

## Gerakan Sosial Kolektif dalam Drama Pyramid Game (Studi Semiotika Roland Barthes)

Grace Ekklesia Noel<sup>1</sup>, Diah Ayu Candraningrum<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
Email: [ekkesianoel@gmail.com](mailto:ekkesianoel@gmail.com)

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta\*  
Email: [diahc@fikom.untar.ac.id](mailto:diahc@fikom.untar.ac.id)

---

Masuk tanggal : 20-12-2024, revisi tanggal : 25-01-2025, diterima untuk diterbitkan tanggal : 21-02-2025

---

### **Abstract**

*Evolving social changes create various types of dynamic social movements. This research aims to analyze the denotative and connotative meanings in the Korean drama Pyramid Game about collective behavior as a form of social movement using Roland Barthes semiotics. The theories and concepts used in this research are film as mass communication, social movement (collective behavior theory and new social movement theory), and semiotics according to Roland Barthes. With a qualitative approach that uses the semiotics of Barthes research method and Roland Barthes' semiotic analysis technique involving concepts of denotation, connotation, and myth, this study aims to reveal collective behavior as a form of social movements in Korean drama Pyramid Game. Based on the results of the research, social movement in this drama are depicted through collective behaviors that are conventional and technological that bring success of social movements with the weakening of the oppressive system, the development of collective action groups, and boycotts. These elements build significant collective power in fighting injustice and promoting social change. In addition to being a medium of entertainment, the drama also reflects social realities related to the dynamics of social movements that are relevant in modern society.*

**Keywords:** *collective behavior, Pyramid Game, Roland Barthes, semiotics, social movement*

### **Abstrak**

Perubahan sosial yang terus berkembang menciptakan berbagai jenis gerakan sosial kolektif yang dinamis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna denotatif dan konotatif dalam drama Korea *Pyramid Game* tentang perilaku kolektif sebagai bentuk gerakan sosial dengan menggunakan semiotika Roland Barthes. Teori serta konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah film sebagai komunikasi massa, gerakan sosial (teori perilaku kolektif dan teori gerakan sosial baru), dan semiotika menurut Roland Barthes. Dengan pendekatan kualitatif yang menggunakan metode penelitian semiotika Barthes dan teknik analisis semiotika Roland Barthes yang melibatkan konsep denotasi, konotasi, dan mitos ini bertujuan untuk mengungkap perilaku kolektif sebagai bentuk gerakan sosial dalam drama Korea *Pyramid Game*. Berdasarkan hasil penelitian, gerakan sosial dalam drama ini digambarkan melalui perilaku kolektif yang secara konvensional maupun dengan teknologi yang membawa keberhasilan dari gerakan sosial dengan melemahnya sistem menindas, berkembangnya kelompok tindakan kolektif, dan aksi boikot. Elemen-elemen ini membangun kekuatan kolektif yang signifikan dalam melawan ketidakadilan dan mendorong perubahan sosial. Selain menjadi medium hiburan, drama ini juga mencerminkan realitas sosial terkait dinamika gerakan sosial yang relevan di masyarakat modern.

**Kata Kunci:** gerakan sosial, perilaku kolektif, Pyramid Game, Roland Barthes, semiotika

## 1. Pendahuluan

Perubahan sosial yang terjadi secara dinamis, seiring dengan beragam kebutuhan masyarakat, mengakibatkan kemunculan berbagai kelompok dengan ideologi yang beragam. Dengan demikian, semakin berkembang, heterogen, dan modern suatu masyarakat, semakin luas pula peluang terbuka bagi munculnya gerakan sosial yang lebih dinamis dan bervariasi (Haris et al., 2019). Pada beberapa dekade terakhir, gerakan sosial yang menjadi fenomena telah berevolusi secara signifikan dari bentuk konvensional menuju digital. Seiring dengan arus modernisasi dan digitalisasi, gerakan sosial mulai bertransformasi ke ranah digital, memperkuat perilaku kolektif dalam masyarakat. Perilaku kolektif merupakan tindakan bersama yang muncul dari kesadaran kolektif terhadap isu atau situasi tertentu untuk mencapai tujuan bersama (Hariance, 2019).

