

REPRESENTASI *BULLYING* DALAM FILM ANIMASI JEPANG “*KOE NO KATACHI*”

(Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana

Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi

Konsentrasi: Penyiaran



Diajukan Oleh:

Luluk Afifah Qatrunnada

07031381722209

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2021

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN KOMPREHENSIF
**REPRESENTASI *BULLYING* DALAM FILM ANIMASI JEPANG
"KOE NO KATACHI"**
(Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)

Skripsi

Oleh:

Luluk Afifah Qatrunnada
07031381722209

Telah dipertahankan di depan penguji
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal 27 Desember 2021

Pembimbing:

1. Hoirun Nisyak, S.Pd., M. Pd
NIP. 197803022002122002
2. Farisha Sestri Musdalifah, S.Sos., M.Si
NIP. 199309052019032019

Penguji :

1. H. Azhar, S.H., M.Sc., LL.M., LL.D
NIP. 196504271989031003
2. Krisna Murti, S.I.Kom., MA
NIP. 198807252019031010

Tanda Tangan



Tanda Tangan



Mengetahui,



PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Luluk Afifah Qatrunnada**
NIM : **07031381722209**
Tempat dan Tanggal Lahir : **Lubuklinggau, 08 Desember 2021**
Program Studi/Jurusan : **Ilmu Komunikasi**
Judul Skripsi : **Representasi *Bullying* dalam Film Animasi Jepang
(Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce pada Film
"Koe no Katachi")**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang,
Yang membuat pernyataan.



Luluk Afifah Qatrunnada
NIM.07031381722209

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Jatuh untuk bangun, bangun untuk bangkit. Perlahan tapi pasti”.

Keep going, you can do it.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- ❖ **Papa, Mama, Mas, dan diriku**
- ❖ **FISIP, Program Studi Ilmu Komunikasi**
- ❖ **Almamater Universitas Sriwijaya**

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis pajatkan atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi ini. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan Sarjana Strata (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Universitas Sriwijaya. Dengan judul skripsi “**Representasi *Bullying* dalam Film Animasi Jepang ‘Koe no Katachi’ (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce).**

Dalam penyusunan skripsi, penulis melalui banyaknya hambatan dalam proses penulisan skripsi, namun dengan berkat bantuan dan bimbingan berbagai pihak penulis pun dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Dr. Andries Lionardo. S.IP., M. Si. Selaku ketua Jurusan Ilmu Komunikasi.
3. Ibu Hoirun Nisyak, S.Pd., M. Pd. Selaku dosen pembimbing I penulis yang telah memberikan bimbingan dalam menyusun skripsi.
4. Ibu Farisha Sestri Musdalifah, S.Sos., M.Si. Selaku dosen pembimbing II penulis yang telah memberikan bimbingan dalam menyusun skripsi.
5. Semua dosen di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik terkhusus Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya.
6. Civitas Akademik, terkhusus Admin FISIP Universitas Sriwijaya, Admin Jurusan Ilmu Komunikasi.
7. Kepada Papa dan Mama serta Mas yang telah memberikan dukungan semangat, dan doa dalam penyusunan skripsi ini.

8. Para sahabat yang selalu memberikan semangat, dan memberikan beberapa arahan. Terima kasih kepada Girl Squad, Pisan-g, Himawati, Teman kuliahku, Luv, dan Bunda-bunda atas waktu luang dan hiburan yang diberikan saat proses penyusunan skripsi ini.
9. Rekan-rekan angkatan 2017 Ilmu Komunikasi yang telah berbagi informasi selama penyusunan skripsi.
10. Semua pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaian penyusunan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya semoga skripsi ini memberikan manfaat khusus nya dibidang Ilmu Komunikasi.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Palembang, Desember 2021



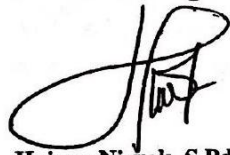
Luluk Afifah Qatrunnada

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Representasi *Bullying* dalam Film Animasi Jepang "*Koe no Katachi*" (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menggambarkan representasi *bullying* yang terjadi dalam film animasi Jepang "*Koe no Katachi*". Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori semiotika oleh Charles Sanders Peirce, yang menjelaskan tentang triadik dan konsep trikotoma sebagai proses pemaknaan tanda. Metode penelitian ini menggunakan data kualitatif, yang berupa uraian dan penjelasan dari hasil analisis mengenai makna dari tanda yang ada dalam film "*Koe no Katachi*". Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi non partisipan dan studi dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa representasi yang terjadi di dalam film *Koe no Katachi* melalui analisis trikotomi Charles Sanders Peirce dengan fokus penelitian *sign*, *object*, dan *interpretant* ini mendapati hasil dimana teradanya *bullying* direpresentasikan melalui tindakan yang terjadi di beberapa cuplikan kekerasan baik secara verbal dan non verbal. Perilaku *bullying* juga mencerminkan diskriminasi terhadap penyandang disabilitas perbuatan *bullying* ini juga berupa melukai, menyakiti, memaksa, mengintimidasi, mengejek, mencela, menghina, mengucilkan, dan juga merusak kepemilikan.

Kata Kunci : Representasi, Film, *Bullying*, Semiotika Charles Sanders Peirce.

Pembimbing I



Hoirun Nisyak, S.Pd., M.Pd

NIP. 197803022002122002

Pembimbing II



Farisha Sestri Musdalifah, S.Sos., M.Si.

NIP. 199309052019032019

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik

Universitas Sriwijaya



Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.Si

NIP. 1979050112002121005

ABSTRACT

This research was entitled Bullying Representation in Japanese Animation Film 'Koe no Katachi' (Charles Sanders Peirce Semiotics Analysis). The purpose of this study was to find out and describe the bullying representation that occurred in the Japanese animated film 'Koe No Katachi '. In this study the author uses the theory of semiotics by Charles Sanders Peirce, which explains triadic and the concept of trichotoma as a sign of a sign of signs. This research method uses qualitative data, in the form of a description and explanation of the results of the analysis of the meaning of the signs in the film " Koe No Katachi ". Data collection techniques are carried out by non-participant observation and documentation studies. The results of this study indicate that the representation that occurred in the Koe No Katachi film through the analysis of the trichotomy of Charles Sanders Peirce with the focus of sign research, object, and interpretant found results where bullying was represented through actions that occurred in several violent footage both verbally and non-verbally . Bullying behavior also reflects discrimination against persons with disabilities of this bullying act is also in the form of hurting, hurt, forcing, intimidating, mocking, denouncing, insulting, exclaiming, and also damaging ownership.

