

DINAMIKA KEKUASAAN PEREMPUAN DALAM SISTEM HIERARKI SOSIAL (Studi Kasus Film Pyramid Game)

Renawati¹, Fitria Yuliani²

^{1,2} Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

¹ renaw5936@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Diterima :

22 Juni 2025

Disetujui:

27 Juni 2025

Dipublish:

30 Juni 2025

Kata Kunci:

Dinamika kekuasaan,
perempuan,
hierarki sosial,
film pyramid game,

Penelitian ini menganalisis dinamika kekuasaan di kalangan perempuan dalam konteks hierarki sosial, dengan mengambil film Korea Selatan *Pyramid Game* (2024) sebagai objek studi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana kekuasaan dibangun, dipertahankan, dan ditentang oleh karakter perempuan di dalam sistem hierarki yang kompetitif. Menggunakan kualitatif dengan analisis pendekatan kualitatif dengan pendekatan naratif, data dikumpulkan melalui penayangan berulang, pencatatan adegan kunci, dan transkripsi dialog yang relevan. Unit analisis mencakup interaksi antar karakter perempuan, ekspresi verbal dan non verbal, serta simbol-simbol visual dan audio yang mempresentasikan kekuasaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *Pyramid Game* secara efektif menggambarkan kompleksitas relasi kekuasaan antar perempuan, menyoroti penggunaan kekuasaan koersif, simbolik, dan legitimasi. Dinamika ini memicu perilaku dominasi dan subordinasi, sekaligus memicu perlawanan karakter yang terpingkirkan. Film ini juga merefleksikan kritik terhadap sistem sosial yang menumbuhkan persaingan destruktif dan bullying dilingkungan remaja perempuan. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman tentang isu kekuasaan gender dalam konteks media populer

1. Pendahuluan

Fenomena kekuasaan merupakan aspek fundamental dalam interaksi sosial manusia, termasuk di kalangan perempuan. Dalam masyarakat kontemporer, relasi kekuasaan seringkali tidak hanya terbatas pada struktur patriarkal, melainkan juga terjadi secara

horizontal di antara sesama perempuan, membentuk hierarki sosial yang kompleks dan kadang kala menegangkan. Kegelisahan ini timbul dari observasi bahwa dinamika kekuasaan antar perempuan, khususnya dalam konteks lingkungan sosial yang kompetitif seperti sekolah, sering kali kurang mendapatkan perhatian mendalam, baik dalam diskursus publik maupun kajian akademis, di luar narasi bullying konvensional. Padahal, praktik kekuasaan ini memiliki implikasi psikologis dan sosial yang signifikan terhadap individu dan kelompok yang terlibat.

Penelitian ini menawarkan perspektif yang baru dengan memfokuskan pada “dinamika kekuasaan” secara spesifik. Penulis memilih film *Pyramid Game* 2024 sebagai studi kasus karena secara eksplisit menggambarkan sebuah sistem hierarki buatan yang dominan perempuan di lingkungan sekolah, menjadikan medium yang kaya untuk menganalisis kompleksitas relasi kekuasaan tersebut.

Publikasi terdahulu telah banyak mengkaji isu kekuasaan dari berbagai perspektif. Penelitian oleh Rohmah, Ilahi, & Zulaikha (2021) membahas problem gender dalam feminism eksistensial, memberikan landasan teoritis tentang bagaimana perempuan berinteraksi dengan struktur kekuasaan. Sitompul, Patriansah, & Pangestu (2021) melakukan kajian semiotika terhadap media, yang relevan dalam menganalisis bagaimana simbol;-simbol visual dalam film mempresentasikan kekuasaan. Meskipun demikian, masih terdapat knowledge gap terkait analisis mendalam tentang bagaimana kekuasaan tidak hanya dipegang, tetapi juga secara dinamis dibangun, ditentang, dan direplikasi dalam sistem sosial buatan yang dominan perempuan, khususnya dalam konteks drama Korea populer. Penelitian ini menjembatani kesenjangan tersebut dengan memberikan analisis komprehensif mengenai mekanisme internal dinamika kekuasaan di antara karakter perempuan dalam lingkungan hierarki yang digambarkan oleh *Pyramid Game*. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi dan tindaknya kekuasaan, tetapi juga bagaimana kekuasaan itu bekerja dan berinteraksi dalam lingkup mikro komunitas perempuan.

