

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu bentuk media massa yang memiliki kompleksitas tinggi. Dengan menggabungkan elemen audio dan visual, film dapat menciptakan dampak emosional yang mendalam bagi penontonnya melalui berbagai gambar visual yang ditampilkan. Selain sebagai hiburan, film juga memiliki beragam peran penting lainnya. Secara umum, film bertujuan untuk menyampaikan informasi, memberikan edukasi, dan memengaruhi pandangan penontonnya. Film yang mengangkat tema sejarah, dokumenter, atau realitas kehidupan sehari-hari dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung tujuan pendidikan di industri perfilman nasional.

Pada awalnya, film diciptakan sebagai bentuk hiburan bagi masyarakat kelas bawah. Namun, seiring berjalannya waktu, film berkembang pesat dan dapat dinikmati oleh berbagai lapisan masyarakat. Para ahli komunikasi menyadari bahwa film memiliki pengaruh yang signifikan terhadap audiensnya karena dapat menjangkau berbagai kelompok sosial. Film adalah media komunikasi massa yang menggabungkan gambar dan suara (visual) untuk menyampaikan informasi dan menggambarkan kehidupan yang dipengaruhi oleh berbagai masalah.

Selain itu, komunikasi massa berfungsi untuk menghasilkan pesan yang disebarkan dan didistribusikan secara teratur kepada audiens dalam periode tertentu, baik harian, mingguan, maupun bulanan. Proses penyusunan pesan ini tidak dapat dilakukan secara individu, melainkan memerlukan keterlibatan institusi serta pemanfaatan teknologi khusus. Oleh karena itu, komunikasi massa banyak diterapkan dalam industri perfilman oleh berbagai pihak yang terlibat di dalamnya.

Film mengandung banyak nilai positif. Nilai-nilai ini bersifat abstrak dan tidak hanya berkaitan dengan aspek benar atau salah, tetapi juga mencerminkan pengalaman yang dihargai serta disukai

Film memiliki karakteristik seperti *see what you image* (lihat apa yang kamu bayangkan), yang membedakannya dari media lain seperti radio, media massa, novel, media cetak, dan surat kabar yang lebih bersifat *what you imagine* (apa yang kamu bayangkan). Karena film secara alami bersifat audio-visual, menggunakan kombinasi gambar bergerak dan suara, film tidak mengharuskan penonton untuk

membayangkan isi yang disampaikan. Ini yang dapat membedakan film dari media lainnya.

Seiring berjalannya waktu, industri film terus mengalami perkembangan yang pesat, menghadirkan beragam alur cerita dan genre yang semakin bervariasi. Genre sangat penting untuk menentukan kategori film, karena membantu penonton memahami jalan ceritanya. Dunia perfilman menawarkan berbagai jenis genre, mulai dari aksi, dokumenter, romansa, thriller noir, fiksi, horor, hingga banyak lainnya. Namun hanya sedikit genre yang berhasil menarik minat masyarakat untuk menonton dan menikmatinya. Salah satu genre yang paling digemari oleh banyak orang adalah film horor.

Film horor memiliki daya tarik unik yang membedakannya dari genre film lainnya. Film ini berhasil memanipulasi ketakutan dan kecemasan penontonnya, menggabungkan unsur hiburan dengan pengalaman yang mencekam, mengejutkan, dan kadang-kadang menjijikkan. Film horor menggunakan nuansa yang gelap untuk menciptakan perasaan takut, kaget dan tegang.

Bullying merupakan suatu kondisi perilaku dimana sekumpulan orang atau individu menyalahgunakan kekuatan ataupun kekuasaannya. Kondisi *bullying* ini berlaku apabila kondisi ini dilakukan berulang-ulang dengan tujuan untuk menyakiti korban *bullying*, kondisi ini juga diikuti dengan korban yang merasa ditindas baik secara fisik atau mental.

Kebanyakan tindakan *bullying* berada di lingkungan sekolah, bukan hanya sesama pelajar guru pun ada yang melakukan tindakan *bullying*. Fenomena *bullying* yang terjadi di berbagai belahan dunia dapat menimbulkan berbagai efek negatif, baik bagi korban maupun bagi pelaku. Keduanya dapat mengalami masalah jiwa dan sosial, bahkan sampai bunuh diri.

