

Representasi *Bullying* dalam Film *The Emoji Movie*

Aletheia Imanuel¹, Septia Winduwati^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta

Email: aletheia.915190226@stu.untar.ac.id

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta *

Email: septiaw@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal: 09-12-2022, revisi tanggal: 07-01-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal: 05-02-2023

Abstract

The Emoji Movie is a 2017 Sony Pictures animated film directed by Tony Leondis. The purpose of this study is to dissect the representation of bullying in the form of discrimination and intimidation and the search for identity in the main character in *The Emoji Movie* and to find out the message that *The Emoji Movie* wants to convey to the audience. This study uses a qualitative approach using Roland Barthes' semiotic analysis technique in which there are elements of verbal bullying that trigger the search for the main character's identity in *The Emoji Movie*. The results obtained from this research are that in this film the meaning of bullying is constructed, where bullying should have a negative meaning but becomes a positive meaning in this film, as the starting point for triggering the formation of the main character's self-confidence in the search for his identity. But, basically a person's resilience and the meaning of bullying for each individual is different. Other people's opinions on our behavior in society can be positive or negative depending on our response and our meaning.

Keywords: *bullying, film, representation*

Abstrak

The Emoji Movie merupakan film animasi produksi Sony Pictures tahun 2017 disutradarai oleh Tony Leondis. Tujuan dari penelitian ini untuk membedah representasi *bullying* dalam bentuk diskriminasi dan intimidasi dan pencarian jati diri pada tokoh utama dalam film *The Emoji Movie* dan untuk mengetahui pesan yang ingin disampaikan melalui film *The Emoji Movie* kepada penonton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik analisis semiotika Roland Barthes yang di dalamnya terdapat unsur-unsur *bullying* verbal yang menjadi pemicu pencarian jati diri tokoh utama dalam film *The Emoji Movie*. Hasil dari penelitian ini yaitu film ini mengkonstruksikan makna *bullying*, dimana *bullying* yang seharusnya bermakna negatif tetapi menjadi makna positif dalam film ini, sebagai awal mula pemicu terbentuknya kepercayaan diri tokoh utama dalam pencarian jati dirinya. Tetapi pada dasarnya resiliensi seseorang dan pemaknaan *bullying* untuk setiap individu berbeda-beda. Pendapat orang lain atas perilaku kita di masyarakat dapat menjadi hal yang positif maupun negatif tergantung respon kita dan pemaknaan kita.

Kata Kunci: film, perundungan, representasi

1. Pendahuluan

Sebagai makhluk sosial manusia bersosialisasi dan berinteraksi. Salah satu contoh interaksi yang dilakukan adalah berkomunikasi. Komunikasi bisa disebut juga suatu proses penyampaian pesan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Seiring waktu berjalan, apalagi di era digital seperti ini, komunikasi sudah lebih mudah

dilakukan melalui internet, karena seiring perkembangan zaman, komunikasi telah berkembang secara pesat.

Film juga merupakan bagian dari media komunikasi massa yang efektif. Perkembangan komunikasi dalam bentuk yang berbeda-beda, salah satunya film. Film merupakan salah satu media komunikasi massa dalam bentuk audio dan visual yang memiliki konsep cerita. Film juga sebagai media penyampaian pesan dalam bentuk informasi, edukasi, dan hiburan. Dengan berbagai konten yang disajikan oleh film, film juga dapat mempengaruhi pola pikir penikmatnya (Rendragraha, 2018). Film merupakan salah satu media yang berpotensi dapat mempengaruhi penikmatnya karena kemampuannya menjangkau banyak segmen sosial. Film tidak hanya memperlihatkan sebuah hiburan, tetapi film juga memuat aspek Pendidikan, norma kehidupan, kritik sosial, dan masih banyak lagi untuk penikmatnya (Paramita, 2018).

