. Terimakasih telah memberikan warna 45 hari nya dalam melaksanakan kegiatan program kerja.
16. Radio Paduka FM para pilot nya yang selalu membuat penulis lebih *better* dengan musik-musik bagus nya yang selalu menemani dan menghibur penulis

ketika mengerjakan skripsi ini. Semoga selalu menjadi radio favorit anak muda, sukses selalu.

17. Terimakasih orang-orang yang tidak sengaja bertemu di jalan dengan penulis menebarkan senyuman nya, menawarkan bantuan nya. Sungguh, menjadi *magic* tersendiri bagi penulis. Dan seluruh pihak yang telah mendukung penulis, yang tidak dapat sebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Semoga atas segala do'a, bantuan dan dukungan dari semua pihak dapat memberikan manfaat dan menjadi catatan amal di sisi Allah SWT, amiiin.



DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| NOTA DINAS PEMBIMBING | iv |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| MOTTO | vii |
| PERSEMBAHAN | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI..... | xii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Penegasan Istilah | 9 |
| C. Rumusan Masalah | 11 |
| D. Tujuan dan Manfaat Penelitian | 11 |
| E. Kajian Pustaka | 12 |
| F. Sistematika Penulisan | 14 |
| BAB II KAJIAN TEORI | |
| A. Analisis Narasi | 16 |
| B. Narasi Model Tzvetan Todorov | 18 |
| C. Nilai Kemanusiaan | 23 |
| D. Serial Drama | 31 |
| E. Netflix | 34 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian | 37 |
| B. Subyek dan Obyek Penelitian | 37 |
| C. Sumber Data | 38 |

| | | |
|-----------------------------|--|-----|
| | D. Metode Pengumpulan Data | 38 |
| | E. Teknik Analisis Data | 39 |
| BAB IV | HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| | A. Gambaran Umum Serial Drama Korea Squid Game | 41 |
| | B. Sinopsis Serial Drama Squid Game | 47 |
| | C. Analisis Narasi Tzevetan Todorov Dalam Serial Drama Squid Game | 53 |
| | D. Nilai Kemanusiaan Dalam Serial Drama Squid Game | 82 |
| BAB V | PENUTUP | |
| | A. Kesimpulan | 112 |
| | B. Saran | 112 |
| DAFTAR PUSTAKA | | |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | | |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | | |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 2.1 Beberapa Indikator Nilai-Nilai Kemanusiaan (Human Values) | 30 |
| Tabel 3.1 Hasil Penelitian Nilai Kemanusiaan Berdasarkan Teori..... | 109 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. 1 Hasil Survei LIPI terkait Menonton Drakor | 4 |
| Gambar 1. 2 Gambar tabel Hallyu | 5 |
| Gambar 1. 3: Poster Serial Drama Squid Game | 6 |
| Gambar 2. 1: Struktur Sebuah Narasi | 19 |
| Gambar 2. 2: Poster Netflix | 34 |
| Gambar 2. 3: Daftar harga berlangganan Netflix | 36 |
| Gambar 4. 1: Poster Serial Drama Squid Game | 41 |
| Gambar 4. 2: Foto Hwang Dong-hyuk | 42 |
| Gambar 4. 3: Foto karakter Seung Gi-hoon | 43 |
| Gambar 4. 4: Foto Karakter Cho sang-woo | 44 |
| Gambar 4. 5: Foto Karakter Kang sae-byok | 44 |
| Gambar 4. 6: Foto Karakter Abdul Ali | 45 |
| Gambar 4. 7: Foto Karakter Oh il-nam | 45 |
| Gambar 4. 8: : Foto Karakter Jang deok-su | 46 |
| Gambar 4. 9: Foto Karakter Han mi-nyeo | 46 |
| Gambar 4. 10: Foto Karakter Hwang jun-ho | 47 |
| Gambar 4. 11: Foto Karakter Frot man | 47 |
| Gambar 4. 12: Episode 1 menit ke 39:12 | 82 |
| Gambar 4. 13: Episode 2 menit ke 00:05:06 | 83 |
| Gambar 4. 14: Episode 3 menit ke 23:46 | 84 |
| Gambar 4. 15: Episode 4 menit ke 04:57 | 85 |
| Gambar 4. 16: Episode 9 menit ke 50:00 | 86 |
| Gambar 4. 17: Episode 3 menit ke 36:39 | 87 |
| Gambar 4. 18: Episode 1 menit ke 02:51 | 88 |
| Gambar 4. 19: Episode 2 menit ke 00:30:52 | 89 |
| Gambar 4. 20: Episode 4 menit ke 10:52 | 90 |
| Gambar 4. 21: Episode 4 menit ke 46:02 | 91 |
| Gambar 4. 22: Episode 5 menit ke 25:52 | 93 |
| Gambar 4. 23: Episode 6 menit ke 00:01:02 | 94 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4. 24: Episode 6 menit ke 00:11:44 | 94 |
| Gambar 4. 25: episode 8 menit ke 23:26 | 95 |
| Gambar 4. 26: Episode 9 menit ke 40:43 | 96 |
| Gambar 4. 27: Episode 1 menit ke 09:04 | 99 |
| Gambar 4. 28: Episode 1 menit ke 45:43 | 100 |
| Gambar 4. 29: Episode 1 menit ke 13:11 | 100 |
| Gambar 4. 30: Episode 1 menit ke 53:54 | 101 |
| Gambar 4. 31: Episode 2 menit ke 00:17:50 | 102 |
| Gambar 4. 32: Eposide 4 menit ke 48:24 | 103 |
| Gambar 4. 33: Episode 5 menit ke 13:08 | 105 |
| Gambar 4. 34: Episode 6 menit ke 00:49:21 | 106 |
| Gambar 4. 35: Episode 7 menit ke 23:31 | 107 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belakangan ini sering sekali terjadi kasus kekerasan, konflik baik antar perseorangan ataupun kelompok. Baru-baru ini pada bulan Juli 2022 terjadi hingga ramai diperbincangkan di jagad media mana saja terkait penembakan seorang istri dari anggota TNI di Semarang, dan yang lebih mengecewangkan lagi ternyata pelaku penembakan tersebut adalah suami nya sendiri seorang anggota TNI yang diduga mempunyai motif penembakan karena masalah hubungan asmara hingga mencoba beberapa kali pembunuhan terhadap istrinya tersebut.¹ Dari kasus tersebut kita mungkin bertanya-tanya setega itulah hingga melakukan hal yang membahayakan orang lain bahkan itu istri sendiri, semua itu terjadi karena kurangnya rasa sisi kemanusiaan. Bicara terkait kurangnya rasa sisi kemanusiaan sebenarnya tidak hanya terjadi di zaman sekarang, bahkan dari zaman-zaman terdahulu juga sudah banyak kasus terkait perilaku yang menyimpang dari sisi kemanusiaan.

Nilai kemanusiaan sendiri menurut *Koenjaraningrat*, nilai-nilai kemanusiaan (nilai-nilai etika atau moral) yang harus diperhatikan perilaku dan tindakan manusia sesuai dengan mengatur dan menghormati harkat dan martabat manusia. nilai-nilai kebenaran sama dengan nilai-nilai kemanusiaan, yaitu kualitas penting atau berguna (hal) kehidupan.² Nilai-nilai kemanusiaan adalah nilai etika atau moral yaitu sesuatu yang menyangkut kelakuan dan perbuatan manusia yang sesuai dengan norma dan menghormati martabat manusia. Menurut Nurgiantoro Nilai-nilai kemanusiaan (Human Values)

¹ <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20220725120919-12-825721/polisi-ungkap-motif-penembakan-istri-tni-kopda-m-punya-pacar-lagi> Di akses pada 28 Juli 2022.

² Soulisa Irwan, *Analisis Nilai Kemanusiaan pada Film Melukis Kaki Langit Karya Girri Prasetyo*, Jurnal J-Mace Vol.1 No.1, Juli 2021 hlm. 41-52.

terdiri dari kebenaran, kebajikan, kedamaian, kasih sayang dan tanpa kekerasan.³

Alasan mengapa nilai-nilai kemanusiaan perlu diterapkan dalam kehidupan kita sehari-hari adalah bahwa sebagai ciptaan Tuhan, kita harus mengakui persamaan, hak dan kewajiban di antara manusia. Hal ini juga terdapat dalam ayat Al-qur'an surat Al- Hujarat ayat 13 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ١٣

"Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling takwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal." (Al-Hujarat:13)⁴

Penerapan nilai-nilai kemanusiaan itu penting untuk menciptakan kehidupan yang dilandasi oleh sikap saling peduli yang sama-sama merupakan ciptaan Tuhan. Akibat tidak diterapkannya nilai-nilai kemanusiaan dalam pelaksanaan kehidupan antara lain bisa mengakibatkan adanya konflik di antara semua pihak, akan ada tekanan yang tidak nyaman, kenyamanan interaksi interpersonal akan berkurang, dan orang-orang akan menjadi saling tidak rukun antara satu dengan yang lain nya. Apalagi sekarang bukan hanya belajar dari orang-orang terdahulu saja, dari perkembangan zaman sekarang, memudahkan kita untuk belajar dari sumber mana saja.

Teori-teori komunikasi memperkenalkan kepada kita tentang fungsi kemasyarakatan media massa yang demikian. Ilmu komunikasi misalnya memperkenalkan fungsi media massa sebagai sarana pemindahan warisan sosial. Dahulu, fungsi tersebut kebanyakan berada ditangan para orangtua dan guru-guru sekolah. Kini, media massa juga semakin banyak melakukan

³ Sukayasa, *Pengintegrasian Nilai-Nilai Kemanusiaan (Human Values) Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Tadulako, Palu hlm.1

⁴ Diambil dari <https://quran.kemenag.go.id/>

transformasi sosial seperti itu. Media penyiaran, surat kabar, film, novel-novel, dan bentuk komunikasi lain menciptakan kerangka berpikir yang sama bagi semua warga masyarakat. Media massa meneruskan pengetahuan serta nilai-nilai dari generasi terdahulu.⁵

Media massa merupakan salah satu sarana untuk berkomunikasi kepada publik. Media massa adalah sumber untuk memperoleh informasi, hiburan, dan sarana promosi atau iklan. Komunikasi massa melibatkan jumlah komunikan yang banyak, tersebar dalam area geografis yang luas, namun punya perhatian dan minat terhadap isu yang sama, karena itu, agar pesan dapat diterima serentak pada waktu yang sama maka digunakan media massa seperti surat kabar, majalah, radio ataupun televisi.⁶ Sarana penyampaian pesan yang berhubungan langsung dengan masyarakat luas, media massa merupakan jendela yang memungkinkan semua orang dapat melihat lingkungan yang lebih jauh. Perkembangannya yang sangat pesat, menjadikannya sebagai bagian dari kehidupan manusia saat ini. Maka dari itu media menjadi alat yang tepat untuk dapat menyampaikan realitas sosial yang terjadi dalam kehidupan manusia.

Film adalah hasil proses kreatif para sineas yang memadukan berbagai unsur seperti gagasan, sistem nilai, pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku manusia, dan kecanggihan teknologi. Dengan demikian film tidak bebas nilai karena didalamnya terdapat pesan yang dikembangkan sebagai karya kolektif. Disini, film menjadi alat pranata sosial. Meski berupa tontonan, namun film memiliki pengaruh yang besar. Itulah sebabnya film mempunyai fungsi pendidikan, hiburan, informasi, dan pendorong tumbuhnya industri kreatif lainnya. Dengan demikian film menyentuh berbagai segi kehidupan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Film

⁵ Alex Sobur, M.Si., *Analisis Teks Media Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, Dan Analisis "Framing"*, (Bandung. Pt. Remaja Rosdakarya, 2015). Hlm. 31

⁶ Dani Vardiansyah, M.Si. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Bogor Selatan. Ghalia Indonesia, 2004). Hlm. 33.

menjadi sangat efektif sebagai media pembelajaran dalam rangka menanamkan nilai-nilai luhur, pesan moral, unsur didaktif, dan lain-lain.⁷

Korea, negara yang sekarang sudah maju apalagi dalam gaya hidup, budaya, makanan, sampai bahasanya, tak tertinggal pula terkait perindustrian hiburan seperti dunia perfilmannya. Dampak dari perfilman Korea memberikan keuntungan yang tidak sedikit kepada negara film Korea tahun 2002-2006 sebagai perkembangan film yang diiringi dengan perkembangan industri pertelevisian, melalui pembuatan serial drama yang menjadi *ekspor* terbesar di Korea.⁸ Dengan keanekaragaman hiburan yang ditawarkan negara ginseng ini membawa perkembangan yang sangat begitu pesat. Kualitas yang ditawarkan dari berbagai aspek tidak tanggung-tanggung diberikan. Dalam dunia perfilman Korea Selatan sudah tidak diragukan lagi dalam menghasilkan karya, ditambah dengan teknologi canggih dan aktor-aktris yang terkenal dengan visualnya yang segar dipandang membuatnya semakin digandrungi oleh semua kalangan.



Gambar 1. 1 Hasil Survei LIPI terkait Menonton Drakor

Setelah pandemi Covid-19, jumlah penonton K-Drama di Indonesia dan total waktu menonton K-Drama justru meningkat. Bagi sebagian orang yang cukup beruntung untuk bekerja dari rumah, K-Drama menjadi salah satu pilihan untuk melepaskan diri dari kebosanan dan memanfaatkan waktu luang.

⁷ Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar*. (Yogyakarta, Graha Ilmu, 2013) hlm. x

⁸ Velda Ardina, "Drama Korea Dan Budaya Populer". *Jurnal Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jakarta*, Vol. 2, No. 3, Mei-Agustus(2014), hlm.13.

Menurut hasil survei Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) pada 16 Agustus 2020, sebanyak 91,1 persen dari 924 responden di 28 kota di Indonesia mengaku menonton K-drama selama pandemi, meningkat dari 87,8 persen sebelum masa pandemi. Menurut survei LIPI, rata-rata waktu yang digunakan untuk menonton drama Korea juga meningkat dari 2,7 jam per hari sebelum pandemi menjadi 4,6 jam per hari semasa pandemi.⁹

Table 1. Hallyu, From 1.0 to 3.0.

| Major Points | Hallyu 1.0 | Hallyu 2.0 | Hallyu 3.0 |
|------------------------------|--------------------|--|--|
| Period | 1997–2007 | 2008–2017 | 2017–present |
| Primary Genres Started | TV dramas, films | K-pop, online games, animation | Webtoon, K-pop, mobile games |
| Technologies/Digital Culture | Online games | Social media, smartphones, digital games | Digital Platforms (Netflix, social media), transmedia storytelling |
| Major Regions | East Asia | Asia, Europe, North America | Global |
| Primary Consumers | In their 30s–40s | 10s–20s included | 10s–20s included, but 50–60s |
| Major Cultural Policies | Hands-off policies | Hands-on policies | Hands-off policies |

Gambar 1. 2 Gambar tabel Hallyu

Ketika pemerintahan Moon Jae-in pada tahun 2017, Hallyu mengalami tren baru, Hallyu 3.0. Di era K-pop kontemporer, di mana webtoon, animasi, dan game seluler menjadi fokus utama, K-pop terus berkembang. Bahkan di platform digitalnya, Korea telah bermitra langsung dengan Netflix untuk mendistribusikan konten budaya Korea ke pelanggan Netflix di seluruh dunia. Beberapa acara TV dan film Korea juga sudah tersedia di Netflix, dan tren ini diperkirakan akan terus meningkat. Di era Hallyu 3.0, budaya Korea juga sudah mulai terpampang di dunia internasional. Dampak globalisasi akan terus menumbuhkan inovasi atau pembaharuan di segala bidang dan membantu memajukan karya manusia.¹⁰

Setelah kesuksesan film film korea seperti Parasite yang mengangkat tentang kesenjangan sosial (2019), drama korea yang mengangkat tentang keluarga dan nilai sosial Reply 1988 (2015), Korea Selatan menampakkan kemampuan dalam memproduksi film dan drama ataupun serial berstandar

⁹ <https://entertainment.kompas.com/read/2021/03/20/201757466/menikmati-k-drama-dan-memahami-diplomasi-budaya-korea-selatan?page=all>. Diakses pada 23 Juni 2022.

¹⁰ Mauliamala, C., & Purbantina, A. P. (2022). *Strategi Marketing Global Luxury Brand "Louis Vuitton" Dalam Value Creation Melalui Figure Korean Wave*. *Jurnal Ekonomika dan Bisnis*, 9(1), 45-62.

internasional. Bukti paling baru dan akhir-akhir ini sedang trending diberbagai media sosial sampai *viral* di media sosial adalah serial drama korea Squid Game.



Gambar 1. 3 : Poster Serial Drama Squid Game

Menurut McQuail dalam buku Teori Komunikasi Massa 1987 terkait fungsi dan peran film dalam masyarakat pada konteks ada beberapa point salah satunya yang pertama, film sebagai sumber pengetahuan yang menyediakan informasi tentang peristiwa dan kondisi masyarakat dari berbagai belahan dunia, film sebagai sarana sosialisasi dan pewarisan nilai, norma dan wahana pengembangan kebudayaan, dan ke tiga film sebagai sarana hiburan dan pemenuhan kebutuhan estetika masyarakat bisa dikatakan pendorong karya kreatif dan ekonomi.¹¹ Pada fungsi pertama film sebagai sumber pengetahuan yang menyediakan informasi tentang peristiwa dan kondisi masyarakat dari berbagai belahan dunia Di serial drama ini juga menggambarkan permasalahan hidup yang sedang dihadapi oleh para tokoh sebagai peserta yang mengikuti permainan diserial ini. Selain itu diserial ini juga menggambarkan masyarakat kompetitif, konflik kelas sosial dan kapitalis. Kritik kemanusiaan dan sosial digambarkan pada serial drama ini.

Mengenai fungsi kedua peran film dalam masyarakat yang kedua yaitu film sebagai sarana sosialisasi dan pewarisan nilai, norma dan wahana pengembangan kebudayaan di serial ini secara tidak langsung juga menyampaikan pesan budaya dengan memperkenalkan permainan-permainan tradisional Korea yang sempat populer di tahun 1990.an seperti permainan

¹¹ MCQuail, Denis. *Teori komunikasi massa suatu pengantar* (Jakarta, Erlangga) 1987.

Ddakji, Ojingeneo Nori, lampu merah lampu hijau, tarik tambang dan permainan lainnya. Dari alur squid game ternyata permainan yang terdapat dalam cerita memiliki makna disetiap permainannya tersendiri.

Fungsi ke tiga film sebagai sarana hiburan dan pemenuhan kebutuhan estetika masyarakat bisa dikatakan pendorong karya kreatif dan ekonomi, Serial drama Korea Squid Game bergenre drama survival sukses mencuri perhatian pecinta film diseluruh belahan dunia telah menduduki posisi 10 teratas puncak charts global *Netflix* di tonton di 94 negara sejak penayangan perdananya pada Jum'at, 24 September 2021.¹² Kepopuleran Squid Game membawa serial ini menduduki trending 1 di 83 negara yang menyediakan layanan streaming *Netflix*.¹³ Dalam hal ini artinya serial ini berhasil mendapatkan keuntungan yang lumayan cukup besar terutama bagi *Netflix* selaku Televisi layanan internet yang merilis serial ini, dan yang tak penting adalah Squid game juga menjadikan peluang bisnis bagi para pengusaha dibelahan dunia terutama di Korea Selatan sendiri. Dengan adanya serial ini memperkenalkan hal baru yang sempat *viral* di sosial media seperti boneka younghee yang menjadi boneka *iconic* dalam serial ini, permen dalgona, kostum yang dipakai para peserta ataupun penjaganya menjadi tren busana squid game. Bahkan di Paris Prancis terdapat toko Pop up Squid game yang menjual berbagai kostum dan aksesoris yang melekat bertemakan serial Squid Game ini.

Serial ini menggambarkan kisah kumpulan orang-orang Korea yang mengalami masalah finansial, sejumlah empat ratus enam puluh lima peserta yang terpilih mereka diundang oleh kelompok misterius untuk mengikuti serangkaian permainan anak-anak secara kompetitif namun pada dasarnya mereka tidak tahu apa yang menjadi permainan yang mereka lewati, dengan alasan keadilan serta kesempatan yang sama bagi seluruh peserta. Berpartisipasi dalam sebuah permainan untuk mendapatkan sejumlah uang

¹² Kontan.co.id “*mengenal squid game, kenapa drakor ini viral di dunia?*” (diakses pada pukul 10: 08, tanggal 05 Juni 2022)

¹³ <https://www.kompas.com/sains/read/2021/10/05/190200823/squid-game-jadi-tontonan-terpopuler-di-dunia-sinetron-indonesia-bisakah?page=all> (Diakses pada 28 Juni 2022)

yang fantastis apabila mereka berhasil permainan 6 babak permainan. cerita dalam serial ini dikemas sedemikian menarik. Faktanya secara tidak langsung dalam serial ini juga memperkenalkan permainan-permainan tradisional Korea seperti permainan cumi-cumi dan permainan lainnya.¹⁴ Berbagai sifat dan watak asli manusia ketika diperhadapkan dengan uang ataupun harta sangat diperlihatkan melalui karakter para pemain. Licik, tidak memperdulikan satu sama lain, tamak, mengorbankan yang lemah, egois, tergambarkan dalam serial ini dan sangat dipertanyakan rasa kemanusiannya.

Bagi masyarakat awam banyak yang beranggapan bahwa serial ini banyak adegan kekerasan dan tidak baik dicontoh, padahal didalamnya juga terdapat muatan-muatan pesan moral terutama tentang nilai kemanusiaan yang ingin disampaikan oleh penulis naskahnya. Tergantung bagaimana kita terutama sebagai penonton menyaksikan dapat mengambil pelajaran dalam tayangannya atau hanya sekedar menikmati tontonan tanpa mengambil hikmah nya yang terkandung dalam tontonan tersebut. Serial ini bukan sekedar tentang bermain game lalu yang kalah mati, namun disini menunjukkan sisi baik dan buruk manusia ditengah situasi dilematis. Serial ini memiliki pesan mendalam dalam setiap adegannya sangat berpotensi untuk merubah pola pikir penontonnya, ditambah lagi dengan jumlah penontonnya yang tidak sedikit, maka penyampaian pesan pun dapat dijangkau oleh banyak orang. salah satu Netflix Original yang sempat menjadi perbincangan dan menuai kontroversi di tengah masyarakat dikarenakan oleh isi konten di dalamnya yang beberapa adegan sensitif bagi sebagian orang. Karna alasan dalam latar belakang penulis tertarik meneliti apa saja nilai kemanusiaan yang terkandung dalam serial drama tersebut yang sempat viral di mana mana dengan judul Narasi Nilai Kemanusiaan Dalam Serial Drama Korea Squid Game di Netflix (Analisis Narasi Tzvetan Todorov).

¹⁴ <https://www.netflix.com/id/title/81040344> (diakses pada tanggal 05 Juni 2022)

B. Penegasan Istilah

1. Narasi

Sesuatu yang diceritakan atau ditulis, seperti sejarah, dongeng, salah satu ataupun lebih kejadian nyata atau fiksi dikomunikasikan pada satu atau lebih narator, mewakili suatu peristiwa atau rangkaian peristiwa, suatu bentuk tulisan yang menceritakan tentang satu atau lebih peristiwa dan bagaimana peristiwa itu terjadi, sifatnya dinamis, bentuk lain dari menulis, berdebat, menggambarkan dan mengelaborasi. Dengan demikian, konsep analisis naratif adalah sejenis studi sejarah yang diceritakan sebuah cerita dan analisis data kualitatif yang menyajikan serangkaian peristiwa terkait dengan perilaku individu atau aktor sosial yang memainkan peran penting secara bersama-sama.¹⁵

2. Narasi Model Tzvetan Todorov

Pada ringkasan klasik, narasi ialah narasi yang terdiri dari tiga bagian: awal, tengah, dan akhir. Tempat ketiga mempunyai kedudukan tertentu. Misalnya, bukan semacam wacana publik, narasi mempunyai tatanan yang tepat. format tatanan ini bisa dalam konteks, di mana beberapa tujuan mungkin tidak terpenuhi, dan audiens atau pembaca ditugaskan untuk menyelesaikan narasi.¹⁶ Menurut Todorov narasi diawali dari sebuah keteraturan, dimana kondisi para pemain difilm tersebut masih tertib dan menemukan konflik. Kemudian keteraturan tersebut berubah menjadi kekacauan akibat tindakan dari seorang tokoh, narasi diakhiri dengan kembalinya kepada kondisi keteraturan. Dalam banyak fiksi misalnya ditandai dengan musuh yang berhasil dikalahkan, pahlawan yang hidup bahagia, masyarakat yang bisa dibebaskan sehingga menjadi makmur dan bahagia selamanya.¹⁷

¹⁵ Alex Sobur, *Ensiklopedia Komunikasi A-I*, (Bandung. Simbiosis Rekatama Media, 2014). Hlm. 42

¹⁶ Jonathan A. Smith, *Dasar-Dasar Psikologi Kualitatif Pedoman Praktis Metode Penelitian*, (Bandung. Nusa Media, 2015) hlm. 156-157

¹⁷ Eriyanto. *Analisis Naratif : Dasar-Dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. (Jakarta : prenada media, 2014). Hlm. 46

3. Nilai Kemanusiaan

Nilai merupakan keyakinan dalam menentukan pilihan yang mempengaruhi manusia dalam setiap tindakan yang dilakukan.¹⁸ nilai kemanusiaan (nilai etika atau moral) ialah sesuatu yang menyangkut kelakuan dan perbuatan manusia yang sesuai dengan norma dan menghormati martabat manusia. Nilai nilai kebenaran sama dengan nilai-nilai kemanusiaan, yaitu sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau berguna dalam kehidupan.¹⁹ Nilai-nilai kemanusiaan (Human Values) terdiri dari kebenaran, kebajikan, kedamaian, kasih sayang dan tanpa kekerasan.²⁰

4. Serial Drama

Serial drama merupakan salah satu dari empat tipe drama yang dibangun dari cerita yang dikemas secara dramatis. Ceritanya berlanjut selama berminggu-minggu, berbulan-bulan, atau bahkan bertahun-tahun dan biasanya ditayangkan di televisi.²¹ Serial drama mirip dengan novel dimana ceritanya diungkapkan bab demi bab melalui banyak halaman dari pada diselesaikan dalam beberapa paragraf atau halaman saja seperti esai atau cerita pendek. Sama halnya dengan serial drama yang membagi cerita menjadi episode-episode yang disiarkan secara teratur dengan frekuensi tayangan satu kali seminggu, namun ada juga yang frekuensinya hanya satu hari.

5. Netflix

Netflix adalah layanan streaming legal yang menjadi wadah bagi orang-orang yang ingin menonton dan menikmati film dan series semua genre dari berbagai negara. Netflix dapat diakses atau diunduh di

¹⁸ Soulisa Irwan, *Analisis Nilai Kemanusiaan pada Film Melukis Kaki Langit Karya Girri Prasetyo*, Jurnal J-Mace Vol.1 No.1, Juli 2021 hlm. 41-52

¹⁹ Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE

²⁰ Sukayasa, *Pengintegrasian Nilai-Nilai Kemanusiaan (Human Values) Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Tadulako, Palu hlm.1

²¹ Fossard, E. D. 2015. *Communication for Behavior Change: Volume I: Writing and Producing Radio Dramas*. New Delhi: Sage Publications, hlm.28.

www.netflix.com melalui smartphone dan perangkat elektronik lainnya bekerja dengan Netflix.²²

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka penulis merumuskan masalah yang menjadi dasar penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

Bagaimana narasi nilai kemanusiaan yang terkandung dalam Serial Drama Squid Game di Netflix menurut analisis narasi Tzvetan Todorov?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah penulis rumuskan, tujuan dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

Mengetahui bagaimana narasi nilai kemanusiaan yang terdapat dalam Serial Drama Korea Squid Game berdasarkan analisis narasi menurut Tzvetan Todorov.

2. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini bisa memberikan manfaat kepada berbagai pihak, yaitu:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan ilmu pengetahuan terhadap perkembangan ilmu khususnya analisis narasi pada film.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat tentang penggunaan metode analisis narasi menurut Tzvetan Todorov.

b. Manfaat praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi guna penelitian-penelitian analisis narasi serta menjadi kontribusi untuk

²² Sari, Ni Putu Pradnya Artika, I. Gusti Agung Alit Suryawati, and Ade Devia Pradipta. "Motif Dan Kepuasan Pengguna Netflix Sebagai Media Streaming Di Kalangan Remaja Kota Denpasar."

pengembangan ilmu komunikasi khususnya mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam fakultas Dakwah Universitas Islam Negri Purwokerto.

