

Representasi *Bullying* dalam Drama Korea *Pyramid Game*: Analisis Semiotika Roland Barthes

Anggit Sabrina^{1*}, Arief Hidayatullah², Rahmi³

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas Mbojo Bima, Indonesia

Email: ¹sabrinaanggit@gmail.com

Abstrak

Media massa telah mengalami perkembangan pesat dan memainkan peran penting dalam membentuk pola pikir masyarakat melalui berbagai bentuk konten, termasuk serial drama. Salah satu serial yang menonjol dalam merepresentasikan isu sosial yakni *Pyramid Game*, drama Korea yang mengangkat fenomena *Bullying* di lingkungan sekolah melalui simbolisasi kekuasaan dan ketimpangan sosial. Studi ini bertujuan guna mengidentifikasi representasi *Bullying* dalam *Pyramid Game* dengan menerapkan pendekatan semiotika Roland Barthes. Pendekatan ini diterapkan guna mengidentifikasi tanda-tanda visual dan naratif yang mencerminkan makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam konteks kekerasan fisik, verbal, psikologis, hingga secara *online*. Data dihimpun melalui teknik observasi, dengan menonton serta mengamati drama Korea *Pyramid Game* yang kemudian dilakukan pemilihan pada sejumlah *scene* untuk dianalisis. Melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, didapatkan hasil analisis bahwa *Pyramid Game* merepresentasikan *Bullying* yang dikategorikan menjadi empat jenis, yakni *Bullying* secara fisik, *Bullying* secara verbal, *Bullying* secara psikologis, serta *cyber Bullying*, sebagai bentuk kekuasaan dalam sistem sosial hierarkis

Kata Kunci: *Bullying*, *Pyramid Game*, Representasi, Semiotika Roland Barthes.

Abstract

Mass media has undergone rapid development and plays a significant role in shaping public perceptions through various forms of content, including television dramas. One notable example is *Pyramid Game*, a Korean drama that highlights the phenomenon of *Bullying* within the school environment by symbolizing power structures and social inequality. This study aims to identify the representation of *Bullying* in *Pyramid Game* by applying Roland Barthes' semiotic approach. This approach serves to analyze visual and narrative elements that convey denotative, connotative, and mythological meanings within the context of physical, verbal, psychological, and cyber forms of violence. Data were collected through observation techniques by watching and analyzing *Pyramid Game*, followed by selecting specific scenes for deeper analysis. Through Roland Barthes' semiotic framework, the analysis reveals that *Pyramid Game* represents *Bullying*, categorized into four types: physical *Bullying*, verbal *Bullying*, psychological *Bullying*, and cyber *Bullying*, as a form of power within a hierarchical social system.

Keywords: *Bullying*, *Pyramid Game*, Representation, Roland Barthes' Semiotic.

PENDAHULUAN

Media massa telah berkembang pesat, membawa perubahan yang semakin kompleks dan signifikan. Pertumbuhannya begitu cepat sehingga memengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat secara luas. Kini, media massa memungkinkan masyarakat untuk dengan mudahnya mengakses beragam informasi dari seluruh dunia, mulai dari berita, film, serial drama, dan lain-lain.

Alex Sobur dalam bukunya *Semiotika Komunikasi* berpendapat bahwa, hingga kini, serial drama masih menjadi salah satu media massa yang paling digemari berbagai kalangan. Tidak hanya berperan sebagai hiburan, serial drama juga mampu memberikan wawasan dan menyampaikan informasi kepada penontonnya. Serial drama kerap menggambarkan berbagai realitas sosial yang sering terjadi di kehidupan

sehari-hari sehingga tanpa disadari, cerita-cerita dalam serial drama turut memengaruhi pola pikir masyarakat dan berkontribusi dalam membentuk pandangan sosial melalui pesan-pesan yang disampaikan. (Al-Hakim, 2023)

Selain itu, serial drama juga sering dimanfaatkan sebagai wadah edukasi, kritik sosial, dan wadah untuk membuka berbagai forum diskusi antara penonton dan pembuatnya, ini karena serial drama mampu merepresentasikan berbagai makna melalui simbol-simbol atau tanda-tanda yang berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat.

Serial drama Korea merupakan salah satu budaya kesenian yang mengacu kepada drama televisi di Korea dalam sebuah format film seri pendek yang sebagian besar ditayangkan hanya selama beberapa minggu saja dan menggunakan bahasa Korea dalam penayangannya. Cerita dalam serial drama Korea mengangkat isu tentang kehidupan sehari-hari, dan biasanya ditonton sebanyak dua sampai tiga jam dalam sehari.

Salah satu fenomena sosial yang diangkat dalam sebuah film atau drama yaitu *Bullying* atau tindakan perundungan. Fenomena *Bullying* atau perundungan telah menjadi salah satu isu sosial kompleks di berbagai negara, termasuk Korea Selatan. Isu ini menjadi sumber inspirasi bagi pembuat drama untuk memperlihatkan representasi tindakan *Bullying* dalam sebuah drama, termasuk dalam drama Korea.

