

Analisis Isi Pesan Bullying Dalam Film “Shazam”

Yosua Rononuwu, Ido Prijana Hadi, & Chory Angela, Prodi Ilmu Komunikasi,
Universitas Kristen Petra Surabaya

m51414049@john.petra.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui jenis bullying yang terdapat dalam film Shazam. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori bullying dengan indikator *bullying* verbal, *bullying* fisik, *bullying* relasional, *bullying* elektronik yang dicetuskan oleh Barbara Coloroso, (2006). Selain itu ada pula variabel tambahan yakni peran-peran *bullying*. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan metode analisis isi. Peneliti mengoding dan menganalisis pesan *bullying* dalam seluruh adegan dalam film. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam film Shazam jenis *bullying* relasional yang paling banyak muncul karena merupakan jenis yang paling sulit dideteksi dari luar, sehingga sulit mencegah dan menangani. Dalam *bullying* terdapat peran *bully* sebagai aktor utama bullying dan *victim* sebagai korban, sementara peran yang berpotensi menjadi *next bully* yaitu peran asisten *bully*.

Kata Kunci: Analisis isi, *Bullying*, Film “Shazam”.

Pendahuluan

Media massa merupakan salah satu sarana yang efektif untuk pembentukan pola pikir khalayak ramai. Manusia atau khalayak ramai akan mendapat tambahan pengetahuan, dan informasi yang baru dari belahan dunia lainnya dengan waktu yang cepat. Media massa juga memiliki peranan yang sangat penting dalam memudahkan kehidupan masyarakat untuk mendapat informasi yang dibutuhkan. Media *massa* adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dari sumber kepada khalayak (penerima) dengan menggunakan alat-alat komunikasi mekanis seperti surat kabar, film, radio, televisi, dan media sosial (Cangara, 2004).

Sebelum penemuan televisi, film merupakan bentuk utama hiburan dalam bentuk visual dan suara yang diramu dengan berbagai macam cerita yang menarik, karena disetiap cerita yang disampaikan dalam film mencerminkan budaya yang ada di masyarakat. Film merupakan bagian dari kebudayaan *massa*, yang hadir seiring dengan perkembangan masyarakat perkotaan dan industri. Maka dari itu film merupakan media *massa* paling populer dengan efek yang cukup besar terhadap penontonnya. Film sendiri memiliki arti senima yaitu *Cinematographie* yang berasal dari kata *Cinema* + *tho* = *phytos* (cahaya) + *graphie* = *grhap* (tulisan =

gambar = citra), yang memiliki arti, melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa kita sebut dengan kamera. Film hanyalah gambar bergerak yang biasa di sebut sebagai *intermittent movement*. Mencerminkan sebuah budaya dalam film melalui beberapa hal, yaitu dari segi *camera, lighting, music, sound* (suara), dan *editing* (Puspitasari, 2013). Dengan kelima hal tersebut film mampu mencerminkan budaya didalam masyarakat. Hanya menonton produk yang mereka jajakan kepada masyarakat, lalu mereka akan memilih jenis cerita yang mereka ingin tonton.

Film Shazam merupakan salah satu cerminan yang termasuk dalam film yang bergenre aksi, petualangan, komedi hasil karya dari sutradara David F. Sandberg yang dirilis pada 2 April 2019 dengan batasan umur 13 tahun keatas, yang mana film ini juga masuk nominasi-nominasi penghargaan bergengsi seperti *Golden Trailer Awards, MTV Movie & TV Awards, Teen Choice Awards*. Pendapatan film Shazam mencapai USD 258,8 juta atau sekitar Rp3,64 triliun hanya selama 10-13 hari tayang di bioskop secara global (Purba. 2019). Shazam saat ini juga mendapat penghargaan sebagai film terbaik menurut review di DC Extended Universe dengan skor Rotten Tomatoes sebesar 95% dengan peringkat rata-rata 7,88 / 10. Sedangkan film Wonder Woman yang pernah menempati tempat pertama, menyelesaikan perjalanannya dengan skor Rotten Tomatoes 93% pada 422 ulasan dengan peringkat rata-rata 7,65 / 10 (Fernanda. 2019). Data diatas membuktikan kalau Shazam memiliki penonton yang banyak dibanding film superhero yang lain, seperti film Aquaman yang memiliki sifat dan genre film yang sama dengan Shazam yang juga mengandung perilaku bullying akan tetapi perilaku bullying yang di tampilkan dalam film aquaman hanya sedikit dan penjualan film Shazam di atas film Aquaman yang hanya mampu mendapat \$2,9 juta, dan film Shazam lebih di gemari oleh audience karena unsur humor yang fres di tampilkan oleh DC (Nugraha, 2019).

