

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebutuhan setiap manusia pada dasarnya bersifat tidak terbatas dan sangat beragam, apabila suatu kebutuhan telah terpenuhi maka akan muncul kebutuhan lainnya. Salah satu dari banyak kebutuhan manusia adalah kebutuhan hiburan. Perkembangan jaman dan kemajuan teknologi memunculkan banyak sekali media hiburan yang hadir untuk memenuhi kebutuhan manusia. Media hiburan dapat ditemukan dalam bentuk gambar, video, teks dan suara yang mengandung pesan komunikasi yang bertujuan untuk menghibur dan menyenangkan khalayak. Media hiburan menjadi solusi khalayak setelah melakukan berbagai aktifitas melelahkan sehingga media hiburan inilah yang menjadi salah satu solusi untuk kembali *refresh* pikiran. Salah satu dari banyaknya media hiburan saat ini adalah karya film.

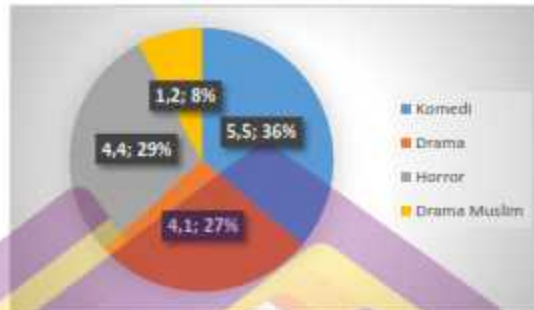
Film juga merupakan bentuk komunikasi massa seperti halnya surat kabar, radio, maupun siaran televisi. Menurut Wiryanto (2000:33), Komunikasi lahir bersamaan dengan munculnya berbagai alat kemajuan teknologi yang mampu melipatgandakan pesan pesan komunikasi. Salah satu hasil dari alat kemajuan teknologi adalah film yang mampu mengirimkan pesan pesan kepada khalayak/massa.

Menurut Nurudin (2013:3) Pada dasarnya, "komunikasi massa" merupakan istilah yang tersusun dari penyerderhanaan kata "komunikasi melalui media massa". Merujuk pada kata massa, dalam hal ini massa merupakan penerima pesan yang dalam lingkup ilmu komunikasi disebut sebagai komunikan. Massa dapat diartikan sebagai khalayak, penonton, audiens, pembaca, atau pemirsa yang berkaitan dengan media massa.

Onong Uchajana Effendy (2004:50) mendefinisikan komunikasi massa sebagai bentuk penyampaian pesan dengan menggunakan media yang diterima oleh massa yang abstrak, tidak terlihat siapa saja yang sudah menerima pesan tersebut baik pendengar radio, pembaca surat kabar, maupun penonton televisi atau film yang mengartikan bahwa komunikasi massa bersifat satu arah.

Seiring berkembangnya jaman, muncul beragam film dengan mengangkat berbagai macam genre yang berbeda. Beberapa genre film diantaranya adalah *adventure*, *action*, drama, komedi, *thriller*, horor, komedi romantis, musikal, dan dokumenter. Banyaknya genre tersebut, tentunya khalayak memiliki selera tersendiri. Situs (Statista, 2021) menunjukkan bahwa genre film *adventure* berada pada peringkat pertama genre film terpopuler di Amerika Utara, genre film *action* pada peringkat kedua dan genre film drama di peringkat ketiga. Sedangkan di Indonesia, dalam 10 tahun terakhir terdapat empat genre film yang paling diminati, beberapa diantaranya adalah komedi, drama dan horor, disampaikan oleh Andi Boediman selaku *Managing Partner Ideosource Film Found (IFF)* dalam laman (Cnbcindonesia, 2018).

