

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Bullying merupakan istilah yang sudah dikenal luas dalam masyarakat Indonesia. Secara etimologis, “*bullying*” merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris dengan kata “*bull*” yang berarti banteng, kata tersebut merujuk pada perilaku menyerang dengan cara yang mengintimidasi, pelaku *bullying* sering disebut juga sebagai “*bully*”, pelakunya tidak melihat batasan gender maupun usia. *Bullying* dapat diartikan juga sebagai suatu tindakan penggunaan kekuasaan untuk menyakiti individu ataupun kelompok, yang dapat terjadi dalam bentuk verbal, fisik, maupun psikologis. Akibat dari tindakan *bullying* ini sering kali membuat korban mengalami tekanan, trauma, dan merasa tidak berdaya atau lemah (Sejiwa, 2008).

Dalam fenomena *bullying*, motif perilaku pelaku sering kali mencerminkan keinginan untuk menunjukkan dominasi, baik melalui tindakan fisik maupun non-fisik. Pelaku *bullying* biasanya berupaya menciptakan keributan untuk menegaskan superioritas mereka. Tindakan agresif yang ditunjukkan oleh pelaku dapat berupa kekerasan verbal, seperti ejekan, serta kekerasan fisik yang diekspresikan melalui pemukulan. Dampak dari perilaku ini dapat menyebabkan kecemasan mental yang signifikan, kebingungan, dan ketakutan berlebihan pada korban, yang sering kali mengalami ancaman, intimidasi, dan pengucilan. Ken Rigby mengartikan *bullying* sebagai sebuah keinginan untuk menyakiti seseorang yang terwujud dalam tindakan yang menyebabkan penderitaan pada seseorang, baik secara individu maupun kelompok. Tindakan ini dilakukan oleh pihak yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, sering terjadi secara berulang, dan memberikan kepuasan bagi pelaku (Ela Zain Zakiyah, 2017).

Akhir-akhir ini, kasus *bullying* marak terjadi, khususnya pada lingkup pendidikan. Menurut Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), pada tahun 2023 dilaporkan terdapat 30 kasus *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah, kasus tersebut mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya sebanyak 21 kasus. Dari total 30 kasus tersebut, 50% terjadi di jenjang SMP/ sederajat, 30% di jenjang SD/ sederajat, 10% di jenjang SMA/ sederajat, dan 10% di jenjang SMK/ sederajat. Dari jumlah tersebut, terdapat dua kasus yang mengakibatkan korban jiwa, satu kasusnya ada di SDN Kabupaten Sukabumi dan satu kasus lagi ada di MTs Blitar (Katadata, 2024).

Garrett menyatakan bahwa adanya dampak perundungan terhadap korban, hal tersebut dapat terlihat dari tingginya tingkat stress dan kecemasan. Korban juga sering mengalami masalah kesehatan fisik seperti flu, batuk, infeksi tenggorokan, nyeri pada pergelangan tangan tanpa penyebab yang jelas, sakit kepala atau migrain, kelelahan, dan kesulitan tidur. Gejala lain yang mungkin muncul termasuk mimpi buruk, bangun lebih awal, kesulitan berkonsentrasi, pelupa, berkeringat berlebihan, tremor, dan perasaan panik (Garrett, 2003).

Film merupakan fenomena sosial yang memiliki kemampuan untuk diinterpretasikan secara beragam oleh masyarakat. Dalam konteks film, terdapat banyak pesan yang dapat diambil dan diinterpretasikan oleh penontonnya. Beberapa orang melihat film sebagai bentuk seni dan hiburan yang berfungsi sebagai medium ekspresi, memungkinkan kebebasan berekspresi dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada penikmatnya. Namun, di sisi lain, film juga dianggap mencerminkan nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat. Faktanya, film memiliki potensi yang sangat besar untuk menjangkau berbagai masyarakat yang dapat memberikan pengaruh signifikan, sehingga mampu membentuk pandangan penontonnya. Hal ini memungkinkan masyarakat untuk memperoleh pemahaman dan informasi dari pesan yang disampaikan melalui medium film. Film dipandang sebagai cerminan realitas sosial yang merekam dan memproyeksikan kehidupan masyarakat secara luas melalui layar lebar (Imbarraga dan Reinaldi, 2019).

Komunikasi massa yang ada pada film merupakan salah satu media yang menyampaikan pesan melalui unsur audio dan visual, yang dapat menjadi daya tarik bagi penontonnya. Film juga dapat dijadikan objek kajian yang sangat relevan dalam analisis semiotika, karena isi yang ada pada film dapat dikembangkan dengan berbagai tanda. Tanda-tanda tersebut berfungsi secara sinergis untuk mendapatkan sebuah efek yang diharapkan. Sebagai salah satu media komunikasi massa yang sudah sangat dikenal, dalam menyampaikan pesan, film merupakan salah satu yang banyak memberikan pesan yang unik dan menarik untuk diteliti, Selain itu juga berfungsi sebagai sarana pameran bagi media lain, serta sebagai sumber budaya yang berkaitan dengan buku, film kartun, bintang televisi, film seri, dan lagu (McQuail, 2011).

