



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta n

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## ANALISIS SEMIOTIKA PESAN MORAL DALAM DRAMA KOREA "DEATH GAME"



### SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian  
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Oleh:

KHAIRUNNISA

NIM. 12140323396

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM**

**RIAU**

**2025**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

## كلية الدعوة والاتصال

### FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

#### PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Pengaji Pada Ujian Munaqasyah  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini  
menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Dilindungi Undang-Undang

Nama : Khairunnisa  
NIM : 12140323396  
Judul : Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Drama Korea Death's Game

Telah dimunaqasyahkan Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan  
Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 25 Juni 2025

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar  
S.I.Kom pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah  
dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Ketua/ Pengaji I,

Dr. Antoni Hartono, S.Ag., M.Si  
NIP. 19780605 200701 1 024

Pengaji III,

Dr. Erika Mutia, S.I.Kom., M.I.Kom  
NIP. 19861006 201903 2 010

Sekretaris/ Pengaji II,

Julis Suriani, S.I.Kom., M.I.Kom  
NIP. 19910822 202521 2 005

Pengaji IV,

Umar Abdur Rahim SM, S.Sos.I., M.A  
NIP. 19850528 202321 1 013

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang

a. b.

c. d.

e. f.

g. h.

i. j.

k. l.

m. n.

o. p.

q. r.

s. t.

u. v.

w. x.

y. z.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.

ee. ff.

gg. hh.

ii. jj.

kk. ll.

mm. nn.

oo. pp.

qq. rr.

ss. tt.

uu. vv.

ww. xx.

yy. zz.

aa. bb.

cc. dd.



UIN SUSKA RIAU

**ANALISIS SEMIOTIKA PESAN MORAL DALAM DRAMA**

**KOREA DEATH'S GAME**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Disusun oleh :

**Khairunnisa**

NIM. 12140323396

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 2 Juni 2025

Mengetahui,  
Pembimbing,

**Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., MA**  
NIP. 19811118 200901 1 006

Mengetahui  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

**Dr. Muhammad Badri, M.Si**  
NIP. 19810313 201101 1 004

**UIN SUSKA RIAU**



UIN SUSKA RIAU



© UIN SUSKA RIAU

**PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL**

Dilanjutkan Undang-Undang

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : KHAIRUNNISA  
NIM : 12140323396  
Judul : Analisis Semiotik Pesan Moral Dalam Drama Korea Death Game

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : 24 Desember 2024

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 24 Desember 2024

**Pengaji Seminar Proposal,**

Pengaji I,

**Firdaus El Hadi, S.Sos, M.Soc. Sc**  
NIP. 19761212 200312 1 004

Pengaji II,

**Hayatullah Kurniadi, S.I.Kom., M.A**  
NIP. 19890619 201801 1 004

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Dilanjutkan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.



UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 2 Juni 2025

No. : Nota Dinas  
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar  
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Tempat.

*Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh.*

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Khairunnisa  
NIM : 12140323396  
Judul Skripsi : Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Drama Korea  
"Death's Game"

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarakatuh.*

Pembimbing,

Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A.  
NIP. 19811118 200901 1 006

**UIN SUSKA RIAU**

Mengetahui :  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dr. Muhammad Badri, M.Si.  
NIP. 19810313 201101 1 004

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

**k** yang bertanda tangan di bawah ini:

: Khairunnisa  
: 12140323396  
: Sungai Tarab, 06 Februari 2003  
: Ilmu Komunikasi  
: Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Drama Korea  
Death's Game

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulis skripsi ini berdasarkan hasil tian, pemikiran, penulisan dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik naskah dan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika ada karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas pada halaman depan dan daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak pun. Apabila kemungkinan hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pada pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa buta gelar yang telah diperoleh dengan skripsi ini sesuai dengan peraturan berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Kasim Riau serta Undang-Undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa paksaan dari manapun.

Pekanbaru, 2 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Khairunnisa  
NIM. 12140323396



UIN SUSKA RIAU

## ABSTRAK

Nama	: Khairunnisa
Jurusan	: Ilmu Komunikasi
Judul	: Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Drama Korea "Death's Game"

Penelitian ini berjudul "Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Drama Korea "Death's Game" yang disutradarai Ha Byung-Hoon. Drama Korea "Death's Game" diadaptasi dari Webtoon dengan judul yang sama Karya Ggulchan dan Nomabi. "Death's Game" mengisahkan kehidupan Choi Yi-Jae, seorang pemuda yang memilih untuk mengakhiri hidupnya setelah tujuh tahun gagal mendapatkan pekerjaan. Setelah kematianya, ia dihadapkan oleh malaikat maut yang membawanya pada perjalanan refleksi tentang kehidupan dan kematian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk pesan moral yang ada dalam drama Korea "Dear's Game". Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teori semiotika Roland Barthes. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dan observasi non partisipan. Hasil penelitian ini adalah menyampaikan pesan moral spiritual yang mendalam melalui representasi hubungan manusia dengan kekuatan transenden, moral hubungan manusia dengan manusia lain mengungkapkan kompleksitas moral dalam hubungan antarmanusia yang mencerminkan nilai-nilai etika relasional, moral hubungan manusia dengan diri sendiri transformasi internal menggambarkan proses pencarian jati diri dan penerimaan diri yang autentik.

**Kata Kunci:** Analisis Semiotika, Drama, Pesan Moral

UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ABSTRAC

**Name** : Khairunnisa  
**Bachelor Of** : Communication Studies  
**Title** : Semiotic Analysis of Moral Messages in the Korean Drama "Death's Game"

*This research is titled *Semiotic Analysis of Moral Messages in the Korean Drama 'Death's Game'* Directed by Ha Byung-Hoon. 'The Korean drama Death's Game' is adapted from a Webtoon of the same name by Ggulchan and Nomabi. 'Death's Game' tells the story of Choi Yi-Jae, a young man who chooses to end his life after seven years of failing to find a job. After his death, he is confronted by the angel of death, who takes him on a reflective journey about life and death. This study aims to identify the forms of moral messages present in the Korean drama *Death's Game*.' The method used is descriptive qualitative with Roland Barthes' semiotic theory. The data collection techniques employed are documentation and non-participant observation. The results of this study convey profound spiritual moral messages through the representation of the relationship between humans and transcendent forces, the moral relationship between humans and others that reveals the complexities of morality in interpersonal relationships reflecting relational ethical values, and the moral relationship between humans and themselves, where internal transformation illustrates the process of self-discovery and authentic self-acceptance.*

**Keywords:** Semiotic Analysis, Drama, Moral Messages



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, wr. WB

Alhamdulillahirobbil 'Alaamin, puji syukur tak terhingga kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga menjadi sumber kekuatan utama bagi penulis untuk menuliskan huruf demu huruf dalam penelitian skripsi ini. Sholawat beserta salam senantiasa dituturkan kepada junjungan alam, Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW sebagai suri teladan bagi seluruh umat manusia.

Alhamdulillah, peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul "**ANALISIS SEMIOTIKA PESAN MORAL DALAM DRAMA KOREA DEATH'S GAME**" sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi di Universitas Islam Negeri Syarif Kasim Riau.

Dalam penulisan dan penyusunan penelitian skripsi ini, tentunya penulis memiliki keterbatasan ilmu dan pengetahuan, sehingga penulis dengan lapang dada dan hati terbuka lebar menerima berbagai masukan, kritik, dukungan dan bantuan akan penelitian ini di masa depan. Kesempatan ini juga, penulis ingin mengucapkan terima kasih untuk kedua orang tua tersayang, Cinta pertama dan panutanku Ayahanda **Desrianto** dan pintu surgaku Ibunda **Riri Mariano** terima kasih atas setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis, mengusahakan segala kebutuhan penulis, mendidik, membimbing, dan selalu memberikan kasih dan sayang yang tulus, motivasi serta mendoakan penulis dalam keadaan apapun agar penulis mampu bertahan untuk melangkah setapak demi setapak dalam meraih mimpi di masa depan. Terima kasih untuk selalu berada di sisi penulis dan menjadi alasan bagi penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, Papa, Mama, putri kecilmu sudah dewasa dan siap melanjutkan mimpi yang lebih tinggi lagi. Serta pihak-pihak yang telah memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini, antara lain :

1. Ibu Prof. Dr. Leny Nofianti MS, S.E., M.Si., Ak. CA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Dr. H. Suryan A. Jamrah, MA., selaku Wakil Rektor I. Bapak H. Kusnandi, M.Pd, selaku Wakil Rektor II dan Bapak Drs. H. Promadi, MA., Ph.D., selaku Wakil Rektor III.
2. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., MA., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Prof. Dr. Masduki, M.Ag., selaku Wakil Dekan I. Bapak Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Soc., Ph.D., selaku Wakil Dekan II dan Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag., selaku Wakil Dekan III.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Si., selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi dan Bapak Artis, M.I.Kom., selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., MA., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dengan memberikan saran, masukan serta bimbingan selama penyusunan skripsi ini
5. Ibu Julis Suriani, S.I.Kom., M.I.Kom., selaku Dosen Penasehat Akademik selama proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Terima kasih atas ilmu yang Bapak dan Ibu berikan, semoga menjadi bekal bagi penulis dan menjadi ladang pahala bagi Bapak dan Ibu sekalian.
7. Karyawan dan Karyawati Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu dan memberikan pelayanan kepada penulis dalam urusan administrasi di Kampus.
8. Kepada Kakakku Miftahul Jannah dan Intan Nurrahma yang menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan perkuliahan ini.
9. Kepada teman-temanku tercinta Isna, Indah, Balisca, Fia, Hana terima kasih atas kebersamaannya dan dukungan untuk penulis selama masa bertumbuh disegala kondisi yang kadang tidak terduga
10. Kepada teman-teman Emissio Fantastic Broadcasting A yang sama-sama berjuang untuk sampai pada titik ini, kalian hebat. Terima kasih telah memberikan kenangan bahagia, sedih dan tawa. Semoga kita semua bisa mencapai impian kita.
11. Last but not least, Terima kasih kepada diri saya sendiri, Terima kasih Khairunnisa sudah mampu menyelesaikan apa yang telah kamu mulai. Berbanggalah kepada diri sendiri karena telah menjadi pahlawan dalam cerita hidupmu sendiri. Apapun kurang dan lebihmu mari rayakan diri sendiri. ***"The scary news is you're on your own now, But the cool news is you're on your own now".***

Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyajikan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Aamiin Ya Robbal 'Alamin.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	i
<b>ABSTRAC .....</b>	ii
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	iii
<b>DAFTAR ISI .....</b>	v
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	vii
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	viii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Penegasan Istilah.....	5
1.2.1 Semiotika.....	5
1.2.2 Pesan dan Moral.....	6
1.2.3 Drama Korea <i>Death Game</i> .....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
1.5.1 Manfaat Teoris.....	7
1.5.2 Manfaat Akademis .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	8
2.1 Kajian Terdahulu .....	8
2.2 Landasan Teori .....	11
2.2.1 Analisis Semiotika .....	11
2.2.2 Semiotika Roland Barthes.....	12
2.2.3 Drama Televisi .....	15
2.2.4 Pesan Moral.....	17
2.3 Kerangka Pemikiran .....	20
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	21
3.1 Desain Penelitian.....	21
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	21
3.3 Sumber Data Penelitian.....	22
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	22
3.5 Validasi Data .....	23



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta Rilis UIN Suska Riau	3.6	Teknik Analisis Data .....	23
	<b>BAB IV GAMBARAN UMUM .....</b>		25
	3.1	Profil Drama Korea "Death Game" .....	25
	3.2	Profil Pemeran Utama dan Karakter .....	27
	<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		37
	5.1	Hasil Penelitian.....	37
	5.1.1	Pesan Moral Dalam Hubungan Manusia dengan Tuhan.....	37
	5.1.2	Pesan Moral dalam Hubungan Manusia dengan Manusia Lainnya.....	39
	5.1.4	Pesan Moral dalam Hubungan Manusia dengan Dirinya Sendiri.....	41
	5.2	Pembahasan .....	45
	5.2.1	Pesan Moral Hubungan Manusia dengan Tuhan .....	45
	5.2.2	Pesan Moral Hubungan Manusia dengan Manusia Lain .....	46
	5.2.3	Pesan Moral Hubungan Manusia dengan Diri Sendiri .....	48
	<b>BAB VI PENUTUP .....</b>		51
	6.1	Kesimpulan .....	51
	6.2	Saran.....	51
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		52
	<b>LAMPIRAN</b>		

