

BAB I

PENDAHULAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film adalah sebuah rangkaian gambar statis yang direpresentasikan dihadapan mata secara berturut-turut dalam kecepatan yang tinggi. Gamble, 1986 dalam (Wahyuningsih, 2019). Menurut (Sobur, 2016) film adalah sarana penyampaian pesan yang dapat mengkomunikasikan isi pesan dalam film kepada penonton nya. Film yang baik, mengandung pesan yang dapat diambil dari kisah nyata serta mampu membuat kita memahami problematika kehidupan, sehingga film dapat menjadi refleksi atas kenyataan. *Web series* merupakan konsep acara berseri yang ditayangkan di internet, biasanya *YouTube* menjadi *platform* utamanya. *The movie*, sama dengan film yang berdurasi satu sampai tiga jam. Sedangkan *the series*, sama seperti sinetron yang mempunyai jadwal tayang artinya tidak bisa dinikmati sehari-hari dan harus menunggu episode yang akan tayang di hari berikutnya. Sebagai media massa film merupakan kajian yang relevan bagi studi ilmu komunikasi, karena pada umumnya, media massa seperti film dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *web series* “Kenapa Gue?” produksi *Imagine* dan *Anami Films* yang di sutradarai oleh Dom Dharmo dan ditayangkan pada 7 Januari 2022 di *Vidio Originals*. “Kenapa Gue?” adalah *web series* Indonesia yang dikemas dalam 6 episode dengan *genre* drama *Thriller* yang berdurasi 30 hingga 45 menit.

“Kenapa Gue?” Mengisahkan tentang Danu, seorang mahasiswa Universitas Adhikari yang tiba-tiba melakukan aksi bunuh diri secara *live* dan disaksikan seluruh temannya saat *zoom meeting* bersama Pak Bondan Susilo, dosen yang memimpin perkuliahan saat itu. Penyebab Danu bunuh diri karena sering mendapatkan tindakan *bullying* di kampus yang dilakukan oleh sebuah geng. Geng yang kerap melakukan perundungan bernama *The Circle*. Anggotanya berisi Alana, Fifi, Nora, Timo dan Radit. Setelah kejadian bunuh diri itu, para anggota *The Circle* mengalami teror dari sosok misterius yang menginginkan pembalasan terhadap

geng *The Circle* akibat perbuatannya. Teror tersebut adalah bentuk pertanggung jawaban mereka atas apa yang telah terjadi pada Danu. Serial ini mendapat perhatian dari penonton Indonesia karena mengangkat isu *bullying* dan bunuh diri. Isu yang selalu marak terjadi (Adila, 2022). *Web series* ini memiliki beberapa gagasan *bullying* baik secara verbal maupun nonverbal yang terjadi di kehidupan sosial, terutama dalam dunia pendidikan. Seperti mencemooh, kekerasan fisik, merendahkan, dan juga beberapa dampak yang terjadi akibat tindakan tersebut, di antaranya depresi, keinginan bunuh diri, rasa penyesalan ataupun rasa kesenangan tersendiri pada saat melakukan kekerasan terhadap korban.

Meskipun Kenapa Gue? Bukan *web series* pertama yang mengangkat isu *bullying* yang terjadi di dunia pendidikan, namun *web series* ini berhasil membawa masalah *bullying* yang sering dianggap sepele oleh orang lain, bahkan guru ataupun dosen serta *background* ceritanya sangat *relate* dengan pergaulan anak muda zaman sekarang. Dimana saat ini banyak sekali *bullying* yang terjadi, salah satunya pada media sosial yang mana pelakunya berlindung dibalik akun-akun *fake* atau *anonim*, untuk mengejek dan meghina orang sana sini. Selain itu, banyak juga kasus bunuh diri akibat adanya tindakan *bullying*, hal tersebut sesuai dengan adegan yang ditampilkan dalam *web series* Kenapa Gue?. Keunikan pada *web series* ini adalah *behind the scene* para pemain yang menjadi pelaku *bullying* yaitu Abizar dan Omara mengalami kesulitan menjadi karakter *pembully*. Karena sangat berbeda 180 derajat dengan kehidupan di dunia nyata. Mereka dituntut untuk bisa membaur dengan karakter yang mereka perankan. Omara Esteghlal mengaku tertekan dan sakit hati saat memerankan karakter Radit sebagai pelaku *bullying* di *web series* Kenapa Gue? (Fauzi, 2022). Selain itu dalam penayangan *web series* ini penonton tidak perlu menunggu episode di hari selanjutnya. Sebab, semua episode pada *web series* ini ditayangkan sekaligus pada hari yang sama dimana *web series* ini *launching*.

