

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film Sebagai Bentuk Komunikasi Massa

Film sebagai bentuk komunikasi massa menurut Bittner (Rakhmat, 2012) komunikasi massa secara sederhana didefinisikan sebagai pesan yang dikomunikasikan melalui media massa. Menurut Morissan (2010), istilah “massa” menggambarkan sesuatu orang atau barang dalam jumlah besar, sementara “komunikasi” mengacu pada pemberian dan penerimaan arti, pengiriman, dan penerimaan pesan. Komunikasi massa terdiri atas lembaga dan teknik dimana kelompok-kelompok terlatih menggunakan teknologi untuk menyebarluaskan simbol-simbol kepada audiens yang tersebar luas dan heterogen.

Menurut Effendi (1986), film itu sendiri merupakan hasil cipta karya seni yang memilikikelengkapan dari beberapa unsur seni untuk melengkapi kebutuhannya yang bersifat spiritual. Dapat dikatakan, bahwa film merupakan hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Peranannya dalam komunikasi massa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra, dan arsitektur serta seni musik. Menurut Effendi (1993), film adalah medium komunikasi massa yang ampuh, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan.

Dalam ceramah penerangan dan juga pendidikan kini banyak digunakan film sebagai alat pembantu untuk memberikan penjelasan berdasarkan pemaparan dan pemahaman tentang komunikasi massa, peneliti dapat melakukan tinjauan bagaimana film dapat dipandang sebagai bentuk komunikasi massa. Film merupakan salah satu produk dari komunikasi massa yang juga merupakan tatanan komunikasi. Peranannya menjadi medium komunikasi massa tidak hanya digunakan sebagai media yang merefleksikan realitas namun juga membentuk realitas.

Menurut UU RI No. 33 Tahun 2009 tentang perfilman, yang dijelaskan dalam situs milikDirektorat Jenderal Peraturan Perundang-undangan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, bahwa film sebagai karya seni budaya yang terwujud berdasarkan kaidah sinematografi merupakan fenomena kebudayaan. Hal itu bermakna bahwa film merupakan hasil proses kreatif warga negara yang dilakukan dengan memadukan keindahan, kecanggihan teknologi, serta sistem nilai, gagasan, norma, dan tindakan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Menurut Sumandiria (2006),

film adalah gambaran hidup, juga sering disebut *movie*. Secara kolektif, film sering disebut sebagai sinema yang bersumber dari kata kinematik atau gerak.

Pengertian secara harfiah, film (sinema) adalah *cinemathographie* yang berasal dari *cinema* dan *tho* artinya *phytos* (cahaya), *graphie* atau *graph* (tulisan atau gambar atau citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa disebut kamera. Film kerap kali menjadi gambaran atas realitas sosial yang terjadi sehari-hari. Pembuatan film pun harus melalui sentuhan-sentuhan berunsur seni sehingga dapat menjadi sebuah film yang memiliki pesan moral kepada masyarakat. Dengan adanya film, budaya yang melekat pada suatu masyarakat dapat tercerminkan melalui sentuhan seninya.

2.1.1 Jenis – Jenis Film

Secara umum menurut Heru Effendy saat ini film terbagi dalam berbagai jenis yaitu :

- a. Film dokumenter (Documentary Film) merupakan film yang menyajikan realitas melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, dan pendidikan.
- b. Film horor merupakan jenis film yang ber-*genre* yang menyuguhkan hal-hal menakutkan dan mengerikan, sehingga membuat penonton terbawa suasana.
- c. Film thriller merupakan *genre* film dengan alur cerita berupa upaya pemeran protagonis untuk menggagalkan rencana jahat pemeran antagonis yang biasanya lebih kuat. *Genre* film ini biasanya banyak diisi dengan adegan menegangkan dan mendebarkan.
- d. Film drama ini biasanya menyuguhkan adegan-adegan yang menonjolkan sisi human interest atau rasa kemanusiaan, percintaan. Film drama juga menggambarkan situasi kehidupan realistik dan konflik yang ada pada film drama, film drama akan menunjukkan kepada kita sebagai manusia dari sisi terbaik maupun sisi terburuk.
- e. Film komedi merupakan film yang sengaja dibuat untuk membuat penonton tertawa. Komedi adalah drama ringan-hati, dibuat untuk menghibur, dan memprovokasi kenikmatan lelucon. Jenis film komedi umumnya melebihkan situasi, bahasa, acting dan karakter.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan film Budi Pekerti yang bertema drama denganberfokus pada masalah *cyberbullying* yang diangkat dari keresahan yang ada di lingkungan masyarakat khususnya pada platform media sosial.

2.1.2 Struktur Film

Seperti halnya sebuah karya literatur yang dapat dipecah menjadi bab, alinea, dan kalimat, film jenis apapun, panjang atau pendek, juga memiliki struktur fisik (Pratista Himawan,2008). Secara fisik sebuah film dapat dipecah menjadi unsur-unsur, yakni *shot*, adegan dan sekuen. Ketiga unsur tersebut dalam pembuatan film nantinya akan berguna untuk membagi urutan atau segmentasi plot sebuah film secara sistematis.

a) Shot

Shot selama produksi memiliki arti proses perekaman gambarsejak kamera diaktifkan (on) hingga kamera dihentikan (off) atau juga diistilahkan satu kali take (pengambilan gambar).

b) Adegan (*scene*)

Adegan adalah salah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter atau motif. Satu adegan umumnya terdiri dari beberapa shot yang saling berhubungan.

c) Sekuen (*sequence*).

Sekuen adalah satu segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh, satu sekuen umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan, dalam karya literatur sekuen dapat diibaratkan sebagai sebuah bab.

