

Representasi Cyber Bullying Dalam Silent Movie ‘The Dreams’

Karya Edo Setiawan

Christian Kevin Irawan, Ilham Nur Rohman, Dita Maulidiyah

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Surabaya

¹Christian.23067@mhs.unesa.ac.id

Abstract

Moving images are used in films as a form of communication. One of the things that makes it interesting and makes you stop thinking is the interesting plot and great sound effects. Films serve a variety of purposes besides providing entertainment, including providing information, encouraging education, and facilitating communication. The message that the communicator wants to convey to the audience is often conveyed through film. Silent films are films that do not include recorded and synchronized spoken dialogue. In order for the audience to better understand what an actor or actress is feeling and portraying on screen, silent films place a lot of emphasis on body language and facial expressions. The aim of this research is to find examples of cyberbullying depicted in the main character in the silent film "The Dreams" using a semiotic model which includes representation, object and interpretant. Semiotic analysis is used as a data analysis technique in this qualitative research. Semiotic analysis is a branch of linguistics that seeks to find the meaning of signs or things hidden behind a sign (advertising, news, films). Semiotics involves analyzing language, images, gestures, or other objects to be able to communicate messages based on a concept. Cyberbullying is a form of harassment or intimidation that occurs via social media, text messages, emails, or other online platforms. This is a serious problem that can have long-term consequences for the mental and emotional health of its victims. In this essay, we will explore some important lessons about cyberbullying. Cyberbullying is a type of intimidation or harassment that occurs online, whether through social media, text messages, emails, or other channels. This is an important issue that may have long-term impacts on the mental and emotional well-being of victims. We will examine several important lessons about cyberbullying in this article. Cyberbullying has a significant impact on its victims. This can lead to stress, anxiety, depression, and even suicidal thoughts. Victims feel isolated and trapped in a never-ending cycle of bullying because online harassment can happen at any time, even in their own homes. The role of adults, especially parents and educators, is important in overcoming cyberbullying. They must support victims, advise abusers and monitor their children's online activities. Schools should also have clear policies regarding cyberbullying and take steps to prevent it. Cooperation between families and schools is essential to combat this phenomenon. Technology can also be part of the solution. Technology companies and social media platforms should have strict policies against cyberbullying. They can develop more effective algorithms and filters to detect and prevent online harassment. Additionally, they should make it easier to report cases of cyberbullying and cooperate with law enforcement when necessary. Public awareness is very important to combat cyberbullying.

Keywords: Cyber Bullying, Silent Movie; Education; Scene; Moral Message

Abstrak

Gambar bergerak digunakan dalam film sebagai bentuk komunikasi. Salah satu hal yang membuatnya menarik dan membuat Anda berhenti berpikir adalah plot yang menarik dan efek suara yang luar biasa. Film memiliki berbagai tujuan selain memberikan hiburan, termasuk memberikan informasi, mendorong pendidikan, dan memfasilitasi komunikasi.

Pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada penonton seringkali disampaikan melalui film. Film bisu adalah film yang tidak disertai dialog lisan yang direkam dan disinkronkan. Agar penonton lebih memahami apa yang dirasakan dan digambarkan oleh seorang aktor atau aktris di layar, film bisu banyak menekankan pada bahasa tubuh dan ekspresi wajah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan contoh cyberbullying yang digambarkan pada tokoh utama dalam film bisu “The Dreams” dengan menggunakan model semiotika yang meliputi representasi, objek, dan interpretan. Analisis semiotika digunakan sebagai teknik analisis data dalam penelitian kualitatif ini. Analisis semiotika adalah salah satu cabang ilmu linguistik yang berupaya menemukan makna tanda-tanda atau hal-hal yang tersembunyi di balik suatu tanda (iklan, berita, film). Semiotika melibatkan analisis bahasa, gambar, gerak tubuh, atau objek lain untuk dapat mengkomunikasikan pesan berdasarkan suatu konsep. Cyberbullying adalah bentuk pelecehan atau intimidasi yang terjadi melalui media sosial, pesan teks, email, atau platform online lainnya. Ini adalah masalah serius yang dapat menimbulkan konsekuensi jangka panjang bagi kesehatan mental dan emosional korbannya. Dalam esai ini, kita akan mengeksplorasi beberapa pelajaran penting tentang cyberbullying. Cyberbullying adalah jenis intimidasi atau pelecehan yang terjadi secara online, baik melalui media sosial, pesan teks, email, atau saluran lainnya. Ini adalah masalah penting yang mungkin mempunyai dampak jangka panjang terhadap kesejahteraan mental dan emosional para korban. Kami akan mengkaji beberapa pelajaran penting mengenai cyberbullying dalam artikel ini. Cyberbullying mempunyai dampak yang signifikan terhadap korbannya. Hal ini dapat menyebabkan stres, kecemasan, depresi, dan bahkan pikiran untuk bunuh diri. Para korban merasa terisolasi dan terjebak dalam siklus perundungan yang tidak ada habisnya karena pelecehan online dapat terjadi kapan saja, bahkan di rumah mereka sendiri. Peran orang dewasa, khususnya orang tua dan pendidik, penting dalam mengatasi cyberbullying. Mereka harus mendukung korban, memberi nasihat kepada pelaku kekerasan dan memantau aktivitas online anak-anak mereka. Sekolah juga harus memiliki kebijakan yang jelas mengenai cyberbullying dan mengambil langkah-langkah untuk mencegahnya. Kerjasama antara keluarga dan sekolah sangat penting untuk memerangi fenomena ini. Teknologi juga bisa menjadi bagian dari solusi. Perusahaan teknologi dan platform media sosial harus memiliki kebijakan yang ketat terhadap cyberbullying. Mereka dapat mengembangkan algoritma dan filter yang lebih efektif untuk mendeteksi dan mencegah pelecehan online. Selain itu, mereka harus mempermudah pelaporan kasus penindasan maya dan bekerja sama dengan penegak hukum bila diperlukan. Kesadaran masyarakat sangat penting untuk memerangi cyberbullying.

Kata Kunci: *Cyber Bullying; Silent Movie; Edukasi; Adegan; Pesan Moral*

1. Pendahuluan

Film adalah karya seni yang saat ini juga berfungsi sebagai media komunikasi massa. Film menjadi media komunikasi penyampaian pesan yang populer dalam masyarakat. Alur cerita yang menarik serta efek suara yang baik menjadi salah satu alasan khalayak tidak bosan untuk menikmatinya dan tidak perlu lagi berimajinasi seperti membaca buku. Film banyak diminati oleh masyarakat karena beberapa alasan. Di antaranya karena alur cerita yang menarik, efek suara yang baik dan pengambilan tata letak yang sesuai. Film adalah suatu sarana yang dapat menyampaikan pesan-pesan yang bermakna yang perlu disampaikan oleh komunikator untuk khalayak umum.

Media massa dapat menjangkau massa dalam jumlah banyak, memiliki sifat luas, memberikan popularitas. Kesimpulannya media massa memiliki peran sebagai penyampai informasi untuk khalayak luas dalam waktu yang serempak. Media massa adalah media yang dapat menyebarkan pesan untuk mempengaruhi Masyarakat luas. Beragam media massa contohnya, film merupakan media komunikasi yang digemari Masyarakat, film adalah serangkaian gambar yang menciptakan ilusi gambar bergerak karena adanya efek fenomena

phi. Efek ilusi ini membuat penonton untuk melihat gerakan yang berlanjutan antara objek yang berbeda secara berturut-turut. Film tersebar secara luas dan timbul efek tertentu, hal ini dapat membuat film dikatakan sebagai media komunikasi massa.

Apa itu film bisu ? film bisu adalah film yang tidak disertai dialog lisan yang direkam dan disinkronkan. Menonton film yang menggabungkan gambar bergerak dengan rekaman suara tampak jelas, namun film pada awalnya tidak memiliki suara apapun. Hal ini terutama disebabkan oleh tantangan teknis yang ada. Menggabungkan gambar bergerak dengan rekaman suara hampir setara film itu sendiri. Teknologi film bisu dikembangkan sekitar tahun 1860. Teknologi film bisu tetap menjadi hal baru hingga tahun 1880 dan 1900 ketika film dalam satu gulungan tersedia secara luas. Sebelum akhir tahun 1920-an, sebagian besar film adalah film bisu. Di sisi lain, film bisu merupakan bahasa universal melalui pesan-pesannya.

Film bisu menekankan pada bahasa tubuh dan ekspresi wajah agar penonton dapat lebih memahami apa yang dirasakan dan digambarkan oleh seorang aktor atau aktris di layar. Penonton modern kemungkinan besar akan menganggap gerak tubuh yang digunakan dalam film bisu bertindak tidak canggih atau *campy*. Itu sebabnya, saat ini, komedi bisu lebih populer daripada drama, salah satunya karena akting berlebihan lebih natural dalam komedi. Bertindak berlebihan adalah praktik yang dibawa oleh para aktor dari teater ke film bisu, dan sutradara yang memahami keintiman media baru menentanginya.

