

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka penelitian mendapatkan jawaban rumusan masalah bagaimana representasi kelas sosial di masyarakat Korea Selatan dalam Serial Drama *Pyramid Game*. Dengan tanda dan makna dengan menggunakan teori semiotika John Fiska. Analisa yang dilakukan dengan menggunakan 3 level yang dikaji oleh John Fiske. Peneliti menarik kesimpulan bahwa serial drama *Pyramid Game* merupakan salah satu film yang merepresentasikan kelas sosial yang terjadi di masyarakat Korea Selatan baik itu secara umum dan juga kasus kelas sosial yang terjadi di masyarakat Korea Selatan secara khusus yakni Spoon Class Theory melalui delapan scene yang telah dianalisis.

Serta peneliti ingin menunjukkan bahwa penggambaran kelas sosial yang ditunjukkan dalam serial drama *Pyramid Game* yakni mengacu kepada herarki kelas sosial pada masyarakat Korea Selatan yang memiliki kesenjangan antara kelas atas dan kelas bawah yang ditampilkan. Serta mengambil kasus khusus yang terjadi di masyarakat Korea Selatan yang terdapat juga dari serial drama *Pyramid Game* yakni Spoon Class Theory yang menganggap bahwa kekayaan seorang individu berdasarkan dari kekayaan orang tua sebelumnya. Karena untuk menjadi kaya di negara Korea Selatan sangat sulit karena stratifikasi sosial dan pelapisan sosial yang sangat tinggi dan nampak di kehidupan bermasyarakatnya.

Adapun kesimpulan berdasarkan rumusan mikro bahwa yang dapat dijabarkan yakni:

1. Pada level realitas menjelaskan bahwa peristiwa dalam film yang ditandakan sebagai realitas yang terdapat dalam serial drama Pyramid Game. Dalam hal tersebut meliputi penampilan, lingkungan, perilaku, percakapan, gestur, ekspresi, dialog, dsb. Level realitas yang dapat terlihat dari serial drama tersebut menampilkan realitas yang terjadi di masyarakat Korea Selatan. Dimulai dari penampilan yang nampak dalam kehidupan kelas atas yang terlihat pada *scene* 3 episode 2 menit ke 04:57-05:22 serta penampilan kehidupan kelas bawah yang terlihat pada *scene* 6 episode 2 menit ke 25:16-26:23. Dilanjutkan pada dialog yang menunjukkan bahwa semakin tinggi kelas sosial seseorang, maka semakin dihargai yang terlihat dalam *scene* 4 episode 2 menit ke 11:19-12:12 dan *scene* 8 episode 4 menit ke 16:31-16:57. Dan menunjukkan sifat kelas menengah/kapitalis yang terlihat pada *scene* 1 episode 1 menit ke 06:19-06:39 dan *scene* 5 pada episode 2 menit ke 17:28-18:05. Begitu pula dengan *scene-scene* yang lain dapat terlihat mengenai realitas yang terjadi di masyarakat Korea Selatan dalam serial drama tersebut yakni Spoon Class Theory.
2. Pada level representasi menjelaskan bahwa hasil realitas dalam film yang ter en-kode dalam *encode electronically* dalam serial drama Pyramid Game seperti *angle* kamera, pencahayaan, latar musik, dsb. Misalnya yang menonjol terdapat pada *scene* 8 episode 4 menit ke 16:31-16:57 pada *angle* kameranya yang mengambil dari bawah sehingga terlihat posisi Seo Do-A

dan ayahnya yang diatas merepresentasikan bahwa kedudukan ia dan ayahnya lebih tinggi dibanding dokter yang di bawah sedang mengoperasi pasien. Adapun pada *encode* pencahayaan yang terdapat pada *scene* 6: Episode 2 menit ke 25:16-26:23 yang menggunakan pencahayaan yang lebih gelap merepresentasikan kelas bawah yang menyedihkan. Adapun latar musik yang terdapat hampir di seluruh *scene* yang peneliti ambil guna menggambar situasi yang terjadi.

3. Pada level ideologi menjelaskan bahwa semua elemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis/sosial. Dalam hasil penelitian ini, peneliti menemukan keseluruhan representasi dari kelas sosial dari serial drama Pyramid Game baik itu kelas atas, kelas menengah, dan kelas bawah. Serta kondisi kelas sosial yang terjadi di masyarakat Korea Selatan seperti Golden Spoon, Silver Spoon, dan juga Dirty Spoon.

5.2 Saran

Adapun saran yang peneliti ungkapkan antara lain sebagai berikut:

1. Kepada pembaca untuk lebih memiliki pemikiran dan wawasan yang luas, diantaranya terhadap kelas sosial yang terjadi di setiap negara khususnya di masyarakat Korea Selatan, karena dari setiap negara tentunya memiliki kelas sosial yang berbeda dan juga memiliki kebudayaan kelas sosial yang berbeda.
2. Untuk peneliti selanjutnya, yang akan melakukan penelitian serupa, baik itu mengenai semiotika secara umum, semiotika John Fiske, maupun kelas sosial, diharapkan dapat lebih memahami dengan lebih baik dan tekun.

Karena dalam mempelajari semiotika dalam film melihat realitas dari sebuah film yang diteliti.

3. Penelitian ini diharapkan dapat membuka pandangan bagi para pembaca terhadap kelas sosial di masyarakat Korea Selatan yang tergambar dalam serial drama Pyramid Game. Dimana hasilnya menunjukkan bahwa terdapat realitas yang terjadi di masyarakat Korea Selatan terkait kelas sosial yang dilihat dari sebuah tanda.