

REPRESENTASI NILAI BULLYING DALAM SERIAL KARTUN DORAEMON

Arie Nugraha
Pustekkom Kemendikbud,
Jalan RE Martadinata KM. 5,5 Ciputat
badguitarehab@gmail.com

Abstract

This study discusses the representation of bullying built by verbal and nonverbal signs in the Doraemon cartoon series. This research is a qualitative research with a descriptive design. By using Peirce's semiosis analysis, it can be concluded that verbal and nonverbal signs in the Doraemon cartoon series represent bullying in various types such as verbal bullying, physical bullying, imposing will, seizing goods, and physical threats. This study has theoretical implications that dissect film text in sequence into two levels, namely audio and visual, and then analyze the semiosis process one by one, each in several stages then elaborating the two levels of the text into a signification of mutually reinforcing signs. The social implications of this research stimulate viewers to be aware and critical of bullying-laden content. Practical implications, this research can be used as a reference for policy makers to make regulations that can filter out children's impressions whose content contains bullying. This study provides recommendations for academics who are interested in studying the representation of a phenomenon in translated texts to pay attention to the effect of translating a text that comes from one culture to another. In addition, this study also recommends terminating Doraemon cartoon series because the content is full of bullying. This research also recommends mentoring a tighter children's audience in watching television.
Keywords: Representation, Reality, Cartoons, Television, Doraemon, Semiotics Peirce.

Abstrak

Penelitian ini membahas representasi bullying yang dibangun oleh tanda verbal dan tanda nonverbal dalam serial kartun Doraemon. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain deskriptif. Dengan menggunakan analisis semiosis Peirce, dapat disimpulkan bahwa tanda verbal dan nonverbal dalam serial kartun Doraemon merepresentasikan bullying dalam berbagai jenis seperti bullying verbal, bullying fisik, memaksakan kehendak, merebut barang, dan ancaman fisik. Penelitian ini memiliki implikasi teoritis yang membedah teks film dalam sekuens kedalam dua level, yaitu audio dan visual untuk kemudian dianalisis proses semiosisnya satu per satu, masing-masing dalam beberapa tahap kemudian mengelaborasi dua level teks tersebut kedalam suatu pemaknaan tanda yang saling menguatkan. Implikasi sosial penelitian ini merangsang pemirsa untuk sadar dan kritis terhadap konten yang sarat akan bullying. Implikasi praktisnya, penelitian ini bisa dijadikan acuan pengambil kebijakan untuk membuat regulasi yang dapat menyaring tayangan anak yang kontennya mengandung bullying. Penelitian ini memberi rekomendasi bagi akademisi yang tertarik untuk mengkaji representasi suatu fenomena dalam teks terjemahan untuk memperhatikan pengaruh penerjemahan suatu teks yang berasal dari suatu kultur ke kultur lain. Selain itu, penelitian ini juga merekomendasikan penghentian tayangan serial film kartun Doraemon karena kontennya yang sarat akan bullying. Penelitian ini juga merekomendasikan pendampingan terhadap pemirsa anak-anak yang lebih ketat dalam menonton televisi. **Kata kunci:** Representasi, Realitas, Kartun, Televisi, Doraemon, Semiotika Peirce.

Pendahuluan

Bullying merupakan masalah yang klasik, berkesinambungan dan kompleks. Masalah ini muncul di hampir semua ruang lingkup kehidupan, baik politik, ekonomi, pendidikan, olah raga, lingkungan kerja, rumahtangga dan lain-lain (Rigby, 2002: 73-101). Beberapa contoh di bidang politik, tak sedikit pejuang HAM menerima teror psikologis dan mental, adanya pemalakan di perumahan dan intimidasi penduduk oleh penduduk untuk tidak mempermasalahkan keberadaan Tempat Pembuangan Akhir.

Secara khusus, bullying yang muncul di lingkungan sekolah merupakan masalah global, *"Bullying in school has been widely recognized as a social problem, which can seriously and negatively affect the lives and career paths of many schoolchildren."* (Smith, 2004: xvii). Indonesia pun tidak lepas dari masalah ini.

Bullying di sekolah merupakan masalah yang perlu disoroti karena dapat memberikan efek yang cukup besar bagi korbannya seperti: rendah diri (low self-esteem), ketakutan (anxiety), depresi (depression), krisis kepercayaan kepada orang lain (mistrust of others), gejala psikosomatis

(psychosomatic symptoms), pemberhentian dari sekolah (school refusal), hingga bunuh diri (suicide) (Hawker dan Boulton, 2000). Ken Rigby (2002) secara khusus mengidentifikasi empat aspek kesehatan yang dapat terpengaruh akibat bullying, yaitu:

1. Aspek psikologis, yang diindikasikan oleh self-esteem dan kebahagiaan.
2. Penyesuaian sosial sebagaimana diindikasikan oleh keterlibatan dengan orang lain sebagai reaksi menentang terhadap pengisolasian dan pengasingan dari lingkungan sekolah.
3. Kenyamanan psikologis, perasaan stress akibat serangan ketakutan dan depresi.
4. Keadaan fisik sebagaimana diindikasikan adanya keluhan-keluhan kesehatan fisik.

