

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Perundungan merupakan suatu fenomena perilaku seseorang maupun sekelompok orang yang dimana mereka menggunakan kekuatan fisik maupun verbal atas kekuasaannya. Perundungan itu sendiri umumnya dilakukan secara terus-menerus agar seseorang merasa tersakiti oleh lawannya. Atas dasar itu korban akan merasa ditindas mental ataupun fisiknya (Sejiwa, 2008:2). Sebab sebuah perundungan sudah menjadi hal yang sangat mengesankan di kehidupan dalam bermasyarakat, bahkan ini sudah seolah sangat lazim sebab terjadi di seluruh berbagai negara memiliki kasus yang serupa. Maka demikian itulah perundungan ini sering terjadi khususnya di Indonesia bahkan sekeliling kita acapkali kita jumpai.

Tindak perundungan seringkali kita temui pada berbagai tempat, bisa dari lingkungan pendidikan yaitu sekolah hingga ke perguruan tinggi. Tak sampai disitu ditempat kerjapun seringkali terjadi karena pelaku merasa memiliki kuasa yang lebih ataupun sudah merasa bekerja lebih dahulu ketimbang karyawan lainnya. Perilaku perundungan memang banyak sekali terjadi diberbagai tempat maka hal tersebut memang sudah sangat tak lazim untuk dibiarkan begitu saja. Mereka bahkan bisa melakukan tindak perundungan di tempat publik atau ruang terbuka seolah sudah tidak merasa khawatir untuk diketahui oleh orang banyak akibat perlakuannya.

Bisa dikatakan korban perundungan memiliki kondisi yang sangat lemah ditempat ia berkegiatan. Korban perundungan secara umum memang secara kekuatan penuh tidak seperti para pelaku perundungan notabennya memiliki kekuatan lebih seperti pertemanan, material, jabatan, kondisi fisik, dan lainnya. Intinya dalam sebuah tindak perundungan itu terdapat kesenjangan secara sosial sehingga banyak terjadi korban bahkan sampai berujung meninggal dunia. Seperti yang kita ketahui banyak juga para korban merasa terancam kejiwaanya karena sebuah perundungan disekolahnya dan menyebabkan korban enggan untuk kembali mengikuti pembelajaran.

Sama halnya dengan yang seperti kasus ini pada film *The Glory* dengan karakter bernama Dong-Eun, ia sebagai korban perundungan oleh teman sekelasnya. Dong-Eun pada film ini sebagai korban disebabkan ia dinilai berbeda dari segi penampilan seperti seragam sekolah, sepatu, dan penampilan rambut. Walau ia memiliki karakter kulit yang baik dibanding teman lainnya, sebab itulah Dong-Eun mendapat perlakuan tidak baik secara terang-terangan maupun tertutup. Pada film ini diulas sebuah fenomena diangkat berdasarkan realita kehidupan yang ada sehari-hari.

Sebuah film seringkali mengangkat refleksi dari sebuah fenomena kehidupan, seorang sutradara atau penulis skenario akan mengulas tentang yang dekat dengan dirinya agar hal tersebut terdapat kedekatan (*proximity*). Kedekatan alur cerita disebuah film akan menaikkan ketertarikan oleh berbagai elemen seperti masuk dalam status seseorang, suku, ras, dan agama. Unsur SARA sangat sensitif untuk diulas terlebih itu pada sebuah film.

