

**KONSTRUKSI IDENTITAS KORBAN *BULLYING*  
PADA ANIME *A SILENT VOICE***

**(Skripsi)**

**Oleh**

**RENA DONTA SEMBIRING MELIALA**

**1716031051**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### KONSTRUKSI IDENTITAS KORBAN *BULLYING* PADA ANIME *A SILENT VOICE*

Oleh

**Rena Donta Sembiring Meliala**

Film selain mengandung nilai seni serta sarana hiburan, sebagai media komunikasi film juga membawa nilai informatif dan pesan persuasif. *A Silent Voice* (dalam bahasa Jepang: *Koe no Katachi*) produksi Kyoto animation, merupakan film yang disutradarai oleh Naoko Yamada dan ditulis oleh Reiko Yoshida, rilis pada tanggal 17 September tahun 2016 di Jepang dan diputar secara internasional pada bulan Februari hingga Juni 2017. *A Silent Voice* menceritakan seorang pemuda bernama Shoya Ishida dan Shouko Nishimiya berjuang sebagai korban *bully*. Melalui penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengetahui dan memahami serta dapat menjelaskan bagaimana film mengonstruksi identitas korban *bullying*. Dalam melakukan analisis film, peneliti menggunakan metode semiotika sintagmatik Christian Metz untuk menganalisis unsur-unsur sinematografi yang tersusun secara sistematis dalam membawa pesan atau makna cerita yang disuguhkan dalam film. Hasil penelitian yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini bahwa konstruksi identitas korban *bullying* dalam film *A Silent Voice* ditampilkan dalam dua karakter utama film, yaitu Nishimiya dan Ishida. Identitas korban *bullying* pertama adalah pada karakter Nishimiya yang ditampilkan sebagai anak yang tuli dengan sifat yang baik hati, tertutup, pendiam, pemaaf dan lemah ketika mendapat penindasan. Selanjutnya, konstruksi identitas korban *bullying* juga ditampilkan karakter Ishida yang merupakan pelaku perisakan Nishimiya.

**Kata kunci:** Film Animasi, *Bullying*, Konstruksi Identitas, Semiotika Christian Metz

## **ABSTRACT**

### **CONSTRUCTION OF THE IDENTITY OF BULLYING VICTIMS ON THE ANIME A SILENT VOICE**

**By**

**Rena Donta Sembiring Meliala**

*Apart from containing artistic value and entertainment, as a medium of communication, film also carries informative value and persuasive messages. A Silent Voice (in Japanese: Koe no Katachi) produced by Kyoto animation, is a film directed by Naoko Yamada and written by Reiko Yoshida, released on September 17 2016 in Japan and screened internationally from February to June 2017. A Silent Voice tells the story of a young man named Shoya Ishida and Shouko Nishimiya struggling as victims of bullying. Through this research, researchers aim to know and understand and be able to explain how films construct the identity of bullying victims. In conducting film analysis, the researcher used the semiotic method of Christian Metz's syntagmatic analysis model to analyze cinematographic elements that are arranged systematically in carrying the message or meaning of the story presented in the film. The research results that can be concluded in this study are that the identity construction of bullying victims in the film A Silent Voice is displayed in the two main characters of the film, namely Nishimiya and Ishida. The identity of the first victim of bullying is the character Nishimiya who is shown as a deaf child with a kind, closed, quiet, forgiving and weak character when subjected to bullying. Furthermore, the construction of the identity of a bullying victim is also shown by the character Ishida, who is the perpetrator of Nishimiya's bullying.*

**Keywords:** *Animated Films, Bullying, Identity Construction, Semiotics Christian Metz*

**KONSTRUKSI IDENTITAS KORBAN *BULLYING*  
PADA ANIME *A SILENT VOICE***

**Oleh**

**RENA DONTA SEMBIRING MELIALA**

**SKRIPSI**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi

: **KONSTRUKSI IDENTITAS KORBAN  
BULLYING PADA ANIME A SILENT VOICE**

Nama Mahasiswa

: **Rena Donta Sembiring Meliala**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1716031051

Program Studi


: Ilmu Komunikasi

Fakultas

: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

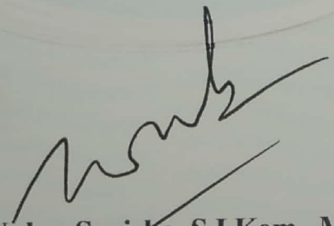
**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing



**Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si.**  
NIP 197505222003122002

2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



**Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si.**  
NIP 198007282005012001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos., M.Si.**

Penguji Utama

: **Dr. Abdul Firman Ashaf, S.IP., M.Si.**

2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



**Dra. Ida Nurhaida, M.Si.**  
NIP 196108071987032001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **10 Oktober 2023**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rena Donta Sembiring Meliala  
NPM : 1716031051  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Alamat : Jalan Pulau Ternate No 50 Jagabaya II Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “ **KONSTRUKSI IDENTITAS KORBAN BULLYING PADA ANIME A SILENT VOICE** ” adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 10 Oktober 2023  
Yang membuat pernyataan,



**Rena Donta Sembiring Meliala**  
NPM 1716031051

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Rena Donta Sembiring Meliala yang lahir pada tanggal 09 Desember 1998 di Bandar Lampung, sebagai anak Kedua dari pasangan Bapak Tuahta Marion Sembiring dan Ibu Nani Samini. Penulis menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) di TK Al-Azhar 2 Way Halim, pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SDN 1 Perumnas Way Halim pada tahun 2011, pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 19 Bandar Lampung pada tahun 2014, dan menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 5 Bandar Lampung pada tahun 2017.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa S1 Ilmu Komunikasi, FISIP, Unila pada tahun 2017 melalui jalur SBMPTN. Semasa kuliah penulis aktif mengikuti organisasi kampus seperti sebagai anggota bidang *Research and Development* Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Ilmu Komunikasi, kemudian penulis terpilih sebagai Kepala Bidang *Research and Development* periode 2019-2020 Sebelum aktif dalam pengerjaan skripsi, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Sukarame Baru Kecamatan Sukarame, yang dilaksanakan pada tahun 2021. Setelah itu penulis melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Media Berita *Online* Teras Lampung sebagai Wartawan Magang.



## **PERSEMBAHAN**

Segala puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat melalui tahap demi tahap dengan baik dari masa perkuliahan hingga proses menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Dengan ketulusan dan kerendahan hati,  
Saya persembahkan sebuah karya sederhana kepada yang terkasihi,  
Kedua orang tua tercinta  
**Alm Bpk. Tuahta Marion Sembiring dan Ibu Nani Samini**

Juga kakak saya Jemeita Ras Carina beserta suaminya dan juga anaknya  
Terimakasih atas semua dukungan dan doa yang telah kalian berikan,  
kalian menjadi orang-orang yang sepenuhnya selalu ada buat saya.

## **MOTTO**

**“ Selalu Berfikir Sedikit Jauh Kedepan,  
Rencanakan,  
Kerjakan,  
Terima,  
Apapun Hasilnya ”  
(Rena Donta)**

## SANWACANA

Segala puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat, dan kasih-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Konstruksi Identitas Korban *Bullying* Pada Anime *A Silent Voice***, sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna dan tidak terlepas dari berbagai kelemahan dan kekurangan. Namun, penulis berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini dengan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki, serta berkat bantuan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Maka dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Allah Swt. atas nikmat iman yang luar biasa sehingga penulis diberikan kekuatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.
3. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.
4. Bapak Toni Wijaya, S.Sos., M.A. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Nina Yudha Aryanti, S.Sos.,M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan penulis ilmu yang bermanfaat serta arahan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas segala kebaikan hati, keramahan, kesabaran, kemudahan, serta keikhlasan yang telah Bu Nina berikan selama proses bimbingan skripsi penulis.

6. Bapak Dr. Abdul Firman Ashaf,, S.IP., M.Si. selaku Dosen Pembahas Skripsi. Terima kasih kepada Pak Firman atas semua masukan dan arahan yang sangat bermanfaat dalam menyelesaikan penelitian ini, serta kebaikan yang telah Bapak berikan dalam proses penyusunan skripsi yang dilakukan oleh penulis.
7. Kedua orang tuaku, Almarhum ayah di surga sana dan juga Ibuku yang selalu mengiringi langkahku dengan doanya, terima kasih atas kerja kerasnya sehingga diriku dapat menempuh pendidikan yang layak hingga selesai.
8. Teman-teman seperjuangan di Ilmu Komunikasi 2017 Universitas Lampung, teman-teman HMJ Ilmu Komunikasi Universitas Lampung. Teman-teman pemberi keceriaan semasa kuliah untuk Catur, Ketut, Danar, Paiz, Rama, Hanip, Redy, Tracy, Recksi, Wisnu, Japar, dan Bahrul, serta juga Azizah yang sudah mau meluangkan waktunya untuk mendengarkan segala pertanyaan dan juga keluh kesah tentang skripsi ini.

Akhir kata, peneliti memohon maaf jika ada pernyataan yang kurang berkenan, baik selama berkomunikasi secara langsung dengan teman-teman, maupun pada kata-kata yang tertulis dalam kata pengantar ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Terima kasih banyak atas segala bentuk dukungan dan doa yang telah diberikan oleh semua pihak.

Bandar Lampung, 10 Oktober 2023  
Penulis,

**Rena Donta Sembiring Meliala**

## DAFTAR ISI

|   | Halaman   |
|---|-----------|
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>   | <b>iv</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>   | <b>v</b>  |
| <b>I. PENDAHULUAN</b>   |           |
| 1.1 Latar Belakang .....  | 1         |
| 1.2 Rumusan Masalah.....  | 6         |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....   | 6         |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....  | 6         |
| 1.5 Kerangka Pikir .....  | 7         |
| <b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b>   |           |
| 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....                                       | 9         |
| 2.2 Gambaran Umum Film Animasi Jepang “ <i>A Silent Voice</i> ”.....          | 11        |
| 2.3 Tinjauan Konseptual .....   | 12        |
| 2.3.1 <i>New Media</i> .....  | 12        |
| 2.3.2 Film sebagai Media Komunikasi .....                                     | 16        |
| 2.3.3 Tinjauan <i>Bullying</i> .....  | 26        |
| 2.3.4 Identitas sebagai Kontruksi Sosial .....                                | 29        |
| 2.4 Tinjauan Teoritis.....  | 31        |
| 2.4.1 Teori Konstruksi Sosial.....  | 31        |
| 2.4.2 Teori Semiotika Christian Metz.....                                     | 33        |
| <b>III. METODE PENELITIAN</b>   |           |
| 3.1 Tipe Penelitian .....   | 38        |
| 3.2 Metode Penelitian .....   | 38        |
| 3.3 Fokus Penelitian.....   | 39        |
| 3.4 Sumber Data.....  | 39        |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data.....  | 40        |
| 3.6 Teknik Analisis Data.....   | 40        |
| 3.7 Uji Keabsahan.....  | 41        |
| <b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>   |           |
| 4.1 Hasil.....  | 43        |
| 4.1.1 Analisis Sintagmatik Christian Metz Film <i>A Silent of Voice</i> ..... | 43        |
| 4.1.1 Analisis Sinematografi .....  | 105       |
| 4.1.2 Analisis Komposisi <i>Mise en Scene</i> .....                           | 107       |
| 4.1.3 Analisis Komposisi <i>Editing</i> .....                                 | 109       |

|                              |   |     |
|------------------------------|---|-----|
| 4.1.4                        | Analisis Komposisi Suara .....                                    | 109 |
| 4.2                          | Pembahasan.....   | 110 |
| 4.2.1                        | Semiotika Cristian Metz dalam Film <i>A Silent of Voice</i> ..... | 112 |
| 4.2.2                        | Konstruksi Identitas Korban <i>Bullying</i> .....                 | 117 |
| <b>V. SIMPULAN DAN SARAN</b> |   |     |
| 5.1                          | Simpulan .....  | 124 |
| 5.2                          | Saran .....   | 125 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.</b>       |   |     |

**DAFTAR TABEL**

| Tabel                               | Halaman |
|-------------------------------------|---------|
| Tabel 1. Penelitian Terdahulu ..... | 9       |

**DAFTAR GAMBAR**

| Gambar   | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 1. Anime <i>A Silent Voive</i> .....        | 3       |
| Gambar 2. Kerangka Pikir Diolah oleh Peneliti..... | 8       |
| Gambar 3. Poster <i>Film A Silent Voice</i> .....  | 11      |



## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu bentuk media massa. Film memiliki kemampuan untuk menjangkau khalayak yang besar dalam waktu singkat. Selain untuk hiburan, film memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan, pendidikan, dan persuasi. Film dapat menggambarkan realitas yang ada dan juga dapat menciptakan realitas yang diyakini bagi penontonnya. Sebagai salah satu media massa, film dapat menjadi alat untuk menyampaikan kritik sosial, aspirasi, pendapat, dan juga membentuk opini publik.

Menurut John Fiske dalam Wahyuningsih terdapat tiga proses media dalam menggiring opini seseorang, pertama peristiwa yang ditandakan (*encode*) sebagai realitas, yaitu bagaimana realitas tersebut dikonstruksikan sebagai realitas oleh media, dalam spesifiknya yang tertangkap visual seperti pakaian, lingkungan, ucapan, ekspresi. Kedua, memandang sesuatu sebagai sebuah realitas dan digambarkan menjadi sesuatu yang nyata, seperti kata, kalimat, preposisi, grafik, dan sebagainya. Ketiga, peristiwa dikemas sehingga mudah diterima logika sebab dihubungkan dengan kepercayaan dominan yang dianut masyarakat. Hal ini dapat memengaruhi pola pikir orang yang menonton tayangan tersebut.

