

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1.1 Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti meninjau berbagai hasil penelitian yang berkaitan dan relevan untuk dijadikan referensi terkait penelitian yang telah dilakukan. Berikut adalah penelitian terdahulu yang terkait dengan topik dan kajian yang telah digunakan peneliti sebagai acuan :

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Miftaqul Listiyorini (Universitas Bhayangkara Surabaya)	Analisis Resepsi Orang Tua terhadap unsur Bullying dalam serial animasi Doraemon di RCTI (2019)	Penelitian ini berfokus pada penerimaan orang tua terhadap unsur <i>bullying</i> dalam serial animasi Doraemon disiarkan oleh RCTI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis resepsi. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara bersama Subyek orang tua di Kecamatan Tarik, Kabupaten Sidoarjo. Subyek dipilih secara purposive sebagai sampel penelitian. Kemudian dikategorikan kedalam 3 posisi yaitu, dominan hegemoni, negosiasi, dan oposisi dalam penerimaan orang tua.
2.	Cipta Surya Pribadi	Analisis Resepsi pada Penonton	Fokus pada penelitian ialah bagaimana khalayak memahami elemen

	(Universitas Muhammadiyah Malang)	Tayangan Animasi Larva (2016)	<i>bullying</i> dalam serial animasi Larva. Objek pada penelitian ini terdapat 2 episode. Khalayak terbagi menjadi 3 kategori dalam pemaknaan, yaitu posisi dominan, negoisasi, dan oposisi
3.	Dianda, Andhiet Ahmad (Universitas Jenderal Soedirman)	Penerimaan Orang Tua terhadap unsur kekerasan sebagai hiburan dalam serial kartun anak 'Spongebob Squarepants' di GTV	Fokus pada penelitian ini adalah bagaimana orang tua memaknai dan menerima isi pesan kekerasan yang ditampilkan dalam serial animasi anak GTV "SpongeBob Squarepants". Metode pemilihan subjek pada penelitian ini menggunakan purposive. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data penelitian diperoleh melalui FGD dan analisis data menggunakan teori analisis resepsi.

1.2 Kajian Pustaka

1.2.1 Analisis Resepsi

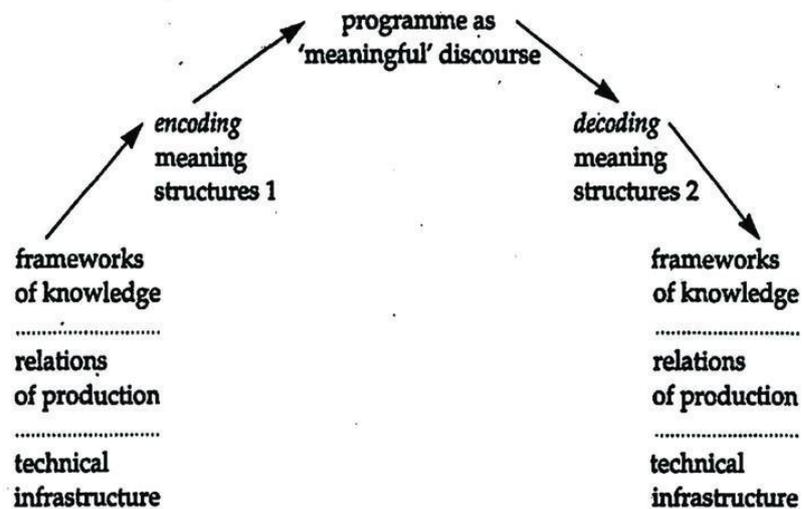
Analisis resepsi merujuk pada pengumpulan data yang dilakukan untuk mengetahui sentimen, persepsi, dan perilaku khalayak terhadap suatu isu. Studi resepsi melihat dan mempelajari bagaimana audiens memahami pesan yang disampaikan oleh media. Kajian resepsi berbasis pada gagasan bahwa makna yang terdapat didalam media massa tidak hanya terbatas pada teks. Sebuah teks yang dipublikasikan di media massa hanya memiliki makna jika audiens melakukan penerimaan dan pengumpulan berita di media massa yang merupakan kombinasi

kompleks dari berbagai karakter dengan ”*Preffered Reading*” yang telah ditetapkan. Fokus analisisnya pada pertemuan antara teks dan pembaca atau antara media dan audiens.

Teori resepsi dikembangkan oleh Stuart Hall yang digunakan untuk acuan dalam menggunakan metode analisis resepsi. Pada analisis resepsi, audiens dapat menentukan dan menafsirkan teks berdasarkan posisi sosial dan budaya atau latar belakang mereka. (Bertrand & Hughes, 2005). Resepsi suatu aktivitas ketika individu melihat maupun membaca suatu konten yang dihasilkan dari media sehingga pemicu pemaknaan yang dapat disimpulkan perindividu. Analisis resepsi mempengaruhi sebuah makna pada pemahaman teks media melalui internet maupun media cetak.

