

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

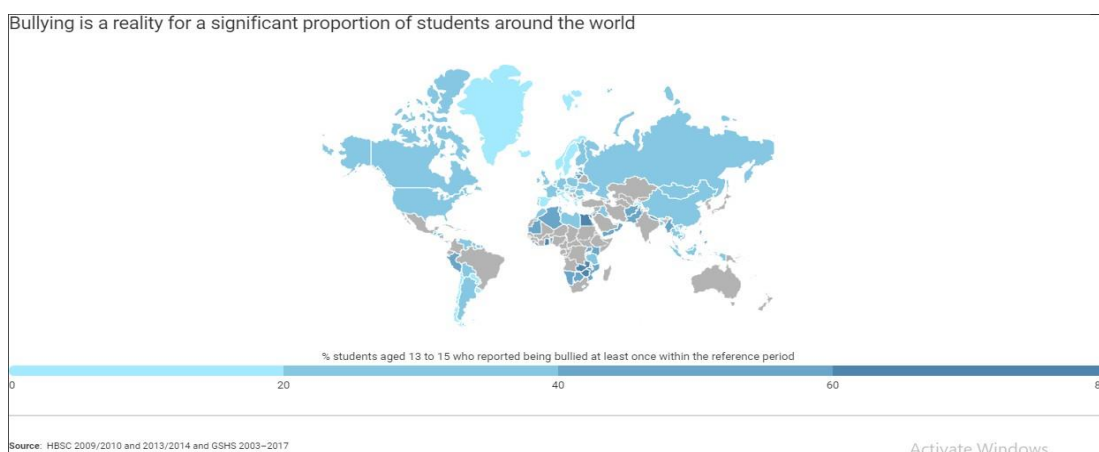
Film adalah suatu media komunikasi massa yang penting karena bisa menampilkan audio dan visual kepada para penikmatnya. Sebagai sebuah media komunikasi massa atau alat penyampaian pesan dalam peradaban modern saat ini, film merupakan sebuah media ekspresi artistik, yaitu alat bagi sineas untuk mengutarakan ide lewat suatu wawasan keindahan (Dirks, 2017).

Film membuat berkomunikasi menjadi lebih mudah kepada khalayak karena bisa memberikan apa yang ingin disampaikan lewat gambar dan suara sehingga membuat para penerima pesan yang disampaikan lewat film itu bisa dengan mudah memahaminya. Sebagai sebuah hasil dari perkembangan teknologi, film melakukan komunikasi dengan khalayak menggunakan bentuk naratif yaitu melalui bahasa visual yang terdiri dari gambar dan unsur-unsur film lainnya yang memiliki struktur naratif antara lain isi, pesan, suara, perkataan, percakapan, dan sebagainya (Dirks, 2017).

Anak-anak dan remaja lebih rentan mengalami tindak perundungan terutama di lingkungan sekolah dan kampus. Sekolah bisa dikatakan sebagai sarang dari tindak perundungan dalam lingkungan teman sebaya. Ada berbagai macam tindakan perundungan yang sering kita temui dan lihat baik dengan mata sendiri atau melalui media seperti siaran berita, siaran radio, film, dan lain-lain, mulai dari kekerasan secara mental atau psikis melalui intimidasi dan sebagainya, hingga kekerasan fisik.

Menurut Priyatna (2010,2), perundungan adalah suatu tindakan kekerasan fisik, verbal, social, atau *cyber* yang dilakukan oleh pelaku secara sengaja dan berulang-ulang kepada korban. Pernyataan ini menguatkan bahwa tindak kekerasan perundungan bukan merupakan suatu tindakan kekerasan yang bisa dianggap ringan karena tindakan ini dilakukan secara berkala yang dapat menimbulkan berbagai dampak terhadap korban. Pada dasarnya, perundungan adalah bentuk intimidasi fisik atau psikologis yang terjadi berkali-kali membentuk pola kekerasan.

