

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Film pendek yang berjudul Dunia Agnes ini menceritakan seorang remaja bernama Agnes yang gemar bermain permainan daring (*game online*) dan sering menghabiskan waktunya dengan melakukan kegiatan tersebut. Agnes juga sering melakukan siaran langsung (*streaming*) saat sedang memainkan permainannya bersama dengan teman-temannya, namun seiring dengan berjalannya waktu, ketika Agnes sedang melakukan siaran langsung, tiba-tiba ia merasa tidak nyaman karena mendapatkan komentar-komentar yang tidak mengenakkan perihal penampilan dan bentuk tubuhnya yang hanya terlihat dari layar perangkat pengguna saja. Tidak hanya mendapatkan komentar terhadap penampilan dan bentuk tubuhnya saja, Agnes juga mendapatkan komentar yang melecehkan dan sangat tidak pantas. Sejak saat itu Agnes sempat berhenti bermain *game online* dan dia juga mengunggah video yang menjelaskan bahwa ia sangat menentang dan merasa tidak nyaman dengan perilaku *cyberbullying* yang sering ia terima. Dan setelah itu, ia mendapatkan banyak dukungan karena keberaniannya dalam menyampaikan pendapat di media sosial.

Film pendek “Dunia Agnes” menggambarkan sebuah fenomena *cyberbullying* yang kini marak terjadi di masyarakat. Film pendek berdurasi 5 menit ini, memiliki ide dengan bagaimana cara untuk menuntaskan *cyberbullying* yang dialami oleh karakter Agnes di film pendek tersebut. Dalam film pendek ini, menampilkan beberapa bentuk *cyberbullying* yang dialami oleh Agnes seperti mendapat komentar-komentar negatif, *hate speech* (ujaran kebencian), *body shaming*, hingga pelecehan seksual yang ia dapatkan. Visual-visual yang dihadirkan dalam film pendek ini dapat dijadikan cerminan terhadap apa yang terjadi dalam masyarakat, seperti halnya perundungan siber atau *cyberbullying*. Fenomena sosial ini tak jarang ditangkap sebagai kode-kode sosial untuk dijadikan latar belakang realitas

hubungan dalam menyampaikan pesan dalam film. Setiap film mempunyai cara sendiri dalam merepresentasikan dan membentuk makna untuk disampaikan kepada penonton.

Fenomena sosial *cyberbullying* ditolak keras oleh berbagai lapisan masyarakat, dari lingkup pendidikan hingga lembaga pemerintahan sehingga aksi melawan perundungan siber yang dikenal dengan kampanye *Anti-Cyberbullying* pun kian bermunculan belakangan ini. Tidak mau ketinggalan, sejumlah Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) hingga lembaga profit juga ikut menggaungkan kampanye anti perundungan tersebut. Kampanye dilakukan dengan memanfaatkan kemudahan media sosial dengan berbagai jenis kampanye seperti dengan membuat poster, iklan komersial, iklan layanan masyarakat (ILM), hingga dihadirkan melalui film pendek yang menjadi sarana dalam menyampaikan pesan dari kampanye anti *cyberbullying* tersebut. Beberapa lembaga menggunakan film sebagai media untuk mengkampanyekan gerakan anti *cyberbullying* seperti salah satu organisasi di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yaitu Pusat Penguatan Karakter (Puspeka).

Pusat Penguatan Karakter (Puspeka) merupakan unit organisasi baru di Kemendikbud untuk menunjang pelaksanaan program Penguatan Pendidikan Karakter sebagai program prioritas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Terbentuknya Puspeka berdasarkan Permendikbud Nomor 45 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja (OTK) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagaimana telah diubah dengan Permendikbud Nomor 9 Tahun 2020 tentang OTK Kemendikbud.