Bullying adalah bentuk-bentuk perilaku kekerasan dimana terjadi pemaksaan secara psikologis ataupun fisik terhadap seseorang atau sekelompok orang yang lebih “lemah” oleh seseorang atau sekelompok orang. Pelaku *bullying* yang biasa disebut bully bisa seseorang, bisa juga sekelompok orang, dan ia atau mereka mempersepsikan dirinya memiliki power (kekuasaan) untuk melakukan apa saja terhadap korbannya. Korban juga mempersepsikan dirinya sebagai pihak yang lemah, tidak berdaya dan selalu merasa terancam oleh *bully* (Ariesto, 2009).

Peneliti menyimpulkan bahwa *bullying* dan kekerasan yang menurut Nitibaskara, 2001 dan Coroloso, 2006 memiliki perbedaan yang mendasar, yaitu dari segi motif *bullying* lebih mengarah pada motif untuk melemahkan atau menjatuhkan mental korban sedangkan motif dari tindak kekerasan bisa karena motif perkosaan, pembunuhan, penganiayaan, penyiksaan, penculikan, pengancaman, dan lain sebagainya, yang kedua tindak bullying dilakukan secara berulang berarti tidak hanya sekali sedangkan tindak kekerasan bisa hanya sekali saja, dan yang terakhir bullying bisa dilakukan berdasarkan kedudukan atau kekuatan dan selalu menyasar kepada korban yang lebih lemah sedangkan kekerasan bisa terjadi kapan saja tanpa melihat status atau kekuatan korban.

Banyak kasus tentang *bullying* yang terjadi pada lingkup sekolah terutama pada kalangan pelajar, salah satu kasusnya “kekerasan di dunia pendidikan Tanah Air kembali jadi sorotan. Awal 2019, berbagai aksi kekerasan kerap terjadi di lingkungan sekolah. Paling tragis adalah meninggalnya Aldama Putra, salah seorang mahasiswa Akademi Teknik Keselamatan Penerbangan (ATKP) Makassar yang dianiaya seniornya.” Yang kedua “ Pertengahan Januari 2019, dunia maya digegerkan dengan beredarnya sebuah video yang memperlihatkan beberapa siswa dipaksa mengkonsumsi makanan encer dalam sebuah ember oleh seniornya. Diduga para siswa tersebut tengah mengikuti masa orientasi pasukan pengibar bendera (paskibraka). Video yang beredar di media sosial itu memperlihatkan para senior memperlakukan mereka seperti binatang.” (Witri, 2019).

Negara adidaya seperti Amerika ternyata juga masih menghadapi nasib yang senada. Negeri ini juga berkutut dengan kasus *bullying* semakin parah. Biasanya kasus *bullying* di negeri ini selalu berhubungan dengan ras, suku, dan agama. Mereka yang berkulit hitam atau beragama Islam kerap mendapatkan perlakuan *bully* yang mengerikan. Akhirnya, banyak dari mereka menarik diri dari lingkungan secara perlahan-lahan (Nugraha, 2019).

