

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bullying yaitu situasi terjadinya penyalahgunaan kekuatan atau kekuasaan fisik maupun mental yang dilakukan individu atau kelompok, lalu pada situasi ini korban lemah dan tidak mampu bertahan membela dirinya (Sejiwa dalam Sapitri, 2020). Perilaku *bullying* sendiri ditampilkan sebagai tindakan yang melekat dari ketimpangan kekuasaan dan kekuatan antar kelompok. Seperti yang dikatakan oleh Sudarwati (2021), hubungan kekuasaan yang terungkap dalam perilaku yang ditampilkan dalam film-film Amerika sebagian besarnya digambarkan dengan kekerasan dan tindakan represif.

Azhari (2021) menjelaskan faktor terjadinya penyebab seseorang melakukan *bullying* atau pelaku *bullying*, salah satu penyebabnya yaitu pengaruh menonton tayangan kekerasan di televisi. Ariesto (dalam Azhari, 2021) mengatakan bahwa televisi dan media cetak memiliki peran dalam membentuk tingkah laku *bullying* dari segi tayangan yang mereka tampilkan. Yusuf dan Fahrudin (dalam Azhari, 2021) mengatakan aksi dan tindakan kekerasan yang sering ditampilkan oleh televisi dan media elektronik dapat mempengaruhi perilaku kekerasan anak-anak dan remaja.

Coloroso (dalam Pratama, et al, 2023) menjelaskan *bullying* mempunyai 4 bentuk yang berbeda-beda yaitu *bullying* fisik, *bullying* verbal, *bullying* relasional dan *bullying* elektronik/*cyberbullying*. *Bullying* dapat dilakukan oleh siapapun tanpa memandang gender. Saat ini *bullying* mudah sekali ditemui, contohnya di media sosial banyak yang berkomentar negatif. Hal tersebut adalah suatu bentuk *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah suatu tindakan *bullying* yang dilakukan melalui media sosial seperti penghinaan, pelecehan, pengancaman, dan penyebaran informasi palsu.

Berdasarkan riset mengenai representasi *cyberbullying* dalam film pada penelitian sebelumnya. Korban yang terkena *cyberbullying* adalah anak dan

remaja. Tetapi pada realitasnya korban *cyberbullying* tidak hanya terjadi pada anak-anak dan remaja, tetapi juga dapat terjadi pada orang dewasa. Dalam artikel halodoc.com yang melansir pada *Psychology Today*, ada penelitian berjudul “*How Common Is Cyberbullying Among Adults? Exploring Gender, Ethnic and Age Differences in the Prevalence of Cyberbullying*”. Pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa 15 persen dari orang yang terkena *cyberbullying* remaja akhir atau dewasa muda 18-25 tahun. Lalu usia 26-35 tahun sebanyak 24 persen dan 46-55 tahun sebanyak 13 persen, hingga kelompok usia 66+ tahun sebanyak 6,5 persen (Makarim,2020).

Saat ini film-film di Indonesia banyak sekali yang mengangkat isu-isu sosial di masyarakat. Hal tersebut karena film dianggap sebagai media komunikasi massa yang berpengaruh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya audio visual, film dapat mengembangkan cerita dalam waktu yang pendek. Ketika menonton film, penonton akan terbawa kepada ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan dapat mempengaruhi khalayak (Baran dalam Asri, 2020). Salah satu contoh film yang mengangkat isu sosial saat ini yaitu film Budi Pekerti dengan membawakan topik *cyberbullying*. Film tersebut tayang di bioskop Indonesia pada 2 November 2023 dan sudah ditonton sebanyak 579.278 ribu penonton. Menurut data yang dikeluarkan databooks.katadata.co.id film Budi Pekerti mendapatkan nominasi terbanyak di Festival Film Indonesia (FFI) yaitu mendapatkan 17 nominasi (Muhamad, 2023). Lalu pemeran pada film Budi Pekerti juga mendapatkan penghargaan seperti Ine Febriyanti sebagai Bu Prani mendapatkan penghargaan Piala Citra Pemeran Utama Perempuan Terbaik dan Prilly Latuconsina memenangkan Piala Citra Pemeran Utama Pendukung Perempuan Terbaik di FFI 2023 (Muthmainah, 2023).