Puspeka hadir dalam rangka mempersiapkan generasi bangsa yang cakap dalam menghadapi tantangan perkembangan era globalisasi melalui restorasi pendidikan karakter di sekolah, di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, maupun masyarakat.¹ Puspeka juga memiliki beberapa media sosial yang mereka gunakan sebagai media dalam menyebarkan informasi dan konten yang mereka miliki,

¹ <https://puspeka.kemdikbud.go.id/about/> diakses pada Tanggal 06 Januari 2024 pukul 08.36 WIB

media sosial Puspeka dinamai Cerdas Berkarakter Kemdikbud RI. Salah satu program yang dilakukan oleh Cerdas Berkarakter adalah program #GerakBersama yang dimana program tersebut merupakan program pembelajaran pencegahan dan penanganan kekerasan seksual, intoleransi, dan juga tentunya perundungan.²

Dalam mewujudkan program #GerakBersama, Puspeka melalui Cerdas Berkarakter Kemdikbud RI memberikan berbagai macam konten pembelajaran yang berbentuk iklan layanan masyarakat (ILM) dan juga film pendek yang diunggah pada media sosial YouTube Cerdas Berkarakter Kemdikbud RI. Terdapat banyak konten ILM dan film pendek yang memberikan pesan pembelajaran dalam pencegahan dan penanganan kekerasan seksual, intoleransi dan juga perundungan. Seperti pada salah satu film pendek yang diunggah oleh media sosial YouTube Cerdas Berkarakter Kemdikbud RI dengan judul Dunia Agnes yang berfokus untuk menyampaikan pesan edukasi anti *cyberbullying*.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kasus perundungan atau *bullying* di dunia dan terutama di Indonesia masih terus terjadi hingga saat ini. Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) mencatat kasus perundungan di satuan Pendidikan sejak Januari hingga September 2023 telah mencapai 23 kasus, di mana 50 persen terjadi di jenjang SMP, 23 persen di jenjang SD, 13,5 persen di jenjang SMA dan 13,5 persen di jenjang SMK. Kasus perundungan juga telah memakan korban jiwa. Satu siswa SDN di Kabupaten Sukabumi dan satu sntri MTs di Blitar, Jawa Timur meninggal setelah mendapatkan kekerasan fisik dari teman sebaya.³

Bukan hanya kasus *bullying* secara langsung saja yang terus terjadi, tetapi seiring dengan berkembangnya teknologi, kasus perundungan juga dapat terjadi di media sosial. Perilaku tersebut biasa disebut dengan *cyberbullying*. Perilaku *cyberbullying* ditemukan pada *cyberspace* yang biasa disebut juga sebagai dunia maya, yang hadir karena adanya kehadiran perkembangan teknologi internet yang

² <https://belajarbersama-cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/> diakses pada Tanggal 06 Januari 2024 pukul 09.54 WIB

³ <https://www.kompas.com/edu/read/2023/10/03/105633671/selama-januari-september-2023-23-siswa-alami-bullying-dan-2-meninggal> diakses pada tanggal 05 Januari 2024, pukul 08.35 WIB

saat ini telah menjadi bagian dari hidup, dunia maya sendiri dikatakan sebagai ruang atau ranah yang dapat diatur sendiri dan bersifat independen (Nursita, 2019). *Cyberspace* atau dunia maya tidak hanya terbatas sebagai alat yang diciptakan untuk membantu pekerjaan individu. Dunia maya juga memiliki peran yang lebih luas yang dapat mengubah cara hidup seseorang, bekerja, tempat untuk belajar dan berpikir secara transparan. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai ruang sosial dan ruang berpikir yang terjadi di dunia maya (Negolara Dokubani & Hendriani, 2023).

Dengan meningkatnya jumlah pengguna Internet di Indonesia membuat masyarakat menghabiskan banyak waktu mereka di dunia maya atau *cyberspace*. Interaksi yang dilakukan oleh pengguna di dunia maya dan tentunya media sosial memiliki sisi positif dan negatifnya. Penggunaan media sosial dapat dengan mudah memberikan sarana bagi para pengguna untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan pengguna yang bahkan berada di negara lain. Namun, dengan kemudahan itu, akhirnya juga memberikan dampak negatif dari penggunaan media sosial yang salah satunya menunjukkan eksistensi yang berlebihan dan terkadang tidak ada batasan antara kehidupan nyata dengan kehidupan di dunia maya, seperti dijadikan sebagai tempat untuk bercanda yang berlebihan dan lebih parahnya lagi dijadikan sebagai media untuk penggunaannya dengan mudah melakukan Tindakan kekerasan secara *online* (*cyberbullying*) kepada pengguna lain yakni dengan memberikan ujaran-ujaran dengan kata-kata yang buruk seperti sindiran, amarah, kebencian, dan kritikan jahat dan dapat berorientasi kepada ancaman.

