

REPRESENTASI CITRA MANUSIA DALAM SERIAL FILM *SQUID GAME*

THE REPRESENTATION OF THE HUMAN IMAGE IN THE TV SERIES SQUID GAME

Syfa Bela Fatima¹, Dian Lestari Miharja², Baiq Vira Safitri³

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Hukum, Universitas Mataram, NTB,
Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi citra manusia dalam serial film *Squid Game*. Metode penelitian yang digunakan tanda dan simbol yang ada dalam serial film *Squid Game* kemudian dibaca menggunakan teknik analisis semiotika Roland Barthes. Jenis penelitian metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotik. Subjek dalam penelitian adalah serial film *Squid Game*. Objek dalam penelitian ini adalah tanda citra manusia yang direpresentasikan melalui adegan, dialog, dan latar dalam serial film *Squid Game*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi yang dilakukan berupa *non-participants observation*. Sedangkan dokumentasi, peneliti mengumpulkan dokumen berupa gambar *per-scene* yang di-*screenshot* yang di analisis melalui suara, dialog, teks, adegan maupun penokohan yang mengandung nilai citra manusia. Wawancara dilakukan kepada orang yang telah menonton film *Squid Game*. Teknik analisis data menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Di mana pada analisis ini memiliki tiga makna dalam teorinya yaitu: tanda denotasi, tanda konotasi, dan mitos. Peneliti ini berfokus kepada adegan atau *scene* dalam film yang diidentifikasi berdasarkan teori Abraham Maslow yang mengandung citra manusia.

Hasil penelitian bahwa citra manusia dalam film *Squid Game* adalah lebih mementingkan uang di atas segalanya, egois, sadis, angkuh, licik, manusia sebagai barang taruhan, manusia sebagai bahan hiburan, putus asa, pendendam, orang miskin berpenampilan lusuh dan tidak terawat sedangkan orang kaya berpenampilan rapi dan berbadan besar, dan emosional. Segala citra manusia di film ini berkaitan dengan kebutuhan manusia. Para peserta untuk kebutuhan fisiologis dan kalangan atas untuk kebutuhan aktualisasi diri.

Kata Kunci: Representasi, Citra Manusia, Film *Squid Game*.

ABSTRACT

This research aims to determine the representation of human image in the series Squid Game. The research method used the signs and symbols in the series Squid Game and then interpreted them using Roland Bhartes' semiotic analysis technique. This qualitative descriptive research employed a semiotic approach. The subject of the study is the series Squid Game, while the object is the sign of human image represented through scenes, dialogues, and backgrounds in the series Squid Game. The data collection technique employed in this research includes observation, documentation, and interviews. The observations were conducted through non-participant observation. As for documentation, the researcher collected scene-by-scene screenshots that were analyzed for sound, dialogue, text, scenes, and characterizations containing human image values. Interviews were conducted with people who have watched the Squid Game series. The data analysis technique used Roland Bhartes' semiotic analysis. This analysis includes three meanings in his theory : denotative signs, connotative signs, and myths. This researcher focused on scenes in the film that were identified based on Abraham Maslow's theory, which contains human images.

The research findings indicate that the portrayal of humans in the Squid Game series prioritizes money above all else, depicting them as selfish, cruel, arrogant, cunning, and treating humans as commodities for gambling and entertainment. The characters are shown as desperate, vengeful, with the poor appearing shabby and unkempt, while the rich are depicted as well-groomed and physically imposing, reflecting emotional turmoil. These depictions of human characters in the film are interconnected with human needs, with the participants striving for physiological needs and the upper class pursuing self-actualization.

Keywords : Representation, Human Image, Squid Game Series.

PENDAHULUAN

Serial film *Squid Game* merupakan salah satu serial film yang dirilis pada 17 September 2021 di *Netflix* dan terdiri dari 9 (Sembilan) episode. Serial ini meraih berbagai penghargaan, seperti dilansir dari Kompas.com tahun 2022, *People's Choice Award for Favorite Bingeworthy Show 2021*, *American Film Institute (AFI) Special Award 2021*, *SAG Awards 2022*, dan lain-lain. Dalam film *Squid Game* muncul isu sosial yang dirasakan masyarakat. Film yang menggambarkan perjuangan keras untuk bertahan hidup, dalam permainan mematikan demi uang. Film ini melibatkan 456 orang mempertaruhkan nyawa mereka dalam permainan tradisional Korea, dimodifikasi menjadi 6 (enam) permainan, termasuk *dalgona* (Nastuti, 2021).