Bullying dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai penindasan atau perisakan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu orang atau sekelompok orang yang lebih kuat atau berkuasa terhadap orang lain, dengan tujuan untuk menyakiti dan

dilakukan secara terus menerus (Sari, 2021). Perisakan atau merisak berasal dari kata dasar “Risak” yang artinya merusak hal tersebut berhubungan dengan sesuatu yang tindakan negatif. Rigby, 2008 dalam (Darmawan, 2017) perisakan adalah penyalahgunaan kekuasaan secara sistematis dalam hubungan interpersonal. Hal ini dapat terlihat bahwa perisakan terjadi saat individu merasa terganggu secara berulang yang disebabkan oleh seseorang atau kelompok yang memiliki kekuatan lebih dalam hal fisik hingga status sosial. Dalam hal ini perisakan tidak terbatas pada konteks otoritas, namun lebih pada kesempatan seseorang untuk mengontrol orang lain dengan menggunakan kekuatan yang dimilikinya. Perisakan secara umum dianggap sebagai tindakan agresif walaupun perilaku perisakan dan agresivitas berbeda. Hal ini disebabkan karena adanya aspek emosional yang terdapat dalam diri pelaku yang menjadikan perisakan dianggap sebagai agresi, sehingga mayoritas korban merasa tidak aman, tertekan, sensitif, dan tidak agresif. Pelaku bersikap agresif tidak hanya kepada korban, melainkan terhadap teman sebaya mereka, saudara sendiri, dan bahkan terhadap orang dewasa, dan sebagian dari para pelaku ini menjadi pribadi yang anti sosial. (Darmawan, 2017).

Kasus *bullying* yang kerap terjadi di dunia pendidikan Indonesia kian memprihatinkan. Menteri sosial Khofifah Indar Parawansa menyatakan, 40 persen anak-anak di Indonesia meninggal karena bunuh diri akibat tidak kuat menahan *bully*. Lemahnya mental pada anak-anak diduga menjadi salah satu faktor yang mendorong mereka melakukan bunuh diri dalam menghadapi *bully* (Syah, 2015). KPAI mencatat dalam kurun waktu 9 tahun, dari 2011 sampai 2019, ada 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak, untuk *bullying* di pendidikan maupun sosial media. Tahun 2021 KPAI mencatat ada 17 kasus *bullying* yang melibatkan peserta didik dan pendidik (Widyanuratikah, 2020). Retno Listyarti mengungkapkan, kasus *bullying* di satuan pendidikan terjadi di sejumlah daerah, mulai dari SD sampai SMA/SMK (Friastuti, 2021). Data hasil riset *Programme for International Students Assessment* (PISA) 2018 menunjukkan murid yang mengaku pernah mengalami perundungan (*bullying*) di Indonesia sebanyak 41,1%. Hal ini menempatkan Indonesia di posisi kelima tertinggi dari 78 negara sebagai negara

yang paling banyak murid mengalami perundungan (Jayani, 2019).

Efek *bullying* yang dialami pada masa anak-anak dapat berlanjut hingga dewasa. Sehingga, Anak-anak yang di *bully* dapat meningkatkan rasa depresi dan kurangnya percaya diri saat dewasa, dan pelaku *bullying* tersebut dapat berubah menjadi kriminal, Sejiwa, 2008 dalam (Qatrunnada, 2021). Dalam buku *Bullying in schools: and what to do about it*, Ken Rigby (2007) mendefinisikan *Bullying* sebagai hasrat untuk menyakiti. Hasrat ini diperlihatkan ke dalam aksi yang menyebabkan seseorang menderita. Aksi ini dilakukan secara langsung oleh seseorang atau sekelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, berulang, dan dilakukan dengan perasaan senang. Fenomena *bullying* yang sering terjadi di masyarakat dapat menginspirasi para sutradara untuk merepresentasikan *bullying* ke dalam sebuah film. Representasi adalah produksi makna melalui bahasa. Secara harfiah representasi bermakna penggambaran ulang atas sesuatu yang terjadi sebelumnya, menjembatani, dan memainkannya kembali (Hall, 1997).

Film yang peneliti angkat masih sangat relevan dengan fenomena *bullying* yang masih sering terjadi di lingkungan masyarakat seperti *bullying* verbal dan nonverbal. Salah satunya unggahan video di sosial media *Instagram*, yang viral diperbincangkan warganet. Akun bernama *@Thenewbikingeregetan* mengunggah video *bullying* yang dilakukan oleh 3 mahasiswa kepada mahasiswa yang diduga berkebutuhan khusus. Dalam video yang berdurasi 15 detik itu, seorang mahasiswa dengan tertawa berusaha menarik tas punggung mahasiswa berkebutuhan khusus tersebut. Disisi lain, mahasiswa berkebutuhan khusus tersebut dihadang oleh 2 mahasiswa lainnya sambil mengejeknya, namun pemilik tas berusaha melawan ketiga mahasiswa tersebut dengan melemparkan tong sampah kepada ketiga mahasiswa pelaku *bullying*. Fenomena *bullying* di atas sama seperti adegan pada episode 1, *scene1* dimana Danu mendapatkan *bullying* secara verbal saat sesi kelas daring oleh Timo “*Buset Nu, pucet amat tu muka kenapa? Nahan berak ya ?*” (Ucap Timo dengan ekspresi mengejek).

