

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kepedulian terhadap maraknya kasus perundungan di Indonesia yang terjadi di kalangan remaja. Sejumlah peran di konstruksikan pada posisi siswa SMA sebagai pelaku maupun korban dari perundungan. *Web series* menjadi salah satu media hiburan yang dapat menggambarkan peristiwa atau dapat membantu upaya sosialisasi terhadap pengaruh negatif perundungan yang terjadi di masyarakat dengan melenggangkannya melalui *scene-scene* yang disajikan para karakternya. Hal ini dikarekanakan *web series* adalah format program serial yang ditayangkan di TV internet, seperti Youtube, Viu, Iflix, dan Netflix yang dikemas dengan beberapa episode dan diunggah dengan ada jangka waktu tertentu serta memiliki konten yang beragam. Sehingga dapat membuat penonton dari *web series* penasaran dengan cerita-cerita selanjutnya dan lebih mudah untuk menyampaikan pesan yang dikemas dengan unsur edukasi kepada masyarakat saat ini yang selalu menggunakan teknologi kapanpun dan dimana pun. Salah satu *web series* yang memiliki tema perundungan adalah *web series* “7 Hari Sebelum 17 Tahun”. *Web series* ini menarik untuk diteliti, karena jalan cerita dari serial ini terinspirasi dari kisah nyata yang sering terjadi di kalangan remaja. Sehingga penting dan menarik sekiranya untuk dilakukan penelitian tentang bentuk-bentuk perundungan di *web series* “7 Hari Sebelum 17 Tahun”.

Web series “7 Hari Sebelum 17 Tahun” menceritakan tentang beberapa potret kehidupan para siswa di SMA. Mereka dihadapkan dengan lika-liku dalam proses penerimaan di dalam lingkungan sekolah yang tentunya tidak selalu mudah sehingga memiliki dampak pada proses penerimaan terhadap diri sendiri. Kehilangan percaya diri, kegelisahan, depresi hingga berbagai latar belakang keluarga yang tidak selalu mulus. Akhirnya para remaja tersebut mencari cara penyelesaiannya masing-masing. Serial ini diperankan oleh Endy Arfian, Tissa Biani, Lyodra Ginting, Marcell Darwin serta beberapa pemain senior seperti Ray Sahetapy, Ginanjar Sukmana dan lainnya (Cicilia, 2021).

Dalam serial ini juga diceritakan kalau remaja yang belum bisa menemukan cinta sejatinya ketika menginjak usia 17 tahun, maka fisik dari orang tersebut akan langsung berubah menjadi menua walaupun usia mereka yang sebenarnya masih muda. Sehingga membuat banyak remaja dalam series ini berlomba-lomba untuk mempunyai pacar sebelum usianya 17 tahun karena mereka tidak mau terlihat tua serta agar terhindar jadi korban perundungan oleh teman-temannya. Serial ini juga memiliki banyak pesan akan nilai kehidupan yang harus dipahami oleh para remaja (Sari I. P., 2021).

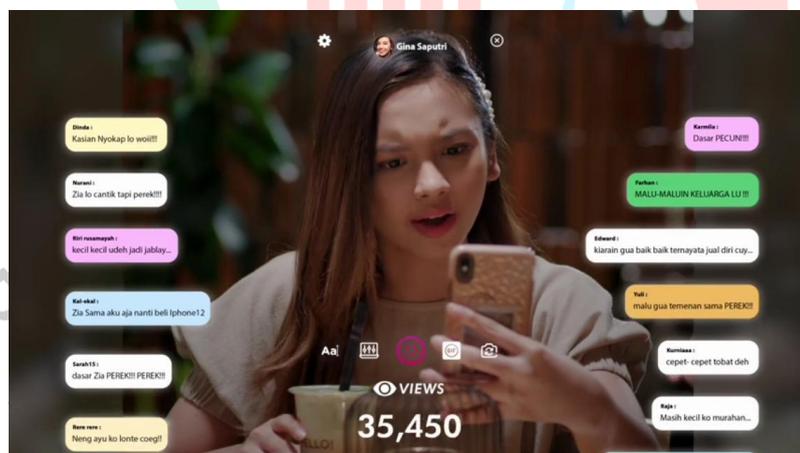


Gambar 1.1 Poster *Web Series* 7 Hari Sebelum 17 Tahun (Sumber: STRO TV)

