



**Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Objektifikasi Perempuan
Dalam Serial Netflix “*Squid Game*”**

Skripsi

Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan strata 1

Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Diponegoro

Penyusun

KARINA NABILA VANSKA PUTRI SINULINGGA

14040119120004

DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2023

SURAT PERNYATAAN

KEASLIAN KARYA ILMIAH (SKRIPSI/TA*)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama Lengkap : Karina Nabila Vanska Putri Sinulingga
2. Nomor Induk Mahasiswa : 14040119120004
3. Tempat, tanggal Lahir : Kabanjahe, 15 Maret 2001
4. Jurusan /Program Studi : Ilmu Komunikasi
5. Alamat : Jl. Tembalang Baru 1 No 28 Tembalang, Semarang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi/TA) yang saya tulis berjudul “

Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Objektifikasi Perempuan Dalam Serial Netflix “Squid Game”

Adalah benar-benar hasil karya ilmiah tulisan saya sendiri, bukan hasil karya ilmiah orang lain dan juga tidak mengandung plagiasi dari sumber informasi lainnya. Hal ini diperkuat dengan hasil uji kemiripan Turnitin yang kurang dari 20%. Apabila di kemudian hari ternyata karya ilmiah yang saya tulis itu terbukti bukan hasil karya ilmiah saya sendiri atau hasil plagiasi karya orang lain, maka saya sanggup menerima sanksi berupa pembatalan hasil karya ilmiah saya dengan seluruh implikasinya, sebagai akibat kecurangan yang saya lakukan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dengan penuh kesadaran serta tanggung jawab

Semarang, 15 Mei 2023

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Pembuat Pernyataan,



Dr. Sunarto, M. Si
NIP. 196607271992031001



Karina Nabila V.P Sinulingga
NIM. 140401191200004

Ketua Program Studi



Rouli Manalu, Ph. D
NIP. 198209282005012001

*) Lampirkan dokumen hasil uji Turnitin yang menunjukkan uji kemiripan <20%

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Objektifikasi Perempuan
Dalam Serial Netflix "Squid Game"

Nama Penyusun : Karina Nabila Vanska Putri Simulingga

Departemen : S1-Ilmu Komunikasi

Semarang, 15 Mei 2023

Dekan



Dr. Drs. Hardi Warsono, MT.
NIP. 196408271990011001

Wakil Dekan 1



Dr. Drs. Teguh Yuwono, M.Pol.Admin.
NIP. 196908221994031003

Dosen Pembimbing:

1. Dr. Sunarto., M.Si



2. Dr. Hedi Pudjo Santosa, M.Si



Dosen Penguji:

1. Amida Yusriana, M. I. Kom.



2. Dr. Hedi Pudjo Santosa, M.Si



3. Dr. Sunarto., M.Si



MOTTO

“Do not be afraid, I am with you all the time, listening and seeing”

(Qur'an 20:46)

*Seseorang yang bangkit setelah jatuh adalah orang yang lebih kuat daripada
seseorang yang tidak pernah jatuh sama sekali*

(Anonim)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberi rahmat dan kemudahan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, mama dan papa yang senantiasa mengingatkan dan mendukung secara mental dan material, serta selalu percaya kepada kemampuan saya untuk bisa menyelesaikan pendidikan S1.
3. Satu-satunya saudara saya, adik laki-laki saya yang selalu mendoakan dan menghibur saya selama proses menyelesaikan pendidikan S1 ini.
4. Karina, diri saya sendiri, yang sudah berusaha maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini.