Bullying yang terjadi di dalam film Shazam selalu muncul ketika Freddy dan Billy berada di lingkungan sekolah. Dan tindakan *bully* yang terdapat pada film Shazam bisa dilihat melalui jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode analisis isi. Karena dengan deskriptif kuantitatif peneliti dapat dengan jelas melihat pesan *bullying* yang muncul dalam film Shazam dengan lebih jelas. Penggunaan metode analisis isi dilakukan karena analisis isi adalah metode ilmiah untuk mempelajari dan menarik kesimpulan atas suatu fenomena dengan memanfaatkan dokumen. Dengan analisis isi, peneliti dapat mempelajari gambaran isi, karakteristik pesan dan perkembangan dari suatu isi (Eriyanto, 2011, p.10). Analisis isi ditujukan untuk mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak dan dilakukan secara objektif, valid, reliabel dan dapat direplikasi (Eriyanto, 2011, p.15).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *coding sheet*, yaitu data yang dikumpulkan melalui lembar koding yang dibuat berdasarkan kategori yang sudah ditetapkan. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui frekuensi yang muncul dari setiap pesan *bullying* melalui kategori yang sudah ditentukan. Tetapi, sebelum data yang terkumpul dianalisis, maka terlebih dahulu akan dilakukan uji reliabilitas yaitu pengulangan alat ukur dari materi yang sama. Kemudian setelah temuan data di kumpulkan dalam tabulasi data, maka dianalisis secara kuantitatif, secara persentase untuk mengetahui frekuensi juga pesan-pesan *bullying* yang terdapat dalam film Shazam ini.

Penelitian terdahulu dari penelitian ini yaitu skripsi oleh Lisyeana Prawiyadi, mahasiswa Universitas Kristen Petra dengan judul Analisis isi pesan *bullying* dalam serial Netflix “13 Reasons Why”. Disini lisyana lebih mengarah pada

bentuk *bullying* paling banyak keluar dalam serial. Selain itu penelitian lain sebelumnya terkait dengan *bullying* yaitu karya Tri Nanda Ghani R, mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul representasi *bullying* di lingkungan sekolah dalam film *Mean Girls*. Penelitian ini merujuk pada semiotika adegan-adegan *bullying* yang di kategorikan penulis menjadi lima, yaitu : *Bullying* fisik, *Bullying* verbal, *Bullying* non verbal langsung, *Bullying* non verbal, Pelecehan seksual. Penelitian yang lain terkait analisis isi yaitu karya Muhammad Bayu Dwiyan, mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang dengan judul Analisis Isi Unsur *Bullying* Pada Film Langit Biru Karya Lasja F. Susatyo.

Tinjauan Pustaka

Bullying

Kata *bullying* berasal dari kata bahasa Inggris, yaitu dari kata *bull* yang berarti banteng yang senang menyeruduk kesana kemari. Istilah ini akhirnya diambil untuk menguraikan suatu tindakan destruktif. Berbeda dengan negara lain seperti Norwegia, Finlandia, dan Denmark yang menyebut *bullying* dengan istilah *mobbing* atau *mobbing*. Istilah aslinya berasal dari bahasa Inggris yaitu *mob* yang menekankan bahwa biasanya *mob* adalah sekelompok orang yang anonim dan berjumlah banyak serta terlibat kekerasan (Owleus, 2002)

Bullying dapat terjadi karena kesalah pahaman antarpihak yang berinteraksi. *Bullying* bukanlah merupakan suatu tindakan yang kebetulan terjadi, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti, seperti faktor sosial, budaya dan ekonomi. Biasanya dilakukan oleh pihak- pihak yang merasa lebih terhormat untuk menindas pihak lain untuk memperoleh keuntungan. *Bullying* dapat terjadi dimana saja, seperti dikeluarga, masyarakat dan sekolah yang merupakan tri pusat pendidikan (Wiyani 2012).

Terjadinya *bullying* di sekolah menurut Salvimalli (dalam Astuti, Retno 2008) merupakan proses dinamika kelompok dan di dalamnya ada pembagian peran. Peran-peran tersebut adalah *bully*, asisten *bully*, *reinfocer*, *defender*, dan *outsider* :

- Bully* yaitu siswa yang dikategorikan sebagai pemimpin, berinisiatif dan aktif terlibat dalam perilaku *bullying*.
- Victim* yaitu murid yang sering menjadi target dari perilaku agresif, tindakan yang menyakitkan dan hanya memperlihatkan sedikit pertahanan melawan penyerangnya.
- Asisten *Bully* terlibat aktif dalam perilaku *bullying*, namun ia cenderung bergantung atau mengikuti perintah *bully*.
- Reinfocer* adalah mereka yang ada ketika kejadian *bullying* terjadi, ikut menyaksikan, mentertawakan korban, memprofokasi *bully*, mengajak siswa lain untuk menonton dan sebagainya.
- Defender* adalah orang-orang yang berusaha membela dan membantu korban, sering kali akhirnya mereka menjadi korban juga.
- Outsider* adalah orang-orang yang tahu bahwa hal itu terjadi, namun tidak melakukan apapun, seolah-olah tidak peduli.