Gambar 1. 1. Data Genre Film Terpopuler Di Indonesia



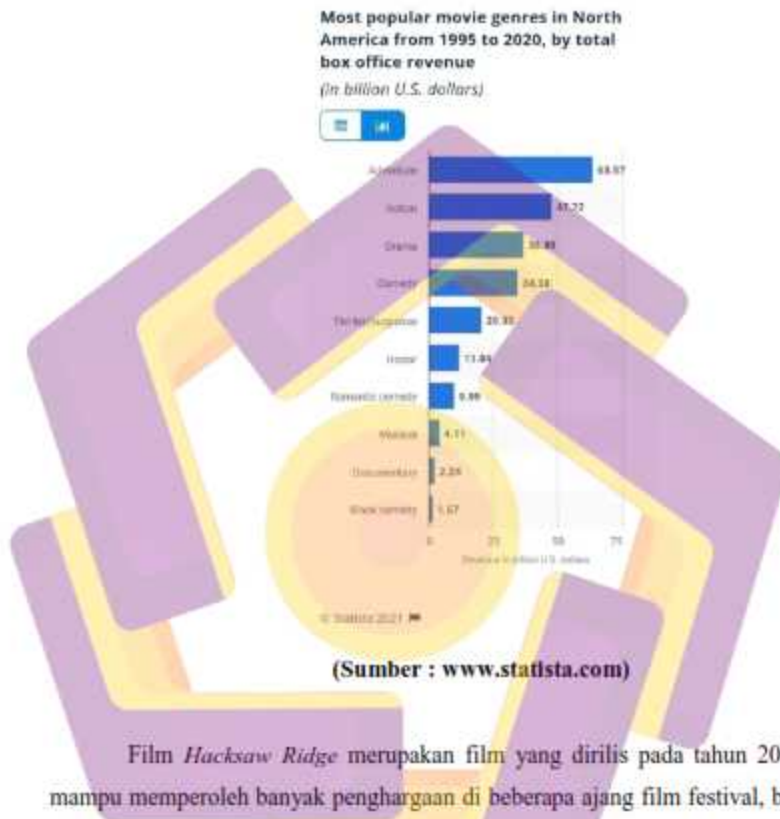
(Sumber : Cnbcindonesia.com)

Gambar 1. 2. Data Genre Film Terpopuler di Amerika Utara



(Sumber : www.statista.com)

Gambar 1. 3. Data Genre Film Terpopuler DI Amerika Utara



Film *Hacksaw Ridge* merupakan film yang dirilis pada tahun 2016 ini mampu memperoleh banyak penghargaan di beberapa ajang film festival, bahkan telah membawa dua piala *Oscar* dalam kategori *Best Achievement in Film Editing* dan *Best Achievement in Sound Editing*. Proses Produksi film ini menelan anggaran sebesar 40 juta USD dan berhasil meraih pendapatan sebesar 180,4 juta USD yang menjadikan film ini sebagai film dengan tema perang paling sukses di tahun 2016. Film *Hacksaw Ridge* telah berhasil meraih 53 penghargaan dari 114 nominasi. (Akurat.co, 2020)

Film *Hacksaw Ridge* merupakan film dengan membawakan genre biografi perang, *action* serta drama yang diadaptasi dari kisah nyata seorang paramedis tentara Amerika Serikat bernama Desmond Doss yang menolak menggunakan senjata dan membunuh orang, namun ia justru mendapatkan penghargaan *Medal Of Honor*. Adegan demi adegan diperankan dengan baik, termasuk adegan perilaku *bullying* yang diterima oleh Desmond Doss selama kepelatihan mengingat ia bersikukuh dengan keyakinannya untuk tidak membawa senjata. Perilaku *bullying* ditampilkan secara verbal dan non verbal.

Bullying merupakan kegiatan mengusik dan bersifat mengganggu yang biasa dilakukan secara terus menerus oleh individu atau kelompok yang lebih kuat untuk menyakiti atau melemahkan orang lain. Apabila dilihat dalam kehidupan nyata perilaku *bullying* memiliki dampak yang besar terhadap korban. Bahkan dapat membunuh karakter seseorang secara psikologis. Pelaksanaan kegiatan masa orientasi siswa (MOS) kembali menelan korban, seorang mahasiswa baru Institut teknologi Nasional Malang akibat dari adanya tindakan kekerasan yang dilakukan oleh panitia pelaksanaan kegiatan tersebut. akibatnya pelaku dijatuhi sanksi akademik (Merdeka, 2019).

Tindakan perundungan yang dilakukan dilingkungan salah satu sekolah di Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah berakhir dengan ditetapkannya tiga orang tersangka. Melalui situs berita (CNNIndonesia, 2020) diberitakan bahwa ketiga pelaku tidak ditahan meskipun ditetapkan sebagai tersangka. Sebelumnya tindakan *bullying* tersebut sempat viral di jagad media sosial setelah video seorang siswi mengalami tindakan perundungan berupa kekerasan fisik. (CNN.Indonesia, 2020). Kasus *bullying* juga dapat menyebabkan keinginan untuk balas dendam bagi sang korban. Seorang remaja berusia 15 tahun di Denpasar, tega membunuh rekannya sendiri dengan motif dendam terhadap korban. Menurut pengakuan pelaku, dirinya seringkali mengalami tindakan *bullying* yang dilakukan oleh sang korban. Akibat perbuatannya, pelaku dijerat pasal 80 ayat 3 Undang Undang Nomor 35 Tahun

2014 tentang perlindungan anak, serta KUHP Pasal 340, 338, dan 351. (Humaedi Sahadi, Ela Zain, Meilanny Budiarti, 2017:325).