E. Kajian Pustaka

Pertama skripsi Lutfi Icke Anggraini dengan judul “Nilai-nilai Islam Dalam Serial Animasi Nussa (Analisis Narasi Tzvetan Todorov)” karya Lutfi Icke Anggraini mahasiswa Institut Agama Islam Negri Purwokerto jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam pada 2019.²³ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara keseluruhan nilai-nilai islam apa saja yang terkandung dalam serial animasi Nussa. Metode yang digunakan metode penelitian kualitatif jenis penelitian yang digunakan analisis naratif model Todorov. Pada penelitian ini meneliti secara keseluruhan nilai-nilai islam apa saja yang terkandung dalam serial animasi Nussa episode 1-24 dengan mengamati adegan dan dialog yang terdapat pada serial animasi Nussa. Dengan mengelompokkan nilai-nilai Islam yang terkandung dalam serial animasi Nussa atas tiga aspek pokok yaitu nilai akidah, nilai akhlak dan nilai syari’ah. Nilai akidah yang terkandung dalam serial animasi ini yaitu percaya dan yakin bahwa Allah mengabulkan doa yang mereka panjatkan serta mereka meyakini bahwa akan mendapatkan perlindungan dan keberkahan dari Allah SWT. Nilai akhlak yang terkandung yaitu kesopanan, kerapian, keberanian, kesabaran, keramah tamahan dan gotong royong. Sedangkan nilai syari’ah nya membaca basmallah dan berdoa sebelum melakukan aktifitas, kebersihan, makan dengan anjuran nabi. Mengucapkan dan menjawab salam, bersedekah, menyambung tali silaturahmi, diam ketika sedang adzan. Persamaan antara penelitian penulis dengan penelitian Lutfi Icke Anggraini yaitu sama-sama menganalisis naratif model Tzvetan Todorov namun perbedaannya yaitu subjek yang digunakan dimana penelitian penulis subjeknya serial drama squid game dan nilai kemanusiaan yang terkandung dalam serial drama ini. Sedangkan

²³ Lutfi Icke Anggraini, “*Nilai-nilai Islam Dalam Serial Animasi Nussa (Analisis Narasi Tzvetan Todorov)*” skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negri Purwokerto jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam 2019.

penelitian penulis Lutfi Icke Anggraini yaitu Nilai-nilai Islam Dalam Serial Animasi Nussa.

Kedua, skripsi Muhammad Bayu Tama penelitian dari penulis Muhammad Bayu Tama mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah dengan judul “Analisis Naratif Pesan Moral Dalam Film Lima Penjuru Masjid”.²⁴ Penelitian ini menggunakan kualitatif analisis narasi menggunakan pendekatan teori Vladimir Propp, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui naratif pesan moral yang disampaikan dalam film lima penjuru masjid. Persamaan dengan penelitian penulis yaitu sama sama menganalisis seputar pesan moral ataupun nilai kemanusiaan yang terkandung dalam sebuah film, perbedaannya yaitu subjek film yang diteliti serta pendekatan teori narasinya yang berbeda.

Ketiga, Laili Mustaghfiro skripsi penelitian yang berjudul “Analisis Naratif Nilai Sosial Film My Stupid Boss Analisis Model Tzveton Todorov” 2018 mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.²⁵ dengan menggunakan pendekatan analisis naratif model Tzvetan Todorov. Dalam penelitian ini untuk mengetahui dan menarasikan alur cerita dan mengetahui nilai sosial yang terdapat dalam film My stupid boss. Perbedaan penelitian ini dan penelitian penulis terletak pada subjek film nya jika penelitian Laili Mustaghfiro dengan film My Stupid Boss terkait pembahasannya tentang nilai-nilai sosial sedangkan penelitian penulis film dari Serial Drama Korea Squid Game terkait nilai kemanusiaan nya, namun disini persamaan dengan penelitian penulis ialah sama-sama menggunakan analisis narasi model Tzvetan Todorov. Pada penelitian ini memiliki tiga alur waktu cerita, yaitu alur cerita awal, tengah dan akhir. Semua cerita dimulai dengan keseimbangan dimana beberapa potensi pertentangan berusaha diseimbangkan pada suatu waktu. Ide keseimbangan menandai sebuah

²⁴ Muhammad Bayu Tama, “*Analisis Naratif Pesan Moral Dalam Film Lima Penjuru Masjid*”. mahasiswa Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah 2021.

²⁵ Laili Mustaghfiro, “*Analisis Naratif Nilai Sosial Film My Stupid Boss Analisis Model Tzveton Todorov*” mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya 2018.

keadaan dalam cara-cara tertentu, dalam keseimbangan tersebut ditemukan nilai sosial yang terbentuk dari macam-macam nilai, konstruksi sosial dan budaya dalam film tersebut.

Kempat, jurnal penelitian pada tahun 2018 yang berjudul “ Analisis Narasi Tzvetan Todorov Pada Film Sokola Rimba. Shiti Shadrina Azizaty dan Idola Perdini Putri Mahasiswa Universitas Telkom.²⁶ Objek dalam penelitian ini adalah film sokola rimba, bagian objek yang diteliti adalah narasi atau alur cerita yang ada pada film sokola rimba yang berdurasi 90 menit. dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif naratif dengan membahas struktur narasi pada film untuk mengetahui bagaimana struktur naratif dari tahap awal hingga akhir film meliputi equilibrium, disruption, recognition disruption, attempt to repair the disruption, dan reinstatement of the equilibrium dengan menggunakan metode narasi Tzvetan Todorov dengan pendekatan Nick Lacey dan Gillespie. Perbedaan dengan penelitian peneliti yaitu objeknya dan subjek nya yang berbeda, peneliti berfokus pada Nilai Kemanusiaan yang ada pada serial drama Squid Game, persamaannya hanya terkait penggunaan analisis narasi model Tzevetan Todorov.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini akan dibagi menjadi 5 bab, hal ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman, sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan Bagian pertama akan membahas tentang Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Penegasan Istilah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka dan Sistematika Penulisan.

BAB II Kajian Teori Bagian kedua akan membahas tentang Kajian Teori, pada bab ini terdapat kajian teori yang terdiri dari beberapa pokok bahasan yaitu melingkupi tentang Analisis Narasi, Narasi Tzevetan Todorov, Nilai Kemanusiaan, Serial Drama, dan Nerflix.

²⁶ Shiti Shadrina Azizaty dan Idola Perdini Putri, “Analisis Narasi Tzvetan Todorov Pada Film Sokola Rimba” Jurnal ProTVF, Volume 2, Nomer 1, Maret 2018, Hal. 51-67.

BAB III Metode Penelitian Selanjutnya di bagian ketiga Metode Penelitian pada bab ini berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, objek dan subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data serta metode analisis data.

BAB IV Pembahasan Penelitian Pada bagian keempat yaitu Pembahasan Penelitian, Bab ini merupakan bagian dari isi pokok proposal skripsi, bab ini berisi tentang narasi nilai kemanusiaan dalam serial drama squid game menggunakan analisis narasi model Tzevetan Todorov.

BAB V Penutup Bagian kelima atau terakhir ialah Penutup, yang terdiri dari simpulan, saran-saran, dan kata penutup.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Analisis Narasi

1. Pengertian Narasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), narasi merupakan cerita atau deskripsi suatu kejadian atau peristiwa. Sedangkan pengertian secara umum narasi ialah sebuah teks yang berisi runtutan peristiwa berdasarkan urutan waktu. Narasi bisa berupa runtutan kejadian pada urutan kronologis atau cerita dengan kilas balik atau beberapa garis waktu. Narasi berasal dari bahasa Latin *narre*, yang berarti “membuat”. Jadi narasi ada hubungannya dengan mencoba mengatakan sesuatu atau peristiwa. tapi tidak semua informasi atau kejadian bisa diklasifikasikan sebagai narasi.²⁸ Narasi adalah representasi dari peristiwa-peristiwa atau rangkaian dari peristiwa-peristiwa. Dengan demikian sebuah teks baru bisa disebut sebagai narasi apabila terdapat beberapa peristiwa atau rangkaian dari peristiwa-peristiwa.

Narasi pada dasarnya adalah penggabungan berbagai peristiwa menjadi satu jalinan cerita. Karena itu, titik sentral dalam analisis narasi adalah mengetahui bagaimana peristiwa disusun dan dijalinan antara satu peristiwa dengan peristiwa lain. Misalnya mengapa peristiwa satu ditampilkan di awal sementara peristiwa lain diakhir, bagaimana peristiwa satu dan peristiwa lain dirangkai menjadi satu kesatuan.²⁹ Aspek ini bisa ditemukan pada semua teks seperti teks fiksi novel, puisi dan film. Adapun tujuan dari narasi ialah guna menyampaikan atau membagikan suatu informasi sehingga akan memperluas wawasan dan pengetahuan audiens, ataupun pembaca, selain itu narasi juga untuk menyampaikan ataupun membagikan suatu pengalaman supaya pembaca ikut merasakan

²⁸ Eriyanto. Analisis Naratif : Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita dan Media. (Jakarta: Kencana, 2013), hlm 2.

²⁹ Eriyanto. Analisis Naratif...hlm 16.

pengalaman tersebut. Penyebutan untuk orang yang menyampaikan kejadian atau menarasikan cerita tersebut disebut narator.

Narasi memiliki beberapa persyaratan dasar, yaitu:

- a. Adanya rangkaian peristiwa. Sebuah narasi berisi lebih dari dua peristiwa, di mana satu peristiwa terkait dengan yang lain.
- b. Urutan kejadian tidak acak, tetapi mengikuti logika, urutan atau hubungan sebab akibat tertentu, sehingga dua peristiwa berhubungan secara logis.
- c. Narasi bukanlah terjemahan peristiwa ke dalam teks cerita. Ada dalam narasi, selalu ada proses memulihkan dan menghapus dan menghapus bagian dari cerita peristiwa.

Pada umumnya narasi memiliki lima element penting yaitu mencakup plot, setting, karakter, konflik dan tema. Narasi memiliki struktur. Jika naratif dipecah menjadi segmen-segmen, naratif tersebut memiliki beberapa bagian (subs) yang masing-masing berhubungan satu sama lain. Peristiwa yang dilihat tidak datar, melainkan terdiri dari bagian-bagian. Narasi tidak persis sama dengan peristiwa nyata, karena narator tidak hanya memilih peristiwa yang dianggap penting, tetapi juga menyusun peristiwa tersebut dalam tahapan atau tahapan tertentu yang memiliki alur dari awal hingga akhir.

Menurut para tokoh struktur narasi berbeda-beda, dalam buku dari Branston and Stafford narasi terdiri dari empat macam. Menurut Tzvetan Todorov narasi memiliki alur cerita awal, tengah dan akhir, Vladimir Propp narasi suatu cerita pasti memiliki karakter tokoh, sedangkan menurut Levis Strauss suatu cerita memiliki memiliki sifat-sifat berlawanan, lain cerita menurut Joseph Campbell yang kaitannya membahas narasi dengan mitos.³⁰ Namun dalam penelitian ini penulis hanya menggunakan analisis narasi menggunakan model Tvetan Todorov,

³⁰ Gill Branston and Roy Stafford. *The Media Student's Book* (London and New York: Routledge, 2003), hlm 56-57.

karena dalam film yang akan diteliti termasuk kategori drama dan akan digunakan dalam bagian bab empat nantinya.

Pengujian yang mengandung tiga ciri yakni awal, tengah dan akhir, sesuatu yang diceritakan atau ditulis, seperti sejarah, dongeng, salah satu ataupun lebih kejadian nyata atau fiksi dikomunikasikan pada satu atau lebih narator, mewakili suatu peristiwa atau rangkaian peristiwa, suatu bentuk tulisan yang menceritakan tentang satu atau lebih peristiwa dan bagaimana peristiwa itu terjadi, sifatnya dinamis, bentuk lain dari menulis, berdebat, menggambarkan dan mengelaborasi. Dengan demikian, konsep analisis narasi adalah sejenis studi sejarah yang di ceritakan sebuah cerita dan analisis data kualitatif yang menyajikan serangkaian peristiwa terkait dengan perilaku individu atau perilaku sosial yang memainkan peran penting secara bersama-sama.³¹

B. Narasi Model Tzvetan Todorov

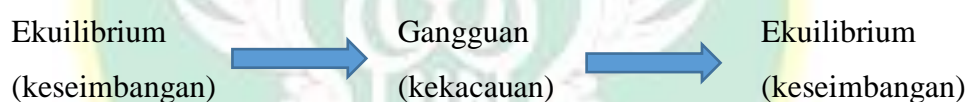
Tzvetan Todorov ialah salah satu filsuf kritikus budaya yang berasal dari Bulgaria kelahiran 1 Maret 1939 di kota Sofia Bulgaria.³² Menurut Todorov Setiap narasi memiliki alur atau plot, yang didasarkan pada kesinambungan sebab akibat dari peristiwa dalam narasi. Satu bagian memulai narasi, satu bagian lebih lanjut mengembangkan situasi awal, dan satu bagian menutup narasi. Ada bagian yang mengawali narasi, ada bagian yang merupakan perkembangan lebih lanjut dari situasi awal, dan ada bagian yang mengakhiri narasi itu. Alur lah yang Awal tengah akhir menandai kapan sebuah narasi itu mulai dan kapan berakhir. Menurut Todorov pada bagian awal ada interaksi situasi dasar dan kemudian di tengah menimbulkan konflik dan pada akhirnya biasanya akan berakhir bahagia. Sejumlah ahli memodifikasi struktur narasi dari Todorov, Nick Lasey dan Gillespie memodifikasi tersebut menjadi lima bagian. Terutama dibuat untuk tahapan antara gangguan ke ekuilibrium. Tahapan yang ditambahkan misalnya

³¹ Alex Sobur, *Ensiklopedia Komunikasi A-I*, (Bandung. Simbiosis Rekatama Media, 2014). Hlm. 42

³² Anisa Octalian Adani, "Nilai-Nilai Humanisme..."

gangguan semakin meningkat, kesadaran akan terjadinya gangguan dan gangguan memuncak. Bagian lain yang penting ditambahkan adalah adanya upaya untuk menyelesaikan gangguan.³³

Akhir narasi masih menimbulkan persoalan baru lagi. Alur ditandai oleh puncak atau klimaks dari perbuatan dramatis dalam rentang laju narasi. Banyak pendapat dan kritikan mengenai pembagian waktu dalam sebuah cerita, tetapi kritikan tidak bisa meniadakan pembagian waktu itu. Misalnya, ada pendapat yang mengatakan bahwa sebenarnya apa yang disebut “penyesalan” itu sebenarnya tidak ada, karena akhir dari suatu kejadian atau peristiwa akan menjadi awal dari kejadian yang lain, atau akhir dari tragedi itu merupakan sebuah diskusi, yang pada gilirannya menjadi bagian pendahuluan dari kisah berikutnya.³⁴ Sebab itu, narasi harus diberi batasan yang lebih jelas, yaitu rangkaian tindakan yang terdiri atas tahapan-tahapan yang penting dalam sebuah struktur yang terkait oleh waktu. Berikut struktur sebuah narasi sebagai berikut:



Gambar 2. 1: Struktur Sebuah Narasi

Hal tersebut bisa di jelaskan sebagai berikut:

1. Alur Cerita Awal

Suatu perbuatan atau tindakan tidak muncul begitu saja dari kehampaan. Perbuatan itu lahir dari suatu situasi. Situasi itu harus mengandung sistem-sistem yang mudah meledak atau mampu meledakkan. Setiap saat situasi dapat membawa akibat atau perkembangan lebih lanjut dimasa depan. Ada situasi yang sederhana, tetapi ada juga situasi yang kompleks. Kesederhanaan atau kekompleksannya tergantung

³³ Eriyanto. Analisis Naratif : Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita dan Media. (Jakarta: Kencana, 2013), hlm 46-47

³⁴ Gorys Keraf, Argumentasi dan Narasi, (Jakarta: PT Gramedia, 1982), hlm 146

dari mantra yang berbeda. Kompleks tidak nya situasi dapat diukur dari kaitan-kaitan antara satu faktor dengan faktor yang lain, dapat diukur dari jumlah faktor, dan dapat pula diukur dari akibat-akibat yang ditimbulkannya serta rangkaian-rangkaian kejadian selanjutnya.³⁵ Jadi bagian pendahuluan menyajikan situasi dasar yang harus memungkinkan pembaca atau penonton memahami adegan-adegan selanjutnya.

Karena ini merupakan sebuah serial drama, seperti yang telah dijelaskan pada poin terkait serial drama dimana alur dalam sebuah cerita ini muncul keseimbangan, gangguan dan kembali lagi pada keseimbangan di tiap episode nya, maka alur ceritanya berkelanjutan dengan gangguan atau konflik yang berbeda pula, dan di setiap episode nya memiliki tema yang berbeda tetapi ceritanya masih menyambung dengan episode berikutnya. Pada intinya drama ini adalah uang sebagai pemicu utama menceritakan tentang kehidupan orang-orang yang ada di Korea Selatan mengikuti sebuah permainan misterius. Alur cerita awal dibuka dengan keseimbangan penggambaran kisah kehidupan beberapa orang yang berada di Korea Selatan, sebuah adegan dimana tokoh yang menjadi sorotan utama dalam serial drama ini bernama Seong Gi-hoon seorang duda pengangguran yang memiliki banyak masalah seperti terlilit hutang dan pecandu judi, dan sebanyak 456 peserta dengan latar belakang yang berbeda dengan masalah hidup masing-masing mengikuti sebuah permainan misterius yang awalnya mereka tidak mengetahui permainan seperti apa dan bagaimana nantinya, mereka mengikuti permainan ini tanpa ada paksaan dari pihak manapun, mereka mengikuti permainan ini karena demi mendapatkan hadiah uang. Permainan ini menawarkan kumpulan hadiah luar biasa sebesar 45,6 miliar won (\$38,4 juta).

2. Alur Cerita Tengah

Bagian perkembangan adalah bagian batang tubuh yang utama dari seluruh tindak tanduk para tokoh. Bagian ini merupakan rangkaian dari tahap-tahap yang membentuk seluruh proses narasi. Bagian ini

³⁵ Gorys Keraf, *Argumentasi dan Narasi*, h. 150-151.

mencangkup adegan-adegan yang berusaha meningkatkan ketegangan, atau menggawatkan komplikasi yang berkembang dari situasi asli. Bagian tubuh cerita sudah melepaskan dirinya dari situasi umum atau situasi awal dan sudah mulai memasuki tahap konkritisasi.³⁶ Konkritisasi diungkapkan dengan menguraikan secara terperinci peranan semua sistem narasi, perbuatan atau tindak-tanduk para tokoh, interelasi antara tokoh-tokoh dan tindakan mereka yang menimbulkan benturan kepentingan. Konflik yang ada hanya dapat dimengerti dan dipahami dengan baik, jika situasi awal dalam bagian pendahuluan sudah disajikan secara jelas.

Alur cerita tengah atau kekacauan dalam serial drama ini dimana orang-orang yang terpilih untuk mengikuti sebuah permainan bertahan hidup yang bilamana mereka tereliminasi taruhannya adalah nyawa, mereka mengetahui hal tersebut setelah mengikuti permainan pertama yaitu lampu merah lampu hijau, mereka mulai panik terkait hal yang dialami dalam permainan tersebut namun sebagian mereka menganggap kehidupan dunia diluar permainan juga nyatannya sangat kejam dan menakutkan. Hingga pada akhirnya sebagian dari pemain memutuskan untuk mengikuti permainan tersebut, setidaknya jika mereka mengikuti permainan tersebut ada kemungkinan harapan untuk memenangkan permainan dan mendapatkan hadiah uang dengan melewati 6 babak permainan. Didalam permainan tersebutlah penggambaran kehidupan nyata yang dialami para peserta disini menunjukkan sisi baik dan buruk manusia ditengah situasi dilematis seperti sikap dan sifat asli tergambar oleh para peserta yang sedang dihadapi dengan bertahan hidup untuk memenangkan sebuah kompetisi. penggambaran permasalahan ataupun menyoroti isu-isu nyata Korea Selatan seperti kemiskinan, eksploitasi pekerja asing, nasib imigran, kesetaraan gender dan permasalahan-permasalahan lainnya di kehidupan seperti sekarang ini. Dari ujian moralitas, nilai kemanusiaanya dipertanyakan.

³⁶ Gill Branston and Roy Stafford, *The Media Student's Book*, h. 56

3. Alur Cerita Akhir

Akhir suatu cerita bukan hanya menjadi titik yang menjadi pertanda berakhirnya suatu tindakan. Lebih tepat jika dikatakan, bahwa akhir dari perbuatan merupakan titik dimanatenaga-tenaga atau kekuatan-kekuatan yang diemban dalam situasi yang tercipta sejak semula membersit keluar dan menemukan pemecahannya.³⁷ Bagian ini merupakan titik dimana para penonton terangsang untuk melihat seluruh makna cerita. Bagian ini sekaligus merupakan titik dimana struktur dan makna memperoleh fungsi sepenuhnya. Dengan kata lain, bagian penutup merupakan titik dimana penonton sepenuhnya merasa, bahwa struktur dan makna sebenarnya merupakan sistem dari persoalan yang sama.

Nama teknis bagian terakhir dari suatu narasi disebut juga peleraian atau *denouement*.³⁸ Dalam bagian ini konflik akhirnya dapat diatasi dan diselesaikan. Namun demikian tidak selalu terjadi, bahwa bagian peleraian benar-benar memecahkan masalah yang dihadapi. Pada bagian ini dalam pengertian alur, dalam peleraian tetap dicapai akhir dari rangkaian tindakan. Bahwa akhir dari tindakan ini menjadi awal dari persoalan berikutnya dan itu merupakan alur dari peristiwa berikutnya.

Pada alur cerita akhir kembali lagi pada keseimbangan dimana dalam serial drama Squid game ini penonton dibuat penasaran siapakah orang yang akan keluar dari permainan ini dengan selamat dan sebagai pemenangnya? selain itu muncul lagi pertanyaan siapakah dalang dibalik permainan semua ini. Dan terjawab lah di akhir cerita dimana peserta dengan nomer 456 yang bernama Seong Gi-hun yang berhasil keluar sebagai pemenang mendapatkan sejumlah uang yang telah dijanjikan pada awal cerita, selain itu terungkap pula dalang dibalik permainan ini adalah kakek yang bernama Oh Il-nam sebagai tuan rumah dan atasan Front man dimana kekek tersebut sebelumnya juga menjadi peserta dalam permainan tersebut dan alasan mengapa melakukan hal tersebut pun terjawab kakek

³⁷ Gorys Keraf, *Argumentasi dan Narasi*, hlm. 154.

³⁸ Gorys Keraf, *Argumentasi dan Narasi*, hlm. 155.

Il-nam mengaku meski memiliki uang yang banyak ia tidak bahagia sama sekali, karena tidak tau bagaimana cara menghabiskan semua uangnya itu dengan kondisi tumor diotaknya serta dengan prediksi umur yang sudah tidak lama lagi ia pun memikirkan cara untuk bersenang-senang, kemudian ia pun teringat akan masa kecilnya yang bahagia karena kehabisan waktu dengan bermain bersama teman-teman oleh karena itu ia dan orang-orang kaya lainnya menciptakan arena permainan itu agar ia bisa menikmati kebahagiaan dengan ikut berpartisipasi sebelum ia meninggal dunia, namun kakek Il-nam pula menegaskan bahwa sejak awal ia tidak pernah memaksa siapapun untuk ikut kedalam permainan tersebut.

C. Nilai Kemanusiaan

Nilai ialah ukuran atau standard (norma) yang kita gunakan untuk mengukur segala sesuatu. Menurut Kamus Bahasa Indonesia, nilai adalah sifat-sifat ataupun hal-hal yang penting dan berguna bagi kemanusiaan, atau sesuatu yang menyempurnakan manusia sesuai dengan hakikatnya. Misalnya nilai etika, yakni nilai untuk manusia sebagai pribadi yang dianut sekelompok manusia.³⁹

Dalam Enciclopedia of Philosophy dijelaskan, aksiologi Value and Valuation ada tiga bentuk value and valuation, yakni: nilai digunakan sebagai kata benda abstrak seperti baik, menarik, bagus dan mencangkup tambahan segala bentuk kewajiban, kebenaran dan kesucian. Nilai sebagai kata benda kongret, nilai disini merupakan sebuah nilai atau nilai-nilai yang sering dipakai untuk merujuk kepada sesuatu yang bernilai, kemudian dipakai untuk apa-apa yang memiliki nilai atau bernilai sebagaimana berlawanan dengan apa-apa yang tidak dianggap baik atau bernilai. Nilai merupakan keyakinan dalam menentukan pilihan yang mempengaruhi manusia dalam setiap tindakan yang dilakukan.⁴⁰ Secara sederhana dapat dikatakan bahwa nilai

³⁹ Tim Penulis, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional, Gramedia Pustaka Utama, 2012, hlm. 963.

⁴⁰ Souliisa Irwan, *Analisis Nilai Kemanusiaan pada Film Melukis Kaki Langit Karya Girri Prasetyo*, Jurnal J-Mace Vol.1 No.1, Juli 2021 hlm. 41-52.

merupakan sebuah ide atau konsep tentang sesuatu yang penting dalam kehidupan seseorang dan menjadi perhatiannya. Sebagai standard perilaku tentunya nilai menurut seseorang melakukannya. Nilai dilihat dari sudut etika, sebagai arti dari obyek peristiwa dan proses-proses hidup manusia yang menyatakan kualitas manusia. Nilai itu muncul dalam hidup manusia, dalam bentuk : hal-hal material maupun rohani, ideal-ideal cita-cita prinsip-prinsip dasar sikap hidup manusia.

Keberadaan manusia sebagai individu pada hakikatnya memiliki nilai-nilai yang diterapkan pada dirinya ketika menghidupi kehidupannya. Pertemuan antara berbagai individu yang membawa konsep dan nilai-nilai yang berbeda-beda ini pada akhirnya dikristalisasi dalam sebuah nilai yang sifatnya komunal dalam suatu kumpulan individu yang disebut masyarakat. Nilai merupakan suatu ukuran yang mutlak dan sifatnya tetap ketika melihat satu dan beberapa hal. Sebagai contoh, nilai kejujuran berlaku dalam suatu pemahaman akan pentingnya berkata-kata sesuai keadaan sebenarnya ketika melakukan segala transaksi. Soedarto menjelaskan hakikat nilai ini sebagai “ukuran yang disadari atau tidak disadari oleh suatu masyarakat atau golongan untuk menetapkan apa yang benar, yang baik, dan sebagainya.” Dapat dikatakan dalam sebuah kalimat, hakikat nilai itu sendiri merupakan ukuran yang hidup secara manunggal pada tiap manusia sebagai individu ketika berinteraksi ataupun sebaliknya. Keberadaan nilai inilah yang sebenarnya menjadi suatu dasar bagi seseorang untuk berperilaku dan mengukur perilakunya sebagai sesuatu yang baik atau tidak.

Keberadaan nilai yang begitu menentukan sikap atau perilaku seseorang ini bersifat abstrak dikarenakan wujud dan bentuk dari nilai itu sendiri sudah merupakan anugerah dari Tuhan yang maha kuasa. Namun demikian, meskipun bersifat abstrak tidak berarti keberadaan nilai ini tidak dapat dipahami secara jelas atau tidak menentu. Justru sebaliknya keberadaan

nilai menciptakan satu tatanan yang baik dan teratur ketika seseorang menyadari pentingnya keteraturan dan sesuatu yang baik itu dilakukan.⁴¹

Sesuatu yang dianggap bernilai apabila memiliki nilai: menyenangkan (pleasant), berguna (useful), memuaskan (satisfying), menguntungkan (profitable), menarik (interesting), dan keyakinan (belief). Artinya sesuatu dapat dikatakan bernilai bila menyenangkan bagi manusia, berguna bagi manusia, dapat memuaskan manusia, menarik bagi manusia, dan menimbulkan keyakinan bagi manusia terhadap nilai dari sesuatu. Sedangkan nilai itu sendiri terbagi menjadi dua, yaitu :

1. Nilai itu objektif. Menurut aliran idealisme (disebut juga aliran objektivitas), nilai itu objektif dan ada pada setiap sesuatu. Tidak ada yang diciptakan didunia tanpa ada suatu nilai yang melekat didalamnya. Hanya saja terkadang manusia sendiri yang tidak tau atau belum tahu tentang nilai dari objek tersebut.
2. Nilai itu subjektif. Nilai suatu objek terletak pada suatu subjek penilaiannya. Misalnya, air sangat bernilai dari pada emas bagi orang yang tengah kehausan dipadang pasir. Bahkan orang itu bersedia menukarkan emas yang ia miliki dengan sebotol air kecil. Padahal ditempat ia berada sebelumnya (misalnya didesa atau kota) air adalah objek yang sangat mudah dipeoleh dan dianggap tidak seberharga emas dalam upaya memperolehnya.

