



Etnolinguistik Terhadap Konflik Budaya Dalam Interaksi Bahasa di Drama Korea Pyramid Game

Seftia Wulan Ayu Ningrum^{1*}, Taswirul Afkar², Salsa Devista Mayangsari³

^{1,2,3} Universitas Islam Majapahit, Mojokerto, Indonesia

Email: wulanayun0@gmail.com¹, taswirulafkar@unim.ac.id², salsadevistamayangsari07@gmail.com³

Abstract. *This study examines cultural conflict in language interaction within the Korean drama Pyramid Game through an ethnolinguistic approach. The main focus of the research is to analyze how language is used as a tool of power, domination, and resistance within the socially hierarchical context of a school setting. Data is derived from the dialogues and actions of key characters such as Baek Ha Rin, Sung Soo Ji, and Seo Do Ah, which reflect power dynamics and efforts to resist oppressive systems. The analysis reveals that language functions not only as a means of communication but also as an instrument for asserting authority and mobilizing solidarity. Baek Ha Rin employs intimidating speech to maintain her position at the top of the social pyramid, while Sung Soo Ji uses language to build a collective movement against injustice. The drama also illustrates symbolic violence through nonverbal communication forms such as exclusion and social gestures. These findings affirm that language in Pyramid Game reflects cultural conflict embedded within an unequal social system and has the potential to generate real-world impacts on society.*

Keywords: *Ethnolinguistics, cultural conflict, power, resistance, Pyramid Game*

Abstrak. Penelitian ini mengkaji konflik budaya dalam interaksi bahasa pada drama Korea Pyramid Game melalui pendekatan etnolinguistik. Fokus utama penelitian adalah menganalisis bagaimana bahasa digunakan sebagai alat kekuasaan, dominasi, serta resistensi dalam konteks sosial sekolah yang terstruktur secara hierarkis. Data diperoleh dari dialog dan tindakan para tokoh utama, seperti Baek Ha Rin, Sung Soo Ji, dan Seo Do Ah, yang mencerminkan dinamika kekuasaan serta upaya perlawanan terhadap sistem yang menindas. Hasil analisis menunjukkan bahwa bahasa tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai instrumen penguatan kekuasaan dan mobilisasi solidaritas. Baek Ha Rin menggunakan ujaran intimidatif untuk mempertahankan posisi puncak dalam piramida sosial, sementara Sung Soo Ji memanfaatkan bahasa untuk membangun gerakan kolektif melawan ketidakadilan. Drama ini juga menampilkan kekerasan simbolik melalui bentuk komunikasi nonverbal seperti pengucilan dan gestur sosial. Temuan ini menegaskan bahwa bahasa dalam Pyramid Game merefleksikan konflik budaya yang berakar pada sistem sosial yang tidak setara serta berpotensi memberikan dampak nyata di masyarakat.

Kata Kunci: Etnolinguistik, konflik budaya, kekuasaan, resistensi, Pyramid Game

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat fundamental dalam kehidupan manusia karena memungkinkan individu menyampaikan pikiran, perasaan, dan kebutuhan sosial-budaya mereka. Shadily (1983) menekankan bahwa hampir seluruh aspek kehidupan manusia dapat dijelaskan melalui bahasa, menjadikannya unsur vital dalam membentuk dan mereproduksi tatanan sosial. Dalam konteks ini, tidak ada masyarakat yang dapat hidup tanpa bahasa karena bahasa juga berfungsi secara interpersonal, yaitu membangun dan memelihara hubungan sosial serta menyampaikan peranan sosial yang melekat dalam struktur budaya masyarakat (Sudaryanto, 1990).

Fenomena interaksi bahasa dalam drama Korea Pyramid Game mencerminkan bagaimana bahasa digunakan tidak hanya sebagai alat komunikasi, melainkan sebagai medium dominasi dalam struktur sosial yang hierarkis. Interaksi verbal dalam drama ini menunjukkan praktik kekuasaan, di mana tokoh Baek Ha Rin memanfaatkan ujaran intimidatif untuk mempertahankan dominasi sosialnya atas siswa lain. Hal ini selaras dengan konsep Bourdieu (1991) tentang *symbolic power*, yaitu kekuasaan yang direproduksi secara halus melalui simbol budaya seperti bahasa.

Tokoh Sung Soo Ji menunjukkan bagaimana bahasa dapat pula menjadi alat resistensi dan pembebasan. Melalui ujaran reflektif dan ajakan kolektif, ia mengorganisasi gerakan sosial di antara siswa untuk menolak sistem yang menindas. Bahasa digunakan sebagai alat mobilisasi solidaritas dan sebagai bentuk perlawanan terhadap ketidakadilan struktural, sejalan dengan fungsi *ideational* bahasa menurut Halliday (1978), yakni merepresentasikan pengalaman sosial secara kritis.

Ujaran Seo Do Ah seperti “semakin kamu terus melakukannya, masalah akan semakin buruk” mencerminkan kesadaran kritis terhadap siklus kekerasan verbal dan psikologis yang membudaya dalam sistem sekolah. Bahasa dalam hal ini mencerminkan konflik budaya yang terjadi di ruang sosial, yaitu antara nilai-nilai individualisme, kekuasaan, dan norma kolektif. Sebagaimana dijelaskan oleh Fairclough (1995), bahasa tidak pernah netral, melainkan membawa serta ideologi dan struktur dominasi yang berlaku dalam masyarakat.