Bullying merupakan tindakan agresif yang dilakukan secara berulang oleh seseorang atau kelompok terhadap individu yang lebih lemah, baik secara fisik maupun psikologis. *Bullying* sering kali terjadi dalam konteks sosial yang didominasi oleh ketidakseimbangan kekuasaan seperti di sekolah atau komunitas remaja (Olweus, 1993). Sedangkan Ken Rigby mendefinisikan *bullying* sebagai sebuah hasrat untuk menyakiti. Hasrat ini diperlihatkan dalam aksi, dan menyebabkan seseorang menderita. Aksi ini dilakukan secara langsung oleh seseorang atau sekelompok yang memiliki kekuatan lebih besar, tidak bertanggung jawab, biasanya berulang kali, dan dilakukan dengan perasaan bahagia. (Ela, Sahadi, & Meilanny, 2017)

Dikutip dari idxchannel.com, di Indonesia sendiri, menurut data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tercatat sebanyak 548 kasus anak menjadi korban *Bullying* di institusi pendidikan sepanjang tahun 2023, jumlah ini mengalami peningkatan signifikan dibandingkan tahun-tahun berikutnya.

Pada awal tahun 2024, KPAI melaporkan 46 kasus anak yang mengakhiri hidup akibat kekerasan, di mana hampir 50% insiden tersebut terjadi di lingkungan pendidikan. Selain itu, data terbaru KPAI juga mengungkapkan bahwa kekerasan terhadap anak telah mencapai 141 kasus sejak awal tahun 2024, dengan 35% atau sekitar 50 kasus terjadi di sekolah. Selama periode 2011 hingga 2019, KPAI menerima total 37.381 pengaduan terkait kekerasan terhadap anak. Dari jumlah tersebut, terdapat 2.473 laporan kasus *Bullying* yang terjadi baik di institusi pendidikan maupun media sosial, dengan tren yang terus menunjukkan peningkatan signifikan.

Salah satu drama Korea yang menonjol dalam merepresentasikan *Bullying* adalah *Pyramid Game*. Drama ini secara eksplisit menggambarkan dinamika kekuasaan dalam lingkungan sekolah melalui permainan piramida yang mencerminkan ketimpangan sosial. Dalam drama ini, setiap siswa diberikan penilaian atau *voting* oleh teman-temannya, lalu hasil penilaian tersebut menentukan posisi mereka dalam struktur sosial sekolah. Mereka yang memperoleh peringkat tertinggi atau berada di puncak piramida mendapatkan berbagai hak istimewa, sedangkan mereka yang berada di posisi terbawah kerap mengalami perlakuan tidak adil serta menjadi sasaran perundungan.

Drama *Pyramid Game* adalah serial televisi Korea Selatan yang tayang perdana pada tahun 2024 dan mengusung genre *psychological thriller*, *survival*, drama serta misteri. Adaptasi dari Webtoon Naver berjudul sama karya Dalgonyak ini disutradarai oleh Park Soyeon dan dibintangi sejumlah aktris ternama Korea Selatan, seperti Kim Jiyeon (WJSN Bona), Jang Da-Ah, Ryu Da In, Shin Seulki, dan Kang Na Eon. Dengan total 10 episode, serial ini dapat disaksikan melalui platform Viu dan Paramount+. Berkas popularitasnya yang tinggi, *Pyramid Game* berhasil menjadi salah satu drama paling diminati pada tahun 2024.

Drama ini menceritakan kehidupan siswi di Baekyeon Girls' High School yang dihadapkan pada permainan rahasia bernama *Pyramid Game*, di mana setiap siswa memberi nilai pada temannya. Siswa yang mendapat nilai F akan menjadi target perundungan. Lewat narasi ini, drama menyoroti praktik *Bullying* sebagai bentuk kekerasan sistemik yang dilembagakan melalui struktur sosial sekolah, serta menggambarkan dinamika kekuasaan, kontrol sosial, dan konformitas dalam lingkungan pendidikan.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji fenomena *bullying* dalam media populer. Misalnya, penelitian oleh Lee (2023) menganalisis drama *The Glory* dengan perspektif sosiologis untuk melihat bagaimana kekerasan sekolah berakar dari struktur kelas sosial, sementara studi oleh Park & Choi (2022)

menelaah representasi bullying dalam *webtoon* melalui pendekatan analisis naratif. Penelitian lain oleh Nofia & Bustam (2022) menggunakan semiotika Barthes untuk mengkaji kekerasan simbolik dalam iklan, tetapi belum banyak yang memfokuskan analisisnya pada konteks drama Korea bertema *survival game*. Dengan demikian, celah penelitian masih terbuka, khususnya dalam mengungkap bagaimana *Pyramid Game* mereproduksi mitos tentang normalisasi kekerasan hierarkis di lingkungan sekolah.

Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menerapkan teori semiotika Roland Barthes. Pendekatan ini tidak hanya menganalisis makna denotatif dan konotatif dari tanda-tanda visual maupun naratif dalam *Pyramid Game*, tetapi juga membongkar lapisan mitologis di balik narasi permainan piramida. Kebaruan penelitian ini terletak pada: (a) objek kajian yang relatif baru dan populer, (b) penggunaan kerangka Barthes secara konsisten untuk mengurai tanda-tanda kekuasaan, serta (c) temuan makna mitologis yang menjelaskan bagaimana perundungan dilegitimasi sebagai sesuatu yang “normal” dalam tatanan sosial sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes untuk mengkaji representasi Bullying dalam drama Korea *Pyramid Game*. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi non-partisipatif, yaitu dengan menonton secara cermat seluruh episode drama dan mencatat adegan-adegan yang menunjukkan praktik perundungan baik secara verbal, fisik, maupun psikologis.

Teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah purposive sampling (sampling bertujuan). Artinya, adegan yang dipilih tidak diambil secara acak, melainkan berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan fokus penelitian. Kriteria inklusi dalam pemilihan adegan adalah sebagai berikut:

1. Adegan secara eksplisit menampilkan salah satu dari empat kategori perundungan: fisik, verbal, psikologis, atau siber.
2. Adegan memiliki intensitas dramatis yang tinggi serta signifikan bagi perkembangan alur cerita.
3. Adegan mengandung tanda-tanda visual dan naratif yang kaya (misalnya ekspresi wajah, gestur, dialog, latar tempat, kostum) sehingga dapat dianalisis secara mendalam dengan pendekatan semiotika Barthes.

Proses analisis dilakukan dengan tiga tahapan makna menurut Barthes. Pertama, pada tingkat denotasi, peneliti menguraikan makna literal dari tanda sebagaimana ditampilkan secara langsung. Kedua, pada tingkat konotasi, peneliti menafsirkan makna yang bersifat simbolik dan kultural, termasuk asosiasi nilai-nilai sosial yang melekat pada tanda tersebut. Ketiga, pada tingkat mitos, peneliti menggali bagaimana tanda-tanda tersebut membentuk dan menormalisasi ideologi tertentu, seperti kekuasaan, hierarki sosial, dan dominasi kelompok mayoritas terhadap minoritas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bullying Fisik

Bullying dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa bentuk, yakni fisik, verbal, dan psikologis. *Bullying* fisik merujuk pada tindakan kekerasan secara langsung terhadap tubuh korban, seperti memukul, mencubit, menampar, atau memalak, yaitu mengambil barang milik orang lain secara paksa. Sementara itu, *bullying* verbal mencakup tindakan seperti memaki, mengejek, serta menyebarkan gosip negatif yang merusak reputasi korban. Adapun *bullying* psikologis melibatkan perilaku yang bersifat merendahkan secara mental dan emosional, seperti intimidasi, diskriminasi, serta tindakan yang bertujuan mengecilkan atau melemahkan kepercayaan diri korban. Ketiga bentuk *bullying* ini tidak hanya berdampak pada kondisi sosial korban, tetapi juga meninggalkan dampak jangka panjang terhadap kesejahteraan psikologis dan perkembangan pribadi mereka (Sofyan dkk, 2022).

Bullying Fisik Menggunakan Alat Bantu

Pada scene 1 (14.40-15.25) terlihat Bang Wooyi, Koo Seulha dan Kim Dayeon sedang melempar bola ke kepala Myung Jaeun yang tertutup cone olahraga, berulang kali sambil tertawa. Kemudian scene 3, lagi-lagi Kim Dayeon, Bang Wooyi dan Koo Seulha melakukan metode penyiksaan tradisional Joseon (Domoji) yaitu dengan menutup wajah Seong Suji dengan tisu basah sehingga ia kesulitan bernapas, tubuhnya juga ditahan sehingga ia tidak bisa melawan. Lalu pada scene 7 (06:00-06:15), di ruang kepala sekolah, Baek Harin menahan tangan Myung Jaeun dan membakar telapak tangannya dengan ujung rokok. Pada scene 9 (08:31-09:19), terlihat Seong Suji dimasukkan ke dalam kantong plastik sampah yang diikat rapat sehingga ia kesulitan bernapas, lalu ketika plastik dibuka, ia sudah lemas dan tak mampu untuk berdiri.



Scene 1 (14:40-15:24)



Scene 3 (32:46-33:08)

Gambar 1. Scene *Bullying* Fisik Menggunakan Alat Bantu

a Makna Denotasi

Dalam beberapa adegan, murid peringkat atas menggunakan berbagai benda seperti bola olahraga dengan cone di kepala, tisu basah, kantong plastik sampah, lipstik, hingga rokok untuk menyakiti dan mempermalukan teman sekelas mereka yang berada di peringkat F. Korban tidak mampu melawan, tubuhnya ditahan atau diikat, dan perlakuan brutal ini berlangsung di ruang kelas, gudang olahraga, kamar mandi, dan saat waktu istirahat.

b Makna Konotasi:

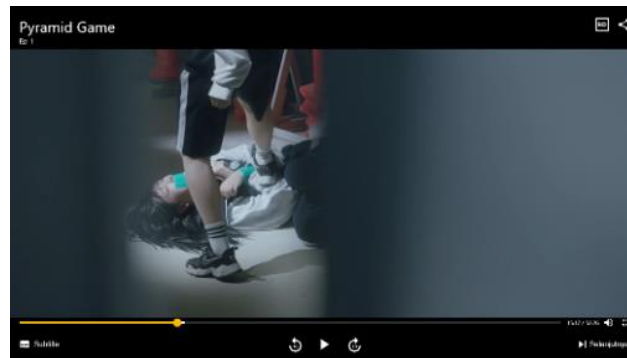
Setiap benda yang digunakan tersebut menjadi simbol kontrol dan penghinaan. Bola dan cone mengurangi martabat korban, tisu basah memaksa bungkam, plastik sampah menyiratkan penguburan identitas, lipstik huruf “F” menandai bahwa ia lah peringkat paling rendah, dan rokok di tangan menambah unsur siksaan. Pelaku memanfaatkan alat ini untuk menegaskan kekuasaan mereka, sementara teman-teman lain yang menyaksikan tanpa menolong menegaskan norma diam yang membiarkan kekerasan terus berlangsung.

