

Representasi Sadisme dalam Series Squid Games 2 (Kajian Semiotika Roland Barthes)

Rizqina Widya Utami^{1,*}, Sarwo Edy², Inas Sany Muyassaroh³
Ilmu Komunikasi Universitas Pancasakti Tegal, Tegal, Indonesia
*e-mail Corresponding: widyarutami20@gmail.com

ABSTRACT

This research examines the television series Squid Game 2 as a visual communication medium that represents social reality through the symbolic language of brutality and violence. The primary objective is to uncover the hidden meanings behind the representation of sadism using Roland Barthes' semiotic analysis. Employing a descriptive qualitative method, data were collected through direct observation and documentation of three representative episodes selected via purposive sampling. The analysis focuses on interpreting the denotative, connotative, and mythic signs radiating from visual elements, dialogues, and narrative arcs. The results indicate that at the denotative level, sadism is explicitly depicted through manipulation, betrayal, and aestheticized physical murder. Connotatively, these destructive acts reflect a dark reality characterized by elite domination, the illusion of individual freedom, and the destruction of humanity due to the structural pressures of capitalism. Furthermore, at the myth level, the series dismantles idealistic narratives about the victory of justice, exposing how the modern social order has naturalized bloody competition as a law of nature. In conclusion, the representation of sadism in Squid Game 2 serves not merely as an instrument of visual entertainment but as an ideological critique that uncovers the manipulation of power in normalizing class exploitation and perpetuating systemically institutionalized social inequality.

Keyword : *Squid Game 2, Semiotika Roland Barthes, Representasi, Sadisme, Realitas Sosial*

ABSTRACT

Penelitian ini mengkaji serial televisi Squid Game 2 sebagai media komunikasi visual yang merepresentasikan realitas sosial melalui bahasa simbolik berupa kebrutalan dan kekerasan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membongkar makna tersembunyi di balik representasi sadisme tersebut menggunakan pisau analisis semiotika Roland Barthes. Melalui metode kualitatif deskriptif, data dikumpulkan dari observasi langsung dan dokumentasi terhadap tiga episode representatif yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Analisis difokuskan pada interpretasi tanda denotatif, konotatif, dan mitos yang terpancar dari elemen visual, dialog, serta alur narasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tataran denotatif, sadisme digambarkan secara eksplisit melalui manipulasi, pengkhianatan, dan pembunuhan fisik yang terestetikisasi. Secara konotatif, tindakan-tindakan destruktif tersebut mencerminkan realitas kelam yang dipenuhi oleh dominasi kaum elite, semunya kebebasan individu, dan hancurnya nilai kemanusiaan akibat tekanan struktural kapitalisme. Lebih jauh pada level mitos, serial ini mematahkan narasi idealis tentang kemenangan keadilan, menelanjangi bagaimana tatanan masyarakat modern telah menaturalisasi kompetisi berdarah sebagai sebuah hukum alam. Sebagai kesimpulan, representasi sadisme dalam Squid Game 2 bukan sekadar instrumen hiburan visual, melainkan wujud kritik ideologis yang menyingkap manipulasi kekuasaan dalam menormalisasi eksploitasi kelas dan melanggengkan ketimpangan sosial yang terlembaga secara sistemik.

Kata Kunci : *Squid Game 2, Roland Barthes Semiotics, Representation, Sadism, Social Reality*

Pendahuluan

Komunikasi berperan penting sebagai media utama pendistribusian informasi dan pembentuk tatanan sosial, dengan komunikasi massa sebagai bentuk paling berpengaruh dan efisien. Film atau series, sebagai media visual, efektif menyebarkan informasi karena menjangkau audiens luas dan menyampaikan pesan secara emosional melalui perpaduan gambar, suara, dan musik.

Secara etimologis dan historis, terminologi sadisme diturunkan dari nama seorang bangsawan Prancis abad ke-18, Marquis de Sade, yang dikenal luas karena literatur dan rekam jejak kriminalnya yang mengaitkan penderitaan fisik dengan gratifikasi seksual (Drevitch, 2025). Selama beberapa dekade, literatur psikiatri dan psikologi forensik mengonseptualisasikan sadisme hampir secara eksklusif dalam kerangka penyimpangan seksual (sexual sadism disorder) yang diidentifikasi melalui fantasi, dorongan, atau perilaku berulang yang melibatkan penderitaan psikologis maupun fisik orang lain sebagai syarat utama timbulnya gairah seksual (Jacob & Cunha, 2022). Dalam konteks klinis dan kriminologis murni, penderitaan ini diwujudkan melalui tindakan mendominasi, memukul, mengikat,

menyiksa, atau bahkan membunuh pihak yang tidak memberikan persetujuan (Lobbestael et al., 2023). Namun, dalam diskursus psikologi kepribadian kontemporer dan kajian komunikasi media, definisi dan ruang lingkup sadisme telah mengalami pergeseran paradigma yang sangat mendasar. Para akademisi kini mengakui bahwa sadisme tidak hanya beroperasi di ruang gelap patologi kriminal, melainkan eksis secara luas dalam kehidupan sehari-hari melalui bentuk yang lebih halus, yang kemudian dikenal sebagai *Everyday Sadism* atau sadisme subklinis (Papagathonikou & Marono, 2025).

Konsep *everyday sadism* mendefinisikan sebuah disposisi kepribadian di mana seorang individu memperoleh kesenangan, hiburan, atau kepuasan intrinsik dari tindakan menyaksikan atau menyebabkan penderitaan fisik maupun psikologis pada orang lain, sering kali dalam konteks yang dilegitimasi atau dianggap wajar oleh masyarakat (Ward, 2025). Berbeda dengan sadisme kriminal yang melibatkan kekerasan ekstrem, sadisme sehari-hari dapat bermanifestasi dalam tindakan-tindakan yang seolah sepele, seperti trolling di internet, perundungan di tempat kerja, menyebarkan gosip yang merusak, memanipulasi rekan kerja demi

keuntungan pribadi, atau menikmati hiburan media yang menampilkan kebrutalan (Tripathi & Bhattacharjee, 2025). Kepuasan yang dirasakan oleh pelaku tidak bersifat seksual, melainkan berakar pada kebutuhan akan stimulasi diri, dominasi, dan regulasi afektif yang keliru; penderitaan korban menjadi sumber validasi atas kekuasaan atau superioritas pelaku (Gao et al., 2026).

