

TUGAS AKHIR KARYA ILMIAH
Teknik Komunikasi Persuasif Trailer Serial Drama
Dalam Menarik Minat Audiens

**(Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure Terhadap Trailer *Squid Game*2
Pada Akun @netflixid)**



SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Terapan dalam Program Studi Hubungan Masyarakat dan Komunikasi
Digital**

Oleh:

Allaysha Murtiawani

1408521011

PROGRAM STUDI D-IV HUMAS DAN KOMUNIKASI DIGITAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025

LEMBAR ORISINALITAS

LEMBAR ORISINALITAS



**PROGRAM STUDI D-IV HUMAS DAN KOMUNIKASI DIGITAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

Dengan ini peneliti menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Ilmiah dengan judul Teknik Komunikasi Persuasif Trailer Serial Drama Dalam Menarik Minat Audiens (Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure Terhadap Trailer *Squid Game* 2 Pada Akun @netflixid) adalah benar-benar hasil karya tulis pribadi dan telah mengikuti aturan sebagaimana yang tertera pada pedoman penulisan karya ilmiah. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam Tugas Akhir Karya Ilmiah ini maka peneliti sanggup untuk menerima dan menjalankan sanksi yang telah ditentukan.

Jakarta, 20 Juli 2025



**Allaysha Murtiawani
NIM. 1408521011**

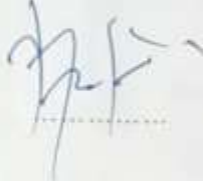
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
Penanggung Jawab/ Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta



Eirdaus Wadhi, M.A., Ph.D.
NIP. 198107182008011016

Tim Penguji

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua Sidang <u>Wina Puspita Sari, M.Si.</u> NIP. 197709102008122002		<u>21/07/2025</u>
2.	Pembimbing I <u>Anggun Nadia Fatimah, M.Si.</u> NIP. 199002212022032007		<u>25/07/2025</u>
3.	Penguji Ahli <u>Qoryna Noer S. El Farabi, S.I Kom., M.Si.</u> NIP. 199506262024062001		<u>24/07/2025</u>
4.	Sekretaris <u>Menati Fajar Rizki, M.I Kom.</u> NIDN. 0026128810		<u>25/07/2025</u>

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Ilmiah yang berjudul “Teknik Komunikasi Persuasif Trailer Serial Drama Dalam Menarik Minat Audiens (Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure Terhadap Trailer *Squid Game*2 Pada Akun @netflixid)” dengan baik dan sesuai pada waktu yang telah ditentukan. Tugas Akhir Karya Ilmiah ini adalah salah satu syarat yang ditujukan untuk meraih gelar Sarjana Terapan di Universitas Negeri Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Program Studi Sarjana Terapan Hubungan Masyarakat dan Komunikasi Digital. Peneliti menyadari bahwa laporan ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak.

Ucapan terima kasih yang mendalam peneliti ungkapkan kepada kedua orang tua peneliti, yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil, perhatian, serta doa yang selalu dipanjatkan sehingga peneliti tetap termotivasi dan terus berjuang dalam mengerjakan skripsi ini. Rasa syukur yang mendalam tidak bisa sepenuhnya diungkapkan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini:

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si, selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta
2. Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta
3. Asep Soegiarto, M.Si selaku Koordinator Program Studi D4 Hubungan Masyarakat dan Komunikasi Digital, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta
4. Anggun Nadia Fatimah, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan dukungan, bimbingan, saran, kritikan, serta arahan dan afirmasi positif setiap proses bimbingan.
5. Teman baik peneliti diperkuliahan yang juga sahabat perjuangan skripsi, Bella Amalia dan Arum Amanda. Terima kasih peneliti ungkapkan untuk dukungan, dan segala hal yang telah kita lewati bersama akan selalu menjadi memori indah selama perjalanan kuliah. Terutama untuk Bella Amalia,

peneliti ucapkan terima kasih mendalam karena telah saling mendukung dari awal perkuliahan sampai tiba di akhir perkuliahan.

