



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 17642-17648

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Representasi Permainan Traditional/Korea Selatan dalam Drama "Squid Game"

Muhammad Kevin Muhfly Alfath Sianturi

Universitas Lakidende

Email: Kevinmuhfly@gmail.com

Abstrak

Begitu banyak film atau serial drama yang menayangkan unsur berbagai macam budaya pada suatu negara. Penelitian di latar belakang oleh pemaknaan budaya melalui permainan tradisional suatu negara. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi permainan tradisional Korea Selatan pada serial drama Squid Game dan untuk memahami makna dari permainan tradisional Korea Selatan dalam drama Squid Game. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika. Teori yang digunakan adalah teori Semiotika Charles Sander Peirce. Analisis berdasarkan representant, objek (ikon, indeks, simbol) dan interpretant terdapat 9 adegan yang merepresentasikan permainan tradisional Korea Selatan.

Kata Kunci: *Representasi, Permainan Traditional, Squid Game*

Abstract

There are so many films or drama series that show elements of various cultures in a country. The research is motivated by the meaning of culture through traditional games of a country. The purpose of this study is to determine the representation of traditional South Korean games in the Squid Game drama series and to understand the meaning of South Korean traditional game in the Squid Game drama with a semiotic approach. The theory used is Charles Sander Peirce's Semiotics theory. The analysis is based on representant, object (icon, index, symbol) and interpretant. There are 9 scenes that represent traditional South Korean games.

Keywords: *Representation, Traditional Game, Squid Game*

PENDAHULUAN

Film merupakan salah satu media komunikasi. Hal tersebut membuat film memiliki pengaruh yang cukup signifikan terhadap pembentukan pola pikir masyarakat melalui konten film yang disajikan salah satunya adalah film Drama Korea yang menjadi salah satu hiburan yang disenangi oleh banyak orang. Serial drama Korea pertama kali ditayangkan pada tahun 1962 yang berjudul *Backstreet of Seoul* dimana film tersebut berisi tentang edukasi masyarakat terhadap dukungan militer. Di tahun 1970-an serial Drama mulai menceritakan tentang kehidupan sehari-hari dibandingkan dengan agenda politik. Di tahun 1980-an variasi dari Drama Korea semakin meningkat yang didasari oleh pengaruh dari film Drama Jepang yang mulai menceritakan tentang kisah percintaan. Lalu, di tahun 1990-an pemerintah sudah melonggarkan aturan penyensoran.(Agniya,2018).

Maka dari itu banyak film yang pada saat proses produksinya menelan biaya yang cukup fantastis salah satunya film drama *Eyes of Dawn* yang menjadi serial Blockbuster pertama dalam sejarah yang menghabiskan biaya 200 juta won per satu episode. Lalu, di tahun 2000-an mulai munculnya serial Drama online atau K-Drama yang membuat Drama ini lebih banyak meraih penonton dari seluruh dunia. (Agniya, 2018).

Menurut (Hong,2014) K-drama mengacu pada drama televisi di Korea Selatan dalam sebuah format mini seri yang di produksi dalam Bahasa Korea banyak dari drama ini telah populer di Asia dan memberi kontribusi terkait fenomena Korean Wave di beberapa negara.

Pada akhir tahun 2021 dunia perfilman dunia kembali digemparkan oleh penayangan serial drama Korea Selatan yaitu yang berjudul *Squid Game*. Film ini menceritakan mengenai permainan yang cukup sederhana yang biasanya dimainkan oleh anak-anak di Korea Selatan dan di film ini menceritakan kembali mengenai permainan anak kecil yang dimainkan kembali oleh orang dewasa. (Jaya, 2021).

Drama Korea *Squid Game* Saat ini sedang menjadi tayangan yang viral. Serial Drama asal Korea Selatan ini menduduki peringkat teratas Pada Charts 10 teratas Global Netflix sejak dimulainya penayangan pada bulan September 2021. Sehingga produksi Serial Drama Korea Selatan ini mampu menjadi kesukaan bagi penikmat serial drama Korea yang tidak terkecuali pada penonton Indonesia, tidak hanya itu yang bukan penikmat drama Korea pun mulai melirik kearah industri film Korea Selatan disebabkan serial *squid game* ini sangat viral dan menembus pasar internasional. (Aviacha, 2021).

