

Bullying sebagai Alat Kekuasaan : Studi Pada Drama Korea Pyramid Game dalam Media Sosial Tiktok

Ulfiyatin Eka Sari^{1*} dan Dr. M. Jacky, S.Sos., M.Si²

^{1,2}Program Studi Sosiologi, Jurusan Ilmu Sosial, FISIPOL-Unesa
ulfiyatineka.20033@mhs.unesa.ac.id

Abstract

This study examines the representation of bullying in the form of physical, verbal, and social bullying as a tool of power in the Korean drama Pyramid Game and how this discourse is reproduced on TikTok social media. The phenomenon of bullying in this drama not only functions as entertainment, but also reflects relevant social issues regarding power dynamics in the school environment. Using a qualitative approach with the Neo-Critical Discourse Analysis (Neo-CDA) method, this study analyzes text and visuals (narration, comments, expressions, music) from video content as well as user interactions on four popular TikTok accounts. Data analysis is based on Pierre Bourdieu's power reproduction theory framework which integrates the concepts of habitus, capital, and arena to understand power dynamics. The results show that the drama Pyramid Game represents bullying as a structured mechanism to maintain power dominance. The game system in the drama functions as an arena where various types of capital (economic, social, cultural, symbolic) are at stake to achieve and perpetuate domination. This discourse of power is then reproduced in a complex way on TikTok, where users through comments and creative content collectively strengthen and challenge the narrative of domination displayed. Symbolic power, particularly through the character of Baek Harin, is accepted by some users as normal (doxa), but on the other hand, it also triggers resistance and empathy for the victim. This research concludes that TikTok has become a discursive space that reflects and shapes societal views on bullying and power as depicted in popular media.

Keywords: Bullying; Discourse Analysis; Pyramid Game; Symbolic Power; TikTok

Abstrak

Penelitian ini mengkaji representasi bullying berupa bullying fisik, verbal, dan sosial sebagai alat kekuasaan dalam drama Korea Pyramid Game dan bagaimana wacana tersebut direproduksi di media sosial TikTok. Fenomena bullying dalam drama ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga cerminan masalah sosial yang relevan mengenai dinamika kekuasaan di lingkungan sekolah. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Neo-Critical Discourse Analysis (Neo-CDA), penelitian ini menganalisis teks dan visual (narasi, komentar, ekspresi, musik) dari konten video serta interaksi pengguna pada empat akun TikTok populer. Analisis data berdasarkan kerangka teori reproduksi kekuasaan Pierre Bourdieu yang mengintegrasikan konsep habitus, modal, arena untuk memahami dinamika kekuasaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa drama Pyramid Game merepresentasikan bullying sebagai mekanisme terstruktur untuk mempertahankan dominasi kekuasaan. Sistem permainan dalam drama berfungsi sebagai arena tempat berbagai jenis modal (ekonomi, sosial, budaya, simbolik) dipertaruhkan untuk meraih dan melanggengkan dominasi. Wacana kekuasaan ini kemudian direproduksi secara kompleks di TikTok, di mana pengguna melalui komentar dan konten kreatif secara kolektif memperkuat sekaligus menantang narasi dominasi yang ditampilkan. Kekuasaan simbolik, terutama melalui karakter Baek Harin, diterima oleh sebagian pengguna sebagai sesuatu yang wajar (doxa), namun di sisi lain juga memicu perlawanan dan empati terhadap korban. Penelitian ini menyimpulkan bahwa TikTok menjadi ruang diskursif yang merefleksikan dan membentuk pandangan masyarakat tentang bullying dan kekuasaan yang digambarkan dalam media populer.

