

## ANALISIS VISUAL DESAIN POSTER FILM SQUID GAME 2021

Elfira Dwi Purwati <sup>1)</sup>, Tri Utami <sup>2)</sup>, Pungky Febi Arifianto <sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup>Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur,  
[22052010021@student.upnjatim.ac.id](mailto:22052010021@student.upnjatim.ac.id)

### ABSTRAK

*Film series Squid Game ini dirilis pada tanggal 17 Agustus 2021 di Netflix dan ditonton oleh ratusan juta orang sehingga trending di berbagai negara. Film yang disutradarai oleh Hwang Dong-hyuk ini memiliki desain poster yang memiliki objek dan makna visual yang menantang dan mencekam. Tujuan dalam penelitian untuk menemukan makna visual dibalik poster film Squid game. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif, menggunakan analisis semiotik dengan teori aspek verbal dan visual oleh Roland Barthes (1915-1980) yang digunakan dalam menganalisis tanda-tanda poster verbal dan visual dalam poster ini. Penelitian ini menghasilkan makna bahwa terdapat makna denotatif (makna literal) dan konotatif (makna implisit atau tidak pasti yang banyak berhubungan dengan psikologis, perasaan, dan keyakinan), serta mitos atau ideologi yang terkait dengan pengaruh dari kehidupan sosial budaya dan pandangan yang berada di sekitarnya. Oleh karena itu, penelitian ini dapat membantu memahami pesan dan makna yang ingin disampaikan oleh pembuat film melalui elemen-elemen visual yang terdapat dalam poster film Squid Game.*

**Kata Kunci :** *Makna Visual, Semiotika, Roland Barthes, Poster Film, Squid game*

### ABSTRACT

*The Squid Game film series was released on August 17, 2021, on Netflix and has been watched by hundreds of millions of people, making it trending in various countries. This film, directed by Hwang Dong-hyuk, has a poster design that has objects and visual meanings that are both challenging and gripping. This research aims to find the visual meaning behind the Squid game movie poster. The research method used is the descriptive qualitative method, using semiotic analysis with the theory of verbal and visual aspects by Roland Barthes (1915-1980) which is used in analyzing the signs of verbal and visual posters in this poster. This research results in meaning that there are denotative meanings (literal meanings) and connotative meanings (implicit or uncertain meanings that have a lot to do with psychology, feelings, and beliefs), as well as myths or ideologies related to influences from socio-cultural life and views that surround it. Therefore, this research can help understand the message and meaning that the filmmaker wants to convey through the visual elements contained in the Squid Game film poster.*

**Keywords:** *Visual Meaning, Semiotics, Roland Barthes, Film Poster, Squid game*

### PENDAHULUAN

**Korea Selatan** termasuk salah satu negara maju dengan industri kreatif sebagai salah satu penyumbang besar pendapatan negara (Amir, 2018). *Squid game* merupakan salah satu film Korea Selatan genre aksi dan petualangan drama *thriller* yang disutradarai Hwang Dong-hyuk rilis pada 17 Agustus 2021 di Korea Selatan. *Squid Game* menjadi salah satu acara Netflix paling populer sepanjang masa. Pada awal Oktober, *squid game* menjadi serial yang paling banyak ditonton di 90 negara dan keberhasilannya memberi para pemirsa di dunia luar pemahaman mengenai kehidupan masyarakat di negara Asia tersebut (Fernando, 2021). Aktor utama bernama Lee Jung-jae berhasil memenangkan Penghargaan Aktor Terbaik dalam kategori Drama di *Critics Choice Awards* ke-27. Lee Jung-jae juga mencetak sejarah menjadi aktor Korea pertama yang berhasil memenangkan *Male Actor Award* di *American Actors Guild Awards* dan *Independent Spirit Awards*. Penghargaan ini membuat *Squid Game* sebagai drama Korea pertama yang mendapatkan banyak penghargaan di dunia internasional (Fauziah Mursid,

2022). Dengan cerita yang sangat mendorong, digambarkan dengan karakter yang kuat, dan dialog yang telah tersusun bijak. Masih banyak yang bisa dinikmati dalam film, *Squid game* juga berhasil menjadi salah satu pertunjukan yang paling menarik secara tampilan visual di tahun 2021 (Verne, 2021)