ANALISIS RESEPSI KHALAYAK TERHADAP OBJEKTIFIKASI PEREMPUAN DALAM SERIAL NETFLIX “SQUID GAME”

ABSTRAK

Film merupakan salah satu teks media massa yang sampai saat ini masih digemari oleh masyarakat. *Squid Game* merupakan salah satu film populer yang bergenre thriller tentang sekelompok orang yang bersaing dengan mempertaruhkan nyawa mereka demi hadiah uang sebesar 45.6 miliar won. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana objektifikasi perempuan ditampilkan dalam adegan film ini dan bagaimana pemaknaan khalayak terhadap adegan objektifikasi perempuan yang ditampilkan melalui berbagai aspek film. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode analisis resepsi khalayak dari Stuart Hall yang mengelompokkan khalayak kedalam 3 posisi yakni posisi dominan, posisi negosiasi, dan posisi oposisi. Teori utama yang digunakan adalah Teori *Cultural Studies* dan Teori Resepsi. Hasil penelitian ini adalah (1) dari sepuluh preferred reading yang dikelompokkan kedalam tiga konsep utama Teori *Cultural Studies* menunjukkan dari enam narasumber, tiga narasumber laki-laki membentuk variasi pemaknaan 9 posisi dominan, 8 posisi negosiasi, dan 14 posisi oposisi. Sedangkan tiga narasumber perempuan membentuk pemaknaan pada 3 posisi dominan, 11 posisi negosiasi, dan 17 posisi oposisi. (2) Preferred reading pada kelompok konsep hegemoni kelompok berkuasa, narasumber laki-laki yang berusia sekitar 21-23 tahun membentuk 2 posisi dominan, 3 posisi negosiasi, dan 4 posisi oposisi. Sedangkan narasumber perempuan yang berusia 20-21 tahun membentuk 8 posisi oposisi dan 1 posisi negosiasi. (3) Preferred Reading pada konsep identitas terlihat bahwa tiga narasumber laki-laki membentuk sebanyak 3 posisi dominan, 2 posisi negosiasi dan 4 posisi oposisi, narasumber perempuan membentuk 2 posisi dominan, 6 posisi negosiasi, dan 1 posisi oposisi. (4) Pemaknaan kepada konsep representasi menunjukkan narasumber laki-laki membentuk 4 posisi dominan, 2 posisi negosiasi, dan 4 oposisi dan narasumber perempuan membentuk 1 posisi dominan, 4 posisi negosiasi, dan 7 posisi oposisi. Penelitian ini diharapkan mampu menyadarkan para pembuat film dan media untuk berhenti mengobjektifikasi perempuan di dalam suatu teks media massa khususnya film demi menarik perhatian penonton.

Keywords : Film, Objektifikasi Perempuan, Resepsi Khalayak

AUDIENCE RECEPTION ANALYSIS OF WOMEN OBJECTIVICATION IN THE NETFLIX SERIES “SQUID GAME”

ABSTRACT

Film is one of the mass media texts which is still popular with the public. Squid Game is one of the popular thriller genre films about a group of people who compete by risking their lives for a prize of 45.6 billion won. This study aims to see how the objectification of women is shown in the scenes of this film and how the audience interprets the scenes of objectification of women shown through various aspects of the film. This research used a qualitative research by Stuart Hall's audience analysis method where the audience is grouped into 3 positions, namely dominant position, negotiating position, and oppositional position. The main theories used are the theory of cultural studies and reception theory. The results of this study were (1) out of ten preferred reading which are grouped into three main concepts of the theory of Cultural Studies, it showed that of the six speakers, three male speakers form variations of meaning, namely 9 dominant positions, 8 negotiating positions, and 14 oppositional positions. Meanwhile, three female speakers form meaning in 3 dominant positions, 11 negotiating positions, and 17 opposition positions. (2) Preferred Reading In the hegemonic concept of the ruling groups, male speakers aged around 21-23 years form 2 dominant positions, 3 negotiating positions, and 4 opposition positions. Meanwhile, female speakers aged 20-21 years formed 8 opposition positions and 1 negotiating position. (3) Preferred reading on the concept of identity shows that three male speakers form 3 dominant positions, 2 negotiating positions and 4 opposition positions, female speakers form 2 dominant positions, 6 negotiating positions, and 1 opposition position. (4) The meaning of the concept of representation shows that male speakers form 4 dominant positions, 2 negotiating positions, and 4 opposition positions and sources for female forms form 1 dominant position, 4 negotiating positions, and 7 opposition positions. It is hoped that this research will be able to awaken filmmakers and the media to stop objectifying women in mass media texts, especially films in order to attract the attention of the audience.