Film adalah salah satu hasil dari media massa yang juga berfungsi sebagai media hiburan dan sumber informasi. Sebagai bentuk komunikasi, film menggabungkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) dalam format audio visual, seperti yang kita lihat di televisi. Selain itu, film dapat mencapai khalayak yang luas dan dengan menggunakan adegan-adegan yang diperankan, film mampu menyampaikan pesan dengan cara yang mudah dipahami.. Film dalam pengertian sempit adalah penyajian gambar lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian lebih luas bisa juga termasuk disiarkan dalam televisi (Cangara, 2012:150). Film memiliki peran ganda sebagai sarana rekreasi dan edukasi. Selain itu, film juga berfungsi sebagai medium untuk menyebarkan nilai-nilai budaya baru. Film sering disebut sebagai sinema atau gambar hidup, yang dapat dianggap sebagai karya seni, bentuk hiburan yang populer, dan juga sebagai produk industri atau barang bisnis. Film bukanlah produk hiburan semata, tetapi juga sebagai produk budaya karena film mencerminkan realitas kehidupan yang terjadi di masyarakat.

Media film dianggap sebagai alat komunikasi yang sangat efektif dalam memengaruhi audiens yang menjadi sasarannya. Hal ini, karena film memiliki kemampuan untuk bercerita banyak hal dalam waktu yang singkat. Film, dalam Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009, merupakan karya cipta seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dipertunjukkan.

Film merupakan media komunikasi massa dengan sifat audio visual yang memiliki tujuan untuk menghibur dan menyampaikan pesan kepada khalayak yang menjadi sasarannya, yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi. Selain

menghibur, Film memiliki potensi untuk berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif bagi para penontonnya. Film dinilai mampu memberikan pesan secara langsung melalui gambar, dialog, dan aktor yang ditayangkan di dalam satu rangkaian. Hal ini menjadikan film sebagai medium yang paling efektif untuk menyebarkan misi, gagasan, maupun kampanye kepada khalayak sasarnya.

Rahman Asri (2020:1)

Menurut Asri (2020:79) Film merupakan salah satu media massa yang populer dan bertahan sampai saat ini. Film sendiri dapat dikatakan bagian kehidupan kita karena eksistensinya tetap dan terus berkembang dari waktu ke waktu. Adapun film juga memiliki peran sebagai media komunikasi dan sosialisasi di masyarakat.

Komunikasi selalu menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Interaksi sosial dan proses berinteraksi melibatkan simbol serta sistem pesan. Tentu saja, komunikasi memiliki tujuan tertentu. Komunikasi merupakan elemen krusial dalam kehidupan makhluk sosial yang memungkinkan interaksi antarindividu. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan agar dapat diterima, dimengerti, dan memiliki makna yang serupa. Harold Lasswell (Mulyana, 2000: 69) juga mendefinisikan komunikasi dengan cara menjawab pertanyaan berikut “*Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*” atau siapa mengatakan apa dengan saluran apa kepada siapa dengan pengaruh bagaimana. Dalam proses komunikasi sendiri, media atau saluran komunikasi menjadi salah satu unsur

penting agar pesan bisa tersampaikan. Film juga bisa disebut sebagai media atau saluran komunikasi dimana pesan yang disampaikan di dalam sebuah film ketika ditonton kemudian dimaknai oleh khalayaknya.

Pendapat sebagian orang adalah bahwa film dianggap sebagai bentuk karya seni dan hiburan semata, yang memberikan ruang bagi ekspresi bebas dalam proses pembelajaran penonton. Di sisi lain, ada kelompok lain yang cenderung mengartikan film sebagai representasi nyata yang jujur tentang nilai-nilai sosial yang ada dalam suatu masyarakat.

Film berperan sebagai alat untuk mengirimkan pesan-pesan kepada audiens melalui narasi visual. Pada awal perkembangannya, film berfungsi sebagai bentuk hiburan bagi beragam kalangan masyarakat, tanpa memandang usia atau latar belakang sosial. Film juga memiliki kekuatan besar dari segi estetika karena mengajarkan dialog, musik, berpenampilan, pemandangan, dan tindakan bersama-sama secara visual dan naratif. (Danesi, 2012: 100)

Pesan-pesan yang disampaikan melalui film umumnya mampu menghadirkan pengaruh yang mendalam pada penonton, terutama jika penonton dapat merelasi atau menghubungkan pengalaman aktor dan aktris dalam film dengan pengalaman pribadi mereka sendiri. Hal ini bisa menciptakan ikatan emosional antara film dan penonton, yang memungkinkan film untuk menyalurkan emosi kepada mereka yang menontonnya. Berdasarkan analisis struktural atau semiotika, film merupakan wilayah yang sangat penting. Film biasanya

dikonstruksi dengan banyak elemen tanda, termasuk berbagai sistem tanda yang bekerjasama untuk mencapai dampak yang diinginkan.