Film animasi tidak terbatas oleh umur dan dapat dinikmati oleh siapa saja. Saat ini perkembangan film animasi semakin pesat, membuat orang berlomba-lomba untuk memproduksi film animasi yang akan disukai setiap golongan. Seiring perkembangan film animasi, ternyata tidak semua film animasi dinyatakan aman untuk dikonsumsi oleh anak-anak. Belakangan banyak film animasi yang menunjukkan adegan perkelahian, kekerasan fisik, pembunuhan, kekuatan gaib atau mistik. Serta penggambaran nilai moral yang tidak baik untuk dikonsumsi oleh anak-anak, oleh karena itu tidak sedikit orang tua yang menjaga tontonan anaknya. Karena tidak sedikit pemberitaan yang beredar mengenai tindak kekerasan dan perilaku negatif lainnya yang kini cenderung meningkat pada anak, dan menuduh dikarenakan tontonan yang mereka konsumsi (Hasanah, 2015).

Film *The Emoji Movie* merupakan salah satu contoh film animasi yang di dalamnya terdapat fenomena *bullying* dalam bentuk diskriminasi dan intimidasi pada tokoh utama, dimana dalam film ini hanya sebagai pemanis alur cerita saja. Dan awal mula terbentuknya kepercayaan diri dan pencarian jati diri tokoh utama dalam film ini. Tentang pentingnya menemukan jati diri yang sebenarnya, sehingga dapat menjalani kehidupannya dengan penuh kebanggaan dan makna dalam kehidupannya.

Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah penyampaian pesan yang dilakukan secara massal dan juga melalui media massa. Media massa merupakan alat untuk menyampaikan berita dari sumber kepada khalayak luas. Contoh komunikasi massa adalah televisi, surat kabar, radio, internet dan lain-lain. Komunikasi massa adalah transmisi pesan dari medium ke medium melalui media massa. Komunikator bersifat heterogen, tersebar dan anonim. Juga, komunikator tidak dapat secara langsung merasakan umpan balik yang datang dari komunikan. (Dasuki 2020)

Film

Film merupakan media komunikasi massa yang efektif, dalam bentuk audio dan visual yang memiliki konsep cerita. Film juga sebagai media penyampaian pesan dalam bentuk informasi, edukasi, dan hiburan. Dengan berbagai konten yang disajikan oleh film, banyak segmen sosial membuat para ahli beranggapan bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi penikmatnya. Proses penyebaran pesan tidak dapat dilakukan oleh satu orang saja, melainkan dilakukan oleh banyak pihak seperti institusi atau lembaga tertentu dan membutuhkan teknologi, sehingga komunikasi massa dilakukan terutama oleh komunitas industri film. (Romli, 2016)

Representasi

Proses representasi media adalah proses dimana media dan media menginterpretasikan suatu peristiwa atau sesuatu menjadi suatu realitas yang tidak dapat dipisahkan dari aspek ideologis, kelembagaan, personal dan sosial budaya (Wahyuningsih, 2019). Representasi bukan hanya menyampaikan makna yang sudah ada, namun lebih kepada sebuah usaha untuk membuat sesuatu itu memiliki makna tertentu, dan dianggap menjadi sebuah benang sosial dalam kehidupan di masyarakat. Bagian dari proses dimana makna diproduksi dan dipertukarkan antara anggota suatu budaya, yang melibatkan penggunaan bahasa, tanda, dan gambar yang mewakili sesuatu merupakan bagian dari representasi

Bullying

Bullying dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan semua bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu maupun sekelompok orang yang dilakukan terus-menerus. Beberapa jenis *bullying* yang sering terjadi adalah *bullying* fisik seperti memukul dan mencekik, *bullying* verbal seperti menghina dan meremehkan, dan yang terakhir ada *bullying* elektronik atau *cyberbullying* pelakunya menggunakan sarana elektronik dan fasilitas internet seperti computer dan telepon genggam untuk melakukan tindak *bullying*.

Pencarian Jati Diri

Manusia membutuhkan pengakuan akan keberadaannya dalam bermasyarakat. Tanpa adanya pengakuan dari yang lain, maka seseorang akan merasa tidak berarti atau merasa dirinya bukan manusia seutuhnya. Pencarian jati diri seseorang sangat penting, manusia harus memahami siapa dirinya yang sebenarnya, sehingga manusia tersebut dapat memaknai kehidupannya (Erwanto S, 2010).