Selain *bullying* verbal, Danu kerap mendapatkan *bullying* secara Nonverbal, seperti yang terlihat pada episode 2, dimana Danu disiram air kencing oleh Timo

dari atas tangga di kampusnya dan di setrum oleh Fifi salah satu anggota *The Circle* saat *party* di rumah Timo. Korban *bullying* dalam *web series* ini adalah Danu dengan berjenis kelamin laki-laki. Hal ini membuktikan bahwa korban *bullying* tidak selalu berjenis kelamin perempuan. Namun, laki-laki juga bisa menjadi korban *bullying*. Anak laki-laki lebih mengetahui target mereka dalam mencari korbannya, terutama untuk mengaskan kekuasaan yang mereka miliki. Anak laki-laki akan memilih seseorang yang di pandangan mereka terlihat lemah. Berbeda dengan perempuan, mereka akan menggertak korbannya dengan cara yang berbeda dan untuk alasan yang berbeda (Rivers, Duncan, Besag, 2007). Pada penelitian (Rahayu Bety Agustina & Imam Permana, 2019) yang berjudul *Bullying* di sekolah: Kurangnya empati pelaku *bullying* dan pencegahan. Dalam penelitian tersebut di jelaskan bahwa, sebesar 62,31% tindakan *bullying* dilakukan oleh sebagian besar mayoritas laki laki, seperti *bullying* secara nonverbal dengan melibatkan kekerasan fisik sebanyak 39,22%, *bullying* verbal sebanyak 42,16% dan *bullying* rasional sebanyak 48,04 %. Penelitian tersebut di lakukan di SDN Pungkuran Bantul, Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan perilaku *Bullying* yang terjadi pada penelitian tersebut dibagi ke dalam tiga kategori yaitu, *bullying* secara verbal, nonverbal dan rasional.

Dalam penelitian ini juga di jelaskan bahwa *bullying* terjadi karena tidak adanya rasa empati dari pelaku *bullying* dimana, bercanda adalah alasan utama terjadi *bullying* pada penelitian tersebut. Hal ini sesuai dengan *web series* yang peneliti ambil dimana para pelaku *bullying* khususnya laki-laki lebih dominan menggunakan kekerasan fisik dalam melakukan aksi *bullyingnya*. Seperti Timo yang melempar sampah, menyiram, hingga menyeret Danu. Selain itu terdapat pula *bullying* verbal yang di lakukan oleh Timo kepada Danu seperti memberikan julukan dan mengejek. Perbedaan pada penelitian ini adalah objek pada penelitian tersebut, yaitu siswa SDN Pungkuran Pleret Bantul, Yogyakarta, sedangkan peneliti menggunakan objek *Web Series* Kenapa Gue?. Selain itu terdapat perbedaan metode yang di gunakan yaitu studi kasus. Sedangkan pada penelitian yang peneliti buat menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes dengan mencari tanda-tanda tertentu yang dapat memberikan makna suatu hal atau keadaan. Persamaan

pada penelitian ini adalah mengangkat isu *bullying* yang terjadi dalam dunia Pendidikan, yang artinya *bullying* di dunia pendidikan masih banyak terjadi dan menganggap hal tersebut adalah hal yang normal dilakukan oleh siswa.

Dengan adanya fenomena diatas, membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai tindakan *bullying* pada kacamata pelaku dalam *web series* “kenapa gue?” dengan menggunakan metode analisis semiotika untuk mengetahui tanda-tanda yang merpresentasikan *bullying* dalam film tersebut. Alasan lain peneliti memutuskan untuk menganalisa *web series* “Kenapa Gue?” karena fenomena ini berangkat dari kisah nyata yaitu *bullying* yang seringkali terjadi di kehidupan sehari-hari yang kemudian diproduksi dan di representasikan kedalam sebuah film. Selain itu, *web series* “Kenapa Gue?” sangat relevan dengan kehidupan di masyarakat, dimana masih banyak sekali kasus *bullying* yang terjadi dalam lingkungan pendidikan, dan hasil dari penelitian ini berharap dapat banyak memberikan manfaat dan pesan moral bagi para pembacanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, pokok permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Representasi Merisak Pada Kacamata Pelaku Dalam *Web Series* “Kenapa Gue ?” (Analisis Semiotika Roland Barthes)

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari diadakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui Representasi Merisak Pada Kacamata Pelaku Dalam *Web Series* “Kenapa Gue ?” (Analisis Semiotika Roland Barthes)

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan Ilmu Komunikasi dalam bidang kajian media dan khalayaknya. Khususnya dalam kajian Semiotika Komunikasi mengenai simbol – simbol Representasi dalam film.

14.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat yang ingin memahami representasi *bullying* pada kacamata pelaku dalam film, karena tindakan *bullying* bukan tindakan yang sepele, melainkan memberikan dampak yang sangat berbahaya bagi korbannya. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi para peneliti yang akan datang