Dikutip dari pernyataan (Hwang, 2021),*Squid Game* dengan cerdas menggabungkan unsur-unsur K-drama dan film Korea, Hal ini yang membuat serial itu sangat populer.

Serial drama Korea Squid Game bercerita tentang kumpulan orang-orang Korea Selatan yang memiliki masalah keuangan. Orang-orang tersebut umumnya sedang kesulitan ekonomi dan susah membayar utang di bank. Lalu, orang-orang tersebut diajak untuk memainkan permainan di sebuah wilayah terpencil. (Firda, 2021).

Berdasarkan latar belakang Serial Drama Korea "Squid Game" ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada Serial Drama Korea "Squid Game". Serial drama ini cocok untuk dijadikan sebagai salah satu media dalam merepresentasikan budaya Korea Selatan berupa permainan Traditional Korea Selatan, dan juga sebagai sarana untuk melakukan diplomasi budaya oleh Korea Selatan dimana masih banyak masyarakat di luar negeri yang belum mengetahui makna permainan-permainan tradisional khas Korea Selatan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan Metode Penelitian Kualitatif serta menggunakan Analisis Semiotika. Adapun penjelasan mengenai penelitian kualitatif adalah sebagai berikut: Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang dapat menghasilkan data berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari orang-orang maupun perilaku yang sedang di amati, penelitian kualitatif di definisikan sebagai penelitian yang bersifat interpretatif (menggunakan penafsiran) yang melibatkan banyak metode dalam menelaah masalah penelitiannya (Mulyana dan Solatun, 2013, p.4-6). Metode analisis semiotika yang dikembangkan oleh Charles Sander Peirce, metode ini digunakan untuk mengetahui makna-makna simbol yang ada di dalam suatu film ataupun drama. Penelitian ini akan menjelaskan tentang Permainan tradisional asal Korea Selatan apa saja yang di representasi kan pada serial Drama Korea Squid Game Episode 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sinopsis Drama Squid Game

Di awal Squid game episode 1, terlihat sekelompok anak yang sedang bermain permainan cumi-cumi, dengan bentuk tanah yang membentuk cumi-cumi. Pada serial drama squid game ini bercerita tentang kisah hidup dari seorang pria bernama Gi-Hun yang hidup dengan kesulitan keuangan karena dirinya yang suka berhutang untuk bermain judi sehingga dirinya di kejar-kejar oleh penagih hutang. Di tengah berbagai kesulitan yang dia alami dia bertemu oleh pria misterius di stasiun yang menawarkan untuk memainkan ddakji dan jika Gi-Hun menang ia mendapatkan uang. Gi-Hun pun memainkan permainan itu.

Diakhir permainan Gi-Hun menang dan mendapatkan uang sehingga Gi-Hun menerima undangan dari pria itu untuk mengikuti permainan dengan hadiah yang uang yang lebih banyak lagi.

Gi-Hun pun menerima undangan dirinya dijemput oleh mobil mewah, yang membuat dirinya berada di sebuah pulau terpencil bersama ratusan peserta lainnya yang berjumlah 456 orang dengan berbagai masalah keuangan yang mereka miliki juga. Setibanya di pulau terpencil itu, merekapun dikumpul didalam suatu ruangan untuk diberitahukan tentang peraturan-peraturan selama mengikuti permainan dan hadiah yang akan mereka dapatkan Ketika memenangkan permainan. Permainan pertamapun dimulai, yaitu permainan lampu merah, lampu hijau.

Interpretant - Makna Permainan Traditional Korea Selatan

Penelitian ini mengacu pada pengetahuan praktis terkait permainan traditional yang telah di jelaskan pada bab dua. Permainan Traditional merupakan suatu permainan yang di wariskan oleh para leluhur dan telah di mainkan secara turun temurun dalam kurun waktu puluhan bahkan ratusan tahun. (Mulyani,2016). Menurut (utomo,ismail 2019). Permainan tradisional selain dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan dan kejujuran. (Permainan tradisional kebanyakan dimainkan oleh lebih dari satu orang atau bersifat permainan berkelompok (minimal dimainkan oleh dua orang), dengan menggunakan alat permainan yang relatif sederhana serta mudah didapat di sekitar anak, yang berasal dari tumbuhan atau benda lainnya dan merupakan hasil penggalian dari budaya setempat sehingga tidak memerlukan biaya yang mahal, maka dari itu permainan tradisional perlu dilestarikan agar generasi berikutnya tetap mempunyai jati diri bangsa, sehingga tidak meninggalkan akar budaya bangsa itu sendiri. Dengan nada nya penayangan Serial Drama Korea Selatan " Squid Game ini membuat Permainan traditional memiliki makna tersendiri bagi masyarakat Korea Selatan.Pasalnya,dimana permainan traditional mampu menciptakan Kebersamaan dan hiburan bagi masyarakat korea selatan seperti pada berbagai permainan traditional yang di ditampilkan pada serial drama Squid Game

