

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan tinjauan peneliti terhadap beberapa penelitian terdahulu, terdapat beberapa penelitian yang merupakan suatu referensi untuk membantu peneliti dalam menentukan langkah-langkah sistematis dari teori dan analisis. Peneliti memaparkan hasil penelitian terdahulu untuk menjadi perbandingan atas penelitian sebelumnya yang memiliki kaitan relevan dan menjadi referensi dalam penelitian terkait dengan analisis semiotika. Penelitian saat ini mengangkat judul “Representasi *Bullying* Terhadap Kelas Sosial Dalam Drama Korea *Pyramid Game* Episode 7 & 8” Adapun beberapa penelitian terdahulu antara lain :

2.1.1. *Bullying* dalam Drama Korea (Analisis Resepsi dalam Drama Korea *True Beauty* 2020)

Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Rivga Agusta dan Elvira Wahyuni peneliti Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Sosial, Universitas Amikom Yogyakarta tahun 2023. Adapun tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana penonton atau audiens remaja Indonesia meresepsikan adegan *bullying* dalam Drama Korea *True Beauty* 2020. Kemudian, metode penelitian yang digunakan yaitu metode analisis resepsi pada teori encoding-decoding milik Stuart Hall dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini ialah terdapat pemaknaan informan dan pengelompokkan posisi terhadap adegan menunjukkan representasi informan terhadap adegan *bullying* secara fisik,

representasi informan terhadap adegan *bullying* verbal, pengelompokan posisi dominan hegemoni, pengelompokan posisi negosiasi, dan pengelompokan posisi oposisi berdasarkan analisis resepsi. Representasi secara umum mengenai adegan *bullying* pada drama korea ini mengambil sudut pandang audiens atau penonton remaja Indonesia tentang adegan *bullying* pada drama Korea *True Beauty* 2020 (Agusta & Wahyuni, 2023).

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Rivga Agusta dan Elvira Wahyuni dengan peneliti ialah terletak pada objek yang diteliti, analisis kajian, metode dan teori yang dipakai. Dalam penelitian terdahulu sasaran atau objek penelitiannya adalah drama Korea *True Beauty*, dan objek pada penelitian peneliti ialah drama Korea *Pyramid Game*. Adapun perbedaan analisis yang dikaji dalam penelitian terdahulu ialah pemaknaan penonton remaja tentang *bullying* dan analisis yang dikaji dalam penelitian ini yaitu representasi *bullying* terhadap kelas sosial. Metode yang dipakai pada penelitian terdahulu ialah metode analisis resepsi dengan teori encoding-decoding milik Stuart Hall, dan metode yang dipakai dalam penelitian peneliti adalah analisis semiotika dengan teori Roland Barthes. Sedangkan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti yaitu terletak pada pendekatan deskriptif kualitatif.

2.1.2. *Bullying* Dalam Film Series *My Nerd Girl* 2022 (Analisis Semiotika Roland Barthes)

Jurnal ilmiah Ilmu Komunikasi yang dilakukan oleh Jeremy Joel dan Rendy.H Abraham peneliti dari Universitas Kristen Satya Wacana, tahun 2024. Adapun tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui interpretasi makna

bullying dalam film series “*My Nerd Girl*”. Metode penelitian yang digunakan ialah kualitatif-interpretatif dengan teori semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian ini terdapat banyaknya contoh tindakan *bullying* verbal dan nonverbal. Tindakan *bullying* verbal yang dilakukan antara lain adanya perkataan hinaan dan ancaman yang dilontarkan pelaku *bullying* pada korban, sedangkan untuk *bullying* non-verbal mengarah pada tindakan kekerasan secara fisik. Keseluruhan tindakan *bullying* yang diinterpretasikan dalam film series ini sangatlah melenceng dari Pancasila sebagai ideologi negara Indonesia, terdapat pada sila ke-2 yaitu kemanusiaan yang adil dan beradab bahwasanya setiap warga negara wajib menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia sebagai makhluk hidup yang beradab (Joel & Abraham, 2024).

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Jeremy Joel dan Rendy.H Abraham dengan penelitian peneliti ialah terletak pada objek yang diteliti, dan paradigma yang digunakan. Dalam penelitian terdahulu sasaran atau objek penelitiannya adalah film series “*My Nerd Girl*” sedangkan penelitian peneliti sekarang berfokus pada objek drama Korea *Pyramid Game*. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan metode pendekatan kualitatif-interpretatif dan penelitian peneliti menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Kemudian penelitian terdahulu memakai paradigma konstruktivis sedangkan penelitian peneliti menggunakan paradigma kritis. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti adalah analisis yang dikaji yaitu mengenai *bullying* pada anak remaja di sekolah dan menggunakan teori Roland Barthes.

2.1.3. Pemaknaan Mahasiswa Tentang Aksi *Bullying* Dalam Drama Korea *My ID Is Gangnam Beauty*

Jurnal penelitian yang dilakukan oleh Lavia Salsa Bella, Gushevinalti dan Verani Indiarma dari Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bengkulu, tahun 2023. Adapun tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui pemaknaan mahasiswa tentang aksi *bullying* dalam drama Korea *My ID is Gangnam Beauty*, khususnya mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2018 Universitas Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori analisis resepsi Stuart Hall. Hasil penelitian ini menunjukkan persepsi yang berbeda-beda dalam memaknai aksi *bullying*, perbedaan pemaknaan oleh informan penelitian terletak pada latar belakang sosial budaya, pengalaman dan pengetahuan mereka masing-masing. Dalam analisis Stuart Hall Sebagian besar informan menempati posisi dominan hegemoni, sementara ada satu posisi negosiasi dan satu di posisi oposisi. Hasil pengamatan memperlihatkan bahwa drama *My ID is Gangnam Beauty* mengandung unsur *bullying*, terutama dalam bentuk *bullying* verbal yang sering muncul (Bella, 2023).