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) memaparkan data jumlah kasus di lingkungan pendidikan di Indonesia per tanggal 30 Mei 2018. Terdapat 161 kasus dengan rincian pelaku tawuran berjumlah 31 kasus (19,3%) dengan korban tawuran berjumlah 23 kasus (14,3%). Kasus pelaku kekerasan dan *bullying* berjumlah 41 kasus (25,5%) dengan korban kekerasan dan *bullying* berjumlah 36 kasus (22,4). Kasus korban kebijakan berjumlah 30 kasus (18,7%). Uraian data tersebut menegaskan bahwa kasus *bullying* merupakan kasus yang paling sering terjadi di Indonesia (Manifesters. 2020).

Data yang dirilis oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) sekaligus menandakan bahwa perilaku *bullying* di Indonesia seringkali terjadi dalam lingkungan pendidikan. Perilaku *bullying* yang terjadi tidak hanya berada pada lingkungan pendidikan tingkat dasar, namun juga berada pada tingkat pendidikan menengah atas hingga perguruan tinggi bahkan pendidikan dibawah lembaga pemerintahan sekalipun. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kasus kekerasan yang dialami calon Praja Tingkat I Institut Pemerintahan Dalam Negeri (IPDN) beberapa waktu lalu. Melalui data yang dirilis oleh (Okezone.com, 2017) terdapat rangkuman sejumlah kasus kematian Praja IPDN, sebagai berikut :

1. Erry Rahman (2020), meninggal setelah diduga dihukum oleh seniornya. Erry meninggal di Rumah Sakit Al Islam, Bandung pada 3 Maret 2000.
2. Wahyu Hidayat (2002), seorang Praja baru IPDN meninggal akibat dianiaya oleh seniornya.
3. Cliff Muntu (2003), seorang Praja IPDN meninggal pada tanggal 3 September 2003 setelah dianiaya oleh seniornya.
4. Rinra Sujiwa Syahrul Putra (2011), seorang Praja IPDN yang ditemukan tewas di dalam kamar asrama pada tanggal 29 Januari 2011.

5. Jonoly Untayanadi (2013), mahasiswa tingkat tiga IPDN Sulawesi utara menjadi korban meninggal setelah mengikuti ospek pada Jum'at 25 Januari 2013.

Menurut Ariesto (2009) menerangkan bahwa terdapat beberapa faktor penyebab munculnya perilaku *bullying*, diantaranya faktor keluarga, pendidikan, kelompok sebaya, lingkungan sosial, tayangan televisi dan media sosial. Selain beberapa faktor tersebut, terdapat faktor lain yang menyebabkan munculnya perilaku *bullying*, yaitu faktor budaya. Suasana politik yang tidak stabil cenderung kacau, kondisi perekonomian yang tidak menentu, adanya prasangka dan diskriminasi, konflik antar masyarakat, dapat mendorong seseorang menjadi tertekan, stress dan mengakibatkan kepada perilaku kasar dan tidak baik. (Lestari Sri, Yumansyah, Shinta Mayasari 2018:12)

Mc. Daniel (2007) dalam S Tatang (2016:252) menjelaskan bahwa beberapa masalah potensial yang seringkali terjadi di dalam komunikasi diantaranya seperti pencarian kesamaan, penarikan diri, kecemasan, pengurangan ketidakpastian, stereotip, prasangka, *bullying*, kekuasaan, etnosentrisme, dan *culture shock*. Tri Nanda (2016:2) berpendapat bahwa banyaknya tindakan *bullying* yang terjadi dapat menciptakan permasalahan yang berkelanjutan. Tindakan *bullying* tidak hanya menimbulkan trauma psikis maupun cedera fisik bagi korban, tetapi dapat menimbulkan korban jiwa dan memicu terjadinya aksi balas dendam di waktu yang akan datang. Pesan yang disampaikan dalam komunikasi akan membentuk persepsi, oleh karena itu inti komunikasi adalah persepsi, dan penafsiran merupakan inti dari persepsi yang berbentuk penyandian balik/*decoding* (Mulyana, 2000:167). Analisis semiotika terhadap perilaku *bullying* dalam film *Hacksaw Ridge* diharapkan dapat memberikan informasi berupa pesan tentang perilaku *bullying* dan dapat ikut serta membantu menurunkan angka perilaku *bullying* dalam kehidupan sehari-hari.

Film dapat memberikan pengaruh terhadap masyarakat yang menjadikan film sebagai bagian dari terwujudnya realitas sosial. Penelitian ini akan membahas beberapa adegan dalam film *Hacksaw Ridge* yang tersampaikan kepada penonton tidak hanya sebagai media hiburan namun juga terdapat pesan yang dapat diberikan. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memutuskan untuk meneliti perilaku *bullying* dengan mengambil film *Hacksaw Ridge*.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam pesan yang ingin disampaikan dalam hal ini kaitanya dengan fenomena *bullying*. Alasan peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan mengambil film *Hacksaw Ridge* karena film ini menarik untuk dijadikan sebagai bagian dari pembahasan yang dapat berguna bagi kehidupan sehari hari.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana analisis semiotika Roland Barthes perilaku *bullying* dalam film *Hacksaw Ridge*?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui dan mendiskripsikan tentang pesan makna konotasi, makna denotasi dan mitos pada perilaku *bullying* dalam film *Hacksaw Ridge*. Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya :

1.3.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi tentang bagaimana hasil dari analisis semiotika Roland Barthes terkait dengan perilaku *bullying* dalam film *Hacksaw Ridge*. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah ilmu tentang perilaku *bullying* yang terdapat dalam film *Hacksaw Ridge*.

