

**REPRESENTASI KEKUASAAN DI KALANGAN PEREMPUAN DALAM
FILM PYRAMID GAME**



SKRIPSI

NAMA :RENAWATI

NPM : 2170201008

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

2025

**REPRESENTASI KEKUASAAN DI KALANGAN PEREMPUAN DALAM FILM
PYRAMID GAME**



SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk
menyelesaikan Program Studi (S1) Ilmu Komunikasi

Oleh : Renawati

NPM 2170201008

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU**

2025

HALAMAN PEMBIMBING

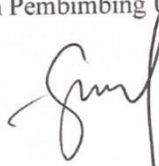
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal berjudul "Representasi Kekuasaan Dikalangan Perempuan Dalam Film Pyramid Game" telah disetujui pada :

Hari, tanggal

: Jumat, 2 Mei 2025

Dosen Pembimbing Utama



2025-06-05-2025 ✓

Fitriani Yuliani, M.A

NIDN 0205079101

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah 286)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia”

(Baskara Putra)

Tangguhlah dalam kesulitan, manusiawilah dalam rasa

(Renawati)

PERSEMBAHAN

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Teristimewa kedua orang tua saya Ayah Dedi Supriadi dan Ibu Titin dan gelar sarjana saya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta yang sangat berjasa dalam hidup penulis. Dua orang yang selalu mengusahakan anak perempuan pertama ini menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka berdua sendiri hanya menempuh pendidikan sampai sekolah menengah pertama. Kepada ayah saya, terimakasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai kepada tahap ini, demi anakmu dapat mengenyam pendidikan sampai ke tingkat ini. Untuk ibu saya, terimakasih atas segala doa dan motivasi, pesan dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, termakasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup penulis, terimakasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi, serta pelita yang tak pernah padam dalam setiap langkah yang penulis tempuh. Terakhir terimakasih atas segala yang kalian berikan yang tak terhitung jumlahnya.
2. Ibu Fitria Yuliani M.A selaku dosen pembimbing tugas akhir. Termakasih telah memberi bimbingan, nasihat dan kelancaran sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu.
3. Teruntuk Almamater tercinta Universitas Muhammadiyah Bengkulu, kampus ini bukan hanya sekedar tempat belajar, namun juga rumah

kedua yang telah memberikan pengalaman yang tak ternilai, dan semoga ilmu yang saya peroleh dapat bermanfaat bagi kemajuan dan memberikan kontribusi bagi masyarakat.

4. Teruntuk Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah menjadi wadah bagi saya untuk menimba ilmu, mengembangkan potensi diri, dan membentuk karakter terimakasih untuk bimbingan para dosen yang tak kenal lelah, dan fasilitas serta lingkungan akademik yang inspiratif.
5. Teruntuk sahabat seperjuangan saya di bangku perkuliahan Nengsi Nur Padilah terimakasih telah menemani penulis dalam menyelesaikan pendidikan di jurusan ini, banyak sekali kesulitan yang telah kita lalui bersama di bangku perkuliahan serta canda tawa yang telah kita lewati. Serta teruntuk Rungkad Team (Satria, Anisa, Dhona, Erisa, serta Nara) terimakasih atas petualangan yang luar biasa, kenangan canda dan tawa yang sangat menyenangkan dan berkesan bagi penulis.
6. Teruntuk sahabat sekaligus saudara bagi penulis yaitu (Reana, Delia dan Lisa) terimakasih telah merayakan segala bentuk pencapaian penulis.
7. Untuk HIMAKOM (Himpunan Mahasiswa Ilmu Komunikasi) Universitas Muhammadiyah, terimakasih telah memberikan pengalaman yang sangat luar biasa bagi penulis.
8. Kepada Baskara putra (Hindia, Feast dan Lomba sihir) semua karyamu selalu menemani dalam pengerjaan skripsi ini sebagai semangat bagi penulis.
9. Kepada pemilik NPM 2155201154 terimakasih telah hadir disaat penulis sangat ingin-inginya ditemani, mendengarkan keluh kesah penulis dan selalu memotivasi selama proses skripsi ini.
10. Terakhir, kepada wanita sederhana yang memiliki keinginan tinggi namun terkadang sulit dimengerti, yaitu penulis karya tulis ini yaitu Renawati, seorang anak perempuan pertama yang keras kepala namun sebenarnya mudah menangis. Terimakasih untuk segala perjuangan, kesabaran, dan ketekunan yang telah dilalui dalam setiap langkah yang penuh tantangan ini. Untuk diri saya sendiri, terimakasih sudah hadir

dan bertahan sampai sejauh ini melewati banyak rintangan dan tantangan yang datang. Berbahagialah selalu kapanpun dan dimanapun kamu berada. Mari rayakanlah selalu dirimu serta teruslah bersinar dimanapun kamu berada.

