

**ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE TENTANG  
CYBERBULLYING PADA REMAJA DALAM FILM UNFRIENDED  
(JOHN FISKE'S SEMIOTIC ANALYSIS OF CYBERBULLYING IN  
ADOLESCENTS IN UNFRIENDED FILM)**

Oleh:

**Ardi Nasrullah Farikhi<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya  
[Ardinasrullah.21038@mhs.unesa.ac.id](mailto:Ardinasrullah.21038@mhs.unesa.ac.id)

**ABSTRAK**

Film adalah produk entertain yang dikomersialkan dan sering menjadi perbincangan dalam ilmu komunikasi. Sebagai produk entertain, tidak jarang film juga memuat atau memasukkan kritik sosial maupun lingkungan di dalamnya. Salah satu film yang memasukkan unsur kritik sosial adalah film unfriended yang diproduksi oleh Blumhouse Production yang bekerja sama dengan Bazelevs. Film ini menarik untuk dikaji secara semiotic karena memiliki muatan kritik sosial mengenai cyberbully yang saat ini marak terjadi mengingat zaman modern seperti sekarang merupakan era media sosial. Cyberbullying menjadi bentuk baru perundangan pada remaja dengan menyalahgunakan teknologi. Pada rumusan masalah peneliti hendak mengungkap berbagai simbol dan makna yang diungkapkan secara tersirat mengenai cyberbullying yang disajikan dalam film Unfriended. Dalam penelitian ini memanfaatkan metode penelitian kualitatif Deskriptif yang menggunakan sumber bahan in formasi berupa kata-kata atau kalimat serta tindakan yang selebihnya dapat berupa tambahan berbentuk dokumen ataupun tangkapan gambar. Analisis semiotika di film ini menggunakan metode dari John Fiske dengan mengklasifikasikan kedalam tiga bagian utama, yaitu realitas, representasi, dan ideologi. Hasil dari penelitian ini adalah cyberbullying merjupakan masalah sosial yang nyata dan menjdi permasalahan bagi para remaja.

**Kata Kunci:** Cyberbullying, Semiotika Fiske, Film Unfriended

**ABSTRACT**

Film is a commercialized entertainment product and is often a conversation in communication science. As an entertainment product, it is not uncommon for films to contain or include social and environmental crises in them. One of the films that include elements of social criticism is the film Unfriended which is produced by Blumhouse Productions in collaboration with Bazelevs. This film is interesting to study semiotically because it contains social criticism about cyberbullying which is currently rife considering modern times as now is the era of social media. Cyberbullying is a new form of bullying in teenagers by abusing technology. In the formulation of the problem, the researcher wants to reveal the various symbols and meanings that are implied about cyberbullying presented in the Unfriended film. In this study, using descriptive qualitative research methods that use information sources in the form of words or sentences and the rest of the actions can be in the form of additional documents or image captures. The semiotic analysis in this film uses

John Fiske's method by classifying it into three main parts, namely reality, representation, and ideology. The results of this study are cyberbullying is a real social problem and problem for teenagers.

**Keywords:** Cyberbullying, Semiotics Fiske, Unfriended Film

## I. PENDAHULUAN

Film dimulai sebagai teknologi baru di akhir abad ke-19, tetapi konten dan fungsionalitas yang ditawarkannya masih sangat terbatas. Belakangan, film menjadi wahana untuk menghadirkan dan menyebarluaskan tradisi hiburan lama yang menawarkan cerita, musik panggung, drama, humor, dan trik teknis untuk konsumsi populer. Film juga hampir merupakan media sejati dalam arti bahwa film itu menjangkau populasi yang besar dengan cepat bahkan di daerah pedesaan. Sebagai media, film merupakan bagian dari jawaban untuk mencari waktu luang, waktu istirahat dari pekerjaan, dan tuntutan akan cara rekreasi keluarga yang terjangkau dan umumnya terhormat. Film memberikan keuntungan budaya bagi kelas pekerja yang menikmati kehidupan sosial mereka yang makmur. Dilihat dari pertumbuhan yang fenomenal ini, permintaan film sangat tinggi. Di antara elemen-elemen penting tersebut di atas, yang terpenting bukanlah teknologi atau iklim politik, melainkan kebutuhan individu yang dipenuhi oleh sinematografi. Penggunaan film sebagai sarana kritik sosial bukan hal baru lagi. Karena cukup mudah dinikmati oleh khalayak ramai, para produser film tidak jarang menjadikan produk mereka sebagai cara untuk memasukkan pesan – pesan sosial yang ingin disampaikan.