Analisis resepsi mempunyai dua asumsi, yaitu bahwa naskah media memperoleh arti selama proses resepsi dan khalayak secara aktif menghasilkan isi dari media dengan memperoleh sejumlah besar naskah yang sesuai dengan keadaan sosial dan budaya yang berbeda (Croteau, David and Hoynes, William, 2003, Media et al., 2003). Premis kedua dari penelitian ini menunjukkan bahwa pesan dari media dikonstruksi secara khusus oleh khalayak secara individual. Audiens digambarkan sebagai individu bebas yang memiliki kemampuan besar dalam menginterpretasikan dan memahami makna pada suatu data atau informasi. Berhubungan langsung dengan analisis konteks sosial dan politik dimana konten media dibuat (*encoding*) dan dikonsumsi (*decoding*). Analisis resepsi berfokus pada perhatian individu dalam proses decoding komunikasi massa, yaitu proses memahami dan memaknai isi teks media dengan baik

Gambar 2. 1 Encoding-Decoding Stuart Hall



Berdasarkan susunan *encoding-decoding* di atas, dapat diartikan bahwasannya encoding digunakan untuk sebagai pengiriman pesan sedangkan decoding digunakan untuk penerima pesan. Terdapat tiga hal yang mempengaruhi *encoding-decoding* yaitu *frameworks of knowledge*, *relations of production*, and *technical infrastructure*. Tiga kategori pemaknaan umumnya digunakan dalam penelitian resepsi untuk menentukan bagaimana audience atau pembaca memahami teks atau media yang dikonsumsi. Ada tiga jenis interpretasi yaitu dominan, negosiasi, dan oposisi. Tiga bentuk pemaknaan dalam penelitian resepsi yaitu :

a. Pemaknaan Dominan (Dominant Hegemonic Reading)

Menerima dan memahami pesan teks atau media dengan cara yang diinginkan oleh pembuat atau pengirim. Dalam situasi seperti ini, audiens menerima dan menginternalisasi ideologi, nilai, dan hingga pesan yang telah disampaikan oleh teks tanpa banyak mempertanyakan atau menentangnya.

b. Pemaknaan yang dinegosiasikan (Negotiated position)

Audiens mungkin sebagian setuju dengan pesan yang disampaikan dalam teks tetapi juga melakukan perubahan atau interpretasi berdasarkan pengalaman pribadi, nilai, atau konteks sosial mereka. Mereka mungkin menerima beberapa bagian dari pesan tetapi menolak atau mempertanyakan beberapa lainnya. Ini disebut pemaknaan negosiasi.

c. Pemaknaan Oposisi (Oppositional position)

Ketika audiens sepenuhnya menentang pesan yang disampaikan oleh teks atau media, ini disebut pemaknaan oposisi. Ini terjadi karena audiens menafsirkan teks dengan cara yang bertentangan dengan maksud pembuatnya, seringkali karena mereka memiliki nilai, ideologi, atau pemahaman yang berbeda atau bertentangan dengan apa yang disampaikan oleh teks.

Objek dari berbagai praktik ini adalah makna dan pesan dalam bentuk media tertentu (*sign-vehicles*). Media tertentu atau semiotik ini, seperti jenis komunikasi atau bahasa lainnya, diorganisasikan melalui pengoprasian kode dalam serangkaian wacana rantai sintagmatuk diskursus, maka praktik produksi itu muncul pada momen tertentu dalam kehidupan (Stuart Hall, Dorothy Hobson, 2011).

1.2.2 Bullying

Kata *Bullying* berasal dari bahasa inggris "*bull*" yang berarti banteng, identik dengan senang merunduk dan berlari kesana-kemari. Secara etimologis, kata *bully* berasal dari kata 'menindas', yang berarti seseorang yang mengganggu atau menindas orang yang lemah. Sebaliknya, definisi tentang *bullying* adalah "keinginan untuk menyakiti". Keinginan ini dilakukan dengan senang hati oleh pelakunya dan kerugian besar bagi korbannya" (Kewarganegaraan et al., 2022). Peribahasa "*bully*" telah digunakan dalam bahasa inggris sejak abad ke-16 untuk merujuk pada orang yang berperilaku kasar. Perkembangan dalam bentuk pemahaman perilah bullying pada awal abad ke-20, sering dianggap sebagai kegiatan dalam dunia sekolah yang pada umumnya dikarenakan anak-anak yang mengalami pembullying seringkali diberi acuan untuk mengatasi sendiri dan jika tidak mengatasi dengan baik, oara

korban akan dianggap lemah. Pada tahun 1980 dan 1990 kesadaran penuh perihal bullying mulai disorot oleh masyarakat serta meningkat di negara Barat. Program anti-bullying dilakukan dengan cara memberikan didikan melewati sekolah-sekolah di Norwegia setelah kasus bunuh diri dari beberapa siswa yang diakibatkan bullying.