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta **Ilmu dan Kesusilaan Syarif Kasim Riau**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 : Kerangka Berfikir Pesan Moral Dalam Drama Korea "Death's Game" .....	20
Gambar 4. 1 Poster Drama Korea <i>Death's Game</i> 2023.....	25
Gambar 4. 2 Seo In-Guk .....	27
Gambar 4. 3 Tokoh Park Jin-tae.....	28
Gambar 4. 4 Tokoh Song Jae-seop.....	29
Gambar 4. 5 Tokoh Kwon Hyeok-su .....	29
Gambar 4. 6 Tokoh Lee Ju-hun .....	30
Gambar 4. 7 Tokoh Cho Tae-sang.....	30
Gambar 4. 8 Tokoh Bayi .....	31
Gambar 4. 9 Tokoh Jang Geon-u .....	31
Gambar 4. 10 Tokoh Jeong Gyu-cheol .....	32
Gambar 4. 11 Tokoh An Ji-hyeong .....	32
Gambar 4. 12 Tokoh Gelandangan.....	33
Gambar 4. 13 Tokoh Lee Jong-Guk .....	33
Gambar 4. 14 Tokoh Ibu Choi Yi-Jae.....	33
Gambar 4. 15 Park So-Dam .....	34
Gambar 4. 16 Go Youn-Jung.....	35
Gambar 5. 1 Tokoh Death .....	37
Gambar 5. 2 Tokoh Choi Yi-Jae .....	37
Gambar 5. 3 Tokoh Choi Yi-Jae .....	38
Gambar 5. 4 Tokoh Park Tae-Woo .....	39
Gambar 5. 5 Tokoh Park Jin-tae.....	39
Gambar 5. 6 Tokoh Jang Gun-woo dan Ji-soo .....	40
Gambar 5. 7 Park Jin-tae .....	41
Gambar 5. 8 Song Jae-seop.....	41
Gambar 5. 9 Kwon Hyeok-su.....	42
Gambar 5. 10 Lee Ju-hun .....	42
Gambar 5. 11 Cho Tae-sang.....	42
Gambar 5. 12 Bayi tanpa nama .....	42
Gambar 5. 13 Jang Geon-u .....	42
Gambar 5. 14 Jeong Gyu Cheol .....	42
Gambar 5. 15 An Ji-Hyeong.....	42
Gambar 5. 16 Gelandangan tanpa nama .....	42
Gambar 5. 17 Lee Jong-Guk .....	43
Gambar 5. 18 Ibu Choi Yi-jae .....	43
Gambar 5. 19 Tokoh Choi Yi-jae .....	44
Gambar 5. 20 Tokoh Choi Yi-jae .....	44



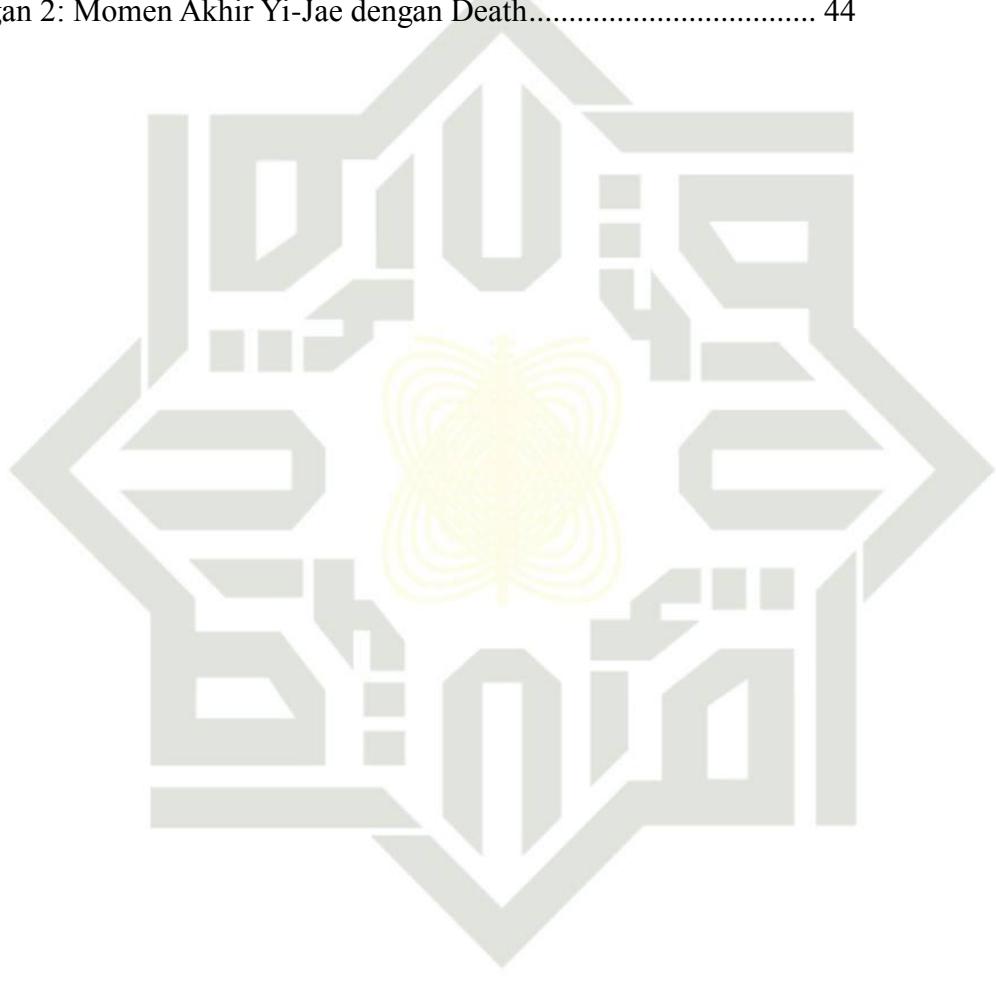
UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta  
Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Model Semiotika Roland Barthes. ....	13
Tabel 4. 1 Drama Korea <i>Death's Game</i> .....	26
Tabel 5. 1 Adegan 1: Pertemuan Choi Yi-Jae dengan "Death" .....	37
Tabel 5. 2 Adegan 2: Momen Refleksi Spiritual Yi-Jae .....	38
Tabel 5. 3 Adegan 1: Konflik Keluarga dalam Tubuh Park Jin-Tae.....	39
Tabel 5. 4 Adegan 2: Hubungan Yi-Jae dan Ji-Soo .....	40
Tabel 5. 5 Adegan 1: Transformasi Kesadaran Yi-Jae Sepanjang Reinkarnasi....	41
Tabel 5. 6 Adegan 2: Momen Akhir Yi-Jae dengan Death.....	44



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BAB I**  
**PENDAHULUAN****1.1 Latar Belakang**

Film-film terbaru semakin menarik perhatian masyarakat, terutama karena banyak di antaranya yang menyampaikan pesan dan nilai moral. Hal ini dapat dilihat dari sejumlah film yang berhasil menyampaikan nilai-nilai positif dengan cara yang singkat, jelas, dan menarik (Leliana, Ronda, and Lusianawati 2021). Film merupakan produk dari media massa yang sangat populer. Film merupakan salah satu bentuk media hiburan yang berfungsi sebagai sarana komunikasi, dan memiliki posisi yang unik di mata masyarakat dibandingkan dengan media massa lainnya. Selain menyajikan alur cerita yang menarik, film juga dilengkapi dengan visual dan efek suara yang mampu menciptakan suasana tertentu, sehingga pengalaman menonton film selalu menarik dan tidak membosankan (Asri 2020). Film seringkali di pandang sebagai sarana hiburan daripada media pembujuk. Namun, pada kenyataannya, film memiliki kemampuan memengaruhi yang sangat kuat. Hal ini dibuktikan melalui adanya kritikan dari masyarakat serta peran lembaga sensor yang menunjukkan besarnya dampak film terhadap penonton (Oktavianus 2015).

Media audiovisual seperti film memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan moral masyarakat. (Sari & Wibowo, 2020) Konten audiovisual mempengaruhi pola pikir dan perilaku penonton, terutama pada kelompok usia remaja dan dewasa muda. Film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai medium pembelajaran sosial dan efektif dalam menyampaikan nilai-nilai kehidupan (Pratama & Santoso, 2021). Dalam konteks komunikasi massa, film memiliki kekuatan untuk membentuk opini publik dan mengonstruksi realitas sosial melalui narasi visual yang disajikan (Rahardjo, 2019)

Industri hiburan Korea saat ini telah berkembang pesat. Hal ini terbukti dengan menyebarluasnya fenomena Korea Wave yang kini merambah ke seluruh dunia. Akibatnya, Korea semakin dikenal di berbagai belahan dunia. Berbagai aspek budaya Korea seperti pakaian, makanan dan produk-produk lainnya dengan cepat menjadi tren yang sangat digemari seluruh dunia. Salah satu pengaruh besar dari Korean Wave adalah Drama Korea, yang jauh lebih dulu berhasil menarik perhatian banyak orang di dunia bahkan sebelum tren mode dan musik. Drama Korea terlebih dahulu mendunia baik di Asia maupun Amerika (Ardia 2014).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Fenomena Hallyu atau Korean Wave memiliki dampak *signifikan* terhadap konsumsi media di Indonesia. Drama Korea tidak hanya menjadi hiburan populer, tetapi juga membentuk preferensi budaya dan nilai-nilai sosial masyarakat Indonesia, khususnya generasi milenial dan Gen Z. Fenomena Korean Wave mencul setelah Korea Selatan menjalin hubungan diplomatik dengan Tiongkok. Seiring waktu, drama Korea dan musik Pop Korea mulai digemari oleh masyarakat Tiongkok. Pada tahun 2000, SM *Entertainment*, salah satu pelopor Korean Wave mengadakan konser musik di Beijing menampilkan *Boy Group* H.O.T. (Dewi Ade 2020). Drama Korea tidak hanya populer di luar negeri, tetapi juga sangat digemari di Indonesia (Herpina and Amri 2017). Tidak heran jika Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah penggemar Drama Korea terbesar. Hal ini tercermin dari stasiun televisi Indonesia yang kini bersaing menayangkan berbagai informasi dan hiburan terkait Korean Wave (Muhammad Alimudin, Yuline 2019).

Sebuah Drama menghadirkan situasi secara mendetail, memungkinkan penonton merasakan ketegangan yang dialami oleh para aktor dan aktris. Para pemain berusaha menampilkan pertunjukkan yang dapat menghibur siapapun yang menyaksikan atau mendengarnya sehingga tercipta suasana yang membuat penonton merasa seolah-olah menjadi bagian dari cerita. Drama Korea (K-Drama), musik Pop Korea (K-Pop), olahraga (K-Sports), fashion (K-Fashion) serta keterampilan lain yang menjadi produk budaya Korea Selatan telah berhasil menyebar luas di berbagai negara yang kesuksesannya tidak terlepas dari media massa (Putri, Amirudin, and Purnomo 2019). Dalam Perspektif komunikasi naratif, drama Korea memiliki keunggulan dalam teknik *storytelling* yang mampu menghadirkan keterlibatan emosional tinggi dari penonton. (Hariyanto & Salsabila, 2021) Struktur naratif drama Korea menggunakan pendekatan multi-layer yang menggabungkan konflik personal, sosial dan moral dalam satu alur cerita.

Melihat potensi besar dan pesatnya perkembangan Drama Korea di negara-negara Asia, perusahaan penyiaran televisi di Korea Selatan terus memproduksi berbagai drama dengan beragam genre. Menurut Nurygyantoro (2004), genre adalah pengelompokan karya sastra berdasarkan bentuk atau isi yang terkandung di dalamnya. Genre-genre tersebut mencakup keluarga, medis, komedi, horor, romasa, *slice of life*, sekolah, politik, aksi, misteri dan fiksi ilmiah (Dewi Ade 2020). Keragaman genre ini meningkatkan permintaan terhadap drama Korea di

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbagai negara, mendorong layanan streaming untuk membeli hak siar dan menayangkan kepada penonton diseluruh dunia.

Transformasi digital telah mengubah pola konsumsi media, termasuk dalam mengakses konten drama korea. Platform streaming digital telah menjadi medium utama dalam distribusi konten Korea di Indonesia, dengan tingkat engagement yang lebih tinggi dibandingkan media tradisional. Perubahan perilaku menonton dari *collective viewing* menjadi *personal viewing experience*, yang memengaruhi cara penonton menginterpretasi pesan moral dalam Drama.

Penggemar Drama Korea kini semakin mudah mengakses drama favorit mereka hanya dengan menggunakan *smartphone*. Beragam Aplikasi seperti Viu, Netflix, Tribe, Drakorindo+ baik yang gratis maupun berbayar memudahkan penggemar untuk menonton. Biasanya, penggemar Drama Korea saling berbagi informasi mengenai drama yang mereka ketahui sehingga mempercepat penyebaran Drama Korea khususnya dikalangan remaja (Asherina Tri Putri 2019). Indonesia menjadi salah satu negara Asia Tenggara yang merasakan dampak Korean Wave termasuk K-Pop dan K-Drama yang turut memperkenalkan gaya hidup khas budaya Korea (Fortunata and Utami 2021).

Film sering kali mengandung berbagai makna, seperti yang dijelaskan oleh Roland Barthes melalui konsep penanda dan petanda. Seringkali, penonton hanya memahami makna film secara keseluruhan. Namun, ketika sebuah film dianalisis lebih mendalam, akan terungkap banyak makna, konotasi, dan mitos yang terkandung di dalamnya (Riwu and Pujiati 2018). Dalam konteks komunikasi, pesan merujuk pada isi atau informasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Meskipun pesan dapat disampaikan dalam bentuk yang panjang, penting untuk memperhatikan dan mengarahkan penyampaian tersebut sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pesan dapat berupa gagasan dan bentuk lainnya, yang kemudian disampaikan melalui simbol komunikasi kepada komunikan.

Analisis semiotika dalam kajian media massa telah berkembang pendekatan metodologis yang penting untuk memahami konstruksi makna dalam teks audiovisual. (Wijaya & Marlina, 2021) Pendekatan semiotika Roland Barthes terbukti efektif dalam mengungkap lapisan makna tersembunyi dalam drama Korea, terutama terkait dengan nilai-nilai moral dan sosial yang dikomunikasikan melalui simbol-simbol visual dan naratif. Drama Korea memiliki kompleksitas semiotik yang lebih tinggi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dibandingkan produk audiovisual dari negara lain, terutama dalam penggunaan simbolisme budaya dan metafora visual (Susanto et al., 2020)

Semiotika sendiri adalah disiplin ilmu yang menelaah tanda, cara kerja tanda tersebut, serta bagaimana tanda menghasilkan makna. Dalam perspektif semiotika komunikasi dipahami sebagai proses penciptaan makna melalui penggunaan tanda-tanda, yang menggambarkan objek, gagasan, situasi dan hal-hal lain yang berada di luar individu. Kajian semiotika banyak digunakan untuk membahas isu-isu yang berkaitan dengan pesan, media, budaya, serta masyarakat (Wahyudi, 2021).

