

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Bullying merupakan segala bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu atau sekelompok orang yang lebih kuat atau berkuasa terhadap orang lain, yang bertujuan untuk menyakiti dan dilakukan secara terus menerus (Wardhana, 2015:9). *Bullying* dapat terjadi dimana saja dan terhadap siapa saja. Pelaku *bullying* bisa muncul di setiap wilayah kehidupan kita, bisa jadi mereka adalah rekan kerja, sahabat, pasangan kita atau mungkin orang tua kita. Mereka bisa saja muncul dalam berbagai wujud serta bisa saja seorang laki-laki, perempuan atau anak-anak. *Bullying* atau perundungan lebih sering berupa gangguan ringan dan komentar yang tidak berbahaya namun karena gangguan bersifat konstan dan tidak menunjukkan belas kasihan, maka menjadi serangan yang agresif dimana faktor umum dalam semua insiden *bullying* adalah adanya intensi dari pengganggu untuk meremehkan dan merendahkan orang lain (Wharton, 2009:7).

Bullying atau perundungan merupakan isu yang sangat memprihatinkan dalam kehidupan bermasyarakat karena berdampak kasar pada korban. Berdasarkan data dari UNICEF (2020) tentang perundungan di Indonesia: Fakta-fakta kunci, solusi dan rekomendasi 2020. Data menyebutkan bahwa perundungan tidak terjadi di kalangan dewasa saja namun juga terjadi pada anak-anak hingga remaja. Menurut hasil data dua dari tiga anak perempuan atau laki-laki berusia 13-17 tahun

pernah mengalami setidaknya jenis kekerasan selama hidupnya dan 3 dari 4 anak-anak remaja yang pernah mengalami salah satu jenis kekerasan atau melaporkan bahwa dirinya mendapat perilaku kekerasan dari temannya.

Sebanyak 41% pelajar berusia 15 tahun pernah mengalami perundungan setidaknya beberapa kali dalam satu bulan dengan beberapa jenis perundungan, menurut studi PISA (Program Penilaian Pelajar Internasional tahun 2018) diantaranya yaitu: dipukul atau disuruh oleh murid lainnya, diancam, diejek, sengaja dikucilkan, menyebar rumor tidak baik. Bahkan *bullying* terjadi bukan hanya melalui bentuk verbal dan nonverbal saja melainkan dapat terjadi di dunia virtual atau yang biasa disebut *cyberbullying*. Pendapat dari program U-Report 2.777 anak muda Indonesia berusia 14-24 tahun menemukan bahwa 45% dari mereka pernah mengalami perundungan secara daring. Ditinjau dari laporan ditemukan bahwa anak laki-laki sedikit lebih tinggi dibandingkan anak perempuan (49% dibandingkan dengan 41%) dan kasus ini sering terjadi seperti pelecehan di dalam aplikasi *chatting*, penyebaran foto/video pribadi tanpa izin dan bentuk pelecehan lainnya. (UNICEF “Perundungan di Indonesia” 2017, 2022).

Dampak yang diakibatkan oleh tindakan ini pun sangat luas cakupannya dimana seorang remaja yang menjadi korban *bullying* lebih beresiko mengalami berbagai masalah kesehatan, baik secara fisik maupun mental. Sebagai contoh baru-baru ini dalam dunia pendidikan dihebohkan kasus *bullying* tiga siswi kelas VIII SMP tepatnya di alun-alun kota Semarang yang mengeroyok adik kelasnya yaitu siswi kelas VII SMP. Para pelaku siswi kelas VIII SMP ini beralasan bahwa korban adalah junior yang tidak hormat dan patuh kepada senior sehingga pelaku emosi,

marah serta mengajak korban ke lokasi untuk diberikan pengeroyokan (Purbaya,2022). Terdapat contoh lain lagi yang sedang viral saat ini di Indonesia adalah bocah SD yang dipaksa bersetubuh dengan hewan, hingga pada akhirnya hal tersebut membuat korban meninggal dunia. Tepatnya seorang bocah kelas 5 SD di Tasikmalaya menjadi korban perundungan teman-temannya sendiri. Korban dipaksa menyetubuhi kucing hingga pada akhirnya video tersebut disebar oleh temannya ke media sosial sehingga viral. Akibat dari peristiwa itu korban mengalami depresi berat hingga pada akhirnya meninggal dunia (Apriyono,2022).