Bullying adalah tindak perilaku yang mengandung tindakan negatif yang telah dilakukan oleh seseorang terhadap orang yang lebih lemah dari orang yang melakukan tindakan negatif. *Bullying* dilakukan dengan secara langsung dan disengaja serta direncanakan dalam melakukan tindakan kekerasan yang mengakibatkan korban kekerasan terluka secara fisik maupun psikis. Aksi bullying tidak hanya dilakukan secara individu melainkan dapat dilakukan dengan secara berkelompok untuk melakukan kekerasan beramai-ramai. Sikap bullying timbul hanya untuk merasakan para pelaku menjadi kuasa dalam di tempat tertentu, bahwasannya pelaku bisa melakukan perilaku bebas terhadap beberapa korban jika tidak melakukan apa yang diinginkan dari si pelaku. Tindakan bullying dilakukan dengan berbagai cara, dari perkataan kotor hingga melakukan kekerasan fisik. Korban bullying akan merasakan sakit fisik seperti terluka maupun mental menjadi trauma. Bullying dapat diarahkan dalam agama, suku, ras, gender, seksualitas, dan kemampuan.

Perilaku agresif yang berulang dan disengaja yang melibatkan penggunaan kekuatan atau kekuasaan untuk menyakiti atau mengontrol orang lain dikenal sebagai pelecehan. Bullying adalah masalah serius yang dapat membahayakan kesehatan fisik, emosional, dan mental anak dalam jangka panjang. *Bullying* merupakan tindakan kekerasan atau penindasan yang sengaja dilakukan terhadap seseorang oleh orang atau kelompok yang mempunyai kekuasaan dengan tujuan untuk menimbulkan kerugian terhadap orang tersebut. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 5 (2017) mendefinisikan perundungan sebagai segala bentuk perilaku penindasan yang dilakukan secara konsisten dan disengaja oleh seseorang atau sekelompok orang yang berkuasa terhadap orang lain dengan tujuan untuk merugikan orang lain.

Jenis *bullying* atau pelecehan secara verbal biasanya ditunjukkan dengan caci maki, hinaan, celaan, fitnah, kritik yang sangat kejam. Dari tuduhan gosip hingga mengintimidasi korban. Sedangkan bullying secara fisik bisa melakukan kekerasan seperti menendang, memukul, hingga bisa melayangkan nyawa korban yang sudah di bully. Dan untuk bullying secara pengabaian seperti melakukan penajuhan pertemanan, tidak direspon sama sekali dalam keadaan tertentu. Dampak buruk bullying sangat berpengaruh dalam kondisi seseorang, orang tua harus sangat mementingkan dampak bullying terhadap anak-anak. Karena anak-anak hanya membutuhkan rasa kasih sayang dan pembelajaran yang baik sehingga menghasilkan kualitas kepribadian yang baik untuk lingkungan sekitar. Dampak bullying yang buruk antara lain :

- Merasa kesepian
- Hidup tidak tenang
- Tidak percaya diri
- Depresi akut
- Kecemasan tingkat tinggi
- Pengaruh untuk mengonsumsi obat terlarang
- Bunuh diri
- Penurunan akademik
- Melakukan hal-hal yang negatif seperti mengonsumsi alkohol dan merokok yang mengakibatkan fatal

Kasus Bullying yang sangat terkenal di Indonesia antara lain :

1. Kasus bullying di lokasi Thamrin City pada Julis 2017 melibatkan beberapa siswa sekolah dasar dan melibatkan penyebaran video *bullying* yang menunjukkan sekelompok anak muda melakukan kekerasan terhadap seorang gadis hingga membuatnya terluka parah.
2. Kasus bullying di SMPN 1 Cikarang Selatan pada tahun 2020, seorang siswa menjadi korban *bullying* oleh sekelompok siswa lainnya. Korban menjalani operasi karena luka traumatis dan luka kepala yang parah.