Setelah melakukan analisis pada serial drama korea selatan Squid game episode 1, didapati 9 Adegan yang merepresentasikan makna permainan permainan traditional asal korea selatan dari tiga permainan traditional yang ada pada serial drama korea selatan squid game episode 1 yakni:

1. Permainan Squid game (permainan cumi-cumi) merupakan permainan anak-anak yang telah dimainkan sejak dahulu di Korea Selatan. Permainan ini terdiri atas dua tim, yang memiliki tugas masing-masing untuk menyerang dan bertahan. Tim penyerang harus menginjak area kecil yang berbentuk kepala cumi-cumi. Penyerang juga hanya dapat menggunakan satu kaki, terkecuali mereka berhasil untuk memotong pinggang cumi-cumi. Sedangkan tim bertahan menjaga di tiap garis cumi-cumi untuk melihat apakah ada penyerang yang membuat kesalahan. Mereka juga dapat mendorong penyerang agar keluar dari garis dan mati. Permainan ini dimainkan di lapangan yang dibentuk menyerupai cumi-cumi. Permainan ini memiliki makna tersendiri bagi masyarakat Korea Selatan yaitu kekompakan dalam memainkan permainan tersebut.
2. Permainan Ddakji merupakan permainan tradisional khas Korea Selatan, yang menggunakan kertas origami sebagai alat dalam melakukan permainan. Permainan Ddakji ini dapat dilakukan oleh dua orang atau pun lebih dengan membuat sisi Ddakji lawan terbalik. Meskipun terlihat mudah, diperlukan ketepatan untuk membalik Ddakji milik lawan dengan Ddakji sendiri dalam sekali percobaan. Permainan Ddakji ini memberikan makna keseruan di dalam memainkannya.
3. Permainan lampu merah lampu hijau ini, dipandu oleh boneka berukuran besar yang memonitor para pemain selama permainan berlangsung, aturan permainan ini adalah peserta tidak boleh bergerak saat boneka besar menoleh ke arah peserta. Boneka besar yang terdapat dalam permainan ini menyanyikan lagu dengan salah satu liriknya yang berbunyi "mugunghwa Kkoci Pieot Seuminda" yang memiliki makna yaitu bunga mugunghwa yang merupakan bunga nasional Korea Selatan. Dalam permainan ini dimana para pemainnya membutuhkan konsentrasi dan kecepatan dalam memainkannya. Peneliti menemukan bahwa permainan-permainan tradisional yang terdapat pada serial drama squid game ini merupakan permainan tradisional yang memiliki berbagai makna dan sejak dahulu kala dimainkan oleh masyarakat Korea Selatan di masa kecil.

SIMPULAN

Makna dari permainan tradisional Korea Selatan dalam Serial Drama Squid Game adalah kebersamaan, keseruan dan makna yang mengartikan bunga nasional Korea Selatan. Berdasarkan analisis representasi menggunakan teori Semiotika model Charles Sanders Peirce dengan menggunakan teknik analisis data berupa, memahami interpretasi, melakukan pengamatan pada objek, identifikasi tanda-tanda pada objek

