

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena *Cyberbullying* kian marak terjadi di kalangan remaja, khususnya sejak kehadiran media sosial menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Dalam film *Cyberbully* (2015), kasus perundungan digital terhadap tokoh utama menggambarkan dengan gamblang bagaimana teknologi dapat berubah menjadi alat kekerasan psikologis. Kasus dalam film ini bukan semata fiksi, melainkan merefleksikan kenyataan yang dialami banyak remaja di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia.

Film *Cyberbully* menceritakan pengalaman karakter Casey, seorang remaja yang menjadi korban serangan verbal di media sosial. Komentar bernada negatif, penghinaan, hingga penyebaran informasi pribadi menjadikannya sasaran empuk para pelaku *Cyberbullying*. Di balik layar laptop dan akun anonim, tekanan mental yang diterima Casey menciptakan trauma dan ketidakstabilan emosional yang mendalam.

Dalam alur cerita, *Cyberbully* juga mengangkat ironi bahwa Casey sebelumnya pernah terlibat sebagai pelaku perundungan. Hal ini menciptakan narasi kompleks mengenai bagaimana seseorang dapat berpindah posisi dari pelaku menjadi korban, serta memperlihatkan bahwa *Cyberbullying* bukan hanya soal siapa yang kuat atau lemah, tetapi tentang bagaimana teknologi digunakan tanpa etika.

Kehadiran film ini mempertegas posisi sinema sebagai medium komunikasi yang mampu menyuarakan isu-isu sosial secara lebih mendalam. Film tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai cerminan realitas, tempat publik diajak merenungi berbagai problematika yang sering luput dari perhatian.

Dalam konteks film sebagai medium sosial, visual dan naratif dalam *Cyberbully* menghadirkan tanda-tanda yang memuat pesan moral mengenai bahaya komunikasi digital yang tidak sehat. Ketika dikaji melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, film ini menyajikan banyak elemen tanda (sign), objek (object), dan interpretant yang membentuk makna tersirat dari fenomena *Cyberbullying*.

Peirce membagi tanda menjadi ikon, indeks, dan simbol. Dalam film *Cyberbully*, simbol dapat ditemukan dalam bentuk status media sosial, kata-kata makian, atau reaksi pengguna terhadap Casey. Indeks tergambar melalui perubahan mimik wajah Casey yang menunjukkan tekanan batin, sedangkan ikon hadir dalam bentuk representasi visual dari media sosial yang digunakan oleh para pelaku.

Analisis semiotika Peirce memungkinkan penonton untuk memahami tidak hanya isi pesan yang tersurat, tetapi juga struktur makna yang lebih dalam dan tersembunyi. Dengan pendekatan ini, kita dapat menggali bagaimana tanda-tanda dalam film menciptakan pemaknaan atas realitas sosial, termasuk kekerasan verbal digital yang dialami remaja.

Cyberbullying, sebagai salah satu dampak dari penyalahgunaan media sosial, tidak dapat dipandang remeh. Perilaku ini mencakup tindakan seperti menghina, mengancam, atau menyebarkan aib seseorang melalui platform digital.

Keberadaannya sering kali luput dari hukum formal dan norma sosial, karena sifatnya yang kasat mata dan dilakukan di ruang privat yang bersifat publik.

Di Indonesia, kasus *Cyberbullying* menunjukkan peningkatan signifikan. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat bahwa laporan mengenai kekerasan berbasis digital pada anak dan remaja mengalami peningkatan, terutama sejak penggunaan media sosial makin intensif pasca pandemi. Bahkan, beberapa kasus berujung pada depresi berat dan percobaan bunuh diri.

Menurut data We Are Social (2023), Indonesia memiliki lebih dari 167 juta pengguna media sosial. Di antara jumlah tersebut, remaja merupakan kelompok usia yang paling aktif. Hal ini membuat mereka menjadi kelompok yang paling rentan terhadap risiko *Cyberbullying*, baik sebagai korban maupun pelaku.

Dalam laporan Katadata Insight Center (2022), disebutkan bahwa 49% pengguna media sosial di Indonesia pernah menjadi korban perundungan digital, dengan bentuk paling umum berupa body shaming, penyebaran hoaks, dan ujaran kebencian. Fakta ini menunjukkan urgensi untuk menggali lebih dalam aspek komunikasi digital yang sehat, khususnya di kalangan remaja.

Cyberbullying sering kali terjadi dalam kondisi di mana pelaku merasa memiliki kekuasaan karena identitasnya tersembunyi. Sifat anonim media sosial membuat tindakan perundungan menjadi lebih leluasa, tanpa mempertimbangkan dampak psikologis bagi korban. Dalam film *Cyberbully*, dinamika ini digambarkan secara tajam, terutama ketika Casey tidak mengetahui siapa yang menyerangnya.

Selain aspek psikologis, *Cyberbullying* juga memiliki implikasi sosial yang serius. Korban sering kali mengalami penurunan kepercayaan diri, kesulitan

bersosialisasi, bahkan merasa terasing dari lingkungan sekitar. Film *Cyberbully* berhasil memvisualisasikan tekanan tersebut melalui suasana gelap, dialog emosional, dan visualisasi ruang yang menyempit seiring dengan meningkatnya tekanan mental pada tokoh utama.