2.2 Cyberbullying

Cyberbullying adalah perlakuan kasar atau sikap mengintimidasi yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok melalui perangkat elektronik pada seorang target secara terus- menerus. *Cyberbullying* merupakan penyalahgunaan dari teknologi dimana seseorang menulis teks ataupun mengunggah gambar maupun video mengenai orang tertentu dengan tujuanmempermalukan, menyiksa, mengolok-olok, atau mengancam mereka (Disa, dalam Susan Toyyibah, 2019).

Cyberbullying merupakan perilaku seseorang atau kelompok secara sengaja atau

berulang kali melakukan tindakan yang menyakiti orang lain melalui komputer, telepon seluler, dan alat elektronik lainnya (Rifauddin, M. 2016). Menurut Hertz dalam Alam, (2015), *cyberbullying* adalah bentuk penindasan atau kekerasan dengan bentuk mengejek, mengatakan kebohongan, melontarkan kata-kata kasar, menyebarkan rumor maupun melakukan ancaman atau berkomentar agresif yang dilakukan melalui media-media seperti email, *chat room*, pesan instan, *website* (termasuk blog) atau pesan singkat (SMS).

Menurut *website* dari *databoks* yang diakses pada tanggal 5 September 2021, survei yang dilakukan *Pew Research Center* terhadap 10.093 orang dewasa di Amerika tahun 2020 menemukan sekitar empat dari sepuluh orang dewasa di Amerika pernah mengalami pelecehan di dunia maya atau *cyberbullying*. Perundungan dalam bentuk penghinaan terhadap nama adalah yang paling sering terjadi, sebanyak (54%). Bentuk pelecehan lainnya, yaitu sengaja ingin membuat malu (39%), memberikan ancaman fisik (14%), dan pelecehan seksual (14%). Ancaman terhadap fisik, pelecehan seksual, menguntit, dan pelecehan secara terus menerus termasuk kategori tindakan pelecehan yang parah.

Pelecehan seksual di dunia maya sebagian besar terjadi di media sosial (75%). Selain itu, pelecehan seksual juga terjadi di forum diskusi *online* (25%), aplikasi pesan (24%), *game online* (16%), akun email pribadi (11%), dan situs kencan *online* (10%). Berdasarkan jenis kelamin, perempuan lebih sering mendapatkan pelecehan di media sosial dibandingkan laki-laki (81% berbanding 68%). Laki-laki lebih sering mendapatkan pelecehan saat bermain *game online* (22%) dan di dalam forum diskusi *online* (32%). Kasus *cyberbullying* yang terjadi di media sosial sejatinya disebabkan oleh banyak faktor.

Namun, salah satu yang paling umum terjadi adalah menyangkut soal penampilan, dengan total presentase sebanyak 61%. Adapun faktor-faktor lainnya mencakup prestasi akademik (25%), ras (17%), masalah *gender* (15%), status finansial (15%), agama (11%), dan 20% lainnya disebabkan oleh alasan-alasan tertentu. Dampak dari *cyberbullying* dapat membuat korban merasa seperti diserang dari mana saja, dampaknya bisa bertahan lama dan dapat memengaruhi seseorang dalam banyak cara contohnya menarik diri dari lingkungan sosial, kondisi psikologis korban cenderung mengalami kecemasan dan ketakutan.

Kemudian perasaan dikucilkan lingkungan, hal ini membuat orang sekitar turut menyerang korban dalam kehidupan nyata. Akhirnya korban *cyberbullying* dikucilkan

oleh khalayak dan mendapat perlakuan kurang menyenangkan. Kesehatan fisik dan mental terganggu, *bullying* yang dilakukan secara terus menerus akan mendatangkan stress yang padaakhirnya timbul perasaan cemas, depresi dan kehilangan kepercayaan diri yang disebut *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD). Dalam kasus yang ekstrim apabila kondisi tersebut terjadi berulang-ulang akan menyebabkan perasaan ingin mengakhiri hidupnya.

2.2.1 Jenis – Jenis *Cyberbullying*

Menurut Williard (Jalil A dalam Sanda, 2016) jenis-jenis tindakan *cyberbullying* dibagi menjadi delapan bentuk, yaitu sebagai berikut :

a) Flaming (terbakar)

Flaming yaitu mengirimkan pesan teks yang isinya merupakan kata-kata yang penuh amarah dan frontal. Istilah “flame” ini pun merujuk pada kata-kata di pesan yang berapi-api dan menggambarkan emosi si komunikator yang penuh dengan amarah. Tindakan flaming dilakukan ketika seseorang sedang terpancing emosi yang tidak dapat dikontrol sehingga cenderung melakukan tindakan berupa mengirimkan pesan teks yang didalamnya menyinggung perasaan orang lain seperti mengejek, menghina, dan memprovokasi.

b) Harassment (gangguan)

Harassment merupakan pesan-pesan yang berisi gangguan yang menggunakan e-mail, SMS, maupun pesan teks di jejaring sosial yang dilakukan secara terus-menerus. Tindakan harassment biasanya dilakukan dalam jangka waktu yang panjang, dimana seseorang sering mengirim pesan bahkan menuliskan komentar terhadap orang lain dengan tujuan mengganggu, membuat tidak nyaman, menimbulkan kegelisahan, bahkan merasa diteror. Biasanya tindakan ini dilakukan dengan menghasut orang lain untuk melakukan tindakan yang sama sehingga akan muncul perang teks atau saling berbalas pesan antara satu sama lainnya.

c) Denigration (pencemaran nama baik)

Denigration yaitu proses mengumbar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang tersebut (korban). Tindakan denigration dilakukan secara sengaja, pelaku menyebarkan berita atau kabar buruk bahkan tidak benar dari korban sehingga bisa memberikan stigma negatif bagi kehidupan korban yang mempengaruhi kehormatan dan reputasinya.

d) Impersonation (peniruan)