Perbedaan yang dilakukan oleh Lavia Salsa Bella, Gushevinalti dan Verani Indiarma dengan penelitian peneliti lakukan ialah terletak pada objek yang diteliti, analisis kajian, paradigma, dan teori yang digunakan. Dalam penelitian terdahulu sasaran atau objek penelitiannya adalah pada drama Korea *My ID Is Gangnam Beauty*. Sedangkan penelitian yang peneliti teliti objek atau sasarannya pada drama Korea *Pyramid Game*. Selain itu penelitian terdahulu tidak menggunakan paradigma, sedangkan penelitian peneliti menggunakan paradigma kritis. Analisis penelitian terdahulu membahas pemaknaan mahasiswa tentang aksi *bullying*,

sedangkan penelitian ini mengkaji representasi *bullying* terhadap kelas sosial. Kemudian penelitian terdahulu memakai teori analisis resepsi Stuart Hall, sementara penelitian peneliti ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

2.1.4. Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Tentang *Body Shaming* Dalam Film *Imperfect: Karier, Cinta & Timbangan*

Penelitian oleh Priva Caroline, Dian Novitasari dan Bianca Virgiana, dari Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik dan Hukum Universitas Baturaja, tahun 2020. Adapun tujuan penelitian tersebut adalah untuk membongkar makna dari tanda atau tindakan *body shaming* yang ada pada film *Imperfect: Karier, Cinta & Timbangan*. Penelitian ini menggunakan metode semiotika dengan teori Charles Sanders Peirce dan Paradigma konstruktivis. Hasil penelitian ditemukan *body shaming* dengan bentuk verbal berupa tanda *fat shaming*, warna kulit (*skin shaming*), *indirect bullying*, dan *cyber bullying*. Sedangkan bentuk *body shaming* nonverbal ditemukan tanda dengan menunjukkan sebuah ekspresi tatapan sinis, menertawakan, dan memalingkan wajah. *Body shaming* dikonstruksi oleh tayangan media yang dicontohkan dalam bentuk film bahwa *body shaming* menjadi sesuatu yang dianggap biasa oleh masyarakat (Caroline et al., 2020).

Perbedaan penelitian Priva Caroline, Dian Novitasari dan Bianca Virgiana dengan penelitian peneliti lakukan ialah terletak pada objek yang diteliti, analisis kajian, paradigma, dan metode yang digunakan. Dalam penelitian terdahulu objek penelitiannya adalah pada film *Imperfect: Karier, Cinta & Timbangan*. Sedangkan

objek penelitian yang peneliti teliti terletak pada drama Korea *Pyramid Game*. Selain itu penelitian terdahulu menggunakan paradigma konstruktivis, sedangkan penelitian peneliti menggunakan paradigma kritis. Analisis penelitian terdahulu membahas pemaknaan *body shaming*, sedangkan penelitian ini mengkaji representasi *bullying* terhadap kelas sosial. Kemudian penelitian terdahulu memakai metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce, sementara penelitian peneliti ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah menggunakan pendekatan kualitatif bersifat deskriptif.

Tabel 2.1.
Matrik Penelitian Terdahulu

No	Judul dan Peneliti	Metode/ Teori	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	<p>Judul : <i>Bullying</i> dalam Drama Korea (Analisis Resepsi dalam Drama Korea <i>True Beauty</i> 2020)</p> <p>Peneliti : Rivga Agusta dan Elvira Wahyuni, 2023</p>	Analisis resepsi, teori encoding-decoding Stuart Hall	Dalam penelitian drama Korea <i>True Beauty</i> 2020, terdapat pemaknaan informan dan pengelompokan posisi terhadap adegan bullying. Drama ini menunjukkan bagaimana informan merepresentasikan adegan bullying fisik dan verbal. Selain itu, terdapat pengelompokan posisi informan berdasarkan analisis resepsi, yaitu 5 orang	Penelitian terdahulu menjadikan drama Korea <i>True Beauty</i> sebagai objek penelitian, dengan fokus pada pemaknaan remaja terhadap fenomena <i>bullying</i> . Penelitian ini menggunakan metode analisis resepsi dan teori encoding-decoding oleh Stuart Hall. Sementara itu, penelitian yang dilakukan peneliti mengambil drama Korea <i>Pyramid Game</i> sebagai objek, dengan fokus pada representasi <i>bullying</i> terhadap kelas sosial.

			informan di posisi dominan hegemoni, 4 orang berada di posisi negosiasi, dan 1 orang di posisi oposisi.	Metode yang digunakan adalah analisis semiotika Roland Barthes.
2	<p>Judul : <i>Bullying</i> Dalam Film Series <i>My Nerd Girl</i> 2022 (Analisis Semiotika Roland Barthes)</p> <p>Peneliti : Jeremy Joel dan Rendy.H Abraham, 2024</p>	Kualitatif-Interpretatif. Teori Roland Barthes	Ditemukan tindakan bullying verbal dalam film ini meliputi hinaan dan ancaman dari pelaku kepada korban, sementara bullying non-verbal mengarah pada kekerasan fisik. Keseluruhan tindakan bullying yang digambarkan dalam film ini sangat bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila, khususnya sila ke-2, yaitu "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab," yang menekankan pentingnya menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia sebagai makhluk yang beradab.	Penelitian terdahulu berfokus pada film series <i>My Nerd Girl</i> , sedangkan penelitian saat ini berfokus pada drama Korea <i>Pyramid Game</i> . Penelitian terdahulu menggunakan metode pendekatan kualitatif-interpretatif, sementara penelitian saat ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif.
3	<p>Judul : Pemaknaan Mahasiswa Tentang Aksi Bullying</p>	Deskriptif Kualitatif. Teori analisis resepsi Stuart Hall	Terdapat perbedaan persepsi dalam memaknai aksi <i>bullying</i>	Penelitian terdahulu berfokus pada drama Korea <i>My ID Is Gangnam Beauty</i> , sedangkan penelitian

