

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal menjadi suatu negara yang memiliki tata krama yang baik, berbudi luhur, dan sopan santun yang tinggi. Indonesia juga dikenal memiliki masyarakat yang ramah, sopan dan santun baik kepada sesama warga Indonesia maupun warga negara asing. Banyak lembaga telah membuktikan hal ini melalui penelitian dan survei. Salah satunya yaitu menurut InterNation sebagai lembaga yang mengadakan polling dengan 20.259 responden, Indonesia menjadi salah satu dari sepuluh negara paling ramah di dunia (Paskhalia et al., 2022).

Akan tetapi, hal tersebut tidak selaras dengan perilaku masyarakat Indonesia yang dimana saat ini perilaku *bullying* menjadi salah satu fenomena yang masih banyak dialami oleh orang-orang tertentu. Berdasarkan survei yang dirilis pada tahun 2021 oleh *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) mengungkapkan bahwa kasus *bullying* merupakan isu global, dengan 42.540 kasus terkonfirmasi di seluruh dunia. Angka ini mencakup 2.790 kasus yang terjadi di Asia. Ironisnya, di kawasan ASEAN, Indonesia memimpin dengan persentase tertinggi, yakni 84 persen dari seluruh kasus yang ada (Novitasari et al., 2023).

Bullying merupakan suatu perilaku atau tindakan penindasan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang terhadap orang lain yang dianggapnya lebih lemah dan dilakukan secara sengaja bertujuan untuk menyakiti dan membuat orang tersebut merasa tertekan. Perbuatan *bullying* biasanya dapat dilakukan secara fisik seperti memukul dan juga secara verbal seperti memberikan penghinaan dengan kata-kata yang tidak baik yang nantinya dapat mengganggu psikologis orang lain. Menurut Riauskina, Djuwita, dan Soesetio, perilaku *bullying* diklasifikasikan menjadi lima jenis, seperti yang dijabarkan berikut ini:

- a. *Bullying* fisik yaitu melibatkan tindakan fisik langsung, seperti memukul, menendang, mendorong, menjambak, mencubit, atau menggigit. Termasuk juga mengunci seseorang di dalam ruangan, merusak properti, serta bentuk kekerasan fisik lainnya.
- b. *Bullying* verbal yaitu menggunakan kata-kata untuk menyakiti. Contohnya adalah mengancam, menghina, memermalukan, mengejek, memberi julukan buruk, mengintimidasi, melontarkan kalimat sarkas, atau menyebarkan rumor.
- c. *Bullying* non verbal langsung diekspresikan melalui bahasa tubuh dan ekspresi wajah. Misalnya, menatap dengan sinis, menjulurkan lidah, atau menunjukkan ekspresi wajah yang menghina atau mengancam. Jenis ini sering kali dilakukan bersamaan dengan *bullying* verbal atau fisik.
- d. *Bullying* non verbal tidak langsung dilakukan dengan tujuan mengisolasi korban secara sosial. Contohnya adalah mendiamkan seseorang, merusak hubungan pertemanan, sengaja mengucilkan, atau mengirim surat anonim.
- e. Pelecehan seksual yang terkadang disertai dengan perilaku agresif fisik atau verbal (Wiyani, 2012).

Kemajuan teknologi dan informasi berkembang sangat pesat seiring dengan adanya globalisasi. Hal tersebut dimanfaatkan manusia dengan menciptakan aplikasi guna memudahkan manusia dalam berkomunikasi dan juga memperoleh serta menyebarkan informasi. Bahasa menjadi hal yang penting dalam komunikasi antar individu maupun kelompok. Dalam berkomunikasi, terdapat tiga hal penting yang perlu diperhatikan yaitu kesopanan kebahasaan, kesantunan berbahasa, dan etika berbahasa. Komunikasi yang baik seperti menggunakan bahasa yang sopan dan santun dapat mengurangi kemungkinan terjadinya konflik serta menjadi solusi bagi suatu konflik begitu juga sebaliknya komunikasi yang buruk dapat menjadi penyebab konflik. Tidak sedikit konflik yang terjadi di masyarakat bahkan lintas negara diiringi provokasi oleh oknum-oknum yang menggunakan bahasa yang tidak sopan.