Perkembangan gerakan sosial juga menggambarkan bagaimana media massa memiliki peran penting dalam pembentukan cara pandang masyarakat. Salah satu produk media massa yang banyak digemari oleh masyarakat global adalah drama atau film, yang tidak hanya sebagai sarana hiburan tapi juga alat dalam menyampaikan isu-isu sosial. Salah satu tayangan drama yang mengangkat berbagai aspek kehidupan sosial yang relevan berasal Korea Selatan. Drama dari negara ini sangat populer. Dilansir dari data milik perusahaan riset, Worldmetrics pada 2024, sekitar 60% penonton drama Korea merupakan penggemar internasional (Eser, 2024). Salah satu tema yang sering diangkat dalam drama Korea yaitu kelas sosial.

Isu diskriminasi kelas sosial tetap menjadi isu kuat di antara masyarakat dan masih sering terjadi di berbagai negara, salah satunya Korea Selatan. Diskriminasi kelas sosial menjadi pemicu terciptanya gerakan sosial. Salah satu drama Korea yang mengangkat isu ini adalah *Pyramid Game*. Drama ini merupakan salah satu drama dengan rating tertinggi pada tahun 2024 yaitu sebesar 8,8 dari 10, dilansir dari platform untuk komunitas pecinta drama Asia di seluruh dunia bernama MyDramaList (Amira, 2024). *Pyramid Game* menggambarkan diskriminasi kelas sosial melalui sistem peringkat berbasis permainan yang memicu tindakan kolektif. Drama ini menyoroti upaya kolektif melawan sistem diskriminasi tersebut sebagai bentuk gerakan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi makna denotatif dan konotatif gerakan sosial kolektif dalam drama *Pyramid Game* serta melalui analisis semiotika Roland Barthes.

### Film sebagai Komunikasi Massa

Menurut Gebner, komunikasi massa ialah produksi dan distribusi pesan-pesan yang paling luas dengan arus berkelanjutan dalam masyarakat industri, yang didasarkan pada teknologi lembaga (Romli, 2016). Komunikasi massa tidak dapat terlepas dari media massa yang menjadi sarana utama dalam penyampaian pesan-pesan pada khalayak luas. Salah satu produk media massa yang menjadi sarana hiburan yang memiliki dampak signifikan adalah film.

### Gerakan Sosial

Turner & Killian memaknai gerakan sosial sebagai kolektivitas (kelompok) yang bertindak secara berkelanjutan dalam beberapa aspek untuk mempromosikan perubahan dalam masyarakat. Dengan demikian, keberhasilan gerakan sosial dapat ditandai dengan sistem menindas yang melemah dan kehidupan baru yang tercipta akibat upaya kolektif. Tindakan kolektif yang menjadi bentuk gerakan sosial adalah

tindakan yang mengganggu atau menentang pihak berwenang, *elite*, atau norma-norma budaya yang ada. Ciri penting dalam perilaku kolektif adalah adanya solidaritas sosial, di mana pemimpin gerakan kolektif memiliki peran penting dalam memobilisasi kesepakatan dan memperluas perasaan identitas kolektif, yang mendasari tindakan tersebut (Wiranata, 2022).

Kemudian, Alain Touraine, tokoh pendukung utama gerakan sosial baru (GSB), melihat gerakan sosial sebagai perilaku kolektif terorganisir yang bertujuan untuk merebut kendali atas sistem makna yang dominan dalam suatu masyarakat. Perilaku kolektif dalam gerakan sosial baru ini mengarah pada bagaimana kelompok berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama dengan memanfaatkan perkembangan teknologi (Wiranata, 2022). Teknologi dalam aksi kolektif memfasilitasi mobilisasi yang lebih luas serta memungkinkan penyebaran pesan lebih cepat dan meningkatkan kesadaran publik mengenai isu yang terjadi.