c Makna Mitos:

Pada level mitos, secara ideologis, drama ini menyampaikan bahwa sistem peringkat dari A hingga F bukan hanya sekadar penilaian, melainkan menjadi alat pembenaran kekuasaan. Mereka yang berada di peringkat atas dianggap sah untuk mengatur dan memperlakukan yang di bawah semaunya, bahkan dengan kekerasan. Kekerasan tersebut menjadi bagian yang dianggap “normal” dari sistem, seolah-olah penderitaan korban adalah sesuatu yang wajar karena status mereka. Perundungan ini juga dipicu dari dorongan untuk menunjukkan dominasi, memperoleh kepuasan secara sadis, atau membentuk suasana yang menekan bagi individu yang dianggap lemah (Febriansyah & Yuningsih, 2024). Melalui gambaran ini, drama *Pyramid Game* sebenarnya sedang mengkritik tajam sistem meritokrasi yang menyesatkan, di mana kedudukan tinggi dijadikan alasan untuk mempertahankan kekuasaan dan membungkam yang lemah.

Bullying fisik tanpa alat bantu

Pada beberapa scene selanjutnya, terlihat adegan di mana para pelaku melakukan *Bullying* dengan kontak fisik secara langsung tanpa menggunakan alat bantu. Mereka menendang, memukul, menarik kerah, bahkan menginjak dan membanting tubuh para korban, yaitu siswi yang berada di tingkat F.



Scene 1 (14:40-15:24)



Scene 2 (24:10-25:33)

Gambar 2. Scene *Bullying* Fisik tanpa Alat Bantu

a Makna denotasi

Adegan-adegan tersebut memperlihatkan para pelaku *Bullying* melakukan kekerasan fisik secara langsung terhadap korban tanpa perantara alat. Tindakan *Bullying* yang tampak meliputi menendang, memukul, menarik kerah seragam, menginjak tubuh, dan membanting tubuh korban ke lantai. Semua ini menunjukkan adanya interaksi fisik agresif dan menjadikan tubuh korban sebagai sasaran serangan yang tampak menyakitkan.

b Makna Konotasi

Secara konotatif, tindakan tersebut menyiratkan makna dominasi dan upaya pelaku untuk menunjukkan superioritasnya sebagai siswa dengan peringkat yang lebih tinggi dari korban. Kontak fisik langsung ini melambangkan keinginan untuk merendahkan dan mengintimidasi secara personal. Ketika kerah ditarik atau tubuh dibanting, ada pesan simbolik yang menandakan penundukan dan penghinaan terhadap martabat individu. Pun ketika tubuh korban diinjak, hal itu menyampaikan bahwa korban dianggap tidak berharga, tidak memiliki kekuatan untuk melawan dan pantas dikendalikan.

c Makna mitos

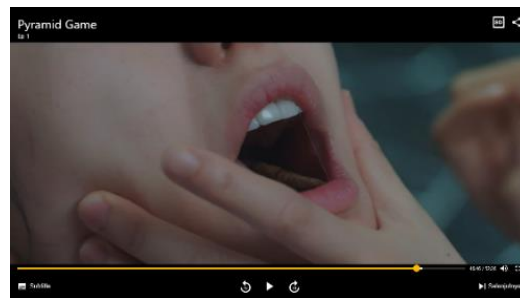
Mitos yang dibentuk pada adegan-adegan ini adalah bahwa kekerasan yang terjadi di kelas tersebut adalah alat sah untuk mempertahankan posisi sosial dan menunjukkan bahwa mereka berada di tingkat yang lebih tinggi daripada siswi yang berada di tingkat F. Kemudian, mitos lainnya yaitu siswi yang berada di tingkat F adalah pihak yang layak disakiti, sehingga itu membenarkan tindakan pelaku sebagai bagian dari “aturan permainan” yang diterima oleh lingkungan sekolah. Ketimpangan relasi antara pelaku dan korban, baik dari segi fisik, kemampuan komunikasi, gender, maupun status sosial, dimanfaatkan untuk membenarkan tindakan menyakiti atau mengucilkan, dan memperkuat mitos bahwa kekuasaan harus ditegakkan melalui dominasi dan kekerasan (Safaat, 2023).

***Bullying* fisik dengan objek hewan**

Adegan *Bullying* ini dimulai dengan Wooyi yang membawa sebuah toples berisi banyak ulat kemudian ia mengatakan bahwa itu adalah “makanan enak” untuk Sooji. Bang Wooyi dan Koo Seulha mulai memaksa dan memasukkan ulat tersebut ke dalam mulut Sooji. Saat sudah masuk ke mulutnya, Sooji terdiam sebentar lalu memuntahkannya, ia masih terkejut.