Pada April 2007, masyarakat Indonesia dikejutkan oleh berita tewasnya Edo Rinaldo, siswa kelas II SD Santa Maria Immaculata Jakarta yang berusia 8 tahun akibat luka-luka yang dideritanya dari pukulan dan tendangan tiga siswi teman sekelasnya dan seorang kakak kelasnya yang duduk di kelas IV SD. Dua tahun sebelumnya, Vivi Kusri, siswi SMP 10 Bantar Gebang nekat bunuh diri karena tak tahan dengan ejekan teman-temannya mengenai orangtuanya yang bekerja sebagai tukang bubur. Peristiwa ini sungguh mengagetkan, bagaimana anak di bawah umur menjadi korban intimidasi yang dilakukan oleh teman-teman sebayanya sendiri.

Bullying merupakan istilah yang digunakan dalam menjelaskan apa yang dialami oleh Edo dan Vivi. Dua contoh kasus tersebut hanyalah segelintir dari banyaknya kasus-kasus yang menunjukkan bahwa *bullying* sudah menjadi masalah serius yang harus dihadapi oleh anak-anak di Indonesia. Banyak faktor yang dapat menyebabkan seorang anak menjadi pelaku atau korban *bullying*. Nilai-nilai yang tertanam di dalam diri seorang anak tidaklah luput dari agen-agen sosialisasi yang berada di dekatnya.

Plot cerita serial Doraemon sangat kental dengan keadaan di mana Giant dan Suneo berkomplot saat mengganggu Nobita. Mereka mengganggu Nobita saat pulang sekolah, ketika sedang bermain dan lain-lain. Gangguan-gangguan yang dilakukan antara lain mengejek atau menjuluki Nobita dengan sebutan “si Bodoh” sambil menertawainya. Ketika Giant sedang merasa tidak senang, ia pun tak segan-segan untuk memukul Nobita. Ia bahkan tidak ragu untuk

memukul Suneo, teman komplotannya sendiri. Selain memukul, Giant pun sering merebut barang-barang seperti komik dan mainan milik Nobita dan Suneo. Giant pun pernah memaksa Nobita untuk menjaga tokonya, ketika ia hendak bermain. Ia pun suka mengancam Nobita jika gagal menangkap bola dalam pertandingan kasti antar tim. Perilaku Giant menunjukkan sifatnya yang nakal, jahil, jahat dan kasar kepada temannya. Ia memanfaatkan tubuhnya yang besar untuk mengintimidasi korbannya.

Film sebagai medium representasi gejala memiliki keunikannya tersendiri dengan kelebihanannya dalam menyajikan tanda-tanda audio dan visual. Serial kartun Doraemon meracik tanda audio visual menjadi suatu adegan-adegan yang menampilkan bullying di dalamnya. Titik berat dari peristiwa *bullying* adalah ketidak seimbangan kekuatan antara pelaku dan korban yang selalu terjadi berulang-ulang. *Bullying* dalam serial kartun Doraemon selalu melibatkan ketidak-setaraan kekuatan yang ditampilkan dengan tanda visual karakter fisik tubuh Giant yang lebih tinggi dan lebih besardari Nobita, sertasifat karakter Giant yang kasar dan Nobita yang cengeng. Persoalan representasi ini membawa penulis pada pertanyaan mengenai gambaran realitas bullying seperti apa yang direpresentasikan dalam serial kartun Doraemon?

Representasi

Penelitian ini menggunakan teori representasi yang diperkenalkan oleh Stuart Hall, seorang tokoh *cultural studies* dari Inggris. Hall mengatakan bahwa representasi merupakan salah satu spek yang berperan dalam membentuk kebudayaan. Dalam buku yang ditulis oleh Paul du Gay, representasi merupakan bagian dari “circuit of culture” yang berperan penting dalam membentuk budaya. Representasi bekerja secara berkesinambungan dengan identitas, regulasi budaya, konsumsi, dan produksi.

Kata ‘representasi’ secara literal bermakna ‘penghadiran kembali’ atas sesuatu yang terjadi sebelumnya, memediasi, dan memainkannya kembali. Konsep ini sering digunakan untuk menggambarkan hubungan antara teks media dengan realitas karena representasi merupakan salah satu praktik penting dalam pembentukan makna. Ada tiga artidari kata representasi (Giles, 1999:56) *to depict, to be a picture of, ata to act or speak for (in the place of, in the name of) somebody. To represent* dapat didefinisikan sebagai *to stand for*, tanda yang

tidak sama dengan realitas namun dihubungkan, dan mendasarkan diri padanya.

Bullying dalam Budaya Jepang

Makna dibuat dalam representasi dan dipertukarkan oleh anggota masyarakat dalam kebudayaan yang sama. Maka untuk pemahaman lebih lanjut mengenai representasi realitas *bullying* dalam serial kartun Doraemon ini. Kita harus melihat bagai manamakna mengenai fenomena *bullying* itu sendiri di negara asal serial kartun tersebut diproduksi.