2.2.3 Animasi

Animasi adalah sebuah benda mati yang dihidupkan layaknya kisah nyata. Yang dimaksud dalam dihidupkan adalah animasi yang diciptakan oleh seorang animator yang membuat gambaran seperti makhluk hidup. Cara proses terbentuknya animasi yakni menciptakan gambaran-gambaran satu persatu lalu gambar tersebut direkam untuk dijadikan tontonan yaitu kartun. Proses pembuatan animasi dapat dilakukan secara konvensional maupun digital, dan animasi memiliki kekuatan storytelling yang besar serta digunakan sebagai media hiburan dan sarana penyampaian informasi. Animasi juga telah menjadi bagian penting dalam industri kreatif dan hiburan, baik di tingkat lokal maupun global. Animasi non interaktif merupakan pergerakan suatu objek tidak dikendalikan oleh pengguna, sebaliknya pencipta objek menggunakan program pembuatan animasi itu sendiri untuk menentukan pergerakannya (Eryanto, n.d.).

Proses pembuatan animasi dapat dilakukan secara konvensional atau digital. Terdapat beberapa teknik animasi, seperti teknik stop motion, teknik hand drawn dan komputer, serta teknik animasi 3D. Animasi memiliki kekuatan storytelling yang besar dan digunakan sebagai media hiburan dan sarana penyampaian informasi. Animasi juga telah menjadi bagian penting dalam industri kreatif dan hiburan, pada tingkat lokal maupun global. Selain itu, animasi juga memiliki manfaat untuk bisnis, seperti meningkatkan engagement dan memperkuat brand awareness.

Proses pembuatan animasi melibatkan beberapa tahapan, baik secara konvensional maupun digital yakni:

- **Pra produksi**
Tahap konsep yang dimulai dari topik, tema, alur, skenario hingga pembentukan karakter animasi.
- **Produksi**
Dimulai penggerakan animasi berdasarkan storyboard yang sudah dibuatkan.

- Post produksi

Proses akhir sebelum perilisan animasi dengan cara editing, rendering, dan pencahayaan. Lalu dilanjut dengan penyutungan suara dan sound musik.

Animasi telah ada sejak abad ke-19, animasi eksperimental benar-benar dimulai. Namun, optik di balik pembuatan animasi telah dikenal sejak awal 1800-an, oleh penemu phenakistoscope pada tahun 1833 karya Simon von Stampfer. Praxinoscope dibuat oleh seniman dan penemu Francis Charles-Emile Reynaud pada tahun 1878 untuk mengontrol pergerakan gambar. Reynaud kemudian mengembangkan alat ini untuk pertunjukan di teater. Dari animasi pertama terus berkembang dan menjadi bagian penting dari industri kreatif dan hiburan lokal dan internasional. Gambar kartun tangan pertama yang dianimasikan di dunia adalah "*Phantasmagoria*" pada tahun 1908.

Menurut tradisi pewayangan, animasi Indonesia sudah ada sejak abad kesembilan. Oleh karena itu, wayang, juga dikenal sebagai wayang kulit, adalah jenis hiburan tradisional yang memanfaatkan bayangan boneka wayang, dan dengan bantuan teknologi digital, nama kartun pertama Indonesia muncul. Indonesia berhasil membuat kartun pertamanya pada akhir 1970-an. Namun, berkaitan dengan kapan animasi pertama kali muncul di Indonesia, yaitu pada tahun 1950-an. Ini terbukti dengan pembuatan konten animasi pertama, iklan kampanye berjudul "Si Doel". Setelah itu, banyak animasi dari luar negeri masuk ke Indonesia, termasuk kartun Walt Disney, Warner Bros, dan beberapa animasi Jepang.

Memasuki era 2000-an, semakin banyak seniman Indonesia yang membuat film animasi. Indonesia terus berupaya mengembangkan teknologi animasi yang dapat mengubah dunia. Indonesia berkembang lebih baik lagi di era modern, yang ditandai dengan munculnya film animasi Indonesia. Meskipun perkembangan animasi di Indonesia telah melalui beberapa hambatan, seperti ruang lingkup animator yang sempit dan modal yang sangat besar, Indonesia telah berhasil menciptakan kartun pertama dan mengembangkan teknologi animasi untuk membangun industri animasi di negara Indonesia.

Jepang memunculkan *anime* pertama kali pada abad ke-20 dan mulai banyak dikenal pada tahun 1960 dengan munculnya *anime* Astro Boy karya Osamu Tezuka. Sekarang banyak *anime* yang terkenal dan banyak yang diminati di seluruh dunia yaitu *anime* One Piece, Attack on Titan, Pokemon, Demon Slayer, Naruto, dan masih banyak lainnya. Salah satu *anime* terkenal dari dulu hingga sekarang dan banyak diminati dari berbagai usia ialah *anime* Naruto (ナルト). Anime tidak hanya ditayangkan dalam serial TV, anime juga dicetak majalah khusus anime dan manga yang diterbitkan pertama kali tahun 1978. Semakin canggihnya teknologi, perkembangan animasi yang masih hangat sampai sekarang animasi tiga dimensi yang berhasil populerkan negara Jepang.