	<p>Dalam Drama Korea <i>My ID Is Gangnam Beauty</i></p> <p>Peneliti : Lavia Salsa Bella, Gushevinalti, Verani Indiarna</p>		<p>dipengaruhi oleh latar belakang sosial budaya, pengalaman, dan pengetahuan setiap informan. Dalam analisis Stuart Hall, sebagian besar informan berada di posisi dominan hegemoni, dengan beberapa di posisi negosiasi dan oposisi. Pengamatan menunjukkan bahwa drama Korea <i>My ID is Gangnam Beauty</i> mengandung unsur <i>bullying</i>, terutama dalam bentuk <i>bullying</i> verbal.</p>	<p>ini mengkaji drama Korea <i>Pyramid Game</i>. Penelitian terdahulu tidak menggunakan paradigma, sementara penelitian ini menggunakan paradigma kritis. Analisis penelitian terdahulu membahas pemaknaan mahasiswa terhadap aksi <i>bullying</i>, sedangkan penelitian ini mengkaji representasi <i>bullying</i> terhadap kelas sosial. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan metode teori analisis resepsi Stuart Hall, sedangkan penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.</p>
4	<p>Judul : Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Tentang <i>Body Shaming</i> Dalam Film <i>Imperfect: Karier, Cinta & Timbangan</i></p> <p>Peneliti : Priva Caroline, Dian Novitasari</p>	<p>Metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Pendekatan Kualitatif-deskriptif</p>	<p>ditemukan <i>body shaming</i> dengan bentuk verbal berupa tanda <i>fat shaming</i>, warna kulit (<i>skin shaming</i>), <i>indirect bullying</i>, dan <i>cyber bullying</i>. Sedangkan bentuk <i>body shaming</i> nonverbal ditemukan tanda dengan menunjukkan sebuah ekspresi tatapan sinis, menertawakan,</p>	<p>Penelitian terdahulu menggunakan objek film <i>Imperfect: Karier, Cinta & Timbangan</i>. Sedangkan objek penelitian ini adalah drama Korea <i>Pyramid Game</i>. Penelitian terdahulu menggunakan metode Charles Sanders Peirce dengan paradigma konstruktivis. Sedangkan penelitian ini menggunakan</p>

	dan Bianca Virgiana, 2020		dan memalingkan wajah. <i>Body shaming</i> dikonstruksi oleh tayangan media yang dicontohkan dalam bentuk film bahwa <i>body shaming</i> menjadi sesuatu yang dianggap biasa oleh masyarakat.	metode Roland Barthes dan paradigma kritis. Kemudian penelitian terdahulu mengkaji pemaknaan <i>body shaming</i> , sedangkan penelitian ini membahas terkait <i>bullying</i> kelas sosial.
--	---------------------------	--	---	--

(Sumber: diolah dari data peneliti, 2024)

2.2. Komunikasi Massa

DeFleur & McQuail menyebutkan bahwa komunikasi massa adalah suatu proses di mana komunikator menggunakan media untuk menyebarkan pesan-pesan secara luas dan terus menerus menciptakan makna-makna serta diharapkan dapat mempengaruhi khalayak yang besar dan beragam dengan melalui berbagai cara (Suartama, 2019). Artinya komunikasi massa disini mengacu pada proses penyebaran pesannya melalui media untuk menciptakan makna dan mempengaruhi khalayak yang luas dan beragam.

Komunikasi massa memiliki beragam ciri-ciri atau karakteristik tertentu. Menurut Ardianto dalam jurnal (Gushevinalti et al., 2020) menyatakan bahwa karakteristik yang dimiliki oleh komunikasi massa yaitu, komunikator terlembagakan, pesan bersifat umum, komunikasi anonim dan heterogen, media massa menimbulkan keserempakan, komunikasi massa mengutamakan isi daripada hubungan, komunikasi massa bersifat satu arah, stimuli alat indra “terbatas”, dan umpan balik tertunda.

2.3. Media Massa dan Fungsinya

Media massa merupakan sarana komunikasi antara masyarakat dan pemerintah dalam memberikan umpan balik. Melalui media massa masyarakat dapat mengetahui berbagai kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah, sementara pejabat publik dapat memahami opini dan tanggapan masyarakat terhadap kinerja aparatur negara (Saputri et al., 2023). Media massa adalah sarana yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, sehingga memungkinkan mereka untuk mengetahui berita-berita terkini dan memperluas wawasan.

Perkembangan media massa dibagi menjadi tiga jenis, yaitu media massa cetak, media massa elektronik, dan media *online*. Pertama media massa cetak mencakup informasi yang diterbitkan secara berkala seperti, surat kabar, tabloid, dan majalah. Kedua media massa elektronik, yang memanfaatkan teknologi dan alat elektronik seperti, radio, televisi, dan film. Ketiga media *online* yang merupakan media dalam jaringan internet seperti, *news sitte* dan *news portal* (Saputri et al., 2023).

Media massa memiliki beberapa fungsi yang dapat mempengaruhi citra seseorang. Fungsi-fungsi yang terdapat di media massa dikemukakan oleh Harold D Lasswell yaitu: media massa memiliki tiga fungsi yakni: Pertama, fungsi pengawasan, media massa sebagai pengawas peristiwa yang ada dalam masyarakat dan menjadi alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat kembali terkait peristiwa penting untuk masyarakat ketahui; Kedua, fungsi korelasi, media massa memiliki tujuan untuk menjadi penyaring dan juga

sebagai gambaran dari sebuah peristiwa yang terjadi di lingkungan sosial; dan Ketiga, fungsi pewarisan sosial, media massa sebagai alat untuk menyampaikan informasi, nilai dan norma yang sudah ada sejak turun temurun (Yumiarti & Komalasari, 2020).