Kata Kunci: Analisis Wacana; Bullying; Pyramid Game; Kekuasaan Simbolik; Tiktok

1. Pendahuluan

Fenomena bullying di lingkungan sekolah telah lama menjadi isu sosial yang serius, baik di Indonesia maupun di negara lain. Laporan UNESCO (2023) mencatat bahwa lebih dari 30% siswa di seluruh dunia pernah mengalami perundungan, dan di Indonesia, Federasi Serikat Guru Indonesia (FGSI) mencatat belasan kasus kekerasan di sekolah sepanjang Januari hingga Juli 2024, mayoritas berupa kekerasan fisik. Namun demikian, dalam wacana publik, bullying masih kerap dipahami sebagai masalah psikologis semata atau bahkan dianggap sebagai kenakalan biasa. Dalam perspektif sosiologis, bullying bukan sekedar perilaku menyimpang, melainkan sebagai alat untuk menciptakan dan mempertahankan hierarki sosial serta dominasi dalam lingkungan pendidikan. Bullying menjadi cara simbolik untuk menetapkan posisi dalam sistem sosial antar siswa.

Hal ini terlihat jelas dalam drama Korea Pyramid Game yang menyajikan narasi tentang sistem voting sosial yang digunakan siswa untuk menilai satu sama lain. Sistem tersebut membentuk stratifikasi sosial dari level A hingga F. Mereka yang berada di level F secara otomatis menjadi sasaran kekerasan fisik, verbal, dan sosial. Dalam konteks Korea Selatan yang dikenal dengan tekanan akademik tinggi dan budaya senioritas, struktur semacam ini menjadi cerminan relasi kuasa yang dilembutkan melalui norma sosial. Pyramid Game tidak hanya menampilkan cerita fiksi, tetapi merefleksikan cara kekuasaan bekerja secara simbolik dan nyata. Dalam konteks ini, bullying menjadi alat bantu untuk melegitimasi posisi dominan dan menundukkan individu yang dianggap lemah atau menyimpang dari norma kelompok.

Representasi tersebut tidak hanya digambarkan dalam cerita fiksi, tetapi juga meluas ke ruang digital melalui platform media sosial seperti TikTok. Platform ini menjadi ruang virtual yang memungkinkan pengguna untuk mereproduksi dan menanggapi makna-makna kekuasaan dan bullying yang muncul dalam drama. TikTok menghadirkan ribuan video berisi cuplikan adegan, komentar naratif, serta opini tentang dinamika hierarki sosial yang ditampilkan menjadikan TikTok sebagai arena wacana publik, di mana identitas sosial, posisi kekuasaan, serta solidaritas digital ditampilkan dan dipertarungkan.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji fenomena perundungan dari berbagai sudut pandang. Beberapa studi fokus pada bentuk, dampak psikologis, dan upaya intervensi terhadap perundungan di lingkungan sekolah. Studi lain secara spesifik menganalisis representasi perundungan dalam media seperti drama Korea. Terdapat pula penelitian yang mengkaji reproduksi kekuasaan dan kekerasan simbolik dalam sistem pendidikan formal maupun non-formal. Namun, masih terdapat celah penelitian yang secara komprehensif menghubungkan perundungan sebagai alat kekuasaan dalam sebuah karya fiksi dengan bagaimana wacana tersebut direproduksi dan dinegosiasikan oleh audiens di platform media sosial yang sangat interaktif seperti TikTok. Penelitian ini berbeda karena

tidak hanya menganalisis representasi dalam drama, tetapi juga memperluas cakupan pada diskusi publik yang berkembang di ruang digital.

Oleh karena itu, artikel ini memfokuskan analisis pada dua hal penting: pertama, bagaimana drama Pyramid Game merepresentasikan praktik bullying dan reproduksi kekuasaan di sekolah. Kedua, bagaimana wacana tersebut dikonstruksi ulang melalui interaksi pengguna di TikTok. Dengan teori reproduksi kekuasaan Pierre Bourdieu dan kerangka Neo-Critical Discourse Analysis (Neo-CDA), penelitian ini mencoba memahami bagaimana ruang digital membentuk narasi sosial tentang kekuasaan dan dominasi dalam kehidupan sosial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis pada kajian sosiologi media serta menawarkan perspektif baru tentang bagaimana kekuasaan direpresentasikan dan didistribusikan dalam media sosial.