Jenis Bullying

Barbara Coloroso dalam bukunya *Stop Bullying! Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Prasekolah Hingga SMU* (2006, p.46) memaparkan empat jenis *bullying*, yakni sebagai berikut:

1. *Bullying* Verbal

Bullying Verbal merupakan bentuk *bullying* yang paling umum digunakan, baik oleh anak perempuan maupun anak laki laki. Persentasenya dilaporkan mencapai 70 persen dari seluruh kasus *bullying*. *Bullying* verbal mudah dilakukan dan dapat dibisikkan di hadapan orang dewasa serta teman sebaya, tanpa terdeteksi. Cepat dan tidak menyakitkan sang *bully*, namun dapat sangat melukai sang target. Anak-anak yang lebih muda, yang belum mengembangkan suatu kesadaran diri yang kuat, merupakan pihak yang paling gampang untuk di pengaruhi oleh hal ini, namun serangan berulang dapat mengecilkan setiap anak tak peduli berpapun usianya.

Penindasan verbal dapat berupa julukan nama, celaan, fitnah, kritik kejam, penghinaan dan pernyataan pernyataan yang bernuansa ajakan seksual atau pelecehan seksual. *Bullying* verbal merupakan alat yang paling kuat dan dapat mematahkan semangat seseorang anak yang menerimanya. Penindasan verbal dapat diteriakkan ditaman bermain bercampur dengan hingar bingar dan diabaikan karena dianggap sebagai dialog yang bodoh dan tidak simpatik diantara teman-teman sebaya.

2. *Bullying* Fisik

Bullying Fisik merupakan jenis yang paling tampak dan paling dapat diidentifikasi di antara bentuk-bentuk *bullying* lainnya, namun kejadian *bullying* fisik terhitung kurang dari sepertiga insiden *bullying* yang dilaporkan oleh anak-anak.

Penindasan fisik merupakan jenis *bullying* yang paling tampak dan dapat diidentifikasi diantara bentuk bentuk penindasan lain, jenis penindasan seperti, memukul, mencekik, menyikut, meninju, menedang, mengigit, memiting, mencakar, serta meludahi anak yang tertindas hingga keposisi yang menyakitkan, serta merusak dan menghancurkan pakaian serta barangbarang milik anak yang tertindas.

3. *Bullying* Relasional

Bullying Relasional merupakan jenis yang paling sulit dideteksi dari luar. *Bullying* relasional adalah pelemahan harga diri korban *bullying* secara sistematis. Selain tiga jenis *bullying* di atas, Coloroso juga memaparkan tiga jenis *bullying* yang mengandung unsur seksual.

Penindasan relasional adalah pelemahan harga diri korban penindasan secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan, pengecualian, atau penghindaran. Penindasan relasional dapat digunakan untuk mengasingkan atau menolak seorang teman secara sengaja ditujukan untuk merusak persahabatan. Perilaku ini dapat mencakup sikap sikap tersembunyi seperti pandangan yang agresif, lirik mata, helaan nafas, cibiran, tawa megejek, dan bahasa tubuh yang kasar.

4. *Bullying* elektronik

Bullying elektronik merupakan bentuk perilaku *bullying* yang dilakukan pelakunya melalui sarana elektronik seperti computer, handphone, internet, website, chatting room, email, SMS dan sebagainya. Biasanya ditujukan untuk meneror korban dengan menggunakan tulisan, animasi, gambar, dan rekaman video atau film yang sifatnya mengintimidasi, menyakiti atau menyudutkan. *Bullying* jenis ini dilakukan oleh kelompok remaja yang memiliki pemahaman cukup baik terhadap sarana teknologi informasi dan media elektronik lainnya.