Selain itu film budi pekerti juga mendapatkan berbagai penghargaan. Widodo (2023) mengatakan bahwa film Budi Pekerti mendapatkan penghargaan dari Google Indonesia karena menempati posisi ke tujuh pada kategori film atau serial dengan penelusuran trending teratas tahun 2023. Sebelum penayangan di bioskop Indonesia, film Budi Pekerti melakukan

penayangan perdana pada Toronto International Film Festival (TIFF), lalu tayang di SXSW Sydney 2023 Screen Festival dan tayang perdana di Indonesia perdana di Jakarta Film Week (JFW). Tidak hanya itu film Budi Pekerti pada November 2023 masuk dalam *official selection* di Taipei Golden Horse International Film Festival 2023 (Fadhilah, 2023). Film Budi Pekerti juga terpilih dan berkompetisi di The International Film Festival of India (IFFI) (Kurnia, 2023). Pada tanggal 18 Januari 2024 film Budi Pekerti melakukan penayangan perdananya di Malaysia. Lalu film Budi Pekerti juga berhasil menjadi nominasi *official selection* di The 39 Santa Barbara International Film Festival 2024 (Wardani, 2023). Film Budi Pekerti pada Santa Barbara International Film 2024 memenangkan penghargaan Best International Feature Film (Tionardus dan Aditia, 2024). Film Budi Pekerti juga di tayangkan di platform online yaitu Netflix pada tanggal 21 Maret 2024.

Dengan mengangkat *cyberbullying*, film Budi Pekerti mampu meraih penghargaan yang sangat banyak hingga internasional. Walaupun topik atau tema film Budi Pekerti terkesan biasa saja, tetapi alur cerita yang disampaikan berbeda dengan film lain yang mengangkat cerita mengenai perundungan. Maka dari itu untuk melihat bagaimana *cyberbullying* ditampilkan di dalam film maka perlu mengenal bentuk-bentuk *cyberbullying*. Willard (dalam Novitasari dan Hia, 2021) menjelaskan bahwa ada beberapa bentuk *cyberbullying* dan bentuk tersebut dibagi menjadi tujuh, yaitu (1) *Flaming*, suatu pertengkaran online dengan mengirimkan pesan yang berkata kasar atau vulgar kepada seseorang atau ke grup online. (2) *Harassment* atau pelecehan, yaitu sering mengirimkan pesan yang menyinggung, kasar, dan menghina dengan berulang-ulang kali. (3) *Cyberstalking*, mengancam atau mengintimidasi secara online yang dapat membuat seseorang takut dengan keselamatannya. (4) *Denigration* atau pencemaran nama baik, merusak reputasi seseorang dengan menyebarkan rumor atau gosip yang tidak benar. (5) *Impersonation* atau peniruan identitas, menyamar atau menyerupai sebagai orang tersebut yang mengirimkan pesan dengan tujuan terlihat buruk, membahayakan dirinya dan merusak reputasinya. (6) *Outing and Trickery* atau

penyebaran informasi dan tipu daya, yaitu mengunggah atau menyebarkan informasi tentang seseorang yang bersifat pribadi, sensitif, dan memermalukan seseorang dengan cara penerusan gambar atau foto dan pesan pribadi. Target yang tidak bersalah dapat ditipu dan di sebarakan pesan rahasia atau informasi yang memalukan dan kemudian dibagikan secara online. (7) *Exclusion* atau pengucilan, yaitu tindakan dengan sengaja mengucilkan seseorang dari grup online.