Selain itu nilai memiliki sifat, nilai juga memiliki ciri. Menurut Bambang Daroeso dan Suyahmo, nilai memiliki ciri sebagai berikut:

1. Suatu realitas yang abstrak (tidak dapat ditangkap melalui indra, tetapi ada). Misalnya, manusia mengakui adanya keindahan, tetapi keindahan itu berasal dari perasaan dan pikiran manusia itu sendiri. Artinya, perasaan mengenai keindahan itu tidak dapat diraba dan ditangkap secara fisik. Objek dari keindahan itulah yang dapat diraba dan ditangkap secara fisik.

⁴¹ Hwian Christianto. *Kejahatan Kesusilaan: Penafsiran Ekstensif dan Studi Kasus*. Yogyakarta Suluh Media, 2017. hlm. 7-8

Objek dari keindahan itulah yang dapat diraba atau ditangkap secara fisik. Misalnya, lukisan dan pemandangan.

2. Normatif (yang seharusnya, ideal, sebaiknya atau yang diinginkan). Nilai merupakan sesuatu yang diinginkan atau cita-citakan oleh manusia. Contohnya manusia menginginkan terciptanya masyarakat yang tertib. Ketertiban itu sendiri merupakan nilai yang bersifat normatif. Ketertiban merupakan sesuatu yang diinginkan atau dicita-citakan oleh setiap manusia dalam kehidupan bermasyarakat.
3. Berfungsi sebagai daya dorong manusia (motivator). Nilai inilah yang mendorong manusia berbuat sesuatu. Karena mengharapkan sesuatu yang bernilai bagi dirinya maka manusia akan terdorong untuk bertindak meraihnya. Misalnya, karena berharap mengharapkan nilai yang baik dalam ujian (nilai A) maka setiap mahasiswa terdorong keinginannya untuk belajar.⁴²

Manusia sebagai makhluk sosial dan berbudaya pada dasarnya dipengaruhi oleh nilai-nilai kemanusiaan. Adapun nilainya yang mencakup seperti etika yang erat hubungannya dengan moralitas, maupun etika yang berkaitan dengan keindahan. Dalam realitas sosial, pengembangan supermasi hukum sangat tergantung pada empat komponen, yakni materi hukum, sarana prasarana hukum, aparatur hukum, serta budaya hukum masyarakat. Takkala terjadi dilema antara materi hukum, konflik diantara penegak hukum, kurangnya sarana dan prasarana hukum, serta rendahnya budaya hukum masyarakat, maka setiap orang (masyarakat dan aparatur hukum) harus mengembalikan pada rasa keadilan hukum masyarakat, artinya harus mengutamakan moralitas masyarakat. Demikian pula dalam pengembangan estetika yang akan menjadi wujud budaya masyarakat sangat mungkin terjadi.

Membicarakan mengenai manusia, maka akan muncul berbagai macam pertanyaan. Ada yang memandangnya dari segi fisiologis bahwa manusia itu makhluk yang mempunyai fisik hampir sama dengan hewan dan

⁴² Ani Sri Rahayu, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar: Perspektif Baru Membangun Kesadaran Global Melalui Revolusi Mental*. Bumi Aksara, 2022. hlm. 129-130.

ada juga dari segi sosiologi. Kemanusiaan ialah sistem pikiran dan tindakan yang memberi perhatian berdasarkan nilai dan kepentingan dengan mencurahkan hidup hanya untuk kesejahteraan umat manusia. Kemanusiaan menggambarkan kelembutan manusia, rasa belas kasih dan sikap mengasihi terhadap sesama, lingkungan, binatang meskipun dalam keadaan menderita dan sengsara. Pengertian kemanusiaan mencakup segala sifat, pandangan, cara berpikir dan perbuatan yang karena kodratnya, manusia harus memilikinya, sebab rasa kemanusiaan merupakan dorongan batin untuk melahirkan suatu sikap atau perbuatan kemanusiaan. Seseorang dapat bertindak dan berpikir manusiawi atau berdasarkan prinsip-prinsip kemanusiaan apabila memiliki moral yang baik. Orang yang bermoral tidak baik tentu tidak mungkin memiliki sikap dan perbuatan kemanusiaan, sebab perbuatan kemanusiaan seluruhnya bernilai baik.⁴³

Nilai kemanusiaan menurut menurut *Koenjaraningrat*, nilai-nilai kemanusiaan (nilai-nilai etika atau moral) yang harus diperhatikan perilaku dan tindakan manusia sesuai dengan mengatur dan menghormati harkat dan martabat manusia. nilai-nilai kebenaran sama dengan nilai-nilai kemanusiaan, yaitu kualitas penting atau berguna (hal) kehidupan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Nilai-nilai kemanusiaan umumnya mengacu pada moralitas, yaitu menyarankan (mengajarkan) konsep baik dan buruk perilaku yang diterima secara umum, sikap, kewajiban, dan lain sebagainya: Moralitas, Karakter, budi pekerti. Empat hal yang berkaitan dengan nyata atau realitas manusia, Pertama-tama manusia ada secara objektif dan tentu saja mereka berbeda dari makhluk hidup lainnya. tujuan lain yang membanggakan pilihan bebas, yang berarti tindakan dan perilaku mereka adalah hasil dari penilaian dan kompetensi, bahkan jika mereka relatif. Kedua manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, seperti lingkungan fisik dan kehidupan lainnya. Ketiga kehidupan manusia adalah kehidupan sosial, berinteraksi dengan orang lain secara alami. Keempat manusia

⁴³ Siti Nafsiah, *Prof Hembing Pemegang the star of Asian award, Prestasi Insan Indonesia*, Jakarta, 2000, hlm. 165-166.

berhubungan erat dengan penciptanya.⁴⁴ Menurut Nurgiantoro Nilai-nilai kemanusiaan (Human Values) terdiri dari kebenaran, kebajikan, kedamaian, kasih sayang dan tanpa kekerasan.⁴⁵

1. Nilai kebenaran adalah sesuatu yang pasti dan kekal tidak bisa diubah, nilai yang berasal dari unsur akal manusia (rasio, pemikiran dan cipta) jadi, sistem sosial dalam nilai ini bersifat mutlak, dibawa sejak lahir, dan dianggap atau dipandang sebagai kodrati karena Tuhan telah memberikan nilai kebenaran melalui akal budi manusia. Adapun unsur-unsur nilai kebenaran antara lain, selalu ingin tahu, tidak membeda-bedakan (diskriminasi), mencari ilmu, mencintai kebenaran, semangat menyelidiki atau menemukan, suka terhadap kebenaran, keberanian, kejujuran, kerendahan hati, keadilan, optimis.
2. Nilai Kedamaian adalah kebutuhan di dalam diri seseorang. Damai ialah tidak ada konflik baik internal maupun eksternal, unsur ini muncul karena ada pikiran perkataan dan perbuatan yang tidak sesuai dengan hukum alam semesta. Ketidakmampuan untuk berdamai dengan hukum alam semesta menciptakan kesenjangan antara keinginan dan kenyataan. Apabila tidak memiliki kedamaian maka yang ada adalah kegelisahan. Penyesuaian atas pengarahan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok untuk menjaga keseimbangan kehidupan, antaranya ketenangan, konsentrasi, daya tahan, ketabahan, kesucian, disiplin diri dan menghormati diri sendiri.
3. Nilai Cinta Kasih ialah belas kasih murni yang memotivasi tanpa pamrih demi kebaikan orang lain. Dalam kamus Bahasa Indonesia karangan W.J.S. Purwodarminto kasih sayang diartikan dengan perasaan sayang, perasaan cinta atau perasaan suka kepada seseorang. Ada berbagai macam bentuk itu sesuai dengan kondisi penyayang dan yang disayangi. Dalam kasih sayang ini sadar atau tidak dari masing-masing pihak dituntut

⁴⁴ Sadr, S. M. Islam, *Humanity and Human Values. Ahlul Bayt World Assembly*, (2011) 11(4)

⁴⁵ Sukayasa, *Pengintegrasian Nilai-Nilai Kemanusiaan (Human Values) Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Tadulako, Palu hlm.1

tanggung jawab, pengorbanan, kejujuran, saling percaya, pengertian, terbuka, sehingga keduanya merupakan kesatuan yang bulat dan utuh.⁴⁶ Dalam Cinta kasih bukan sekedar perasaan emosi saja, tapi sesuatu yang lebih mendalam dan lebih mendasar dari hakekat manusia. Dalam sejarah umat manusia, cinta memang peranan yang utama dalam menyatuhkan keagamaan yang ada. Cinta bukan hanya dimiliki oleh manusia, namun cinta juga dimiliki oleh seluruh makhluk hidup di dunia ini, unsur-unsurnya ialah toleransi, kepedulian, empati, penyerahan, kesabaran dan persahabatan, belas kasih, pengabdian.

4. Nilai perilaku yang baik yaitu perbuatan atau sikap yang tidak merugikan orang lain, namun justru sesuai dengan budi luhur, perilaku tidak dapat dilepaskan dan kaitannya dengan sikap sebaliknya dapat dikemukakan bahwa sikap berkaitan dengan tujuan mematuhi kecenderungan-kecenderungan perilaku segala sikap ucapan dan perbuatan yang baik. Perilaku adalah serangkaian tindakan atau perbuatan yang dilakukan oleh seseorang bereaksi terhadap sesuatu dan pada hakekatnya sebuah tindakan atau aktivitas manusia baik yang dapat diamati maupun yang tidak diamati interaksi manusia dengan lingkungan berupa pengetahuan, sikap dan tindakan. Dari nilai perilaku yang baik antara lain kebersihan, semangat juang, tujuan, kewajiban, kejujuran dan pelayanan terhadap oranglain.
5. Nilai tanpa kekerasan ialah wujud dari sikap taat dan menghormati hukum alam, hukum dan peraturan. Nilai tanpa kekerasan merupakan cerminan wujud daripada moralitas dan integritas sehingga perdamaian dunia dan keharmonisan akan tercapai apabila etika tanpa kekerasan dapat diwujudkan dalam kehidupan dunia. Unsur-unsur nilai tanpa kekerasan adalah kesadaran akan tanggung jawab sebagai warga negara, mempertimbangkan orang lain, kasih sayang, tidak berbahaya, suka menolong, dan keadilan, kerjasama.

⁴⁶ Joko Tri Prasetya, *Ilmu Budaya Dasar*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2004) hlm. 52.

.Table 2.1 : Beberapa Indikator Nilai-Nilai Kemanusiaan (Human Values)

| Truth (Kebenaran) | Peace (Kedamaian) | Love (Cinta kasih) | Right conduct (Perilaku yang baik) | Non violence (Tanpa kekerasan) |
|---|---------------------------------------|--|---|---|
| <i>Curiosity</i> (keingintahua) | <i>Attention</i> (Perhatian) | <i>Acceptance</i> (penerimaan) | <i>Care of self</i> (peduli diri) | <i>Benevolence</i> (kebajikan) |
| <i>Fairness</i> (keadilan) | <i>Calm</i> (ketenangan) | <i>Affection</i> (kasih sayang) | sendiri) | <i>Co-operation</i> (kerjasama) |
| <i>Fearlessness</i> (keberanian) | <i>Concentration</i> (konsentrasi) | <i>Care (peduli)</i> <i>Compassion</i> (belas kasih) | <i>Hygiene</i> (kebersihan) | <i>Forbearance</i> (kesabaran) |
| <i>Honesty</i> (kejujuran) | <i>Contentment</i> (kepuasan) | <i>Dedication</i> (dedikasi) | <i>Modesty</i> (Kesederhanaan) | <i>Good manners</i> (perilaku baik) |
| <i>Humility</i> (kerendahan hati) | <i>Dignity</i> (kemuliaan) | <i>Devotion</i> (pengabdian) | <i>Self-reliance</i> (kemandirian) | <i>Loyalty</i> (loyalitas) |
| <i>Integrity</i> (integritas) | <i>Discipline</i> (disiplin) | <i>Empathy</i> (empati) | <i>Good behavior</i> (perilaku baik) | <i>Morality</i> (moralitas) |
| <i>Justice</i> (keadilan) | <i>Equality</i> (kesamaan) | <i>Forbearance</i> (kesabaran) | <i>Politeness</i> (kesopanan) | <i>Brotherhood</i> (persaudaraa) |
| <i>Optimism</i> (optimis) | <i>Gratitude</i> (kesyukurannya) | <i>Forgiveness</i> (maaf) | <i>Courage</i> (keberanian) | <i>Citizenship</i> (kewarganegaraan) ⁴⁷ |
| <i>Confessing</i> (penyerahan diri) | <i>Happiness</i> (kebahagiaan) | <i>Friendship</i> (persahabatan) | | |
| | <i>Harmony</i> (harmoni) | | | |

Dalam tabel indikator nilai-nilai kemanusiaan diatas ada beberapa indikator yang penulis gunakan terkait nilai kemanusiaan nya yang peneliti pakai di penelitian ini, seperti dari nilai kebenaran ada keingintahuan, keadilan, kejujuran. Nilai kedamaian ada konsentrasi. Nilai cinta kasih ada kepedulian, kasih sayang, empati. Nilai perilaku yang baik ada perilaku baik. Tanpa kekerasan ada kerjasama.

⁴⁷ Source: Sri Sathya Values Education (Chibber,2006, <http://jhv.sagepub.com>)

D. Serial Drama

1. Pengertian Serial Drama

Serial drama adalah tipe drama yang dalam setiap episodenya memiliki cerita yang bersambung satu sama lain dan tetap melibatkan karakter yang sama. merupakan salah satu dari empat tipe drama yang dibangun dari cerita yang dikemas secara dramatis. Ceritanya berlanjut selama berminggu-minggu, berbulan-bulan, atau bahkan bertahun-tahun dan biasanya ditayangkan di televisi.⁴⁸ Serial drama mirip dengan novel dimana ceritanya diungkapkan bab demi bab melalui banyak halaman dari pada diselesaikan dalam beberapa paragraf atau halaman saja seperti esai atau cerita pendek. Sama halnya dengan serial drama yang membagi cerita menjadi episode-episode yang disiarkan secara teratur dengan frekuensi tayangan satu kali seminggu, namun ada juga yang frekuensinya hanya satu hari.

Seperti drama tradisional pada umumnya, serial drama juga menonjolkan dialog atau percakapan serta gerak-gerik dari para pemainnya yang berakting berdasarkan skenario. Melalui visualisasi dari skenario, penonton tidak perlu menggunakan imajinasi mereka untuk membayangkan setiap adegan yang terjadi seperti saat mereka sedang membaca novel. Berkat visual yang disajikan, penonton juga bisa lebih fokus menikmati dan mengikuti alur cerita.

2. Macam-Macam Tipe Drama

Berikut adalah macam-macam tipe drama yang membedakannya dengan serial drama, yaitu:

a. Drama Seri

Adalah tipe drama yang dalam setiap episodenya memiliki cerita yang berbeda atau tidak berhubungan satu sama lain namun tetap diperankan oleh karakter yang sama, dimana ketika kita melewati satu episode di bagian tengah maka kita tidak akan ketinggalan cerita

⁴⁸ Fossard, E. D. 2015. *Communication for Behavior Change: Volume I: Writing and Producing Radio Dramas*. New Delhi: Sage Publications, hlm.28.

dan masih bisa mengikuti episode berikutnya. Umumnya drama seri berdurasi 30 menit.

Kelebihan dari drama tipe drama ini adalah penonton dapat menikmati cerita secara bebas, hanya perlu fokus pada episode yang sedang ditonton saat itu saja tanpa perlu memikirkan apa yang terjadi pada episode sebelumnya yang tidak ada kaitannya dengan episode yang sedang berlangsung. Sementara kekurangan dari tipe drama ini adalah penulis skenario diharuskan memiliki banyak ide guna menunjang kelancaran menulis cerita-cerita baru untuk tiap episodenya. Konsep drama dengan tipe ini mengandalkan kekuatan dari karakter-karakternya yang sebagian besar digunakan untuk membangun setiap ide cerita. Maka keberhasilan dari drama dengan tipe ini bergantung pada kekuatan dari masing-masing karakter yang diciptakan.

b. Drama serial

Drama serial atau serial drama adalah tipe drama yang dalam setiap episodenya memiliki cerita yang bersambung satu sama lain dan tetap melibatkan karakter yang sama. Serial drama dapat dibedakan ke dalam dua bentuk yakni serial drama *weekly* yang ditayangkan secara mingguan dan serial drama *daily* yang ditayangkan secara harian atau *stripping*.

Kelebihan tipe drama ini adalah penulis skenario hanya membutuhkan satu ide cerita untuk episode-episode selanjutnya. Sementara kekurangan dari tipe drama ini adalah kecepatan penulis skenario sangat diuji karena berloba dengan jadwal produksi. Konsep drama dengan tipe ini mengandalkan kekuatan konflik sebagai pembangun cerita. Konflik harus berpotensi untuk menghasilkan puluhan episode. Pada serial drama mingguan, kepadatan konflik dan tempo lebih tinggi bila dibandingkan dengan serial drama harian yang lebih longgar.

c. Film Televisi (FTV)

FTV hampir sama dengan drama seri dimana dalam setiap episodenya memiliki jalan yang terpisah atau tidak berhubungan

dengan episode sebelumnya, hanya saja penggunaan karakter pada drama tipe ini berubah-ubah. Selain itu durasi FTV nya juga lebih panjang dari drama seri, berkisar antara 90 hingga 120 menit, tergantung pada permintaan produser maupun pihak televisi.

d. Mini Seri

Adalah drama seri yang terdiri dari dua sampai lima episode saja. Frekuensi tayangannya bisa diputar secara mingguan maupun harian dengan konsep penulisan drama televisi.

3. Karakteristik Serial Drama

Karakteristik serial drama sendiri memberikan penonton :

- a. Sebuah cerita yang berkelanjutan atau bersambung.
- b. Keterlibatan yang intim dengan kehidupan orang lain.
- c. Kaya akan beragam karakter.
- d. Pergantian emosional.
- e. Kesempatan untuk mengembangkan perasaan yang kuat (positif atau negatif) tentang karakter.⁴⁹

4. Istilah-Istilah Umum Yang digunakan

Pada saat pembuatan sebuah drama, apakah itu berupa drama serial, drama seri, mini seri, ataupun FTV dibutuhkan sebuah skenario yang nantinya akan digunakan sebagai petunjuk cara kerja dalam pembuatan drama. Adapun fungsi dari skenario itu sendiri ialah menguraikan runtutan adegan beserta detailnya seperti keterangan waktu, tempat, suasana hingga dialog yang nantinya akan diucapkan oleh tiap karakter. Berikut ialah beberapa istilah yang biasa digunakan pada penulisan skenario yang juga akan dipakai atau sering muncul pada karya ilmiah ini:

- a. Dialog, yakni kalimat yang akan diucapkan oleh pemain untuk mewakili perasaan tokoh yang diperankan dalam cerita, sesuatu yang

⁴⁹ Alfiah, Mega (2020) *Perspektif Naratologi Greimas dalam Serial Drama 5-Ji Kara 9-Ji Made Karya Sutradara Shin Hirano*. Other thesis, Univesitas Komputer Indonesia.

bisa digunakan untuk menyampaikan hal yang tidak bisa diungkapkan hanya melalui gerak dan gambar saja.

- b. Durasi, jumlah total waktu tayang di televisi yang sudah termasuk memperhitungkan.
- c. Flashback, dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai kilas balik. Flashback menampilkan adegan yang sudah lewat atau terjadi dimasa lalu yang terjadi sebelum kejadian saat ini berlangsung. Rentang waktunya pun beragam, bisa menunjukkan waktu beberapa tahun ke belakang atau hanya dalam waktu beberapa saat sebelumnya.
- d. Rating atau bisa diistilahkan juga sebagai survei terkait jumlah penonton yang menyaksikan tayangan di televisi, termasuk drama. Survei ini dilakukan oleh lembaga yang sudah diakui kredibilitasnya oleh masyarakat pertelevisan di negara tertentu. Setiap minggunya lembaga tersebut akan memberikan lembaran hasil survei nya ke semua stasiun Televisi dan PH, di lembaran itu akan terlihat urutan tayangan mulai dari yang terbanyak penontonnya hingga yang paling sedikit. Rating tinggi brati tayangan dianggap laku dan secara bisnis menguntungkan PH/broadcast, sehingga diproduksi terus, sebaliknya jika rating rendah maka tayangan akan cepat dihentikan agar tidak merugikan produksi.
- e. Scane, sebutan lain untuk adegan, yang merupakan bagian terkecil dari sebuah cerita.

E. Netflix



Gambar 2.2: Poster Netflix

Netflix adalah salah satu penyedia layanan pengaliran (*streaming*) media digital, berkantor pusat di Los Gatos, California. yang didirikan pada tahun 1997 oleh Reed Hasting dan Marc Randolph di Scotts Valley, California. Bisnis utama dari perusahaan ini adalah layanan pengaliran (*streaming*) berlangganan yang menawarkan film dan program televisi, termasuk beberapa program yang dibuat oleh Netflix sendiri. Saat ini peminat netflix di Indonesia terbilang cukup banyak, mengingat netflix selalu menyediakan tayangan menarik mulai dari serial TV yang netflix beli hak siarnya dan netflix original yang merupakan konten asli yang diproduksi oleh netflix sendiri.⁵⁰ Tidak hanya itu, netflix juga menyediakan berbagai film yang sangat wajib untuk ditonton bagi para penggemar film. Cara berlangganan netflix pengguna IOS dan Android sama-sama menggunakan kartu kredit sebagai alat pembayarannya. Untuk pengguna baru netflix memberikan satu bulan pertama secara gratis untuk dapat mengakses segala konten didalamnya dan akan dikenakan biaya pada bulan berikutnya.

Untuk berlangganannya pun cukup simple, yang pertama-tama bagi pendaftar diwajibkan untuk melakukan registrasi guna mengaktifkan akun netflix, tahap kedua akan ditampilkan opsi berlangganan dan juga fitur-fiturnya. Adaun fitur-fitur yang didapat jika berlangganan di netflix yaitu paket ponsel adalah paket termurah yang saat ini tersedia di netflix seharga Rp. 49.000 tapi untuk paket ponsel tidak tersedia resolusi HD maupun Ultra HD tidak bisa dimainkan dilaptop ataupun smart tv hanya bisa dalam satu device yang dapat memainkannya antara di tablet ataupun smartphone. Yang kedua paket dasar ini seharga Rp. 109.000 memiliki kekurangan yang sama dengan tersedia resolusi HD maupun Ultra HD, device yang dipakai hanya bisa satu device namun kita dapat memainkannya di laptop ataupun di smart tv. Ketiga paket standard seharga Rp. 139.000 memiliki fitur sudah beresolusi HD, bisa dipakai di dua device, bisa dimainkan di laptop atau smart tv. Paket premium adalah paket yang termahal dengan harga Rp. 196.000 namun fitur yang

⁵⁰ Djamzuri, Muhammad Irfan. "Fenomena Netflix Platform Premium Video Streaming membangun kesadaran cyber etik dalam perspektif ilmu komunikasi." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 6.1 (2022).

ditawarkan juga sebanding dengan harganya, yaitu sudah tersedia kualitas HD dan ultra HD, bisa dimainkan di laptop, smart tablet ataupun smartphone di empat device sekaligus secara bersamaan.⁵¹

| KATEGORI SELENGKAPNYA | Mobile | Basic | Standard | Premium |
|------------------------------|-----------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Monthly price | IDR54,000 | IDR120,000 | IDR153,000 | IDR186,000 |
| Video quality | Good | Good | Better | Best |
| Resolution | 480p | 480p | 1080p | 4K+HDR |
| Devices you can use to watch | Phone Tablet | Phone Tablet Computer TV | Phone Tablet Computer TV | Phone Tablet Computer TV |

HD (720p), Full HD (1080p), Ultra HD (4K) and HDR availability subject to your internet service and device capabilities. Not all content is available in all resolutions. See our Terms of Use for more details.

Gambar 2.3: Daftar harga berlangganan Netflix

Sejak Juli 2015, Netflix memiliki lebih dari 130 juta total pelanggan secara internasional, termasuk 57.38 juta di Amerika Serikat sendiri. Upaya mereka adalah untuk memproduksi konten baru, mengamankan hak untuk konten tambahan, dan perbedaan melalui 190 negara telah mengakibatkan perusahaan untuk mengajukan miliaran utang jangka panjang.⁵² Netflix sebagai salah satu media layanan streaming video film dan serial televisi dunia memberikan dampak kepada budaya perfilman umat manusia. Penggunaan netflix menjadi sebuah kebiasaan baru dalam menikmati film-film terbaru baik lokal maupun film import. Masif nya gawai telepon pintar menjadikan *streaming video on demand* (SvoD) sebagai alternatif baru pengalaman menonton bioskop digengaman tangan tanpa harus kebioskop konvensional.

⁵¹ <https://www.netflix.com/id-en/>

⁵² Alfian, M. U. (2021). *Pengaruh Web Series Netflix terhadap Kebutuhan Film Hiburan Mahasiswa FISIP USU*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian penulis memakai penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ialah penelitian memiliki tujuan mempelajari kejadian yang dialami oleh subjek, seperti persepsi, motivasi, tindakan dan lain sebagainya. Dalam lingkungan alam yang khusus, melalui penggunaan berbagai metode alamiah, dengan bentuk kata-kata serta bahasa, secara keseluruhan melalui deskripsi.⁵³ Adalah metode pengumpulan data dalam lingkungan alam yang dirancang untuk menggambarkan peristiwa yang terjadi pada peneliti sebagai alat utama, untuk hasil penelitian ini memfokuskan makna ketimbang abstraksi.⁵⁴ Dalam jenis penelitian ini menggunakan Library research (kepastakaan) yaitu suatu rangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka.⁵⁵ Kepustakaan disini penulis mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian dengan cara memperoleh dari video film tersebut dan data-data sekunder dengan membaca dari sumber kepustakaan seperti buku, jurnal, penelitian terdahulu yang bersangkutan dengan penelitian yang diperlukan.

B. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian adalah Subyek sebagai informan, yang artinya orang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.⁵⁶ Subjek dalam penelitian ini adalah serial drama korea squid game musim pertama dari episode 1-9 karya Hwang Dong-hyuk. Sedangkan objek penelitian adalah hal yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian, titik perhatian tersebut berupa substansi atau materi yang

⁵³ Haris Herdiansyah, M.Si., *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial* (Jakarta, Salemba Humanika, 2010) hlm. 9.

⁵⁴ Albi Anggito and Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018). hal. 8.

⁵⁵ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung; Pustaka Setia. 2011). Hlm 31.

⁵⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 132.

diteliti atau dipecahkan permasalahannya menggunakan teori-teori yang bersangkutan (teori morfologi dan semantik).⁵⁷ Sedangkan subyek dalam penelitian ini yaitu berupa narasi nilai kemanusiaan yang terkandung dalam serial drama korea squid game episode 1-9 musim pertama.

C. Sumber Data

1. Sumber Data Primer

Data primer ialah sumber asli ataupun sumber baru dan didapatkan langsung dari seorang peneliti berdasarkan sumber nya. Dalam penelitian ini data primer diperoleh dari peneliti menonton video serial drama korea squid game menggunakan aplikasi pemutar video yang bersumber dari Netflix kemudian mengerjakan peninjauan, pencatatan scene terdiri dari elemen dialog, acting, treatment yang mewakili kehadiran sesuai pada rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder sebuah penelitian didapatkan dari sumber-sumber manapun yang mengandung penelitian seperti jurnal, skripsi, internet serta dokumen lain untuk melengkapi data yang ada.⁵⁸ Data sekunder ialah data didapatkan oleh penulis dari sumber manapun. Peneliti mendapatkan data sekunder melalui berbagai macam sumber seperti jurnal, buku, skripsi terdahulu dan internet.

D. Metode Pengumpulan Data

Supaya mendapatkan data pasti serta tepat pada permasalahan dalam penelitian, maka peneliti memakai cara pengumpulan data yaitu :

⁵⁷ Anisa Octalian Adani, “Nilai-Nilai Humanisme Dalam Film Bohemien Rhapsody Karya Anton Mc Carten (Analisis Narasi Tzvetan Todorov) Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Negri Purwokerto 2019.

⁵⁸ Dr. Sandu Siyoto, M. Ali Sodiq, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta Literasi Media Publishing, 2015). Hlm 67-68.

1. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulis, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lainnya, dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lainnya. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁵⁹

Peneliti melengkapi bahan-bahan yang didapat melalui literatur serta referensi buku dan internet demi memperoleh bahan-bahan tentang rangkuman cerita film, pemain, serta pendapatan yang diperoleh dari praktisi film yang berkaitan tentang penelitian ini. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data tentang serial drama squid game ini berasal dari pemaparan film atau dalam setiap scene yang diputar. Jadi melalui bentuk audio visual dari gambar yang disajikan dalam serial drama tersebut, penulis mengamati dialog, skenario, dari setiap alur cerita dalam serial drama squid game.

E. Teknik Analisis Data

Mengkaji unsur pembangun atau unsur intrinsik artinya kita menganalisis satu demi satu secara objektif dengan totalitas berbagai unsur yang terkandung didalam karya itu. Yang dimaksud totalitas adalah bahwa berbagai unsur yang dianalisis dan diurai satu persatu tetapi tetap saling dihubungkan dalam rangka mendapatkan makna dan pesan yang utuh dari keseluruhan karya. Sedangkan mengkaji unsur ekstrinsik artinya kita menghubungkan makna dan pesan yang telah diperoleh dari unsur intrinsik itu dengan berbagai hal yang berada diluar karya yang dinilai memiliki hubungan

⁵⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, R & D*. (Bandung: Alfabeta. 2016) hlm 30.

erat dengan penciptaan karya. Dengan demikian pemaknaan dan penyerapan informasi atau pesan dalam sebuah film menjadi lebih komperhensif dan lengkap.⁶⁰ Dalam hal ini penulis menganalisis dengan menonton sekilas, menonton pemahaman, kemudian menonton dianalisis dari dialog, ataupun adegan di keseluruhan serial ini dan mengelompokkan mana yang mengandung nilai kemanusiaan.

Data primer dan sekunder terkumpul, lalu dilakukan klarifikasi berdasarkan rumusan pertanyaan penelitian yang sudah diidentifikasi. Sesudah itu data diklarifikasi, data dianalisis secara sistematis menggunakan teknik analisis naratif Tzvetan Todorov. Narasi pada dasarnya adalah penggabungan berbagai peristiwa menjadi satu jalinan cerita. Karena itu, titik sentral dalam analisis narasi adalah mengetahui bagaimana peristiwa disusun dan dijalinan antara satu peristiwa dengan peristiwa lain. Misalnya mengapa peristiwa satu ditampilkan di awal sementara peristiwa lain diakhir, bagaimana peristiwa satu dan peristiwa lain dirangkai menjadi satu kesatuan.⁶¹ Fokus perhatian dari analisis narasi adalah menggambarkan tokoh, alur, dan sifat secara bersama-sama dalam suatu proses komunikasi. Alasan penulis menggunakan analisis narasi karena penelitian ini tidak hanya menganalisis teks semata, tetapi juga alur ceritanya. data mengacu pada analisis narasi dari Tzvetan Todorov dimana dalam naratif ini suatu narasi mengacu pada tiga bagian yaitu awal, tengah, dan akhir. Narasi diakhiri dengan cara menghentikan gangguan maka dari itu keseimbangan terbentuk lagi.⁶² Walau sadis, ada pelajaran yang bisa yang bisa didapatkan dari 9 episode serial tersebut dan tersiman banyak makna kehidupan yang dapat kita petik, seperti pentingnya belajar manajemen keuangan, uang tak menjamin kebahagiaan, jangan mengambil keputusan saat sedang emosi, berbuat baiklah kepada orang lain, kegigihan, kepedulian dan pelajaran lainnya. Selain itu nilai kemanusiaan nya yang berpacu pada nilai kebenaran, kebajikan, kedamaian, kasih sayang dan tanpa kekerasan.

⁶⁰ Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar* (Yogyakarta, Graha Ilmu, 2013) hlm. 70

⁶¹ Eriyanto. *Analisis Naratif : Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita dan Media*. (Jakarta: Kencana, 2013), hlm 16.

⁶² Eriyanto, *Analisis Naratif ...* hlm. 47.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Serial Drama Korea Squid Game



Gambar 4.1 : Poster Serial Drama Squid Game

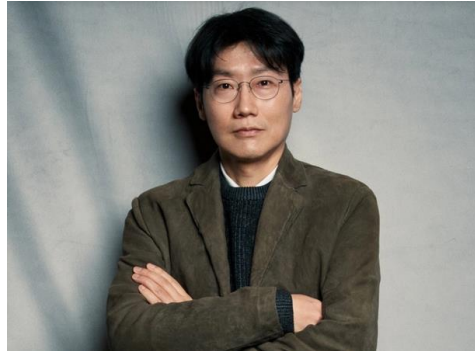
Squid Game (Ojing-eo Geim) ialah serial TV web dari Korea Selatan bergendres serial drama survival, ditulis oleh Hwang Dong Hyuk. Dibintangi oleh aktor terkenal seperti Lee Jung Jae, Park Hae Soo, Wei Ha Joon, dan lain lain, drama ini menceritakan tentang sekelompok orang yang mempertaruhkan nyawa untuk melunasi hutang mereka dalam permainan berbahaya. Permainan ini menawarkan kumpulan hadiah luar biasa sebesar 45,6 miliar won (\$38,4 juta). Serial ini dirilis secara global oleh Netflix pada 17 September 2021.⁶³

Sebanyak 456 orang diundang, orang-orang tersebut berada dalam kesulitan keuangan dalam kehidupan mereka, dan diundang untuk berpartisipasi dalam sebuah kompetisi bertahan hidup yang misterius. Mereka berkompensi dengan berbagai macam permainan anak-anak zaman dulu, tapi dengan tikungan mematikan, mereka mempertaruhkan hidup untuk bersaing memperebutkan hadiah. Dalam serial ini terdapat 9 episode yang masing-masing berdurasi 32-63 menit dan per episode nya memiliki tema tersendiri. Serial ini ialah salah satu dari sekian banyaknya serial *Netflix* yang paling banyak ditonton, peringkat tertinggi di 94 negara, dengan 1,65 miliar jam ditonton dalam empat minggu pertama perilisnya, dan serial tersebut memenangkan beberapa penghargaan.⁶⁴

⁶³ <https://www.kompas.com> (diakses 03 Juni 2022)

⁶⁴ <https://www.bbc.com> (diakses pada tanggal 04 Juni 2022)

1. Profil Penulis Naskah Serial Drama Squid Game



Gambar 4.2 : Foto Hwang Dong-hyuk

Hwang dong-hyuk adalah seorang sutradara sekaligus penulis naskah dari serial yang banyak digemari oleh pecinta film, salah satunya yaitu serial drama squid game. Hwang dong-hyuk lahir di Seoul, pada 26 Mei 1971, ya Seoul adalah salah satu kota metropolis terbesar Korea selatan dengan memiliki populasi 9,7 juta orang dan menjadi ibukota dari Korea Selatan sendiri. Ia menyelesaikan pendidikannya di bidang jurnalisme lalu ia memutuskan untuk melanjutkan pendidikannya di University of Southern California dibidang produksi film. Ia telah aktif menjadi sutradara diberbagai film selama lebih dari 20 tahun, sekarang mengarahkan beberapa film mencangkup kehidupan.

Pencipta Squid game Hwang dong-hyuk menulis naskah pada tahun 2009 tetapi ditolak oleh studio selama 10 tahun. Tidak hanya menghadapi penolakan tetapi juga secara finansial tidak stabil Ia pernah harus berhenti menulis skrip dan menjual laptopnya seharga 675 US Dollar karena krisis uang. Namun sekarang film tersebut berhasil menduduki nomer satu di 94 negara dan ditetapkan untuk menjadi acara yang paling banyak ditonton dalam sejarah Netflix. Dikenal dengan membuat komentar tajam tentang masyarakat. Hwang dong-hyuk memiliki sejarah membuat film tentang masalah sosial. Film keduanya The Clusible adalah tentang skandal di Gwangju Inhwa School untuk tunarungu di Korea Selatan, sebuah lembaga yang dikenal melakukan pelecehan terhadap siswa, film ini kemudian membawa revolusi besar-besaran

melawan pelecehan anak. Sumber penghasilan utamanya adalah penyutradaraan dan penulisan naskah film. Dilansir dari komik book penulis squid game mengatakan “Saya mengambil filmmaking karena saya sangat frustrasi dengan semua masalah sosial yang belum terselesaikan. Kita dapat melihat melalui film betapa kita telah diubah oleh dunia”. Kita tidak dapat mengubah masyarakat hanya dengan satu film tetapi melihat dampak dari perilisian film ini, film memiliki kekuatan besar dalam mempengaruhi masyarakat secara positif.

2. Karakter Tokoh Dalam Serial Drama Squid Game

a. Seong Gi-hoon : Pemain 456 (Jung Jae Lee)



Gambar 4.3 : Foto karakter Seung Gi-hoon

Pria yang sedang terlilit hutang karena pecandu judi yang hanya bekerja sebagai seorang sopir, dia tinggal bersama ibunya yang sudah lanjut usia. Dia berpartisipasi dalam permainan squid game, berharap mendapatkan cukup uang untuk melunasi hutangnya dan mencegah putrinya yang berusia 10 tahun pindah ke Amerika Serikat bersama ibu dan ayah tirinya, namun dibalik sisi kehidupannya yang seperti itu, sosok gi hun mempunyai sifat yang setia kawan, tulus, rela berkorban yang digambarkan dibeberapa adegan dalam serial drama ini.

b. Cho Sang-woo : Pemain 218 (Hae-soo Park)



Gambar 4.4: Foto Karakter Cho sang-woo

Teman masa kecil Gi-hun, Sang-woo dia adalah orang yang terkenal di lingkungan rumahnya karena terpandang bekerja di perusahaan besar dan berhasil kuliah di SNU salah satu Universitas ternama di Korea Selatan. Berinvestasi di pasar saham namun ia bangkrut dan akhirnya ia harus mengambil uang dari kliennya. Dia mengikuti permainan ini untuk menghindari penangkapan dan mempertahankan rumah dan bisnis ibunya yang menjadi jaminan. Menjadi salah satu peserta yang bertahan sampai permainan akhir bersama Gi-hoon.

c. Kang Sae-byeok : Pemain 067 (Hoyeon Jung)



Gambar 4.5: Foto Karakter Kang sae-byok

Seorang pembelot Korea Utara melarikan diri dari negara itu bersama keluarganya namun dalam pelarian tersebut mengakibatkan kematian ayahnya dan ibunya tertangkap. dia bekerja sebagai pencopet, adiknya tinggal dipanti asuhan. Dia membutuhkan cukup

uang untuk mengeluarkan ibunya dari Utara dan ingin membeli rumah untuk keluarganya. Mengikuti permainan squid game karena membutuhkan uang untuk menyatukan kembali keluarganya. Karakter ini muncul dari episode 1 sampai 8, termasuk pemeran wanita yang sangat mendominasi dalam serial drama ini.

d. Abdul Ali Pemain 199 (Anupam Tripathi)



Gambar 4.6: Foto Karakter Abdul Ali

Pekerja asing dari Pakistan yang datang ke Korea bersama istrinya dan anaknya, mengalami eksploitasi pekerja, ia bekerja selama berbulan-bulan namun tidak dibayar oleh atasannya. Ia membutuhkan uang untuk menghidupi keluarga kecilnya.

e. Oh II-Man : Pemain 001 (Yeong-su Oh)



Gambar 4.7: Foto Karakter Oh il-nam

Kakek gabut peserta yang paling tua diantara peserta lainnya yang mengikuti permainan itu, ia didiagnosa oleh dokter mengidap tumor diotaknya. Alasan mengikuti permainan karena pasrah dengan sisa hidupnya. muncul di episode 1,2,3,4,5,6,7 dan 9.

f. Jang Deok Su : Pemain 101 (Heo Sung-tae)



Gambar 4.8: : Foto Karakter Jang deok-su

Deok-su ialah seorang gengstar yang mengikuti permainan karena berhutang dan mempunyai masalah dengan bos nya.

g. Han Mi-nyeo : Pemain 212 (Kim Joo-ryeong)



Gambar 4.9 : Foto Karakter Han mi-nyeo

Salah satu kontestan yang manipulatif dan misterius mengaku sebagai ibu tunggal yang malang. Dia terus-menerus mencari sekutu untuk mendapatkan perlindungan dan keuntungan selama pertandingan, bertahan dengan kelompok yang paling menguntungkan nya. Pemeran ini muncul pada episode 2 sampai episode 7.

h. Hwang Jun Ho (Wi Ha-Joon)



Gambar 4.10: Foto Karakter Hwang jun-ho

Seorang polisi yang sedang mencari saudaranya yang hilang dan menyelip ke dalam permainan menyamar sebagai penjaga. Muncul di episode satu sampai delapan.

i. Front Man (Lee Byung-hun)



Gambar 4.11: Foto Karakter Frot man

Front man sosok bertopeng hitam yang mengatur dan menjalankan operasi permainan sehari-hari squid game. Dia yang mengawasi dan mempertahankan kontak dengan para petinggi. Muncul di episode awal hingga akhir.

B. Sinopsis Serial Drama Squid Game

1. Episode 1 “Lampu Merah Lampu Hijau”

Sung Ki-hoon kurang beruntung dan menumpuk hutang besar pada rentenir. Di stasiun kereta, seorang pria berpakaian rapi memintanya

bermain dadakji untuk menghasilkan uang. Setelah bermain, pria itu memberikan kartu kepada Ki-hoon dan mengundangnya untuk memainkan permainan tingkat yang lebih tinggi. Ki-hoon menerima dan dibawa ke tempat misterius dalam keadaan koma, sementara 455 pemain lainnya terbangun di asrama, diidentifikasi dengan nomor di pakaian mereka. Lokasi dikelola oleh staf bertopeng dan diawasi oleh Front Man, Semua pemain berada dalam kesulitan keuangan yang sama dan akan diberikan miliaran won jika mereka memenangkan enam pertandingan dalam enam hari. Ki-hoon berteman dengan pemain tua 001, dan di antara para pemain bertemu Jo Sang-woo, mantan teman sekelas dan pengusaha, dan pemain 067, seorang pencopet yang mencuri uang. Game pertama adalah lampu merah dan lampu hijau, dan yang kalah ditembak di tempat. Meskipun ketakutan, Ki-hoon melanjutkan permainan dengan dorongan Sang-woo dan diselamatkan dari jatuh oleh pemain 199. Ketiganya mampu menyelesaikan pertandingan.

2. Episode 2 “Neraka”

Lebih dari setengah pemain terbunuh di game pertama, dengan beberapa yang selamat memohon untuk pergi. Menurut Pasal 3 perjanjian permainan, jika mayoritas setuju untuk mengakhiri permainan, semua pemain akan dipulangkan. Suara pemain, 001 suara menentukan pemain untuk membawa mereka semua pulang dengan selamat. Setelah kembali, gi-hoon pergi ke kantor polisi, tetapi tidak ada yang percaya ceritanya, kecuali Detektif Hwang Jun-ho, yang saudaranya yang hilang menerima kartu yang sama dengan gi-hoon. Staf permainan memberi pemain kesempatan untuk melanjutkan permainan, dan banyak yang kembali, termasuk: gi-hoon, yang ibunya membutuhkan prosedur medis; Sang-woo, yang akan ditangkap karena penipuan keuangan; Pemain 001, yang merasa tidak punya apa-apa untuk hidup ; pemain 067, mencoba menyelundupkan orang tuanya keluar dari Korea Utara; pemain 199, menyerang majikannya untuk menahan upah; pemain 101, seorang gangster dalam pelarian. Jun-ho diam-diam mengikuti Ki-hoon untuk dijemput oleh staf game.

3. Episode 3 “Pria Berpayung”

Jun-ho bersembunyi ketika staf bertopeng menuju ke lokasi pulau bermain. Setelah bangun di asrama, pemain lebih siap untuk mulai membentuk aliansi. Gi-hun, Sang-woo, Pemain 001, dan Pemain 199 bergabung, mencatat bahwa sebagian besar pemain yang kembali, termasuk Pemain 212, adalah yang pertama memohon untuk pergi. Pemain 067 menyelip ke ventilasi dan mengamati staf di dapur. Di game kedua, pemain harus memilih bentuk yang di cap pada dalgona. Sang-woo menggunakan informasi dari Pemain 067 untuk mengidentifikasi permainan dengan cepat, tetapi tidak memperingatkan rekan satu timnya dan memilih bentuk yang paling sederhana untuk dirinya sendiri. Meskipun memiliki bentuk payung yang kesulitan tertinggi, gi-hoon menyelesaikan permainan dengan menjilati sarangnya untuk melelehkannya. Pemain 212 membantu Deok-su menyelesaikan permainan dengan korek api selundupan. Seorang pemain menyandera anggota staf berpangkat lebih tinggi sebelum melakukan bunuh diri; seorang anggota staf terbunuh dan Jun-ho mengambil topeng baru.

4. Episode 4 “Tetap di Tim”

Pemain 111 adalah seorang dokter yang menerima setiap informasi pertandingan dan bekerja dengan beberapa staf untuk mengambil organ dari pemain yang mati. Dia bergabung dengan tim Deok-soo dengan memberikan informasi permainan. gi-hoon menyadari bahwa Sang-woo dapat membantu tim mereka di pertandingan terakhir. Staf menyebabkan perselisihan antar pemain, dan Deok-soo membunuh pemain lain, yang hanya mengarah pada peningkatan kemenangan. Setelah lampu padam, kerusuhan pecah dan banyak pemain kehilangan nyawa. Pemain 067 bergabung dengan tim Gi-hun, yang melindunginya dari geng Deok-su. Ketika pemain 001 memohon semua orang untuk berhenti, penyerang memerintahkan para prajurit untuk mengakhiri kerusuhan. Tim gi-hoon berganti anggota: pemain 199 adalah Ali Abdul, pemain 067 adalah kang Sae byok. Pemain 001, yang mengidap tumor otak, tampaknya mengalami

kesulitan berbicara dan mengingat namanya. Setelah lampu padam, penjaga di kamar di sebelah Jun-ho terbatuk dengan kode Morse. Pada game ketiga, pemain diminta untuk membentuk kelompok beranggotakan sepuluh orang. Mengetahui bahwa pertandingan yang akan datang adalah tarik tambang, Deok-soo memilih pria yang kuat dan menolak No. 212 Han Mi yeong, yang harus bergabung dengan tim pemain yang lebih lemah dari gi-hoon.

5. Episode 5 “Dunia Yang Adil”

Tim Ki-hoon menggunakan strategi pemain 001 dan Sang-woo untuk memenangkan tarik tambang, tetapi kebanyakan dari mereka takut harus membunuh tim lawan. Mengantisipasi kerusuhan lain, tim Ki-hoon membangun barikade, dan Deok-soo mencemooh, sampai Ki-hoon menunjukkan bahwa rekan tim Deok-soo akan menggantikannya cepat atau lambat. Malam itu, rekan satu tim Ki-hoon bergantian bertahan, tapi tim Deok-soo tidak menyerang. Jun Ho menemukan konspirasi dengan Player 111 untuk mengambil organ pasar gelap, tetapi konspirasi berakhir ketika Front Man menangkap mereka. Front Man mengeksekusi sisa anggota konspirasi, termasuk pemain 111, dan melengkapi Junho dengan fasilitas berburu. Jun Ho masuk ke kantor Front Man dan mengetahui bahwa permainan telah berjalan selama lebih dari 30 tahun dan bahwa saudaranya Inho Hwang adalah juara 2015.

6. Episode 6 “Gganbu”

Jun-ho diam-diam melihat front man di depan menjawab telepon, mengatakan bahwa semuanya akan diselesaikan sebelum VIP tiba. Untuk game keempat, pemain diminta berpasangan. Sang-woo dan Ali, Gi-hun dan Pemain 001, Sae-byeok dan Pemain 240. Karena jumlah pemain yang ganjil, Mi-nyeo adalah wanita terakhir yang berdiri dan dibawa pergi. Selama permainan, setiap orang diminta untuk memainkan permainan pinball pilihan mereka dengan pasangannya, dan siapa pun yang mendapatkan semua kelereng pasangannya dalam waktu 30 menit menang. Sae-byeok dan pemain 240 Ji-yeong setuju untuk memainkan permainan

sederhana, tapi setelah berbicara tentang kehidupan mereka, Ji-yeong berpikir Sae-byeok memiliki lebih banyak kehidupan dan membiarkannya menang. Sang-woo hampir kalah, tetapi membujuk Ali untuk menjatuhkan kelereng dan menang. gi-hoon, yang akan kalah dari permainan taruhan Pemain 001, menggunakan memori gagal Pemain 001 untuk membalikkan keadaan. Pemain 001 mengungkapkan bahwa dia tahu bahwa gi-hoon telah menipunya, memungkinkan gi-hoon untuk menang meskipun kondisinya gagal. Pemain 001 mengatakan namanya Oh Il-nam sebelum dibunuh.

7. Episode 7 “VIP”

Setelah diizinkan untuk tidak bermain Min-nyeo menunggu, para pemain kembali ke asrama. Pemain 069 bunuh diri setelah mengalahkan istrinya dalam permainan kelereng. Tamu VIP tiba dan disambut Front Man di meja depan atas nama bos, selaku tuan rumah. VIP adalah klien kaya dari permainan yang mengikuti taruhan. Jun-ho mengambil tempat pekerja, dan salah satu VIP mencoba berhubungan seks dengannya, tapi Jun-ho justru mengancam dan meminta informasi VIP kemudian melarikan diri dari pulau dengan peralatan menyelam. Pada game kelima, pemain diberikan waktu 16 menit untuk menyeberangi jembatan dengan panel tempered glass atau panel kaca biasa dengan urutan yang telah ditentukan. Saat menguji panel, pemain di depan mati. Ketika Deok-soo sampai di depan, dia menolak untuk bergerak, Min-yo meraihnya, dan mereka jatuh bersama. Dengan empat pemain tersisa, Sang-woo mendorong Player 017, membunuhnya untuk mengungkapkan panel keterampilan terakhir. Gi-hun, Sang-woo dan Sae-byeok menyelesaikan permainan.

8. Episode 8 “Barisan Depan”

Sebagai finalis, Gi-hun, Sang-woo, dan Sae-byeok diberi pakaian ganti, makan malam yang lezat, dan pisau. Setelah lampu padam, Ki-hoon meminta Se-bi untuk bekerja sama dengan Sang-woo, tetapi Se-bi terluka dalam permainan batu loncatan dan menyarankan agar mereka berjanji

untuk memenangkan permainan jika mereka saling membantu dengan orang yang mereka cintai. alih-alih. Cedera Sae-byeok memburuk, dan Gi-hun berlari mencari bantuan, tetapi ketika kru tiba, Sae-byeok sudah mati; saat Ki-hoon pergi, Sang-woo mengambil kesempatan untuk menikamnya. Jun-ho berhasil sampai ke pulau lain dan memanggil komandannya, tapi penerimaannya buruk. Forward dan tentaranya memburu Jun-ho, yang mengaku sebagai saudara Jun-ho, In-ho. In-ho menembak Jun-ho, menyebabkan dia jatuh ke laut.

9. Episode 9 “Hari Yang Beruntung”

Pertandingan keenam dan terakhir adalah permainan squid game, dengan gi-hoon menyerang dan Sang-woo bertahan. gi-hoon mengalahkan Sang-woo tetapi menolak untuk menyelesaikannya. Dia memanggil bar ketiga untuk mengakhiri permainan, tapi Sang-woo menusuk dirinya sendiri dan meminta gi-hoon untuk membantu ibu Sang-woo dengan hadiah uangnya itu. gi-hoon kembali ke rumah untuk menemukan bahwa ibunya telah meninggal. Setahun kemudian, gi-hoon masih trauma dengan pengalaman itu dan hampir tidak menyentuh hadiahnya. Suatu malam, ia menerima kartu undangan untuk permainan Emas, dan dalam jawabannya ditemukan pemain 001, Oh Il-nam, hidup tapi sekarat. Il-nam adalah salah satu VIP, "Host" (menjalankan game dengan Front Man, In-ho) dan dalang di balik operasi game yang bertujuan menghibur orang super kaya yang bosan seperti dia. Il nam menjelaskan bahwa baik orang miskin maupun orang kaya menjalani kehidupan yang monoton, dan dia mencoba mencari cara untuk bersenang-senang dalam hidup.

Dia juga menguji apakah manusia memiliki kebaikan bawaan, mengingatkan gi-hoon bahwa meskipun menyaksikan pertumpahan darah di awal permainan, dia dan peserta lainnya masih kembali dan mengorbankan hidup masing-masing untuk hadiah uang mereka. Sebuah permainan tertentu didasarkan pada kenangan masa kecil Il nam, dan dia memutuskan untuk berpartisipasi di dalamnya sendiri demi nostalgia. Il-nam meminta Gi-hun untuk memainkan satu pertandingan terakhir dengan

dia, tes lain untuk melihat apakah ada manfaat untuk menjadi manusia jika ada yang akan membantu pemabuk di jalan sebelum tengah malam; Ki-hun menang, tapi Irnan meninggal, meskipun mungkin tidak sebelum dia menyaksikan kekalahannya. gi-hoon bangun dari pingsannya dan memenuhi janjinya: dia menyelamatkan saudara laki-laki Se-baek dari panti asuhan dan membagi hadiah uang di antara ibu Sang-woo. gi-hoon akan pergi ke luar negeri untuk berhubungan kembali dengan putrinya, tetapi di tengah jalan melihat seseorang bermain dadakji dengan perekrut game yang sama yang mengundangnya. gi-hoon mengambil kartu nama pria itu dan memutar nomornya, sekarang bertekad untuk mencari tahu siapa mereka.

C. Analisis Narasi Tzevetan Todorov Dalam Serial Drama Squid Game

1. Episode 1 “Lampu Merah, Lampu Hijau”

a. Analisis Alur Cerita Awal

Awal cerita digambarkan dengan adanya anak-anak yang sedang memainkan permainan cumi-cumi. Dengan menarasikan sebuah kalimat yang menggambarkan permainan tersebut.

“Di kotaku permainan itu disebut cumi-cumi. Dinamakan demikian karena areanya berbentuk seperti cumi-cumi. Peraturannya sederhana, anak-anak dibagi menjadi dua regu, penyerang dan penjaga. Begitu permainan dimulai penjaga bergerak dengan dua kaki didalam garis, sementara penyerang hanya boleh melompat dengan satu kaki diluar garis. Namun, penyerang bisa memotong jalan melalui pinggiran cumi-cumi dan mendapatkan kebebasan untuk berjalan dengan dua kaki. Meski tak ada yang tahu alasannya, kami menyebut kondisi itu “inspektur rahasia”, jika sudah siap melakukan pertempuran terakhir para penyerang berkumpul dibagian mulut cumi-cumi. Untuk menang para penyerang harus menginjak bidang kecil diatas kepala cumi-cumi, jika kau menginjak atau keluar garis saat penjaga mendorongmu kau mati. Setelah berhasil menginjak

bidang tersebut, kau brteriak “hore” saat itu, aku merasa sangat bahagia seolah-olah memiliki seisi dunia”.

