

BAB I

PENDAHULUAN

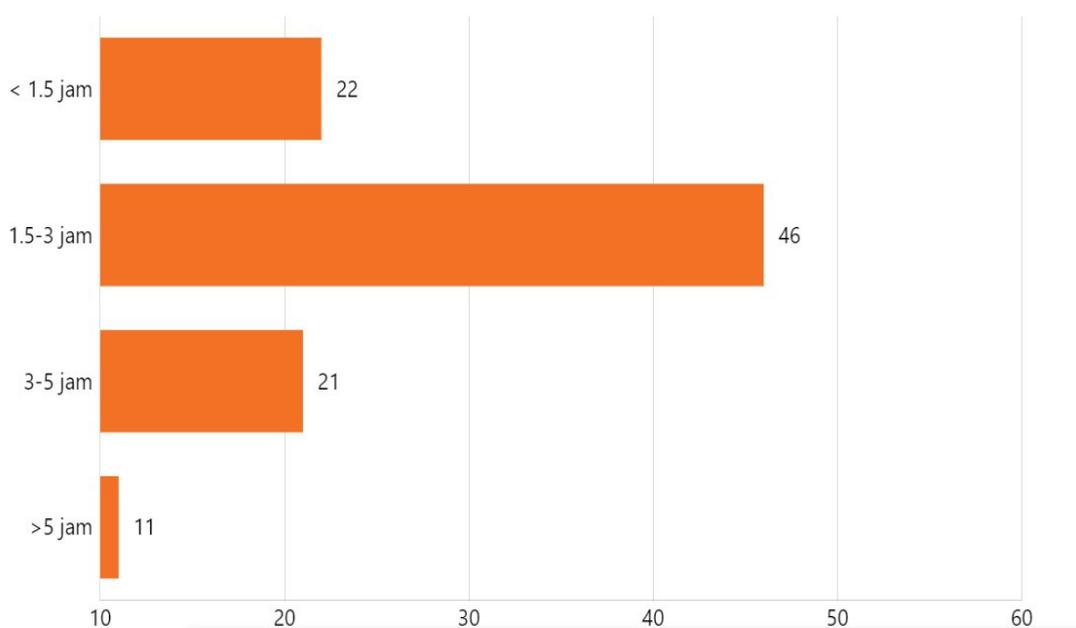
1.1 Latar Belakang

Menghadapi era globalisasi informasi dan perkembangan teknologi, dunia akhirnya menghadapi perubahan arus informasi yang begitu cepat. Hal ini menjadi salah satu pendorong untuk mengubah cara berpikir masyarakat dalam mendapatkan informasi secara cepat, akurat dan terpercaya. Adanya teknologi informasi yang sangat canggih dapat memperlancar hubungan antar manusia dan memudahkan perubahan di masa depan (Paramansyah, 2020). Saat ini media masa telah berkembang pesat dan membawa arus perubahan yang semakin kompleks dan dramatis. Dampak yang begitu luas dari segi kehidupan ini dapat dilihat dari perkembangan media massa yang sangat dengan mudah diakses diberbagai belahan dunia seperti berita, film, serial drama, dan lain-lain (Silviani et al., 2021).

Kenakalan remaja akhir-akhir ini Kembali menjadi sorotan masyarakat, dan yang paling hangat dibicarakan di media sosial adalah *bullying* atau perundungan. Tindakan perundungan ini menjadi salah satu potret kenakalan remaja yang masih menjadi sorotan dari berbagai negara, khususnya Korea Selatan. Hal itu disebabkan karena tercatat dari tahun 2013-2019 kasus yang dilaporkan meningkat secara signifikan (Nami, 2022). Korea Selatan sebenarnya bukan negara dengan tingkat kasus perundungan tertinggi di Asia, justru negara ini berada di urutan paling terakhir yaitu di urutan 75. Namun karena kasus perundungan di negara tersebut juga turut disorot oleh sastrawan serta penulis naskah, sehingga tindak perundungan ini menjadi sering dipresentasikan ke dalam sebuah karya baik itu novel, film dan drama televisi. Karena karya tersebut akhirnya dapat dilihat oleh banyak orang bahkan sampai ke luar negeri, hal ini yang membuat Korea Selatan menjadi terkenal karena kasus perundungan pada remaja yang parah (Jayanti, 2023).

Drama Korea telah menjadi fenomena global yang berpengaruh dalam memperkenalkan kebudayaan Korea Selatan di seluruh dunia. Melalui media dan komunikasi, budaya populer Korea Selatan telah menyebar ke berbagai negara melalui *Korean Wave* atau *Hallyu*. Ini mencakup film, musik, gaya berpakaian,

kecantikan, kuliner, dan *variety show* (Prasanti & Dewi, 2020:256). Drama Korea menjadi salah satu wujud dari budaya *Hallyu* yang biasanya dihadirkan dalam beberapa episode dan akan ditayangkan satu per satu dalam kurun waktu tertentu. Indonesia menjadi salah satu negara yang mengkonsumsi tayangan serial drama dari Korea Selatan ini. Hal ini dapat dilihat dari survei yang dilakukan oleh JakPat pada tahun 2022 yang menunjukkan bahwa 90 persen di antara 2.474 responden pernah menonton drama Korea atau *K-Drama* dan 80 persen responden telah menonton drama Korea dalam enam bulan terakhir. Penggemar drama Korea di Indonesia bisa menonton sebanyak 4 kali dalam seminggu. Rata-rata durasi menonton per sekali duduk tercatat selama 2 jam 45 menit.