Isu *Cyberbullying* juga berkaitan erat dengan etika komunikasi digital. Kurangnya literasi media di kalangan pengguna menjadi faktor yang memperparah penyebaran ujaran kebencian. Banyak remaja tidak memahami batasan antara kritik dan penghinaan, atau tidak menyadari bahwa komentar di dunia maya bisa berdampak di dunia nyata.

Melalui penelitian ini, saya ingin menganalisis film *Cyberbully* sebagai representasi budaya atas fenomena kekerasan digital. Kajian ini diharapkan mampu mengungkap makna yang tersembunyi dalam setiap elemen visual dan naratif film, serta membuka ruang diskusi tentang pentingnya etika dan empati dalam komunikasi digital.

Pemilihan teori semiotika Charles Sanders Peirce dalam penelitian ini dimaksudkan agar peneliti dapat menafsirkan makna-makna tersembunyi di balik tanda-tanda yang ditampilkan dalam film. Pendekatan ini membantu menggambarkan bagaimana tanda tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga membentuk cara berpikir dan sikap penonton terhadap isu *Cyberbullying*.

Judul *Cyberbullying* dalam Film “*Cyberbully*” Tahun 2015 (Studi Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce) dipilih sebagai bentuk keprihatinan akademis terhadap penyebaran kekerasan digital yang terus berkembang. Dengan

mengangkat isu ini melalui medium film, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap penguatan literasi media dan kesadaran sosial.

Penelitian ini tidak hanya ditujukan untuk kalangan akademisi, tetapi juga untuk masyarakat luas, khususnya generasi muda yang paling banyak berinteraksi di ruang digital. Melalui pemahaman yang lebih dalam terhadap representasi visual dalam film, diharapkan muncul kesadaran untuk menggunakan media sosial secara bertanggung jawab.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah peneliti sampaikan, maka dari itu terbentuklah penelitian mengenai bagaimana Representasi *Cyberbullying* Dalam Film *Cyberbully* tahun 2015?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana representamen (tanda) mengenai *Cyberbullying* ditampilkan dalam film *Cyberbully* (2015)
2. Apa saja objek yang dirujuk oleh tanda-tanda yang muncul dalam film terkait fenomena *Cyberbullying*?
3. Bagaimana interpretant (penafsiran makna) dari tanda-tanda *Cyberbullying* dikonstruksi dalam film tersebut?
4. Bagaimana hubungan antara tanda, objek, dan *interpretant* dalam membentuk representasi *Cyberbullying* di film *Cyberbully* (2015)?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan peneliti untuk dicapai yaitu :

1. Untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk representamen (tanda) yang merepresentasikan *Cyberbullying* dalam film *Cyberbully* (2015).
2. Untuk mengetahui objek yang dirujuk oleh tanda-tanda yang muncul dalam film terkait isu *Cyberbullying*.
3. Untuk menganalisis bagaimana interpretant atau makna dari tanda-tanda tersebut dikonstruksi dalam narasi dan visual film *Cyberbully* (2015).
4. Untuk mengkaji antara ikon, indeks, dan simbol dalam membentuk representasi *Cyberbullying* di film berdasarkan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

1. Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu komunikasi, khususnya terkait representasi media dan pemaknaan simbolik melalui pendekatan semiotika.
2. Memperluas pemahaman mengenai konstruksi fenomena sosial seperti *Cyberbullying* dalam medium audiovisual serta peran media sebagai pembentuk realitas sosial.
3. Memperkuat penerapan teori semiotika Charles Sanders Peirce dalam kajian media visual melalui analisis representamen, objek, dan interpretan.

4. Menjadi referensi akademik bagi peneliti dan mahasiswa yang mengkaji isu-isu kontemporer seperti *Cyberbullying*, kekerasan digital, dan representasi remaja dalam media.
5. Memberikan gambaran metodologis tentang penggunaan pendekatan kualitatif dan analisis semiotik dalam menafsirkan dinamika simbolik dalam karya film serta membuka peluang penelitian lanjutan.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Memberikan wawasan bagi orang tua dan pendidik tentang bagaimana film *Cyberbully* merepresentasikan realitas digital dan risiko *Cyberbullying* yang dihadapi remaja.
2. Meningkatkan kesadaran pentingnya pendampingan serta komunikasi terbuka antara orang tua, pendidik, dan remaja dalam menghadapi interaksi daring.
3. Menunjukkan dampak psikologis yang dapat muncul akibat tekanan sosial dan kekerasan verbal di media sosial.
4. Memberikan inspirasi bagi sineas dan pelaku industri kreatif dalam mengemas isu sosial, khususnya *Cyberbullying*, ke dalam narasi film yang komunikatif dan bermakna.
5. Menggambarkan bagaimana pesan sosial dapat disampaikan secara simbolik melalui pendekatan semiotik, sehingga film dapat berfungsi sebagai media edukasi dan penyadaran publik.