Menilik persoalan terkait perundungan atau *bullying* biasanya terjadi secara langsung dalam kehidupan nyata dimana dilakukan melalui kontak fisik dan verbal kepada pihak yang dituju. Namun sekarang ini, *bullying* dapat terjadi di dunia maya atau yang sering disebut sebagai *cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah segala tindakan yang sengaja dilakukan dengan maksud untuk mengintimidasi, menyakiti dan menghina serta mengganggu seseorang melalui media sosial sehingga orang tersebut dapat merasa tertekan. *Cyberbullying* sama halnya dengan *bullying* pada umumnya namun yang membedakan ialah *cyberbullying* lebih mudah untuk dilakukan daripada secara langsung karena pelaku tidak perlu bertemu dan

berkontak fisik dengan korbannya serta dapat terjadi pada kelompok yang saling kenal maupun tidak saling mengenal. Para pelaku tindakan *cyberbullying* dapat dengan mudah melakukan tindakan buruknya dalam mengganggu korbannya hanya dengan melalui layar komputer ataupun handphone serta pelaku kerap kali menyembunyikan identitas aslinya dengan membuat identitas lain (*anonymous*) atau realitas diri palsu (Pandie & Weismann, 2016).

Cyberbullying telah menjadi ancaman bersama, *United Nations Children's Fund* (UNICEF) mengartikan perundungan sebagai perilaku berulang yang ditujukan untuk menakuti, membuat marah, atau mempermalukan mereka yang menjadi sasaran. Kasus *cyberbullying* yang ada di Indonesia cukup tinggi. Berdasarkan data terakhir dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) telah melakukan survei tentang Perilaku Pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2018 mengatakan bahwa setengah dari pengguna internet di Indonesia ternyata pernah menjadi korban perundungan atau *bullying* di media sosial. Hasil riset Polling Indonesia yang bekerja sama dengan APJII menyebutkan, ada sekitar 49% dari 5.900 responden pengguna internet atau *netizen* yang pernah menjadi sasaran *bullying* di media sosial. Adapun pengguna internet yang tidak pernah dirundung sebesar 47,2%.⁴

Salah satu contoh kasus *cyberbullying* yang sempat ramai di Indonesia adalah kasus seorang selebgram asal Probolinggo, Luluk Sofiatul Jannah (Luluk Nuril), yang telah melakukan kekerasan verbal di media sosial atau *cyberbullying* kepada seorang siswi SMK. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyebut tindakan Luluk yang mengunggah video berisi perbuatan membentak dan memaki korban telah melanggar Undang-Undang Perlindungan Anak. Dari informasi yang diperoleh KPAI, diketahui bahwa setelah beredarnya video perundungan tersebut di media sosial, korban sempat menyatakan akan berhenti mengikuti Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang sedang ia lakukan karena merasa malu kepada teman-temannya setelah kasus viral tersebut. Secara singkat KPAI

⁴ <https://babel.antaranews.com/berita/366306/maraknya-cyberbullying-di-era-digital-melalui-media-sosial> diakses pada tanggal 05 Januari 2024 pukul 14.20 WIB.

menjelaskan bahwa *cyberbullying* memiliki dampak buruk bagi psikologis, yaitu depresi, mudah marah, gelisah, menyakiti diri sendiri, dan bahkan berpotensi membuat korban untuk melakukan percobaan bunuh diri. Selain ini, akan berpotensi berdampak kepada kehidupan sekolah dengan penurunan prestasi, jarang hadir ke sekolah, selalu bermasalah dengan sekolah, dan menjadi sulit menyesuaikan diri saat di sekolah.⁵

Pemerintah dalam Keterangan Pengusul pada Rapat Kerja Pembahasan Tingkat I Perubahan Kedua Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), menyampaikan terkait pasal perundangan dilakukan perubahan terhadap ketentuan penjelasan Pasal 29 UU ITE, yaitu “Pasal ini ditujukan bagi perbuatan pelaku yang dilakukan secara langsung dan pribadi kepada korban, termasuk perbuatan perundungan”. Permasalahannya, hingga saat ini kasus perundungan melalui media sosial masih terus terjadi. Pengaturan pelarangan perundungan dalam UU ITE perlu dipastikan mampu mengatasi *cyberbullying* di media sosial (Budiman, 2023).

