

Kelas Sosial dalam Serial Drama Squid Game (Studi Semiotika Roland Barthes dari Perspektif Karl Marx)

Olivia Yuriko Phillip¹, Wulan Purnama Sari^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: olivia.915190076@stu.untar.ac.id

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta*
Email: wulanp@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal : 09-12-2022, revisi tanggal : 07-01-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal : 05-02-2023

Abstract

A film is a complex piece of mass media. Movies consist of audio and video that can affect the audience's emotions. There are various categories in film, one of which is drama series. This study uses Karl Marx's theory to describe and analyze the social class in the drama series 'Squid Game.' The research method used is semiotics, according to Roland Barthes. Karl Marx defines the concept of social class based on the integration of economic relations, occupation, and education. Based on the results of Roland Barthes' semiotic analysis that has been carried out in the drama series 'Squid Game,' it can be seen that there is a description of social class like Karl Marx's theory. Scenes and symbols in the drama series show a picture of social class based on the integration of economic relations where people with lower social status will be treated arbitrarily by those with higher social status.

Keywords: Karl Marx, Roland Barthes, semiotics, social class, Squid Game

Abstrak

Film terdiri dari audio dan video yang dapat mempengaruhi emosi penonton. Ada berbagai macam kategori dalam film, salah satunya yaitu serial drama. Penelitian ini ingin memberikan gambaran dan menganalisis kelas sosial yang ada dalam serial drama 'Squid Game' dengan menggunakan teori milik Karl Marx. Metode penelitian yang digunakan adalah semiotik menurut Roland Barthes. Karl Marx mengartikan konsep kelas sosial didasarkan pada integrasi hubungan ekonomi, pekerjaan, dan pendidikan. Berdasarkan hasil analisis semiotika Roland Barthes yang telah dilakukan dalam serial drama 'Squid Game', dapat diketahui bahwa terdapat gambaran mengenai kelas sosial seperti teori Karl Marx. Adegan dan symbol dalam serial drama menunjukkan gambaran kelas sosial yang didasarkan pada integrasi hubungan ekonomi di mana orang-orang yang memiliki status sosial yang lebih rendah akan diperlakukan secara semena-mena oleh mereka yang memiliki status sosial lebih tinggi.

Kata Kunci: Karl Marx, kelas sosial, Roland Barthes, semiotika, Squid Game

1. Pendahuluan

Film merupakan bagian dari media massa yang bersifat kompleks. Film yang terdiri dari audio dan video dapat mempengaruhi emosi penonton melalui gambar visual yang disajikan. Film yang sering diartikan sebagai potongan-potongan gambar yang disatukan menjadi kesatuan, tentu tidak lepas dari sejarah panjang awal mula perfilman. Faktanya, kemunculan film tidak lepas dari perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, sehingga mampu menciptakan kesuksesan besar dalam bahasa visual film. Kemampuan audiovisual film dan kemampuannya menangkap realitas di

sekitarnya, nyatanya menjadikan film sebagai wadah lain untuk menyampaikan pesan kepada publik. Film disebut juga sebagai audiovisual yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang dirangkai menjadi satu dan dapat menangkap peristiwa sosial dan budaya, bahkan dapat membuat film tersebut mampu menyampaikan pesannya dalam bentuk media visual (Alfathoni & Manesah, 2020). Ada berbagai macam kategori dalam film, salah satunya yaitu drama. Film memiliki manfaat strategis dalam menyampaikan pesan untuk masyarakat, di antaranya ada di dalam drama ‘Squid Game’.

Pada tahun 2021 silam, Netflix mengeluarkan serial drama yang berjudul ‘Squid Game’. Drama ‘Squid Game’ memiliki 9 episode dan merupakan serial yang berasal dari Korea Selatan. ‘Squid Game’ disutradarai dan ditulis oleh Hwang Dong-Hyuk. Dirilis di seluruh dunia pada tanggal 17 September 2021 dan langsung masuk ke dalam serial yang paling banyak ditonton di Netflix. Dari drama ‘Squid Game’ ini, para aktor dan aktris telah mendapatkan berbagai macam penghargaan.

