

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penelitian ini mengkaji tentang perilaku *cyberbullying* yang kerap ditampilkan di dalam adegan film layar lebar. Salah satunya adalah film yang berjudul Budi Pekerti karya Wregas Bhanuteja yang menampilkan unsur-unsur perilaku *cyberbullying* ke dalam adegan film. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui wacana perilaku *cyberbullying* dalam film Budi Pekerti karya Wregas Bhanuteja. Saat ini *cyberbullying* kerap terjadi di kehidupan masyarakat. *Cyberbullying* dapat dengan mudah ditemui saat berselancar di dunia internet, bahkan perilaku ini dapat ditemukan di dalam beberapa adegan film. Salah satunya berada di dalam adegan film Budi Pekerti. Film Budi Pekerti menjadi menarik ketika *cyberbullying* dinilai sebagai tindakan negatif di masyarakat namun ditampilkan di dalam adegan film dan menjadi nilai jual dalam film tersebut. Oleh karena itu, produksi sebuah film Budi Pekerti yang mengandung *cyberbullying* menimbulkan pemaknaan baru yang berbeda. Hal ini yang menjadi menarik bagi peneliti untuk mengetahui wacana *cyberbullying* yang ada pada film Budi Pekerti.

Belakangan ini, *cyberbullying* sering kali diangkat dalam film, baik film yang berasal dari luar negeri maupun dalam negeri. *Cyberbullying* merujuk pada tindakan intimidasi atau pelecehan yang terjadi dalam dunia maya, yang dapat ditemukan diberbagai *platform* seperti *email*, pesan instan, situs *website*, dan ruang obrolan (Kowalski dkk., 2012).

Dalam beberapa film, *cyberbullying* sering digunakan sebagai alat untuk menunjukkan kelemahan korban. Namun *cyberbullying* yang terdapat dalam film dapat menimbulkan efek yang berbahaya jika penonton meremehkan dampak dari *cyberbullying* yang diterima korban dan menganggapnya sebagai bagian yang wajar dalam kehidupan sehari-hari. Hal disebabkan oleh persepsi yang terbentuk dari adegan-adegan yang menampilkan *cyberbullying*, yang membuatnya tampak seperti perilaku yang biasa dan dapat diterima dalam lingkungan sosial.

Kasus *cyberbullying* dapat terjadi pada seluruh pengguna media sosial tanpa terkecuali. Berdasarkan penelitian yang berjudul "*A Majority of Teens Have Experienced Some Form of Cyberbullying*" sekitar 59% remaja yang menggunakan internet pernah mengalami *cyberbullying*. Angka ini jauh lebih tinggi dibandingkan dengan korban yang berusia dewasa, yang mencapai 33 persen (Anderson, 2018).

*Cyberbullying* seringkali menjadi permasalahan yang timbul akibat tindakan seseorang yang ingin merusak reputasi individu atau kelompok tertentu melalui penggunaan media elektronik, dan terjadi secara berulang-ulang (Dwipayana, dkk., 2020). Menurut Willard, dalam penelitian yang dilakukan oleh Syah & Hermawati (2018), *cyberbullying* dapat terbagi menjadi tujuh kategori yang berbeda, diantaranya adalah *flaming*, *online harassment*, *cyber-stalking*, *denigration*, *masquerading*, *trickery*, dan *exclusion*.

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Rifaudin menyatakan bahwa sebanyak 400 anak di Indonesia dengan rentang usia 10-19 tahun telah menjadi korban *cyberbullying*, yang mencakup berbagai bentuk seperti penghinaan, ancaman, dan intimidasi yang terjadi di media sosial, (Rifaudin dalam Dwipayana, dkk., 2020). Ketika seseorang terus-menerus mendapatkan *cyberbullying* dari pengguna media sosial lain dapat mengakibatkan gangguan secara mental maupun psikologis.

Korban *cyberbullying* seringkali mengalami depresi dan bahkan dapat memunculkan kecenderungan untuk melakukan bunuh diri (Rudi, 2010). Korban *cyberbullying* melakukan tindakan tersebut dilatarbelakangi oleh rasa sakit hati yang diterima. Seperti yang dilansir dari Kompas.com, yang memberitakan seorang pria berusia 26 tahun yang disebut sebagai VM, mengakhiri hidupnya setelah mengalami *cyberbullying* di media sosial *twitter*. Sebelum kejadian tersebut, VM mengungkapkan bahwa dirinya pernah menjadi pelaku pelecehan seksual dan menyesali perbuatannya. Pengakuan tersebut diunggah oleh VM tanggal 11 Maret 2022 pada pukul 23.39 WIB (Kompas.com, 2022). Unggahan tersebut kemudian di *retweet* oleh akun lain yang menyebarkan informasi pribadi VM, seperti nama lengkap, asal universitas, dan asal sekolah menengah atas (SMA) (Kompas.com, 2022). Hal ini menyebabkan akun yang dimiliki oleh VM diserang oleh *netizen* secara personal dan menyebabkan VM merasa putus asa, yang pada akhirnya mengarah pada tindakan bunuh diri.

Fenomena *cyberbullying* yang terjadi di masyarakat seringkali diangkat dalam film. Menurut Dewi (2017) film dapat merepresentasikan dan mengkonstruksi realitas sosial yang terjadi di masyarakat. Sebagai media yang merepresentasi dan mengkonstruksi realitas, film bukan hanya dapat mempengaruhi sikap tetapi juga mengubah pola pikir dan ideologi masyarakat.

