

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Serial Korea *Pyramid Game* merupakan serial yang diadaptasi dari *webtoon* populer dengan judul yang sama yang ditulis oleh DALGONYAK dan disutradarai oleh Park So Yeon sebagai *live action*nya. Serial ini menampilkan sosok Sung Soo Ji seorang gadis biasa yang harus bertahan di tengah lingkungan baru dengan peraturan dan ketetapan yang telah diyakini oleh seluruh siswi dalam kelas tersebut. Terdapat berbagai isu-isu sosial yang diangkat dalam serial ini seperti permasalahan tindak perundungan, perbedaan hierarki status dalam masyarakat, hingga penyalahgunaan kekuasaan yang dimiliki.

Dalam kehidupan bermasyarakat terbagi ke dalam beberapa bagian golongan yang disesuaikan berdasarkan aspek-aspek tertentu. Apabila mengikuti teori marxisme milik Karl Marx maka melihat adanya dua kaum yakni kaum borjuis dan proletar (Magnis-Suseno, 2016). Hingga kini teori tersebut masih relevan melihat bagaimana kehidupan dalam bermasyarakat. Kondisi yang serupa dapat ditemukan dalam serial *Pyramid Game*, melalui permainan tersebut para siswi terbagi ke dalam kelompok-kelompok tertentu yang memiliki dominasi serta kekuasaan sesuai dengan peringkatnya masing-masing (Ayu, 2024).

Secara garis besar serial ini mengangkat isu mengenai tindak *bullying* di sekolah tersebut, tepatnya kelas 2-5. Namun apabila dilihat lebih jauh lagi serial ini membawa permasalahan dan isu sosial yang lebih kompleks terkait hierarki, dominasi kekuasaan, serta perlawanan yang terjadi dalam masyarakat. Dilansir dari

video konferensi persnya, sutradara serial *Pyramid Game* menyampaikan bahwa para tokoh dalam serial ini memiliki hubungan yang kompleks antara pelaku, pengamat dan korban serta absennya kehadiran para orang dewasa dalam menanggapi kasus penyalahgunaan kekuasaan atau perundungan yang dilakukan oleh para siswa (TVING, 2024b). Serial ini mengemas bagaimana Sung Soo Ji sebagai kaum subordinat melakukan perlawanan pada pihak dominan tanpa memiliki kekuasaan atau kekuatan yang setara dengan para kaum dominan. Berikut poster *official* dari serial *Pyramid Game*.



Gambar 1.1. Official Poster Series *Pyramid Game*

Sumber: Akun X resmi TVING

Melalui permainan *Pyramid Game* ini mereka membagi para siswi kelas 2-5 ke dalam 5 bagian tingkatan yakni tingkat A,B,C,D dan yang terakhir adalah F. Siswi yang berada di tingkat A memiliki kekuasaan mutlak atas apa yang akan terjadi pada siswi di kelas tersebut termasuk perundungan yang ditujukan untuk siswi yang berada di tingkat paling bawah dan tidak termasuk ke dalam bagian piramida yaitu tingkat F. Siswi yang berada di tingkat F tidak mendapatkan 1 pun suara dan akan menjadi target kekerasan selama 1 bulan sampai periode bermain

selanjutnya dilakukan. Berikut adalah tangkapan layar dari salah satu adegan serial *Pyramid Game*.



Gambar 1.2. Tangkapan layar potongan series *Pyramid Game*

Sumber: Platform streaming VIU

Latar dalam serial tersebut adalah sebuah sekolah menengah atas khusus wanita. Sekolah merupakan salah satu unit untuk memulai kehidupan bermasyarakat. Sekolah memiliki struktur yang tidak jauh berbeda dengan masyarakat pada umumnya dimana terdapat sebuah hierarki yang mengatur kekuasaan atau dominasi masing-masing individu atau kelompok. Max Weber menggambarkan masyarakat adalah kumpulan individu yang saling terhubung melalui hubungan sosial yang kompleks mencakup hubungan-hubungan kekuasaan, otoritas, dan nilai-nilai budaya (Rinaldi et al., 2024).