2. Metodologi

2.1. Pendekatan penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis naratif. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami secara mendalam makna-makna yang terkandung dalam narasi film dan bagaimana kekuasaan direpresentasikan melalui interaksi antar karakter. Analisis naratif memungkinkan peneliti untuk menguraikan

struktur cerita, karakterisasi, dan tema-tema yang berkaitan dengan kekuasaan. Objek penelitian adalah film *Pyramid Game*. Unit analisis meliputi adegan-adegan kunci yang menunjukkan pembentukan, pemeliharaan, dan penentangan kekuasaan, dialog antar karakter perempuan, ekspresi non-verbal, serta simbol-simbol visual dan audio yang relevan. Data dikumpulkan melalui penayangan berulang film, pencatatan adegan-adegan penting, dan transkripsi dialog yang relevan. Teknik analisis data melibatkan identifikasi pola-pola kekuasaan yang muncul, interpretasi makna di balik interaksi dan simbol, serta menghubungkannya dengan teori kekuasaan dan hierarki sosial yang telah dibahas dalam tinjauan Pustaka.

2.2.Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatid dari data primer dan sekunder, data primer yaitu data yang diproleh melalui sumber utama yaitu film “pyramid game” yang menjadi objek peneitian seperti makna dari potongan scene per scene yang terdapat di dalam film. Data sekunder adala data yang diharapkan dapat membantu mengungkap data ang diperlukan, seperti studi pustaka digunakan untuk memperoleh jawaban masalah yang diteiti.

3. Teori

Konsep Kekuasaan

Kekuasaan dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk memengaruhi perilaku orang lain, baik secara individu maupun kelompok (Salsabilah & Putri, 2022). Michel Foucault (dalam Rohmah, Ilahi, & Zulaiha, 2021) memandang kekuasaan sebagai jaringan relasi yang menyebar, bukan hanya properti entitas tertentu, melainkan sebagai sesuatu yang diproduksi dan direproduksi dalam setiap interaksi sosial. Bentuk-bentuk kekuasaan dapat beragam, termasuk kekuasaan koersif (memaksa dengan ancaman), kekuasaan simbolik (melalui representasi dan makna), dan kekuasaan legitimasi (didasari pada posisi atau otoritas yang diakui).

Hierarki Sosial dan Perempuan

Hierarki sosial merujuk pada struktur sosial yang menempatkan individu atau kelompok dalam tingkatan yang berbeda berdasarkan status, kekuasaan, atau prestise. Dalam konteks perempuan, hierarki ini dapat terbentuk secara internal, seringkali dipengaruhi

oleh faktor-faktor seperti popularitas, penampilan, kekayaan, atau kemampuan sosial (Siregar, 2022). Hierarki semacam ini dapat memicu kompetisi, eksklusi, dan bahkan bullying di kalangan perempuan.

Analisis Film sebagai Representasi Sosial

Film adalah medium yang kuat untuk merefleksikan dan membentuk persepsi tentang realitas sosial (Sitompul, Patriansah, & Pangestu, 2021). Melalui narasi visual dan audio, film dapat mengeksplorasi isu-isu kompleks seperti kekuasaan, gender, dan dinamika sosial. Analisis film memungkinkan kita untuk memahami bagaimana kekuasaan direpresentasikan dan bagaimana representasi tersebut berinteraksi dengan konstruksi sosial kekuasaan dalam masyarakat nyata.