Penelitian ini menggunakan film series animasi Viral Hit, film tersebut ditayangkan pada platform Crunchyroll dengan total 12 episode, film tersebut mengandung unsur *bullying*. Film ini mengisahkan tentang Yoo Hobin, seorang siswa sekolah menengah atas yang merasa jenuh karena terus-menerus ditindas. Ia memiliki tubuh kurus dan mulai merekam perlawanan terhadap para penindasnya, kemudian menyiarkannya secara langsung di media sosial newtube. Secara kebetulan, ia memperoleh tips bertarung dari sebuah akun misterius, yang membantunya untuk melawan balik dan menghajar para penindas.

Contoh adegan yang menggambarkan *bullying* dalam film series animasi Viral Hit dapat ditemukan pada episode 1 scene 1, di mana Yoo Hobin menjadi korban *bullying* di sekolah. Dalam adegan tersebut, Yoo Hobin dijadikan model make-up oleh teman sekelasnya yang bernama Yeo Rumi, ia merupakan seorang newtuber baru. Dengan bantuan Pakgo, Yoo Hobin diubah tampilannya menjadi seperti badut. Ia tidak berani melawan karena Pakgo adalah newtuber terkenal yang juga merupakan penindasnya. Dampak *bullying* dalam film series ini mencerminkan penerapan hukum rimba. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hukum rimba merupakan prinsip menyatakan bahwa yang kuat atau menang akan berkuasa, istilah ini diambil dari kondisi yang terjadi di hutan (Kumparan, 2022).

Film series animasi *Viral Hit* merupakan adaptasi dari karya manhwa oleh Park Tae-Jun yang diilustrasikan oleh Kim Jong Hyun. Karya ini dirilis pada 15 November 2019 dan dipublikasikan di aplikasi komik online Webtoon. Series animasi ini diproduksi oleh studio Okuruto Noboru, dengan Crunchyroll sebagai pemegang lisensinya. Penayangan perdana ditayangkan pada bulan April 2024 di Fuji TV dan dapat diakses melalui website atau aplikasi Crunchyroll.

Dalam menganalisis film series animasi *Viral Hit* dapat memberikan berbagai manfaat yang signifikan, tidak hanya untuk pemahaman akademis, tetapi juga untuk masyarakat luas. Salah satu manfaat utama adalah pemahaman yang lebih dalam tentang fenomena *bullying*, yang kini menjadi isu krusial di kalangan remaja. Dengan mengeksplorasi karakter Yoo Hobin dan perjalanannya, penelitian ini dapat mengungkap penyebab serta dampak psikologis dari *bullying*, membantu kita memahami bagaimana pengalaman tersebut membentuk identitas dan perilaku korban. Selain itu, analisis film ini membuka peluang untuk mengeksplorasi nilai sosial dan juga budaya yang terkandung dalam narasi. Melalui lensa semiotika, penelitian ini dapat mengidentifikasi simbol dan tanda apa saja yang ada pada film, yang mencerminkan dinamika sosial di lingkungan sekolah. Hal ini penting karena film sering kali berfungsi sebagai cermin bagi masyarakat, mencerminkan isu-isu yang relevan dan memicu diskusi tentang norma-norma sosial yang ada.

Manfaat lain dari penelitian ini adalah peningkatan kesadaran sosial tentang *bullying*. Dengan hasil penelitian yang dapat diakses oleh siswa, pendidik, dan orang tua, diharapkan dapat tercipta dialog yang lebih terbuka mengenai pengalaman *bullying* dan cara-cara untuk menghadapinya. Hal ini berpotensi menciptakan lingkungan yang lebih aman dan mendukung bagi remaja, serta mendorong tindakan preventif yang lebih efektif.

Film ini mengangkat tema *bullying* yang relevan dengan pengalaman anak remaja saat ini. Selain itu, terdapat banyak makna tersembunyi dalam setiap adegan yang menggambarkan *bullying* dalam film *Viral Hit*, serta simbol-simbol yang dapat dianalisis melalui pendekatan semiotika. Maka berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik akan melakukan penelitian dengan judul “**MAKNA TANDA**

BULLYING DALAM FILM ANIMASI (Studi Analisis Pada Film Series Animasi Viral Hit)”.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apa makna tanda *bullying* dalam serial film animasi Viral Hit?

3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yang didasarkan pada rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

Menjelaskan makna tanda *bullying* yang terdapat pada serial film animasi Viral Hit.

4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian dan rumusan masalah diatas, terdapat manfaat dari penelitian ini yaitu:

A. Manfaat Praktis

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan suatu pemahaman yang mendalam kepada pembaca tentang beberapa pemaknaan yang ada pada tanda adegan *bullying* yang terdapat pada serial film animasi Viral Hit dengan model analisis semiotika Roland Barthes.

B. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat serta menambah kontribusi pada literatur akademik Ilmu Komunikasi, terutama dalam konteks media massa dan film. Selain itu, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi acuan dan sumber referensi berharga bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan analisis semiotika model Roland Barthes.