Penggambaran manusia dalam serial film *Squid Game* menyoroti pemilihan citra manusia yang terkait dengan kebutuhan hidup mereka. Menurut teori Abraham Maslow tentang hierarki kebutuhan, perilaku manusia terbentuk berdasarkan pemenuh kebutuhan fisiologis, rasa aman, sosial, penghargaan, dan aktualisasi diri

(Pratama, 2022). Citra manusia dalam *Squid Game* dipandang rendah, karena untuk mendapatkan uang dengan mudahnya mereka rela mempertaruhkan nyawa dan rela juga melakukan hal sadis untuk menyingkirkan pemain lain agar bertahan hidup. Dalam pandangan Roland Barthes, semiotika membantu dalam memahami makna pesan yang disampaikan secara implisit maupun eksplisit. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian mengenai “Representasi Citra Manusia dalam Serial Film *Squid Game*”.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan jenis penelitian metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotik. Subjek dalam penelitian ini adalah serial film *Squid Game*. Objek dalam penelitian ini adalah tanda citra manusia yang direpresentasikan melalui adegan, dialog, dan latar dalam serial film *Squid Game*. Dalam penelitian ini sumber data primer adalah serial film *Squid Game*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi yang dilakukan berupa *non-participants observation*. Teknik analisis data menggunakan semiotika Roland Barthes melalui tiga makna yaitu tanda denotasi, tanda konotasi, dan mitos. Dalam penelitian ini, Teknik menguji keabsahan data untuk membuktikan validitas data menggunakan observasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan beberapa adegan berdasarkan Hierarki Maslow, kebutuhan manusia dibagi menjadi beberapa tingkatan sebagai berikut :

4.2.1 Dalam film *Squid Game*, kebutuhan fisiologis peserta bisa dikategorikan menjadi beberapa adegan. Adegan itu dapat dilihat pada :

4.2.1.1 Pakaian Menggambarkan Status Ekonomi



Sumber: Netflix

Gambar 4.1 Scene Menampilkan Pakaian Lusuhan dan Berlubang Menggambarkan Status Ekonomi Miskin:



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.2 *Scene* Menampilkan Pakaian Setelan Jas Rapi, Bersih, dan Menggunakan Topeng Emas Berbentuk Binatang Menggambarkan Status Ekonomi Orang Kaya/Berkuasa

Hasil analisis tanda denotasi rata-rata peserta *Squid Game* menggunakan pakaian lusuh dan berlubang. Secara konotasi pakaian berlubang dan lusuh merupakan ciri-ciri orang miskin (kantong tipis) karena di film ini pakaian rapi berkelas dan bersih merupakan ciri-ciri orang kaya (kantong tebal). Mitos, pakaian berlubang dan lusuh identik sebagai orang miskin.

4.2.1.2 Bentuk Badan Menggambarkan Status Ekonomi



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.3 *Scene* Menampilkan Bentuk Badan Para Peserta yang Rata-Rata Berbadan Kurus Menggambarkan Status Ekonomi Miskin



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.4 *Scene* Menampilkan Bentuk Badan Besar, Topeng Emas Binatang, dan Terdapat Dayang Berbaju Macan yang Mengipas di Belakang Menggambarkan Status Ekonomi Orang Kaya/Berkuasa

Hasil analisis tanda denotasi para peserta *Squid Game* rata-rata berbadan kurus dan bermuka lusuh, berbeda dengan tamu *VIP* yang berbadan besar. Secara konotasi badan peserta hanya berisikan tulang merepresentasikan orang miskin yang kekurangan makan. Sedangkan badan besar memakai topeng binatang merepresentasikan orang kaya yang berkuasa. Macan memiliki arti berbahaya. Mitos, orang-orang miskin bisa dikaitkan dengan orang berbadan kurus, bermuka lusuh, dan muram.

