

Research Article

Bentuk Perundungan Siber dalam Drama Jepang *Followers* 2020 (Kajian Sosiopragmatik)

Indria Sari Evionika*, Dwi Puspitosari

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*Indriaevionika@gmail.com
dwi.puspitosari@unnes.ac.id

Received: 26-12-2024; Revised: 22-05-2025; Accepted: 22-05-2025
Available online: 30-06-2025; Published: 30-06-2025

Abstrak

Drama Jepang “*Followers*” (2020) mengangkat isu *cyberbullying* dengan menampilkan berbagai bentuknya dalam kehidupan para karakter. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis jenis-jenis *cyberbullying* dan bentuk kalimat *cyberbullying* dalam bahasa Jepang yang digunakan dalam drama tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis kualitatif dengan pendekatan sosiologi sastra dan sosiopragmatik. Data dikumpulkan dari seluruh episode drama “*Followers*” (2020) dan dikategorikan berdasarkan bentuk-bentuk *cyberbullying* yang diidentifikasi. Teori yang digunakan yaitu teori *cyberbullying* menurut Willard. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat total 31 bentuk *cyberbullying* dalam drama “*Followers*” (2020). Bentuk *cyberbullying* yang paling dominan adalah *flaming* (27 data), diikuti oleh *denigration* (2 data), *harassment* (1 data), dan *outing and trickery* (1 data). Bentuk tindakan *cyberbullying* yang paling sering ditemukan yaitu, penggunaan kata-kata kasar, ネットスラング (*netto surangu*), kata yang mengandung unsur sarkas dan gerakan tubuh yang merujuk kepada pelecehan seksual.

Keywords: *cyberbullying*, drama Jepang, sosiopragmatik

1. Pendahuluan

Media sosial adalah sebuah *platform* yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berbagi informasi dengan orang-orang di seluruh dunia. Media sosial memiliki beragam kegunaan yang bernilai positif dan negatif. Di antara berbagai aktivitas bernilai positif yang dapat dilakukan di media sosial, terdapat juga aktivitas yang bernilai negatif, seperti kemungkinan terjadinya kekerasan. Kekerasan di dunia maya dikenal dengan nama *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan tindakan perundungan yang dilakukan oleh seseorang dengan menggunakan media internet yang berbasis pada situs atau *platform* jejaring sosial (Riswanto & Marsinun, 2020). Menurut (Tokunaga, 2010) *cyberbullying* adalah

perilaku apa pun yang dilakukan melalui media elektronik atau digital oleh individu atau kelompok yang berulang kali menyampaikan pesan-pesan permusuhan atau agresif yang dimaksudkan untuk menimbulkan kerugian atau ketidaknyamanan pada orang lain. Menurut (Willard, 2007) *Cyberbullying* merupakan tindakan kejam terhadap orang lain dengan mengirimkan atau mempublikasikan materi berbahaya atau terlibat dalam bentuk kekejaman sosial lainnya menggunakan internet atau teknologi digital lainnya. Menurut teori (Willard, 2007) terdapat 7 bentuk yang dapat menggambarkan *cyberbullying*, yaitu (1) *Flaming*/mencela, merupakan perilaku yang berupa mengirim pesan teks dengan kata-kata kasar, mengolok-olok, memberikan nama

panggilan yang buruk, dan frontal (2) *Harassment*/pelecehan, merupakan perilaku mengirim pesan dengan kata-kata tidak sopan yang ditujukan kepada seseorang yang berupa gangguan yang dikirimkan melalui *e-mail*, *whatsapp*, maupun pesan teks di jejaring sosial secara terus menerus. (3) *Denigration*/pencemaran nama baik, merupakan perilaku mengumbar atau memperlihatkan hal-hal yang buruk tentang seseorang di internet, dengan tujuan merusak nama baik atau reputasi orang tersebut. (4) *Impersonation*/peniruan, merupakan perilaku berpura-pura atau berperan menjadi orang lain dan kemudian mengirimkan pesan-pesan tidak baik. (5) *Outing and trickery*, *outing* adalah perilaku berupa menyebarkan informasi yang bersifat sensitif, pribadi, dan memalukan. Sedangkan *trickery* adalah perilaku membujuk seseorang agar dapat memberikan suatu rahasia maupun data pribadi seseorang. (6) *Exclusion*/pengucilan, bentuk perilaku mengasingkan, atau mengucilkan seseorang di grup *online*. (7) *Cyberstalking*/penguntitan dunia maya, merupakan perilaku berupa ancaman atau intimidasi berbahaya yang dilakukan secara berulang menggunakan alat komunikasi elektronik.