Film menjadi salah satu medium komunikasi massa yang efisien dan efektif dalam mentransmisikan pesan-pesan. Dialog dan adegan dalam film mewujudkan bentuk pesan yang disampaikan kepada audiens. Inilah mengapa banyak peneliti menggunakan film sebagai objek penelitian.

Namun seiring berkembangnya dunia perfilman, banyak bermunculan ciri-ciri yang tergambar dalam adegan-adegan yang tidak patut dicontoh seperti pergaulan bebas, kriminalitas, kekerasan, penghinaan, bullying, dan lain sebagainya. Salah satu hal yang sering terjadi di zaman modern ini adalah seseorang akan melecehkan dan mempermalukan orang lain, baik itu dikenal maupun tidak dikenal tanpa berpikir dua kali. Orang-orang yang memiliki keterbatasan fisik dan mental, atau jenis kekurangan lainnya sering menjadi sasaran bullying. Lebih jelasnya *bullying* adalah kata yang menggambarkan jenis penghinaan secara verbal atau lisan maupun dengan nonverbal atau tindakan kekerasan yang dilakukan dengan sengaja terhadap seseorang yang lemah.

Di negara tercinta Indonesia sendiri kasus perudungan atau bullying dapat ditemukan setiap tahunnya. Menurut data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang rilis pada tahun 2020, kasus perudungan di Indonesia dalam kurun waktu 9 tahun mulai dari 2011 hingga 2019 berjumlah 37.381 kasus, dari jumlah tersebut sebanyak 2.473 kasus terjadi di lingkungan sekolah.

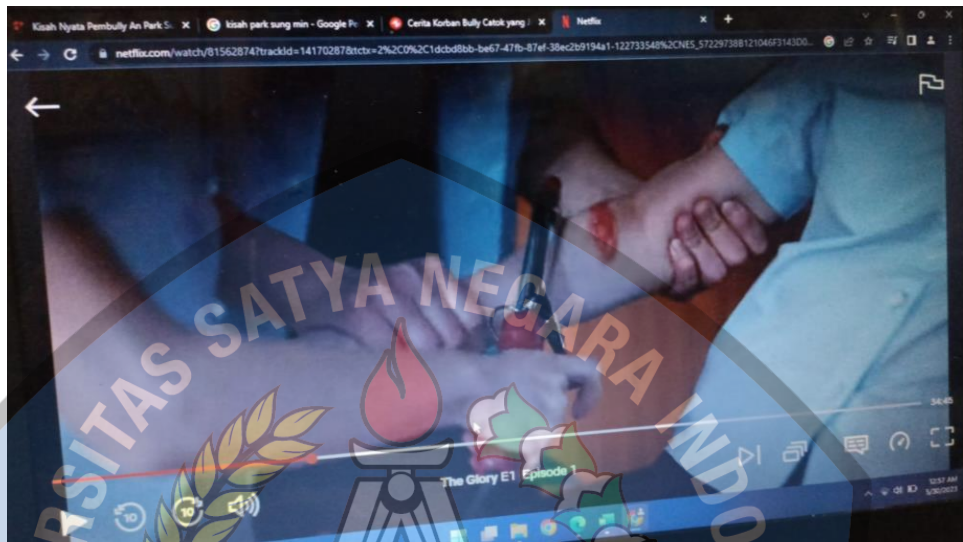
(<https://www.kpai.go.id/publikasi/sejumlah-kasus-bullying-sudah-warnai-catatan-masalah-anak-di-awal-2020-begini-kata-komisioner-kpai>) diakses pada 27 Juli 2023

Bullying merupakan sebuah tindakan jahat. Seseorang menderita akibat dari tindakan ini. Tindakan langsung yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang lebih kuat, biasanya dilakukan secara berkelanjutan dan menyenangkan. Pelaku biasanya beroperasi sebagai penguasa di lingkungan mereka.