Hidajat,et al (2015) mengatakan bahwa *cyberbullying* dapat dilakukan melalui media seperti pesan text, gambar, video, panggilan telepon, email, chat room, *Instant Messaging* (IM), media sosial dan website. Situs media sosial diyakini sebagai salah satu penyebab utama terjadinya *cyberbullying*. Munculnya *cyberbullying* karena adanya perubahan minat pelaku *bullying* terhadap teknologi, karena mereka melihat teknologi sebagai sarana yang mempunyai kekuatan dalam mengendalikan orang lain (Roth dalam Novitasari dan Hia, 2021).

Indonesia sendiri dalam kasus ini mempunyai faktor yang lebih besar terkena *cyberbullying*. Hal tersebut karena ditemukan data bahwa tingkat kesopanan *netizen* Indonesia paling buruk Se-Asia Pasifik. Menurut data yang terdapat pada laman databooks pada tahun 2021, indeks kesopanan digital di Asia Pasifik pada tahun 2020 Indonesia tercatat sebesar 76 poin yang naik 8 poin dari tahun sebelumnya (Pusparisa,2021).



Gambar 1. 1 Indeks kesopanan digital di Asia Pasifik (2020)

Sumber: databooks.katadata.id

Pusparisa (2021) mengatakan memburuknya skor DCI Indonesia yang disebabkan orang dewasa 83% yang naik sebesar 16% pada tahun lalu. Lalu remaja 68 % yang tidak berubah dari tahun sebelumnya. Resiko kesopanan digital di Indonesia paling besar dipengaruhi hoax dan penipuan yang baik 13 poin menjadi 47%. Resiko ujaran kebencian naik 5 poin menjadi 27%. Sedangkan diskriminasi turun 2 poin menjadi 13%. Dengan adanya data ini maka terjadinya kasus *cyberbullying* di Indonesia bisa sangat besar.

Data ditemukan bahwa masyarakat Indonesia banyak menjadi korban *cyberbullying*. Dalam survei yang dilakukan U-Report Indonesia mengenai *cyberbullying* di Indonesia yang melibatkan 2.777 responden dengan 97% rating tanggapan. Pada hasil survei tersebut 45% orang Indonesia pernah menjadi korban atau mengalami kekerasan digital. Lalu kekerasan digital atau *cyberbullying* sering terjadi di media sosial yaitu sebanyak 71%, aplikasi chatting 19%, game online 5%, Youtube 1% dan lainnya yaitu 4%.

Banyaknya masyarakat yang menjadi korban *cyberbullying* maka dapat terkena dampak dari *cyberbullying*. Dimana dampak tersebut tidak bisa diabaikan atau disepelekan begitu saja. Korban *cyberbullying* dapat mengalami tekanan emosional yang tinggi dan stress, hal tersebut bisa mempengaruhi kesehatan mental dan emosional mereka. Korban akan merasa malu dan terhina oleh komentar atau perlakuan yang dilakukan melalui online. Selain itu, *cyberbullying* dapat memiliki dampak jangka panjang pada kesejahteraan psikologis korban dan menyebabkan depresi, kecemasan, atau dapat berpikiran untuk bunuh diri (Rahmatullah, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menjelaskan bahwa faktor penyebab *cyberbullying* adalah penggunaan internet yang berlebihan dan sistem forum online yang mudah ditulis menggunakan anonimitas. Hal tersebut diwujudkan dalam film Shirayuki Hime Satsujin Jiken pada penelitian Raihanah dan Arianingsih (2021). Korban pada penelitian tersebut yaitu menasar pada anak-anak. Lalu pada penelitian Farikhi (2023) yang meneliti film *Unfriended*

menyebutkan bahwa *cyberbullying* dapat menyebabkan korban bunuh diri. Pada penelitian tersebut menyorot pada korban *cyberbullying* remaja. Korban *cyberbullying* yang menyorot pada remaja juga ditunjukkan pada film *Cyberbully* yang diteliti oleh Novitasari dan Hia (2021). Pada penelitian tersebut menunjukkan jenis *cyberbullying* dalam film *Cyberbully* seperti mengungkapkan fitnah, peniruan identitas, penyebaran privasi dan tipu daya, dan *cyberstalking* yang paling dominan. Efek dari *cyberbullying* sendiri di temukan adanya tingkat emosional, penurunan harga diri, isolasi dan penarikan diri.