Mempromosikan sebuah film dilakukan dengan membuat berbagai macam bentuk media promosi salah satunya poster film. Poster film adalah media komunikasi visual yang berfungsi menyampaikan informasi kepada para penonton tentang gambaran umum dari suatu film. Selain itu Poster film juga berfungsi untuk tujuan komersial (Limatoro, 2013). Poster merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran, atau ide-ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya untuk melaksanakan isi tersebut (Sanjaya, 2012). Poster Film *Squid game* yang akan diteliti merupakan poster yang dibuat untuk perilis film *Squid game*. Poster *Squid Game* yang dirancang oleh Jisoo Kim menampilkan karakter utama dalam kostum merah dan hijau, dengan drama latar belakang yang menunjukkan elemen dari permainan *Squid Game* itu sendiri. Poster ini telah menjadi sangat populer, ikonik, dan telah membantu mempromosikan kesuksesan besar dari serial *quid Game*.

Secara keseluruhan, desain dan ilustrasi pada poster *Squid Game* sangat efektif dalam menarik perhatian penonton dan menciptakan kesan yang kuat. Poster ini telah menjadi sangat populer dan ikonik, dan telah membantu mempromosikan kesuksesan besar dari serial drama *Squid Game*. Menurut Jo Elfvig-Hwan Direktur Pusat Penelitian Korea di Australia Barat, *Squid Game* dengan cerdas menggabungkan unsur-unsur K-drama dan film Korea. Sehingga hal ini membuat serial itu sangat populer. Tingginya antusias penonton akan *series* ini dikarenakan *Squid game* memiliki konsep yang unik, dengan menggabungkan permainan tradisional anak-anak Korea yang dikemas dengan adegan brutal dan kompetisi mematikan dalam film (Agus, 2021).

Untuk menganalisis makna visual yang terdapat pada poster film *Squid game* digunakan teori semiotika Roland Barthes. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda yang terdapat pada suatu objek. Teori semiotika Roland Barthes merupakan pengembangan dari teori Saussure yang membagi semiotika menjadi dua bagian penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Selanjutnya Roland Barthes mengembangkan teori tersebut dan menghasilkan istilah *two order of signification* (denotasi, konotasi) dan mitos.

## PEMBAHASAN

### *Metode analisis*

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif digunakan peneliti yang tertarik pada proses pemaknaan, pemahaman yang diambil dari kata-kata atau gambar (Creswell, 2014). Dalam menganalisis makna yang terdapat pada poster film *Squid Game* ini digunakan teori semiotika Roland Barthes sebagai pisau bedah. Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda. Teori semiotika Roland Barthes adalah pengembangan dari teori Saussure yang membagi semiotika menjadi dua bagian penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Barthes melanjutkan dengan mengembangkan teori tersebut yang kemudian dikenal dengan istilah *two order of signification* (denotasi, konotasi) dan mitos.

Data ini dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan studi kepustakaan. Teknik observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung poster film *Squid Game* sedangkan teknik studi kepustakaan dilakukan dengan studi pada buku, jurnal, skripsi, *website* yang terkait dengan penelitian ini. Data primer diperoleh dari poster film *Squid Game* yang dirilis oleh Netflix. *Siren Pictures Inc*. Data sekunder ini diambil dari buku, jurnal, skripsi dan *website* yang dianggap relevan. Berikut tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini :

Ditegaskan oleh teori semiotika Roland Barthes, yang diturunkan secara literal dari teori bahasa de Saussure (Haryono & Dedi, 2017). Teori Saussure menyatakan semiotika dibagi menjadi dua bagian penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Roland Barthes melanjutkan dengan mengembangkan teori tersebut yang kemudian dikenal dengan denotasi, konotasi dan mitos.

1. <i>Signifier</i> penanda	2. <i>Signified</i> petanda
3. <i>Denotative Sign</i> Tanda Denotatif	
4. <i>Conotative signifier</i> Penanda Konotatif	5. <i>Conotative Signified</i> Petanda Konotatif
6. <i>Conotative Sign</i> Tanda konotatif	

Gambar 1. Teori semiotika Roland Barthes  
Sumber : Twitter

Denotasi adalah makna sebenarnya yaitu makna yang ditangkap oleh pancaindra manusia. Konotasi merupakan urutan kedua yang menjelaskan makna implisit atau makna tidak pasti yang banyak berhubungan dengan psikologis, perasaan dan keyakinan. Mitos adalah makna yang timbul berbeda-beda akibat pengaruh dari kehidupan sosial budaya dan pandangan yang berada disekitarnya. (Dewi, & Riris,2020)

### Analisis

Dibawah ini adalah hasil analisis melalui tiga tahapan semiotika Roland Barthes, yaitu denotasi, konotasi dan mitos atau ideologi.