Keywords: representation, film, bullying, semiotics Charles Sanders Peirce.

Advisor I



Hoirun Nisyak, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197803022002122002

Advisor II



Farisha Sestri Musdalifah, S.Sos., M.Si.

NIP. 199309052019032019

Chairman of the Communication Science Study Program

Faculty of Political Sciences



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.1.1. <i>Bullying</i> dalam Budaya Jepang.....	7
1.1.2. Meningkatnya Kasus <i>Bullying</i>	9
1.1.3. Film ini Menerapkan Terjadinya <i>Bullying</i> di Kehidupan Nyata.....	10
1.2. Rumusan Masalah.....	12
1.3. Tujuan Penelitian.....	12
1.4. Manfaat Penelitian.....	12
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	12
1.4.2. Manfaat Praktis.....	12

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1. Landasan Teori.....	13
2.2. Representasi.....	13
2.3. Film.....	16
2.3.1. Jenis-Jenis Film.....	17
2.3.2. Struktur Film.....	18
2.4. Animasi.....	18
2.4.1. Genre Anime.....	20
2.4.2. Perbedaan Animasi Jepang dan Animasi Hollywood.....	24

2.5. <i>Bullying</i>	25
2.5.1. Jenis dan Bentuk <i>Bullying</i>	26
2.5.2. Dampak <i>Bullying</i>	27
2.6. <i>Bullying</i> dalam Jepang.....	29
2.6.1. Faktor Penyebab <i>Ijime</i>	29
2.7. Teori Semiotika Komunikasi.....	32
2.7.1. Teori Semiotika Komunikasi Ferdinand De Saussure.....	32
2.7.2. Teori Komunikasi Charles Sandres peirce.....	32
2.8. Teori yang digunakan dalam penelitian.....	36
2.9. Kerangka Pemikiran.....	37
2.10. Peneliti Terdahulu.....	39
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 41
3.1. Rancangan Penelitian.....	41
3.2. Defenisi Konsep.....	41
3.3. Fokus Penelitian.....	42
3.4. Unit Analisis Data.....	44
3.5. Data dan Sumber Data.....	44
3.5.1. Data.....	44
3.5.2. Sumber Data.....	44
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.6.1. Observasi.....	45
3.6.2. Studi Dokumentasi.....	45
3.7. Teknik Analisis Data.....	45
3.8. Teknik Keabsahan Data.....	45
 BAB IV GAMBARAN UMUM.....	 47
4.1. Profil Film <i>Koe no Katachi</i>	47
4.3. Profil Karakter <i>Koe no Katachi</i>	49
4.3.1. Ishida Shoya.....	49
4.3.2. Nishimiya Shouko.....	51

4.3.3. Beberapa Karakter yang muncul.....	52
4.4. Sinopsis Film <i>Koe no Katachi</i>	56
 BAB V HASIL DAN ANALISIS.....	60
5.1. Analisis Semiotika Film “ <i>Koe no Katachi</i> ” Cuplikan 1.....	60
5.2. Analisis Semiotika Film “ <i>Koe no Katachi</i> ” Cuplikan 2.....	64
5.3. Analisis Semiotika Film “ <i>Koe no Katachi</i> ” Cuplikan 3.....	67
5.4. Analisis Semiotika Film “ <i>Koe no Katachi</i> ” Cuplikan 4.....	70
5.5. Analisis Semiotika Film “ <i>Koe no Katachi</i> ” Cuplikan 5.....	73
5.6. Analisis Semiotika Film “ <i>Koe no Katachi</i> ” Cuplikan 6.....	76
5.7. Analisis Semiotika Film “ <i>Koe no Katachi</i> ” Cuplikan 7.....	78
5.8. Analisis Semiotika Film “ <i>Koe no Katachi</i> ” Cuplikan 8.....	80
5.9. Analisis Semiotika Film “ <i>Koe no Katachi</i> ” Cuplikan 9.....	83
5.10. Pembahasan Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce pada film “ <i>Koe no Katachi</i> ”.....	87
 BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
6.1. Kesimpulan.....	91
6.2. Saran.....	92
6.2.1. Akademis.....	93
6.2.2. Praktis.....	93
 DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR BAGAN

Daftar Bagan 2.1.....	37
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.0.1.....	20
Tabel 2.0.2.....	24
Tabel 2.0.3.....	34
Tabel 2.0.4.....	36
Tabel 2.0.5.....	39
Tabel 2.0.6.....	42
Tabel 4.1.....	48
Tabel 5.1.....	60
Tabel 5.2.....	64
Tabel 5.3.....	67
Tabel 5.4.....	70
Tabel 5.5.....	73
Tabel 5.6.....	76
Tabel 5.7.....	78
Tabel 5.8.....	80
Tabel 5.9.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.0.1. UNICEF "Perundungan di Indonesia"	2
Gambar 1.0.2. Cuplikan film (14:05).....	5
Gambar 1.0.3. Cuplikan film (14:19).....	5
Gambar 1.0.4. Cuplikan film (20:34).....	5
Gambar 1.0.5. Artikel alasan penelitian 1.....	8
Gambar 1.0.6. Artikel alasan penelitian 2.....	10
Gambar 1.0.7. Artikel alasan penelitian 3	11
Gambar 2.7.2.1. Triadik Charles sanders Peirce	33
Gambar 4.1. Cover Film <i>Koe no Katachi</i>	47
Gambar 4.3.1.1. Ishida Shoya.....	49
Gambar 4.3.2.1. Nishimiya Shouko.....	51
Gambar 4.3.3.1. Yuzuru Nishimiya.....	52
Gambar 4.3.3.2. Miki Kawaii.....	53
Gambar 4.3.3.3. Tomohiro Nagatsuka	53
Gambar 4.3.3.4. Naoka Ueno.....	54
Gambar 4.4.1. Nishimiya memperkenalkan diri menggunakan buku.....	56
Gambar 5.1.1. Cuplikan pada Film “ <i>Koe no Katachi</i> ”	60
Gambar 5.2.1. Cuplikan pada film “ <i>Koe no Katachi</i> ”	64
Gambar 5.3.1. Cuplikan pada film “ <i>Koe no Katachi</i> ”	67
Gambar 5.4.1. Cuplikan pada film “ <i>Koe no Katachi</i> ”	70
Gambar 5.5.1. Cuplikan pada film “ <i>Koe no Katachi</i> ”	73
Gambar 5.6.1. Cuplikan pada film “ <i>Koe no Katachi</i> ”	76
Gambar 5.7.1. Cuplikan pada film “ <i>Koe no Katachi</i> ”	78
Gambar 5.8.1. Cuplikan pada film “ <i>Koe no Katachi</i> ”	80
Gambar 5.9.1. Cuplikan pada film “ <i>Koe no Katachi</i> ”	83
Gambar 5.10. Contoh Kasus <i>Bullying</i> di Indonesia	88

