

# Budaya perundungan dan isu sosial dalam serial drama Pyramid Game

Ajilni Diini Mar'atun Nur Chasanah

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Email: 220104110067@student.uin-malang.ac.id

## Kata Kunci:

Isu Sosial, Kesehatan mental, Perundungan, Serial Drama

## Keywords:

Social Issues, Mental Health, Bullying, Drama Series

## ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada perundungan dan isu sosial serta konflik yang menyebabkan hal itu terjadi. Perundungan yang nerupakantidndak agresif bertujuan menyakiti dan mengontrol individu yang dianggap lebih lemah dan lebih rendah kekuasannya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa teknik tonton dan catat, teknik analisis data dengan teori milik Miles & Hubberman meliputi reduksi data, penyajian data dan validasi data. Adapun hasil dari penelitian ini menemukan beberapa data meliputi teori konflik sosial berupa 1) Perbedaan Individu, 2) perbedaan

kebudayaan 3) perbedaan kepentingan dan terakhir 4) perubahan sosial. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa perundungan memiliki dampak signifikan pada kesehatan mental dan kesejahteraan fisik korban.

## ABSTRACT

This research focuses on bullying, social issues, and the conflicts that cause it to occur. Bullying is an aggressive act aimed at hurting and controlling individuals who are perceived as weaker and having lower power. This study employs a qualitative method, with data collection techniques including observation and note-taking, and data analysis using Miles & Huberman's theory, which consists of data reduction, data presentation, and data validation. The findings of this research reveal several sources of conflict, including: 1. Individual differences, 2. Cultural differences, 3. Differences in interests, and 4. Social change. From these results, it can be concluded that bullying has a significant impact on the mental health and physical well-being of its victims.

## Pendahuluan

Perubahan zaman merupakan hal yang tidak bisa dihindarkan. Baik dari kaca kehidupan sosial maupun kaca kebudayaan. Perubahan zaman yang mengantarkan manusia menjadi pribadi yang lebih praktis dan memiliki ambisi yang hebat. Perubahan ini juga yang menuntut mereka untuk menjadi pribadi yang lebih modern dan maju. Pada dasarnya manusia sebagai makhluk individual memiliki karakteristik yang unik, mereka memiliki perbedaan sifat, watak, keinginan, cita, dan kebutuhan yang berbeda.

Sebagai makhluk sosial, manusia senantiasa berhubungan satu sama lain dan tidak dapat memenuhi kebutuhannya jika hanya seorang diri (Listia, 2017) . Hubungan inilah yang nantinya membentuk interaksi antar kelompok dan memunculkan adanya



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

berbagai macam isu-isu sosial. Menurut Bulmer dan Thompson dalam (Cahyono, 2018) Masalah sosial adalah suatu kondisi yang terjadi dan dapat mengancam norma-norma yang ada di dalam tatanan masyarakat sehingga berakibat pada sebagian besar anggota masyarakat. Dewasa ini, selain faktor tuntutan perkembangan zaman teknologi juga menjadi salah satu alasan munculnya isu-isu sosial. Teknologi merupakan sarana ataupun metode yang menjadikan segala hal yang ingin dilakukan dan dibutuhkan manusia menjadi lebih praktis dan mudah, media massa adalah salah satunya. (Cahyono, 2018)

Media massa seperti televisi menyajikan berbagai macam hiburan serta berita aktual untuk masyarakat. Berbagai berita mulai dari berita lokal hingga mancanegara dapat kita saksikan melalui televisi. Selain televisi, banyak juga platform atau aplikasi dalam dunia maya yang menyajikan berbagai akses untuk berita dan hiburan serupa.