Serial ini ditayangkan melalui aplikasi *streaming* STRO TV. Serial tersebut mengangkat isu yang menarik yaitu perundungan sebagai tema dari jalan cerita serial ini. Serial garapan dari Rangga Nattra ini menayangkan kejadian-kejadian pilu yang mungkin tanpa disadari oleh sang pelaku dan telah memberikan kontribusi yang buruk terhadap kondisi psikis dan masa depan dari korbannya. Isu perundungan sengaja dipilih karena sangat *relate* sekali dengan keadaan anak-anak sekolah, isu ini seakan-akan dianggap suatu hal yang dalam kehidupan padahal perundungan seharusnya dihentikan bukan dijadikan sebuah tradisi yang diwariskan kepada adik-adik kelas (Nurhayati, 2021).

Serial “7 Hari Sebelum 17 Tahun” tayang mulai 14 februari 2021 setiap hari Minggu di STRO yang terdiri dari tujuh episode. Serial ini merupakan hasil kerja sama dengan Biometric Indonesia yang merupakan Integrated Psychological Service Centre sebagai bentuk keseriusan dalam melawan tindakan perundungan. Salah satu misinya yaitu meningkatkan kesadaran mengenai kesehatan mental, melalui layanan konseling yang fleksibel dan memudahkan. Biometric Indonesia memberikan layanan konseling khusus bagi mereka-mereka yang menjadi korban perundungan. Rangga Nattra berharap melalui film ini dapat menjadi wadah bagi mereka yang mengalami perundungan. Rangga juga mengatakan “*This is the time to speak out, let’s cope this with us, you are not alone*” (Yanuar, 2021).

Salah satu adegan yang menggambarkan tindakan perundungan yang dilakukan di dunia maya adalah saat salah satu seorang siswi bernama Gina yang menyebarkan berita bohong mengenai seorang siswi bernama Zia yang merupakan adik kelasnya di sekolah melalui sebuah video yang diunggahnya dalam akun pribadi media sosialnya.



Gambar 1.2 Salah Satu Scene dalam Web Series 7 Hari Sebelum 17 Tahun (Sumber: STRO TV)

Alasan peneliti memilih *web series* “7 Hari Sebelum 17 Tahun” jika adalah karena serial ini merupakan satu dari sedikit *web series* Indonesia yang menjadikan kasus perundungan sebagai tema dari *series* tersebut. Pemilihan *web series* “7 Hari sebelum 17 Tahun”, dilatarbelakangi dengan sejumlah alasan, diantaranya, sejumlah *scene* yang terdapat dalam *series* tersebut membantu khalayak dalam memahami isi pesan yang terkandung dalam *series* tersebut

mengenai bentuk-bentuk perundungan yang terdapat pada episode 1-6 dengan durasi setiap satu episode tersebut kurang lebih 45 menit.

Saat ini *web series* menjadi salah satu tayangan yang tengah digemari oleh masyarakat terutama remaja. *Web series* adalah sebuah film yang disajikan dan dikemas tidak hanya terdiri dari satu episode, tetapi juga memiliki berbagai episode yang berbeda untuk dinikmati pada sebuah judul film tertentu. *Web series* itu sendiri merupakan sejenis tontonan internet yang dikenal dengan sebutan *webisode* (Sugandi, 2019). *Web series* sebagai media edukasi karena bentuk pengemasan konten berupa cerita atau *storytelling*, sehingga masyarakat yang menonton akan terus menunggu kelanjutan ceritanya. Dalam hal ini, *web series* memiliki konsep yang serupa dengan program televisi, dengan ini *web series* telah menciptakan bentuk baru pada media sebagai media edukasi, menyampaikan informasi dan pesan.

