

**Analisis Aspek-Aspek Hegemoni Dan Dominasi Sosial Ekonomi Dalam Serial
'Squid Game'**

***The Analysis Of Hegemony And Economic Social Domination In 'Squid Game'
Series***

Oleh: Dina D. Kusumayanti^{1*}, Khoirun Nisaatul Mukharomah²,
Eulalia Czesarina Wijayanti³, Rika Andriaka⁴, Siti Atiqahgania Sasli⁵
Email: dinadyah.sastra@unej.ac.id

¹Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember, Jember
68121, Indonesia

²Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember, Jember
68121, Indonesia

³Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember, Jember
68121, Indonesia

⁴Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember, Jember
68121, Indonesia

⁵Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember, Jember
68121, Indonesia

Abstrak

Film merupakan sebuah karya yang dapat dijadikan media hiburan sekaligus media edukasi. Ditayangkan di Netflix pada tahun 2021, serial 'Squid Game' merupakan salah satu serial film yang mengandung unsur hiburan dan unsur edukasi yang mengasah pola pikir kritis para penontonnya. Nyatanya, serial tersebut meraih popularitas yang cukup tinggi di seluruh dunia. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap beberapa aspek hegemoni dan dominasi sosial-ekonomi yang merupakan bentuk ideologi melalui dua pertanyaan penelitian yakni (a) apa saja aspek-aspek yang menunjukkan eksistensi hegemoni dan dominasi sosial-ekonomi dalam serial 'Squid Game' dan (b) bagaimana hegemoni dan dominasi sosial-ekonomi mempengaruhi kehidupan para pemain dan masyarakat dalam serial tersebut. Teori hegemoni Antonio Gramsci digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian di atas. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik analisis kritis dalam pengumpulan data. Adapun data yang dianalisis adalah berupa penggalan adegan serial 'Squid Game'. Penelitian ini menemukan bahwa hegemoni akan paham kapitalisme menyebabkan masyarakat percaya bahwa kekayaan dan status sosial dapat memberikan kekuasaan.

Kata Kunci: dominasi sosial ekonomi, hegemoni, Netflix, 'Squid Game'

*Corresponding author.

Email: dinadyah.sastra@unej.ac.id



Abstract:

Abstract: Film is an artwork used both for entertainment and education. Aired on Netflix in 2021, the 'Squid Game' series is one of the films that encompasses entertainment and education elements to sharpen the audience's critical thought. In fact, the series has gained such high popularity when released. Despite reaching the peak of popularity, the film is arguably used to spread particular ideologies. This study aims to reveal several aspects of hegemony and socio-economic dominance as a form of ideology by asking two research questions:(a) what aspects indicate the existence of hegemony and socio-economic dominance in the 'Squid Game' series and (b) how do hegemony and socio-economic dominance affect the lives of the actors and society in the series? This study uses Antonio Gramsci's theory of hegemony. It is descriptive qualitative using critical observation techniques in collecting the data. The data were in the form of several scenes of the 'Squid Game' series. This study finds that money and people with certain strata can control and dominate society.

Key Words: Antonio Gramsci, hegemony, Netflix, socio-economic domination, 'Squid Game'



Pendahuluan

Menurut Liliweri (2004: 153) film dipahami sebagai serangkaian gambar bergerak yang merupakan bagian dari media massa. Cerita di dalam film biasanya dapat berupa kisah nyata maupun fiksi belaka. Sehingga film berfungsi sebagai sarana hiburan dan sarana edukasi. Film juga menyuguhkan nilai-nilai moral atau pesan tertentu kepada para penonton dan dikemas dengan penampilan audio-visual yang sangat menarik. Maka, tak jarang para penonton selalu antusias untuk menonton film melalui berbagai macam gawai seperti misalnya melalui *smartphone*, laptop, atau televisi. Salah satu film yang cukup populer di tahun 2021 dan berteriak di berbagai belahan dunia adalah film serial dari Korea Selatan yang disiarkan melalui *Netflix* yang berjudul 'Squid Game'. *Netflix* adalah salah satu layanan *streaming* berbayar dari sebuah perusahaan di Amerika Serikat (berdiri 1997) yang dapat diakses melalui televisi pintar, komputer, telepon gengam atau gawai yang memiliki koneksi internet.