Dalam perkembangan teori kepribadian modern, *everyday sadism* telah diintegrasikan sebagai elemen keempat yang melengkapi konstelasi kepribadian gelap, mengubah *Dark Triad* tradisional menjadi *Dark Tetrad*. Konstelasi ini mencakup Psikopati (ditandai oleh impulsivitas, ketiadaan rasa takut, dan kekosongan empati), Narsisme (ditandai oleh egoisme ekstrem, grandiositas, dan kebutuhan akan kekaguman absolut), *Machiavellianisme* (ditandai oleh manipulasi strategis, sinisme, dan eksploitasi untuk mencapai tujuan akhir), serta Sadisme (Thomas & Egan, 2022). Meskipun keempat sifat ini berbagi inti gelap berupa ketiadaan empati dan antagonisme antarpribadi, sadisme memiliki landasan motivasional yang sangat distingtif. Seorang Machiavellian atau Psikopat mungkin menggunakan kekerasan dan kekejaman hanya sebagai alat instrumentalsebuah cara rasional untuk menyingkirkan hambatan atau

mendapatkan sumber daya. Sebaliknya, bagi seorang individu dengan tingkat sadisme tinggi, kekejaman bukanlah sekadar sarana instrumental, melainkan memiliki nilai *appetitive* kekejaman itu sendiri adalah tujuannya. Mereka secara aktif mencari atau menciptakan situasi penderitaan karena rasa sakit orang lain memicu respons neurologis yang memberikan ganjaran emosional positif bagi mereka. Perbedaan struktural ini menjadikan sadisme sebagai konstruksi independen yang sangat relevan untuk menganalisis perilaku antagonis murni.

Di dalam lanskap konsumsi media, sadisme menemukan kanal pelepasannya melalui fenomena yang disebut *vicarious sadism* (sadisme tidak langsung atau proksi). *Vicarious sadism* merujuk pada kesenangan atau kepuasan emosional yang dialami seseorang saat menyaksikan penderitaan orang lain, meskipun ia tidak menjadi agen langsung yang menyebabkan penderitaan tersebut. Fenomena ini menjadi landasan teoretis untuk memahami daya tarik olahraga kekerasan (*violent sports*), film-film *slasher*, atau tayangan *thriller* berdarah. Literatur empiris menunjukkan bahwa individu dengan kecenderungan sadistik subklinis yang tinggi secara konsisten melaporkan niat yang lebih kuat untuk mengonsumsi konten media yang menampilkan rasa sakit, agresi, dan kehancuran pihak lain, di

mana penderitaan karakter di layar dikomodifikasi menjadi tontonan rekreasi. Konsep vicarious sadism merupakan elemen esensial untuk menganalisis kaum VIP dalam Squid Game 2; mereka adalah representasi hiperbolis dari penonton media modern, yang bersembunyi di balik anonimitas dan jarak struktural, menikmati eksekusi mati massal sambil menenggak anggur dan mempertaruhkan kekayaan mereka.

Pada semiotika Barthes memiliki fokus pada tuturan, secara spesifik pada jenis tuturan yang sering disebut sebagai mitos. Menurut Budiman dalam (Pasaribu, 2024) tuturan apapun baik yang dalam bentuk tertulis maupun dalam bentuk sederhana, baik secara verbal maupun yang non verbal seperti visual, hal itu dapat berpotensi untuk menjadi mitos. Tujuan dari semiotika Barthes adalah untuk menjelaskan tanda – tanda yang ada baik secara verbal maupun non verbal agar bisa di pahami oleh khalayak secara lebih luas. Dengan adanya pendekatan ini dapat digunakan untuk mengkaji penanda dan petanda dalam series Squid Games. Dalam pengertiannya, penanda adalah nya objek yang kita lihat baik berupa verbal maupun non verbal, sedangkan petanda adalah makna yang terkandung dalam objek tersebut yang dapat ditafsirkan atau diartikan menjadi lebih luas dari hanya sekedar objek.

Film atau series sebagai media komunikasi memiliki fungsi yang lebih luas, tidak hanya sebagai media hiburan namun juga berfungsi sebagai representasi sebuah realitas sosial yang dijelaskan melalui simbol, visual serta narasi. Menurut Chris Barker dalam Rahmadawati, representasi adalah proses konstruksi sosial di mana objek, realitas, dan fenomena dibentuk dan ditafsirkan ulang melalui penggunaan tanda, bahasa, gambar, dan simbol. Proses ini tidak hanya meniru realitas, tetapi juga membentuk pandangan masyarakat terhadap suatu fenomena dengan menekankan bagaimana makna diciptakan, disampaikan, dan ditafsirkan dalam konteks sosial dan budaya yang berbeda (Rahmadawati et al., 2023).

Seiring dengan perkembangan industri perfilman, dewasa ini banyak berbagai genre film yang diproduksi setiap tahunnya, dari mulai film yang dapat ditonton bersama keluarga hingga genre film yang menghadirkan kekerasan sebagai nilai jualnya. Menurut Alex Sobur dalam (Ariska & Purwanti, 2024) terdapat dua tema film yang menimbulkan kekhawatiran di tengah masyarakat, yaitu film yang mengandung adegan kekerasan serta adegan seksual.

Salah satu series yang kental dengan adegan kekerasan karena hal itu menjadi nilai jual utama adalah series Squid Game 2. Squid Game 2 merupakan

sebuah series yang berasal dari Korea Selatan yang terdapat banyak adegan kekerasan serta sindiran sosial tentang sifat manusia zaman modern. Rilis pada 26 Desember 2024, Series karya Hwang Dong Hyuk ini memiliki genre drama thriller dengan rentang usia 18 tahun ke atas dikarenakan memiliki banyak unsur kekerasan dan adegan seksual. Sama seperti pendahulunya Squid Game 1, Squid Game 2 masih menceritakan tokoh utama namun dengan tujuan yang berbeda dengan Squid Game 1. Pada Squid Game 2 tokoh utama lebih memfokuskan pada cara menghentikan permainan tersebut ketimbang pada hadiah utamanya.

Dalam serial drama Squid Game 2 memiliki banyak unsur kekerasan yang ditampilkan selama penayangan film hal ini dapat menimbulkan ketegangan pada saat menonton. Menurut Galtung dalam (Nasirin & Pithaloka, 2022) menjelaskan bahwa terdapat dua kategori kekerasan yaitu fisik dan psikologis. Kekerasan fisik terjadi apabila ada fisik yang tersakiti secara jasmani. Sedangkan kekerasan psikologis terjadi ketika seseorang mengalami tekanan emosional secara berulang yang dapat mengganggu kondisi mental. Kekerasan psikologis dapat berupa kebohongan, pencucian otak, ancaman serta intimidasi.