4.2.1.3 Orang Miskin Mudah Menerima Uang



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.5 *Scene* Menampilkan *Salesman* Memberikan Uang 100.000 Won (Rp.1,5 Juta Rupiah)

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi *scene Salesman* yang mencegah Gi Hun yang hendak menamparnya dengan memberikan uang 100.000 won (Rp.1,5 juta rupiah). Secara konotasi *Salesman* menganggap Gi Hun bisa dibeli dengan uang karena kemarahan Gi Hun bisa reda dengan uang tersebut (mata duitan). Mitos, orang rela melakukan apapun demi uang.

4.2.1.4 Peserta *Game* Mencuri



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.6 *Scene* Menampilkan Sae Byeok Berhasil Mencuri Uang saat Bertabrakan dengan Gi Hun

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi Adegan Seo Byeok berhasil mencuri uang Gi Hun. Secara konotasi bertabrakan di adegan ini cara Seo Byeok mencuri uang (buaya pasar). Mitos, mencuri merupakan cara termudah untuk mendapatkan uang.

4.2.1.5 Peserta *Game* Saling Memberi



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.7 *Scene* Menampilkan Saling Memberi Makanan dan Minuman Kepada Sesama Peserta

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi peserta *Squid Game* yang memberi makanan dan minuman kepada sesama peserta. Secara konotasi Sang Woo dan Gi Hun orang yang ringan tangan. Memberi makanan atau minuman

dilakukan untuk menumbuhkan tali persaudaraan. Mitos, saling memberi menumbuhkan tali persaudaraan, hasil analisis tanda pada tabel berikut:

4.2.1.6 Perilaku Licik (Bekerja sama Dengan Penjaga)

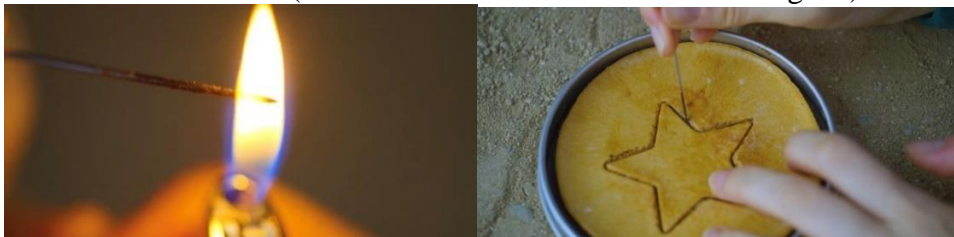


Sumber: *Netflix*

Gambar 4.8 *Scene* Menampilkan Aksi Kelicikan Peserta Melalui Telur Rebus yang Berisi Kertas *Pink* Kecil yang Digulung

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi memperlihatkan telur rebus yang berisi kertas *pink* kecil yang digulung. Secara konotasi telur rebus tersebut akal bulus peserta untuk dapat memenangkan permainan. Peserta ini ketumbi tahi ayam karena melakukan kecurangan. Mitos dari melakukan kecurangan mendapatkan kemenangan lebih mudah.

4.2.1.7 Perilaku Licik (Membakar Jarum Saat Permainan Dalgona)



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.9 *Scene* Menampilkan Aksi Kelicikan dengan Membakar Jarum untuk Melelehkan Permen Dalgona

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi Mi Nyeo membakar jarum dan menggunakannya untuk melelehkan permen dalgona. Secara konotasi Mi Nyeo orang yang berotak tajam karena menggunakan jarum yang dibakar dalam menyelesaikan permainan. Walaupun dia bermain api yang beresiko ketahuan. Mitos, orang curang identik dengan orang pendek.

4.2.1.8 Sadis



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.10 *Scene* Menampilkan Aksi Sadis dengan Mendorong Teman Saat Berlangsungnya Permainan Jembatan Kaca

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi Sang Woo mendorong Sang Hee di *game* jembatan kaca. Secara konotasi Sang Woo seseorang yang hati kedondong. Mendorong dilakukan Sang Woo untuk membunuh temannya agar bisa menang dalam permainan. Mitos, apa yang kita tanam itulah yang akan kita tuai.