2. Kajian Pustaka

2.1 Jenis-Jenis *Bullying* di Sekolah

Bullying merupakan bentuk kekerasan yang bersifat sistematis dan berulang, dilakukan dengan maksud untuk menyakiti atau mengendalikan individu lain yang berada dalam posisi sosial lebih rendah. Dalam konteks sekolah, bullying dapat dikategorikan ke dalam tiga bentuk: Bullying fisik, verbal, dan sosial. Bullying fisik ditunjukkan melalui kekerasan langsung seperti memukul, menendang, atau merusak barang milik korban. Bullying verbal berupa hinaan, ancaman, ejekan, atau pemberian label negatif yang melemahkan identitas korban. Sedangkan bullying sosial terjadi melalui pengucilan, pengabaian, atau manipulasi hubungan sosial untuk menjatuhkan korban secara simbolik di hadapan kelompoknya.

Dalam drama Pyramid Game, ketiga bentuk bullying ini digambarkan secara jelas. Siswa yang mendapatkan nilai terendah dalam sistem voting otomatis menjadi sasaran kekerasan fisik, dijauhi secara sosial, dan dijadikan objek hinaan. Proses ini bukan semata tindakan individu, melainkan bagian dari mekanisme sistemik yang dirancang untuk mempertahankan struktur hierarki. Pelaku bullying tidak bertindak sendiri, melainkan mendapat legitimasi dari sistem sekolah dan lingkungan sosialnya. Hal ini menunjukkan bahwa bullying tidak hanya merupakan bentuk kekerasan individu, tetapi juga berfungsi sebagai mekanisme simbolik untuk mempertahankan tatanan sosial yang timpang.

Penelitian-penelitian sebelumnya menegaskan bahwa bullying tidak terlepas dari relasi kuasa. Ainiyah & Cahyanti (2020) menyebut bahwa bullying merupakan ekspresi dominasi dari pelaku terhadap korban yang lebih lemah secara sosial. Mohan & Bakar (2021) mengaitkan perilaku bullying dengan struktur hierarkis yang memungkinkan penyalahgunaan kekuasaan. Hakiki (2023) memperluas pemahaman ini dengan melihat bullying sebagai bentuk kontrol sosial informal, yang dijalankan melalui pembiasaan dan tekanan kelompok. Dengan demikian, bullying bukanlah sekadar kenakalan

remaja, melainkan bagian dari sistem sosial yang beroperasi dalam ruang sekolah. Bullying digunakan untuk mengatur posisi sosial, menciptakan kepatuhan, dan memperkuat batas antara mereka yang berkuasa dan mereka yang lemah.

2.2 Reproduksi Kekuasaan

Kekuasaan dalam praktik perundungan tidak muncul begitu saja, melainkan terbentuk dan dilanggengkan melalui struktur sosial yang sudah ada. Bourdieu mengemukakan bahwa reproduksi kekuasaan dan kekerasan simbolik beroperasi melalui tiga konsep inti yang saling terkait: habitus, modal, dan arena, di mana individu berinteraksi dan bernegosiasi untuk memperoleh posisi sosial tertentu. Pierre Bourdieu menjelaskan bahwa masyarakat terdiri atas berbagai arena sosial, di mana individu atau kelompok bersaing untuk mempertahankan atau memperoleh posisi dominan. Dalam setiap arena tersebut, termasuk di lingkungan sekolah, individu membawa dan mengelola berbagai jenis modal seperti modal ekonomi, sosial, budaya, dan simbolik yang digunakan untuk memengaruhi posisi dan relasi sosialnya.

Modal ekonomi merujuk pada sumber daya materi, modal sosial pada jaringan dan dukungan kelompok, modal budaya pada penguasaan nilai, pengetahuan, atau prestasi akademik, dan modal simbolik pada pengakuan dan legitimasi sosial. Dalam drama *Pyramid Game*, karakter-karakter siswa saling bersaing di dalam sistem sosial sekolah yang bertindak sebagai arena. Karakter Baek Harin, misalnya, mendominasi arena dengan menggabungkan modal simbolik (wibawa, karisma), sosial (pengaruh terhadap teman-teman), dan budaya (prestise sebagai cucu pemilik sekolah). Dominasi tersebut diperkuat melalui mekanisme kekerasan simbolik, yaitu bentuk kontrol halus yang tidak terasa sebagai paksaan, melainkan diterima sebagai sesuatu yang wajar (doxa).