CURRICULUM VITAE

Nama : Renawati
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Bengkulu, 10 Oktober 2002
Agama : Islam
Status : Belum Kawin
Alamat Rumah : Jalan Setia Negara 6, Kandang Mas
Kota : Bengkulu
Telp/Hp : 08998488334
Alamat Email : renaw5936@gmail.com
Nama Ayah : Dedi Supriadi
Nama Ibu : Titin
Pekerjaan Orang Tua : -
Pendidikan formal
1. SD : SDN 75 Kota Bengkulu (2009-2015)
2. SMP : MTSN 02 Kota Bengkulu (2015-2018)
3. SMA : SMK NEGERI 01 Kota Bengkulu (2018-2021)
Pengalaman Organisasi
1. Sekretaris Menteri Luar Negeri 2022/2023 Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu (BEM REMA)
2. Ketua Bidang Kewirausahaan 2023/2024 IMM FISIP
3. Ketua Umum 2023/2024 Himpunan Mahasiswa Ilmu Komunikasi (HIMAKOM) Universitas Muhammadiyah Bengkulu

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Renawati

NPM : 2170201008

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “ Representasi Kekuasaan Di Kalangan Perempuan Dalam Film Pyramid Game” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah disebutkan sumbernya, belum diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun dan bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Bengkulu, 1 Mei 2025



Renawati
NPM 2170201008

PENGESAHAN

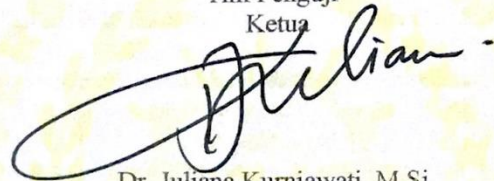
Skripsi ini berjudul "Representasi Kekuasaan Dikalangan Perempuan Dalam Film Pyramid Game" telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, pada :

Hari/tanggal : 15 Mei 2025

Jam : 12.00-13.30 WIB

Tempat : Ruang Sidang Fisip

Tim Penguji
Ketua



Dr. Juliana Kurniawati, M.Si
NIDN: 070477801

Anggota 1



Riswanto, M.LKom
NIDN: 0215047903

Anggota 2



Fitriani Yuliani, M.A
NIDN: 0205079101

Mengesahkan,
Dekan



Dr. Juliana Kurniawati, M.Si
NP: 197807042010082095

RINGKASAN

Representasi Kekuasaan Di Kalangan Perempuan ; Renawati, 2170201008; 2021; 72 halaman; Progra Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi kekuasaan di kalangan perempuan dalam film Pyramid Game dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Film ini menggambarkan dinamika kekuasaan yang kompleks antar perempuan dalam sebuah kelas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis semiotika untuk mengidentifikasi dan menginterpretasikan tanda-tanda, simbol, dan makna yang terkandung dalam film.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kekuasaan dalam film ini terbagi dua yaitu eksplisit dan implisit. Kekuasaan Eksplisit ditunjukkan melalui tindakan. Terlihat yaitu ancaman ibu Ha Rin kepada Bu guru yoon dan pengaruh nenek Ha Rin. Peraturan yang terstruktur yang terlihat dari peraturan permainan yang di jelaskan oleh tokoh So Do Ah. Penggunaan sanksi terlihat dari ancaman Ha Rin Sebagai siswi tingkat A terhadap Seung Yi siswi tingkat D.

Kekuasaan Implisit yaitu Tidak terlihat yang ditunjukkan dalam permainan dodgeball tetapi terdapat menindas didalamnya. Pengaruh sosial ditunjukkan melalui konformitas siswi untuk menghindari pengucilan. Pengaruh psikologis terlihat dari tekanan yang dilakukan Ha Rin dengan mengancam Seung Yi, dan. Pengaruh Ekonomi terlihat pada koneksi yang ditunjukkan oleh orang tua tingkat atas yang saling bekerjasama dalam mendukung permainan pyramid game. Secara keseluruhan, film ini menggambarkan bahwa kekuasaan perempuan yang kompleks, baik yang terlihat maupun tidak terlihat secara norma sosial dan ekonomi.