4.2.1.9 Panik



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.11 *Scene* Menampilkan Kepanik Beberapa Peserta dan Terdapat Banyak Darah di Tembok

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi beberapa peserta yang berlarian berteriak mencari pintu keluar dan banyak darah yang menempel di tembok. Secara konotasi mereka panik saat mengetahui *game* mematikan dan darah di tembok merupakan banyaknya korban yang dibunuh. Mitos kepanikan bisa menyebabkan kematian.

4.2.1.10 Mendorong Teman



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.12 *Scene* Menampilkan Mendorong Teman di *Game* Jembatan Kaca saat Berterima Kasih Kepada Tuhan

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi peserta yang berterima kasih kepada Tuhan karena masih bisa selamat namun peserta di belakang mendorongnya jatuh. Secara konotasi peserta bersukut darah untuk bisa memenangkan permainan dan berhasil selamat. Mitos, Memanggil Tuhan saat kesusahan.

4.2.1.11 Kedermawanan



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.13 Scene Menampilkan Sifat Kedermawanan Gi Hun Kepada Il Nam yang Terlihat Murung

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi Gi Hun menatap Il Nam yang murung dengan penuh perhatian dan akhirnya mengajak untuk bertukar bentuk. Secara konotasi Gi Hun merupakan sosok yang mengulurkan tangan. Menawarkan bantuan memiliki arti dia ingin bersahabat dengan Il Nam. Mitos, orang yang baik akan mendapatkan balasan setimpal.

4.2.1.12 Bunuh Diri



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.14 Scene Menampilkan Aksi Bunuh Diri Sang Woo Setelah Menangis dan Minta Maaf Kepada Gi Hun

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi Sang Woo menangis dan bunuh diri dengan menusukan pisau di lehernya sendiri. Secara konotasi beruraian air mata dan dialog “Gi Hun maafkan aku” memiliki arti dia sedih, merasa bersalah, dan malu. Memilih mengakhiri hidup untuk menebus permintaan maafnya. Mitos, orang dengan kecenderungan bunuh diri sungguh-sungguh ingin mati.

4.2.1.13 Harga Diri



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.15 Scene Menampilkan Wajah Gi Hun yang Lusuh, Kusam, dan Muram

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi Gi Hun yang terlihat lusuh, kusam, muram dan sudut bibir yang turun, dan mengatakan akan mencari uang saat ibunya tidak mau dirawat di rumah sakit. Secara konotasi ibunya menganggap Gi Hun

sebagai sampah masyarakat dan membuat Gi Hun bermuka masam dan kebakar jenggot sehingga dia ingin mendapatkan uang. Mitos, orang dengan penampilan tidak merawat diri dan kusam sering diartikan sebagai orang miskin atau orang kurang mampu.

4.2.1.14 Putus Asa

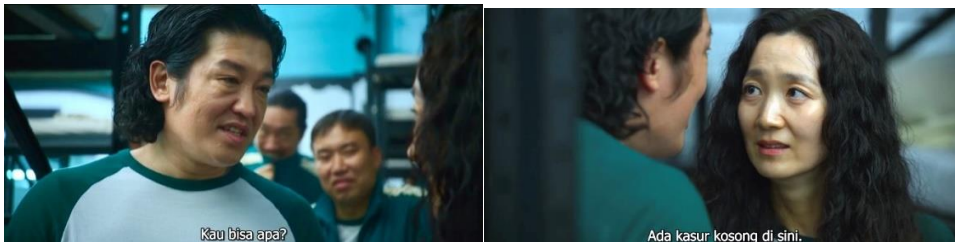


Sumber: *Netflix*

Gambar 4.16 Scene Menampilkan Sang Woo Berendam dengan Tatapan Kosong dan Terdapat Briket Batu Bara yang Dibakar

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi Sang Woo terlihat menampilkan wajah tatapan kosong. Di samping *bathtub* juga ada briket batu bara yang dibakar. Secara konotasi Sang Woo memilih jalan keluar dengan cara bunuh diri karena perusahaannya gulung tikar. Mitos, kasus percobaan bunuh diri jarang dilakukan pria.