Kekerasan simbolik bekerja melalui internalisasi norma dan nilai yang mendukung tatanan yang timpang. Dalam drama *Pyramid Game*, sistem voting yang menentukan peringkat siswa secara rutin diterima oleh seluruh siswa sebagai bagian dari aturan sekolah yang sah, meskipun hasilnya membuat satu siswa dijadikan target kekerasan. Tidak ada perlawanan terhadap sistem ini, karena para siswa telah menginternalisasi bahwa perundungan terhadap siswa peringkat terbawah adalah konsekuensi. Bahkan guru-guru pun membiarkan sistem itu berjalan, yang menunjukkan bahwa kekerasan simbolik bekerja melalui pembiasaan dan penerimaan terhadap hierarki yang tidak adil. Mereka tidak menyadari bahwa mereka sedang melanggengkan struktur dominasi. Inilah bentuk kekuasaan paling efektif menurut Bourdieu saat kekuasaan tidak lagi terlihat sebagai kekuasaan.

Siswadi (2024) dan Yuliana (2022) mengungkap bahwa bentuk kekuasaan seperti ini banyak dijumpai dalam institusi pendidikan, di mana relasi kuasa tidak berlangsung secara langsung atau brutal, tetapi melalui kebiasaan, simbol, dan pemberian moral. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan

Bourdieu membantu memahami bagaimana bullying dalam *Pyramid Game* tidak hanya muncul sebagai konflik antarindividu, tetapi sebagai strategi sistemik untuk mereproduksi ketimpangan kekuasaan yang diterima dan dilanggengkan.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami dinamika sosial yang dibentuk dalam representasi media dan interaksi digital. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu menjelaskan fenomena sosial secara mendalam, dengan fokus pada makna yang dibentuk oleh individu dalam konteks tertentu (Saryono dalam Nurdin dan Hartati, 2019). Dalam hal ini, makna bullying dan kekuasaan yang muncul dalam drama *Pyramid Game* dan ruang digital TikTok dipahami melalui interpretasi mendalam terhadap teks, visual, dan konteks sosial yang melingkupinya.

Secara teoritis, penelitian ini berpijak pada perspektif reproduksi kekuasaan Pierre Bourdieu. Perspektif ini memandang masyarakat sebagai arena pertarungan simbolik, di mana kekuasaan dipertaruhkan melalui berbagai jenis modal (ekonomi, sosial, budaya, simbolik) untuk mempertahankan dominasi (Bourdieu, 1990, dikutip dalam Ningtyas, 2015). Analisis dilakukan dengan menggunakan metode *Neo-Critical Discourse Analysis* (Neo-CDA) yang dikembangkan oleh M. Jacky (2024). Metode ini menekankan pada hubungan antara wacana, ideologi, dan kekuasaan, khususnya dalam konteks digital yang partisipatif.

Unit analisis dalam penelitian ini mencakup konten video TikTok yang membahas drama Korea *Pyramid Game*, termasuk narasi video, ekspresi visual, caption, dan kolom komentar. Data dikumpulkan dari empat akun TikTok populer yaitu: @storykdrama, @ktaelxxi, @kdoramas dan @noonaviaa yang secara aktif memproduksi konten dan memperoleh interaksi tinggi. Pemilihan data dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, berdasarkan jumlah interaksi (likes, komentar), relevansi konten, dan keberulangan tema kekuasaan dalam postingan. Video, caption, ekspresi visual, dan komentar pengguna dianalisis sebagai satu kesatuan wacana yang mencerminkan dinamika kuasa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi digital dan dokumentasi terhadap video serta interaksi pengguna. Analisis data dilakukan dengan membedah elemen visual (seperti ekspresi wajah, simbol kelas sosial, dan pemilihan musik) serta elemen tekstual (komentar, caption, suara narator) dalam konten video, serta menafsirkan bagaimana pengguna TikTok memproduksi ulang wacana kekuasaan. Proses analisis mengintegrasikan konsep arena, modal, dan habitus dari Bourdieu dengan prinsip-prinsip Neo-CDA, untuk melihat bagaimana dominasi direproduksi melalui representasi media dan partisipasi pengguna di ruang digital.