Dari kasus ini terlihat jika perilaku *bullying* masih terus terjadi dalam lingkungan sosial kita, sehingga maraknya aksi *bullying* sering memunculkan korban jiwa bahkan bisa dimungkinkan memicu aksi balas dendam. Berdasar contoh praktik *bullying* yang terus terjadi ini, media massa digunakan untuk memaparkan informasi mengenai *bullying* atau perundungan dengan tujuan agar masyarakat mendapatkan informasi. Keberadaan media massa kini menjadi peran penting untuk memberikan informasi kepada masyarakat. Media massa merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh informasi kepada komunitas secara heterogen dan bersama. Media massa terdiri dari media elektronik dan media cetak sebagai contoh media cetak adalah surat kabar, majalah, buku sedangkan media elektronik yaitu radio, televisi dan film. Peranan media yang akan diteliti yaitu film atau biasa disebut *movie*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film adalah lakon (cerita) gambar hidup. Film menjadi perekam sejarah yang baik. Film memiliki fungsi dari segi edukatif dan instruktif dari tingkat bawah hingga tingkat ilmiah. Terdapat beberapa alasan

yang mendasar tentang mengapa film diciptakan, yaitu sebagai medium ekspresi seni peran, sebagai tontonan yang bersifat dengar-pandang (audio visual) serta sebagai piranti penyampaian pesan yang bersifat audio visual. Dengan alasan tersebut film memiliki kaitan erat dengan penyampaian informasi bahwa film adalah salah satu media komunikasi.

Film merupakan sarana yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama dan sajian yang lainnya. Hal paling utama dalam sebuah film adalah gambar dan suara, kata yang diucapkan (ditambah dengan suara lain yang saling mengiringi adegan-adegan). Banyak orang menyukai film karena sifatnya yang lebih memikat dan tampak hidup, alasan tersebut menjadi alasan yang mendorong pembuat film mengemas cerita yang menarik serta memasukkan nilai-nilai yang dapat memperkaya batin untuk disuguhkan kepada masyarakat sebagai cerminan yang ada di dunia dengan pemahaman baru. Maka dari itu film dianggap sebagai suatu wadah pengekspresian dan gambaran tentang kehidupan sehari-hari (Mudjiono:2011).

Dalam pembuatan film ini tidak mudah dan tidak dapat sesingkat ketika penikmat film melihat sebuah film. Dalam pembuatan film dibutuhkan waktu dan proses untuk mengemas pencarian ide, gagasan dan cerita yang akan dikerjakan agar membentuk sebuah kesatuan simbol. Film mengandung unsur peran bahasa menjadi unsur utama dalam berjalannya sebuah alur. Proses komunikasi dalam ilmu komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (simbol) sebagai media. Film merupakan

bidang kajian yang sangat relevan untuk dianalisis melalui pendekatan semiotika karena film dibangun dengan berbagai tanda. Beragam tanda yang sudah dibangun dalam film dapat menimbulkan kesalahpahaman arti, sehingga diperlukan adanya produksi akan makna bahasa atau yang biasa disebut representasi. Representasi adalah produksi makna bahasa, yang mana representasi akan membentuk sebuah argumen, menggunakan tanda-tanda yang sudah diorganisasikan atau menyampaikan makna kepada khalayak (Reskiani dkk, 2021:87). Maka merepresentasikan sebuah makna dari tanda yang sudah dibangun dalam film menjadi hal yang perlu diperhatikan.

Menurut Barthes (1988:179) Semiotika berasal dari kata Yunani “Semeion”, yang berarti tanda. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji sebuah tanda yang memiliki arti perangkat yang dipakai dalam upaya mencari sebuah jalan manusia dan bersama manusia. Semiotika atau dalam istilahnya disebut dengan semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*), memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*) (dalam Sobur 2003:15). Semiotika merupakan suatu studi ilmu atau metode analisis untuk mengkaji sebuah tanda dalam suatu konteks scenario, gambar, teks dan adegan dalam film agar menjadi suatu kesatuan yang dapat dimaknai. Menurut Barthes tanda dikemas menjadi satu dalam sebuah konteks gambar dan teks. Adegan dalam film bisa saja terjadi sebuah kecenderungan bahwa manusia selalu mencari arti dari sebuah tanda atau symbol.