Drama ‘Squid Game’ ini menceritakan tentang Seong Gi-Hun yang diperankan oleh Lee Jung-Jae sebagai pemeran utama yang memiliki hutang dan tidak memiliki pekerjaan. Saat berada di stasiun kereta, Seong Gi-Hun bertemu orang yang mengundangnya untuk mengikuti permainan yang bisa mendapatkan uang. Setibanya di tempat permainan, ternyata di sana telah dipenuhi oleh para pemain lain yang bernasib sama sepertinya. Para pemain ini diharuskan untuk mengikuti berbagai permainan yang bisa mendapatkan uang miliaran won dengan nyawa sebagai taruhannya.

Dalam drama ‘Squid Game’ ini, menggambarkan bagaimana ketidaksetaraan dalam masyarakat yang timbul karena adanya masalah kelas sosial yang terjadi dalam masyarakat itu sendiri. Penindasan terhadap yang lemah, bertingkah semena-mena kepada yang lemah, dan perbedaan kelas sosial. Dibalik adegan-adegan yang mengerikan, serial ini telah mengangkat permasalahan ekonomi dan kesenjangan sosial yang terjadi di Korea Selatan.

Menurut Abad Badruzaman (Abdain, 2014), kesenjangan sosial adalah suatu ketidakseimbangan sosial yang ada di masyarakat sehingga menjadikan suatu perbedaan yang sangat mencolok. Atau dapat juga diartikan suatu keadaan dimana orang kaya mempunyai kedudukan lebih tinggi dan lebih berkuasa dari pada orang miskin. Drama ‘Squid Game’ ini adalah cerminan dari sejarah kelam dan rasa frustrasi rata-rata yang dialami oleh warga Korea Selatan yang sulit untuk mendapatkan pekerjaan, melakukan pernikahan, menafkahi keluarga atau menciptakan kehidupan finansial yang lebih sejahtera. Drama ini menunjukkan bahwa di balik kemajuan pesat yang ada di Korea Selatan, masih terdapat banyak penduduknya yang harus hidup dalam kemiskinan di Negara tersebut. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya survei yang diterbitkan oleh Organisasi Kerja Sama Ekonomi dan Pembangunan (OECD) tahun 2022 bahwa ada sekitar 43,4% lansia di Korea Selatan yang menderita kemiskinan dengan pendapatan relatif.

Kelas sosial memainkan peran penting dalam menentukan hak istimewa di berbagai bidang. Semakin tinggi kelas sosial, semakin banyak akses ke hak istimewa yang mempengaruhi kualitas hidup. Di sisi lain, semakin rendah kelas sosial, semakin kecil peluang untuk mendapatkannya dengan mudah. Tingkatan masyarakat terdiri dari kelas atas (*upper class*), kelas menengah (*middle class*), dan kelas bawah (*lower class*) (Syifa & Haloho, 2022). Kelas sosial merupakan “*social and economic groups constituted by a coalescence of economic, occupational, and educational bonds*”.

Artinya konsep kelas didasarkan pada integrasi hubungan ekonomi, pekerjaan, kemudian yang terakhir adalah Pendidikan (Prasetya, 2022).

Dari penggambaran drama ‘Squid Game’ di atas, drama ini layak dijadikan subjek film penelitian. Drama ‘Squid Game’ ini menunjukkan bagaimana seseorang dari masyarakat rendah menjalani kehidupan yang berputar di sekelilingnya. Setiap *scene* dalam drama ini memiliki nilai pesan yang disajikan secara menarik berdasarkan sosial dan kehumasan. Representasi realitas masyarakat yang dijadikan drama dengan tema kelas sosial. Hal inilah yang menjadi menarik karena penonton dapat melihat bagaimana kelas ditampilkan dalam masyarakat dan drama maka penelitian ini dilakukan untuk melihat dan mengetahui pikiran kita tentang kelas sosial dan menunjukkannya melalui drama ‘Squid Game’ ini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran dan menganalisis kelas sosial yang ada dalam drama ‘Squid Game’ dengan menggunakan teori milik Karl Marx. Penelitian sebelumnya, Sarina (2015), meneliti nilai-nilai misoginisme yang terdapat dalam film ‘Conjuring Spirit’ dengan menggunakan metode semiotika dari Roland Barthes. Samahalnya dengan penelitian Sarina, peneliti juga menggunakan metode semiotika untuk mencari suatu gambaran representasi yang ada di dalam sebuah film/serial drama.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan penelitian semiotik menurut Roland Barthes. Peneliti menggunakan metode semiotik karena semiotik adalah suatu ilmu dan metode penelitian yang memungkinkan untuk mempelajari tanda-tanda pada suatu objek untuk menentukan dan menemukan apa yang ada pada suatu objek.