Berdasarkan data dari UNICEF (*United Nations Children's Fund*) pada tahun 2018, setengah dari anak sekolah usia 13 - 15 tahun didunia mengalami tindak kekerasan atau perundungan terhadap teman sebaya di dalam dan di sekitar sekolah. 1 dari 3 anak sekolah usia 13 - 15 tahun di dunia yang pernah mengalami perundungan, hampir dalam jumlah yang sama terlibat dalam perkelahian fisik. Perundungan adalah tindak kekerasan yang paling sering dilaporkan dan diberitakan di dalam lingkungan sekolah, terlebih lagi ketika melibatkan perkelahian fisik yang mana hal ini mengindikasikan bahwa kekerasan dengan teman sebaya sudah sangat mengkhawatirkan, bukan hanya di Indonesia tapi juga di seluruh dunia.



Gambar 1.1 Data persentase laporan perundungan di seluruh dunia

(Sumber: <https://data.unicef.org/topic/child-protection/violence/peer-violence/>)

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), tindakan perundungan di dunia pendidikan Indonesia menempati urutan keempat dalam kasus kekerasan anak. Urutan pertama kasus kekerasan terhadap anak ditempati oleh kasus anak berhadapan dengan hukum, kedua terkait dengan keluarga dan pengasuhan alternatif, ketiga *cyber* pornografi, dan keempat perundungan di dunia pendidikan.

Dengan berbagai macamnya bentuk kekerasan perundungan, setiap model kekerasan tersebut memiliki faktor-faktor dan dampak terhadap korban maupun pelaku.

NO	KASUS PERLINDUNGAN ANAK	2011	2012	2013	2014	2015	2016
502	Anak Korban Keracunan dan Penyakit Menular	108	131	173	148	103	63
503	Anak Korban Akses Pelayanan Kesehatan	45	63	151	73	118	54
504	Anak Pengguna Napza (Narkotika, Rokok, Minuman Keras, dsb)	34	28	41	63	74	64
505	Anak Pengedar Napza (Narkotika, Rokok, Minuman Keras, dsb)	12	17	21	48	31	17
6	Pendidikan	276	522	371	461	538	267
601	Anak Korban Tawuran Pelajar	20	49	52	113	96	26
602	Anak Pelaku Tawuran Pelajar	64	82	71	46	126	41
603	Anak Korban Kekerasan di Sekolah (Bullying)	56	130	96	159	154	81
604	Anak Pelaku Kekerasan di Sekolah (Bullying)	48	66	63	67	93	93
605	Anak Korban Kebijakan (Pungli di Sekolah, Penyegehan Sekolah, Tidak Boleh Ikut Ujian, Anak Putus Sekolah, dsb)	88	195	89	76	69	26

Gambar 1.2 Data jumlah kasus perundungan di Indonesia

(Sumber:<http://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-per-tahun/rincian-data-kasus-berdasarkan-klaster-perlindungan-anak-2011-2016>)

Perilaku orang tua yang acuh atau juga *abusive* dimana anak kerap mengikuti perilaku tersebut atau melampiaskannya terhadap orang lain. Hal itu juga dapat berpengaruh terhadap lingkungan pergaulan anak, dikarenakan kebiasaan anak untuk mengikuti kebiasaan anak lainnya. Persis seperti Kurnia (2016:2) katakan bahwa lingkungan keluarga, sekolah, kelompok sebaya, dan pergaulan bisa dibilang adalah tiga faktor kunci dari mengapa pelaku melakukan tindak perundungan.

Dampak terhadap fisik dan mental adalah dampak yang paling mencolok terlihat atau terdengar ketika kita mengetahui adanya sebuah tindak perundungan (Kurnia, 2016:4). Jatuhnya mental korban dapat membuatnya tidak percaya diri merupakan suatu yang sangat buruk bagi kesehatan. Banyaknya hal-hal negatif memasuki pikiran korban yang mana dapat mengakibatkan salah satunya depresi. Kacaunya pikiran korban dapat berdampak buruk terhadap perilaku yang membahayakan orang lain atau dirinya sendiri dan rentan terhadap terjadinya kasus bunuh diri. Inilah mengapa perundungan adalah salah satu isu yang harus ditanggapi dengan serius dan tak bisa dibiarkan.