Microsoft dalam beberapa tahun terakhir merilis laporan tahunan yang mengukur tingkat keberadaban netizen atau pengguna internet di berbagai negara. Lebih dari 16.000 responden di 32 negara mengikuti survei Digital

Civility Index (DCI) atau Indeks Keberadaban Digital sepanjang bulan April-Mei 2020. Laporan tahunan ini membahas perilaku netizen yang berselancar di internet dan media sosial, menyoroti berbagai risiko yang mereka hadapi. Risikonya mencakup penyebaran hoaks, ujaran kebencian, dan diskriminasi. Laporan ini juga menyoroti misogini, *cyberbullying*, serta *trolling* (tindakan provokasi yang disengaja). Selain itu, laporan ini membahas *micro-aggression* atau pelecehan terhadap kelompok marginal seperti kaum difabel, perempuan, kelompok etnis atau agama tertentu, dan LGBTQ. Isu lain yang dibahas adalah penipuan, pengumpulan data pribadi untuk merusak reputasi, rekrutmen untuk kegiatan radikal dan teror serta pornografi (Mazrieva, 2021).

Hasil dari survei tersebut menunjukkan bahwa terdapat 47 persen terlibat dalam perilaku *bullying* daring, sementara 19 persen lainnya pernah menjadi korban. Laporan ini juga menunjukkan bahwa generasi milenial (kelahiran 1981-1996) adalah kelompok yang paling sering mengalami *cyberbullying* yaitu sebanyak 54 persen. Diikuti oleh generasi Z (1997-2010) dengan 47 persen, Generasi X (1965-1980) dengan 39 persen, dan *baby-boomers* (1945-1964) dengan 18 persen. Meski mengalami kenaikan 8 poin dari tahun 2019, Indonesia masih berada di peringkat ke-29 dengan skor kesopanan 75, menjadikannya negara dengan netizen paling tidak beradab di Asia Tenggara (CNN Indonesia, 2021).

Mengetahui hal tersebut netizen Indonesia menyerbu kolom komentar akun Instagram milik Microsoft sebagai bentuk rasa tidak terima atas laporan tersebut. Netizen Indonesia melontarkan komentar yang tidak pantas sehingga membuat pihak Microsoft menonaktifkan kolom komentar Instagram mereka. Tindakan menyerbu kolom komentar dengan bahasa yang tidak sopan tersebut dianggap wajar atau maklum oleh netizen Indonesia karena dianggap sebagai bentuk nyata dari sila ke-3 Pancasila yaitu Persatuan Indonesia yaitu bersama-sama berusaha bersatu untuk membela negara Indonesia. Melalui komentar yang dilontarkan netizen Indonesia tersebut dapat disimpulkan bahwa netizen menyalah artikan makna dari sila ke-3 Pancasila.

Melihat contoh kasus diatas dengan segala bentuk kemajuan teknologi di era saat ini dan etika pengguna teknologi seperti media sosial, menjadi bukti nyata

bahwa kasus *bullying* juga banyak terjadi melalui media sosial. Hal tersebut biasa dikenal dengan istilah *cyberbullying* yaitu tindakan penindasan atau perlakuan *bullying* melalui teknologi digital dan internet. Media Sosial sebagai pengembangan dari internet sekaligus wadah turut andil dalam mendukung aksi *cyberbullying*. Kasus *bullying* melalui media sosial menjadi permasalahan yang sulit dikendalikan. Efek *cyberbullying* sering kali lebih parah daripada *bullying* konvensional. Ini terjadi karena *cyberbullying* memungkinkan lebih banyak orang untuk berpartisipasi dan lebih sulit untuk mengendalikan pelakunya. Serangan *cyberbullying* yang terus-menerus dapat menghancurkan kepercayaan diri korban, menyebabkan mereka merasa sedih, khawatir, dan cemas. Mereka juga bisa merasa bersalah atau gagal karena tidak mampu mengatasi masalah yang menimpanya, bahkan sampai berpikir untuk bunuh diri. Tekanan psikologis ini dapat membuat korban mengalami stres berat, yang mendorong mereka melakukan tindakan berisiko.