Penggunaan media sosial yang luas dan akses internet yang mudah dan kurangnya kesadaran masyarakat Jepang terhadap isu *cyberbullying* memungkinkan pelaku melakukan tindakan *cyberbullying*. Global Survei Ipsos (*Institut Public de Sondage d'opinion Secteur*) yang merupakan perusahaan riset pasar multinasional yang melakukan survei pada tahun 2018 kepada 28 negara di seluruh dunia melalui sistem Ipsos Online Panel mengenai kesadaran global akan *cyberbullying*. Survei dilakukan kepada orang dewasa berusia 18-64 tahun di Amerika Serikat dan Kanada, serta orang dewasa berusia 16-64 tahun di negara lain. Salah satu pertanyaan yang diajukan adalah “Pernahkah Anda melihat, membaca, atau mendengar sesuatu tentang

cyberbullying?”. Diantara 28 negara yang disurvei Jepang berada di posisi ketiga terendah dengan presentase 56% menjawab “Ya” dan 44% menjawab “Tidak”, hal ini menunjukkan kesenjangan dengan negara Swedia yang memiliki kesadaran akan *cyberbullying* hingga 91%. Data yang dikumpulkan oleh IPSOS menunjukkan bahwa kurangnya tingkat kesadaran masyarakat Jepang tentang *cyberbullying* bisa menjadi penyebab tingkat kasus yang tinggi di negara tersebut. Kurangnya kesadaran masyarakat Jepang terhadap isu *cyberbullying* dimungkinkan karena kurangnya edukasi tentang risiko dan efek yang dapat dialami korban *cyberbullying*. Pemerintah Jepang telah melakukan upaya-upaya untuk mengedukasi masyarakat tentang isu *cyberbullying*, salah satunya dengan menciptakan drama yang mengangkat isu tersebut. Peran film dan drama sebagai sarana dan media penyampai pesan edukasi dianggap efektif karena drama Jepang memiliki penggemar yang besar di dalam dan di luar Jepang. Terkait *cyberbullying*, film atau drama Jepang dapat menjadi media penyampai pesan dan dapat juga menjadi alat edukasi. Menurut Munadi dalam Apriliany (2021) selain memberi manfaat kepada pembuat, film juga dapat bermanfaat bagi penontonnya. Menurut Munadi dalam Apriliany (2021) terdapat beberapa manfaat film atau drama yang dinilai dari sudut pandang pembuat film. Manfaat-manfaat tersebut antara lain sebagai berikut, (1) film dapat digunakan untuk memengaruhi perilaku dan sikap penonton secara langsung, (2) dapat digunakan sebagai alat yang kuat untuk propaganda dan komunikasi politik, (3) dapat digunakan secara efektif untuk memberikan pemahaman secara rasional dan langsung bicara ke hati sanubari penonton, dan (4) film yang dibuat dapat memberikan efek terhadap pendapat publik. Dengan pendekatan yang tepat dan peringatan yang kuat, drama dapat memberikan wawasan dan pengalaman berharga kepada penontonnya,

meningkatkan kesadaran akan *cyberbullying*, dan berkontribusi pada upaya mencegah dan mengatasi perilaku tersebut.

Drama Jepang dapat memainkan peran penting dalam mengedukasi masyarakat tentang bahaya dan dampak negatif *cyberbullying*. Melalui alur ceritanya, drama Jepang dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bagaimana *cyberbullying* mempengaruhi korban dan orang lain di sekitar mereka. Berbagai perspektif tentang *cyberbullying* dapat digambarkan dalam drama, yang dapat menggambarkan situasi yang kompleks dan nyata. Drama *Followers* merupakan drama yang diproduksi pada tahun 2019 dan tayang di *platform streaming* Netflix pada tahun 2020. Drama *Followers* terdiri dari 9 episode, secara spesifik menampilkan isu *cyberbullying* dalam 4 episodenya, sehingga episode-episode tersebut relevan sebagai sumber data untuk menguji klasifikasi berupa kalimat dalam dialog dan tindakan yang mengacu pada tindakan *cyberbullying*. Drama ini berlatar di kota Tokyo dan mengisahkan kehidupan dua tokoh, yaitu Sayo yang berprofesi sebagai penyanyi dan Natsume, seorang model pendatang baru. Keduanya menjadi korban *cyberbullying*. Drama ini menggambarkan rumitnya kehidupan di era digital dan pentingnya kesadaran akan bahaya serta dampak dari tindakan *cyberbullying*. Dalam drama ini secara gamblang menggambarkan berbagai bentuk *cyberbullying*, seperti komentar negatif di sosial media, peniruan dan penyebaran data pribadi seseorang.

Peneliti memilih drama ini sebagai sumber data karena penggambaran *cyberbullying* di dalamnya memiliki kesamaan kontekstual dengan realitas yang terjadi di masyarakat Jepang. Drama ini secara eksplisit menunjukkan dampak negatif yang ditimbulkan oleh *cyberbullying*, sehingga meningkatkan

kesadaran akan isu tersebut. Selain itu, drama ini memberikan peluang untuk membandingkan representasi fiksi dengan kenyataan, yang dapat membantu memahami kesenjangan antara keduanya. Dengan memahami bagaimana *cyberbullying* digambarkan dan dampak yang memengaruhi karakter dalam drama, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk mencegah dan memerangi *cyberbullying* di dunia nyata.

Sejauh ini belum ditemukan penelitian yang membahas tentang drama *Followers* karya Mika Ninagawa, tetapi penulis menemukan penelitian dengan pendekatan yang sama karya Wijayanti (2021) mengenai *cyberbullying* dalam drama Jepang *san nen a gumi* karya Shogo Muto. Di dalam bahasannya, Wijayanti mempresentasikan berbagai bentuk tindakan tokoh di media sosial yang kemudian menjadi bentuk tindakan *cyberbullying*. Namun dalam penelitian sebelumnya tidak menganalisis mengapa kata dan kalimat yang ditemukan dapat dikategorikan sebagai tindakan *cyberbullying*, sedangkan pada penelitian ini kalimat dan kata yang ditemukan dianalisis alasannya mengapa dikategorikan sebagai tindakan *cyberbullying* menggunakan pendekatan sosiopragmatik.

