

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bullying merupakan salah satu bentuk perilaku kekerasan secara sengaja, dilakukan oleh satu orang atau sekelompok berkuasa terhadap orang tertentu dengan tujuan untuk merugikan, menyakiti dan dilakukan terus-menerus. *Bullying* adalah tindakan tidak baik yang dialami oleh orang berkemampuan lebih lemah. Ini dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung, dengan direncanakan maupun spontan, dan dapat menyebabkan korban terluka secara fisik maupun mental (Bella, 2023). Sering kali tindakan *bullying* dianggap sebagai hiburan semata saja. Namun, tanpa disadari perilaku ini justru memperkuat pola agresif yang dapat merugikan korban, baik secara psikologis maupun sosial. Hal ini juga mencerminkan kurangnya kesadaran akan dampak jangka panjang dari perilaku *bullying* terhadap kesejahteraan individu yang menjadi korbannya.

Kasus *bullying* yang merenggut kesejahteraan individu semakin marak terjadi di lingkungan sosial. Federasi Serikat Guru Indonesia (FGSI) mencatat kasus *bullying* di satuan pendidikan sepanjang tahun 2023 mencapai 30 kasus (Rosa, 2023). Selain itu, KPAI menerima 329 pengaduan terkait klaster pendidikan, waktu luang, budaya, dan agama. Dari jumlah tersebut, tiga pengaduan terbanyak meliputi kasus anak korban *bullying* di lingkungan pendidikan (tanpa Lembaga Pendidikan), anak korban kebijakan sekolah, dan anak korban pemenuhan hak fasilitas pendidikan. KPAI menyampaikan keprihatinannya atas kasus *bullying* di satuan

pendidikan yang terjadi dan terabaikan. Berdasarkan hasil konferensi pers laporan akhir tahun 2023, KPAI mencatat 20 kasus *bullying* yang berakibat fatal hingga menyebabkan kematian (KPAI, 2024).

Berdasarkan data dari FGSI dan KPAI di atas, dapat diketahui bahwa semakin banyak kasus *bullying* yang terjadi di Indonesia khususnya di dunia pendidikan. Namun, kasus tersebut masih mengalami hambatan dalam mengklaim keadilan dan pemulihan bagi korban. Hal itu disebabkan karena terdapat orang yang salah meresepikan antara senda gurau dan *bullying* bahkan tidak sedikit orang bersikap cuek. Hambatan tersebut itulah membuat korban menutup diri dari kehidupan sosial dan merasa tidak diinginkan.

Kelas sosial merupakan fenomena yang tidak dapat dihindari dalam pergaulan sosial manusia. Pada peristiwa *bullying*, relasi kekuasaan atau kelas sosial menjadi salah satu faktor besar yang memengaruhi dinamika interaksi sosial antara pelaku dan korban. Pierre Bourdieu berpendapat bahwa kekuasaan dan stratifikasi sosial terbentuk dari empat modal yaitu, ekonomi, budaya, sosial dan simbolik. Posisi sosial seseorang ditentukan oleh kombinasi modal tersebut dan cara individu memanfaatkannya. Konsep habitus menjelaskan bagaimana individu menginternalisasi norma dan nilai dari lingkungan sosialnya yang mempengaruhi tindakan dan persepsi individu (Kabelen & Putri, 2022).

Kelas sosial memainkan peran penting dalam pengalaman siswa di dunia pendidikan, termasuk tingkat kerentanan terhadap *bullying*. Menurut pandangan Pierre Bourdieu, siswa dari kelas sosial rendah adalah seseorang yang memiliki keterbatasan dalam modal ekonomi, budaya, dan sosial. Keterbatasan ini membuat

korban kurang mampu mengakses sumber daya seperti fasilitas pendidikan, dukungan finansial, dan jaringan sosial yang lebih luas (Haryana, 2020). Dari ketimpangan tersebut, mengakibatkan korban lebih rentan menjadi target *bullying* baik secara verbal, nonverbal maupun *cyber bullying*. Ketimpangan ini tidak hanya memperburuk kondisi fisik dan mental korban, tetapi juga memperkuat status hierarki sosial yang menempatkan korban berada di dalam posisi yang kurang menguntungkan.

Bentuk visualisasi *bullying* terhadap kelas sosial ini bisa dilihat salah satunya melalui film atau drama yang banyak tersebar di media massa. Media massa merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak ramai. Menurut Wibowo dalam (Bimantoro et al., 2021) perubahan dalam industri media massa telah menghasilkan berbagai *platform* yang mencakup seluruh bidang, termasuk *platform streaming* film atau drama yang dapat diakses secara *online*. *Platform* ini diciptakan agar masyarakat dapat menonton film atau drama kapan saja tanpa batas, sehingga diterima dengan baik oleh masyarakat sebagai wadah bagi industri film ataupun drama.