Gambar 1.1. Grafik waktu penggemar menonton drama Korea

Sumber : (databoks.katadata.co.id, 2022)

Sebanyak 46% penggemar drama korea dapat menonton selama 1,5 – 3 jam per sekali duduk untuk menonton. Dilanjut dengan 22% penggemar menonton drama Korea dibawah 1,5 jam. Kemudian, 21 % hasil responden penggemar drama Korea dapat menghabiskan 3 – 5 jam sekali duduk. Dan terakhir, 11 % penggemar

drama Korea yang kuat menonton hingga lebih dari 5 jam. Hal ini menunjukkan bahwa, drama Korea memiliki daya tarik tersendiri bagi masyarakat Indonesia dan para penggemarnya.

Adanya drama series ini menjadi jembatan komunikator untuk menyampaikan pesan massa dan moral kepada komunikan. Hal ini dilandasi dengan banyaknya pesan moral yang dapat di ambil dari drama *Pyramid Game* 2024, agar penonton tau bahaya dan dampak berkepanjangan dari kasus *bullying* itu sendiri. Fungsi lain tentang drama series adalah pendidikan atau edukasi. Seperti halnya media cetak dan media elektronik lainnya, drama series dianggap sebagai media perantara atau penghantar informasi dan edukasi kepada khalayak agar dapat diterima dan dipahami dengan mudah. Informasi dari drama series mayang tersaji memberikan pengetahuan dan pembelajaran baru bagi khalayak untuk dapat memahami pesan yang di sampaikan.

Drama Korea telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling populer di seluruh dunia, menawarkan beragam genre dan cerita yang menarik. Namun, selain aspek hiburannya, drama Korea juga seringkali mengeksplorasi isu-isu sosial yang mendalam termasuk fenomena *bullying* atau perundungan. Dalam konteks ini, *bullying* di dalam drama Korea tidak hanya berfungsi sebagai elemen cerita yang dramatis, tetapi juga sebagai refleksi dari realitas sosial yang lebih luas. Hierarki sosial di kalangan remaja sering kali menjadi faktor penentu dalam interaksi mereka. Dalam konteks Korea Selatan, hierarki ini dipengaruhi oleh berbagai aspek seperti status ekonomi, prestasi akademik, dan hubungan sosial. Salah satu drama yang menarik perhatian adalah “*Pyramid Game* ,” yang menyajikan cerita dengan tema kompleks mengenai hierarki sosial di kalangan remaja. Dalam konteks budaya Korea, di mana norma dan nilai tradisional masih mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Hierarki sosial merupakan fenomena yang penting untuk dipahami. Hal ini terutama terlihat dalam interaksi di lingkungan sekolah, di mana status, popularitas, dan tekanan dari teman sebaya dapat menentukan posisi seseorang dalam kelompok. Dalam “*Pyramid Game* ”, berbagai karakter menunjukkan bagaimana hierarki ini memengaruhi perilaku dan identitas

mereka. Melalui narasi dan karakter yang kompleks, drama ini menciptakan gambaran yang mendalam tentang tantangan yang dihadapi remaja dalam menemukan jati diri mereka di tengah tekanan sosial yang ada.

Drama Korea yang satu ini diadaptasi dari webtoon karya Dalkkonyak yang rilis pada 2020 dan telah berakhir pada 2022 silam. *Pyramid Game* akan mengisahkan polemik di antara para siswi *Baekyeon Girl's High School*. Sung Soo Ji (Bona) adalah siswi yang baru saja pindah ke Baekyeon Girl's High School. Ia menyadari bahwa kelas 2-5 yang ditempatinya begitu tenang, tapi juga aneh. Soo Ji kemudian diharuskan untuk berpartisipasi dalam voting bernama *Pyramid Game*. *Pyramid Game* digelar sebulan sekali dan digunakan untuk menentukan siapa siswi paling populer. Orang yang mendapatkan skor terendah akan mendapatkan nilai F dan menjadi target perundungan satu sekolah. Mau tak mau, Soo Ji harus berusaha untuk mendaki piramid popularitas tersebut. Di sisi lain, Soo Ji harus berhadapan dengan teman-teman barunya. Salah satunya adalah Baek Ha Rin yang diperankan oleh kakak Wonyoung IVE, Jang Da Ah. Baek Ha Rin merupakan siswi dengan nilai A dalam voting *Pyramid Game*. Ia dikenal baik dan cantik, tapi menyembunyikan kelicikan di balik topengnya.