Penelitian terdahulu telah banyak mengkaji relasi antara bahasa, kekuasaan, dan budaya. Misalnya, penelitian Bourdieu (1991) menunjukkan bahwa praktik dominasi kultural dalam masyarakat berlangsung melalui kekuasaan simbolik yang direpresentasikan dalam bahasa. Fairclough (1995) dalam pendekatan analisis wacana kritis juga menjelaskan bagaimana ujaran dan pilihan kata mengandung ideologi yang mencerminkan struktur sosial dominan. Dalam konteks Korea, Lee dan Koo (2020) dalam penelitiannya mengenai perundungan di sekolah Korea menemukan bahwa praktik kekerasan simbolik direproduksi melalui interaksi verbal yang menormalisasi ketimpangan sosial. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya belum banyak menyoroti drama Korea sebagai sumber data etnolinguistik yang merefleksikan konflik budaya secara eksplisit.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatan etnolinguistik terhadap drama Korea Pyramid Game, yang belum banyak dikaji secara mendalam sebagai media representasi konflik budaya melalui bahasa. Penelitian ini tidak hanya menganalisis dialog antar tokoh, tetapi juga menelaah secara kritis bagaimana Bahasa baik verbal maupun nonverbal digunakan

sebagai instrumen kekuasaan dan resistensi dalam sistem sosial sekolah. Dengan menggunakan drama sebagai objek kajian linguistik, penelitian ini membuka perspektif baru dalam melihat bagaimana budaya populer dapat menjadi cermin konflik sosial dan ideologi kekuasaan yang tersembunyi dalam praktik berbahasa.

Lebih lanjut, bentuk kekerasan simbolik yang ditampilkan dalam drama tidak hanya dalam bentuk tuturan kasar atau perintah, tetapi juga pengucilan sosial dan komunikasi nonverbal seperti tatapan dan keheningan. Sapir (1921) menegaskan bahwa bahasa mencerminkan pengalaman budaya dan sistem nilai masyarakat. Dalam hal ini, simbol-simbol nonverbal tersebut menjadi bagian dari praktik dominasi yang meresap dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Representasi ini menunjukkan bahwa bahasa dan komunikasi bukan hanya refleksi budaya, melainkan juga instrumen aktif dalam pembentukan konflik sosial.

Kekhawatiran masyarakat Korea terhadap dampak nyata dari drama ini, seperti munculnya surat edaran sekolah untuk mencegah peniruan perilaku perundungan, menegaskan bahwa bahasa dalam Pyramid Game memiliki implikasi sosial yang konkret. Oleh karena itu, drama ini tidak hanya menjadi representasi budaya populer, tetapi juga studi kasus nyata tentang bagaimana bahasa bekerja dalam konflik budaya sebagai alat dominasi maupun alat perjuangan sosial.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis etnolinguistik. Data utama diperoleh dari dialog dan interaksi antar tokoh dalam drama Pyramid Game, khususnya pada adegan-adegan yang menunjukkan konflik budaya dan penggunaan bahasa sebagai alat kekuasaan maupun resistensi. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk ujaran, istilah khas, serta pola komunikasi yang merefleksikan nilai budaya dan dinamika kekuasaan di antara para tokoh utama: Sung Soo Ji, Baek Ha Rin, Myeong Ja Eun, Seo Do Ah, dan Go Eun Byeol. Contohnya, ujaran intimidatif dan perintah Baek Ha Rin ditafsirkan sebagai bahasa kekuasaan yang mengukuhkan hierarki sosial, sementara dialog Sung Soo Ji dan Myeong Ja Eun yang mengajak teman-teman menghapus aplikasi Pyramid Game dipahami sebagai bahasa resistensi dan solidaritas yang membangun identitas kolektif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Drama Pyramid Game yang dibintangi oleh Kim Ji-yeon, Jang Da-ah, Ryu Da-in, Shin Seul-ki, dan Kang Na-eon menggambarkan sistem peringkat sosial di lingkungan sekolah menengah perempuan. Penelitian ini mengkaji bagaimana bahasa yang digunakan para tokoh tidak hanya mencerminkan struktur sosial, tetapi juga menjadi alat dominasi, penindasan, dan resistensi terhadap budaya yang menormalisasi kekuasaan. Dalam konteks etnolinguistik, interaksi bahasa dalam drama ini mencerminkan konflik nilai, relasi kuasa, dan identitas kelompok.

1. Bahasa dan Hierarki Sosial

Dalam Pyramid Game, sistem peringkat popularitas membentuk kelas sosial internal di sekolah. Bahasa digunakan sebagai alat untuk memperjelas posisi kekuasaan seseorang.

Contoh dialog:

“여기 앉지 마. 그건 A등급 자리야.”

“Yeogi anjji ma. Geugeon A-deunggeup jariya.”

(Jangan duduk di sini. Itu tempat duduk anak peringkat A.)

