

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
1.3.1 Tujuan penelitian .....	6
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	7
1.4 Review Literatur .....	7
1.5 Kerangka Teori .....	11
1.5.1 Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough .....	11
1.5.2 Konsep Wacana dan Kekuasaan Michael Foucault .....	13
1.6 Metode penelitian .....	15
1.6.1 Jenis Penelitian .....	15
1.6.2 Sumber Data .....	15
1.6.3 Teknik Pengumpulan Data.....	16
1.6.4 Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....	16
1.7 Sistematika Penulisan .....	18
<b>BAB II</b> .....	<b>19</b>
<b>DRAMA KOREA (K-DRAMA) DAN FENOMENA PERUNDUNGAN DI DUNIA PENDIDIKAN KOREA SELATAN</b> .....	<b>19</b>
2.1 Gambaran Umum .....	19
2.2 Drama Korea ( <i>K-Drama</i> ) sebagai Representasi Struktur Sosial dalam Media Populer	19
2.3 Representasi Kelas Sosial dalam Serial Drama “ <i>Pyramid Game</i> ” .....	22
2.4 Fenomena Perundungan dalam Konteks Pendidikan dan Kekuasaan.....	26
2.5 Deskripsi Drama Korea “ <i>Pyramid Game</i> ” .....	29
2.5.1 Aktor Utama Berjalannya <i>Pyramid Game</i> (Murid Kelas 2-5).....	30



2.5.2 Pemeran Pendukung yang Terlibat dalam Serial Drama Korea “ <i>Pyramid Game</i> ” ....	33
2.6 Kesimpulan BAB II.....	35
<b>BAB III .....</b>	<b>37</b>
<b>BAHASA DAN KEKUASAAN DALAM DRAMA KOREA “PYRAMID GAME” .....</b>	<b>37</b>
3.1 Gambaran Umum .....	37
3.2 Data Visual Adegan dalam Drama Korea “ <i>Pyramid Game</i> ” .....	39
3.2.1 Data Visual Adegan <i>Bullying</i> Verbal dalam Drama Korea “ <i>Pyramid Game</i> ” .....	39
3.2.2 Data Visual Adegan <i>Bullying</i> Fisik dalam Drama Korea “ <i>Pyramid Game</i> ” .....	42
3.3 Analisis Tekstual: Bahasa Verbal dan Dialog Perundungan dalam Drama Korea “ <i>Pyramid Game</i> ” .....	46
3.4 Analisis Visual: Ekspresi, Gestur, dan Simbol Perundungan dalam Drama Korea “ <i>Pyramid Game</i> ” .....	58
3.5 Stigmatisasi dan Labelisasi melalui Struktur Permainan <i>Pyramid Game</i> .....	68
3.6 <i>Counter Discourse</i> dan Resistensi terhadap Perundungan dan Sistem Kelas dalam <i>Pyramid Game</i> .....	72
3.7 Kesimpulan BAB III.....	82
<b>BAB IV .....</b>	<b>84</b>
<b>PRODUKSI TEKS DAN ANALISIS SOSIOKULTURAL PENDIDIKAN DI SEKOLAH SEBAGAI SETTING SOSIAL .....</b>	<b>84</b>
4.1 Gambaran Umum .....	84
4.2 Proses Produksi dan Mekanisme Praktik Diskursif dalam Drama Korea “ <i>Pyramid Game</i> ” .....	84
4.3 Estetika, Kompetisi, dan Kekuasaan Simbolik: <i>Pyramid Game</i> dalam Konteks Korea Selatan dan Global.....	90
4.4 Ideologi dan Kritik Sosial dalam Konteks Pendidikan dan Budaya Modern .....	95
4.5 Kesimpulan Bab IV .....	102
<b>BAB V .....</b>	<b>104</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>104</b>
5.1 Kesimpulan dan Refleksi Kritis.....	104
5.2 Limitasi Studi .....	107
5.3 Rekomendasi .....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>110</b>