Dalam struktur hierarki yang digambarkan pada series *Pyramid Game* menunjukkan adanya keuntungan atau *privilege* yang didapatkan oleh siswa yang menduduki peringkat atas. Keuntungan yang didapatkan mulanya berupa pembebasan tugas mingguan hingga kesempatan untuk makan terlebih dahulu. Hierarki yang ditetapkan dalam kelas tersebut tidak jauh berbeda dengan hierarki status yang ditetapkan pada masa dinasti Joseon. Konfusianisme membagi masyarakat menjadi 4 tingkatan pada era Joseon yakni *yangban* (kelas bangsawan),

chungin (kelas menengah), *sangmin* (rakyat biasa), *chonmin* (rakyat rendah) (Britannica, 2018). Tingkat A sama dengan kelas bangsawan atau *yangban* yang mendapatkan banyak sekali keuntungan dari posisinya tersebut, sementara tingkat F sama dengan tingkatan rakyat paling rendah yakni *chonmin* dan dapat diperlakukan semena-mena oleh masyarakat yang berada di atasnya.

Akan tetapi peraturan mengenai hierarki dalam kelas tersebut yang mulanya hanya berupa keuntungan beberapa pihak kemudian berevolusi dan timbulnya penggunaan kekerasan di dalamnya. Penggunaan kekerasan dalam wewenang kekuasaan tersebut digunakan untuk menindas kelompok di bawahnya. Penyalahgunaan kekuasaan untuk kepentingan pribadi dapat menimbulkan berbagai kerugian terutama untuk pihak yang lemah/dikuasai, salah satunya adalah adanya tindak *bullying*. Kekuasaan dan *bullying* adalah dua hal yang berkaitan karena *bullying* merupakan hasil dari adanya penyalahgunaan kekuasaan yang dilakukan oleh pelaku secara berulang-ulang untuk menyakiti individu atau kelompok yang lebih lemah darinya (Permata et al., 2021). Penyalahgunaan kekuasaan berupa *bullying* dalam serial ini ditampilkan dengan siswi yang memiliki kekuasaan dan kekuatan baik secara fisik, sosial, atau ekonomi menindas siswi lain yang tidak memiliki kekuasaan dan kekuatan tidak dapat memberikan perlawanan kepada pelaku (Rahman & Sjafrizal, 2024).

Pada beberapa situasi golongan masyarakat yang berada di bawah tidak dapat berpikir panjang mengenai apakah aturan yang ditetapkan oleh golongan atasnya sudah tepat atau tidak. Konsep tersebut dikenal sebagai konsep hegemoni, mereka akan menganggap bahwa keputusan atau aturan yang ditetapkan tersebut

sebagai sesuatu yang mutlak dan tidak bisa diganggu gugat lagi (Suyanto et al., 2018). Struktur golongan masyarakat bawah menganggap sudah sepantasnya hal tersebut mereka rasakan dan tidak dapat menyampaikan penolakan mereka kepada golongan atas.

Namun tidak semua kekuasaan dan aturan bersifat mutlak, sebagai respon yang ditimbulkan akibat adanya kekuasaan dan adanya pihak tertindas yang merasa dirugikan membuat munculnya resistensi dalam sebuah kelompok. Resistensi adalah tindakan yang dilakukan oleh kaum yang tertindas untuk melawan kaum yang menindasnya sebagai bentuk pertahanan dan perlawanan (Kirana & Sunarto, 2022). Pada dasarnya sebuah kekuasaan akan selalu beriringan dengan resistensi. Menurut Michel Foucault kuasa dan resistensi adalah dua hal yang tak terpisahkan, keduanya berinteraksi secara dinamis dan saling mempengaruhi (Sahira et al., 2025). Michel Foucault menyampaikan bahwa kuasa tidak hanya menekan tetapi membentuk pengetahuan dan identitas individu, membentuk norma dan praktik disipliner sementara resistensi hadir sebagai respon dari fenomena tersebut (Sahira et al., 2025).