6. Terima kasih juga peneliti ungkapkan kepada Melani Dwi Khotimah, selaku teman seperjuangan penanggungjawab tugas akhir angkatan 2021. Terima kasih atas kerja samanya selama satu semester ini.
7. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada musik-musik, idol, serta series drama yang telah menjadi teman setia penulis di tengah proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran mereka memberikan penulis semangat dan membantu penulis tetap tenang dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas akhir
8. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada rekan-rekan kantor yang selalu mencairkan suasana dan menghadirkan tawa di tengah proses pengerjaan skripsi penulis
9. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 Hubungan Masyarakat dan Komunikasi Digital
10. Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, maupun doa dalam pelaksanaan skripsi ini. Meski tidak dapat di sebutkan satu persatu, semoga setiap kebaikan yang telah diberikan menjadi pahala dan akan dibalas oleh Allah dengan balasan terbaik
11. Terakhir, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan dan berhasil melewati setiap tahap dalam proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah berani melawan rasa takut, malas, dan pikiran berlebih yang kerap kali datang tanpa diundang. Meskipun semua rasa itu belum sepenuhnya hilang, apresiasi tetap layak diberikan karena telah memilih untuk terus melangkah maju. Semoga semangat ini tidak berhenti disini, mari terus berjuang menghadapi segala ketakutan dan terus berpegang pada prinsip semua akan terlewati dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, peneliti memohon maaf apabila ditemukan kesalahan dan kekurangan dalam penelitian ini. Peneliti terbuka untuk setiap saran serta kritik

yang membangun. Peneliti berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat untuk penelitian yang akan datang.

Jakarta, 20 Juli 2025



Allaysha Murtiawani



Intelligentia - Dignitas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Allaysha Murtiawani
NIM : 1408521011
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum/D-IV Hubungan Masyarakat dan Komunikasi Digital
Alamat email : allaysha.murtia25@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul: **“Teknik Komunikasi Persuasif Trailer Serial Drama Dalam Menarik Minat Audiens (Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure Terhadap Trailer *Squid Game* 2 Pada Akun @netflixid)”**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini, UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *full text* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 Juli 2025
Penulis,

Allaysha Murtiawani

Allaysha Murtiawani (1408521011), Teknik Komunikasi Persuasif Trailer Serial Drama Dalam Menarik Minat Audiens (Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure Terhadap Trailer *Squid Game*2 Pada Akun @netflixid), Tugas Akhir Karya Ilmiah, 2025; 90 halaman, 5 lampiran, 31 jurnal, 4 buku, 7 situs.

ABSTRAK

Penayangan trailer pada sebuah serial drama memiliki peran penting dalam menarik minat audiens terhadap suatu tayangan. Seiring berkembangnya platform *streaming* digital, trailer mulai digunakan sebagai media komunikasi awal untuk membangun ketertarikan audiens terhadap serial yang akan dirilis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis teknik komunikasi persuasif dalam trailer dari serial *Squid Game* 2 melalui akun YouTube @netflixid, serta membahas makna simbolik yang terdapat dalam trailer. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi persuasif dan analisis semiotika Ferdinand de Saussure dengan pendekatan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik observasi dan dokumentasi beberapa *scene* dalam trailer yang berdurasi 1 menit 48 detik. Dari hasil observasi tersebut, telah ditemukan 13 *scene* yang merepresentasikan bentuk teknik komunikasi persuasif yang terdapat dalam trailer *Squid Game* untuk menarik minat audiens.

Hasil penelitian menunjukkan, teknik komunikasi persuasif yang ada dalam trailer *Squid Game* berupa teknik ganjaran, teknik tataan, teknik asosiasi, dan teknik integrasi. Sementara itu, analisis semiotika Ferdinand de Saussure menunjukkan simbol-simbol yang terdapat dalam trailer, membangun ekspektasi dan menciptakan keterikatan emosional audiens. Dengan demikian, hasil penelitian yang dapat disimpulkan adalah penelitian ini memberikan pemahaman komunikasi persuasif dengan pendekatan semiotik pada trailer dapat menjadi sarana efektif menarik minat audiens terhadap serial drama.