Roland Barthes (dalam Wibisono & Sari, 2021) menegaskan bahwa bahasa adalah sistem tanda yang mencerminkan gagasan terhadap beberapa orang dalam waktu tertentu. Denotasi adalah simbol pemaknaan tingkat pertama, yang terdiri dari rantai penanda dan pertanda, itu adalah hubungan makna material atau akal sehat di belakangnya. Sedangkan pada konotasi atau proses simbol tingkat kedua dari rantai simbol atau indikator dan sistem indikator menjadi penanda dan selanjutnya berhubungan dengan yang lain pada pertanda yang lebih tinggi. Menurut Roland Barthes, definisi yang mirip dengan pekerjaan ideologis, yang dia sebut sebagai mitos (mitologi), dan kewajiban untuk menyatakan itu memberikan kebenaran sebagai prinsip kekuatan yang berlaku dalam periode tertentu. Dalam mitos juga ada jenis tiga bagian penanda, pertanda, dan tanda tetapi sebagai suatu sistem yang unik. Mitos dibangun untuk suatu rantai pemaknaan yang berarti sesuatu yang telah ada sebelumnya atau bisa dibilang, mitos adalah suatu sistem pemaknaan orde kedua.

Roland Barthes memahami pikiran seperti yang dilakukan oleh kesadaran palsu yang membuat manusia hidup dalam dunia imajiner dan ideal, terlepas dari kenyataan hidup sesungguhnya tentu saja tidak demikian. Ideologi akan selalu ada selama kebudayaan juga ada. Karena itulah yang menjadikan alasan untuk Roland Barthes mengatakan bahwa konotasi ini seperti suatu interpretasi Budaya. Kebudayaan mengekspresikan dirinya dalam teks tertulis dan oleh karena itu, ideologi mewujudkan dirinya melalui berbagai kode yang disertakan ke dalam teks sebagai simbol penting, seperti karakter, latar, sudut pandang, dan lain-lain

Teori Roland Barthes dikenal dengan teori dua tahap makna (*two order of signification*), yaitu tahap denotasi sebagai tanda pertama dan konotasi sebagai tanda

kedua. Selain itu, Roland Barthes dikenal mencari makna dengan menggunakan metode praktis dari budaya dan mitos (mitologi). Melalui proses ini, diharapkan masalah kelas sosial yang ada dalam drama ‘Squid Game’ dapat terungkap.

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Penelitian ini menggunakan metode semiotik milik Roland Barthes yang menganalisis sesuatu melalui sebuah ungkapan yang berdasar pada tiga aspek, yaitu: denotasi, konotasi dan mitos. Lalu menggunakan teori kelas sosial milik Karl Marx yang mengartikan konsep kelas sosial didasarkan pada integrasi hubungan ekonomi, pekerjaan, dan pendidikan.

Peneliti ingin menganalisis lebih dalam mengenai gambaran kelas sosial yang ada dalam setiap *scene* drama ‘Squid Game’ ini dengan menggunakan metode semiotik milik Roland Barthes. Penulis menemukan dan akan membahas sebanyak 6 *scene* dalam drama ‘Squid Game’ ini yang menunjukkan gambaran kelas sosial di dalamnya.

Untuk mempresentasikan gambaran kelas sosial yang dimaksud penulis dalam drama ‘Squid Game’ ini, penulis telah mengategorikannya ke dalam beberapa *scene*/rangkaian *scene*, antara lain:

- a) **Scene 1:** Adegan yang mempresentasikan orang yang memiliki status sosial yang lebih tinggi dapat lebih berkuasa atas yang lebih lemah.

Sinopsis: Adegan saat Seong Gi-hun yang memiliki hutang sedang ditagih untuk membayar hutangnya, tetapi Gi-Hun tidak bisa membayar atau melunasi hutang tersebut. Lalu sang penagih hutang berlaku kasar dan memukul Gi-Hun senaknya.

- b) **Scene 2:** Adegan yang mempresentasikan orang yang memiliki status sosial yang lebih tinggi dapat lebih berkuasa atas yang lebih lemah.