Teori Semiotik Barthes secara harfiah diturunkan dari teori bahasa menurut Saussure, Barthes berpendapat bahasa adalah sistem tanda yang mencerminkan asumsi dari masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. Saussure menekankan penandaan dalam tataran denotatif, maka Barthes menyempurnakan semiotika Saussure dengan mengembangkan sistem penandaan pada tingkat konotasi dan mitos (Sobur,2003:69).

Melalui film “Kenapa Gue” peneliti mencoba meneliti perilaku *bullying* dengan teori yang dimemukakan oleh Roland Barthes. Peneliti berharap dari hasil penelitian dalam film “Kenapa Gue” yang dipilih menjadi salah satu film yang menggambarkan bentuk *bullying non-verbal*, *bullying verbal*, bahkan *cyberbullying* ini mampu memberikan pesan bahwa lingkungan remaja menjadi faktor terjadinya tindakan *bullying* sehingga pada akhirnya akan membentuk karakter dari korban maupun pelaku. Alasan mengapa peneliti memilih film ini karena menampilkan banyak pesan mengenai perilaku *bullying* yang menciptakan korban merasa hidupnya hancur. Pelaku *bullying* melakukan pembullying biasanya didasari hanya ingin mencari serta memenuhi kesenangannya saja tanpa menghiraukan akibatnya. Penulis melihat kehidupan masa remaja hingga dewasa masih menjadi usia yang rawan untuk mendapatkan perilaku *bullying* dari lingkungan sekitar. Dari beragam tanda dalam film “Kenapa Gue” penulis akan memaknai bagaimana tanda perilaku *bullying* yang terjadi.



Gambar 1. 1 Logo Anami Films
Sumber: Anami Films.com



Gambar 1. 2 Logo Imagine Entertainment

Sumber: Imagine Entertainment.com



Gambar 1. 3 Poster film Kenapa Gue

Sumber: Google

Film Kenapa Gue adalah film yang diproduksi oleh Im-a-gin-e dan Anami Films. Rating film ini mencapai 4,3/10 pada situs IMDb (*Internet Movie Database*, 2022). Serial film yang tayang dari aplikasi Vidio film “Kenapa Gue” atau “*The Circle*” series ini mengangkat isu perundungan (*bullying*) yang menjadi masalah serius dunia, salah satunya adalah Indonesia yang termasuk ke dalam lima negara besar dengan kasus *bullying* yang tinggi. Kelima negara tersebut adalah Jepang, Kanada, Amerika Serikat bahkan Finlandia yang dilabel menjadi salah satu negara dengan system pendidikan termaju (*Latitude News dalam beritaedukasi.com*: 2012).

Film ini bercerita tentang kehidupan remaja sedang melakukan pembelajaran kuliah secara daring yang disertai melakukan aksi *bullying*. Perilaku *bullying* inilah yang menjadi topik utama dalam cerita film ini. Film yang mengungusung tema *thriller* dan misteri ini mengkisahkan seorang mahasiswa yang melakukan bunuh diri ketika kelas daring sedang berlangsung, sehingga menyebabkan mahasiswa yang menjadi korban *bullying* itu mengakhiri hidupnya karena perilaku *bullying* yang dilakukan oleh kelompok geng yang ada di kelasnya sendiri.

Menurut Asih (2022) Film web series ini memiliki masing masing episode berdurasi 40-50 menit yang dibuat oleh Video, berjudul “Kenapa Gue” yang tayang pada 7 Januari 2022. Dibintangi oleh Abidzar Al Ghifari, Agnes Naomi, Omara Estgehlal, Aisyah Aqilah, Susan Saemh dan Bisma Karisma yang ditayangkan sebagai project original Video. Serial ini di produksi oleh “Imagine in Association dan Anami Films”. Sama seperti keadaan tahun-tahun sekarang dimana film ini juga memiliki latar waktu di tengah pandemi sehingga pembelajaran di kampus harus dilakukan secara *online*. Bukan terhindar dari masalah, Danu (Bisma Karisma) justru mendapatkan perilaku perundungan dari geng yang bernama *The Circle* sehingga akhirnya Danu memilih untuk mengakhiri hidupnya dengan bunuh diri.