Menurut Dini Marlina sebagai dosen prodi Digital Neuropsikologi Universitas Insan Cita Indonesia, media sosial menjadi platform digital yang paling banyak adanya *cyberbullying* dengan jumlah mencapai 71 persen berdasarkan hasil penelitian. Selain itu, *cyberbullying* terjadi sebanyak 19 persen pada berbagai aplikasi *chatting*, 5 persen pada game online, dan 1 persen pada platform YouTube (Muhtar, 2023).

Data lain yang menunjukkan bahwa tindakan *cyberbullying* banyak terjadi juga disampaikan oleh dosen Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro sekaligus anggota JAPELIDI, Dr. Lintang Ratri Rahmiaji. Menurutnya, Indonesia menjadi negara yang memiliki kasus *cyberbullying* terbesar di dunia. Fakta tersebut ia sampaikan berdasarkan penelitian Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII), yaitu sebanyak 49 persen dari 5900 respon menyatakan pernah mendapatkan tindakan *bullying* di internet. Selebihnya, sebanyak 47,2 persen belum pernah merasakan tindakan *bullying* dan 2,8 persen tidak merespon (Dewi, 2023).

Perilaku tidak sopan yang dilakukan netizen Indonesia di media sosial biasa terjadi akibat beberapa faktor. Menurut Ismail Fahmi sebagai pakar media sosial, alasan netizen Indonesia lebih berani di media sosial dibanding di dunia

nyata yaitu karena dianggap dunia maya atau di media sosial dan dunia nyata merupakan dua hal yang berbeda. Saat terjadi perbedaan pendapat dan ketidaksukaan terhadap sesuatu, netizen Indonesia cenderung memilih diam dengan lawan bicaranya di dunia maya karena memiliki perasaan sungkan dan takut menyinggung. Namun di media sosial ketika ada sesuatu yang tidak disukai atau muncul rasa ketidaksetujuan terhadap sesuatu, netizen Indonesia cenderung langsung menyampaikan perasaan yang tidak dapat tersampaikan ketika secara langsung. Hal tersebut disebabkan karena netizen Indonesia hanya menyampaikan perasaan mereka melalui ketikan dengan bertatapan dengan ponsel dan akun yang tidak memiliki ekspresi (Pertiwi & Pratomo, 2021)

Menurut Endang Mariani sebagai pengamat psikososial dan budaya, di media sosial netizen Indonesia cenderung menjadi lebih berani menyatakan pendapatnya karena identitas asli mereka tidak terlihat. Melalui media sosial netizen Indonesia merasa tidak ada beban tanggung jawab baik secara moral maupun material dan juga mereka tidak mempertimbangkan konsekuensi yang dilakukan setelah berani mengkomunikasikan apapun yang terlintas di hati maupun pikiran mereka. Menurut Hening Widyastuti sebagai praktisi psikolog juga menyampaikan bahwa netizen Indonesia merasa lebih aman untuk menyampaikan semua pikirannya di media sosial termasuk saat melupakan perasaan kecewa, kegelisahan, kata-kata brutal, dan menyakiti hati.

Selain itu, sebuah survei tahun 2020 dari Lembaga analisis Katadata Insight Center (KIC) dan Kementerian Komunikasi dan Informatika menunjukkan bahwa literasi digital Gen X (kelompok usia 40-55 tahun) cenderung lebih buruk jika dibandingkan dengan kelompok usia milenial dan remaja (Febriyani, 2021).

