

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini, media massa telah banyak mengalami perkembangan yang sangat pesat, membawa arus perubahan yang semakin kompleks dan dramatis. Menurut Silvia 2021, Dampak yang ditimbulkan terhadap kehidupan dapat terlihat dari kemudahan akses terhadap berbagai bentuk media seperti berita, film, serial drama, dan banyak lainnya, yang kini dapat dinikmati di berbagai belahan dunia.

Apalagi saat ini, dunia perfilman telah berhasil merebut perhatian masyarakat. Di tengah banyaknya bentuk media massa yang ada, film tetap memiliki daya tarik yang kuat bagi para peminatnya. Sebagai makhluk sosial, manusia selalu terhubung dan berinteraksi satu sama lain. Mereka terlibat dalam berbagai kegiatan untuk memenuhi kebutuhan dasar dan menjaga identitas kemanusiaan mereka. Salah satu bentuk interaksi yang sering terjadi adalah ketika seseorang menyampaikan pendapat atau memberikan makna terhadap suatu hal, yang biasanya dikenal sebagai resepsi.

Dunia perfilman menjadi sarana untuk merepresentasikan makna simbolis yang muncul dalam kehidupan sosial. Secara umum, representasi dapat didefinisikan sebagai proses penggambaran kembali atas peristiwa yang telah terjadi, yang menghubungkan serta memperagakan ulang pengalaman tersebut. Salah satu tema yang diangkat dalam perfilman mengenai realitas kehidupan masyarakat adalah isu bullying atau perundungan (Tjitra et al, 2022).

Kasus *bullying* belakangan ini semakin menarik perhatian dan menjadi topik pembicaraan yang hangat dalam beberapa tahun terakhir. *Bullying* merupakan tindakan yang menggunakan kekuatan untuk menyakiti individu atau sekelompok orang, baik secara verbal, fisik, maupun psikologis. Akibatnya, korban sering kali merasakan tekanan, trauma, dan kehilangan daya. (Zakiyah et al. , 2017).

Menurut Dwi Handa Jayani, di Indonesia menunjukkan bahwa negara kita menempati posisi kelima tertinggi dalam kasus *bullying* di sekolah, dengan persentase mencapai 41,1% pada tahun tertentu. Selain itu, pada tahun 2020, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat sekitar 119 kasus *bullying* terhadap anak. Angka ini mengindikasikan bahwa dalam dua tahun terakhir, jumlah kasus *bullying* mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya, yaitu sekitar 30-60 kasus per tahun (Sobry, 2022).

Isu *bullying* yang terjadi dalam kehidupan masyarakat inilah yang dijadikan sebagai sumber inspirasi untuk diangkat ke dalam sebuah Film. Hal ini bertujuan untuk merepresentasikan realitas *bullying* dengan cara yang bermakna dan mendalam (Tjitra et al, 2022).

Film "*Monster*" menjadi salah satu karya yang mengangkat tema perundungan atau *bullying* serta isu homoseksualitas. Cerita dalam film ini menyoroti masalah perundungan yang masih dianggap remeh oleh banyak orang, terutama di kalangan pelajar. Sekolah, yang seharusnya menjadi tempat yang aman untuk belajar, justru sering kali menjadi arena berkembangnya perilaku *bullying*. Selain itu, dalam film "*Monster*," *bullying* tidak hanya terjadi dalam bentuk fisik, tetapi juga mencakup tindakan-tindakan kecil yang sering dianggap

sepele oleh masyarakat, tanpa mereka sadari bahwa hal tersebut juga termasuk dalam kategori *bullying*. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan teori Stuart Hall yang mengalisis dan memaparkan tanda maupun gambaran yang ditayangkan ditampilkan pada setiap adegan *bully* dalam drama *Monster* 2023.

Film *Monster* (2023) disutradarai oleh Hirokazu Kore-eda, seorang sutradara ternama asal Jepang yang dikenal dengan karya-karyanya yang menyentuh isu-isu sosial dan kemanusiaan. Film ini meraih berbagai penghargaan internasional, salah satunya adalah penghargaan *Best Screenplay* di Festival Film Cannes 2023, yang ditulis oleh Yuji Sakamoto. Pengakuan internasional tersebut menjadi salah satu indikator bahwa *Monster* bukan sekadar film hiburan, melainkan juga karya sinematik yang bernilai tinggi secara artistik dan sosiologis. Kredibilitas film ini sebagai refleksi sosial semakin diperkuat oleh cara penyajiannya yang tidak hanya menampilkan cerita linier, tetapi juga menggunakan teknik naratif multiperspektif yang memungkinkan penonton menilai ulang apa yang benar dan siapa yang salah dalam konteks bullying.