Film ini memiliki makna kuat yang berhubungan dengan kehidupan antar manusia untuk menyampaikan perilaku *bullying* yang masih marak terjadi di lingkungan sosial. Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas,

peneliti tertarik mengangkat masalah ini untuk mengkaji “**Pemaknaan *Bullying* dalam Film Kenapa Gue dengan analisis model semiotika Roland Barthes**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, rumusan masalahnya adalah: Bagaimana Pemaknaan *Bullying* dalam Film Kenapa Gue (dalam studi analisis semiotika Roland Barthes)?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian dari latar belakang yang terpapar diatas ialah untuk mengetahui dan mendeskripsikan pemaknaan *bullying* dalam film Kenapa Gue dalam studi analisis semiotika Roland Barthes.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman akan kajian analisis semiotika komunikasi mengenai pemaknaan *bullying* dalam film Kenapa Gue dan memberikan sumbangan untuk pengembangan mata kuliah semiotika dalam film di program Ilmu Komunikasi.

1.2 Manfaat Praktis

1.2.1 Pemerintah

Dengan adanya penelitian ini, peneliti mengharapkan pemerintah memahami bahwa perilaku perundungan yang

masih terjadi dapat diperhatikan lebih serius dan mampu mendukung peran media massa salah satunya film untuk mengangkat tema perundungan yang ditujukan untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat.

1.2.2 Penonton Film

Dari hasil penelitian ini peneliti berharap mampu memberikan pesan kepada penonton film, terdapat makna-makna tanda dalam sebuah film yang dapat di representasikan untuk memahami bagaimana sebuah topik cerita yang diangkat kedalam film.

1.2.3 Masyarakat

Peneliti mengharapkan dengan adanya penelitian ini masyarakat awam mampu memahami pesan yang terkandung dalam film. Karena bentuk perundungan adalah salah satu permasalahan yang serius hingga perlu di dalam lingkungan sosial.

1.5 TINJAUAN PUSTAKA

Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Penulis: Fadhila Nurul Atika Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan	REPRESENTASI <i>BULLYING</i> DALAM FILM JOKER (Analisis Semiotika Model Roland Barthes)	Bentuk perilaku <i>bullying</i> dapat terjadi dimana saja, kapan saja dan dengan bentuk <i>bullying</i> .

<p>Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya 2020</p>		<p>Persamaan: Menggunakan objek yang sama yaitu film serta penggunaan teori representasi dan dianalisis menggunakan semiotika model Roland Barthes. Perbedaan: Menjelaskan bentuk perilaku <i>bullying</i> dari perspektif Islam.</p>
<p>Penulis: Prilly Geah Reskiani Erwin Resmawan Nurliah Journal Ilmu Komunikasi 2021 Universitas Mulawarman</p>	<p>REPRESENTASI BULLYING DI DALAM FILM IT (Analisis Semiotika Model Roland Barthes)</p>	<p>Terdapat bullying verbal dan non-verbal yang terjadi dalam film IT. Terlihat dalam beberapa scene yang dapat disimpulkan film. Persamaan: Memiliki kesamaan fokus penelitian terkait semiotika oleh Roland Barthes dan meneliti scene yang mengandung unsur bullying. Unit yang diteliti adalah audio dan visualnya. Perbedaan: Objek film yang diteliti berbeda, film itu berjudul IT.</p>

<p>Penulis: Arie Nugraha Pustekkom Kemendikbud Jurnal Komunikologi Volume 16 Nomor 2, September 2019</p>	<p>REPRESENTASI NILAI BULLYING DALAM SERIAL KARTUN DORAEMON</p>	<p>Peneliti menemukan representasi perilaku bullying dalam serial kartun Doraemon yang menampilkan beberapa jenis bullying yaitu bullying verbal, bullying fisik, merebut barang milik korban dan bullying yang disertai ancaman fisik.</p> <p>Persamaan: Meneliti semiotika dari sebuah film atau serial bagaimana bullying yang terjadi dalam serial kartun tersebut.</p> <p>Perbedaan: Objek penelitiannya adalah series kartun Doraemon.</p> <p>Pengumpulan data penulis menggunakan metode <i>purposive sampling</i>.</p>
--	---	--