

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisis wacana kritis resistensi terhadap hierarki dalam serial Korea *Pyramid Game*, memperoleh hasil dan kesimpulan sebagai berikut.

Melalui dimensi tekstual, secara keseluruhan wacana yang terkandung dalam naskah dialog serial *Pyramid Game* menunjukkan adanya dominasi kekuasaan yang dimiliki oleh pihak-pihak tertentu melalui gaya bahasa yang mendukung untuk menunjukkan dominasi atau bersifat arogan dan merendahkan lawan bicaranya. Ketimpangan dalam hierarki juga ditampilkan dalam dialog seperti adanya penggambaran antara anjing dan pelatih serta pelayan dan tuan putri. Selain mengandung dominasi, dalam naskah dialog juga terkandung unsur-unsur yang memuat adanya resistensi yang dilakukan oleh pihak yang didominasi terhadap pihak dominan.

Wacana resistensi yang terkandung adalah untuk melakukan perlawanan atas penindasan yang terjadi khususnya di lingkungan sekolah, selain itu resistensi dilakukan untuk mengkritisi sistem budaya di masyarakat yang membagi individu ke dalam kelompok-kelompok tertentu. Perlawanan dilakukan dalam berbagai macam bentuk seperti provokasi, sabotase, hingga perlawanan secara langsung dengan memberikan ancaman pada pihak terkait. Penggunaan gaya bahasa yang digunakan dalam menunjukkan perlawanan yang ditemukan adalah gaya bahasa

ironi, sarkasme, hingga pertanyaan retoris yang digunakan oleh orator untuk mempengaruhi audiens luas dengan tujuan agar mereka terpengaruh untuk bergabung melakukan perlawanan bersama.

Melihat dalam dimensi diskursif, kekerasan dalam lingkungan sekolah menjadi salah satu tujuan dari produksi serial ini agar menjangkau khalayak yang lebih luas. Produksi wacana dilakukan untuk kritik pada bagaimana para orang dewasa bersikap acuh terhadap lingkungan pergaulan anak dan peserta didiknya. Orang tua disini merujuk pada para wali murid, staff, serta tenaga pengajar yang berada di lingkungan tersebut. Dalam konteks serial *Pyramid Game* ketidakpedulian hadir karena individu terkait memilih untuk menutup mata demi mencapai kepentingan dan keuntungan pribadi yang ingin dicapai.

Hadirnya sosok Sung Soo Ji sebagai awal mula resistensi dilakukan hadir untuk meningkatkan kesadaran bahwa ketidakadilan serta kekerasan yang dilakukan berdasarkan sebuah struktur hierarki yang harus dilawan atau ditiadakan. Dari segi konsumsi teks, melalui beberapa forum diskusi penonton menyampaikan ulasan mengenai bagaimana perlawanan yang didasarkan pada struktur hierarki dimana terdapat pihak dominan dan subordinat. Selain itu, audiens menemukan bahwa perlawanan dapat dilakukan meski tidak memiliki kekuasaan atau kekuatan yang mendukung di belakangnya.

Dalam dimensi praktik sosial, konteks sosial memiliki pengaruh dalam proses produksi dan konsumsi sebuah teks. Unsur yang mempengaruhi dalam produksi *Pyramid Game* adalah fenomena perundungan yang dianggap sudah menjadi keseharian yang ada di lingkungan sekolah. *Pyramid Game* diproduksi

sebagai media hiburan sekaligus penyampaian informasi terkait bahayanya perundungan yang diabaikan oleh orang dewasa, dapat berakibat fatal bagi pelaku atau korban dan mendapatkan kerugian secara material atau mental. Selain itu, berdasarkan topik utama plot serial *Pyramid Game* menggunakan sistem hierarki atau tingkatan dalam masyarakat yang diterapkan dalam sebuah kelas. Pengaruh dari ajaran Konfusianisme pada era Joseon membuat masyarakat terbagi ke dalam beberapa lapisan yang memuat golongan teratas yakni bangsawan hingga golongan rendah atau warga miskin.

Dalam konteks *Pyramid Game* pemilik kekuasaan (golongan atas) memanfaatkan kekuatannya untuk mengganggu pihak lain. Kurangnya kesadaran dalam lingkungan tersebut dan cenderung lebih memilih menghindar agar merasa aman menjadi salah satu faktor langgengnya budaya tersebut. Individu memilih untuk menutup mata karena memiliki posisi yang aman daripada melakukan perlawanan yang selanjutnya berakibat menjadi sasaran kekerasan tersebut. Sebagai salah satu konten yang dikonsumsi oleh khalayak dari berbagai dunia, pesan yang terkandung dalam *Pyramid Game* mungkin tidak secara langsung dapat dipahami oleh audiens karena terdapat perbedaan budaya dengan negara lain. Melihat dari konsumsi teks audiens, beberapa pengguna baik masyarakat Korea dan internasional termasuk Indonesia menerima adanya pesan untuk melawan tindakan perundungan dan adanya struktur hierarki yang mengatur dalam masyarakat. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa film atau drama dapat berperan menjadi salah satu media komunikasi massa yang dibungkus menarik dalam sebuah cerita fiktif dan

pastinya pemaknaan akan pesan yang diterima berbeda-beda sesuai dengan latar belakang yang dimiliki audiens.

5.2 Saran

Berikut rangkaian saran yang dapat disampaikan penulis sebagai pertimbangan serta masukan bagi pembuat teks atau pembaca penelitian:

1. Drama Korea merupakan salah satu budaya populer yang dapat memuat realitas masyarakat Korea Selatan, budaya yang dimiliki di Indonesia dan Korea Selatan pastinya memiliki perbedaan. Sebelum melakukan analisis mengenai hal tersebut maka sebaiknya melakukan riset melalui literatur yang tersedia agar dapat memahami konteks budaya yang terkandung di dalamnya. Akan lebih baik lagi apabila dapat membaca huruf *hangul* dan memahami bahasa Korea Selatan.
2. Meski terkesan terlalu dramatisir dan beberapa hal tidak terdapat di kehidupan nyata, drama dapat direkomendasikan sebagai sebuah media untuk menyampaikan sebuah wacana di dalamnya. Unsur-unsur fiktif yang terkandung di dalamnya membantu audiens dalam mencerna alur cerita serta meningkatkan nilai dari sebuah drama agar audiens tidak merasa bosan dengan cerita yang disajikan. Meski terkadang sebuah drama dianggap sebagai hiburan, tetapi apabila melihat lebih jauh drama tersebut pastinya mengandung sebuah pesan yang ingin disampaikan oleh produser pada khalayak yang lebih luas.

3. Peneliti tidak berasal atau tinggal di Korea sehingga memiliki keterbatasan dalam akses dan pemahaman akan budaya masyarakat Korea Selatan.
4. Saran untuk pembaca yakni menjadikan penelitian ini menjadi salah satu acuan dalam melakukan penelitian analisis wacana kritis. Pembaca dapat mengumpulkan beberapa penelitian serupa dan mengembangkan melalui sudut pandang yang ingin diteliti.