Bullying mempunyai arti dan makna yang berbeda-beda, salah satunya adalah suatu tindakan yang bertujuan untuk merugikan seseorang atau sekelompok orang yang mempunyai wewenang atau kendali. Relasi kuasa sangat populer dalam drama Korea *Pyramid Game*. Sosok Baek Ha Rin dapat dengan mudah melanggengkan permainan yang ia buat, sebab dukungan dari teman dan pihak sekolah yang tunduk patuh kepadanya. Karena mereka semua bergantung pada orang tua dan yayasan yang dijalankan oleh keluarga Baik Ha Rin sebagai penguasa terhadap lingkungan sekolah. Terlihat jelas bahwa relasi kekuasaan yang muncul dari kasus *bullying* dalam drama ini bersifat kekerasan dan tindakan represif. Tujuannya adalah untuk mendorong masyarakat untuk patuh dibandingkan melawan, sehingga mendukung superioritas pelaku untuk memberikan ancaman dan perintah secara verbal dan fisik. Hubungan yang kuat terlihat jelas antara tingkatan piramida yang mewakili strata sosial di kalangan siswa. Bukan hanya di

drama atau film Korea saja, lapisan sosial tempat terjadinya *bullying* juga bisa kita lihat di sekolah-sekolah umum. Para pelaku intimidasi sering kali merasa bahwa mereka memiliki semua kekuasaan di lingkungannya, sehingga mudah untuk melakukan intimidasi dan bertindak kasar.

Kehadiran hierarki sosial yang digambarkan dalam *Pyramid Game* tidak hanya relevan dalam konteks Korea Selatan tetapi juga mencerminkan dinamika sosial yang ada di banyak negara lain. Drama ini menjadi cerminan dari bagaimana tekanan sosial, sistem pendidikan, dan nilai-nilai budaya dapat memengaruhi hubungan antarindividu di kalangan remaja. Melalui narasi ini, *Pyramid Game* tidak hanya menawarkan hiburan tetapi juga mengundang audiens untuk merefleksikan isu-isu sosial yang lebih luas, termasuk dampak hierarki sosial terhadap perkembangan individu. Dengan mengangkat topik ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana *Pyramid Game* merepresentasikan hierarki sosial remaja melalui pendekatan *Framing* dan bagaimana isu tersebut dapat dikaitkan dengan teori kebutuhan Maslow. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pemahaman tentang hubungan antara media, budaya populer, dan dinamika sosial di kalangan remaja, sekaligus menawarkan wawasan bagi masyarakat untuk menciptakan lingkungan sosial yang lebih inklusif dan adil.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan analisis *Framing* yakni, yang pertama Rujukan kedua yaitu penelitian berjudul “Analisis *Framing* Potret *Bullying* Remaja Korea Selatan Pada Drama Korea “The Glory” Season 1 Episode 1” oleh Agustina et al. (2023). Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan *bullying* pada remaja di Korea Selatan yang digambarkan pada dialog serta scene dalam drama Korea The Glory season 1 episode 1 melalui empat aspek *Framing* . Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme dan merupakan penelitian kualitatif dengan teknik analisis *Framing* oleh Robert N. Etman. Adapun hasil dari penelitian ini meliputi aspek Define Problem menyatakan anggapan agama tidak terlalu penting di Korea Selatan. Aspek Siagnose Causes, mewajarkan hal yang tidak manusiawi di masyarakat dan latar belakang ekonomi faktor adanya perundungan. Aspek Make Moral Judgement, lemahnya hukum pada

komite pencegahan *bullying* di Korea Selatan. Aspek *Treatment Recommendation*, korban sulit mendapatkan keadilan. Yang kedua menjadi penelitian terdahulu yang berjudul “Analisis *Framing* Film *Vina* : Sebelum 7 Hari dalam Media Sosial Tiktok dan X” oleh Suryasuciramadhan et al. (2024). Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan memahami bagaimana elemen-elemen *Framing* dalam film tersebut berkontribusi pada penyampaian narasi dan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Dalam konteks ini, penelitian tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai teknik dan strategi yang digunakan dalam film untuk membentuk persepsi penonton terhadap karakter, tema, dan konflik yang ada. Salah satu fokus utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis representasi karakter-karakter dalam film "*Vina*." Dengan memahami bagaimana karakter-karakter tersebut digambarkan, baik dari segi dialog, tindakan, maupun visual, penelitian ini berusaha untuk mengungkap bagaimana film ini menciptakan narasi yang dapat memengaruhi cara penonton melihat dan memahami karakter tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi tema-tema sosial yang diangkat dalam film "*Vina*." Dengan menganalisis *Framing*, penelitian ini akan mengidentifikasi isu-isu penting yang menjadi fokus dalam cerita, seperti dinamika kekuasaan, norma-norma sosial, dan tantangan yang dihadapi oleh individu dalam masyarakat. Dengan cara ini, penelitian ini tidak hanya akan mengungkapkan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film, tetapi juga bagaimana pesan tersebut dapat beresonansi dengan penonton dan konteks sosial yang lebih luas.

Dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu memiliki kesamaan dalam pendekatan metode, yaitu sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis *Framing*. Ketiganya juga mengangkat isu sosial yang berkaitan dengan remaja, seperti kekerasan, *bullying*, serta dinamika dan struktur sosial di lingkungan sekolah atau masyarakat, dan kemungkinan besar menggunakan teori *Framing* dari Entman atau Pan & Kosicki sebagai dasar analisis.

Namun, terdapat beberapa perbedaan penting antara ketiganya. Penelitian tentang film *Vina* menganalisis *Framing* dari perspektif warganet melalui media

sosial TikTok dan X, dengan fokus pada respons publik terhadap film yang mengangkat kasus nyata kekerasan di Indonesia. Sementara itu, penelitian tentang drama *The Glory* hanya menganalisis episode pertama untuk menggambarkan *Framing* awal tentang bullying ekstrem di Korea Selatan, dengan pendekatan yang menekankan pada narasi, visualisasi kekerasan, dan pembangunan karakter korban. Adapun penelitian *Pyramid Game* lebih menekankan pada bagaimana sistem hierarki sosial remaja Korea Selatan divisualisasikan secara simbolik melalui mekanisme voting dalam drama, sehingga *Framing* yang dianalisis bersifat lebih struktural dan metaforis dibanding dua penelitian sebelumnya.

Dari segi kebaruan, penelitian *Vina* menghadirkan pendekatan unik dengan menggunakan media sosial sebagai ruang *Framing* publik yang dinamis, memberikan perspektif langsung dari masyarakat dalam menanggapi isu sosial yang sedang hangat. Penelitian *The Glory* menawarkan sudut pandang baru dengan fokus khusus pada *Framing* awal dari sebuah narasi drama, yang memiliki peran penting dalam membentuk persepsi penonton terhadap konflik. Sementara itu, penelitian *Pyramid Game* menghadirkan kebaruan melalui analisis simbolik terhadap sistem sosial remaja dalam drama, menyoroti mekanisme stratifikasi sosial berbasis voting yang jarang dianalisis dalam kerangka *Framing*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana drama “*Pyramid Game*” menggambarkan hierarki sosial di kalangan remaja Korea Selatan?
2. Apa saja elemen-elemen *Framing* yang digunakan dalam “*Pyramid Game*” untuk mempresentasikan hierarki sosial tersebut?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis hierarki sosial yang digambarkan dalam drama Korea “*Pyramid Game*”.
2. Mengidentifikasi elemen-elemen *Framing* yang digunakan dalam drama untuk menyampaikan pesan tentang hierarki sosial.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

1. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam memperkaya kajian dalam media dan budaya, khususnya dalam memahami prngsruh drama Korea terhadap masyarakat, serta mengembangkan teori *Framing* dalam konteks sosial.
2. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar S.I.Kom , Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Indonesia

1.4.2 Manfaat Praktis

Memberikan wawasan bagi para pembuat film tentang pentingnya konstruktif mengenai isu sosial dalam karya mereka.

1.4.3 Manfaat Sosial

Menjadi bahan refleksi bagi remaja dan orang tua dalam memahami dinamika sosial yang terjadi di lingkungan mereka, serta mengatasi tekanan yang dihadapi. Serta pentingnya pemahaman hierarki sosial dalam konteks yang lebih luas.

1.5 Kerangka Pemikiran Konseptual

1.5.1 Teori Analisis *Framing*

Analisis *Framing* adalah pendekatan analisis wacana versi terbaru, khususnya untuk menganalisis teks media. Perangkat kepercayaan yang mengorganisir pandangan politik, kebijakan, dan wacana, dan juga menyediakan kategori – kategori standar untuk mengapresiasi realitas dimaknai sebagai struktur konseptual *Framing* . Penjelasan mengenai *Framing* kemudian dikembangkan dan ditafsirkan sebagai proses penyeleksian untuk menggambarkan penyorotan aspek – aspek khusus sebuah realitas media. (Nurhadi, 2015).

Analisis *Framing* merupakan analisis yang mengkaji bagaimana media mengkonstruksi realitas. Analisis *Framing* juga digunakan untuk melihat bagaimana peristiwa dipahami dan dibingkai oleh media. Pada dasarnya, *Framing* adalah cara melihat bagaimana media memberitakan

suatu peristiwa. Cara sebuah cerita diceritakan tercermin dalam “perspektif” realitas yang diciptakan. Analisis *Framing* sebagai metode analisis teks mempunyai karakteristik yang berbeda dengan analisis isi kuantitatif. Analisis isi kuantitatif berfokus pada isi pesan atau teks komunikasi. Namun dalam analisis *Framing*, fokus utamanya adalah pada pembentukan pesan dari teks *Framing*, terutama pertanyaan bagaimana pesan dan peristiwa dikonstruksi oleh media. Bagaimana jurnalis mengkonstruksi peristiwa dan menyajikannya kepada pembaca (Eriyanto, 2002). Analisis *Framing* secara sederhana dapat digambarkan sebagai analisis untuk mengetahui bagaimana realitas (peristiwa, aktor, kelompok, atau apa saja) dibingkai oleh media.