BAB I

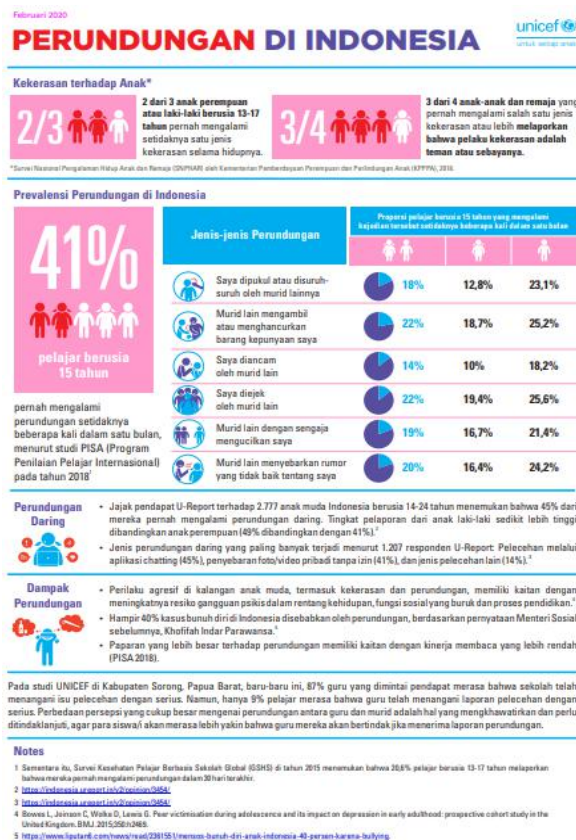
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bullying merupakan tindak sosial yang sering terjadi dalam masyarakat sosial khususnya di lingkungan sekolah. *Bullying* merupakan isu yang sangat memprihatinkan dalam kehidupan bermasyarakat, *bullying* dapat berdampak besar pada kehidupan korban *bullying*, seperti *distress* atau kesadaran akan tekanan psikologis korban *bullying*.

Fenomena ini juga dapat kita saksikan di Indonesia dan dapat dijumpai di berbagai bagian lingkungan, termasuk tempat kerja, sekolah, dan lingkungan rumah. Dalam 9 tahun terakhir dari 2011 hingga 2019, 37.381 pengaduan telah diajukan ke Komite Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) untuk *bullying* di Indonesia. Diantaranya, 247 tindak *bullying* dilaporkan di dunia pendidikan dan media sosial. Dia menjelaskan bahwa *bullying* dapat terpacu karena insiden kekerasan, pengaruh negatif, dan peringkat media sosial. Masalah ini menjadi cerita berulang karena bisa berputar kembali dan tidak ada batasan bagi anak-anak untuk melakukannya kembali.

Berdasarkan data yang didapat dari hasil kumpulan UNICEF tentang Perundungan di Indonesia: Fakta-fakta kunci, solusi, dan Rekomendasi, 2020. Menyebutkan bahwa perundungan terjadi tidak hanya pada orang dewasa namun juga pada anak-anak dan remaja menurut hasil data setidaknya yang di mana 2 dari 3 anak perempuan atau laki-laki yang berusia 13-17 tahun pernah mengalami salah satu jenis kekerasan dalam hidupnya. Dan 3 dari 4 anak-anak dan remaja oyang pernah mengalami kekerasan melaporkan bahwa pelaku perundungan adalah temannya. Dari data UNICEF.org Indonesia 41% pelajar berusia 15 tahun pernah mengalami perundungan setidaknya beberapa kali dalam satu bulan dengan beberapa jenis perundungan, menurut studi PISA (Program Penilaian Pelajar Internasional tahun 2018) diantaranya yaitu: dipukul atau disuruh oleh murid lainnya, diancam, diejek, sengaja dikucilkan, menyebar rumor tidak baik.



Gambar 1.0.1. UNICEF “Perundungan di Indonesia”

Perundungan yang terjadi tidak hanya melalui kontak langsung namun juga secara virtual atau *cyberbullying*, jajak pendapat U-Report terhadap 2.777 anak di Indonesia berusia 14-24 tahun 45% pernah mengalami *cyberbullying*. Dan jenis yang banyak terjadi adalah melalui aplikasi *chatting*, penyebaran foto atau video pribadi tanpa izin, dan jenis pelecehan lain.

Perilaku pelaku *bullying* Astuti (2008) mengatakan pelaku intimidasi biasanya terlihat kasar secara fisik maupun non fisik, menunjukkan hal-hal agar terlihat terkenal di lingkungannya, suka membuat keributan, menyalahkan orang lain, pendendam, cemburu, dan sering menjadi penguasa di lingkungannya. Pengganggu juga sering berada di suatu tempat di lingkungan mereka, dan postur atau perawakan mereka sering bertindak seperti penguasa dengan sengaja memukul, menggunakan kata kasar untuk merendahkan orang hingga melecehkan orang atau korban. (Ela Zain, 2017: 326).