- Produser memberikan kemudahan bagi pemirsa untuk menonton serial *online* atau serial drama *online* yang popularitasnya semakin meningkat, dan produser menyediakan berbagai jenis serial *online* untuk dinikmati. Di Indonesia sendiri, *web series* yang disediakan lebih merupakan pada aspek hiburan karena awal mula dari teks fiksi atau bersifat informatif yang ditampilkan di dalamnya. Berbagai genre umum yang terkenal di Indonesia, yaitu drama, aksi, *thriller*, roman, komedi, dll. Selain itu juga terdapat beberapa genre dalam kategori novel, dan ada banyak jenis cerita yang bagus, seperti *talk show*, *reality show*, dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas *web series* dapat menjadi media edukasi dan penyampaian pesan yang efektif kepada masyarakat mengenai isu perundungan. Bagaimana *web series* menampilkan upaya sosialisasi terhadap pengaruh negatif perundungan dalam *web series* “7 Hari Sebelum 17 Tahun”. Melalui karakter-karakter siswa SMA sebagai pelaku dan korban dari perundungan pada *series* ini.

Film Indonesia yang juga mengangkat tema serupa adalah film Sajen, Ayah Mengapa Aku Berbeda, Aib #Cyberbullying, dan Serendipity (Abdillah, 2019). Untuk film *Hollywood* yang juga mengangkat isu perundungan sebagai tema film adalah film *Bang Bang You're Dead*, *Odd Girl Out*, *The Class*, *The Karate Kid*,

Unfriended, Cyberbully, The Duff, dan A Girl Like Her (Puspah, 2018). Sedangkan untuk drama Korea adalah School 2013, The Heirs, Who Are You: School 2015, Angry Mom, Solomon's Prejury, Beautiful World, He is Psychometric, dan Extracurricular (Rama, 2021).

Indonesia adalah salah satu negara dengan kasus perundungan terbanyak selain negara Jepang, Korea Selatan, Amerika Serikat, dan Finlandia. Menurut KPAI dalam kurun waktu 9 tahun, dari tahun 2011 hingga 2019, ada 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak. Untuk perundungan baik di dunia pendidikan ataupun di media sosial, ada 2.473 laporan dan tren perundungan ini terus meningkat (Abdussalam, 2020). Berdasarkan laporan dari Penilaian Siswa Internasional atau OECD Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018, sebanyak 41% siswa di Indonesia mengaku pernah menjadi korban dari tindakan perundungan. Pada tahun 2018 KPAI mengatakan bahwa sebanyak 107 anak menjadi korban perundungan di sekolahnya (Tim, CNN Indonesia, 2019). Pada tahun 2017, menurut Menteri Sosial Khofifah Indar Parawansa, dari salah satu survei yang ditemukannya pada anak berusia 12-17 tahun, sekitar 84% mengalami kasus perundungan (detikNews, 2017).

Menurut Ken Rigby, perundungan merupakan sebuah hasrat untuk menyakiti. Hasrat ini diperlihatkan melalui aksi yang dapat menyebabkan seseorang menderita. Aksi ini dilakukan secara langsung oleh seseorang atau kelompok yang lebih kuat atau memiliki kuasa tertentu, tidak bertanggung jawab, biasanya tindakan tersebut dilakukan secara berulang dan dilakukan dengan perasaan senang (Ela Zain Zakiyah S. H., 2020). Tindakan perundungan sangat terlihat kasar baik secara fisik maupun non-fisik. Hal ini didasari karena ingin terlihat populer di lingkungannya, suka memancing keributan, suka menyalahkan orang lain, memiliki sifat pendendam, iri hati, dan juga sering ingin menjadi penguasa di lingkungannya. Tindakan perundungan juga sering kali berada di suatu tempat yang memang ada di lingkungannya, berperilaku seperti penguasa, sengaja menabrak orang, berkata-kata kasar, meremehkan dan melecehkan orang (Atika, 2020). Jadi, perundungan adalah suatu perilaku yang dilakukan secara langsung oleh seseorang atau kelompok yang lebih dominan. Hal ini dapat

dilakukan baik secara fisik maupun non-fisik, ditujukan untuk menyakiti dan membuat seseorang menderita.