### **Semiotika Roland Barthes**

Semiotika membahas tanda sebagai representasi dari ide, objek, kondisi, situasi, atau emosi yang berada di luar diri (Salsabila & Candraningrum, 2020). Teori ini sering digunakan untuk menganalisis teks dan memahami bagaimana tanda-tanda berfungsi dalam komunikasi. Dalam ilmu semiologi, terdapat berbagai teori dari tokoh semiotika yang dikembangkan dengan pemikiran masing-masing. Salah satu tokohnya adalah Roland Barthes. Ia mengadopsi gagasan Saussure tentang tanda dan mengembangkannya lebih jauh dengan menggunakan tiga konsep, yaitu:

- a. Denotasi: Makna suatu kata secara langsung dan apa adanya, tanpa berisi tambahan makna (makna literal).
- b. Konotasi: Makna yang lebih kompleks yang dipengaruhi oleh konteks budaya. Di level ini, tanda tidak hanya dilihat dari aspek fisik, namun juga dari maksud yang terkandung di dalamnya.
- c. Mitos: Pola pikir suatu budaya dalam mengonseptualisasikan sesuatu dari simbol yang telah dimaknakan.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini bersifat deskriptif dan berusaha menjelaskan permasalahan dengan menggunakan data yang ada, sehingga menghasilkan gambaran yang lebih jelas (Angela & Winduwati, 2020). Metode penelitian dan proses analisis data yang menggunakan analisis semiotik berdasarkan teori Roland Barthes yang membagi makna dari suatu tanda dalam denotasi, konotasi, dan mitos untuk menelaah gerakan sosial kolektif. Bagi Barthes, bahasa dalam semiotik sosial merupakan kumpulan tanda yang menggambarkan berbagai asumsi yang dianut oleh suatu masyarakat pada kurun waktu tertentu dan tanda merupakan bagian sebuah sistem yang tidak dapat berdiri sendiri (Wibisono & Sari, 2021).

Pada penelitian ini, subjek penelitian adalah drama Korea *Pyramid Game*. Sedangkan, objek penelitian mencakup tanda-tanda semiotik yang terdapat dalam drama, terutama yang terkait dengan representasi tindakan kolektif yang merupakan bentuk gerakan sosial. Studi dokumentasi menjadi teknik untuk mengumpulkan data primer dengan cara menonton drama Korea *Pyramid Game* yang kemudian dilakukan penangkapan layar adegan-adegan yang mewakili perilaku kolektif. Selanjutnya,

adegan-adegan tersebut dianalisis untuk meninjau simbol-simbol gerakan sosial dalam drama tersebut.

### 3. Hasil Temuan dan Diskusi

Penelitian ini menerapkan analisis semiotika model Roland Barthes untuk mengungkap makna yang terkandung pada drama Korea *Pyramid Game*. Drama ini menjadi medium yang kuat untuk menggambarkan ketidakadilan sosial dan struktur kelas, yang dengan cermat disusun melalui narasi dan visualisasi yang kompleks. Peneliti telah mengidentifikasi sebanyak 18 adegan penting dalam drama tersebut yang secara khusus menunjukkan gerakan sosial. Untuk menjelaskan representasi gerakan sosial dalam drama Korea *Pyramid Game*, di bawah ini peneliti akan menjabarkan hasil identifikasi dalam adegan-adegan pentingnya, antara lain:

**Tabel 1.** Adegan di mana pemimpin gerakan sosial berperan dalam solidaritas sosial untuk memobilisasi aksi kolektif.

**Gambar 1.** Scene 1, 2, 3, 4, 5, dan 6



Sumber: Viu (2024)

#### Denotasi

Dalam *scene 1*, Soo-ji menyatakan ajakan untuk menghancurkan permainan. Di *scene 2*, ia berjabat tangan dengan rekannya, Myung Ja-eun untuk melakukan gerakan sosial. Pada *scene 3*, Soo-ji berdiskusi dengan Ja-eun untuk mengumpulkan lebih banyak orang dalam gerakan ini. *Scene 4* menunjukkan kertas berisi ajakan yang ditempelkan di setiap buku siswi kelas 2-5 sebagai ajakan untuk bergabung. Sementara itu, di *scene 5* dan 6, Soo-ji mengajak siswi kelas 2-5 lainnya untuk menghapus aplikasi permainan tersebut sebagai bentuk penolakan dan berdiri untuk menunjukkan bahwa mereka telah menghapus aplikasi *Pyramid Game*.