Peran media massa sangat penting bagi masyarakat dalam menambah wawasan dan pemahaman. Menurut perspektif McQuail, media massa memiliki beberapa peran dalam masyarakat modern yaitu, media massa sebagai *window on event and experience*. Kemudian media massa dilihat sebagai *a mirror of events in society and the world, implying a faithful reflection* yang mencerminkan berbagai peristiwa di masyarakat dan dunia, meskipun seringkali dipenuhi oleh kekerasan, konflik, dan aspek negatif lainnya. Terakhir, media massa sebagai forum untuk menyajikan informasi dan ide-ide kepada khalayak yang memungkinkan adanya tanggapan atau umpan balik dari masyarakat (Saputri et al., 2023).

2.4. Drama Korea

Budaya Korea atau biasa disebut dengan *Hallyu* menghasilkan beragam produk seperti film, musik, makanan, drama seri, *fashion*, dan gaya hidup yang diikuti banyak orang di seluruh dunia termasuk Indonesia. Di Indonesia drama Korea menjadi salah satu produk *hallyu* yang paling digemari. Drama Korea menampilkan cerita menarik dan unik baik menggambarkan kehidupan sehari-hari maupun budaya Korea itu sendiri. Menurut Nurgyantoro *genre* dapat dipahami sebagai tipe atau kategori pengelompokkan karya sastra yang biasanya berdasarkan bentuk atau isi. Terdapat beberapa *genre* yang bisa disajikan seperti *action*, misteri,

horror, romansa, sekolah, politik, komedi, *slice of life*, *sains fiction*, medis dan keluarga (Prasanti & Dewi, 2020).

Drama Korea telah menjadi bagian dari rutinitas masyarakat dunia khususnya di Indonesia, sebagai media hiburan dan sarana berimajinasi yang berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan. Drama Korea idealnya terdiri dari 16 episode, dengan durasi yang cukup untuk menyampaikan pesan secara terstruktur tanpa terasa berlari-lari. Drama Korea dibuat tidak hanya untuk menghibur saja tetapi juga memiliki berbagai maksud yang ingin disampaikan baik itu informasi maupun pelajaran hidup yang tertata di dalam sebuah drama dan dapat memberikan pengetahuan baru bagi penonton (Topan & Ernungtyas, 2020).

2.5. Perilaku Agresif

Menurut Daradjat, kesehatan mental merupakan keharmonisan dalam kehidupan yang terwujud antara fungsi-fungsi jiwa, kemampuan menghadapi problematika yang dihadapi, serta mampu merasakan kebahagiaan dan kemampuan dirinya secara positif (Diana, 2020: 10). Kesehatan mental dapat diterapkan di semua unit kehidupan sosial, misalnya lingkungan keluarga, sekolah, serta lingkungan sosial pada umumnya. Penerapan serta pengembangan kesehatan mental di unit-unit sosial terorganisir ini didasarkan pada prinsip psikologis. Gangguan kepribadian yang menjadi salah satu permasalahan kesehatan mental pada anak remaja adalah perilaku agresif (Handayani, 2022).

Agresif adalah perilaku seseorang yang melibatkan tindakan sengaja untuk menyakiti, mengintimidasi, atau merendahkan orang lain sehingga mengakibatkan sakit fisik dan psikis terhadap korban. Hal ini disebabkan oleh tidak terpenuhinya

tuntutan pelaku atau terdapat dendam pribadi yang menyebabkan terjadinya pembullying (Putri, 2019).

Agresivitas bukan merupakan konsekuensi perilaku. Namun, suatu perilaku merupakan agresivitas jika terdapat niat untuk menyakiti orang lain. Agresif biasanya diartikan sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain baik secara verbal maupun fisik (Khaira, 2022). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif pada remaja dapat berasal dari dua aspek, yaitu eksternal dan internal. Faktor eksternal meliputi ejekan dari teman, kondisi keluarga yang tidak harmonis, lingkungan sekolah yang kurang mendukung, serta tayangan kekerasan dalam media audio visual. Sementara itu, faktor internal berkaitan dengan persepsi remaja terhadap lingkungan sekitarnya (Ferdiansa & S, 2020).

2.6. Bullying

Bullying merupakan salah satu bentuk perilaku kekerasan secara sengaja dilakukan oleh satu orang atau lebih yang berkuasa secara terus-menerus terhadap orang lemah atau berstatus rendah, dengan tujuan untuk menyakiti (Bella, 2023). *Bullying* adalah salah satu bentuk kekerasan yang sering terjadi dalam Lembaga Pendidikan, pelaku *bullying* melakukan secara sengaja yang mengakibatkan sakit fisik maupun psikologis bagi korban (Joel & Abraham, 2024).

Pelaku *bullying* secara fisik tidak selalu dari individu yang memiliki tubuh lebih besar dibandingkan korbannya. Akan tetapi, seorang anak dengan dominasi psikologis yang kuat di antara teman-temannya meskipun bertubuh kecil atau sedang, dapat menjadi pelaku *bullying*. Menurut ahli di bidang psikologi, pelaku *bullying* juga bisa berasal dari latar belakang keluarga kurang harmonis atau

mengalami traumatis sosial yang mempengaruhi perilaku agresif mereka (Maskanah, 2019).