'Squid Game' adalah film serial bergenre *thriller* dari Korea Selatan yang keseluruhan episodenya ditayangkan di *Netflix* pada 17 September 2021 dengan penulis Hwang Dong Hyuk (selanjutnya Hyuk). Dibintangi oleh beberapa bintang ternama Korea Selatan antara lain Lee Jungjae, Park Haesoo, Wi Hajun, Oh Yongsoo, 'Squid Game' telah berhasil menyabet beberapa prestasi yaitu gelar sebagai film serial *Netflix* yang paling banyak ditonton di 94 negara dengan jumlah penonton kurang lebih 111 juta orang dari seluruh dunia. Tak hanya itu, ia juga menduduki peringkat pertama dan meraih posisi *trending* di 83 negara dengan platform yang sama. Oleh sebab itu tak heran apabila 'Squid Game' berhasil masuk dalam beberapa nominasi penghargaan bergengsi di dunia film dan puncak prestasinya adalah memenangkan piala Oscar dari *Academy Award* 2021 untuk kategori pemeran pembantu. Memiliki prestasi yang luar biasa dan menjadi trend di dunia, film ini ditengarai menyimpan dan menyebarkan ideologi tertentu yang tidak disadari oleh para penonton. Melalui studi ini, penting kiranya menemukan aspek-aspek hegemoni dan dominasi sosial-ekonomi dalam film serial tersebut, karena berguna untuk meningkatkan kesadaran publik akan adanya ideologi tersembunyi dalam suatu film.



Terdapat beberapa penelitian yang telah menganalisis hegemoni maupun dominasi sosial-ekonomi yang terkandung di sebuah novel maupun film. Pertama, yakni Utami, Boeriswati, dan Zuriyati (2018) yang mengkaji tentang hegemoni patriarki di novel berjudul *Hanauzumi* karya Junichi Watanabe. Dalam kajian tersebut ditemukan hegemoni patriarki berupa penindasan terhadap kaum perempuan dalam bentuk perbedaan upah kerja antara kaum laki-laki dan perempuan, terbatasnya keterlibatan perempuan di bidang hukum dan politik, dan terbatasnya pendidikan yang diperoleh kaum perempuan. Kedua, penelitian Tanaka dan Wempi (2019) mengkaji tentang hegemoni pada film *American Sniper* yang menunjukkan adanya ideologi yang menjunjung tinggi nasionalisme dan patriotisme dengan cara mengekspose kegigihan tokoh protagonist dalam memerangi terorisme. Ketiga, terdapat penelitian milik Falah (2018b) yang mengkaji tentang hegemoni dalam novel *Ayat-Ayat Cinta* di mana hegemoni yang terdapat di novel dilegitimasi oleh ideologi keagamaan yang memposisikan Fahri menjadi pelaku hegemoni kaum perempuan. Keempat, kajian Falah (2018a) lainnya mengenai hegemoni yang terdapat di novel *Ketika Cinta Bertasbih* yang menunjukkan adanya ideologi keagamaan seperti kepercayaan terhadap ajaran agama dan kelompok agama yang melegitimasi hegemoni dalam novel. Sementara itu, Andalas (2019) melaporkan adanya kesenjangan sosial dan ekonomi di novel *Gadis Pantai* karya Pramodya Ananta Toer. Kesenjangan sosial dan ekonomi dalam novel Pram diwakili oleh kelompok masyarakat di pesisir pantai dan masyarakat di perkotaan di mana masyarakat perkotaan direpresentasikan sebagai masyarakat yang jauh lebih baik dan lebih berpendidikan daripada masyarakat di pesisir pantai.

Meskipun terdapat banyak studi yang telah mengkaji perihal hegemoni dan dominasi sosial-ekonomi yang muncul dalam novel maupun film, belum ada penelitian yang mengkaji tentang aspek hegemoni dan sosial-ekonomi dalam film serial 'Squid Game'. Oleh sebab itu, penelitian ini akan mengkaji aspek hegemoni dan dominasi sosial-ekonomi di film serial 'Squid Game' berdasarkan teori hegemoni Gramsci dengan mengajukan dua pertanyaan penelitian. Pertama, apa saja aspek-aspek di dalam serial 'Squid Game' yang menunjukkan adanya hegemoni dan dominasi sosial-



ekonomi? Kedua, bagaimana hegemoni dan dominasi sosial ekonomi mempengaruhi kehidupan para pemain dan masyarakat dalam serial 'Squid Game'?

Kerangka Teori: Hegemoni dan Dominasi Sosial-Ekonomi Gramsci

Hegemoni merupakan suatu teori yang dikemukakan oleh Antonio Gramsci seorang pemikir Marxis dari Italia (Gramsci, 1971; Mouffe, 1979). Akar teori Hegemoni Gramsci berasal dari Marxisme yang melihat masyarakat sebagai kelompok dengan kelas dan status sosial berbeda. Kelas atas merupakan kelompok kelas dominan dan memiliki kekuasaan yang kuat dibandingkan kelompok kelas bawah. Kelas atas berstrategi dalam melanggengkan posisi kuasanya dengan melakukan praktik-praktik kekerasan, melalui gerakan politik dan ekonomi, berpenetrasi melalui praktik budaya dan intelektual. Tangan-tangan kuasa kelas dominan ini menjaga hegemoni terhadap kelas bawah melalui serikat pekerja, partai-partai politik, institusi pendidikan, media, kelompok agama dan organisasi sosial kemasyarakatan. Dengan cara ini kelas bawah menerima cara pandang dan ideologi kelas yang berkuasa sebagai bentuk kelaziman, kenormalan, dan kejamakan tanpa ada upaya menolak atau melawan.

