

**REPRESENTASI MORAL BAIK
DALAM SERIAL DRAMA SQUID GAME
(ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE)**

***REPRESENTATION OF GOOD MORAL
IN THE DRAMA SERIAL SQUID GAME
(CHARLES SANDERS PEIRCE SEMIOTICS ANALYSIS)***

SKRIPSI

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Linguistik (S.Li)**



BAGUS FADHILAH MUHAMMAD

183112200750245

**PROGRAM STUDI BAHASA KOREA
FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS NASIONAL
JAKARTA
2022**

**REPRESENTASI MORAL BAIK
DALAM SERIAL DRAMA SQUID GAME
(ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE)**

***REPRESENTATION OF GOOD MORAL
IN THE DRAMA SERIAL SQUID GAME
(CHARLES SANDERS PEIRCE SEMIOTICS ANALYSIS)***

SKRIPSI

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Linguistik (S.Li)**



BAGUS FADHILAH MUHAMMAD

183112200750245

**PROGRAM STUDI BAHASA KOREA
FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS NASIONAL
JAKARTA
2022**


PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui pada tanggal 9 September 2022 untuk diujikan.

Fitri Meutia, S.S., M.A.
Pembimbing



Mengetahui,



Fahdi Sachiya, S.S., M.A.
Ketua Program Studi



Dr. Drs. Somadi, M.Pd.
Dekan

UNIVERSITAS NASIONAL

PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan pada tanggal

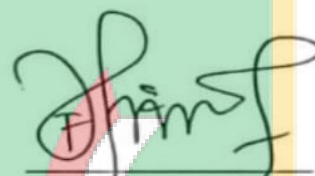
Heri Suheri, S.S., M.M.
Ketua/Penguji




Dra. Rurani Adinda, M.Ed.
Sekretaris/Penguji



Fitri Meutia, S.S., M.A.
Pembimbing/Penguji



Disahkan pada tanggal 9 September 2022


Fahdi Sachiya, S.S., M.A.
Ketua Program Studi


Dr. Drs. Somadi, M.Pd.
Dekan



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Bagus Fadhilah Muhammad

Nomor Induk Mahasiswa : 183112200750245

Program Studi : Bahasa Korea

Tempat & Tgl. Lahir : Jakarta, 4 Juli 2000

Alamat : JL.Mufakat No.29A RT003/002

Kec. Cipayung Kel. Pondok Ranggon

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

REPRESENTASI MORAL BAIK DALAM SERIAL DRAMA SQUID GAME

(ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE)

adalah asli (bukan plagiasi) dan belum pernah digarap oleh penulis/peneliti lain. Semua pendapat atau ide orang lain yang diambil dalam skripsi ini dilakukan melalui langkah-langkah ilmiah dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jakarta, 9 September 2022

Yang membuat pernyataan,



Bagus Fadhilah Muhammad

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat yang melimpah dan kesehatan, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Representasi Moral Baik Dalam Serial Drama Squid Game”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Program Studi Bahasa Korea Universitas Nasional. Sholawat serta salam tak lupa penulis ucapkan kepada Baginda Besar Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Drs.Somadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Nasional.
2. Bapak Fahdi Sachiya, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Bahasa Korea Universitas Nasional.
3. Ibu Fitri Meutia, S.S., M.A. selaku dosen pembimbing yang selama ini dengan penuh kesabaran dalam membimbing dan memberi arahan kepada penulis.
4. Dosen-dosen Program Studi Bahasa Korea Universitas Nasional: Bapak Zaini, S.Sos., M.A., Bapak Park Kyeong Jae, Bapak Heri Suheri S.S., M.M., Ibu Fitri Meutia S.S., M.A., Ibu Jung Shua, Ibu Ko Yoo Kyeong, Ibu Kurnia Rachmawati, S.S., M.A., Ibu Ndaru Catur Rini, M.I.Kom., Ibu Dra. Rurani Adinda, M.A., dan Ibu Yayah Cheryah, S.E., M.A. Teguh Pratama, S.S.i, M.A.
5. Keluarga, khususnya Bapak Khairul Anwar dan Ibu Ranni Syahfiri serta kucing-kucing yang penulis pelihara di rumah.
6. Teman-teman penulis semasa SMA yang selama ini ikut serta dalam memberi semangat dan saran untuk penulisan skripsi.

7. Annisa, Grace, Lulu dan teman-teman game online yang selama perkuliahan selalu saling mendukung dan memberi masukan satu sama lain.
8. Luqman, Indah, Nizma, Rini Muthoharoh yang selalu memberi saran dan masukan serta bertukar pikiran dengan penulis selama masa perkuliahan.
9. Teman-teman Program Studi Bahasa Korea Universitas Nasional angkatan 2018 yang sudah bersama-sama berjuang dari awal perkuliahan hingga sekarang.

Penulis menyadari bahwasannya penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan sehingga penulis dengan senang hati menerima kritik serta saran untuk kebaikan penulis dan juga penulisan skripsi ini.