Impersonation yaitu berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau status yang tidak baik. Tindakan impersonation biasanya dilakukan dengan membuat akun palsu di media sosial dan menyamar sebagai korban untuk mengirim pesan dan status yang tidak baik, sehingga teman, kerabat bahkan orang lain mengira bahwa hal tersebut asli dari korban itu sendiri. Tindakan ini banyak orang menganggapnya hal yang biasa saja, seperti membajak status dan akun pribadi seseorang hanyalah sebuah candaan dan keusilan, tetapi tindakan seperti ini merupakan kejahatan yang dapat merugikan korban tanpa disadari.

e) Outing

Outing yaitu menyebarkan rahasia orang lain, atau foto-foto pribadi orang lain. Menyebarkan hal pribadi orang lain merupakan perbuatan yang buruk, dengan mengumbar dan tidak bisa menghargai privasi seseorang merupakan bentuk kejahatan yang tidak bisa dianggap biasa saja karena akan menimbulkan trauma dan rasa malu korban.

f) Trickery (tipu daya)

Trickery yaitu membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut. Tindakan ini biasanya dijadikan alat untuk mengancam bahkan memeras korban. Pelaku *outing* biasanya juga melakukan tindakan *trickery* yaitu menipu korban agar mendapat rahasia atau foto pribadi dengan tujuan menyebarluaskan hal privasi tersebut ke publik.

g) Exclusion (pengeluaran)

Exclusion yaitu secara sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari grup online. Banyak yang tidak sadar bahwa tindakan ini merupakan bentuk kejahatan *cyberbullying* berupa mengecualikan atau mengucilkan seseorang untuk bisa bergabung dalam kelompok tertentu, hal ini terjadi karena pelaku merasa tidak nyaman, bahkan tidak suka terhadap korban, sehingga pelaku mengeluarkan korban dari grup chat.

h) Cyberstalking

Cyberstalking yaitu mengganggu dan mencemarkan nama baik seseorang secara intens sehingga membuat ketakutan besar pada orang tersebut. Pelaku *cyberstalking* biasanya melakukan tindakan memata-matai atau menguntit

kehidupan seseorang melalui berbagai media bahkan ada yang menggunakan akun palsu untuk mendapatkan informasi pribadi korban secara intens. Hal ini dapat mengakibatkan korban merasa depresi.

2.3 Representasi

Representasi pada dasarnya merupakan bagian dari konsep kunci dari sebuah gagasan atau identitas. Dengan makna lain, representasi merupakan hal yang sangat penting dalam mendefinisikan sesuatu atau menggambarkan sesuatu. Dalam buku yang dimuat oleh Goldin dinyatakan bahwa representasi berfungsi sebagai sebuah konfigurasi (bentuk atau susunan) yang dapat menggambarkan, mewakili, atau melambangkan sesuatu dalam suatu cara. Selain itu, kata representasi oleh Rosegrant diartikan sebagai sesuatu yang mewakili, menggambarkan, atau menyimbolkan objek dan atau proses terhadap suatu hal (Rosegrant et al., 2007).

Berdasarkan beberapa definisi dari representasi yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa representasi diartikan sebuah gambaran dari suatu hal yang telah terjadi dan digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari sebuah usaha yang kemudian dianalisis dan evaluasi untuk diambil solusi guna meningkatkan kemajuan dari usaha tersebut. Representasi pada dasarnya menghubungkan konsep dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan seseorang untuk mengartikannya.

Konsep ini merupakan kunci dari mengartikan representasi itu sendiri, karena bisa dikatakan bahwa arti (meaning) nantinya akan tergantung pada semua sistem konsep yang terbentuk melalui konsep tersebut. Konsep yang ada harus dapat diterjemahkan dalam bahasa yang universal untuk menghubungkan konsep dan ide dengan tertulis, foto, maupun bentuk- bentuk visual dan simbol (signs) lainnya. Tanda-tanda itulah yang disebut representasi dari konsep yang telah dipikirkan, sehingga dapat diartikan untuk mencari solusi dari suatu masalah melalui konsep yang telah disusun tersebut.

2.4 Semiotika

Semiotika berasal dari kata “semiotics”, yang dapat diartikan sebagai teori tentang tanda. Dalam hal ini, tanda yang dimaksud nantinya dapat menunjukkan pada makna atau sesuatu hal lainnya yang tersembunyi di balik tanda itu sendiri. Dengan kata lain, keberadaan tanda ini nantinya akan mewakili suatu hal yang berkaitan dengan objek tertentu. Objek-objek tersebut dapat membawa informasi dan mengkomunikasikannya

dalam bentuk tanda. Selain itu, tanda tersebut juga dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang telah terbangun atau tercipta sebelumnya, dapat mewakili sesuatu yang lain.

Semiotika memiliki sisi yang khas dalam menganalisisnya, hal tersebut berupa perbandingan percakapan, tulisan dan pesan teatrikal. Dalam teks film ada banyak aspek yang bisa dijadikan sebagai bahan analisis. Contohnya pada tataran visual, kita dapat memaknai teks-teks yang berupa ekspresi para aktornya, *setting* dimana adegan dibuat, *lighting* dan cara pengambilan *angle* tersebut, serta artefak-artefak lain yang muncul dalam penggambaran cerita. Sedangkan pada tataran audio, aspek akustik atau musik, syair lagu, dialog, monolog, *sound effect*, atau jika ada *voice over* naratornya. (Yutanti, 2009).

Dalam menganalisis sebuah objek dengan menggunakan kajian semiotika, ada banyak teori semiotika yang relevan untuk digunakan. Seperti yang sering penulis jumpai yaitu teori semiotika dari Roland Bathers, Ferdinand de Saussure, Charles Sander Peirce dan John Fiske. Namun menurut penulis, dalam penelitian kali ini teori yang paling cocok untuk digunakan adalah teori semiotika yang dikemukakan oleh John Fiske, karena dalam teori semiotikanya, John Fiske mengemukakan teori yang berupa kode-kode televisi (*television code*).