Selain karena kualitas artistik dan pencapaian internasionalnya, film *Monster* juga dipilih karena latar budaya Jepang yang memiliki tantangan tersendiri dalam hal penanganan isu bullying. Menurut laporan *OECD* (2019), Jepang memiliki tingkat perundungan psikologis di sekolah yang tergolong tinggi, dengan prevalensi sebesar 17,9% dari total siswa yang disurvei. Sementara itu, dalam laporan *Japan Times* (2021), dilaporkan bahwa jumlah kasus bullying yang tercatat di sekolah dasar dan menengah di Jepang mencapai lebih dari 600.000 kasus dalam satu tahun ajaran. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Jepang dikenal sebagai negara maju dengan sistem pendidikan yang baik, isu bullying

masih menjadi problematika serius yang diangkat secara reflektif dalam film *Monster*.

Film ini juga relevan secara kontekstual dengan fenomena sosial global mengenai identitas, penerimaan diri, dan diskriminasi. Dalam film *Monster*, perundungan tidak hanya terjadi karena perilaku menyimpang di mata masyarakat, tetapi juga karena orientasi seksual yang masih dianggap tabu di banyak lingkungan pendidikan, termasuk di Jepang dan Indonesia. Oleh karena itu, dengan mengangkat representasi bullying yang juga menyentuh isu homoseksualitas, film ini membuka ruang untuk diskusi yang lebih luas tentang bagaimana perundungan sering kali berkaitan erat dengan stereotip, stigma sosial, dan minimnya literasi keberagaman di kalangan remaja.

Untuk menganalisis representasi bullying dalam film *Monster*, penelitian ini menggunakan pendekatan teori semiotika dari Charles Sanders Peirce. Teori ini memandang bahwa tanda terdiri dari tiga elemen utama, yaitu *representamen* (tanda itu sendiri), *object* (hal yang dirujuk oleh tanda), dan *interpretant* (makna yang ditangkap oleh penafsir). Dalam konteks ini, berbagai elemen visual, dialog, ekspresi tokoh, serta simbol-simbol dalam film dianalisis sebagai sistem tanda yang merepresentasikan realitas bullying.

Pendekatan semiotika Peirce memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi makna-makna mendalam di balik simbol-simbol dalam film, serta bagaimana penonton menafsirkan pengalaman emosional dan sosial yang ditampilkan. Misalnya, tindakan-tindakan kecil seperti tatapan sinis, bisikan antar siswa, atau isolasi sosial, menjadi representamen yang merujuk pada object bullying, dan menimbulkan interpretant berupa rasa tidak aman, penolakan sosial,

atau trauma psikologis. Dengan memahami proses ini, dapat terlihat bagaimana film menjadi medium untuk menyampaikan kritik sosial terhadap praktik bullying dan diskriminasi terhadap perbedaan identitas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis representasi isu bullying dalam film *Monster* (2023) melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memahami simbol-simbol sosial yang muncul dalam film, sekaligus meningkatkan kesadaran terhadap bentuk-bentuk bullying yang kerap tersembunyi di lingkungan sosial maupun institusi pendidikan.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada analisis representasi isu bullying dalam film *Monster* (2023) menggunakan teori semiotik Charles Sanders Peirce. Studi ini akan mengkaji bagaimana tanda-tanda dalam film *Monster* baik dalam bentuk visual, verbal, maupun gestural—mengandung makna melalui hubungan antara ikon, indeks, dan simbol. Dengan pendekatan ini, penelitian akan mengidentifikasi bagaimana elemen-elemen film merepresentasikan realitas sosial perundungan serta bagaimana makna tersebut diinterpretasikan oleh penonton.

1.3 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana representasi bullying dalam film *Monster* (2023) dalam perspektif analisis semiotika Charles Sanders Peirce?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis tanda-tanda yang merepresentasikan isu bullying dalam film *Monster* (2023).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi dua, yaitu manfaat akademik dan manfaat praktis, yaitu:

1.5.1 Manfaat Akademik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam analisis media berbasis pendekatan semiotik Charles Sanders Peirce. Penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan akademis mengenai bagaimana film merepresentasikan isu bullying melalui sistem tanda yang melibatkan relasi antara representamen, objek, dan interpretan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi studi-studi selanjutnya yang membahas isu sosial dalam media, terutama perfilman, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana film sebagai media komunikasi visual membentuk dan memengaruhi persepsi masyarakat terhadap fenomena bullying.

1.5.2 Manfaat Praktis

Dapat Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Malikussaleh, khususnya dalam memperkaya kajian analisis film menggunakan pendekatan semiotik Charles Sanders Pierce.