

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peristiwa dalam kasus *bullying* saat ini sering terjadi, terutama di lingkungan sekolah dan tempat kerja. Pelaku *bullying* biasanya menunjukkan kekerasan agresif secara verbal dengan pelaku mengejek kepada korban dan menunjukkan kekerasan fisik secara non verbal dengan memukul terhadap korban. Sehingga mempengaruhi kecemasan mental, kebingungan, ketakutan secara mental dan psikologis yang berlebihan, disebabkan korban sering diancam, diintimidasi, dan dikucilkan. Menurut pendapat dari Ken Rigby "*Bullying*" didefinisikan sebagai sesuatu hasrat untuk menyakiti dengan diwujudkan melalui tindakan yang mengakibatkan penderitaan pada seseorang. Tindakan ini bisa dilakukan oleh individu atau kelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, sering terjadi secara berulang, dan dilakukan dengan perasaan senang (Ela Zain Zakiyah, 2017). Pada fenomena kasus *bullying* ini menggunakan paradigma konstruktivisme sebagai paradigma penelitian dengan memandang realita secara sosial dan masyarakat secara natural, namun dibentuk pada hasil konstruksi. Menurut (Hidayat, 2003) paradigma konstruktivisme memandang ilmu sosial sebagai suatu analisis sistematis terhadap tindakan yang memiliki makna secara sosial melalui pengamatan langsung dengan observasi terperinci terhadap pelaku sosial. Dalam kerangka konstruktivisme, pelaku sosial dianggap sebagai pencipta dan pengelola dunia sosial mereka sendiri.

Dalam kasus *bullying* dapat dilihat pada motif perilaku *bullying*, seperti ingin adu fisik dan non fisik dengan mencari keributan supaya terlihat merasa yang paling hebat dari korban *bullying*. Menurut Garret, dampak perilaku *bullying* terhadap korban dapat diungkapkan melalui

tingginya tingkat stres dan kecemasan yang mereka alami. Korban sering mengalami gangguan kesehatan, seperti flu, batuk, dan infeksi tenggorokan. Selain itu, mereka dapat mengalami kesakitan pada pergelangan tangan tanpa penyebab yang jelas, sakit kepala atau migrain, kelelahan, dan kesulitan tidur. Gejala lainnya termasuk sering bermimpi buruk, sering bangun tidur pagi lebih awal, kesulitan berkonsentrasi, sering lupa, berkeringat berlebihan, tubuh gemetar, dan sering merasa panik (Garret, 2003).

Penelitian ini menggunakan film *series* animasi *lookism* dari tayangan animasi Netflix berjumlah 3 episode, film tersebut mengandung unsur *bullying*.

Salah satu episode pada film *series* animasi *lookism* contohnya pada episode 1 *scene* 1 ketika Park Hyeong Seok menjadi korban *bullying* di sekolah sampai merasa kesedihan dan depresi, dia sering dipalak, dipukuli, ditendang dan diejek dengan kata umpatan yang kasar oleh Tae Seong dan teman-teman yg lain di kamar mandi dikarenakan wajah dan tubuh Park Hyeong Seok yang jelek, lemah dan badannya yang obesitas.

Dalam penelitian ini untuk mencari simbol dari tanda *bullying* di film *series* animasi *lookism*. Simbol adalah tanda yang terdapat makna representasinya diberikan berdasarkan konvensi sosial. Index dan icon juga dapat diartikan sebagai simbol. Jadi contohnya di adegan film *series* animasi *lookism*, ketika ingin ngebully seseorang dengan tangan menggenggam maka merupakan representasi dari maknanya yaitu “tidak bisa menahan rasa amarah dengan ingin memukul” (object).

Film *series* animasi *lookism* diproduksi oleh Studio Mir, sebelumnya telah sukses menggarap karya film animasi lain seperti: *DOTA: Dragon's Blood*, *The Legend of Korra*, dan *The Witcher: Nightmare of the Wolf*. Sebelum diangkat menjadi film *series lookism* versi komik daring

webtoon & *LINE manga* karya dari Taejun Pak dirilis pada tahun 2014 telah mendapat keuntungan 8,7 miliar secara global dengan mendapatkan rating 9,78% (Sidik, 2022).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, menunjukkan bahwa rumusan masalah penelitian ini adalah:

“Apa Makna Konstruksi Simbol dalam Film Series Animasi Lookism?”

C. Tujuan Penelitian

Pada rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, menunjukkan bahwa tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui konstruksi tanda *bullying* pada film *series animasi lookism*.

D. Manfaat Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini agar dapat mendapatkan manfaat bagi penulis dan dari pihak lainnya. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Praktis

Penelitian ingin memberikan harapan pemahaman pemaknaan tanda pada adegan *bullying* dari film *series animasi lookism* dengan kajian analisis Roland Barthes.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat serta memberikan nilai positif ke dalam perkembangan semiotika dibidang studi ilmu komunikasi.