Pendekatan semiotika Barthes dapat digunakan sebagai alat untuk

merepresentasikan tanda verbal dan non verbal dalam series Squid Game 2. Lebih lanjut. Dalam semiotika Barthes, Barthes mengembangkan bahwa teori tersebut dikategorikan menjadi denotasi, konotasi, serta mitos sebagaimana gambar 1.

Gambar 1. Bagan tanda Roland Barthes

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

Berdasarkan gambar 1 Barthes terdapat tanda Denotatif pada nomor 3 yang terdiri dari penanda nomor 1 serta petanda nomor 2. Namun, pada saat yang bersamaan penanda denotatif merupakan penanda konotatif. Denotatif dapat diartikan sebagai makna yang sebenarnya dari suatu penanda serta biasanya memiliki arti yang sepadan dengan arti yang terdapat di kamus literatur lainnya serta tidak memiliki unsur atau makna lainnya yang tersembunyi (Seba & Prihandini, 2021). Pengertian konotasi sendiri merupakan turunan dari denotatif yang memunculkan makna - makna tersembunyi yang dikaitkan dengan psikologi, emosi maupun

perasaan serta keyakinan, yang tidak dapat dikaji dengan denotatif.

Kajian terhadap Squid Game 2 menjadikan adegan – adegan kekerasan menjadi fokus utama sebagai pusat analisis, terutama pada episode yang memperlihatkan tekanan ekstrim pada fisik maupun mental peserta. Melalui rangkaian tanda yang tampak dalam bentuk visual maupun verbal, Squid Game 2 menampilkan kekerasan sebagai fenomena yang bukan hanya pada aksi, namun juga sebagai konstruksi simbolik yang membawa pesan sosial dan budaya. Dengan menggunakan kerangka semiotik Roland Barthes, penelitiann ini mengkaji bagaimana adegan, objek, ekspresi, serta dinamika antar karakter membentuk lapisan denotatif, konotatif, hingga mitos mengenai dominasi, kontrol, dan kelangsungan hidup. Pendekatan ini memberikan ruang untuk mengungkapkan pesan - pesan tersembunyi yang dihubungkan pada representasi kekerasan, termasuk bagaimana kekerasan diposisikan sebagai strategi, struktur kekuasaan, atau nilai ideologis dalam alur cerita Squid Game 2. Melalui pembacaan tanda secara mendalam, penelitiann ini berupaya memperlihatkan bagaimana makna makna tersebut dikonstruksi dan disampaikan kepada audiens.

Melalui uraian mendalam terhadap hubungan antara tanda yang muncul dalam

episode tertentu pada Squid Game 2, penelitian ini berupaya untuk mengungkapkan bagaimana bentuk bentuk kekerasan dibangun dan disampaikan dalam media hiburan arus utama. Pendekatan ini memungkinkan penjelasan lebih komprehensif mengenai cara narasi visual bekerja dalam membingkai tindakan kekerasan, baik secara simbol maupun sebagai pesan ideologis. Hasil analisis diharapkan dapat membuka pemahaman mengenai bagaimana strategi penyajian visual dalam Squid Game 2 dapat menguatkan, mempertanyakan, atau menegosiasi makna makna tertentu yang berkaitan dengan kekuasaan, dominasi, serta dinamika sosial yang luas.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Menurut Sugiono dalam (Arista & Sudarmillah, 2022) menjelaskan bahwa metode kualitatif merupakan suatu pendekatan yang dilakukan secara naturalistik. Sedangkan menurut Kriyanto dalam (Ubaidillah & Patriansah, 2024) menyebutkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah teknik yang menjelaskan data - data yang telah dikumpulkan dengan cara observasi dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti, sehingga memperoleh data berupa gambaran secara umum dan

menyeluruh tentang keadaan yang sebenarnya. Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk mengembangkan lebih mendalam dan jauh dari fenomena yang sedang dikaji (Kartika & Azhar, 2024). Pengertian lain menyebutkan bahwa penelitian kualitatif merupakan sebuah metode yang berupaya menyelami fenomena sosial secara mendalam tanpa harus bergantung pada rumusan angka atau statistik (Permadi et al., 2024).

Penelitian ini memanfaatkan metode kualitatif dengan pendekatan Semiotika Roland Barthes untuk mengkaji pembentukan makna pada adegan-adegan Squid Game 2, dengan fokus pada pola representasi sadisme dalam unsur visual, dialog, dan alur cerita.

Adapun teknik yang pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data secara observasi dan dokumentasi. Teknik observasi merupakan sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui aktivitas pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, disertai dengan pencatatan sistematis mengenai kondisi maupun perilaku yang ditampilkan oleh objek yang diamati (Christi Hanna & Gafar Yoedtadi, 2024). Pengertian lain menyebutkan bahwa eknik observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala, perilaku,

atau fenomena yang sedang diteliti secara langsung di lapangan (Edy et al., 2024).

Pengumpulan data dengan metode dokumentasi dipahami sebagai prosedur untuk memperoleh data dan informasi dalam berbagai bentuk seperti, buku, arsip, teks tertulis, data numerik, gambar, laporan, ataupun sumber lain yang relevan dan mendukung kebutuhan penelitian (Sabiq & Yulianita, 2024).

Penggunaan teknik dokumentasi pada penelitian ini bertujuan untuk melengkapi analisis yang dilakukan dengan cara menghimpun informasi dari berbagai sumber yang dianggap relevan, seperti jurnal ilmiah, buku, film, serta situs website yang fokus pada kajian sehingga dapat memperkuat analisis. Menurut Sugiyono dalam (Amara & Kusuma, 2022) Purposive Sampling merupakan sebuah teknik penentuan sample yang dilakukan dengan menetapkan kriteria tertentu sehingga sumber data yang dipilih benar – benar sesuai dengan kebutuhan penelitian yang akan dilakukan.

Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan sample dalam hal ini episode pada Squid Game 2 secara selektif berdasarkan pertimbangan kesesuaian dan kebutuhan penelitian.

Pengambilan sampel dilakukan dengan menelaah keseluruhan episode Squid Game 2, lalu memilih episode yang

relevan untuk dikaji dengan pendekatan semiotika Roland Barthes guna mendapatkan makna denotatif, konotatif, dan mitos. Dari 7 episode, penelitian mengambil 3 episode untuk dikaji lebih dalam.

Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis menggunakan teknik semiotika Barthes untuk menafsirkan makna denotatif, konotatif, dan mitos yang muncul. Unsur seperti gestur, komposisi visual, serta elemen audio dianalisis sebagai tanda representasi sadisme, kemudian disajikan dalam narasi deskriptif yang sistematis.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan semiotika Barthes pada analisis sadisme Squid Game 2 meliputi identifikasi dan interpretasi tanda seperti desain kostum, komposisi visual, dialog, dan tindakan karakter untuk menjelaskan lapisan denotatif dan konotatif yang mengkonstruksi kekerasan ekstrem dalam cerita. Adegan-adegan sadis dan dinamika permainan diartikan sebagai mitos modern yang merefleksikan kritik sosial mengenai

ketimpangan dan sifat jahat manusia ketika nyawanya terancam.

Sistem tanda dalam desain audiovisual Squid Game 2 terbentuk melalui elemen visual dan verbal seperti warna, komposisi gambar, dan simbol yang memuat makna denotatif dan konotatif. Tanda ini hadir dalam pengaturan visual latar permainan, properti kostum, gestur, dan ekspresi karakter yang menegaskan nuansa kekerasan dan sadismemisalnya kombinasi warna kontras pada ruang permainan dan pakaian penjaga yang memperkuat atmosfer intimidasi.

Penerapan teori semiotika Barthes memerlukan kerangka analisis sistematis yang meliputi: (1) analisis denotatif, yakni makna harfiah dari tanda yang muncul; (2) analisis konotatif, yaitu makna tambahan yang dipengaruhi konteks sosial, budaya, dan emosional; serta (3) analisis mitos, yaitu bagaimana tanda tersebut mempertegas ideologi terkait praktik kekerasan dan pelanggaran norma kemanusiaan.

Episode 1 Scene 1 Batu Gunting Kertas



Denotatif	Konotatif
Penonton disuguhkan adegan dua peserta bermain gunting-batu-kertas; pihak yang kalah diwajibkan mengarahkan pistol revolver ke kepalanya sendiri dan menarik pelatuknya. Representasi Sadisme: sadisme denotatif tampak dari paksaan kekerasan fisik yang berujung kematian instan lewat senjata api di arena yang diawasi.	Gunting-batu-kertas, yang identik dengan keceriaan anak-anak, dimanipulasi menjadi alat pencabut nyawa metafora tipisnya batas antara keberuntungan dan kehancuran total. Representasi Sadisme: penyelenggara tidak membunuh langsung, melainkan memaksa peserta menjadi algojo bagi diri sendiri lewat konsep Russian Roulette sindiran terhadap kapitalisme yang menghancurkan martabat pihak “kalah” sambil berkilah kekalahan itu murni nasib buruk <i>konsep Russian Roulette</i>, individu-individu yang sudah putus asa ini dipaksa untuk menjadi algojo bagi diri mereka sendiri. Dalam konteks sosial ekonomi, adegan tersebut merupakan sindiran keras terhadap sistem kapitalisme yang tanpa ampun. Pihak yang “kalah” dalam persaingan tidak hanya mati secara finansial dan sosial, tetapi martabatnya sebagai manusia dihancurkan sepenuhnya. Tragisnya, sistem berhasil membebaskan diri dari rasa bersalah dengan mengesankan bahwa kematian atau kehancuran tersebut murni akibat “nasib buruk” atau kegagalan si korban itu sendiri saat bermain.
Mitos	
Dalam perspektif Barthes, mitos terbentuk ketika makna konotatif perlahan membeku dan dikonstruksi sedemikian rupa sehingga diterima oleh masyarakat sebagai sesuatu yang wajar, alami, atau memang sudah seharusnya begitu. Mitos yang dibangun adalah bahwa kekerasan sebrutal apa pun dapat dibenarkan asalkan dibalut “aturan main” yang disepakati bersama probabilitas 50:50 membuat kekejaman tampak adil. Ini merepresentasikan sadisme struktural nyata, di mana kemiskinan kelompok bawah dianggap wajar karena dinilai “gagal berkompetisi”, sehingga kekejaman tidak lagi dipandang sebagai kejahatan selama menjadi bagian dari permainan.	

Episode 1 Scene 2 Melepas Chip	
	
Denotatif	Konotatif
Gi-hun sengaja melukai telinganya sendiri hingga berdarah untuk mencongkel dan mengeluarkan sebuah pelacak elektronik kecil yang ditanamkan di balik kulitnya. Representasi Sadisme: pihak penyelenggara menembus batas fisik tubuh peserta dengan menanamkan alat tanpa persetujuan; luka robek dan darah menegaskan kekerasan visual yang nyata.	Alat pelacak itu menyimbolkan hilangnya otonomi tubuh dan berlakunya pengawasan mutlak; tindakan Gi-hun melukai diri sendiri melambangkan perlawanan instingtif untuk merebut kembali kemerdekaannya dari kontrol penguasa. <i>surveillance</i>. Tindakan Gi-hun melukai dirinya sendiri melambangkan perlawanan instingtif dan keputusan manusia untuk merebut kembali kemerdekaannya dari belenggu kontrol pihak penguasa. Representasi Sadisme: penyelenggara secara sadis merendahkan martabat peserta dengan menyamakan mereka dengan hewan ternak yang harus dipasang chip pelacak memaksa individu menyakiti diri sendiri demi merebut kembali hak paling dasar, yaitu kebebasan atas tubuhnya sendiri. <i>chip</i> pelacak. Kekejaman terdalamnya terletak pada desain sistem itu sendiri, penguasa memaksa individu untuk menyakiti dirinya sendiri hanya demi mendapatkan kembali hak paling dasar, yaitu kebebasan atas tubuhnya sendiri. Tindakan menguasai dan memantau pergerakan orang lain yang sedang bertaruh nyawa demi hiburan pihak VIP merupakan wujud kelainan yang sangat sadis.
Mitos	
Mitos yang dikonstruksi merujuk pada ilusi kebebasan di tengah masyarakat pengawasan: individu merasa memiliki kendali atas hidupnya, padahal seluruh gerak-geriknya dipantau oleh sistem kekuasaan yang tak terlihat. Mitos ini menutupi kekejaman institusional, memutarbalikkan pengebirian hak asasi manusia menjadi sekadar prosedur administratif yang wajar diterima. Ideologi yang dinormalisasi di sini adalah penerimaan terhadap hilangnya privasi sebagai sebuah kelaziman. Mitos ini menutupi kekejaman institusional, di mana eksploitasi dan kontrol terhadap manusia dibenarkan atas nama aturan permainan atau sistem. Sadisme tersembunyi di balik mitos ini adalah bagaimana pengebirian hak asasi manusia diputarbalikkan menjadi sekadar prosedur administratif atau standar operasional. Publik atau peserta dikondisikan untuk menerima bahwa dilucutnya kemerdekaan mereka adalah sesuatu yang wajar, sehingga kejahatan sadis dari pihak penguasa berubah wujud menjadi ilusi ketertiban sistem.	