Perilaku *bullying* dapat terjadi pada berbagai tempat, mulai dari lingkungan pendidikan atau sekolah, tempat kerja, rumah, lingkungan tetangga, tempat bermain, dan lain-lain. *Bullying* di Indonesia belum menjadi istilah yang umum untuk digunakan. Selain belum adanya kata yang pas, *bullying* merupakan masalah yang klasik. Istilah tersebut mewakili suatu bentuk intimidasi terhadap orang yang lebih lemah. *Bullying* dapat menimbulkan masalah pada aktivitas sosial, merasa takut untuk sekolah sehingga sering absen, tidak dapat belajar dengan baik dan tidak dapat berkonsentrasi yang kesemuanya dapat menimbulkan penurunan prestasi belajar.

Bagi korban, efek negatif bullying dapat berupa efek jangka pendek seperti luka fisik, maupun efek jangka panjang seperti mengalami kecemasan, depresi, penggunaan zat berbahaya, peluang melakukan bullying pada orang lain serta memungkinkan munculnya berbagai gangguan perilaku lain.

Perilaku *bullying* juga dapat memunculkan depresi, perilaku psikopatologi, masalah kesehatan serta perilaku menyakiti diri sendiri, Tindakan bullying dapat dibagi menjadi 5 kategori, yaitu *bullying* verbal, *bullying* fisik, *bullying* sosial, *bullying* mental, dan *cyberbullying*.

Bullying verbal terdiri dari Membentak, berteriak, memaki, bergosip, Menghina, meledek, mencela, mempermalukan Menggunakan kata-kata kasar, Menyebarkan aib korban, Body shaming, yaitu komentar negatif tentang kondisi fisik seseorang. *Bullying* fisik terdiri dari Menampar, mendorong, mencubit, menjambak, menendang, meninju, Meludahi, memalak, melempar barang, menghukum, dan menolak. *Bullying* sosial terdiri dari Mengucilkan, membedakan, mendiamkan. *Bullying* mental terdiri dari Melemahkan dan menjatuhkan mental korban agar mau tunduk di hadapan pelakunya, *bullying* mental dilakukan dengan gestur tertentu seperti memandang sinis, memandang penuh ancaman, mengucilkan, memelototi, dan meneror. Cyberbullying terdiri dari perundungan yang dilakukan di dunia maya melalui internet, umumnya media yang digunakan untuk melakukan perundungan di dunia maya yaitu media sosial, aplikasi chatting, atau surat elektronik (e-mail).

Menurut data yang dirilis oleh Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), terdapat peningkatan signifikan dalam kasus bullying di sekolah sepanjang tahun 2023. Jumlah kasus perundungan mencapai 30 kasus, mengalami kenaikan dari tahun sebelumnya yang mencatatkan 21 kasus. FSGI melaporkan bahwa sebanyak 80% dari kasus tersebut terjadi di sekolah yang berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), sementara 20% sisanya terjadi di sekolah yang dinaungi Kementerian Agama.

Menurut data yang dirilis Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA), sejak Januari sampai dengan Februari 2024 jumlah kasus kekerasan terhadap anak telah mencapai 1.993. Jumlah tersebut dapat terus meningkat, terutama jika dibandingkan dengan kasus kekerasan yang terjadi pada tahun 2023. Menurut Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas PA), sepanjang tahun 2023 terdapat 3.547 aduan kasus kekerasan terhadap anak. Sementara menurut

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), dari Januari sampai Agustus 2023, terdapat 2.355 kasus pelanggaran terhadap perlindungan anak. Dari jumlah tersebut, 861 kasus terjadi di lingkup satuan pendidikan. Dengan perincian, anak sebagai korban dari kasus kekerasan seksual sebanyak 487 kasus, korban kekerasan fisik dan/atau psikis 236 kasus, korban bullying 87 kasus, korban pemenuhan fasilitas pendidikan 27 kasus, korban kebijakan 24 kasus. Sementara Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Pelindungan Anak (Kementerian PPPA) menyebutkan bahwa pada tahun 2023, telah terjadi 2.325 kasus kekerasan fisik terhadap anak.