Semiotika yang dikembangkan oleh Roland Barthes mencakup dua tingkatan pertandaan, yaitu denotasi dan konotasi. Referensi terhadap penanda yang ditandai sering kali disebut sebagai *signifikasi* tataran pertama, yang merujuk pada denotasi. Sementara itu, konotasi diidentifikasi sebagai sistem penanda tataran kedua. Semiotika, sebagaimana didefinisikan oleh Roland Barthes, adalah studi tentang bagaimana manusia (kemanusiaan) memaknai berbagai hal (Ambarini & Umaya, 2010).

Dalam konteks analisis pesan moral, pendekatan semiotika Barthes memiliki relevansi khusus untuk mengkaji drama dengan tema eksistensial. (Fitriani & Rahman, 2021) Drama Korea dengan tema kematian dan makna hidup memiliki lapisan simbolik yang kompleks, di mana setiap elemen visual dan naratif berkontribusi pada konstruksi pesan filosofis. Analisis semiotika dapat mengungkap dimensi moral yang tidak terlihat secara eksplisit dalam narasi permukaan.

Film series yang menarik perhatian banyak orang salah satunya yaitu Drama Korea *Death Game* dipilih penulis sebagai bahan penelitian yang akan dikaji pesan dan moral di setiap alur ceritanya. Drama Korea sudah menjadi tontonan yang dibutuhkan bagi masyarakat Indonesia. Selain untuk hiburan drama Korea mampu menyampaikan pesan moral yang bisa diterapkan didalam aktivitas sehari-hari. Diadaptasi dari karya Webtoon berjudul "Yijae, Got Jookseumnida" karya Lee Won-Sik dan Ggoollchan. Serial akhir tahun 2023 ini bergenre fantasi, drama dan *thriller* didalamnya ini menghadirkan kisah kematian. Naskahnya sendiri ditulis oleh Ha Byung-Hoon dengan mengambil inspirasi dari Webtoon tersebut. Drama ini mengikuti kehidupan Choi Yi-Jae (*Seo In-Guk*), pemuda yang memilih untuk mengakhiri hidupnya setelah 7 tahun gagal mendapatkan pekerjaan. Namun setelah kematiannya, ia dihadapkan oleh malaikat maut (*Death*) yang diperankan oleh Park So-Dam. Dikarenakan ia mengakhiri

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hidupnya sendiri, *Choi Yi-Jae* harus menerima hukuman dimana ia akan mengalami kematian sebanyak 12 kali melalui tubuh yang berbeda-beda. Setiap kehidupan baru memberikan *Yi-Jae* kesempatan untuk memahami makna hidup dan menghadapi konsekuensi dari keputusannya.

*Death Game* mendapatkan banyak respon positif dari para penonton. Drama ini tayang di situs berbayar Amazon Prime Vidio dan TVING dan mendapat penilaian yang bagus untuk ulasan. Dengan alur cerita yang mendalam dan penuh emosi, *Death Game* mengeksplorasi tema-tema seperti kematian, penyesalan, dan pencarian makna hidup. Drama ini mendapatkan respon positif dari penonton dan kritis, dengan rating tinggi diberbagai platform ulasan.

Fudyarta menyatakan bahwa pesan moral dapat dipahami sebagai suatu tatanan yang mengandung nilai dan norma yang berfungsi sebagai pedoman bagi kelompok masyarakat dalam mengatur perilaku mereka. Degradasi moral, atau penurunan moral dan etika individu, merupakan fenomena yang semakin terlihat. Di era milenial saat ini, masyarakat mengalami penurunan moral yang cukup *signifikan*. Fenomena ini menjadi masalah yang meluas dan perlu segera ditangani, karena dapat mengancam masa depan generasi muda serta masa depan bangsa Indonesia. Kehidupan sosial memerlukan moralitas agar individu tidak melakukan tindakan menyimpang yang dapat merugikan orang lain.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan menganalisis pesan moral yang disajikan melalui sebuah drama, lewat tanda-tanda yang ada di setiap potongan scene (adegan cerita). Tanda yang dimaksud dapat berupa skenario, gambar, teks, adegan dan lain sebagainya. Tanda-tanda tersebut jika dikaji dengan menggunakan analisis semiotika untuk mengetahui makna terselubung yang terdapat di sebuah tanda

## 1.2 Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian, maka penulis memberikan penegasan serta penjelasan tentang istilah-istilah sebagai berikut.

### 1.2.1 Semiotika

Secara Etimologis, istilah Semiotik berasal dari kata Yunani: *Semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain (Sobur, 2003).



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 1.2.2 Pesan dan Moral

Pesan adalah sesuatu yang disampaikan oleh komunikator kepada komunitas melalui proses komunikasi. Sebuah pesan dapat memiliki lebih dari satu makna yang sama yang dapat disampaikan melalui beberapa media termasuk film. Dalam komunikasi perfilman bukan hanya memakai bahasa sebagai alatnya, akan tetapi juga alat komunikasi lainnya, seperti gambar, warna, bunyi dan lain-lainnya.

Moral merupakan perilaku yang diatur atau ditentukan oleh etika. Dalam pengertian bahasa, moral merujuk pada norma atau tata krama yang biasanya digunakan untuk menilai karakter orang lain, serta membatasi keinginan, pendapat, atau tindakan. Secara singkat, hukum yang dihasilkan dari penilaian tersebut dapat disebut sebagai baik, buruk, atau salah (Wahyuda, 2023).

Pesan moral adalah informasi yang disampaikan dalam bentuk kalimat, baik lisan maupun tulisan, mengenai cara hidup dan bertindak yang seharusnya diambil oleh manusia agar dapat menjadi individu yang baik. Banyak pesan moral disampaikan melalui film karena cara penyampaiannya yang mudah dipahami oleh masyarakat, serta memiliki kedekatan dan kesamaan dengan kehidupan nyata.

### 1.2.3 Drama Korea *Death Game*

Drama Korea yang dimaksud dalam penelitian ini adalah drama Korea *Death Game* yang menceritakan putus asa seorang pengangguran yang bertahun-tahun berusaha mendapatkan pekerjaan di tempat yang diinginkannya, namun gagal dan akhirnya memutuskan untuk mengakhiri hidupnya lalu kemudian dia diberi hukuman untuk diberi pelajaran bahwa hidup adalah hal yang paling berharga.

### 1.3 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang masalah hal ini mengacu kepada perkembangan kehidupan dan perubahan sosial yang ada saat ini, maka yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini adalah "Seperti apa pesan moral yang terdapat dalam drama Korea *Death Game* berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes ?"

### 1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian diatas, secara spesifik penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan moral yang terdapat pada drama Korea *Death Game* melalui analisis Roland Barthes.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoris maupun praktis. Adapun manfaat tersebut adalah :

### 1.5.1 Manfaat Teoris

Penulis berharap dari hasil penelitian ini diperoleh pengetahuan mengenai penerapan teori ilmu komunikasi terkhususnya tentang analisis semiotika yang diutarakan banyak ahli untuk menginformasikan tentang nilai-nilai positif yang terkandung dalam sebuah film khususnya pesan moral kepada khalayak ramai. Kemudian penulis berharap penelitian ini mampu menjadikan masukan dan informasi untuk memilih tontonan yang terdapat unsur pesan dan moral dalam drama Korea tersebut.

### 1.5.2 Manfaat Akademis

Penulis mengharapkan dapat memberikan penjelasan serta deskripsi dalam memahami berbagai makna yang terdapat dalam suatu film melalui analisis semiotika, juga penelitian ini diharapkan dapat memberikan efek positif dari pesan moral yang terdapat dalam film. Lalu penelitian ini berperan sebagai syarat lulus dari jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Terdahulu

Studi mengenai analisis semiotika telah banyak dibahas dalam beberapa literatur. Penulis menemukan beberapa pembahasan yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis bahas. Adapun beberapa yang menjadi referensi peneliti adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang berjudul "**Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Drama Korea Move To Heaven**" yang ditulis oleh Alifah Hasna, Aqsyia Rahma Anjani, Rizal Nurdiyatnika, Zikri Fahcrul Nurhadi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah streaming melalui aplikasi Netflix. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa makna denotasi dalam drama ini berkaitan dengan tanggung jawab sebuah pekerjaan dalam setiap kasus yang diambil. Makna denotasi dalam drama ini terkait dengan pengalaman emosional dan refleksi tentang kehidupan, kematian dan hubungan manusia. Penelitian ini memperoleh beberapa pesan moral dalam drama ini yaitu bagaimana kita menghargai dan tidak menganggap rendah setiap pekerjaan yang dimiliki orang lain (Hasna et al. 2023).
2. Penelitian yang berjudul "**Pesan Moral Dalam Drama Korea Its Okay Not To Be Okay**" yang ditulis oleh Dzannura Syahda dan Dimas Satrio Wijaksono. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan analisis semiotika Charles Sanders Pierce yaitu segitiga makna yang didalamnya terdapat *representamen*, *object* dan *interpretant* dengan paradigma konstruktivisme. Hasil penellitian ini menunjukkan bahwa drama Korea *It's Okay Not To Be Happy* terdapat pesan moral didalamnya yaitu berupa menghadapi trauma masa lalu, mempunyai simpati dan empati, kasih sayang orang tua, tidak berbohong, menerima dan menghargai perbedaan, jangan terjebak di zona nyaman, jangan egois, rendah hati, mengungkapkan emosi dan perasaan, hidup harus tetap berjalan, keterbukaan diri dan stigma negatif mengenai autisme (Syahda and Wijaksono 2022).
3. Penelitian yang berjudul "**Analisis Semiotika Representasi Kasus Bullying Pada Drama The Glory 2023 (Menurut Roland Barthes)**" yang ditulis oleh Fadhilatul Ilmi Alifia Afkarina dan Ahmad Aminuddin. Tujuan penelitian ini dikhususkan untuk memberikan gagasan dan edukasi mengenai bahaya dan dampak bullying bagi psikologis, mental dan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tumbuh kembang pemikiran seseorang. Analisis semiotika yang digunakan adalah model pendapat Roland Barthes dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwasanya kekerasan bullying ditunjukkan oleh tanda-tanda yang merendahkan, bahkan melecehkan korban tindak kasus bullying (Afkarina and Aminuddin 2023).

- <sup>4</sup> Penelitian yang berjudul "**Analisis Semiotika Pesan Moral Pada Flim Layangan Putus (Model Roland Barthes)**" yang ditulis oleh Muhammad Banu Haritsa dan Muhammad Alfikri. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berjenis kualitatif deskriptif ini menganalisis, menggambarkan mencatat serta menginterpretasikan makna dan simbol yang terdapat pada flim Layangan Putus terkait pesan moral. Hasil penelitian menunjukkan ada lima pesan moral yang terkandung, yaitu pertama pernikahan bukanlah sekedar cinta tapi sebuah komitmen. Kedua lepaskan sesuatu yang dicintai jika itu adalah jalan terbaik. Ketiga, orang tua yang baik tidak akan menunjukkan rasa marah kepada pasangan didepan anaknya. Keempat ibu adalah sosok orang yang selalu ada dalam keadaan suka maupun duka. Kelima, ucapan orang tua adalah do'a (Muhammad Alfikri 2022).
5. Penelitian yang berjudul "**Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Drama Korea ITAEWON CLASS**" yang ditulis oleh Inggrit Febriani Pardede, Elok Perwirawati, dan Shabrina Harumi Pinem. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis konstruksi pesan komunikasi yang ada didalam Drama Korea *Itaewon Class* dan aspek semiotika pesan moralnya. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pesan moral adalah sesuatu kebaikan yang disesuaikan dengan ukuran-ukuran tindakan yang diterima oleh umum, meliputi kesatuan sosial atau lingkungan tertentu. (Febrianti, Perwirawatu, and Shabrina Harumi Pinem 2021).
6. Penelitian yang berjudul "**Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Kim Ji-Young Born 1982**" yang ditulis oleh Rambah Basari dan Annisa Fauziah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan yang terkandung dalam film Kim Ji-Young Born 1982 dan mengetahui makna denotasi, konotasi dan mitos dalam Film ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menemukan, memahami, menjelaskan, memperoleh gambaran yang mendalam tentang fenomena yang terjadi. Representatif pesan moral positif dalam Flim ini adalah suami Kim Ji-Young yang peka terhadap Kesehatan mental sang istri dan mau membantu langkah awal Ji-Young agar mau menemui psikiater dan menjalani rangkaian pengobatan untuk kesehatan mental istrinya serta suami

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memberikan dukungan penuh atas keinginan Ji-Young untuk melanjutkan karirnya (Basari and Fauziah 2023).