Sebagai suatu fenomena yang berskala internasional, *bullying* adalah masalah yang muncul di setiap generasi di hampir setiap negara. Di Jepang, *bullying* adalah sebuah fenomena sosial yang cukup serius. Seiring dengan berjalannya waktu meskipun angka kasusnya berkurang, kasus *bullying* menjadi lebih parah dari pada sebelumnya. Kiyoteru Okochi, siswa sekolah 13 tahun sekolah menengah pertama, melakukan aksi bunuh diri untuk untuk mengakhiri siksaan yang dilakukan oleh teman-teman sekelasnya. Ia meninggalkan catatan yang menjadi fakta bahwa dia mengalami *bullying* yang kejam, antara lain dipaksa untuk merendam wajah di sungai yang kotor, perusakan sepeda, pemalakan setiap hari dalam jumlah nominal yang besar (totalnya hampir mencapai 10.000 dollar AS).

Representasi Realitas *Bullying* dalam Serial Kartun Doraemon

Bullying merupakan bagian dari perilaku kekerasan di sekolah, namun selain unsur kesengajaan menyakiti juga ada unsur perbedaan persepsi kekuasaan yang dimiliki pelaku dan perasaan tidak berdaya melawan pelaku yang dipersepsikan korban. Perilaku *bullying* direncanakan untuk menyakiti baik secara fisik maupun psikologis, dilakukan secara berulang oleh seseorang atau sekelompok orang yang merasa lebih berkuasa, terhadap seseorang atau sekelompok orang yang merasa tidak berdaya dalam menghadapi perlakuan tersebut.

Korban *bullying* merupakan subyek penderita dalam *bullying* yang dilakukan oleh pelaku *bullying* (*bully*). Dalam bahasa Jepang, *bullying* biasa disebut dengan istilah *ijime* yang memiliki arti “memperlakukan orang yang lemah dengan cara kasar.”

Bullying dikategorikan melalui tiga kriteria: (1) terdapat perilaku agresif atau perilaku yang berkecenderungan untuk menyakiti (2) dilakukan

berulang-ulang dari waktu ke waktu (3) dalam hubungan antar pribadi dengan syarat ketidakseimbangan kekuatan.

Film

Representasi muncul dalam beragam bentuk, antara lain tulisan, ucapan, isyarat yang maknanya sudah disepakati dengan konsensus, gambar serta lukisan, ukiran serta bentuk tercetak, sinyal asap, lampu senter, rekaman suara, foto dan film. Film merupakan jenis representasi yang memiliki karakter spesial yang berhubungan dengan gambar.

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis structural atau semiotika. Film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerjasama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Berbeda dengan fotografi statis, rangkaian gambar dalam film menciptakan imajinasi dan sistem penandaan. Ciri gambar-gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonis bagi realitas yang dinotasikannya.

Terdapat tiga kategori utama jenis film antara lain, film *feature*, dokumenter, dan film animasi yang umumnya disebut dengan istilah kartun. Animasi adalah teknik penggunaan film dalam membuat ilusi serangkaian gerakan gambar objek dua dimensi atau tiga dimensi.

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun digabungkan dengan film. Dunia film sebetulnya berakar dari fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual). Melalui sejarahnya masing-masing, baik fotografi maupun ilustrasi mendapat dimensi dan wujud baru di dalam film nyata dan animasi.

Semiotika

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Peran utama semiotika media adalah untuk mempelajari bagaimana media masa membuat atau mengolah tanda untuk tujuannya masing-masing dengan mempertanyakan apa makna sesuatu atau apa yang direpresentasikannya? Bagaimana tanda

tersebut memperkuat maknanya? Serta, mengapa tanda tersebut memiliki makna seperti itu?

Semiotika adalah teori tentang tanda dan penandaan. Lebih jelasnya lagi, semiotika adalah suatu disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi dengan sarana *sign* 'tanda-tanda' dan berdasarkan pada *sign system* (*code*) 'sistem tanda'

Metode Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, tindakan dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Sementara itu, untuk sumber data, pendekatan kualitatif mendasarkan bukti-bukti empirik pada hal-hal yang bersifat diskursif, seperti transkrip dokumen, catatan lapangan, hasil wawancara, dokumen-dokumen tertulis dan data non-diskursif (yang lazimnya dikonversikan kedalam bentuk-bentuk narasi yang bersifat deskriptif sebelum dianalisis, diinterpretasi, dan kemudian disimpulkan), (Pawito, 2007). Penelitian komunikasi kualitatif sebenarnya bersifat interpretatif, dan karenanya, setidaknya sampai tingkat tertentu, memiliki nuansa subyektif (Pawito, 2007: 38). Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh terhadap permasalahan. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti mendapat gambaran realitas *bullying* yang direpresentasikan dalam serial kartun Doraemon yang berasal dari latar budaya Jepang.