Keywords: Film, Woman Objectification, Audience Reception

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “**Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Objektifikasi Seksual dalam Serial Netflix *Squid Game***”.

Penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, serta dukungan semua pihak, oleh sebab itu penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini dengan tepat waktu.
2. Bapak Dr. Drs. Hadi Warsono, MTP, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro Semarang.
3. Mba Uli (S. Rouli Manalu, Ph.D.) selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro Semarang.
4. Mba Nurul (Dr. Nurul Hasfi.) selaku Kepala Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro Semarang.
5. Mas Sunarto (Dr. Sunarto., M.Si.) selaku Dosen Pembimbing 1 yang senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing dan mendukung saya selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Mas Hedi (Dr. Hedi Pudjo Santosa, M.Si.) selaku Dosen Pembimbing 2 yang senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing dan mendukung saya selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Mba Amida (Amida Yusriana, S.I.kom., M.I.Kom.) selaku Dosen Penguji skripsi yang telah membimbing dan memberikan masukan terkait penulisan skripsi ini.
8. Mas Hardjo (Dr. Turnomo Rahardjo) selaku Dosen Wali yang senantiasa membantu selama proses belajar di Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro.

9. Mas dan mbak Dosen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro yang telah memberikan banyak pengetahuan dan ilmu pada penulis hingga bisa sampai pada tahap ini.
10. Para narasumber yang telah berkenan berpartisipasi dalam penelitian ini.
11. Keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis.
12. Keke Azura, Dheandra Hanani, Devina Meidy Fidelia, Milenia Haris, dan Anisa Nabila, sahabat tersayang sekaligus saudara yang selalu mengerti, memperhatikan, dan menguatkan penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
13. Lia, Marya, Rosa, Kezia, Salsalina, Meibina dan Natalia teman SMA sekaligus saudara seperantauan penulis yang senantiasa menghibur.
14. Teman-teman keluarga babeh- Ijlal, Luthfi, Yolanda, Bethsheba, Zahwa, Rafaella, Pua, Mirwa, Adi. Minyi – Rara, Alya, Jocelyn, Asyifa, Ola, Rahma. Bonding – Amelia, Luki, Hogi, Ivanna, Salman yang telah menemani penulis selama perjalanan kuliah.
15. Juju geng – Julius, Lisbeth, Naztya, Reni, Riffa, Rizka, Rikko, dan Sekar yang telah bersedia menemani dan mendukung penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
16. Teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2019 yang telah bersinergi dan berproses bersama melewati jalan ini.

Atas bimbingan dan dukungan yang luar biasa yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak.

Semarang, 15 Mei 2023



Karina Nabila Sinulingga

NIM. 14040119120004

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
KEASLIAN KARYA ILMIAH (SKRIPSI/TA*)	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	11
1.3. Tujuan Penelitian.....	13
1.4. Signifikansi Penelitian	13
1.4.1. Manfaat Akademis	13
1.4.2. Manfaat Praktis	14
1.4.3. Manfaat Sosial.....	14
1.5. Kerangka Teori	14
1.5.1. Paradigma.....	14
1.5.2. State Of The Art (SOTA).....	17
1.5.3. <i>Cultural Studies</i> Theory	21
1.5.4. Aliran Feminisme Radikal Kultural.....	30
1.5.5. Objektifikasi Perempuan	33
1.5.6. Reception Theory	37
1.5.7. Film Sebagai Teks Media Massa	40
1.6. Asumsi Penelitian	41
1.7. Operasionalisasi Konsep	42