Semiotika

Semiotika adalah suatu metode atau ilmu untuk menganalisis dan mengkaji tanda. Pada dasarnya semiotika mempelajari tentang keberadaan tanda, baik itu dikonstruksikan oleh kata-kata dan simbol-simbol yang digunakan dalam konteks sosial atau pun sebagai pendekatan untuk menganalisis sesuatu berupa teks, gambar, ataupun symbol dalam media cetak ataupun elektronik. Tanda itu tidak terbatas pada bahasa, tetapi terdapat pula pada hal-hal yang bukan bahasa. Semiotika sering digunakan sebagai salah satu pendekatan dalam menganalisis sesuatu yang berhubungan dengan tanda, misalnya karya sastra, teks berita dalam media, dan lainnya. (Sudarto, 2015)

2. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang di gunakan oleh penulis dalam menganalisis adalah kualitatif. Maka dalam penelitian ini, penulis ingin menganalisis dan menjelaskan mengenai dekonstruksi makna *bullying* dalam film *The Emoji Movie* dengan metode pendekatan kualitatif, dan menggunakan teknik analisis semiotika Roland Barthes dan mewawancarai ahli psikologi Debora Basaria. Beliau merupakan dosen psikologi Universitas Tarumanagara dan juga psikolog klinis anak remaja dan keluarga. Penulis melakukan tanya jawab secara mendalam mengenai penelitian ini untuk mendapat tambahan informasi.

Gagasan Roland Barthes ini dikenal dengan “Two Order of Signification” (Signifikansi Dua Tahap). Signifikansi tahap pertama merupakan hubungan antara

signifier dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal, Roland Barthes menyebutnya sebagai denotasi. Istilah yang digunakan Roland Barthes untuk signifikansi tahap kedua adalah konotasi. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan emosi atau perasaan dari pembaca serta kebudayaan dan nilai-nilainya, pada signifikansi tahap kedua yang berkaitan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos. Sehingga, dalam semiotik Roland Barthes, proses representasi berpusat pada makna denotasi, konotasi, dan mitos (Andika, 2021).

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Penulis menganalisis film *The Emoji Movie* dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Untuk menemukan representasi *bullying* dalam pencarian jati diri tokoh utama dari setiap *scene* yang ada dalam film.

Menurut Barthes proses representasi terdapat pada makna denotasi, konotasi, dan mitos. Denotasi, konotasi dan mitos adalah sebagai kunci dari analisis semiotika Roland Barthes. Sebuah film tidak hanya bisa ditelaah secara apa yang tersurat, melainkan juga bisa sampai pada mitos dibalikinya.

Gambar 1. Analisis Semiotika 1 Pada Waktu 10.50 - 13.40



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2022)

Tabel 1. Hasil Analisa Semiotika 1

Makna Denotatif	Makna Konotatif	Mitos
Saat Gene pertama kali ditugaskan di Cube, Gene menunjukkan banyak ekspresi karena ia gugup. Emoji lainnya terkejut akan hal itu. Lalu menyuruh Gene keluar dari Cube dan memberikan penghinaan kepada Gene	Gene mendapat penghinaan dari emoji yang ada di Textopolis karena salah menunjukkan ekspresi di saat ia ditugaskan di Cube. Gene juga membuat Textopolis berantakan.	Dalam <i>scene</i> tersebut menunjukkan adanya kebiasaan menghakimi secara langsung orang yang melakukan kesalahan.

“bodoh”. Lalu Gene membuat Textopolis

Sumber: Hasil Analisa Peneliti

Gambar 2. Analisis Semiotika 2 Pada Waktu 14.40 – 15.50



Sumber: Dokumentasi Peneliti (2022)

Tabel 2. Hasil Analisa Semiotika 2

Makna Denotatif	Makna Konotatif	Mitos
Orang tua Gene menyarankan Gene untuk bersembunyi sementara waktu sampai masalah yang ia perbuat dilupakan oleh emoji lainnya seiring berjalannya waktu. Tetapi Gene menolak saran yang diberikan oleh orang tuanya. Menurut Gene ada maksud lain mengapa ia berbeda dari emoji yang lainnya.	Menurut orang tua Gene dengan Gene bersembunyi sementara waktu, masalah yang ia timbulkan perlahan akan dilupakan oleh emoji lainnya. Tetapi Gene punya pandangan untuk menghadapi masalah yang ada dengan cara mencari maksud dibalik itu semua.	Orang tua cenderung memberikan solusi yang mudah untuk dijalankan oleh anaknya. Belum tentu apa yang orang tua kita sarankan untuk kita, itu yang terbaik.