Contoh kasus perundungan bisa dilihat dari kasus Jack Wilkinson seperti yang dilansir *Daily Mail* pada bulan Februari 2019, anak berumur sembilan tahun asal Australia yang menulis kalimat “Tuhan tolong ambillah nyawaku.” di sebuah catatan setelah seminggu sebelumnya dipukuli oleh teman sekelasnya

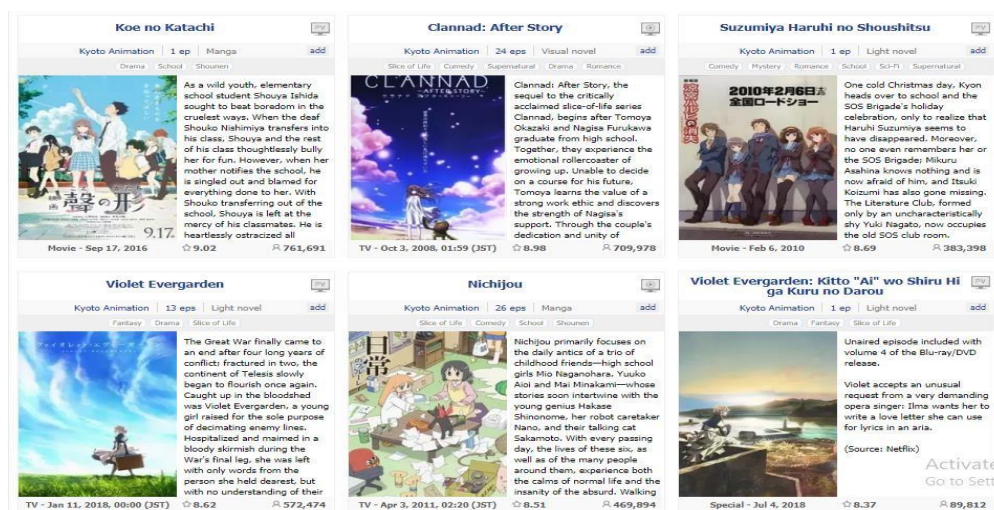
selama sepuluh menit di sebuah taman bermain. Kasus ini bermula menurut Kristy Sturgess, ibunda dari Jack, mengatakan bahwa Jack mengidap penyakit *Anxiety Disorder* sejak kecil dan anak lain selalu mengatakan bahwa Jack itu gila dan sebagainya. Setelah terus mengalami perundungan *verbal*, Jack pun mulai menerima perundungan yang bersifat fisik ketika masuk ke kelas dua.

Film sebagai media komunikasi massa sering kali digunakan sebagai media yang menggambarkan kehidupan sosial yang ada dalam masyarakat. Film juga sering disebut sebagai gambar hidup yang digemari oleh seluruh lapisan masyarakat. Biasanya film dapat disaksikan di gedung - gedung biokop. Namun seiring perkembangan zaman film dapat disaksikan di rumah – rumah, tempat pertemuan, di lapangan terbuka dan lain - lain.

Dalam perkembangan film belakangan ini, film tidak lagi dimaknai sebagai karya seni (film as art), tetapi lebih sebagai praktik sosial serta komunikasi massa. Sebagai salah satu produk media, film seharusnya membentuk opini dan kebiasaan masyarakat yang positif, karena salah satu fungsi film sebagai salah satu produk media massa adalah mendidik (Effendy, 2014:54).