4. Hasil dan Pembahasan

Pyramid Game adalah drama Korea yang mengangkat isu perundungan dan ketimpangan sosial di lingkungan sekolah. Drama ini menyoroti bagaimana sistem hierarki dapat terbentuk dan dipertahankan melalui tekanan sosial, manipulasi kekuasaan, serta ketidakpedulian institusi terhadap kasus bullying. Berlatar di Baekyeon Girls' High School, para siswa diharuskan berpartisipasi dalam sistem pemeringkatan sosial bernama *Pyramid Game*. Dalam permainan ini, setiap siswa memberikan suara kepada teman sekelas mereka untuk menentukan posisi dalam hierarki kelas. Siswa dengan peringkat terendah secara otomatis menjadi target bullying, menghadapi perundungan fisik, verbal, dan sosial tanpa adanya intervensi dari pihak sekolah. Sistem ini menciptakan tekanan sosial yang besar, di mana setiap siswa merasa terpaksa ikut serta untuk menghindari posisi terbawah.

4.1 Representasi Wacana Bullying sebagai Alat Kekuasaan dalam Video TikTok Terkait Drama *Pyramid Game*

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dari analisis video-video TikTok terkait drama *Pyramid Game*. Analisis dilakukan dengan pendekatan Neo-Critical Discourse Analysis (Neo-CDA) yang memeriksa wacana pada tiga level, yaitu teks, praktik diskursif, dan praktik sosial-budaya. Pendekatan ini digunakan untuk mengungkap bagaimana wacana bullying dibangun, dipertahankan, dan dilawan dalam representasi drama *Pyramid Game* serta respons netizen di TikTok.

Bullying dalam *Pyramid Game* tidak hanya sebatas tindakan kekerasan individual, tetapi merupakan alat kekuasaan yang digunakan untuk mempertahankan hierarki sosial. Representasi ini jelas terlihat pada berbagai adegan yang kemudian disebarluaskan melalui TikTok, memunculkan respons netizen yang beragam.

Bullying Fisik: Legitimasi Kekuasaan melalui Kekerasan Tubuh

Bullying fisik dalam *Pyramid Game* menjadi representasi nyata bagaimana kekuasaan dilegitimasi melalui sistem hierarki. Adegan di mana Soo Ji dilecehkan secara fisik memperlihatkan dominasi kelompok peringkat atas terhadap siswa peringkat F pada akun tiktok @kedoramas.

(Da Yeon berdiri di depan kelas. Dengan nada santai tapi penuh maksud, dia mulai berbicara.) "Kalian semua pasti stres. Jadi, mari lakukan sesuatu yang menyenangkan. Aku akan mengizinkan kalian menyentuh siswi di tingkat F... untuk sementara waktu."

(Beberapa teman sekelas saling bertukar pandang sambil tersenyum licik. Soo Ji, yang duduk di pojok kelas, merasakan ketegangan.)

(Saat jam istirahat, di luar kelas, situasi semakin buruk. Teman-teman Soo Ji dari tingkat lain mulai menyerangnya. Mereka menyerang kepalanya dengan kasar, beberapa mengangkat roknya, sementara yang lain menarik tali bra-nya dengan tawa mengejek. Bahkan ketika mereka berada di lapangan, perilaku itu terus berlanjut.)

(Dalam hatinya, Soo Ji berpikir, "Sial. Ayo berpikir. Berpikir, Sung Soo Ji. Bagaimana cara keluar dari tingkat F ini?")

Adegan ini mencerminkan kekerasan simbolik dalam perspektif Bourdieu. Da Yeon, yang berada di level atas, memanfaatkan modal sosial (statusnya sebagai bagian dari kelompok Tingkat A) untuk

memberi legitimasi pada tindakan pelecehan terhadap siswa tingkat F. Ucapan “aku akan mengizinkan kalian” memperlihatkan bagaimana ia memosisikan dirinya sebagai pemberi otoritas, seolah memiliki hak penuh atas siswa tingkat F. Pada analisis (Neo-CDA), kalimat itu mengandung ideologi kekuasaan yang kuat. Kata “mengizinkan” dan “menyetuh” secara implisit menormalisasi siswa F sebagai objek hiburan. Pada praktik diskursif, adegan ini ketika disebar ulang di TikTok sering dipotong hanya pada bagian aksi kekerasannya, sehingga memicu komentar netizen seperti *@cinnamongirl*: *“Da yeon kutandai kau anak amjj”* Komentar ini memperlihatkan penolakan public terhadap doxa yang membenarkan bullying sebagai konsekuensi alami level F.