Dalam dunia semiotik, Ferdinand de Saussure merupakan tokoh yang berperan dalam pencetusan strukturalisme, ia juga memperkenalkan konsep semologi (*sémiologie*; Saussure, 1972: 33). Berpijak dari pendapatnya tentang *langue* yang merupakan sistem tanda yang mengungkapkan gagasan ada pula sistem tanda alphabet bagi tuna wicara, simbol-simbol dalam upacara ritual, tanda dalam bidang militer. Saussure berpendapat bahwa *langue* adalah sistem yang terpenting. Oleh karena itu, dapat dibentuk sebuah ilmu lain yang mengkaji tanda-tanda dalam kehidupan sosial yang menjadi bagian dari psikologi sosial; ia menamakannya *sémiologie*. Kata tersebut berasal dari bahasa Yunani, *sēmeîon* yang bermakna “tanda”.

Pada tahun 1956, Roland Barthes yang membaca karya Saussure: *Cours de linguistique générale* melihat adanya kemungkinan menerapkan semiotik ke bidang-bidang lain. Ia mempunyai pandangan yang bertolak belakang dengan Saussure mengenai kedudukan linguistik sebagai bagian dari semiotik. Menurutnya, semiotik merupakan bagian dari linguistik karena tanda-tanda dalam bidang lain tersebut dapat dipandang sebagai bahasa, yang mengungkapkan gagasan (artinya, bermakna), merupakan unsur

yang terbentuk dari penanda-petanda, dan terdapat di dalam sebuah struktur.

Dalam semiologi Barthes, denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotasi merupakan tingkat kedua. Dalam hal ini denotasi justru lebih diasosiasikan dengan ketertutupan makna. Sebagai reaksi untuk melawan keharfiahan denotasi yang bersifat presif ini, Barthes mencoba menyingkirkan dan menolaknya. Baginya yang ada hanyalah konotasi. Ia lebih lanjut mengatakan bahwa makna “harfiah” merupakan sesuatu yang bersifat alami yang dikenal dengan teori signifikasi.

Berbeda dengan para ahli yang lain, Peirce mengemukakan bahwa dalam kehidupan manusia memiliki ciri yaitu adanya pencampuran tanda dan cara penggunaannya dalam aktivitas yang bersifat representatif. Tanda merupakan sesuatu yang tampak, merujuk pada sesuatu, mampu mewakili relasi antara tanda dengan penerima tanda yang bersifat representatif dan mengarah pada interpretasi. Adapun syarat agar sesuatu dapat disebut sebagai tanda yaitu apabila sesuatu itu dapat ditangkap, menunjuk pada sesuatu, menggantikan, mewakili, menyajikan dan memiliki sifat representatif, yang memiliki hubungan langsung dengan sifat interpretatif. Menurut Peirce, tanda merupakan sesuatu yang berfungsi untuk mewakili sesuatu yang lain dengan mempresentasikan sesuatu yang diwakilinya. Peirce membagi sistem tanda menjadi tiga unsur yang telah dimuat dalam teori segitiga yaitu tanda (*sign*), acuan tanda (*object*), dan penggunaan tanda (*interpretant*).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori semiotika dari John Fiske. Menurut John Fiske, dalam semiotika terdapat dua perhatian utama yaitu hubungan antara tanda dan maknanya serta bagaimana sebuah tanda digabungkan menjadi sebuah kode. Fokus perhatian utama dalam semiotika adalah teks. Teks dalam hal ini dapat diartikan secara luas dan bukan hanya teks tertulis saja. Segala sesuatu yang memiliki sistem tanda komunikasi seperti yang terdapat dalam teks tertulis dapat dianggap sebagai teks misalnya saja seperti sinetron, film, kuis, fotografi, iklan, dan sebagainya. Semiotika adalah studi tentang petanda dan makna dari sistem tanda, ilmu media atau studi tentang bagaimana seluruh tanda apapun dalam masyarakat mengkomunikasikan makna mereka.

2.4.1 Semiotika Menurut John Fiske

Kata semiotika berasal dari bahasa Yunani “*semeion*” yang berarti tanda. Menurut Sobur (2013) semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah alat yang kita pakai untuk mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia, dan bersama-sama manusia. Littlejohn (Sobur, 2013)

mengatakan bahwa suatu tanda menandakan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna adalah hubungan antara suatu objek atau ide suatu tanda.

Konsep dasar tersebut mengikat bersama seperangkat teori yang amat luas berurusan dengan simbol, bahasa, wacana dan bentuk-bentuk nonverbal, teori-teori yang menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya dan bagaimana tanda tersebut disusun. Secara umum, studi tentang tanda merujuk kepada semiotika. Tanda-tanda adalah dasar dari seluruh komunikasi. Menurut Fiske (Vera, 2015) semiotika adalah studi tentang pertandaan dan makna dari sistem tanda, bagaimana makna dibangun dalam sebuah teks media dan studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna.

Masih dalam sumber yang sama, lebih lanjut Fiske berpendapat bahwa teks merupakan fokus utama dalam semiotika, teks yang dimaksud dapat diartikan secara luas, bukan hanya tekstertulis, namun segala sesuatu yang memiliki sistem tanda komunikasi, seperti yang terdapat pada teks tertulis, bisa dianggap sebuah teks, misalnya film, sinetron, drama opera, kuis iklan, fotografis hingga tayangan olahraga. Fiske menganalisis acara televisi sebagai “teks” untuk memeriksa berbagai lapisan sosio-budaya makna dan isi.