Gi-hun yang tengah menikmati makanannya dirumah, gi-hun adalah seorang duda pengangguran dan menjadi beban tanggungan bagi ibunya, belum lagi hutangnya yang menumpuk mantan istrinya memilih meninggalkannya dan memenangkan hak asuh anak dan telah hidup bahagia bersama keluarga barunya. Di hari ulang tahun anaknya gi-hun berusaha menjadi ayah yang baik dengan nekat membobol uang di tabungan ibunya. Gi-nun lalu berniat memutar uangnya itu dengan ikut judi, singkatnya gi-hun berhasil memenangkan judi itu dan mendapat segepok uang, baru saja keluar gi-hun melihat segerombolan rentenir yang mendekatinya membuat dia langsung berlari demi menyelamatkan uang yang baru saja ia dapat, ditengah pelariannya gi-hun sempat terjatuh karena menabrak seorang perempuan yang rupanya mengambil uang yang ia simpan, gi-hun segera bangkit dan berlari namun sayangnya ia harus tertangkap oleh kawan rentenir itu lalu memukulinya hingga gi-hun lalu mengatakan bahwa ia akan membayar sebagian hutangnya dengan uang judi yang baru saja ia menangkan. Saat gi-hun membuka sakunya semua uang yang didapat tidak ada karena dicuri oleh perempuan yang sebelumnya ia tabrak. Akhirnya gi-hun menyepakati dipaksa menyepakati pernyataan yang berisi jika gi-hun tidak dapat melunasi hutangnya maka organ tubuh gi-hun akan diambil sebagai pelunasan. Demi tetap memberikan hadiah kepada putrinya gi-hun memanfaatkan uangnya untuk bermain game, sayangnya gi-hun terus-terusan gagal hingga akhirnya seorang anak laki-laki datang membantunya, gi-hun bahagia karena anak itu berhasil membantunya mendapatkan kotak hadiah untuk anaknya. Saat bertemu anaknya gi-hun tampak bersedih lalu ia memberikan hadiah yang ia dapat dengan harapan anaknya bisa bahagia dihari ulang tahunnya, anak gi-hun sepertinya ingin

membicarakan sesuatu namun hingga gi-hun mengantarkannya pulang anak itu tetap menyembunyikan hal itu. Keesokan harinya gi-hun ketinggalan kereta membuatnya harus menunggu distasiun hingga kereta berikutnya datang. Seorang laki-laki berjas rapi duduk disampingnya dan mengajaknya bermain game yang mana jika gi-hun menang maka gi-hun akan mendapatkan uang sebesar seratus ribu won dan gi-hun pun setuju bermain bersama pria itu, ronde pertama dimulai dan gi-hun kalah pria itu meminta seratus ribu won kepada gi-hun namun karena gi-hun tidak punya uang pria itu lalu menampar gi-hun sebagai imbalannya permainan itu terjadi berkali-kali hingga akhirnya gi-hun berhasil menang. Lalu pria itu juga menawarkan lebih besar dengan game yang berbeda, singkatnya gi-hun menerima tawaran tersebut untuk bermain game. Gi-hun menaiki bus berisi orang-orang yang juga tertarik ikut game itu. Mereka dibius demi menjaga kerahasiaan lokasi bahkan seluruh barang bawaan semua disita hingga kembali pulang nanti. Saat gi-hun tersadar ternyata sudah berada diruangan besar bersama 455 orang lain. ruangan itu rupanya dipantau oleh orang-orang misterius baju serba merah dengan penutup wajah untuk menjaga identitas mereka. Disana gi-hun bertemu beberapa peserta lain yaitu sang-woo yang merupakan teman masa kecilnya, il-nam seorang kakek yang penyakitan, seorang pekerja asing bernama ali, gangstar bernama dok-su, serta saebyok. Tak lama para panitia game datang dan menjelaskan bahwa selama disana mereka akan memainkan enam permainan dengan beberapa peraturan yang harus disetujui oleh semua pemain. Diantaranya berisi “para pemain tidak boleh berhenti ditengah permainan, para pemain akan dieliminasi jika menolak bermain dan permainan akan dihentikan jika sebagian besar pemain menyetujuinya.

b. Analisis Alur Cerita Tengah

Setelah menyetujui semua peraturan itu para pemain lalu dibawa menuju lokasi game pertama yaitu lampu merah lampu hijau

didalam game itu terdapat sebuah robot besar yang akan bertugas sebagai penjaga, jika lampu hijau para pemain dibolehkan bergerak secepat mungkin agar bisa segera sampai digaris finish sebelum waktunya habis, namun saat robot berkata lampu merah para pemain harus diam mematung atau mereka akan dieliminasi ditempat dengan tembakan yang berasal dari segala arah.

Adapun aturan permainan di narasikan oleh boneka Youn-he
“Permainan pertama adalah lampu merah, lampu hijau. Kalian bisa bergerak maju selama penjaga berteriak “lampu hijau” jika ada pergerakan yang terdeteksi, kau akan tereliminasi.

Pemain 118 :*”Lampu merah, lampu hijau? Permainan yang kita mainkan saat kecil?”*

Gi-hun :*”apa ini lelucon?”*

“Yang melewati garis akhir tanpa tertangkap dalam lima menit lolos dari babak ini, mari kita mulai. “lampu hijau lampu merah” ...pemain 324 tereliminasi.”

Gi-hun :*”barusan suara apa?”*

Tembakan itu sudah diatur sedemikian rupa sehingga akan menembak siapa pun yang bergerak saat lampu merah, karena hal itu para peserta terkejut dan mulai berhamburan diarena game, sayangnya tindakan itu bukan membantu mereka justru membunuh mereka.

c. Analisis Alur Cerita Akhir

Gi-hun dan beberapa pemain yang tersisa terpaksa harus terus melanjutkan permainan meski pun mereka berada diratusan mayat yang tak terurus disekitar mereka, dan harus tetap berkonsentrasi agar segera bisa sampai digaris finish dengan aman tanpa kehabisan waktu. Mereka yang bisa melewati garis finish sebelum waktu habis akan dinyatakan lolos dipertandingan pertama dan berhak melanjutkan ke game selanjutnya.

2. Episode 2 “Neraka”

a. Analisis Alur Cerita Awal

Dua ratus orang tersisa lalu dikumpulkan kembali ke kamar mereka terlihat sangat ketakutan setelah melihat apa yang terjadi di permainan pertama, akhirnya mereka sepakat untuk menyudahi permainan itu dengan melakukan voting.

Panitia :”*Selamat kepada kalian yang berhasil lolos dari permainan pertama, kami akan mengumumkan hasil permainan pertama. Dari 456 pemain, 225 pemain tereliminasi dan 201 pemain berhasil menyelesaikan permainan pertama*”.

Para panitia disana mengingatkan bahwa hadiah yang telah terkumpul sebesar dua puluh lima miliar won hal itu karena ditambah dengan jumlah peserta yang telah gugur jika mereka meminta untuk berhenti dari game itu maka mereka akan dipulangkan tanpa membawa uang sepeserpun, hal itu tentu membuat semua menjadi goyah, namun pada akhirnya dengan hanya selisih satu suara saja mereka pun sepakat untuk menyudahi permainan itu, setelah kesepakatan itu para peserta akhirnya dipulangkan kembali ke daerah asal. Ke esokan harinya gi-hun memutuskan untuk ke kantor polisi dan melaporkan sidikat game kejam yang ia ikuti, ia menceritakan seluruh kejadian sejak awal dibawa hingga kembali dipulangkan, polisi yang mendengarkan ceritanya hanya tertawa dan menganggap gi-hun gila. Tak lama datang seorang polisi bernama jung hu yang baru saja tiba dan merasa tertarik dengan tiket yang dibawa gi-hun, ia juga meminta identitas gi-hun, karena junhu merasa ada yang janggal dari permainan itu, tak disangka ia juga memiliki tiket sama persis yang diketahui milik kakak junhu yang sudah lama menghilang, junghu merasa kakaknya ada ditempat permainan itu.

b. Analisis Alur Cerita Tengah

Dokter :”*Dia menderita diabetes, timbul komplikasi karena tak diobati dia pasti sangat kesakitan, apa kau tak mengetahuinya?*”

Gi-hun : *"Ibuku bisa diobati kan?"*

Dokter : *"Kemungkinan terburuk kakinya harus diamputasi, dia harus dirawat dirumah sakit, kami akan memantau keadaannya".*

Gi-hun : *"Ibu! Ibu mau pergi kemana? Ibu harus dirawat dirumah sakit,"*

Ibu : *"Ibu baik-baik saja"*

Gi-hun : *"Apanya yang baik-baik saja? Ibu bahkan tak bisa berjalan dengan benar".*

Ibu : *"hentikan, kau tak pulang berhari-hari dan berkeliaran sesukamu sekarang kau tiba-tiba muncul dan pura-pura berbakti?"*

Gi-hun : *"Ibu jangan konyol"*

Ibu : *"Jika ibu dirawat dirumah sakit, siapa yang akan bayar sewa rumah kita? Lagi pula, apa kau tahu berapa biaya uang untuk rawat inap dirumah sakit dan obat-obatannya?"*

Gi-hun : *"Ibu punya asuransi"*

Ibu : *"Apa katamu? Asuransi? Kau tak ingat? Kau menutup asuransi ibu dan menghabiskan semua uangnya, tolong sadarlah! Astaga.. Gi-hun ibu sangat lelah, ibu terlalu lelah untuk melanjutkannya, hentikanlah..".*

Gi-hun : *"Aku akan mencari uang! Aku akan membawa pulang uang".*

Di lain tempat gi-hun yang pulang ke rumah merasa kebingungan mencari ibunya ternyata ibu gi-hun saat ini dirawat di rumah sakit karena menderita penyakit diabetes akut bahkan dokter menyarankan kepada gi-hun untuk segera melakukan operasi namun justru sang ibu memilih pulang karena tidak sanggup membayar biaya pengobatannya hal itu membuat gi-hun sedih dan kecewa pada dirinya sendiri, ia bahkan meminjam uang kepada mantan istrinya demi bisa membayar biaya pengobatan ibunya. Namun yang ia dapat hinaan suami baru mantan istrinya itu yang juga bahkan melarang mendekati putri kandung nya sendiri hal itu membuat gi-hun marah dan kini gi-

hun sadar apa yang dikatakan panitia permainan itu benar adanya dunia luar jauh lebih kejam dari apa yang terjadi didalam game itu, mereka akan tetap dikejar hutang dan mati ditangan rentenir semua kenyataan pahit dunia pun membuat gi-hun dan yang lain tertarik untuk kembali masuk ke arena game.

c. Analisis Alur Cerita Akhir

Pada malam hari nya mereka semua lalu berkumpul dan dijemput seperti saat pertama kali ikut game itu, namun kini yang berbeda adalah mereka bisa lebih mempersiapkan diri karena sudah tahu apa yang akan terjadi di dalamnya.

3. Episode 3 “Pria Bertopeng”

a. Analisis Alur Cerita Awal

Dari arah lain Jun ho ikut menyusup kedalam mobil kali ini ia bertekad bisa masuk kedalam arena permainan agar bisa menemukan kakak nya yang hilang. Sebelum memasuki Jun-ho menyempatkan memerikan kabar kepada Inspektur polisi melalui pesan singkat yang berisi *“PAK, AKU TAK BISA KE KANTOR POLISI HARI INI. KUHUBUNGI LAGI NANTI”*. Ia pun menghajar seorang panitia dan mengambil kostum nya untuk menyamar, seperti biasanya para peserta kembali dikumpulkan dalam sebuah ruangan yang besar namun ada beberapa dari mereka datang dengan persiapan dengan membawa sebuah senjata atau barang kecil lain yang diperlukan. Dari dua ratus peserta yang awalnya hanya tersisa seratus delapan puluh tujuh orang yang memutuskan kembali untuk mengikuti game yang berarti hadiah akan semakin bertambah. Jun hoo yang kebingungan terus menyamar menjadi petugas dalam permainan itu, pada malam hari nya Sae byok yang membawa pisau kecil dan mencoba menyusuk melewati ventilasi dengan bantuan Mi neo ia berhasil masuk ke dalam ventilasi dan melihat apa yang terjadi diruangan lain nya. Disana ia melihat para panitia sedang membuat gulali berskala besar namun dia tidak tau apa yang akan dilakukan dengan gulali itu. Keesokan harinya para peserta

bersiap dan dikumpulkan untuk memainkan permainan yang kedua, sebelum memulai Sang woo bertanya kepada Sae byok tentang apa yang ia lihat kemarin malam, ia pun berkata bahwa permainan kali ini pasti merupakan permainan masa kecil nya. Sedangkan sae byook yang berasal dari Korea Utara pasti akan kesulitan, Sae byok memberitahu nya bahwa panitia membuat gulali. Setelah mendengar hal itu Sang woo pun langsung teringat dengan permainan masa kecil nya dimana terdapat lelehan gula yang diberikan dalam bentuk yang berbeda-beda, para pemain bertugas untuk mengikis gulali sesuai dengan bentuk yang tercetak didalam nya, Sang woo sengaja mengambil bentuk segi tiga karena merupakan bentuk yang paling mudah, namun anehnya Sang woo tidak memberitahu teman-temannya dengan hal itu membuat teman-temannya malah memilih bentuk yang sulit.

b. Analisis Alur Cerita Tengah

Gi hun terlihat mengambil bentuk payung, peserta mempunyai waktu sepuluh menit untuk menyelesaikan permainan kali ini.

Panitia : *"Waktu untuk memilih sudah selesai, kami akan mengumumkan permainan berikutnya. Setiap pemain diharapkan mengambil atu benda yang ada di hadapan kalian. Silahkan buka wadahnya dan lihat isinya."*

Ali : *"Lingkaran"*

Panitia : *"permainan kedua adalah gulali, simbol yang kalian pilih adalah bentuk yang harus kalian potong."*

Gi-hun : *"Tamat riwayatku"*

Panitia : *"Batas waktunya adalah sepuluh menit, kalian lulus jika berhasil memotong bentuknya dalam sepuluh menit. Mari kita mulai"*.

Bagi peserta yang gagal membuat bentuk yang sesuai maka mereka akan langsung di eliminasi dengan di tembak. Hal itu membuat peserta yang lain panik dan semakin ketakutan, mereka

semua berusaha sekuat tenaga untuk mendapatkan pola yang diinginkan. Mi yeong terlihat memanfaatkan korek api nya untuk memanaskan jarum agar gulali itu lebih mudah untuk di lelehkan. Peserta yang mengambil mudah satu persatu berhasil menyelesaikan misi dengan aman, yang menjadi masalah adalah para peserta yang mengambil bentuk yang sulit ditambah waktu yang semakin mepet. Dalam proses game itu jun hoo mulai dicurigai oleh panitia lain karena terlihat kebingungan dan terlihat seperti tidak mengetahui tugasnya disana.

c. Analisis Alur Cerita Akhir

Di menit terakhir gi hun mendapat ide cermelang agar bisa menyelesaikan misi dengan cepat. Gi hun menyadari bahwa gulali itu telah memiliki pola yang bisa dipisahkan dengan mudah jika ia menjilati nya, jika mereka ingin selamat maka hal itu adalah satu-satunya cara yang bisa membantu mereka menyelesaikan tugas dengan cepat. Para peserta yang melihat gi hun mengikuti trik nya, hal itu sangat membantu pemain lain termasuk gi hun dan kake il nam yang berhasil menyelesaikan permainan itu. *“Permainan kedua telah selesai, semua pemain yang berhasil diharap segera meninggalkan tempat bermain”*. Namun ada seorang pemain yang gagal dan mencoba melawan seorang panitia, para panitia langsung menembak para pemain itu agar mereka tidak memiliki kesempatan untuk melawan, peserta itupun menodongkan pisau ke arah panitia dan memintanya untuk melepaskan topeng namun begitu ia melepaskan topengnya iapun langsung ditembak oleh penyelenggara permainan, jadi semua panitia disana telah memiliki perjanjian bahwa mereka dilarang membuka topeng atau identitas mereka didalam permainan, kecuali saat mereka didalam kamar dan sendirian dan semua itu dilakukan untuk menjaga semua kerahasiaan dari permainan ini.

4. Episode 4 “Tetap Di Tim”

a. Analisis Alur Cerita Awal

Diperlihatkan pada gi hun dan teman-temannya yang masih harus berjuang untuk melakukan apapun agar bisa bertahan didalam permainan yang lebih gila dari sebelum nya.

Ali : *”Pak!” kalian hidup, aku sangat cemas”*

Gi-hun : *”Kau pikir aku akan mati semudah itu? Aku adalah Seong Gi-hun dari Ssangmun-dong”.*

Ali : *”Pak tua, kau tak apa-apa?”*

Il-nam : *”Aku baik-baik saja, semuanya berkat orang ini”.*

Sang-woo : *”Maafkan aku seharusnya kita tak berpencar”.*

Gi-hun : *”Jangan begitu kau tak tahu apa-apa lagi pula aku yang memilih payung, tak apa-apa”.*

Sang-woo : *”Syukurlah kita semua selamat”.*

Panitia : *”Kami akan mengumumkan hasil permainan kedua, dari 187 pemain, 79 orang tereliminasi. Hadiah uang yang terakumulasi pada babak ini adalah 7,9 miliar won, total hadiah uang yang terakumulasi hingga saat ini adalah 34,8 miliar won”.*

Terlihat para peserta yang telah berhasil menyelesaikan tantangan gulali sebelum nya mereka lalu diberikan makanan untuk masing-masing orang. Deok su, mi yeong dan anak buah mereka merasa tidak puas dengan pembagian itu memilih untuk antri lagi dan mendapatkan makanan lagi. Tak disangka ternyata jumlah makanan sudah disesuaikan dengan jumlah peserta karena perbuatan Deok su dan anak buahnya ada beberapa peserta lain yang tidak mendapatkan jatah makanan. Seorang peserta yang tidak mendapatkan bagian langsung mengamuk dan melawan Deok su, namun sayangnya ia malah dihajar Deok su sampai tewas, semua peserta yang menonton kejadian itu terkejut dan meminta pada panitia untuk melakukan sesuatu, panitia sama sekali tidak peduli dengan apa yang terjadi

diluar permainan yang ada mereka malah menampilkan bahwa dengan tereliminasi seorang peserta maka hadiah uangnya semakin bertambah. Tak disangka hal itu membuat Deok su dan anak buah nya berfikir untuk membunuh peserta lain agar saingan mereka semakin berkurang. Tanpa sadar para peserta pun mulai terbagi menjadi beberapa kubu mereka saling bekerja sama untuk mempertahankan anggotanya masing-masing. Diwaktu yang sama terlihat seorang peserta yang sedang melakukan suatu dengan beberapa panitia secara rahasia. Rupanya peserta itu adalah seseorang dokter dan beberapa panitia disana melakukan suatu kejahatan yang tidak diketahui oleh penyelenggara. Jadi para panitia itu melakukan jual beli organ pada peserta yang sudah mati dan dokter itu ditugaskan untuk mengambil organ-organ mereka dengan imbalan diberikan informasi tentang permainan selanjutnya yang mereka akan hadapi.

b. Analisis Alur Cerita Tengah

Pada malam hari nya lampu diruangan mereka selalu dimatikan agar mereka bisa beristirahat namun kesempatan itu malah digunakan oleh Deok su dan anak buah nya untuk membunuh para peserta didalam kegelapan. Malam mengerikan itu dipenuhi teriakan kesakitan dan darah dimana-mana. Ditambah lagi dengan keadaan gelap gulita mereka pun menjadi kesulitan untuk menyelamatkan diri. Gi hun, Sang woo dan Ali langsung bergerak untuk menyelamatkan kakek Il nam namun mereka tidak bisa menemukan di kasur nya, ternyata kakek Il nam sudah terlebih dahulu menyelamatkan diri dengan cara pergi ke tempat yang paling atas. Dari posisi nya itu ia berteriak meminta para peserta untuk berhenti saling membunuh satu sama lain. Disaat itulah para panitia datang dan mengamankan situasi, ruangan itu terlihat sangat berantakan dengan mayat bergelimpangan, mayat itu kemudian dibersihkan dan dipindahkan oleh para panitia.

c. Analisis Alur Cerita Akhir

Singkat cerita mereka pun dikumpulkan kembali untuk mengikuti permainan selanjutnya. Kali ini mereka diminta untuk membuat tim yang berisi sepuluh orang.

Gi-hun : *"Jika satu tim berisi sepuluh orang kemungkinan Kepala ekor naga atau ular naga. Jika kepala ekor naga kita harus lincah, jika ular naga kita hanya perlu melakukan batu-gunting-kertas. Apa yang harus kita lakukan?"*.

Sang-woo : *"Karena sudah ada pria tua dan wanita ditim kita, kita memerlukan lebih banyak pria"*.

Gi-hun : *"Bagaimana jika mereka menyuruh kita memainkan lompat tali karet atau gonggi? Wanita jauh lebih baik"*.

Sang-woo : *"Meski begitu pria lebih baik untuk sebagian besar permainan, kita mempertaruhkan nyawa kita. Mau pilih sisi yang mana? Kita hanya membutuhkan lima orang lagi, mari berpecah dan bawa satu orang masing-masing, paham?"*.

Si dokter yang sudah menegetahui permainan ia sengaja memilih Deok su dan anak buah nya sebagai tim, karena permainan yang akan mereka mainkan adalah tarik tambang, sementara Gi hun dan peserta lain yang tidak tahu apapun memilih teman-teman terdekat mereka secara acak bahkan tim Gi hun beranggota kan tiga wanita dan satu kakek-kakek alhasil tim itu pun menjadi sasaran empuk tim lainnya. Tarik tambang yang akan mereka mainkan bukanlah tarik tambang biasanya, mereka akan bertanding diatas ketinggian, sehingga salah satu tim yang kalah akan jatuh dan tewas. Singkat cerita tiba lah tim gi hun yang akan melawan tim lain yang terlihat lebih kuat. Sejak awal sang woo merasa putus asa melihat semua anggota tim nya, namun tepat sebelum permainan dimulai kakek il nam pun membagikan tips dan trik yang dahulu biasa ia pakai saat bermain tarik tambang, kini yang mereka perlukan hanyalah kerja

sama dan saling percaya. Pada awalnya trik kakek il nam berhasil mereka lakukan, namun sayangnya karena pihak lawan sangatlah kuat merekapun tetap saja tidak bisa mengalahkannya. Sampai di detik-detik terakhir pun Sang woo memimpin untuk anggota tim nya melakukan langkah berani yang menyuruh mereka semua untuk maju tiga langkah, hal itu dilakukan agar tim lawan otomatis terjatuh, meskipun pada awalnya mereka sempat ragu namun pada akhirnya mereka bisa mengembalikan keadaan dan akhirnya dapat memenangkan permainan itu.

5. Episode 5 “Dunia Yang Adil”

a. Analisis Alur Cerita Awal

Diakhir permainan dari delapan puluh peserta kini tersisa empat puluh peserta yang masih bertahan.

Panitia : *”Lampu dipadamkan dalam 30 menit silahkan bersiap untuk tidur”.*

Sang-woo : *”Mungkin akan ada perkelahian lagi setelah lampu padam, kita harus bersiap-siap”.*

Peserta 196 : *”Bagaimana caranya ada tiga wanita dan pria tua kita yang paling lemah disini”.*

peserta 224 : *”Mari serang tim yang lemah terlebih dahulu”.*

Ji-yeong : *”Hamba Tuhan ternyata lebih kejam”.*

Peserta 224 : *”Kita sudah terlanjur berdosa, tangan kita berlumuran darah”.*

Peserta 196 : *”Menyerang adalah pertahanan terbaik”*

Sae-byok : *”Saat perkelahian kemarin apa kau tahu bagaimana pria didepanku mati? Lehernya dipatahkan oleh orang yang dikira setim dengannya. Kalian percaya kepadaku? Aku tak mempercayai kalian”.*

Gi-hun : *”Benar, yang terpenting sekarang adalah melindungi diri, mari kita buat barikade sebelum lampu*

dipadamkan, akan sangat membantu jika ada perlindungan”.

Setelah permainan usai seperti biasa dokter akan dipanggil untuk melakukan operasi pengambilan organ, saat itu Jun-hoo yang masih menyamar di minta oleh seorang panitia untuk ikut melakukan pengiriman organ, disanalah Jun-hoo melihat apa yang dilakukan oleh si dokter dan para panitia. Mereka mengambil organ-organ penting dari mayat-mayat peserta yang sudah tereliminasi, organ-organ itu nantinya akan dijual agar mereka bisa mendapatkan uang.

b. Analisis Alur Cerita Tengah

Setelah menyelesaikan tugasnya, dokter itu pun meminta imbalannya pada panitia namun para panitia itu belum mengetahui apa permainan selanjutnya.

Dokter : *”Beritahu aku sekarang apa permainan berikutnya?”.*

Panitia : *”Kami belum tahu”*

Dokter : *”Apa maksudmu? Kau belum tahu?”*

Panitia : *”Kami belum diberitahu apapun”*

Dokter : *”Tanyakanlah pada bos kalian, pasti ada seseorang dibalik kalian”.*

Panitia : *”Jika dia tahu, pasti sudah disampaikan, kuyakin pasti ada alasannya”.*

Dokter : *”Itu masalah kalian, kulakukan semua perintah kalian cepat caritahu sekarang juga!”.*

Panitia : *”Kembali dan tunggulah, kuberitahu sebelum permainan dimulai”.*

Hal itu tentu saja membuat si dokter menjadi sangat marah karena jika malam ini ia tidak mendapatkan informasi apapun maka Deok-su akan langsung membunuh nya, dengan pisau operasinya dokter itu lalu membunuhnya seorang panitia dengan brutal, setelah itu ia keluar dan kabur dari ruangan labirin tersebut dan dikejar oleh seorang panitia sampai akhirnya mereka pun tiba di ruangan

permainan sebelumnya. Disana panitia itu berusaha menenangkan dokter, karena ia tidak ingin Front man atau pun pihak penyelenggara mengetahui rahasia mereka. Namun sayangnya keributan itu langsung diketahui oleh penyelenggara, tak ingin membuang-buang waktu ia pun langsung membunuh panitia itu dan juga si dokter. Penyelenggara sebenarnya tidak peduli dengan kejahatan yang mereka lakukan dibelakangnya, namun dalam permainan itu ia sangat menjunjung tinggi kesetaraan, tidak ingin ada peserta yang diperlakukan spesial disana. Ia percaya bahwa setiap orang berhak mendapatkan kesempatan terakhir untuk mempertahankan hidup mereka dengan adil. Di waktu yang sama Jun-hoo dan seorang panitia menyusup lewat pintu rahasia keduanya ditugaskan untuk mengirim organ-organ sebelumnya kepada para pembeli. Tak disangka setelah melewati jalan rahasia itu panitia itu menodongkan pisau ke Jun-hoo, ternyata selama ini ia sudah curiga kepada Jun-hoo karena sudah bersikap aneh, untuk melindungi dirinya Jun-hoo langsung menembak panitia itu dengan menggunakan pistol nya.

c. Analisis Alur Cerita Akhir

Jun-hoo lalu menyusup kedalam ruangan penyelenggara. Sementara itu penyelenggara dan para panitia yang lain melihat mayat panitia yang sudah tertembak dari peluru dikepalanya. Penyelenggara yakin bahwa peluru itu dari pistol polisi akhirnya ia segera mengerahkan semua panitia untuk mencari penyusuk itu, sementara itu Jun-hoo yang bersembunyi diruangan Front man mencoba untuk mencari tahu informasi tentang kakaknya, dari puluhan berkas disana ia menemukan fakta bahwa kakaknya pernah menjadi peserta dalam permainan itu. Terlihat permainan selanjutnya tiba, dalam perjalanan menuju keruang permainan mereka pun diperlihatkan mayat si dokter dan mayat panitia-panitia yang lain, mereka secara resmi meminta maaf sekaligus mengingatkan bahwa hal itu akan terjadi pada mereka jika mereka berbuat curang.

6. Episode 6 “Gganbu”

a. Analisis Alur Cerita Awal

Pada permainan kali ini mereka diminta untuk berpasangan karena jumlah peserta ini tiga puluh sembilan itu artinya akan ada satu orang yang tidak akan memiliki pasangan.

Panitia :”*Selamat datang dipertandingan ke empat, permainan kali ini akan dimainkan berpasangan, carilah seseorang yang kau ingin ajak bermain bersama, jika dua orang setuju bermain bersama dan berjabat tangan, kalian akan jadi tim. Silahkan bentuk tim yang terdiri dari dua orang dalam waktu sepuluh menit*”.

Saat itu tidak ada satupun peserta yang mau berpasangan dengan kakek Il-nam, mereka takut jika permainan kali ini membutuhkan kekuatan. Karena merasa kasihan Gi hun pun memutuskan untuk berpasangan dengan kakek Il-nam, pada akhir pemilihan pasangan tersisa Mi-nyeon yang tidak mendapatkan pasangan, karena hal itu ia pun dibawa oleh panitia ke ruang lainnya.

b. Analisis Alur Cerita Tengah

Di ruangan permainan masing-masing peserta diberikan satu kantong yang berisikan sepuluh kelereng, dalam waktu tiga puluh menit peserta yang mendapatkan dua puluh kelereng diakhir permainan yang akan menang yang artinya mereka harus bersaing untuk melawan pasangan mereka sendiri.

Panitia :”*Semua pemain diharap bergerak ke posisi masing-masing sesuai intruksi staf. Silahkan ambil masing-masing satu kantong, ada sepuluh kelereng disetiap kantong silahkan periksa jumlahnya. Dalam permainan ini kalian harus bersaing dengan pasangan kalian menggunakan sepuluh kelereng yang kalian miliki, pemain yang berhasil dapat 10 kelereng milik pasangan adalah pemenangnya, batas waktu bermain 30 menit permainan dimulai*”.