Seperti youtube dan berbagai aplikasi hiburan lainnya. Televisi dan youtube yang bersifat audio visual memudahkan masyarakat untuk dapat memperbaharui berita secara bebas. Tak heran jika kedua entitas ini menjadi media yang paling digemari. Isu-isu sosial yang seringkali bermunculan di dunia nyata kini juga sudah mulai merambah ke dunia maya. Berbagai video seperti perundungan, kekerasan, ketimpangan sosial, ketidaksetaraan gender dan sebagainya seringkali bermunculan. Perundungan yang dewasa ini tidak hanya terjadi pada kalangan orang dewasa, bahkan anak-anak remaja serta di bawah umur. Dari sekian banyak drama tersebut, peneliti menjadikan drama dengan judul *Pyramid Game* menjadi objek material kajiannya.

*Pyramid game* adalah drama seri Korea yang bergenre thriller dan misteri. Drama garapan agensi Tving ini mengambil latar belakang sekolah dan sejumlah isu sosial anak-anak remaja. Mulai dari perundungan, tuntutan nilai hingga kesenjangan sosial. Drama serial ini menceritakan tentang Sung Soo Ji, siswi yang baru saja pindah ke sekolah putri milik Baekyeon Group. Ia merasakan ada yang aneh pada kelasnya yaitu kelas 2-5 yang menurutnya terasa begitu tenang dan abnormal. Pasalnya, kelas itu memiliki permainan voting bersama yang diberi nama *pyramid game*. *Pyramid game* adalah sebuah game yang digunakan untuk menentukan tingkat kepopuleritasan seseorang. Game ini digelar sebulan sekali untuk menentukan siapa yang mendapatkan skor tertinggi yakni tingkat A dan siapa yang mendapatkan skor terendah yakni tingkat F.

Penelitian ini berdasarkan pada penelitian terdahulu yang membahas tema serupa terkait resepsi khalayak terhadap suatu tayangan pada media audio visual. Penelitian pertama adalah objek yang diteliti pada tahun 2023 oleh Lantip Guretno dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan penelitian berjudul “Pemaknaan Remaja Tentang Kekerasan Dalam Tayangan *One Pride Mix Martial Art* Di TV One”. Penelitian ini berorientasi pada reaksi atau penerimaan khalayak terhadap kekerasan fisik dalam acara *One Pride MMA*.

Peneliti yang mengungkapkan bahwa dalam realitanya, masyarakat menganggap bahwa acara tersebut mengandung unsur kekerasan dan menggambarkan unsur maskulinitas sebab acara tersebut masih didominasi oleh penonton laki-laki dan berisi kekerasan serta pertarungan full body contact tanpa adanya sensor yang dianggap tidak baik untuk anak-anak karena berpotensi untuk ditiru. (Guritno, 2016)

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Susanti dkk pada tahun 2013 dengan judul penelitian “Analisis Resepsi Terhadap Rasisme dalam Film (Studi Analisis Resepsi Film 12 Tears A Slave Pada Mahasiswa Multi Etnis)”. Penelitian ini berorientasi pada reaksi khalayak khususnya pada mahasiswa multietnis. Film yang menampilkan kejinya tindakan rasisme di Amerika Serikat dan dampaknya ini menggambarkan stereotip bahwa orang kulit hitam itu tidak lebih baik kulit putih. Maka, peneliti melihat cara pandang kebudayaan lain mengenai tema isu sosial yaitu rasisme yang disajikan di film tersebut. Apakah audiens tersebut dominan pada reading, negosiasi atau oposisi. (Susanti, 2014)

Film sebagai salah satu produk dari karya sastra, tentunya memiliki unsur pesan dan amanat yang akan disampaikan secara tersirat kepada penontonnya. Begitu juga dengan drama ini, maka melihat dari kajian terdahulu yang memiliki persamaan dalam kajian isu sosial, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis isu sosial pada serial drama Pyramid Game yang belum pernah dikaji sama sekali sebelumnya. Selain itu manfaat dari adanya penelitian ini secara umum melihat dari banyaknya kasus maupun fenomena serupa yang terjadi di sekitar kita, peneliti menganggap bahwa penelitian ini penting sebab dalam tingkat akademis penelitian ini dapat menjadi bagian dalam pengembangan ilmu sosial. Sedang manfaat secara praktis penelitian ini bisa memberikan pemahaman edukasi atau semacam respon dari isu-isu tersebut agar tidak merebak dan meluas dalam tatanan kehidupan masyarakat.