Salah satu film yang menurut peneliti memberikan kritik sosial yang cukup mendalam adalah film *Unfriended* yang diproduksi oleh oleh Blumhouse Production dan Bazelevs pada tahun 2014. Film ini menceritakan mengenai sekelompok remaja yang sedang nongkrong via daring menggunakan

aplikasi *skype*, kemudian mendapatkan terror dari teman mereka yang sudah meninggal. Keunikan dari film ini karena adanya pesan sosial yang tersirat mengenai bahaya *cyberbullying*. Entah disengaja atau tidak oleh sang produser, unsur mengenai hal tersebut digambarkan cukup jelas ketika mendekati paruh akhir film. Pada dasarnya bullying bukanlah masalah yang baru lagi. Ekspansi dari internet dan jejaring sosial juga turut memberikan variasi baru model perundungan yang disebut *cyberbullying*. Secara harfiah tindakan *cyberbullying* bisa dikatakan sebagai terror sosial melalui teknologi. *Cyberbullying* pada umumnya dilakukan melalui media situs jejaring sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, Line, atau berbagai jenis jejaring sosial lainnya (Donny, 2013: 41).

Cyberbullying umumnya menyerang psikologis dari individu yang menjadi korban. Menurut Firdaus Kifli, cara – cara yang dilakukan pada *cyberbullying* meliputi *flaming*, yaitu perilaku mengirim pesan dengan kata – kata kasar atau hujatan. Lalu juga *harassment* yang merupakan buntut dari *f;amming*, dilakukan dengan saling berbalas hujatan atau pesan kasar yang disebut juga perang teks. *Denigration* merupakan bentuk *cyberbullying* mengumbar keburukan seseorang di internet dengan maksud merusak reputasi atau nama baik dari seseorang yang dituju. *Impersonation* juga merupakan bentuk *cyberbullying* secara tidak langsung dengan berpura – pura menjadi orang lain dan mengirim pesan – pesan yang tidak baik. *Trickery outing* dilakukan dengan menyebarkan rahasia orang lain atau hal – hal yang bersifat pribadi. Ada juga *trickery* yaitu membujuk orang lain agar

mau mengirimkan foto pribadi orang tersebut. *Exclusion* juga merupakan bentuk cyberbullying yang dilakukan dengan mengeluarkan seseorang dari grup online tanpa adanya persetujuan dari orang tersebut. Lalu ada juga *cyberstalking*, yaitu tindakan cyberbullying yang dilakukan dengan berulang – ulang mengirimkan pesan ancaman atau intimidasi kepada orang lain.

Dampak dari cyberbullying tidak dapat disepelekan. Pada dampak yang ringan saja, seseorang yang mengalami perundungan akan mengalami dampak psikologis berupa perasaan dikucilkan. Dampak lain dari cyberbullying adalah hilangnya rasa kepercayaan diri, pada remaja juga dapat menimbulkan dampak tidak langsung seperti penurunan prestasi akademis akibat stress. Pada dampak yang parah, cyberbullying bisa mengganggu kesehatan mental dan mengakibatkan depresi yang bisa menyebabkan korban dari cyberbullying melakukan hal seperti menyakiti diri, bahkan membunuh dirinya sendiri. Pada akhir tahun 2021 lalu, ada kasus seorang siswi yang hampir melakukan bunuh diri karena takut video asusilanya yang sebetulnya merupakan rahasia pribadinya disebar oleh mantan pacarnya. Psikolog Trisa Genia memaparkan sebanyak 40% anak-anak di Indonesia meninggal bunuh diri akibat tidak kuat terhadap bullying. Dimana 38.41% mengaku pernah menjadi pelaku tindakan perundungan siber, sedangkan 45.35% mengaku pernah menjadi korban.

Melalui film *Unfriended*, produser mengangkat tema mengenai *cyberbullying* yang dikemas secara atraktif dan inovatif. Film ini menggunakan genre *found footage* dengan seluruh kejadian direkam melalui media sosial seperti platform *skype* dan *facebook*. Walaupun mengusung genre horror, urgensi mengenai *cyberbullying* dapat tersampaikan secara baik. Meskipun

dirilis pada 2014 lalu, tema cyberbullying masih cukup relevan hingga sekarang mengingat angka *cyberbullying* khususnya di Indonesia masih terbilang tinggi. Film ini menarik untuk dikaji karena mengangkat isu-isu kehidupan sosial remaja, bullying, bullying, pelecehan seksual dan cyberbullying dengan cara yang berbeda. Juga sikap apatis terhadap orang-orang di sekitar kita dan berbagai permasalahan yang sering terjadi dalam kehidupan remaja.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif analisis teks media dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika John Fiske. Teori semiotika John Fiske menyatakan sesuatu yang ditampilkan di media televisi yang biasanya berupa film maupun iklan, dimana hal itu merupakan adanya suatu kenyataan, fakta yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat (realitas sosial) dengan maksud bahwa realitas merupakan suatu produk yang tercipta dari masyarakat atau manusia itu sendiri.

Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Film *Unfriended*. Subyek penelitian ini akan dibagi dengan menjadi beberapa potongan atau scene yang dimana untuk dianalisis oleh penulis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi (mengamati langsung dan menonton film *Unfriended*, pengamatan dilakukan dengan cara menggunakan scene atau potongan pada film tersebut), tinjauan pustaka dan dokumentasi.

Data primer penelitian ini didapatkan secara langsung dalam penelitian ini dengan cara observasi atau pengamatan pada obyek penelitian. Pada penelitian ini tidak hanya menggunakan dengan observasi langsung saja. Tetapi pengamatan dilakukan melalui cara menonton serta menyimak isi atau cerita

film *Unfriended* dengan cara menonton film melalui *Netflix*. Data sekunder didapatkan dari berbagai sumber lain yang diambil melalui beberapa sumber.

Analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske tiga level diantaranya level realitas, level representasi dan level ideologi. Peneliti hanya menggunakan tiga aspek level tersebut untuk meneliti scene-scene atau potongan adegan pada film yang mengacu dalam rumusan masalah yaitu analisis *cyberbullying*.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Film ini membahas tentang intimidasi online, yang umum terjadi di kalangan remaja. Tidak mengherankan bahwa film ini, dengan anggaran sekitar \$ 1 juta, dapat menghasilkan hingga 16 kali lipat dari waktu tayangnya. Film ini menceritakan awal mula sebuah video oleh seorang mahasiswa bernama Laura, yang diunggah ke situs berbagi video Youtube oleh akun anonim. Video yang memperlihatkan seorang wanita mabuk dan tidak sadar akan perbuatannya, membuat Laura dipermalukan dan menjadi korban *cyberbullying* di sekolahnya.

**Gambar 3.1** Menunjukkan aktifitas *hang out* kelompok remaja yang merupakan rutinitas umum



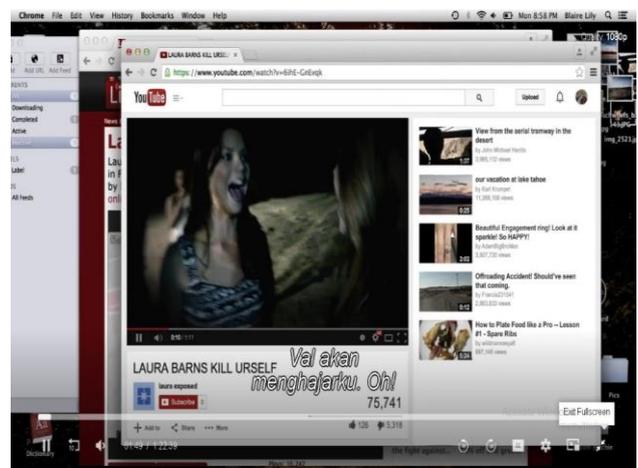
Film diawali dengan sekelompok pemuda yang awalnya sekedar melakukan kegiatan *hang out* secara virtual melalui media daring. Ini merupakan gambaran yang umum dan cukup sering dilakukan oleh para remaja di era digital masa kini.

**Gambar 3.2** Kegiatan tersebut menjadi aneh ketika ada seorang anggota tidak dikenal yang tiba – tiba bergabung dalam forum tersebut



Kemudian kegiatan yang awalnya menyenangkan tersebut tiba-tiba menjadi mencekam karena akun misterius yang bergabung tersebut ternyata milik teman mereka yang sudah meninggal bernama Laura Barns. Akun tersebut menyebarkan teror dan ancaman kepada semua yang bergabung dalam forum tersebut.