Scene 6 (46.23-47.35)



Scene 6 (46.23-47.35)

Gambar 3. *Bullying Fisik dengan Objek Hewan*

a Makna denotasi

Secara denotatif, adegan ini memperlihatkan tindakan langsung di mana dua pelaku secara fisik memaksa korban untuk memasukkan makhluk hidup menjijikkan ke dalam tubuhnya. Cacing sebagai objek konkret digunakan dalam aksi perundungan yang nyata dan terlihat secara eksplisit. Sooji tidak memberikan perlawanan aktif, namun ia menunjukkan reaksi tubuh seperti muntah dan ekspresi wajah yang menggambarkan keterkejutan dan ketidakterimaan.

b Makna konotasi

Secara konotatif, adegan ini sangat kuat dan sarat emosi. Cacing bukan sekadar makhluk kecil, melainkan simbol dari sesuatu yang busuk, kotor, dan rendah. Dengan mengatakan bahwa itu adalah "makanan anak", pelaku menormalisasi kekejian sebagai hiburan, dan menyamakan kekerasan sebagai lelucon.

Tindakan memasukkan cacing ke dalam mulut korban adalah bentuk penghinaan yang sangat personal, karena mulut adalah simbol identitas, ekspresi, dan kemanusiaan. Reaksi Sooji yang diam, muntah, dan kemudian berlinangan air mata menandakan trauma yang mendalam. Ia tidak hanya diserang secara fisik, tapi juga dilucuti dari martabatnya sebagai manusia. Rasa jijik yang memuncak menjadi manifestasi dari rasa terinjaknya harga diri.

c Makna Mitos

Di balik tindakan tersebut tersimpan mitos sosial yang lebih luas. Adegan ini memperkuat ideologi bahwa dalam sistem sosial hierarkis seperti yang ditampilkan dalam *Pyramid Game*, kekuasaan dapat diekspresikan lewat pelecehan dan perundungan ekstrem. Mitos yang dibangun adalah bahwa penghinaan terhadap mereka yang dianggap lemah bukan hanya diperbolehkan, tetapi dijadikan bentuk hiburan dan alat legitimasi kekuasaan. Keyakinan bahwa korban pantas menerima perlakuan buruk, atau dianggap sebagai pihak yang memicu terjadinya *Bullying*, semakin memperkuat kecenderungan individu untuk terlibat dalam tindakan *Bullying* tersebut (Anggraeni & Yoenanto, 2025).

Bullying Verbal

Bullying verbal merupakan salah satu bentuk perundungan yang dilakukan melalui ucapan atau kata-kata yang menyakitkan dan bersifat merendahkan, serta dapat terdengar secara langsung oleh korban maupun orang lain. Bentuk ini kerap kali terjadi dalam lingkungan sekolah maupun sosial dan seringkali dianggap remeh karena tidak meninggalkan luka fisik, padahal dampaknya terhadap kondisi psikologis korban sangat signifikan (Nur & Azijah, 2022).

Dalam salah satu adegan Pyramid Game, Shin Hye secara tidak sengaja menyenggol pintu loker Bang Wooyi. Tanggapan yang diberikan Wooyi bukan sekadar ekspresi kesal, melainkan serangkaian ejekan verbal yang sangat merendahkan. Ia berkata, “Singkirkan perut gemukmu dari hadapanku,” kemudian menyindir, “Apa kamu tingkat D karena perutmu menonjol seperti huruf D?” dan melanjutkan dengan kalimat, “Lihat perut gemukmu, menjijikkan sekali.” Ucapan ini menjadi representasi eksplisit dari *Bullying* verbal yang menjadikan tubuh sebagai objek penghinaan.



Scene 19 (10:58-11:10)



Scene 19 (10:58-11:10)

Gambar 4. *Bullying* Verbal

a Makna Denotasi

Secara denotatif, adegan ini memperlihatkan pertukaran verbal di mana satu karakter secara langsung mengejek bentuk tubuh karakter lain, khususnya bagian perut. Ucapan-ucapan tersebut mengekspresikan penilaian negatif terhadap tubuh gemuk dan menyampaikannya secara eksplisit melalui metafora huruf “D” dan kata-kata seperti “menjijikkan.” Secara literal, ini adalah adegan penghinaan berbasis fisik melalui bahasa.

b Makna Konotasi

Secara konotatif, ejekan Wooyi memuat makna simbolik yang lebih dalam. Tubuh gemuk tidak hanya dikomentari, tapi diidentifikasi sebagai sesuatu yang salah dan menjijikkan, seolah bentuk tubuh di luar standar kurus ideal tidak pantas untuk eksis di ruang sosial tersebut.

Sindiran tentang huruf “D” mereduksi eksistensi seseorang menjadi objek ejekan visual, seolah tubuh hanya pantas dinilai berdasarkan bentuk dan ukurannya. Kalimat-kalimat tersebut membawa konotasi pengusiran simbolik, yakni bahwa tubuh Shin Hye tidak hanya tidak diterima, tetapi juga harus disingkirkan secara literal dan sosial. Selain itu, ekspresi verbal tersebut mempermalukan Shin Hye di depan publik, menjadikannya sasaran tawa, rasa malu, dan krisis identitas tubuh.

c Makna Mitos

Pada tingkat mitos, adegan ini memperkuat narasi sosial yang mengidealkan tubuh kurus dan menciptakan stigma terhadap tubuh gemuk. *Body shaming* dalam bentuk verbal menjadi mekanisme reproduksi kekuasaan, di mana standar kecantikan yang sempit digunakan sebagai alat untuk menghakimi dan menundukkan orang lain.