Plekhanov dan pengikut Marxis Rusia pertama kali menggunakan istilah hegemoni pada tahun 1880 pada ikatan pekerja dan petani untuk mengalahkan gerakan Tsarisme. Kemudian istilah tersebut digunakan oleh Lenin sebagai strategi revolusi para petani dan kelas pekerja di Rusia. Setelah itu, Gramsci menggunakan istilah hegemoni dengan makna yang berbeda yang merujuk pada konsep untuk memahami masyarakat dan perubahannya.

Gramsci, sebagaimana dikutip oleh Sujarwo (2019: 122), menyatakan bahwa di dalam teori hegemoni terdapat dua perangkat kerja yang setidaknya digunakan untuk melegitimasi kekuasaan orang atau lembaga yang menghegemoni yakni (a) perangkat kerja yang mampu melakukan tindakan kekerasan seperti pemaksaan (*law enforcement*) seperti lembaga hukum, militer, dan polisi, juga (b) perangkat kerja seperti agama, seni, keluarga, maupun pendidikan yang dapat membujuk masyarakat untuk taat pada pihak yang mendominasi. Dua perangkat kerja tersebut mempengaruhi



pemahaman hegemoni sebagai suatu hubungan antara sebuah kelas dengan anggotanya untuk melegitimasi kekuasaan suatu pihak atau organisasi terhadap kelas-kelas lain yang diposisikan berada di bawah melalui beberapa cara seperti kekerasan atau paksaan serta bujukan. Melalui cara-cara tersebut, kelas-kelas yang berposisi di bawah dapat terhegemoni tanpa sadar oleh masyarakat kelas atas.

Sementara itu, dominasi dipahami sebagai penguasaan yang dilakukan oleh pihak yang kuat terhadap pihak yang lemah. Dominasi dalam hubungan sosial dan dominasi ekonomi pada dasarnya saling berhubungan satu sama lain. Dalam dominasi sosial, maka masyarakatnya terbagi menjadi kelompok dominan dan kelompok subordinat, sedangkan dalam dominasi ekonomi adalah sebuah penguasaan di bidang ekonomi yang dapat menyebabkan kesenjangan ekonomi dalam masyarakat yang terbelah menjadi kelompok dengan ekonomi kuat dan lemah. Kesenjangan ekonomi tersebut menyebabkan adanya kelas-kelas sosial yang ada di masyarakat seperti kelas atas, kelas menengah, dan kelas bawah.

Hegemoni dan dominasi sosial-ekonomi sangat berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Pertama, dengan hegemoni maka seseorang dapat mendominasi orang lain baik di bidang sosial maupun ekonomi karena tujuan akhir dari hegemoni adalah untuk mendominasi subjek yang dianggap subordinat baik di bidang sosial maupun bidang ekonomi, contohnya seperti yang digambarkan dalam film 'Squid Game'. Dalam film 'Squid Game', para penonton VIP mempunyai modal dari segi ekonomi yaitu berupa uang dan modal sosial yaitu kelas sosial, sehingga para penonton tersebut bisa menghegemoni para pemain di 'Squid Game' dengan menggunakan uang sekaligus mencapai dominasi sosial-ekonomi. Kedua, dengan dominasi sosial-ekonomi, maka seseorang dapat menghegemoni orang lain. Hal tersebut dapat dilihat dari bagaimana pemerintah menghegemoni masyarakatnya melalui kekuasaan yang dilakukan. Adapun cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk menghegemoni dan mendominasi masyarakatnya yaitu melalui tindakan kekerasan atau paksaan maupun persuasif dari institusi hukum, pendidikan, keluarga, dan angkatan bersenjata.



Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan peristiwa-peristiwa yang ada di mana peristiwa-peristiwa tersebut baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, dan lebih memperhatikan karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan (Zulkhairi, Arneliwati, dan Nurchayati, 2018). Data yang dianalisis dalam penelitian ini berupa penggalan beberapa adegan serial drama berjudul 'Squid Game' yang dikumpulkan dari situs <https://drakorindoo.net/download-drama-korea-squid-game-subtitle-indonesia/> dan situs tempat *Netflix* <https://www.netflix.com/browse?jbv=81040344>. Data dikumpulkan dengan cara menonton serial 'Squid Game' dengan saksama dan memahami terjemahan berbahasa Indonesia serta mencatat dan menganalisis unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam penggalan beberapa adegan di episode satu hingga sembilan. Dalam proses tersebut, penelitian ini menggunakan teknik observasi kritis untuk menginventarisasi aspek-aspek hegemoni dan dominasi sosial-ekonomi dalam serial tersebut. Observasi melibatkan pengamatan secara mendalam dalam rangka pengambilan data serta melakukan pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap aspek-aspek yang sedang diamati.