Hal ini juga dapat diselaraskan dengan adanya salah satu dampak dari adanya isu-isu sosial terutama di kalangan kaum pelajar yakni gangguan kesehatan mental. Jika banyak dari khalayak terutama kaum pelajar yang dapat merespon dengan baik bahwa menciptakan isu sosial itu adalah hal yang tercela dan termasuk penyimpangan sosial maka pemahaman seperti itulah yang nantinya sedikit demi sedikit dapat meredakan tingginya tingkat ketimpangan sosial di masyarakat dan mewujudkan kemajuan dalam sektor kesehatan secara menyeluruh (Ayuningtyas et al., 2018).

### **Tinjauan Pustaka**

#### **a. Isu Sosial Masyarakat**

Dalam buku Sistem Informasi Manajemen karya Yulianto (Taty & Yulianto, 2016), menurut Martin S. Weinberg adalah keadaan yang dinyatakan sebagai sesuatu yang bersifat kontradiksi terhadap nilai-nilai kemasyarakatan yang cukup signifikan. Sebab adanya hal tersebut, masyarakat sepakat untuk membentuk suatu tindakan yang dapat mengubah situasi tersebut.

#### **b. Kesehatan Mental**

Dikutip dari website milik WHO<sup>1</sup> Kesehatan mental adalah keadaan sejahtera mental yang memungkinkan seseorang mengatasi tekanan hidup, menyadari kemampuan miliknya, belajar dan bekerja dengan baik, serta berkontribusi pada komunitasnya. Kesehatan mental bukan hanya <sup>1</sup><https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response> sekedar tidak adanya gangguan mental, tapi juga komponen integral dari kesehatan dan kesejahteraan yang menjadi dasar atas kemampuan individu dan kolektif kita untuk

membuat keputusan, membangun hubungan, dan membentuk dunia tempat kita tinggal. Kesehatan mental merujuk pada seluruh kesehatan baik dalam aspek perkembangan seseorang dari segi fisik maupun psikis. Kesehatan mental juga meliputi upaya-upaya dalam mengatasi stress, ketidakmampuan dalam menyesuaikan diri, bagaimana berhubungan dengan orang lain, serta berkaitan dengan pengambilan keputusan.

### c. Perundungan

Ditinjau dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), terminologi bullying dipadankan sebagai perundungan yang berasal dari akar kata rundung yang berarti mengganggu, mengusik terus menerus, dan menyusahkan. Craig dkk dalam (A. Damanik & Djuwita, 2019) mengungkapkan bahwa perundungan merupakan suatu masalah yang sering terjadi khususnya di sekolah di berbagai negara, yang menyebabkan dampak yang sangat signifikan baik dalam sosial maupun akademik.

Secara umum, perundungan dapat dibedakan menjadi dua jenis yakni perundungan tradisional dan perundungan siber (A. Damanik & Djuwita, 2019). Sedangkan pengertian dari keduanya adalah, perundungan tradisional merupakan perilaku yang ditujukan untuk merugikan orang lain, secara berulang hingga sang korban sulit untuk membela diri. Perundungan siber secara spesifik adalah tindakan atau perilaku yang agresif yang dilancarkan melalui media sosial oleh seseorang atau kelompok dalam jangka waktu yang panjang. (Oulweus dalam A. Damanik & Djuwita, 2019).

### d. Serial Drama

Dalam bukunya yang berjudul Teknik Penerjemahan Bahasa Tabu Pada Subtitle Serial Drama, Kasarullah Adha dkk (Adha et al., 2023) memaparkan bahwa pengertian drama menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

1. Bignell (2004)  
Bignell menyatakan bahwa serial merupakan sebuah cuplikan gambar yang ditayangkan dalam televisi secara berepisode.
2. Riber (2005)  
Riber menyatakan bahwa serial drama merupakan salah satu jenis cerita berepisode yang dikemas secara dramatis. Cerita serial drama ini ditayangkan secara rutin. Bahkan ada yang berlanjut sampai berminggu, bulan dan ada yang sampai bertahun.