2.6.1. Jenis-jenis *Bullying*

Menurut (Tifani, 2023) *bullying* terbagi menjadi enam jenis, yaitu:

1) *Bullying* Fisik

Bullying fisik seringkali terjadi di kehidupan dan dapat mudah diidentifikasi, dibandingkan dengan bentuk *bullying* lainnya. Jenis *bullying* fisik seperti memukul, menendang, menampar, mencekik, menggigit, mencakar, meludahi, dan merusak serta menghancurkan barang-barang milik anak yang tertindas. *Bullying* jenis ini mungkin paling tampak dan mudah diidentifikasi. Remaja yang secara teratur melakukan *bullying* dalam bentuk fisik kerap merupakan remaja yang paling bermasalah dan cenderung akan beralih pada tindakan-tindakan kriminal yang lebih lanjut. Dari tindakan kekerasan secara terus-menerus dalam jangka yang cukup panjang maka dapat berakibat fatal seperti cacat fisik bahkan menyebabkan kematian.

2) *Bullying* Verbal

Perundungan verbal merupakan bentuk kekerasan yang dilakukan melalui kata-kata, pernyataan, julukan, dan tekanan psikologis bersifat menyakitkan atau merendahkan. Bentuk perundungan ini sering kali bersifat tidak kasat mata, sebab dampaknya tidak langsung terlihat pada korban. Efek psikologis yang ditimbulkan dapat mencakup rasa rendah diri, kecemasan, dan depresi. Karena konsekuensinya tidak tampak secara fisik, pelaku sering kali merasa bebas untuk

terus-menerus melontarkan ucapan yang tidak pantas tanpa menyadari atau peduli akan pengaruh negatifnya pada korban.

3) Tindakan Pengucilan

Tindakan pengucilan di mana korban tidak mengalami kekerasan fisik atau verbal, melainkan dijauhi dan diabaikan oleh lingkungan sosialnya. Tindakan ini menyebabkan korban merasa terisolasi, tidak diinginkan, dan kehilangan dukungan sosial, yang berdampak negatif pada kesejahteraan mentalnya.

4) *Cyberbullying*

Cyberbullying adalah bentuk perundungan yang dilakukan melalui media digital dari alat elektronik, seperti media sosial, pesan instan, atau *platform online* lainnya. Tindakan ini mencakup penghinaan, penyebaran rumor, ancaman, atau pelecehan yang ditujukan untuk menyakiti korban secara emosional.

5) *Bullying Seksual*

Bullying seksual merupakan bentuk perundungan yang melibatkan perilaku tidak pantas atau komentar bernuansa seksual yang ditujukan untuk merendahkan, mempermalukan, atau melecehkan korban. Perilaku ini berupa sentuhan fisik yang tidak diinginkan, pelecehan verbal, penyebaran gambar atau pesan seksual, hingga komentar yang mengobjektifikasi korban.

6) *Bullying Antar-Saudara*

Bullying antar saudara (*sibling bullying*) merupakan perilaku agresif yang terjadi antara saudara kandung, di mana satu pihak secara berulang melakukan tindakan fisik, verbal, atau emosional yang merugikan saudaranya. Bentuk

bullying ini dapat meliputi penganiayaan fisik, ejekan, pengucilan, atau pelecehan psikologis.

2.7. Kelas Sosial

Kelas sosial merupakan pengelompokan dalam masyarakat yang bersifat relatif permanen dan berjenjang. Setiap kelompok dalam kelas sosial memiliki kesamaan nilai, minat, dan pola perilaku tertentu. Pembagian kelas sosial tidak semata-mata ditentukan oleh pendapatan, tetapi juga hasil dari kombinasi berbagai faktor seperti, jenis pekerjaan, tingkat pendidikan, jumlah pendapatan, kekayaan, serta variabel lainnya (Amir, 2017).

Menurut Pierre Bourdieu (1979) yang dikutip dari (Islam, 2018), kelas sosial tidak hanya ditentukan oleh status ekonomi seperti kekayaan atau pendapatan, tetapi juga ditentukan oleh empat bentuk modal atau modal yang dimiliki seseorang, yaitu:

a. Modal Ekonomi

Merujuk pada aset material dan finansial yang dimiliki seseorang, seperti pendapatan, kekayaan, dan properti. Modal ini memberikan akses langsung terhadap barang dan jasa dalam masyarakat.

b. Modal Budaya

Mencakup pengetahuan, keterampilan, pendidikan, dan kompetensi budaya yang diperoleh seseorang. Modal budaya dapat berupa kualifikasi akademik, cara berbicara, selera artistik, dan pemahaman terhadap norma-norma budaya dominan.

c. Modal Sosial

Berupa jaringan hubungan sosial, koneksi, dan keanggotaan dalam kelompok atau komunitas yang dapat memberikan dukungan dan sumber daya. Modal sosial memungkinkan individu untuk memanfaatkan relasi mereka guna mencapai tujuan tertentu.

d. Modal Simbolik

Terkait dengan kewibawaan, reputasi, legitimasi yang diakui oleh masyarakat. Modal simbolik sering kali merupakan manifestasi dari modal ekonomi, budaya, atau sosial yang diakui dan dihargai dalam konteks sosial tertentu.

Dikutip dari (Ginting, 2019) terdapat pembagian tingkatan kelas sosial menurut Bourdieu diantaranya :

1. Kelas Dominan

Kelompok yang terdiri dari individu atau keluarga yang memiliki akumulasi modal tinggi, baik itu modal ekonomi, budaya, sosial, maupun simbolik. Kelompok ini memiliki kekuasaan dan pengaruh signifikan dalam masyarakat. Mampu menentukan norma dan nilai yang dominan. Kelas dominan kerap mencakup para profesional, pengusaha sukses dan individu dengan Pendidikan tinggi.