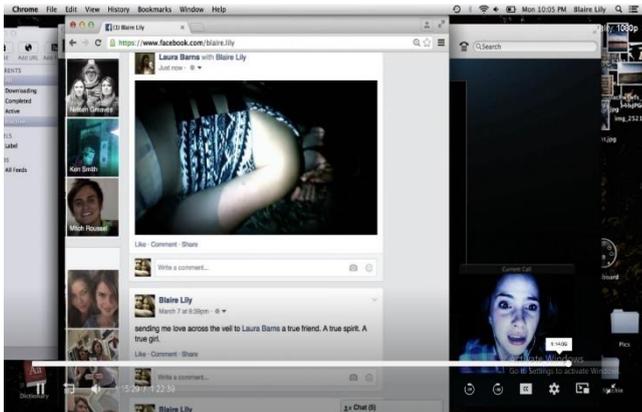
**Gambar 3.3** Setelah serangkaian teror yang diterima, akar permasalahan adalah *cyberbully*



Laura mendapatkan *cyberbullying* ketika sedang mengikuti suatu pesta.

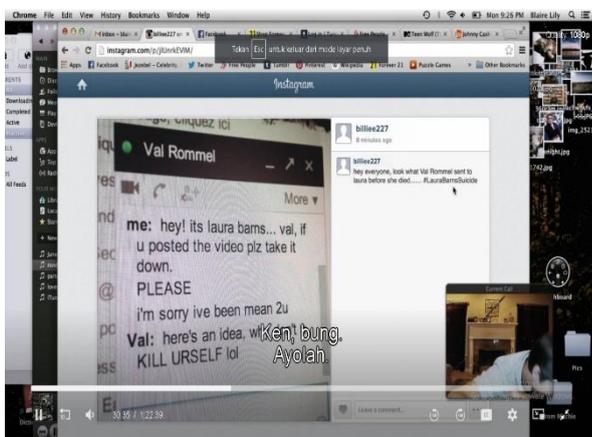
Laura menerima cyberbully tersebut karena teman-temannya yang tidak suka dengan sikap dirinya yang sedang "mabuk".

**Gambar 3.4** Bullying tersebut berawal ketika Laura sedang mabuk berat



Ketika sedang mabuk berat, tanpa sadar Blaire yang merupakan teman dekat dari Laura sengaja mengambil foto dirinya. Kemudian foto tersebut diberikan kepada temannya Val dan kemudian di unggah di media sosial secara umum oleh Val. Bullying yang dilakukan oleh Blaire, Val, dan teman-temannya termasuk *cyberbullying* jenis *trickering outing*, yaitu *cyberbullying* yang dilakukan dengan menyebarkan rahasia seseorang.

**Gambar 3.5** Laura sempat memohon kepada Val untuk menghapus video aib dirinya namun Val malah mengiriminya pesan kasar.



Karena video buruk tentang dirinya tersebar, Laura memohon kepada Val

secara baik untuk menghapus video dirinya yang di unggah oleh Val. Namun alih-alih mengabulkan permintaan Laura, Val malah menghardik dan mengirimkan kata-kata kasar dengan menyuruh Laura untuk mati. Pesan Val tersebut juga merupakan *cyberbullying* bentuk *flaming*.

**Gambar 3.6** Laura yang depresi memutuskan bunuh diri



Setelah hujatan yang dia terima lantaran video dirinya tersebar dan *cyberbullying* yang dia terima, Laura Barns tidak kuat. Depresi berkepanjangan ditambah pengucilan dari teman – temannya mengakibatkan dirinya merasa putus asa. Akhirnya dia memutuskan mengakhiri hidupnya. Produser film menekankan betapa fatalnya dampak *cyberbullying* yang mengakibatkan nyawa seseorang melayang akibat depresi dan rusaknya kesehatan mental.

### 3.1. Kajian Semiotika John Fiske

Analisis semiotika merupakan suatu metode atau cara untuk menganalisis serta memberikan makna terhadap lambang-lambang teks atau pesan. semua model-model tentang makna secara luas mempunyai bentuk yang hamper sama, dimana masing-masing berfokus terhadap tiga elemen dengan cara tertentu dalam semua kajian makna .

Dalam kode-kode televisi yang

telah diungkapkan dalam teori John Fiske, yaitu bahwa peristiwa yang ditayangkan melalui dunia televisi telah diencode oleh kode-kode sosial yang dimana dibagi dalam tiga level diantaranya sebagai berikut:

#### Level Realitas (*Reality*)

1. Level Representasi (*Representation*)
2. Level Ideologi (*Ideology*)

Kode sosial dari level ini merupakan hasil dari level realitas dan level representasi yang dikategorikan pada penerimaan dan hubungan sosial oleh kode-kode ideologi, seperti kapitalisme, individualisme, ras, patriarki dan sebagainya.