1.3.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dengan adanya penelitian ini adalah diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan wawasan penelitian tentang analisis semiotika perilaku *bullying* dalam film *Hacksaw Ridge*, dan menambahkan hasil kepustakaan dalam bidang studi ilmu komunikasi, serta untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ekonomi dan Sosial, Universitas Amikom Yogyakarta.

1.4. Tinjauan Pustaka

Tabel 1. 1. Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan	Persamaan
1	Fadhila Nurul Atika (2020)	Representasi Bullying dalam Film Joker	Metode analisis teks media dengan pendekatan kualitatif deskriptif	Penelitian ini menjelaskan fenomena bullying dalam film Joker yang dilakukan secara fisik, verbal, dan eksklusifitas yang disebabkan oleh faktor kondisi keluarga, lingkungan	Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dan mendiskripsikan representasi bullying dalam film Joker.	memiliki tujuan untuk menganalisis fenomena bullying dalam sebuah film

				sosial, dan teman.		
2	Ilham Raka Guntara (2018)	Analisis Semiotik Unsur Bullying pada Film Zootopia	Metode analisis dan dokumentasi dengan pendekatan kualitatif	Selain bermanfaat sebagai media hiburan, film juga dapat berfungsi sebagai alat propaganda khususnya terkait isu sosial dan nasional.	Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui unsur bullying dalam film animasi zootopia	Memiliki tujuan untuk menganalisis fenomena bullying dalam sebuah film
3	Angelika Gusnawan (2019)	Heroisme Tanpa Senjata	Metode penelitian kualitatif deskriptif dengan paradigma penelitian kritis	Tentara religious dalam film Hacksaw Ridge memiliki nilai kepahlawanan yang tergambar melalui sosok yang teguh pendirian,	Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui unsur heroisme dalam film Hacksaw Ridge	Memiliki tujuan untuk mengetahui pesan makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam representasi tentara religious

				keimanan kuat, bertanggung jawab dan rela berkorban, disisi lain Agama merupakan agen anti kekerasan.		pada film Hacksaw Ridge.
4	Muhammad Yusuf (2018)	Analisis Semiotika Roland Barthes Dan Nilai Pendidikan Karakter Pada Iklan Menjadi Yang Terbaik dengan Internet Terbaik Telkomsel	Metode penelitian kualitatif deskriptif menggunakan teknik dokumentasi, baca dan catat.	Terdapat nilai pendidikan dan karakter yaitu kerja keras, peduli sosial dan tanggung jawab.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai pendidikan dan karakter pada iklan Telkomsel Versi Menjadi Yang Terbaik Dengan Internet Terbaik	Memiliki tujuan untuk mengetahui pesan makna denotasi, konotasi, dan mitos

1.5. Kerangka Teori

1.5.1. Semiotika Roland Barthes

Secara etimologis, semiotika berasal dari bahasa Yunani yang berarti tanda. Tanda diartikan sebagai sesuatu yang memiliki makna lain seperti halnya ada air yang menandakan adanya kehidupan, adanya rambu lalu lintas yang menandakan adanya larangan, petunjuk dan lain sebagainya. Semiotika menurut Alex Sobur (2006: 15) diartikan sebagai sebuah metode analisis yang dipakai untuk mengkaji sebuah tanda. Tanda merupakan sebuah perangkat yang dapat diartikan dan untuk dicari tau fungsi dan pemaknannya. Memaknai berarti bahwa sesuatu tersebut tidak hanya memberikan informasi, namun juga mencoba memberikan pesan komunikasi yang terstruktur melalui tanda.

Roland Barthes merupakan seorang pemikir yang berpaham strukturalis mengikuti Saussure yang mengenalkan istilah signifier dan signified terkait dengan tanda, lambang, atau teks dalam suatu pesan, sehingga dalam hal ini Barthes memakai istilah konotasi dan denotasi untuk menunjukkan tingkatan makna (Pawito, 2007: 163).

Semiotika Roland Barthes menggunakan denotasi, konotasi dan mitos sebagai kunci sebuah analisis. Sebuah film dalam teori ini tidak hanya dapat ditelaah secara tersurat, namun terdapat pesan denotasi, konotasi hingga mitos. Denotasi adalah tahap pertama yang dapat diartikan sebagai makna sebenarnya. Dibalik makna denotasi masih terdapat makna lain, yaitu makna yang tersembunyi yang diungkap melalui makna konotasi.