ABSTRAK

REPRESENTASI KEKUASAAN DI KALANGAN PEREMPUAN DALAM FILM PYRAMID GAME

Oleh :

Renawati

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi kekuasaan di kalangan perempuan dalam film pyramid game dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Film ini menggambarkan dinamika kekuasaan yang kompleks antar perempuan dalam sebuah kelas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis semiotika untuk mengidentifikasi dan menginterpretasikan tanda-tanda, simbol, dan makna yang terkandung dalam film. Hasil penelitian menunjukan bahwa kekuasaan dalam film ini terbagi dua yaitu ekspisit dan implisit. Kekuasaan Eksplisit ditunjukan melalui tindakan. Terlihat yaitu ancaman ibu Ha Rin kepada Bu guru yoon dan pengaruh nenek Ha Rin. Peraturan yang terstruktur yang terlihat dari peraturan permainan yang di jelaskan oleh tokoh So Do Ah. Penggunaan sanksi terlihat dari ancaman Ha Rin Sebagai siswi tingkat A terhadap Seung Yi siswi tingkat D. Kekuasaan Implisit yaitu tidak terlihat yang ditunjukan dalam permainan dodgeball tetapi terdapat menindas didalamnya. Pengaruh sosial ditunjukan melalui konformitas siswi untuk menghindari pengucilan. Pengaruh psikologis terlihat dari tekanan yang dilakukan Ha Rin dengan mengancam Seung Yi, dan. Pengaruh Ekonomi terlihat pada koneksi yang ditunjukan oleh orang tua tingkat atas yang saling bekerjasama dalam mendukung permainan pyramid game. Secara keseluruhan, film ini menggambarkan bahwa kekuasaan perempuan yang kompleks, baik yang terlihat maupun tidak terlihat secara norma sosial dan ekonomi. Penelitian ini mengungkap beragam bentuk kekuasaan yang mempengaruhi dinamika sosial dalam koonteks film.

Kata kunci : *Representasi, Kekuasaan, Perempuan, Pyramid Game, Semiotika Roland Barthes, Analisis Semiotika.*

ABSTRACT

REPRESENTATION OF POWER AMONG WOMEN IN THE PYRAMID GAME FILM

By:

Renawati

Supervisor

Fitria Yuliani, M.A

This study aims to analyze the representation of power among women in the pyramid game film using Roland Barthes' semiotic approach. This film depicts the complex dynamics of power between women in a class, where hierarchy is the central theme. This study uses a qualitative method with semiotic analysis to identify and interpret the signs, symbols, and meanings contained in the film. The results of the study indicate that there are 7 scenes in the pyramid game film represented through explicit power and implicit power. Explicit power includes visible, structured, and sanctions and implicit power is invisible, social influence, psychological influence and economic influence, all scenes played by women.

Keywords: Representation, Power, Women, Pyramid Game, Roland Barthes' Semiotics, Semiotic Analysis.

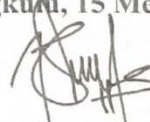
PERKATA

Puji Syukur kepada Allah SWT atas berkat Rahmat dan Karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan skripsi ini yang berjudul “Representasi Kekuasaan Di Kalangan Perempuan Dalam Film Pyramid Game”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam meraih gelar sarjana Ilmu Komunikasi pada Program S1 (S-1) Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Dalam proses penulisan dan penyusunan skripsi penulis mendapat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan selalu mengusahakan apapun untuk saya
2. Kepada dosen pembimbing Ibu Fitria Yuliani, M.A yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir hingga skripsi ini selesai.
3. Program Studi Ilmu Komunikasi sebagai wadah dalam menimba ilmu
4. Bapak/Ibu selaku dosen penguji pertama dan dosen penguji kedua yang telah banyak membantu memberikan kritik dan saran terhadap perbaikan skripsi ini.
5. Kepada teman-teman penelitian yang selalu memberikan dukungan saya ucapkan terimakasih.