Sumber: Hasil Analisa Peneliti

Hasil Analisis Semiotika Roland Barthes

Setelah penulis menonton dan melakukan pengamatan pada film *The Emoji Movie* menggunakan Teknik analisis Semiotika Roland Barthes, penulis menganalisis 12 *scene* dalam film ini. Beberapa *scene* yang menunjukkan adegan *bullying* verbal dalam bentuk diskriminasi dan intimidasi kepada Gene sebagai tokoh utama dalam film tersebut. Tetapi perlakuan *bullying* verbal yang di dapat tokoh utama tidak membuat Gene sebagai tokoh utama menyerah pada keadaan yang dialami, tetapi menjadi pemicu pencarian jati diri Gene dalam film.

Dalam tabel analisis semiotika terdapat *scene* orang tua Gene meyarankan Gene untuk bersembunyi sementara waktu dari masalah yang ia timbulkan. Sampai seiring berjalannya waktu masalah yang ia perbuat dilupakan oleh emoji lainnya. Tetapi Gene menolaknya karena menurutnya pasti ada maksud lain mengapa ia berbeda dari yang lainnya. Gene menjadi mulai berusaha untuk mencari jati dirinya, supaya diterima di Textopolis. Ditemukan bahwa tindakan *bullying* verbal yang ada pada film tersebut merupakan pemicu kepercayaan diri tokoh utama untuk mencari jati dirinya. Dimana perlakuan yang diterima tokoh utama tersebut menghadirkan perubahan sifat personal yang bersifat berani bertindak.

Pembahasan

Film *The Emoji Movie* Salah satu contoh film yang menjadi media komunikasi massa untuk menyampaikan pesan cerita fiktif, yang menceritakan bagaimana perjalanan Gene sebagai tokoh utama merepresentasikan *bullying* yang ia terima dalam bentuk diskriminasi dan intimidasi dalam pencarian jati dirinya. *Bullying* dikenal sebagai sesuatu yang negatif dan akan berujung melahirkan tindakan-tindakan negatif lainnya. Namun dalam penelitian ini penulis menemukan bahwa tindakan *bullying* yang dapat dilihat secara konstruksi adalah sebuah tindakan yang berujung pada sebuah pemicu pencarian jati diri. Justru *bullying* tersebut merupakan sebuah awal dari sesuatu yang baik, yakni merupakan awal mula kepercayaan diri tokoh utama mulai terbentuk.

Penulis menemukan bahwa tokoh utama dalam film ini mengkonstruksikan makna *bullying*, dimana *bullying* yang seharusnya bermakna negatif tetapi menjadi makna positif dalam film ini. Sebagai pemicu kepercayaan diri tokoh utama terbentuk dan ingin mencari jati dirinya. Itulah yang ingin ditunjukan oleh film *The Emoji Movie* ini bagaimana perjuangan tokoh utama dalam menemukan jati dirinya. Di dalam film ini *bullying* yang di terima tokoh utama adalah dalam bentuk diskriminasi atau intimidasi oleh keluarga dan lingkungan sekitarnya karena ia berbeda dari yang lainnya.

Dari hasil wawancara dengan narasumber Debora sebagai ahli Psikologi yang telah menonton dan mengamati juga film ini, melihat Gene sebagai tokoh utama dalam film ini memiliki ambisi yang besar. terlihat dari bagaimana Gene sangat percaya diri bahwa ia sanggup untuk bertugas di Cube, walaupun dia sudah mendapat perlakuan diskriminasi dan intimidasi dari berbagai pihak. Tetapi Gene sebagai tokoh utama dalam film ini memiliki karakter yang tangguh atau dalam istilah psikologinya resiliensi yaitu kemampuan seseorang untuk bangkit atau pulih Kembali dari keterpurukan atau segala masalah yang sedang ia hadapi. Justru karena diskriminasi dan intimidasi yang ia dapat Gene jadi ingin mencari tau lebih lagi apa maksud dibalik mengapa ia berbeda dari emoji yang lainnya.