Gambar 2. Poster film *Squid Game*  
Sumber: Twitter, 2021

#### 1. Celengan berbentuk babi



Gambar 3. Celengan babi pada poster film *Squid Game*  
Sumber: Twitter, 2021

**Makna denotatif:** celengan berbentuk babi, terbuat dari kaca transparan, di dalamnya terdapat banyak uang dan di sinari cahaya keemasan. posisi celengan tersebut digantung di atas para pemain, di sebuah ruangan tempat pemain beristirahat.

**Makna konotasi:** celengan berbentuk babi melambangkan kerakusan, posisi celengan tersebut digantung di tempat peristirahatan yang memiliki cahaya remang, sedangkan celengan babi ini di sinari cahaya keemasan yang membuatnya menjadi sorotan.

**Mitos:** Babi dikenal dengan simbol kekayaan, kebahagiaan, kejujuran, dan kepraktisan dalam budaya

zodiak Tionghoa. Menurut legenda Tionghoa pot uang atau celengan Cina dibuat menyerupai babi karena orang-orang percaya bahwa doa babi akan membawa keberuntungan. babi sangat terkenal dengan hewan yang malas, dan tumbuh paling cepat di antara semua hewan ternak karena kurangnya aktivitas.

Selain itu babi digunakan dalam arti menghina yaitu sebagai makian (baik secara verbal maupun visual) bagi para pejabat yang hasrat dan keserakahannya tak pernah terpuaskan melalui korupsi yang mereka lakukan. Celengan babi terbuat dari kaca yang transparan, agar seberapa banyak uang yang ada di dalamnya terlihat, dan membuat orang-orang yang melihatnya akan tertarik dan tergiur. Pada akhirnya menimbulkan sifat serakah dan ingin mendapatkan uang tersebut dengan cara apa pun. Cahaya emas kekuningan melambangkan keagungan, kehangatan, kesejahteraan, kekayaan dan kebahagiaan. Dapat di artikan bahwa adanya cahaya menggambarkan seberapa memikatnya hadiah uang dari permainan *squid game*. Jadi penempatan celengan babi untuk melambangkan kebodohan, kemalasan, keserakahan, dan keburukan dari para pemain, untuk merebutkan hadiah (uang yang terdapat dalam celengan babi), wajah babi digunakan untuk mengarahkan perhatian kita kepada lemahnya keseimbangan antara kemanusiaan di satu sisi dan kelembaman dari kematian di sisi lain.

## 2. Uang yang bertebaran

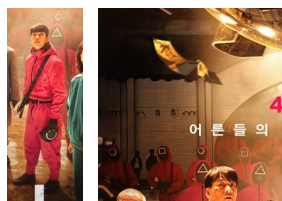
**Makna denotatif:** uang yang bertebaran di sekitar celengan babi.

**Makna konotasi:** cukup banyak uang yang bertebaran dan akan berjatuhannya menuju para pemain.

**Mitos:** pemain membayangkan hujan uang datang. Rasanya akan menyenangkan karena seakan akan bisa mendapatkan banyak uang dalam waktu yang singkat tanpa usaha. Di beberapa masyarakat kuno, seperti orang Mesir dan Yunani, mimpi dianggap sebagai komunikasi supranatural yang pesannya dapat ditafsirkan oleh orang-orang dengan kemampuan spiritual yang terkait.

Mimpi merupakan peringatan untuk masa depan, mimpi melihat hujan uang pertanda akan mengalami kesusahan atau musibah yang ada di sekitar. Kesusahan atau musibah yang menimpa berkenaan dengan harta kekayaan. Masalah tersebut akan dihadapi oleh orang-orang sekitar yang sering di temui. Musibah itu tidak terjadi pada pemimpi, pemimpi hanya melihat atau memperhatikannya saja. Jadi uang bertebaran melambangkan bahwa akan ada banyak musibah yang menimpa para pemain *squid game* (terkecuali pemain utama pada film).