Bengkulu, 15 Mei 2025



Renawati

DAFTAR ISI

HALAMAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
MOTTO.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
CURRICULUME VINTAE.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINAJUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Kerangka Kosep Dan Landasan Teori.....	11
2.2.1 Komunikasi Massa.....	11
2.2.2 Representasi.....	12
2.2.3 Kekuasaan.....	13
2.2.4 Gender.....	17
2.2.5 Film.....	19
2.2.6 Drama Pyramid Game.....	23
2.2.7 Teori Semiotika.....	25
2.2.8 Semiotika Roland Barthes.....	39
KERANGKA BERFIKIR.....	31
BAB III METODE PENELTIAN.....	32
3.1 Waktu Dan Lokasi Penelitian.....	32

3.2 Jenis Dan Pendekatan Peneitian.....	32
3.3 Fokus Penelitian.....	32
3.4 Sumber Data.....	33
3.5 Unit Analisis.....	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.7 Keabsahan Data.....	38
3.8 Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Deskripsi Subjek Penelitian.....	40
4.1.1 Tokoh Film Pyramid Game.....	41
4.2 Hasil Penelitian.....	45
4.2.1 Penelitian Dan Penyajian Data.....	45
4.3 Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP.....	71
A. Simpulan.....	71
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perempuan sebagai bagian integral dari masyarakat, sejak dahulu telah menjalani perjalanan panjang dalam memperjuangkan hak-hak mereka di berbagai sektor kehidupan, mulai dari politik, ekonomi, hingga sosial dan budaya. Dalam banyak konteks, perempuan seringkali mengalami ketidaksetaraan dalam hal akses terhadap kekuasaan dan pengaruh. Fenomena ketidaksetaraan gender ini tercermin dalam berbagai bentuk kehidupan sosial salah satunya dalam representasi media, baik itu film, iklan, televisi atau media massa lainnya. Media termasuk film, memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk persepsi sosial terhadap perempuan dan bagaimana mereka memposisikan dalam struktur kekuasaan (Indah Dwiprigitaningtias & Yuniar Rahmatiar, 2020).

Film sebagai salah satu bentuk media visual tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk mempresentasikan fenomena sosial yang terjadi di masyarakat (Kartikawati, 2024). Seiring berkembangnya industri film, penting untuk terus mengkaji representasi dalam film, karena hal tersebut berpengaruh terhadap pembentukan norma sosial dan budaya. Representasi ini dapat berfungsi untuk menguatkan atau bahkan mengubah persepsi publik terhadap sebuah topik tertentu, termasuk di dalamnya masalah gender dan kekuasaan. Kekuasaan itu sendiri bisa bersifat eksplisit (terlihat jelas dalam bentuk otoritas atau kontrol langsung) atau implisit (tersembunyi dalam hubungan sosial atau pengaruh tanpa formal).(Hakim, 2024)

Kekuasaan eksplisit dapat merujuk pada kekuasaan yang terlihat jelas, terstruktur, dan diakui secara resmi dalam suatu sistem atau kekuasaan. Dalam konteks film, kekuasaan eksplisit dapat terlihat dalam karakter yang memiliki jabatan formal. Sebaliknya, kekuasaan implisit berhubungan dengan pengaruh yang tidak tampak secara langsung namun sangat kuat, yang berasal dari kemampuan

karakter untuk mempengaruhi atau mengendalikan orang lain melalui pengaruh yang mereka miliki. Menurut Michel Foucault dalam bukunya *Power*, kekuasaan eksplisit yaitu kekuasaan yang institusi, yang terstruktur, yang menggunakan kekerasan atau paksaan, yang terlihat dan teridentifikasi sedangkan implisit kekuasaan sebagai relasi sosial, yang tidak terstruktur, kekuasaan yang menggunakan manipulasi, persuasi, dan kontrol dan kekuasaan yang tidak terlihat atau tersembunyi.

Dalam dunia perfilman, tema kekuasaan seringkali menjadi salah satu elemen yang membentuk dinamika cerita. Kekuasaan dapat digambarkan dalam berbagai bentuk, baik itu kekuasaan politik, sosial, serta perlawanan. Film-film seperti *the hungers games*, *The Queen*, *Hidden Figures*, *The Devil Wears Prada*, dan *Lady Macbeth* dan film *pyramid game* menampilkan representasi beragam tentang bagaimana perempuan berhadapan dengan kekuasaan atau memperoleh kekuasaan dalam berbagai latar sosial dan budaya. Film-film ini menggambarkan perjuangan perempuan dalam sistem yang seringkali didominasi oleh kekuasaan laki-laki, serta bagaimana mereka menjalankan struktur kekuasaan tersebut untuk mencapai tujuan mereka.

Salah satu film yang dapat dianalisis dalam konteks ini adalah film *pyramid game*. Sebagai sebuah karya yang juga menyentuh tema kekuasaan, *pyramid game* menyajikan dinamika kekuasaan berbeda, namun tidak kalah relevannya dengan film-film lainnya. Di dalam film *pyramid game*, perempuan berperan penting dalam memanipulasi dan bernegosiasi dalam sistem sosial yang penuh intrik, bagaimana mereka berusaha untuk merebut atau mempertahankan kekuasaan dalam situasi yang kompleks. Film ini menawarkan peluang untuk menggali lebih dalam representasi kekuasaan dikalangan perempuan.