Penelitian ini bersifat deskriptif karena berusaha menggambarkan bagaimana tanda audio visual yang digunakan dalam serial kartun Doraemon. Penelitian deskriptif dipilih peneliti agar dapat menggambarkan secara terperinci, bagaimana tanda audio visual diramu menjadi suatu kode-kode yang merepresentasikan realitas *bullying* dalam serial kartun Doraemon.

Untuk membantu memahami bagaimana tanda-tanda audio visual di dalam serial kartun Doraemon merepresentasikan realitas *bullying*, penelitian ini memakai strategi penelitian semiotika Peirce. Semiotika adalah gabungan antara *linguistic* dan ilmu sosial, yang berfokus pada analisis tanda dengan mempelajari aturan atau

bentuk bahasa seperti hubungan antara bahasa dan perilaku manusia. Penelitian ini menggunakan beberapa potongan adegan dalam serial kartun Doraemon. Setiap unit analisis tersebut harus memenuhi kriteria di dalam jalan ceritanya terdapat perilaku bullying yang dilakukan oleh karakter di dalamnya. Unit observasi dalam penelitian ini adalah tanda audio visual dalam potongan adegan serial kartun Doraemon yang terdapat perilaku *bullying*.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan melakukan studi kepustakaan dan studi dokumen yaitu pengumpulan data yang berdasarkan pada buku-buku literatur yang terkait dengan penelitian. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan metode *purposive sampling*.

Hasil dan Pembahasan

Nobita dan teman-temannya diberikan tugas untuk mengamati perkembangan hewan petelur dalam mata kuliah biologi oleh gurunya. Ia tak bersemangat mengerjakan tugas tersebut karena kebingungan, ia tak memiliki telur hewan untuk diamati. Dalam perjalanan pulang kerumahnya, Shizuka menawarkan Nobita untuk memelihara telur kupu-kupu yang ia miliki. Setelah mengambil telur kupu-kupu dari rumah Shizuka, Nobita bertemu Suneo yang memberikannya satu kantong plastik telur katak, karena merasa tidak enak, Nobita menerima telur katak tersebut. Tak lama setelah itu, Nobita bertemu Giant yang memberikan anak kumbang kepada Nobita dalam sebuah kotak. Ternyata Giant dan Suneo bermaksud membuat Nobita mengerjakan tugas biologi mereka masing-masing dengan menitipkan telur hewan milik mereka kepada Nobita. Nobita yang kesulitan memelihara tiga telur binatang tersebut akhirnya pulang dan meminta tolong kepada Doraemon. Akhirnya Doraemon membantunya dengan mengeluarkan alat Buku Diorama yang bisa membuat simulasi habitat asli dari binatang tersebut, alat itu juga bisa mempercepat waktu penetasan telur-telur hewan yang berada di dalam alat tersebut. Akhirnya Nobita berhasil memelihara hewan-hewan tersebut sampai besar sehingga Suneo dan Giant yang tadinya mengolok-olok Nobita menjadi terkejut.



Gambar 1

Ekspresi Nobita di Sekuen 01 Episode Diorama Kelas

Dalam peristiwa ini, Giant berperan dalam memulai ejekan terhadap Nobita. Melihat Giant mulai mengejek Nobita, Suneo pun ikut mengejek Nobita. Teman-teman Nobita yang turut mendengar ejekan Nobita pun menjadi terpancing untuk menertawai Nobita.

Tanda verbal dan nonverbal dalam sekuen ini merepresentasikan konsep *bullying* verbal yang dilakukan oleh Giant dan Suneo terhadap Nobita, dengan peran Giant mewakili konsep *leader*, Suneo mewakili konsep pengikut, peranteman-teman sekelasnya mewakili konsep pendukung aktif dan peran Nobita mewakili konsep korban.



Gambar 2

Giant Mengancam Nobita di Sekuen 02 Episode Diorama Kelas

Pemaksaan yang dilakukan Giant ini pun dilengkapi dengan ancaman verbal dan nonverbal. Pada tataran verbal, hal tersebut bisa dilihat dari ucapan Giant, "Ingat ya, kau yang harus memeliharanya. Kau yang bertanggungjawab kalau sampai mati, mengerti!" Kalimat tersebut mengindikasikan terdapat ancaman bahwa hanya Nobita yang harus memelihara kumbang yang ia beri dan bila kumbang itu mati, Nobita harus bertanggungjawab. Bentuk akibat dari tanggungjawab yang dibebankan kepada Nobita ini

kemudian terpaparkan melalui tanda nonverbal yang ditunjukkan oleh gesture Giant yang mendekatkan kepala tangannya kedepan wajah Nobita. Kepala tangan akrab dengan simbol tinju. Dengan kata lain, Giant siap menghadiahi Nobita sebuah tinju bila Nobita tak memelihara kumbang yang ia berikan. Setelah berhasil memaksa dan mengancam Nobita, Giant terlihat puas dengan gesture mengepalkan tangan dan tersenyum yang menggambarkan keberhasilan meraih suatu pencapaian yaitu memaksa dan mengancam Nobita memelihara kumbang miliknya.