Adanya perkembangan teknologi mempunyai pengaruh besar di kehidupan sehari-hari, dengan adanya teknologi kita dapat menjalankan kehidupan sehari-hari dengan mudah. Teknologi bukan hanya memberikan kemudahan dalam aktivitas sosial dan budaya saja, namun juga memiliki peran dalam aktivitas lainnya di bidang ekonomi dan industri, maupun bidang pendidikan. Teknologi bukan hanya memberikan kemudahan pada pengguna, namun teknologi juga dapat memberikan banyak dampak negatif. Salah satu yang nyata seperti teknologi dapat menciptakan dunia yang kriminalitas. Maka dari itu hal tersebut dapat memicu terjadinya *cyber bullying* salah satunya pada remaja. Berkembangnya teknologi informasi juga semakin pesat pada era ini dapat mengubah pola kehidupan masyarakat dalam hal pemenuhan informasi. Semua bentuk informasi bisa menyebar dengan cepat bahkan sulit untuk dikontrol. Tidak dapat dipungkiri pada era modern saat ini manusia semakin “dimanjakan” dengan berbagai kecanggihan teknologi, mulai dari adanya alat komunikasi *handphone* sampai *smartphone* yang sudah dilengkapi dengan berbagai fitur dan teknologi internet. Internet dapat membantu masyarakat dengan mudah melalui berbagai fitur-fiturnya, hal itu dapat mempermudah tanpa harus bertemu secara langsung dan juga dengan adanya internet dapat mendorong munculnya berbagai platform seperti *instagram*, *twitter*, *facebook*, dan lain sebagainya.

Setiap perkembangan akan selalu membawa dampak positif maupun negatif, termasuk perkembangan teknologi. Remaja merupakan pengguna perkembangan teknologi dan dikhawatirkan akan terkena dampak negatifnya, karena masa remaja merupakan masa transisi yang penuh dengan perubahan. Apalagi remaja sudah mampu untuk mengakses segala media sosial, film, dan lain sebagainya. Dalam kehidupan batin anak, sehingga dapat menyebabkan mentalnya sangat tidak stabil dan mudah terpengaruh oleh rangsangan eksternal. Akibatnya, para remaja rentan terhadap kekerasan baik di dunia nyata maupun dunia maya. *Cyber bullying* adalah salah satu bentuk kekerasan yang sering ditemui remaja di dunia maya. *Cyber bullying* merupakan sebuah tindakan individu atau kelompok yang dengan sengaja dan berulang kali melakukan tindakan yang menyakiti atau menghina orang lain melalui komputer, telepon seluler, dan perangkat elektronik lainnya.

Cyber bullying adalah bentuk kekerasan yang menimpa anak-anak dan remaja oleh teman sebaya mereka di *platform online*. *Cyber bullying* termasuk dalam kategori penindasan. Dari sudut pandang hukum, tindakan cyberbullying dianggap sebagai kejahatan, baik itu dilakukan secara sengaja maupun tidak, yang mencakup fitnah, ejekan, penggunaan kata-kata kasar, pelecehan, ancaman, dan penghinaan. Tindakan kejahatan ini dimulai dengan merendahkan dan mengancam individu melalui dunia maya, dengan tujuan membuat target mengalami dampak psikologis. Model bullying ini sebenarnya lebih berbahaya karena dapat dilakukan oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja.

Upaya dalam melakukan *cyber bullying* merupakan tindakan individu atau kelompok yang menyerang individu tersebut melalui berbagai jenis media. Tindakan *cyber bullying* tidak bertujuan untuk melukai secara fisik, namun seringkali bertujuan untuk merusak kesejahteraan psikologis seseorang, menyebabkan mereka merasa malu dan terisolasi, sehingga sulit untuk berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Tindakan semacam ini tidak dapat dibiarkan. Para pelaku *cyber bullying* akan merasakan perasaan bersalah yang berkepanjangan, dan korban tindakan ini biasanya merasakan sakit hati dan kekecewaan. Oleh karena itu, baik pelaku maupun korban cyberbullying akan mengalami dampak negatif secara psikologis. Oleh sebab itu, penting untuk memberikan pendidikan yang kuat tentang etika komunikasi dalam menggunakan media sosial, sebagai langkah untuk mengatasi permasalahan serius yang terkait dengan *cyber bullying*, khususnya di kalangan remaja di Indonesia. Tujuan artikel ini adalah untuk memberikan pemahaman mengenai konten dan etika berkomunikasi dalam media sosial, dengan merujuk pada kasus-kasus *cyber bullying* yang terjadi di Indonesia.