## 3. Penampilan panitia permainan *Squid Game*



Gambar 4. Kostum panitia pada poster film *Squid Game*  
Sumber: Twitter, 2021

**Makna denotatif:** panitia *squid game* memakai baju jumpsuit berwarna pink, sepatu hitam, sabuk hitam, topeng yang terdapat simbol lingkaran, segitiga, dan kotak, serta membawa alat atau senjata.

**Makna konotasi:** Baju berwarna pink melambangkan kegembiraan dan kebahagiaan. Topeng panitia terinspirasi oleh *Hahoe-tal* (topeng tradisional Korea) dan topeng anggar, karena topeng itu mudah dipakai, Ketika dipakai penggunaannya memiliki pandangan yang baik. Simbol yang tergambar di topeng mempunyai 3 bentuk, yakni Bentuk lingkaran, segitiga, dan persegi. Dikenakan dalam drama *Squid Game*, terinspirasi dari "papan" permainan cumi-cumi tituler yang berasal dari Korea Selatan. Memakai sepatu bot hitam bermanfaat ketika menginjak genangan air dan berjalan melewati sungai tanpa menjadi basah. Alas kaki yang unggul dan jika tidak sengaja masuk ke dalam lubang, pengguna akan memiliki penyangga pergelangan kaki. Sepatu bot berguna ketika panitia menjalankan tugasnya, dan nyaman digunakan dalam banyak medan.

**Mitos:** warna pink dinilai 'kekanak-kanakan', sehingga tidak menjadikan operator *Squid Game* terlihat garang atau menakutkan, Pink dipilih sebagai warna utama di *Squid Game*. Memakai baju *jumpsuit pink* dan topeng diartikan bahwa identitas mereka yang harus dirahasiakan. Simbol menggambarkan

kelas mereka dalam bermasyarakat, terdapat tiga kelas, yaitu, segitiga, lingkaran, dan persegi. Simbol lingkaran mempunyai arti pekerja tugasnya menyiapkan makanan, segitiga berarti mewakili tentara tugasnya berjaga dan mengeksekusi, sedangkan persegi untuk manajer tugasnya memonitoring didepan komputer.

#### 4. Penampilan pemain *Squid Game*



Gambar 5. Kostum pemain pada poster film *Squid Game*

Sumber: Twitter, 2021

**Makna denotatif:** peserta memakai baju olahraga hijau, kaos putih yang didalamnya terdapat nomor identitas, dan memakai sepatu slip-on berwarna putih.

**Makna konotasi:** Baju olahraga hijau dipilih karena kemiripannya dengan yang digunakan dalam inisiatif politik Korea tahun 1970-an. Yang membagikan baju olahraga hijau untuk anak-anak yang bersekolah. Sepatu pemain *Squid Game* yang berperan sebagai kontestan bertahan hidup adalah slip-on berwarna putih memiliki desain yang simpel dan nyaman, tanpa perlu repot dengan tali sepatu. Selain itu juga kuat untuk digunakan untuk beraktifitas fisik.

**Mitos:** memakai baju olahraga menggambarkan bahwa mereka akan melakukan suatu kegiatan atau aktifitas fisik, jadi penggambarannya memakai baju olahraga. Sepatu slip-on berwarna putih cocok digunakan saat berolahraga karena nyaman dan kuat untuk digunakan untuk beraktifitas fisik.

#### 5. Korelasi warna panitia dan pemain

**Makna denotatif:** Panitia memakai pakaian berwarna Pink dan pemain memakai pakaian berwarna hijau.

**Makna konotasi:** warna pink dan hijau saling berseberangan di roda warna.

**Mitos:** mencerminkan penjajaran dalam permainan. "Hijau lebih redup dari pada merah muda, karena merah muda lebih kuat dan menekan warna hijau".

#### 6. Penampilan pemimpin permainan

**Makna denotatif:** Pemimpin permainan memakai jubah bertudung dan topeng berwarna hitam.

**Makna konotasi:** memakai topeng untuk menutupi wajahnya.

**Mitos:** warna hitam melambangkan kekuatan, misteri, ketakutan, dan kerahasiaan.

#### 7. Ekspresi para tokoh



Gambar 6. Ekspresi tokoh pada poster film *Squid Game*

Sumber: Twitter, 2021

**Makna denotatif:** semua orang mempunyai ekspresi yang sama yaitu waspada dengan mulut yang terbuka, terkecuali kakek kakek berambut putih yang mempunyai ekspresi tersenyum licik.