7. Penelitian yang berjudul "**Analisis Semiotika Roland Barthes Pesan Moral Dalam Drama Korea Today's Webtoon**" yang ditulis oleh Bellinda Ferra Yudhistira dan Andri Prasetyo Yuwono. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pesan moral dalam drama Korea "*Today's Webtoon*" dengan memakai metode kualitatif dan analisis semiotika Roland Barthes. Hasil Penelitian ini menjelaskan bahwa Drama Korea "*Today's Webtoon*" memiliki pesan moral pada *scene* drama yakni tolong menolong antar sahabat, mempunyai rasa tanggung jawab dan berkata baik dan positif (Yudhistira and Prasetyo Yuwono 2024).
8. Penelitian yang berjudul "**Analisis Semiotika Dalam Drama Korea Twinkling Watermelon**" yang ditulis oleh Desi Nurhaliza Fitri, Andri Noviadi dan S. Munir. Menggunakan metode deskriptif kualitatif yang disertai kegiatan analisis data yang diperoleh dengan cara menonton drama Korea *Twinkling Watermelon*. Teknik pengolahan data yang digunakan yaitu teknik observasi, telaah pustaka, analisis dan dokumentasi. Setelah diteliti ditemukan semiotika terdapat 3 aspek yaitu tanda ikon, indeks dan simbol (Fitri, Noviadi, and Munir 2024).
9. Penelitian yang berjudul "**Analisis Makna Denotasi Konotasi dan Pesan Moral Pada Drama Korea Hotel Del Luna**" yang ditulis oleh Mohammad Arfani dan Novdaly Fillamenta. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna semiotika denotasi dan konotasi yang dapat diambil dari drama Korea ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, data-data dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu menonton film asli yang tidak dipotong-potong ataupun disensor dari awal sampai akhir episode, mengamati adegan yang penulis teliti dan di analisis secara menekankan pada pemaknaan tanda yang dudapat melalui denotasi dan konotasi yang diteliti melalui gestur, percakapan, suara dan gambar. Kajian ini menyimpulkan bahwa makna denotasi pesan moral yang terdapat dalam drama ini adalah gambaran dari kehidupan Jang Man-wol yang berusaha untuk mempertahankan hotelnya dan tetap hidup sebagai arwah (Arfani and Fillamenta 2024).
10. Penelitian yang berjudul "**Representasi Pesan Moral Dalam Film The Theory Of Everything (Analisis Semiotika Roland Barthes)**" yang ditulis oleh Chafila Nursyifa Alifia. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan makna denotasi dalam film, mendeskripsikan makna konotasi dan mengetahui mitos dalam film. Hasil yang penulis temukan berkaitan dengan representasi perjalanan hidup Stephen Hawking sebagai

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mahasiswa jurusan Astrofisika dengan mengidentifikasi denotasi, konotasi, dan mitos yang ada di scene-scene dalam film. Penelitian ini menggunakan kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes (Alifia 2023).

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Analisis Semiotika

Semiotika dapat dipahami melalui pengertian semiotika yang berasal dari kata *semeion*, dari bahasa Yunani yang berarti tanda. Semiotika adalah cabang ilmu yang berurusan dengan tanda, mulai dari sistem tanda, dan proses yang berlaku bagi penggunaan tanda pada akhir abad ke-18. Definisi semiotik yang tercatat dalam sejarah menyatakan bahwa semiotik adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda dalam konteks fenomena komunikasi sosial, masyarakat, dan budaya. Konsep ini dianggap sebagai tanda-tanda semiotik yang digunakan untuk menganalisis sistem, aturan, dan konvensi, dengan tokoh pendiri seperti Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sanders Peirce (1839-1914). Secara sederhana, Ferdinand de Saussure, seorang ahli bahasa asal Swiss, meletakkan dasar bagi studi bahasa sebagai fenomena yang dapat dianalisis. Salah satu pandangannya adalah bahwa bahasa harus dipelajari sebagai sistem tanda, meskipun bukan satu-satunya bentuk tanda. Kedua filsuf ini membedakan istilah untuk ilmu tanda, di mana Peirce menyebutnya semiotika dan Saussure menyebutnya semiologi. Pemikiran Saussure terinspirasi oleh pemahaman Peirce tentang ilmu tanda, sehingga perkembangan semiotika berakar dari kajian linguistik, yang mencakup dua aliran utama: bahasa (menurut Peirce) dan bahasa sebagai panduan (menurut Saussure) (Ambarini dan Umaya, 2010).

Komunikasi memainkan peran yang sangat krusial dalam kehidupan manusia, berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan antara individu, baik yang bersifat verbal maupun non-verbal. Proses komunikasi dapat dipahami sebagai pertukaran pesan yang bersifat simbolis. Dalam konteks semiotik, komunikasi dipandang sebagai proses penciptaan atau munculnya makna dalam pesan, baik oleh pihak yang menerima (komunikan) maupun pihak yang mengirim (komunikator). Selain itu, makna tidak bersifat mutlak dan tidak dapat dianggap sebagai konsep yang terikat secara rapi dalam pesan tersebut (Jhon Fiske, 2012).

Ilmu semiotika berfokus pada kajian mengenai tanda atau kode yang memiliki makna dan dapat diinterpretasikan secara berbeda oleh setiap individu (Handayani and Nuzuli 2021). Semiotika berperan dalam penyampaian informasi melalui tanda-tanda, baik secara visual maupun verbal. Tanda-tanda

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang dianalisis dalam semiotika membentuk suatu sistem yang dapat menghasilkan makna atau pesan, sehingga informasi yang disampaikan dapat dan lebih mudah dipahami oleh penerimanya (Baetty and Sari 2022).

Relasi antar tanda menjadi salah satu fokus dalam sebuah konsep semiotika, konsep semiotika adalah mempelajari tanda yang memiliki makna, tentunya harus relevan dengan kebutuhan masyarakat. Sehingga keberadaan budaya yang sangat erat dengan nilai, norma, dan segala bentuk aturannya, tidak bisa dikesampingkan begitu saja, dalam hal ini Roland Barthes mengistilahkan semiotika pada dasarnya hendak mempelajar bagaimana manusia memaknai hal-hal (Prasetya, 2019).

### 2.2.2 Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes lahir pada tahun 1915 di Cherbourg dan dibesarkan di Bayonne, sebuah kota kecil di dekat Pantai Atlantik di barat daya Prancis. Barthes adalah seorang ahli semiotika yang mengembangkan kajian yang sebelumnya sangat dipengaruhi oleh strukturalisme ke dalam semiotika teks. Ia dikenal sebagai salah satu pemikir strukturalis yang aktif menerapkan model linguistik dan semiologi yang dikemukakan oleh Saussure (Sobur, 2013). Barthes menghabiskan waktu untuk menganalisis dan menunjukkan bahwa konotasi yang terdapat dalam mitologi sering kali merupakan hasil dari konstruksi yang teliti. Saussure tertarik pada kompleksitas pembentukan kalimat dan bagaimana bentuk kalimat yang sama dapat menyampaikan makna yang berbeda tergantung pada situasi orang yang mendengarnya. Roland Barthes melanjutkan pemikiran ini dan dikenal dengan istilah "Order of Signification."

Roland Barthes merupakan penerus pemikiran Saussure, di mana Saussure lebih fokus pada cara kompleks dalam pembentukan kalimat dan bagaimana struktur kalimat dapat menentukan makna. Namun, ia kurang memperhatikan fakta bahwa kalimat yang sama dapat menyampaikan makna yang berbeda bagi individu yang berada dalam situasi yang berbeda (Nawiroh Vera, 2014).

Barthes mengklasifikasikan analisis makna ke dalam dua tahap. Tahap pertama, yaitu tahap linguistic, melibatkan pencarian makna denotatif dan konotatif yang terdiri dari tiga unsur utama: tanda pertama (*sign*), penanda pertama (*signifier*), dan penanda kedua (*signified*). Setelah memahami makna denotatif dan konotatif, tahap berikutnya adalah tahap mitologi, dimana dapat diidentifikasi sistem mitologi atau yang lebih dikenal sebagai mitos (fahrudin, 2021). Berikut gambaran model semiotika Barthes sebagaimana dalam Bagan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 2. 1 Model Semiotika Roland Barthes.**

1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Petanda)
3. Dennotative <i>Sign</i> (Tanda Denotatif)	
4. <i>Connotative Signifier</i> (Penanda Konotatif)	5. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)
6. <i>Sign</i> (Tanda Konotatif)	

Konsep Barthes mengenai tanda konotatif tidak hanya mencakup makna tambahan, tetapi juga melibatkan dua komponen dari tanda konotatif yang menjadi dasar keberadaannya. Ini merupakan kontribusi pemikiran Barthes dalam memperkaya semiologi Saussure, yang hanya terbatas pada penandaan di tingkat denotasi (Sobur & Piliang, 2003).

Secara lebih khusus, ringkasan mengenai langkah-langkah yang akan di analisis dan diolah oleh semiotika. Adapun pengertian pada peta tanda Roland Barthes adalah sebagai berikut :

1. *Signifier* (Penanda) bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna. Jadi penanda adalah aspek material dari bahasa apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis dan dibaca (P. Sari, 2022).
2. *Signified* (Petanda) Konsep ini melihat bahwa makna muncul ketika ada hubungan yang bersifat asosiasi atau in absentia antara yang ditandai (*signified*) dan yang menandai (*signifier*) (Erlangga et al., 2024).
3. Dennotative *Sign* (Tanda Denotatif) dapat terlihat bahwa tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda adalah aspek mental atau konseptual yang ditunjuk oleh aspek material (Muhammad Topan Slamet Nurdin, 2023).
4. *Connotative Signifier* (Penanda Konotatif) tanpa penanda, petanda tidak memiliki makna apapun dan oleh karena itu tidak dapat dianggap sebagai tanda. Sebaliknya, petanda tidak dapat disampaikan atau dipahami tanpa kehadiran penanda. Petanda atau yang ditandakan termasuk dalam ketgori tanda itu sendiri dan oleh karena itu merupakan elemen yang relevan dalam konteks linguistik (Novridho, 2023).
5. *Connotative Signified* (Petanda Konotatif) pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (humanity) memaknai hal-hal (things). Memaknai (to signify) dalam hal ini tidak dapat dicampur-

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adukkan dengan mengkomunikasikan (to communicate) (Iswandi et al., 2022).

6. *Connotative Sign* (Tanda Konotatif) berarti objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga mengkontribusi sistem terstruktur dari tanda (Efendi et al., 2023).

Melalui gambar di atas, Barthes seperti dikutip fisike, menjelaskan *signifikansi* tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk *signifikansi* tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Pada *signifikansi* tahap kedua yang berkaitan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (Red et al., 2023).

Secara sederhana, kajian semiotik Barthes bisa dijabarkan sebagai berikut :

### **1. Denotasi**

Barthes dalam hal ini mengemukakan bahwa denotatif merupakan tanda yang penandanya mempunyai tingkat konveksi yang tinggi dan tingkat keterbukaan maknanya rendah. Makna denotatif merupakan makna eksplisit yang dapat langsung ditangkap oleh pembaca (Nawiroh Vera, 2014). Dalam semiologi Barthes, denotasi dianggap sebagai sistem *signifikasi* tingkat pertama, sedangkan konotasi berada pada tingkat kedua. Dalam konteks ini, denotasi lebih sering diasosiasikan dengan ketertutupan makna. Sebagai respons terhadap keharfiahan denotasi yang dianggap opresif, Barthes berusaha untuk mengungkap dan menolaknya. Menurutnya, yang ada hanyalah konotasi. Ia juga menyatakan bahwa makna "harfiah" merupakan sesuatu yang bersifat alami, yang dikenal sebagai teori *signifikasi* (Lustyantie, n.d.).

### **2. Konotasi**

Makna konotasi adalah makna kedua yang pemahamannya bergantung pada interpretasi pembaca. Menurut Roland Barthes, metode yang digunakannya tidak hanya berhenti pada pengamatan makna tanda dengan menganalisis penanda dan petanda. Makna tersebut hanya mencakup lapisan pertama, yang disebut makna denotasi. Oleh karena itu, diperlukan pemaknaan pada lapisan kedua, yaitu pada tataran makna konotasi. Jika kedua lapisan tersebut telah dianalisis, maka akan muncul tanda kedua yang dikenal sebagai mitos dalam masyarakat (Nawiroh Vera, 2014).



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### 3. Mitos

Dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai mitos dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pbenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Sebagaimana didalam mitos terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, petanda dan tanda (Nasirin & Pithaloka, 2022). Dalam hal ini, yang dimaksud mitos bukanlah dalam konteks mitologi lama yang merupakan cerita fiksi, ilusi, angan-angan, atau kepercayaan yang dibentuk pesan atau tuturan yang harus diyakini kebenarannya. Adanya mitos tersebut memanfaatkan sistem tanda kedua, yaitu sistem konotasi yang berfungsi menaturalisasi ideologi kata saat hendak disampaikan ke publik. Sehingga, proses tersebut seperti terlihat alamiah yang penyampaiannya secara masif dan intensif melalui media massa yang membentuk sebuah ideologi (Nawiroh Vera, 2014).

#### 2.2.3 Drama Televisi

##### 1. Sejarah Drama Televisi

Drama atau sinetron singkatan dari sinema elektronik, adalah program atau drama televisi bergenre fiksi yang beragam dan ditayangkan di stasiun televisi. Sinetron dapat berupa serial atau sinetron lepas. Sinetron serial terdiri dari beberapa episode yang saling berhubungan, sementara sinetron lepas hanya memiliki satu episode dengan cerita yang selesai sekali tayang. Sebelum istilah "sinetron" populer, drama disiarkan di televisi dikenal sebagai "TV Play" (drama televisi) atau hanya disebut "sandiwara". Dalam bahasa Indonesia, drama televisi juga dapat disebut sebagai teleseri.