Dari uraian di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengklasifikasikan sesuai jenis bentuk-bentuk *cyberbullying* berupa dialog dan tindakan menurut teori (Willard, 2007) serta mendeskripsikan bentuk-bentuk *cyberbullying* berupa beberapa kalimat dalam dialog bahasa Jepang yang ditemukan dalam drama *Followers* (2020) yang ditinjau menggunakan pendekatan sosiopragmatik. Menurut (Gunawan dalam Prayitno, 2017) kajian sosiopragmatik didasarkan pada dua pendekatan, yaitu sosiologi bahasa, yang kemudian muncul bidang sosiolinguistik dan pragmatik. Tujuan dari penerapan

pendekatan sosiopragmatik adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang cara bahasa membentuk makna, identitas, dan hubungan sosial yang digunakan dalam drama *Followers*. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan sosiologi sastra. Menurut (Suwardi & Hum, 2011) sosiologi sastra adalah pendekatan yang melihat aspek kemasyarakatan dalam karya sastra dan berusaha mempelajari interaksi sosial melalui lensa sastra yang penuh simbol. Tujuan penggunaan pendekatan sosiologi sastra adalah untuk mengetahui bagaimana tindakan *cyberbullying* yang tercermin dalam drama, bagaimana suatu drama dapat menggambarkan suatu fenomena sosial.

2. Metode

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif karena data yang dikumpulkan tidak berupa angka-angka, melainkan pengklasifikasian kalimat dalam dialog dan tindakan yang merepresentasikan praktik *cyberbullying*, sebagaimana ditampilkan dalam potongan adegan drama Jepang *Followers*.. Analisis data kualitatif menurut (Abdussamad, 2021) bersifat induktif, yang berarti analisis dimulai dengan mengumpulkan data, membuat hipotesis, dan kemudian mengumpulkan data lagi untuk mengevaluasi validitas hipotesis. Menurut (Sugiyono, 2013) variabel penelitian merupakan seluruh hal yang ditetapkan oleh peneliti untuk memeriksa dan mengumpulkan informasi kemudian membuat kesimpulan. Sejalan dengan pendapat (Sidiq, 2019) variabel merupakan hal yang dijadikan objek pengamatan dalam sebuah penelitian, kerap disebut sebagai faktor yang berperan dalam penelitian atau gejala yang akan diteliti. Menurut ahli tersebut variabel dalam penelitian ini terdiri dari bentuk-bentuk *cyberbullying*, konteks *cyberbullying*, makna dan pesan *cyberbullying*, teknik representasi *cyberbullying*. Data penelitian ini menggunakan tangkapan layar adegan

dan dialog daring yang sudah diterjemahkan dengan memanfaatkan kamus bahasa Jepang daring sebagai referensi utama, serta mendapat arahan langsung dari dosen pembimbing yang memiliki keahlian di bidang penerjemahan. Metode pengambilan data yang digunakan adalah teknik simak catat menurut ahli (John. W.Creswell, 2010). Teknik analisis data disajikan secara deskriptif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *cyberbullying* yang dikemukakan oleh Willard (2007) serta menggunakan 2 pendekatan, yaitu pendekatan sosiologi sastra dan pendekatan sosiopragmatik.

Keabsahan data dalam sebuah penelitian dilakukan untuk menguji data dan memastikan bahwa penelitian itu benar-benar penelitian ilmiah. Triangulasi merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk menghilangkan keraguan dalam sebuah penelitian. Menurut (Alfansyur, 2020) triangulasi adalah upaya dari berbagai sudut pandang untuk mengevaluasi validitas data atau informasi, dilakukan dengan cara sebanyak mungkin mengurangi kerancuan dan makna ganda yang terjadi ketika data dikumpulkan dan dianalisis. Penelitian ini menggunakan teknik keabsahan triangulasi sumber data dengan menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan berupa 31 data dari dialog pada adegan drama *Followers* yang terkait dengan *cyberbullying*. Validasi dampak *cyberbullying* merupakan data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperkuat realisme penggambaran *cyberbullying* dalam drama *Followers*. Data ini menunjukkan dampak negatif yang dialami tokoh, selaras dengan konsekuensi *cyberbullying* di dunia nyata.

3. Hasil dan Pembahasan

Drama *Followers* (2020) merupakan sebuah drama Jepang yang mengeksplorasi kehidupan sejumlah wanita di Tokyo yang terhubung melalui sosial media. Drama ini menggambarkan fenomena *cyberbullying*

dan dampaknya di dunia maya. Berikut adalah penggambaran jenis-jenis *cyberbullying* dan bentuk-bentuk penggunaan kalimat *cyberbullying* dalam bahasa Jepang di drama *Followers*.

