



**REPRESENTASI BULLYING/PERUNDUNGAN DALAM
DRAMA KOREA PYRAMID GAME**

(Teori Representasi Stuart Hall)

**TUGAS AKHIR
SKRIPSI**

Disusun Oleh:
Anis Muashomah
44222010217

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026



**REPRESENTASI BULLYING/PERUNDUNGAN DALAM
DRAMA KOREA PYRAMID GAME**

(Teori Representasi Stuart Hall)

TUGAS AKHIR

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar
Sarjana Strata (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi**

Disusun Oleh:

Anis Muashomah

44222010217

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anis Muashomah

NIM : 44222010217

Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

“REPRESENTASI BULLYING/PERUNDUNGAN DALAM DRAMA KOREA PYRAMID GAME (Teori Representasi Stuart Hall)”

adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 7 Februari 2026



Anis Muashomah

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Anis Muashomah

NIM : 44222010217

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Public Relations

Dengan judul “ Representasi Bullying Dalam Drama Korea Pyramid Game (Teori Representasi Stuart Hall)”, telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 9 Februari 2026, didapatkan nilai persentase sebesar 23%.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 9 Februari 2026
Administrator Turnitin



Rizki Agustin. S.Kom

KAMPUS MENARA BHAKTI

Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
<http://www.mercubuana.ac.id>, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Anis Muashomah
NIM : 44222010217
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir : REPRESENTASI BULLYING DALAM
DRAMA KOREA PYRAMID GAME (Teori Representasi Stuart Hall)

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 27 Januari 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:
Pembimbing



(Dudi Hartono, M.Ikom)

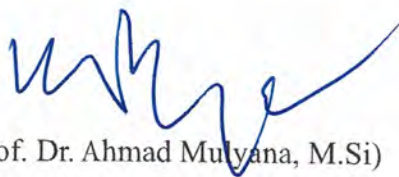
NIDN/NUPTK: 0320037307

MERCU BUANA

Jakarta, 7 Februari 2026

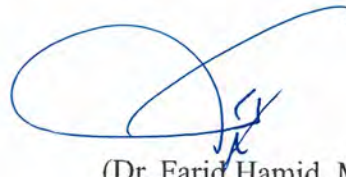
Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)

NIDN/NUPTK: 0318116602



(Dr. Farid Hamid, M.Si)

NIDN/NUPTK: 0301117301

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan bagi peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan tepat waktu. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, teladan umat manusia sepanjang zaman. Peneliti mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas limpahan nikmat sehat-Nya, baik itu berupa sehat fisik maupun akal pikiran.

Karena-Nya, peneliti mampu untuk menyelesaikan pembuatan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Representasi Bullying dalam Drama Korea Pyramid Games (Teori Representasi Stuart Hall)”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bentuk representasi yang digunakan serta menemukan ideologi tersembunyi dalam Drama Korea Pyramid Games melalui Teori Representasi Stuart Hall. Bagi akademisi, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan terutama di bidang Analisis Teori Representasi Stuart Hall. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak khususnya yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penelitian ini. Peneliti mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M. Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
3. Bapak Dr. Farid Hamid, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan selama peneliti menempuh proses akademik di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Dudi Hartono, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini, sehingga dapat terselesaikan dengan tepat waktu.
5. Dosen–dosen Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama masa perkuliahan.

6. Orang tua saya yakni Bapak Wartam Wiharto dan Ibu Nur Sriwati yang selalu siap membantu peneliti dalam hal motivasi dan juga hal finansial, dari awal masuk perkuliahan hingga terciptanya penelitian ini
7. Almarhumah kakak saya yakni Fani Pertiwi dan adik saya yakni Achila Fitri Sholihat yang telah menjadi motivasi saya mengerjakan penelitian ini
8. Kepada sahabat dan teman-teman Public Relations, kepada Anindya Putri Pandita, Nurfa Khalisna, Evi Handayani, Gabriella Sihombing, Ferdiyansah, Eugene Wyatt Liong, dan teman-teman Radio Mercu Buana, serta semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini, peneliti berharap kedepannya penelitian ini berguna bagi keperluan akademisi, maupun sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya. Akhir kata, peneliti berharap mendapatkan saran dan kritik atas kinerja dalam menyusun tugas akhir skripsi ini, agar kedepannya peneliti dapat berkembang lebih baik.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, April 2025