Media yang dapat memberikan pesan penting mengenai kasus kekerasan perundungan adalah film. Salah satu contohnya adalah film produksi *Kyoto Animation* yang berjudul *A Silent Voice*. *Kyoto Animation* adalah sebuah studio animasi Jepang yang didirikan pada tahun 1985 dipimpin oleh Hideaki Hatta. *Kyoto Animation* berkecimpung dalam dunia pembuatan animasi, komik, novel, dan buat tangan. Namun tidak hanya itu, mereka juga berkecimpung dalam dunia pendidikan dimana *Kyoto Animation* mengelola sebuah sekolah pelatihan animator. Banyak karya produksi dari *Kyoto Animation* yang sudah terkenal dan memiliki rating tinggi di mata penikmat animasi Jepang. Selain itu, *Kyoto*

*Animation* tidak hanya memproduksi animasi *series*, mereka juga memproduksi animasi film.



Gambar 1.3 Rating karya produksi *Kyoto Animation*

(Sumber: [https://myanimelist.net/anime/producer/2/Kyoto\\_Animation](https://myanimelist.net/anime/producer/2/Kyoto_Animation))

Film *A Silent Voice* dirilis pada tahun 2016 merupakan adaptasi dari manga karya Yoshitoki Oima dengan judul yang sama dan disutradarai oleh Naoko Yamada. Film ini bercerita tentang seorang anak perempuan berumur 12 tahun bernama Shoko Nishimiya yang merupakan seorang anak tunarungu korban perundungan di sekolahnya.



Gambar 1.4 Scene perundungan oleh Shoya (kanan) terhadap Nishimiya (kiri)

Diceritakan Shoko Nishimiya baru saja pindah sekolah dan di sekolah baru tersebut dia bertemu dengan seorang anak lelaki bernama Shoya Ishida. Ishida berperan sebagai pemicu untuk teman kelas lainnya merundung Nishimiya yang memiliki kekurangan. Selang beberapa tahun kemudian memasuki masa SMA.



Gambar 1.5 Scene perundungan terhadap Nishimiya

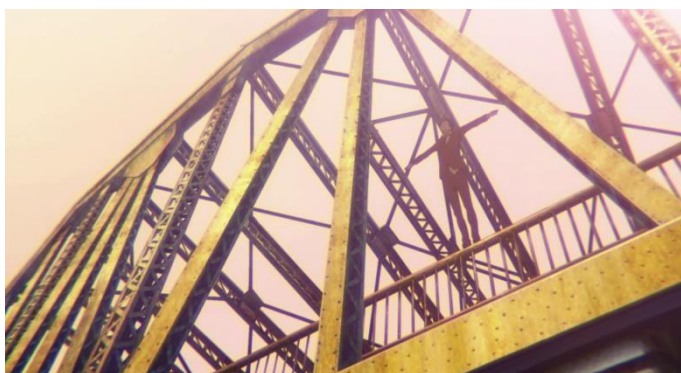


Gambar 1.6 Scene perundungan terhadap Ishida



Gambar 1.7 Scene memperlihatkan Ishida menutup diri

Ishida yang berakhir menjadi korban perundungan saat masa sekolah sebelumnya, ia pun menutup diri dari lingkungan sekitarnya dan memiliki niat untuk bunuh diri sebelum bertemu dengan Nishimiya di sebuah tempat pelatihan bahasa isyarat.



Gambar 1.8 Scene Ishida berencana bunuh diri

Ishida dan teman-temannya pergi ke sebuah taman bermain dimana Ishida bertemu salah satu teman yang merundung nya dahulu, Shimada. Hal buruk terjadi kepada Nishimiya saat menaiki kincir ria.

Ishida melihat Nishimiya mencoba melompat dari balkoni apartemen keluarganya. Berhasil menarik Nishimiya justru menyebabkan Ishida yang terjatuh dari apartemen ke sebuah kali disamping apartemen tersebut yang mana hampir membuat Ishida meninggal dunia. Ishida diselamatkan oleh Shimada dan Hirose, teman baiknya yang dahulu balik merundungnya.