3.1 Klasifikasi Jenis-jenis *Cyberbullying*

Analisis dan klasifikasi jenis-jenis *cyberbullying* dalam penelitian ini menggunakan teori Willard dalam bukunya yang berjudul “*Cyberbullying and cyberthreats : responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress.*” Didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Klasifikasi Jenis *Cyberbullying*

No	Jenis <i>cyberbullying</i>	Kode Episode Drama									Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1.	<i>Flaming</i>	-	10	-	9	-	8	-	-	-	27
2.	<i>Harassment</i>	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1
3.	<i>Denigration</i>	-	-	-	1	-	1	-	-	-	2
4.	<i>Impersonation</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
5.	<i>Outing and Trickery</i>	-	-	-	1	-	-	-	-	-	1
6.	<i>Exclusion</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
7.	<i>Cyberstalking</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
Jumlah											31

Berdasarkan analisis data tabel, dalam drama *Followers* 2020 terdapat 31 adegan *cyberbullying* didalam 9 episode drama. Data tersebut diklasifikasikan menjadi 7 jenis *cyberbullying* berdasarkan teori Willard (2007). Dari 7 kategori tersebut, 4 jenis *cyberbullying* ditemukan dalam drama, yaitu *flaming* (27 data), *harassment* (1 data), *denigration* (2 data), dan *outing and trickery* (1 data). Sedangkan 3 jenis lainnya, yaitu *impersonation*, *exclusion*, dan *cyberstalking*, tidak ditemukan dalam drama.

Cyberbullying jenis *flaming* yakni penggunaan kata-kata kasar merupakan data yang paling banyak digunakan untuk

melakukan tindak *cyberbullying*. Hal itu disebabkan karena sifatnya yang anonim dan mudah dilakukan. Didunia *online*, identitas seseorang bisa disembunyikan dengan mudah, sehingga netizen merasa lebih berani untuk mengeluarkan kata-kata kasar dan menyinggung tanpa rasa takut akan konsekuensi. Alasan lain yaitu keinginan untuk menyakiti dan melampiaskan emosi. *Flaming* sering digunakan sebagai cara untuk menyakiti orang lain secara emosional, baik karena dendam pribadi, rasa frustrasi, atau hanya ingin bersenang-senang dengan melihat orang lain menderita.

3.2 Bentuk-bentuk Kalimat *Cyberbullying*

Setelah didapatkan data jumlah dan jenis-jenis *cyberbullying* yang ada dalam drama *Followers*, langkah selanjutnya yaitu mengklasifikasi dan mendeskripsikan jenis-jenis *cyberbullying* yang terdapat dalam 9 episode drama *Followers*.

a. *Flaming*

Dalam drama *Followers*, ditemukan 31 data *cyberbullying*. *Flaming* ditemukan 27 data.. Tindakan *flaming* terdapat pada data berikut.

(1) F/2/00:21:30

@blacklips : このおばさんイタイ

(*Kono obasan itai*)

Terjemahan : Tante-tante ini menjijikan

Kalimat tersebut dapat dikategorikan sebagai tindak *cyberbullying* karena beberapa alasan, yaitu penggunaan kata おばさん (*obasan*) yang berarti memiliki arti “tante-tante” menurut website kamus *online* weblio.jp (2024). Penggunaan kata おばさん (*obasan*) kepada wanita muda merupakan penghinaan berbasis usia dan gender. Ungkapan ini secara langsung menghina perempuan berdasarkan usia dan jenis kelamin, yang menyiratkan bahwa perempuan yang lebih tua pada dasarnya tidak menarik. Hal ini melanggar stereotip yang merugikan dan merendahkan perempuan berdasarkan usia mereka.

Selain itu penutur menggunakan kata イタイ (*itai*) yang berarti “sakit” atau “nyeri”. Kata ini merupakan ネットスラング (*netto surangu*) yang berarti bahasa gaul internet yang memiliki berbagai konteks mulai dari mengungkapkan rasa frustrasi atau kekecewaan terhadap sesuatu atau seseorang, mengejek atau mengolok-olok seseorang atau sesuatu, menyatakan rasa ngeri atau jijik.

Pada konteks kalimat di atas kata イタイ (*itai*) berarti “memalukan”. Kata “memalukan” merupakan istilah yang kuat dan menyinggung untuk menunjukkan ketidaksukaan dan ketidaksetujuan. Kata ‘memalukan’ tersebut dalam kehidupan sehari-hari tetap memiliki makna yang bersifat negatif dan dapat berisiko untuk melukai hati seseorang yang mendengarnya. Tindakan *flaming* (penggunaan kata-kata kasar) ini berdampak negatif kepada tokoh dalam drama ini hal tersebut diperlihatkan pada drama *followers* di episode 6 menit 30.

Gambar1 Representasi dampak *flaming*



Dalam adegan tersebut memperlihatkan Sayo yang mengalami depresi akibat ketidakstabilan emosi. Sayo mengalami depresi dengan ciri terjadinya ledakan amarah, kecemasan, kesedihan dan merasa putus asa dalam waktu yang bersamaan akibat komentar jahat netizen terhadap operasi plastik yang dilakukan Sayo pada wajahnya. Hal-hal yang mendorong netizen melakukan tindakan *cyberbullying* kepada Sayo karena beberapa faktor, yaitu rasa iri, pelampiasan amarah dan

kekecewaan dan kurangnya empati pada diri pelaku *cyberbullying*.