**Makna konotasi:** tatapan tercenang para pemain karena melihat hadiah game yang terpampang di depan mata mereka sendiri di ruang peristirahatan. sehingga setiap saat mereka dapat melihat hadiah tersebut. Ekspresi kakek yang tersenyum licik menandakan bahwa dia sangat antusias memainkan *squid*



game, di karenakan *Squid Game* sendiri dibuat oleh kakek untuk memenuhi kepuasan dirinya, dibantu dengan konglomerat lainnya, dia ingin mencari kebahagiaan dengan ikut bermain.

**Mitos:** Ekspresi tercengang di artikan bahwa betapa mengerikannya tantangan yang akan datang kedepannya. Karena risiko yang akan di tanggung dalam bermain *Squid Game* adalah nyawa. Ekspresi kakek yang berbeda dari yang lainnya yaitu tersenyum licik menandakan bahwa kakek sudah mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya, kakek merasa senang dan tertantang, dia ingin mencari kebahagiaan dan kepuasan diri yang dia inginkan dan bersenang-senang ikut bermain dengan pemain lainnya.

#### 8. Posisi dan pencahayaan para tokoh



Gambar 7. Pencahayaan pada poster film *Squid Game*  
Sumber: Twitter, 2021

**Makna denotatif:** jajaran pemain yang unggul terkena sinar cahaya keemasan dari celengan babi. Pemimpin permainan yang berada di tengah membentuk huruf u atau v, sedangkan kakek berada di samping barisan. Para panitia yang tertutup kabut berbaris berkerumun di belakang dan pemain sisa yang tidak tersorot cahaya cenderung gelap, terduduk memandangi apa yang dihadapkan kepadanya.

**Makna konotasi:** pemeran utama bernomor 456 berada di posisi paling depan, karena dia yang akan menjadi pemenang dan mendapatkan hadiah. Dibelakangnya terdapat pemain perempuan bernomor 067, di bagian tengah terdapat panitia permainan yang mencopot topengnya, karena dia adalah polisi yang menyusup dan menyamar menjadi panitia untuk membongkar permainan ilegal ini. Di sebelah kanan panitia terdapat Pemimpin permainan yang memakai baju serba gelap dan pemain bernomor 199 dengan posisi siaga, dan didepanya terdapat pemain nomor 218, disamping barisan “u” tersebut terdapat pemain lansia, berambut putih bernomor 001.

**Mitos :** Seperti negara-negara di Asia Timur, tingkat persaingan masyarakat Korea Selatan yang sangat tinggi membuat banyak orang tertekan. Tidak peduli seberapa keras mereka bekerja, tidak semua orang bisa masuk ke universitas terbaik atau mendapatkan pekerjaan yang bagus. Orang-orang yang kuat akan terlihat bersiana sedangkan orang-orang yang tersisihkan dari persaingan akan terlihat redup.

#### 9. Angka yang terdapat pada baju pemain



Gambar 8. Angka pemain pada poster film *Squid Game*  
Sumber: Twitter, 2021

**Makna denotatif:** Seong Gi-hun pemeran utama bernomor 456, Kang Sae-byeok perempuan berambut pendek bernomor 067, Abdul Ali laki-laki berambut keriting bernomor 199, Cho Sang-woo laki-laki berambut lurus bernomor 218, dan Oh Il-nam kakek bernomor 001.

**Makna konotasi:** Seong Gi-hun pemeran utama bernomor 456 adalah pemain urutan terakhir, begitu pula nomor-nomor pemain yang lain, nomor tersebut sesuai dengan urutan mereka masuk kedalam permainan *Squid Game*.

**Mitos :** Pemenang Permainan, Seong Gi-hun, pemilik dari angka 456 di *Squid Game*. Nomor tersebut

memiliki beberapa keterkaitan yaitu, pertama Jumlah Pemain, total pemain dalam *Squid Game* ini berjumlah 456. Kedua Jumlah Uang, hadiah untuk pemenang yang diberikan bernominal 45,6 miliar won. Lagi-lagi angka 4, 5, dan 6 muncul seakan memiliki arti tertentu. Jumlah uang yang diberikan juga sesuai dengan jumlah pemain yang bersedia hadir dan ikut permainan. Angka 456 sendiri memiliki arti yang diakui secara internasional, angka 456 disebut dengan ‘angka malaikat’.