Seiring berkembangnya teknologi, dunia perfilman pun ikut berkembang. Salah satu perkembangan dalam dunia film adalah penggunaan teknik animasi dalam pembuatannya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), animasi dijelaskan sebagai acara televise yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Animasi adalah perubahan cepat dari gambar yang berurutan untuk menciptakan suatu ilusi gerakan. Dalam dunia perfilman, animasi banyak digunakan dalam penciptaan efek – efek atau objek yang tidak dapat diciptakan secara manual. Film

animasi adalah film yang menggunakan animasi sebagai dasar pembuatannya. Animasi ini bisa berbentuk 2 Dimensi, 3 Dimensi, bahkan 4 Dimensi. Studio seperti Disney dan juga Pixar merupakan studi film yang banyak memproduksi film animasi yang hasil karyanya masih bisa kita nikmati hingga kini. Film animasi Perkembangan film animasi ini juga sampai ke Indonesia. Film animasi seperti *Adi Sopo Jarwo* menjadi salah satu hasil cipta anak bangsa dalam dunia film animasi.

Dalam dunia film animasi, Jepang menjadi salah satu negara penghasil film animasi terbanyak. Film animasi Jepang atau biasa disebut anime menjadi salah satu produk budaya populer yang kini dapat dinikmati berbagai negara. Anime dengan judul *Astro Boy* karya Osamu Tezuka pada tahun 1963 menjadi gerbang pembuka berkembangnya anime dan populer di berbagai negara. Di Indonesia bahkan anime sudah ada sejak tahun 1970 yang ditayangkan oleh TVRI dengan judul *Wanpaku Omukashi Kum Kum*. Kemudian berlanjut dengan ditayangkannya serial *Doraemon* di RCTI pada tahun 1991. Seiring berkembangnya teknologi dan munculnya internet, anime kini dapat dinikmati dengan mudah melalui platform – platform penayangan seperti Netflix, Bstation, Viu, Vidio, Youtube dan masih banyak lagi. Netflix yang merupakan platform streaming film terbesar di dunia mengungkapkan bahwa pada 2022 setengah dari penggunaannya menonton anime.

Berbeda dengan film animasi hasil buatan Disney atau Pixar yang cenderung diperuntukan untuk anak – anak, dalam anime cerita yang disuguhkan biasanya lebih kompleks dan lebih mudah di mengerti bagi kalangan dewasa. Sama halnya dengan film pada umumnya, anime juga dapat menjadi alat dalam penyampaian pesan berupa kritik, isu sosial, budaya, opini dan sebagainya. Selain unsur fantasi, anime juga banyak mengadopsi unsur budaya tradisional Jepang, unsur budaya populer Jepang, kehidupan keseharian masyarakat Jepang hingga isu – isu sosial yang ada di Jepang. Salah satu isu sosial yang ada dalam anime adalah *bullying*.

Banyaknya anime yang menceritakan kehidupan masa sekolah menjadikan *bullying* sebagai salah satu topik yang diangkat di dalam anime. Jepang sendiri menjadi salah satu negara dengan kasus *bullying* tertinggi di dunia. *Bullying* banyak terjadi pada masa sekolah. Dalam periode 2016-2017, 250 pelajar sekolah dasar hingga menengah melakukan bunuh diri yang sebagian besar akibat *bullying* yang terjadi

di masa sekolah. Bullying merupakan segala bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu orang atau kelompok orang dengan tujuan menyakiti dan dilakukan secara terus menerus. *Bullying* juga termasuk suatu kondisi penyalahgunaan kekuatan atau kekuasaan yang dilakukan oleh perseorangan ataupun sekelompok orang secara fisik maupun secara mental sehingga korban mengalami kesakitan fisik dan mental hingga menjadi tidak berdaya.

Dalam anime, bullying juga menjadi salah satu topik yang banyak di angkat. Salah satu anime yang mengangkat topik bullying adalah *A Silent Voice* ( dalam jepang : *Koe no Katachi* ) produksi Kyoto animation, disutradarai oleh Naoko Yamada dan ditulis oleh Reiko Yoshida, menampilkan desain karakter karya Futoshi Nishiya dan musik karya Kensuke Ushio. Rilis pada tanggal 17 September tahun 2016 di Jepang dan diputar secara internasional pada bulan Februari hingga Juni tahun 2017.



Gambar 1 Anime A Silent Voive

Film ini menduduki peringkat 2 di box office Jepang setelah dirilis, berada di belakang *Kimi no Na wa* karya Makoto Shinkai, dan meraup total ¥283 juta dari 200.000 penjualan tiket dalam jangka waktu dua hari sejak pemutaran perdananya di 120 bioskop. Hingga tanggal 30 November 2016, film ini telah meraup total lebih dari ¥2,2 miliar dari 1.7 juta penjualan tiket. *Koe no Katachi* menghasilkan \$19.56 juta di Jepang dan \$2,936,334 di wilayah lainnya dengan total seluruh dunia mencapai lebih dari \$22 juta. Film ini memenangkan kategori Animasi Terbaik Tahun Ini dalam Penghargaan Kritikus Film Jepang ke-26, dan sutradara Naoko Yamada juga menerima pujian atas karyanya dalam film ini. Pada Festival Film Animasi Internasional Annecy 2017, film ini dipilih sebagai salah satu dari sembilan film pilihan dalam kompetisi. Dalam situs [myanimelist.net](http://myanimelist.net) yang merupakan situs informasi seputar anime terpopuler, *A Silent Voice* menduduki peringkat kedua dalam kategori Top Movies dengan skor 8.95/10 dan telah dinilai hampir 2 juta pengguna situs tersebut.

*A Silent Voice* menceritakan seorang pemuda bernama Shoya Ishida yang berniat melakukan bunuh diri dengan lompat dari atas jembatan. Pada menit-menit terakhir, akal sehatnya muncul kembali. Ia kemudian mendengar suara kembang api dan mengingat kembali hari-harinya di sekolah dasar dan peristiwa yang telah membawanya ke titik ini dalam hidupnya. Saat di bangku SD Shoya Ishida adalah seorang siswa yang sangat nakal, melakukan pembullying kepada Shouko Nishimiya seorang murid baru yang tuna rungu dan tuna wicara (penyandang difabel). Shoya yang terkenal nakal dan suka *membully* teman-temannya melakukan pembullying kepada Shouko. Shoya memiliki teman-teman satu geng yang sering kali bersama-sama melakukan hal nakal tersebut. Shouko Nishimiya adalah siswa perempuan polos yang tidak bisa berbicara dan mendengar sehingga dia menggunakan alat bantu dengar dan buku sebagai alat bantu komunikasi. Terlepas dari kecacatannya, ia mencoba yang terbaik untuk hidup normal dan menjalin hubungan dengan teman sekelasnya. Shouko merupakan siswa pindahan baru di sekolah Shoya. Saat perkenalan, Shouko menuliskan namanya di papan tulis dan menceritakan bahwa dirinya memiliki keterbatasan dalam berbicara dan mendengar, kemudian ia langsung duduk di bangku yang ada di depan Shoya.

Saat di kelas Shouko selalu menjadi bahan *bullyan* oleh Shoya dan gengnya dengan membuang buku Shouko ke kolam, memainkan dan merusak alat bantu dengar Shouko yang harganya mahal berkali-kali. Karena kesalahan anaknya yang keterlaluhan sampai - sampai orangtua Shouko menemui orangtua Shoya dan mengambil paksa anting ibu Shoya sehingga daun telinga ibu Shoya luka dan berdarah. Sejak saat itu Shoya mulai dijauhi oleh teman-temannya karena dianggap sudah keterlaluhan, dan menuduhnya sebagai dalang atas kepindahan Shouko. Cerita tentang bullying itu menyebar dengan cepat, sehingga dari lulus SD sampai SMP Shoya tidak memiliki teman sama sekali. Ia hidup dengan rasa bersalah yang sangat besar. Semasa sekolah menengah Shoya menjadi orang yang menolak interaksi sosial. Dengan penuh rasa bersalah dan kecemasan, Shoya menandai wajah orang – orang di sekitarnya dengan tanda X dan enggan menatap mata mereka. Shoya dan Shouko kembali bertemu semasa SMA dan mulai menjalin hubungan.

Anime ini menggambarkan keadaan korban bullying yang harus menjalani harinya dengan pengalaman buruk dan juga trauma. Anime ini juga menunjukkan bagaimana korban bullying mengidentifikasi dirinya di dalam lingkungan pergaulan dan juga masyarakat. Dalam anime ini kita akan diperlihatkan sudut pandang korban bullying yang memiliki trauma berperilaku dan mengidentifikasi dirinya di dalam masyarakat. Begitu besarnya khalayak yang digapai dapat menjadikan anime ini sebagai pembelajaran dan juga pengetahuan mengenai bullying, tindak bullying, perilaku korban dan pelaku bullying dan juga penanganan terhadap korban dan pelaku bullying.

Sama halnya dengan film, anime tidak dapat dipisahkan dari masyarakat, karena itu anime dapat menjadi salah satu media representasi realitas yang ada di masyarakat. Melalui simbol-simbol tertentu yang tertuang dalam bentuk plot cerita, gambar, warna, musik, hingga penggunaan *gimmick-gimmick* tertentu, film mewakili dan berusaha menghadirkan ulang apa yang ada di masyarakat. Sebagai fenomena yang ada di masyarakat dan memiliki dampak yang negatif, membuat bullying layak untuk dibicarakan dan diangkat topiknya melalui media – media massa termasuk dalam media film.

Peneliti memilih anime *A Silent Voice* berdasarkan gambaran film ini mengenai bullying dan bagaimana korban bullying mengidentifikasi dirinya di dalam lingkungan pergaulan dan juga masyarakat. Dengan begitu besarnya penerimaan terhadap anime ini di masyarakat, menjadikan anime ini layak untuk diteliti. Penggambaran fenomena bullying dengan sudut pandang korban bullying dan juga cerita yang kompleks menjadikan anime ini semakin menarik untuk diteliti.

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika. Semiotika merupakan suatu ilmu untuk mengkaji tanda. Semiotika pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan memaknai hal-hal. Memaknai dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan. Memaknai berarti objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Dalam meneliti anime *A Silent Voice*, peneliti menggunakan analisis semiotika Christian Metz sebagai metode penelitian. Metz membagi komponen dan elemen dalam film yang digunakan untuk menelaah makna dengan menggunakan 8 tipe utama analisis sintagmatik (*the large syntagmatic category*).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang di angkat yaitu “ Bagaimanakah Identitas Korban Bullying dikonstruksikan dalam anime *A Silent Voice*? “.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui konstruksi identitas korban bullying pada anime *A Silent Voice*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis, kegunaan tersebut adalah sebagai berikut:

### **a. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan studi ilmu komunikasi dan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Selain itu juga penelitian ini diharapkan mampu menggambarkan mengenai bullying, korban bullying dan juga representasi dalam anime.

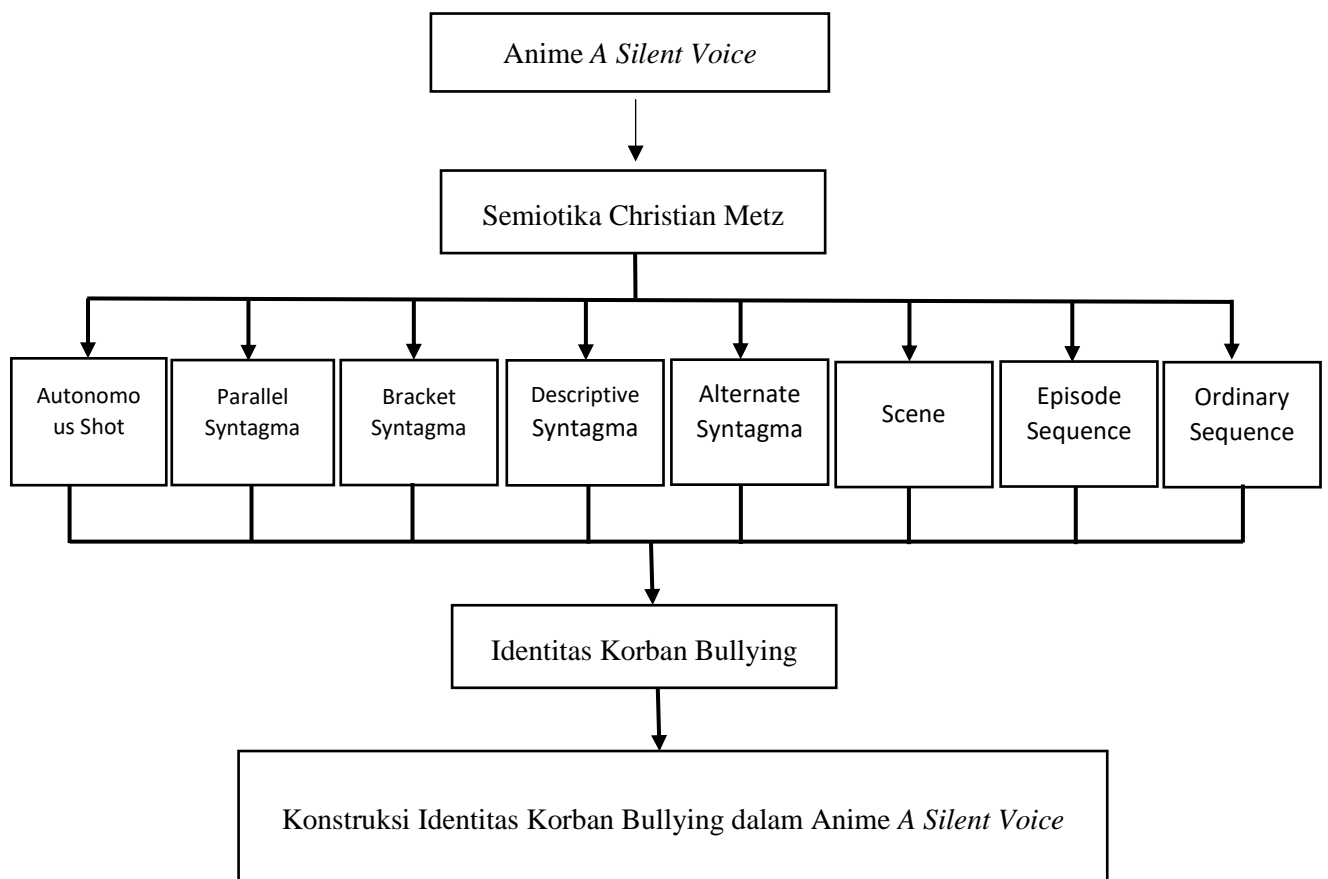
### **b. Secara Praktis**

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya mengenai bullying, identitas korban bullying dan juga mengenai representasi dalam anime.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam meneliti anime menggunakan analisis semiotika Christian Metz
3. Film ini diharapkan dapat menjadi referensi mengenai isi dan juga makna yang terdapat dalam anime *A Silent Voice*