Berdasarkan wawancara dengan triangulator, dalam bermasyarakat ketika seseorang menampilkan perilaku yang berbeda dari yang seharusnya ia tampilkan, tentu saja itu bisa menimbulkan banyak sekali respon dari orang sekitarnya, seperti

karakter utama dalam film ini. Tetapi tanggapan emoji-emoji lain atas dirinya yang aneh, membuat dia membuat ia menemukan jati dirinya.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian representasi *bullying* dan pencarian jati diri dalam film *The Emoji Movie* menggunakan teknik analisis semiotika Rolan Barthes, maka penulis mendapatkan beberapa kesimpulan, dalam penelitian ini terlihat tokoh utama yang mendapat perlakuan *bullying* verbal dalam bentuk diskriminasi dan intimidasi dari keluarga dan orang sekitarnya karena ia memiliki perbedaan dari emoji lainnya. Menjadi pemicu Gene sebagai tokoh utama mencari jati dirinya untuk dapat diterima oleh emoji lainnya. Dalam penelitian ini dapat dilihat bagaimana Smiler sebagai pengawas sistem di Cube ingin memusnakan Gene. Karena ia berbeda dari yang lainnya dan Gene dapat membuat sistem di Cube kacau. Tetapi pada akhirnya Gene diterima oleh yang lainnya. Setelah ia berusaha menyelamatkan mereka semua dari masalah yang akan terjadi. Upaya menggagalkan rencana Alex sebagai pemilik *smartphone* meriset ulang *smartphone* nya.

Penelitian ini mitos yang terlihat adalah pertama tanpa adanya kritikan dari seseorang atau orang sekitar, kita menganggap diri kita baik-baik saja. Kritikan tersebutlah yang membuat kita mau berubah menjadi lebih baik lagi. Kedua tidak semua hal yang baik, menurut orang lain. Itu yang terbaik untuk kita. Film *The Emoji Movie* representasi *bullying* dan pencarian jati diri tokoh utama ada karena perbedaan yang tokoh utama miliki dan menyebabkan keluarga dan lingkungan sekitar tokoh utama mendiskriminasi dan mengintimidasi nya. Hal itu menjadi pemicu utama untuk Gene sebagai tokoh utama dalam film ini menjadi bertanya-tanya atas keanehan yang ia punya di dalam dirinya dan ia menjadi ingin mencari tahu kenapa dia berbeda dari yang lainnya, dimana sebenarnya fenomena ini sering kali hadir di lingkungan kita. Terkadang *bullying*, diskriminasi, maupun intimidasi dari seseorang dilihat hanya sebagai tindakan menjatuhkan seseorang, tetapi dalam film ini perlakuan tersebut dapat berdampak baik untuk orang yang menerimanya. Karena pada dasarnya resiliensi dan pemaknaan *bullying* untuk setiap individu berbeda-beda. Respons orang lain atas perilaku kita dalam bermasyarakat dapat berdampak negatif maupun positif tergantung pemaknaan kita akan hal tersebut.

Berdasarkan representasi *bullying* dan pencarian jati diri tokoh utama menggunakan analisis semiotika Roland Barthes dalam film *The Emoji Movie* dapat disimpulkan bahwa melalui *bullying* verbal dalam bentuk diskriminasi dan intimidasi yang diterima tokoh utama menjadi awal terciptanya kepercayaan diri tokoh utama untuk mencari jati dirinya dan alasan mengapa ia berbeda dari yang lainnya. Dan membuat perubahan yang positif untuk dirinya. Dan memiliki dampak yang baik untuk orang disekitarnya.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, narasumber serta semua pihak yang turut serta membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

6. Daftar Pustaka

- Dasuki, I. (2020). Makna Edukasi Seksual bagi Remaja pada Film "Dua Garis Biru". *Jurnal Pewarta Indonesia*, 106-112.
- Hasanah, U., Lukman Nulhakim, dan, Pendidikan Biologi, J., & Sultan Ageng Tirtayasa, U. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis. *JPPI*, 1(1), 91–106.
- Paramita, S., dan Chaniago, A. 2018. Representasi Identitas Tomboy dalam Film Inside Out. *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*. Vol: 11(2).
- Romli, K. (2016). *Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Siregar, M. (2019). Kritik Terhadap Teori. *Journal of Urban Sociology*, 2(1).
- Tri Andika, D. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes Tentang Representasi Keluarga Dalam Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini . *Doctoral dissertation*.