(2) F/4/00:42:12

@壊盗ルパン: こりゃカンペキ滑ったね

w w

(Korya kanpeki *subetta* ne ww)

Terjemahan : Wah, parah banget nih
gagalnya haha

Kalimat tersebut termasuk *cyberbullying* jenis *flaming* karena menggunakan kata-kata frontal dengan maksud mendiskriminasi. Kalimat tersebut dapat dikategorikan sebagai tindakan *cyberbullying* karena beberapa alasan, yaitu penggunaan diksi カンペキ (*kanpeki*) berasal dari kanji 完璧 (*kanpeki*) yang berarti “sempurna”. Kata ini memiliki beberapa makna yaitu, “sungguh mengagumkan” atau “tanpa cacat atau kekurangan”. Kata ini ditulis dengan katakana dapat didasarkan dengan beberapa alasan yaitu, bentuk penekanan atau kata gaul. Kata カンペキ (*kanpeki*) digunakan sebagai kata gaul untuk menunjukkan persetujuan atau kekaguman. Dalam konteks ini, penggunaan katakana memberikan kesan informal dan santai. Kata カンペキ (*kanpeki*) dalam konteks ini digunakan secara sarkasme untuk menunjukkan bahwa situasi tersebut sangat buruk.

Penggunaan kata 滑った (*subetta*) berasal dari kata 滑る (*suberu*) memiliki arti “terpeleset” atau “gagal total” menurut *website* kamus *online* *weblio.jp* (2021). Dalam konteks ini, kata 滑った (*subetta*) digunakan untuk mengejek atau menghina Natsume yang melakukan kesalahan atau kegagalan. Penggunaan kata ini dianggap kasar dan tidak sopan dalam budaya Jepang, terutama ketika berbicara dengan orang tua atau memiliki status sosial lebih tinggi. Selanjutnya yaitu penggunaan diksi “w w” (*ww*) yang berasal dari 笑う (*warau*) yang berarti tertawa, dalam budaya *internet* Jepang diartikan sebagai tawa yang menunjukkan sikap tidak sopan dan meremehkan.

Dalam konteks drama *Followers* kata カンペキ (*kanpeki*) dan 滑った (*subetta*) digunakan untuk menunjukkan kalimat sarkas untuk mengkritik atau menyindir Natsume dengan cara yang pedas dan ironis. Tindakan *flaming* ini berdampak negatif kepada tokoh dalam drama ini, hal tersebut diperlihatkan pada drama *followers* di episode 6 menit 30.

Gambar 2 Representasi dampak *flaming*



Denigration (pencemaran nama baik) berupa penyebaran gosip mengenai sikap buruk yang dilakukan oleh Natsume dalam pesan grup *online* yang bersifat pribadi. Tindakan *denigration* ini dilakukan oleh teman sesama model yang berakibat Natsume menerima banyak komentar-komentar jahat menggunakan kata-kata kasar (*flaming*) kepadanya dirinya. Dalam adegan tersebut memperlihatkan Natsume yang mengalami hilangnya kepercayaan diri akibat komentar netizen dengan kalimat-kalimat yang bernilai kurang berempati kepada Natsume.

(3) F/6/00:29:35

ID f6nmskcm3 : メンヘラ乙

(*Menhera otsu*)

Terjemahan : Wanita gila

Kalimat tersebut dapat dikategorikan sebagai tindak *cyberbullying* karena beberapa alasan yaitu, penggunaan diksi メンヘラ (*menhera*) yang merupakan singkatan dari “mental health” yang seringkali ditujukan untuk seseorang yang kesehatan mentalnya bermasalah menurut kamus *online* weblio.jp (2023). Kata メンヘラ (*menhera*) berasal dari internet yaitu メンヘラ女子 (*menhera joshi*)

yang dikonotasikan buruk seperti “wanita berat” atau “wanita merepotkan”. *Menhera* dicirikan kepada perempuan-perempuan yang kesepian, rendah diri, emosi yang tidak stabil, cenderung bergantung pada manusia, mempunyai pikiran yang negatif. Penggunaan diksi 乙 (*otsu*) yang merupakan ネットスラング (*netto surangu*) atau bahasa gaul *internet*, mulanya berasal dari kata お疲れさま (*otsukaresama*) berubah menjadi おつかれ (*otsukare*) lalu berubah lagi menjadi lebih singkat menjadi おつ (*otsu*) dan akhirnya menjadi 乙 (*otsu*). Kata ini sering digunakan dalam percakapan, salah satunya bisa juga digunakan untuk memprovokasi.

b. Harassment

Dari drama *Followers*, ditemukan 31 jenis *cyberbullying*, 1 diantaranya adalah *cyberbullying* jenis *harassment*. Secara umum, *harassment* mengacu pada tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk mengintimidasi, mengancam, menghina, atau melecehkan seseorang. Hal tersebut dijelaskan oleh (Rabathy & Komala, 2018) bahwa komentar verbal, gerakan tubuh, atau kontak fisik yang bersifat seksual yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan tidak dikehendaki atau tidak diharapkan oleh target dikenal sebagai *harassment* atau pelecehan seksual. Tindakan *harassment* terdapat pada data berikut.