## **1.5 Kerangka Pikir**

Menurut Uma Sekaran, dalam Sugiyono (2017:60), menyampaikan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting. Dalam hal ini, kerangka pemikiran juga menggambarkan alur penelitian yang akan dilakukan sehingga memperoleh hasil yang dapat menjawab rumusan masalah penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis semiotika Christian Metz dalam mengkonstruksikan Anime *A Silent Voice*. Semiotika Christian Metz membagi unsur semiotika menjadi 10 bagian yaitu extreme long shot, very long shot, long shot, medium long shot, medium shot, Denotasi merupakan pemaknaan yang digambarkan dalam objek, sedangkan konotasi adalah makna kultural yang melekat pada sebuah objek. Makna konotasi juga digambarkan sebagai tafsiran bagaimana peneliti menggambarkan objek dari makna denotasi.

Ciri selanjutnya yang menggambarkan semiotika Roland Barthes adalah adanya mitos. Ketika tanda yang memiliki makna konotasi kemudian berkembang menjadi denotasi, maka makna tersebut menjadi mitos. Peneliti kemudian merepresentasikan, yakni menggambarkan makna dari tanda dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam konvensi yang diterima secara ideologis, sesuai dengan budaya atau kepercayaan yang ada dalam masyarakat berikut ini secara singkat rangkaian penelitian yang akan peneliti lakukan.



Gambar 2. Kerangka Pikir Diolah oleh Peneliti



## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

|   |                       |  |
|---|-----------------------|--|
| 1 | Penulis               | Afrianti, M. (2018). <i>Religi: Jurnal Studi Agama-agama</i> , 14(2), 169-193.   |
|   | Judul Penelitian      | DEWI IZANAMI DAN DEWA IZANAGI DALAM AGAMA SHINTO JEPANG (Studi Semiotik Dalam Film Noragami Aragoto)   |
|   | Hasil Penelitian      | Penelitian ini mengkaji tentang mitologi Dewi Izanami dan Dewa Izanagi dalam agama Shinto Jepang serta representasi Dewi Izanami dan Dewa Izanagi dalam film animasi Jepang berjudul Noragami Aragoto Adachitoka karya sutradara Kotaro Tamura. Data penelitian dikumpulkan melalui dokumentasi pada buku Kojiki dan Nihonsoki serta pengambilan adegan film Noragami Aragoto. Kemudian dianalisis menggunakan teori sinematografi bahasa Christian Metz dan Rudolf Teori sakral Otto. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam film Noragami Aragoto, sudut pandang bahasa sinematografi Christian Metz, Dewi Izanami dan Dewa Izanagi direpresentasikan sebagai misteri Ayah dan Ibu Dewa Ebisu (Hiruko) dan Dewa Yaboku (Awashima atau Aha) dengan latar belakang yang sangat berbeda satu sama lain. |
|   | Kontribusi Penelitian | Menjadi referensi bagi penelitian penulis dan membantu dalam proses penyusunan penelitian dengan metode semiotika Christian Metz pada objek film animasi   |
|   | Perbedaan Penelitian  | Terletak pada tema dan fokus penelitian di mana penelitian ini berjenis representasi dan berfokus pada kajian agama dalam film   |
|   | Persamaan Penelitian  | Persamaan penelitian terletak pada metode penelitian yaitu Semiotika Christian Metz  |
| 2 | Penulis               | Atika, F. N. (2020). (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).  |
|   | Judul Penelitian      | Representasi Bullying Dalam Film Joker: Analisis Semiotika Model Roland Barthes  |

|   |                       |  |
|---|-----------------------|--|
|   | Hasil Penelitian      | Hasil dari penelitian ini ialah Representasi bullying dalam film Joker menggambarkan mengenai fenomena bullying yang terdapat dalam film Joker, fenomena bullying dalam film Joker pun dilakukan secara kekerasan fisik, verbal, maupun eksklusivitas. Perilaku bullying ini kemungkinan dapat disebabkan oleh berbagai macam faktor seperti kondisi keluarga, kondisi lingkungan sosial, kondisi teman seperkumpulan dan lain sebagainya.   |
|   | Kontribusi Penelitian | Menjadi referensi bagi penelitian penulis dan membantu dalam proses penyusunan penelitian representasi bullying pada sebuah film   |
|   | Perbedaan Penelitian  | Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis teks media dengan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif kemudian penelitian tersebut dianalisis menggunakan analisis semiotika model Roland Barthes.  |
|   | Persamaan Penelitian  | Persamaan penelitian terletak pada tema penelitian yaitu representasi <i>bullying</i> pada sebuah film   |
| 3 | Penulis               | SALSABIL, L. S. (2019).  |
|   | Judul Penelitian      | KONSTRUKSI PEREMPUAN MASKULIN PADA FILM DISNEY BRAVE DAN MOANA (Analisis Semiotika Christian METZ & CHARLES Sanders Pierce)  |
|   | Hasil Penelitian      | Konsep Gender dan Media penelitian ini bertujuan melihat bagaimana media mengkonstruksi perempuan. Paradigma dalam penelitian ini adalah konstruktivis sehingga dapat menjelaskan bagaimana makna dibentuk. Hasil penelitian ini mengkonstruksikan perempuan menjadi tokoh utama dalam film brave (merida) dan moana (moana) yang mengarah pada karakteristik maskulin. Seperti kuat, rasional, berani, suka berpetualang, kesetaraan, mampu berspekulasi, mandiri, petarung, bernegosiasi, ambisius, kuat, manipulatif. |
|   | Kontribusi Penelitian | Menjadi referensi bagi penelitian penulis dan membantu dalam proses penyusunan penelitian mengenai bentuk konstruksi karakter dalam film dan penerapan metode semiotika Christian metz pada film animasi   |
|   | Perbedaan Penelitian  | Teori yang digunakan teori gender yang membahas bagaimana konstruksi dan pembentukan subjektivitas gender dan memetakan gender. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan semiotika Chris Mertz dan semiotika Charles sanders piere dalam menginterpretasi data.   |
|   | Persamaan Penelitian  | Penelitian yang menjelaskan konstruksi film dengan menggunakan metode analisis semiotika Chris Mertz   |

## 2.2 Gambaran Umum Film Animasi Jepang “A Silent Voice”

*Koe No Katachi* merupakan *anime movie* yang diadaptasi dari manga yang berjudul sama dalam bahasa Inggris diartikan sebagai *A Silent Voice* atau *The Shape Of Voice*. Dalam manganya *Koe No Katachi* memiliki 7 volume yang ditulis dan diilustrasikan oleh Yoshitoki Ōima tahun 2014 meraih popularitas yang besar yang kemudian diadaptasi ke dalam bentuk *anime movie* oleh rumah produksi Kyoto Animation, disutradarai oleh Naoko Yamada dan ditulis oleh Reiko Yoshida, menampilkan desain karakter karya Futoshi Nishiya dan musik karya Kensuke Ushio. Rilis pada tanggal 17 September tahun 2016 di Jepang dan diputar secara internasional pada bulan Februari hingga Juni tahun 2017.



Gambar 3 Poster Film A Silent Voice

Film ini menduduki peringkat 2 di box office Jepang setelah dirilis, berada di belakang *Kimi no Na wa* karya Makoto Shinkai, dan meraup total ¥283 juta dari 200.000 penjualan tiket dalam jangka waktu dua hari sejak pemutaran perdananya di 120 bioskop. Hingga tanggal 30 November 2016, film ini telah meraup total lebih dari ¥2,2 miliar dari 1.7 juta penjualan tiket. *Koe no Katachi* menghasilkan \$19.56 juta di Jepang dan \$2,936,334 di wilayah lainnya dengan total seluruh dunia mencapai lebih dari \$22 juta. Film ini memenangkan kategori Animasi Terbaik

Tahun Ini dalam Penghargaan Kritikus Film Jepang ke-26, dan sutradara Naoko Yamada juga menerima pujian atas karyanya dalam film ini. Pada Festival Film Animasi Internasional Annecy 2017, film ini dipilih sebagai salah satu dari sembilan film pilihan dalam kompetisi.

*Anime* ini menceritakan tentang Shoya Ishida seorang siswa SD yang sangat nakal, melakukan pembullying kepada Shouko Nishimiya seorang murid baru yang tuna rungu dan tuna wicara (penyandang difabel). Shoya yang terkenal nakal dan suka *membully* teman-temannya. Shoya memiliki teman-teman satu geng yang sering kali bersama-sama melakukan hal nakal tersebut. Shouko Nishimiya adalah siswa perempuan polos yang tidak bisa berbicara dan mendengar sehingga dia menggunakan alat bantu dengar dan buku sebagai alat bantu komunikasi. Shouko merupakan siswa pindahan baru di sekolah shoya. Saat perkenalan, Shouko menuliskan namanya di papan tulis dan menceritakan bahwa dirinya memiliki keterbatasan dalam berbicara dan mendengar, kemudian ia langsung duduk di bangku yang ada di depan Shoya.

Saat di kelas Shouko selalu menjadi bahan *bullyan* oleh Shoya dan gengnya dengan membuang buku Shouko ke kolam, memainkan dan merusak alat bantu dengar Shouko yang harganya mahal berkali-kali. Karena kesalahan anaknya yang keterlaluhan sampai - sampai orangtua Shouko menemui orangtua Shoya dan mengambil paksa anting ibu Shoya sehingga daun telinga ibu Shoya luka dan berdarah. Sejak saat itu Shoya mulai dijauhi oleh teman-temannya karena dianggap sudah keterlaluhan, dan menuduhnya sebagai dalang atas kepindahan Shouko. Cerita tentang bullying itu menyebar dengan cepat, sehingga dari lulus SD sampai SMP Shoya tidak memiliki teman sama sekali. Ia hidup dengan rasa bersalah yang sangat besar, sampai SMA akhirnya dia bertemu kembali dengan Shouko.

## **2.3 Tinjauan Konseptual**

### **2.3.1 *New Media***

Media baru (*New Media*) adalah media yang berbasis internet dengan menggunakan komputer dan telepon genggam canggih. Dua kekuatan utama perubahan awalnya adalah komunikasi satelit dan pemanfaatan komputer.

Kunci untuk kekuatan komputer yang besar sebagai sebuah mesin komunikasi terletak pada proses digitalisasi yang memungkinkan segala bentuk informasi dibawa dengan efisien dan saling berbaur, Carey dalam (McQuail, 2011:43). Media baru disebut juga *new media digital*. Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008:2-3). Perbedaan media baru dan media lama adalah:

- a) Media baru mengabaikan batasan percetakan dan modal penyiaran dengan memungkinkan terjadinya percakapan antar banyak pihak.
- b) Memungkinkan penerimaan secara simultan, perubahan dan penyebaran kembali obyek-obyek budaya.
- c) Mengganggu tindakan komunikasi dari posisi pentingnya dari hubungan kewilayahan dari modernitas.
- d) Menyediakan obyek global secara instan.
- e) Memasukkan subyek modern/akhir modern ke dalam mesin aparat yang berjaringan, Poster dalam (McQuail, 2011:151)

Menurut Martin Lister dan ilmuwan lain, bersama-sama merumuskan bahwa media baru memiliki beberapa ciri khas, yaitu digital, interaktif, hipertekstual, virtual, jaringan, dan simulasi. Digital mengacu pada bentuk data yang diolah dalam media baru yang merupakan sebuah data digital. Interaktif mengacu pada adanya pengguna saling berinteraksi. Hiperteks mengacu pada kemampuan pengguna untuk memulai membaca teks dari mana pun yang mereka inginkan. Jaringan mengacu pada ketersediaan konten yang cenderung banyak dan terbagi melalui jaringan internet. Virtual dan simulasi berkaitan erat dengan upaya untuk mewujudkan dunia virtual tertentu.