Awalnya, sinetron tidak berasal dari televisi, melainkan dari siaran radio di Amerika Serikat. Pada 1930-an, drama serial radio menjadi hiburan yang populer dikalangan masyarakat, terutama ibu rumah tangga, yang sering mendengarkan sambil melakukan pekerjaan rumah atau di waktu luang. Menyadari popularitas ini, banyak perusahaan kebersihan seperti deterjen dan peralatan rumah tangga memanfaatkan siaran radio untuk mengiklankan produk mereka dengan tujuan menarik perhatian konsumen. Istilah "Soap Opera" atau "Opera Sabun" digunakan untuk menggambarkan drama serial tersebut. Dengan perkembangan teknologi, pada tahun 1950-an drama serial mulai beralih ke televisi.

Di Indonesia, istilah "sinetron" pertama kali diperkenalkan oleh Bapak Soemardjono, seorang guru besar dan salah satu pendiri Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Sinetron pertama yang ditayangkan di Indonesia

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah **"Sebuah Jendela"** pada tahun 1962 dan sejak itu, sinetron terus berkembang hingga saat ini.

Seiring dengan perkembangan zaman dan dampak globalisasi, kini tersedia banyak aplikasi berlisensi dan berbayar yang menawarkan berbagai acara drama dari berbagai negara, seperti Netflix dan Vidio. Diantara beragaman film yang tersedia, Drama Korea menjadi salah satu hiburan masyarakat Indonesia. Drama Korea atau yang biasa disebut Drakor adalah tayangan berbahasa Korea yang umumnya diproduksi di Korea Selatan dan sangat populer di kawasan Asia.

**Unsur-Unsur Instrinsik**

- 1) Tema adalah ide pokok atau gagasan utama sebuah cerita utama.
- 2) Alur adalah jalan cerita dari sebuah drama mulai dari awal hingga akhir.
- 3) Tokoh drama terdiri dari tokoh utama atau pemeran utama disebut pradoma sedangkan pemeran pembantu disebut figuran.
- 4) Latar atau setting adalah gambaran tempat, waktu dan situasi peristiwa dalam cerita.
- 5) Adegan adalah perubahan peristiwa ditandai dengan pergantian tokoh atau latar.
- 6) Konflik adalah pertentangan atau masalah yang terdapat di dalam drama.
- 7) Dialog adalah percakapan antara dua tokoh atau lebih.
- 8) Amanat adalah pesan atau nilai-nilai yang ingin disampaikan pengarang kepada penonton melalui peran tokoh.

**Unsur-unsur Ekstriksik**

Unsur ekstrinsik dalam drama merupakan unsur-unsur pendukung jalannya sebuah drama antara lain : lagu latar, pimpinan produksi, sutradara, tim kreatif, penata rias, kostum dan dapat berupa faktor-faktor yang tengah berkembang dalam masyarakat seperti perkembangan ekonomi, teknologi dan tingkat pendidikan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur drama meliputi unsur instrinsik dan ekstrinsik. Unsur instriksik adalah berbagai unsur yang secara langsung terdapat dalam naskah drama meliputi tema, alur, tokoh, latar, adegan, konflik, dialog, dan amanat. Adapun unsur ekstrinsik yaitu hal-hal yang membentuk drama diluar naskah drama (Vivi, 2022)

**Genre**

Ada beberapa jenis genre drama diantaranya:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Aksi (*Action*). Menampilkan efek dan adegan yang mencengangkan seperti kejar-kejaran menggunakan mobil ataupun tembak-tembakan yang melibatkan stuntman. Genre ini biasanya menceritakan kebaikan yang melawan kejahatan, jadi perang dan kriminal adalah subjek yang biasanya.
- b. Petualangan. Biasanya menceritakan tokoh utama yang melakukan perjalanan untuk menyelamatkan dunia atau orang terdekatnya.
- c. Komedi. Drama lucu tentang orang bodoh yang melakukan hal aneh atau menjadi bodoh dan terlibat hal konyol dan membuat penonton tertawa.
- d. Horor. Drama yang menggunakan ketakutan untuk menarik penonton. Musik, pencahayaan dan setting semua ditambahkan untuk menambah rasa mencekam.
- e. Romatis. Biasanya menceritakan cinta 2 orang yang harus melewati rintangan agar bisa bersama.
- f. Fantasi. Fantasi merupakan jenis film yang penuh dengan imajinasi, ini melibatkan sihir dan hal yang mustahil yang tidak bisa dilakukan manusia sungguhan.
- g. Trailer. Biasanya menceritakan hal misteri, kejadian aneh atau kriminal yang harus dipecahkan. Penonton akan tetap menebak-nebak sampai ending drama ketika biasanya ada akhir yang mengejutkan.

**2.2.4 Pesan Moral****1. Pengertian Pesan**

Pesan adalah suatu gagasan atau ide yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan dengan tujuan tertentu. Pesan ini dapat ditujukan kepada satu orang saja atau kepada jutaan orang. Penerima pesan memiliki tingkat kontrol yang bervariasi terhadap berbagai bentuk pesan yang mereka terima. Beberapa pesan dapat dengan mudah diabaikan atau ditolak oleh penerima, sementara ada juga pesan yang sulit untuk dikendalikan atau dihentikan..

Semakin berkembangnya waktu, film menjadi salah satu media saluran yang menyampaikan pesan, apakah itu pesan verbal atau non verbal. Hal ini disebabkan karena film dibuat dengan tujuan tertentu, kemudian hasilnya diproyeksikan ke layar lebar atau saat ini sudah bisa tayangkan di layanan streaming kemudian ditonton oleh sejumlah khalayak (Dzauqi, 2018).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**2. Pengertian Moral**

Moral dalam arti istilah adalah suatu yang digunakan untuk menentukan batas-batas dari sifat, perangai, kehendak, pendapat atau perbuatan yang secara layak dapat dikatakan benar, salah, baik atau buruk. Moral berasal dari bahasa latin *mores*. *Mores* tersebut berasal dari kata *mos* yang artinya kesulitan, tabiat, atau kelakuan. Secara etimologi kata moral artinya nilai-nilai atau norma yang menjadi pegangan seorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya. Moral mempunyai pengertian yang sama dengan kesusahaannya, memuat ajaran tentang baik buruknya perbuatan. Jadi, perbuatan itu dinilai sebagai berbuatan yang baik atau perbuatan yang buruk. Penilaian itu menyangkut perbuatan yang dilakukan dengan sengaja. Penilaian atas berbuatan dapat memberikan penilaian etis atau moral.

Moral memiliki beragam makna yang bergantung pada sudut pandang yang digunakan. Dalam kamus psikologi, moral diartikan sebagai ajaran mengenai baik dan buruknya suatu perbuatan atau perilaku seseorang. Selain itu, moral juga merujuk pada akhlak yang sesuai dengan norma sosial serta berkaitan dengan peraturan sosial, hukum dan adat (Trisnawati, 2021). Secara umum moral mencakup tata cara, kebiasaan, dan adat yang dianut dalam suatu budaya. Perilaku moral dipengaruhi oleh konsep atau aturan moral yang telah menjadi kebiasaan di masyarakat.

Menurut Webster New World Dictionary, moral didefinisikan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan kemampuan untuk menentukan mana yang benar dan salah, serta baik dan buruk dalam perilaku. Sementara itu, menurut Wantah, moral adalah sesuatu yang harus dilakukan atau tidak, dan tidak berkaitan dengan kemampuan untuk menilai siapa yang benar serta perilaku yang baik dan buruk. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa moral mencakup semua tindakan baik dan buruk yang dilakukan oleh manusia, yang terbentuk melalui kebiasaan. Di sisi lain, etika adalah ilmu yang mempelajari asas-asas atau norma. Oleh karena itu, kebiasaan baik dan buruk berperan dalam membentuk moral seseorang, baik itu moral yang baik maupun yang buruk (Wibowo et al., 2024).

Namun tidak jarang pengertian baik buruk itu sendiri dalam hal-hal tertentu bersifat relatif. Artinya, suatu hal yang dipandang baik oleh orang yang satu atau bangsa pada umumnya, belum tentu sama bagi orang yang lain, kecendrungan biasanya dipengaruhi oleh pandangan hidup, *way of life* (Rystyana, 2021).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nilai moral menurut Burhan Nurgiyantoro yang dibagi menjadi tiga kategori :

1. Moral dalam hubungan manusia dengan Tuhan

Sebagai makhluk ciptaan, manusia tidak dapat dipisahkan dari keberadaan Tuhan. Tanpa disadari, manusia selalu berada dalam relasi Sang Pencipta yang Maha Mengetahui segala hal baik yang tampak maupun tersembunyi, yang besar maupun yang kecil. Tuhan pun memahami isi hati terdalam setiap individu. Relasi antara manusia dan Tuhan memiliki dimensi kesakralan yang tidak memiliki oleh hubungan antara makhluk lainnya. Menurut Nurgiyantoro, agama dipahami sebagai institusi yang mengatur tata cara pengabdian kepada Tuhan melalui hukum-hukum yang sah. Oleh karena itu, hubungan manusia dengan Tuhan selalu bersifat sakral dan wujud keimanan tampak nyata dalam laku hidup sehari-hari (Antika, Sutiono & Evkadola, 2022).

Dalam konteks ini, moralitas dalam hubungan antara manusia dan Tuhan menunjukkan bahwa secara kodrat, manusia adalah makhluk yang memiliki sisi religius. Artinya, manusia cenderung menjalin hubungan yang terus-menerus dengan Sang Pencipta. Oleh sebab itu, penting bagi setiap individu untuk menjaga keterhubungan spiritualnya dengan Tuhan. Wujud dari moralitas ini bisa terlihat melalui sikap bersyukur, rasa percaya kepada Tuhan, kedisiplinan dalam berdoa, serta kepatuhan terhadap nilai-nilai dan ajaran ilahi (Sartika, 2014).

2. Moral dalam hubungan manusia dengan manusia lainnya

Hubungan manusia dengan dirinya sendiri mencerminkan siapa dirinya melalui berbagai sikap dan perilaku yang tampak. Relasi ini berkaitan erat dengan kemampuan individu untuk mengenali, memahami, dan mengelola dirinya, sehingga ia mampu menetapkan arah dan tujuan hidup secara tepat. Konflik internal yang dialami seseorang bisa sangat beragam, baik dari segi bentuk maupun intensitasnya, dan umumnya menyentuh aspek emosional serta psikologis. Permasalahan tersebut juga sering kali berkaitan dengan relasi antarmanusia maupun hubungan dengan Tuhan. Isu-isu yang muncul bisa meliputi pencarian jati diri, rasa percaya diri, harga diri, keberanian, semangat kerja, ketekunan, rasa takut, pemaknaan akan kematian, kerinduan, dendam, kesepian, kegigihan, kewaspadaan, hingga kebingungan dalam mengambil keputusan. Semua itu merupakan bagian dari dinamika batiniah yang membentuk keutuhan pribadi seseorang (Wahyudi, 2023).

3. Moral dalam hubungan manusia dengan dirinya sendiri.

Moralitas dalam relasi antara manusia dan alam menunjukkan bahwa alam merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia.

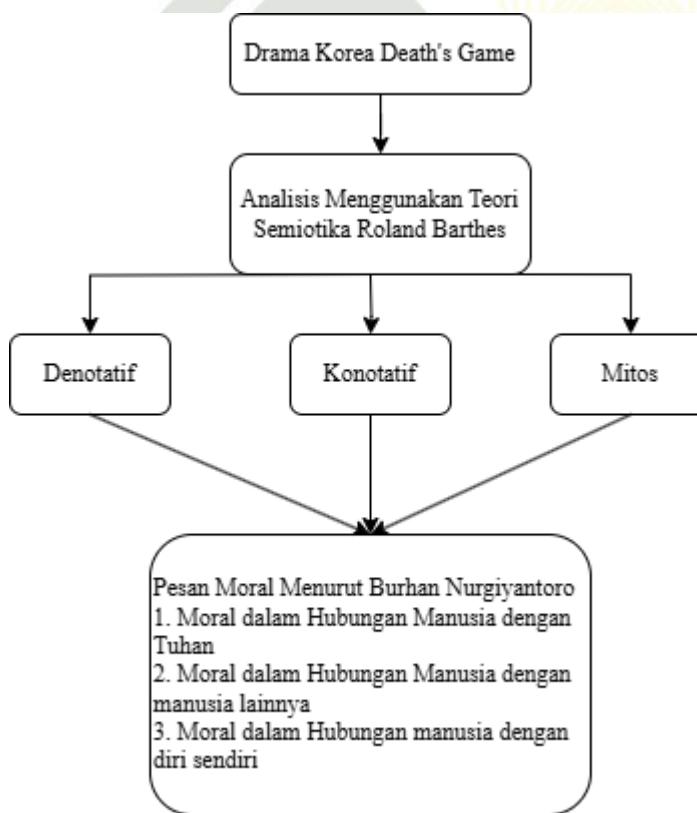
**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lingkungan memiliki peran penting dalam membentuk cara berpikir, memengaruhi perilaku, dan bahkan menginspirasi manusia dalam menjalani hidup secara selaras. Hubungan ini menuntut manusia untuk hidup seimbang dengan alam, memanfaatkan sumber daya alam secara bertanggung jawab, serta memahami dan menghormati prinsip-prinsip yang berlaku dalam tatanan alam (Wasitoh, 2022).