Selain itu, analisis *Framing* dapat digolongkan menjadi 4, yaitu analisis *Framing* menurut Murray Edelman, Rober N. Entman, William A. Gamson serta analisis *Framing* menurut Zhongdang Pan dan Ferald M. Kosicki.

1.5.1.1 Analisis *Framing* Robert N. Entman

Konsep *Framing* oleh Entman, digunakan untuk menggambarkan proses seleksi dan menonjolkan aspek tertentu dari realitas oleh media. *Framing* dapat dipandang sebagai penempatan informasi-informasi dalam konteks yang khas sehingga isu tertentu mendapatkan alokasi lebih besar daripada isu yang lain (Eriyanto, 2002:186). Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis memahami *Framing* bagi Entman digunakan untuk menonjolkan suatu aspek yang ingin ditonjolkan dengan menempatkan isu-isu tertentu yang penting untuk diketahui pembaca.

Menurut Entman “*Framing* memberi tekanan lebih pada bagaimana teks komunikasi ditampilkan dan bagaimana yang ditonjolkan dianggap penting oleh pembuat teks” (Eriyanto, 2002:186). Maksudnya adalah suatu teks akan menjadi lebih bermakna ketika sudah dikonstruksi dengan menggunakan penonjolan tertentu pada sebuah realitas. “Entman melihat *Framing* dalam dua dimensi besar: seleksi isu dan penekanan atau penonjolan aspek-aspek tertentu dari realitas atau isu. Penonjolan adalah

proses membuat informasi lebih bermakna, lebih menarik, berarti, atau lebih diingat oleh khalayak” (Eriyanto, 2002:186). Dengan menyeleksi isu, wartawan dapat membingkai peristiwa dengan memasukkan atau mengeluarkan isu tergantung sudut pandang yang ingin mereka sampaikan. Dengan melakukan penonjolan tertentu, mereka dapat menekankan dan membuat sebuah peristiwa menjadi penting dan menarik untuk diketahui khalayak. Dalam konsep Entman, *Framing* pada dasarnya merujuk pada pemberian definisi, penjelasan, evaluasi, dan rekomendasi dalam suatu wacana untuk menekankan kerangka berpikir tertentu terhadap peristiwa yang diwacanakan. Wartawan memutuskan apa yang akan ia beritakan, apa yang diliput dan apa yang harus dibuang, apa yang ditonjolkan dan apa yang harus disembunyikan kepada khalayak (Eriyanto, 2002:188). Maksudnya adalah *Framing* dilakukan untuk mendefinisikan masalah sesuai dengan pandangan wartawan. Wartawan juga dapat memilih berita apa yang ingin ia sampaikan kepada khalayak. Maksudnya ialah wartawan dapat melakukan penonjolan tertentu pada sebuah peristiwa sesuai sudut pandang yang ingin ia sampaikan.

Define Problems (pendefinisian masalah) ialah bagaimana suatu peristiwa/isu dilihat? Sebagai apa? Atau sebagai masalah apa? *Diagnose causes* (memperkirakan masalah atau sumber masalah) peristiwa itu dilihat disebabkan oleh apa, apa yang dianggap sebagai penyebab dari suatu masalah?, siapa (aktor) yang dianggap sebagai penyebab masalah?. Konsepsi mengenai *Framing* dari Entman tersebut menggambarkan secara luas bagaimana peristiwa dimaknai dan ditandakan oleh wartawan. *Define Problems* (pendefinisian masalah) adalah elemen yang pertama kali dapat kita lihat mengenai *Framing*. Elemen ini merupakan master frame atau bingkai yang paling utama. Ia menekankan bagaimana peristiwa dipahami oleh wartawan. *Diagnose causes* (memperkirakan masalah atau sumber masalah), merupakan elemen *Framing* untuk membingkai siapa yang dianggap sebagai aktor dari peristiwa (Eriyanto, 2002:189-190).

Framing Robert N. Entman di konsep untuk menggambarkan proses seleksi serta menonjolkan aspek tertentu dari sebuah realitas yang ada. Kata penonjolan itu sendiri dapat didefinisikan untuk membuat informasi lebih terlihat jelas, lebih bermakna, atau lebih mudah di ingat oleh khalayak. Informasi yang menonjol kemungkinan lebih diterima oleh khalayak, lebih terasa dan tersimpan dalam memori dibandingkan dengan yang disajikan secara biasa analisis ini mencermati strategi seleksi, penonjolan, dan tautan fakta ke dalam berita agar lebih bermakna, lebih menarik, lebih berarti atau lebih diingat, untuk menggiring interpretasi khalayak sesuai perpektifnya.