Pembahasan

Korea Selatan dan Industri Film

Industri film Korea saat ini telah diakui oleh dunia internasional. Banyak film Korea yang mendapatkan penghargaan internasional di ajang penghargaan di Asia, Amerika Serikat, dan Eropa yang membuktikan posisi strategis kultural, politis, maupun ekonomi film-film Korea. Sejak 1965 film-film Korea diikutkan pada ajang penghargaan internasional. Namun, film Korea yang paling berteriima secara internasional adalah film *Parasite* (2019). Kemenangan film ini di ajang kompetisi internasional (Cannes Film Festival, Golden Globe Awards, dan Piala Oscars di tahun 2020) membuat pengakuan terhadap keberadaan film Korea dan produk industri seni lain yang mereka miliki menjadi semakin terbuka dan tersebar luas. Selain film ini, masih banyak film-film Korea lain yang berhasil mendapatkan penghargaan di



ajang internasional (Parc, 2016; Triadanti dan Zakaria, 2022). Penetrasi kultural melalui film-film Korea yang ditayangkan di gedung teater, melalui stasiun televisi, *Youtube*, dan platform *streaming* berbayar seperti *Netflix*, merupakan bukti bahwa film-film Korea sangat berterima di dunia internasional. Di Indonesia sendiri film-film Korea dapat dinikmati melalui berbagai platform baik berbayar maupun gratis, termasuk 'Squid Games'.

Sejarah perfilman Korea Selatan dimulai saat film *The Righteous Revenger* (1919) diproduksi di bawah bayang-bayang regulasi yang ketat yang diterapkan oleh Jepang saat menduduki Korea Selatan (1910-1945) sebagaimana dilaporkan oleh Parc (2016, 2019). Penaklukan Jepang oleh Amerika Serikat dalam Perang Dunia ke-2 membuat Amerika Serikat mengubah kultur berpikir, bekerja, dan berkreasi masyarakat Korea termasuk dalam kegiatan perfilman mereka. Hanya dalam waktu singkat yakni empat tahun saja, pengaruh kuat industri film Amerika Serikat mampu meningkatkan produksi film di Korea secara drastis dari hanya delapan film pada tahun 1954 menjadi lebih dari seratus film di tahun 1959 sebagaimana hasil penelitian Paquet (2007) dan Song (2012). Ini merupakan tahun bersejarah dalam perfilman Korea yang menunjukkan kebangkitan industri film negara tersebut.

Kebangkitan industri film Korea merupakan hasil dari intervensi pemerintah dalam mengatur industri filmnya serta investasi besar-besaran dalam produksi dan pemasaran film. Pemasaran dilakukan baik untuk konsumsi di dalam maupun di luar negeri. Kontrol ketat pada pemasaran film impor dan sebaliknya terhadap film yang akan diekspor menyebabkan film-film Korea menjadi kompetitif secara internasional (Parc, 2016; Parc, 2019; Kim, 2004). Demikian pula investasi di bidang pendidikan bagi semua insan yang terlibat dalam produksi film dilakukan demi memajukan dan mengokohkan daya saing industri film negara ini. Industri film Korea tumbuh secara perlahan dan mencapai tahun keemasannya pada kurun 1950-an sampai dengan 1960-an (Song, 2012). Tahun 1990-an merupakan tahun dimana film Korea berkembang sangat pesat dan mendominasi 54% pasar domestik (Parc, 2016) seiring berkembangnya industri budaya Korea yang berpijak pada 'ekonomi kreatif' dengan menyatukan industri,



bisnis, dan budaya (Parc, 2016). Kemajuan pesat industri di Korea menyebabkan peningkatan pendapatan dan daya beli masyarakat Korea yang meningkatkan daya beli terhadap produk film dan bermuara pada majunya industri film di Korea. Keberterimaan film-film Korea oleh pemirsa internasional yang loyal (Martin, 2011) semakin mengukuhkan posisi ekonomis dan kultural film Korea di dunia internasional. Film-film Korea tidak lagi 'tak terlihat' dan 'tak dianggap', sebaliknya menjadi produk industri kreatif yang paling ditunggu atau 'diantisipasi'. Antusiasme dunia internasional atas film-film Korea tidak terbatas pada para penontonnya saja tetapi juga para akademisi, peneliti, guru, dan siswa yang menunjukkan grafik naik atas ketertarikan terhadap film-film Korea yang berkualitas (Martin, 2011).