Bullying lebih berbahaya daripada perilaku *offensif* yang di terapkan anak-anak pada umumnya karena dapat membunuh karakter tersebut (Sugijokanto, 2014: 33). *Bullying* dapat dijadikan sebagai bentuk awal dari kekerasan yang terjadi pada masa kanak-kanak dan dapat berdampak traumatis yang memperngaruhi kehidupan dan perkembangan anak. Efek *bullying* yang dialami dimasa kanak-kanak dapat berlanjut hingga dewasa. Anak-anak yang diintimidasi dapat mengembangkan rasa depresi dan kurangnya kepercayaan diri saat dewasa, dan pelaku intimidasi dapat berpartisipasi dalam perilaku kriminal (Sejiwa, 2008: 10). Korban *bullying* seringkali pendiam, pemalu, dan tidak mampu bereaksi positif.

Keberadaan media massa dalam masyarakat tidak dapat dipungkiri, karena tanpa disadari media massa telah menjadi alat yang memberikan makna pada proses dan media komunikator yang terjadi di sekitar masyarakat. Media massa merupakan alat memberikan banyak informasi kepada komunikan secara heterogen dan bersama. Baik media massa berbentuk elektronik (televisi) dan cetak (surat kabar, dan lainnya) (Nurudin, 2015: 04-05).

Peranan media yang akan diteliti yaitu movie atau yang biasa dikenal sebagai film. Pengertian film adalah sekumpulan gambar yang bergerak di mana gambar tersebut memiliki suara ataupun tidak dan gambar tersebut akan membuat kesan kepada orang yang melihatnya. Menurut Indiwani Seto Wahjuwibowo “Film dianggap sebagai salah satu media yang efektif dalam menyampaikan pesan terhadap khalayak. Hal ini dikarenakan sifat film yang bersifat audiovisual dan mudah dicerna. Bahkan sejumlah pengamat komunikasi memasukan medium film ini dalam kategori “*hot media*”. karena sifatnya yang mudah dicerna, film sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah realitas maupun cerita.

Sobur (2009:127) mengatakan hubungan film dan masyarakat dipahami secara linier. Yang di mana film selalu membentuk dan mempengaruhi masyarakat dengan pesan di dalam dilm begitu juga sebaliknya. Flm mengambil rekam realitas yang berkembang di realitas sosial dan di proyeksikan dalam layar.

Film sebenarnya adalah hasil konstruksi, realitas kehidupan sosial yang tergambar dalam proses konstruksi, baik realitas fiksi maupun realitas dalam arti sebenarnya. Realitas yang dikatakan Sobur dalam buku *Semiotika Komunikasi*, realitas sosial adalah pengetahuan sehari-hari di alam yang bertahan dan berkembang dalam masyarakat akibat konstruksi sosial, seperti konsep, kesadaran umum, dan wacana publik (Sobur, 2013: 186). Penguraian tentang realitas kehidupan yang terdapat dalam medianya disebut representasi.

Dari beberapa film yang memberikan makna realitas sosial, penulis melakukan fokus pada film animasi Jepang '*Koe no Katachi*' yang ditayangkan 17 September 2016 perdana di Jepang dan di seluruh dunia bulan Oktober 2017. '*Koe no Katachi*' adalah animasi Jepang yang dikemas dalam satu episode movie yang diadaptasi dari komik dengan judul sama yaitu *Koe no Katachi* atau dalam bahasa Inggris *A Silent Voice*. Pada komik terdapat 7 volume yang mana dikemas dalam bentuk Film oleh rumah produksi *Kyoto Animation*. Film *Koe no Katachi* ini mengisahkan dua anak Ishida Shoya yang dikenal nakal, dan melakukan tindak pem-bully an pada tokoh Nishimiya Shouko yang merupakan seorang tuna rungu dan tuna wicara (penyandang difabel).

Pengambilan fenomena *bullying* di dalam film '*Koe no Katachi*' ini membawa topik cerita yang sedikit berat di kalangan anak-anak. Karena plot yang di perlihatkan pada cerita ini adalah tentang tindak kekerasan (*bullying*) dan (*disability*) atau kecacatan fisik yang di mana mengakibatkan tindak bunuh diri. Kedua tokoh utama disini yaitu Ishida Shoya yang melakukan tindak *bullying* tersebut kepada Nishimiya seorang anak pindahan ke sekolah tersebut, kondisi fisik seorang Nishimiya tidak terbilang normal karena memiliki kecacatan fisik yaitu tuna rungu. Namun Ishida Shoya melakukan tindak kekerasan berupa mengejek hingga melakukan serangan fisik yang di mana di anggap hiburan dan membuat Ishida ditakuti. Hingga tanpa disadari telah 'mempermalukan' Nishimiya tanpa rasa kasihan.





Gambar 1.0.4. Cuplikan film (20:34)

Namun keadaan pelaku *bullying* ini pun tidak berada jauh dari korban yaitu Nishimiya, yang di mana pada saat Nishimiya di pindahkan dari sekolah tersebut. Ishida di kucilkan karena sebagai penyebab utama kepindahannya Nishimiya, dan semua yang mengikuti Ishida pada awalnya mulai membalikkan badan dan menuduh Ishida yang melakukan seorang diri sehingga perundungan pun kembali terjadi pada karakter utama Ishida ini. Dalam kehidupan nyata pun suatu jarak atau batasan yang memisahkan hidup orang normal dan berkebutuhan juga terjadi seperti halnya dalam film ini.

Dalam penelitian film ini memiliki beberapa gagasan pem-*bully*-an yang terjadi di kehidupan sosial tidak lain juga terjadi di ranah dunia pendidikan Indonesia dengan berbagai tanda-tanda perundungan yang terjadi di Film ini. Seperti halnya kegiatan *bullying* dengan mencemooh, kekerasan fisik, rumor, dan juga beberapa dampak yang terjadi seperti depresi, keinginan bunuh diri, rasa penyesalan maupun rasa kesenangan tersendiri pada saat melakukan kekerasan terhadap korban.