Dengan kemajuan teknologi dan penggunaan jejaring internet yang tinggi, maka lembaga dan perusahaan memanfaatkan hal tersebut untuk mempromosikan dan juga mengkampanyekan sebuah pesan melalui media massa. Film merupakan salah satu bentuk dari media massa audiovisual yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Fungsi media massa adalah untuk menyampaikan informasi (*to inform*), untuk mendidik (*to educate*), untuk mempengaruhi (*to persuade*), dan untuk menghibur (Sholihat, 2019). Sebagai media edukasi, peran film menjadi sangat penting untuk membangun karakter (*character building*). Film bukan tercipta dari khayalan semata, tetapi juga mengumpulkan berbagai data dan informasi, atau melihat realitas kehidupan saat ini. Film juga dapat mengandung nilai-nilai spiritual, budaya, sosial, dan nilai-nilai kehidupan lainnya yang diharapkan mampu mempengaruhi penonton sebagai audiens. Film tampak hidup dan memikat dengan memasukkkan nilai-nilai yang dapat memperkaya batin untuk disuguhkan kepada

⁵ <https://news.detik.com/berita/d-6918297/kpai-luluk-nuril-lakukan-cyberbullying-korban-hilang-percaya-diri> diakses pada tanggal 18 Juni 2024 pukul 23.52 WIB

masyarakat sebagai cerminan kehidupan nyata. Karena itu, film dianggap sebagai salah satu wadah pengekspresian dan gambaran kehidupan sehari-hari. Film mampu menjangkau banyak segmen sosial (Istiqomah, 2019).

Film telah menjadi tuntutan sosial dalam saran hiburan hingga pendidikan. Kekuatan dan kemampuan film dalam menjangkau banyak segmen sosial, telah membuat para ahli percaya bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi audiensnya. Ketika menonton sebuah film, audiens seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi audiens, Baran dalam (Putra et al., 2022). Film seringkali menjadi tempat seorang produser untuk menyampaikan pesan moral yang tersirat kepada penonton sebagai audiens dari film tersebut. Ketika audiens menonton sebuah film, pesan yang disampaikan oleh film tersebut secara tidak langsung akan mempengaruhi persepsi khalayak terhadap makna dari pesan film tersebut. Pesan dapat disampaikan melalui suatu bentuk lambang komunikasi.

Agar pesan dalam film dapat diterima oleh penonton, penulis skenario harus mampu membuat alur cerita yang dapat membuat penontonnya hanyut saat menyelami isi cerita. Pesan yang disampaikan penulis skenario film akan menghasilkan makna yang dapat dipetik sehingga dapat bermanfaat bagi penonton. Peran film sebagai media edukasi sangat berpengaruh bagi kehidupan masyarakat. Karena peran penting itulah, beberapa lembaga menggunakan film sebagai media untuk mengkampanyekan gerakan anti *cyberbullying* seperti yang dilakukan oleh Pusat Penguatan Karakter (Puspeka).

Peneliti menganggap film pendek “Dunia Agnes” yang diunggah di media YouTube Cerdas Berkarakter Kemdikbud RI mengandung tanda-tanda yang dapat membentuk representasi pesan edukasi anti *cyberbullying* yang dapat dianalisis menggunakan pendekatan semiotika. Film pendek yang diunggah melalui YouTube telah menjadi kebudayaan populer yang memproduksi dan merepresentasikan nilai, dimana film pendek dapat menjadi semacam alat untuk menanamkan makna simbolik. Sebagai media sosial, youtube memiliki peran dalam pembentukan karakter seseorang. Karakter merupakan nilai moral yang bisa didapatkan dari

manapun seperti saat dalam keluarga, lingkungan sekolah atau sekitar, dan apa yang seseorang saksikan atau lihat setiap harinya. Oleh karena itu, konten dengan pesan yang mendidik yang kemudian tersampaikan kepada seseorang secara langsung atau tidak akan mempengaruhi perilaku dan cara berpikir seseorang.