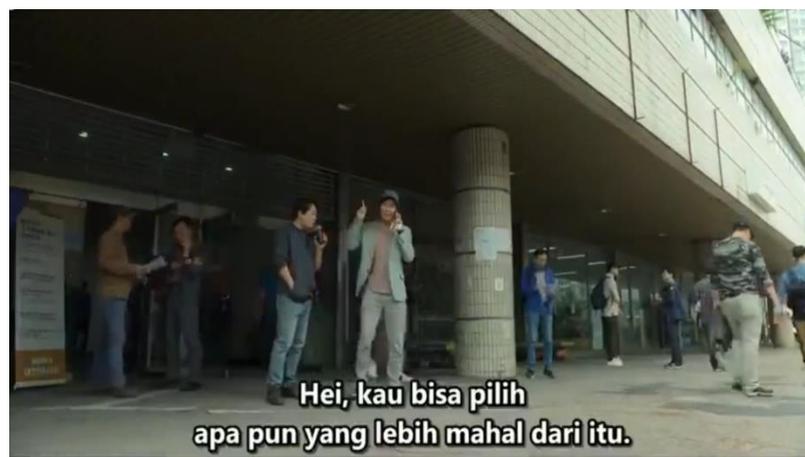
Korea menawarkan film-film dengan berbagai genre untuk para penonton internasional loyal mereka. Genre film utama semacam drama, *thriller*, horor, atau komedi, dengan tema-tema yang kaya dan sangat kreatif mengedukasi, penonton baik domestik maupun internasional, sekaligus membentuk selera penonton tersebut akan film-film bermutu dari Korea.

Aspek-Aspek Hegemoni dalam Serial Film 'Squid Game'

Film ini menunjukkan bagaimana masyarakat di dalam film 'Squid Game' secara tidak langsung telah terhegemoni oleh ideologi kapitalisme dimana uang dapat membeli segalanya dan memberikan kekuasaan atas satu sama lain. Hal tersebut pun diperjelas dengan ada perbedaan perilaku antar kelas sosial (diskriminasi sosial) dan berkembangnya kapitalisme di masyarakat yang menyebabkan terkikisnya nilai moral dan sosial akibat ambisi untuk memperoleh kekuasaan dan kekayaan.

a. Perbedaan Perilaku Anggota Kelas Sosial

Pada episode satu di menit ke 08:16 – 11:49, terlihat Seong Gi Hun



memenangkan taruhan berlagak seperti orang yang dapat mendapatkan segalanya dan menawarkan anaknya untuk memilih makanan mahal, namun ia dipukuli oleh para penagih hutang karena ia kehilangan uangnya. Kita dapat melihat dengan jelas perbedaan perilaku tokoh utama ketika ia tidak memiliki uang dan ketika ia memiliki uang. Tokoh utama (dan masyarakat di sekitarnya) menganggap orang-orang miskin, orang-orang dengan hutang, dan para pengangguran sebagai sampah masyarakat yang tidak berkualitas. Mereka diperlakukan secara buruk dan dikucilkan oleh lingkungan sekitar. Sebagai gantinya mereka percaya bahwa orang yang memiliki uang dapat menikmati hidup yang mewah dan patut dihormati atau dilayani. Hal ini pun menyebabkan kemunculan pandangan bahwa 'uang adalah segalanya'.

Gambar 1: Seong Gi Hun memenangkan taruhan



Gambar 2: Seong Gi Hun dipukuli oleh penagih hutang

b. 'Uang Dapat Membeli Seseorang'

Pada episode 1 di menit 18:25-20:19, tokoh Seong Gi Hun bertemu dengan salah seorang penyelenggara *Squid Game* yang diperankan oleh Gong Yoo dan ia rela ditampar tiap kali ia kalah dalam permainan *Ddakji* sebab ia tidak lagi memiliki uang. Hal menunjukkan bahwa uang dapat membeli dan mengontrol banyak hal termasuk harga diri, perilaku, bahkan hak atas tubuh seseorang. Tanpa disadari tokoh Seong Gi Hun telah terhegemoni ideologi kapitalisme yang mempercayai bahwa orang yang



memiliki uang (kekayaan material) adalah orang yang menguasai masyarakat dan individu yang terdapat di dalamnya.



Gambar 3: Tokoh Seong Gi Hun rela ditampar tiap kalah bermain *Ddakji*

c. Uang yang Dapat Membeli Nyawa

Pada episode 1 menit 40:00-53:43, ditunjukkan bahwa pemain yang tereliminasi ataupun melanggar aturan akan dibunuh dengan senjata api. Pada episode 2 menit 05:10-05:45 penyelenggara permainan pun menunjukkan celengan babi raksasa yang terisi uang setiap kali ada peserta yang mati. Para peserta yang bertahan pun tergiur untuk melanjutkan permainan karena mereka ingin melunasi hutang mereka dan hidup dalam kekayaan. Lagi-lagi uang dan kekayaan digambarkan sangat berkuasa hingga hal tersebut dapat membeli nyawa orang lain.

d. Terkikisnya Nilai Moral dan Norma Sosial

Pembunuhan dan penipuan pun dilakukan oleh para peserta permainan demi meningkatkan hadiah uang di dalam celengan babi raksasa dan mengurangi angka persaingan. Para peserta yang jumlahnya makin sedikit tidak lagi mementingkan nilai moral ataupun norma-norma sosial dan agama. Pada episode 5 menit 09:29 setelah permainan tarik tambang, terkikisnya nilai moral ditunjukkan oleh perilaku seorang pendeta yang menyarankan untuk membunuh kelompok lain ketika lampu dipadamkan.