Dalam film “Munkar”, fenomena bullying direpresentasikan secara mendalam melalui berbagai aspek visual, naratif, dan simbolik yang menyoroti bagaimana kekerasan psikologis dan fisik dapat berakar dalam lingkungan tertutup seperti pesantren. Film ini tidak hanya menggambarkan tindakan *bullying* secara eksplisit, tetapi juga menampilkan bagaimana budaya senioritas yang kuat dalam lingkungan pesantren dapat memperparah praktik *bullying*, di mana santri junior sering kali menjadi sasaran dominasi santri senior. Representasi *bullying* dalam film ini mencerminkan realitas yang sering kali terjadi di dunia nyata, di mana korban mengalami tekanan sosial yang besar untuk tunduk pada sistem hierarki yang tidak tertulis, namun tetap dipatuhi oleh seluruh penghuni pesantren. Film ini juga menyoroti bagaimana *bullying* bukan hanya terjadi dalam bentuk fisik seperti pemukulan atau kekerasan langsung, tetapi juga dalam bentuk verbal dan psikologis, seperti hinaan, pengucilan, serta ancaman yang berulang kali dilakukan hingga berdampak pada kesehatan mental korban. Dengan latar yang didominasi oleh aturan ketat dan norma-norma agama, film ini menunjukkan bagaimana korban bullying, seperti karakter Herlina, sering kali merasa terisolasi dan tidak memiliki tempat untuk mengadu atau mencari perlindungan, sehingga penderitaan mereka terus berlanjut tanpa adanya intervensi dari pihak otoritas pesantren.

“Munkar” merupakan sebuah film horor Indonesia, dirilis pada tahun 2024 dengan berdurasi 1:26:55, yang di sutradarai oleh Anggy Umbara. Film tersebut diproduksi oleh MD Pictures dan Pichouse Films. Adhisty Zara berperan sebagai Ranum, Ratu Sofya berperan sebagai Herlina, dan Saskia Chadwick berperan sebagai Robiatul. Kaneishia Yusuf berperan sebagai Siti, dan Khadijah Aruma berperan sebagai Dilla. Dilansir postingan pada akun instagram @MDPictures_Official, “Munkar” memiliki 752. 220 penonton yang telah di

tayangkan pada bioskop seluruh Indonesia pada Sabtu, 24 Februari 2024. Beberapa jaringan bioskop di Indonesia menayangkan film tersebut, seperti Cinema 21, XXI, Cinepolis, CGV, Platinum Cineplex, NSC, dan Kota Cinema, dan lain sebagainya.

Anggy Umbara adalah seorang sutradara dan penulis skenario terkemuka di Indonesia. Ia memulai karirnya di dunia seni dengan menyutradarai video klip musik, dan karya perdananya adalah video klip untuk lagu *Cinta Mati* yang dinyanyikan oleh Agnes Monica dan Ahmad Dhani. Minat Anggy dalam menulis sudah ada sejak remaja, namun ia baru memasuki dunia penyutradaraan film pada tahun 2012 dengan *Mama Cake* sebagai debut filmnya. Sebagai salah satu sutradara paling produktif di Indonesia, Anggy telah menciptakan puluhan film dan serial sejak tahun 2012. Di antara karya-karyanya yang terbaru yang berhasil menarik perhatian publik adalah *Siksa Neraka* (2023), *Munkar* (2024), dan *Vina Sebelum 7 Hari* (2024). Selain aktif sebagai sutradara dan penulis skenario, Anggy juga telah meraih berbagai penghargaan bergengsi, termasuk Nominasi Penulis Skenario Terbaik di Festival Film Indonesia 2015, Nominasi Sutradara Terpilih dalam Piala Maya 2015, serta Pemenang Sutradara Terpuji di Festival Film Bandung 2015.

Keberhasilan film “*Munkar*” tidak terlepas dari cerita yang penuh dengan representasi yang ditampilkan, di mana fenomena *bullying* dalam film tersebut sangat kejam sehingga menyebabkan korban mengalami stress dan tidak dapat melupakan peristiwa buruk tersebut meskipun sudah berlangsung bertahun-tahun, terutama yang terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menjadikan film “*Munkar*” menarik untuk diteliti lebih jauh, terutama mengenai bagaimana tanda-tanda dalam film tersebut mempresentasikan perilaku *bullying*. Alasan mengangkat isu *bullying* melalui film horor yaitu karena film horor saat ini banyak diminati oleh masyarakat Indonesia.

Urgensi penelitian ini berangkat dari kenyataan bahwa *bullying* masih menjadi permasalahan sosial yang kompleks dan sering terjadi di berbagai lingkungan, termasuk institusi pendidikan seperti pesantren, yang selama ini jarang dieksplorasi dalam kajian media. Film “*Munkar*” karya Anggy Umbara menawarkan perspektif menarik dalam merepresentasikan fenomena *bullying* di lingkungan pesantren, tidak hanya dengan menggambarkan bentuk-bentuk perundangan fisik, verbal, dan relasional, tetapi juga dengan menyoroti dampak psikologis serta dinamika sosial yang dialami oleh korban dan pelaku. Mengingat bahwa media,

khususnya film, memiliki pengaruh besar dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap isu sosial.