Beberapa contoh dari perundungan fisik yaitu memukul, menonjol, mendorong, menunjuk kepala, menjambak, menendang, mencubit, menampar, dan mengunci sendirian di ruangan. Ada pula contoh dari perundungan verbal yaitu mengejek, memanggil dengan sebutan buruk atau nama orang tua, membentak, mengeluarkan kata-kata kasar, mengancam, sering memerintah, memfitnah, mempermalukan, dan menyebarkan gosip buruk (Putri S. , 2013). Terdapat juga contoh perundungan maya yaitu membuat akun palsu dan mengirim pesan jahat kepada orang lain yang mengatasnamakan seseorang (korban/sasaran), mengirim pesan yang berupa ancaman atau menjengkelkan di media sosial, *chatting* atau *game online* atau dapat disebut sebagai *trolling* (Lutfhi, 2020).

Dampak perundungan bagi korban antara lain: mengalami gangguan kesehatan mental lebih buruknya lagi dapat menjadi stress hingga depresi, berkeinginan untuk mengakhiri hidupnya dapat menjadi dampak yang paling parah, merasa menjadi tidak berharga hingga dapat berpengaruh terhadap kemampuan sosial emosional bahkan prestasinya di sekolah, mengalami kesulitan dalam dirinya sendiri serta sering kali mengalami kecemasan terhadap diri sendiri maupun masa depan, dan akan menarik diri dari kehidupan sosialnya karena takut akan terjadi lagi kejadian yang serupa (Prastiwi, 2021). Sedangkan orang yang terbiasa melakukan perundungan kepada orang lain cenderung melakukan hal yang sama hingga mereka dewasa. Lebih buruk lagi, dia bisa melakukan tindakan kekerasan yang membuatnya menjadi seorang kriminal. Dampak yang dialaminya jika masih tetap melakukan hal tersebut di antaranya: menyalahgunakan alkohol dan narkoba, sering berkelahi, melakukan seks bebas di usia dini, berpotensi menjadi kriminal, dan akan bersikap kasar terhadap pasangannya (Halidi, 2021).

Fenomena perundungan yang terjadi di kalangan remaja menarik dijadikan cerita dalam *web series*. Perundungan biasanya digambarkan sebagai kisah yang dramatis, mengesankan, dengan menampilkan secara realitas bagaimana perundungan di dunia maya itu terjadi, siapa yang melakukan, serta bagaimana peran orang lain terhadap tindakan pelaku dan korban. Tentunya selain cerita tersebut menjadi lebih hidup, terdapat pesan-pesan serta kritik mendalam

mengenai kasus atau fenomena-fenomena perundungan di dunia maya yang terjadi dalam kehidupan sosial masyarakat.

Pada penelitian terdahulu dengan judul ‘Representasi *Bullying* Di Lingkungan Sekolah dalam Film (Studi Analisis Semiotika Terhadap Film *Mean Girls*)’ karya Tri Nanda Ghani R dan Chatarina Heny Dwi Surwati pada tahun 2016 dengan metode semiotika Roland Barthes. Dengan tujuan untuk mengetahui dan menunjukkan bagaimana tindakan *bullying* yang dilakukan dalam film *Mean Girls* mendapatkan hasil bahwa terdapat 5 kategori perilaku *bullying* yang terdapat dalam film seperti, perundungan fisik, verbal, non verbal langsung dan tidak langsung, serta pelecehan seksual. Selain itu juga menemukan penggambaran tindakan perundungan dalam dunia remaja yang diibaratkan sebagai rimba, yaitu pertarungan dimana yang terkuat akan menjadi pemenang.