Kata kunci: Komunikasi persuasif; Semiotika Ferdinand de Saussure; Trailer; Platform *streaming*; Netflix

Allaysha Murtiawani (1408521011), Persuasive Communication Techniques in Drama Series Trailers to Attract Audience Interest (A Semiotic Analysis by Ferdinand de Saussure on the Squid Game2 Trailer on the @netflixid Account), Final Scientific Project, 2025; 90 pages, 5 Attachments, 31 journals, 4 books, 7 sites.

ABSTRACT

The screening of a trailer for a drama series plays a crucial role in attracting audience interest toward the show. Along with the development of digital streaming platforms, trailers have increasingly been utilized as an initial medium of communication to build audience engagement for upcoming series. This study aims to analyze persuasive communication techniques in the trailer of Squid Game Season 2 through the YouTube account @netflixid, as well as to examine the symbolic meanings embedded in the trailer. The theories employed in this research are the theory of persuasive communication and Ferdinand de Saussure's semiotic analysis, using the concepts of signifier and signified. This study applies a qualitative method, utilizing observation and documentation techniques on several scenes from the trailer, which has a duration of 1 minute and 48 seconds. Through this observation, 13 scenes were identified as representations of persuasive communication techniques used to generate audience interest.

The findings indicate that the persuasive communication techniques employed in the Squid Game trailer include reward techniques, structuring techniques, association techniques, and integration techniques. Meanwhile, the semiotic analysis of Ferdinand de Saussure reveals that the symbols presented in the trailer contribute to building audience expectations and creating emotional engagement. In conclusion, this study demonstrates that the use of persuasive communication through a semiotic approach in trailers can serve as an effective medium for attracting audience interest in a drama series.

Keywords: Persuasive communication; Semiotics Ferdinand de Saussure; Trailer; Streaming platforms; Netflix

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
LEMBAR ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.5.1 Manfaat Akademis.....	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
BAB II KERANGKA PEMIKIRAN	8
2.1 Deskripsi Konseptual.....	8
2.1.1 Komunikasi Persuasif dan Teknik-Teknik Komunikasi Persuasif	8
2.2 Semiotika Ferdinand de Saussure.....	11
2.3 Trailer	13
2.4 Penelitian Relevan	13
2.4 Keterkaitan Antar Konsep	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian.....	22
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.3 Objek Penelitian	23
3.4 Teknik Pengumpulan Data	23

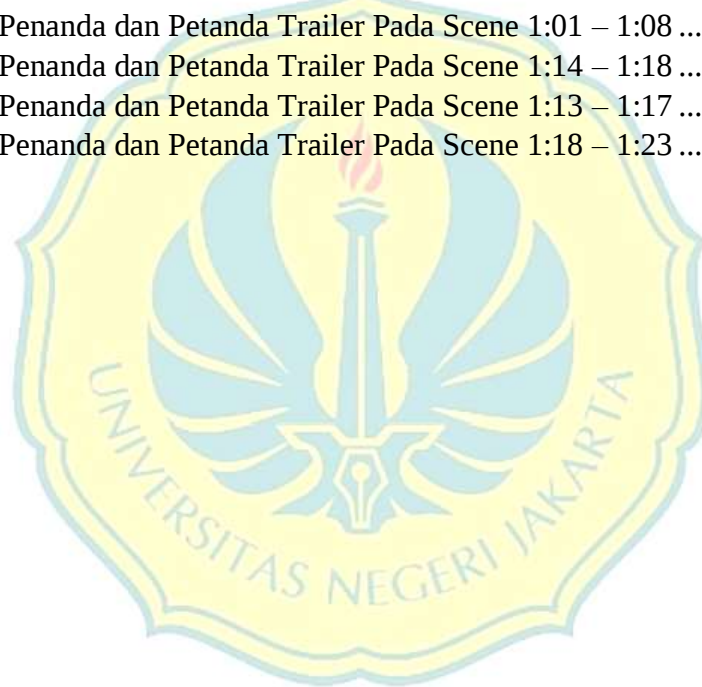
3.5 Teknik Analisis Data	24
3.6 Teknik Kalibrasi Keabsahan Data	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Deskripsi Trailer <i>Squid Game</i> 2	27
4.2 Teknik Komunikasi Persuasif dan Semiotika dalam Trailer <i>Squid Game</i> 2	28
4.3 Pembahasan	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	89
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran.....	90
5.2.1 Saran Akademik.....	90
5.2.2 Saran Praktis.....	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	95