Segala bentuk tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok subordinat yang bertujuan untuk menolak ketentuan yang dibentuk oleh kelompok superordinat disebut sebagai perlawanan (Assuyuthi, 2024). Bentuk dari resistensi sangat beragam dapat berupa penolakan secara eksplisit atau praktik kecil yang dapat mengganggu berlangsungnya sebuah kekuasaan (Sahira et al., 2025). Perlawanan atau resistensi tidak harus berwujud dalam sesuatu yang besar atau

spektakuler, tetapi tindakan-tindakan kecil yang dapat dilakukan dan dijumpai sehari-hari dapat digolongkan ke dalam bentuk resistensi.

Menurut James C. Scott resistensi terbagi ke dalam dua bentuk yakni resistensi terbuka (aksi protes, boikot, dan segala bentuk yang dapat dilihat dengan jelas) dan resistensi tertutup (hinaan, cacian, sikap tidak patuh) (Muzakar, 2017). Perbedaan yang paling mencolok antara kedua resistensi tersebut adalah resistensi tertutup bersifat individualis dan kurang terstruktur, sementara resistensi terbuka dilakukan oleh beberapa orang atau kelompok dan lebih terstruktur dalam perencanaan serta pelaksanaannya. Timbulnya resistensi menunjukkan bahwa tidak semua kekuasaan yang ada dianggap mutlak, resistensi tercipta karena adanya penolakan dari masyarakat terhadap kekuasaan tersebut.

Dalam konteks serial *Pyramid Game* perlawanan yang dilakukan oleh kaum subordinat bukan dalam bentuk perlawanan besar tetapi dalam bentuk perlawanan sederhana yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh perlawanan yang dilakukan yakni melakukan sabotase untuk menghalangi jalannya permainan, kepatuhan yang pura-pura terhadap kaum dominan, hingga melakukan provokasi untuk mendapatkan massa perlawanan yang lebih banyak (Scott, 1985). Perlawanan tersebut semata-mata dilakukan sebagai upaya untuk melindungi hak-hak yang dimiliki oleh individu terkait.

Resistensi dalam masyarakat Korea dapat dijumpai dalam berbagai macam isu. Salah satu isu yang dikritisi oleh masyarakat Korea Selatan yakni fenomena *gapjil*. Dalam fenomena *gapjil* menyoroti adanya penyalahgunaan kekuasaan karena adanya hierarki yang dilihat dari berbagai kategori seperti usia, pekerjaan,

kekayaan, hingga senioritas di dalamnya (Society Asia, 2016). *Gapjil* dipengaruhi oleh Konfusianisme yang dibawa oleh China ke Korea Selatan, mengatur mengenai kesopanan serta menyoroti pada struktur hierarki dan kekuasaan di dalamnya. Perlawanan pada *gapjil* secara nyata adalah dengan dibentuknya sebuah kelompok dengan nama *Gapjil* 911 yang bertugas untuk memberantas penyalahgunaan kekuasaan pada lingkup pekerjaan (Seo, 2023). Namun *gapjil* juga dapat ditemukan dalam lingkup pendidikan seperti adanya penyalahgunaan kekuasaan yang dilakukan oleh senior kepada juniornya yang melihat terdapat struktur hierarki yang dikategorikan ke dalam usia (Society Asia, 2016).