*New Media* berdasarkan pengertian, dapat disimpulkan bahwa media yang terhubung internet merupakan bagian dari media baru. Telepon genggam atau sering disebut sebagai *Smartphone* saat ini telah terhubung dengan jaringan internet yang menandakan bahwa media sosial menjadi salah satu bagian dari adanya teori media baru. Perkembangan tersebut membuat kecanggihan teknologi menjadi mudah diakses dengan media sosial. Media Sosial yang

beragam sebagai wadah komunikasi setiap orang tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Melalui media sosial juga pesan atau informasi dapat tersampaikan dengan mudah. Menurut Lievrouw dan Livingstone (2006) editor dari buku *Handbook of New Media*, mendefinisikan media baru atau *new media* sebagai penghubung antara teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dengan situasi sosial yang berkaitan dengan tiga elemen: alat dan artefak teknologi; aktivitas, praktik, dan penggunaan; dan susunan serta organisasi sosial yang terbentuk disekitar alat dan praktik tersebut.

Ciri utama dari media baru ialah kesalingterhubungan, akses terhadap khalayak individu sebagai penerima atau penyampai pesan, interaktivitasnya, berbagai kegunaannya sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang ada dimana-mana. Pada media baru ada teori yang inovatif dengan kombinasi dari interaktivitas yang diterangkan Livingstone (1999:65) yang dikutip oleh McQuail (2005) mengungkapkan bahwa tidak terbatasnya jenis konten, jangkauan massa, dan komunikasi yang bersifat global. Media baru memiliki dampak utama seperti massa tidak mudah percaya terhadap perubahan teknologi, dan kondisi memiliki khalayak yang luas dan popularitas yang tersebar mungkin menjadi sulit untuk diraih

Keteraturan aktivitas khalayak bergerak dari penerimaan kepada pencarian, konsultasi, dan berinteraksi lebih personal. Istilah khalayak perlu dimodifikasi yang tumpang tindih dengan pengguna dalam konotasi yang berbeda. Rice (1999:29) yang dikutip oleh McQuail (2005) mengemukakan bahwa paradoks dari berbagai jenis pilihan yang dihadapi khalayak: saat ini individu perlu menciptakan lebih banyak pilihan, tetapi harus mempunyai pengetahuan lebih dulu, dan harus lebih berupaya untuk memadukan dan memaknai komunikasi. Interaktivitas dan pilihan bukanlah keuntungan universal, banyak orang yang tidak mempunyai tenaga, keinginan, kebutuhan untuk terlibat dalam proses semacam itu (McQuail, 2005:139).

Breen (2007) seperti dikutip oleh McQuail (2010) mengungkapkan ketakutannya bahwa internet tampaknya berkembang melebihi fase keterbukaan dan demokrasi, kemudian menjadi layanan multi tahap dengan akses yang lebih baik untuk menghasilkan dan menyediakan konten kepada mereka yang mampu membayar lebih, atau untuk menerima konten yang lebih bernilai. Menurut Sustain (2006), pengaturan dasar dari internet dan sifat penggunaannya mengarah pada efek perpecahan sosial. Sedangkan menurut Slevin (2000) yang dikutip oleh McQuail (2010) internet justru memberikan jalan untuk hubungan serta jaringan baru yang tidak langsung menyatu dengan cara yang berbeda dan lebih mengikat (McQuail, 2010:141).

Menurut Rasmussen (2000) yang dikutip oleh Mc.Quail 174, media baru mempunyai efek kualitatif yang berbeda terhadap integrasi sosial dalam jaringan masyarakat modern yang mengutip dari teori modernisasi Giddens (1991). Peran sertanya sebagai jembatan di jurang lebar yang terbuka antara public dan privat, antara dunia kenyataan dan dunia dalam sistem serta organisasi. Sedangkan Quortrup (2006) memberikan kesimpulan bahwa teori media tidak dapat menangani kasus media digital yang baru karena fitur yang dimiliki tidak terbatas dan tidak ada satupun yang pasti.

Dunia maya sebagai wadah pertemuan semu yang memperluas dunia sosial, memberikan pengetahuan baru, dan mempersiapkan tempat untuk berbagi pandangan secara luas. Media baru tentu berbeda dengan interaksi tatap muka, namun tetap ada bentuk dari interaksi yang baru untuk menjalin hubungan pribadi dengan cara yang berbeda dari media sebelumnya. Ada masalah yang timbul saat beberapa orang percaya bahwa media baru lebih “termediasi” dibandingkan yang akan diyakini oleh pendukungnya. Pemanfaatan terbuka dan fleksibel yang diberikan media baru juga dapat menimbulkan terjadinya kecurigaan dan kekacauan. Karena luasnya pilihan dalam media baru, belum tentu pilihan selalu tepat tanpa panduan dan susunan yang dibutuhkan. Perbedaan dalam media baru dapat menyebabkan perpecahan jika penggunaannya tidak tepat, seperti keluwesan waktu yang diberikan media baru juga dapat memunculkan ketentuan waktu yang baru.

### 2.3.2 Film sebagai Media Komunikasi

Secara etimologi, film merupakan *cinematographie*, terbentuk dari kata *cinema* bermakna gerak dan *phytos* bermakna cahaya. Sedangkan arti dari kata film berdasar pada KBBI ialah lakon (cerita) gambar hidup. Sehingga film didefinisikan melukis sebuah gerak menggunakan cahaya (Alfathoni dan Manesah, 2020: 2). Ibrahim (2011) menyatakan bahwa film termasuk dalam komunikasi yang merupakan bagian terpenting dalam kehidupan individu maupun kelompok untuk mengirim dan menerima pesan (Alfathoni dan Manesah, 2020: 2). Pengertian dari isi film akan berkembang sejalan dengan lingkungan yang menerimanya.

Film yang menggunakan banyak ikon, tanda, atau simbol akan membuat penonton semakin tertantang untuk menyerap makna dan pesan dari film tersebut (Romli, 2016: 100). Bisa diartikan bahwa film menjadi salah satu bentuk komunikasi massa yang menyajikan pesan-pesan penting untuk khalayak, baik untuk individu maupun kelompok masyarakat. Film yang berperan sebagai media massa mempunyai kemampuan untuk menciptakan pesan yang serupa secara serentak dan memiliki target yang beragam secara agama, etnis, status, usia, dan wilayah (Romli, 2016: 100). Film merupakan media audio visual yang memiliki kemampuan dalam menyajikan realita sosial yang ada dan mampu menyampaikan pesan tersebut dengan baik.

Pesan-pesan dalam film juga dapat tersalurkan dengan baik mengingat film dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat yang berbedabeda. Sama seperti media komunikasi lainnya, Film sebagai media komunikasi dapat membawa pengaruh yang besar terhadap masyarakat. Media massa saat ini tidak bisa dilepas dari kehidupan sehingga efektivitasnya untuk memengaruhi khalayak juga sangat besar. Film yang menyuguhkan makna-makna lewat cerita yang menarik tentu memberikan pengaruh pada penontonnya.

Sebagai contoh, penelitian terbaru mahasiswa Ilmu Komunikasi, Universitas Lampung, Ade Nurma Efendi (2021) menunjukkan dampak film terhadap mahasiswa. Penelitian tersebut melihat bagaimana penerimaan mahasiswa atas



stereotip etnis Tionghoa setelah menonton film *Ngenest*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tiap mahasiswa memiliki pemaknaan berbeda terhadap film tersebut tergantung pada latar belakang, pengalaman pribadi, ataupun pengetahuan dari masing-masing mahasiswa tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa film memberikan dampak secara kognitif pada mahasiswa berupa persepsi mereka terhadap etnis Tionghoa.

Jalaluddin Rakhmat menyampaikan lima gerakan dalam mengolah dan mengutarakan pesan, yaitu perhatian, kebutuhan, pemuasan, visualisasi, dan tindakan. Jika mau memengaruhi orang lain, ambil dulu perhatiannya. Kemudian tumbuhkan rasa kebutuhannya, beri tahu bagaimana cara memuaskan kebutuhan itu, dan berikan bayangan atas kelebihan dan kekurangan jika mengamalkan pesan tersebut. Lalu orang tersebut akan terpacu untuk mengambil tindakan (Romli, 2016: 101). Cara mengolah pesan yang dituturkan tersebut juga diterapkan dalam film. Film mengambil perhatian dengan cerita yang menarik yang kebanyakan sangat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Cerita-cerita tersebut disuguhkan untuk bisa memengaruhi penonton sesuai dengan kebutuhan mereka.

Jika pesan yang disampaikan sesuai, maka penonton akan mengimplementasikan pesan-pesan tersebut dan begitu pun sebaliknya. Umumnya film diproduksi memakai banyak tanda. Di dalam tanda-tanda tersebut, termasuk beragam tatanan tanda, bekerjasama dengan apik dalam usaha meraih hasil yang diinginkan. Unsur-unsur sinematik sangat berpengaruh dalam produksi sebuah film, karena unsur-unsur tersebut yang akan menyajikan cerita lewat komposisi visual yang baik dan saling berpadu. Unsur-unsur sinematik antara lain sinematografi, *mise en scene*, editing, dan suara dengan masing-masing penjelasannya yaitu (Fachruddin, 2017: 150-161 dan Alfathoni dan Manesah, 2020: 40-47):

## A. Sinematografi

Sinematografi merupakan unsur-unsur yang digunakan dalam proses pengambilan gambar. Dalam mengambil gambar, diperlukan beragam unsur untuk menciptakan sebuah shot yang baik, menarik, dan sesuai dengan cerita yang dibawakan.

- a) Ukuran gambar atau *shot size* adalah ukuran dari gambar yang ditangkap kamera, apakah luas atau sempit, tergantung bagaimana shot tersebut ingin ditampilkan.
  1. *Extreme long shot*, ukuran gambar ini menampilkan shot yang sangat jauh, lebar, dan luas. Biasanya digunakan untuk menampilkan shot pemandangan atau sebuah peristiwa secara luas.
  2. *Very long shot*, ukuran gambar ini menampilkan shot yang luas, namun tidak seluas *extreme long shot*. Ukuran gambar ini biasa digunakan untuk menampilkan semua elemen meliputi aktor, tempat, dan situasi.
  3. *Long shot*, ukuran gambar ini menampilkan shot dengan ukuran dari kepala sampai kaki secara utuh. *Long shot* mampu menyajikan detail secara proporsional.
  4. *Medium long shot*, menampilkan shot dengan ukuran dari kepala sampai lutut. *Medium long shot* menampilkan shot yang terkesan “nanggung” karena tidak sampai sejauh *long shot* maupun tidak sedekat *medium shot*.
  5. *Medium shot* menampilkan *shot* dengan ukuran dari kepala sampai pinggul. *Medium shot* menampilkan ukuran yang pas karena berada di tengah tubuh manusia.
  6. *Medium close up* menampilkan *shot* dengan ukuran dari kepala sampai dada. *Medium close up* menampilkan objek dengan proporsi yang pas dan *background* menjadi tidak penting.
  7. *Close up* menampilkan *shot* wajah secara keseluruhan, sehingga terlihat lebih dekat dan detail. *Close up* menampilkan *shot* yang dapat menjadi pusat perhatian karena akan berfokus pada satu titik. *Shot* ini cocok untuk menampilkan ekspresi dan reaksi seseorang.

8. *Big close up* gambar ini menampilkan *shot* yang lebih dekat dari *close up*, kira-kira dari dahi hingga dagu. *Shot* ini bisa menyajikan gambar yang lebih detil dibanding *close up* dan cocok untuk menampilkan objek yang memiliki satu titik fokus.
  9. *Extreme close up* menampilkan *shot* yang jauh lebih dekat dibanding *close up* dan *big close up* untuk melihat detil secara lebih jelas. *Shot* ini biasa digunakan untuk menampilkan objek yang sangat terfokus untuk ditonjolkan.
  10. *Over shoulder shot* gambar ini menampilkan *shot* seperti *medium close up*, hanya saja penempatan kamera berada di belakang bahu salah satu pemain.
- b) Sudut kamera (*angle*) merupakan sudut yang digunakan untuk pengambilan gambar, apakah tinggi, normal, atau rendah. Sudut kamera dapat memengaruhi bagaimana *shot* tersebut menampilkan suatu kesan tertentu.
1. *Bird eye level* , sudut kamera ini berada di atas kepala manusia seperti pandangan seekor burung. Sudut ini menampilkan sudut pandang yang luas dan tinggi dan objek akan terlihat kecil.
  2. *High angle*: Sudut kamera ini berada di atas, namun tidak setinggi *bird eye level*. Sudut kamera ini dapat memberikan kesan merendah, kecil, dan tertekan.
  3. *Eye level*: Sudut kamera ini berada sejajar dan lurus dengan pandangan manusia. Sudut ini biasa juga disebut normal *angle* karena sudut ini merupakan sudut yang paling lazim digunakan. Sudut kamera normal ini dapat memberikan kesan kewajaran dan kesetaraan. Dalam *eye level*, terdapat tiga sudut pandang dalam pengambilan gambar, yaitu : a) Sudut pandang objektif: Sudut pandang ini menampilkan sudut pandang pemain atau penonton yang tersembunyi, sehingga tidak terlibat secara aktif. Kemudian, b) Sudut pandang subjektif: Sudut pandang ini menampilkan bagaimana penonton melihat adegan tersebut. c) Sudut pandang *point of view* (POV): Sudut pandang POV menampilkan sudut

pandang dari aktor atau aktris yang berada dalam film. Sudut pandang ini menampilkan bagaimana aktor atau aktris melihat dalam adegan yang dimainkan.

