



UNIVERSITAS INDONESIA

**REPRESENTASI REALITAS BULLYING
DALAM SERIAL FILM KARTUN DORAEMON**

TESIS

**ARIE NUGRAHA
NPM 1006744414**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM PASCASARJANA ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS INDONESIA**

JUNI 2012



UNIVERSITAS INDONESIA

**REPRESENTASI REALITAS *BULLYING*
DALAM SERIAL FILM KARTUN DORAEMON**

TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Komunikasi**

**ARIE NUGRAHA
NPM 1006744414**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI PASCASARJANA ILMU KOMUNIKASI
KEKHUSUSAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS INDONESIA**

JUNI 2012

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Tesis ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**



Nama : Arie Nugraha
NPM : 1006744414
Tanda tangan : 
Tanggal : 22 Juni 2012

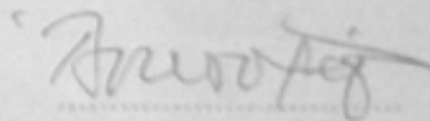
HALAMAN PENGESAHAN

Tesis ini diajukan oleh :
Nama : Arie Nugraha
NPM : 1006744414
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Tesis : Representasi Realitas Bullying dalam Serial Film
Kartun Doraemon

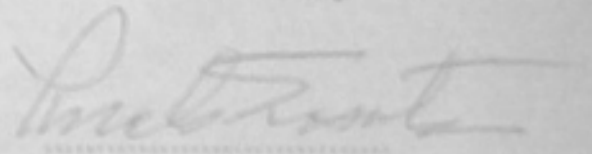
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Sains pada Program Studi Ilmu Komunikasi Program Pascasarjana, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

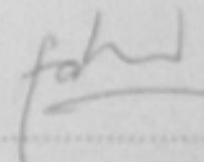
Ketua Sidang :
Prof. Sasa Djuarsa Sendjaja, Ph.D



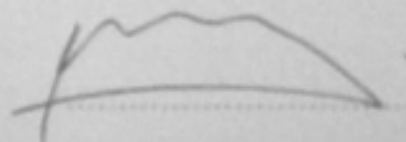
Pembimbing :
Dr. Pinckey Triputra, M.Sc



Penguji Ahli :
Dr. Hifni Alifahmi, M.Si



Sekretaris Sidang :
Dr. Udi Rusadi



Ditetapkan : Jakarta
Tanggal : 3 Juli 2012

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan tesis ini. Penulisan tesis ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Ilmu Komunikasi Jurusan Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tesis ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

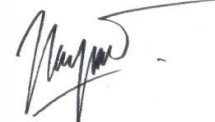
- (1) Dr. Pinkey Triputra M.Sc. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan tesis ini;
- (2) Drs. Eduard Lukman, MA. Terima kasih untuk kasih sayang dan dedikasi yang diberikan kepada Pasilkom angkatan 2010. Kami sayang Pak Edu.
- (3) Ir. Firman Kurniawan Sujono, M.Si. Dosen paling asyik yang pernah penulis kenal sejak menempuh jenjang sarjana.
- (4) Dewan Penguji, Prof. Sasa Djuarsa Sendjaja, MA, Ph.D. selaku ketua sidang dan Dr. Hifni Alifahmi, M.Si selaku dosen penguji;
- (5) Pak Taram, Mbak Dini, Mas Agus, Mas Ajat, Mas Mugi, Mbak Ayu, beserta seluruh kru sekretariat Pasilkom yang telah membantu urusan administratif.
- (6) Keluarga, terutama Babeh dan Momski, orang tua yang selalu kompak mendukung penulis dalam pengerjaan tesis ini. Kakak-kakak penulis, Bunga, Mba Ike, Arya, Bonchu, terima kasih untuk dorongannya saat penulis sedang mengalami kesulitan. Tak lupa, Incu, calon cucu pertama di keluarga kami. Kami menunggumu.
- (7) Sobat Pasilkom 2010, Geng Bunga Matahari, Geng Paseban, Geng Pramuka, Geng Taman FE, Geng Kalibata. Seluruh geng yang anggotanya orangnya itu-itu juga. Pijar, Gudgalz, Syifa, Shava, Neng