Film ini menceritakan mengenai seorang perempuan yang menjadikan ibunya sebagai *support system*, dimana perempuan ini menginginkan dirinya menjadi seorang desainer, lalu perempuan ini membuat desain poster yang akan di *upload* di media sosial setelah mengupload desain tersebut ternyata perempuan ini ketiduran, akhirnya dia bermimpi, didalam mimpi tersebut dia menjadi seorang juara desainer, dimana didalam mimpi tersebut dia melihat ibunya menjadi support systemnya, ternyata tiba-tiba ibunya tidak kelihatan tertutup oleh para penonton, dan dia menjadi bingung mencari ibunya, dikarenakan jika ibunya tidak ada dia menjadi kurang semangat. Setelah bangun dari mimpinya dia melihat gambar desainnya tadi, namun tiba-tiba banyak notif dari media sosial tersebut, bahwa didalam postingannya itu banyak yang berkomentar buruk, akhirnya di posisi itu dia merasa *terbully* dikarenakan banyaknya komentar yang menghina postingannya, dari hasil *bullyan* tersebut perempuan ini mengalami trauma akibat dari *bullying* tersebut, dan munculah seorang ibunya yang dia anggap sebagai penyemangatnya.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kualitatif. Seperti yang dijelaskan oleh Moloeng (2007:6), pendekatan kualitatif memiliki tujuan untuk memahami fenomena yang terkait dengan pengalaman subjek penelitian secara menyeluruh, menggunakan deskripsi verbal dan linguistik, dalam konteks tertentu yang mereka alami, serta dengan menerapkan berbagai metode ilmiah.

Mencari arti yang tersembunyi di balik suatu tanda, seperti iklan, berita, atau film, adalah inti dari analisis semiotika, cabang linguistik yang menganalisis bahasa, gambar, gerak tubuh, atau objek lain untuk menyampaikan pesan berdasarkan suatu ide. Karena tanda-tanda bersifat arbitrari, maknanya tergantung pada perspektif individu yang mengamati mereka. Semiotika juga memperhitungkan konteks budaya, sosial, dan psikologis di mana tanda atau objek tersebut muncul.

Semiotika adalah studi tentang tanda-tanda dan interpretasi tanda-tanda yang berasal dari kata Yunani *semeion* atau *seme*. Ilmu semiotika berakar dalam tradisi klasik dan skolastik yang terfokus pada logika dan retorika, seperti yang disebutkan oleh Kurniawan dalam Sobur pada tahun 2013. Semiotika merupakan metode analitis untuk menganalisis tanda-tanda yang digunakan dalam berbagai konteks, baik dalam komunikasi manusia maupun dalam interaksi dengan dunia sekitar. Tujuan dasar semiotika adalah memahami bagaimana manusia menginterpretasikan tanda-tanda, di mana makna bukan hanya terkait dengan komunikasi, tetapi juga menciptakan sistem tanda yang terstruktur. Ilmu ini mengkaji tanda-tanda, cara mereka beroperasi, hubungan mereka dengan tanda-tanda lain, serta bagaimana tanda-tanda ini disampaikan dan diterima oleh individu yang menggunakannya.

Semiotika adalah bidang studi yang fokus pada sistem, peraturan, dan konvensi yang memberikan makna kepada tanda-tanda. Perspektif teori Charles Sanders Peirce sangat penting dalam semiotika, di mana ia menganggap bahwa penalaran manusia tergantung pada tanda-tanda. Oleh karena itu, manusia hanya dapat berpikir dan merumuskan argumen melalui penggunaan tanda-tanda. Peirce berpendapat bahwa logika dan semiotika saling terkait, dan semiotika dapat diterapkan pada berbagai jenis simbol. Seiring berjalannya waktu, istilah "semiotika" lebih umum digunakan daripada "semiosis." (Tinarbuko, 2008).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pembahasan Struktur Tanda Dalam *Silent Movie 'The Dreams'*

Film bisu merupakan sebuah bentuk film yang diproduksi tanpa dialog dan rekaman suara dan umumnya berasal dari masa sebelum film bersuara. Meskipun film bisu mengandalkan visual untuk menyampaikan narasi dan perasaan, kartu judul sering digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen utama dalam cerita, seperti latar belakang atau era, atau menyampaikan dialog kunci. Terkadang, seorang pemandu acara atau penjelasan langsung diperlukan untuk membacakan isi kartu judul kepada penonton.