#### 1. Level Realitas

Pada level realitas, diperlihatkan melalui tindakan *cyberbullying* yang dilakukan oleh sekelompok anak muda terhadap seseorang yang mereka kucilkan. Cukup banyak bentuk *cyberbully* yang diperlihatkan seperti *flaming* dan *trickering outing* yang diperlihatkan di film ini.

#### 2. Level Representasi

Representasi dari kasus *cyberbullying* dan dampaknya digambarkan secara nyata oleh kisah Laura Barns yang ada di film ini, dimana dia mengalami pengucilan, *cyberbully*, hingga kemudian memutuskan mengakhiri hidupnya karena tekanan mental yang dia alami.

#### 3. Level Ideologi

Pada level ideology menggambarkan apa yang dipikirkan oleh para pelaku *cyberbully*. Para pelaku umumnya melakukan tindakan tersebut untuk menindas seseorang yang mereka tidak suka.

### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

#### 4.1. Kesimpulan

Setelah merinci dan menganalisis temuan data yang disajikan sebelumnya,

penulis mencoba menarik beberapa kesimpulan dalam bab ini, yaitu sebagai berikut: Dari perspektif teks film *Unfriended*, yang mewakili korban *cyberbullying*, dapat dilihat misal Beberapa dialog juga menunjukkan penggunaan wacana dalam film untuk menggambarkan *cyberbullying*, ada beberapa contoh komentar kekerasan yang menyebabkan Laura bunuh diri. Teks tersebut memuat ciri-ciri *cyberbullying*, yang meliputi api, bullying, meremehkan, peniruan identitas, bergaul, dan menyontek, sedangkan ciri-ciri yang tidak ditemukan antara lain pengucilan, *cyberbullying*. Dipengaruhi oleh *YouTube*, dia bunuh diri. Lebih lanjut Nelson mengungkapkan bahwa film tersebut terinspirasi dari pengalaman pribadinya dengan *cyberbullying* semasa kuliah, serta kabar dari seorang teman dekatnya yang bunuh diri. Dalam konteks film ini, Nelson mengatakan bahwa banyak orang tidak peduli dengan *cyberbullying*

#### 4.2. Saran

Berdasarkan pengamatan penulis dan penelitian *Unfriended*, ada saran yang ingin penulis sampaikan. Diharapkan usulan dari peneliti pasca sarjana yang melakukan penelitian serupa dapat menghasilkan hasil yang lebih detail dan komprehensif, sehingga temuan penelitian dapat digunakan untuk memajukan ilmu yang ada. Saran lain bagi sineas adalah menjadikan film sebagai sarana kritik sosial yang lebih menarik untuk disajikan. Selain itu, saran yang ingin peneliti sampaikan kepada para penonton film adalah sebaiknya memiliki media bacaan yang cukup saat menonton film ini. Tanpa literasi media yang cukup dan pemahaman yang memadai tentang *cyberbullying*, penggemar *Unfriended* akan berpikir bahwa film ini hanya berisi kata-kata kasar yang tidak pantas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Deniss McQuail. 1987. Teori Komunikasi Masa: suatu pengantar. Jakarta: Erlangga.
- Damasceno, A. Screenlife and the software audiovisualization: an analysis of the film unfriended. *Comunicação & Informação*; v. 23 (2020), 24(2).
- Effendy, Onong Uchjana. 1993. Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Fachrudin, Andi. 2016. Dasar-dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Ffeatur, Laporan Investigas, Dokumenter dan Teknik Editing, Jakarta: Prenada Media
- Fiske, J. dan J. Hartley. 2003. Reading Television, 2nd edition. London: Routhledge
- Fiske, John. 2010. Cultural and communication studies: sebuha pengantar paling komprehensif. Yogyakarta: Jala Sutra
- Hamrick, J. (2017). *Social Horror and Social Media: The Threat of Emergent Technology in "Unfriended" and "Sickhouse"* (Doctoral dissertation, Vanderbilt University).
- Lee, K., Herawati, D. M., & Aliagan, I. Z. (2021). Cybercrime Representation In The Film "Unfriended: Dark Web". *Aspiration Journal*, 2(1), 71-99.
- WATI, A. S., Abraham, Z. Z., & Hum, M. A. (2019). *Representasi Cyberbullying Dalam Film "Unfriended" (Analisis Wacana Teun A. Van Dijk) Cyberbullying Dalam Film "Unfriended"* (Doctoral dissertation, Iain Surakarta)