Gi-hun yang berpasangan dengan kakek Il-nam berusaha menyadarkannya, karena saat itu penyakit kakek Il-nam sedang kambuh sehingga ia tidak peduli dengan permainan dan berkeliling disekitar arena, hal itu tentu membuat Gi-hun panik dan membentak kakek Il-nam, akhirnya kakek Il-nam tersadar dan mau bermain dengannya, mereka memutuskan untuk bermain tebak-tebakan, mereka hanya perlu menebak jumlah kelereng ditangan lawan apakah ganjil atau genap, tak disangka kakek Il-nam berkali-kali menebak benar membuatnya menang banyak hal itu pun membuat Gi-hun semakin panik, sementara Sang-woo dan Ali memutuskan bermain secara adil, dalam permainan itu alipun menang mendapatkan kelereng yang cukup banyak, Ali merasa bersalah dan tidak tega pada Sang-woo, namun mau tidak mau salah satu dari mereka pasti akan mati, Sang-woo yang sudah kalah memutuskan untuk memanfaatkan kepolosan Ali dan menipunya, ia mengambil semua kelereng Ali dan menukarknya dengan batu, dengan begitu ia pun berhasil lolos dari permainan kali ini. Disisi lain Sae-byok yang berpasangan dengan seorang wanita yang bernama Ji-yeong memilih untuk menghabiskan tiga puluh menit mereka untuk mengobrol, dari sana Ji-yeong pun menyadari Sae-byok lebih pantas untuk menang daripada dirinya. Ternyata Ji-yeong selama ini hidup sebatang kara dan tidak ada seorang pun yang akan menunggunya bebas, oleh sebab itu lah ia pun memutuskan untuk mengalah dan membiarkan Sae-byok lolos dari permainan kelereng itu. Kembali ke kakek Il-nam dan Gi-hun saat itu kelereng Gi-hun hanya tersisa satu itu artinya tinggal satu langkah saja kakek Il-nam akan berhasil menang dalam permainan kali ini, tak disangka Gi-hun salah menebak pada kesempatan terakhir nya, namun karena penyakit nya kakek Il-nam pun lupa apa tebakan dari Gi-hun karena itu Gi-hun lalu mengganti tebakannya sehingga ia berhasil menang. Hal itu terus dilakukan Gi-hun agar bisa membalikan keadaan, sampai akhirnya kelereng kakek Il-nam pun hanya tinggal

tersisa satu, saat itu kakek Il-nam menyarankan agar mereka memainkan satu ronde lagi, namun harus pertaruhkan semuanya, mendengar hal itu Gi-hun merasa tidak adil karena ia memiliki sembilan belas kelereng sementara kakek Il-nam hanya memiliki satu. Kakek Il-nam juga berkata bahwa selama permainan tadi ia tau bahwa Gi-hun sudah membodohinya namun ia sengaja membiarkan Gi-hun melakukannya.

c. Analisis Alur Cerita Akhir

Il-nam : *"Ambil, ini milikmu, kita adalah ggambu.. apa kau lupa? Kita sudah berjanji untuk menjadi ggambu bagi satu sama lain, dan ketika menjadi gganbu kita berbagi segalanya, terimakasih atas segalanya, berkat kau aku bisa bersenang-senang sebelum pergi. Tak apa-apa semuanya akan baik-baik saja. Aku ingat namaku sekarang, namaku Oh il-nam"*.

Gi-hun merasa sedih dan bersalah namun tak di sangka kakek Il-nam malah memegang tangan Gi-hun dan memberikan satu kelereng nya, kemudian kakek berterimakasih kepada Gi-hun karena sudah merawatnya selama ia berada di sana dan berkat Gi-hun, kakek Il-nam berasa bahagia di sisa-sisa terakhir hidupnya. Tepat setelah kakek il-nam mengatakan hal itu waktu pun habis. Kakek Il-nam , Ali, dan lain nya pun dikatakan tereliminasi dan ditembak hingga tewas.

7. Episode 7 "VIP"

a. Analisis Alur Cerita Awal

Diperlihatkan keadaan setelah permainan kelereng usai para peserta yang kembali ke bascamp sangat terkejut karena ternyata mi myeon tidak dieliminasi dan masih selamat.

Mi-nyeo : *"Deok-su, akhirnya kau kembali"*.

Deok-su : *"Kau..bagaimana.."*

Mi-nyeo : *"Kenapa kau seperti sedang melihat mendiang ibumu hidup kembali, para pria bertopeng menyebutku "anak buangan" orang yang ditinggal karena jumlahnya tak pas disebut"*

anak buangan. Hai, kalian juga pernah mendengarnya kan? Anak buangan!. Lalu mereka mengntarku kembali ke asrama dengan baik-baik. Katanya, tak meninggalkan anak yang dikucilkan adalah peraturan indah yang dipatuhi anak-anak zaman dulu saat bermain. Bukankah itu sangat keren?”.

Disisi lain Front man juga masih khawatir karena belum bisa menemukan penyusup dalam arena permainan padahal sebentar lagi para investor VIP akan datang berkunjung. Oleh sebab itu ia terus meminta kepada panitia untuk selalu waspada dan terus mencari penyusup itu. Keesokan hari nya para tamu VIP pun tiba dan di sambut langsung oleh Front man. Sama seperti Front man dan yang lain para tamu VIP juga menggunakan topeng untuk menyembunyikan identitas mereka. Saat itu Front man mewakili tuan rumah untuk menyambut dan melayani para tamu karena tuan rumah masih memiliki urusan yang lain. Para VIP ini lah yang menginvestasikan uang mereka sebagai taruhan dalam permainan-permainan sebelumnya, sekarang mereka berkunjung untuk menyaksikan secara langsung para pemain disana. Setelah itu Jun-hoo masih bersembunyi memutuskan untuk merampas kostum seorang pelayan agar ia bisa lebih dekat dengan tamu VIP sekaligus mengambil beberapa video sebagai barang bukti. Tak lama kemudian permainan ke lima pun siap dimainkan, sebelum memulai permainan para peserta diminta untuk memilih rompi yang dipakai oleh maneqeen yang bertuliskan nomer satu sampai enam belas. Tapi pemilihan rompi itu akan menentukan nasib mereka pada permainan berikutnya. Para peserta yang ketakutan segera mengambil nomer tengah karena merasa bahwa nomer itu pasti aman. Sampai saat giliran gi hun nomer yang tersisa tinggal nomer satu dan nomer enam belas, awalnya gi hun ingin mengambil nomer satu tapi peserta lain memohon kepadanya, karena ia terlalu takut

menjadi peserta terakhir, alhasil gi hun pun mengalah dan membiarkan peserta itu untuk mengambil nomer pertama.

b. Analisis Alur Cerita Tengah

Panitia :”*Selamat datang dipertandingan kelima, permainan kelima adalah menyebrangi pijakan kaca, pijakan tersebut terbuat dari dua macam kaca, kaca keras dan kaca biasa. Kaca keras cukup kuat untuk menahan berat badan dua orang, namun kaca biasa akan pecah meski hanya diinjak satu orang. Kalian harus menebak pijakan mana yang terbuat dari kaca keras dan menginjaknya lalu melewati 18 pijakan dengan selamat sampai kesebrang untuk menyelesaikan permainan ini*”.

Setelah pemilihan nomer mereka pun dihadapkan pada sebuah jembatan kaca, dalam waktu lima belas menit setiap pemain harus melewati jembatan kaca itu sesuai dengan urutan nomer mereka. Jembatan kaca itu terbuat dari jenis kaca yang berbeda, itu artinya jika salah melangkah mereka akan langsung jatuh dan tewas. Menjadi pemain awal adalah tugas paling berat karena jika ia salah melangkah maka pemain dibelakang mereka bisa aman karena memilih kaca yang benar, namun menjadi pemain terakhir juga tidak mudah karena ia harus berpacu pada waktu yang terus berjalan, singkat cerita permainan ke lima pun di mulai satu persatu para pemain mulai memberanikan diri untuk melewati jembatan kaca itu. Tak sedikit dari mereka gagal memilih kaca yang benar dan jatuh begitu saja dengan waktu yang terus berjalan para pemain pun menjadi tidak sabar dan memutuskan untuk mendorong pemain didepan mereka, sampai akhirnya Deok-suu sampai diposisi terdepan, tentu saja tidak ada yang berani melawannya apalagi mendorong nya, Deok-su bersikeras bahwa ia akan tetap berada diposisinya agar tidak ada peserta yang lolos dipertandingan itu, Mi-nyeo yang kesal lantas melompat ke arahnya dan memegang erat tubuh Deok-su, ia pun mengorbankan dirinya

sendiri dengan membawa Deok-su jatuh bersamanya, setelah beberapa pemain jatuh dan tewas kini tersisa empat pemain saja. Seorang pemain posisi terdepan ternyata merupakan seorang pekerja dipabrik kaca, oleh sebab itu dia pun bisa membedakan mana kaca yang kuat dan mana kaca yang biasa, dengan kemampuannya itu berhasil membawa Sang-woo, Sae-byok dan Gi-hun yang ada dibelakangnya dengan selamat, namun disaat langkah terakhirnya Front man yang mengetahui hal itu sengaja mematikan lampu agar mereka menjadi kesulitan untuk menentukan langkah selanjutnya. Hal itupun membuat para pemain mengulur waktu terlalu banyak akhirnya Sang-woo menunjukkan jati dirinya yang sebenarnya, ia tega mendorong pemain itu, padahal pemain itu yang membawanya maju dengan selamat.

c. Analisis Alur Cerita Akhir

Tepat di detik-detik terakhir Sang-woo, Sae-byok dan Gi-hun segera berlari sebelum akhirnya jembatan kaca itu dihancurkan, sehingga kaca-kaca itupun terbang dan menggores beberapa bagian tubuh mereka. Dari ruangan berbeda para tamu VIP sepertinya cukup puas dengan hasil permainan kali ini. Jun hoo yang berada disana masih sibuk melayani mereka, kemudian seorang tamu VIP sepertinya tertarik kepada Jun-hoo dan menyuruhnya untuk duduk didekat nya. Setelah itu tamu VIP tersebut membawa Jun-hoo keruangan lain, Jun-hoo yang merasa direndahkan akhirnya marah dan menodongkan pistol nya pada tamu VIP itu, Jun-hoo kemudian meminta tamu VIP itu untuk memberikan informasi apapun tentang tempat permainan tersebut, kemudian keterangan itu direkam oleh Jun-hoo untuk dijadikan barang bukti, telah mendapatkan rekamannya Jun-hoo pun menghajar tamu itu hingga pingsan dan segera pergi untuk meninggalkan arena permainan.

8. Episode 8 “Barisan Depan”

a. Analisis Alur Cerita Awal

Dengan menggunakan alat selam yang ada disana. Jun-hoo mencoba menelfon kepala tim polisi nya yang sedang ada dikantor.

Kepala tim : *”Jun-ho!”*

Jun-ho : *”Pak”*

Kepala tim : *”Kau ada dimana?”*

Jun-ho : *”Pak, kau bisa mendengarku?”*

Kepala tim : *”Kau tak ada kabar berhari-hari.*

Jun-ho : *”Akan ku jelaskan nanti”*

Kepala tim : *”Kau pikir kau siapa?”*

Jun-ho : *”Aku sedang dipulau sekitar laut barat daya”.*

Kepala tim : *”Apa?”.*

Jun-ho : *”Tolong lacak lokasi ponsel ini dan kirimkan bantuan”.*

Kepala tim : *”Apa? Bantuan?”*

Jun-ho : *”Aku butuh bantuan, setidaknya kirimkan penjaga pantai dan satu regu polisi”.*

Kepala tim : *”Apa? Tak kedengaran!”*

Jun-ho : *”Aku akan mengirim foto dan video kau bisa memeriksanya.*

Kepala tim : *”Hei”.*

Jun-ho : *”Aku akan meneleponmu lagi”.* Kepala tim : *”katakan perlahan, apa...”*

Front man pun mengerahkan anak buah nya untuk mencari Jun-hoo, tak lama kemudian Jun-hoo sampai dipulau sebrang ia ingin menghubungi ketua polisi untuk meminta bantuan sekaligus mengirimkan bukti-bukti yang ada di handphon nya, namun karena disana tidak bisa mendapatkan signal ia pun memutuskan untuk mendaki ke tempat yang lebih tinggi, tak lama kemudian Front man

dan beberapa anak buah nya sampai di sana, mereka segera menyusuri pulau itu untuk menangkap Jun-hoo.

b. Analisis Alur Cerita Tengah

Sayangnya sebelum Jun-hoo bisa mengirim bukti dan mendapatkan bantuan Jun-hoo pun tertangkap oleh Front man dan anak buah nya.

Jun-ho : *"Aku polisi! Jatuhkan senjata kalian dan menyerahlah!. Aku sudah beri tahu polisi semua perbuatan kalian penjaga pantai akan segera kesini".*

Front-man : *"Entahlah, apa kepolisian Korea begitu antusias? Lagipula sulit mendapatkan sinyal diarea ini. Aku tak tahu apa yang kau kirim tapi aku tak yakin akan terkirim".*

Jun-ho : *"Jika menyerahkan diri sekarang kau bisa mengajukan pembebasan tuduhan".*

Front-man : *"Jika kau menjatuhkan pistol dan menyerahkan ponselmu aku bisa membiarkanmu hidup".*

Jun-ho : *"Berhenti di tempat! Pistol itu berisi lima peluru, namun menurut peraturan polisi satu tempat peluru harus kosong dan satu lagi harus berisi peluru hampa. Hanya ada tiga peluru, kau menembak sekali untuk membunuh seorang pria dan satu lagi untuk merusak gembok, artinya hanya ada satu peluru yang tersisa dipistolmu".*

Front-man : *"Satu peluru bisa membunuhmu".*

Tak disangka sosok pria dibalik topeng Front man ternyata adalah kakak Jun-hoo sendiri yang selama ini ia cari, Jun-hoo pun bertanya kepada kakaknya mengenai alasan nya melakukan semua ini, namun belum sempat mendapat jawaban Jun-hoo pun ditembak oleh kakaknya sendiri dan terjatuh ke laut. Scean beralih terlihat Sangwo, Sae-byok dan Gi-hun yang sudah berhasil lolos dipersilahkan

untuk mengganti pakaian mereka dan makan malam bersama, saat mengganti pakaiannya Sae-byok terlihat pucat dengan darah yang terus mengalir dari perut nya, rupanya pecahan kaca besar dari permainan sebelum nya telah menancap tepat di sebelah kiri perut nya, ia pun merobek seragamnya dan menutupi luka nya dengan seragam itu.

c. Analisis Alur Cerita Akhir

Tak lama kemudian Gi-hun dan teman-teman lainnya dihidangkan makanan-makanan yang lezat untuk pertama kalinya, disana Gi-hun dan Sang-woo melahap makanan mereka sampai habis, sementara Sae-byok yang masih merasa kesakitan dan bahkan tak mampu untuk memotong daging nya sendiri, setelah makan malam itu masing-masing dari mereka pun dibekali pisau kecil, Gi-hun terlihat masih marah pada Sang-woo karena tega membunuh pemain sebelum nya, ia pun berniat untuk membunuh Sang-woo dengan pisau nya dan memenangkan permainan itu dengan Sae-byook, setelah itu ia pun menghampiri Sae-byok dan mengajaknya untuk bekerja sama.

Gi-hun : *"Sae-byok.. jangan khawatir aku kesini bukan untuk membunuhmu, kau tertidur jika aku mau membunuhmu sudah ku bunuh dari tadi. Aku membawa ini karena dia, untuk melindungi diri. Kau terlihat tak begitu baik".*

Sae-byok : *"Tidak, aku tak apa-apa".*

Gi-hun : *"kenapa kau menyisakan begitu banyak makanan?"*

Sae-byok : *"rasanya tak enak".*

Gi-hun : *"Jangan berbohong".*

Sae-byok : *"Jika aku sakit apa kau akan mengobatiku? Tak perlu mencemaskanku, khawatirkan dirimu sendiri".*

Gi-hun : *"Hei, Sae-byok ayo bersatu untuk permainan berikutnya apapun itu kita saling membantu seperti*

rekan satu tim. Jika begitu kita bisa mengalahkan dia, kita bisa bagi dua uang itu dan keluar dari sini”.

Sae-byok :”*Apa yang akan kau lakukan jika mendapatkan uang itu?”.*

Gi-hun :”*Aku akan melunasi utangku dahulu, lalu membuka toko dipasar untuk ibuku. Ibuku ingin berhenti berdagang kaki lima dan berjualan dengan layak ditoko dan aku ingin menjadi ayah baik bagi putriku setidaknya sekali”.*

Sae-byok :”*Berapa usianya?”*

Gi-hun :”*sepuluh tahun”*

Sae-byok :”*sepantar adik ku”.*

Gi-hun :”*Adikmu ada dimana sekarang?”*

Sae-byok :”*di panti asuhan, aku janji akan menjemputnya setelah dapat uang dan membawa ibuku ke Korea Selatan. Padahal aku janji akan membelikan rumah agar kami bertiga bisa tinggal bersama”.*

Gi-hun :”*Setengah dari uang itu lebih dari cukup untuk itu semua”.*

Sae-byok :”*Pak.. berjanjilah kepadaku”.*

Gi-hun :”*Janji apa?”.*

Sae-byok :”*Jika salah satu dari kita berhasil keluar dari sini hidup-hidup akan saling menjaga keluarga masing-masing”.*

Gi-hun :”*Jangan berbicara begitu, kita akan kalahkan dia dan keluar dari sini bersama-sama”.*

Sae-byok :”*meski begitu berjanjilah, berjanjilah bahwa kau akan menjaga adikku”.*

Gi-hun :”*Diam..”*

Sae-byok :”*jangan lakukan seperti itu, kau bukan orang seperti itu”.*

- Gi-hun : *"hei, ada apa denganmu, hei kau.. kapan ini terjadi?
Kapan kau terluka?"*
- Sae-byok : *"pak, aku ingin pulang".*
- Gi-hun : *"hei, Sae-byok sadarlah, kau harus tetap sadar diam
disini akan kupanggil dokter... permisi! Tolong kami!
Dia kehilangan banyak darah! Kumohon tolong kami
ada yang sekarat, apa tak ada orang? Dia sekarat,
dia harus tetap hidup agar bisa memainkan
permainan! Kumohon jawablah!"*

Sae-byok yang sudah semakin lemah berpesan kepada Gi-hun bahwa jika ia berhasil selamat dan lolos dari sana ia meminta Gi-hun untuk mengurus adik nya yang saat ini berada di panti asuhan. Setelah mengatakan hal itu Gi-hun baru menyadari bahwa baju Sae-byok kini telah dipenuhi oleh darah, ia pun panik lari kepintu untuk meminta bantuan. Tak lama kemudian para panitia pun datang sambil membawa peti mati, tak disangka saat Gi-hun meminta bantuan Sang-woo ternyata telah membunuh Sae-byok dengan pisau nya sendiri. Sementara Sang-woo dengan santai berkata bahwa ia hanya ingin membantu Sae-byok untuk menyudahi segala penderitaannya.

9. Episode 9 "Hari Yang Beruntung"

a. Analisis Alur Cerita Awal

Keesokan hari nya permainan terakhir pun tiba, dua orang yang masih tersisa yaitu Gi-hun dan Sang-woo akan memainkan permainan yang di sebut Squid Game, kebetulan permainan itu adalah permainan masa kecil mereka, mereka kemudian mendapatkan peran yang berbeda, Gi-hun sebagai penyerang dan Sang-woo sebagai orang yang bertaha.

- Panitia : *"Permainan keenam dan yang terakhir adalah
permainan cumi-cumi".*
- Tamu VIP : *"Permainan cumi-cumi nama yang tak biasa".*

Front-man : *"Ini adalah permainan anak-anak yang dimainkan di Korea sejak dulu".*

Panitia : *"Aku akan menjelaskan paraturan permainan cumi-cumi. Pertama, penyerang harus masuk kedalam gambar cumi-cumi berlari melewati pertahanan, dan menginjak kepala cumi-cumi untuk menang. Kedua, penjaga harus mendorong penyerang keluar dari gambar untuk menang. Ketiga, jika terjadi sesuatu dan salah satu dari kalian tak bisa terus bermain orang bertahan yang menang".*

Seperti biasanya dari ruangan lain para tamu VIP dipersilahkan untuk menonton permainan itu dan menjadi saksi siapa yang akan keluar menjadi pemenang.

b. Analisis Alur Cerita Tengah

Gi-hun dan Sang-woo sama-sama membawa pisau yang kemudian mereka gunakan untuk saling menyerang satu sama lain, dengan diiringi hujan kedua nya pun mulai bertarung. Dan pada satu kesempatan Sang-woo berhasil merebut pisau Gi-hun dan menusuk tubuh Gi-hun berkali-kali namun Gi-hun tak menyerah begitu saja, ia terus bangkit dan terus melawan usaha Gi-hun pun berhasil membuat Sang-woo tak berdaya dengan pisau yang tertancap ditangan nya, Gi-hun pun mendekati tubuh Sang-woo dan berniat menikamnya, namun tak diduga Gi-hun tidak tega melakukan hal itu dan malah menancapkan pisaunya disamping Sang-woo, ia memutuskan untuk tidak membunuh Sang-woo dan berjalan ke garis finish namun hal itu tak bisa ia lakukan, sangat mengejutkan Gi-hun memutuskan untuk berhenti dari permainan itu yang berarti Gi-hun tidak mau mengambil uang hadiah nya dan memilih untuk menyelamatkan sahabat nya. Sesuai dengan aturan ke tiga ia hanya perlu meminta Sang-woo untuk berhenti dari permainan, namun Sang-woo menolak hal itu dan malah menikam dirinya sendiri, sebelum meninggal dunia Sang-woo pun

menitipkan ibunya kepada Gi-hun, sementara itu mau tidak mau Gi-hun pun langsung dinyatakan menang. Setelah semua perjuangannya itu Gi-hun dikembalikan ke tempat asalnya lengkap dengan kartu kredit yang berisi uang 45,6 miliar won, dengan semua uang itu Gi-hun sama sekali tidak bahagia ia malah merasa sedih dan frustrasi atas kematian ratusan orang termasuk sahabatnya, bahkan saat melihat ibu Sang-woo, Gi-hun tidak sanggup menatap matanya, dan disisi lain Gi-hun hanya bisa menangis menatap jasad ibunya yang sudah meninggal. Satu tahun kemudian penampilan Gi-hun menjadi semakin berantakan saat sedang duduk sendiri ia pun ditawarkan bunga oleh seorang wanita tua ternyata didalam bunga itu terdapat amplop yang berisi kartu permainan dengan tulisan tempat yang harus Gi-hun datangi. Sesampainya ditempat tujuan Gi-hun sangat terkejut melihat kakek Il-nam yang sedang dirawat, sejauh yang Gi-hun ketahui bahwa kakek Il-nam seharusnya sudah mati saat di permainan kelereng. Tak diduga kakek Il-nam adalah tuan rumah sekaligus atasan Front man, kakek Il-nam mengaku meski memiliki uang yang banyak ia tidak bahagia sama sekali, karena tidak tau bagaimana cara menghabiskan semua uangnya itu dengan kondisi tumor diotaknya serta dengan prediksi umur yang sudah tidak lama lagi ia pun memikirkan cara untuk bersenang-senang, kemudian ia pun teringat akan masa kecilnya yang bahagia karena kehabisan waktu dengan bermain bersama teman-teman oleh karena itu ia dan orang-orang kaya lainnya menciptakan arena permainan itu agar ia bisa menikmati kebahagiaan dengan ikut berpartisipasi sebelum ia meninggal dunia, mendengar hal itu Gi-hun pun menjadi sangat marah, bagaimana tidak mereka merelakan mengorbankan ratusan nyawa hanya untuk bersenang-senang namun kakek Il-nam pun menegaskan bahwa sejak awal ia tidak pernah memaksa siapapun untuk ikut kedalam permainan, ia dengan tulus berterimakasih kepada Gi-hun yang sudah memberikan kebahagiaan dengan menjadi teman bermainnya selama disisa-sisa

akhir hidup nya, setelah mengatakan hal itu kakek Il-nam pun meninggal dunia.

c. Analisis Alur Cerita Akhir

Keesoakan hari nya Gi-hun memulai kehidupan baru nya dengan damai gi hun menjemput adik Sae-byok di panti asuhan dan menitipkan anak itu pada ibu Sang-woo tak lupa ia juga meninggalkan satu koper uang untuk mereka sebagai pelunasan janjinya pada Sae-byok dan Sang-woo film ini diakhiri dengan diperlihatkan gi hun yang akan pergi menyusul putri nya ke Amerika sebelum pergi ia melihat seorang pria misterius yang sedang bersama dengan korban permainan selanjutnya.

Panitia : *“Apa kau ingin berpartisipasi dalam permainan? Jika kau ingin berpartisipasi, tolong sebutkan nama dan tanggal lahirmu,*

Gi hun : *“Seong Gi-hun. Tanggal 31 Oktober 1974. Dengarkan baik-baik aku bukan kuda aku manusia itu sebabnya aku ingin tahu siapa kalian sebenarnya dan bagaimana kalian bisa sangat kejam kepada orang-orang.*

Panitia : *“ Pemain 256, jangan pikir yang aneh-aneh”.*

Gi hun : *“Itu sebabnya.. aku tak bisa memaafkan kalian atas segala yang kalian lakukan.”*

Panitia : *“ Naiki pesawat itu, demi kebaikanmu”.*

Setelah itu gi hun pun merebut kartu itu dan menelepon Front man disana ia berjanji kepada Front man bahwa ia akan membalas semua perbuatan busuk mereka bagaimanapun caranya dan film pun selesai.

D. Nilai Kemanusiaan Dalam Serial Drama Squid Game

1. Nilai Kebenaran



Gambar 4.12: Episode 1 menit ke 39:12

Pada saat para panitia datang dan menjelaskan terkait apa saja yang akan dilakukan dan terjadi tanya jawab antara peserta dan pamanin. Ada satu pertanyaan dimana hal tersebut menggambarkan adanya nilai kebenaran terkait tidak diskriminasi.

Peserta : *“Permainan apa yang kami mainkan?”*.

Panitia : *“Demi permainan yang adil, informasi permainan tak bisa diberitahu terlebih dahulu”*.

Nilai kebenaran muncul dalam beberapa adegan, antara lain terdapat dalam episode pertama terjadi pada menit ke 39:09-39:17. Tergambarkan tidak membedakan atau tidak diskriminasi dimana pada scan ini salah seorang peserta yang menanyakan terkait permainan apa saja yang akan dimainkan namun panitia menjawab demi permainan yang adil informasi permainan tak bisa diberi tahu terlebih dahulu. Peserta diminta bermain secara kompetitif namun pada dasarnya mereka tidak tahu apa yang menjadi permainan yang mereka lewati, dengan alasan keadilan serta kesempatan yang sama bagi seluruh peserta. Disini tergambarkan nilai kemanusiaan terkait kebenaran tidak membedakan sikap dari panitia terhadap para peserta permainan. Begitupula manusia di mata Allah SWT semua sama tidak ada yang beda seperti yang tertuang dalam Al-qur'an :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ۝ ١٣

"Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling takwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal." (Al-Hujarat:13)⁶⁵



Gambar 4.13: Episode 2 menit ke 00:05:06

Setelah para peserta tahu permainan pertama yang dilakukan nyawa menjadi taruhan, banyak dari mereka yang ingin menghentikan permainan tersebut.