Pada umumnya, orang yang menyajikan film bisu kepada penonton bertanggung jawab untuk membacakan kartu *intertitle*, atau kartu judul, agar penonton dapat memahami konten film dengan lebih baik. Pada tahun 2017, Saptorahardjo dan Franzia mengemukakan bahwa film bisu pada dasarnya terbebas dari dialog dan hanya mengandalkan elemen visual untuk menyampaikan pesan dan emosi kepada penonton. Dalam hal ini, kartu judul memiliki peran yang sangat penting, karena dapat menggantikan dialog dengan memberikan informasi yang diperlukan kepada penonton.

Dengan demikian, film bisu tidak hanya mengandalkan gambar dan gerakan untuk menceritakan cerita, tetapi juga memanfaatkan kartu judul sebagai alat komunikasi yang esensial untuk memperdalam pemahaman penonton terhadap cerita yang sedang dipertontonkan.

Anjani mengatakan bahwa film bisu adalah film yang tidak memiliki dialog, efek suara, atau suara. Gestur, pantomim, dan kartu judul digunakan untuk menggantikan dialog atau narasi. Artinya, penonton "dipaksa" untuk memahami cerita film melalui gerak tubuh artis dan teks yang muncul di sela-sela film, seolah-olah membaca komik berdialog. Selain itu, film bisu lebih menekankan bahasa tubuh dan ekspresi wajah aktor sehingga penonton dapat lebih memahami apa yang dirasakan dan diungkapkan mereka di layar.

Film yang hanya menggunakan rekaman suara musik dan dialog yang disampaikan melalui gerak isyarat, pantomim, dan kartu *intertitle* (kartu judul), seperti *City Lights* dan *The Artist*, juga sering disebut sebagai film bisu. Karena film bisu biasanya memiliki suara, istilah "film bisu" dapat keliru. Dalam industri perfilman, istilah "film bisu" adalah sinonim dari

istilah lama yang digunakan untuk membedakan produk lama dari produk baru.

Analisis semiotik merupakan studi mendalam tentang tanda-tanda dan semua elemen yang terkait. Hal ini menjadi pembuka pintu untuk memahami film "The Dreams". Menurut Peirce, seorang penafsir adalah unsur kunci yang menghubungkan tanda dengan objeknya, melibatkan proses induksi, deduksi, dan pembuatan hipotesis. Dengan kata lain, sebelum mengidentifikasi hubungan antar teks dalam film, seorang peneliti harus membangun kerangka referensi sendiri, didasarkan pada pengalaman dan pengetahuan yang telah ada.

Kerangka referensi ini menjadi pondasi esensial, membantu penonton memahami pesan yang tersembunyi dalam film. Peneliti, dalam hal ini, akan membedah struktur tanda-tanda dalam setiap adegan, menciptakan kerangka umum yang memungkinkan interpretasi yang mendalam. Dengan menggunakan metode semiotik, peneliti dapat mengungkap makna-makna tersembunyi dan kompleksitas dalam tanda-tanda visual, verbal, dan simbolis yang muncul dalam film "The Dreams". Pendekatan ini tidak hanya memahami apa yang terjadi di layar, tetapi juga mengapa dan bagaimana tanda-tanda tersebut membentuk makna dalam konteks cerita secara keseluruhan.

Melalui analisis semiotik yang cermat, peneliti dapat menguraikan struktur kompleks dari tanda-tanda dalam film ini, membuka jendela menuju dunia simbol dan pesan yang disampaikan oleh pembuat film. Dengan demikian, analisis semiotik menjadi alat yang sangat berguna dalam membongkar lapisan-lapisan makna film "The Dreams", memberikan pemahaman mendalam tentang komunikasi visual dan simbolis yang terjadi di dalamnya. Setelah menonton keseluruhan film bisu "Dreams", prosedur penelitian pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi adegan-adegan dari film bisu tersebut yang memiliki struktur simbolik yang cukup kuat untuk dianggap mewakili realitas. Untuk menonjolkan tanda-tanda film bisu ini, peneliti merekam adegan-adegan dari film bisu tersebut, dengan menonjolkan adanya struktur semiotik (simbol, indeks, simbol).