Peneliti,

Anis Muashomah

44222010217

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anis Muashomah
NIM : 44222010217
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir : Representasi Bullying Dalam Drama Korea
Pyramid Game (Teori Representasi Stuart Hall).

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 12 Februari 2026

Yang menyatakan,



Anis Muashomah

ABSTRAK

Fenomena bullying di lingkungan sekolah merupakan persoalan sosial yang kompleks dan terus menjadi perhatian karena dampaknya terhadap kondisi psikologis, sosial, dan akademik remaja. Fenomena ini tidak hanya terjadi dalam realitas sosial, tetapi juga kerap direpresentasikan melalui media populer, termasuk drama Korea. Salah satu drama yang secara eksplisit mengangkat isu bullying adalah *Pyramid Game*, yang menampilkan praktik perundungan melalui sistem permainan berbasis hierarki sosial di lingkungan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana bullying direpresentasikan dalam drama *Pyramid Game* serta mengungkap ideologi tersembunyi yang bekerja di balik representasi tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis representasi Stuart Hall. Analisis dilakukan terhadap bahasa dan dialog, visual sinematik, simbol, serta struktur naratif yang membentuk sistem makna tertentu dalam teks drama. Data diperoleh melalui pengamatan adegan-adegan yang merepresentasikan bullying dan dianalisis secara interpretatif untuk memahami relasi kuasa yang ditampilkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bullying direpresentasikan bukan semata sebagai tindakan individual yang menyimpang, melainkan sebagai mekanisme sosial yang terstruktur, sistematis, dan dilegitimasi oleh aturan permainan. Sistem tingkat A–F, voting popularitas, serta simbol-simbol visual berperan penting dalam menormalisasi ketimpangan relasi kuasa antarsiswa. Bullying diposisikan sebagai konsekuensi logis dari posisi sosial dalam sistem hierarki, sehingga kekerasan terhadap pihak yang berada di tingkat bawah dipahami sebagai sesuatu yang wajar. Ideologi yang bekerja dalam drama ini adalah ideologi hierarki sosial berbasis relasi patron–klien dan feodalisme sosial. Ideologi tersebut dapat dibaca dalam kaitannya dengan konteks budaya Korea Selatan yang secara historis dan kultural dipengaruhi oleh nilai-nilai Konfusianisme, hierarki, senioritas, dan kepatuhan moral. Dengan demikian, *Pyramid Game* berfungsi sebagai teks budaya yang mereproduksi dan menormalisasi relasi kuasa melalui representasi bullying dalam konteks sekolah modern.

Kata kunci: representasi, bullying, *Pyramid Game*, ideologi, budaya Korea

ABSTRACT

Bullying in school environments is a complex social issue that continues to receive serious attention due to its psychological, social, and academic impacts on adolescents. This phenomenon occurs not only in everyday social reality but is also frequently represented through popular media, including Korean dramas. One drama that explicitly addresses the issue of bullying is Pyramid Game, which portrays bullying practices through a social hierarchy-based game system within a school setting. This study aims to analyze how bullying is represented in the drama Pyramid Game and to reveal the underlying ideology operating behind these representations. The research employs a qualitative approach using Stuart Hall's theory of representation. The analysis focuses on language and dialogue, cinematic visuals, symbols, and narrative structures that construct specific systems of meaning within the dramatic text. Data were collected through close observation of scenes that represent bullying and were analyzed interpretively to understand the power relations depicted in the drama. The findings indicate that bullying is represented not merely as individual deviant behavior, but as a structured and systematic social mechanism legitimized by the rules of the game. The A–F ranking system, popularity voting, and visual symbols play a significant role in normalizing unequal power relations among students. Bullying is positioned as a logical consequence of social ranking, causing violence against lower-ranked students to be perceived as natural and justified. The dominant ideologies operating in the drama are social hierarchy ideology based on patron–client relations and social feudalism. These ideologies can be understood in relation to the cultural context of South Korea, which is historically and culturally influenced by values of Confucianism, hierarchy, seniority, and moral obedience. Therefore, Pyramid Game functions as a cultural text that reproduces and normalizes power relations through the representation of bullying in a modern school context.