Film Pyramid Game dan Konteksnya

Pyramid Game adalah drama Korea Selatan yang mengisahkan tentang sebuah permainan hierarki di sekolah menengah perempuan. Setiap bulan, siswa melakukan pemungutan suara untuk menentukan peringkat, dan siswa dengan nilai terendah (peringkat F) menjadi sasaran bullying. Film ini menawarkan gambaran yang tajam tentang bagaimana sistem buatan dapat menciptakan dan memelihara hierarki yang kejam di kalangan remaja perempuan, menjadikannya objek penelitian yang ideal untuk menganalisis dinamika kekuasaan yang kompleks

Teori Semiotika

Studi tentang tanda-tanda dan bagaimana tanda-tanda tersebut digunakan untuk menyampaikan makna disebut juga teori semiotika. Dalam semiotika, kita melihat dunia sekitar kita sebagai kumpulan tanda yang memberi informasi. Tanda-tanda ini bisa berupa kata-kata, gambar, suara, bahkan gerakan tubuh. Teori ini mencoba untuk memahami bagaimana tanda-tanda tersebut bekerja dan bagaimana kita menafsirkan makna yang ada di baliknya. Elemen-elemen dalam semiotik ada tanda dan kode. Tanda terbagi dua yaitu Penanda (Signifer) bentuk fisik dari tanda seperti kata, gambar, suara atau simbol lalu ada petanda (Signified) konsep atau ide yang terkandung dalam tanda atau makna yang kita kaitkan dengan penanda.

Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dilahirkan pada tahun 1915 dari keluarga menengah protestan di Cherbourg yang kemudian besar di Bayonne, bagian barat daya Perancis. Menurut Barthes semiologi ingin mengkaji cara kemanusiaan melakukan pemaknaan terhadap berbagai hal. Memaknai pada konteks ini tidak bisa diserupata dengan mengkomunikasikan. Menginterpretasi artinya bahwasanya objek-objek tidak sebatas memberi informasi, padahal makna objek- objek tersebut ingin membangun komunikasi. Dalam mengkonstruksikan sistem terstruktur dari tanda-tanda batas menilai kehidupan sosial selaku suatu signifikasi. Signifikasi tidak memiliki batasan bahasa. Namun pada konteks- konteks lainnya di luar kebahasaan, sehingga dapat dikatakan kehidupan sosial, apapun wujudnya, ialah sebuah sistem tanda tersendiri.

Roland Barthes, dalam karyanya “Mythologies” mengembangkan konsep mengenai konotasi, denotasi, dan mitos. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk merujuk kepada signifikasi bertahap. Hal ini merefleksikan interaksi yang dialami saat tanda berjumpa dengan emosional dari khalayak dan nilai budaya ataupun ideologi yang mana makna menjadi tersirat, denotasi ialah makna yang paling dasar dari sebuah tanda atau simbol, bagaimana objek digambarkan melalui tanda yang meliputinya, sedangkan konotasi ialah bagaimana tanda tersebut digambarkan, pada signifikasi yang bertahap berkaitan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos.

Mitos ialah cara budaya menerangkan ataupun mengerti sejumlah aspek terkait realita maupun pristiwa alam. Mitos pada pengertian Barthes adalah pengkodean makna serta nilai- nilai sosial selaku suatu yang dinilai alami. Menurut Barthes, mitos merupakan sebuah kejadian yang melewati suatu kebudayaan menerangkan serta memahami sejumlah aspek dari realita. Mitos mempermudah seseorang dalam menginterpretasi pengalaman pada suatu konteks kebudayaan tertentu

4. Temuan dan Pembahasan

Identifikasi Sistem Hierarki dalam Film

Film Pyramid Game dengan jelas menampilkan sebuah sistem hierarki yang rigid dan kejam, di mana status sosial siswa ditentukan oleh "permainan piramida" bulanan. Siswa dikelompokkan ke dalam peringkat A hingga F, dengan A sebagai yang teratas dan F sebagai target bullying. Sistem ini menciptakan lingkungan yang sarat kompetisi dan ketakutan, di mana setiap siswa berusaha untuk tidak menjadi peringkat F. Kekuasaan

dalam sistem ini terpusat pada siswa dengan peringkat tertinggi (misalnya, Baek Ha-rin), yang memiliki kemampuan untuk memanipulasi aturan dan mempengaruhi siswa lain.