3.2 Makna Karakter Tokoh Film Bisu 'The Dreams'

Dalam konteks perfilman, tokoh adalah elemen cerita yang menggambarkan karakter-karakter yang ada dalam sebuah film. Peran tokoh sangat penting karena mereka tidak hanya menjadi pusat fokus cerita, tetapi juga menciptakan sudut pandang utama bagi penonton. Karakterisasi tokoh melibatkan penggambaran yang mendalam dari kepribadian, tindakan, dan emosi tokoh-tokoh tersebut. Pengertian karakter tokoh dalam suatu karya sering disebut sebagai penokohan atau perwatakan, yang mencakup cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan kepribadian tokoh-tokoh tersebut.

Menurut Kosasih (2012:67), ciri-ciri tokoh melibatkan teknik pengarang dalam membentuk kepribadian tokoh-tokoh cerita. Ini termasuk cara tokoh-tokoh tersebut digambarkan, bagaimana kepribadian mereka berkembang sepanjang cerita, dan bagaimana mereka bereaksi terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam narasi. Pendekatan ini memberikan dimensi yang mendalam pada karakter-karakter dalam film.

Menurut Zaidan (2004:206), penggambaran tokoh melibatkan proses pengungkapan watak, kebiasaan, dan budaya tokoh tersebut dalam cerita. Ini mencakup cara tokoh berbicara, bertindak, dan berinteraksi dengan lingkungan dan karakter lainnya. Dengan pengembangan karakter yang cermat, penonton dapat merasakan kedalaman emosi dan kompleksitas psikologis yang dimiliki oleh tokoh-tokoh dalam film.

Sugiarti (2007:94) mendefinisikan tokoh atau peran sebagai suatu tindakan yang memberikan dimensi fisik dan mental kepada seorang pelaku atau karakter dalam cerita. Artinya, karakter tersebut tidak hanya dilihat dari segi fisiknya, tetapi juga dari segi emosional, psikologis, dan moralitasnya. Ini mencakup reaksi tokoh terhadap tantangan, kegembiraan, ketakutan, dan konflik emosional lainnya yang mereka alami sepanjang cerita.

Dengan menganalisis seluruh rangkaian cerita pada *silent movie* ‘*The Dreams*’, dapat dinilai bahwa film ini menekankan alur cerita yang mengandung *cyber bullying* sebagai daya tarik tersendiri bagi masyarakat. Konstruksi makna tokoh utama film ini sarat dengan nilai-nilai *human interest*, yang mana realita kehidupan seorang remaja yang mempunyai cita-cita besar menjadi seorang desainer terekspresikan dengan jelas pada tokoh tokoh utama melalui alur cerita filmnya.

Film bisu “The Dreams” menyampaikan pesan moral yang mencangkup dalam realitas kehidupan sehari-hari. Pesan moral dari “The Dreams” adalah bahwa *cyberbullying* tidak manusiawi dan salah. Oleh karena itu, hentikan tindakan *cyberbullying* karena akan memberikan dampak pada korbannya, seperti dampak psikologis (mudah depresi, rasa cemas, menyakiti diri sendiri) dan dampak fisik, sosial (penarikan diri, kehilangan rasa percaya diri). Dalam adegan film bisu ini, kedua aktor tersebut memerankan karakter yang berbeda, sang anak menunjukkan sikap yang lebih rendah hati terhadap keadaan dan sang ibu menunjukkan sikap yang lebih sabar dan penuh kasih sayang.

3.3 Hasil Analisis Semiotic *Silent Movie* ‘*The Dreams*’

Analisis semiotik representasi *cyber bullying* pada *silent movie* ‘*The Dreams*’ karya Edo Setiawan. Pada *silent movie* ‘*The Dreams*’ yang menginterpretasikan *cyber bullying*. Kemudian peneliti mengumpulkan dan menganalisis pembahasan berdasarkan rangkaian adegan yang terdapat dalam *silent movie* ‘*The Dreams*’. Berdasarkan temuan data yang ada dalam *silent movie* ‘*The Dreams*’ terdapat dua potongan scene yang menggambarkan *cyber bullying*, yaitu saat terjadi perundungan dan efek dari kejadian tersebut.