Dari perspektif inilah penulis perlu menginterpretasikan makna-makna apa dan simbol-simbol apa sajakah yang dalam film pendek “Dunia Agnes” melalui visualisasinya. Film pendek “Dunia Agnes” akan diinterpretasikan dengan cara mengidentifikasi tanda-tanda yang terdapat dalam video (baik verbal maupun non verbal), sehingga akan terlihat makna-makna apa yang dimunculkan dari tanda-tanda tersebut.

Peneliti memilih analisis pesan anti *cyberbullying* karena banyaknya kasus *cyberbullying* yang sehingga membuat banyak lembaga dan organisasi melakukan kampanye dengan pesan edukasi anti *cyberbullying*. Analisis pesan edukasi anti *cyberbullying* sendiri sudah dikaji oleh peneliti terdahulu dengan menggunakan objek penelitian iklan. Sedangkan untuk objek penelitian film pendek sendiri belum ada yang meneliti menggunakan metode kuantitatif maupun kualitatif. Hal tersebut menjadikan alasan peneliti untuk memilih pesan anti *cyberbullying* sebagai judul penelitian ini dengan mengetahui makna pesan menggunakan metode semiotika Roland Barthes.

Berkenaan dengan hal-hal yang telah diuraikan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan studi untuk mengetahui pesan edukasi anti *cyberbullying* dalam film pendek “Dunia Agnes” dengan menganalisis tanda-tanda yang terdapat pada elemen film dengan menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Barthes membagi dua tingkatan petanda menjadi denotasi dan konotasi, untuk memudahkan dikaitkan dengan makna yang lebih dalam tingkatannya, yakni mitos (Sufriyanto Talani et al., 2023). Denotasi dalam hal ini merupakan definisi dari objek penelitian kata tersebut, konotasi dalam hal ini merupakan makna emosionalnya atau makna subjektifnya. Sedangkan mitos diartikan oleh Roland Barthes sebagai suatu objek atau konsep, bukan dijadikan sebagai gagasan, akan tetapi dijadikan sebagai modus yang signifikansi (Rohmah & Huda, 2020). Dengan menggunakan metode semiotik

Roland Barthes, peneliti dapat lebih mudah mengetahui makna dan mitos yang terkandung di dalam elemen-elemen film pendek “Dunia Agnes”, yakni objek, konteks, maupun teks yang terdapat pada film pendek.

1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian serta mengangkat permasalahan tentang: “Bagaimana Semiotika Mengenai Representasi Pesan Edukasi Anti *Cyberbullying* dalam Film Pendek “Dunia Agnes” di Media Sosial YouTube Cerdas Berkarakter Kemdikbud RI ? ”

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yang nantinya akan diteliti. Agar penelitian ini lebih terarah, maka dirumuskan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tanda denotasi pada film pendek “Dunia Agnes” di Media Sosial YouTube?
2. Bagaimana tanda konotasi pada film pendek “Dunia Agnes” di Media Sosial YouTube?
3. Bagaimana tanda mitos pada film pendek “Dunia Agnes” di Media Sosial YouTube?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tanda denotasi pada film pendek “Dunia Agnes” di Media Sosial YouTube.
2. Mengetahui tanda konotasi pada film pendek “Dunia Agnes” di Media Sosial YouTube.
3. Mengetahui tanda mitos pada film pendek “Dunia Agnes” di Media Sosial YouTube.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi pihak-pihak terkait, baik secara teoritis serta praktis, sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian ilmu komunikasi, yang diharapkan menjadi referensi khususnya dalam bidang kajian mengenai pesan anti *cyberbullying* pada film pendek dalam media sosial YouTube.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan mengenai makna denotasi, konotasi, mitos dan definisi pesan anti *cyberbullying* yang dibentuk oleh film pendek “Dunia Agnes”, agar kedepannya dapat menjadi gambaran untuk dapat lebih memahami makna yang terdapat pada film pendek dalam menganalisis representasi pesan edukasi anti *cyberbullying*.