Jakarta, 9 September 2022
Yang membuat pernyataan,

Bagus Fadhilah Muhammad

DAFTAR ISI

Halaman Judul Buku	
Halaman Judul Dalam	
Halaman Persetujuan	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Pernyataan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	viii
Abstrak, Abstract, 초록	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sumber Data dan Teknik Pengambilan Data	4
1.7 Sistematika Penyajian	5
BAB II KERANGKA TEORI	7
2.2 Tinjauan Pustaka	7
2.3 Landasan Teori	9
2.3.1 Moral	9
2.3.2 Semiotika	17
2.4 Keaslian Penulisan	27
BAB III HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	28
3.1 Pendahuluan	28
3.2 Profil Drama Squid Game	28
3.3 Analisis Data	39
3.3.1. Moral Baik dan Semiotika dalam Drama <i>Squid Game</i>	40
3.4 Pembahasan	49
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	62
4.1 Kesimpulan	62
4.2 Saran	63
Daftar Pustaka	65
Lampiran	66



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Nilai Moral Baik dan Buruk.....	14
Tabel 3.1 Profil Drama Squid Game.....	30
Tabel 3.2 Scene Tolong Menolong dan Berterima Kasih.....	40
Tabel 3.3 Scene Tolong Menolong dan Berterima Kasih.....	41
Tabel 3.4 Scene Berbakti Kepada Orang Tua.....	42
Tabel 3.5 Scene Berbakti Kepada Orang Tua	43
Tabel 3.6 Scene Lapang Dada.....	44
Tabel 3.7 Scene Toleransi.....	45
Tabel 3.8 Scene Bersikap Adil.....	46
Tabel 3.9 Scene Menepati Janji.....	47
Tabel 3.10 Scene Menepati Janji.....	48
Tabel 3.11 Scene Saling Memberi.....	49



Abstrak

Drama merupakan karya sastra berbentuk imajinasi yang diwujudkan ke dalam unsur kehidupan yang terjadi, baik gerak, tingkah laku, ataupun sikap manusia. Drama juga menjadi alat komunikasi yang digunakan oleh penulis untuk menyampaikan fenomena, peristiwa, pandangan, ajaran, pesan moral, dsb, agar masyarakat mendapat petunjuk untuk melakukan suatu hal yang disiratkan penulis dalam dramanya tersebut, dalam menjalani kehidupan. Penelitian ini meneliti moral baik dalam sebuah drama berjudul Squid Game. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari moral baik yang terkandung dalam drama Squid Game serta merepresentasikannya menggunakan teori semiotika. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan teknik observasi dokumentasi dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat 7 macam moral baik yang terkandung dalam drama Squid Game yaitu tolong menolong dan berterima kasih, berbakti kepada orang tua, lapang dada, toleransi, bersikap adil, menepati janji dan saling memberi disertai penggunaan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang menghasilkan *sign* berupa *sinsign*, *object* berupa *symbol*, dan *interpretant* berupa *argument*.

Kata Kunci : Drama, Moral Baik, Semiotika.



Abstract

Drama is a work of imagination that is manifested into the elements of life that occur, such as gestures, behavior, or human attitudes. Drama is a communication tool used by writers to convey phenomena, events, views, teachings, moral messages, etc., so that people get instructions to do something that the author implies in his drama in living life. This study examines good morals in a drama entitled Squid Game. The purpose of this study is to find the good morals contained in the Squid Game drama and to represent it using semiotic theory. This study uses descriptive qualitative methods and documentation observation techniques with the semiotic theory of Charles Sanders Peirce. Based on the results of the study, there are 7 kinds of good morals contained in the Squid Game drama including giving help and gratitude, dutiful to parents, tolerance, being fair, keeping promises and giving each other along with the use of Charles Sanders Peirce's semiotic theory which produces a sign. in the form of a sinsign, an object in the form of a symbol, and an interpretant in the form of an argument.

Keywords : *Drama, Good Moral, Semiotics.*



초록

드라마는 몸짓, 행동, 인간의 태도 등 삶에서 일어나는 요소들로 표현되는 상상의 형태로 된 문학 작품이다. 또한 드라마는 작가가 어떠한 현상, 사건, 견해, 교훈, 도덕적 메시지 등을 전달하기 위해 사용하는 의사 소통 도구이기 때문에 작가는 드라마를 통해 사람들이 삶에서 무언가를 수행해야한다고 지시를 할 수 있다. 본 연구는 드라마 '오징어 게임'에 담긴 도덕성을 기호론을 이용하여 표현하는 데 목적이있다 따라서 본 연구는 드라마 '오징어 게임'에서 나타나는 좋은 도덕성에 대해서 고찰하고자한다. 본 연구는 Charles Sanders Peirce의 기호학 이론을 바탕으로 질 적, 서술 적 연구 방법과 문서 관찰 기법을 사용 하였다. 연구 결과, 드라마 '오징어 게임'에는 Charles Sanders Peirce의 기 호학 이론에 나오는 도움과 감사, 부모에 대한 예의, 관용, 공정함, 약속을 지키고 서로 베푸는 행동 등 7 개의 좋은 도덕이 사 인 형태의 기호, 상징 형태의 대상, 논증 형태의 해석자를 생성하는 피 어스의 기호학 이론에서 확인할 수있다.

주제에 : 기호학, 드라마, 좋은 도덕