Peserta : *“Pasal 3 di formulir persetujuan, permainan bisa dihentikan jika mayoritas setuju. Apa benar begitu?”*

Panitia : *“Ya”*

Peserta : *“kalau begitu, biarkan kami mengambil suara. Jika mayoritas ingin meninggalkan tempat ini, kau harus melepaskan kami.”*

Panitia : *“sesuai keinginan kalian, pengambilan suara untuk penghentian permainan akan diadakan.”*

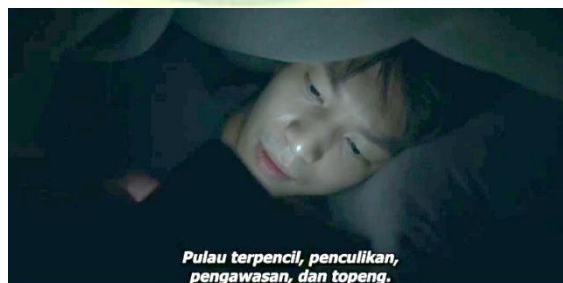
Keadilan digambarkan pada episode ke 2 pada menit ke 05:06 dimana para peserta Dua ratus orang tersisa lalu dikumpulkan kembali ke kamar merka terlihat sangat ketakutan setelah melihat apa yang terjadi di permainan pertama, dalam pasal 3 di formulir persetujuan permainan bisa

⁶⁵ Diambil dari <https://quran.kemenag.go.id/>

di hentikan jika mayoritas setuju. Karena dipertandingan tersebut tidak ada paksaan dari pihak manapun akhirnya mereka sepakat untuk menyudahi permainan itu dengan melakukan voting sesuai hasil voting mereka bisa bebas tidak melanjutkan permainan tersebut namun panitia memberi kesempatan ulang bagi para peserta yang ingin mengikuti kembali permainan tersebut. Disini peran panitia juga bersikap adil terhadap keputusan yang diambil oleh para peserta. Keadilan ialah pengakuan dan perlakuan yang seimbang antara hak dan kewajiban, jika kita mengakui hak hidup kita maka wajib mempertahankan hak hidup tersebut dengan bekerja keras tanpa merugikan orang lain, keadilan mengacu pada suatu tindakan baik yang mesti dilakukan setiap manusia. Didalamnya termuat suatu tuntutan hakiki, yakni tuntutan untuk memberikan setiap orang apa yang menjadi haknya. Adapun ayat terkait berlaku adil yaitu :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُونُوا قَوَّامِينَ لِلَّهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ عَلَىٰ آٰلٍ تَعْدِلُوا ۗ اٰغْدِلُوْا هُوَ اٰقْرَبُ لِلتَّقْوٰى وَاتَّقُوا اللّٰهَ ۗ اِنَّ اللّٰهَ خَبِيْرٌۢ بِمَا تَعْمَلُوْنَ ۙ ۸

"Wahai orang-orang yang beriman, Jadilah kamu para penegak keadilan karena Allah, menjadi saksi dengan adil. Dan janganlah kebencianmu terhadap suatu golongan mendorongmu untuk berlaku tidak adil. Berlaku adillah, karena keadilan itu lebih dekat kepada takwa. Dan bertakwalah kamu kepada Allah. Sesungguhnya Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan." (Q.S Al-Maidah: 8).⁶⁶



Pulau terpencil, penculikan, pengawasan, dan topeng.

Gambar 4.14: Episode 3 menit ke 23:46

⁶⁶ Diambil dari <https://quran.kemenag.go.id/>

Pada episode tiga menit ke 23:46 nilai kebenaran di adegan ini ialah tergambar semangat menyelidiki yang di lakukan oleh seorang polisi yang bernama Jung ho. Ia menyusup ke area permainan untuk mencari kebenaran terkait permainan itu dan mencari keberadaannya kakaknya yang diduga mengikuti di area permainan tersebut. Demi mengungkap kebenaran ia menyelidiki mulai dari mengikuti rombongan mobil yang membawa peserta ke tempat rahasia untuk menjadi arena bermain hingga menyamar sebagai panitia permainan lalu ia mencatatnya di handphone.



Gambar 4.15: Episode 4 menit ke 04:57

Episode empat, Berlangsung di menit ke 04:51-04:59. Nilai kebenaran sikap kejujuran diperlihatkan sikap peserta nomer 198 pada adegan pembagian makanan, dimana lima peserta terakhir tidak mendapatkan jatah makanan, makanan disiapkan sesuai jumlah pemain hingga pada akhirnya peserta 198 memberi tahu bahwa rombongan Deok suu mengambil bagian makanan dua kali sehingga peserta yang berbaris di bagian belakang tidak kebagian jatah makanannya.

Peserta 271 : *“Berikan aku telur dan soda”.*

Peserta 274 : *”Kami juga tak dapat apa-apa. Satu, dua, tiga, empat, lima. Lima orang belum mendapatkan makanan.”*

Panitia : *“Makanan disiapkan sesuai jumlah pemain.”*

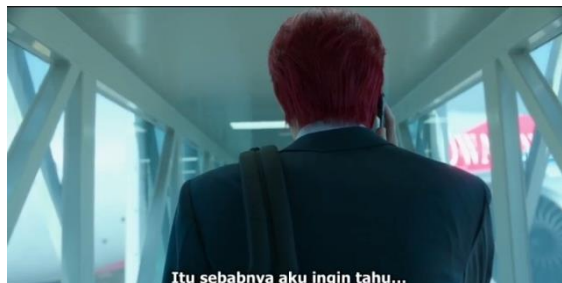
Peserta 271 : *“Lalu, kenapa tak ada yang tersisa? Berikan makananku!”.*

Panitia : *“makanan disiapkan sesuai jumlah pemain.”*

Peserta 198 : *“Permisi, orang-orang itu.. mereka mengambil dua kali. Aku melihatnya”.*

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّادِقِينَ

“Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah, dan bersamalah kamu dengan orang-orang yang benar.” (At-Taubah:119)⁶⁷



Gambar 4.16: Episode 9 menit ke 50:00

Semangat menyelidiki episode sembilan menit ke 50:00 pada adegan menit-menit ending serial drama tersebut, dimana Gi-hun saat itu akan pergi untuk menyusul anaknya ke Amerika, namun saat di stasiun Gi-hun tidak sengaja melihat pria misterius yang dulu pernah memberi tawaran terkait permainan Squid Game, seorang pria misterius yang sedang bersama dengan korban permainan selanjutnya, setelah itu Gi-hun pun merebut kartu itu dan menelepon Front man disana ia berjanji kepada Front man bahwa ia akan mencari tahu dan mengungkap terkait permainan tersebut membalas semua perbuatan mereka bagaimanapun caranya. Hal ini terjadi pada adegan dimana Gi hun menelpone nomer penyelenggara permainan tersebut.

Panitia : *“Apa kau ingin berpartisipasi dalam permainan? Jika kau ingin berpartisipasi, tolong sebutkan nama dan tanggal lahirmu,*

Gi hun : *“Seong Gi-hun. Tanggal 31 Oktober 1974. Dengarkan baik-baik aku bukan kuda aku manusia itu sebabnya aku ingin tahu siapa kalian sebenarnya dan bagaimana kalian bisa sangat kejam kepada orang-orang.*

Panitia : *“ Pemain 256, jangan pikir yang aneh-aneh.*

Gi hun : *”Itu sebabnya.. aku tak bisa memaafkan kalian atas segala yang kalian lakukan.*

⁶⁷ Diambil dari <https://quran.kemenag.go.id/>

Panitia : “ *Naiki pesawat itu, demi kebaikanmu*”.

Seperti halnya ayat yang menyampaikan terkait mencari kebenaran suatu peristiwa ataupun informasi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْحَبُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ لُدْمِينَ ٦

“Wahai orang-orang yang beriman! Jika seseorang yang fasik datang kepadamu membawa suatu berita, maka telitilah kebenarannya, agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena kebodohan (kecerobohan), yang akhirnya kamu menyesali perbuatanmu itu.” (Al-Hujarat:6).⁶⁸

2. Nilai Kedamaian



Gambar 4.17: Episode 3 menit ke 36:39

Analisis yang penulis dapatkan penggambaran nilai kedamaian hanya terdapat satu adegan pada episode tiga menit 36:39 Konsentrasi, nilai ini di gambarkan pada permainan gulali, para pemain memilih bentuk yang telah dipilih yaitu ada segitiga, lingkaran, kotak dan bentuk payung. Bentuk yang dipilih oleh peserta adalah bentuk yang harus dipotong menggunakan alat bantuan jarum dan diberi waktu sepuluh menit untuk menyelesaikannya jika gulali tersebut patah ataupun tidak berhasil menyelesaikan dalam waktu sepuluh menit maka peserta tereliminasi. Maka dari itu dalam permainan ini para peserta sangat berhati-hati dan konsentrasi dalam memotong gulali tersebut agar terpotong sesuai dengan mengikuti pola bentuk yang dipilih.

وَأَن جَحُوا لِلْسَّلَامِ فَأَجْنَحْ لَهَا وَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّهُ هُوَ السَّمِيعُ الْعَلِيمُ ٦١

⁶⁸ Diambil dari <https://quran.kemenag.go.id/>

“Tetapi jika mereka condong kepada perdamaian, maka terimalah dan bertawakallah kepada Allah. Sungguh, Dia Maha Mendengar, Maha Mengetahui.” (Al-An’fal:61)⁶⁹

3. Nilai Cinta Kasih



Gambar 4.18: Episode 1 menit ke 02:51

Dalam adegan ini termasuk nilai kasih sayang tergambar pada adegan episode pertama di menit ke 00:02:42-00:03:56 percakapan antara Gi-hun dan ibunya, ibu dari Gi-hun memberikan uang kepada Gi-hun meminta untuk membelikan kado untuk cucunya (anak dari Gi-hun) yang bernama Ga-yeong. Padahal keadaan uang ibu Gi-hun sangat pas-pasan dan kesehatannya sudah menurun tetap mencari uang dengan berdagang namun karena demi menyambung hidup dan rasa kasih sayang ibu Gi-hun terhadap Ga-yeong, tetap memberikan uang tersebut demi membelikan kado untuk cucunya yang akan ulang tahun. Keluarga adalah hal terpenting dalam hidup, keluarga adalah salah satu ikatan yang menyatu dalam diri manusia yang juga terangkum dalam kehidupan pada ikatan batin yang sama. Dalam keluarga terdiri dari kakek, nenek, paman, bibi, ayah, ibu, dan anak. Mereka memiliki ikatan batin yang kuat, ikatan batin adalah suatu perasaan terikat yang mana masih ada hubungan darah diantara mereka. Disini tergambar kasih sayang seorang nenek terhadap cucunya sendiri walaupun keadaannya sudah berpisah dengan sang cucu tinggal dengan ibu dan keluarga barunya.

Gi hun : *"Apa ini untuk aku?"*

Nenek : *"Kau tahu hari ini Ga-yeong berulang tahun kan?"*

⁶⁹ Diambil dari <https://quran.kemenag.go.id/>

Gi hun : *"Ya saya tahu"*

Nenek : *"Jangan sampai lupa belikan dia makan malam nanti."*



Gambar 4.19 : Episode 2 menit ke 00:30:52

Episode dua Terjadi percakapan di menit ke 00:30:07-00:31:10. kasih sayang digambarkan dengan percakapan dimana permasalahan hidup Kang Sae byok yang terpisah dengan kedua orang tua nya, karena tidak mempunyai keluarga terpaksa adik nya dititipkan di panti asuhan. Saat Sae byok mengunjungi ke panti asuhan namun adiknya malah marah dan kecewa karena kakak nya tersebut belum berhasil menemukan orang tuanya. Akhirnya Sae byok berjanji akan menemukan orang tuanya dan akan bertekad menyatukan kembali keluarga nya. Disini terlihat kasih sayang ikatan keluarga dari seorang kakak kepada adik nya.

Sae-byok : *"Kenapa? Katanya mau makan es krim. Kenapa wajahmu begitu? Kau berkelahi dengan temanmu?. Jika kau diam terus seperti ini, aku akan pergi."*

Adik : *"Aku tak mau tinggal disini. Kakak bilang akan segera membawa ibu, kau bilang kita akan tinggal bersama"*.

Sae-byok : *"Cheol, itu.."*

Adik : *"Semua anak disini bilang kalau kakak bohong. Katanya aku takkan pergi dari sini. Katanya kakak mencampakanku disini."*

Sae-byok : *"Tidak, ibu dan ayah akan datang, aku akan mewujudkannya. Kita semua akan tinggal serumah tahun depan. Kau kenal aku kan? Kau tahu aku selalu menepati janjiku"*.

Dari dua adegan di atas terdapat nilai kasih sayang yang dilakukan oleh keluarga, Terkait kasih sayang Rasulullah SAW bersabda :

الرَّاجِمُونَ يَرْحَمُهُمُ الرَّحْمَانُ، إِزْحَمُوا مَنْ فِي الْأَرْضِ يَرْحَمَكُم مَّن فِي السَّمَاءِ

“Para pengasih dan penyayang akan dikasihi dan di sayang oleh Ar-Rahman (Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang), sayangilah yang ada di bumi niscaya kalian akan disayangi oleh Dzat yang ada di langit”. (HR Abu Dawud No. 4941 dan At-Thirmidzi No 1924 dan Ahmad No. 6458)”.



Gambar 4.20: Episode 4 menit ke 10:52

Episode empat menit ke 10:38-10:52 Kepedulian, dimana tergambar saat para rombongan Gi hun, Sang woo, dan Ali merasakan hal yang tidak terduga terjadi di malam hari pada saat semua tertidur. Sebelum malam hari lampu dipadamkan Gi hun mendekati sae-byok dan menanyakan terkait keadaannya lalu gi-hun mengajak Sae byok untuk bergabung di tim nya supaya aman untuk saling menjaga satu sama lain. Dan benar saja permainan kali ini yaitu terkait bertahan hidup akan ada perkelahian para peserta sengaja di beri sedikit makanan untuk membuat orang-orang berkelahi, menyingkirkan yang lemah sebelum permaian berikutnya dimulai, para peserta harus bisa mencari cara untuk bertahan hidup salah satunya yaitu bergabung dengan tim terkuat.

Gi-hun : *“Hai pencopet. Kau baik-baik saja?. Kau dan preman itu tampaknya tak berhubungan baik.*

Sae-byok : *“Lantas?”.*

Gi-hun : *“Jika terjadi sesuatu setelah lampu padam, kami berjanji untuk berkumpul dikasur ku. Kau bisa bergabung.*

Sae-byok : *“Aku tak percaya manusia, terutama yang berakhir di tempat seperti ini.*

Gi-hun : *“Kau tak pantas mengatakan itu. Kita mempercayai orang bukan karena dapat dipercaya, tapi karena tidak ada tempat untuk bersandar.*

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ : « مَنْ نَفَسَ عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ الدُّنْيَا نَفَسَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ يَوْمِ الْقِيَامَةِ، وَمَنْ يَسِّرَ عَلَى مُعْسِرٍ يَسِّرَ اللَّهُ عَلَيْهِ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ » رواه مسلم

“Dari Abu Hurairah dia berkata, Rasulullah bersabda, “Barangsiapa yang membantu seorang muslim (dalam) suatu kesusahan di dunia maka Allah akan menolongnya dalam kesusahan pada hari kiamat, dan barangsiapa yang meringankan (beban) seorang muslim yang sedang kesulitan maka Allah akan meringankan (bebannya) di dunia dan akhirat”.



Gambar 4.21 : Episode 4 menit ke 46:02

Episode empat menit ke 46:02 Kepedulian, sebelum permainan tarik tambang dimulai kelompok Gi hun sempat khawatir karena melihat anggota kelompoknya berisikan satu kakek-kakek dan tiga wanita dimana pada permainan kali ini mengandalkan tenaga dan fisik, namun sebelum bermain kakek Il-nam memberi nasihat dan sebuah strategi kepada para anggotanya supaya dapat memenangkan permainan kali ini. Strategi yang digunakan ialah tarik tambang tak hanya membutuhkan kekuatan, tarik

tambang membutuhkan strategi dan kerjasama yang baik. Adapun percakapan tersebut terkait strategi yang harus dijalankan.

Il-nam : *"Jangan berkecil hati. Tarik tambang tak hanya membutuhkan kekuatan"*.

Pemain 196 : *"Lantas? Apa kita bisa menang dengan berbicara?"*.

Il-nam : *"Tarik tambang membutuhkan strategi dan kerjasama yang baik. Kau tetap bisa menang meski lebih lemah dari lawan"*.

Pemain : *"Yang bisa menyelamatkan kita hanyalah Tuhan"*.

Pemain 196 : *"Kau bahkan tampak tak kuat berdiri, berhenti bicara omong kosong dan simpan tenagamu"*.

Gi-hun : *"Setidaknya kita dengarkan dulu"*.

Il-nam : *"Aku cukup sering main tarik tambang di kampung halamanku saat masih kecil, dan aku jarang kalah, padahal saat itu ada atlet ssireum di tim lawan sehingga timku berada di posisi yang tak menguntungkan. Dengarkan baik-baik, aku akan memberi tahu kalian caraku menang dahulu. Pertama, orang yang berada dipaling depan adalah yang paling penting, orang itu paling dekat dengan tim lawan dan anggota tim lain melihat sosok orang itu dari belakang jika dia terlihat lemah dan putus asa maka berakhirlah permainan. Orang yang berada di paling belakang harus bertubuh besar dan kuat seperti jangkar kapal, selanjutnya adalah masalah penempatan anggota tim tempatkan pemain disebelah kanan dan kiri tali secara selang-seling, posisikan kedua kaki sejajar dan menghadap kedepan, letakkan tali di antara ketiak, dengan begitu bisa mengerahkan seluruh tenaga. Dan terakhir adalah hal yang paling penting, untuk sepuluh detik pertama setelah permainan dimulai hanya perlu bertahan ditempat, harus berbaring, dorong perut bagian bawah kelangit, dan*

dorong kepala kebelakang sampai bisa melihat pangkal paha orang dibelakangnya, tahan sepuluh detik pihak lawan pasti akan panik dan bingung “kenapa tidak terseret sama sekali?” karena mereka sangat yakin bahwa tim mereka jauh lebih kuat. Jika bertahan selama itu akan ada saatnya dimana tim lawan kehilangan ritme”. Karena hal tersebut akhirnya mereka bisa lolos di permainan kali ini.

وَذَكِّرْ فَإِنَّ الذِّكْرَ يُتَّقَعُ الْمُؤْمِنِينَ

“Dan tetaplah memberi peringatan, karena sesungguhnya peringatan itu bermanfaat bagi orang-orang mukmin”. (Az-Zariyat:55)⁷⁰



Gambar 4.22: Episode 5 menit ke 25:52

Episode lima menit ke 25:52 Pada saat pergantian jaga malam giliran Gi hun dan kakek Il nam peduli saat kakek Il nam sakit demam lalu Gi-hun berinisiatif untuk mengompres dengan menyobek sedikit bajunya dan mencari air minum, namun ternyata air milik Gi-hun sudah habis, lalu tiba-tiba Sae-byok muncul dan memberikan jatah minumannya untuk mengompres kakek Il-nam.

Gi-hun : *“Berbaringlah, tunggu disini, harus di kompres agar demam turun.*

Sae-byok : *“Pakai ini”.*

⁷⁰ Diambil dari <https://quran.kemenag.go.id/>



Gambar 4.23: Episode 6 menit ke 00:01:02

Episode enam menit ke 00:01:02 Peduli diperlihatkan dari sikap Gi-hun terhadap kakek Il-nam. Pada saat kakek Il-nam ketakutan terhadap situasi yang ada kakek tersebut buang air kecil di celana, Gi-hun yang melihat hal tersebut akhirnya berinisiatif melepaskan jaketnya kemudian diberikan ke kakek Il-nam untuk menutupi bagian celana yang basah tersebut kemudian dipasangkan oleh Gi-hun.

Gi-hun : *“Pak, pakai ini”*.

Il-nam : *“Terimakasih”*.

Gi-hun : *“Cocok denganmu”*.



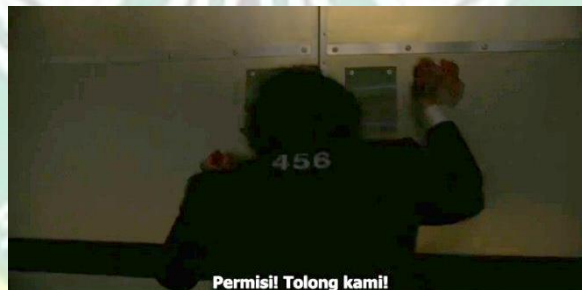
Gambar 4.24: Episode 6 menit ke 00:11:44

“Pak, mau main denganku?”. Ajakan Gi-hun kepada kakek Il-nam. Masih di episode enam menit ke 00:11:44 kembali diperlihatkan sikap kepedulian Gi-hun terhadap orang lain. Pada permainan kali ini akan dimainkan berpasangan para peserta harus mencari seseorang yang akan diajak bermain bersama, jika dua orang setuju bermain bersama dan berjabat tangan maka akan jadi tim dan diberi waktu 10 menit untuk mencari pasangan bermain, awalnya Gi-hun mendapatkan tawaran dari peserta nomer 062. Banyak yang beranggapan peserta yang tersisa secara otomatis akan tereliminasi. Dan beranggapan kakek Il-nam tidak akan

mendapatkan pasangan karena melihat orang tua tidak akan berguna. Namun Gi-hun melihat kakek Il-nam tidak ada pasangannya dan merasa kasihan akhirnya Gi-hun memutuskan untuk berpasangan dengan kakek tersebut. Dari ketiga adegan di atas sikap Sae-byok, Gi-hun tergambar nilai cinta kasih sikap kepedulian Gi-hun terhadap kakek Il-nam dan adapun dalil terkait sikap peduli terhadap orang lain yaitu:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ : « مَنْ نَفَسَ عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ الدُّنْيَا نَفَسَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ يَوْمِ الْقِيَامَةِ، وَمَنْ يَسِّرْ عَلَى مُعْسِرٍ يَسِّرَ اللَّهُ عَلَيْهِ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ » رواه مسلم

“Dari Abu Hurairah dia berkata, Rasulullah bersabda, “Barangsiapa yang membantu seorang muslim (dalam) suatu kesusahan di dunia maka Allah akan menolongnya dalam kesusahan pada hari kiamat, dan barangsiapa yang meringankan (beban) seorang muslim yang sedang kesulitan maka Allah akan meringankan (bebannya) di dunia dan akhirat”



Gambar 4.25: episode 8 menit ke 23:26

Di episode delapan menit ke 17:08-24:01 tunjukan pada adegan sikap peduli Gi-hun terhadap keadaan perut Sae-byok.

Gi-hun : *“Hei, ada apa denganmu? Hei, kau... kapan ini terjadi? Kapan kau terluka?”*

Sae-byok : *“Pak..”*

Gi-hun : *“ya”*

Sae-byok : *“Aku ingin pulang”*.

Gi-hun : *“Hei Sae-byok, sadarlalah. Kau harus tetap sadar, diam disini akan ku panggil dokter”*.

Adegan berawal dari gi-hun yang menghampiri sae-byok awalnya sae-byok mengira gi-hun akan mencelakainya namun padahal tidak, justru gi-hun memulai percakapan untuk merancang sebuah rencana dan bercerita tentang keinginan mereka masing-masing lalu berjanji satu sama lain jika diantara mereka memenangkan permainan tersebut harus saling menolong dan menjaga keluarga satu sama lain. Namun ditengah percakapan mereka gi-hun menyadari ternyata sae-byok tertusuk pecahan kaca pada saat permainan sebelum nya, dan Gi-hun berusaha mencari bantuan untuk menyelamatkan Sae-byok.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ : « مَنْ نَفَسَ عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ الدُّنْيَا نَفَسَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ يَوْمِ الْقِيَامَةِ، وَمَنْ يَسَّرَ عَلَى مُعْسِرٍ يَسِّرَ اللَّهُ عَلَيْهِ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ » رواه مسلم

“Dari Abu Hurairah dia berkata, Rasulullah bersabda, “Barangsiapa yang membantu seorang muslim (dalam) suatu kesusahan di dunia maka Allah akan menolongnya dalam kesusahan pada hari kiamat, dan barangsiapa yang meringankan (beban) seorang muslim yang sedang kesulitan maka Allah akan meringankan (bebannya) di dunia dan akhirat”



Gambar 4.26: Episode 9 menit ke 40:43

Episode sembilan menit ke 30:46-40:44 sikap empati.

Gi-hun : *“Siapa kau?”*.

Il-nam : *“Orang itu yang ada disana sepertinya dia mabuk, dia duduk disana selama berjam-jam, dia terlihat seperti tunawisma.*

Gi-hun : *“Apa kau yang melakukan semuanya?”*.

- Il-nam : *“Dia akan mati kedinginan jika dibiarkan begitu, namun tidak ada yang menolongnya”.*
- Gi-hun : *“Kenapa kau melakukannya?”*
- Il-nam : *“Apa yang akan kau lakukan?”*
- Gi-hun : *“Jawab aku! Kenapa kau melakukan itu?”*
- Il-nam : *“Apa kau akan berhenti dan membantu manusia buangan yang bau itu?”*
- Gi-hun : *“Siapa kau? Kenapa kau membiarkan aku hidup..”*
- Il-nam : *“Bermainlah sekali lagi denganku, jika pria itu tetap disana sampai tengah malam, aku menang. Jika seseorang membantunya, kau menang”.*
- Gi-hun : *“Hentikan omong kosongmu”.*
- Il-nam : *“Kalau begitu kau tak akan mendapatkan jawaban dariku, jika bermain denganku aku akan menjawab pertanyaanmu”.*
- Gi-hun : *“Siapa kau?”.*
- Il-nam : *“Aku adalah orang yang memutarakan uang”.*
- Gi-hun : *“Apa kau menghasilkan uang begitu mudah, sampai melakukan hal seperti itu?”.*
- Il-nam : *“Uang.. kau tau bagaimana menghasilkan uang, tak mudah menghasilkannya kan?”.*
- Gi-hun : *“Sejauh mana kebenarannya? Sejauh mana kebohonganmu? Oh-il nam apa itu sungguh nama aslimu?”.*
- Il-nam : *“Ya itu nama asliku Oh-il nam dan sungguh ada tumor di kepalaku. Dulu aku pernah tinggal dirumah yang berada di gang seperti itu dengan istri dan anakku. Apa kau masih mempercayai manusia? Bahkan setelah apa yang kau alami?”.*
- Gi-hun : *“Kenapa kau ingin menemuiku?”*
- Il-nam : *“Kudengar kau tak menyentuh hadiah uang yang kau dapatkan dan kembali hidup seperti dulu. Apa kau merasa bersalah”.*
- Gi-hun : *“Merasa bersalah? Kurasa kau tak layak menanyakannya”.*

Il-nam : *“Uang itu adalah hadiah yang kau dapatkan dari keberuntungan dan kerja kerasmu, kau berhak menggunakannya. Lihatlah aku, hidup ini singkat”*.

Gi-hun : *“kenapa kau melakukan hal seperti itu?”*

Il-nam : *“Apa kau tahu persamaan antara orang yang tak memiliki uang dan orang yang memiliki terlalu banyak uang?. Hidup tak menyenangkan bagi mereka, jika kau memiliki terlalu banyak uang, apapun yang kau beli, makan, minum, akan membosankan pada akhirnya. Apa lupa sejak kapan para klienku mengatakan hal yang sama kepadaku, mereka bilang tak ada kesenangan lagi dalam hidup mereka, jadi kita semua berkumpul dan merenungkannya apa yang bisa kita lakukan untuk bersenang-senang?”*

Gi-hun : *“bersenang-senang? Kau menempatkan kami diposisi itu untuk bersenang-senang?”*

Il-nam : *“sepertinya kau lupa aku tak pernah memaksa siapapun untuk berpartisipasi dalam permainan, kaupun akhirnya kembali atas kemauanmu sendiri. Sepertinya keberuntunganmu sudah habis, apa kau masih mempercayai manusia?”*.

Gi-hun : *“akhirnya, ada yang datang menolongnya”*.

Ketika Gi-hun menemui kakek Il-nam, kakek Il-nam menawarkan taruhan bermain untuk terakhir kali nya, dimana diluar ruangan yang sedang turun salju terlihat ada seorang tunawisma yang sedang tergeletak, kakek Il-nam bertaruh apakah masih ada manusia yang masih memiliki sisi kemanusiaan terhadap manusia lain, apakah tunawisma tersebut akan ada yang membantu atau tidak nya dalam batas waktu tengah malam, jika ada manusia yang membantu tunawisma tersebut maka Gi-hun pemenangnya, namun sebaliknya jika tunawisma tersebut tidak ada yang membantu berarti kakek Il-nam lah pemenangnya, dengan jaminan apa saja yang dimiliki masing-masing akan diserahkan. Pada akhirnya ada seseorang yang membantu tunawisma tersebut, dan ternyata masih ada manusia yang peduli

terhadap orang lain. Secara tidak langsung mengajarkan kepada kita untuk bisa merasakan apa yang dirasakan orang lain. Empati dapat menempatkan diri pada posisi orang tersebut dan berbagai secara langsung kesedihan mereka tersebut, sedangkan kepedulian adalah sebuah sikap keberpihakan kita untuk melibatkan diri dalam persoalan, keadaan atau kondisi yang terjadi di sekitar kita. Allah swt meyeruh umat manusia untuk berempati terhadap sesama yang membutuhkan.

“Dari Abi Musa R.A dia berkata, Rasulullah SAW bersabda, Orang mukmin yang satu dengan yang lain bagai satu bangunan yang bagian-bagiannya saling mengokohkan. (HR. Bukhari).

4. Nilai Perilaku Yang Baik



Gambar 4.27: Episode 1 menit ke 09:04

Episode pertama adegan ini terjadi di menit ke 00:08:58-00:09:09.