Drama merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menonjolkan percakapan dan gerak-gerik dari pemain, sehingga dapat memberikan pesan kepada para penonton. Drama bertujuan untuk menghibur, memberikan pesan moral atau menggambarkan kehidupan manusia dengan berbagai konflik dan emosi. Salah satunya adalah drama Korea atau lebih dikenal sebagai *K-drama*. Drama Korea biasanya terdiri dari 16 hingga 32 episode, di mana kepopuleran tayangan drama

Korea juga memberikan dampak yang beragam dan dapat merubah cara berpikir serta sudut pandang *lifestyle* (Bella, 2023).

Drama Korea tidak hanya memberikan gambaran fiksi yang selalu tentang romansa, fantasi atau kesedihan kepada penontonnya tetapi juga memberikan informasi, fakta, atau peristiwa yang sedang terjadi di dalam masyarakat. Drama Korea secara tidak langsung menanamkan ide visual dan alur cerita yang menarik sehingga penonton dapat mengartikan berbagai macam makna yang berbeda tergantung bagaimana perspektif penonton menerjemahkan konsep-konsep tersebut (Agusta & Wahyuni, 2023).

Salah satu drama Korea yang menggambarkan *bullying* terhadap kelas sosial ini ialah drama Korea *Pyramid Game*. Drama ini di adaptasi dari *webtoon* karya Dalgonyak, menceritakan perundungan yang berkaitan dengan kelas sosial di sekolah. Dalam drama ini, permainan piramida digunakan untuk menentukan reputasi siswi di SMA Putri Baekyeon khususnya kelas 2-5 melalui sistem peringkat berbasing voting. Permainan tersebut membagi siswi ke dalam lima tingkatan, yaitu A, B, C, D, dan F. Siswi yang mendapatkan suara terbanyak ditempatkan pada level A, sementara yang tidak memperoleh suara masuk ke level F dan menjadi target perundungan maupun diskriminasi oleh siswi lain secara sistematis.

Drama Korea *Pyramid Game* adalah salah satu drama yang berhasil meraih rating tertinggi pada bulan Maret 2024. Menurut survei My Drama List, *Pyramid Game* berhasil meraih rating sebesar 9,2 persen di episode pamungkas. Angka tersebut beda tipis 0,2 persen dari episode pertama dengan memiliki total 10 episode (Mahdiyyah, 2024). Drama ini tayang secara perdana melalui *platform* TVING

yang beroperasi di Korea Selatan dan belum bisa diakses dari Indonesia. Namun bagi penggemar Indonesia, bisa menyaksikan *Pyramid Game* di VIU secara resmi.

Peneliti memilih episode 7 & 8 dari drama Korea *Pyramid Game* sebagai objek penelitian karena peneliti melihat secara signifikan tergambar puncak dari konflik *bullying* yang melibatkan perbedaan kelas sosial di dalam cerita. Pada episode-episode ini, dinamika kekuatan karakter antagonis dengan karakter lainnya mencapai titik krusial, yang memungkinkan adanya analisis mendalam terkait struktur sosial dan kekuasaan digambarkan melalui tindakan-tindakan *bullying*. Selain itu, kedua episode ini juga memperlihatkan pergeseran dalam hubungan sosial dan respon individu terhadap sistem yang menindas. Sehingga memberikan konteks yang tepat untuk analisis semiotika berdasarkan teori Roland Barthes, terutama dalam mengungkapkan makna-makna tersirat di balik representasi visual dan naratif.

Menurut Barthes, representasi adalah proses pembentukan makna yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk budaya. Makna tersebut terbentuk melalui daur ulang tanda-tanda yang sudah ada. Tanda-tanda ini bahkan bisa dimanipulasi untuk tujuan tertentu termasuk komersial, terutama di budaya Barat. Barthes menyoroti tiga elemen penting dalam semiotika yaitu, denotasi, konotasi, dan mitos. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji secara ilmiah tentang **“REPRESENTASI *BULLYING* TERHADAP KELAS SOSIAL (Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Drama Korea *Pyramid Game* Episode 7 & 8)”**.

2.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “bagaimanakah representasi *bullying* terhadap kelas sosial dalam drama Korea *Pyramid Game* Episode 7 & 8 ?”

2.2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi dari *bullying* terhadap kelas sosial dalam drama Korea *Pyramid Game* Episode 7 & 8.

2.3. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

2.1.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan khususnya pada bidang ilmu komunikasi dan dapat dijadikan sebagai salah satu acuan bagi peneliti yang secara khusus berkonsentrasi mengkaji terkait komunikasi massa dalam aspek studi semiotika.

2.2.1. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan memberikan pengetahuan terkait analisis tayangan dalam drama Korea sekaligus memberikan pengetahuan kepada masyarakat dalam hal ini terkait konsep *bullying* terhadap kelas sosial yang dilakukan para anak remaja.