4.2.1.15 Pilih-Pilih Teman

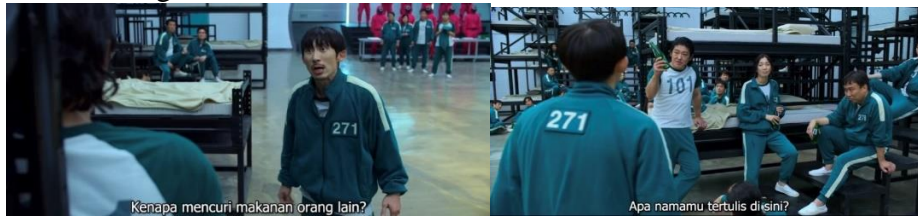


Sumber: *Netflix*

Gambar 4.17 Scene Menampilkan Deok Su Meremehkan Mi Nyeo yang Ingin Bergabung Dengan Timnya

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi Deok Su terlihat tidak berminat saat Mi Nyeo ingin bergabung dengan timnya dan malah mengatakan “ada kasur kosong di sini”. Secara konotasi Deok Su pandang bulu, dia meremehkan Mi Nyeo karena dianggap lemah dan wanita murahan. Mitos, wanita tidak bekerja sebaik pria.

4.2.1.16 Angkuh



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.18 Scene Menampilkan Sifat Angkuh Deok Su dan Timnya yang Mengambil Makanan Milik Peserta Lain

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi sekelompok peserta yang mengambil makanan dan minuman peserta lain. Satu peserta mendatangi kelompok Deok Su dan menanyakan kenapa mencuri bagian mereka yang dijawab “apakah namamu tertulis di sini?”. Secara konotasi Deok Su dan kelompoknya telah mengambil hak milik orang lain (tukang sicut). Deok Su juga pribadi yang tinggi hati. Mitos, orang yang berbadan besar dan berwajah seram diidentikkan dengan preman dan pembuat onar.

4.2.1.17 Emosi Karena Diredahkan

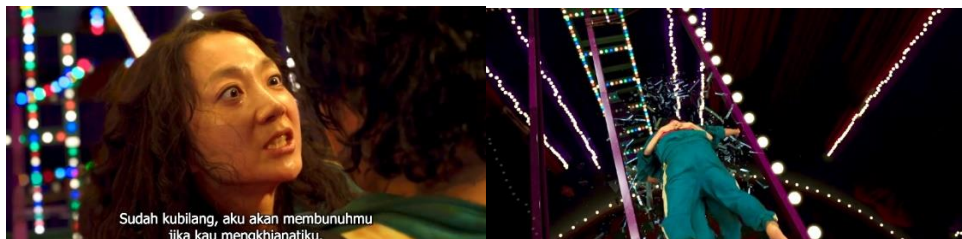


Sumber: *Netflix*

Gambar 4.19 Scene Menampilkan Gi Hun Emosi dan Menonjok Suami Mantan Istrinya saat Diminta Menghindari Anaknya Dengan Memberi Uang

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi terlihat raut wajah Gi Hun yang marah dan berteriak. Gi Hun juga menonjok dan melempar uang yang diberikan kepadanya dari suami mantan istrinya. Secara konotasi suami mantan istri menganggap Gi Hun bisa dibeli dengan uang. Namun kenyataannya Gi Hun naik darah dengan menonjoknya dan tahan harga tidak menerima uang tersebut. Mitos, uang dianggap bisa menyelesaikan masalah.

4.2.1.18 Balas Dendam



Sumber: *Netflix*

Gambar 4. 20 Scene Menampilkan Mi Nyeo Emosi Kepada Deok Su

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi Mi Nyeo memeluk erat Deok Su dan menjatuhkan diri ke bawah jembatan kaca yang menyebabkan keduanya mati.

Secara konotasi menjatuhkan diri artinya Mi Nyeo naik pitam kepada Deok Su dengan membayarkan nyawanya untuk melakukan balas dendam. Mitos, hutang darah ganti darah, hutang nyawa dibayar nyawa. 4.2.1.19 Berkelahi



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.21 Scene Sang Woo Berdebat Dengan Gi Hun saat Final *Squid Game*

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi adegan Gi Hun dan Sang Woo berkelahi di lapangan pada saat *final Squid Game*. Secara konotasi mereka sedang beradu buku tangan. Beradu buku tangan dilakukan Gi Hun dan Sang Woo untuk tahan harga masing-masing dengan adu mulut. Mitos, berkelahi dengan teman membuat hubungan semakin buruk.