Dalam sekuen ini, Nobita tidak berani melawan atau pasrah terhadap pemaksaan yang dilakukan Giant. Tercermin dari gesture Nobita yang berdiri dengan posisi lutut ditekuk, mulut terbuka dengan gigi dirapatkan menggambarkan kegoyahan atau sifat yang lemah dan penakut.

Tanda verbal dan nonverbal dalam sekuen ini merepresentasikan konsep *bullying* pemaksaan yang disertai ancaman fisik dengan peran Giant yang merepresentasikan konsep pelaku, dan peran Nobita merepresentasikan konsep korban.



Gambar 3

Giant Membanting Suneo Nobita Episode Cermin Iklan

Dalam aksi tersebut, Giant menunjukkan menghakimi Suneo membohongnya. Hal tersebut tertuang dalam ungkapan lisan Giant, "Pembohong! Suneo, kau cari alasan untuk kabur, kan?" Dari kalimat tersebut, Giant takragu-ragu memberikan cap pembohong kepada Suneo. Selain itu, dari ucapan Giant pun dapat diketahui bahwa ia secara sadar bahwa Suneo memiliki keinginan untuk kabur. Kata "kabur" identik dengan meloloskan diri dari sesuatu atau seseorang, dalam hal ini Giant. Kerasnya volume suara dan gesture mulut yang terbuka lebar saat bicara, menunjukkan ekspresi geram Giant terhadap Suneo. Karena Giant marah, Suneo memohon

ampun dan mengungkapkannya melalui ekspresi verbal,” Tidak. Lepaskanaku.” Butiran keringat di wajah, dengan mulut terbuka serta gigi yang dirapatkan, ia menunjukkan rasa takut atas superioritas fisik Giant. Kesenjangan kekuatan fisik tersebut terlihat bagaimana dengan mudahnya Giant mengangkat tubuh Suneo yang lebih kecil darinya dan menggoyang-goyangkan tubuh Suneo, lalu membanting dan memukulinya. Sebaliknya, Suneo tak bisa melakukan apa-apa atas perbuatan Giant itu.

Sementara itu, Nobita yang menyelamatkan dirinya sendiri. Hal ini tercermin dari tanda nonverbal, Nobita berdiri di balik mesin penjual otomatis. Nobita bersembunyi agar ia tidak terkena imbas dari apa yang menimpa Suneo.

Tanda verbal dan nonverbal dalam sekuen ini merepresentasikan konsep *bullying* pemaksaan dan *bullying* fisik dengan peran Giant yang merepresentasikan konsep pelaku utama, dan peran Suneo merepresentasikan konsep korban. Sementara peran Nobita mewakili konsep penonton.



Gambar 4

Ekspresi Ketakutan Nobita di Episode Diorama Alam

Bersama Giant, Suneo juga turut dildalam mengolok-olok Nobita. Hal ini terlihat dari ucapan Suneo, “Baguslah. Semoga betahya. Hahahahaha.” Dari ucapan ‘baguslah’ dapat diketahui bahwa Suneo menganggap hukuman ini adalah sesuatu yang baik bagi Nobita. Kemudian ucapan berikutnya, ‘Semogabetahya.’ Menandakan bahwa Suneo menginginkan Nobita menjalani hukuman ini dalam jangka waktu yang lama. Kalimat Suneo ditutup dengan tawa yang mengungkapkan bahwa ia merasa senang melihat kondisi Nobita yang sedang menjalani hukuman ini. Sementara itu, Nobita yang diam saja dengan gesture tertunduk menggambarkan ketidakberdayaan atas apa yang ia alami.

Tanda verbal dan nonverbal dalam sekuen ini merepresentasikan konsep *bullying* verbal dengan peran Giant yang merepresentasikan konsep pelaku utama, peran Suneo sebagai pengikut dan peran Nobita merepresentasikan konsep korbannya.



Gambar 5

Ekspresi Ketakutan Nobita di Episode Jarum Poster

Dalam sekuen ini, Giant memarahi Nobita dan memaksanya menangkap bola dalam latihan kasti di lapangan. Pemaksaan terpancar secara verbal dalam ucapannya, “Jangan menghindar! Tangkap bolanya.” Menggambarkan bahwa kalimat tersebut adalah sebuah perintah yang dipertegas dengan gesture mulut terbuka lebar yang menjadi index bahwa ucapan tersebut ditekankan secara tegas dengan berteriak. Serta posisi tubuh yang dicondongkan ke arah Nobita menggambarkan ancaman fisik. Sementara Nobita digambarkan takut kepada Giant dari ucapannya, “Ampun!” yang secara jelas menyimbolkan permohonan untuk dikasihani.