Fiske tidak setuju dengan teori bahwa khalayak massa mengkonsumsi produk yang ditawarkan kepada mereka tanpa berpikir. Fiske menolak gagasan “penonton” yang mengkonsumsi massa yang tidak kritis. Fiske bahkan menyarankan penonton dengan berbagai latar belakang dan identitas sosial yang memungkinkan mereka untuk menerima teks- teks yang berbeda. (Vera, 2015). Menurut Fiske, pada dasarnya semiotika dibagi menjadi tiga bidang studi utama, yaitu:

- a) Tanda. Hal itu sendiri terdiri atas berbagai jenis tanda yang berbeda. Cara dari tanda-tanda yang berbeda dalam menyampaikan suatu makna, dan cara tanda-tanda tersebut berkaitan dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
- b) Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Kajian ini melingkupi bagaimana berbagai kode dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya ataupun untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia bagi pengiriman kode-kode tersebut.
- c) Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Hal ini pada gilirannya

bergantung pada penggunaan dari kode-kode dan tanda-tanda untuk eksistensi dan bentuknya sendiri.

Menurut Vera (2015) pada dasarnya, pandangan John Fiske mengenai semiotika sama dengan pandangan tokoh lainnya, seperti Charles Sanders Peirce, Ferdinand de Saussure, dan yang lainnya mengenai tiga unsur utama yang harus ada dalam setiap studi tentang makna dan tanda, acuan tanda dan penggunaan tanda. Tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsi indra manusia. Tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri dan tergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga keduanya bisa disebut sebagai tanda.

Dalam semiotika terdapat dua perhatian utama, yaitu hubungan antara tanda dengan maknanya dan bagaimana suatu tanda dikombinasikan menjadi suatu kode. Masih dalam sumber yang sama, lebih lanjut Fiske mengemukakan bahwa kode-kode yang muncul atau digunakan dalam acara televisi tersebut saling berhubungan sehingga terbentuk sebuah makna. Menurut teori ini juga realitas tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang muncul, namun diolah melalui penginderaan sesuai dengan referensi yang telah dimiliki pemirsa televisi.

Karena itu model semiotika John Fiske tidak hanya digunakan untuk menganalisis acara televisi, namun juga dapat digunakan untuk menganalisis teks media lain seperti film, iklan, dan lainnya. Menurut Fiske (dalam Vera, 2015) pada kode-kode televisi diungkapkan bahwa sebuah peristiwa yang ditampilkan dalam dunia televisi, telah dienkoding oleh kode-kode sosial yang dibagi menjadi tiga level berikut :

a) Level realitas (Reality)

Meliputi *appearance* atau penampilan, *dress*, *make-up*, *environment*, *behavior*, *speech*, *gesture* dan ekspresi.

b) Level representasi (Representation)

Meliputi kode teknis, yang melingkupi kamera, *lighting*, *editing*, musik dan *sound*. Serta koderepresentasi konvensional yang terdiri dari naratif, konflik, karakter, *action*, *dialogue*, *setting* dan *casting* (pemilihan pemain).

c) Level ideologi (Ideology)

Meliputi individualisme, feminisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme dan lain-lain.

Pada penelitian ini termasuk ideologi moral. John Fiske menjelaskan bagaimana sebuah peristiwa dapat menjadi peristiwa televisi jika telah diencode oleh kode-kode

sosial yang terbagi menjadi tiga tahapan. Pertama adalah tahap realitas (reality), yakni peristiwa yang ditandakan (encoded) sebagai realitas, dalam hal ini seperti tampilan, pakaian, perilaku, lingkungan, percakapan, gesture, ekspresi, suara, dan lain sebagainya. Dalam bahasa tulis seperti dokumen, transkrip, wawancara, dan sebagainya (Vera, 2015).

Pada tahap kedua disebut representasi, realitas yang terencode dalam *encoded electronically* harus ditampilkan pada *technical codes*, seperti kamera, *lighting*, *editing*, *music* dan suara. Dalam bahasa tulis seperti kata, kalimat, proporsi, foto, grafik dan sebagainya. Sedangkan dalam bahasa gambar atau televisi berupa cahaya, tata kamera, *editing*, musik dan sebagainya. Elemen-elemen ini kemudian ditransmisikan ke dalam kode representasional yang dapat mengaktualisasikan, antara lain, narasi, aksi, dialog, latar dan sebagainya. Ini sudah tampak sebagai realitas televisi. (Vera, 2015).

Mursito (dalam Vera, 2015) mengatakan bahwa tahap ketiga adalah tahap ideologi (ideology). Semua elemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis, seperti patriarki, individualism, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya. Ketika kita melakukan representasi atau realita, menurut Fiske tidak dapat dihindari adanya kemungkinan memasukkan ideologi dalam konstruksi realitas.

2.5 Konsep Budi Pekerti

Pendidikan moral dan perilaku akhlak manusia sering dikaitkan dengan budi pekerti. Dalam Bahasa Arab adalah akhlak, sedangkan dalam kosakata Yunani ialah ethos dan dalam Bahasa Inggris berarti ethic. Pengertian budi pekerti sendiri dapat dilihat dari berbagai aspek. Secara epistemologi, budi pekerti merepresentasikan penampilan diri yang baik dan sesuai dengan norma. Secara leksikal, budi pekerti berarti tingkah laku, perilaku, akhlak, dan juga watak. Secara operasional, budi pekerti berarti perilaku yang tercermin dalam kata, perbuatan, pikiran, sikap, perasaan, keinginan dan hasil karya (Mustofa, 2018).

Dalam bahasa Sansekerta, budi pekerti berarti tingkah laku, atau perbuatan yang sesuai dengan akal sehat. Dalam konteks ini, yaitu perbuatan yang sesuai dengan nilai-nilai moralitas masyarakat yang terbentuk sebagai adat istiadat. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, budi pekerti terdiri dari dua kata, yaitu budi dan pekerti yang tidak dapat dipisahkan, kedua kata tersebut adalah bagian integral yang saling terkait. Budi berarti panduan akal dan perasaan untuk menimbang baik buruk. Pekerti berarti perangai, tingkah laku, akhlak. Dengan demikian budi pekerti dapat diartikan

sebagai sebuah kesadaran yang ditampilkan oleh seseorang dalam berperilaku.