Metode

Konseptualisasi Penelitian

Bullying adalah suatu tindakan atau perilaku yang dilakukan seseorang siswa dengan cara menyakiti atau membully dalam bentuk fisik, verbal atau emosional/psikologis oleh tindakan negatif secara individu atau kelompok yang merasa lebih kuat dari pada korban yang lebih lemah fisik ataupun mental secara berulang-ulang tanpa ada perlawanan dengan tujuan membuat korban menderita. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan karena merupakan suatu teknik penelitian yang objektif, sistematis dan menggambarkan secara kuantitatif isi pesan komunikasi yang tampak dan dilakukan secara objektif, valid, reliabel, dan dapat direplikasi (Eriyanto 2011, p.32). Indikator yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 jenis, yakni jenis-jenis *bullying* dan peran-peran *bullying*. Dua variabel ini ditabulasi silangkan sehingga memperkaya hasil penelitian, tidak hanya memaparkan jenis *bullying* juga peran-peran *bullying*. Untuk mengidentifikasi jenis *bullying*, digunakan 4 jenis *bullying* menurut Coroloso (2006, p.46). seperti *bullying* verbal, *bullying* fisik, *bullying* relasional, *bullying* elektronik dan juga peran-peran *bullying*, menurut Astuti, Retno (2008) peran-peran tersebut adalah *bully*, *victim*, asisten *bully*, *reinforcer*, *defender*, dan *outsider*.

Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh adegan dalam film Shazam yang di rilis pada tanggal 2 april 2019 dengan jumlah 177 adegan. Dikarenakan populasi yang tidak banyak maka peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dari keseluruhan adegan dalam film Shazam agar mendapat kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian.

Analisis Data

Keseluruhan data yang telah diperoleh dan dikumpulkan juga dianalisa berdasarkan teori yang terkait. Pada akhirnya keseluruhan data tersebut dideskripsikan dan diinterpretasikan sehingga menghasilkan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut (Wimmer dan Dominick, 2002: p.145): 1. Merumuskan permasalahan penelitian. 2. Mendefinisikan populasi dari penelitian. 3. Memilih sampel yang sesuai dari populasi. 4. Memilih dan mendefinisikan unit analisis. 5. Mengkonsep kategori isi yang ingin dianalisis. 6. Menentukan sistem kuantifikasi. 7. Melatih pengkoder yang akan disertakan dalam penelitian. 8. Melakukan

pengkodean berdasarkan definisi yang telah ditentukan. 9. Menganalisis data yang telah dikumpulkan. 10. Membuat satu kesimpulan.

Temuan Data

Pesan Bullying dalam film Shazam

Dari hasil pengkodean yang dilakukan oleh peneliti dan hakim, berikut ini adalah temuan data atau pesan bullying yang terdapat dalam film Shazam, berdasarkan variabel jenis bullyingnya.

Tabel 4.4 Pesan Bullying dalam film Shazam

Variabel Jenis <i>Bullying</i>	Frekuensi (kali muncul)	Presentase (%)
<i>Bullying</i> Verbal	23	34,32
<i>Bullying</i> Fisik	19	28,35
<i>Bullying</i> Relasional	25	37,33
<i>Bullying</i> Elektronik	0	0
TOTAL	67	100

Seperti yang terlihat dari tabel di atas, ada total 67 kali pesan *bullying* yang muncul dalam 36 adegan film Shazam. *Bullying* Relasional merupakan jenis *bullying* yang paling banyak muncul dibandingkan *bullying* lainnya yaitu muncul sebanyak 25 kali atau sebesar 37,33%. *Bullying* jenis verbal adalah bullying kedua paling banyak yang muncul sebanyak 23 kali atau sebesar 34,32%. Dan yang ketiga adalah jenis *bullying* fisik yang muncul sebanyak 19 kali atau sebesar 28,35%. Sedangkan jenis *bullying* elektronik tidak muncul dalam film Shazam.