Dalam sekuen ini, Suneo dan seorang temannya tertawa menyaksikan Nobita yang sedang dimarahi. Hal ini menggambarkan bahwa mereka senang melihat Nobita dimarahi, sementara mereka aman karena ada sosok yang lebih lemah, yaitu Nobita yang dijadikan sasaran kemarahan Giant karena tidak pandai bermain kasti. Tanda verbal dan nonverbal dalam sekuen ini merepresentasikan konsep *bullying* pemaksaan yang disertai ancaman fisik dengan peran Giant yang merepresentasikan konsep pelaku, Suneo dan seorang temannya mewakili konsep pendukung aktif dan peran Nobita merepresentasikan konsep korban.



Gambar 5

Ekspreksi Ketidakberdayaan Nobita di Episode Kaca Pembesar Otomatis

Dalam sekuen ini, Giant memaksa untuk meminjam barang milik Nobita yaitu mainan radio control miliknya. Hal ini terlihat dari ucapannya, "Aku coba dong. Hey, dengan teman tidak boleh pelit." Ucapan Giant menggambarkan pemaksaan yang ia lakukan kepada Nobita. Sebagai jawabannya, "eh... Tidak boleh," kata Nobita yang mengindikasikan bahwa ia tidak mengizinkan Giant untuk meminjam mainannya tersebut.

Namun, Giant tidak menggubris pernyataan Nobita dan kembali memaksakan kehendaknya dalam ucapan, "Harus boleh!" Penggunaan kata harus ini mencerminkan sesuatu yang pasti atau wajib. Dalam hal ini adalah Nobita wajib meminjamkan mainan miliknya tersebut kepada Giant.

Selain itu, ketidak-berdayaan Nobita juga ditampilkan dalam bentuk tanda nonverbal, di mana Nobita tak mampu merebut kembali mainan miliknya yang di angkat tinggi-tinggi oleh Giant sehingga Nobita tak bisa meraihnya karena ia lebih pendek. Dalam pesan nonverbal tersebut tergambar pula superioritas fisik Giant yang lebih tinggi dan lebih besar dari pada fisik Nobita.

Tanda verbal dan nonverbal dalam sekuen ini merepresentasikan konsep *bullying* merebut barang peran Giant yang merepresentasikan konsep pelaku, dan peran Nobita merepresentasikan konsep korban.

Kesimpulan

Secara umum, *bullying* adalah segala tindakan yang bertujuan menyudutkan objek penderitanya secara emosional maupun fisik. Tujuan akhirnya adalah untuk membuat objek penderita merasa inferior dibandingkan pelaku *bullying*. Namun, banyak alasan lain bagi seorang pelaku bullying untuk melakukan perbuatan ini.

Peristiwa-peristiwa *bullying* yang direpresentasikan dalam serial kartun *Doraemon* tidak terlepas dari peran-peran karakternya. Secara garis besar *Doraemon* memiliki beberapa karakter utama, yaitu Nobita, Doraemon, Shizuka, Giant, dan Suneo. Peran pelaku *bully* sangat dominan dilakukan oleh Giant dan Suneo, sedangkan objek penderitanya adalah Nobita. Shizuka lebih berperan sebagai penengah dan dalam beberapa kasus ia adalah domain mayoritas yang membiarkan terjadinya *bully*. Doraemon akan sedikit dibahas karena perannya yang lebih pada tokoh fantasi. Terkadang Doraemon ikut menjadi objek penderita karena ia berpihak pada Nobita. Namun, ia juga berperan sebagai pemecah masalah dengan peralatan canggihnya. Pemecahan masalah tak akan dibahas di sini, karena fokus bahasan ini adalah *bullying* dan bentuk-bentuknya, serta representasinya dalam serial kartun ini.

Giant dan Suneo sebagai pelaku bullying memiliki posisi dan kuasa yang membuat mereka dapat menekan Nobita. Giant digambarkan bertubuh besar dan kuat. Ia selalu memegang peran sebagai pemimpin bullying. Kelebihannya dalam hal fisik inilah yang memungkinkan Giant dalam menekan Nobita. Bahkan, Giant dalam beberapa kasus juga mem-bully Suneo yang digambarkan bertubuh kecil dan lemah. Ini adalah sikap Giant dalam merespons ancaman yang dapat menggoyahkan posisinya dalam lingkungan sosial. Bisa dikatakan Giant adalah representasi sederhana dari "penindasan" itu sendiri, di mana yang kuat akan selalu berbuat semena-mena terhadap yang lemah.

Sementara Suneo adalah pelaku *bullying* yang tak mengandalkan kekuatan fisik seperti Giant. Suneo digambarkan sebagai anak dari keluarga berada di lingkungannya. Posisi yang menguntungkan baginya ada pada bentuk materi. Dalam lingkungan sosial pun ia dianggap berbeda dari rekan sejawatnya, dalam arti yang positif. Ia menerima lebih banyak perhatian dari teman-temannya karena memiliki materi berlebih. Dengan kelebihan ini, ia kerap menyindir Nobita dan dalam beberapa kesempatan sering memamerkan benda-benda mahal yang tak mampu dimiliki Nobita. Bentuk *bully* yang kerap diperlihatkan yaitu kala Suneo memamerkan mainan mahal, namun tak memperbolehkan Nobita mencobanya. Dalam hal ini, Suneo lebih sering melakukan tekanan yang bersifat psikologis kepada Nobita.