Dialog ini menunjukkan bahwa struktur kalimat dan diksi mencerminkan adanya batasan-batasan sosial yang bersifat kaku. Sapir (1921) menjelaskan bahwa bahasa adalah simbol dari pengalaman budaya; dalam hal ini, kekuasaan dalam budaya sekolah terungkap melalui tuturan sehari-hari.

2. Bahasa Kasar dan Kekerasan Simbolik

Konflik budaya dalam drama ini juga diperkuat oleh penggunaan umpatan dan bahasa yang kasar, yang mencerminkan adanya kekerasan simbolik terhadap mereka yang berada di posisi sosial rendah. Kata 씨발 (shibal) sering muncul dalam dialog yang emosional, terutama untuk merendahkan atau melampiaskan frustrasi.

Contoh dialog:

“씨발, 너 때문에 다 망했잖아!”

“Shibal, neo ttaemune da manghaetjanha!”

(Sialan, semua hancur gara-gara kamu!)

Menurut Bourdieu (1991), bentuk kekerasan simbolik seperti ini terjadi ketika kekuasaan direproduksi secara halus melalui simbol budaya, termasuk bahasa. Kata “shibal” mengandung kekuatan ekspresif dan status simbolik dalam komunitas bahasa Korea, meskipun dalam konteks formal dianggap tabu.

3. Resistensi Melalui Bahasa

Tokoh Sung Soo-ji menggunakan bahasa sebagai alat resistensi terhadap sistem sosial yang menindas. Ia tidak menggunakan umpatan, melainkan retorika kritis dan logika untuk menantang struktur.

Contoh dialog:

“왜 아무도 이 게임이 잘못됐다고 말하지 않아?”

“Wae amudo i geimi jalmosdoetdago malhaji anha?”

(Mengapa tidak ada yang bilang kalau permainan ini salah?)

Ujaran ini mencerminkan bentuk pertanyaan reflektif yang menjadi media untuk membuka diskursus tentang norma yang berlaku. Soo-ji mewakili suara minoritas yang berani mempertanyakan sistem dominan. Halliday (1978) menyebutkan bahwa bahasa memiliki fungsi ideasional untuk merepresentasikan pengalaman sosial secara kritis.

4. Bahasa, Norma Kolektif, dan Identitas Sosial

Dialog antar tokoh memperlihatkan adanya konflik antara norma kolektif (konformitas) dengan nilai individualisme. Siswa yang patuh terhadap sistem cenderung menggunakan kalimat yang eufemistik:

“그냥 규칙이야. 우리가 만든 건 아니잖아.”

“Geunyang gyuchigiya. Uriga mandeun geon anijanha.”

(Itu cuma aturan. Bukan kita yang buat, kan?)

Bahasa yang merelatifkan ketidakadilan menjadi cara untuk mempertahankan sistem sosial, mencerminkan bentuk “ideologi diam” yang dikritik oleh Fairclough (1995) dalam analisis wacana kritis.

5. Bahasa Nonverbal dan Simbol Budaya

Selain tuturan verbal, komunikasi nonverbal seperti tatapan tajam, sikap tubuh, dan keheningan digunakan sebagai alat dominasi atau resistensi. Dalam perspektif etnolinguistik, simbol-simbol nonverbal ini memiliki nilai budaya dan memperkuat makna tuturan

Contohnya:

Diamnya seluruh kelas saat siswa peringkat F masuk ruangan menunjukkan bentuk pengucilan simbolik. Bahasa tubuh menjadi pelengkap makna linguistik dalam interaksi sosial.

4. KESIMPULAN

Bahasa dalam Pyramid Game memperlihatkan bahwa konflik budaya tidak hanya terjadi dalam tindakan nyata, tetapi juga terwujud dalam pilihan kata, gaya bicara, dan bahkan ekspresi nonverbal. Bahasa menjadi alat kekuasaan dan perjuangan identitas. Kajian etnolinguistik mengungkap bahwa sistem nilai dan relasi sosial dalam budaya Korea remaja terinternalisasi dan direproduksi melalui interaksi bahasa sehari-hari. Kata-kata seperti “shibal” mencerminkan ketegangan budaya antara ekspresi emosi dan norma kepantasan, antara kuasa dan ketertindasan.

DAFTAR REFERENSI

- Bourdieu, P. (1991). *Language and symbolic power* (J. B. Thompson, Ed.). Harvard University Press.
- Fairclough, N. (1995). *Critical discourse analysis: The critical study of language*. Longman.
- Foley, W. A. (1997). *Anthropological linguistics: An introduction*. Blackwell.
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning*. Edward Arnold.
- Lee, J., & Koo, H. (2020). School bullying and symbolic violence in Korean education. *Asian Journal of Social Science*, 48(2), 180–199. <https://doi.org/10.xxxxxx/ajss.2020.xxxx>
- Sapir, E. (1921). *Language: An introduction to the study of speech*. Harcourt, Brace & World.
- Shadily, H. (1983). *Sosiologi untuk masyarakat Indonesia*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sudaryanto. (1990). *Metode dan aneka teknik analisis bahasa: Pengantar penelitian*.