Mitos yang dibangun adalah bahwa tubuh yang tidak sesuai dengan norma dominan (kurus, ramping, “ideal”) dianggap sebagai penyimpangan dan bahkan layak dipermalukan (Leony *et al.*, 2022). *Bullying* secara verbal seringkali menghina terkait fisik serta penampilan seseorang (Febriansyah & Yuningsih, 2024). *Bullying* verbal seperti ini menginternalisasi keyakinan bahwa nilai seseorang bergantung pada penampilan fisik khususnya bentuk tubuh, dan mengukuhkan logika diskriminatif dalam dinamika sosial antar pelajar.

Bullying Psikologis

Dalam drama ini, *bullying* psikologis direpresentasikan dalam sejumlah scene yang menyiratkan kekerasan mental dan emosional terhadap korban. Beberapa di antaranya meliputi tindakan membakar telapak tangan dengan rokok atau dengan korek api, mencoret wajah dengan simbol “F”, memaksa korban untuk bertingkah seperti hewan dan mencoret wajahnya menjadi hewan, memasukkan cacing ke dalam mulut, meniupkan asap rokok ke wajah, hingga ejekan di depan banyak orang. Beragam bentuk perlakuan tersebut menunjukkan kekerasan simbolik yang tidak hanya menyakiti secara langsung, tetapi juga meninggalkan dampak psikologis yang mendalam



Scene 15 (25:26-25:43)



Scene 34 (28:40-29:30)

Gambar 5. *Bullying* Psikologis

a Makna Denotasi

Secara denotatif, adegan-adegan tersebut menggambarkan tindakan langsung dan eksplisit yang dilakukan oleh pelaku terhadap korban. Korban mengalami kekerasan fisik ringan yang bersifat simbolis, seperti pembakaran dengan rokok dan coretan di wajah, hingga kekerasan verbal yang dilakukan secara publik. Semua aksi tersebut ditampilkan secara kasatmata sebagai upaya menjatuhkan martabat korban melalui cara-cara yang merendahkan.

b Makna Konotasi

Pada tingkat konotasi, tindakan-tindakan tersebut sarat makna simbolik yang menegaskan dominasi, pelecehan martabat, dan upaya sistematis untuk meruntuhkan rasa percaya diri korban. Membakar telapak tangan bukan hanya menyakiti, tetapi juga menandai kepemilikan dan kontrol atas tubuh korban. Coretan wajah dengan huruf "F" melambangkan kegagalan dan stigma sosial yang dipaksakan. Menjadikan korban bertingkah seperti binatang tidak hanya merendahkan tetapi juga merampas hak dasar korban sebagai manusia yang otonom, sedangkan memaksa korban memakan benda menjijikkan seperti cacing menjadi simbol penghinaan ekstrem terhadap nilai diri. Penghinaan di depan publik dan pelecehan verbal berfungsi sebagai alat kontrol sosial yang memaksa korban tunduk, malu, dan merasa tak berharga. Semua perlakuan ini bertujuan menciptakan ketakutan, isolasi, dan keterpurukan mental yang berkelanjutan.

c Makna Mitos

Pada tataran mitologis, bentuk-bentuk *Bullying* psikologis ini memperlihatkan bagaimana kekerasan dibenarkan dalam sistem sosial tertentu. Ada narasi terselubung yang menganggap bahwa individu yang “lemah”, “berbeda”, atau “tidak sesuai standar sosial” memang layak untuk dipermalukan. Lingkungan sekolah, yang seharusnya menjadi ruang pertumbuhan, justru menjadi ladang bagi lahirnya mitos kekuasaan: bahwa dominasi adalah hal yang wajar, dan bahwa memermalukan orang lain adalah cara

untuk mempertegas status sosial. Dari segi fisik, pelaku *Bullying* tidak selalu berasal dari anak yang berbadan besar dan kuat; anak dengan postur tubuh kecil atau sedang pun bisa menjadi pelaku jika memiliki pengaruh psikologis yang kuat di antara teman-temannya (Harahap & Saputri, 2019). Kekerasan semacam ini tidak lagi terlihat sebagai penyimpangan, melainkan dijustifikasi sebagai bagian dari dinamika sosial remaja. Drama ini dengan sengaja mengangkat bagaimana mitos-mitos tersebut terus direproduksi melalui praktik harian yang tampak remeh namun berdampak serius terhadap kesehatan mental individu yang menjadi korban.

Cyber Bullying

Cyber bullying merupakan perlakuan bullying yang dilakukan secara berulang dengan sengaja seperti mengolok-olok, atau kegiatan yang mengintervensi dan juga merendahkan sasaran yang di-bully di sosial media (Imani & Tohari, 2021). Dalam salah satu adegan, ditampilkan tampilan layar gawai yang menunjukkan sebuah akun haters yang secara khusus dibuat untuk menyerang Im Yerim, salah satu siswa yang diketahui sedang dalam proses debut sebagai idol. Akun tersebut memuat berbagai ujaran kebencian, ejekan, dan penyebaran opini negatif terhadap Yerim, yang berpotensi mempengaruhi persepsi publik maupun psikologis Yerim sendiri.