### 2.3 Kerangka Pemikiran

Dalam (Sobur, 2013) disebutkan sistem pemaknaan menurut Barthes ada dua yaitu Konotatif dan Denotatif. Barthes berpendapat, tanda adalah sesuatu hal yang harus memiliki peran bagi pembaca. Dalam sistem pemaknaan ada dua tataran. Sistem pemaknaan tataran pertama disebut denotasi sedangkan sistem pemaknaan tataran kedua disebut konotasi. Pada tingkat konotasi dan mitos sebagaimana diketahui bahasa, merupakan alat komunikasi terbaik bagi manusia yang dikelilingi oleh tanda-tanda. Barthes melihat tanda sebagai alat komunikasi sebuah ideologi yang memiliki makna konotasi untuk mempertegas nilai dominan dalam masyarakat (Jenero, 2019).



Gambar 2. 1 : Kerangka Berfikir Pesan Moral Dalam Drama Korea "Death's Game"



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Jenis penelitian kualitatif berfungsi untuk menjelaskan suatu fenomena atau objek penelitian sekomprensif mungkin melalui pengumpulan data yang sedalam-dalamnya. Riset ini tidak menggunakan besarnya populasi atau sampling bahkan populasi atau samplingnya sangat terbatas. Penelitian kualitatif yang lebih ditekankan adalah persoalan kedalamanya (kualitas) data, bukan banyaknya (kuantitas) datanya.

Metode penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes melalui tiga elemen yang dikemukakannya, yaitu makna denotasi, konotasi, dan mitos. Yang berkaitan dengan pesan moral hubungan manusia dengan Tuhan, manusia dengan dirinya sendiri dan manusia dengan sesama manusia.

Alasan peneliti menggunakan semiotika karena ingin menganalisis sebuah series yang mana setiap scene dalam series tersebut terdapat tanda-tanda pesan moral. Dan juga menemukan makna dari tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik sebuah tanda yang ada di Film, Iklan, teks dan lain-lain. Metode semiotika ini menjadi sadar asumsi dan konsep yang memungkinkan kita untuk menganalisis sistem simbolik dengan cara yang sistematis. Sistem simbolik ini direpresentasikan melalui bahasa verbal, kode, dan simbol yang bisa dilihat pada film. Dalam kehidupan sosial, struktur kelompok, kepercayaan/agama, praktik-praktik budaya dan makna relasi beranalogi dengan struktur bahasa (Nashihuddin, 2020). Analisis semiotika dalam penelitian ini digunakan untuk mengkaji setiap tanda-tanda yang mewakili makna pesan moral pada scene-scene yang ada pada drama Korea Death Game.

#### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian ini tidak memerlukan tempat khusus karena materi yang diteliti adalah sebuah Drama. Tempat penelitian ini dilakukan ditempat tinggal peneliti sendiri dengan melakukan pemutaran streaming melalui aplikasi Prime Vidio. Waktu penelitian dilakukan sejak bulan Desember sampai selesai.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### **3.3 Sumber Data Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Sedangkan sumber data yang digunakan yaitu:

#### **1. Data Primer**

Data primer dapat didefinisikan sebagai data yang dikumpulkan dari sumber-sumber asli (Kuncoro, 2009). Dalam riset ini data primer diperoleh langsung dari drama Korea Death Game yang sudah berulang kali penulis tonton. Untuk sumber data peneliti dapatkan dari aplikasi *streaming* Vidio Prime.

#### **2. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang telah sudah ada sebelumnya dan tidak lugas memberikan informasi terhadap penelitian yang dilakukan dan biasanya diperoleh melalui orang lain ataupun dokumen dan berkas lainnya yang dipublikasikan oleh pihak ketiga dengan tujuan mengembangkan dan melengkapi kebutuhan data riset (Feny & Rini, 2024). Dalam penelitian ini data sekunder bersumber dari buku, internet, jurnal dan referensi yang berhubungan dengan penelitian dalam menganalisa pesan moral dalam Drama Korea Death Game.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Karena tujuan utamanya adalah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, pengumpulan data adalah tahapan strategis penting dalam penelitian. Keakuratan data yang diperlukan adalah prioritas utama penelitian ini. Akibatnya, peneliti menggumpulkan data melalui observasi dan dokumentasi (Musyaffa & Dunan, 2019). Metode pengumpulan data adalah komponen instrumen pengumpulan data yang menentukan keberhasilan penelitian. Kesalahan dalam penggunaan metode pengumpulan data, baik yang dilakukan dengan benar maupun yang tidak dilakukan dengan benar, dapat berdampak negatif pada hasil penelitian.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan langsung menyaksikan Drama Korea "Death Game" untuk melakukan analisis terhadap pesan moral yang terdapat dalam Drama Korea "Death Game". Dalam penelitian ini peneliti hanya meneliti scene (adegan) yang mengandung pesan moral didalamnya baik verbal maupun non verbal.

#### **1. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian lalu ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambahkan kepercayaan dan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembuktian suatu kejadian. Peneliti berusaha mendokumentasikan segala hal yang diperlukan dalam proses penelitian mulai dari melihat langsung Drama Korea "Death Game" dan kemudian mencari informasi terkait dengan masalah-masalah penelitian baik dari buku, dan internet sebagai acuan dalam penelitian ini.

**2. Observasi Non Partisipan**

Observasi non partisipan adalah observasi yang menjadikan peneliti sebagai penonton atau penyaksi terhadap gejala atau kejadian yang menjadi topik penelitian (Vedira et al., 2024). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi non partisipan karena peneliti melakukan pengamatan langsung dan bebas terhadap objek penelitian dengan cara menonton dan melakukan pengamatan dialog-dialog, serta adegan-adegan dalam Drama Korea "Death Game) secara teliti, kemudian mencatat, memilih dan menganalisisnya sesuai dengan model penelitian yang digunakan.

**3.5 Validasi Data**

Konsep validitas dalam kualitatif mengacu pada upaya membuktikan bahwa apa yang ada dalam dunia sebenarnya ada dan apakah penjelasan yang diberikan tentang dunia memang benar-benar ada atau terjadi. Validitas internal berlaku dalam hal ini. Ini adalah ukuran tentang kebenaran data yang diperoleh instrumen, atau apakah instrumen itu benar-benar mengukur variabel yang sebenarnya. Dalam penelitian naturalistik, validitas internal menggambarkan gagasan peneliti dengan gagasan partisipan. Konsep validitas eksternal berkaitan dengan generalisasi dalam penelitian kualitatif, ini mengacu pada seberapa valid pernyataan generalisasi yang dibuat untuk kasus diluar lingkup penelitian (Abdussamad, 2021).

Sumber-sumber data untuk validitas data dari penulis, yaitu:

- 1) Menonton Drama Korea "Death Game" dari aplikasi VidioPrime.
- 2) Penggalang scene per scene yang telah dipisah menjadi beberapa bagian pada Drama Korea "Death Game".
- 3) Data yang didapat melalui artikel, jurnal dan juga internet yang membantu dalam mendapatkan informasi untuk penelitian ini.

**3.6 Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan bagian terpenting dari metode karya ilmiah karena dengan melakukannya, masalah penelitian dapat diberi arti makna. Peneliti menggunakan metode analisis kualitatif deskriptif dalam penelitian ini. Mereka menganalisis pesan moral dalam drama Korea "Death Game"

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

menggunakan dua tahap analisis Roland Barthes: makna denotasi, konotasi dan mitos. Analisis semiotika berusaha menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi dibalik tanda, seperti teks, audio, atau visual. Ini karena sistem tanda sangat kontekstual dan bergantung pada penggunaan tanda. Analisis semiotika mempelajari sistem aturan, konveksi, dan memungkinkan tanda mempunyai arti. Karena sistem tanda sangat kontekstual dan bergantung pada tanda, pemikiran pengguna tanda dipengaruhi oleh berbagai konstruksi sosial dimana mereka berada.

Langkah-langkah analisis yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah menonton Drama Korea "Death Game" berulang kali. Kemudian menggumpulkan data dari Drama Korea "Death Game" sesuai dengan teori Roland Barthes. Lalu, data yang berupa tanda verbal dan non verbal dibaca secara kualitatif deskriptif. Tanda yang digunakan dalam Drama Korea "Death Game" akan diinterpretasikan sesuai konteks sehingga makna pesan moral drama tersebut dapat dipahami dengan baik pada tataran denotatif maupun konotatif dan mitos. Tanda dan kode dalam drama tersebut akan membangun makna pesan moral sabar dalam Drama Korea "Death Game" (Ifnaldi & Carolina, 2023).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB IV

### GAMBARAN UMUM

#### 3.1 Profil Drama Korea "Death Game"

**Gambar 4. 1 Poster Drama Korea *Death's Game* 2023**



*Sumber: IMDb.com Pada Tanggal 19 Mei 2025 Pukul 21.07*

"Death's Game" adalah drama Korea bergenre fantasi, misteri dan thriller yang tayang pada akhir 2023 hingga awal 2024. Drama ini dibintangi oleh Seo In-Guk sebagai Choi Yi-Jae dan Park So-Dam sebagai Lee Ji-Su. Cerita berfokus pada Choi Yi-Jae, seorang pria yang merasa putus asa setelah tujuh tahun gagal mendapatkan pekerjaan. Dalam keputusannya, ia mencoba bunuh diri, namun malah dihukum oleh entitas misterius bernama "Death" untuk menjalani reinkarnasi dan mengalami 12 kematian sebelum diizinkan masuk ke neraka. Setiap kali Yi-Jae terlahir kembali, ia harus menghadapi tantangan dan situasi yang berbeda, yang membawanya pada pemahaman mendalam tentang kehidupan, kematian dan makna eksistensi.

Drama ini terdiri dari delapan episode dengan durasi rata-rata 50 menit per episode yang dibagi menjadi dua bagian: empat episode pertama dirilis pada 15 Desember 2023 dan empat episode sisanya pada 5 Januari

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2024. *"Death's Game"* tersedia untuk streaming di TVING dan Amazon Prime Vidio di wilayah tertentu, kecuali Korea Selatan dan China.

Penerimaan terhadap drama ini cukup positif. Menurut laporan pada 22 Desember 2023, *"Death's Game"* menjadi acara yang paling banyak ditonton di Indonesia dan Thailand, serta masuk dalam sepuluh besar acara paling banyak ditonton di 43 Negara, termasuk Australia, Brasil, Jepang, Malaysia, Peru, Filipina, Singapura dan Taiwan. Secara keseluruhan, *"Death's Game"* menawarkan pengalaman menonton yang mendalam dan emosional, dengan alur cerita yang cepat dan akting yang memukai dari para pemain utamanya. Drama ini berhasil menggabungkan elemen fantasi dan thriller dengan tema-tema filosofis yang menggugah pemikiran tentang kehidupan dan kematian.

Sutradara dari drama Korea *"Death's Game"* adalah Ha Byung-Hoon dengan naskah yang diadaptasi dari Webtoon populer berjudul sama karya Ggulchan dan Nomabi yang diserialkan di Naver pada tahun 2019. Adaptasi ini berhasil menghadirkan nuansa visual dan emosional yang kuat, serta simbolisme yang kompleks.

**Tabel 4. 1 Drama Korea *Death's Game***

<b>Sutradara</b>	Ha Byung-Hoon
<b>Produser</b>	Kim So-Jung, Kwon Mi-Kyung, Lee So-Young, Chu Joon-Sik, Kim Ji-Young
<b>Produser Eksekutif</b>	Lee Ye-Seul
<b>Musik</b>	Park Sung-Il
<b>Penyunting</b>	Park Hyun-Jung
<b>Sinematografer</b>	Kim Jung-Won, Lee Eui-Yeol
<b>Durasi</b>	52 menit per Episode
<b>Tanggal Rilis</b>	15 Desember 2023 & 5 Januari 2024

Sumber : Wikipedia

**UIN SUSKA RIAU**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**3.2 Profil Pemeran Utama dan Karakter****1. Seo In-Guk sebagai Choi Yi-jae****Gambar 4. 2 Seo In-Guk**

*Sumber : Wikipedia Pada 5 Mei 2025 Pukul 13.00*

Nama	: Seo In-Guk
Tempat, Tanggal Lahir	: Ulsan, 23 Oktober 1987
Pekerjaan	: Aktor, Penyanyi, Penulis Lagu
Karakter	: Choi Yi-Jae

Seo In-guk lahir 23 Oktober 1987 adalah aktor dan penyanyi asal Korea Selatan. Tumbuh dalam kemiskinan, ibunya bekerja sebagai pengumpul daur ulang dan ayahnya sebagai tukang las. Ia memulai berkariernya sebagai penyanyi setelah memenangkan acara penampilan bakat Superstar K pada tahun 2009 setelah terinspirasi oleh musisi rock asal Korea Kim Jung-min dan memulai terjun dalam dunia aktingnya di Love Rain pada tahun 2012.