Konotasi menurut Muhammad Yusuf (2018:6) merupakan tahap kedua setelah ditemukannya makna denotasi. Tahap kedua menggambarkan tentang interaksi yang terbentuk ketika tanda bertemu dengan perasaan penonton, dan nilai kebudayaan yang ada. Roland Barthes menekankan kepada makna konotasi, karena tujuan dalam film tentunya adalah makna yang tersembunyi.

Tahapan ketiga adalah mitos. Menurut Muhammad Yusuf (2018:6) mitos yang dimaksudkan dalam hal ini bukanlah tentang hal mistis ataupun tahayul namun yang dimaksudkan adalah suatu keadaan dimana sebuah ideologi dapat terbentuk. Mitos berperan penting melalui budaya budaya yang ada pada masyarakat. kesimpulan dari mitos dalam hal ini merupakan sesuatu yang dapat menyebabkan seseorang memiliki prasangka tertentu terhadap sesuatu yang dinyalakan dalam mitos.

Berdasarkan uraian tersebut, Roland Barthes membagi tingkatan penandaan menjadi tiga tingkatan, yaitu denotasi dalam tingkatan pertama yang merupakan hubungan eksplisit antara tanda dengan realitas, dan konotasi pada tingkatan kedua dalam penelitian ini yaitu berkaitan dengan perasaan dan emosi serta nilai ideologi dan kebudayaan. Serta mitos sebagai kondisi dimana sesuatu dapat menimbulkan prasangka prasangka. Peneliti menggali makna denotasi, konotasi dan mitos yang terdapat dalam film *Hacksaw Ridge* terkait fenomena perilaku *Bullying*.

1.5.2. Konsep Film

Film adalah suatu karya seni yang merupakan kombinasi antara suara (audio) dan gambar yang bergerak (visual). Secara harfiah menurut Joseph, Dolfi (2011:11) film berasal dari kata *Cinema* dan *tho* yang artinya cahaya dan *graphie* atau *graph* yang berarti film membentuk *Cinematographie* yang berarti film adalah sebuah lukisan yang tersusunan dari gerak cahaya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid sebagai tempat gambar negatif (yang akan dibuat portrait) atau untuk tempat gambar positif (yang akan diputarkan di bioskop). Film juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup, yang merupakan bagian dari Produksi (*an Industry*) ekonomi suatu masyarakat.

Berdasarkan Undang Undang Republik Indonesia no 8 tahun 1992 tentang perfilman pada ayat 1 menjelaskan bahwa film karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik dan atau lainnya. Film selalu memiliki muatan pesan yang terkandung didalamnya sehingga dapat mempengaruhi masyarakat. Film dapat memberikan dampak baik positif maupun negatif terhadap penontonnya. Menurut Ibrahim (2011:190) film merupakan bagian penting dari sistem yang dipakai baik oleh individu maupun kelompok sebagai media untuk mengirim dan menerima pesan. (*send and receive messages*). Film adalah media yang memiliki pengaruh kuat melebihi media yang lain karena terdapat unsur audio dan visual yang saling melengkapi sehingga penikmat film akan lebih menikmati serta lebih mudah mengingat disetiap alur ceritanya.

Seorang sineas berupaya menciptakan sebuah film dengan harapan agar dapat diterima dengan baik oleh khalayak luas. Pengalaman mental, dan budaya yang dimiliki penonton juga mempengaruhi pemahaman penonton terhadap sebuah film. Secara sadar atau tidak sadar, inilah mengapa memiliki opini yang berbeda beda terhadap sebuah film. (Pratista, Himawan 2018:25) Industri film dalam perkembangannya selalu mengalami perubahan sesuai dengan berkembangnya kemajuan teknologi, yang bermula dari tayangan hitam putih dan tayangan bisu berubah menjadi tayangan berwarna dengan berbagai efek.

Terdapat beberapa klasifikasi film menurut (Joseph, Dolfi 2011: 18) apabila dilihat dari tema (genre) film diantaranya yaitu drama, *Action*, Komedi, tragedi, dan horror. Selain tema, film juga dapat terbagi melalui jenis film dan cara pembuatan film. Dilihat dari jenis film, film terbagi menjadi dua yaitu:

- a. Film Fiksi (Cerita), yaitu film yang diproduksi diperankan oleh aktor atau aktris.
- b. Film Non Fiksi (Non Cerita), merupakan film yang terfokus pada kenyataan sebagai subjeknya yang terbagi atas film faktual dan dokumenter.

Menurut cara pembuatan film, film terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. Film Eksperimental, merupakan film yang diciptakan oleh sineas yang kritis terhadap perubahan, tidak mengutamakan sisi komersial akan tetapi lebih mengutamakan sisi kebebasan berkarya.
- b. Film Animasi, merupakan film yang diproduksi dengan memanfaatkan gambar ataupun benda mati yang diproses dan dihidupkan menggunakan teknik animasi.