Bentuk-Bentuk Kekuasaan yang Muncul

Beberapa bentuk kekuasaan yang muncul dalam film ini antara lain: Kekuasaan Koersif: Baek Ha-rin dan kelompoknya menggunakan intimidasi fisik dan psikologis untuk memaksakan kehendak mereka pada siswa dengan peringkat rendah. Contohnya adalah adegan ketika mereka mengunci siswa F di dalam lemari atau memaksa mereka melakukan tugas-tugas memalukan. Kekuasaan Simbolik: Peringkat dalam Pyramid Game itu sendiri adalah simbol kekuasaan. Siswa dengan peringkat A memiliki priviliee dan kekebalan, sementara peringkat F distigma dan diisolasi. Seragam sekolah, tempat duduk, dan bahkan cara berinteraksi menjadi penanda status. Kekuasaan Legitimasi: Meskipun sistem Pyramid Game diciptakan oleh siswa, ada semacam "legitimasi" yang tercipta karena sebagian besar siswa menerimanya sebagai bagian dari "aturan" sekolah, atau setidaknya tidak berani menentangnya secara terbuka. Kekuasaan Resisten/Perlawan: Sung Soo-ji, karakter utama, menunjukkan bentuk kekuasaan resisten dengan menolak untuk tunduk pada sistem dan berupaya membongkar permainan tersebut. Kekuasaan ini berasal dari keberanian moral dan kemampuannya untuk menggalang dukungan dari siswa lain yang juga ingin mengubah sistem

Dinamika Kekuasaan Antarperempuan

Dinamika kekuasaan dalam Pyramid Game sangat kompleks: Konstruksi Kekuasaan: Kekuasaan Baek Ha-rin tidak hanya dibangun dari posisinya sebagai putri konglomerat, tetapi juga dari kemampuannya memanipulasi ketakutan dan keinginan siswa lain untuk bertahan hidup dalam sistem. Ia membentuk aliansi dan memecah belah kelompok. Pemeliharaan Kekuasaan: Kekuasaan dipertahankan melalui siklus bullying yang terus-menerus, di mana siswa F selalu menjadi korban, sehingga menjaga ketertiban dan ketakutan di antara siswa lain. Ancaman pengungkapan rahasia pribadi juga digunakan untuk memelihara kekuasaan. Penentangan Kekuasaan: Penentangan dimulai dari Sung Soo-ji yang secara aktif mencari cara untuk memutus rantai bullying. Ia menggunakan strategi komunikasi persuasif, membangun kepercayaan dengan siswa lain, dan secara cerdas memanfaatkan kelemahan sistem untuk melancarkan "perang" terhadap Pyramid Game. Konsekuensi Dinamika Kekuasaan: Dinamika ini menyebabkan penderitaan

psikologis yang mendalam bagi korban, namun juga memunculkan solidaritas dan keinginan untuk berubah dari mereka yang tertindas.

Refleksi Sosial

Film *Pyramid Game* dapat dilihat sebagai kritik tajam terhadap tekanan sosial dan hierarki yang tidak sehat di lingkungan sekolah, yang dapat memicu fenomena bullying dan persaingan destruktif di kalangan remaja perempuan. Film ini menyoroti bagaimana sistem dapat memanipulasi individu untuk terlibat dalam kekerasan, dan bagaimana diamnya mayoritas dapat mengabadikan sistem yang tidak adil. Ini merefleksikan pentingnya perlawanan individu dan kolektif terhadap ketidakadilan struktural dalam masyarakat.

Pembahasan

Penelitian ini mengungkapkan bahwa film *Pyramid Game* secara kompleks menggambarkan dinamika kekuasaan di kalangan perempuan melalui pembentukan dan penegakan sistem hierarki buatan yang disebut '*Pyramid Game*'. Sistem ini, yang denotatifnya tampak demokratis melalui pemungutan suara, secara konotatif berfungsi sebagai mekanisme normalisasi dan kekuasaan-pengetahuan Foucaultian, di mana peringkat yang diperoleh siswa secara langsung menentukan status sosial, hak istimewa, dan kerentanan mereka terhadap penindasan. Karakter-karakter di puncak piramida, khususnya Baek Ha-rin, memanifestasikan kekuasaan dominan mereka melalui tindakan koersif yang brutal, yang diperkuat oleh mekanisme disipliner dan pengawasan Foucaultian. Seluruh kelas menjadi arena di mana setiap siswa saling mengawasi, menciptakan lingkungan paranoia dan internalisasi ketakutan yang memastikan kelangsungan hierarki, dengan simbol-simbol visual dan non-verbal secara semiotika memperkuat pesan dominasi dan subordinasi ini.