#### Konotasi

Soo-ji sebagai pemimpin tindakan kolektif, memulai dengan ajakan yang menegaskan perannya dalam memobilisasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan bersama dalam *scene 1*. Simbol kerja sama terlihat dalam jabat tangan pada *scene 2* yang menguatkan perasaan identitas kolektif dan menegaskan pentingnya hubungan baik dalam membangun solidaritas sosial. Melalui diskusi dan komunikasi langsung di *scene 3*, Soo-ji memperluas solidaritas sosial, salah satu caranya dengan penyebaran ajakan melalui surat rahasia seperti yang ada di *scene 4* untuk memperluas jaringan solidaritas di kalangan siswi, memastikan pesan gerakan diterima luas. Ajakan Soo-ji dalam *scene 5* dan 6 untuk menghapus aplikasi di kelas memperkuat identitas kolektif dan solidaritas sosial sebagai respons terhadap ketidakadilan.

#### Mitos

Solidaritas sebagai kekuatan utama gerakan sosial menekankan peran pemimpin dalam menyatukan individu dengan identitas kolektif yang kuat. Suatu gerakan sosial memiliki

pemimpin atau pencetus yang tidak menyetujui adanya kondisi saat ini. Seorang pemimpin gerakan sosial juga berperan penting untuk meyakinkan orang lain yang berada dalam kondisi yang sama bahwa yang sedang terjadi tidaklah benar. Keberanian dan persatuan wajib dimiliki dalam perjuangan melawan otoritas yang tidak adil, menciptakan wacana bahwa keberhasilan gerakan sosial berasal dari kekuatan perilaku kolektif.

Sumber: Hasil Analisis Peneliti (2024)

**Tabel 2.** Adegan di mana perilaku kolektif memanfaatkan perkembangan teknologi untuk penyebaran pesan sebagai upaya gerakan sosial.

**Gambar 2.** Scene 7, 8, 9, 10, dan 11



Sumber: Viu (2024)

### Denotasi

Pada *scene 7*, seseorang sedang meletakkan kamera tersembunyi untuk merekam kekerasan yang terjadi di kelas 2-5. Kemudian, *scene 8*, ia mengkoordinir teman-temannya yang berada dalam satu ruang obrolan digital untuk menjalankan rencana. Di *scene 9*, kamera yang diletakkan menayangkan siaran langsung kekerasan yang terjadi di kelas tersebut dan dapat ditonton secara publik. Sementara itu, pada *scene 10*, layar ponsel menampilkan informasi yang disebarkan melalui aplikasi yang sedang ramai digunakan oleh masyarakat, khususnya anak muda, tentang skandal besar yang terjadi. *Scene 11* menampilkan siswi-siswi yang tergabung dalam aliansi gerakan sosial mengungkap kebenaran kepada publik melalui media sosial pribadi mereka.

### Konotasi

*Scene 7* menunjukkan teknologi berperan penting dalam gerakan sosial dengan mengungkap realitas tersembunyi melalui dokumentasi, mempercepat mobilisasi aksi kolektif, dan menciptakan kesadaran sosial. Penggunaan ruang obrolan digital di *scene 8* memungkinkan koordinasi lintas lokasi tanpa pertemuan fisik, sementara media digital dan siaran langsung seperti pada *scene 9* meningkatkan kesadaran publik tentang isu penting. Penyebaran informasi melalui aplikasi yang populer di kalangan anak muda mempercepat mobilisasi gerakan sosial, sementara media sosial memperluas jangkauan pesan dan membangun solidaritas yang ada pada *scene 10* dan 11.

### Mitos

Teknologi sebagai simbol modern gerakan sosial mencerminkan pergeseran dari mobilisasi dari konvensional ke platform digital. Media sosial yang salah satu hasil perkembangan teknologi memegang peran krusial dalam mengubah sesuatu, khususnya dalam konteks sosial. Teknologi dapat digunakan dengan mudah untuk mencari bukti tentang hal yang tidak benar yang kemudian dapat disebarluaskan untuk mengubah persepsi masyarakat. Dengan demikian dapat terlihat bagaimana teknologi memperluas jangkauan aksi kolektif dan meningkatkan kesadaran masyarakat.

