

Penelitian ini menganalisis bagaimana bahasa berfungsi sebagai representasi kekuasaan dalam serial drama Korea “*Pyramid Game*” dengan menggunakan pendekatan *Critical Discourse Analysis* (CDA) model Norman Fairclough. Drama ini menampilkan sistem sosial di sekolah yang hierarkis, dimana posisi siswa ditentukan oleh tingkat popularitas. Sistem tersebut menjadi metafora tentang bagaimana kekuasaan dan ketimpangan sosial diproduksi serta dilegitimasi dalam kehidupan modern. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data utama diperoleh dari teks, dialog, serta adegan dalam serial drama Korea “*Pyramid Game*”, sedangkan data sekunder berasal dari literatur terkait teori wacana, kekuasaan, dan budaya populer. Analisis dilakukan melalui tiga dimensi Fairclough, yakni analisis teks, praktik diskursif, dan praksis sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada level tekstual, bahasa berfungsi sebagai alat dominasi simbolik di ruang sekolah melalui label seperti “kelas A” hingga “kelas F” yang membentuk dan menormalisasi hierarki sosial lewat ujaran, ekspresi, serta simbol visual. Pada level praktik diskursif, representasi kekuasaan dibentuk oleh proses produksi drama yang melibatkan adaptasi dari *webtoon*, pemilihan gaya penceritaan yang menonjolkan hierarki dan persaingan, serta mekanisme distribusi dan konsumsi yang memungkinkan wacana tersebut beredar dan diterima luas oleh audiens. Pada level praksis sosial, sistem *Pyramid Game* mencerminkan budaya kompetitif masyarakat Asia Timur khususnya Korea Selatan yang menilai individu berdasarkan pengakuan sosial dan performa. Tokoh utama menampilkan bentuk perlawanan terhadap sistem tersebut, menegaskan pandangan Foucault bahwa di mana ada kekuasaan, selalu ada ruang bagi resistensi. Secara keseluruhan, drama Korea “*Pyramid Game*” tidak hanya menggambarkan praktik perundungan, tetapi juga mengungkap bagaimana bahasa, kekuasaan, dan ideologi bekerja dalam masyarakat modern, serta memperlihatkan peran sekolah sebagai agen yang sekaligus mereproduksi dan merepresentasikan ketimpangan sosial.

Kata Kunci: Analisis Wacana Kritis, Bahasa dan Kekuasaan, Norman Fairclough, Perundungan, Pyramid Game.

This study analyzes how language functions as a representation of power in the Korean drama series “Pyramid Game” by employing Norman Fairclough’s model of Critical Discourse Analysis (CDA). The drama portrays a hierarchical social system within a school, where students’ positions are determined by their level of popularity, serving as a metaphor for how power and social inequality are produced and legitimized in modern society. Using a qualitative descriptive approach, this study draws its primary data from the drama’s dialogues, texts, and scenes, while secondary data are obtained from literature on discourse theory, power, and popular culture. The analysis is carried out through Fairclough’s three dimensions: textual analysis, discursive practice, and social practice. The findings reveal that at the textual level, language functions as an instrument of symbolic domination through labels such as “Class A” to “Class F,” which construct and normalize social hierarchies through speech, expression, and visual symbols. At the discursive practice level, the representation of power is shaped by the drama’s production processes, including adaptation from a webtoon, the choice of narrative style emphasizing hierarchy and competition, and distribution and consumption mechanisms that allow the discourse to circulate and be widely accepted by the audience. At the social practice level, the Pyramid Game system reflects the competitive and meritocratic culture of East Asian societies, where individuals are valued based on recognition and performance. The main character’s resistance reaffirms Foucault’s idea that wherever there is power, there is also resistance. Overall, Pyramid Game not only depicts bullying but also reveals how language, power, and ideology operate in modern society, highlighting the school’s dual role as both a reproducer and a reflection of social inequality.

Keywords: Critical Discourse Analysis, Language and Power, Bullying, Pyramid Game, Norman Fairclough.