4. *Low angle* : Sudut kamera ini berada di bawah, namun tidak serendah *frog eye level*. *Low angle* dapat memberikan kesan tinggi dan berwibawa.
  5. *Frog eye level*: Sudut kamera ini berada di bawah kaki dan sangat rendah, seperti pandangan seekor katak. Sudut ini menampilkan sudut pandang yang sangat rendah dan objek akan terlihat besar.
- c) Gerakan kamera merupakan gerakan yang digunakan untuk pengambilan gambar dan mengikuti pergerakan objek. Gerakan kamera juga dapat memengaruhi shot dalam menampilkan kesan tertentu.
1. *Track*: Gerakan kamera track merupakan gerakan kamera ke samping atau secara horizontal. Track berusaha berfokus pada objek dan kamera mengikuti objek dengan sejajar.
  2. *Dolly in* dan *dolly out*: *Dolly in* merupakan gerakan kamera maju yang mendekati ke objek, dan *dolly out* merupakan gerakan kamera mundur yang menjauh dari objek. *Dolly* merupakan pergerakan kamera secara manual, sedangkan *zoom* merupakan pergerakan kamera karena perubahan lensa kamera yang digunakan.
  3. *Swing*: merupakan gerakan kamera dari kanan ke kiri atau sebaliknya yang membentuk oval ataupun lingkaran.
  4. *Crane shot*: merupakan gerakan kamera secara vertikal dari atas ke bawah atau sebaliknya menggunakan alat khusus yang disebut crane.
  5. *Zoom in* dan *zoom out*: Gerakan kamera *zoom in* merupakan gerakan kamera mendekati ke objek, sedangkan *zoom out* merupakan gerakan kamera menjauh dari objek. *Zoom in* menyuguhkan objek secara detail dalam sebuah suasana, sedangkan *zoom out* menyuguhkan suasana tempat objek tersebut berada.
  6. *Pan left* dan *pan right*: merupakan gerakan kamera ke kiri dan ke kanan secara horizontal yang berporos pada tripod tanpa mengubah

posisi kamera. *Panning* biasa digunakan untuk pengambilan objek yang bergerak, seperti kendaraan yang sedang berjalan atau pemandangan yang amat luas.

7. *Tilt up* dan *tilt down*: merupakan gerakan kamera ke atas dan ke bawah secara vertikal yang berporos pada tripod tanpa mengubah posisi kamera. *Tilting* biasa digunakan untuk menampilkan objek vertikal, seperti bangunan atau seseorang.

## **B. *Mise en scene***

*Mise en scene* merupakan sebuah komposisi dalam film yang turut memengaruhi kesesuaian cerita yang disuguhkan. Komposisi tersebut terdiri dari pemilihan setting, penampilan, pencahayaan, dan suara. Elemen-elemen tersebut bersatu padu untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan cerita film yang dibuat.

1. Pemilihan *setting*, set tempat dan waktu sangat berperan penting pada sebuah cerita dalam film. Setiap setting tempat dan waktu harus disesuaikan dengan cerita yang ingin disampaikan kepada penonton. Misalnya saat ingin membuat cerita pada latar tahun 1980, maka setting tempat dan waktu harus disesuaikan layaknya tahun 1980. Hal ini menunjukkan kesan kesesuaian antara cerita dengan setting.
2. Penampilan para pemain film. Sama seperti pemilihan *setting*, pemilihan penampilan dalam kostum dan tata rias harus tepat dan sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan. Kostum dan tata rias dalam sebuah film memiliki fungsi sebagai penunjuk ruang dan waktu, status sosial, dan kepribadian para aktor dan aktris. Penampilan *acting* juga menjadi faktor terpenting dalam sebuah film. Para pemain film perlu mendalami karakter dan berlagak sesuai dengan cerita yang dibawakan. Setiap aktor dan aktris sangat dituntut untuk mampu melakukan pergerakan yang dapat membangun aspek dramatis di setiap alur cerita sehingga pesan-pesan dalam film bisa tersampaikan dengan baik.
3. Pencahayaan, berperan penting dalam proses pengambilan film. Tanpa cahaya, seluruh unsur yang berpadu dalam pembuatan film tidak akan terlihat jelas. Selain membantu memberikan penerangan, cahaya dapat

memberikan kesan menarik dan membangun suasana pada cerita dalam film. Cahaya dalam pembuatan film berfungsi untuk memanipulasi setiap gambar yang ada di setiap adegan film yang menyangkut kualitas, arah, sumber, dan warna. Terdapat dua jenis cahaya yaitu cahaya alami yang berasal dari matahari atau bulan dan cahaya buatan yang berasal dari lampu.

### **C. *Editing***

*Editing* merupakan proses akhir dalam pembuatan film. Setelah seluruh proses pengambilan gambar selesai dilakukan, maka proses *editing* akan menyempurnakan keseluruhan film yang dibuat. *Shot* demi *shot* yang sudah diambil akan dipilih, diolah, dan disusun menjadi kesatuan cerita yang utuh. Pada proses *editing*, biasanya akan ditambahkan berbagai efek untuk membuatnya lebih menarik seperti transisi *cut*, *fade*, *dissolve*, *slow motion*, *speed up*, dan efek spesial lainnya.

### **D. Suara**

Suara dalam film merupakan aspek penting karena film merupakan media bercerita secara audio visual. Penggunaan suara yang tepat juga dapat menimbulkan kesan tertentu pada penonton sesuai dengan genre film tersebut. Terdapat tiga jenis suara dalam film yaitu dialog, musik, dan efek suara. Suara dialog merupakan suara yang berasal dari para pemain film saat melakukan dialog ataupun monolog. Musik merupakan suara yang dijadikan sebagai pengiring latar (*background music*) yang dapat menambah kesan tertentu dalam suatu adegan. Efek suara merupakan suara yang dihasilkan dari sebuah benda, aktivitas, atau kejadian yang dapat menambah kesan realistis dan dramatis.

Marselli Sumarno (1996: 96) menyatakan terdapat nilai pendidikan dalam kegunaan film, dimaknai sebagai penyampai pesan-pesan moral film yang jika penyampaiannya semakin hati-hati maka akan lebih bagus. Hal ini ditujukan agar terkesan khalayak tidak merasa digurui. Bahkan film yang diproduksi dengan tujuan komersial pun umumnya menyelipkan pesan moral di dalam film

mereka (Mudjiono, 2011: 137). Film tentu diproduksi dengan tujuan tertentu dan tidak dapat dipungkiri bahwa pengaruhnya begitu besar dalam kehidupan.

Pengaruh yang besar tersebut menjadikan para pembuat film berusaha menampilkan pesan cerita dengan cara mereka sendiri yang sangat beragam untuk memengaruhi penonton yang majemuk. Fungsi film lainnya yaitu fungsi persuasif yang pesannya berupaya untuk mengontrol sikap atau mengubah perilaku khalayaknya. Fungsi informasional termuat dalam film berita, fungsi instruksional termuat dalam film pendidikan, fungsi persuasif termuat dalam film dokumenter, dan fungsi hiburan termuat dalam jenis film cerita. Penting untuk diketahui bahwa setiap film selalu memuat unsur hiburan. Film informasional, instruksional, maupun persuasif, selain memuat pesan atas fungsi tersebut, juga harus dapat menyajikan hiburan kepada penonton.

Film juga membawa suatu nilai artistik yang dapat tercapai jika nilai keartistikannya ditemukan pada semua unsurnya (Mudjiono, 2011: 137). Fungsi-fungsi tersebut berperan besar dalam menyampaikan tiap pesan yang terkandung dalam film. Film yang tidak memiliki fungsi-fungsi tersebut tentunya hanya akan menjadi sekadar tontonan saja tanpa memiliki nilai di dalamnya. Film menawarkan cerita-cerita yang banyak diangkat dari kehidupan sehari-hari dengan sajian menarik. Karya audiovisual tersebut mampu menggugah perasaan penontonnya lewat pesan-pesan yang ingin disampaikan pembuat film. Film dapat menampilkan kejadian sosial serta pesan-pesan yang ada dengan baik, sehingga film dianggap menjadi media penyampai pesan yang efektif. Sudah banyak cerita yang diangkat menjadi sebuah film untuk ditampilkan dan mencoba untuk mengubah emosi dan perilaku khalayak.

### **2.2.3.1 Film Animasi**

Maureen Furniss menjelaskan bahwa animasi adalah kata yang dipakai untuk meliputi gaya dan cara pembuatan sebuah film dengan menggunakan sekumpulan gambar atau objek yang diurutkan secara kronologis untuk membentuk alur pergerakan. Animasi dapat dibagi menjadi 3 kategori yaitu animasi 2 dimensi, animasi tradisional yang dibuat secara hand drawn, animasi

yang dibuat menggunakan objek yang posisinya dipindahkan secara bertahap untuk menunjukkan ilusi gerak (stop motion). Kategori ke 3 adalah animasi 3 dimensi, animasi yang dibuat dengan menggunakan teknologi komputer (Furniss, 2017).

Film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Studio Walt Disney tidak bisa dilupakan bila membahas tentang animasi 2 dimensi, karena studio inilah yang pertama kali membuat film animasi menggunakan warna dan juga suara. Karya yang menjadi inovasi dalam itu adalah *Steamboat willy*, yang mengkombinasikan suara dalam animasinya dan *Snow White and the seven dwarfes* animasi yang dibuat menggunakan alat *cell* dan *multiplane* kamera dibumbui dengan warna (Furniss, 2017).

Menjelang tahun 1960, muncul banyak perubahan dari animasi 2D. Dimulai dari durasi dari filmnya yang bertambah dari 5 menit menjadi 20 menit. Ditambah lagi dengan penayangan animasi yang dulunya berada di teater film berpindah ke media televisi. Peristiwa ini diakibatkan karena ketenaran dari serial animasi yang dibuat oleh Warner Brothers (Bugs Bunny, Daffy Duck) dan Hanna Barbera (The flintstones, Scobby Doo) yang populer di dunia televisi. Perubahan pada target penonton mulai terjadi memasuki ke tahun 80 dan 90 an, dimana mulai muncul animasi yang ditujukan untuk orang dewasa seperti Simpson dan *Family guy*.

Shaver (2011) mengatakan bahwa perubahan ini cukup membuat sensasi karena berubahnya persepsi akan animasi selalu ditujukan untuk anak-anak, selain itu juga banyak orang tua yang komplain akan konten dari animasi tersebut yang terlalu vulgar. Dibalik persepsi negatifnya, animasi ini memiliki rating yang cukup tinggi dan mengubah persepsi dan mendukung perkembangan bahwa animasi bisa dinikmati oleh semua umur. Masuk ke dalam tahun 90 an, animasi mulai berkembang secara teknologi. Perubahan yang terjadi adalah berubahnya metode pembuatan animasi manual ke media digital. Bantuan digital pembuatan



sangat membantu dari waktu pengerjaan dan keribetan dari media tradisional dapat dilakukan dengan cepat dengan memakai teknologi (Shaver, 2011). Pengembangan program untuk animasi juga dimulai di tahun ini seperti program adobe flash dan zaman animasi digital mulai dikenal.

### 2.2.3.2 *Anime* (Film Animasi Jepang)

Pada tahun 1980-an, kata *anime* merupakan kependekan dari *animēshon*, sebuah kata serapan Jepang yang berasal dari Bahasa Inggris, yaitu *animation*. Kata *anime* yang merupakan kependekan dari *animēshon* bermula pada akhir periode Meiji di tahun 1910 di mana animasi asing dari Prancis karya Emile Cohl berjudul *Fantasmagorie* yang diimport oleh Fukuhōdō ditampilkan di teater Teikokukan (Teater Imperial) di Asakusa, Tokyo.

Pada tahun 1920-an istilah “*manga eiga*” (漫画映画 *manga film*) menjadi dominan dan kerap digunakan untuk merujuk karya dengan elemen naratif yang kuat. Di lain pihak, “*senga*” (線画 *Line drawings*) sering digunakan untuk merujuk pada karya dengan diagram dan karya untuk kepentingan pendidikan. Sekitar tahun 1937, istilah “*dōga*” (動画 *moving images*) dikenalkan oleh Masaoka Kenzo tetapi istilah tersebut tidak tersebar luas. Kemudian pada tahun 1965 istilah serupa dengan nama “*dōga eiga*” (動画映画 *moving image film*) menjadi populer bersama “*animation film*” (アニメーション・フィルム) yang ditulis dalam katakana (Lila Nur, 2019).

Dilansir melalui jurnal online *Animation studies* yang ditulis oleh Timo Linsenmaier (2009), pada Tahun 1962, kata “*anime*” pertama kali muncul di *Eiga hyoron*, sebuah majalah film yang terkenal. Akhir tahun 1970 dan 1980-an, istilah “*Japanimation*” sempat digunakan akibat berkembangnya animasi di luar negeri. Tapi istilah itu kemudian menghilang karena diasosiasikan dengan erotik dan kekerasan di luar negeri. Kini istilah yang digunakan adalah animasi dan anime yang ditulis dengan katakana (*animēshon*), sebuah kata serapan dari kata *animation*. *Anime* atau *animēshon* merupakan salah satu bentuk media yang dapat secara efektif dapat mengarahkan atau menghilangkan gagasan.

Menurut John Fiske dalam Wahyuningsih terdapat tiga proses media dalam menggiring opini seseorang, pertama peristiwa yang ditandakan (*encode*) sebagai realitas, yaitu bagaimana realitas tersebut dikonstruksikan sebagai realitas oleh media, dalam spesifiknya yang tertangkap visual seperti pakaian, lingkungan, ucapan, ekspresi. Kedua, memandang sesuatu sebagai sebuah realitas dan digambarkan menjadi sesuatu yang nyata, seperti kata, kalimat, preposisi, grafik, dan sebagainya. Ketiga, peristiwa dikemas sehingga mudah diterima logika sebab dihubungkan dengan kepercayaan dominan yang dianut masyarakat. Hal ini dapat memengaruhi pola pikir orang yang menonton tayangan tersebut.