Penelitian selanjutnya karya Fadhila Nurul Atika dengan judul ‘Representasi *Bullying* dalam Film *Joker* (Analisis Semiotika Model Roland Barthes)’ pada tahun 2020 dengan metode analisis semiotika Roland Barthes. Dengan tujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan representasi *bullying* dalam film *Joker* sehingga mendapatkan hasil yaitu representasi *bullying* dalam film *Joker* menggambarkan mengenai fenomena *bullying* yang terdapat dalam film *Joker*, fenomena perundungan dalam film *Joker* pun dilakukan secara kekerasan fisik, verbal, maupun eksklusivitas. Selain itu perilaku perundungan ini kemungkinan dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor seperti kondisi keluarga, kondisi lingkungan sosial, kondisi teman seperkumpulan dan lain sebagainya.

Selain itu terdapat penelitian karya Maheda yang berjudul ‘Representasi Perundungan dalam Film *Fashion King*’ pada tahun 2017 menggunakan metode kualitatif semiotika. Dengan tujuan untuk mengetahui dan menganalisa representasi perundungan yang diinterpretasikan dalam film *Fashion King* melalui tanda denotasi konotasi berdasarkan konsep semiotika menurut Roland Barthes mendapatkan hasil bahwa film *Fashion King* menyajikan perundungan fisik dalam 5 *scene* dengan jumlah 9 *sequence* dan perundungan mental dalam 4 *scene* berbeda. Selain itu setiap tindakan perundungan yang terjadi dalam *Fashion King*

selalu diiringi dengan adanya perbedaan selera berpakaian antara pelaku dan korban, baik ini perbedaan yang mencolok hingga perbedaan yang tak kasat mata.

Dapat dilihat perbedaan dari ketiga penelitian terdahulu adalah penelitian ini memiliki fokus penelitian terhadap perundungan yang terjadi di kalangan remaja dalam *web series*. Sedangkan pada penelitian sebelumnya, ada yang hanya berfokus terhadap perundungan yang dilakukan secara kekerasan fisik, mental, verbal dan non verbal. Selain itu ada juga yang hanya berfokus pada perundungan karena adanya perbedaan selera berpakaian antara pelaku dan korban. Perbedaan lainnya dengan penelitian sebelumnya adalah ketiga penelitian tersebut meneliti film sedangkan peneliti ingin meneliti *web series*. Hal ini menjadikan sebuah kebaruan dalam penelitian mengenai isu perundungan yang terjadi dalam *web series*.

Dapat dilihat juga bahwa sebuah *web series* dapat menggambarkan fenomena yang terjadi. *Web series* menjadi sebuah media untuk memberikan suatu edukasi kepada masyarakat. Melihat salah satu tema dari *web series* “7 Hari Sebelum 17 Tahun” terdapat tema mengenai isu perundungan, maka peneliti bermaksud mengetahui bentuk-bentuk perundungan yang terdapat dalam *web series* “7 Hari Sebelum 17 Tahun”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode analisis isi kualitatif-deskriptif, sehingga pada hasil akhir penelitian ini akan menggambarkan deskripsi dan bagaimana bentuk-bentuk perundungan dalam film tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah penelitian ini yaitu: **Bagaimana bentuk-bentuk perundungan dalam *web series* “7 Hari Sebelum 17 Tahun”?**

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui **bentuk-bentuk perundungan dalam *web series* “7 Hari Sebelum 17 Tahun”**.

1.4. Manfaat Penelitian

A. Manfaat Akademis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penelitian-penelitian sejenis tentang pesan isu sosial seperti perundungan yang ditampilkan melalui film. Secara khusus, hasil dari penelitian ini menyediakan data awal untuk penelitian analisis isi selanjutnya terkait isu perundungan dalam *web series* 7 Hari Sebelum 17 Tahun.

B. Manfaat Praktis

Hasil temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menyediakan wacana di masyarakat terkait perilaku dan ruang lingkup mengenai bentuk-bentuk perundungan di kalangan remaja yang ditampilkan melalui media *web series* di era saat ini.