Pengertian pendidikan budi pekerti juga dapat diartikan sebagai berikut menurut Pusat Pengembangan Kurikulum dan Sarana Pendidikan (Pusbangkurandik) dapat ditinjau secara konseptual dan operasional :

- a. Usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik menjadi manusia seutuhnya yang berbudi pekerti luhur dalam segenap peranannya sekarang dan masa yang akan datang.
- b. Upaya pembentukan, pengembangan, peningkatan, pemeliharaan, dan perilaku peserta didik agar mereka mampu melaksanakan tugas-tugas hidupnya secara selaras, serasi, dan seimbang (lahir batin, material spiritual, dan individu sosial).
- c. Upaya pendidikan untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi seutuhnya yang berbudi pekerti luhur melalui kegiatan bimbingan, pembiasaan, pengajaran, dan latihan serta keteladanan.

Perilaku seseorang yang memancarkan akhlak perilaku atau budi pekerti luhur (Haidar, 2004). Hal ini mengandung arti bahwa dalam pendidikan budi pekerti, nilai-nilai yang ingin dibentuk adalah nilai-nilai akhlak yang mulia dalam perwujudan tingkah lakunya. Erat kaitannya antara pendidikan dan juga budi pekerti, yang bertujuan untuk membentuk pribadi berkualitas baik jasmani dan rohani. Dengan demikian secara konseptual pendidikan mempunyai peran strategis dalam membentuk manusia berkualitas, tidak saja berkualitas dalam segi skill, kognitif, afektif, tetapi juga aspek spiritual. Hal ini membuktikan pendidikan mempunyai andil besar dalam mengarahkan dan mengembangkan diri berdasarkan potensi dan bakatnya.

2.6 Faktor Pembentuk Budi Pekerti

Budi pekerti juga dapat dikatakan sebagai pembentukan dan juga pengembangan karakter dari diri seorang manusia. Tentu saja hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang membentuk kepribadian pribadi seseorang.

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal juga dapat diartikan sebagai keadaan seseorang itu sendiri yang meliputi latar belakang kognitif serta konsep diri. Tak hanya itu, faktor internal juga meliputi minat, motivasi dan kemandirian.

b. Faktor Genetis

Faktor yang didapat akan membentuk karakter ini biasanya berasal atau hampir sama dengan orang tua.

c. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar orang tersebut. Faktor ini biasanya merupakan pengaruh yang berasal dari lingkungan tempat tinggal mulai dari keluarga, teman, tetangga, sampai dengan pengaruh dari berbagai media seperti televisi, internet, dan yang lainnya.

Selain ketiga faktor penting tersebut, terdapat pula faktor-faktor lain yang menjadi pengaruh dari kepribadian seorang manusia, diantaranya :

a. Naluri (*Insting*)

Naluri adalah dorongan atau respon yang dibawa manusia sejak lahir. Menurut Zaharuddin, naluri adalah sifat yang menyampaikan tujuan akhir. *Insting* merupakan kemampuan yang melekat sejak lahir dan dibimbing oleh naluriannya. Dalam naluri terdapat tiga unsur kekuatan yang bersifat psikis, yaitu mengenal (kognisi), kehendak (konasi), perasaan (emosi).

b. Lingkungan

Salah satu aspek yang juga memberikan sumbangan terhadap terbentuknya corak sikap dan tingkah laku seseorang adalah faktor lingkungan dimana ia berada. Lingkungan adalah ruang lingkup yang berinteraksi dengan insan yang dapat berwujud benda-benda seperti air, udara bumi, langit dan matahari. Lingkungan manusia, yaitu segala sesuatu yang mengelilinginya seperti gunung, lautan, udara, sungai, negeri, perkampungan, dan masyarakat sekitarnya (Levtiana, 2022)..

Lingkungan itu sendiri terdiri dari beberapa jenis, diantaranya :

a. Lingkungan alam menjadi aspek yang mempengaruhi dan menentukan tingkah laku manusia. Lingkungan alam dapat menghalangi dan mendukung bakat seseorang.

b. Lingkungan pergaulan dan sosial, Masyarakat merupakan tempat tinggal individu berinteraksi. Lingkungan pergaulan dapat mengubah dalam perihal keyakinan, akal pikiran, adat- istiadat, sifat, pengetahuan dan terutama dapat mengubah akhlak perilaku individu. Artinya dalam lingkungan pergaulan proses saling mempengaruhi selalu terjadi, antara

satu individu satu dengan lainnya. Singkatnya dapat dikatakan bahwa lingkungan pergaulan dapat membuahkan kemajuan dan kemunduran manusia.

- c. Lingkungan keluarga meliputi dimana individu tersebut dilahirkan, diasuh dan dibesarkan. Akhlak orang tua dirumah dapat mempengaruhi tingkah laku anggota keluarga dan anak-anaknya.
- d. Lingkungan sekolah dapat membentuk pribadi siswa siswinya. Sekolah agama berbeda dengan sekolah umum, kebiasaan dalam berpakaian dalam sekolah agama dapat membentuk kepribadian berciri khas agama bagi siswanya, baik diluar sekolah maupun dirumahnya.
- e. Lingkungan pekerjaan sangat rentan terhadap pengaruh perilaku dan pikiran seseorang. Secara tak sadar, manusia juga akan mengikuti perilaku dan kebiasaan yang terjadi disekelilingnya.