Korban *bullying* menanggung resiko mempertimbangkan untuk bunuh diri, tidak jarang ada suatu laporan tentang kejadian anak sekolah yang bunuh diri setelah diintimidasi oleh teman sebangkunya. Korban *bullying* akan terus mengalami efek negatif sampai dewasa, dalam jangka panjang anak-anak yang ditindas sering kali berjuang untuk mendapatkan pekerjaan, karena mereka tidak memiliki keterampilan sosial, dan lebih rentan terhadap penyakit mental dan psikologis.

Fenomena *bullying* di masyarakat menjadi inspirasi bagi sineas untuk menggambarkan *bullying* ke dalam sebuah film. Menurut Indriawan Seto Wahjuwibowo (2018:34) menulis bahwa “Film dapat dikatakan sebagai media representasi, karena dapat dikatakan sebagai salah satu media yang cukup efektif dalam mengkomunikasikan suatu pesan kepada khalayak yang luas, seperti film-film yang bersifat audiovisual, sederhana untuk dipahami, dan dapat direpresentasikan secara visual

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan film “The Glory” untuk melihat sisi “perundungan” yang ada pada sebuah film. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika dari Roland Barthes.



Gambar 1.1 Scene Tindak Perundungan pada Film *The Glory*

Film ini adalah produksi drama Korea tahun 2022 yang mengisahkan perjalanan seorang wanita. Setelah bertahun-tahun melewati masa-masa sulit akibat pelecehan yang dialami di sekolah menengah, wanita tersebut merancang rencana balas dendam yang kompleks untuk mengajak para pelaku bertanggung jawab atas perbuatannya. Film tersebut melibatkan aktris Song Hye-kyo, Lee Do-hyun, dan Lim Ji-yeon sebagai pemeran utamanya. Cerita dalam film ini diambil dari pengalaman nyata seorang korban perundungan bernama Park Sung Min yang saat ini berusia 31 tahun. Kisah nyata tersebut diadaptasi menjadi sebuah drama Korea yang diberi judul "The Glory".





Gambar 1.2 Korban Bully yang Jadi Inspirasi *The Glory*.

Dengan adanya drama *The Glory* tersebut, perasaannya yang selama ini mengganjal telah tersampaikan kepada banyak orang. Disana Park sung Min berkisah jika dirinya diintimidasi ketika duduk di bangku sekolah menengah, ada 2 orang yang melakukan itu terhadapnya, selain tangannya dibakar oleh catokan dan meninggalkan bekas luka yang dia tunjukkan dalam acara tersebut, terkadang si pelaku juga menusuukkan garpu ke lengannya atau bahkan hanya sekedar melemparkan barang ke mukanya hingga iris matanya robek.

Film "The Glory" menceritakan kisah tentang perundungan atau bullying yang dialami oleh seorang siswa SMA bernama Moon Dong Eun, yang diperankan

oleh Song Hye Kyo. Moon Dong Eun memiliki tekad untuk mengabdikan hidupnya demi membalas dendam kepada semua orang yang telah menghancurkan masa remajanya.

Film yang diangkat kisah nyata korban *bullying*, Park Sung Min yang kini berusia 31 tahun, Mengangkat isu perundungan dan mengemasnya dalam konflik anak SMA yang ingin balas dendam sebagai media untuk menyampaikan pesan. Dengan begitu, perundungan yang diangkat akan lebih mudah untuk dipahami.