Film sebagai wujud dari sebuah representasi realitas sosial masyarakat dengan menggunakan kode, simbol, konvensi, mitos, dan ideologi dari budaya tertentu untuk membentuk dan menampilkan gambaran dari realitas yang ada dalam masyarakat (Surahman, 2015). Menurut Stuart Hall (dalam Sayekti, 2018) representasi merupakan sistem tanda yang dikonstruksi dengan tujuan untuk melahirkan wacana.

Representasi yang ditampilkan dalam film akan selalu membawa gagasan mengenai posisi sosial, pengalaman, maupun kelompok tertentu (Bangsawan, 2021). Melalui bahasa yang direpresentasikan dalam sebuah teks memungkinkan terdapat ideologi dominan yang memarginalkan korban *cyberbullying* dalam realitas sosial masyarakat.

Mufarihah (2019) menjelaskan bahwa film secara tidak langsung mampu menciptakan konstruksi bahwa perilaku yang ditayangkan seperti *cyberbullying* adalah hal yang wajar. Konstruksi sosial yang ada membuat korban *cyberbullying* memiliki persepsi sosial akan identitas diri sebagai manusia yang lemah dan tidak berdaya.

Salah satu film yang membahas *cyberbullying* adalah film Budi Pekerti. Budi Pekerti merupakan sebuah film yang menampilkan unsur-unsur *cyberbullying* kedalam film. Film Budi Pekerti merupakan hasil karya dari Wregas Bhanuteja yang pertama kali dipertontonkan secara resmi di festival film internasional Toronto pada tanggal 9 September 2023.



**Gambar 1.1** Poster Film Budi Pekerti

Film Budi Pekerti mengisahkan seorang guru bimbingan konseling (BK) di sebuah sekolah di Yogyakarta yang bernama Bu Prani. Bu Prani digambarkan sebagai seorang guru yang memiliki sikap tegas dan disiplin dalam proses pembelajaran siswanya. Suatu hari, Bu Prani terlibat dalam sebuah konflik dengan seorang pengunjung pasar saat sedang berbelanja kue putu. Konflik tersebut direkam oleh seorang pengunjung dan kemudian video tersebut diunggah ke *platform* media sosial. Video perselisihan

Bu Prani ketika membeli kue putu menjadi viral dan berdampak negatif terhadap karir Bu Prani serta kehidupan keluarganya.

Sikap yang dianggap tidak pantas dari bu Prani sebagai seorang guru menimbulkan kritik dan hujatan yang mengarah pada perilaku *cyberbullying* dari para *netizen*. Dampak dari perilaku *cyberbullying* ini juga dirasakan oleh keluarga Bu Prani. Setiap tindakan dan perilaku yang ditunjukkan oleh anggota keluarganya menjadi sorotan yang dicari-cari kesalahannya. Keadaan ini membuat kehidupan keluarga Bu Prani menjadi tidak nyaman, dimana segala hal yang mereka lakukan selalu dipantau oleh orang lain.

Selama tayang di bioskop film Budi Pekerti berhasil menarik perhatian sebanyak 579.478 penonton dalam kurun waktu 43 hari penayangan. Informasi ini diumumkan melalui unggahan akun Instagram resmi film tersebut, yaitu @filmbudipekerti. Selain itu, film ini juga meraih berbagai penghargaan, baik di tingkat nasional maupun internasional. Salah satu penghargaan yang didapat oleh film Budi Pekerti adalah penghargaan Jeffrey C. Barbakow Award Best International Feature Film Festival. Acara pemberian penghargaan ini dilangsungkan di Barbara, California, Amerika Serikat, pada tanggal 7 hingga 17 Februari 2024.

Film Budi Pekerti merupakan salah satu film dengan latar yang sesuai dengan kondisi sosial masyarakat saat ini. Film ini menggambarkan sisi negatif dari kehidupan digital yang sedang marak digunakan oleh berbagai kalangan. Melalui narasinya, film Budi Pekerti memberikan pesan

moral mengenai konsekuensi yang ditimbulkan oleh penggunaan media sosial, sesuai dengan realitas fenomena yang tengah terjadi pada era saat ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, terlihat bahwa fenomena *cyberbullying* yang sering muncul di media sosial kini turut merambah ke dalam dunia film layar lebar dengan menghadirkan unsur-unsur *cyberbullying* yang dianggap mampu meningkatkan daya tarik sebuah film. Realitas wacana *cyberbullying* yang dinilai negatif oleh masyarakat terlihat perlahan merubah nilai-nilai *cyberbullying* menjadi hal yang dinormalisasi demi mencapai kesuksesan di industri film. Pengkajian wacana *cyberbullying* menjadi menarik peneliti untuk mengetahui bagaimana wacana *cyberbullying* ini dimaknai oleh para sutradara film dan berkembang di masyarakat sebagai hal yang dipandang negatif atau perlahan berubah sebagai makna yang positif untuk diterima masyarakat saat ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka ditentukan rumusan masalah yaitu: Bagaimana wacana perilaku *cyberbullying* dalam film Budi Pekerti?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana wacana perilaku *cyberbullying* dalam film Budi Pekerti

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Terdapat tiga jenis manfaat penelitian yaitu manfaat akademis, manfaat teoritis, dan manfaat praktis.

##### **1. Manfaat Akademis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan kajian ilmu komunikasi.

##### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini bermanfaat secara praktis untuk memahami dan mengetahui perilaku dan fenomena yang berkembang di masyarakat mengenai *cyberbullying* melalui film yang ditayangkan di layar lebar.