yang merepresentasikan makna dan melakukan analisis berdasarkan semiosis. Sesuai dengan tujuan pada penelitian ini, peneliti mendapatkan hasil bagaimana memahami makna dalam representasi permainan tradisional Korea Selatan dalam drama Squid Game. dan memberikan edukasi dalam melakukan penelitian Representasi Permainan Tradisional Korea Selatan dalam drama Squid Game Episode 1 melalui penggunaan Teori Semiotika Charles Sander Pierce dalam melakukan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal.(2014).Metode penelitian kualitatif.Jakarta:Raja Grafindo persada. Agniya. (2018 Maret,18). Perjalanan Drama Korea: dari Alat Pemerintah Jadi Budaya Pop. Diperoleh pada 21 Mei 2022.dari:<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180313183656-220-282703/perjalanan-drama-korea-dari-alat-pemerintah-jadi-budaya-pop>.
- Alfathoni, M.A.M., & Dani, M., (2020). Pengantar Teori Film. Yogyakarta: Deepublish.
- Anditha, P.R., (2021). Komunikasi Visual (Vol 1). Purwokerto: Zahira Media Publisher. Bandung:Alfabeta,CV.
- Benny H. Hoed, (2011). Semiotik & Dinamika Sosial Budaya. Depok: Komunitas Bambu.
- Bimantoro, A.A., Rizki, A.P., & Marisa, P.S., (2021). Industri Media Budaya Populer: Analisis Semiotika Pierce Pada Drama Korea Start Up Vol. 7 Nomor 1 Tahun 2021 P-ISSN: 2477-5789 dan E-ISSN : 2502-0579.
- Boggs,M. Joseph dan Dennis,W Petrie.(2011). The Art of watching films (edisi ke-8).New York:Longman.
- Danesi, M. (2011).Pesan Tanda dan Makna Teori Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi.Jakarta:Jalasutra
- Delanitta,A ., Wardianto,K,G. (2021) Fenomena Kostum Squid Game.Diakses pada 21 Mei 2022.Dilansir dari: <https://lifestyle.kompas.com/read/2021/10/05/175318220/fenomena-kostum-squid-game-yang-banjiri-marketplace?page=all>
- Fossard,De,Esta (2005). Writing And Producing For televisions and film. SAGE Publications India Pvt Ltz
- Hyuk,D,H,(Director).(2021). Squid Game (Season 1 Episode 1). Netflix. <http://www.netflix.com>.
- Hong,Y.E,(2014) .Korean Cool : Strategi di balik ledakan budaya pop korea.Yogyakarta:Penerbit Bentang.
- Janati,F. (2021, Oktober 3). Park Hae Soo Terima Tawaran Squid Game karena Sinopsisnya.

- Diakses pada 21 Mei 2022. Dilansir dari:
<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20180313183656-220-282703/perjalanan-drama-korea-dari-alat-pemerintah-jadi-budaya-pop>
- Laura, R., & Ratu, N.W., (2021). Representasi Imperialisme Budaya Korea Dalam Iklan Nutrisari Versi "Jung Min Butuh Vitamin". Vol. 4, nomor 1 pada tahun 2021 E-ISSN : 2656-050X.
- Mulyana, D., & Solatun. (2013). Metode Penelitian Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Bandung.
- Mulyani, N., (2016). Super Asyik Permainan Traditional Anak Indonesia Yogyakarta: Diva Press.
- Netflix. Squid Game. Diperoleh dari platform Netflix: <http://www.netflix.com/Squidgame>
- Nuryanto, H., (2012). Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: PT. Balai Pustaka Persero.
- Rinawati, (2019). Pengantar Teori Manajemen Komunikasi dan Organisasi. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Rorong, M.J. (2019). Representasi Nilai Kemanusiaan Web Series dalam Perspektif Charles Sanders Pierce. Vol.13, nomor 1 Tahun 2017 P-ISSN : 1978-7413 dan E-ISSN : 2579-8146.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.
- Toni, A., & Rafki, F., (2017). Studi Semiotika Pierce pada Film Dokumenter "The Look of Silence: Senyap". Vol. 11, Nomor 2 Tahun 2017 P-ISSN : 1907-898X dan E-ISSN : 2548-7674.
- Utomo, & Ismail, (2019). Permainan Traditional "Media Stimulasi & Intervensi AUDBK (Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus). Prodi. PJ JPOK FKIP ULM Press.
- Wahjuwibowo. (2018). Semiotika komunikasi di 3,; Mitrawacana media.
- Wahyuningsih, S. (2019). Film dan Dakwah (Memahami Representasi Pesan- Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik. Depok: Media Sahabat Cendekia.
- Yuwita. (2018). Representasi Nasionalisme Dalam Film Rudy Habibie (Studi Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce). Vol. 6, Nomor 1 Tahun 2018 P-ISSN : 2088-0626 dan E-ISSN : 2442-7365..