*The Glory* digarap oleh sutradara Ahn Gil-ho bersama Netflix Korea. Sebelum itu, Ahn Gil-ho pernah menyutradarai sejumlah drama. Beberapa di antaranya yaitu *Happiness* (2021), *Record of Youth* (2020), *Watcher* (2019), *Memories of the Alhambra* (2018), dan *Stranger* (2017).

Fenomena ini kemudian mendorong peneliti untuk lebih memahami bagaimana representasi terhadap tindak perundungan pada film *The Glory*. Proses representasi melibatkan penciptaan makna dari konsep yang ada dalam pikiran kita, yang dinyatakan melalui penggunaan bahasa. Perundungan atau *bullying* merujuk pada perilaku yang tidak menyenangkan, baik dalam bentuk kata-kata, tindakan fisik, atau interaksi sosial, yang terjadi baik dalam kehidupan nyata maupun dalam lingkungan digital.

Perundungan memiliki efek yang membuat seseorang merasa tidak nyaman, sakit hati, dan tekanan emosional, baik ketika dilakukan oleh individu maupun kelompok. Di sisi lain, film memiliki keterkaitan yang kuat dengan berbagai tanda-

tanda yang muncul dalam narasinya. Studi tentang tanda-tanda dan bagaimana mereka berfungsi dikenal sebagai semiotik atau semiologi.

Sebagai mahasiswa jurnalistik yang fokus pada pemahaman metode semiotika, latar belakang penulis telah memotivasi peneliti untuk menerapkan metode ini dalam menganalisis konten atau teks media, termasuk film. Dengan kata lain, film tersebut dipandang menarik untuk diselidiki melalui lensa semiotika komunikasi.

Jika diamati, perundungan yang diperlihatkan dalam film "The Glory" sangat menarik untuk dianalisis. Peneliti menggunakan pendekatan semiotika untuk mengidentifikasi dan menganalisis adegan-adegan yang menggambarkan tindakan perundungan dalam film tersebut. Hal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang bagaimana tindakan perundungan terjadi dan memberikan pelajaran yang lebih luas. Melalui metode analisis semiotika, kita dapat mengidentifikasi pesan-pesan yang ingin disampaikan melalui film tersebut.

Kehadiran fenomena perundungan yang diangkat dalam film ini membuatnya menjadi subjek penelitian yang menarik, karena cerita ini menggambarkan situasi yang sering terjadi di sekitar kita saat ini. Dengan menganalisis elemen-elemen simbolik, tanda-tanda, dan pesan yang terkandung dalam adegan-adegan film, kita dapat memahami dan menggali makna yang lebih dalam dari cerita ini.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan tersebut, maka penulis tertarik untuk mengkaji tentang film *The Glory* yang memiliki adegan perundungan (*bullying*) tersebut dengan judul penelitian **“REPRESENTASI PERUNDUNGAN (*BULLYING*) PADA FILM *THE GLORY*”**.

## **1.2. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini, yaitu bagaimana Representasi Tindak Perundungan (*Bullying*) Pada Film *The Glory* ?.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti yaitu untuk mengetahui Representasi Tindak Perundungan (*Bullying*) Pada Film *The Glory*.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Memperkaya wawasan dan menambah ilmu pengetahuan dalam ilmu komunikasi khususnya mengenai makna semiotika dengan meneliti tentang Representasi Tindak Perundungan (*Bullying*) Pada Film *The Glory* yang kerap terjadi di sekitar kita saat ini.

#### 1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu digunakan untuk mengetahui dan memberikan pemahaman tentang Representasi Tindak Perundungan (*Bullying*) Pada Film *The Glory*.

Penelitian ini diharapkan untuk penelitian selanjutnya yang membahas tentang berbagai hal mengenai tindak perundungan, dengan *setting*, tempat dan masalah-masalah yang berbeda-beda.