Bullying Verbal dan Simbolik: Kontrol Melalui Ucapan dan Stigma

Adegan bullying verbal dalam *Pyramid Game* memperlihatkan bagaimana ucapan digunakan sebagai alat kekuasaan untuk menegaskan hierarki sosial. Adegan pada akun tiktok *@storikdrama* yang memperlihatkan Soo ji dibentak Da yeon karena melawan aturan permainan, mencerminkan salah satu bentuk bullying verbal.

(Soo Ji berdiri dengan ekspresi tegas.) “Kenapa? Kita semua teman sekelas dan setara.”

(Eun-hyeol tersenyum sinis sebelum menjawab.) “Sung Soo Ji, kami Tingkat A.”

(Soo Ji mengerutkan kening dan berbicara dengan nada menantang.) “Ahhh, lalu kenapa? Ye Rim juga Tingkat A, tapi dia membantu.”

(Ye Rim tersipu. Dengan nada manja sambil berkedip-kedip ke arah Eun-hyeol, dia berkata.) “Ya, maaf Eun-hyeol. (dia tertawa kecil) Aku tidak sanggup dengan lelucon ini. Ini sudah kuno, bukan?”

(Semua siswi tertawa kecil, lalu tiba-tiba sebuah penghapus terlempar ke arah Soo Ji.) “Diamlah!” (Bentak Da Yeon) “Kamu pikir kamu istimewa hanya karena Ye Rim memibakmu?”

(Soo Ji menahan amarahnya, lalu berbisik keras.) “Sialan.”

Dalam perspektif Bourdieu, ucapan Eun-hyeol “*kami Tingkat A*” adalah wujud modal simbolik yang digunakan untuk melegitimasi dominasi. Dengan menyebut “Tingkat A”, Eun-hyeol tidak hanya menyatakan fakta peringkat, tetapi juga mempertegas doxa atau keyakinan yang secara tidak sadar bahwa peringkat menentukan nilai diri seseorang. Kalimat Da Yeon “*Kamu pikir kamu istimewa?*” memperkuat stigma bahwa siswa di level F seharusnya tunduk. Pada analisis (Neo-CDA) kata-kata seperti “Tingkat A” dan “istimewa” membawa ideologi ketidaksetaraan, yang berperingkat tinggi diposisikan sebagai kelompok yang secara sah berkuasa. Praktik diskursif terlihat dari bagaimana dialog ini dipotong dalam cuplikan TikTok penekanan pada bentakan Da Yeon membuat wacana dominasi terasa semakin kuat. Namun, resistensi simbolik muncul melalui tokoh Soo Ji. Kalimatnya “*Kita semua teman sekelas dan setara*” secara langsung menantang habitus lama yang menganggap hierarki sebagai hal wajar.

Bullying Sosial: Eksklusi dan Dehumanisasi melalui Permainan

Bullying sosial dalam *Pyramid Game* digambarkan secara sistematis yang membuat siswa peringkat F dianggap “bukan bagian” dari komunitas sosial. Adegan seperti pada akun tiktok @kedoramas ketika Soo Ji merenung di depan cermin setelah dipukul tanpa meninggalkan bekas menunjukkan bagaimana kekerasan dalam permainan ini dilakukan secara terencana agar tidak meninggalkan jejak fisik, seolah-olah tidak pernah terjadi.

(*Soo Ji menatap cermin dengan tatapan kosong sambil bergumam dalam hati.*)
“Mereka menciptakan kaki tangan. Permainan ini membuat semua orang sama dan terbebas dari rasa bersalah. Mereka menggunakan game itu sebagai alasan. Kelas ini gila.”