3.2.1 Representasi Makna Dalam *Silent Movie* ‘*The Dreams*’

Cerita dalam film bisu “The Dreams” merupakan cerita fiksi namun menggambarkan realita kehidupan masyarakat. Film juga merupakan salah satu cara untuk mengekspresikan kehidupan manusia. Menurut Stuart Hall (1997), film sebagai sebuah konsep representasi mempunyai sejumlah definisi fungsi, yang secara khusus mengacu pada proses dan produksi makna melalui sebuah tanda. Representasi juga menghubungkan makna dan bahasa dengan budaya.

lebih mendalam, dekonstruksi makna melalui representasi sistemik tidak hanya terbatas pada ungkapan verbal, melainkan juga melibatkan elemen visual. Berdasarkan analisis semiotika yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, representasi dapat diartikan sebagai proses mencerminkan atau menciptakan gambaran suatu gagasan atau situasi. Konsep representasi memegang peran penting dalam ilmu komunikasi, dipengaruhi oleh strukturalisme dan studi budaya. Representasi merujuk pada relasi antara konsep-konsep dan bahasa yang mencerminkan realitas objek, keberadaan, atau dunia imajinatif terkait dengan objek yang bersifat fiksi, manusia, atau peristiwa (KBBI V Daring). Dalam film bisu ‘The Dreams’, film ini secara teliti menggambarkan situasi kehidupan nyata dan konflik yang terjadi di dalamnya.

3.2.2 Representasi makna pada gambar 1



Gambar 1. menit 1.03

Ikon, pada *scene* gambar 1. Menit 1.03 menampilkan ikon/pemeran utama *silent movie* ini, tokoh utama anak Perempuan dalam situasi permasalahan yang menyimpannya. **Indeks**, ekspresi yang ditunjukkan tokoh utama anak Perempuan yang timbul perasaan *gelisah* di lihat dari gambar 1 menunjukkan alur cerita yang mengandung *human interest*, yang menggambarkan ekspresi emosional akibat *cyber bullying* yang dialami tokoh utama. **Symbol**, secara simbolik, pada *scene* tersebut menggambarkan tokoh anak Perempuan yang memiliki watak/karakter manusia ketika mengalami *cyber bullying* yang bisa di respons dengan sikap baik, rendah hati dan sabar.

Tindakan *cyber bullying* yang di tunjukkan pada *scene* ini direpresentasikan melalui media sosial *Instagram* dengan bentuk komentar negatif yang mengarah pada perundungan atau *bullying*. Penyebab terjadinya *bullying* bisa terjadi bukan karena keinginan pelaku, tetapi pengaruh dari orang-orang terdekat. Hal ini dilakukan sebagai salah satu cara untuk bisa diterima dalam lingkup pergaulan di lingkungannya. Masalah *cyber bullying* bisa terjadi salah satunya karena memiliki sikap iseng di dunia maya. Awalnya, pelaku membuat bully secara iseng di media sosial. Penyerang kemudian akan merasa puas dengan tindakannya. Kemudian pelecehan akan terus berlanjut hingga banyak korbannya. Faktor yang dapat mempengaruhi *cyber bullying* antara lain adalah meniru orang lain, teknologi yang berkembang pesat, pengendalian diri yang buruk, dan tidak mengetahui adanya risiko hukum jika melakukannya.

3.2.3 Representasi makna pada gambar 2



Gambar 2. Menit 1.23

Ikon, pada *scene* gambar 2 menit 1.23 menampilkan ikon pemeran utama *silent movie* ini. Tokoh anak Perempuan dalam situasi keheningan setelah mendapat perundungan. **Indeks** adegan pada *scene* ini memperlihatkan tokoh utama anak Perempuan yang mengalami *cyber bullying* terhadap dirinya setelah tokoh utama terbangun dan mendapat *notif* dari Instagram, ternyata *notif* tersebut berisi komentar negatif terhadap postingan tokoh utama anak Perempuan. Hal tersebut membuat tokoh utama anak Perempuan menjadi cemas, gelisah dan kehilangan kepercayaan diri akibat *bullying*. Saat mengalami perasaan cemas tersebut, ibu tokoh utama menghampiri tokoh utama untuk menenangkannya sebagai rasa sayang kepada anak perempuannya. Secara indeks dalam *scene* ini menggambarkan watak/karakter pemeran utama sebagai pribadi yang sabar dan rendah hati dalam menyikapi kejadian perundungan yang menimpanya. **Symbol**, pada *scene* ini merepresentasikan bentuk rasa peduli dan penyayang sebagai seorang ibu ketika mengetahui anak perempuannya sedang membutuhkan penjemang.