Sumber: Hasil Analisis Peneliti (2024)

**Tabel 3.** Gambaran kelompok (kolektivitas) yang berkembang dan bertindak secara berkelanjutan.

**Gambar 3.** Scene 12 dan 13



Sumber: Viu (2024)

#### Denotasi

*Scene 12* menunjukkan sekelompok kecil siswi yang membentuk perkumpulan. Kemudian, terdapat beberapa siswi bergabung dengan perkumpulan kecil yang pada awalnya sedikit menjadi memiliki banyak partisipan pada *scene 13*.

#### Konotasi

*Scene 12* menunjukkan pembentukan kelompok ini menggambarkan kolektivitas dalam gerakan sosial. Kelompok ini menjadi inti yang memungkinkan keberlanjutan tindakan melalui interaksi aktif dan strategi yang terarah. Kemudian, pertumbuhan jumlah anggota pada *scene 13* menunjukkan keberhasilan gerakan dalam menarik lebih banyak partisipan untuk bergabung dalam aksi bersama. Hal ini melambangkan kekuatan kolektif yang bertumbuh secara bertahap, memperluas basis dukungan, dan menekankan keberlanjutan aksi sebagai elemen penting dalam menciptakan perubahan sosial.

#### Mitos

Kolektivitas yang berkelanjutan dan dinamis menjadi kunci untuk menciptakan perubahan sosial. Pembentukan kelompok kecil dan keberhasilan menarik lebih banyak anggota melambangkan pentingnya komitmen kolektif untuk menentang sistem yang menindas.  
Sumber: Hasil Analisis Peneliti (2024)

**Tabel 4.** Melalui tindakan kolektif, gerakan sosial melemahkan sistem yang menindas.

**Gambar 4.** Scene 14 dan 15



Sumber: Viu (2024)

#### Denotasi

Dialog dalam *scene 14* dan *15* menunjukkan bahwa Baek Ha-rin sebagai pelaku utama dan dalang permainan ini mulai terancam posisinya dan kelompok gerakan sosial mulai kuat.

#### Konotasi

Pada *scene 14* dan *15*, melemahnya posisi Baek Ha-rin sebagai simbol sistem yang menindas mencerminkan keberhasilan aksi kolektif dalam menggoyahkan kekuasaan yang tidak adil. Aliansi gerakan sosial yang semakin kuat menunjukkan bagaimana upaya bersama (kolektif) dapat menciptakan kehidupan baru yang lebih adil dengan menumbangkan sistem lama yang menindas.

---

### Mitos

Melalui aksi bersama dengan keberanian dan kesatuan, kelompok gerakan sosial mendapatkan kekuatan lebih dan eksistensinya mulai membuat sistem yang menindas melemah dan terancam. Hal ini menjadi salah satu tanda keberhasilan gerakan sosial bahwa kekuatan perilaku kolektif tidak hanya dapat menggoyahkan struktur yang berkuasa tetapi berpotensi membangun tatanan baru yang adil.

Sumber: Hasil Analisis Peneliti (2024)

**Tabel 5.** Adegan di mana aksi boikot yang bertujuan untuk menentang sistem yang menindas menghasilkan keberhasilan aksi kolektif dalam.

**Gambar 5.** Scene 16, 17, dan 18



Sumber: Viu (2024)

---

### Denotasi

Layar ponsel pada *scene* 16 yang berisi hasil pemungutan suara menunjukkan bahwa tidak ada siswi yang berada di tingkat F. Mayoritas siswi kelas 2-5 di *scene* 17 berdiri sebagai bukti telah menghapus aplikasi Pyramid Game dan ingin berhenti bermain. Di *scene* 18, Soo-ji menyatakan bahwa aliansi gerakan sosial berhasil menghancurkan permainan Pyramid Game.