Keywords: representation, bullying, Pyramid Game, ideology, Korean culture

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
PERNYATAAN <i>SIMILARITY CHECK</i>	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Fokus Penelitian	14
1.4 Tujuan Penelitian.....	14
1.5 Manfaat Penelitian.....	14
BAB II	16
KERANGKA TEORI.....	16
2.1 Penelitian Terdahulu	16
2.1.1 Novelty Penelitian	21
2.2 Kajian Teoritis	28
2.2.1 Teori Komunikasi.....	28
2.2.2 Teori Representasi Stuart Hall	32
2.2.3 Cultures Studies	37
2.2.4 Analisis Deskriptif Kualitatif.....	40

2.2.5 Konsep Bullying	41
2.2.6 Konsep Popularitas	45
2.2.7 Konsep Kelas Sosial	47
2.2.8 Konsep Feodalisme Sosial	49
2.2.9 Konsep Drama	51
BAB III.....	54
METODOLOGI PENELITIAN	54
3.1 Paradigma Penelitian	54
3.2 Pendekatan Penelitian	55
3.3 Metode Penelitian.....	55
3.4 Objek Penelitian	56
3.5 Teknik Pengumpulan Data	59
3.6 Teknik Analisa Data	60
BAB IV	63
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian.....	63
4.1.1 Sinopsis Drama	65
4.1.2 Pembagian Peran dan Karakter Pemain.....	66
4.1.3 Produksi Drama Korea Pyramid Game	68
4.2 Hasil Penelitian.....	68
4.2.1 Hasil Encoding.....	68
4.2.2 Hasil Decoding	74
4.3 Pembahasan Penelitian	81
4.3.1 Bentuk Representasi yang Digunakan	81
A. Representasi Bullying	81
B. Representasi Visual Sinematik.....	82
C. Representasi Bahasa dan Dialog	84
D. Representasi Simbolik	89
4.3.2 Ideologi Tersembunyi	93
BAB V.....	98
KESIMPULAN DAN SARAN	98

5.1 Kesimpulan	98
5.2 Saran	100
5.2.1 Saran Akademis	100
5.2.2 Saran Praktis	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Berita Koreaboo	3
Gambar 1. 2. Presentasi Siswa Mengalami Kekerasan di Sekolah (Korea Selatan)5	
Gambar 1. 3. Presentasi Siswa Mengalami Kekerasan di Sekolah (Indonesia).....	6
Gambar 3. 1. Penjelasan Konsep Permainan Pyramid Game	56
Gambar 3. 2. Representasi Hierarki Sosial	57
Gambar 3. 3. Representasi Bullying Perlakuan Tidak Wajar	58
Gambar 3. 4. Ajakan Untuk Melakukan Perundungan	58
Gambar 3. 5. Scene Penginjakan Sepatu.....	59
Gambar 4. 1. Poster Drama Korea Pyramid Game	68



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 4. 1. Karakter Pemain.....	66
Tabel 4. 2. Penjelasan Konsep Permainan Pyramid Game	69
Tabel 4. 3. Representasi Hierarki Sosial	70
Tabel 4. 4. Representasi Bullying Perlakuan Tidak Wajar	71
Tabel 4. 5. Ajakan Untuk Melakukan Perundungan	72
Tabel 4. 6. Scene Penginjakan Sepatu.....	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. “Scene drama Pyramid Game”	107
Lampiran 2. Curriculum Vitae (CV)	110