2.7 Feminisme

Gerakan feminisme secara umum merupakan suatu reaksi atas ketimpangan dan ketidakadilan yang dihasilkan oleh suatu tatanan sosial yang patriarki (Mustaqim, 2008). Secara garis besar, feminisme adalah sebuah gerakan sosial dan ideologi yang bertujuan untuk mencapai kesetaraan gender di semua aspek kehidupan. Ini mencakup berbagai isu seperti hak-hak perempuan, kesetaraan kesempatan dalam pendidikan dan pekerjaan, serta penghapusan kekerasan berbasis gender. Feminisme juga berupaya untuk mengatasi stereotip gender dan norma-norma sosial yang membatasi peran perempuan dalam masyarakat. Ada berbagai aliran feminisme, seperti feminisme liberal, radikal, dan postmodern, yang masing-masing memiliki fokus dan pendekatan yang berbeda dalam memperjuangkan hak-hak perempuan.

Feminisme merupakan paham yang ingin menghormati perempuan sehingga hak-hak dan peranan mereka lebih optimal dan setara, tidak ada diskriminasi, marginalisasi dan subordinasi. Sejalan dengan pendapat tersebut, feminisme juga didefinisikan sebagai suatu kesadaran akan penindasan dan pemerasan terhadap perempuan dalam masyarakat, di tempat kerja dan dalam keluarga, serta tindakan sadar oleh perempuan maupun laki-laki untuk mengubah keadaan tersebut sehingga terjadi suatu kondisi kehidupan yang setara (Mustaqim, 2008). Feminisme mencoba untuk menghilangkan pertentangan antara kelompok yang lemah yang dianggap lebih kuat. Lebih jauh lagi, feminisme menolak

ketidakadilan sebagai akibat masyarakat patriarki, menolak sejarah dan filsafat sebagai disiplin yang berpusat pada laki-laki (Ratna, 2007).

Seiring dengan berjalannya waktu, gerakan feminisme telah mengalami berbagai perkembangan dan perubahan dengan fokus dan tujuan yang bervariasi sesuai dengan konteks sosial, politik, dan budaya. Hal ini menciptakan beberapa gelombang dalam pemahaman feminisme. Mulai dari gelombang pertama, gerakan feminisme berkembang pusat di Amerika setelah munculnya publikasi John Stuart Mill (1869) yang berjudul *The Subjection of Women* (Broto dalam Darma, 2009). Gerakan ini menandai kelahiran feminisme gelombang pertama yang berfokus pada hak-hak dasar perempuan seperti hak pilih, pendidikan, dan pekerjaan.

Gelombang kedua feminisme muncul pada tahun 1960-an hingga 1980-an, berfokus pada isu-isu yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari perempuan seperti keluarga, pekerjaan serta seksualitas. Gelombang ketiga muncul pada era postmodernisme, dengan fokus pada pluralitas dan keragaman pengalaman perempuan. Hingga pada era digital, tepatnya pada tahun 2000-an feminisme melahirkan gelombang keempat yang ditandai dengan penggunaan teknologi dan media sosial untuk mengkampanyekan isu-isu feminis.

Gerakan feminisme di Indonesia dimulai sejak masa prakemerdekaan. Gerakan ini ditandai dengan munculnya beberapa tokoh perempuan yang rata-rata dari kalangan atas, seperti Kartini, Dewi Sartika, Cut Nyak Dien, dan lain sebagainya. Mereka berjuang mereaksi kondisi perempuan di lingkungannya. Perlu dipahami bila model gerakan Dewi Sartika dan Kartini lebih mengarah pada pendidikan dan itu pun baru upaya melek huruf dan mempersiapkan perempuan sebagai calon ibu yang terampil karena baru sebatas itulah yang memungkinkan untuk dilakukan pada masa itu. Sementara itu, Cut Nyak Dien yang hidup di lingkungan yang tidak sepatriarki Jawa, telah menunjukkan kesetaraan dalam perjuangan fisik tanpa batasan gender.

2.7.1 Feminisme Gelombang Keempat

Perkembangan feminisme gelombang keempat juga mencakup isu-isu seperti kesetaraan dalam dunia kerja, termasuk upaya untuk mengatasi kesenjangan gaji antara pria dan wanita, serta memperjuangkan hak perempuan dalam industri yang didominasi oleh pria. Para feminis juga menyoroti pentingnya penghapusan diskriminasi dan kekerasan terhadap perempuan di semua aspek kehidupan, termasuk dalam hubungan intim, dalam keluarga, di tempat kerja, dan di masyarakat umum.

Feminisme ini juga muncul pada era digital dan teknologi. Dengan mengarah pada kebebasan perempuan untuk berpendapat serta hal-hal lain yang mencakup era modern. Perkembangan feminisme gelombang keempat ditujukan untuk memberikan ruang dan platform bagi perempuan untuk berbicara dan berjuang untuk hak-hak mereka. Gerakan ini telah menciptakan kesadaran yang kuat tentang isu-isu yang dihadapi oleh perempuan di seluruh dunia dan telah mendorong perubahan sosial, politik, dan budaya. Feminisme gelombang keempat menunjukkan bagaimana teknologi dan konektivitas global dapat digunakan untuk memajukan hak-hak perempuan dan mempromosikan kesetaraan gender di era digital.