Dalam praktiknya, *Framing* di jalankan oleh media dengan menyeleksi isu tertentu dan mengabaikan isu yang lain serta menonjolkan aspek dari isu tersebut dengan menggunakan berbagai strategi wacana penempatan yang mencolok (menempatkan di headline depan atau bagian belakang), pengulangan pemakaian grafis untuk mendukung dan memperkuat penonjolan. Analisis *Framing* dalam perspektif komunikasi digunakan untuk membedah cara-cara dan ideologi media dalam mengkonstruksi sebuah fakta.

Perangkat *Framing* Robert N. Entman sebuah pendekatan yang digunakan untuk melihat bagaimana perspektif dan cara pandang yang digunakan para jurnalis dalam menseleksi isu pemberitaan dan kemudian menuliskannya. Kemudian cara pandang dan perspektif itu dipakai untuk menentukan fakta yang akan digunakan, menonjolkan dan menghilangkan serta menentukan akan dibawa kemana isu pemberitaannya.

Tabel 1.1 Perangkat *Framing* Robert N. Entman

<p>Seleksi Isu</p>	<p>Aspek ini berhubungan dengan pemilihan fakta. Dari realitas yang kompleks dan beragam itu, aspek mana yang diseleksi untuk ditampilkan ? Dari proses ini selalu terkandung di dalamnya ada bagian berita yang di masukkan (<i>included</i>), tetapi ada juga berita yang di keluarkan (<i>excluded</i>). Tidak semua aspek atau bagian dari isu ditampilkan, wartawan memilih aspek tertentu dari suatu isu.</p>
<p>Penonjolan aspek</p>	<p>Aspek ini berhubungan dengan penulisan fakta. Ketika aspek tertentu dari isu tertentu dari suatu peristiwa / isu tersebut telah dipilih, bagaimana aspek tersebut ditulis ? Hal ini sangat berkaitan dengan pemakaian kata, kalimat, gambar, dan citra tertentu untuk ditampilkan kepada khalayak</p>

Tabel 1.2 Konsep *Framing* Robert N. Entman

<i>Define Problems</i> (pendefinisian masalah)	Bagaimana suatu peristiwa / isu dilihat? sebagai apa? atau sebagai masalah apa?
<i>Diagnose causes</i> (memperkirakan masalah atau sumber masalah)	Peristiwa itu dilihat disebabkan oleh apa? apa yang dianggap sebagai penyebab dari suatu masalah? siapa (aktor) yang dianggap sebagai penyebab masalah?
<i>Make moral judgement</i> (membuat keputusan moral)	Nilai moral apa yang di sajikan untuk menjelaskan masalah? nilai moral apa yang dipakai untuk melegitimasi atau mendelegitimasi suatu tindakan?
<i>Treatment Recommendation / Solution</i> (Menekankan penyelesaian)	Penyelesaian apa yang ditawarkan untuk mengatasi masalah / isu? Jalan apa yang ditawarkan dan harus ditempuh untuk mengatasi masalah?

Konsepsi mengenai *Framing* dari Entman tersebut menggambarkan secara luas bagaimana peristiwa dimaknai dan

ditandakan oleh wartawan. Entman membagi perangkat *Framing* ke dalam empat elemen, yaitu :

1. *Define Problems* (pendefinisian masalah)

Elemen yang pertama kali dapat kita lihat mengenai *Framing* . Elemen ini merupakan *master frame* / bingkai yang paling utama. Ia menekankan bagaimana peristiwa dipahami oleh wartawan. Ketika ada masalah peristiwa, bagaimana peristiwa atau isu tersebut dipahami. Peristiwa yang sama dapat dipahami secara berbeda dan dibingkai yang berbeda ini akan menyebabkan realitas bentukan yang berbeda.

2. *Diagnose causes* (memperkirakan penyebab masalah)

Elemen *Framing* yang digunakan untuk membingkai siapa yang dianggap sebagai aktor dari suatu peristiwa. Penyebab disini bisa berarti apa (what), tetapi bisa juga berarti siapa (who). Bagaimana peristiwa dipahami, tentu saja menentukan apa dan siapa yang dianggap sebagai sumber masalah. Oleh sebab itu, masalah yang dipahami secara berbeda, maka penyebab masalahnya akan dipahami secara berbeda pula.

3. *Make moral judgement* (membuat keputusan moral)

Elemen *Framing* yang dipakai untuk membenarkan argumentasi pada pendefinisian masalah yang sudah dibuat. Gagasan yang dikutip berhubungan dengan sesuatu yang familiar dan dikenal oleh khalayak.

