

BAB IV SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis dalam penelitian ini, penulis menyimpulkan bahwa Representasi *Bullying* dalam Drama Korea Pyramid Game pada Episode 1-5 yang dianalisis dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes dan terdapat tiga jenis *bullying*, yaitu *bullying* fisik, *bullying* verbal, dan *bullying* psikologis. Melalui analisis dari berbagai *screenshot* yang telah diambil dan makna-makna yang terdapat di dalam setiap adegan atau kalimat yang ada, penulis dapat memahami lebih jelas bagaimana setiap bentuk *bullying* yang dilakukan dan dampaknya terhadap korban.

Bullying fisik yang terjadi di dalam Pyramid Game ditampilkan melalui berbagai tindakan kekerasan yang dialami oleh setiap karakternya. Mulai dari menodongkan pisau hingga pemukulan dan pelecehan seksual, adegan tersebut menunjukkan bahwa *bullying* fisik tidak hanya menyebabkan penderitaan fisik tetapi juga trauma emosional yang mendalam bagi korban. Lalu, *bullying* verbal yang melibatkan penghinaan, ejekan dan ancaman juga mempunyai dampak yang sangat signifikan bagi korban. Kemudian, *bullying* psikologis yang meliputi cibiran dan tatapan sinis yang dilakukan oleh seluruh anak kelasnya.

Terjadinya *bullying* dalam drama Pyramid Game ini disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor orang tua dan faktor lingkungan sekolah. Dalam drama ini, peran orang tua dalam mengasuh anak kurang tepat dan tidak konsisten dapat meningkatkan risiko anak untuk terlibat dalam *bullying*. Saat orang tua tidak memberikan perhatian yang cukup, anak-anak akan mencari pengakuan dan kontrol melalui tindakan agresif di sekolah. Namun, pengasuhan yang ketat pun dapat

mendorong anak-anak untuk melakukan *bullying* sebagai pelampiasan. Lalu, faktor lingkungan sekolah yang dimana struktur hierarki di lingkungan sekolah pun menjadi pengaruh dalam terjadinya *bullying*. Saat pihak sekolah ataupun guru tidak dengan cepat menangani perbedaan status sosial antar siswi secara adil, maka dinamika sosial ini akan terus mendorong siswi untuk melakukan *bullying* sebagai cara untuk mempertahankan atau meningkatkan status sosial mereka.

4.2. Saran

Dalam penelitian ini hanya membahas kajian semiotika yang berfokuskan pada makna denotasi, makna konotasi dan mitos pada adegan *bullying* yang terdapat di dalam drama *Pyramid Game*. Oleh karena itu, diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan model semiotika dari para ahli lain dan menggunakan objek lainnya. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan, sehingga diharapkan bahwa kedepannya penelitian ini dapat berkembang menjadi lebih baik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berfokus pada analisis semiotika terhadap drama.