2. Kelas Menengah

Kelompok yang memiliki modal dalam jumlah sedang. Golongan ini mempunyai modal ekonomi yang cukup, akan tetapi modal budaya, sosial terbatas, atau sebaliknya. Kelas ini mencakup pekerja terampil, pegawai negeri, dan pengusaha kecil.

3. Kelas Bawah

Kelompok yang terdiri dari individu dengan modal terbatas di semua bentuknya. Golongan ini seringkali bekerja di sektor pekerjaan dengan upah rendah dan memiliki akses terbatas terhadap pendidikan dan jaringan sosial yang luas. Kelas populer mencakup pekerja kasar, buruh, dan individu dengan tingkat pendidikan rendah.

2.7.1. *Bullying* Terhadap Kelas Sosial

Maraknya *bullying* tidak hanya terjadi di Indonesia, akan tetapi juga di berbagai negara. Perilaku ini sering berlangsung tanpa disadari oleh pelaku yang kerap menganggapnya sebagai candaan atau tindakan yang tidak berbahaya. *Bullying* terhadap kelas sosial merupakan perilaku intimidasi atau pelecehan yang timbul akibat perbedaan status sosial, ekonomi, atau budaya pada suatu kelompok maupun individu. Dalam lingkungan pendidikan, siswa dengan status sosial lebih tinggi cenderung melakukan *bullying* terhadap siswa dengan status lebih rendah untuk mempertahankan posisi kelas sosialnya (Maharani, 2024).

Dari penjelasan di atas, masalah *bullying* terhadap kelas sosial dapat memberikan dampak yang merugikan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan konsekuensi signifikan terhadap kondisi mental dan psikologis individu yang menjadi korban.

Penelitian yang membahas hubungan antara perilaku *bullying* dan kemampuan interaksi sosial siswa menunjukkan terdapat korelasi negatif signifikan antara keduanya. Hasil studi yang dilakukan oleh (Pratiwi, 2016) mengungkapkan

bahwa siswa yang menjadi korban *bullying* umumnya memiliki keterbatasan dalam berinteraksi sosial.

Bullying terhadap kelas sosial dapat dibagi berdasarkan bentuk tindakannya, dimana setiap jenis menggambarkan pola intimidasi yang berbeda sesuai dengan dinamika sosial dan posisi dalam hierarki masyarakat. Menurut (Andini et al., 2019), terdapat tujuh kategori *bullying* kelas sosial, yaitu:

a. *Bullying* Fisik

Bullying fisik melibatkan tindakan kekerasan fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok terhadap seseorang dengan tujuan untuk mengintimidasi, merendahkan atau mengontrol korban yang di akibatkan oleh perbedaan status sosial, ekonomi, atau kekuasaan. Seperti, memukul, menendang, dan mendorong seseorang.

b. *Bullying* Verbal

Bullying verbal melibatkan penggunaan kata-kata untuk merendahkan atau menghina seseorang. Salah satu contohnya termasuk memberikan julukan yang merendahkan terkait status ekonomi seseorang, seperti mengejek teman karena memakai pakaian yang dianggap tidak bermerek atau usang. Tindakan ini dapat menyebabkan korban merasa malu dan rendah diri.

c. *Bullying* Sosial

Bullying sosial bertujuan untuk merusak reputasi atau hubungan sosial seseorang. Dapat berupa pengucilan dari kelompok pertemanan atau menyebarkan gosip tentang kelemahan korban maupun gosip yang tidak benar. Salah satu

contohnya ialah dengan mempengaruhi teman kelas di sekolah untuk menjauhi seseorang dikarenakan *background* sosial yang tidak sepadan.

d. *Cyberbullying*

Cyberbullying terjadi melalui *platform* digital seperti media sosial, pesan teks, atau *email*. Pelaku menggunakan metode dengan menyebarkan gambar atau komentar yang menghina terkait kondisi ekonomi, budaya, atau status sosial korban. Seperti, memposting foto atau video seseorang dengan berkomentar yang merendahkan tentang penampilan maupun kebiasaan yang dimilikinya.

e. *Bullying Seksual*

Bullying seksual merupakan bentuk perundungan yang melibatkan tindakan bernuansa seksual dengan tujuan merendahkan, melecehkan, atau mempermalukan korban. Tindakan ini dapat terjadi ketika individu dari kelas sosial tinggi memanfaatkan kekuasaannya untuk mengontrol mereka yang berasal dari kelas sosial lebih rendah. Seperti melakukan pelecehan fisik, pelecehan verbal, serta eksploitasi seksual terhadap seseorang ketika ditawarkan bantuan ekonomi oleh orang-orang kaya dengan imbalan berhubungan seksual.

f. *Bullying Gestur*

Bullying gestur merupakan bentuk perundungan kelas sosial yang dilakukan melalui gerakan tubuh, ekspresi wajah, atau kontak fisik ringan dengan tujuan untuk menghina, mengintimidasi dan merendahkan seseorang. Seperti menepuk atau memegang pundak seseorang dengan tersenyum sinis atau tatapan yang mengintimidasi, kontak fisik ini digunakan untuk menunjukkan dominasi secara

halus. Kemudian berdiri tegap dengan menatap tajam ke arah korban tanpa berkata apapun, dan lain sebagainya.

Bullying terhadap kelas sosial dalam penelitian ini merupakan salah satu bentuk perilaku intimidasi yang diakibatkan oleh adanya perbedaan status sosial, ekonomi maupun budaya dalam suatu kelompok atau individu tertentu yang kemudian memberi pengaruh signifikan terhadap psikologis seseorang. Perilaku ini berupa perlakuan kasar pada fisik, verbal, pengucilan, seksual, maupun melalui gestur untuk mempertahankan posisi kelas sosialnya.