Pyramid Game adalah salah satu film yang mengangkat tema kekuasaan, khususnya dalam hubungan antara perempuan. Film ini menggambarkan bagaimana struktur kekuasaan dibangun dan dipertahankan, dan siapa saja yang memiliki posisi untuk mempengaruhi dan mengubahnya. Film ini ditayangkan di Korea melalui stasiun TVING serta ditayangkan pada aplikasi VIU, menurut VIU drama

Pyramid Game menempati posisi pertama di Indonesia dan kedua di Singapura dengan Rating 9,2 melalui vote dan penonton terbanyak, selain itu film Pyramid Game ini menempati posisi teratas di Negara Asia. Dalam representasinya dalam kehidupan sosial, film ini menceritakan tentang hubungan antar perempuan yang penuh dengan konflik kekuasaan yang terjadi dalam sebuah kelas, dalam film ini perempuan yang harusnya saling mendukung satu sama lain, malah terjebak dalam permainan kekuasaan yang memperlihatkan bentuk-bentuk bullying baik secara mental dan fisik.

Banyak sekali pertanyaan yang kerap muncul saat menonton film ini di antaranya adalah bagaimana representasi kekuasaan dikalangan perempuan digambarkan dan dipahami, bagaimana perempuan diperlihatkan dalam film ini dalam hal pengaruh dan posisi dalam struktur kekuasaan, apakah film ini menggambarkan perempuan sebagai agen yang memiliki kekuasaan atau justru sebaliknya, bagaimana perempuan memperoleh kekuasaan atau kehilangan kekuasaan dalam struktur sosial, apa peran gender dalam membentuk cara perempuan diperlakukan dan dilihat dalam konteks kekuasaan, apakah tiap karakter menggunakan kekuasaan mereka untuk menindas atau memberdayakan orang lain, sejauh mana perempuan dalam pyramid game berusaha menegakan kekuasaan tanpa mengorbankan moralitas atau nilai-nilai pribadi. Pertanyaan-pertanyaan ini menjadi penting untuk dipelajari, karena film sering berfungsi sebagai medium yang menyampaikan pesan-pesan sosial yang dapat mempengaruhi cara pandang masyarakat terhadap peran perempuan dalam kekuasaan akan tetapi hal yang akan dibahas dalam penelitian ini ialah bagaimana representasi kekuasaan dikalangan perempuan digambarkan dalam film pyramid game.

Untuk menganalisis representasi ini secara lebih mendalam, peneliti menggunakan teori semiotika sebagai alat untuk memecahkan simbol-simbol yang ada dalam film pyramid game. Semiotika sebagai ilmu yang mempelajari tanda dan makna, memungkinkan peneliti untuk memahami bagaimana tanda- tanda dalam film baik berupa karakter, dialog, seting kostum dan lainnya berfungsi untuk membangun representasi tertentu. Dalam hal ini, analisis semiotika dapat

membantu untuk mengidentifikasi dan memahami cara film tersebut membentuk makna tentang kekuasaan di kalangan perempuan dalam film pyramid game serta bagaimana makna tersebut ditransmisikan kepada penonton.

Pendekatan semiotika menawarkan kerangka analisis yang mengacu untuk memahami bagaimana makna diciptakan melalui tanda atau simbol yang terdapat dalam narasi dan sistem makna menurut semiotika berusaha menjelaskan bagaimana tanda-tanda dalam budaya, bahasa, gambar, media, dan lain-lain, membentuk sistem makna. Tanda tanda tersebut bisa berupa kata-kata, gambar, suara, warna, gerak tubuh, dan masih banyak lagi. Ini mencakup beberapa teori yang dikembangkan oleh tokoh-tokoh seperti Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Pierce.

Pendekatan -pendekatan dalam semiotika mencakup berbagai pendekatan yang berbeda dalam memahami tanda dan maknanya. Ada beberapa pendekatan utama semiotika antara lain, Pendekatan Strukturalisme (Ferdinand de saussure) pendekatan ini berfokus pada struktur dan hubungan antar elemen dalam sebuah sistem tanda. Menurut saussure, makna tidak dapat pada objek itu sendiri, melainkan pada hubungan antar elemen dan sistem tanda tersebut. Pendekatan ini menganalisis bahasa dan budaya sebagai sistem yang terstruktur (Fanani, 2013). Menurut Charles sanders Pierce dalam pendekatan pragmatik, peirce lebih menekankan pada bagaimana tanda berfungsi dalam konteks komunikasi dan interaksi sosial. Peirce melihat tanda tidak hanya sebagai representasi, tetapi juga sebagai elemen yang memiliki pengaruh terhadap pengambilan keputusan dan tindakan manusia.