Berdasarkan KEMENPPPA (Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI) *bullying* dikelompokkan ke dalam 6 kategori diantaranya kontak fisik langsung; kontak verbal langsung; perilaku non verbal langsung; perilaku non-verbal tidak langsung; *Cyberbullying*; Pelecehan Seksual. Berdasarkan Nippon.com tipe *bullying* yang biasa kerap dilakukan di kalangan anak -anak dan remaja Jepang adalah ejekan; ancaman; penghinaan; kekerasan

fisik seperti dipukul, ditendang dengan alasan bermain; dan juga dikucilkan dari kelompok.

Namun berdasarkan sebuah teori *Shudan Ishiki* (Kesadaran berkelompok orang Jepang) Kebanyakan dari masyarakat Jepang, penting bagi mereka berpedoman pada sebuah kelompok dan memberikan prioritasnya secara lebih kepada kelompok daripada diri sendiri (Ikeno, 2002:195). Mengatakan bahwa hal tersebut terjadi karena pendidikan Jepang mengutamakan identitas kelompok dan bekerja sama daripada individualitas para siswa yang menonjol dalam beberapa kebiasaan akan sangat mudah menjadi target dari *ijime* atau *pembully-an* (Gilhooly, 2003:162). Kementrian Pendidikan, Budaya, Olahraga, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi Jepang merangkum jumlah kasus *ijime* secara keseluruhan berdasarkan pengakuan pihak sekolah dan hasilnya masih tetap sama, sehingga komite sekolah menghentikan laporannya. Kenyataannya banyak kasus *ijime* yang diungkapkan jumlahnya secara statistik, bunuh diri akibat *ijime* merupakan suatu masalah besar dalam masyarakat yang muncul secara tiba-tiba. Kasus *ijime* mulai mendapat perhatian publik pada tahun 80-an dengan adanya sorotan media massa terhadap beberapa kasus bunuh diri yang disebabkan oleh *ijime*. Di Jepang *ijime* menjadi salah satu masalah dalam dunia pendidikan karena alasan utamanya dilatarbelakangi oleh kenaikan angka persentase bunuh diri anak seusia di sekolahnya. Dengan tingkat persentasi jumlah kasus bertambah setiap tahunnya. Dengan tekanan aktivitas di Jepang yang mengharuskan setiap insan hidup memiliki identitas diri dan hidup berkelompok sehingga bagi yang tidak memiliki klasifikasi semestinya akan menjadi korban dan memiliki tekanan mental yang sangat tinggi ditambah juga dengan tindakan *bullying* tersebut. Dalam kasus *ijime* korban biasanya tidak menceritakan kepada orang lain bahwa dia sedang mengalami perlakuan *bullying* atau *ijime*, termasuk orang tuanya, dan cenderung memilih untuk tidak ke sekolah, atau mengambil jalan pintas dengan cara bunuh diri jika kasus tersebut terus berlangsung dalam jangka panjang.

Sedangkan di Indonesia 2018. Berdasarkan artikel Tempo.com tahun 2018 komisioner KPAI Retno Listyann kekerasan di dunia pendidikan dipresentasikan

sebagai berikut. 161 kasus pelaku dan korban tawuran, pelaku dan korban *bullying*, dan lainnya. Menurut Health Metrics and Evaluation (IHME) 2017 faktor utama angka bunuh diri di Indonesia adalah depresi. Berdasarkan jurnal Psikologi Universitas Tarumanegara tahun 2020 tentang “*ide bunuh diri pada remaja korban perundungan*” Remaja terkhusus di Indonesia mendiskusikan ide tersebut dengan orang yang lebih dewasa untuk meningkatkan kepercayaannya terhadap teman, keluarga, dan bantuan menuju ke arah yang positif. Sehingga dapat memberikan langkah pencegahan terhadap ide bunuh diri tersebut. Masyarakat Indonesia yang hidup bergantung satu sama lain dan didasari hidup dengan memiliki sifat empati yang tinggi terhadap sesama mempunyai tingkat kepedulian yang cukup berlebih kepada korban *bullying* atau yang dikucilkan. Dalam penelitian ini disebutkan bahwa terjadi dampak terhadap korban yaitu Ishida dan Nishimiya yang ingin mengakhiri hidup atau tindak bunuh diri, namun tindakan tersebut masih terelakan.

Seperti yang telah dibahas diatas, *bullying* merupakan kegiatan yang sering di temui di lingkungan umum baik sekolah dan lingkungan rumah sekalipun. Hal ini lah yang membuat beberapa film atau karya sastra menjadi sebuah tempat representasi yang terjadi di kehidupan nyata sehingga penetapan judul dalam penelitian ini di dasarkan pada tiga alasan berikut, yakni:

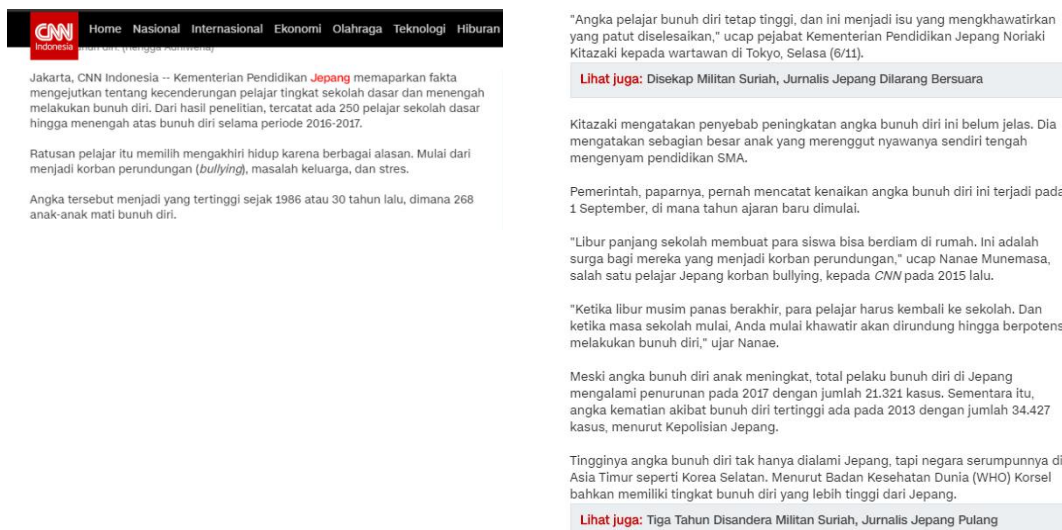
1. *Bullying* dalam budaya Jepang
2. Meningkatnya kasus *bullying*
3. Film ini menerapkan terjadinya *bullying* di kehidupan nyata