---

### Konotasi

*Scene* 16 menjadi simbol penolakan kolektif terhadap hierarki yang diciptakan oleh Pyramid Game, menunjukkan kekuatan solidaritas dalam menentang norma diskriminatif. Kemudian, *scene* 17 menggambarkan perilaku kolektif berupa penghapusan aplikasi Pyramid Game, yang mencerminkan aksi boikot terhadap sistem menindas dan memperlihatkan kekuatan kolektif. Keberhasilan menghentikan permainan di *scene* 18 menjadi puncak aksi kolektif yang menunjukkan bahwa perubahan nyata hanya dapat tercapai melalui solidaritas dan keberanian untuk melawan kekuasaan yang menindas.

---

### Mitos

Aksi boikot merupakan salah satu tindakan yang efektif bila dilakukan secara bersama-sama dan konsisten sebagai bentuk penolakan terhadap suatu isu atau fenomena yang sedang terjadi. Aksi ini dapat membawa keberhasilan dalam perubahan sosial.

Sumber: Hasil Analisis Peneliti (2024)

Drama *Pyramid Game* menyampaikan pesan kepada publik bahwa diskriminasi kelas sosial dapat menimbulkan suatu perilaku kolektif untuk mendapatkan perubahan sosial. Gerakan sosial sering kali berawal dari pengalaman individu yang merasa dirugikan oleh ketidakadilan, yang kemudian berkembang menjadi perjuangan kolektif. Individu tidak dapat bergerak sendiri untuk mencapai keberhasilan dalam gerakan sosial. Hal ini karena gerakan sosial dapat terwujud ketika sekelompok individu bertindak bersama. Dalam *scene* di atas, Sung Soo-ji diasumsikan sebagai pemimpin tindakan kolektif. Solidaritas sosial merupakan elemen penting dalam perilaku kolektif, yang mana pemimpin dari gerakan sosial berperan krusial dalam mengarahkan kesepakatan maupun keputusan serta memperluas

identitas kolektif yang menjadi dasar dari terbangunnya tindakan tersebut (Wiranata, 2022).

Di sisi lain, teknologi menjadi elemen yang memperkuat keberhasilan gerakan sosial. Touraine menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan peluang kelompok untuk merebut kendali sistem dominan (Wiranata, 2022). Willy Tadsin, M.Psi., seorang ahli psikologi sosial berpendapat bahwa media sosial yang merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi memegang peran krusial dalam mengubah sesuatu, khususnya dalam konteks sosial. Teknologi dapat digunakan dengan mudah untuk mencari bukti tentang hal yang tidak benar yang kemudian dapat disebarluaskan untuk mengubah persepsi masyarakat. Media sosial dan media massa berfungsi sebagai ruang publik yang dimanfaatkan oleh masyarakat. Dengan perkembangan digital, teknologi memfasilitasi mobilisasi aksi kolektif yang luas dengan penyebaran pesan yang cepat dan meningkatkan kesadaran publik mengenai isu yang ada (Nakya et al., 2023).

Gerakan sosial diasumsikan sering kali dimulai dari kelompok kecil yang bertindak secara berkelanjutan untuk mendorong perubahan sosial (Wiranata, 2022). Pertumbuhan kelompok ini tidak hanya memberikan kekuatan bagi gerakan sosial yang sedang dilakukan, tetapi juga menunjukkan pentingnya keberlanjutan dan konsistensi dalam aksi kolektif.

Selanjutnya, aksi kolektif dapat menciptakan tekanan secara signifikan pada sistem yang ada. Keberhasilan suatu aksi kolektif sebagai gerakan sosial sering kali ditandai dengan melemahnya kekuatan otoritas, diikuti oleh terciptanya kehidupan baru yang lebih adil (Wiranata, 2022). Ketegangan yang dialami juga menunjukkan potensi aksi kolektif untuk menciptakan transformasi sosial.

Dalam teori perilaku kolektif, tindakan kolektif adalah tindakan yang menentang pihak berwenang, yang dapat berupa aksi protes. Salah satu aksinya yaitu boikot yang merupakan penolakan untuk berpartisipasi (Permana et al., 2024). Tindakan-tindakan di atas merupakan upaya untuk membentuk kekuatan kolektif yang adalah unsur penting dalam gerakan sosial.