Sinopsis: Adegan saat sang penagih hutang juga memberi Gi-Hun suatu perjanjian jika selanjutnya Gi-Hun masih tidak bisa membayar hutang tersebut, sang penagih hutang akan mengambil satu ginjal dan satu mata Gi-Hun.

Tabel 1. Hasil Analisis Drama ‘Squid Game’

Pengambilan <i>Scene</i> /Kamera	Visual
<p data-bbox="288 1603 424 1671"><i>Scene 1</i> (<i>Close Up</i>)</p>	

Gambar Scene 1. Episode 1 (menit ke 9:53)

Scene 2
(*Medium Close Up*)



Gambar Scene 2. Episode 1 (menit ke 11:06)

Denotasi	Konotasi	Mitos
<p><i>Scene 1</i> : Wajah Gi-Hun yang sedang dipukul oleh sang penagih hutang sehingga Gi-Hun reflek menutup matanya.</p> <p><i>Scene 2</i> : Ada beberapa penagih hutang, dan salah satunya sedang bernegosiasi atau membuat perjanjian dengan Gi-Hun.</p>	<p><i>Scene-scene</i> ini menunjukkan bahwa seorang yang tidak memiliki uang dan berujung menghutang dengan orang lain dan tidak bisa membayar hutangnya akan diperlakukan secara semena-mena hingga ia bisa membayarkan hutangnya.</p>	<p>Seorang penagih hutang sering kali dikenal dengan perilaku kasarnya terhadap masyarakat yang memiliki hutang. Seperti yang terlansir dalam <i>Bisnis.com</i> (Azka, 2022), Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menerima banyak sekali pengaduan masyarakat terkait pengaduan kredit dan perilaku penagihan yang kasar. OJK telah menerima 199.111 layanan melalui berbagai kanal ada 8.771 layanan pengaduan.</p>

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

- c) **Scene 3:** Gambaran tingkatan sosial yang ada dalam masyarakat.
Sinopsis: Adegan saat Front Man atau pemimpin dalam permainan tersebut sedang mengeksekusi salah satu seorang penjaga karena sudah melepas topeng yang ia kenakan dan mengekspos identitasnya. Front Man datang dengan para penjaga lainnya dengan topeng yang berbeda-beda (kotak dan segitiga).
- d) **Scene 4:** Gambaran tingkatan sosial yang ada dalam masyarakat
Sinopsis: Adegan di mana para penjaga dengan topeng bersimbol lingkaran sedang mengangkat mayat para pemain yang gugur dalam permainan sebelumnya.

Tabel 2. Hasil Analisis Drama ‘Squid Game’

Pengambilan Scene/Kamera	Visual
<p><i>Scene 3</i> (<i>Close Up</i>)</p>	

Gambar Scene 3. Episode 3 (menit ke 49:09)

Scene 4
(Fullshot)



Gambar Scene 4. Episode 3 (menit ke 49:28)

Denotasi	Konotasi	Mitos
<p>Scene 5: <i>Front Man</i> dan para penjaga dengan topeng yang bersimbol kotak dan segitiga sedang berdiri di belakangnya.</p> <p>Scene 6: Para penjaga dengan topeng bersimbol lingkaran sedang membawa peti mati untuk memasukkan mayat para pemain yang telah gugur dalam permainan.</p>	<p>Scene-scene ini menunjukkan bahwa terdapat para penjaga yang menggunakan topeng dengan simbol topeng yang berbeda-beda dan simbol-simbol tersebut memiliki arti dari tingkatan sosial dalam masyarakat.</p>	<p>Seperti yang terlansir dari wolipop.detik.com (Putong, 2021), topeng-topeng tersebut memiliki arti lain bukan hanya hiasan semata. Simbol yang ada dalam topeng tersebut terinspirasi dari kelas masyarakat dan menjadi gambaran untuk tingkatan kelas sosial yang ada pada masyarakat. Simbol lingkaran berarti pekerja, simbol segitiga berarti tentara, sementara simbol persegi berarti manajer. Setiap simbol memiliki tanggung jawab yang berbeda seperti koloni pada semut.</p>

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

- e) **Scene 5 & Scene 6:** Adegan yang mempresentasikan orang yang memiliki status sosial yang lebih tinggi dapat lebih berkuasa atas yang lebih lemah.