4.2.1.20 Membunuh

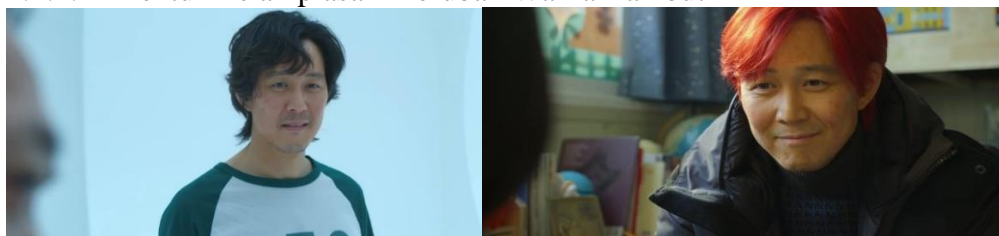


Sumber: *Netflix*

Gambar 4.22 Scene Menampilkan Aksi Pembunuhan Sang Woo Kepada Seo Byeok Menggunakan Pisau

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi Sang Woo menggenggam pisau yang bercucuran darah, dia membunuh Seo Byeok temannya sendiri. Secara konotasi menggambarkan Sang Woo berdarah dingin. Mitos, membunuh biasa dilakukan karena sakit hati.

4.2.1.21 Bentuk Pelampiasan Merubah Warna Rambut



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.23 Scene Menampilkan Gi Hun Merubah Warna Rambutnya dari Hitam Menjadi Merah

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi Gi Hun mengubah warna rambut dari hitam menjadi merah. Secara konotasi bentuk pelampiasan kemarahan dilakukan Gi Hun dengan mewarnai rambut menjadi merah. Merah diartikan keberanian di mana dia telah melalui kuku maut saat menjadi peserta *Squid Game*. Mitos dari seseorang rambut merah sering dikaitkan keberanian.

4.2.1.22 Kerja Sama Tim Yang Kuat



Sumber: Netflix

Gambar 4.24 Scene Menampilkan Tim Yang Kalah Menggunakan Strategi Seluruh Anggota Pria

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi sekelompok tim yang terjatuh saat melakukan permainan tarik tambang. Secara konotasi tim Gi Hun merupakan alat pendobrak karena mereka bisa memanfaatkan situasi dengan taktik dan kerja sama untuk menang melawan tim yang berisikan pria semua. Mitos, tim yang menang tarik tambang selalu berisikan orang berbadan besar.

4.2.2 Dalam film *Squid Game*, kebutuhan aktualisasi diri bisa dikategorikan menjadi beberapa adegan. Adegan itu dapat dilihat pada :

4.2.2.1 Kalangan Atas Tidak Berperasaan

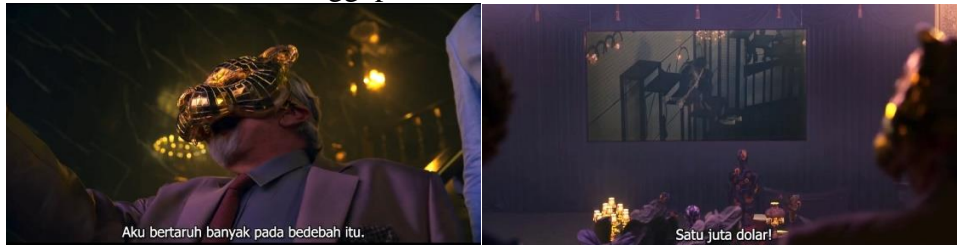


Sumber: Netflix

Gambar 4.25 Scene Menampilkan Kalangan Atas Menggunakan Topeng Emas Macan Kumbang dan Menggunakan Setelan Jas

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi kalangan atas menggunakan topeng emas berbentuk macan kumbang dan setelan jas, dia mengatakan tidak mudah untuk menyenangkan hatinya kepada *Front Man*. Secara konotasi dia memberikan beban di pundak *Front Man* agar permainan yang ditampilkan bisa membuatnya bahagia. Mitos, orang kaya menjalani gaya hidup sederhana.