### 2.3.3 Tinjauan *Bullying*

Kata *bullying* berasal dari Bahasa Inggris, yaitu dari kata *bull* yang berarti banteng yang senang menyeruduk kesana kemari. Dalam Bahasa Indonesia, secara etimologi kata *bully* berarti penggertak, orang yang mengganggu orang yang tergolong lemah. Definisi *bullying* menurut Ken Rigby dalam Astuti adalah “Sebuah hasrat untuk menyakiti. Hasrat ini diperlihatkan ke dalam aksi, menyebabkan seseorang menderita. Aksi ini dilakukan secara langsung oleh seseorang atau sekelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, biasanya berulang, dan dilakukan dengan perasaan senang.”

*Bullying* merupakan suatu bentuk perilaku kekerasan seperti kekerasan secara fisik maupun secara psikologis yang dilakukan oleh pelaku *bullying* terhadap seseorang atau sekelompok orang yang tergolong ‘lemah’. *Bullying* juga termasuk suatu kondisi penyalahgunaan kekuatan atau kekuasaan yang dilakukan oleh perseorangan ataupun sekelompok orang secara fisik maupun secara mental sehingga korban mengalami kesakitan fisik dan mental hingga menjadi tidak berdaya.

Jadi, *Bullying* tergolong ke dalam perilaku negatif yang bertujuan untuk melukai seseorang yang tergolong ‘lemah’ oleh pelaku *bullying* secara fisik maupun non fisik sehingga korban harus mengalami sakit secara fisik maupun mental. Aksi *bullying* pasti tak lepas dari para pihak yang terlibat dalam

perilaku bullying, berikut peran dalam bullying yang dibagi menjadi 4 peran (Fadhila Nurul, 2020)

1. *Bullies* (Pelaku Bullying)

Menurut Astuti, pelaku *bullying* sering terlihat kasar baik secara fisik dan non fisik, hal yang ditunjukkan seperti ingin terlihat terkenal di lingkungannya, suka membuat keributan, suka menyalahkan orang lain, memiliki sifat pendendam, iri hati, dan sering menjadi penguasa di lingkungannya. Pelaku bullying juga sering berada di suatu tempat yang ada di lingkungannya, gestur tubuhnya sering kali ditandai dengan berlagak seperti penguasa, sengaja menabrak orang, berkata-kata kasar, meremehkan dan melecehkan orang.

2. *Victim* (Korban Bullying)

Menurut Coloroso, menyatakan korban *bullying* biasanya merupakan anak baru di suatu lingkungan, anak yang termuda, dengan mental yang lemah, mereka pun sering mengalami ketakutan dan tidak terlindungi. Mereka sangat peka terlihat dengan menghindari teman sebayanya yang pernah menyakitinya agar dapat menghindari tersakiti untuk kesekian kalinya bahkan mungkin dapat lebih parah, mereka juga merasa susah dalam meminta bantuan kepada orang lain. Selain itu mereka termasuk anak yang taat akan aturan, sering merasakan kebimbangan, takut tampil di depan publik, dan mudah di perintah.

Mereka juga dapat berperilaku menyenangkan hanya untuk meredakan emosi marah orang lain tetapi sering dianggap mengusik urusan orang lain, Mereka lebih suka berdamai dan lebih suka menyelesaikan konflik dengan damai tanpa adanya kekerasan, Mereka tergolong anak yang bernyali kecil, sering menyimpan permasalahan nya sendiri, terkenal pendiam dan tidak suka menjadi pusat perhatian orang lain. Disamping dari ciri-ciri psikis itu mereka juga termasuk anak-anak yang dipandang inferior dari segi ras, etnis, gender, agama.

Mereka juga termasuk anak yang pintar dalam segala hal, dan memiliki kelebihan sehingga seringkali dijadikan sebagai target aksi *bullying* oleh pelaku *bullying*. Mereka ialah anak yang merdeka, tidak melihat orang

berdasarkan status sosial, serta tidak berkompromi dengan suatu norma, anak yang suka meluapkan emosi sedih, bahagia dan lainlain yang diilikinya setiap waktu, Mereka yang memiliki ciri-ciri fisik kurus dan gemuk, tinggi dan pendek, terlihat memakai kawat gigi dan kacamata, berjerawat dan memiliki masalah kondisi kulit lainnya.

Selanjutnya mereka yang memiliki perbedaan dengan anak normal lainnya karena mereka mengalami penyakit mental seperti ADHD (*attention deficit hyperactive disorder*), Mereka terkadang berada di tempat yang salah dimana mereka akan menjadi sasaran bagi para pelaku bullying karena mereka mungkin melakukan sesuatu tanpa berpikir lebih dahulu, sehingga tidak mempertimbangkan risiko atas perilakunya yang menarik perhatian pelaku bullying secara disengaja atau tidak karena hal tersebut dapat dianggap mengganggu oleh pelaku *bullying*.

3. *Bully Victim*, menurut Andreou, *Bully Victim* adalah pihak yang terlibat dalam perilaku *bullying*, tetapi juga menjadi korban perilaku *bullying*.
4. Neutral adalah pihak yang tidak terlibat dalam perilaku kekerasan atau *bullying*.

Dalam kehidupan di dunia ini, kita sering melihat fenomena bullying dengan berbagai macam bentuk bullying. Sehingga menurut Coloroso jenis bullying dapat terdiri dari tiga jenis bentuk bullying,yaitu:

1. *Bullying* Fisik, merupakan jenis *bullying* yang paling sering ditemukan di kehidupan dan paling mudah untuk diidentifikasi diantara bentuk-bentuk bullying lainnya. Bentuk dari jenis *bullying* fisik adalah memukul, menonjok, mendorong, menunjuk kepala, menjambak, menendang, mencubit, menampar, mengunci sendirian di ruangan atau mendegungkan kepala
2. *Bullying* Verbal, adalah bentuk bullying yang paling umum digunakan, baik oleh orang perempuan maupun laki-laki. Bentuk *bully* ini adalah mengejek, memanggil dengan sebutan buruk, membentak, mengeluarkan kata-kata kasar, mengancam, memerintah, menyoraki,

mempermalukan, menakut-nakuti, atau menyebarkan gossip buruk (memfitnah)

3. *Bullying* pemerasan (*Extortion Bullying*) Pemerasan sering dilakukan kepada teman sebaya dengan ancaman dan intimidasi untuk mendapatkan uang atau barang tertentu. Berikut indikator *bullying* pemerasan: meminta uang secara paksa, merampas barang, memakai barang tanpa izin, tidak mengembalikan barang yang dipinjam.
4. *Bullying* Eksklusivitas (*Exclusion Bullying*) merupakan usaha sekelompok orang atau individu untuk membedakan pergaulan berdasarkan fisik atau materi. Berikut indikator *bullying* eksklusivitas: mengucilkan, menjauhi, mengabaikan, mengeluarkan dari lingkungan pertemanan (permusuhan), merendahkan.
5. *Cyberbullying* merupakan *bullying* melalui media elektronik. Berikut indikator *cyberbullying*: mengirim sms berisi hinaan, mengancam melalui sms, menghina melalui panggilan telepon, mengancam lewat panggilan telepon mengirim pesan hinaan di jejaring sosial, menyindir seseorang di status di jejaring sosial, mengirim pesan hinaan di aplikasi chatting, menyebarkan foto atau video memalukan di internet.

#### **2.3.4 Identitas sebagai Kontruksi Sosial**

Identitas merupakan konsep yang dikembangkan dari ilmu-ilmu sosial untuk memperlihatkan baik identitas individu maupun identitas kelompok atau dikenal dengan istilah identitas personal dan identitas sosial dari suatu masyarakat. Dalam konteks budaya siber, identitas merupakan konstruksi kompleks bagi diri sendiri, dan secara sosial terkait dengan bagaimana kita beranggapan terhadap diri kita sendiri dan bagaimana pula kita mengharapkan pandangan atau stigma orang lain terhadap kita dan bagaimana orang lain itu mempersepsikan (Wood & Smith, 2005).

Identitas merupakan sebuah cara seseorang untuk mendeskripsikan tentang dirinya pertama kali ia akan menjabarkan suatu karakter mengenai siapa dirinya. Ini merupakan sebuah keyakinan dan perasaan yang dimiliki setiap orang mengenai siapa dirinya yang dinamakan dengan konsep diri. Konsep diri

digambarkan seseorang yang mengenal dirinya sendiri dari gabungan antara fisik, psikologis, sosial, emosional, aspirasi dan prestasi yang mereka capai. Identitas merupakan sebuah keyakinan tentang seseorang yang berkaitan dengan kategori sosial seperti jenis kelamin, ras, usia dan sebagainya. Identitas ini dapat diartikan sebagai hubungan antara orang di dalam kelompok yang terikat oleh situasi yang nyata. Selain menempatkan peran dirinya dalam kategori sosial, ada juga sifat yang menunjukkan kepribadiannya untuk meyakinkan seseorang tentang dirinya yang mengacu pada sifat-sifat karakter yang tergambar pada dirinya. Seperti maskulin, feminim, optimis, berani, lemah, antisosial, dan lain-lain.

Identitas merupakan sebuah keyakinan tentang seseorang yang berkaitan dengan kategori sosial seperti jenis kelamin, ras, usia dan sebagainya. Identitas ini dapat diartikan sebagai hubungan antara orang di dalam kelompok yang terikat oleh situasi yang nyata. Seseorang juga melibatkan dirinya dalam sebuah keanggotaan dalam berkelompok seperti sebagai mahasiswa, professor, keluarga dan lain-lain. Selain menempatkan peran dirinya dalam kategori sosial, ada juga sifat yang menunjukkan kepribadiannya untuk meyakinkan seseorang tentang dirinya yang mengacu pada sifat-sifat karakter yang tergambar pada dirinya. Seperti maskulin, feminim, optimis, berani, lemah, anti sosial, dan lain-lain.

Identitas ada yang bersifat situasional, temporer, dan permanen. Identitas ada pula bersifat perolehan (*achieved*) dan bersifat bawaan (*achieved*). Identitas ada yang terbentuk dari ikatan kolektif yang bersifat kognitif-emosif (seperti agama dan ideologi), serta ada yang bersifat geneologis (etnik), dan konstruksi lingkungan sosial (budaya). Identitas pun tidak bebas nilai. Identitas merupakan konstruksi sosial yang berlangsung dalam suatu ruang dan waktu yang panjang. Akhirnya, memahami identitas bukanlah memahami tentang sebuah reference yang tunggal, tapi merujuk pada reference yang kompleks.

Identitas juga dapat diberikan oleh diri sendiri dalam cara kita merepresentasi atau memproduksi makna untuk diri kita sendiri. Hal atau benda yang kita gunakan, ritual yang kita jalani, cara kita berpakaian dan berpenampilan

mendefinisi siapa kita, di kelompok mana keeksistensian kita diakui atau tidak diakui. Dengan memberi makna dan identitas pada diri kita sendiri berarti kita memberi kestabilan dan kejelasan terhadap siapa diri kita dalam keterlibatan yang kompleks dengan orang lain dalam hubungan sosial. Proses ketika seseorang mengklaim atau diklaim termasuk ke dalam suatu identitas berarti pada saat yang bersamaan ia tidak termasuk suatu identitas yang lain. Dalam hal ini identitas berhubungan erat dengan perbedaan (*difference*). Suatu identitas yang dilekatkan pada seseorang berarti bahwa secara otomatis ia terbedakan dan berkonfrontasi dengan identitas lain

## **2.4 Tinjauan Teoritis**

### **2.4.1 Teori Konstruksi Sosial**

Konstruksi sosial merupakan sebuah teori sosiologi kontemporer yang dicetuskan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckman. Dalam menjelaskan paradigma konstruktivis, realitas sosial merupakan konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu. Individu adalah manusia yg bebas yang melakukan hubungan antara manusia yang satu dengan yang lain. Individu menjadi penentu dalam dunia sosial yang dikonstruksi berdasarkan kehendaknya. Individu bukanlah korban fakta sosial, namun sebagai media produksi sekaligus reproduksi yang kreatif dalam mengkonstruksi dunia sosialnya (Basrowi dan Sukidin, 2002 : 194).

Berger dan Luckmann berpandangan bahwa kenyataan itu dibangun secara sosial, sehingga sosiologi pengetahuan harus menganalisis proses terjadinya itu. Dalam pengertian individu-individu dalam masyarakat itulah yang membangun masyarakat, maka pengalaman individu tidak terpisahkan dengan masyarakatnya. Waters mengatakan bahwa "*they start from the premise that human beings construct sosial reality in which subjectives process can become objectivied*". ( Mereka mulai dari pendapat bahwa manusia membangun kenyataan sosial di mana proses hubungan dapat menjadi tujuan yang pantas). Pemikiran inilah barangkali yang mendasari lahirnya teori sosiologi kontemporer "konstruksi sosial". (Basrowi dan Sukidin, 2002 : 201)

Menurut Berger, kenyataan sosial sehari-hari adalah konstruksi sosial yang dibuat oleh masyarakat (Ngangi, 2011). Pada perjalanan sejarahnya, dari masa ke masa, proses ditata dan diterima, untuk melegitimasi konstruksi sosial yang sudah ada dan memberikan makna pada berbagai bidang pengalaman individu sehari-hari (Ngangi, 2011). Hal tersebut menjelaskan, bahwa berdasar pada konsep teori ini dunia manusia sebenarnya ditandai oleh keterbukaan dan perilakunya hanya sedikit saja yang ditentukan oleh naluri. Individu dengan sadar membentuk perilakunya, memaksakan suatu tertib pada pengalamannya. Hal ini berlangsung secara terus-menerus, dengan kesadaran intensionalnya selalu terarah dan dipengaruhi oleh objek yang berada diluarnya, hingga relasinya dengan masyarakatnya dan segala pranatanya, bersinggungan secara dialektis (Ngangi, 2011).