1.1.1. *Bullying* dalam Budaya Jepang

Negara Jepang ialah negara maju baik dalam ekonomi hingga teknologi, pendidikan dan infomasi. Para pemuda pemudi disana juga diharapkan menjadi sosok yang berkualitas. Dengan tuntutan hidup yang tinggi di kehidupan sosial menyebabkan tingkat stress meningkat. Untuk seseorang yang kalah dalam bertahan akan memungkinkan untuk mengakhiri hidupnya karena rasa putus asa

dalam tekanan. Tekanan tersebut membawa dampak perubahan dalam cara hidup di masyarakat Jepang.

Contohnya, yang kuat menindas yang lemah, sedangkan yang lemah sama sekali tidak berdaya sehingga hanya dapat menjalani berat hidup dengan pasrah. Situasi yang seperti ini membuat korban disebut dengan korban *ijime* atau dikenal dengan korban *bullying*. Tindak *ijime* ini sendiri menyebabkan tekanan kuat pada mental yang menyebabkan stress, depresi dan putus asa. Sehingga kegiatan *bullying* atau *ijime* di Jepang masih berlanjut dalam kegiatan keseharian terkhusus siswa sekolah di Jepang. Dengan jumlah kasus *ijime* yang tinggi dan pengakuan terhadap sekolah pun menghasilkan hasil yang masih sama, komite sekolah pun menghentikan laporan.



Gambar 1.0.5. Artikel alasan penelitian 1

Sumber:

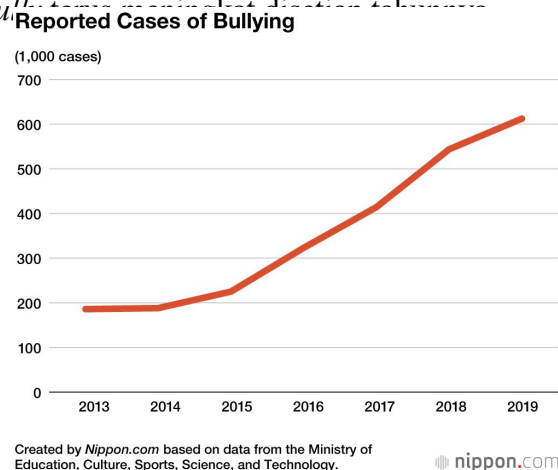
<https://www.cnnindonesia.com/internasional/20181106142113-113-344372/ratusan-pelajar-jepang-bunuh-diri-akibat-bullying-dan-stres>

Berdasarkan data dari CNN Indonesia tahun 2018 Ratusan Pelajar Jepang Bunuh diri akibat bullying dan stress. Terkait artikel CNN Indonesia tersebut terpapar fakta mengejutkan tentang kecenderungan pelajar melakukan bunuh diri. Tercatat 250 pelajar sekolah dasar hingga menengah atas bunuh diri selama periode 2016-2017.

Tingkat bunuh diri pelajar di Jepang dialami karena faktor dari budaya *ijime* ini. Pola pikir dalam pengaruh sosial di Jepang sangat kuat sehingga jika adanya perbedaan akan dijadikan sasaran korban *ijime*. *Bullying* di Jepang berbeda dengan di negara lain karena sebagian besar dilakukan oleh kelompok, bukan dua atau tiga melawan satu orang, menurut para ahli. Tindakan para guru juga terkesan lamban karena telah memandang *bullying* sebagai tindakan pertengkaran biasa di anak-anak. Namun ada beberapa sekolah yang memilih cara mereka untuk menanggulangi kegiatan *bullying* ini dengan cara mendorong para siswa membentuk tim patroli untuk menanamkan budaya hindari intimidasi.

1.1.2. Meningkatnya Kasus *Bullying*

Banyak *bullying* terjadi di dunia yang marak terjadi, terkhusus di dunia pendidikan yang mana tingkat perundungan ini meningkat. Seperti halnya representasi dari film '*Koe no Katachi*' ini yang menceritakan perundungan atau dikenal dengan *bullying* terhadap anak disabilitas hingga menimbulkan kerugian terhadap korban *bullying* tersebut. Representasi *bullying* yang terjadi mencerminkan kehidupan realita di mana *bullying* itu terjadi. Dan seperti yang diketahui di negara Jepang ini memiliki tingkat perundungan yang tinggi yang di mana angka kasus *bullying* yang meningkat signifikan.



Gambar 1.0.6. Artikel alasan penelitian 2

Sumber : <https://www.nippon.com/en/japan-data/h00855/>

1.1.3. Film ini Menerapkan Terjadinya *Bullying* di Kehidupan Nyata

Berdasarkan hasil diskusi yang diselenggarakan Universitas Kristen Maranatha, pada artikelnya “pemutaran dan diskusi film *A Silent Voice*” 2019. Film produksi *Kyoto Animation* ini yaitu '*Koe no Katachi*' memiliki makna kuat sehingga penonton dapat belajar lewat film tersebut. Pada Kamis 10 Oktober 2019 dosen fakultas Psikologi UK Maranatha Dr. Jacqueline Mariae Tjadraningtyas, M.Si., Psikolog yang diundang sebagai pembicara dalam diskusi. Dalam diskusi tersebut Dr. Jacqueline menerangkan film ini menceritakan kehidupan realistik, seperti *bullying*, keinginan bunuh diri pengaruh keluarga dan teman, *bystander* dan sebagainya. Dr. Jacquelline menyimpulkan terdapat pesan moral yang di mana setiap manusia normal, ataupun kecacatan fisik atau mental pada hakikatnya adalah sama. Dilansir Nippon.com, 2019 selama 6 tahun terakhir terjadi peningkatan yang di mana didapatkan rekor tertinggi sejak 2013 dari 37.011 sekolah di Jepang 30.583 atau 82,6 % ada laporan kasus *bullying*. Tidak jauh halnya terjadi di Indonesia yang mana kasus *bully* juga terjadi. Tingkat yang tinggi ini juga menjadi pusat prihatin dunia pendidikan di Indonesia. Dalam 9 tahun terakhir dari 2011 hingga 2019 ada 37.381 aduan yang masuk ke KPAI dengan pelaporan kasus *bullying* atau perundungan di dunia pendidikan dan media sosial 3.473 laporan.