Meskipun sistem opresif ini tampaknya tak tertembus, film ini juga menyoroti adanya penentangan kekuasaan yang signifikan dari karakter seperti Sung Soo-ji. Melalui pengembangan "kekuasaan resisten", Soo-ji tidak menyerah pada normalisasi sistem, melainkan secara aktif membangun strategi subversi dan koalisi dengan siswa lain yang juga menolak hierarki. Perubahan dalam bahasa tubuh dan intonasi suara Soo-ji secara semiotika merepresentasikan transformasi dirinya dari korban menjadi agen perlawanan, menunjukkan bahwa kekuasaan tidak pernah mutlak dan selalu ada ruang bagi subjek untuk menantangnya. Pada akhirnya, film *Pyramid Game* berfungsi sebagai

kritik sosial yang tajam terhadap fenomena bullying terstruktur, klik sosial yang eksklusif, dan tekanan hierarkis di kalangan remaja perempuan, menyampaikan pesan penting tentang urgensi empati, keberanian menentang ketidakadilan, dan kekuatan solidaritas kolektif dalam mengubah sistem yang merugikan

5. Penutup

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa film *Pyramid Game* secara efektif menggambarkan dinamika kekuasaan di kalangan perempuan dalam sebuah sistem hierarki sosial buatan. Kekuasaan tidak hanya direpresentasikan sebagai atribut individu, melainkan sebagai sebuah proses yang dinamis, melibatkan konstruksi, pemeliharaan, dan penentangan. Berbagai bentuk kekuasaan, dari koersif hingga resisten, berperan dalam membentuk interaksi antar karakter. Film ini juga berfungsi sebagai cermin sosial yang mengkritisi sistem hierarki yang kejam dan dampak negatifnya terhadap individu dan relasi sosial.

Saran

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menganalisis satu film. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk membandingkan dinamika kekuasaan dalam *Pyramid Game* dengan film atau drama lain yang mengangkat tema serupa dari berbagai budaya. Selain itu, penelitian di masa depan dapat mengeksplorasi peran media sosial dalam membentuk dan memperkuat hierarki sosial di kalangan remaja perempuan, mengingat relevansi isu ini dalam kehidupan

References

Rohmah, S., Ilahi, R. P., & Zulaiha, E. (2021). *Problem Gender Dalam Feminisme Eksistensialis Simone De Beauvoir*. *JAQFI: Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam*, 6(2), 193–206.

Salsabilah, W., & Putri, R. Y. (2022). *Kekuasaan Dalam Ranah Kajian Politik Dan Organisasi*. *JURNAL ILMU SOSIAL Dan ILMU POLITIK*, 2(1), 29. <https://doi.org/10.30742/juispol.v2i1.2133>

Siregar, H. (2022). *Analisis Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Sosialisasi Pancasila*. *Pancasila: Jurnal Keindonesiaan*, 1, 71–82. <https://doi.org/10.52738/pjk.v2i1.102>

Sitompul, A. L., Patriansah, M., & Pangestu, R. (2021). *ANALISIS POSTER VIDEO KLIP LATHI : KAJIAN SEMIOTIKA*. 6(1).

|\

Hall, Stuart. 1997. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publication.

Zempi, Chairun Nisa, Ana Kuswanti, and Siti Maryam. 2023. “Analisis Peran Media Sosial Dalam Pembentukan Pengetahuan Politik Masyarakat.” *Ekspresi Dan Persepsi : Jurnal Ilmu Komunikasi* 6 (1): 116–23. <https://doi.org/10.33822/jep.v6i1.5286>.