(4) F/1/00:14:47

Akane : なにこの小道？

(*nani kono komichi?*)

Yuruko : 小道 (*komichi*)

Limi : 小道 (*komichi*)

Terjemahan :

Akane : apa-apaan v-cut ini?

Yuruko : wahh v-cut

Limi : woaa v-cut

Penggunaan kata “小道” (*komichi*) yang memiliki arti jalur atau jalan menurut kamus

online weblio.jp (2024). Arti 小道 (*komichi*) dalam bahasa Jepang dapat berbeda-beda bergantung pada konteks penggunaannya, dan dapat memiliki arti berbeda bergantung pada situasi dan konteks budaya dimana kata tersebut digunakan. Dalam drama *Followers* kata “小道” (*komichi*) diartikan dalam bahasa Inggris yang berarti v-cut. V-cut abs adalah bentuk atau garis V yang terletak di pertemuan 2 paha kanan dan kiri bagian atas. Sejalan dengan hal tersebut dalam konteks percakapan tersebut kata ini digunakan Yuruko untuk menunjukkan v-cut pada bagian tubuh Sueo. V-cut yang digunakan dalam konteks ini untuk menunjukkan tubuh bagian bawah pada foto tubuh Sueo, Penggunaan kata ini juga dilakukan oleh Yuruko, Akane dan Limi dengan memperagakan bentuk v-cut bagian tubuhnya.

Representasi *cyberbullying* jenis *harassment* dalam drama *followers* tidak memperlihatkan dampak negatifnya kepada korban. Dalam drama ini, Sueo merupakan kekasih dari Eriko yang menjadi korban *harassment* (pelecehan) secara daring tanpa menyadarinya.

Meskipun korban tidak mengetahuinya, tindakan pelaku tidak dapat diterima dan berpotensi menimbulkan dampak negatif bagi masyarakat yang menyaksikan drama ini, yaitu meningkatnya rasa takut dan tidak aman. *Harassment* (pelecehan) dapat menciptakan rasa takut, cemas dan waspada, selalu khawatir akan menjadi korban dari tindakan yang sama. Hal ini dapat mengganggu rasa tenang dan stabilitas sosial. Namun, hal tersebut juga dapat menjadi media edukasi untuk mengenal *harassment*, bentuk-bentuknya dan cara menangannya.

c. Denigration

Dalam drama *Followers*, ditemukan 31 jenis *cyberbullying*, 2 diantaranya adalah *cyberbullying* jenis *denigration* (pencemaran nama baik). Perkataan yang merugikan ini diunggah secara *online* atau dikirimkan kepada orang lain. Tujuan pengiriman atau unggahan tersebut adalah untuk mengganggu dan merusak reputasi korban. Kegiatan ini termasuk menyebarkan gosip dan rumor.

Tindakan *denigration* terdapat pada data berikut.

(5) F/4/00:41:58

Hikage : クライント批判とかワロすw
(*Kurainto hihan toka warosu w*)

Terjemahan : Kritiknya untuk klien tuh keren banget haha

Gambar 3 Publikasi isi grup chat model



Dalam percakapan tersebut Natsume memberikan komentar kurang baik terhadap sebuah merek tas yang diketahui dengan merek “punmero” yang sedang bekerja sama dengan agensi mereka. Informasi ini kemudian dijadikan bahan oleh salah satu teman Natsume dengan menggunakan nama anonim @hikage yang tergabung dalam grup pesan tersebut untuk diunggah ke *platform* media sosial Twitter. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk merusak reputasi Natsume, tindakan ini dapat dikategorikan sebagai *cyberbullying* jenis *denigration* atau pencemaran nama baik.

Bentuk tindak *cyberbullying* tersebut juga dikuatkan dengan penggunaan kalimat クライント批判 (*kurainto hihan*) yang berarti “kritik klien” tersebut mengandung unsur negatif dan penilaian terhadap klien, berpotensi menimbulkan persepsi negatif terhadap klien yang merujuk pada merek tas yaitu “punmero” di mata orang lain.

Dari analisis di atas maka dapat disimpulkan tindakan *denigration* atau pencemaran nama baik berdampak pada kehidupan sosial tokoh dalam drama ini hal tersebut diperlihatkan pada drama *followers* di episode 6 menit 00:30.

Gambar 4 Representasi dampak *denigration*

Penggunaan kalimat クライント批判 (*kurainto hihan*) yang berarti “kritik klien” merupakan bentuk sarkas dengan tujuan membangun persepsi negatif netizen terhadap Natsume yang telah mengkritik sebuah merek tas, pelaku ingin membangun persepsi bahwa Natsume tidak profesional dalam menjalani pekerjaannya. Dalam adegan tersebut memperlihatkan Natsume yang mengalami dampak negatif yaitu hilangnya kepercayaan diri akibat dari penyebaran isi pesan grup dengan para model yang melakukan kritik suatu merek tas. Para pelaku tindak *denigration* mempunyai tujuan untuk menjatuhkan dan mempermalukan Natsume. Pelaku ingin membuat korban merasa tidak berharga, tidak berdaya, dan terisolasi dari lingkungannya.

(6) F/6/00:29:30

1. [速報] Sayo 姫 ([Sokuhoo] Sayo hime)
生放送ドタキャンで非難殺到!
(*Namahoosoo dotakyan de hinan sattoo!*)

Terjemahan : [Berita Terkini] Putri Sayo. Pembatalan dadakan siaran langsung dibanjiri kritik!