Episode 1 Scene 3 Menembak diri Sendiri		
		
Denotatif	Konotatif	
Sosok perekrut yang selama ini menjadi wajah dari sistem permainan mematikan berakhir sebagai peserta yang kalah; ia mengarahkan senjata api ke tubuhnya sendiri dan menarik pelatuknya. Representasi Sadisme: kekejaman visual terletak pada tontonan pencabutan nyawa dengan senjata api tanpa sensor, terlepas dari siapa pun korbannya.	Kematian sang perekrut melambangkan hancurnya sebuah tirani akibat keserakahannya sendirisenjata yang biasa ia gunakan untuk menindas kini berbalik menyerang, efek bumerang dari kekuasaan korup. Representasi Sadisme: kekejaman mental terjadi ketika sosok superior yang biasa mengontrol nasib orang lain tiba-tiba menghadapi teror yang sama dengan yang dirasakan para korbannya; sistem ini terbukti tidak berbelas kasih bahkan terhadap arsiteknya sendiri.	
Mitos		
Mitos ini berkaitan dengan posisi kelas penguasa dan ilusi keadilan: masyarakat menganggap yang berada di puncak hierarki tak tersentuh, namun kematian sang perekrut menghadirkan ilusi kesetaraan yang semu. Mitos ini menormalisasi sadisme di balik topeng keadilan absolutseolah sistem adil karena pembuatnya pun bisa mati oleh aturan yang sama, padahal permainan yang mewajibkan pertumpahan darah tetaplah kejahatan sadis yang tidak manusiawi. <i>untouchable</i>. Namun, kematian sang perekrut menghadirkan mitos baru yang menutupi kejahatan yang lebih besar atau ilusi kesetaraan yang semu. Mitos ini menormalisasi sadisme dengan menyembunyikannya di balik topeng keadilan absolut. Sistem seolah-olah membenarkan keberadaannya dengan berkata, "Sistem ini adil karena pembuatnya pun bisa mati oleh aturan yang sama." Hal ini merupakan bentuk sadisme struktural yang paling berbahaya. Masyarakat dikondisikan untuk memaklumi dan menerima sebuah institusi yang sangat kejam, selama kekejaman tersebut diterapkan secara merata. Pada akhirnya, mitos ini mengaburkan fakta bahwa permainan yang mewajibkan pertumpahan darah apa pun alasannya dan siapa pun korbannya tetaplah sebuah kejahatan sadis yang tidak manusiawi.		

Episode 6 Scene 1 Permainan Penghianatan



Denotatif	Konotatif
Pemain yang sebelumnya saling melindungi tiba-tiba saling membuang, memanipulasi, bahkan mengorbankan nyawa rekannya sendiri, diiringi ekspresi keterkejutan dan tangisan korban yang dikhianati. Representasi Sadisme: sadisme tampak dari kekejaman antarpribadi yang disengaja jampenderitaan ganda berupa rasa sakit fisik dan emosional karena dihancurkan oleh orang yang dipercaya.	Pengkhianatan ini melambangkan sisi tergelap insting dasar manusia saat menghadapi ancaman eksistensial, ketika nilai kemanusiaan dan solidaritas terlucuti oleh egoisme untuk bertahan hidup. Representasi Sadisme: kekejaman terbesar bukan pada tindakan egois pemain, melainkan desain sistem permainan yang sengaja membenturkan kasih sayang dengan kelangsungan hidup memaksa seseorang membunuh hatinuraninya demi memuaskan hasrat para VIP.
Mitos	
Mitos yang terbangun adalah glorifikasi kompetisi sosial: kepercayaan yang dinormalisasi bahwa kesuksesan menuntut kesiapan mengalahkan siapa saja, termasuk teman atau keluarga, sejalan dengan konsep survival of the fittest. <i>survival of the fittest</i> yang mutlak. Mitos ini menutupi sadisme struktural nyata: masyarakat dikondisikan menganggap saling menginjak dan eksploitasi sebagai hukum alam, sementara empati justru dilabeli sebagai kelemahan yang membawa kehancuran.	

Episode 6 Scene 2 Terkena Ledakan	
	
Denotatif	Konotatif
Pihak kepolisian yang berusaha membongkar rahasia permainan terjebak dalam ledakan hingga tewas, menampilkan kehancuran tubuh dan kegagalan misi penyelamatan secara total. Representasi Sadisme: respons kekerasan yang tidak proporsional pembuat permainan menghentikan penyelidikan dengan kekuatan destruktif melalui ledakan bom, bentuk kekejaman visual yang sangat eksplisit.	Ledakan yang menewaskan pihak kepolisian menyimbolkan pembungkaman kebenaran oleh sistem tiran; hancurnya aparat penegak hukum melambangkan matinya fungsi keadilan di hadapan hegemoni kelompok elite. Representasi Sadisme: kekejaman institusional dan psikologis tampak dari cara pembuat permainan memberi secercah harapan hanya untuk menghancurkannya secara dramatis di detik terakhir teror yang mengolok-olok keadilan demi membuktikan superioritas para elite.
Mitos	
Mitos yang direproduksi adalah fatalisme sosialkepercayaan bahwa melawan sistem berkuasa adalah sia-sia. Hancurnya pihak kepolisian mengonstruksi narasi bahwa siapa pun yang mendobrak tatanan penguasa pasti binasa. Mitos ini menormalisasi sikap apatis massal sebagai sadisme struktural tingkat tinggi: masyarakat dikondisikan menyerah sebelum bertarung dan menerima penindasan sebagai realitas yang tak dapat diubah, sehingga elite dapat terus berkuasa tanpa perlawanan.	