Berdasarkan survei Microsoft DCI (Digital Civility Index), penipuan dan hoaks memiliki dampak terbesar pada tingkat kesopanan warganet di Indonesia dengan persentase 47 persen. Diikuti oleh ujaran kebencian sebesar 27 persen dan diskriminasi sebesar 13 persen. Hal ini sejalan dengan laporan dari We Are Social dan HootSuite “Digital 2021” yang menyebutkan bahwa penipuan dan

hoaks adalah ancaman utama bagi 202,6 juta pengguna internet di Indonesia (Andist3, 2021).

Peneliti mendapati adanya tindakan *cyberbullying* seperti yang telah dijelaskan diatas yaitu pada film *Budi Pekerti*. Menurut peneliti, film *Budi Pekerti* menjadi subjek penelitian yang akan dianalisis karena untuk menjelaskan bagaimana bentuk *cyberbullying* pada film tersebut digunakan sebagai pesan kritik sosial. Film *Budi Pekerti* merupakan karya dari sutradara Wregas Bhanuteja yang tayang pada tanggal 2 November 2023. Film ini datang dari ketidaksopanan netizen Indonesia yang sering memberikan *judgment* terhadap suatu fakta kejadian yang ada di dunia maya dengan perspektif netizen. Film ini mengungkapkan fakta dalam kehidupan sosial masyarakat sehari-hari dimana Bu Prani menjadi korban dari *cyberbullying*. Melalui film ini juga semakin membuka fakta tentang bagaimana netizen Indonesia dengan mudah terprovokasi di dunia maya. Masalah sosial dapat datang dari miskomunikasi personal yang berkembang sehingga orang-orang yang tidak terlibat secara sukarela melibatkan diri dengan menghakimi orang yang dianggap salah. Sebagai orang yang menjadi korban fitnah di dunia maya karena adanya berita hoaks yang beredar, akan mendapatkan dampak psikologis seperti kecemasan, depresi, merasa tidak berdaya, stress, bahkan ada kemungkinan untuk melakukan tindakan bunuh diri. Film ini menunjukkan bagaimana kejadian viral di dunia maya dapat memberikan dampak negatif seperti menghancurkan kehidupan seseorang dan keluarganya, menunjukkan efek buruk dari *cyberbullying* dan peradilan publik yang tidak memahami sepenuhnya informasi yang tersebar. Hal tersebut dapat terjadi karena mayoritas orang Indonesia masih minim akan literasi media dan sudah terbiasa mengikuti tren dan tidak mau "buang-buang waktu" untuk belajar sendiri, sehingga saat ini sulit untuk menjadi orang yang bertanggung jawab.

Melalui latar belakang ini, melihat adanya tindakan *cyberbullying* pada film *Budi Pekerti* yang juga banyak terjadi di kehidupan sehari-hari, menarik perhatian peneliti untuk dijadikan judul penelitian skripsi yaitu “Bentuk *Cyberbullying* dalam Film (Analisis Isi Pada Film *Budi Pekerti* Karya Wregas Bhanuteja)”. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan

pandangan serta pemahaman tentang bagaimana suatu tanda dapat menciptakan komunikasi pada suatu isu sosial yang banyak terjadi pada kehidupan manusia.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini didasarkan pada uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya:

“Bagaimana bentuk-bentuk *cyberbullying* dalam Film *Budi Pekerti*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dirancang untuk memberikan jawaban atas rumusan masalah yang telah dijabarkan yaitu:

Untuk mengidentifikasi dan menganalisis bentuk-bentuk *cyberbullying* yang direpresentasikan dalam film *Budi Pekerti*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini memiliki dua manfaat utama yang dapat diklasifikasikan, yaitu manfaat akademis dan manfaat praktis:

a. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian mengenai *cyberbullying* dan kritik sosial dalam film. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, akademisi, maupun peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji tema serupa, sehingga dapat memperkaya literatur akademik di bidang komunikasi.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan juga pihak-pihak yang sering menggunakan media sosial supaya lebih bijak dalam bermain media sosial dan meningkatkan kesadaran terhadap dampak *cyberbullying*.