Sinopsis: Adegan saat Hwang Jun-ho yaitu seorang petugas kepolisian yang secara diam-diam memasuki permainan ‘Squid Game’ sebagai penjaga dan sedang melayani para tamu VIPS dengan membawakan sebuah minuman untuk dituangkan ke dalam gelas para tamu VIPS. Tiba-tiba ada salah satu dari tamu VIPS yang memanggil Jun-ho dan langsung tertarik dengan mata Jun-ho. Lalu tamu VIPS tersebut meminta Jun-ho untuk memuaskannya dan menyuruhnya untuk mengikuti perintahnya. Jika Jun-ho mengikuti perintah sang tamu VIPS, sang tamu VIPS ini berjanji akan mengubah hidup Jun-ho (memberi Jun-ho kemewahan). Setelah itu Jun-ho mengajak sang tamu VIPS ke ruangan lain di mana tidak ada yang dapat melihat mereka, lalu Jun-ho menolak tawaran sang tamu VIPS tersebut dan berakhir membunuh sang tamu VIPS tersebut lalu pergi kabur dari tempat itu.

Tabel 3. Hasil Analisis Drama ‘Squid Game’

Pengambilan Scene/Kamera	Visual		
<p><i>Scene 5</i> (<i>Close Up</i>)</p>	 <p>Jika kau tak mengikuti perintahku,</p> <p>Gambar Scene 5. Episode 7 (menit ke 38:30)</p>		
<p><i>Scene 6</i> (<i>Medium Close Up</i>)</p>	 <p>aku akan mengubah hidupmu.</p> <p>Gambar Scene 6. Episode 7 (menit ke 41:15)</p>		
Denotasi	Konotasi	Mitos	
<p><i>Scene 5:</i> Terlihat salah satu dari tamu VIPS yang sedang mengenakan topeng mewah berwarna emas dan berbentuk macan sedang menatap mata Jun-ho yang menggunakan topeng hitam dan tertarik dengan Jun-ho.</p> <p><i>Scene 6:</i> Salah satu dari tamu VIPS yang sedang mengenakan topeng mewah berwarna emas dan berbentuk macan itu sedang berbicara kepada Jun-ho bahwa sang tamu VIPS akan mengubah hidup Jun-ho jika Jun-ho mengikuti perintahnya.</p>	<p><i>Scene-scene</i> ini menunjukkan bahwa seseorang yang memiliki banyak harta dan berkuasa akan merasa dirinya bisa mendapatkan apa saja yang ia mau dengan cara memberi suatu imbalan kepada orang lain atau menyuap orang lain.</p>	<p>Seorang psikolog dari University of California mengatakan bahwa kekuasaan sangat berpengaruh pada perilaku seorang manusia. Sebagai gambaran, terdapat orang yang memiliki kekuasaan melakukan korupsi di Indonesia, lalu tertangkap dan masuk ke dalam penjara, tetapi jebakan penjara yang seharusnya membuat pelanggar hukum jera justru menjadi sumber suap baru bagi mereka (Ralie, 2018)</p>	

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Dari hasil wawancara dengan dosen Ilmu Komunikasi, Nigar Pandrianto, menunjukkan bahwa serial drama ‘Squid Game’ ini memiliki kesenjangan sosial di dalamnya dan terdapat sebuah kelompok orang yang memiliki modal yang dapat mengontrol uang, dan ada kelompok orang yang tidak memiliki modal maupun uang. Ini menyebabkan, orang-orang yang memiliki uang atau bisa dibidang masyarakat

kelas atas dapat mempermainkan rakyat kecil yang tidak memiliki uang atau masyarakat kelas bawah. Serial drama ‘Squid Game’ ini juga dapat menjadi representasi realitas kemiskinan yang sering kali terjadi dalam kehidupan sehari-hari atau dalam masyarakat. Serial drama ini juga bisa menjadi cerminan bahwa realitas inilah yang terjadi ketika ada kesenjangan sosial terjadi antara kelas atas pemilik modal dengan orang-orang kecil yang menjadi korban atau orang-orang kecil yang ingin mencari keuntungan dan memperoleh uang dengan cepat itulah yang menjadi korban.