Melalui hasil wawancara dengan ahli psikologi sosial, Willy Tasdin, M.Psi., di dalam gerakan sosial terdiri dari pihak pro dan kontra. Tujuan dari tindakan kolektif adalah bagaimana pihak pro dapat membujuk dengan berbagai cara agar pihak kontra dapat mengikuti pihak pro. Drama ini juga dapat menjadi gambaran kecil realitas yang benar terjadi di kehidupan nyata.

#### 4. Simpulan

Drama *Pyramid Game* berhasil menggambarkan dinamika sosial, khususnya dalam konteks gerakan sosial melalui berbagai adegan yang menggambarkan tindakan kolektif melawan sistem yang menindas. Drama ini menonjolkan pentingnya solidaritas dan aksi kolektif dalam menghadapi ketidakadilan, sebagaimana terlihat dari perjuangan karakter dalam drama ini melawan sistem yang menindas. Makna denotasi terungkap dalam tindakan nyata, seperti penyebaran ajakan, penggunaan teknologi seperti kamera tersembunyi dan media sosial untuk menyebarkan informasi, serta aksi boikot terhadap permainan *Pyramid Game*. Di sisi lain, makna konotasi mencerminkan nilai-nilai persatuan, keberanian, dan kekuatan kolektivitas, dengan teknologi sebagai simbol modern perlawanan terhadap sistem yang menindas. Gabungan makna denotasi dan konotasi ini memberikan gambaran kompleks tentang pentingnya kekuatan kolektif sebagai alat melawan diskriminasi sosial, menjadikan

drama ini relevan dalam menggambarkan perjuangan sosial melawan ketidakadilan di masyarakat.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, serta pihak-pihak yang terlibat sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

## 6. Daftar Pustaka

- Amira, D. (2024). *7 Drakor Rating Tertinggi 2024 Dilihat Berdasarkan Vote dan Jumlah Penonton*. Kapanlagi.Com. <https://www.kapanlagi.com/korea/7-drakor-rating-tertinggi-2024-dilihat-berdasarkan-vote-dan-jumlah-penonton-efa5d8.html?page=2>
- Angela, M., & Winduwati, S. (2020). Representasi Kemiskinan dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure pada Film Parasite). *Koneksi*, 3(2), 478. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i2.6480>
- Eser, A. (2024). *Global Craze: Most Addictive Korean Dramas Captivate 100 Million Fans*. <https://worldmetrics.org/most-addictive-korean-dramas/>
- Hariance, R. (2019). Aksi Kolektif Petani dalam Koperasi Untuk Agribisnis Berkelanjutan (Sebuah Tinjauan Literatur). *Jurnal AGRIFO*, 4(2), 93–106.
- Haris, A., Rahman, A. B. H. A., & Ahmad, W. I. W. (2019). Mengenal Gerakan Sosial dalam Perspektif Ilmu Sosial. *Hasanuddin Journal of Sociology*, 1(1), 15–24. <https://doi.org/10.31947/hjs.v1i1.6930>
- Nakya, A. F., Alghifari, A. M. R., Ramadhan, Z. R., Ahmad, R. K., Zaini, M., & Prakoso, H. A. (2023). Perbandingan Gerakan Sosial Baru Dan Gerakan Sosial Lama (Studi Kasus Di Myanmar). *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(4), 3461–3469. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Permana, E., Wijaya, D. N., Khoirunisa, L., & Samsyurizal. (2024). Strategi Pemasaran Perusahaan Starbucks Terhadap Penurunan Saham Akibat Boikot Produk. *Jurnal Ekonomi, Akuntansi, Dan Perpajakan*, 1(2), 208–223. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jeap.v1i2.309>
- Romli, K. (2016). *Komunikasi Massa* (Adipramono (ed.); 1st ed.). PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Salsabila, N., & Candraningrum, D. A. (2020). Representasi Kearifan Lokal Budaya Timur Tengah dalam Film “Aladdin (2019)” Produksi Walt Disney Pictures. *Koneksi*, 4(1), 7–13. <https://doi.org/10.24912/kn.v4i1.6494>
- Wibisono, P., & Sari, Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh Dan Misbach Yusa Bira. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 1(1), 30–43.
- Wiranata, I. M. A. (2022). *Pemetaan Teori-Teori Gerakan Sosial: Contoh Kasus di Berbagai Negara*. Airlangga University Press.