2. 体調不良は真っ赤なウソ! ‘修正前画像’ネット流出!?’ (*Taichoo furyoo wa makkana uso! ‘Shuusei zen gazoo’ netto ryuushutsu! ?*)

Terjemahan : Tidak enak badan benar-benar bohong! ‘foto sebelum operasi’ tersebar secara online!?

Gambar 5 Publikasi foto lama Sayo



Pada postingan tersebut menggunakan kalimat 体調不良は真っ赤なウソ! (*Taichoo furyoo wa makkana uso!*) yang bermakna kalimat tersebut menuduh Sayo berbohong dengan alasan tidak enak badan dan menyebarkan foto Sayo dimasa lalu sebelum melakukan operasi plastik. Hal ini ditujukan untuk merusak reputasi dan kiprahnya di dunia *entertainment*.

Hal tersebut terjadi karena stereotip negatif mengenai operasi plastik yang membuat Sayo menerima komentar-komentar negatif. Menurut (Theodorsdottir, 2017) perempuan Jepang berada pada tekanan untuk memenuhi standar-standar tertentu yang mengakibatkan banyak perempuan yang mengorbankan kesehatan mereka agar dapat diterima masyarakat. Theodorsdottir juga menjelaskan bahwa stereotip mengenai operasi plastik ini muncul karena adanya kekhawatiran bahwa operasi plastik dapat menyebabkan orang kehilangan identitas dan keaslian mereka.

修正前画像’ネット流出!?’ (*Shuusei zen gazoo’ netto ryuushutsu!?*) Kata-kata yang provokatif dan sensasional seperti “tersebar” dan “foto sebelum operasi” dapat menarik perhatian pembaca dan mendorong netizen untuk melihat foto. Kalimat tersebut juga secara implisit menunjukkan bahwa Sayo memiliki sesuatu yang perlu disembunyikan atau dipermalukan. Hal tersebut dapat menginspirasi netizen untuk mengomentari atau menyebarkan foto tersebut dengan cara yang negatif.

Dari analisis di atas maka dapat disimpulkan bahwa tindakan *denigration* berdampak negatif kepada tokoh dalam drama ini hal tersebut diperlihatkan pada drama *followers* di episode 6 menit 30

Gambar 6 Representasi Dampak Denigration



Denigration (pencemaran nama baik) dapat mencoreng reputasi dan citra diri Sayo di mata orang lain. Hal ini membuatnya dikucilkan, dihina dan kehilangan kepercayaan dari orang-orang di sekitarnya. Dalam drama dampak dari *denigration* memberikan dampak psikologis yang menyebabkan Sayo mengalami stress, kecemasan, depresi, dan bahkan trauma. Dalam drama juga menggambarkan dampak paling buruk dari *denigration* yaitu Sayo yang terdorong untuk menyakiti dirinya sendiri atau bahkan melakukan percobaan bunuh diri.

d. Outing and Trickery

Dalam drama *Followers*, ditemukan 31 jenis *cyberbullying*, 1 diantaranya merupakan *cyberbullying* jenis *outing and trickery*. Hasil analisis didapatkan 1 *cyberbullying* jenis *outing and trickery*. Berikut ini adalah hasil analisis.

(7) F/4/00:41:58

Hinata: あれ。ナッツ、トーク乗って来ないけど。まさかヘビーユーザー？なんであんまり話のってこないの www (Are. Nattsu, tooku notte konaikedo masaka hebiyuuzaa? Nande anmari hanashi notte konai no www)

Monica: まさか. . . w (masaka...w)

Mana: まさか! (masaka)

Ayumi: え嘘でしょ! (e usodesho!)

Kurumi: ま マジで. . . ? (ma majide...?)

Natsume: まさかpunmeroのバックってセンスない人用でしょ?

(Masaka punmero no bakku tte sensunai hito-yōdesho?)

あんなダサイブランド正直撮影でも持ちたくない (Anna dasai burando shōjiki satsuei demo mochitakunai)

仕事で仕方なく w (Shigoto de shikatanaku w)

事務所にあんじゃない? 名前の全刺繍入りとかさすがに 自主規制かけてって話だけど (jimusho ni anjanai? Namae no zen shishū-iri toka sasuga ni jishu kisei kakete tte hanashidakedo)

Terjemahan :

Hinata : eh. Natsu, kamu gak ikut ngobrol, apa kamu pengguna berat merek tas itu? Kenapa kamu gak banyak ngomong haha

Monica : Gak mungkin... Hahaha

Mana : Gak mungkin!

Ayumi : itu bohong, kan?

Kurumi : eh, serius...?

Natsume : Enggaklah! Tas Punmero tuh buat orang yang gapunya selera kan?. Aku sih nggak mau punya merek jelek kayak gitu. Aku nggak bisa nolak karena urusan kerja. Ada kan yang di kantor? Kayaknya mereka cuma mau nge-branding aja semua namanya.