Film *Hacksaw Ridge* dibawakan dengan menyertakan pesan moral untuk memberikan dampak terhadap penontonnya, terbukti dari tokoh utama Desmond T.Doss yang merupakan seorang religious menghadapi fenomena sosial yang terjadi selama perjalanannya menjadi seorang petugas medis. Desmond T.Doss dalam film *Hacksaw Ridge* di gambarkan sebagai sosok religious, berani mengambil resiko, nasionalis, dan memiliki keteguhan hati dalam mempertahankan keyakinannya. Film *Hacksaw Ridge* juga diadaptasi dari kisah nyata yang semakin menambah kesan menarik pada film ini.

1.5.3. Konsep *Bullying*

Kata *bullying* diambil dari bahasa Inggris, "*bull*" yang berarti banteng menggambarkan tentang watak dari banteng yang senang menyeruduk ke segala arah. Sedangkan secara terminologi, *bullying* merupakan sebuah keinginan untuk menyakiti. Keinginan ini ditunjukkan dalam bentuk perilaku yang menyebabkan bersifat menyakiti seseorang. Perilaku tersebut dilakukan secara langsung oleh individu maupun kelompok yang lebih kuat, berulang, dengan rasa senang dan cenderung tidak bertanggung jawab. (Astuti, 2008:3 dalam Ariesto, 2009)

Bullying atau dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata *bully* yang berarti rundung sedangkan *bullying* yang berarti perundungan, rundung berarti mengganggu, mengusik terus menerus, menyusahkan. Perundungan memiliki arti sebagai bentuk perilaku yang bersifat mengganggu, mengusik terus menerus dan menyusahkan. *Bullying* dapat disebut juga sebuah upaya penindasan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok yang lebih kuat, untuk melemahkan bahkan menyakiti orang lain.

Kekerasan dalam perilaku *bullying* dapat dilakukan melalui kekerasan fisik, maupun non fisik seperti hinaan, celaan cacian, dan ejekan. Selain secara fisik ataupun non fisik, pada era kemajuan teknologi sekarang ini perilaku *bullying* juga dapat terjadi melalui media elektronik seperti media sosial. Menurut Wardhana (2014) menjelaskan bahwa bentuk *bullying* terbagi menjadi beberapa, diantaranya sebagai berikut

1. *Bullying* verbal, berupa celaan, fitnah atau penggunaan kata-kata yang tidak baik untuk menyakiti orang lain.
2. *Bullying* fisik, berupa pukulan, menendang, menampar, meludahi atau segala bentuk kekerasan yang menggunakan kontak fisik.

3. *Bullying* relasional, berupa pengabaian, pengucilan, cibiran dan segala bentuk tindakan untuk mengasingkan seseorang dari komunitasnya.
4. *Cyber bullying*, berupa segala bentuk tindakan yang dapat menyakiti seseorang melalui sarana media elektronik, dapat berupa intimidasi, maupun pencemaran nama baik.

Hal hal tersebut yang mengakibatkan seseorang merasa terluka baik secara fisik maupun psikis. Perilaku *bullying* secara verbal juga dapat ditemukan dalam bentuk *labelling* pada individu atau kelompok minoritas tertentu. Seperti setiap perkataan yang diwujudkan dalam pengalaman, pelabelan persepsi akan terekam dan tertanam dalam pikiran. Sekali melabel, akan cenderung untuk menanggapi situasi dengan label tersebut daripada memperhatikan fenomena yang sebenarnya terjadi. (Julia, T Wood, 2013:88)

Pelaku *bullying* dan korban *bullying* seringkali merupakan rekan yang telah saling mengenal, namun pelaku *bullying* memiliki kekuatan yang jauh lebih besar dari korban *bullying*, sehingga korban dalam posisi tidak berdaya. Pelaku melakukan tindakan *bullying* bertujuan untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan, mendapatkan kepuasan, kebencian terhadap sesuatu, balas dendam, bahkan hanya karna iseng semata (Sucipto, 2012:6).

Perilaku *bullying* ini muncul karena adanya beberapa sebab yang melatarbelakanginya. Salah satu sebab yang melatarbelakanginya adalah perasaan superior yang seringkali menyebabkan adanya keinginan untuk menindas yang lemah, bisa juga mayoritas kepada minoritas. perasaan emosi, kesal dan ingin menjadi pusat perhatian juga merupakan sebab seseorang melakukan perilaku *bullying* kepada orang lain. Perilaku *bullying* merupakan *learned behavior* karena manusia tidak terlahir sebagai pengganggu dan pengganggu yang lemah. *Bullying* merupakan perilaku yang tidak normatif,

tidak sehat, dan secara sosial tidak dapat diterima. Hal yang terlihat sepele apabila dilakukan secara terus menerus pada akhirnya akan menyebabkan dampak yang serius. (Wiyani, 2012:12 dalam Amalia, Nabila 2013).