Ia juga menandatangani kontrak dengan agensi Jepang Irving Entertainment dan mendapatkan peran utama pertamanya pada sebuah drama populer nostalgia 90-an Reply 1997 di TV Kabel tvN. Pada tahun 2015 Seo In-Guk bergabung dengan para pemeran varietas SBS Law of the Jungle mulai Maret hingga Mei untuk musim Indochina, pada tahun yang sama ia berpartisipasi bersama artis bersama artis lain di lagu kolaborasi Jellyfish Entertainment "Love In The Air" untuk album Jelly Christmas 2015. Pada Februari 2017 diumumkan bahwa Seo In-Guk menerima tanggal pendaftaran militer resminya yang dijadwalkan berlangsung pada 28 Maret. Namun, karena pergelangan kakinya retak,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

In-Guk dibebaskan dari wajib militer hanya empat hari setelah memasuki militer dan dijadwalkan melakukan pemeriksaan ulang medis untuk menentukan apakah ia mampu untuk kembali ke militer. Agensi merilis hasil pemeriksaan medisnya dan mengungkapkan bahwa Seo In-Guk didiagnosis Osteochondritis Dissecans, kondisi yang terjadi pada tulang keras dan tulang rawan sehingga ia dibebaskan dari wajib militer. Dalam *Death's Game*, ia berperan sebagai seorang pria yang merasa putus asa dan mencoba bunuh diri, namun malah terjebak dalam siklus reinkarnasi yang membawanya untuk menghadapi berbagai tantangan dan kematian (*Biodata Seo In-Guk, Perjalanan Karier dan Fakta Menariknya*, n.d.).

Berikut adalah penjabaran setiap karakter reinkarnasi Choi Yi-Jae dalam Drama Korea *"Death's Game"*:

- a. Reinkarnasi ke dalam tubuh Park Jin-tae

**Gambar 4. 3 Tokoh Park Jin-tae**



*Sumber: Drama Death's Game*

Diperankan oleh Choi Si-won dengan identitas anak konglomerat dari Taekang Group, pewaris muda dari keluarga elit. Choi Yi-Jae terbangun dalam tubuh Park Jin-tae berumur 33 tahun, seorang pria dengan kekayaan melimpah tapi hidup dalam bayangan politik keluarga. Ia merasakan bagaimana uang dan kekuasaan bisa memberi kebebasan, namun juga memperlihatkan sifat rakus manusia. Dalam upaya menyuarakan keadilan untuk pekerjaan di perusahaannya, ia berselisih dengan kakaknya, Park Tae-woo. Park Jin-tae dibunuh dalam konspirasi keluarga demi mempertahankan kekuasaan. Ia mati karena menjadi ancaman bagi stabilitas dinasti bisnis tersebut.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Reinkarnasi ke dalam tubuh Song Jae-seop

**Gambar 4. 4 Tokoh Song Jae-seop**

*Sumber : Drama Death's Game*

Diperankan oleh Sung Hoon dengan identitas Atlet olahraga ekstrem. Sebagai Song Jae-seop 38 Tahun, ia menjalani hidup dengan adrenalin tinggi. Kehidupan penuh resiko ini memperlihatkan bagaimana seseorang melawan rasa takut dengan memacu hidupnya hingga ke batas. Meninggal karena kecelakaan fatal saat melakukan aksi berbahaya dalam perlombaan ekstrem.

- c. Reinkarnasi ke dalam tubuh Kwon Hyeok-su

**Gambar 4. 5 Tokoh Kwon Hyeok-su**

*Sumber : Drama Death's Game*

Diperankan oleh Kim Kang-hoon dengan identitas siswa SMA korban bullying. Terbangun dengan menjadi anak sekolah berumur 17 tahun, Yi-Jae mengalami penderitaan sebagai siswa yang dirudung setiap hari. Ia merasakan sakit fisik dan mental seorang anak muda yang tidak berdaya melawan kekerasan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sistematis di sekolah. Alasan kematian Kwon Hyeok-su adalah dibunuh secara brutal oleh pelaku perundungannya dengan memukul kepala nya dengan batu berkali-kali hingga meninggal.

- d. Reinkarnasi ke dalam tubuh Lee Ju-hun

**Gambar 4. 6 Tokoh Lee Ju-hun**



*Sumber : Drama Death's Game*

Diperankan oleh Jang Seung-jo dengan identitas "Fixer" profesional yang menangani berbagai tugas rahasia untuk klien. Lee Ju-hun 35 tahun hidup sebagai seseorang yang menghapus jejak dan membersihkan masalah orang lain, memperlihatkan bagaimana moralitas bisa menjadi abu-abu. Ia hidup didunia penuh tipu daya, menipulasi, dan kejahatan. Alasan kematian dibunuh kliennya sendiri setelah menjadi saksi terlalu banyak rahasia. Dunia tanpa loyalitas akhirnya membunuhnya.

- e. Reinkarnasi ke dalam tubuh Cho Tae-sang

**Gambar 4. 7 Tokoh Cho Tae-sang**



*Sumber : Drama Death's Game*

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Diperankan oleh Lee Jae-wook dengan identitas pemuda yang bercita-cita menjadi petarung MMA. Cho Tae-sang 21 tahun adalah pemuda dari keluarga miskin, yang berjuang keras namun realita menghancurkan mimpiya. Ia harus masuk penjara karena tindak kekerasan dalam memperjuangkan kehormatan ibunya. Cho Tae-sang dibunuh setelah keluar beberapa hari dari penjara.

- f. Reinkarnasi ke dalam tubuh Bayi

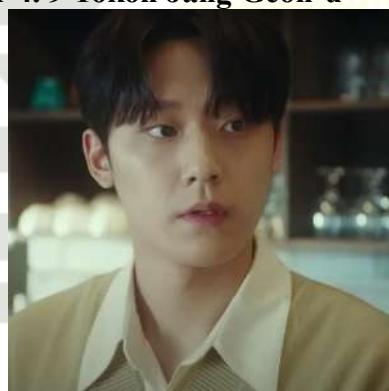
**Gambar 4. 8 Tokoh Bayi**



Choi Yi-jae terbangun menjadi bayi tanpa nama, dia tidak bisa apa apa ketika menjadi bayi, hanya bisa menangis, ternyata orang tua bayi ini melakukan kekerasan kepada bayi ini. Karena muak mendengar tangisannya, bayi ini meninggal di tangan kedua orang tua nya

- g. Reinkarnasi ke dalam tubuh Jang Geon-u

**Gambar 4. 9 Tokoh Jang Geon-u**



*Sumber : Drama Death's Game*

Diperankan oleh Lee Do-hyun dengan identitas model tampan yang hidup dalam sorotan media. Sebagai Geon-u, ia menjalani kehidupan yang glamor dipenuhi sorotan, namun di balik itu, ada tekanan citra publik, pelecehan online dan krisis identitas. Alasan kematian ia meninggal karena bunuh diri setelah menerima tenakan berat dari media sosial dan kehilangan kendali atas hidupnya sendiri.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- h. Reinkarnasi ke dalam tubuh Jeong Gyu-cheol

**Gambar 4. 10 Tokoh Jeong Gyu-cheol**

*Sumber : Drama Death's Game*

Diperankan oleh Kim Jae-wook dengan identitas pelukis misterius dan penyendiri. Kehidupan seniman berumur 34 tahun, memperlihatkan sisi kesendirian dan tekanan batin dalam menciptakan karya. Dunia dalam kepala Gyu-cheol penuh luka dan delusi. Alasan kematiamnya dibunuh oleh Park Tae-woo dengan memutuskan bagian badannya.

- i. Reinkarnasi ke dalam tubuh An Ji-hyeong

**Gambar 4. 11 Tokoh An Ji-hyeong**

*Sumber : Drama Death's Game*

Diperankan oleh Oh Jung-se dengan identitas detektif polisi berumur 42 tahun, yang tidak dianggap serius. Sebagai seorang detektif yang dipandang sebelah mata, Yi-jae melihat bagaimana orang-orang yang berintegritas bisa diabaikan. Namun, ia tetap berusaha keras menyelesaikan kasus besar yang ia tangani. Tokoh An Ji-hyeong dibunuh saat mengejar pelaku kejahatan. Ia mati sebagai pahlawan, namun tetap tak dikenang dalam sejarah institusinya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

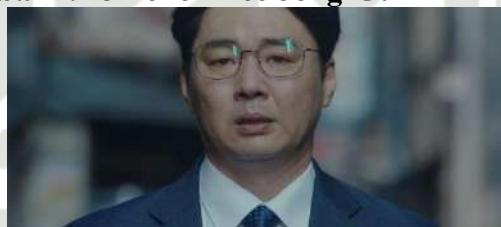
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- j. Reinkarnasi ke dalam tubuh Gelandangan

**Gambar 4. 12 Tokoh Gelandangan**

Diperankan oleh Kim Won-hae, Yi-jae terbangun dibawah kolong jembatan dengan bau badan yang tidak sedap, Yi-jae menjadi terbangun menjadi gelandangan yang tak ada identitas. Kematian geladangan ini karena terjadi dari tangga, menggenai kepala nya.

- k. Reinkarnasi ke dalam tubuh Lee Jong-Guk

**Gambar 4. 13 Tokoh Lee Jong-Guk**

Terbangun ke dalam tubuh pekerja kantoran Lee Jong-Guk, kehidupan inilah yang diinginkan Yi-jae selama ini, namun karena umur Lee Jong-guk di PHK oleh pihak kantor, dan menjadi pengangguran, dibalik itu dia menjadi putus asa dan memutuskan untuk bunuh diri.

- l. Reinkarnasi ke dalam tubuh Ibu Choi Yi-jae

**Gambar 4. 14 Tokoh Ibu Choi Yi-Jae**

Reinkarnasi Yi-jae terakhir terbangun dalam tubuh ibu nya sendiri, awalnya dia sangat panik karena tidak ingin tubuh ibunya meninggal cepat, dan dia memutuskan melanjutkan hidup ibunya hingga usia tua dan meninggal dalam keadaan tenang dan rela.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**2. Park So-dam sebagai Death****Gambar 4. 15 Park So-Dam**

Sumber : Wikipedia Pada 5 Mei 2025 Pukul 13.00

Nama	: Park So-dam
Tempat, Tanggal Lahir	: Seoul, 8 September 1991
Pekerjaan	: Aktris
Karakter	: Death

Ketertarikan Park So-dam terhadap dunia akting bermula saat ia menonton musical Grease semasa SMA. Ia kemudian melanjutkan studi di Korea National University of Arts, jurusan akting dan lulus pada tahun 2014. Selama masa kuliah, Park So-dam menghadapi tantangan dengan ditolak sekitar 17 audisi, yang mendorongnya untuk mengejar peran dalam film-film independen. Park So-dam memulai karier aktingnya pada tahun 2013 dengan tampil dalam berbagai film pendek dan independen, termasuk *Ingtoogi: Battle of Independent Trolls* dan *Steel Cold Winter*. Perannya dalam film *The Silenced* (2015) mendapatkan pujian kritis dan membawanya meraih penghargaan Aktris pendukung terbaik dari Busan Film Critics Award. Pada tahun yang sama ia tampil dalam film *Veteran* dan *The Throne*, serta membintangi *The Priests* sebagai siswi kerasukan, yang memperkuat reputasinya di industri film Korea.

Park So-dam terkenal karena perannya dalam *Parasite* (film pemenang Oscar) karya Bong Joon-ho dan drama seperti *Record of Youth*. Pada Desember 2021, Park So-dam didiagnosis menderita kanker tiroid papiler dan menjalani operasi. Ia kemudian fokus pada pemulihan dan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kembali aktif di dunia hiburan pada tahun 2023. Dalam drama ini, ia memerankan karakter misterius bernama "Death," yang berperan penting dalam perjalanan Choi Yi-jae dalam menghadapi reinkarnasi dan ujian hidup dan kematian. Keduanya membawa kedalaman emosional dan karakterisasi yang kuat, memberikan nuansa dramatis dan intens sepanjang cerita.

**3. Go Youn-Jung Sebagai Lee Ji-Soo****Gambar 4. 16 Go Youn-Jung**

*Sumber : Wikipedia Pada 5 Mei 2025 Pukul 14.00*

Nama	: Go Youn-Jung
Tempat, Tanggal Lahir	: Seoul, 22 April 1996
Pekerjaan	: Aktris & Model
Karakter	: Lee Ji-Soo