2.8. Semiotika Roland Barthes

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Studi semiotika disusun dalam tiga poros. Poros horizontal menyajikan tiga jenis penyelidikan semiotika (murni, deskriptif, dan terapan); poros vertical menyajikan tiga tataran hubungan semiotic (sintaktik, semantik, dan pragmatik); dan poros yang menyajikan tiga kategori sarana informasi (*signals*, *signs*, dan *symbols*) (Sobur, 2021).

Roland Barthes merupakan salah satu tokoh terpenting dalam semiologi, Barthes beranggapan bahwa semiologi termasuk dalam bidang linguistik, bukan sebaliknya. Ia juga seorang kritikus sastra Prancis yang ternama (Ardiansyah, 2017). Menurut Barthes pada (Sobur, 2016) menyebutkan, semiologi pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal

(*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini memberikan makna tidak bisa disamakan dengan mengomunikasikan.

Roland Barthes membagi sistem pemaknaan menjadi dua yaitu, denotasi dan konotasi. Konotasi, meskipun merupakan sifat dasar tanda membutuhkan partisipasi aktif dari pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara mendalam menjelaskan apa yang sering disebut sebagai sistem pemaknaan tingkat kedua, dibangun di atas sistem yang sudah ada sebelumnya. Sastra adalah contoh paling jelas dari sistem pemaknaan tingkat kedua ini, yang oleh Barthes disebut dengan konotatif. Di dalamnya, mitologi secara tegas dibedakan dari denotasi atau sistem pemaknaan tingkat pertama (Sobur, 2021). Barthes menciptakan tentang bagaimana tanda bekerja, yaitu sebagai berikut:

Bagan 2.1.
Peta Tanda Roland Barthes

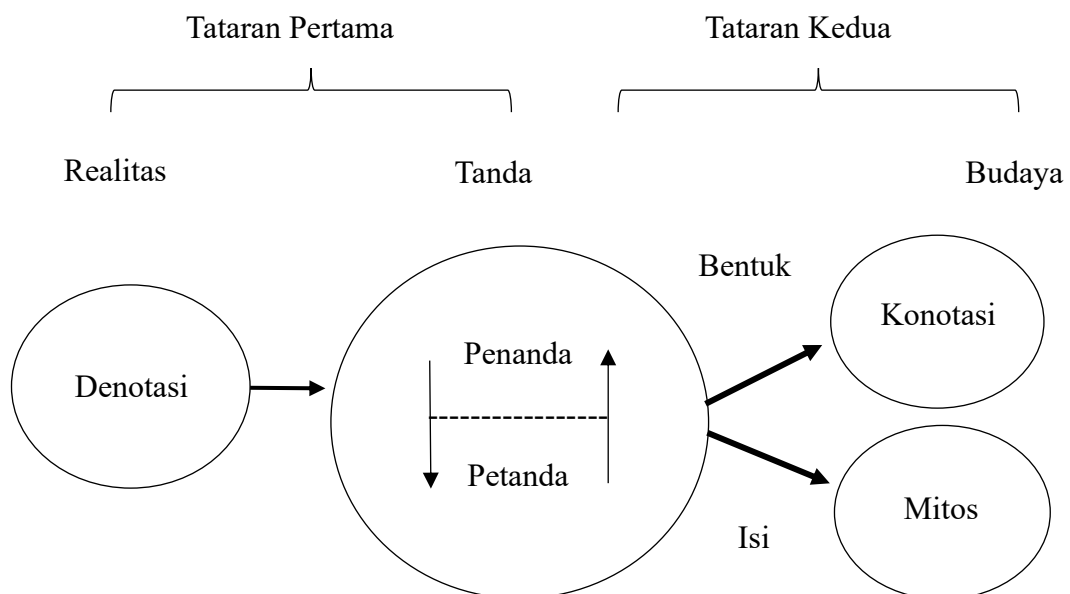
4.3.1. <i>Signifer</i> (Penanda)	4.4.1. <i>Signified</i> (Petanda)
4.5.1. <i>Denotatif Sign</i> (Tanda Denotatif)	
4.6.1. <i>Connotative Signifer</i> (Penanda Konotatif)	4.7.1. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)
4.8.1. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)	

Sumber: (Sobur, 2021)

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Denotasi dalam pandangan Barthes merupakan tataran pertama yang maknanya bersifat tertutup. Tataran denotasi menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Denotasi merupakan makna yang sebenar-benarnya, yang disepakati bersama secara sosial, yang rujukannya pada realita (Sobur, 2017).

Menurut kerangka Barthes, signifikasi tahap kedua dikenal sebagai mitos. Mitos merujuk pada elemen budaya yang berfungsi untuk menjelaskan atau memahami berbagai aspek realitas. Konsep ini erat kaitannya dengan kebiasaan atau budaya yang berkembang dalam masyarakat. Barthes juga menyatakan bahwa mitos adalah produk dari kelas sosial yang dominan. Contoh mitos tradisional mencakup tema seperti kehidupan dan kematian, serta hubungan antara dewa dan manusia. Sementara itu, mitos modern meliputi konsep maskulinitas, femininitas, ilmu pengetahuan, dan kesuksesan individu (Hakim, 2023). Rumusan tentang signifikasi dan mitos dapat dilihat pada gambar berikut ini :

Bagan 2.2.
Signifikasi Dua Tahap Roland Barthes



Sumber: (Sobur, 2017)

Gambar di atas menunjukkan bahwa pada tahap pertama signifikasi, ada hubungan antara petanda dan penanda yang disebut denotasi, yaitu makna dasar atau sebenarnya dari sebuah tanda. Pada tahap kedua, dikenal sebagai konotasi,

maknanya menjadi lebih subjektif atau setidaknya dipengaruhi oleh kesepakatan bersama. Di tahap ini, tanda bekerja melalui mitos, yang merupakan lapisan makna dan simbol lebih mendalam (Vera, 2014).