Dalam data terbaru Nippon Foundation 30% remaja akhir “serius berpikir tentang bunuh diri” pada tanggal 31 Agustus 2021 Nippon Foundation mengabarkan hasil survei bunuh diri dengan persentase “sangat ingin bunuh diri” 24,0% semua umur dan remaja akhir memiliki persentase tinggi hingga 32,2% yaitu sekitar 1 dari 3 orang. Menurut Departemen, Tenaga Kerja dan Kesejahteraan dan Badan Kepolisian Nasional jumlah kasus bunuh diri SD, SMP, dan SMP pada tahun 2020 adalah 499 adalah kasus tertinggi sejak tahun 1980 yang disebabkan karena stress.



Gambar 1.0.7. Artikel alasan penelitian 3

Dr. Jacqueline Mariae Tjandraningtyas, M.Si., Psikolog.

Sumber: shikoku-np.co.jp/national/social/20210831000538

Film animasi ini memiliki makna yang sangat kuat dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari terkhusus hubungan antar teman. Dalam kasus yang terjadi di Film ini mencerminkan kasus yang berpengaruh besar terhadap lingkungan perundungan, empati terhadap teman yang berkebutuhan khusus di sekitar dan banyak hal termasuk ikatan pertemanan dan juga keluarga.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, peneliti tertarik mengangkat masalah ini untuk membahas representasi dari tindakan *bullying* yang terjadi dalam film '*Koe no Katachi*'. Adanya keterkaitan antara kejadian dalam karya sastra ini dengan kehidupan semakin membuktikan bahwa karya sastra adalah cerminan dari kehidupan nyata.

Penelitian ini menggunakan beberapa potongan adegan dalam film animasi Jepang '*Koe no Katachi*'. Setiap unit analisis juga harus memenuhi kriteria dalam jalan ceritanya terdapat perilaku atau tindakan *bullying* yang dilakukan karakter di dalamnya. Melalui sebuah penelitian yang berjudul **“Representasi *Bullying* dalam Film Animasi Jepang "*Koe no Katachi*" (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang perumusan masalah ini bertujuan untuk upaya penelitian lebih terarah dan tetap pada fokus yang diharapkan maka rumusan masalah yang peneliti angkat yaitu :

“Bagaimana bentuk representasi *bullying* yang terjadi dalam film animasi Jepang '*Koe no Katachi*' melalui analisis semiotika Charles Sanders Peirce ?”

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini ialah : untuk mengetahui dan menggambarkan representasi *bullying* yang terjadi dalam film animasi Jepang '*Koe no Katachi*' melalui analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kajian analisis semiotika dan juga diharapkan dapat menjadi referensi acuan di bidang akademis.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi pemahaman dan meningkatkan kesadaran terhadap kasus *bullying* yang terjadi di lingkungan sekitar kita, dan diharapkan khalayak memahami pesan moral dan penerapannya di kehidupan bermasyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Humawan Rakhmat. 2008. *Memahami Film* (Yogyakarta: Homerian Pustaka), hlm. 47

Kriyantono, Rachmat. 2006. *teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Pernadamedia Group.

Marcel Danesi. 2010. *pengantar memahami semiotika media*. yogyakarta: Jelasutra.

Munir. *multimedia dan konsep aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2013.

Piliang, Yasraf Amir. 2018. *Hipерsemiotika: tafsir cultural atas matinya makna*. Yogyakarta: Jelasutra.

Republik Indonesia.1992. Undang-Undang Republik Indonesia No.8 Tahun 1992 tentang perfilman. Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Wahjuwibowo, Indiawan Seto. 2018. *Semiotika Komunikasi Edisi 3*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

E-book

Ni Wayan Eka Putri Suantari.2016. *Dunia Animasi*. Denpasar Timur: Miia Art. Tersedia di https://www.academia.edu/20117174/Dunia_Animasi Diakses Tanggal 21 Februari 2021.

Sapitri, Winda Ayu. 2020. *Cegah dan Stop bullying Sejak Dini*. Spasi Media. https://www.google.co.id/books/edition/Cegah_dan_Stop_bullying_Sejak_Dini/pyH_DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1. Diakses Tanggal 21 Februari 2021.

Stuart Hall. [Online]. 2003. *the Work of Representation: Cultural representation and signifying practies*. London: Sage Publication.

<https://books.google.co.id/books?id=Vs-BdyhM9JEC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>. Diakses 16 Maret 2021.

Skripsi

Akil, Muhammad. 2018. *Representasi Pesan Moral dari Film “Boruto: Naruto The Movie” (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Sekolah Ilmu Sosial dan Politik. Stisipol Candradimuka. Palembang.

Larasaty, Indah. 2020. *Semiotika Gaya Komunikasi Attentive Antara Orang tua dan Anak pada Film ‘Dua Garis Biru’*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Universitas Sriwijaya. Palembang.

Tryansyah, Rochim. 2020. *Analisis Psikologis pada Tokoh Ishida dalam Manga “Koe no Katachi” Karya Yoshitoki Ooima Yashitoki Ooima no Manga “Koe no Katachi” ni Okeru Ishida no Kyarakuta no Shinrigaku Bunseki*. Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Sumatera Utara. Medan.