Episode 7 Scene 1 aksi brutal



Denotatif	Konotatif
Perbedaan pilihan kelompok simbol O dan X bereskalasi menjadi aksi saling bunuh brutal, menggunakan alat seadanya seperti garpu dan serpihan kaca di tengah kekacauan dan genangan darah. Representasi Sadisme: kebrutalan fisik primitif berupa saling menikam dengan senjata rakitan merepresentasikan kekejaman yang lebih menyiksa dibanding eksekusi senjata api; ruang kamar mandi berubah menjadi arena pembantaian.	Kerusuhan ini menyimbolkan rapuhnya solidaritas sosial simbol O dan X yang semula sekadar label pilihan bertransformasi menjadi identitas fanatik yang menghalalkan pembunuhan di tengah tekanan, kelaparan, dan ketakutan. Representasi Sadisme: kekejaman sesungguhnya berasal dari arsitek permainan yang sengaja menciptakan konflik horizontal, membiarkan kelompok kelas bawah saling membinasakan demi hiburan pihak elite.
Mitos	
Mitos ini mengakar pada pandangan pesimistis terhadap sifat dasar manusia kompetisi berdarah dinormalisasi sebagai respons alami saat terancam, mengonstruksi narasi bahwa kelas bawah pada dasarnya liar dan barbar. Mitos ini berbahaya karena menutupi sadisme struktural kaum elite: dengan menyalahkan sifat dasar manusia, sistem penindas mencuci tangan dari tanggung jawabnya atas kerusuhan yang mereka rancang.	

Episode 7 Scene 2 Pengkhianatan



Denotatif	Konotatif
Seseorang yang selama ini menjadi sekutu dan sahabat terdekat tiba-tiba berubah menjadi pembunuh, memicu ekspresi syok dan kematian dramatis di tengah transisi dari solidaritas menuju pertumpahan darah. Representasi Sadisme: kekejaman fisik dilakukan oleh orang terdekat kematian di tangan sahabat sendiri terasa jauh lebih menyakitkan dibanding dibunuh oleh penjaga atau musuh yang jelas identitasnya.	Pengkhianatan ini menyimbolkan hancurnya benteng terakhir kemanusiaan, yaitu rasa saling percaya, ketika tekanan kekuasaan dan janji hadiah mampu meruntuhkan ikatan persahabatan sekuat apa pun. Representasi Sadisme: sistem tidak hanya memusnahkan raga peserta tetapi juga sengaja memanipulasi ikatan emosional untuk menghancurkan kelompok pemberontak dari dalam bentuk penyiksaan mental yang dinikmati sistem yang berkuasa.
Mitos	
Mitos yang dibongkar berkaitan dengan konsep kesetiaan kepercayaan bahwa orang terdekat selalu dapat dipercaya diruntuhkan dan digantikan ideologi paranoid bahwa setiap individu memiliki harganya masing-masing. Mitos baru ini merepresentasikan sadisme struktural dalam kapitalisme ekstrem: masyarakat dikondisikan hidup dalam kecurigaan, meyakini bahwa mempercayai orang lain adalah kelemahan fatal, sehingga pengkhianatan dibenarkan sebagai taktik bertahan hidup yang rasional.	

Episode 7 Scene 3 Kematian Sahabat Terdekat

**Denotatif**

Front Man, representasi otoritas tertinggi di arena, menembak sahabat Gi-hun hingga tewas, sementara Gi-hun dipaksa menyaksikan momen tersebut tanpa bisa berbuat apa-apa. *Front Man*, sebagai representasi otoritas tertinggi di arena, menembak sahabat Gi-hun hingga tewas, sementara Gi-hun dipaksa menyaksikan momen tersebut tanpa bisa melakukan apa-apa. Visual yang tertangkap adalah letusan senjata api, tubuh yang jatuh tak bernyawa, darah, dan ekspresi kehancuran total di wajah Gi-hun yang berteriak histeris.

Representasi Sadisme: kekejaman berlapis tampak dari tindakan mencabut nyawa seseorang di hadapan orang yang paling menyayanginya, memaksakan trauma visual kepada Gi-hun sebagai saksi mata.

Konotatif

Kematian ini menyimbolkan benturan antara harapan manusiawi dan realitas sistem yang brutal. Sahabat Gi-hun melambangkan jangkar moralitas yang hancurnya merepresentasikan kerugian yang tak terukur oleh nominal hadiah.

Representasi Sadisme: Front Man menembak sahabat Gi-hun bukan secara kebetulan, melainkan upaya sengaja menyiksa Gi-hun secara mental memaksanya menjadi saksi pasif kematian orang terkasih membuktikan bahwa menghancurkan jiwa jauh lebih sadis daripada membunuh fisik. *Front Man* tidak menembak sahabat Gi-hun secara kebetulan tindakan tersebut adalah upaya sengaja untuk menyiksa Gi-hun secara mental. Memaksa seseorang untuk menjadi penonton pasif atas kematian orang terkasihnya sambil menyadari bahwa ia sama sekali tidak berdaya untuk mencegahnya merupakan bentuk kekejaman emosional. Pembuat permainan menikmati penderitaan batin protagonis, membuktikan bahwa menghancurkan jiwa seseorang jauh lebih sadis daripada sekadar membunuh fisiknya.

Mitos

Terdapat mitos populer bahwa tokoh utama dan orang baik di sekitarnya akan selamat dan mengalahkan sistem; adegan ini mematahkannya, menegaskan bahwa kekalahan dan kematian adalah cara mutlak sistem hegemonik mempertahankan eksistensinya.

Mitos baru ini menegaskan bahwa kebaikan dan cinta tidak memiliki ruang dalam struktur kekuasaan absolutsadisme struktural bekerja dengan pesan teror bahwa siapa pun yang melawan sistem akan melihat orang tercintanya dibinasakan lebih dulu.

Analisis semiotika Roland Barthes pada adegan-adegan representatif *Squid Game 2* menunjukkan bahwa wacana sadisme dikonstruksi melalui lapisan tanda yang hierarkis dari kebrutalan objektif, rekayasa psikologis, hingga produksi mitos ideologis yang menormalisasi eksploitasi kapitalistik, mengubah sadisme dari patologi individu menjadi arsitektur sosial.

Pada tataran makna denotatif, sadisme bermanifestasi secara telanjang melalui instrumen kebrutalan fisik (*physical sadism*). Tanda-tanda objektif ini direpresentasikan oleh kerusakan anatomi tubuh secara masif, penggunaan senjata api untuk eksekusi, genangan darah, dan perangkat pembedahan paksa. Sebagai contoh, pada Episode 1 Scene 1, permainan tradisional anak-anak berupa gunting-batu-kertas didekonstruksi fungsi aslinya dan direkayasa menjadi ajang bunuh diri yang memaksa pihak yang kalah untuk menarik pelatuk pistol ke kepalanya sendiri (*Russian Roulette*). Tontonan ini mengandalkan stimulasi visual dan auditori seperti ekspresi teror yang memuncak dan letusan peluru yang fatal untuk menegaskan superioritas pihak penguasa atas raga manusia.