Di sisi lain, konstruksionisme atau *social construction* adalah teori yang diperkenalkan oleh kalangan interaksionis yang mendekati ilmu komunikasi pada aspek aktivitas mendapatkan pemahaman, makna, norma, aturan bekerja melalui komunikasi yang terjadi secara intensif. Inti gagasan social construction adalah pengetahuan merupakan hasil dari interaksi simbolik di antara kelompok masyarakat tertentu. Realitas dikonstruksi oleh lingkungan sosial, produk dari kehidupan budaya dan kelompok. McQuail dalam pembahasannya tentang media, mengungkapkan proposisi utama dari teori konstruksionisme sosial.

Teori ini berasumsi bahwa:

1. Masyarakat merupakan sebuah konstruk, bukannya realitas yang pasti (fixed reality);
2. Media memberikan bahan-bahan bagi proses konstruksi sosial;
3. Makna ditawarkan oleh media namun dapat dinegosiasikan atau ditolak;
4. Media mereproduksi makna-makna tertentu;
5. Media tidak bisa memberikan realitas sosial yang objektif karena semua fakta adalah interpretasi. (McQuail, 2010).



### 2.4.2 Teori Semiotika Christian Metz

Semiotika merupakan sebuah teori bahasa yang menjelaskan bagaimana sebuah makna dihasilkan dari sebuah tanda atau lambang. Semiotika berasal dari bahasa Yunani yaitu *semeion* yang berarti tanda atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *sign*. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari sistem tanda yang menjadi segala bentuk komunikasi dan memiliki makna dari kata (bahasa), ekspresi wajah, isyarat tubuh, film, dan karya sastra yang merupakan hasil dari kebudayaan manusia itu sendiri. Semiotika atau semiologi menganggap bahwa fenomena masyarakat sosial dan kebudayaan merupakan suatu tanda.

Semiotika menekankan perubahan pada sebuah simbol, bahasa, wacana, dan bentukbentuk nonverbal. Transformasi tersebut menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan makna sehingga semiotika dapat mengungkap arti tersembunyi dari objek-objek tersebut. Kajian mengenai makna juga terfokus pada tiga elemen yaitu tanda, acuan tanda, dan pengguna tanda. Tanda adalah sesuatu bersifat fisik yang dapat diterima oleh indera dan bergantung pada pengenalan dari para pengguna yang meyakini bahwa itu adalah tanda.

Tokoh yang mengembangkan ilmu semiotika yakni Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sanders Peirce (1839-1914). Keduanya memiliki latar belakang yang berbeda dan mengembangkan semiotika secara terpisah. Saussure memiliki latar belakang keilmuan linguistik mengembangkan semiotika di Swiss (Eropa) sedangkan Peirce memiliki latar belakang sebagai filsafat mengembangkan semiotika di Amerika. Peirce dan Saussure mencoba menjelaskan cara-cara yang berbeda dari tanda untuk memunculkan makna. Peirce meramu tiga kategori tanda menjadi ikon, indeks dan simbol. Sebagai ahli bahasa Saussure tidak menghubungkan pengembangan ilmu semiotika dengan indeks. Saussure hanya terfokus pada simbol karena menurut Saussure dalam kata-kata merupakan simbol. Inilah yang membuat Saussure menjadi pakar strukturalis. Pakar strukturalis melihat tanda sebagai suatu yang menstruktur dan terstruktur.

Sedangkan untuk sosok utama yang berjasa dalam pemahaman semiotika sinematografi hingga saat ini yakni Christian Metz dari *École des Hautes Études en Sciences Sociales* (EHESS) Prancis. Kontribusi Metz dalam semiotika dipandang jauh lebih cermat dibanding teori sinematografi yang sebelumnya (Sobur, 2013: 131). Christian Metz mulai dikenal di ranah akademis atas karyanya yang berjudul *Film Language: A Semiotics of the Cinema* (1974), *Language and Cinema* (1974), dan *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema* (1982). Ketiga tulisannya tersebut bisa dikatakan menduduki peringkat teratas karena hingga kini masih menjadi rujukan penting bagi para pengkaji film (Udasmoro, 2020: 153).

Metz pertama kali merilis riset pentingnya berjudul *Cinéma: Langue ou langage?* dalam jurnal *Communications* (4, 1964) yang dipublikasikan oleh *École des Hautes Études en Sciences Sociales*. Kemudian terbit konsep versi pertama tentang *grande syntagmatique* dalam esai berjudul *La Grande Syntagmatique du Film Narratif* (*Communications*, 8, 1966) dan juga esai berjudul *Le significant imaginaire* (*Communications*, 23, 1975) (Udasmoro, 2020: 156). Tulisan-tulisan tersebut merupakan awal bagi Christian Metz terjun ke dalam bahasan semiotika sinematografi dan juga menjadi awal munculnya teori film *modern*.

Untuk mengembangkan dan menyebarkan gagasannya, Christian Metz tidak hanya berkolaborasi dengan jurnal *Communications* saja. Metz juga turut berkontribusi secara bebas pada sejumlah jurnal di Prancis seperti *Cahiers du Cinéma*, *Cinéthique*, *La Nouvelle Critique*, dan *Ça-Cinéma* (Udasmoro, 2020: 156). Bisa dikatakan, kolaborasinya dengan jurnal-jurnal di Prancis membawa efek berarti bagi perkembangan pemikirannya. Pemikirannya atas semiotika film sangat memperluas ilmu kajian semiotika. Para peneliti di masa kini dapat menelaah semiotika dengan teori para tokoh semiotika yang dapat dipilih sesuai dengan objek yang diteliti.

Kontribusi Metz sebagai pencinta film dalam tulisan-tulisan berisi pemikiran barunya tersebut melahirkan metodologi baru untuk mengkaji film yang dianggap lebih cermat. Teori yang ia suguhkan melihat film secara keseluruhan dan mendalam. Metz tidak hanya menyoal pada makna yang terkandung dalam film,

tetapi ia juga mengeksplorasi bagaimana proses film tersebut menciptakan makna. Sehingga penelitian tentang film dengan teori Metz akan dirasa sangat detail dan mendalam.

Film merupakan bidang kajian yang sangat sesuai dengan analisis semiotika. Van Zoest (1993: 109) menyatakan bahwa film diciptakan oleh tanda-tanda belaka. Tanda-tanda tersebut, termasuk beragam tatanan tanda yang bekerja sama dengan apik, merupakan upaya dalam menggapai pengaruh yang diinginkan (Sobur, 2013: 128). Film menampilkan berbagai tanda yang divisualisasikan secara menarik kepada penonton. Tanda-tanda tersebut menyampaikan makna yang secara langsung ingin memengaruhi penonton.

Dalam buku *Film Language: A Semiotic of the Cinema*, Christian Metz mengatakan bukan karena film adalah bahasa sehingga film mampu menyampaikan cerita yang menarik, tapi karena film sudah menjadi bahasa sendiri (Wahjuwibowo, 2018: 36). Film memiliki tata bahasanya sendiri, terdiri dari berbagai unit yang familiar seperti pemotongan (*cut*), pemotretan jarak dekat (*close-up*), pemotretan dua (*two shot*), pemotretan jarak jauh (*long shot*), pembesaran gambar (*zoom-in*), pengecilan gambar (*zoom-out*), memudar (*fade*), pelarutan (*dissolve*), gerakan lambat (*slow motion*), gerakan dipercepat (*speeded-up*), atau efek spesial (*special effect*) (Sobur, 2013: 130- 131). Tata bahasa tersebut lah yang bisa dikatakan sebagai semiotika pada sinematografi.

Dengan tata bahasa tersebut, sebuah film bisa menyertakan wujud simbol visual dan linguistik untuk mengodekan pesan yang ingin disampaikan. Dalam semiotika film, Christian Metz menyatakan bahwa film diproduksi dari sekumpulan sekuens yakni syntagmas. Metz mengatakan bahwa bentuk basis dari semiotika sinema tersebut sama secara menyeluruh seperti skala shots, editing, sekuens, hubungan antara gambar dan ujaran, gerakan kamera, dan unit sintagmatik lainnya (Sitepu, 2010: 9, dalam Wahjuwibowo, 2018: 38). Semiotika film Christian Metz yaitu semiotika yang mengumumkan beberapa komponen dan elemen yang digunakan untuk menelaah makna dalam film dengan menggunakan 8 tipe utama analisis sintagmatik (*the large syntagmatic category*) antara lain (Wahjuwibowo, 2018: 38-41) :

### 1. *Autonomous Shot*

*Autonomous shot* yakni satu *shot* yang menampilkan keutuhan segmen atau episode dalam suatu plot. *Autonomous shot* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *Sequence Shot* atau adegan yang ditampilkan dalam satu *shot* dan mengelaborasi aksi utama, serta empat jenis *insert* di antaranya:

- a) *Non-diegetic Insert* merupakan penambahan sebuah *shot* yang berada di luar film, yang tidak berkaitan dengan unsur ruang dan waktu sama sekali di dalam kisah film.
- b) *Subjective Insert* menghadirkan sudut pandang tokoh film, seperti penggambaran halusinasi, antisipasi, memori, atau mimpi.
- c) *Displaced Diegetic Insert* merupakan penambahan *shot* dengan unsur ruang dan waktu yang terjadi di tempat lain.
- d) *Explanatory Insert* merupakan penambahan *shot* dengan tujuan menerangkan suatu momen atau detil dalam film.

### 2. *Parallel Syntagma*

*Parallel Syntagma* merupakan sintagma akronologis yang terdiri dari gabungan beberapa *shot* yang berbeda dan tidak memiliki hubungan secara ruang dan waktu. Sintagma ini memiliki maksud simbolik dengan penggambaran yang kontras, seperti adegan yang menunjukkan orang kaya dengan orang miskin atau adegan kehidupan perkotaan dengan pedesaan.

### 3. *Bracket Syntagma*

*Bracket Syntagma* merupakan sintagma akronologis yang menampilkan adegan singkat yang mewakili peristiwa yang sedang berlangsung. Walaupun tidak berurutan, sintagma ini berupaya untuk menghadirkan serpihan gambar dalam film. Bisa dikatakan sintagma ini menampilkan gambaran singkat dari inti cerita, sehingga biasanya terletak di awal cerita.

### 4. *Descriptive Syntagma*

*Descriptive Syntagma* yakni sintagma kronologis yang menderetkan kejadian dalam satu layar dan *setting* secara langsung. Sintagma ini berisikan satu *shot* atau lebih yang disusun dengan keterikatan ruang dan waktu.

Menampilkan fakta apa saja yang ditampilkan di layar dan menjelaskan suatu *setting* dari objek, bukan subjek.

#### 5. *Alternate Syntagma*

*Alternate Syntagma* merupakan sintagma kronologis yang berisikan lebih dari satu *shot*, menyajikan momen yang hadir dalam dua adegan yang berbeda secara bergiliran dan berkaitan, namun masih dalam waktu dan tempat yang sama.

#### 6. *Scene*

*Scene* digunakan untuk menampilkan kejadian spesifik. Bisa berupa *setting* peristiwa, aksi, atau tempat.

#### 7. *Episodic Sequence*

*Episodic Sequence* dipakai untuk memendekkan waktu secara berurutan, linear, dan kronologis. Biasanya terdiri lebih dari satu *shot* dan tidak berlangsung terus menerus. Sintagma ini cenderung tetap dan masih membicarakan topik yang sama.

#### 8. *Ordinary Sequence*

*Ordinary Sequence* sama saja layaknya *Episodic Sequence*, hanya sekuens ini tidak dipakai secara berurutan dan lebih menegaskan pada aksi yang terjadi terus menerus.

Dalam bukunya, Metz (1974: 119-133) menganalisis film menggunakan analisis sintagmatik tersebut. Analisis sintagmatik bisa dipahami sebagai suatu analisis yang mengikutkan bagaimana masing-masing *shot*, adegan, atau urutan, saling terikat satu sama lain untuk menjabarkan kategori sintagmatik dalam film narasi (Wahjuwibowo, 2018: 41). Sintagmatik diartikan sebagai hubungan antara unsur-unsur yang tersusun secara sistematis dalam suatu tatanan. Dengan didasarkan pada asumsi semiotika Christian Metz, peneliti akan mengungkap bagaimana proses film tersebut menciptakan makna film *Silent Voice* yang mengonstruksi identitas korban *bully*.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Tipe Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, sikap, pemikiran, perorangan maupun kelompok, aktivitas sosial. Penelitian ini menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat diperoleh menggunakan statistik. Penelitian ini juga dapat menunjukkan pada penelitian tentang kehidupan masyarakat, fungsional, organisasi, pergerakan sosial, sejarah, tingkah laku, ataupun kekerabatan (Machmud, 2016:52).