Propp memandang karakter sebagai sebuah fungsi dalam narasi. Fungsi dikonseptualisasikan melalui dua aspek yaitu tindakan dari karakter dalam narasi dan akibat dari tindakan dalam cerita sehingga tindakan dari aktor atau karakter akan mempengaruhi karakter-karakter lain dalam cerita (Eriyanto, 2015:66). Propp (1985), mengklasifikasikan struktur naratif sebuah fungsi karakter ke dalam enam sub kategori antara lain *preparation, conflict, transference, struggle, return and recognition*. Menurut teori Propp (1985) fungsi merupakan unsur yang stabil, tidak tergantung dari siapa yang melakukannya karena person bertindak sebagai variabel, oleh karena itu Propp (1985) menempatkan karakter pada kesatuan fungsinya bukan pada karakteristik psikologinya. Pendekatan analisis karakter yang dikemukakan oleh Propp akan mempermudah untuk menemukan lompatan-lompatan baru atau kejutan narasi

dalam menggambarkan fungsi karakter. Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian Srinivas (2010), kerangka naratif Proop Valdimir Propp merupakan alat analisis yang bermanfaat untuk mentafsirkan karakter dan fungsi dalam sebuah film.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka alasan peneliti menganggap penting untuk dilakukan penelitian mengenai representasi pesan perundungan pada film *A Silent Voice* ini, karena film *A Silent Voice* ini menggambarkan kisah perjuangan hidup seorang anak saat mengalami tindak kekerasan perundungan dari lingkungan sekitarnya yang mana tindakan tersebut memiliki dampak terhadap korban dan pelaku sendiri. Film memiliki kelebihan dalam menyampaikan pesan melalui audio dan visual dibandingkan media lainnya, sehingga peneliti ingin melihat bagaimana film yang mengandung pesan mengenai perundungan dapat digambarkan melalui adegan-adegan, dialog, dan peran tokoh di dalam film. Dengan ini peneliti mengambil judul Perundungan dalam Film Animasi *A Silent Voice*

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang ada, yaitu:

1. Bagaimana Karakter, adegan, dan alur cerita dalam film *A Silent Voice* yang menandakan adanya perundungan?
2. Apa saja makna yang muncul dari adegan-adegan yang ada di dalam film?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari identifikasi masalah yang dijelaskan peneliti, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui makna apa yang muncul dalam adegan di film *A Silent Voice*.
2. Untuk Mengetahui karakter, adegan, dan alur cerita yang menunjukkan adanya perundungan dalam film *A Silent Voice*.



## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan melengkapi khazanah keilmuan di bidang ilmu komunikasi khususnya yang berkaitan dengan penelitian hermeneutika mengenai representasi pesan dari tindak perundungan dalam film. Selain itu, beberapa temuan yang terungkap dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan menambah pengalaman peneliti tentang segala hal yang berhubungan dengan ilmu komunikasi, khususnya yang berhubungan dengan representasi pesan perundungan dan membuat peneliti memahami isi pesan perundungan dalam film *A Silent Voice*.