Dalam penelitian ini, bentuk *bullying* relasional yang paling banyak muncul yakni tawa mengejek dengan mengambil porsi sebesar 14,94% dari seluruh *bullying* relasional yang muncul sebanyak 10 kali. Contoh tawa mengejek ada pada saat adegan Brett dan Bruce telah menjatuhkan freddy ke lantai dan tak berdaya karena kekurangan dari freddy yang menggunakan tongkat.



Gambar 1 Bruce dan Brett menertawakan Freddy

Bullying verbal menjadi bullying kedua paling banyak, penghinaan menjadi bentuk *bullying* verbal paling banyak muncul, yaitu sebanyak 13 kali. Contoh jenis *bullying* penghinaan verbal ada pada adegan Bruce dan Brett menghina Freddy



Gambar 2. Bruce dan Brett menghina Freddy

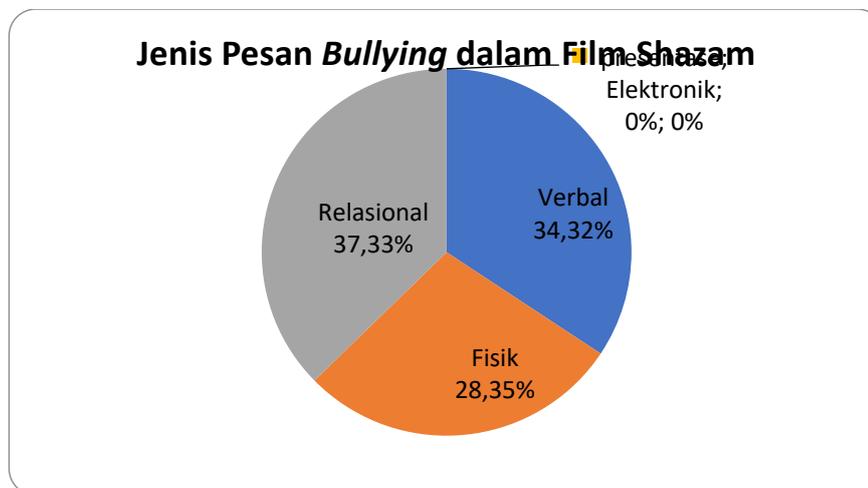
Bullying fisik dalam film Shazam, mencekik menjadi bentuk *bullying* fisik paling banyak muncul yaitu sebanyak 8 kali. Contoh dari mencekik ada pada adegan saat Dr Sivana mencekik Billy yang berubah menjadi Shazam.



Gambar 3. Dr Sivana mencekik Shazam

Dalam film Shazam tidak muncul *bullying* jenis elektronik, karena dalam film Shazam tidak ditemukan perilaku *bullying* yang dilakukan pelakunya melalui sarana elektronik seperti computer, handphone, internet, website, chatting room, email, SMS dan sebagainya. Biasanya ditujukan untuk menyorok korban dengan menggunakan tulisan, animasi, gambar, dan rekaman video atau film yang sifatnya mengintimidasi, menyakiti atau menyudutkan.

Analisis dan Interpretasi



Gambar 4 Jenis Pesan *Bullying* Dalam Film Shazam

Film dan *Bullying*

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa jenis pesan *bullying* yang paling banyak ditampilkan dalam film Shazam adalah *bullying* relasional yakni *bullying* relasional sebesar 37,33%, disusul oleh *bullying* verbal yakni sebesar 34,32%. Sedangkan *bullying* lainnya yaitu *bullying* fisik sebesar 28,35%, *bullying* elektronik sebesar 0 %.

Bullying relasional menempati jenis *bullying* paling sering muncul dalam film karena *bullying* relasional adalah jenis yang paling sulit dideteksi dari luar. Belum lagi, *bullying* relasional mencapai puncak kekuatannya di masa remaja, saat terjadi perubahan-perubahan fisik, mental, emosional, dan seksual (Coloroso, 2006, p.50). Hal ini sesuai dengan umur aktor di film ini (umur di dalam film, bukan umur sebenarnya) yang berada di angka 15-18 tahun, yakni sedang berada dibangku sekolah. Kenapa jenis *bullying* relasional terjadi paling banyak dalam film ini, karena dalam lingkup sekolah jenis *bullying* relasional merupakan jenis *bullying* yang paling sulit dideteksi, sehingga pelaku atau peran bully dengan mudah melakukan tindak *bullying* tanpa dideteksi oleh guru dan orang tua korban. Dengan begitu jenis *bullying* rasional merupakan jenis *bullying* yang sangat berbahaya bagi korban, karena mereka tidak bisa membela diri dan dalam tindak *bullying* kebanyakan orang sekitar dari korban memilih untuk diam saja karena menurut mereka akan merugikan diri mereka sendiri.