Pengertian *bullying* dari beberapa sumber dapat disimpulkan sebagai serangkaian perilaku negatif cenderung agresif yang dilakukan oleh seorang atau sekelompok orang terhadap orang lain dalam kurun waktu tertentu bersifat menciderai baik secara fisik maupun non fisik yang dipengaruhi oleh ketidakseimbangan kekuatan. Terdapat indikator *bullying* apabila terdapat ketidakseimbangan kekuatan antara seseorang yang melakukan perundungan, baik berupa fisik, akses informasi tentang hal yang dapat memalukan korban, dan memiliki popularitas lebih sehingga mampu mengendalikan bahkan membahayakan korban. Perilaku *bullying* juga berpotensi terjadi pengulangan dalam tindakannya yang tentunya sangat mengganggu dan membahayakan bagi korban. (Sehatq, 2020)

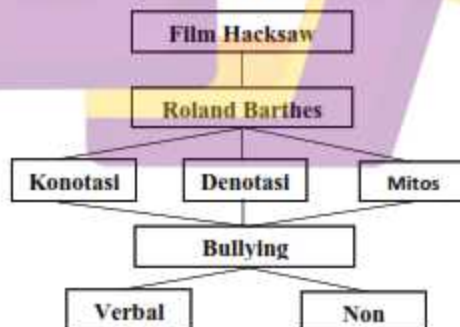
Menurut Ariesto (2009) menerangkan bahwa terdapat beberapa faktor penyebab munculnya perilaku *bullying*, dua diantaranya yaitu faktor pendidikan dan faktor kelompok sebaya. Lingkungan pendidikan terkadang mengabaikan adanya perilaku *bullying* yang terjadi sehingga akan memancing lebih banyak terjadinya perilaku *bullying*. Lingkungan pendidikan pun seringkali memberikan sanksi yang bersifat tidak membangun sehingga menciptakan perasaan kurang menghargai antar sesama. Melalui kelompok sebaya interaksi yang terjadi di lingkungan pertemanan dapat mendorong perasaan untuk melakukan perilaku *bullying* terhadap rekan sebayanya, hanya untuk kesenangan atau untuk mendapatkan pengakuan.

Dijelaskan dalam situs (Sehatq, 2020), salah satu pasal yang mengatur adanya perilaku *bullying* di Indonesia adalah Undang Undang Perlindungan Anak Pasal 76C UU No. 35 Tahun 2014 yang berbunyi “Setiap orang dilarang menempatkan, membiarkan, melakukan, menyuruh, atau turut serta melakukan kekerasan terhadap anak”. Pasal tersebut diterbitkan mengingat korban *bullying* didominasi oleh anak-anak.

Film *Hacksaw Ridge* menampilkan beberapa adegan dimana sang tokoh utama, Desmond T.Doss mengalami tindakan *bullying* yang dilakukan oleh rekan satu kepelatihannya selama dilatih menjadi tentara sebelum diterjunkan dalam perang melawan pasukan Jepang dalam perang Okinawa. Tindakan *bullying* tersebut membuat Desmond T.Doss mengalami luka di sekujur tubuhnya. Tindakan *bullying* yang dilakukan pelaku dalam bentuk apapun tentunya menimbulkan dampak yang merugikan bagi korban. Sebagai manusia yang merupakan makhluk sosial sudah sepantasnya untuk saling menghargai satu sama lain dan menjaga hak yang dimiliki seseorang sehingga tidak akan merugikan siapapun.

1.6. Kerangka Pemikiran

Gambar 1. 4. Diagram kerangka Pemikiran



(Sumber: Peneliti)

1.7. Metode Penelitian

Penelitian secara umum diartikan sebagai upaya sistematis dan ilmiah untuk mencari jawaban atas sebuah permasalahan yang terjadi dalam kehidupan. Penelitian merupakan sebuah metode untuk menemukan kebenaran, melalui proses berfikir secara kritis yang dilakukan secara sungguh sungguh dengan waktu yang lama.

Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk memahami suatu masalah yang sebelumnya tidak diketahui menjadi diketahui, sebagai upaya antisipasi agar masalah tersebut tidak terulang kembali. Metode penelitian merupakan prosedur yang dilakukan dalam kegiatan penelitian dengan memperhatikan kaidah ilmiah dalam upaya pencapaian tujuan penelitian (Pujileksono, Sugeng 2016:4).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dimana penelitian ini dilakukan dengan menggali pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah atau fenomena dan mengolah data yang bersifat deskriptif, dengan mengamati realitas kehidupan yang ada. Peristiwa *bullying* kerap ditemui dalam kehidupan nyata yang berpengaruh secara signifikan terhadap korbannya. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis masalah terkait peristiwa *bullying* yang terdapat dalam film *Hacksaw Ridge*.