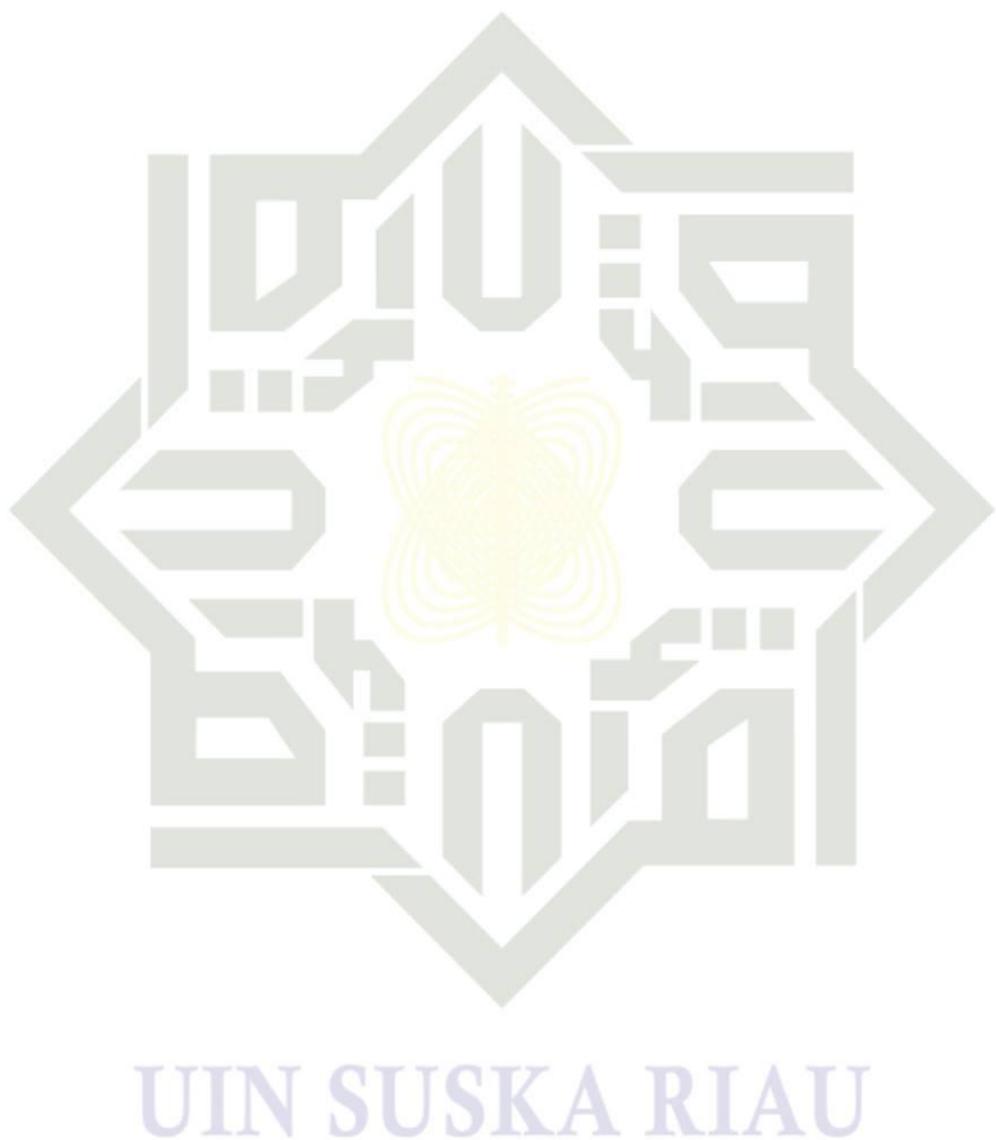
Memulai karir dengan menjadi aktris dan model Korea Selatan membuat debut aktingnya di serial televisi *He Is Psychometric* (2019) dan mendapatkan pengakuan atas peran pendukungnya dalam produksi Netflix *Sweet Home* (2020). Dia juga dikenal karena karyanya dalam serial *Law School* (2021), *Alchemy Of Souls* (2022-2023), *Moving* (2023) dan *Death's Game* (2023-2024), serta Film *Hunt* (2022).

Pada Serial *Death's Game* Go Youn-Jung memerankan Lee Ji-Soo seorang novelis yang memiliki hubungan special dengan Choi Yi-Jae sejak masa kuliah mereka. Setelah kematian Yi-Jae, Ji-Soo hidup dalam keputusasaan. Namun, ia secara tidak sengaja bertemu dengan Jang Gun-Woo (Lee Do-Hyun), salah satu reinkarnasi Yi-jae yang memunculkan Kembali kenangan dan perasaan lama (Hypeabis.com Daftar pemain drakor *Death's Game*, bertabur Bintang papan atas Korea).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Go Youn-Jung mengungkapkan bahwa peran Lee Ji-Soo merupakan tantangan besar baginya. Ia membaca naskah lebih dari seratus kali untuk memahami karakter ini secara mendalam.





UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB VI

## KESIMPULAN

### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas mengenai pesan moral dalam drama Korea "Death's Game" dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes kategori nilai moral menurut Burhan Nurgiyantoro yaitu moral dalam hubungan manusia dengan Tuhan menunjukkan bahwa Drama "Death's Game" menyampaikan pesan moral spiritual yang mendalam melalui representasi hubungan manusia dengan kekuatan transenden, moral hubungan manusia dengan manusia lain mengungkapkan kompleksitas moral dalam hubungan antarmanusia yang mencerminkan nilai-nilai etika relasional, moral hubungan manusia dengan diri sendiri transformasi internal menggambarkan proses pencarian jati diri dan penerimaan diri yang autentik.

### 6.2 Saran

1. Diharapkan kepada penonton drama Korea, semoga dengan menonton drama Korea bisa dimanfaatkan sebagai media belajar dari pesan-pesan yang terkandung dalam drama, kemudian bisa menerapkannya dalam kehidupan sosial ataupun berkeluarga.
2. Penelitian ini melikat makna pesan moral yang terkandung dalam Drama Korea "Death's Game" berdasarkan kategori moral menurut Burhan Nurgiyantoro. Drama ini tentu dapat diteliti lagi, diharapkan bagi para peneliti selanjutnya untuk menganalisis dengan teknik analisis dan kategori moral yang berbeda.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal

- Aditya, Ibnu, and Indira Fatra Deni. 2024. "Analisis Semiotika Roland Barthes Pesan Dakwah Habib Husein Jafar Al Hadar Dalam Youtube Has Creative." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 10(3):549. doi: 10.32884/ideas.v10i3.1844.
- Afkarina, Fadhilatul Ilmi Alifia, and Ahmad Aminuddin. 2023. "Analisis Semiotika Representasi Kasus Bullying Pada Drama The Glory 2023 (Menurut Roland Barthes)." *JSL Jurnal Socia Logica* 3(2):2023.
- Alifia, Chafila. 2023. "Representasi Pesan Moral Dalam Film The Theory of Everything (Analisis Semiotika Roland Barthes)." *Jurnal Ilmiah Seni Media Rekam* 10:292–308. doi: 10.59895/deliberatio.v3i2.139.
- Apsari, Luvita, Marina Dwi Mayangsari, Dan Neka Erlyani, Kata Kunci, Citra Diri, and Perilaku Modeling. 2016. "Pengaruh Perilaku Modeling Pada Tayangan Drama Korea Terhadap Citra Diri Remaja Penggemar Drama Korea Effect of Modeling Behavior for Korean Drama Shows on Self-Image of Korean Drama Teenage Fans." *Jurnal Ecopsy* 3(3):144–48.
- Ardia, Velda. 2014. "Drama Korea Dan Budaya Popular." *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi* 2(3):12–18.
- Arfani, Mohammad, and Novdaly Fillamenta. 2024. "Analisis Makna Denotasi Konotasi Dan Pesan Moral Pada Drama Korea Hotel Del Luna." *Jurnal Sitakara* 9(1):40–48. doi: 10.31851/sitakara.v9i1.14753.
- Asri, Rahman. 2020. "Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film 'Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI).' " *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial* 1(2):74. doi: 10.36722/jais.v1i2.462.
- Baetty, Ajeng, and Maya Sari. 2022. "Analisis Semiotika Fotografi Human Figure Pada Foto Karya Mahasiswa Pendidikan Multimedia UPI." *Jurnal Desain* 10:85. doi: 10.30998/jd.v10i1.13201.
- Basari, Rambang, and Annisa Fauziah. 2023. "Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film Kim Ji-Young, Born 1982." 5678478:547.
- Dewi Ade, Prasanti Rahayu. 2020. "Dampak Drama Korea (Korean Wave) Terhadap Pendidikan Remaja." *Lectura: Jurnal Pendidikan, Vol.11 No. 2, Agustus 2020* 11. doi: 10.31857/s0320930x20040088.
- Febrianti, Inggrit, Elok Perwirawatu, and Shabrina Harumi Pinem. 2021. "Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Drama Korea ' Itaewon Class .'" *Sosial Opinion: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* , 6:153–59.
- Fitri, Desi, Andri Noviadi, and S. Munir. 2024. "Analisis Semiotika Dalam Drama Korea Twinkling Watermelon." *Jurnal Diksatrasia* 8:622–36.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Fortunata, Fransica, and Lusia Savitri Setyo Utami. 2021. “The Effect of Addiction of Watching Korean Drama Series on Imitation Behavior of Adolescents.” *Proceedings of the International Conference on Economics, Business, Social, and Humanities (ICEBSH 2021)* 570(Icebsh):876–83. doi: 10.2991/assehr.k.210805.138.
- Handayani, Fitri, and Ahmad Khairul Nuzuli. 2021. “Analisis Semiotika Logo Dagadu.” *Ishlah: Jurnal Ilmu Ushuluddin, Adab Dan Dakwah* 3(1):58–72. doi: 10.32939/ishlah.v3i1.44.
- Hasna, Alifah, Aqsyia Rahma Anjani, Rizal Nurdiyatnika, Zikri Fachrul Nurhadi, and Kata Kunci. 2023. “Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Drama Korea ‘Move To Heaven.’” 2(10):2142–51.
- Herpina, and Amsal Amri. 2017. “Dampak Ketergantungan Menonton Drama Korea Terhadap Perilaku Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Syiah Kuala.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah* 2:1–13.
- Leliana, Intan, Mirza Ronda, and Hayu Lusianawati. 2021. “Representasi Pesan Moral Dalam Film Tilik (Analisis Semiotik Roland Barthes).” *Cakrawala - Jurnal Humaniora* 21(2):142–56. doi: 10.31294/jc.v21i2.11302.
- Muhammad Alfikri, Muhammad Banu Haritsa,. 2022. “Analisis Semiotika Pesan Moral Pada Film Layangan Putus (Model Roland Barthes).” *Journal Analytica Islamica* 11(2):200. doi: 10.30829/jai.v11i2.12832.
- Muhammad Alimudin, Yuline, Luhur Wicaksono. 2019. “Analisis Dampak Menonton Drama Korea Terhadap.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa* 8:1–9.
- Oktavianus, Handi. 2015. “Prakter Eksorsis Di Dalam Film Conjuring.” *E-Komunikasi Universitas Kristen Petra Surabaya* 3(2):1–12.
- Putri, Karina Amariantami, Amirudin Amirudin, and Mulyo Hadi Purnomo. 2019. “Korean Wave Dalam Fanatisme Dan Konstruksi Gaya Hidup Generasi Z.” *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra* 14(1):125. doi: 10.14710/nusa.14.1.125-135.
- Riwu, Asnat, and Tri Pujiati. 2018. “Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Film 3 Dara.” *Deiksis* 10(03):212. doi: 10.30998/deiksis.v10i03.2809.
- Sholikhaq, Amelia, Ayi Nugraha, and Ibnu Adham. 2025. “Transformasi Komunikasi Interpersonal Di Era IoT : Studi Budaya Digital Di Masyarakat Indonesia.” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 9(1):12–26. doi: 10.37949/jurnalika91196.
- Siregar, Alya Rahmayani, Azrai Harahap, and Mahardhika Sastra Nasution. 2024. “Etika Komunikasi Media Digital Di Era Post-Truth.” 5(1):39–53.
- Syahda, Dzannura, and Dimas Satrio Wijaksono. 2022. “Pesan Moral Dalam

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Drama Korea ‘It’s Okay Not to Be Okay.’’ *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)* 6(1):229–41. doi: 10.31539/kibasp.v6i1.4522.

Yudhistira, Bellinda Ferra, and Andri Prasetyo Yuwono. 2024. “Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Drama Korea Today’s Webtoon (Analisis Semiotika Roland Barthes).” *JIKA (Jurnal Ilmu Komunikasi Andalan)* 7(1):1–15. doi: 10.31949/jika.v7i1.8168.

Muhamad Topan Slamet Nurdin. (2023). Analisis Semiotik Makna Perjuangan Seorang Ibu Dalam Lagu Dawai (Air Mata Di Ujung Sajadah). *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 1(3). <https://doi.org/10.61132/fonologi.v1i3.73>

Iswandi, F., Agus, C., & Juwintan, J. (2022). Representasi Makna pada Istilah Benda dan Bangunan Versi Bahasa Indonesia oleh Pemandu Wisata di Keraton Kasepuhan Cirebon. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 265–278. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v11i2.4550>

Efendi, E., Siregar, I. M., & Harahap, R. R. (2023). Semiotika Tanda dan Makna. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(1), 154–163. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i1.3329>

Lustyantie, N. (n.d.). *Pendekatan semiotik model roland barthes dalam karya sastra prancis*.

Nasirin, C., & Pithaloka, D. (2022). *Analisis Semiotika Konsep Kekerasan Dalam Film The Raid 2: Berandal*. 1(1).

Jenero Desen, “Analisis Semiotik Unsur-unsur Iklan pada Film Jalanin Aja” ( Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Jurnalistik, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang :2019)

**Buku**

Ambarini AS, & Umaya, N. M. (2010). *Semiotika: Teori dan aplikasi pada karya sastra*. UPGRIS PRESS

John Fiske. (2012) *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Nawiroh Vera. (2014) *Semiotika dalam Riset Komunikasi*, Bogor: Ghalia Indonesia.

Sobur, A. (2003). *Semiotika Komunikasi* (Cet.3). PT Remaja Rosdakarya.

Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.



©

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PiHang, A. Y., & Sobur, A. (2003). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 15-43

**Website/Internet**

Wikipedia. (2018, Juni Minggu). Film Kartini. Retrieved From Wikipedia: [Https://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Kartini\\_\(Film\)](https://Id.Wikipedia.Org/Wiki/Kartini_(Film))

Wikipedia. (2025, Mei Kamis). Profil Seo In-guk. From Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Seo\\_In-guk](https://en.wikipedia.org/wiki/Seo_In-guk)

Wikipedia. (2025, Mei Kamis). Profil Park So-dam. From Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Park\\_So-dam](https://en.wikipedia.org/wiki/Park_So-dam)

Wikipedia. (2025, Mei Kamis). Profil Go Youn-Jung. From Wikipedia: [https://en.wikipedia.org/wiki/Go\\_Youn-jung](https://en.wikipedia.org/wiki/Go_Youn-jung)

© **LAMPIRAN**  
**Lampiran 1**

**Screenshot Data Penelitian**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Stat

City of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Varif Kasim Riau