## Metodologi Penelitian

Menurut Andra Tersiana (Tersiana, 2018) dalam bukunya “Metode Penelitian” memberi penjelasan bahwa yang dimaksud dengan metodologi penelitian adalah cara ilmiah yang rasional, empiris, dan sistematis yang digunakan pada suatu disiplin ilmu untuk melakukan suatu penelitian. Dalam artian penelitian tersebut dilakukan dengan cara yang dapat diterima oleh akal dan indra manusia, melalui proses dengan langkah yang logis. Sedangkan metode penelitian berhubungan dengan prosedur, teknik, alat

instrumen, desain penelitian yang digunakan, waktu penelitian, sumber data, serta dengan cara apa data tersebut diperoleh untuk selanjutnya diolah dan dianalisis.

#### **a. Jenis Penelitian**

Ditinjau dari pendekatannya, penelitian ini digolongkan sebagai penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut adalah penelitian yang berusaha untuk menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan apa dampak yang terjadi dari kegiatan tersebut. Anggito dan Setiawan (Anggito & Setiawan, 2018) juga menyebutkan bahwa secara umum tujuan dari penelitian kualitatif adalah menemukan teori-teori sosial.

Selain itu, Wiratna Sujarweni (Sujarweni, 2014) mendeskripsikan pengertian kualitatif sebagai jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus.

#### **b. Sumber Data**

1. Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber data yang diamati dan dicatat untuk pertama kalinya (Sugiyono, 2005). Data primer dalam penelitian ini di peroleh langsung dari analisis media audio visual berupa serial drama berjudul Pyramid Game.
2. Data Sekunder pada penelitian ini data sekunder diperoleh dari penelitian-penelitian terdahulu serta studi kepustakaan yang meliputi buku, jurnal, majalah dan hasil penelitian-penelitian.

#### **c. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah teknik tonton dan catat. Dimana peneliti menonton dan menganalisa konflik serta isu-isu sosial yang terdapat pada film pyramid game serta mencatat hal-hal penting yang berkaitan dengan data penelitian.

#### **d. Teknik Analisis Data**

Menurut Miles dan Huberman dalam (Hartono, 2018) , analisi data adalah proses mencari dan menyusun data yang di peroleh dari hasil wawancara, catatan lapangan atau dokumentasi decara sistematis dengan mengklasifikasikan data kedalam kategori, menginterpretasikan ke dalam komponen, melakukan paduan atau campuran, menyusun kedalam beberapa model, memilih hal yang krusial dan akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Dalam penelitian ini analisis data memuat dua proses yaitu:

1. Reduksi Data

Menurut Barelson analisis data adalah suatu teknik penelitian untuk menghasilkan deskripsi yang objektif dan sistematis mengenai isi yang

terkandung dalam media komunikasi, selain itu analisis konten juga direpresentasikan sebagai teknik yang sistematis untuk menganalisis makna pesan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan konflik dengan menggunakan teori Soerjono Soekanto.

## 2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan salah satu dari teknik analisis yang berupa kegiatan menyusun sekumpulan informasi sehingga memungkinkan adanya penarikan kesimpulan. Bentuk dari penyajian data bisa berupa teks naratif, matriks, grafik. Jaringan dan bagan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan dan memahami apa yang terjadi dan hasil dari penelitian tersebut. dalam penelitian ini, peneliti menyajikan data secara gabungan antara teks naratif dan tabel.

## 3. Verifikasi Data

Dalam penelitian ini verifikasi data dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahapan pertama dilakukan dengan cara meningkatkan pemahaman baik dari objek penelitian maupun teori. Dilanjutkan dengan triangulasi data antara sumber data, metode dan teori yang akan diimplementasikan dalam penelitian ini dan diakhiri dengan diskusi dengan sejawat ataupun ahli.