Gambar 4: Pendeta nomor 244 mengajak untuk membunuh kelompok lain

Dominasi sosial-ekonomi dalam serial 'squid game'

Kesenjangan sosial-ekonomi yang terjadi di dalam film ini memunculkan adanya dominasi yang dilakukan oleh kelas atas terhadap kelas bawah. Kemiskinan yang dialami oleh tokoh-tokoh di dalam film ini membuat mereka rela melakukan hal-hal yang diperintah oleh kelas atas demi mendapatkan uang, dimana dalam film ini, diceritakan bahwa mereka melakukan beberapa permainan yang telah disusun oleh orang-orang kelas atas. Pada episode 1 menit 18:51-20:26, terlihat seorang pria misterius yang menawarkan sebuah permainan pada tokoh utama, Seong Gi Hun.

*“Mainlah ddakji bersamaku. Tiap kali kau menang, kuberikan 100.000 won.”
“Kupotong 100.000 won per tamparan.”*



Gambar 5: Penyelenggara mengajak Seong Gi Hun bermain Ddakji



Lalu, pada episode 7 menit 12:24, salah seorang tamu VIP yang tidak diketahui namanya berkumpul di sebuah ruangan untuk menyaksikan permainan dan berkata: *“Permainan kali ini sangat luar biasa.”*

a. Penyalahgunaan kekuasaan yang dilakukan oleh tokoh Cho Sang Woo.

Diceritakan bahwa tokoh Sang Woo merupakan seorang kepala investasi di sebuah perusahaan dan ia mencuri uang dari klien lalu bersembunyi setelahnya. Dapat dilihat bahwa dominasi yang terjadi di dalam film ini tidak hanya dilakukan oleh kelas atas saja, namun orang yang memiliki jabatan yang lebih tinggi daripada orang lain juga melakukan hal tersebut. Pada episode 2 menit 37:37-37:48, 2 orang detektif mendatangi ibu dari tokoh Cho Sang Woo dan meminta anaknya untuk menyerahkan diri ke kepolisian atas kasus-kasus yang telah dilakukan oleh tokoh Cho Sang Woo: *“Surat perintah penangkapan Cho Sang Woo telah dikeluarkan karena penggelapan dana, pemalsuan dokumen pribadi, dan pelanggaran undang-undang tentang Tindak Pidana Ekonomi”*

b. Eksploitasi migran yang dialami tokoh Abdul Ali.

Tidak hanya penyalahgunaan kekuasaan yang dilakukan oleh tokoh Sang Woo, atasan Ali juga melakukan hal yang sama. Di dalam film ini, diceritakan bahwa Ali adalah seorang migran yang berasal dari Pakistan. Ia adalah seorang buruh pabrik yang tidak diberi upah selama berbulan-bulan, selain itu Ali juga mengalami kecelakaan ketika bekerja yang mengakibatkan dua jarinya terputus. Pada episode 2, menit 32:14-32:38, tokoh Ali menghampiri atasannya dan meminta upah yang belum ia berikan selama berbulan-bulan. Namun, atasan Ali menolak untuk memberi dengan alasan ia juga tidak memiliki uang.

Ali : *“Pak, bayar semua upah yang belum kau berikan kepadaku.”*

Direktur : *“Aku tak bisa mengobati jariku karena tak bisa bayar biaya pengobatan.”*

Ali : *“Tolong berikan uangku.”*

Ali : *“Kumohon beri upahku. Ini sudah lebih dari enam bulan.”*





Gambar 6: Tokoh Abdul Ali tidak diberi upah dan melakukan protes

Analisis terhadap serial 'Squid Game' dengan menggunakan teori hegemoni dan dominasi sosial-ekonomi dari Gramsci menemukan adanya beberapa adegan yang mengarah pada aspek hegemoni dan dominasi sosial-ekonomi. Aspek hegemoni yang dimaksud dapat ditemukan di beberapa adegan, sebagai contoh: (1) tokoh utama yang dicaci maki, dipukul, dan ditindas karena terlilit hutang, (2) tokoh utama bertemu salah satu penyelenggara permainan dan ditawarkan untuk bermain *Ddakji* di mana ia harus bersedia ditampar setiap mengalami kekalahan, (3) banyak pemain yang meninggal dan banyaknya hadiah uang yang didapat, dan (4) adanya tipuan kelereng, pembunuhan di jembatan kaca, dan pembunuhan setelah makan malam terakhir para finalis.