Peneliti menggunakan sistem signifikasi tiga tahap milik Roland Barthes yaitu, denotasi, konotasi, dan mitos. Dalam semiologi Barthes, denotasi adalah tahap pertama pada sistem pemaknaan, sementara konotasi berada di tingkat kedua, dan mitos merupakan tahap yang terakhir.

2.9. Kerangka Pemikiran

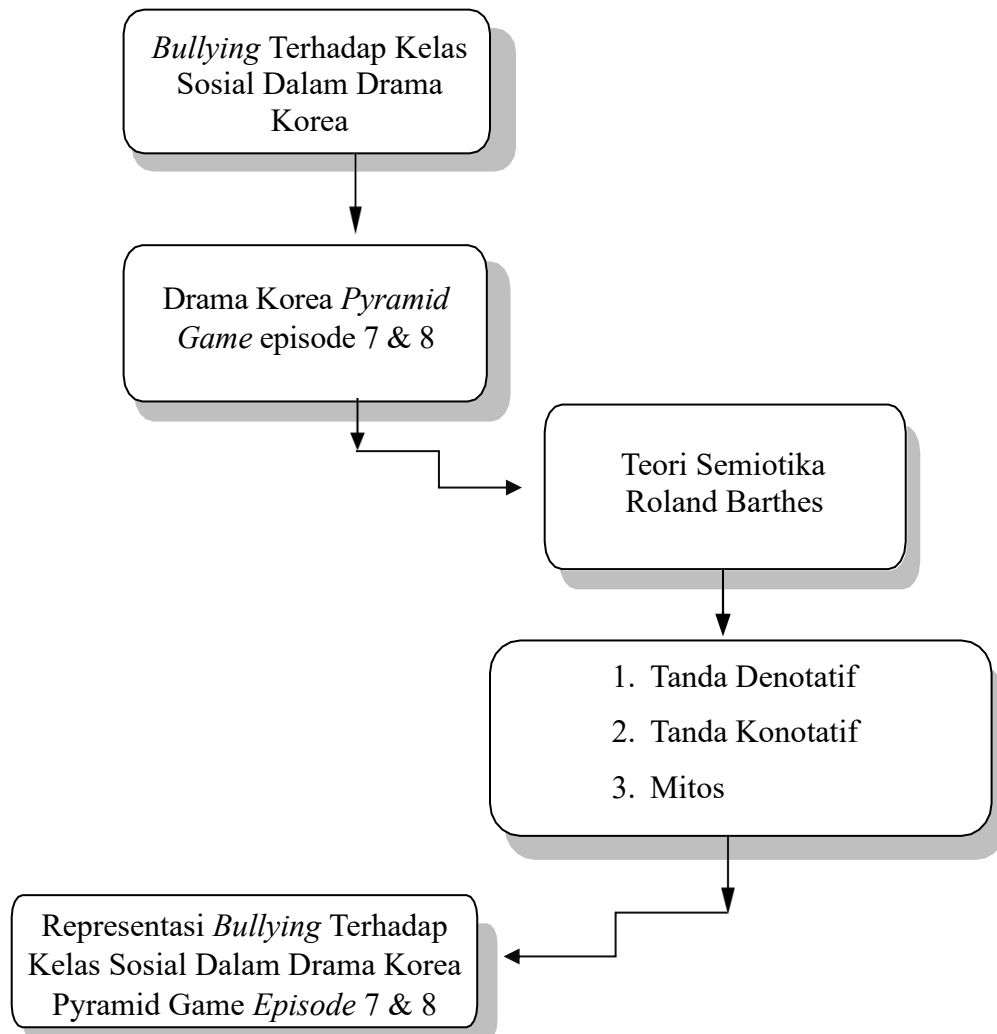
Kerangka penelitian berfungsi sebagai dasar untuk membantu memahami dan menyelesaikan masalah dalam penelitian. Setiap penelitian membutuhkan dasar teori yang menguraikan berbagai konsep dan menunjukkan hubungan antar-konsep. Drama tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga dapat menyampaikan informasi dan pesan moral kepada khalayaknya. Dengan kekuatan yang dimiliki berupa perpaduan antara audio, visual, dan alur cerita yang menarik, film atau drama dapat memengaruhi khalayaknya. Oleh karena itu, drama berperan sebagai salah satu media komunikasi massa karena dapat menjangkau banyak khalayak.

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada bagaimana drama Korea *Pyramid Game* merepresentasikan *bullying* yang dipengaruhi oleh perbedaan kelas sosial di kalangan siswa SMA Putri Baekyeon. Dalam drama ini, terlihat bahwa siswa yang memiliki kelas sosial lebih rendah cenderung menjadi korban, karena dianggap berada dalam posisi terbawah. Sementara itu, siswa dari kelas sosial tinggi

dipandang sebagai penguasa, sehingga perbedaan kelas ini membentuk dinamika kekuasaan yang memengaruhi perilaku *bullying*.

Dari fokus penelitian tersebut kemudian dianalisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Menggunakan teori penelitian semiotika Roland Barthes peneliti akan mencari makna denotatif, konotatif dan mitos dari bentuk-bentuk *bullying* terhadap kelas sosial dalam drama Korea tersebut. Pandangan masyarakat terkait *bullying* sebagian besar juga terbentuk melalui apa yang selama ini digambarkan oleh media massa, terutama drama. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat membuat masyarakat lebih sadar terhadap peristiwa *bullying* yang ada dalam drama, dan tidak menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Untuk mempermudah alur penelitian, maka dapat digambarkan kerangka pemikiran dari penelitian ini sebagai berikut :

Bagan 2.3.
Kerangka Pemikiran Penelitian



Sumber: (Peneliti, 2024)