Oh Il-nam kakek tua bernomor 001, dia yang pertama masuk dalam game karena dialah pembuat *Squid Game*, nomor satu dikhususkan hanya untuk Oh Il-nam, karena dia sendiri yang memutuskan. Angka satu melambangkan permulaan, dan inilah keistimewaan angka satu. Dia tidak tersusun dari angka lain, atau dibentuk dari bilangan lain.

## KESIMPULAN

Kajian diatas mengenai poster *Squid Game* dapat membuka wawasan bahwa poster memiliki kekuatan dalam menampilkan pesan secara visual tanpa menampilkan teks verbal yang banyak. Inti dari film *Squid Game* terletak pada pelajaran bahwa interaksi dan hubungan manusia akan menentukan kemampuan kita untuk bertahan atau bahkan berkembang. Penerapan teori semiotik sebagai promotor hubungan melalui komunikasi dan pemahaman memberikan kedalaman pada rangkaian yang sudah rumit yang membuat kita memikirkan kembali moral dan minat kita pada keuntungan materi.

kostum dalam film *Squid Game* memiliki makna simbolis yang mendalam dan dapat dianalisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Poster film *Squid Game* menampilkan celengan, uang yang berserakan, dan penampilan para penyelenggara dalam jumpsuit dan topeng berwarna pink dengan simbol-simbol tertentu. Kostum para pemain dan penyelenggara juga memiliki makna simbolis yang mendalam, seperti warna pink yang melambangkan kebahagiaan, warna hijau yang mengingatkan pada gerakan politik di Korea, dan warna hitam yang melambangkan kekuasaan dan misteri. Selain itu, posisi dan ekspresi para karakter dalam film juga memiliki makna simbolis yang dapat dianalisis. Analisis semiotik terhadap elemen-elemen visual dalam film *Squid Game* dapat membantu memahami pesan dan makna yang ingin disampaikan oleh pembuat film.

## REFERENSI

- Amir, K. (2021). *How Korea Is Transforming Into A Creative Economy*. The Culture And Creativity
- Arifianto, P. F., & Wulandari, S. (2023). *Kajian Visual Transformasi Digital Media Kompas Melalui Cover Edisi NFT-RECONNECTION*. Jurnal Kajian Seni. Vol. 9, No. 2.
- Arta. D. A, Agus. (2021). Tidak Banyak Dibahas, Beberapa Kritik Terhadap Film *Squid Game* (2021)  
<https://www.kompasiana.com/agusartaa8570/615457f906310e0e467365a2/tidak-banyak-dibahas-beberapa-kritik-terhadap-film-squid-game-2021>
- Creswell, John. *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches: Fourth edition*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications
- Duarto, Fernando (2021). *Enam hal yang diungkap serial Netflix tentang permasalahan nyata di Korea Selatan*.  
<https://www.bbc.com/indonesia/majalah-58921391>
- Febi Arifianto, P. (2021) *Analisis Tanda Visual Dalam Tagar Corona Art Museum*. Jurnal Bahasa Rupa. Vol. 4, No. 1
- Febi Arifianto, P. (2018). *Analisis Visual Infografis Produk "Samsung Galaxy Note Edge"*. Jurnal Desain Komunikasi Visual. Vol. 1, No. 2.
- Haryono, S (2017). *"Identitas Budaya Indonesia Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Aqua Versi Temukan Indonesiamu"*. Jurnal Komunikasi Acta Diurna. Vol 13, No. 2
- Limantoro, San. (2019) . *Analisis Kemiripan Tanda Visual Poster Film Horor Indonesia Terhadap Poster Film Luar Negeri*
- Mursid, Fauziah. (2022). *Kesuksesan Squid Game Berlanjut, Cetak Sejarah untuk Drama Korea*  
<https://chingudeul.republika.co.id/posts/75983/kesuksesan-squid-game-berlanjut-cetak-sejarah-untuk-drama-korea>
- Sanjaya,W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadia Media Group, 2012), hlm.162
- Verne, G (2021). *'Squid Game': Solid thriller, good twists, too violent*  
<https://www.empireonline.com/tv/reviews/squid-game/>