Lebih lanjut, pemaksaan ekstraksi cip pelacak dari balik kulit oleh tokoh memperlihatkan penderitaan fisik yang harus ditanggung individu semata-mata untuk merebut kembali sebagian kecil

otoritas atas tubuhnya sendiri. Seluruh elemen denotatif ini digabungkan secara kontras dengan estetika visual yang surealiswarna-warna pastel, seragam yang seragam, dan tata letak yang geometris. Kontras ini mencerminkan karakteristik enforcing sadism atau sadisme penegakan aturan. Para penjaga permainan membunuh tanpa ekspresi atau keraguan karena kekerasan telah ditekhnokratisasi; pencabutan nyawa bukan lagi dipandang sebagai sebuah kejahatan, melainkan sebagai sebuah regulasi administratif yang harus ditegakkan untuk menjaga kelancaran "permainan". Representasi ini mencerminkan mekanisasi kekejaman di mana sistem mampu beroperasi secara efisien tanpa harus melibatkan rasa empati afektif sedikit pun.

Memasuki tataran pemaknaan konotatif, representasi sadisme melepaskan diri dari sekadar penderitaan fisik dan berevolusi menjadi instrumen penyiksaan psikologis yang sangat destruktif. Kekejaman yang sesungguhnya dalam *Squid Game 2* tidak terletak pada kematian itu sendiri, melainkan pada rekayasa kondisional yang memaksa individu untuk menghancurkan satu sama lain. Representasi ini terlihat jelas pada adegan pengkhianatan brutal di Episode 6 dan 7. Pembuat permainan dengan sengaja merancang aturan yang mengeksploitasi kelangkaan (uang dan nyawa) untuk

membenturkan moralitas manusia dengan naluri bertahan hidup murni. Memaksa seseorang untuk menjadi saksi mata atas eksekusi orang terdekatnya atau lebih buruk, memaksa mereka menikam sahabatnya sendiri dari belakang merupakan wujud penyiksaan mental ekstrem.

Dari perspektif psikologi kepribadian, desain struktural permainan ini merupakan inkarnasi nyata dari Dark Tetrad, khususnya *everyday sadism* tingkat institusional (Mededović & Hromatko, 2025). Pihak VIP dan Front Man tidak sekadar bersikap rasional seperti kaum *Machiavellian* yang mengeksploitasi sistem demi uang, melainkan menunjukkan ciri *vicarious sadism* (sadisme tidak langsung) mereka secara aktif memperoleh stimulasi kognitif, rekreasi, dan kenikmatan dari memantau krisis kemanusiaan yang dialami oleh kelas bawah dari jarak jauh. Keputusan, hilangnya rasa saling percaya, dan degradasi manusia menjadi makhluk barbar yang saling memangsa dikomodifikasi menjadi sirkus hiburan bagi kaum elite. Lebih dari itu, penanaman cip pelacak pada para peserta menyimbolkan konotasi kelam mengenai panoptikon pengawasan absolut di dunia nyata; ia merepresentasikan sebuah realitas *surveillance capitalism* di mana individu kelas pekerja sepenuhnya diintai, dinilai,

dan dikendalikan secara presisi oleh oligarki penguasa yang tak terlihat. Hancurnya upaya perlawanan dari aparat kepolisian juga memberikan konotasi kuat bahwa institusi hukum formal tidak berkuat dan telah ditundukkan oleh hegemoni kaum kapitalis ekstrem.

Pada tingkat pemaknaan tertinggi yakni level mitos, analisis menunjukkan bahwa representasi sadisme dalam *Squid Game 2* bertindak sebagai narasi ideologis yang mematahkan sekaligus mereproduksi dogma-dogma sosial di masyarakat. Dalam budaya populer konvensional, selalu ada mitos bahwa kebenaran akan menang, solidaritas kelompok tertindas akan mampu meruntuhkan tirani, dan persahabatan memiliki kekuatan transenden. Serial ini secara sadis menghancurkan mitos-mitos heroik tersebut. Sebaliknya, wacana yang diproduksi dan dinaturalisasi adalah mitos mengenai fatalisme sosial dan keniscayaan hukum rimba.

Ideologi yang direproduksi dalam cerita ini sejalan dengan korelasi antara sadisme dan penerimaan mitos kekerasan yang ditemukan dalam literatur psikososial kontemporer. Sistem dominasi menggunakan kekerasan untuk mencuci otak masyarakat agar meyakini bahwa penderitaan dan kehancuran kelompok kelas bawah adalah murni kesalahan atau inkompetensi moral mereka sendiri karena

gagal memenangkan "kompetisi", bukan karena sistem sosial yang sejak awal dirancang untuk mengeksploitasi mereka. Ilusi konsensus atau kesetiaan digunakan untuk mencuci tangan penguasa seolah-olah kekejaman eksploitatif dapat diklasifikasikan sebagai sesuatu yang "adil" selama seluruh pesertanya tunduk pada aturan main yang sama. Mitos ini secara berbahaya membenarkan sadisme struktural di era modern: bahwa untuk mencapai puncak kesuksesan, setiap individu pada akhirnya memiliki harganya masing-masing, pengorbanan sesama manusia adalah sebuah keharusan biologis, dan kebaikan hati hanyalah sebuah kelemahan rasional yang mengantarkan pada kematian.

Sebagai kesimpulan analitik, pendekatan semiotika Barthes yang disinergikan dengan teori kepribadian gelap membuktikan bahwa *Squid Game 2* menggunakan idiom sadisme mulai dari sadisme fisik (*enforcing*), sadisme proksi (*vicarious*), hingga sadisme psikologis sebagai alegori politis yang tajam. Representasi tersebut menjadi kritik keras terhadap cara peradaban kapitalistik kontemporer menormalisasi persaingan berdarah, mengkomodifikasi penderitaan manusia, dan melegitimasi penindasan atas nama tatanan sistem yang tidak terbantahkan.