Hal tersebut tidak berbeda jauh dengan kondisi dari pemeran utama dalam serial *Pyramid Game*. Pemeran utama, Sung Soo Ji mendapat perlakuan tidak adil secara sepihak karena suatu aturan yang ditetapkan dalam sebuah permainan yang dimainkan oleh kelasnya. Aturan tersebut bermula dari struktur hierarki yang kemudian berubah menjadi penanda kekuatan dan kekuasaan pada siswa dengan posisi paling tinggi untuk mengatur siswa di bawahnya. Sung Soo Ji merasa sistem tersebut tidak masuk akal dan menyuarakan penolakan terhadap aturan tersebut dalam berbagai macam hal. Resistensi yang mulanya dilakukan sendirian kemudian mempengaruhi siswi lain di kelas tersebut untuk bergabung bersama dan menghancurkan hierarki yang ada. Hierarki yang diterapkan membuat kelas terbagi menjadi kelompok-kelompok tertentu dan membuat siswi di posisi bawah memiliki rasa takut kepada siswi dengan posisi di atasnya.

Sebagai salah satu bentuk dari komunikasi massa, film atau serial menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau

informasi kepada khalayak (Hidayat & Rohmadi, 2024). Film atau serial yang digunakan sebagai media hiburan dapat memuat sebuah peristiwa terkait realitas yang terjadi di masyarakat dan dibungkus ke dalam cerita fiktif untuk menarik audiens. Peran film dalam penyampaian informasi tidak sekuat surat kabar, majalah, televisi, dan radio yang memuat informasi berdasarkan fakta yang ada secara eksplisit dan terkini (Riki et al., 2021). Pesan yang disampaikan ke dalam sebuah film bisa secara eksplisit atau implisit dan tergantung bagaimana audiens dapat memaknai pesan yang dimuat dalam film tersebut (Hidayat & Rohmadi, 2024).

Sebuah film atau serial dapat bersifat multitafsir sehingga kita tidak bisa menelan mentah-mentah tayangan dan informasi yang terkandung di dalamnya (Sembiring, 2022). Dalam sebuah film yang sama, audiens dapat menangkap berbagai makna yang berbeda tergantung bagaimana mereka menangkap informasi yang termuat di dalamnya. Serial *Pyramid Game* secara eksplisit mengangkat isu mengenai *bullying* di lingkungan pendidikan. Isu *bullying* merupakan salah satu isu yang sering dijumpai di kehidupan sehari-hari namun sedikit dari kasus tersebut yang melakukan perlawanan.

Meskipun banyak film atau serial yang memuat isu mengenai *bullying* di dalamnya, namun dalam serial *Pyramid Game* tindakan *bullying* dan beberapa peraturan yang berlaku dalam kelas tersebut diciptakan berdasarkan struktur hierarki kekuasaan. Adanya kesepakatan dalam pemberlakuan hal tersebut menjadi alasan dibalik terjadinya berbagai macam bentuk ketidakadilan dan terpetak-petakan sesuai dengan posisi yang dimiliki setiap siswinya. Persoalan yang muncul

adalah bagaimana bentuk resistensi yang dilakukan oleh para tokoh dalam serial *Pyramid Game*. Untuk dapat mengungkapkan suatu makna dan pesan yang terkandung dalam sebuah film atau serial dengan membedah bagaimana bahasa, visual, dan interaksi sosial dalam serial tersebut diperlukan analisis yang mendalam dengan menggunakan metode penelitian Analisis Wacana Kritis model Norman Fairclough.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka terdapat rumusan masalah “Bagaimana wacana resistensi dikonstruksikan melalui dialog dalam serial Korea *Pyramid Game*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap bagaimana wacana resistensi diskonstruksikan melalui dialog dalam serial Korea *Pyramid Game*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam studi komunikasi dan kajian budaya terutama terkait dengan analisis wacana dan resistensi dalam media populer.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi masyarakat bagaimana kekuasaan bekerja dan bagaimana individu atau kelompok melakukan resistensi.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bahwa kekuasaan tidak selamanya bersifat mutlak dan dapat melakukan resistensi sebagai responnya.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi mengenai bentuk-bentuk perlawanan yang dilakukan untuk menentang kekuasaan dan aturan yang berlaku.