4. *Treatment recommendation* (menekankan penyelesaian)

Framing yang dipakai untuk membenarkan / memberi argumentasi pada pendefinisian masalah yang sudah dibuat. Ketika masalah sudah didefinisikan, penyebab masalah sudah ditentukan, dibutuhkan sebuah argumentasi yang kuat untuk mendukung gagasan tersebut. Gagasan yang dikutip berhubungan dengan sesuatu yang familiar dan dikenal oleh khalayak (Eriyanto, 2002).

1.5.2 Teori Hierarki Sosial

1.5.2.1 Teori Hierarki Blader & Chen

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan konsep **teori hierarki sosial yang dikembangkan oleh Steven L. Blader dan Ya-Ru Chen (2014)** sebagai landasan teoritis utama dalam memahami struktur sosial yang tercermin dalam drama *Pyramid Game*. Blader dan Chen menjelaskan bahwa **hierarki sosial** adalah struktur berjenjang yang terbentuk secara alami dalam setiap kelompok sosial, baik secara formal maupun informal, yang didasarkan pada **tiga dimensi utama**, yaitu **status, otoritas atau kekuasaan, dan akses terhadap sumber daya atau keuntungan ekonomi** (Blader & Chen, 2014).

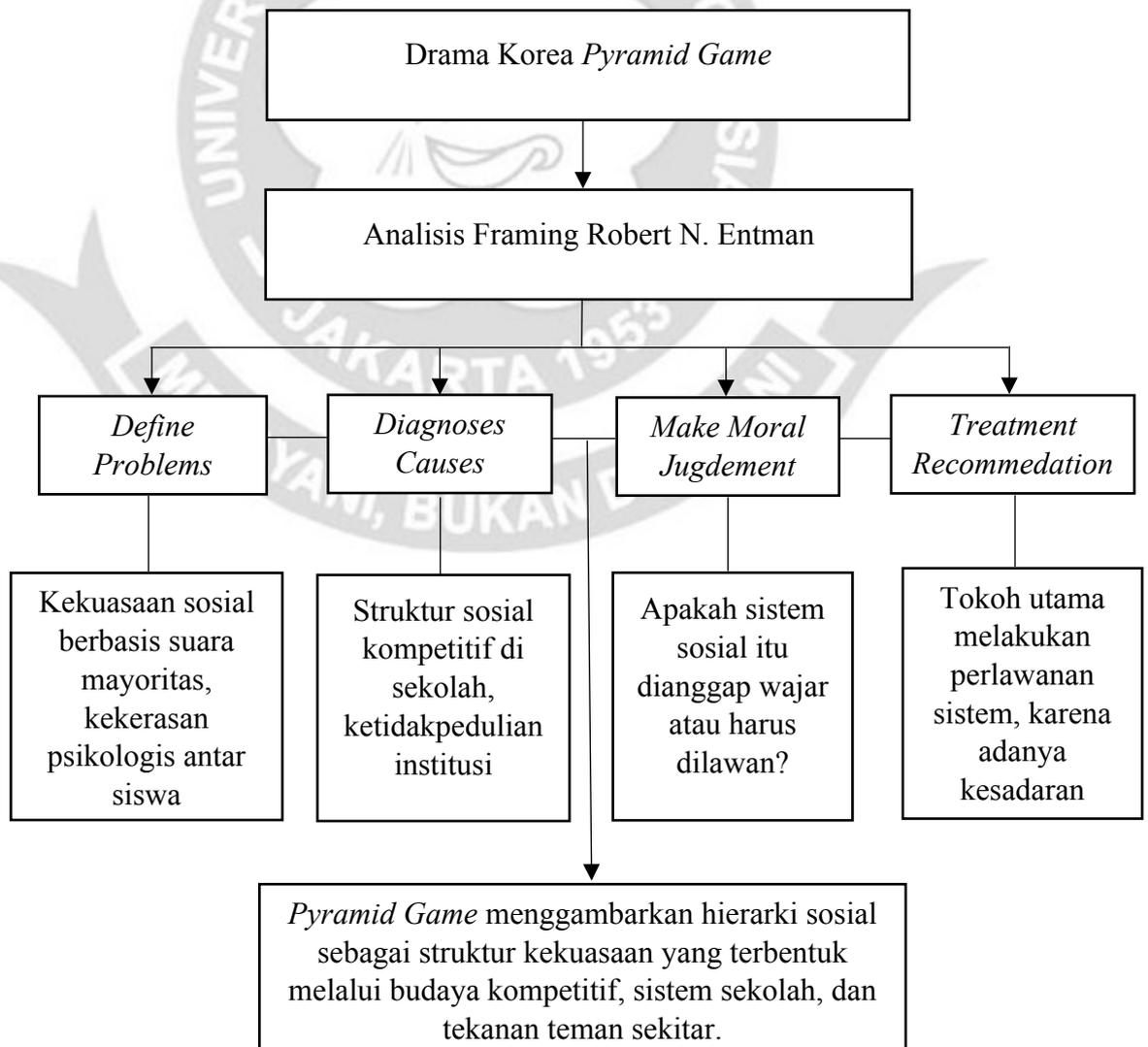
Menurut mereka, posisi individu dalam hierarki ini memengaruhi bagaimana seseorang diperlakukan oleh orang lain, serta menentukan sejauh mana individu memiliki akses terhadap pengaruh, kontrol, dan perlakuan istimewa di dalam kelompok tersebut. **Status** merujuk pada seberapa diharganya individu secara sosial, **kekuasaan** mengacu pada kemampuan untuk mengatur perilaku orang lain, dan **kontrol atas sumber daya** berarti sejauh mana seseorang memiliki keistimewaan dalam mengakses fasilitas atau dukungan sistem. Ketiga unsur tersebut saling berkaitan dan menjadi dasar dalam membentuk dinamika sosial yang melibatkan ketimpangan relasi antarindividu.