4. Kesimpulan

Film bisu/*silent movie* menjadi salah satu bentuk penyampaian pesan yang efektif melalui media yang dapat memberikan edukasi mengenai bahayanya tindakan *cyber bullying* terhadap seseorang, karna dapat merusak psikologis maupun dampak sosial. *Cyber bullying* adalah bentuk pelecehan atau intimidasi yang terjadi melalui media sosial, pesan teks, email, atau platform *online* lainnya. Ini adalah masalah serius yang dapat memiliki dampak jangka panjang pada kesejahteraan mental dan emosional korban. Oleh karena itu, sangat penting bagi individu, keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk menyadari dampak serius yang dapat dihasilkan dari tindakan *cyber bullying*.

Peran orang dewasa, termasuk orang tua dan pendidik, sangat penting dalam mengatasi *cyber bullying*. Mereka harus mendukung korban, memberikan bimbingan kepada pelaku, dan memonitor aktivitas online anak-anak mereka. Sekolah juga harus memiliki kebijakan yang jelas tentang *cyberbullying* dan mengambil langkah-langkah untuk menghentikannya. Kerja

sama antara rumah dan sekolah sangat penting dalam melawan fenomena ini. Teknologi juga dapat menjadi bagian dari solusi. Perusahaan teknologi dan platform media sosial perlu memiliki kebijakan yang ketat terkait dengan tindakan cyberbullying. Mereka dapat mengembangkan algoritma dan filter yang lebih efektif untuk mendeteksi dan menghentikan pelecehan online. Selain itu, mereka harus memfasilitasi pelaporan tindakan cyberbullying dan bekerja sama dengan otoritas penegak hukum jika perlu.

Kesadaran publik adalah kunci dalam memerangi *cyber bullying*. Semakin banyak orang yang mengetahui masalah ini, semakin besar kemungkinan tindakan akan diambil untuk mengatasinya. Kampanye penyuluhan, seminar, dan sumber daya online harus tersedia untuk membantu orang mengenali, mencegah, dan mengatasi *cyber bullying*. Namun, ada juga beberapa tantangan dalam mengatasi *cyber bullying*. Salah satunya adalah kesulitan dalam mengidentifikasi pelaku, karena mereka sering menggunakan anonimitas *online*. Selain itu, undang-undang yang mengatur *cyber bullying* masih belum merata di berbagai negara, dan diperlukan upaya lebih lanjut untuk mengembangkan kerangka hukum yang efektif.

Daftar Pustaka

- [1] (Angela & Winduwati, n.d.)Angela, M., & Winduwati, S. (n.d.). *Michelle Angela, Septia Winduwati: Representasi Kemiskinan dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure pada Film Parasite) Representasi Kemiskinan dalam Film Korea Selatan (Analisis Semiotika Model Saussure pada Film Parasite)*.
- [2] (Pengabdian Kepada Masyarakat Hal & Fardian Anshori, n.d.)Pengabdian Kepada Masyarakat Hal, J., & Fardian Anshori, I. (n.d.). *JURNAL SOSIAL & ABDIMAS Fenomena Cyber Bullying Dalam Kehidupan Remaja*.
<http://ejurnal.ars.ac.id/index.php/jsa>
- [3] .(Mudjiyanto et al., 2013)Majid, A. (2019). *Representasi Sosial dalam Film “Surat Kecil Untuk Tuhan” (Kajian Semiotika dan Sosiologi Sastra)*. 2(2), 101–116.
- [4] F. A. Milawasri, “ANALISIS KARAKTER TOKOH UTAMA WANITA DALAM CERPEN MENDIANG KARYA S.N. RATMANA,” 2017.
- [5] (Mudjiyanto et al., 2013)Mudjiyanto, B., Nur, E., Pengkajian, B., Komunikasi, P., Jakarta, I., Pengkajian, B. B., Makassar, I., & Abdurrahman Basalama, J. (2013). *Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi Semiotics In Research Method of Communication*. In *Informatika dan Media Massa t PEKOMMAS* (Vol. 16, Issue 1).
- [6] KHIZANAH AL-HIKMAH, “FENOMENA CYBERBULLYING PADA REMAJA,” YOGYAKARTA, 2016.