Scene 30 (34:16-34:20)

Gambar 6. *Cyber Bullying*

a Makna Denotasi

Pada tingkat denotatif, adegan ini menampilkan sebuah layar tab yang memperlihatkan akun media sosial dengan konten yang ditujukan untuk menyerang atau merendahkan Im Yerim. Nama akun, unggahan, dan komentar-komentar negatif menjadi objek visual yang jelas dan dapat dibaca secara literal sebagai tindakan penghinaan daring.

Tampilan ini memperlihatkan realitas baru dalam bentuk *Bullying*, yaitu kekerasan yang tidak lagi membutuhkan kehadiran fisik pelaku, tetapi dapat terjadi melalui teknologi dan platform digital.

b Makna Konotasi

Secara konotatif, layar yang menampilkan akun haters menyiratkan tekanan sosial dan psikologis yang tidak kasat mata namun sangat nyata bagi korban, terutama remaja perempuan yang berada dalam sorotan publik seperti calon idol. Akun tersebut tidak hanya menjadi simbol kebencian, tetapi juga representasi dari penghakiman kolektif, di mana publik merasa memiliki otoritas untuk menilai, mengutuk, bahkan menghancurkan citra pribadi seseorang secara anonim.

Dalam konteks ini, layar menjadi cermin dari kekejaman yang tersembunyi, tempat di mana opini berubah menjadi senjata dan batas etika menjadi kabur. Akun haters merupakan ekspresi kebencian yang telah terlembaga, dibungkus dalam teknologi, dan menyasar impian, identitas, serta kerentanan personal Yerim.

c Makna Mitos

Pada tingkat mitos, akun *haters* terhadap Yerim membentuk narasi ideologis yang lebih luas: bahwa perempuan muda yang tampil menonjol, berbakat, atau bercita-cita besar layak menjadi sasaran kecaman, seolah-olah keberhasilan mereka memancing iri, sebagaimana ungkapan Sholekah *et al.* (2023) yang menyebutkan bahwa tindakan *cyber Bullying* dipicu oleh berbagai motif, salah satunya rasa iri. Mitos yang dibangun adalah bahwa menjadi calon idol, khususnya perempuan, berarti membuka diri terhadap objektifikasi, pengawasan, dan pembinasan karakter oleh massa.

Akun *haters* juga memperkuat ilusi kebebasan berbicara dalam media sosial, padahal sering kali kebebasan tersebut dimanfaatkan untuk menyebarkan kekerasan simbolik. Dengan demikian, mitos yang tercipta adalah bahwa media sosial adalah ruang demokratis, padahal dalam praktiknya, ia bisa menjadi alat kekuasaan tak kasat mata yang merusak secara struktural.

PEMBAHASAN

Temuan analisis semiotika menunjukkan bahwa Pyramid Game membangun mitos tentang normalisasi kekerasan dalam struktur hierarki sekolah. Mitos ini begitu kuat karena selaras dengan realitas sosial Korea Selatan yang sering dikritik terkait tekanan akademik ekstrem, sistem kompetisi ketat, serta maraknya kasus *school violence* (hakpok). Lingkungan sekolah yang seharusnya menjadi ruang aman justru mencerminkan stratifikasi sosial yang lebih luas di masyarakat, di mana posisi sosial menentukan akses terhadap hak istimewa maupun perlakuan diskriminatif.

Drama ini tidak hanya memperlihatkan bahwa kekuasaan dapat melegitimasi kekerasan, tetapi juga mengkritik sistem meritokrasi yang menyesatkan. Representasi bullying dalam Pyramid Game memperlihatkan bagaimana kekerasan dijustifikasi melalui simbol-simbol permainan piramida, seolah-olah status sosial rendah otomatis membuat seseorang “layak” diperlakukan tidak adil. Dengan demikian, drama ini berfungsi sebagai kritik terhadap ideologi dominan yang menormalisasi relasi kuasa berbasis hierarki, baik di sekolah, perusahaan, maupun masyarakat luas.

Temuan ini mendukung penelitian Lee (2023) tentang *The Glory*, yang juga menekankan bahwa kekerasan sekolah berakar dari struktur sosial kelas. Namun, Pyramid Game melangkah lebih jauh dengan menunjukkan bahwa kekerasan dapat dilembagakan melalui mekanisme permainan yang disepakati bersama, bukan hanya tindakan individu. Temuan ini sekaligus melengkapi studi Park & Choi (2022) mengenai webtoon, dengan menyoroti bagaimana mitos kekerasan hierarkis direproduksi melalui media populer. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa mitos “kekuasaan melegitimasi kekerasan” tidak hanya berlaku di ruang sekolah, melainkan juga merefleksikan tatanan sosial yang lebih luas, mulai dari dunia korporat hingga politik.