Pelayanan terhadap orang lain, ketika Gi-hun sedang berlari dikejar rentenir tidak sengaja menabrak seseorang yang tidak dikenal sedang berjalan hingga terjatuh dan minuman nya terpentak, “*Maafkan aku nak, kau tak apa-apa? Maaf*”. lalu Gi-hun menyempatkan menolong orang tersebut yang terjatuh di lantai samapi-sampai gi-hun mengambikan minuman orang tersebut meminta maaf dan menanyakan keadaannya lalu segera membantu orang tersebut untuk bangkit yang terjatuh pula. Disini tergambar nilai perilaku yang baik pelayanan terhadap orang lain. Manusia memiliki berbagai sikap dalam menjalani kehidupan, salah satunya ialah sikap yang baik. Adapun ciri dari sikap baik antara lain memberikan manfaat, lahir dari pengendalian diri dan cara pikir positif. Adapun ayat Al-qur’an terkait berbuat kebaikan :

هَلْ جَزَاءُ الْإِحْسَانِ إِلَّا الْإِحْسَانُ

Artinya : ”Tidak ada balasan untuk kebaikan selain kebaikan (pula)”. (Ar-Rahman:60)⁷¹



Gambar 4.28: Episode 1 menit ke 45:43

Masih di episode satu menit ke 00:45:43 semangat juang sendiri bisa diartikan dengan berusaha sekuat tenaga tentang sesuatu, berusaha penuh dengan kesukaran dan bahaya. Digambarkan dengan semua peserta mengikuti permainan di episode pertama, mereka mengikuti permainan tersebut karena mereka masing-masing memiliki permasalahan hidup sehingga mereka mengikuti permainan dengan tujuan supaya bisa memenangkan permainan tersebut dan mendapatkan hadiah sejumlah uang dengan nominal banyak dan berharap bisa memakai uang tersebut untuk menjalankan kehiduan berikutnya dengan sejahtera. Adapun ayat yang menyangkut sebuah perjuangan:

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ

“Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan.” (Al-Insyirah:6)⁷²

5. Nilai Tanpa Kekerasan



Gambar 4.29 : Episode 1 menit ke 13:11

⁷¹ Diambil dari <https://quran.kemenag.go.id/>

⁷² Diambil dari <https://quran.kemenag.go.id/>

Terdapat beberapa adegan antaranya di episode satu menit ke 00:12:51-00:13:28.

Anak kecil : *“Pak, lau terus gagal karena asal capit tanpa berpikir”*.

Gi-hun : *“Apa kau juga?”*

setelah berhasil membantu nya..

Gi-hun : *“bagus! Kau hebat sekali!”*.

Nilai suka menolong tergambar oleh sikap anak kecil berkacamata saat Gi-hun yang ingin mendapatkan kado untuk putrinya, namun karena uang nya yang pas-pas an Gi-hun mencoba keberuntungannya dengan memainkan sebuah permainan capit hadiah berharap mendapatkannya namun selalu gagal dan akhirnya datang seorang anak kecil yang ingin membantu Gi-hun dan akhirnya anak tersebut mendapatkan kado dan memberikannya kepada Gi-hun. Adapun anjuran terkait berbuat baik untuk saling tolong menolong :

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain.”
(HR. Ath-Thabrani, Al-Mu’jam al-Ausath, juz VII, hal. 58, dari Jabir bin Abdullah R.A).



Gambar 4.30: Episode 1 menit ke : 53:54

Selain itu tampak pula adegan berlangsung pada menit ke 00:53:57-00:54:09 adegan Ali menolong Gi-hun di permainan pertama lampu merah lampu hijau, dimana dalam permainan tersebut memiliki aturan permainan yaitu peserta bisa bergerak maju selama penjaga berteriak lampu hijau, jika ada pergerakan yang terdeteksi maka peserta

tersebut akan tereliminasi, yang melewati garis akhir tanpa tertangkap dalam lima menit lolos dari babak ini. saat itu Gi-hun yang terpeleset akan jatuh namun dari belakang ada seseorang yang memegang Gi-hun dari belakang dan akhirnya Gi-hun terselamatkan berkat orang yang membantu dibelakangnya. Dari adegan tersebut terlihat nilai kemanusiaan suka menolong digambarkan oleh pemain yang bernama Ali. Adapun ayat Al-qur'an terkait berbuat kebaikan :

هَلْ جَزَاءُ الْإِحْسَانِ إِلَّا الْإِحْسَانُ ٦٠

"Tidak ada balasan untuk kebaikan selain kebaikan (pula)". (Ar- Rahman: 60)⁷³



Gambar 4.31 : Episode 2 menit ke 00:17:50

Episode dua suka menolong digambarkan dalam adegan ini menit ke 00:16:01-00:18:23.

Ali : *"Pak, apa kau punya ponsel? Aku ingin menelepon seseorang sekali saja" ..Terimakasih pak, sampai jumpa"*.

Sang-woo : *kau punya uang untuk naik bus? Bukankah rumahmu di Ansan? Kau bahkan tak bisa membeli ramyeon, apa kau punya ongkos pulang?"*

Ali : *"Aku tak punya uang, aku akan berjalan"*.

Sang-woo : *"kau akan jalan dari sini sampai ke Ansan?. Tunggulah, lalu naik bus"*

Ali : *"Tak bisa, aku tak punya uang, aku tak bisa mengembalikannya"*.

⁷³ Diambil dari <https://quran.kemenag.go.id/>

Sang-woo : *"Kau tak perlu mengembalikannya, ambil saja"*.

Ali : *"Terimakasih, terimakasih pak"*.

Dimana saat Ali dan Sang woo diturunkan disebuah daerah yang cukup jauh dengan tempat tinggal Ali. Saat itu Ali ingin meminjam Handphone Sang woo untuk mengabari keluarganya yang sedang menanti dirumah, namun karena saat itu handphone Sang woo kahabisan daya akhirnya mencari toko terdekat untuk mencharger handphoneya dan akhirnya dipinjamkan kepada Ali, selain itu Sang woo mentraktir membeli mie instan di toko tersebut. Setelah itu Sang woo menanyakan apakah Ali mempunyai ongkos uang untuk pulang Ali menjawab tidak punya uang dan akhirnya Sang woo memberikan Ali uang untuk ongkos pulang naik bus. Padahal awalnya mereka tidak saling kenal di pertemuan dalam sebuah permainan namun karena mereka memiliki rasa nasib yang sama yaitu sedang dalam masa kesulitan, walaupun sama-sama dalam masa kesusahan namun Sang woo tetap menolong orang lain yang merasa lebih susah dari keadaannya. anjuran berbuat kebaikan :

هَلْ جَزَاءُ الْإِحْسَانِ إِلَّا الْإِحْسَانُ ٦٠

"Tidak ada balasan untuk kebaikan selain kebaikan (pula)". (Ar-Rahman:60)⁷⁴



Gambar 4.32: Episode 4 menit ke 48:24

Episode empat menit ke 48:24 Kerjasama.

Mi-nyeo : *"Lakukan sesuatu!"*

Sang-woo : *"tarik yang kuat dan dengarkan aku. Begitu aku beri aba-aba maju tiga langkah"*.

⁷⁴ Diambil dari <https://quran.kemenag.go.id/>

Mi-nyeo : *"ke depan? Apa kau sudah gila?"*

Sang-woo : *"Kita harus membuat mereka terjatuh!"*

Mi-nyeo : *"Omong kosong"*

Gi-hun : *"Mari kita coba!"*

Sang-woo : *"Jika kau tak bisa, kau akan mati!. Dalam hitungan ketiga!.. Satu! Dua! Tiga!"*

Di gambarkan pada permainan tarik tambang yang mana kelompok Gi hun mendapatkan lawan yang terdiri dari laki-laki semua dan tim lawan terlihat lebih kuat dibandingkan dengan tim sendiri. Awalnya Gi hun dan anggota lainnya sempat psimis, Pada awalnya trik kakek il nam berhasil mereka lakukan, namun sayangnya karena pihak lawan sangatlah kuat merekapun tetap saja tidak bisa mengalahkannya. Sampai di detik-detik terakhir pun Sang woo memimpin untuk anggota tim nya melakukan langkah berani yang menyuruh mereka semua untuk maju tiga langkah, hal itu dilakukan agar tim lawan otomatis terjatuh, meskipun pada awalnya mereka sempat ragu namun pada akhirnya mereka bisa mengembalikan keadaan. berkat strategi kerja sama tim yang baik dan saling percaya akhirnya mereka berhasil memenangkan dipertandingan tarik tambang tersebut. Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial dan sangat banyak kebutuhan-kebutuhannya terpenuhi di masyarakat, karena hal itu manusia perlu bekerjasama dengan orang lain supaya apa yang ditujunya berhasil dicapai.

وَذَكِّرْ فَإِنَّ الذِّكْرَى تَنْفَعُ الْمُؤْمِنِينَ ٥٥

“Dan tetaplah memberi peringatan, karena sesungguhnya peringatan itu bermanfaat bagi orang-orang mukmin”. (Az-Zariyat:55)⁷⁵

⁷⁵ Diambil dari <https://quran.kemenag.go.id/>



Gambar 4.33: Episode 5 menit ke 13:08

Kerjasama tim untuk bergantian jaga malam.

Gi-hun : *"Lampu akan segera dipadamkan, mereka tak akan asal menyerang, tapi lebih baik jika kita bergilir untuk berjaga malam"*.

Sang-woo : *"Lakukan berpasangan, ada kemungkinan tertidur jika sendiri atau bergabung dengan tim lain untuk mengkhianati kita"*.

Il-nam : *"Biar aku yang berjaga lebih dulu, lansia tak mudah mengantuk"*.

Pemain : *"pak, bagaimana kami bisa mempercayai pria tua sepertimu dan tidur dengan nyenyak?"*.

Sang-woo : *"Biar aku yang berjaga"*.

Ali : *"Aku akan menemanimu, aku sedang tak mengantuk"*.

Gi-hun : *"Aku yang selanjutnya, bangunkan aku jika lelah"*.

Il-nam : *"Kalau begitu, aku akan menemanimu jika kau tak keberatan"*.

Gi-hun : *"Baiklah"*.

Demi keamanan kelompok akhirnya salah satu dari mereka mengusulkan untuk berjaga malam dengan sistem jaga berpasangan dan bergantian. Demi keselamatan bersama akhirnya mereka menjalankan rencana tersebut. Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial dan sangat banyak kebutuhan-kebutuhannya terpenuhi di masyarakat, karena hal itu manusia perlu bekerjasama dengan orang lain supaya apa yang ditujunya berhasil dicapai. (13:02-13:55)

وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ۚ

“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran.” (QS Al-Ma'idah: 2).⁷⁶



Gambar 4.34: Episode 6 menit ke 00:49:21

Episode enam menit ke 00:49:21 Mempertimbangkan orang lain.

- Sae-byok : *"Ayo kita bermain!"*.
- Ji-yeong : *"yang melempar kelereng paling dekat ke dinding adalah pemenangnya. Bagaimana?"*
- Sae-byok : *"Sae-byok"*
- Ji-yeong : *"apa itu?"*
- Sae-byok : *"Namaku Kang sae-byok"*.
- Ji-yeong : *"Sae-byok nama yang baik"*
- Sae-byok : *"Namamu? Apa nama margamu?"*.
- Ji-yeong : *"Ji-yeong, aku tak punya nama marga"*.
- Sae-byok : *"Siapa yang main duluan?"*
- Ji-yeong : *"Kau dulu, nomermu juga lebih awal daripadaku"*.
- _setelah bermain_*
- Sae-byok : *"Apa yang kau lakukan?"*
- Ji-yeong : *"Aku kalah, kelerengnya tergelincir"*
- Sae-byok : *"ini yang kau maksud dengan membuatku menang? Kau pikir aku akan berterimakasih? Lempar lagi"*.
- Ji-yeong : *"meskipun begitu, aku tak akan bisa menang, biarkan aku kalah dengan keren"*
- Sae-byok : *"berhenti berlagak dan lempar lagi!"*

⁷⁶ Diambil dari <https://quran.kemenag.go.id/>

Ji-yeong : *"Aku tak punya apa pun, kau punya alasan untuk keluar dari sini, tapi aku tak punya. Sejak kau bertanya, aku terus memikirkan apa yang akan aku lakukan setelah keluar dari sini, meski ku coba memikirkannya, tak terpikir sama sekali, orang yang memiliki alasan yang harus keluar seharusnya begitu. Kau harus meninggalkan tempat ini hidup-hidup dan bertemu dengan ibumu, menjemput adikmu, dan pergi ke Pulau Jeju".*

Dalam permainan kelereng yang sebelumnya harus berpasangan namun dalam permainan ini salah satu dari mereka akan menjadi pemenangnya dan yang kalah akan tereliminasi. Sae-byok yang berpasangan dengan seorang wanita yang bernama Ji-yeong memilih untuk menghabiskan tiga puluh menit mereka untuk mengobrol, dari sana Ji-yeong pun menyadari Sae-byok lebih pantas untuk menang daripada dirinya. Ternyata Ji-yeong selama ini hidup sebatang kara dan tidak ada seorang pun yang akan menunggunya bebas, oleh sebab itu lah ia pun memutuskan untuk mengalah dan membiarkan Sae-byok lolos dari permainan kelereng itu. Ji-yeong mengalah supaya Sae-byok menang, alasannya karena Sae-byok masih memiliki harapan untuk hidup dan masih ada orang yang menunggu kepulangannya, sedangkan Ji-yeong tidak memiliki harapan apapun dan tidak ada yang menunggunya ketika keluar, orang yang memiliki alasan yang harus keluar dengan selamat dari permainan tersebut. Ditengah persaingan hidup yang semakin ketat, orang yang memiliki kepedulian terhadap nasib orang lain pun juga semakin sulit didapat. Sikap egois telah mendominasi kebanyakan manusia, kecuali orang-orang yang dirahmati Allah SWT.



Gambar 4.35: Episode 7 menit ke 23:31

Mempertimbangkan orang lain juga tergambar dalam episode tujuh menit ke 22:53-23:42.

Pemain 96 :”*permisi, bolehkah aku mengambil nomer 1? Aku selalu hidup bersembunyi di belakang orang lain seperti pengecut, aku tak pernah menjalani hidupku sesuai dengan keinginanku, kucoba untuk tak menjadi pengecut, tapi tak pernah bisa berani. Hari ini pun, aku terlalu takut dan memilih paling terakhir lagi. Meski hanya sekali aku ingin hidup mengikuti pilihanku dengan percaya diri paling depan kumohon, Terimakasih”.*

Mempertimbangkan orang lain digambarkan dalam adegan sebelum memulai permainan para peserta diminta untuk memilih rompi yang dipakai oleh maneqeen yang bertuliskan nomer satu sampai enam belas. Tapi pemilihan rompi itu akan menentukan nasib mereka pada permainan berikutnya. Para peserta yang ketakutan segera mengambil nomer tengah karena merasa bahwa nomer itu pasti aman. Sampai saat giliran Gi-hun nomer yang tersisa tinggal nomer satu dan nomer enam belas, awalnya Gi-hun ingin mengambil nomer satu tapi peserta lain memohon kepadanya, karena ia terlalu takut menjadi peserta terakhir, alhasil Gi-hun pun mengalah dan membiarkan peserta itu untuk mengambil nomer pertama.

وَمَا تُقَدِّمُوا لِأَنفُسِكُمْ مِنْ خَيْرٍ تَجِدُوهُ عِنْدَ اللَّهِ إِنَّهُ خَيْرٌ وَأَعْظَمُ أَجْرًا وَاسْتَغْفِرُوا لِلَّهِ
اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ

“Kebaikan apa saja yang kamu perbuat untuk dirimu niscaya kamu memperoleh (balasan)nya di sisi Allah sebagai balasan yang paling baik dan yang paling besar pahalanya. Dan mohonlah ampun kepada Allah; sungguh, Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.” (QS. Al-Muzammil:20).

Tabel 3.1: Hasil penelitian nilai kemanusiaan berdasarkan teori

| No. | Wujud Nilai Kemanusiaan | Unsur Nilai | Deskripsi | Scane |
|-----|-------------------------|----------------------|---|---|
| 1 | Kebenaran | Tidak diskriminasi | 1. Demi permainan yang adil semua peserta di dalam permainan dianggap sama dan setara tanpa adanya hak istimewa. | Alur awal Eps.1 39:12 |
| | | Keadilan | 1. Panitia bersikap adil dengan hasil keputusan voting para peserta. | Alur awal Eps.2 00:05:06 |
| | | Semangat menyelidiki | 1. Seorang polisi menyelusup ke dalam permainan dan menyamar untuk menyelidiki keberadaan kakak nya. 2. Sikap Gi-hun yang penasaran akan dibalik permainan tersebut. | Alur awal Eps.3 23:46 Alur akhir Eps.9 50:00 |
| | | Kejujuran | 1. Sikap peserta nomer 198 menjelaskan kejadian yang sebenarnya sesuai dengan apa yang dia lihat. | Alur awal Eps.4 04:57 |
| 2 | Kedamaian | Konsentrasi | 1. Para peserta yang sedang menyelesaikan tantangan dalam permainan gulali. | Alur tengah Eps.3 36:39 |
| 3. | Cinta Kasih | Kasih sayang | 1. Ketika nenek memberikan uang kepada Gi-hun supaya membelikan kado untuk cucu nya yang akan ulang tahun. 2. Sae-byok mengunjungi adiknya yang sedang berada di panti asuhan. | Alur awal Eps.1 02:51 Alur awal Eps.2 00:30:52 |
| | | Kepedulian | 1. Ajakan Gi-hun terhadap sae-byok supaya aman dan selamat. | Alur awal Eps.4 10:52 |

| No. | Wujud Nilai Kemanusiaan | Unsur Nilai | Deskripsi | Scane |
|-----|-------------------------|-------------------------------|--|--|
| | | | <p>2. Kepedulian kakek Il-nam terhadap kelompoknya memberikan nasihat dan trik saat akan bermain tarik tambang.</p> <p>3. Saat kakek Il-nam sakit Sae-byok ikut membantu Gi-hun mengompres kakek il-nam.</p> <p>4. Ketika Gi-hun melepaskan jaketnya dan memakaikannya kepada kakek Il-nam untuk menutupi basah.</p> <p>5. Ketika dalam permainan yang mengharuskan berpasangan Gi-hun lebih memilih kakek Il-nam sebagai pasangan bermainnya.</p> <p>6. Gi-hun mencari bantuan untuk menyelamatkan sae-byok yang sedang terluka.</p> <p>7. Empati, seorang tunawisma yang sedang kedinginan saat turun salju.</p> | <p>Alur akhir Eps.4 46:02</p> <p>Alur tengah Eps.5 25:52</p> <p>Alur awal Eps.6 00:01:02</p> <p>Alur awal Eps.6 00:11:44</p> <p>Alur akhir Eps.8 23:26</p> <p>Alur akhir Eps.9 40:43</p> |
| 4. | Perilaku Yang Baik | Pelayanan terhadap orang lain | 1. Gi-hun tidak sengaja menabrak sae-byok dan menumpahkan air, kemudian gi-hun membantu sae-byok dan meminta maaf. | Alur awal Eps.1 09:04 |
| | | Semangat juang | 1. Para peserta dalam menghadapi sebuah permainan. | Alur tengah Eps.1 45:43 |
| 5. | Tanpa Kekerasan | Suka menolong | 1. Anak kecil berkacamata yang menolong Gi-hun supaya mendapatkan | Alur awal Eps.1 |

| No. | Wujud Nilai Kemanusiaan | Unsur Nilai | Deskripsi | Scane |
|-----|-------------------------|-----------------------------|--|--|
| | | | <p>kado untuk anaknya yang akan ulang tahun.</p> <p>2. Ali menyelamatkan dan menolong Gi-hun di permainan pertama lampu merah lampu hijau.</p> <p>3. Sang-woo memberikan Ali uang untuk ongkos pulang.</p> | <p>13:11</p> <p>Alur tengah Eps.1 53:54</p> <p>Alur awal Eps.2 ke 00:17:50</p> |
| | | Kerjasama | <p>1. kerjasama kelompok dalam permainan tarik tambang supaya memenangkan permainan dalam babak tersebut.</p> <p>2. Bergantian jaga malam demi keselamatan tim</p> | <p>Alur akhir Eps.4 48:24</p> <p>Alur tengah Eps. 5 13:08</p> |
| | | Mempertimbangkan orang lain | <p>1. Ji-yeong merelakan kemenangannya demi sae-byok.</p> <p>2. Gi-hun merelakan menukar urutan nomer permainan terhadap peserta nomer 96</p> | <p>Alur tengah Eps.6 00:49:21</p> <p>Alur awal Eps.7 23:31</p> |

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Nilai kemanusiaan di narasikan dalam beberapa episode, dalam sembilan episode, yang mengandung nilai kemanusiaan antaranya nilai kebenaran, nilai kedamaian, nilai cinta kasih, nilai perilaku yang baik, dan nilai tanpa kekerasan. Adapun yang termasuk nilai kebenaran terdapat lima adegan, antaranya, Selanjutnya nilai kedamaian terdapat satu adegan, Nilai cinta kasih terdapat sembilan adegan, Nilai perilaku yang baik terdapat dua adegan, dan yang terakhir nilai tanpa kekerasan terdapat tujuh adegan. Dengan total keseluruhan terdapat dua puluh empat adegan baik digambarkan dari perilaku ataupun percakapan yang mencerminkan nilai kemanusiaan menurut teori yang telah penulis terapkan dalam serial drama squid game ini.

Penelitian ini menguatkan adanya teori Tzevetan Todorov bahwa dalam sebuah film khusus nya genre serial drama ini menarasikan terdapat adanya alur cerita awal atau keseimbangan, alur cerita tengah atau gangguan dan alur cerita akhir atau kembali lagi keseimbangan.

B. Saran

Setelah proses penelitian yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa adanya beberapa saran yang diajukan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Sebagai penikmat film, hendaknya tetap menghargai bagaimana cara pembuatan film dengan tidak menilai negatif terhadap film tertentu. Penonton hendaknya lebih aktif dalam menggali pesan yang termuat dalam sebuah film, sehingga dapat berfikir kritis untuk memahami pesan komunikatif dalam sebuah film.
2. Film termasuk media hiburan, ketika menonton suatu film tetap ada pengawasan yang harus dilakukan oleh setiap orang tua, supaya dapat memberikan pemahaman tentang makna film tersebut.

3. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi yang membaca penelitian ini, selain itu diharapkan pula penelitian yang menggunakan narasi model Tzevan Todorov tidak hanya dalam penelitian film saja, namun bisa juga dalam bentuk penelitian buku, berita, novel ataupun berbagai karya seni lainnya.
4. Untuk penelitian selanjutnya, penulis berharap agar lebih memperdalam penelitian serial drama squid game dapat dikembangkan tidak hanya terkait nilai kemanusiaanya saja namun bisa di analisis dari segi lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfan, M. U. (2021). Pengaruh Web Series Netflix terhadap Kebutuhan Film Hiburan Mahasiswa FISIP USU.
- Alfiah, Mega *Perspektif Naratologi Greimas dalam Serial Drama 5-Ji Kara 9-Ji Made Karya Sutradara Shin Hirano*. Other thesis, Universitas Komputer Indonesia. 2020
- Anggito, Albi & Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Benny H. Hoed, *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*, Jakarta: Komunitas Bambu, 2011.
- _____. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*, Yogyakarta: Graha Ilmu 2010.
- Christianto, Hwian. *Kejahatan Kesusilaan: Penafsiran Ekstensif dan Studi Kasus*. Suluh Media Yogyakarta, 2017.
- Djamzuri, Muhammad Irfan. 2022 "Fenomena Netflix Platform Premium Video Streaming membangun kesadaran cyber etik dalam perspektif ilmu komunikasi." *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)* 6.1
- Eriyanto, *Analisis Naratif dasar-dasar dan penerapannya dalam analisis teks berita media*, Jakarta, Kencana Prenanda Media Group, 2013.
- Fossard, E. D. 2015. *Communication for Behavior Change: Volume I: Writing and Producing Radio Dramas*. New Delhi: Sage Publications.
- Gill Branston and Roy Stafford. *The Media Student's Book* London and New York: Routledge. 2003
- Gorys Keraf, *Argumentasi dan Narasi*, Jakarta: PT Gramedia, 1982.
- Hafied, Cagara. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta. Raja Grafindo, 2004.
- Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial* Jakarta, Salemba Humanika, 2010.
- <https://quran.kemenag.go.id/> (diakses pada 02 September 2022)
- <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20220725120919-12-825721/polisi-ungkap-motif-penembakan-istri-tni-kopda-m-punya-pacar-lagi> (diakses pada 27 juli 2022)

- <https://www.netflix.com/id/title/81040344> (diakses pada tanggal 05 Juni 2022)
- Joko Tri Prasetya, *Ilmu Budaya Dasar*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2004)
- Jonathan A. Smith, *Dasar-Dasar Psikologi Kualitatif Pedoman Praktis Metode Penelitian*, Bandung. Nusa Media, 2015.
- Kontan.co.id “*mengenal squid game, kenapa drakor ini viral di dunia?*” diakses pada pukul 10: 08, tanggal 05 Juni 2022.
- Laili Mustaghfiro, “Analisis Naratif Nilai Sosial Film My Stupid Boss Analisis Model Tzveton Todorov” mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negri Sunan Ampel Surabaya 2018.
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 132.
- Lutfi Icke Anggraini, “Nilai-nilai Islam Dalam Serial Animasi Nussa (Analisis Narasi Tzvetan Todorov)” skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negri Purwokerto jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam 2019.
- Mauliamala, C., & Purbantina, A. P. (2022). Strategi Marketing Global Luxury Brand “Louis Vuitton” Dalam Value Creation Melalui Figure Korean Wave. *Jurnal Ekonomika dan Bisnis*, 9(1), 45-62.
- MCQuail, Denis. *Teori komunikasi massa suatu pengantar* Jakarta, Erlangga, 1987.
- Muhammad Bayu Tama, “Analisis Naratif Pesan Moral Dalam Film Lima Penjuru Masjid”. mahasiswa Universitas Islam Negri Syarif Hidayatullah 2021.
- Nafsiah, Siti. *Prof. Hembing pemenang the Star of Asia Award: pertama di Asia ketiga di dunia*. Gema Insani, 2000.
- Nasrullah Rulli, *Teori Dan Riset Media Siber (Cybermedia) edisi pertama*, Jakarta. Kencana, 2014.
- Nurgiyantoro, B. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE 2010.
- Rahayu, Ani Sri. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar: Perspektif Baru Membangun Kesadaran Global Melalui Revolusi Mental*. Bumi Aksara, 2022
- Sadr, S. M. *Islam, Humanity and Human Values*. Ahlul Bayt World Assembly. 2011.
- Sandu Siyoto, M.A (2015), *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta Literasi Media Publishing.

Shiti Shadrina Azizaty dan Idola Perdini Putri, "Analisis Narasi Tzvetan Todorov Pada Film Sokola Rimba" Jurnal ProTVF, Volume 2, Nomer 1, Maret 2018.

Sobur Alex, *Analisis Teks Media: Suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik, dan analisis framing*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006 .

_____ *Ensiklopedia Komunikasi J-O*, Bandung. Simbiosis Rekatama Media, 2014.

_____ *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013.

Soulisa Irwan, *Analisis Nilai Kemanusiaan pada Film Melukis Kaki Langit Karya Girri Prasetyo*, Jurnal J-Mace Vol.1 No.1, Juli 2021

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, R & D. (Bandung: Alfabeta. 2016) hlm

Sukayasa, *Pengintegrasian Nilai-Nilai Kemanusiaan (Human Values) Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Tadulako, Palu

Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar* Yogyakarta, Graha Ilmu, 2013

_____ *Film Sebagai Media Belajar*. Yogyakarta, Graha Ilmu, 2013

Vardiansyah Dani, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Bogor Selatan. Ghalia Indonesia, 2004.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Nur Khanifah
2. NIM : 1817102120
3. TTL : Brebes, 30 September 1999
4. Alamat : JL. Trunawangsa, Rt:04/02, Negaradara, Kec. Bumiayu
5. Nama Ayah : Kiswan
6. Nama Ibu : Juriyah

B. Riwayat Pendidikan

1. SD/MI, tahun lulus : SDN Negaradaha 01, 2012
2. SMP/MTS, tahun lulus : SMP BU NU 02 Bumiayu, 2015
3. SMA/MA, tahun lulus : MAN 2 Brebes, 2018

C. Riwayat Organisasi

1. Radio Star UIN Saizu Purwokerto
2. Himpunan Mahasiswa Jurusan KPI 2020/2021
3. Koperasi Mahasiswa Satria Manunggal UIN Saizu Purwokerto

Purwokerto, 12 September 2022

Hormat saya,



Nur Khanifah
1817102120