2.8 Nisbah Antar Konsep

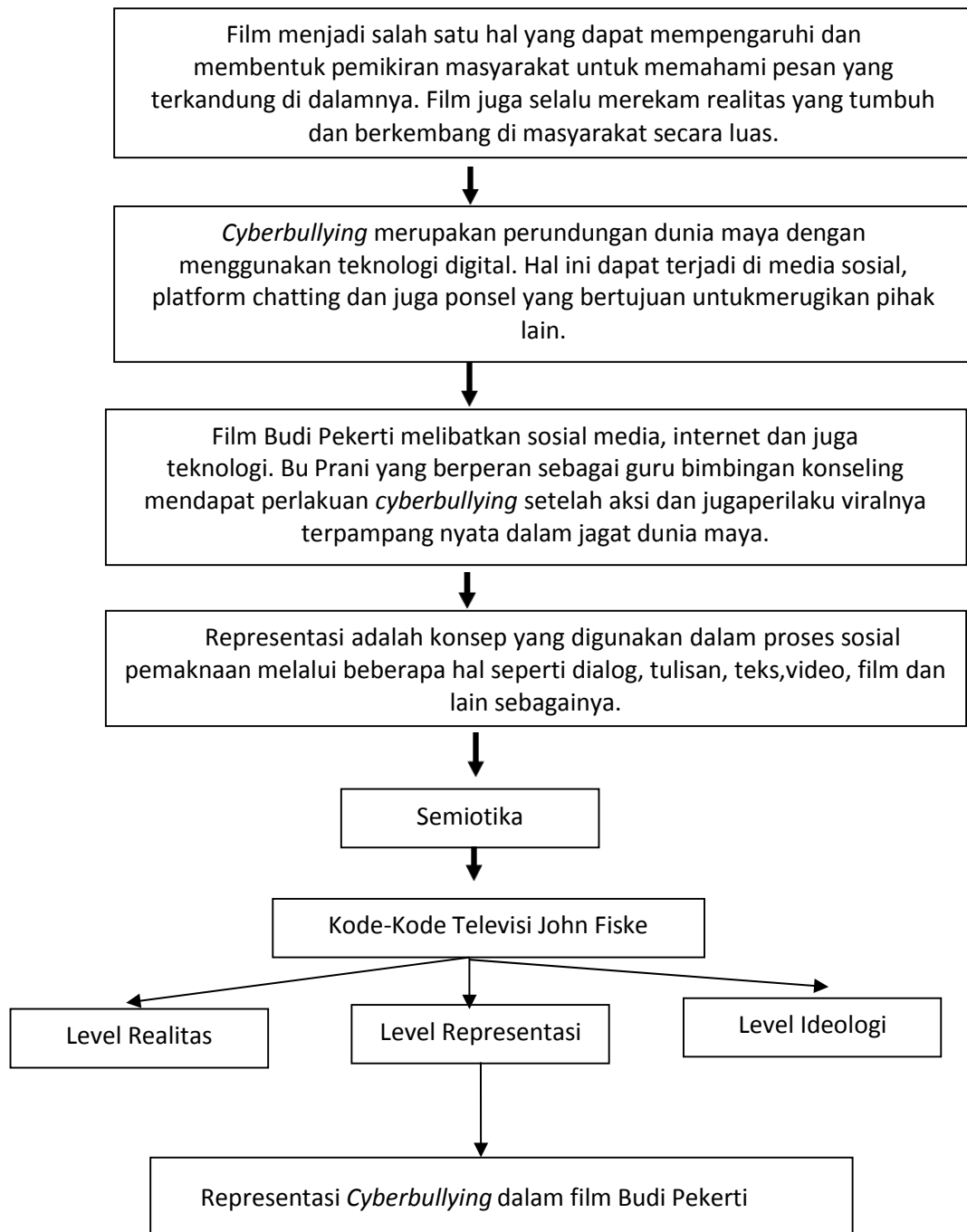
Film merupakan media massa yang memiliki fungsi sebagai penyalur untuk memberikan pesan, menyiarkan informasi, menghibur dan juga mengedukasi. Tak dapat dipungkiri bahwa peranan film sangatlah penting. Terlebih dalam dunia yang serba teknologi, film memiliki pengaruh besar dalam pembentukan pola pikir serta perilaku masyarakat. Film bukan hanya serta merta hanya sebagai hiburan semata, melainkan justru melibatkan fenomena-fenomena yang tumbuh dan berkembang di masyarakat dan kemudian diproyeksikan ulang ke atas layar dengan cara yang lebih menarik agar dapat diperluas kepada khalayak.

Secara garis besar, *Cyberbullying* adalah tindakan intimidasi dengan penggunaan teknologi digital. Kejahatan atau fenomena ini sering terjadi di dunia internet terlebih dalam platform media sosial atau pesan elektronik apapun baik secara tulisan, visual atau gambar, video. Perilaku ini biasanya dilakukan secara berulang guna bertujuan untuk menakuti, memperlakukan, menyerang hingga menyengsarakan mereka yang menjadi objek sasaran. Dampak yang ditimbulkan dari *cyberbullying* juga sangat berbahaya, baik dari segi emosi, mental fisik dan juga psikologis. Dampak-dampak tersebut diantaranya adalah mereka memiliki tingkat kecemasan tinggi, tingkat depresi yang tinggi bahkan dapat memiliki gagasan untuk bunuh diri. Terdapat beberapa jenis dan bentuk dari *cyberbullying*, mulai dari *flaming*, *harrasement*, *denigration*, *outing* dan lain sebagainya.

Dalam mendefinisikan tindakan *cyberbullying* di sebuah film, representasi merupakan konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersediadengan berupa dialog, tulisan video, film, fotografi dan lain

sebagainya. Selain itu, untuk mendefinisikan representasi terhadap *cyberbullying*, peneliti menggunakan metode semiotika. Semiotika sendiri adalah ilmu yang mempelajari suatu objek sebagai sebuah tanda yang memiliki makna. Dengan menggunakan metode semiotika John Fiske membagi pengkodean berdasarkan tiga level yaitu level realitas, level representasi dan juga level ideologi. Metode ini digunakan dalam penelitian ini karena level pengkodean televisi dalam semiotika memiliki elemen dalam unsur naratif film seperti konflik sebuah masalah, setting tempat lokasi dan waktu serta perilakudan watak masing-masing tokoh yang diperankan.

2.9 Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

Sumber : Olahan Peneliti (2024)