Tipe dalam penelitian ini adalah deskriptif, di mana peneliti tidak bermaksud melakukan generalisasi dan biasanya hanya terdiri dari satu *variable* atau peristiwa. Sehingga memungkinkan peneliti melakukan penelitian secara mendetail. Jenis riset deskriptif bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, akurat terkait fakta-fakta dan sifat-sifat populasi objek tertentu (Machmud, 2016:136).

#### 3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan metode analisis semiotik. Karena metode analisis pendekatan semiotik bersifat interpretatif kualitatif, maka peneliti menggunakan metode semiotika dalam mengidentifikasi objek yang diteliti untuk selanjutnya dipaparkan, dianalisis, dan ditafsirkan maknanya. Metode semiotika yang digunakan untuk menganalisis data penelitian ini ialah semiotika model Christian Metz. Christian Metz memperkenalkan 8 tipe utama analisis sintagmatik (*the large syntagmatic category*) yaitu *autonomous shot*, *parallel syntagma*, *bracket syntagma*, *descriptive syntagma*, *alternate*

*syntagma*, *scene*, *episodic sequence*, dan *ordinary sequence*. Dalam film, sintagmatik digunakan untuk menganalisis unsur-unsur sinematografi yang tersusun secara sistematis dalam membawa pesan atau makna cerita yang disuguhkan dalam film.

Setiap adegan dalam film yang menjadi fokus utama yaitu Shouko Nishimiya sebagai korban *bully* akan dikelompokkan ke dalam delapan tipe utama analisis sintagmatik tersebut sesuai dengan bagaimana adegan tersebut ditampilkan. Setiap adegan film menampilkan cerita atau pesan lewat unsur-unsur sinematik yang beragam yang nantinya akan dikelompokkan dalam delapan tipe tersebut. Pengelompokan yang berbeda tersebut disesuaikan dengan tiap definisi delapan tipe analisis sintagmatik tersebut. Dalam prosesnya, setiap adegan film tersebut tidak akan selalu bisa dikelompokkan ke dalam delapan tipe tersebut karena bisa saja hanya ditemukan kurang dari delapan tipe.

### **3.3 Fokus Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini, yaitu Konstruksi Identitas Korban *Bullying* pada Anime *A Silent Voice*, maka penelitian ini akan difokuskan untuk mengetahui dan memahami serta dapat menjelaskan bagaimana konstruksi identitas korban *bullying* pada karakter Shouko Nishimiya dan Shoya Ishida dalam anime Jepang *A Silent Voice*.

### **3.4 Sumber Data**

Sumber data yang peneliti dapatkan untuk penelitian ini diperoleh dari :

#### **a. Data Primer**

Data primer adalah data yang didapat dari sumber utama dalam sebuah penelitian dengan cara menggali secara langsung. Dalam penelitian ini data primer diperoleh melalui pengamatan secara mendalam anime *A Silent Voice* yang telah tayang pada tahun 2016 melalui aplikasi *online streaming*, Netflix.

### **b. Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data yang dikumpulkan dari sumber lain yang telah tersedia sebelum penelitian dilakukan. Sumber data sekunder adalah buku, jurnal, surat kabar, foto, dan sumber lainnya (Sugiyono, 2007:137).

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang lengkap dan akurat, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial. Ia menyebutkan bahwa sebagian besar data-data dokumentasi yang tersedia berupa surat-surat, artikel, cenderamata, laporan, dan sebagainya yang bersifat tak terbatas pada ruang dan waktu. Data-data yang berhasil didokumentasikan akan digunakan oleh peneliti sebagai dasar argumentasi pendukung terhadap data hasil observasi dan wawancara yang telah ditemukan sebelumnya.
2. Studi pustaka bertujuan untuk memperoleh data teoretis dari beragam referensi yang berhubungan dan menjadi acuan dalam penelaahan data penelitian. Kegiatan ini dilakukan dengan membaca, menelaah, dan mengidentifikasi berbagai referensi pustaka, seperti buku, jurnal, maupun artikel *daring* yang dapat membantu proses pengolahan data penelitian.

### **3.6 Teknik Analisis Data**

Teknik pengolahan data merupakan hal yang dilakukan setelah melakukan pengumpulan data dari lapangan dengan melalui beberapa tahap pengolahan data. Menurut Miles dan Huberman pada analisis data kualitatif, pengolahan data penelitian dapat dilakukan dengan teknik – teknik sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan Data Dalam proses analisis data interaktif ini kegiatan yang pertama ialah proses pengumpulan data. Dengan data yang berupa kata-kata, fenomena, foto, sikap, dan perilaku yang diperoleh peneliti dari



hasil observasi dengan menggunakan beberapa teknik seperti, dokumentasi atau melalui alat bantu rekam.

## 2. Kondensasi Data (*Condensation Data*)

Kondensasi Data adalah data yang merujuk pada proses memilih, menyederhanakan, mengabstrakkan, dan atau mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan-catatan lapangan secara tertulis, transkrip, dokumen-dokumen, dan materi-materi empiris lainnya. (Miles, Huberman dan Saidana, 2014:31-33) 3.

## 3. Penyajian Data

Langkah berikutnya setelah proses kondensasi data berlangsung adalah penyajian data yang dimaknai oleh Miles dan Huberman sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian ini mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan sejak awal. Artinya apakah peneliti meneruskan analisisnya atau mencoba untuk mengambil sebuah tindakan dengan memperdalam temuan tersebut.

## 4. Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan

Tahap ini merupakan akhir proses pengumpulan data adalah verifikasi dan penarikan kesimpulan, yang dimaknai sebagai penarikan arti data yang telah ditampilkan. Beberapa cara yang dapat dilakukan dalam proses ini adalah dengan melakukan pencatatan untuk pola-pola dan tema yang sama, pegelompokan, dan pencarian. Proses verifikasi hasil temuan ini berlangsung singkat dan dilakukan oleh peneliti tersendiri, yaitu dilakukan secara selintas dengan mengingat hasil-hasil temuan terdahulu dan melakukan cek silang (*cross check*) dengan temuan lainnya.

### **3.7 Uji Keabsahan**

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Pada penelitian kualitatif uji keabsahan data meliputi aspek

*credibility* (validitas internal) dengan menerapkan triangulasi dan meningkatkan ketekunan, *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas) dan *confirmability* (objektivitas) (Sugiyono, 2008: 270).

Triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu (Sugiyono, 2008: 273). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik keabsahan data triangulasi sumber, yaitu pengujian kredibilitas dengan melakukan pengecekan data dari berbagai sumber dalam rangka menemukan sudut pandang lain. Triangulasi sumber ini dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, seperti buku dan jurnal. Sebagaimana yang dijelaskan Sugiyono (2008), bahwa triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data yang telah diperoleh dari beberapa sumber.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasar pada hasil dan pembahasan yang telah peneliti lakukan, penelitian ini menyimpulkan bahwa konstruksi identitas korban *bullying* dalam film *A Silent Voice* ditampilkan dalam dua karakter utama film, yaitu Nishimiya dan Ishida. Identitas korban *bullying* pertama adalah pada karakter Nishimiya yang ditampilkan sebagai anak yang tuli dengan sifat yang baik hati, tertutup, pendiam, pemaaf dan lemah ketika mendapat penindasan. Selanjutnya, konstruksi identitas korban *bullying* juga ditampilkan karakter Ishida yang merupakan pelaku perisakan Nishimiya.

Identitas Ishida yang awalnya kuat sebagai seorang anak yang memiliki sebuah *power* untuk memberikan pengaruh kepada orang lain berubah setelah mendapatkan hukuman dari sekolah atas perisakan yang Ia lakukan terhadap Nishimiya. Teman-teman Ishida tidak ingin ikut tertarik kasus perisakan dan mendapatkan hukuman dari sekolah pun berbalik memusuhi Ishida. Ishida mulai menjalani kehidupannya dengan dijauhi dan dikucilkan. Karakter Ishida pun berubah menjadi korban *bullying*.

Melalui karakter Ishida, film mengonstruksi bahwa pelaku juga dapat berubah menjadi korban. Tetapi bukan dalam konteks yang negatif, film ini mengonstruksi bahwa baik pelaku dan korban dari sebuah perisakan memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi lebih baik dan berubah. Melalui metode semiotika Metz, film *A Silent Voice* menampilkan setiap adegan dengan alur yang ringkas dan padat. Beberapa segmen menampilkan kilas balik yang didukung dengan pemberian efek sinematografi untuk menjelaskan *setting* film. Selanjutnya juga sudut pandang karakter film banyak digunakan dalam film yang membuat penonton memperoleh efek merasakan posisi serta emosi yang sama dengan karakter utama dalam film.

## 5.2 Saran

### a. Saran Akademis

Berdasar pada penelitian yang telah peneliti lakukan, peneliti dapat memberi saran kepada peneliti selanjutnya terutama bagi peneliti yang akan membuat sebuah karya tulis ilmiah yang berkaitan dengan film dan animasi untuk tidak hanya sebatas menganalisis sebatas alur cerita dan isi film saja, tetapi juga dapat melakukan Analisa terhadap proses penulisan dan produksi dalam sebuah sinema tersebut. Kemudian, peneliti selanjutnya juga dapat menerapkan metode atau teori yang relevan lainnya untuk dapat mengupas inti film.

Penelitian sejenis ini juga dapat menggunakan metode semiotika tokoh lain seperti Roland Barthes atau tokoh semiotika modern lainnya dengan menggunakan isu populer lain seperti *mental health*, pendidikan, *parenting*, dan sebagainya sehingga dapat memberikan pandangan baru bagi pembaca dan masyarakat terhadap film. Selanjutnya, penelitian dapat dikemas dengan lebih ringkas serta menarik untuk memudahkan pembaca memahami hasil dari penelitian tersebut.

### b. Saran Praktis

Berdasar dari hasil penelitian, maka berikut beberapa saran yang dapat peneliti berikan.

1. Untuk rumah produksi perfilman khususnya Indonesia, teruskan menciptakan karya-karya film yang dapat mengemas pesan positif sehingga dapat bermanfaat bagi penontonnya, yang tidak hanya mengutamakan keindahan sinematografi/animasi dan selera pasar. Tetapi, tetaplah kuat dalam pendirian untuk menciptakan sebuah film yang berkaitan dengan realitas sosial serta nilai-nilai kehidupan bermasyarakat. Sebarkan pesan dan energi positif melalui film sehingga kebermanfaatan menonton film dapat lebih berarti.
2. Untuk masyarakat umum terutama penikmat film dan pembaca diharapkan dapat menarik pesan positif dalam film *A Silent of Voice* untuk dapat diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Alwasilah, A. Chaedar. *Pokoknya Kualitatif (Dasar-Dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif)*. Jakarta: PT. Dunia Pustaka Jaya. 2012
- Berger, Arthur Asa. 2010., *Pengantar Semiotika: Tanda - Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer*. Yogyakarta: Tiara Wacana. Machmud, Muslimin. 2016. *Tuntunan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip Dasar Penelitian Ilmiah*. Malang: Selaras.
- Brenner, Robin E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. Library Media Connection. Vol. 26. London: Libraries Unlimited.
- Hall, Stuart. 1997. *Representation and Media*. Northampton: Media Education Foundation.
- Miles, Matthew B. and A. Michael Huberman. 2005. *Qualitative Data Analysis (terjemahan)*. Jakarta : UI Press.
- Miles, M.B, Huberman, A.M, dan Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi*, UI-Press.
- Straus, Anselm dan Corbin, Juliet, 2013, *Dasar-dasar Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sirait, Justine T., 2006. *Memahami Aspek-Aspek Pengelolaan Sumber Daya Manusia dalam Organisasi*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sobur, Alex, 2016. *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.

### Skripsi dan Jurnal

- Afrianti, M. (2018). Dewi Izanami dan Dewa Izanagi dalam Agama Shinto Jepang (Studi Semiotik dalam Film Noragami Aragoto). *Religi: Jurnal Studi Agama-agama*, 14(2), 169-193.
- Atika, F. N. (2020). *Representasi bullying dalam Film Joker: analisis semiotika Model Roland Barthes* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Hidayat, S. N., & Muhibbin, A. (2019). *Representasi Persahabatan dalam Anime Movie "Koe No Katachi"* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Maulana, F. (2021). *Representasi Kepemimpinan Karakter Monkey D Luffy dalam Serial Anime One Piece*. *Prosiding Manajemen Komunikasi*, 7(1), 218-224.
- Mas, I.N. (2019). *Representasi Bullying Melalui Lirik Lagu Gajah Karya Tulus*. Skripsi: Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang.
- Safitri, L. N. *Representasi Pustakawan Dalam Anime No Game No Life* (Bachelor's thesis, Fakultas Adab dan Humaniora UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- SALSABIL, L. S. (2019). *KONSTRUKSI PEREMPUAN MASKULIN PADA FILM DISNEY BRAVE DAN MOANA (Analisis Semiotika Christian METZ & CHARLES Sanders Pierce)* (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Jakarta-Menteng).
- Waliuddin, D.A., (2022). *ANALISIS EFIKASI DIRI (SELF-EFFICACY) PEREMPUAN DISABILITAS DALAM FILM HUSH (Analisis Semiotika Christian Metz)*. Skripsi Ilmu Komunikasi, Universitas Lampung: Lampung

### Internet

- Cambridge University. "Anime." In Cambridge dictionary, 2018. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/anime>. Di akses pada tanggal 10 Juli 2022
- Wikipedia. *A Silent Voice*. 2016. [https://id.wikipedia.org/wiki/A\\_Silent\\_Voice\\_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/A_Silent_Voice_(film)) Di akses pada tanggal 10 Juli 2022