Bullying relasional terdapat indikator tawa mengejek yang paling banyak muncul karena tawa mengejek itu kadang tidak di sadari oleh orang lain kalau sebenarnya tindakan tersebut telah masuk ke dalam kategori perilaku *bullying*, sehingga membuat si korban tidak mampu berbuat apa-apa karena menurut banyak orang menertawakan seseorang dengan maksud untuk mengejek merupakan hal yang wajar dan bukan suatu masalah yang besar sehingga di dalam film ini terlihat bahwa tawa mengejek merupakan perilaku *bullying* yang paling mudah digunakan

agar tidak dideteksi oleh orang lain. Perilaku tawa mengejek tidak bisa dianggap sebagai perilaku yang wajar karena korban yang terkena tindak bullying ini akan bermasalah dalam mental dan psikologis mereka karena mereka merasa direndahkan sedangkan mereka tidak ada yang membela, dan tindak bullying merupakan tindakan yang tidak hanya dilakukan sekali dua kali saja tapi bisa saja dilakukan terus menerus dan ini akan berdampak sangat mendasar, contohnya seperti yang ada pada film-film yang bersetting sekolah dan anak muda biasa menampilkan jalan cerita seseorang tidak bisa percaya diri karena terlalu sering di tertawakan karena memiliki berat badan yang tidak ideal sampai membuat tidak percaya diri di hadapan orang banyak, sehingga korban perilaku ini memilih untuk tidak keluar kelas, jalan bersama teman di tempat yang ramai, dan tidak merasa percaya diri ketika di ajak berfoto karena tindak bullying yang dilakukan hingga membuat dia memilih tidak berfoto agar tidak di tertawakan lagi.

Dari keseluruhan tindak bullying yang muncul dalam film Shazam, setiap kategori yang sering muncul memiliki keterkaitan dalam film Shazam. Contohnya pada saat adegan brett dan bruce melakukan bullying penghinaan dan juga sekaligus melakukan bullying tawa mengejek. Tindak bullying ini paling sering ditemukan secara bersamaan karena keterkaitan menghina seseorang dengan mengetawakan mengejek merupakan suatu hal yang saling terkait, contohnya ketika billy menghina barang yang dimiliki oleh freddy dengan tawa mengejek. Tak hanya dari kategori yang banyak muncul dari ketiga jenis bullying saja yang memiliki keterkaitan, karena perilaku bullying bisa muncul bersamaan dengan berbeda kategori jenisnya misalnya pada adegan bullying fisik bisa juga terjadi juga bullying verbal ataupun ketiganya muncul pada satu adegan saja.

Simpulan

Demikianlah temuan data dan analisis serta interpretasinya dalam penelitian Analisis Isi Pesan *Bullying* dalam film Shazam ini. Setelah melakukan penelitian, peneliti menemukan bahwa jenis *bullying* terbanyak dalam film Shazam ini yaitu *bullying* relasional yang muncul sebanyak 25 kali, yaitu sebesar 37,33%. Persentase bentuk bullying yang terdapat dalam film Shazam ini diperoleh dari total 67 pesan bullying yang dimunculkan dalam 36 scene yang mengandung pesan bullying.

Temuan data tersebut menunjukkan bahwa *bullying* relasional adalah bentuk *bullying* nomor satu yaitu sebanyak 25 kali. *Bullying* relasional merupakan perilaku pelemahan harga diri korban yang dilakukan oleh pelaku terhadap korban. Jenis *bullying* relasional paling sulit dideteksi dari luar sehingga sulit dicegah atau ditangani. Belum lagi, bila *bullying* relasional mencapai puncak kekuatannya di masa remaja, saat terjadi perubahan-perubahan fisik, mental, emosional, dan seksual.