KESIMPULAN

Merujuk pada hasil dan pembahasan menerapkan analisis semiotika Roland Barthes, didapatkan kesimpulan bahwa drama Korea *Pyramid Game* merepresentasikan perilaku *Bullying* sebagai tanda-tanda kekuasaan dalam sistem sosial hierarkis melalui dialog serta sejumlah *scene*-nya. Dalam drama ini, perilaku *Bullying* yang dapat diidentifikasi menjadi empat jenis, yakni *Bullying* secara fisik, verbal, psikologis, serta *cyber Bullying*. Denotasi menunjukkan bentuk kekerasan yang nyata, konotasi mengungkap simbol dominasi dan pelecehan, sementara pada tingkat mitos, drama ini memperlihatkan bagaimana kekerasan dilegitimasi sebagai bagian dari norma sosial yang diterima. Dengan demikian, *Pyramid Game* tidak hanya mengangkat isu perundungan, tetapi juga mengkritik sistem meritokrasi yang menormalisasi kekerasan sebagai alat peneguhan kekuasaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hakim, Taufiq. 2023. Representasi *Bullying* Dalam Drama Korea Tomorrow (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Skripsi*.
- Anggraeni, C. W., & Yoenanto, N. H. 2025. Analysis of the Profile of *Bullying* Perpetrators. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 14(2), 159-165.
- Bungin, Burhan. 2003. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Kencana Predana Media Grup.
- _____. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- _____. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Chambers, I. (2007). Roland Barthes: structuralism/semiotics. In *CCCS Selected Working Papers* (pp. 247-260). Routledge.
- Effendi, Onong Uchjana. *Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung Remaja Pengantar Ilmu Komunikasi, Jakarta: Grasindo Rosdakarya.
- Febriansyah, Daffa Rizky, & Yuningsih, Yuyun. 2024. Fenomena Perilaku *Bullying* Sebagai Bentuk Kenakalan Remaja di SMK-TI Pembangunan Cimahi. *Lindayasos: Jurnal Ilmiah Perlindungan dan Pemberdayaan Sosial*, 27-33.
- Harahap, E., & Saputri, N. M. I. 2019. Dampak psikologis siswa korban *Bullying* di SMA Negeri 1 Barumun. *RISTEKDIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 68-75.

- Imani, F. A., Kusmawati, A., & Tohari, M. A. (2021). Pencegahan kasus cyberbullying bagi remaja pengguna sosial media. *Khidmat Sosial: Journal of Social Work and Social Services*, 2(1), 74-83.
- Leony, Britania, et al. 2022. Makna Mitos Body Shaming Pada Film Imperfect Karya Ernest Prakasa. *Soetomo Communication and Humanities* 3(1): 56-66.
- Maulana Sidik, Farih. (2024, 04 September). *Siswa SMA Di-bully Hingga Masuk RSJ, KPAI Soroti Perlindungan Sekolah*. News.detik.com. Diakses pada 06 November 2024, dari <https://news.detik.com/berita/d-7523197/siswa-sma-di-bully-hingga-masuk-rsj-kpai-soroti-perlindungan-sekolah>
- Moloeng J, Lexy. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nofia, V. S. S., & Bustam, M. R. (2022). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Sampul Buku Five Little Pigs Karya Agatha Christie. *MAHADAYA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 2(2), 143-156.
- Nur, M., Yasriuddin, Y., & Azijah, N. (2022). Identifikasi Perilaku Bullying Di Sekolah (Sebuah Upaya Preventif). *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 685-691.
- Rahman, A. S., & Sjafrizal, T. 2024. Representasi Unsur *Bullying* dalam Film Please Don't Save Me (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 6(02), 194-204.
- Revanda Putra, Han. (2024, 12 Maret). *KPAI Terima 141 Aduan Kekerasan Anak Sepanjang 2023, 35 Persen Terjadi Di Sekolah*. Tempo.co. Diakses pada 05 November 2024, dari <https://www.tempo.co/arsip/kpai-terima-141-aduan-kekerasan-anak-sepanjang-awal-2024-35-persen-terjadi-di-sekolah-78415>
- Roy Fajarta Barus, Carlos. (2024, 27 Februari). *KPAI: 548 Kasus Anak Jadi Korban Perundungan Di Sepanjang 2023*. idxchannel.com. Diakses pada 05 November 2024, dari <https://www.idxchannel.com/news/kpai-548-kasus-anak-jadi-korban-perundungan-di-sepanjang-2023>
- Safaat, R. A. 2023. Tindakan *Bullying* di Lingkungan Sekolah yang Dilakukan Para Remaja. *Jurnal Global Ilmiah*, 1(2), 97-100.
- Sofyan, F. A., Wulandari, C. A., Liza, L. L., Purnama, L., Wulandari, R., & Maharani, N. (2022). Bentuk bullying dan cara mengatasi masalah bullying di sekolah dasar. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(04), 496-504.
- Sholehah, N. N., Dzakiyyarani, F. R., Sadewa, N., Muhammad, Y. A., & Rakhmawati, N. A. 2023. Kasus Konflik Dalam Komunitas Penggemar Blink (Penggemar Blackpink) Dan My (Penggemar Aespa) Dalam CyberBullying. *Jurnal Publique*, 4(2), 90-105.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudarwan, Danim. 2010. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual: Metode Analisis Tanda Dan Makna Pada Karya Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wibowo, Indiwana Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi – Aplikasi Praktis Bagi Penelitian Dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media.
- Wiyani, and Ardy Novan. 2013. *Save Our Children From School Bullying*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Zakiah, Ela Zain, Sahdi Humaedi, and Meilanny Budiarti Santoso. Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan *Bullying*. *Jurnal Penelitian & PPM* 4, no. 2 (2017): 325