Urgensi penelitian ini semakin kuat mengingat bahwa pesantren, sebagai institusi pendidikan berbasis agama yang seharusnya menjadi tempat pembentukan karakter moral dan nilai-nilai kebajikan, dalam beberapa kasus justru menjadi ruang di mana praktik *bullying* terjadi secara sistematis. Hubungan antara santri senior dan junior yang memiliki ketimpangan kekuasaan tinggi sering kali menjadi faktor utama terjadinya *bullying* dengan dalih kedisiplinan atau tradisi yang sudah mengakar. Film “Munkar” menggambarkan bagaimana santri senior merasa memiliki otoritas untuk mendominasi juniornya, yang dalam banyak kasus menyebabkan praktik *bullying* terus berulang tanpa adanya intervensi yang jelas dari pihak pesantren. Masalah ini semakin mengkhawatirkan mengingat banyaknya kasus *bullying* di lingkungan pesantren yang tidak mendapat perhatian sebesar kasus serupa di sekolah umum, sehingga banyak korban memilih untuk diam karena takut akan konsekuensi sosial atau bahkan ancaman dari pelaku.

Dengan demikian, film “Munkar” tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai refleksi sosial yang membuka diskusi lebih luas mengenai pentingnya pengawasan lebih ketat terhadap praktik *bullying* di lingkungan pesantren. Penelitian ini menjadi sangat relevan untuk memahami bagaimana representasi dalam film dapat mencerminkan realitas sosial serta mengungkap dinamika kekerasan simbolik dan struktural yang sering tersembunyi di balik institusi pendidikan berbasis agama. Melalui pendekatan semiotika Roland Barthes, penelitian ini dapat mengungkap makna yang lebih dalam terkait simbol-simbol perundungan dalam film “Munkar”, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya *bullying* serta mendorong upaya preventif yang lebih efektif, khususnya dalam lingkungan pendidikan berbasis pesantren.

Selain itu, penelitian ini menjadi penting karena film horor memiliki karakteristik unik dalam menyampaikan pesan sosial. Dilansir dari goodstats.id, peminat film horor di Indonesia mencapai 40,16% pada tahun 2023. Popularitas genre ini menunjukkan bahwa film horor dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan isu-isu sosial, termasuk *bullying*, kepada audiens yang lebih luas.

Penelitian ini memiliki signifikansi akademis dan praktis. Secara akademis, penelitian ini berkontribusi dalam studi komunikasi massa dan representasi media, khususnya dalam analisis film horor sebagai medium penyampaian pesan sosial.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya *bullying* serta mendorong upaya pencegahan yang lebih efektif, terutama di lingkungan pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merasa tertarik untuk meneliti dan menganalisis "Representasi Fenomena Bullying Antar Perempuan dalam Film Munkar Karya Anggy Umbara" dengan menggunakan Teori Semiotika Roland Barthes. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam memahami bagaimana isu sosial direpresentasikan dalam media film serta bagaimana audiens dapat mengambil pesan moral dari narasi yang disajikan.

1.2 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana makna konotatif dari adegan bullying dalam film "Munkar" menurut analisis Semiotika Roland Barthes?
2. Bagaimana makna denotatif dari adegan bullying dalam film "Munkar" menurut analisis Semiotika Roland Barthes?
3. Bagaimana makna mitos dari adegan bullying dalam film "Munkar" menurut analisis Semiotika Roland Barthes?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya maka rumusan masalah penelitian adalah, Bagaimana Representasi bullying dalam film "Munkar" karya Anggy Umbara?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas, adapun tujuan yang ingin penulis capai dalam penelitian ini yaitu menganalisis bagaimana film "Munkar" karya Anggy Umbara merepresentasikan bullying?

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis, seperti:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya bagi mahasiswa program studi komunikasi yang

berfokus pada kajian semiotika Roland Barthes. Melalui analisis pesan-pesan yang disampaikan dalam film, penelitian ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman mengenai penggunaan film sebagai media untuk menyampaikan pesan sosial, termasuk isu bullying, yang dapat mempengaruhi perilaku masyarakat.

2) Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu praktisi dan masyarakat luas memahami representasi bullying dalam film terhadap realitas sosial.