Selain mengidentifikasi bentuk *bullying* yang terdapat dalam film ini, penelitian ini juga mencakup variabel peran-peran *bullying* sebagai variabel tambahan yang akan memperkaya hasil penelitian. Secara keseluruhan, asisten *bully* menempati peran bullying yang sangat berpotensi menjadi *next bully* karena faktor kedekatan

dan pertemanan dengan peran *bully* yang mana umur yang sangat muda seperti ini dapat mempengaruhi perilaku teman sebayanya.

Peran bullying kedua yang berpotensi menjadi *next bully* adalah peran *reinforcer*. Peran *reinforcer* berada di bawah peran asisten *bully* yang mana *reinforcer* juga memiliki potensi untuk menjadi *next bully* karena peran *reinforcer* membantu peran *bully* saat menjalankan peran *bullyingnya*.

Peneliti berharap untuk ke depan ada penelitian mengenai penerimaan *audience* tentang pesan *bullying* yang disampaikan dalam film Shazam ini. Penelitian dapat dilakukan dengan metode analisis penerimaan untuk mengetahui bagaimana para *audience* baik yang pernah menjadi pelaku, korban, atau saksi tindak *bullying* menerima pesan-pesan *bullying* yang disampaikan. Hal ini akan berguna sebagai evaluasi para pembuat film yang ada di Indonesia atau luar negeri, bahwa apakah film ini telah menyampaikan pesan yang positif seperti yang mereka harapkan, ataukah malah dampak sebaliknya. Pesan positif yakni untuk mendukung dan meningkatkan kesadaran penontonnya bahwa *bullying* adalah tindakan berbahaya yang akan berdampak buruk bagi korbannya. Sedangkan pesan negatif yakni jika pesannya dan cara teknis pengambilan gambar untuk *mendeliver* ke *audience* kurang matang, dan ternyata malah menimbulkan interpretasi negatif yang berbeda dan bertolak belakang dengan apa diinginkan sang pembuat film sebenarnya.

Daftar Referensi

- Ariesto, Asdrian. (2009). Pelaksanaan Program Anti Bullying Teacher Empowerment Program di Sekolah. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia.
- Astuti, Retno. (2009). Meredam *bullying* 3 cara efektif meredam K.P.A (Kekerasan pada anak). Jakarta : Grasindo.
- Cangara, Hafied. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.
- Coloroso, Barbara. (2006). *Stop Bullying! Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Prasekolah Hingga SMU*. (Santi Indra Astuti, Trans.). Jakarta: Serambi.
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Heru, Fernanda. (2019). Shazam Jadi Film DCEU Dengan Review Terbaik Sampai Saat Ini, <https://dafunda.com/movie/shazam-jadi-film-dceu-dengan-review-terbaik-sampai-saat-ini/>.
- Nitibaskara. R, R. (2001) *Ketika Kejahatan Berdaulat Sebuah pendekatan*

Kriminologi, Hukum Dan Sosiologi. Peradaban. Jakarta.

- Nugraha, D. (2019). '*SHAZAM!*' Ungguli Pendapat 'AQUAMAN' di Review *Screening di Amerika* . Diambil kembali dari kapanlagi.com: <https://www.kapanlagi.com/showbiz/film/internasional/shazam-ungguli-pendapat-aquaman-di-review-screening-di-amerika-f74138>
- Olweus, Dan. (2002). *Bullying at School: What We Know, What We Can Do*. Massachusetts: Blackwell Publisher.
- Puspitasari, Fanny., (2013). Representasi Stereotipe Perempuan Dalam Film *Brave*. Surabaya: Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Witri, Nasuha. (2019). Kasus kekerasan dan bullying di sekolah awal 2019 nomor 2 berakhir tragis.
<https://nasional.okezone.com/read/2019/02/12/337/2016872/6-kasus-kekerasan-dan-bullying-di-sekolah-awal-2019-nomor-2-berakhir-tragis>
- Wiyani, A, N. (2010). *Save Our Children From School Bullying*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wimmer, R. D. (2002). *Mass Media Research : an Introduction*. New York: Wadsworth Publishing Company