

INTISARI

Penelitian ini membahas kelas sosial di Korea Selatan yang tercermin dalam drama *Squid Game* (오징어게임). Memahami dari banyak percakapan dari semua episode dalam drama, penelitian ini akan mencari representasi setiap kelas yang ada dalam drama dan melihat bukti yang muncul dalam kehidupan nyata. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dan data-data diteliti menggunakan teori Weber, Sunarto, dan Alan Swingewood.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas sosial juga memberi pengaruh pada pembentukan kelompok, konflik, eksploitasi, dan perubahan. Data yang terkumpul adalah munculnya kelas atas, menengah, dan bawah yang akan direpresentasikan setiap kelasnya, dan adanya pengaruh akan pembentukan kelompok, konflik, eksploitasi, dan perubahan dari masing-masing perspektif. Secara singkat, drama *Squid Game* (오징어게임) menceritakan adanya fenomena kelas sosial dan pengaruh yang menjadi cerminan kehidupan nyata di dalam kehidupan masyarakat Korea Selatan.

Kata kunci: Drama *Squid Game* (오징어게임), kelas sosial, pembentukan kelompok, konflik, eksploitasi, perubahan

ABSTRACT

This research discusses social classes in South Korea as reflected in the drama Squid Game (오징어게임). Using the drama Squid Game (오징어게임) as the object, this research aims to reveal the social inequality occurring in South Korea. This research employs a qualitative descriptive analysis method, and the data are analyzed using the theories of Weber, Sunarto, and Alan Swingewood.

From the research results, it was found in the drama Squid Game (오징어게임) that the existence of social classes also impacts group formation, conflict, exploitation, and change. The collected data includes the emergence of upper, middle, and lower classes, which will be represented for each class. Each piece of data will be analyzed to see how each class representation in the drama depicts real-life situations in South Korea. In short, the drama Squid Game (오징어게임) depicts the phenomenon of social classes and their impact, which reflects real-life situations in South Korean society.

Keywords: Drama Squid Game (오징어게임), social classes, group formation, conflict, exploitation, change

초록

이 연구는 드라마 <오징어 게임에> 나타난 한국의 사회적 계급을 다룹니다. 오징어 게임을 대상으로 하여, 본 연구는 한국에서 발생하는 사회적 불평등을 밝히는 것을 목적으로 합니다. 이 연구는 질적 기술 분석 방법을 사용하고, 자료는 베버, 수나르트, 앨런 스윙우드의 이론을 사용하여 분석됩니다.

연구 결과, 드라마 오징어 게임(오징어게임)에서 사회적 계급의 존재가 그룹 형성, 갈등, 착취 및 변화에 영향을 미친다는 사실이 밝혀졌습니다. 수집된 데이터는 상류층, 중산층, 하층의 출현을 포함하며, 각 계층에 대해 표현될 것입니다. 각 데이터는 드라마에서 각 계층의 표현이 한국의 실제 상황을 어떻게 묘사하는지 분석될 것입니다. 요약하자면, 드라마 오징어게임은 한국 사회의 실제 상황을 반영하는 사회적 계급과 그 영향을 묘사하고 있습니다.

키워드: 사회적 계급, 그룹 형성, 갈등, 착취, 변화, 드라마 오징어 게임(오징어게임)