Jurnal

Cauce, dkk, 2003; Cooley Quille, Boyd, Frantz & Walsh, 2001; Garbarino,1995; Margolin & Gordis, 2000; Osofsky, 1995,dalam Luthar, 2006. dalam Hidayati, Nurul. *bullying pada Anak: Analisis dan Alternatif Solusi* <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/artikel%205-14-1.pdf> diakses 16 Maret 2021.

Indira M Tandiono, Fransisca, & Naomi S. 2020. *Ide Bunuh Diri pada Remaja Korban Perundungan: Keberfungsian Keluarga dan Kualitas Hubungan Pertemanan sebagai Prediktor*. Jurnal Fakultas Psikologi. Universitas Tarumanegara. Jakarta.

Nugraha, Arie. 2019. *Representasi Nilai bullying dalam Serial Kartun Doraemon*. Jurnal Komunikologi. Pustekkom Kemendikbud. Tangerang.

Nasution, Yenny. 2020. *Kasus Bunuh Diri Akibat Ijime pada Anak SMP di Jepang..* Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra. Unuversitas Riau.Pekanbaru.

Pratama, Dio. 2014. *Exploitasi Tubuh Perempuan dalam Film Air Terjun Pengantin Katya Rizal Mentawan (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. Jurnal. Fakultas Ilmu Sosial dan ilmu Pollitik. Universitas Mulawarman. Kalimantan.

Wulandari, S., & Siregar, E. D. 2020. *Kajian Semiotika Charles Sanders peirce: Relasi Trikotomi (Ikon, Indeks dan Simbol) dalam Cerpen Anak Mercusuar Karya Mashdar Zainal*. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 4(1), 29-41. Jurnal. Universitas Jambi. Jambis. <https://online-journ.al.unja.ac.id/index.php/titian>. Diakses 23 Februari 2021.

Zain, Ela., Sahadi H., & Meilanny B. 2017. *Faktor yang Mempengaruhi Remaja dalam Melakukan Bullying*. Jurnal Universitas Padjadjaran. Bandung. <https://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/viewFile/14352/6931>. Diakses 21 Maret 2021.

Website

Animefestival.jp. “Tokyo Anime Award Festival 2017”. <https://animefestival.jp/en/award/aoy/archive/#2017> (Diakses 05 Oktober 2021).

Archive.j-mediaarts.jp. “Japan Media Arts Festival 20th Archive (terjemahan Inggris)”. 2017. http://archive.j-mediaarts.jp/festival/2017/animation/works/20an_a_silent_voice. (Diakses 05 Oktober 2021).

Chandler, Daniel. “Semiotics for Beginners”. <http://web.pdx.edu/~singlem/coursesite/begsem.html>. (Diakses 28 Agustus 2021).

Cnnindonesia.com. “Ratusan Pelajar Jepang Bunuh Diri Akibat *Bullying* Dan Stress”, 06 November 2018. <https://www.cnnindonesia.com/internasional/20181106142113-113-344372/ratusan-pelajar-jepang-bunuh-diri-akibat-bullying-dan-stres>. (Diakses 21 Februari 2021).

Japantimes.co.jp. “ “*Bullying in School Keeps Youth Suicide Rate High*”. 28 April 2017. <https://www.japantimes.co.jp/news/2017/04/28/national/social-issues/bullying-schools-keeps-youth-suicide-rate-high/> . (Diakses 25 Agustus 2021).

Jmcao.org. “*Best Picture Award Animation Category 26th from Japan Movie Critics Award*” (terjemahan Inggris). <https://jmcao.org/award/award-26/>. (Diakses 07 Oktober 2021)

Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. <http://kbbi.web.id/>. (Diakses 21 Februari 2021)

Koenokatachi.fandom.com. “*Characters Categoru page. A list of character pertaining to the Koe no Katachi series.*” (terjemahan Inggris). <https://koenokatachi.fandom.com/wiki/Category:Characters>. (Diakses 11 Oktober 2021)

Koenokatachi-movie.com. “*Tokyo Anime Award Festival 2017 Anime of the Year Award for Best Picture Grand Prix Thank You Stage Greetings will be held!*” 09 Maret 2017. <http://koenokatachi-movie.com/news/?id=105>. (Diakses 07 Oktober 2021).

Kompasiana.com “Penyimpangan anak kasus *bullying* di Indonesia semakin marak terjadi”. <https://www.kompasiana.com/kunthisuminar8174/60b79fd58ede487a5562de82/penyimpangan-anak-kasus-bullying-di-indonesia-semakin-marak-terjadi>. (Diakses 23 November 2021)

Kyotoanimation.co.jp. “*Corporate Profile*”. <https://www.kyotoanimation.co.jp/en/company/profile/>. (Diakses 11 Oktober 2021)

Library.maranatha.edu. “*Pemutaran dan Diskusi Film “A Silent Voice*”. 15 Oktober 2019. <http://library.maranatha.edu/pemutaran-dan-diskusi-film-a-silent-voice/>. (Diakses 25 Agustus 2021)

Nippon.com. “Insiden Penindasan Dilaporkan di 83% Sekolah Jepang”, 19 November 2020. <https://www.nippon.com/en/japan-data/h00855/>. (Diakses 21 Februari 2021).

Nusantara.rmol.id. “Duh, Kasus *Bullying* Terus Meningkat Dalam 9 Tahun Terakhir”, 09 Februari 2020. <https://nusantara.rmol.id/read/2020/02/09/420779/duh-kasus-bullying-terus-meningkat-dalam-9-tahun-terakhir>. (Diakses 21 Februari 2021).

Rootsindonesia.id. “Roots Indonesia”. <https://rootsindonesia.id/>. (Diakses 14 Oktober 2021)

Shikpku-np.co.jp. “「本気で自殺考えた」は3割 / 10代後半、日本財団調査” (“Saya serius berpikir tentang bunuh diri” adalah 30% remaja akhir, survei Nippon Foundation).

shikoku-np.co.jp/national/social/20210831000538. (Diakses 25 Agustus 2021)

Unicef.org. “Perundungan Di Indonesia”. Februari 2020.
<https://www.unicef.org/indonesia/media/5691/file/Fact%20Sheet%20Perkawinan%20Anak%20di%20Indonesia.pdf>. (Diakses 28 Agustus 2021).