1.7.1. Paradigma dan Pendekatan Penelitian

Menurut Lhalaurw (2004) paradigma adalah seperangkat asumsi tersurat dan tersirat yang menjadi gagasan ilmiah. Paradigma penelitian merupakan suatu sudut pandang peneliti dalam memandang realitas yang diteliti yang berisikan tentang asumsi, konsep, nilai nilai dan cara pandang realitas dalam disiplin ilmu. Paradigma penelitian merupakan prespektif penelitian yang dipakai oleh peneliti tentang bagaimana peneliti melihat realitas

(*world views*), bagaimana mempelajari fenomena, cara yang digunakan dalam penelitian, dan cara yang digunakan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. (Pujileksono, Sugeng 2016:26)

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma kritis. Paradigma kritis menurut Moeloeng, L. J. (2008) melihat suatu realita secara kritis sebagai objek penelitian. Realita yang dijadikan sebagai objek penelitian berkaitan dengan proses sejarah dan kekuatan sosial yang semu yang berlaku di dalam tatanan kehidupan masyarakat. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang merupakan sisi berlawanan dari pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif berupaya untuk menjelaskan realitas menggunakan penjelasan deskriptif dalam bentuk kalimat. Pendekatan kualitatif dapat bersifat kebaruan atau menemukan hal baru, atau mengembangkan teori yang sudah ada. (Moeloeng, L.J. 2018)

Melalui proses analisis terhadap film *Hacksaw Ridge*, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang menganalisa fenomena *bullying* yang terdapat dalam film *Hacksaw Ridge* dengan fenomena *bullying* yang terdapat dalam kehidupan alami yang dijelaskan melalui penjelasan deskriptif dalam bentuk kalimat.

1.7.2. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan mengolah data, mengorganisasikan data, menjadi satuan yang dapat dikelola, mendapatkan pola dan menemukan apa yang terpenting untuk dipelajari, serta memutuskan apa yang akan disampaikan kepada khalayak. (Moleong, 2008:248)

Analisis data merupakan proses dalam penelitian yang digunakan sebagai langkah untuk memperoleh temuan hasil penelitian. Melalui penelitian ini, peneliti menggunakan teknik dokumentasi dan observasi data primer, dalam hal ini kaitannya adalah film *Hacksaw Ridge*. Selain itu penelitian ini menggunakan data sekunder yaitu melalui penelitian penelitian terdahulu.

Peneliti dalam proses penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan melakukan studi literatur penelitian penelitian terdahulu sebagai upaya pengumpulan data. Data yang diperoleh diolah dari analisa terhadap film *Hacksaw Ridge* dilakukan melalui sistem penulisan yang baik dan terstruktur agar mudah dipahami dan dipelajari di kemudian hari.

1.8. Sumber Data

Untuk memperoleh kesimpulan, sebuah penelitian akan membutuhkan informasi yang bersumber dari sumber data. Data merupakan fakta yang dikumpulkan untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam penelitian. Informasi yang bersumber dari sumber data juga berpengaruh terhadap keputusan. Terdapat dua jenis sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu data primer dan data sekunder.

1.8.1. Data Primer

Data primer merupakan data utama yang dipakai dalam penelitian. data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber aslinya. Data primer dalam penelitian ini meliputi film yang dalam hal ini peneliti meneliti tentang fenomena perilaku yang terdapat dalam film. Film dengan judul *Hacksaw Ridge* yang dirilis pada 4 November 2016 di Amerika Serikat adalah data primer dalam penelitian ini. Penulis menganalisis data dan mengkaji setiap adegan yang diperankan untuk memperoleh data terkait fenomena *bullying* sebagai data utama dalam penelitian.

1.8.2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data tambahan yang digunakan dalam penelitian. Data sekunder dalam hal ini merupakan pelengkap dari data primer. Meskipun bersifat sebagai sumber data pelengkap, data sekunder penting adanya sebagai bagian dari proses pelaksanaan penelitian yang baik. Sumber data sekunder dalam penelitian ini berbeda dengan sumber data yang diperoleh secara langsung melalui lapangan, namun sumber data yang dimaksudkan dapat diperoleh melalui buku, dokumen, berita online atau internet. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dokumen dan literatur sebagai data sekunder.

1.9. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode analisis semiotika, oleh sebab itu penelitian dilaksanakan tidak secara langsung seperti bagaimana yang dilakukan oleh penelitian lapangan. Penelitian ini dilaksanakan secara mandiri oleh penulis dimana terdapat fasilitas pendukung baik secara teknis maupun non teknis untuk membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian. Waktu penelitian yang digunakan dimulai dari bulan Desember tahun 2020 hingga bulan Mei 2021.

Tabel 1. 2. Jadwal Penelitian

No	Uraian	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1	Persiapan Penelitian							
2	Pengumpulan Data							
3	Penyusunan Laporan							