# Pembahasan

Berikut ini adalah penelitian konflik sosial dalam serial drama Pyramid Game sebagai refleksi terhadap isu-isu sosial yang relevan dalam kehidupan kita sehari-hari. Namun sebelum mendeskripsikannya secara lebih jauh, penulis akan menegaskan bahwa data ini diambil dari beberapa scene episode 1 dari drama tersebut. Adapun teori konflik menurut Soerjono Soekanto (2017) diklasifikasikan sebagai keterangan berikut:

1. Perbedaan Individu
2. Perbedaan Kebudayaan
3. Perbedaan Kepentingan
4. Perubahan Sosial.

# Kesimpulan dan Saran

Setelah memaparkan data yang dihasilkan dari analisis konflik, maka dapat disimpulkan bahwa budaya perundungan dan isu-isu sosial muncul dari konflik-konflik sosial pula. Episode pertama dalam pyramid game secara langsung mengeksplorasi isu-isu tersebut di kalangan remaja. Khususnya dalam lingkungan sekolah. Bentuk-bentuk kekerasan tersebut ditampilkan meliputi kekerasan fisik, psikologis dan verbal yang memunculkan dampak destruktif dari tindakan tersebut terhadap korban. Adapun sebab-sebab yang mempengaruhi itu adalah adanya tekanan sosial dari kelompok tertentu yakni tingkat A-D yang memaksa individu yang lain untuk berperilaku negatif/mkesenjangan sosial dan diskriminatif juga menjadi penyebab adanya perundungan tersebut. Drama ini secara tidak langsung mengkritisi adanya struktur

sosial yang tidak adil dan memunculkan kesenjangan sosial melalui tokoh Soo Ji. Penyalahgunaan kekuasaan dan kurangnya intervensi pihak sekolah dalam menangani perundungan dan isu-isu sosial lainnya juga menambah masalah-masalah tersebut menjadi buruk. Hal ini menjadikan dampak yang negatif yang menyerang korban berupa memburuknya kesehatan mental mereka.

## Daftar Pustaka

- A. Damanik, G. N., & Djuwita, R. (2019). Gambaran Perundungan pada Siswa Tingkat SMA di Indonesia. *Journal Psikogenesis*, 7(1), 28–40. <https://doi.org/10.24854/jps.v7i1.875>
- Adha, T. K. R., Silaban, E. A. M., & Juliana. (2023). *Teknik Penerjemahan Bahasa Tabu Pada Subtitle Serial Drama*. Uwais Inspirasi Indonesia Publisher.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. D. Lestari (ed.)). CV Jejak.
- Ayuningtyas, D., Misnaniarti, M., & Rayhani, M. (2018). Analisis Situasi Kesehatan Mental Pada Masyarakat Di Indonesia Dan Strategi Penanggulangannya. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.26553/jikm.2018.9.1.1-10>
- Cahyono, A. S. (2018). Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak. *Publiciana*, 89–99.
- Guritno, L. (2016). PEMAKNAAN REMAJA TENTANG KEKERASAN DALAM TAYANGAN ONE PRIDE MIX MARTIAL ART (MMA) DI TV ONE (Studi Resepsi Audiens, Penonton Olahraga Ekstrem One Pride MMA). Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 1–23.
- Hartono, J. (2018). *Metode Pengumpulan Data Dan Teknik Analisis Data*. Penerbit ANDI.
- Listia, W. N. (2017). Anak, Makhluk Sosial. 14–23. <https://media.neliti.com/media/publications/75822-ID-none.pdf>
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Pustaka Baru Press.
- Susanti, B. (2014). ANALISIS RESEPSI TERHADAP RASISME DALAM FILM (Studi Analisis Resepsi Film 12. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 7.
- Taty, S., & Yulianto, H. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. PT Leutika Nouvalitera.
- Tersiana, A. (2018). *Metode Penelitian*. penerbit Anak hebat Indonesia.