Giant dan Suneo juga tak jarang bekerjasama untuk mem-bully Nobita. Dengan posisi masing-masing yang lebih menguntungkan, Nobita akan semakin tersudut dan tekanan yang diterimanya makin besar. Pertentangannya dengan Giant lebih termotivasi rasa takut akan mengalami kekerasan fisik. Sementara pertentangannya dengan Suneo lebih disebabkan rasa segan dan iri karena merasa tak mampu Suneo dalam hal materi.

Karakter Shizuka digambarkan sebagai perempuan pintar dan menarik. Ia tak berbuat banyak untuk membela Nobita saat Nobita sedang di-bully oleh Giant dan Suneo. Di sini pihak minoritasnya adalah Nobita. Dan di lingkungan yang homogen, seorang individu harus mengikuti kemauan mayoritas jika tak ingin dimasukkan dalam kategori minoritas.

Nobita yang sering ditampilkan sebagai objek penderita digambarkan sebagai seorang anak yang lemah, ceroboh, pemalas, dan bodoh. Ini merupakan prasyarat yang menjadikannya objek *bullying*. Ia dijadikan sebagai pihak yang lemah dengan kemampuan akademis di bawah rata-rata. Tak heran ia pun menjadi bahan ejekan mereka yang nilai akademisnya di angka rata-rata ataupun di atas rata-rata. Perilaku ini jelas dilakukan untuk mempertegas kelebihan mereka dibanding Nobita yang serba kurang. Nobita mereka perlukan sebagai pembanding yang tak sepadan, agar sang pelaku *bullying* terlihat lebih dominan.

Dalam bab ini, peneliti menemukan bahwa representasi perilaku bullying dalam serial kartun Doraemon menampilkan beberapa jenis bullying, yaitu:

- a. *Bullying* verbal
- b. *Bullying* fisik
- c. Merebut barang milik korban
- d. *Bullying* dengan memaksa disertai ancaman fisik.

Daftar Pustaka

Buku

- Adams, G.R. Schvaneveldt J.D. (1991). *Understanding Research Methods 2nd Edition*. New York: Longam.
- Barker, Chris. (2004). *The Sage Dictionary of Cultural Studies*. California: Sage Publications.
- Barthes, Roland. (1977). *Image Music Text*. London: FontanaPress.
- Berger, Arthur Asa. (2010). *The Objects of Affection: Semiotics and Consumer Culture*. New York: Palgrave Macmillan.
- Budiman, Kris. (2005). *Ikonsitas; Semiotika Sastra dan Seni Visual*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Budiman, Kris. (2011). *Semiotika Visual; Konsep, Isu dan Problem Ikonsistas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Cummings, William K. (1980). *Education and Equality in Japan*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- Currie, Gregory. (1995). *Image and mind; Film philosophy and Cognitive Science*. New York: Cambridge University Press.
- Danesi, Marcel dan Paul Perron. (1999). *Analyzing Culture. An Introduction and Handbook*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Danesi, Marcell. (2002). *Understanding Media Semiotics*. New York: Oxford University Press.
- Deely, John N. (1990). *Basics of Semiotics Advances in Semiotics*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Denmark, Florence L, et al. (2005). *Violence in Schools: Cross-National and Cross-Cultural Perspectives*. New York: Springer.
- Denzin, Norman K., & Yvonne S. Lincoln. (2000). *The Handbook of Qualitative Research 2nd Edition*. California: Sage Publications.
- During, Simon (ed). (1993). *The Cultural Studies Reader (Second Edition)*. London: Routledge.
- Eriyanto. (2001). *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS.
- Goldstein, A. P & Conoley J. C. (1997). *School Violence Intervention: A Practical Handbook*, New York: The Guilford Press.
- Hall, Stuart. (1997). *Representation: Cultural Presentations and Signifying Practices*. London: Sage Publications.