Penutup

Berdasarkan hasil analisis semiotika Roland Barthes yang telah dipaparkan, penelitian ini menarik kesimpulan bahwa representasi sadisme dalam serial *Squid Game 2* tidak sekadar beroperasi sebagai komoditas hiburan visual yang mendramatisasi kekerasan, melainkan berdiri sebagai konstruksi tanda yang merefleksikan ketimpangan realitas sosial. Pada tingkat denotasi, praktik sadisme ini tergambar secara eksplisit lewat instrumen manipulasi psikologis, pengkhianatan yang brutal, hingga eliminasi fisik antar-peserta dalam permainan. Rangkaian tanda tersebut kemudian melahirkan makna konotasi yang secara tajam mengarah pada bentuk sadisme institusional. Dalam konteks ini, penderitaan dan keputusan kelompok rentan sengaja dikomodifikasi oleh kelas elite sekadar untuk rekreasi atau kepuasan visual. Kondisi tersebut memperlihatkan bagaimana tekanan struktural yang hegemonik pada akhirnya memaksa setiap individu untuk mematikan empati dan saling menghancurkan demi bertahan hidup, sekaligus meruntuhkan ilusi kebebasan yang selama ini mereka yakini.

Pada tingkat mitos, serial ini secara radikal mematahkan narasi idealisme mengenai keadilan absolut dan solidaritas kemanusiaan, memperlihatkan bagaimana budaya kapitalistik modern menaturalisasi sadisme dan persaingan berdarah sebagai hukum alam. Kesimpulannya, representasi sadisme dalam *Squid Game 2* merupakan

kritik ideologis terhadap kekuasaan yang menormalisasi eksploitasi dan melanggar ketimpangan sosial yang mengakar secara sistemik.

Daftar Pustaka

- Amara, V. R., & Kusuma, R. S. (2022). *Semiotic Analysis of Mental Disorders in BTS Magic Shop Lyrics*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220501.021>
- Ariska, N., & Purwanti, S. (2024). Resepsi Analisis Mengenai Adegan Kekerasan dalam Film Squid Game. *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, 16(03), 33–45.
- Arista, N. N., & Sudarmillah, E. (2022). Pesan Moral dalam Film “Unbaedah” Karya Iqbaal Ariefurrahman (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 205–225. <https://doi.org/10.23917/jkk.v1i3.24>
- Christi Hanna, M., & Gafar Yoedtadi, M. (2024). Budaya Organisasi yang Diterapkan di Organisasi PWI (Persatuan Wartawan Indonesia) Kota Bekasi sehingga Membentuk Komunikasi Organisasi. *Kiwari*, 3(2), 240–245. <https://doi.org/10.24912/ki.v3i2.30173>
- Drevitch, G. (2025, October 8). *Sadism*. Psychologytoday.Com.
- Edy, S., Permadi, D., & Rahadi, A. E. (2024). Literasi Pembiasaan Berita Dimedia Massa (Pembiasaan Berita Revisi UU ITE Di Kompas.Id). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10874–10885. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11569>
- Gao, S., Yang, Y., Jiang, B., & Wang, G. (2026). When sadists become internet trolls: The mechanism of aggressive humor and self-concept clarity. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 20(1). <https://doi.org/10.5817/CP2026-1-7>
- Jacob, D., & Cunha, Jhon. P. (2022). *Can Sadistic Personality Be Cured?* Medicinenet.Com.
- Kartika, Y., & Azhar, A. A. (2024). Analisis Self Control Penggunaan Gadget pada Perilaku Prokrastinasi : (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sumatera Utara). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(2), 1799–1808. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i2.764>
- Lobbestael, J., Slaoui, G., & Gollwitzer, M. (2023). Sadism and Personality Disorders. *Current Psychiatry Reports*, 25(11), 569–576. <https://doi.org/10.1007/s11920-023-01466-0>
- Mededović, J., & Hromatko, I. (2025). Adaptiveness of dark personalities: psychopathy and sadism have opposite associations with fertility. *Frontiers in Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1644767>
- Nasirin, C., & Pithaloka, D. (2022). Analisis Semiotika Roland Barthes Konsep Kekerasan Dalam Film The Raid 2 Berandal. *Journal of Discourse and Media Research*, 1(01), 28–43.
- Papagathonikou, T., & Marono, A. (2025). The relationship between psychopathy and sexual sadism: a mixed-methods study. *The Journal of Forensic Psychiatry & Psychology*, 36(3), 407–429. <https://doi.org/10.1080/14789949.2025.2461465>
- Pasaribu, R. N. L. (2024). Analisis Semiotik Roland Barthes terhadap

- Tanda Verbal dan Tanda Visual pada Isu Sosial Rasisme di Episode 5 Serial "Squid Game." *Edusentris*, 11(1), 27–37.
- Permadi, D., Muyassaroh, I. S., Purnaweni, H., & Widodo, A. S. (2024). Media Massa dan Kontruksi Realitas (Analisis Framing Terhadap Pemberitaan UU IKN pada Media Online Tempo.co dan mediaindonesia.com). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 22(1), 1. <https://doi.org/10.31315/jik.v22i1.7754>
- Rahmadawati, D. N., Indria, I., & Murwani, A. E. S. (2023). Representasi Kisah Percintaan Di Era Milenial Dalam Film Bad Boys Vs Crazy Girls. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 2(3). <https://doi.org/10.37676/mude.v2i3.4342>
- Sabiq, M. I., & Yulianita, N. (2024). Analisis Kalimat "From the River to the Sea, Palestine Will be Free" dalam Perspektif Ilmu Komunikasi. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(11), 5056–5063.
- Seba, N. G., & Prihandini, A. (2021). ANALISIS MAKNA DENOTASI PADA FITUR "MENDENGARKAN SECARA OFFLINE" DI APLIKASI SPOTIFY. *MAHADAYA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 1(2), 161–164. <https://doi.org/10.34010/mhd.v1i2.5379>
- Thomas, L., & Egan, V. (2022). A systematic review and meta-analysis examining the relationship between everyday sadism and aggression: Can subclinical sadistic traits predict aggressive behaviour within the general population? *Aggression and Violent Behavior*, 65, 101750. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2022.101750>
- Tripathi, P. M., & Bhattacharjee, A. (2025). Understanding Everyday Sadism, Dark Traits and Employee Silence at Work: Reflections from the Indian Epic Ramayana. *PURUSHARTHA - A Journal of Management, Ethics and Spirituality*, 17(1), 64–83. <https://doi.org/10.21844/16202117105>
- Ubaidillah, M., & Patriansah, M. (2024). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Film "Agak Laen" Produser Studio Imajinari. *VisArt: Jurnal Seni Rupa Dan Design*, 2(1), 49–65.
- Ward, R. (2025). Cruelty in the Everyday: A Literature Review of Everyday Sadism. *Deviant Behavior*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/01639625.2025.2556938>