Teman-teman Natsume berusaha untuk meminta pendapat Natsume mengenai merek tas “punmero” dengan menggunakan penggunaan kata ヘビーユーザー (hebi-yuuzaa) yang berasal dari kata “heavy user” berarti “pengguna berat”. Kata ini digunakan untuk mendeskripsikan seseorang yang sangat sering menggunakan

suatu produk atau layanan. Hal tersebut didukung dengan penggunaan kata *まさか* yang berarti “jangan-jangan”, kata ini sering digunakan untuk mengungkapkan keterkejutan, kecurigaan atau ketidakpercayaan. Pada konteks ini digunakan untuk menunjukkan sarkasme dan kecurigaan kepada selera merek tas Natsume yang dinilai buruk menurut selera teman-teman Natsume. Kalimat-kalimat tersebut dapat menyakiti ego Natsume sebagai model pendatang baru yang ingin dianggap memiliki selera yang tinggi. Hal tersebut yang membuat Natsume memberikan komentar-komentar negatif terkait merek tas yang sedang menjalin kerja sama dengan mereka. Tindakan tersebut kemudian dimanfaatkan oleh salah satu teman model Natsume untuk menyebarkan konten percakapan tersebut, dengan maksud untuk merusak reputasi Natsume.

Dari analisis di atas maka dapat disimpulkan bahwa tindakan *outing and trickery* juga berdampak kepada *denigration* yang dialami Natsume, hal tersebut diperlihatkan pada drama *followers* di episode 6 menit 00:30.

Gambar 7 Representasi dampak *Outing and Trickery*



Dalam adegan tersebut memperlihatkan Natsume yang mengalami dampak buruk yaitu hilangnya kepercayaan diri dan merasa dirinya telah melakukan hal yang bodoh hingga merusak karirnya. Hal tersebut akibat dari *outing and trickery* (tipu daya) yang dilakukan dalam pesan grup. Percakapan grup yang bersifat pribadi antara para anggota grup

disebarluaskan oleh salah satu anggota grup karena rasa iri terhadap popularitas Natsume dengan tujuan mencemarkan nama baik Natsume. Akibat dari *outing and trickery* membuat Natsume merasa tidak berharga dan tidak pantas dicintai. Hal ini membuatnya kehilangan kepercayaan diri. *outing and trickery* juga membuat Natsume kehilangan pekerjaannya sebagai seorang model.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang merujuk pada rumusan masalah pertama yaitu ditemukan 31 bentuk *cyberbullying* di dalam 9 episode drama *Followers*. Data tersebut diklasifikasikan menjadi 7 jenis berdasarkan teori Willard (2007). Dari kategori tersebut ditemukan 4 jenis *cyberbullying*, yaitu *flaming* 27 data, *harassment* 1 data, *denigration* 2 data, dan *outing and trickery* 1 data. Sedangkan 3 jenis lainnya, *impersonation*, *exclusion*, dan *cyberstalking* tidak ditemukan dalam drama. Merujuk pada rumusan masalah yang kedua, kategori jenis *cyberbullying* yang paling banyak ditemukan dalam drama yaitu *cyberbullying* jenis *flaming* yaitu penggunaan kata-kata kasar, penggunaan, penggunaan *ネットスラング* (*netto suranggu*) atau slang internet yang bertujuan untuk membuat pesan *flaming* menjadi lebih kuat dan berkesan, Penggunaan kata-kata sarkas, yang bertujuan untuk menyindir, menghina, mempermalukan, menunjukkan superioritas pelaku.

Referensi

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press.
- Alfansyur, A. (2020). SENI MENGELOLA DATA: PENERAPAN TRIANGULASI TEKNIK INFO ARTIKEL ABSTRAK. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150.
<https://doi.org/10.31764/historis.vXiY.3432>

-
- Apriliany, L., & Hermiati, D. (2021). *Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/5605/4861>
- Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. In *Computers in Human Behavior* (Vol. 26, Issue 3, pp. 277–287). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.11.014>
- Global Survei IPSOS. (2018, June 27). *Cyberbullying A Global Advisor Survey*. <https://www.ipsos.com/en-us/news-polls/global-awareness-of-cyberbullying>
- Willard, N. (2007). *Cyberbullying and Cyberthreats: Responding to the Challenge of Online Social Aggression, Threats, and Distress*.
- John. W.Creswell. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed* (3rd ed.).
- Kadek Rika Wijayanti, N., Ratna Dian Aryani, M., & Ayu Laksmi Sari, I. (2021). Bentuk-bentuk Cyberbullying yang Terdapat dalam Drama San Nen A Gumi Karya Shogo Muto. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 9(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chie>
- Prayitno, H. J. (2017). *STUDI SOSIOPRAGMATIK*.
- Rabathy, Q., & Komala, E. (2018). PELECEHAN SEKSUAL DI RUANG PUBLIK. *ArtComm Jurnal Komunikasi Dan Desain*, 1(2), 56–65.
- Riswanto, D., & Marsinun, R. (2020). Perilaku Cyberbullying Remaja di Media Sosial. *Analitika*, 12(2), 98–111. <https://doi.org/10.31289/analitika.v12i2.3704>
- Sidiq, U. (2019). *METODE PENELITIAN KUALITATIF DIBIDANG PENDIDIKAN*.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*.
- Suwardi, O., & Hum, M. (2011). *SOSIOLOGI SASTRA*.
- Theodorsdottir, F. (2017). *The Flawless Body Searching for Women's Self-Image in Japan*.