- Fiske, John. (2004). *Cultural and Communication Studies; Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Terjemahan Idy Subandy Ibrahim & Yosali Iriantara, Yogyakarta: Jalasutra.
- Halliday, M.K. & Ruqaiya Hasan. (1989). *Language, Context, and Text: Aspect of Language in a Social-semiotic Perspective*. Oxford: Oxford University Press.
- Hidayat, Asep Ahmad. (2004). *Filsafat Bahasa, Mengungkap Hakikat Bahasa, Makna, Tanda*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hoed, H. Benny. (2011). *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok, Komunitas Bambu.
- Hoffmeyer, Jesper. (1996). *Signs of Meaning in the Universe: Advances in Semiotics* (terj.). Bloomington & Indianapolis. Indiana University Press.
- Langman, Peter. (2009). *Why Kids Kill: Inside The Minds of School Shooters*. New York: Palgrave Macmillan.
- Lawrence, Grossberg. (2006). *Mediamaking: Mass Media in a Popular Culture*, London: Sage Publications Ltd.
- Littlejohn, Stephen W. & Karen A. Foss. (2009). *Encyclopedia of Communication Theory*. California: Sage Publications.
- McQuail, Denis. (2000). *Mc Quail's Mass Communication Theory*. 4th Ed. London: Sage Publications, Inc.
- Olweus, Dan. (1978). *Agression in the School: Bulles and Whapping Boys*. London, Wiley: Halsted Press.
- Olweus, Dan. (1993). *Bullying at School: What We Know and What We Can Do*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Olweus, Dan. (2001). *"Peer Harassment: A Critical Analysis and Some Important Issues," Peer Harassment in School*. New York: Guilford Publications.
- Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: LKiS.
- Pro, Fujiko. (2012). *Fujiko. F.Fujio*. Jakarta, Elex Media.
- Rigby, Ken. (2002). *New Perspectives on Bullying*. London dan Philadelphia: Jessica Kingsley Publisher.
- Salim, Agus. (2001). *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Smith, Peter K., Helen Cowie, Ragnar F. Olafsson, and Andy P. D. Liefoghe. (2002). *Definitions of Bullying: A Comparison of Terms Used, and Age and Gender Differences, in a Fourteen-Country International Comparison* (Child Development, Vol. 73, No. 4 (Jul.-Aug., 2002), pp. 1119-1133).
- Smith, Peter K, et al. (2004). *Bullying in School. How Succesful Can Intervention Be?* Cambridge: Cambridge University Press.
- Sobur, Alex. (2004). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjiman, Panuti & Aart van Zoest. (1996). *Serba-serbi Semiotika*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sunardi, ST. (2002). *Semiotika Negativa*. Yogyakarta: Kanak.
- Sunarto, Kamanto. (1993). *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Sutopo, H.B. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Tim O' Sullivan. (1994). *Key Concepts in Communication and Cultural Studies*, 2nd Edition. London: Routledge.
- Thomas R, Lindlof & Taylor Bryan C. (1995). *Qualitative Communication Research Methods*. London & New Delhi: Sage Publication.
- Van Zoest, Aart. (1996). *Serba-serbi Semiotika*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Winfried NÖTH. (2006). *Semiotik*, Cet I; Surabaya: Airlangga University Press.

- West, Richard & Lynn H. Turner. (2010). *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*. New York: McGraw-Hill.
- Yoneyama, Shoko. (1999). *The Japanese High School: Silence and Resistance*. Nissan Institute, Routledge Japanese Studies.
- Sumber Nonbuku**
- Hendriani dkk. (2010). dikutip dalam “Media dalam Kehidupan Anak (*Fact Sheet*)” (<http://www.kidia.org/panduan/tahun/2010/bulan/11/tanggal/01/id/171/>) diakses tanggal 30 Oktober 2011, pukul 21.32 WIB.
- Rating Televisi Indonesia, Sabtu, 22 Oktober 2011 (<http://www.facebook.com/notes/rating-televisi-indonesia/rti-harian-all-sat-22-oct-2011-/264289696939525>) diakses pada tanggal 28 Oktober 2011 pukul 09.56 WIB.
- Mitos Keliru mologi *Bullying*. (<http://www.sehatgroup.web.id/?p=481>) diakses pada tanggal 9 Januari 2012 pukul 22.03 WIB.
- Akiko Dogakinai, *Ijime: Social Illness of Japan* (<http://legacy.lclark.edu/~krauss/advwrf99/causeeffect/akikocause.html>) diakses pada tanggal 7 Januari 2012 pukul 14.22 WIB.
- Types of *Bullying*, (<http://www.olweus.org/public/bullying.page>) diakses pada tanggal 26 Oktober 2011. Pukul 11.52 WIB
- Terms Used, and Age and Gender Differences, in a Fourteen-Country International Comparison,” *Child Development*, Vol. 73, No. 4.
- Web**
- Mitos Keliru mologi *Bullying*. <http://www.sehatgroup.web.id/?p=481>
- Akiko Dogakinai, *Ijime: Social Illness of Japan* <http://legacy.lclark.edu/~krauss/advwrf99/causeeffect/akikocause.html>
- Types of *Bullying* <http://www.olweus.org/public/bullying.page>
- Rating Televisi Indonesia <http://www.facebook.com/notes/rating-televisi-indonesia/rti-harian-all-sat-22-oct-2011-/264289696939525>
- Media dalam Kehidupan Anak (*Fact Sheet*) <http://www.kidia.org/panduan/tahun/2010/bulan/11/tanggal/01/id/171/>

Jurnal

- Committee on Public Education, Media Violence, Pediatrics vol. 5*, 1 November 2001, hal. 1222-1226.
- Christomy, Tommy dan Untung Yuwono (ed). Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya, Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Indonesia.
- Smith, Peter K, Helen Cowie, Ragnar F. Olafsson, and Andy P. D. Liefhooghe. (2002). “*Definitions of Bullying: A Comparison of*