Sementara itu aspek dominasi sosial dapat dilihat di beberapa adegan seperti: (1) saat tokoh-tokoh yang merupakan masyarakat kelas bawah melakukan hal-hal yang diperintah oleh masyarakat kelas atas demi mendapatkan uang, (2) tokoh *Cho Sang Woo* melakukan penyalahgunaan kekuasaan, (3) tokoh yang bernama Abdul Ali dieksploitasi karena ia merupakan seorang migran, (4) ditampakkannya stratifikasi sosial dalam hubungan tokoh *Seong Gi Hun* dengan mantan istri dan anaknya, dan (5) ditampakkannya ketidaksetaraan gender yang dilakukan beberapa tokoh. Secara keseluruhan, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa film serial 'Squid Game'



mengandung unsur hegemoni kapitalisme dimana uang dan orang yang memiliki posisi tinggi di masyarakat dapat memperoleh kontrol dan kekuasaan pada masyarakat yang memiliki posisi kekuasaan lebih lemah.

Kesimpulan

'Squid Game' merupakan serial drama yang merefleksikan keadaan dunia saat ini dimana lebih menekankan pada pentingnya hal-hal material daripada hal-hal humanisme. Serial drama ini secara tidak langsung memiliki kontribusi besar kepada para penontonnya yang tidak hanya memberikan kesenangan atau hiburan semata tetapi juga mengajak para penonton untuk berpikir kritis serta peka terhadap isu-isu sosial di lingkungan sekitar seperti tindakan hegemoni atau dominasi yang banyak memiliki dampak negatif pada anggota masyarakat. Melalui serial drama ini, penonton mengetahui bahwa hegemoni yang terjadi di era sekarang sangat kompleks. Hegemoni dapat terjadi di hampir semua lini kehidupan masyarakat bahkan lingkup terkecil seperti keluarga sekalipun. Serial drama ini juga dapat dijadikan alternatif untuk produksi serial drama lainnya agar kesadaran dan kepekaan penonton lebih meningkat sehingga nilai-nilai humanisme dapat diciptakan dengan lebih baik.

Objek materil sebuah penelitian menawarkan berbagai macam isu atau permasalahan yang kaya dan sangat memungkinkan untuk dikaji dari berbagai perspektif teori. Teori sosiologi dan teori-teori kritis adalah beberapa diantaranya. Demikian pula halnya dengan serial 'Squid Game'. Serial ini telah memenangkan perhatian pemirsa internasional dibuktikan dengan perolehan penghargaan di dunia perfilman baik di negara Korea maupun di dunia internasional. Hal ini merupakan sebuah bukti adanya kekuatan komitmen dan keseriusan insan film Korea selain dukungan pemerintah dan masyarakat industri Korea yang menjadikan posisi film-film Korea sangat diperhitungkan. Penelitian-penelitian terhadap serial ini masih sangat terbuka untuk dieksplorasi. Kajian yang dilakukan dalam artikel ini belum mendiskusikan berbagai isu lain selain isu hegemoni dan dominasi sosial ekonomi melalui sudut pandang pemikir kritis Gramsci. Isu tentang kesetaraan gender dalam serial ini sangat memungkinkan untuk dieksplorasi dalam penelitian yang akan datang.. Demikian pula



isu ideologi, baik yang menyangkut ideologi para pemain, para penonton, para kreator game dalam serial 'Squid Game' belum mendapat porsi diskusi yang memadai dalam kajian ini. Dari sudut pandang teori kelas, serial ini menunjukkan adanya pertarungan kelas dan perebutan posisi kekuasaan yang sangat berpotensi untuk menjadi objek penelitian berikutnya. Sumber-sumber semiotika yang demikian kaya dalam serial ini merupakan arena penelitian yang memungkinkan untuk dikaji lebih lanjut.