4.2.2.2 Para Peserta Dianggap Bahan Taruhan



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.26 Scene Menampilkan Kalangan Atas Yang Mempertaruhkan Peserta Pilihannya Dengan Uang Satu Juta Dolar (15,6 Miliar Rupiah)

Peserta dianggap bahan taruhan oleh kalangan atas berkaitan dengan kebutuhan yang ditonjolkan belum terpenuhi menurut teori Abraham Maslow yaitu kebutuhan aktualisasi diri, yaitu: menemukan kenikmatan atau kepuasan versi diri sendiri, untuk memenuhi kebutuhan aktualisasi diri kalangan : tas pada film ini menggunakan peserta untuk bahan taruhannya.

4.2.2.3 Para Peserta Menjadi Bahan Tontonan Kalangan Atas



Sumber: *Netflix*

Gambar 4. 27 Scene Menampilkan Kalangan Atas Menonton *Final Squid Game*

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi kumpulan kalangan atas yang sedang berada di ruangan mewah terdapat lampu gantung kristal, mereka sedang berdiri menghadap kaca memandangi lapangan yang berisikan peserta. Secara konotasi kalangan atas merupakan orang-orang berkuasa dan mereka sedang menonton para peserta. Para peserta di sini diibaratkan sebagai hewan yang sedang menghibur tuannya.

4.2.2.5 Orang Kaya Mencari Kesenangan Dengan Membuat *Squid Game*



Sumber: *Netflix*

Gambar 4.28 Scene Menampilkan Seorang Pria Berada di Rumah Sakit Mewah

Berdasarkan hasil analisis tanda denotasi sekelompok tim yang terjatuh saat melakukan permainan tarik tambang. Secara konotasi pria tersebut merupakan kalangan atas yang mendirikan *Squid Game*. *Squid Game* didirikan karena semua

kebutuhan bisa dibeli membuat mereka tidak ada kebahagiaan lagi dan permainan ini dibuat untuk hiburan dan jatuh di kasur bagi kalangan atas (miliarder). Mitos, orang kaya selalu bahagia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat di tarik kesimpulan bahwa representasi citra manusia dalam serial film *Squid Game* adalah lebih mementingkan uang di atas segalanya, egois, sadis, angkuh, licik, manusia sebagai barang taruhan, manusia sebagai bahan hiburan, putus asa, pendendam, orang miskin berpenampilan lusuh dan tidak terawat sedangkan orang kaya berpenampilan rapi dan berbadan besar, dan emosional. Segala citra manusia di film ini berkaitan dengan kebutuhan manusia. Para peserta untuk kebutuhan fisiologis dan kalangan atas untuk kebutuhan aktualisasi diri.

SARAN

1. Diharapkan peneliti selanjutnya, metode dalam penelitian selanjutnya bisa menggunakan metode lain selain analisis semiotika dalam film ini. Bisa memfokuskan penelitian dalam segi pemasarannya menggunakan metode penelitian pendekatan kuantitatif. Mengingat film ini banyak mendapatkan penghargaan di dunia dan sangat populer.
2. Diharapkan para penggiat film dan kreator pada bidang industri dapat lebih banyak membuat film yang mengambil tema tentang manusia yang banyak menampilkan banyak pesan moral.

DAFTAR PUSTAKA :

BUKU :

Sobur, A. (2003). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

JURNAL :

Iskandar. (2016). Implementasi Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow Terhadap Peningkatan Kinerja Pustakawan. *Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan Khazanah Al-Hikmah*, 4(1), 24-34.

INTERNET :

Kompas.com. (2021). *Sinopsis Squid Game, Permainan Mematikan Berhadiah Miliaran*.

https://www.kompas.com/hype/read/2021/08/19/103656266/sinopsis-squid-game-permainan-mematikan-berhadiah-miliaran?amp=1&page=2&jxconn=1*1qnc06o*other_jxampid*MVISR1pla0stQXViX2RiX1RmeHJRZHhBUU1PQ2JGQnk3T3hGTUFLa0xxbUZjbkJrNUxtNklwU2ZXWUFoVnpIWg (21 Desember 2021)

Kompas.com. (2022). *Squid Game Raih 3 Penghargaan di SAG Awards 2022*.
<https://lifestyle.kompas.com/read/2022/03/01/084216820/squid-game-raih-3-penghargaan-di-sag-awards-2022?amp=1&page=2> (12 Januari 2022)