Pendekatan semiotika sosial dan budaya (Roland Barthes) Seorang teoritikus asal Prancis, berfokus pada bagaimana budaya populer dan media menciptakan makna melalui tanda. Dalam bukunya "Mythologies", Barthes menjelaskan bagaimana objek sehari-hari seperti makanan, pakaian, atau iklan membentuk mitos-mitos sosial yang berfungsi untuk mengkonstruksi ideologi tertentu. Dengan menggunakan pendekatan semiotika, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana film Pyramid Game mempresentasikan hubungan

kekuasaan dan bullying di kalangan perempuan, serta mengungkapkan makna yang tersembunyi di balik simbol-simbol dan tanda-tanda dalam film tersebut menggunakan semiotika.

Dari pendekatan-pendekatan yang sudah dipaparkan maka peneliti memilih pendekatan semiotika Roland Barthes untuk menganalisis representasi kekuasaan di kalangan perempuan dalam film *pyramid game*. Dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana perempuan digambarkan dalam struktur kekuasaan yang ada dalam film *pyramid game*. Peneliti akan meneliti berbagai elemen film yang dapat mencerminkan peran dan posisi perempuan dalam konteks kekuasaan, baik itu dalam hubungan interpersonal, maupun sosial melalui tanda-tanda serta simbol-simbol yang terdapat pada film.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes. Data yang digunakan berupa gambar, dialog, serta simbol-simbol visual dalam film *pyramid game*. Peneliti akan mengidentifikasi dan menganalisis tanda-tanda yang ada dalam film, kemudian mengaitkannya dengan teori semiotika Roland Barthes untuk membongkar makna makna yang terkandung di dalamnya.

Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang representasi kekuasaan di kalangan perempuan dalam film *pyramid game* serta bagaimana film berfungsi sebagai alat untuk menggambarkan dan mempengaruhi pandangan masyarakat mengenai peran perempuan dalam struktur sosial yang lebih luas dan tujuan dari penelitian ini sebagai pengingat kesadaran akan kekuasaan dan bullying yang terlihat dan tidak terlihat serta refleksi diri tentang kekuasaan dalam kehidupan sehari-hari baik individu maupun kelompok..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana representasi kekuasaan dikalangan perempuan dalam film pyramid game dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

Mempresentasikan bentuk-bentuk kekuasaan dikalangan perempuan dalam pyramid game menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai analisis semiotika, khususnya dalam konteks media dan representasi kekuasaan, dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, penelitian memberikan wawasan baru tentang bagaimana kekuasaan dapat dianalisis dan dipahami dalam konsep budaya populer, serta menambah wawasan tentang interaksi antara media dan masyarakat.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan informasi yang berguna bagi penonton dan penggemar film terutama drama korea untuk memahami lebih dalam tentang tema kekuasaan dan bullying yang ditampilkan dalam “pyramid game” penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pembuat film dan penulis skenario dalam menciptakan narasi yang lebih sensitif terhadap isu-isu sosial dan moral yang diangkat melalui representasi kekuasaan dikalangan perempuan.

3. Manfaat Sosial

Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang dampak representasi kekuasaan dalam media terhadap perilaku dan pandangan sosial. Dengan memahami makna dibali kekuasaan yang ditampilkan, penonton diharapkan dapat lebih kritis dalam menyikapi konten media dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang isu-isu sosial yang relevan.

4. Manfaat Pendidikan

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam mata kuliah yang berkaitan dengan studi media, komunikasi, dan analisis teks. Dengan demikian, mahasiswa dapat belajar tentang metode analisis semiotika dan penerapannya dalam studi kasus nyata. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi akademis tetapi juga memiliki implikasi praktis dan sosial yang penting dalam memahami representasi. Penelitian ini memberikan informasi yang berguna bagi penonton dan penggemar drama korea untuk memahami lebih dalam tentang tema kekuasaan dan bullying yang ditampilkan dalam “pyramid game” penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pembuat film dan penulis skenario dalam menciptakan narasi yang lebih sensitif