Daftar Pustaka

- Andalas, Eggy Fajar. (2019). "Representasi Kesenjangan Sosial-Ekonomi Masyarakat Dalam Novel Gadis Pantai Karya Pramudya Anantatoer" *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 5:79–90.
- Anona. (2022a). *Drakorindo*. <https://drakorindoo.net/download-drama-korea-squid-game-subtitle-indonesia>. [23 November 2022].
- Anon. (2022b). "Netflix." *Www.Netflix.Com*. <https://www.netflix.com/browse?jbv=81040344>. [23 November 2022].
- Benn, Bee. (2021). "Beginilah Prestasi 'Squid Game' Sejak Perilisan Perdana." <https://papuabarat.pikiran-rakyat.com/entertainment/pr-2112667420/beginilah-prestasi-squid-game-sejak-perilisan-perdana>. [23 November 2021].
- Falah, Fajrul. (2018a). "Hegemoni Ideologi Dalam Novel Ayat-Ayat Cinta Karya Habiburrahman El Shirazy (Kajian Hegemoni Gramsci)." *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra* 13:351–60. doi: 10.14710/nusa.13.3.351-360. [15 Desember 2021].
- Falah, Fajrul. (2018b). "Hegemoni Ideologi Dalam Novel Ketika Cinta Bertasbih Karya Habiburrahman El Shirazy (Kajian Hegemoni Gramsci)." *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra* 13:533–42. doi: 10.14710/nusa.13.4.533-542.s. [15 Desember 2021].
- Larissya, Lintang. (2021). "Squid Game Raih Peringkat 1 Netflix AS dan Menjadi Trending di 22 Negara." <https://yoursay.suara.com/news/2021/09/23/103610/squid-game-raih-peringkat-1-netflix-as-dan-menjadi-trending-di-22-negara>. [23 November 2021].
- Liliweri, Alo. (2004). *Dasar-Dasar Komunikasi Antar Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Martin, Daniel. (2011). 'Review of Jinhee Choi, The South Korean Film Renaissance: Local Hitmakers, Global Provocateurs. *New Review of Film and Television*



- Studies*, 9:02, 235-240. Diakses tanggal DOI: 10.1080/17400309.2011.556951. [18 Juli 2022]
- Nurfadilah, Inayah. (2021). "Belum Genap Seminggu Penayangan, Squid Game Sudah Torehkan Prestasi. Berikut Daftar 4 Prestasinya!". <https://sragenupdate.pikiran-rakyat.com/entertainment/pr-1842652585/belum-genap-seminggu-penayangan-squid-game-sudah-torehkan-prestasi-berikut-daftar-4-prestasinya>. [23 November 2021].
- Parc, Jimmyn. (2019). 'Business integration and its impact on film industry: The case of Korean film policies from the 1960s until the present'. *Business History*. DOI: 10.1080/00076791.2019.1676234 [6 Agustus 2022].
- Parc, Jimmyn. (2016). 'The effects of protection in cultural industries: the case of the Korean film policies'. *International Journal of Cultural Policy*. 1-16. DOI: 10.1080/10286632.2015.1116526. [6 Agustus 2022].
- Parc, Jimmyn. (2019). 'Business integration and its impact on film industry: The case of Korean film policies from the 1960s until the present'. *Business History*, 1-18. DOI: 10.1080/00076791.2019.1676234. [6 Agustus 2022].
- Paquet, D. (2007). *A short history of Korean film*. Diakses dari <http://www.koreanfilm.org/history.html>. [5 Juli 2022]
- Putri, Gloria Setyvani. (2021). "Squid Game Trending 1 Di 83 Negara, Kenapa Serial Ini Sangat Populer?" <https://www.kompas.com/sains/read/2021/10/03/120711723/squid-game-trending-1-di-83-negara-kenapa-serial-ini-sangat-populer?page=all>. [25 November 2021]
- Siswati, Endah. (2017). "Anatomi Teori Hegemoni Antonio Gramsci." *Translitera : Jurnal Kajian Komunikasi Dan Studi Media* 5:11-33. doi: 10.35457/translitera.v5i1.355.
- Sujarwo. (2019). *Model & Paradigma Teori Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Song, Y. (2012). *Audiovisual services in Korea: Market development and policies*. ADBI Working Paper Series 354. Tokyo: Asian Development Bank Institute.
- Syafnidawati. (2020). *Observasi*. <https://Raharja.Ac.Id>. 2021 (<https://raharja.ac.id/2020/11/10/observasi/>). [26 November 2021]
- Tim Wowkeren. 2021. *Squid Game' Kembali Mencetak Prestasi Di Ranah Internasional Setelah Berhasil Menjadi Drama Serial Netflix Paling Banyak*



Ditonton Di Berbagai Negara, Kini Prestasi Lainnya Telah Diraih Oleh Penayangan Ini. 'Squid Game' Kembali Cetak Prestasi, Sudah Ditonton 111 Juta Pemirsa Global di 26 Negara (wowkeren.com). [23 November 2021].

Triadanti dan Indra Zakaria. (2022). *Selain Parasite, 7 Film Korea yang Berjaya di Penghargaan Internasional. Selain Parasite, 7 Film Korea yang Berjaya di Penghargaan Internasional (idntimes.com) [15 Agustus 2022.]*

Zulkhairi, Z., Arneliwati A., dan Nurchayati, S. 2018. “Studi Deskriptif Kualitatif: Persepsi Remaja Terhadap Perilaku Menyimpang.” *Jurnal Ners Indonesia* 8:148. DOI: 10.31258/jni.8.2.145-157.