Adanya pernyataan yang mengatakan bahwa penyebab *cyberbullying* karena penggunaan internet yang berlebihan. Hal tersebut tidak sesuai realitasnya, karena orang yang tidak terlalu aktif di media sosial atau tidak berlebihan menggunakan internet juga dapat terkena *cyberbullying*. Seperti mendokumentasikan dan memviralkan seseorang yang tidak dikenal dan tidak meminta izin juga termasuk tindak *cyberbullying*. Hal tersebut termasuk salah satu bentuk *cyberbullying* yang dikatakan oleh Willard (dalam Novitasari dan Hia, 2021), bentuk tersebut yaitu masuk pada *Outing and Trickery* atau penyebaran informasi dan tipu daya yang dimana mendokumentasikan dan memviralkan seseorang tanpa izin adalah penyebaran informasi pribadi dan dapat mempermalukan seseorang dalam media online.

Dengan adanya fenomena yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dan kemudian mendeskripsikannya dalam bentuk penulisan skripsi yang berjudul "Representasi *Cyberbullying* dalam Film Budi Pekerti Karya Wregas Bhanuteja".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang di atas, tokoh yang menjadi korban *cyberbullying* dalam film yang ditampilkan yaitu anak-anak dan remaja, tetapi pada realitasnya korban *cyberbullying* juga bisa menyerang orang dewasa. *Cyberbullying* sendiri tidak dapat disepelekan, karena mempunyai dampak pada kesehatan mental dan emosional korban yang

menyebabkan depresi, kecemasan, atau dapat berpikiran untuk bunuh diri. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka yang menjadi pertanyaan pada penelitian ini adalah bagaimana representasi *cyberbullying* film Budi Pekerti karya Wregas Bhanuteja?

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan representasi *cyberbullying* dalam film Budi Pekerti karya Wregas Bhanuteja.

1.4 Manfaat

A. Secara Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai analisis semiotika tentang representasi *cyberbullying* dalam film khususnya film Budi Pekerti. Sehingga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa.

B. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan mengenai makna yang terkandung di dalam film. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman atau informasi baru dan kontribusi secara luas kepada masyarakat agar terhindar dari *cyberbullying* dan peka jika orang sekitar terkena *cyberbullying*.

1.5 Sistematika Bab

Sistematika bab pada penelitian ini terbagi menjadi lima bab agar dapat mempermudah dalam pencarian informasi yang dibutuhkan. Masing-masing bab terdapat sub-bab sebagaimana yang digunakan dalam penelitian ini. Bab dan sub-bab tersebut yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I pendahuluan ini menjabarkan dasar penulisan dalam penelitian ini. Bab ini memiliki beberapa sub-bab yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika bab.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II tinjauan pustaka ini berupa landasan teori yang dikemukakan oleh ahli atau teori yang mendukung penelitian ini. Lalu juga berisikan penjelasan penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian pada bab III ini menjelaskan mengenai paradigma penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, metode penelitian, sumber data, subjek penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan keabsahan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV yaitu hasil penelitian dan pembahasan yang berisikan penjelasan dari analisis yang sudah dilakukan beserta bukti-bukti data yang relevan pada topik penelitian dengan menggunakan teori dan metode yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab yang terakhir yaitu bab V yaitu menjelaskan kesimpulan mengenai pembahasan dan hasil penelitian yang sudah diperoleh peneliti. Lalu juga terdapat saran yang dibuat peneliti untuk permasalahan yang diteliti dan untuk penelitian selanjutnya.