1.8. Metoda Penelitian	44
1.8.1. Tipe dan Desain Penelitian	44
1.8.2. Situs Penelitian.....	46
1.8.3. Subjek Penelitian	46
1.8.4. Jenis Data	47
1.8.5 Sumber Data.....	47
1.8.6. Teknik Pengumpulan Data.....	48
1.8.7. Analisis dan Interpretasi Data	49
1.8.8. Kualitas Data (<i>Goodness Criteria</i>)	57
1.9. Keterbatasan Penelitian	58
BAB II PEREMPUAN DI DALAM DUNIA PERFILMAN	59
2.1. Kapitalisasi Dalam Industri Film Korea Selatan.....	59
2.2. Keberadaan Wanita Dalam Konten Film Korea Selatan	62
2.3. Gerakan Feminisme Korea Selatan dan Penolakan Terhadap Objektivikasi Perempuan	63
BAB III LAPORAN TEMUAN PENELITIAN	67
3. 1. Sinopsis Serial <i>Squid Game</i>	67
3.2. Analisis Semiotika Level Realitas	68
3.2.1. Kode Lingkungan.....	69
3.2.2. Kode Ekspresi	71
3.2.3. Kode <i>Gesture</i>	74
3.2.4. Kode Cara Bicara	76
3.2.5. Kode Pakaian	78
3.2.6. Kode Penampilan	81
3.2.7. Kode <i>Make Up</i>	82
3.3. Analisis Semiotika Level Representasi	85
3.3.1. Kode <i>Lighting</i>	85
3.3.2. Kode Kamera	87
3.3.3. Kode Musik.....	89
3.3.4. Kode Dialog	92
3.3.5. Kode Dekorasi.....	93
3.4. Analisis Semiotika Level Ideologi	95

BAB IV DESKRIPSI INFORMAN DAN ANALISIS RESEPSI KHALAYAK TERHADAP OBJEKTIFIKASI PEREMPUAN DALAM SERIAL NETFLIEX “SQUID GAME”	98
4.1. Identitas Subjek Penelitian	99
4.2. <i>Active Audience</i> atau Khalayak Aktif.....	102
4.2.1. Daya Tarik Serial Netflix <i>Squid Game</i>	103
4.3. Analisis Resepsi Khalayak	105
4.3.1. Hegemoni Kelompok Dominan	107
4.3.2. Konsep Identitas.....	111
4.3.3. Representasi Media Sebagai Kelompok Powerful.....	114
4.3.4. Mayoritas Pemaknaan Khalayak Terkait Adegan Objektivikasi.....	118
BAB V REFLEKSI HASIL PENELITIAN	119
5. 1. Implikasi Teoritis.....	119
5. 2. Implikasi Praktis	121
5. 3. Implikasi Sosial	123
BAB VI PENUTUP	125
6.1. Kesimpulan.....	125
6.2. Saran	127
6.2.1. Saran Teoritis	127
6.2.2. Saran Praktis	128
6.2.3. Saran Sosial.....	128
6.3. Keterbatasan Penelitian	129
DAFTAR PUSTAKA	130
DAFTAR LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jenis teknik pengambilan gambar dalam film.....	52
Tabel 4.1. Identitas Narasumber	102
Tabel 4.2. Tabel Pemaknaan Khalayak Konsep Hegemoni	111
Tabel 4.3. Tabel Pemaknaan Khalayak Konsep Identitas	114
Tabel 4.4. Tabel Pemaknaan Khalayak Konsep Representasi	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Foto yang di posting dengan komentar-komentar merendahkan dari netizen	2
Gambar 1.2. Tingkat pelecehan seksual di ranah publik	4

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Wawancara
2. Transkrip Wawancara
3. Reduksi Data Penelitian
4. Akumulasi Data Penelitian
5. Transkrip Teks Verbatim Film
6. Adegan Yang Mengandung Isu Objektifikasi
7. Analisis Data (Adegan Serial)