4. Simpulan

Penelitian telah dilaksanakan dengan menganalisis data yang telah didapat berupa *shots* dalam drama ‘Squid Game’ dengan metode analisis semiotika Roland Barthes dan teori kelas sosial milik Karl Marx. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mencari gambaran tentang kelas sosial yang terkandung dalam film ini dan yang dianggap sebagai salah satu tujuan terbuatnya drama ‘Squid Game’. Setelah menganalisis data dengan metode semiotik, didapatkan beberapa kesimpulan yang mengandung gambaran mengenai kelas sosial, yaitu:

- a) Gambaran Kelas Sosial yang Didasarkan pada Integrasi Hubungan Ekonomi
Terdapat adegan yang menggambarkan jika seseorang memiliki status sosial yang tinggi dan unggul dalam masalah ekonomi, akan berdampak bagi keberlangsungan hidup. Jika seseorang memiliki banyak uang, mereka akan dapat lebih berkuasa dari pada yang tidak memiliki uang. Orang yang memiliki banyak uang juga akan merasa lebih mudah dalam menjalani hidup, tidak seperti orang yang mengalami kesulitan dalam ekonomi. Orang yang mengalami kesulitan dalam ekonomi akan terus berusaha setiap harinya untuk mendapatkan uang bagaimanapun caranya. Sehingga pada akhirnya orang-orang yang memiliki status sosial yang lebih rendah akan diperlakukan secara semena-mena oleh mereka yang memiliki status sosial lebih tinggi.
- b) Gambaran Mengenai Tingkatan Sosial dalam Drama ‘Squid Game’
Terdapat gambaran tingkatan sosial yang ada pada topeng para penjaga permainan ‘Squid Game’. Simbol-simbol yang ada pada topeng tersebut terinspirasi dari kelas sosial yang ada dalam masyarakat. Simbol tersebut juga menjadi pembeda untuk jabatan dan pekerjaan mereka.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, serta semua pihak yang turut serta membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

6. Daftar Pustaka

- Abdain. (2014). Peran Sistem Ekonomi Islam Dalam Menanggulangi Tingkat Kesenjangan Sosial. *Jurnal Ekonomi Muamalah*, 4(2), 15–26. <https://doi.org/10.24256/m.v4i2.656>
- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar Teori Film*. Deepublish Publisher. https://books.google.co.id/books?id=_G4PEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

- Azka, R. M. (2022, September 8). OJK Terima 8.771 Pengaduan, Mayoritas soal Perilaku Kasar Debt Collector. *Bisnis.Com*. <https://finansial.bisnis.com/read/20220908/563/1575668/ojk-terima-8771-pengaduan-mayoritas-soal-perilaku-kasar-debt-collector>
- Organisasi Kerja Sama Ekonomi dan Pembangunan (OECD). (2022, Oktober 3). Lansia di Korea Selatan berjuang di tengah kemiskinan yang meningkat. Indonesia. *Ucanews.Com*. <https://indonesia.ucanews.com/2022/10/03/lansia-di-korea-selatan-berjuang-di-tengah-kemiskinan-yang-meningkat/>
- Prasetya, L. T. (2022). Representasi Kelas Sosial dalam Film Gundala (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Jurnal Audiens*, 3(3). 91-105. <https://doi.org/10.18196/jas.v3i3.12697>
- Putong, R. C. (2021, Oktober 1). Seragam dan Topeng 'Squid Game', Kisah di Baliknnya Ungkap Makna Tersembunyi Ini. *Wolipop.Detik.Com*. <https://wolipop.detik.com/entertainment-news/d-5748107/seragam-dan-topeng-squid-game-kisah-di-baliknnya-ungkap-makna-tersembunyi-ini#:~:text=Arti%20Simbol%20di%20Topeng%20Squid%20Game&text=Sa at%20menghadiri%20konferensi%20pers%20Squid,berbeda%20seperti%20 dalam%20koloni%20semut.>
- Ralie, Z. (2018, Agustus 20). Orang kaya paling sering berperilaku buruk. *Lokadata.id*. <https://lokadata.id/artikel/orang-kaya-paling-sering-berperilaku-buruk>
- Syifa, S. A., & Haloho, H. N. Y. (2022). Penggambaran Masyarakat Kelas Atas di Korea Selatan pada Serial Class Of Lies. *PIKMA: Publikasi Media Dan Cinema*, 5(1), 124-143. <https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/pikma/article/view/800/323>
- Wibisono, P., & Sari, Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh dan Misbach Yusa Bira. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 7(1), 30-43. <https://journal.moestopo.ac.id/index.php/dinamika/article/view/1406/706>