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

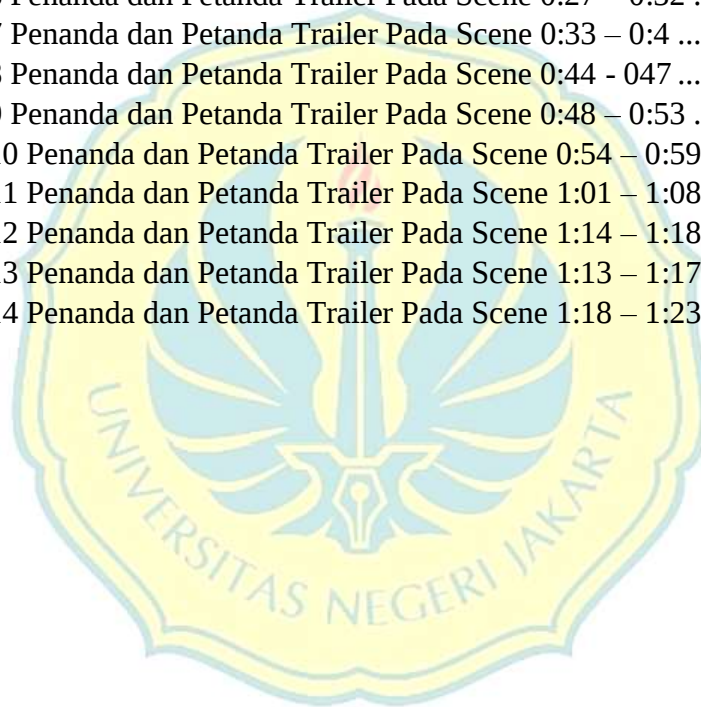
Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	16
Tabel 4. 1 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:01 – 0:05	29
Tabel 4. 2 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:07 – 0:13	32
Tabel 4. 3 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:14 - 0:21	38
Tabel 4. 4 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:21 – 0:27	43
Tabel 4. 5 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:27 – 0:32	48
Tabel 4. 6 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:33 – 0:40	52
Tabel 4. 7 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:44 - 0:47	55
Tabel 4. 8 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:48 – 0:53	60
Tabel 4. 9 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:54 – 0:59	64
Tabel 4. 10 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 1:01 – 1:08	68
Tabel 4. 11 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 1:14 – 1:18	72
Tabel 4. 12 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 1:13 – 1:17	77
Tabel 4. 13 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 1:18 – 1:23	80



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Semiotika Ferdinand de Saussure	12
Gambar 2. 2 Kerangka Teori.....	21
 Gambar 4. 1 Poster Trailer “Squid Game2”	27
Gambar 4. 2 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:01 – 0:05	29
Gambar 4. 3 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:07 – 0:13	33
Gambar 4. 4 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:14 - 0:21	38
Gambar 4. 5 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:21 – 0:27	44
Gambar 4. 6 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:27 – 0:32	48
Gambar 4. 7 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:33 – 0:4	52
Gambar 4. 8 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:44 - 0:47	56
Gambar 4. 9 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:48 – 0:53	60
Gambar 4. 10 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 0:54 – 0:59	64
Gambar 4. 11 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 1:01 – 1:08	68
Gambar 4. 12 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 1:14 – 1:18	72
Gambar 4. 13 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 1:13 – 1:17	77
Gambar 4. 14 Penanda dan Petanda Trailer Pada Scene 1:18 – 1:23	81



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian.....	95
Lampiran 2 Formulir Bimbingan Skripsi.....	100
Lampiran 3 Publikasi Artikel Pada Jurnal Warta Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia	102
Lampiran 4 Hasil Turnitin.....	103
Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup.....	103



Intelligentia - Dignitas