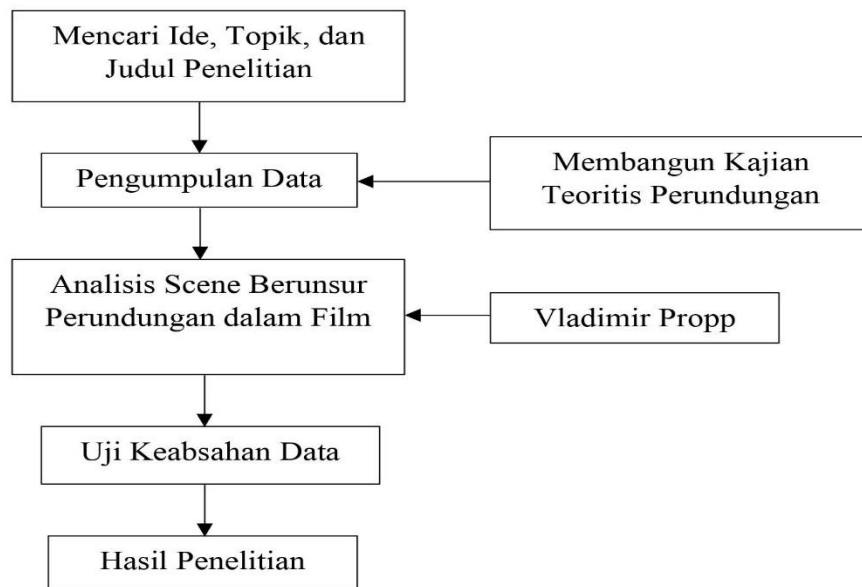
## **1.5 Tahapan Penelitian**

Pada penelitian ini dilakukan beberapa tahapan. Penyusunan tahapan penelitian ini bertujuan membantu peneliti agar mengetahui sistematika tahapan-tahapan yang harus dilakukan agar didapatkan hasil yang sistematis pula, sehingga peneliti harus membuat tahapan penelitian dan menyusun tahapan tersebut. Dalam penyusunan penelitian ini, penulis mencari teori-teori yang relevan serta literatur yang mendukung data film tersebut menjadi kuat. Teori yang menjadi fokus penelitian ini adalah teori perundungan dengan menggunakan metode penelitian hermeneutika Hans-Georg Gadamer (1985). Dalam penelitian ini peneliti melalui beberapa tahap di dalam proses penelitian sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Penelitian Sebelum melakukan pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan pencarian ide dan topik, serta menentukan judul yang tepat untuk penelitian. Dalam tahapan pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan pencarian data-data yang bersangkutan dengan topik penelitian.

2. Penyusunan Skripsi Penelitian Penyusunan skripsi penelitian dengan menganalisis adegan-adegan yang mengandung unsur perundungan pada film *A Silent Voice*, kemudian melakukan validasi data yaitu menilai keabsahan dari data-data yang ditemukan. Tahap selanjutnya, yaitu membuat kesimpulan dan saran dari seluruh data yang telah ditemukannya dari semua sumber.

Berikut tahapan penelitian yang dibuat dalam bentuk tabel dan diringkas secara singkat oleh peneliti:



Gambar 1.9 Tahapan Penelitian

### 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti bisa dilakukan di mana saja karena fokus penelitian ini tidak terkait dengan tempat penelitian. Berikut waktu penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No.	Nama Kegiatan	Tahun																																			
		2020																2021																			
		Bulan																																			
		Januari				Maret				April				Juni				September				November				Desember				Agustus							
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1.	Mencari Ide, Topik, dan Judul	■	■	■	■																																
2.	Pengumpulan Data					■	■	■	■																												
3.	Pemilihan Scene							■	■																												
4.	Penyusunan BAB I, II, dan III							■	■	■	■	■	■																								
5.	Pengajuan Desk Evaluation													■	■																						
6.	Analisis Scene dengan Teori																	■	■																		
7.	Penyusunan BAB IV, dan V																					■	■	■	■	■	■	■	■								
8.	Penyusunan Jurnal																									■	■										
9.	Pengajuan Sidang Akhir																																				■

### 1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika Penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Sistematika penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tahapan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penelitian.

#### 2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini terdapat uraian umum tentang teori-teori yang digunakan dan literature yang berkaitan dengan penelitian sebagai acuan perbandingan dalam meneliti masalah yang terjadi sehingga akan diperoleh gambaran yang cukup jelas.

### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang paradigm penelitian, metode penelitian, onjek dan subjek penelitian, unit analisis data, pengumpulan data primer dan sekunder, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

### 4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan tentang proses analisa dan pembahasan makna objek dengan teori yang bersangkutan.

### 5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini mejelaskan kesimpulan terhadap hasil pembahasan dan memberikan masukan serta saran yang dapat diimplementasikan bagi perusahaan ataupun lembaga masyarakat.