Dalam konteks drama *Pyramid Game*, konsep ini dapat diidentifikasi dengan sangat jelas. Para siswa yang berada di tingkat atas piramida memiliki **status sosial yang tinggi (populer), otoritas informal dalam mengatur siswa lain**, serta **dukungan struktural dari guru maupun sistem sekolah**. Sementara itu, siswa di peringkat terbawah, seperti yang mendapat nilai F, secara sosial dikucilkan, tidak memiliki

kekuasaan untuk melawan, dan menjadi objek perundungan tanpa perlindungan. Dengan menggunakan teori hierarki sosial dari Blader dan Chen ini, peneliti dapat melihat bahwa ketimpangan posisi dalam sistem piramida bukan hanya akibat hubungan antarsiswa secara personal, melainkan bagian dari struktur sosial yang membentuk kekuasaan secara sistemik di lingkungan sekolah.

1.5.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ilmiah ini memberikan gambaran tentang teori – teori yang dipakai sebagai landasan penelitian yang akan dilakukan . Hubungan antara konsep – konsep yang akan diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilaksanakan.



Gambar 1.3 Bagan Kerangka Berpiki

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dimana pendekatan penelitian kualitatif adalah kegiatan yang menempatkan pengamat dalam dunia nyata. Penelitian kualitatif melibatkan serangkaian praktik interpretatif yang membuat dunia terlihat. Praktik-praktik ini mengubah cara kita melihat dunia, seperti catatan lapangan, wawancara, percakapan, foto, rekaman, dan catatan pribadi. Penelitian kualitatif juga melibatkan penggunaan dan pengumpulan berbagai bahan empiris seperti studi kasus, pengalaman pribadi, intropeksi, cerita hidup, wawancara, artefak, teks budaya, bersama dengan teks observasional, sejarah, interaksi, dan visual yang menjelaskan momen dan makna rutin dan bermasalah dalam kehidupan individu. Oleh karena itu, peneliti kualitatif menggunakan berbagai praktik interpretatif yang terhubung satu sama lain, dengan harapan untuk selalu memahami subjek yang di teliti dengan lebih baik (Denzin & Lincoln, 2018).

1.6.2 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan tipe penelitian yang difokuskan pada pemahaman suatu fenomena dengan mengkaji ciri-ciri dan kualitasnya. Penelitian deskriptif juga merupakan jenis penelitian yang mengeksplorasi karakteristik suatu fenomena, bukan menjelaskan penyebab atau mekanisme yang mendasarinya (Regoniel, 2023).

1.6.3 Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode menggunakan metode observasi dengan mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap tayangan drama.

1.6.4 Metode Pengumpulan Data

Untuk metode pengumpulan data, peneliti menggunakan metode observasi dan dokumentasi dengan mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap tayangan drama yang menggambarkan hierarki sosial remaja pada drama Korea “*Pyramid Game*”.

1.6.5 Sumber Data

Data Primer

Data primer yakni data yang diperoleh langsung dari penelitian. Dalam penelitian ini, data primer didapat langsung melalui drama Korea “*Pyramid Game*”.

Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapat dari sumber-sumber data yang telah ada. Pada penelitian ini, data sekunder diperoleh dari studi kepustakaan yang mendukung berupa buku, jurnal, artikel ilmiah dan internet sebagai pendukung penelitian.

1.6.6 Teknik analisis Data dan Interpretasi Data

Teknik analisis data yang akan dipakai yaitu dengan menggunakan teknik analisis *Framing* Robert N. Entman. Dimana menggunakan teknik analisis *Framing* dari Robert N. Entman menunjukkan bagaimana gambaran hierarki sosial remaja korea selatan pada drama *Pyramid Game*.

1.6.7 Keabsahan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik trinangulasi sumber. Dimana triangulasi sumber akan dilakukan dengan menggunakan berbagai jenis data untuk memperkuat validitas penelitian. Sumber data yang digunakan meliputi:

- a. Data Utama: Menonton dan menganalisis episode-episode dari drama “*Pyramid Game*”.

- b. Literatur Sekunder: Mengumpulkan dan menganalisis buku, artikel, dan jurnal yang membahas teori *Framing* dan konteks sosial remaja Korea Selatan.