Narasi ini menunjukkan kesadaran kritis Soo Ji terhadap mekanisme sosial di balik *Pyramid Game*. Dalam perspektif Bourdieu, permainan ini adalah arena di mana para siswa secara kolektif menerima doxa bahwa mengucilkan siswa level F adalah hal wajar. Kebersamaan dalam memainkan permainan membuat para pelaku merasa terbebas dari rasa bersalah, karena kekerasan dibenarkan oleh aturan permainan.

Puncak bullying sosial tampak ketika Da Yeon meniup peluit dan menyebut Soo Ji sebagai “anjing Pavlov”. (*Da Yeon menyerangai dan berkata.*) ‘Kamu tidak tahu tentang anjing Pavlov? Aku pelatihnya, dan kamu... guk guk. Tiap kali aku meniup peluit ini, kamu akan melakukan yang terbaik sebagai tingkat F. You know?’

Pada analisis (Neo-CDA), kata “anjing Pavlov” dan bunyi “guk guk” adalah bentuk menyamakan Soo Ji dengan hewan yang dilatih untuk patuh. Pada praktik diskursif, bagian ini sering muncul dalam cuplikan TikTok karena menonjolkan kekejaman verbal yang memancing reaksi emosional. Komentar seperti @Kerokero: ‘Emosi gw nntg episod 1/2 habs bully’nya keras bgt’ dan @shuadikey: ‘sekelas fake semua anjir’ menunjukkan penolakan terhadap legitimasi hierarki tersebut. Pada praktik sosial, ucapan Da Yeon mencerminkan bagaimana modal simbolik (status peringkat atas) digunakan untuk mengontrol perilaku siswa lain melalui stigma sosial. Namun, tatapan Soo Ji yang penuh tantangan di akhir adegan memperlihatkan awal munculnya habitus baru yang berusaha melawan sistem.

4.2 Dinamika Kekuasaan dalam Wacana Bullying di Platform TikTok Terkait Drama *Pyramid Game*

Wacana di TikTok memperlihatkan pertarungan wacana antara reproduksi dominasi dan resistensi simbolik, menjadikannya arena baru dalam istilah Bourdieu.

Reproduksi Dominasi: Kekaguman pada Pelaku Bullying

Beberapa komentar menunjukkan internalisasi doxa, di mana dominasi Harin dipandang sebagai sesuatu yang mengagumkan. Komentar seperti @Ey☆Baby , “team HaRin  

88

kecerdikannya. Modal simbolik Harin diperkuat oleh cara TikTok membingkai adegan-adegannya yang penuh strategi, sehingga dominasi justru mendapat legitimasi di mata sebagian penonton.

Resistensi Simbolik: Dukungan pada Korban dan Perlawanan

Sebaliknya, resistensi simbolik muncul dalam komentar seperti @V: "disini pengen banget ngeliat harin kena bully njirrr greget bgt endingnya dia cuma gitu" dan @: "suka banget karakter pemeran utamanya ga menye²" Komentar ini menolak wacana dominasi dan mendukung keberanian Sooji. Pada praktik sosial, resistensi ini menunjukkan adanya habitus baru di kalangan penonton yang mulai kritis terhadap legitimasi kekerasan.

Berdasarkan hasil penelitian, *Pyramid Game* merepresentasikan bullying sebagai alat kekuasaan yang dilegitimasi melalui sistem hierarki sosial. Adegan-adegan bullying dalam drama menunjukkan bagaimana modal sosial, ekonomi, dan simbolik digunakan untuk mempertahankan dominasi, sementara sebagian besar siswa menerima sistem ini sebagai doxa. Di TikTok, wacana yang berkembang menunjukkan adanya pertarungan wacana. Sebagian netizen masih mengagumi pelaku bullying (reproduksi dominasi), tetapi lebih banyak yang menolak kekerasan dan mendukung korban (resistensi simbolik). Hal ini membuktikan bahwa *Pyramid Game* bukan hanya hiburan, tetapi juga sarana refleksi sosial yang mengungkap dinamika kekuasaan dan kritik terhadap ketidakadilan di lingkungan sekolah.

5. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Pyramid Game* merepresentasikan *bullying* sebagai alat kekuasaan yang dilegitimasi oleh hierarki sosial sekolah. Melalui pendekatan Neo-CDA dan teori Bourdieu, *bullying* fisik, verbal, simbolik, dan sosial ditampilkan sebagai mekanisme dominasi yang memanfaatkan modal sosial dan simbolik. Habitus siswa yang tunduk pada aturan *Pyramid Game* mencerminkan *doxa*, yakni penerimaan hierarki sebagai sesuatu yang wajar. *Bullying* ini bukan sekadar tindakan individu, melainkan mekanisme terstruktur untuk mempertahankan posisi sosial dan hierarki kekuasaan, yang menjadi cerminan kompleks dari sistem kekuasaan dan ketidakadilan sosial di sekolah, di mana modal (ekonomi, sosial, budaya, simbolik) digunakan untuk menegakkan dominasi, serta kekerasan simbolik menaturalisasi praktik *bullying* menjadi sesuatu yang wajar (*doxa*), sehingga sebagian besar siswa menerima hierarki tanpa perlawanan.

Media sosial TikTok menjadi arena digital yang dinamis, yang tidak hanya mereproduksi tetapi juga menantang wacana kekuasaan tersebut. Terdapat dominasi, di mana sebagian pengguna mengagumi pelaku dan menormalisasi kekuasaan berbasis modal, namun di sisi lain muncul perlawanan dan empati yang kuat dari pengguna, yang mendukung korban seperti Sooji. Hal ini membuktikan bahwa wacana

bullying diperdebatkan, tidak diterima secara pasif, dan memicu kesadaran kritis publik terhadap normalisasi kekerasan di sekolah.

Daftar Pustaka

- [1] Ainiyah, H. R., & Cahyanti, I. Y. (2020). Efektivitas Pelatihan Asertif Sebagai Upaya Mengatasi Perilaku “Bullying” di SMPN A Surabaya. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 9(2), 105–113. <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v9i2.3868>
- [2] Mohan, T. A. M., & Bakar, A. Y. A. (2021). A systematic literature review on the effects of bullying at school. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 6(1), 35. <https://doi.org/10.23916/08747011>
- [3] Hakiki, D. R., & Hudiyono, Y. (2023). Intimidasi kekuasaan patriarki terhadap perempuan dan alam pada cerpen Jantur Mapan karya Korrie Layun Rampan (Analisis wacana kritis Sara Mills). *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 2(11), 1237–1246. <https://doi.org/10.53625/joel.v2i11.5975>.
- [4] Jacky, Muhammad. 2024. Metode Penelitian Kualitatif Online: Neo-Framing Analysis, Neo-Critical Discourse Analysis dan Critical Hacking Analysis. Surabaya: Program Studi Sosiologi, Universitas Negeri Surabaya.
- [5] Ningtyas, E. (2015). Pierre Bourdieu, Language and Symbolic Power. *Jurnal POETIKA*. <https://doi.org/10.22146/poetika.10437>.
- [6] Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). Metodologi Penelitian Sosial. In Lutfiah (Ed.), *Metodologi Penelitian Sosial Dasar. Media Sahabat Cendekia*. <https://doi.org/10.11594/ubpress9786232967496>.
- [7] Siswadi, G. A. (2024). Reproduksi Kekuasaan Melalui Kekerasan Simbolik Dalam Sistem Pendidikan: Analisis Kritis Pemikiran Pierre Bourdieu. *Widya Aksara: Jurnal Agama Hindu*, 29(1), 21–31. <https://doi.org/10.54714/widyaaksara.v29i1.255>.
- [8] UNESCO. 2023. Prevention of violence and bullying in school. <https://unescochair-ghe.org/2023/10/24/6-november-2023-prevention-of-violence-and-bullying-in-school/>
- [9] Yuliana, V. (2022). Peran Santri Pendidikan Guru Taman Pendidikan AL-Qur'an (PGTQ) An-Nahdliyah dalam Proses Reproduksi Sosial Terhadap Mayarakat DI Dusun Winong Desa Sidomulyo Kec. Wates Kab. Kediri. In *etheses.iainkediri*. IAIN Kediri.