Nanda, Heychael, Jepin, Roudje, Lae, Aan, Naldo, Gircuy, Alif, Erry, Kiki, Siti, Bechy, Bagus, Popon, Dini, Syarah, Mba Ika, Astichoy, Ciput, Mas Tyo, Pak Kur, Mas Agus, mmm... *udah ah... kebanyakan*. Untuk nama yang tak disebutkan, tak berarti kurangnya rasa sayang penulis kepada kalian. Trims *all!*

- (8) *The KASEPERS! You know me so well.*
- (9) Geng Rippi, The Mira, Panca, Mpo Ann, Popre, Bang Thoyib, Melissa. Teman-teman yang selalu menyayangi penulis, jarak dan waktu tak mengurangi kebersamaan kami.
- (10) Crew MCR, Fahblay, Mancez, Abang, Mas Feriza, Mbak Renny, Mas Andriy.
- (11) Edy Sembodo, tanpa *lu* tesis ini *nggak bakalan* kelar, Bung! Terima kasih banyak.
- (12) Geng Longing, Apit, Jonsel, Ramos, Yoshi, Karu. “*IN LONGING WE TRUST!*”
- (13) Laptop Compaq Pressario, Flashdisk Kingston 8Gb, Naruto, Rumiko Takahashi, Ashihara Hinako, Harley (Honda Vario CW), Margareth (Satria FU150), Culo (Suzuki Katana), gelas-gelas kopi, Kantin Prima, Taman FE.
- (14) Fujiko F. Fujio, Doraemon, Nobita Nobi, Suneo Honeyama, Takeshi Goda “Giant”, Shizuka Minamoto, Pisuke. Tanpa kalian, penelitian ini tak mungkin terlaksana.
- (15) Ririn K. Tyas, ayo kejar mimpi kita bersama.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga tesis ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 22 Juni 2012



Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arie Nugraha
NPM : 1006744414
Program Studi : Pascasarjana Ilmu Komunikasi
Departemen : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jenis karya : Tesis

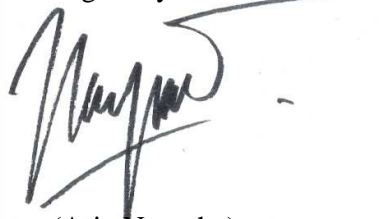
demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**REPRESENTASI REALITAS *BULLYING*
DALAM SERIAL FILM KARTUN DORAEMON**

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta
Pada tanggal: 22 Juni 2012
Yang menyatakan,



(Arie Nugraha)

UNIVERSITAS INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM PASCASARJANA

Arie Nugraha
1006744414

(xii + 122 halaman+5 lampiran)
(Daftar Pustaka : 46 buku+3 esai jurnal+ 5 website)

**REPRESENTASI REALITAS *BULLYING*
DALAM SERIAL FILM KARTUN DORAEMON**

ABSTRAK

Tesis 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 ke dalam 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 ke dalam 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. 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.

Kata kunci: Representasi, Realitas, Kartun, Televisi, Doraemon, Semiotika Peirce.

UNIVERSITAS INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM PASCASARJANA

Arie Nugraha
1006744414

(xii + 122 pages+5 appendices)

(References : *46 books+3 journal's essays jurnal+ 5 website*)

BULLYING REALITY REPRESENTATION ON DORAEMON CARTOON FILM SERIAL

ABSTRACT

This thesis discusses the representation constructed by the signs of bullying are verbal and nonverbal signs in the Doraemon film cartoon series. The study was a descriptive research using a qualitative design. By using Peirce semiosis analysis, it can be concluded that the verbal and nonverbal signs in the Doraemon cartoon series represent the various types of bullying such as verbal bullying, physical bullying, imposing the will, seize goods, and physical threats. The research theoretical implications dissected the movie text sequences into two levels, audio and visual then analyzed one by one through some stage of semiosis process, at the end of the process it will elaborate two levels of text into a sign meaning which is mutually beneficial. Social implications of this study stimulates the viewer to be aware and critical of the movie content which is full of bullying scene. For the practical implications, this study can be used as a reference for policy makers to make regulations that can filter the content that shows impressions of children bullying. This study provides recommendations for academics who are interested to examine the representation of a phenomenon in translation texts to consider the influence of translation of a text from one culture to another culture. The study also recommends termination Doraemon cartoon series and movies because of its content will be full of bullying. It also recommends to stringent assistance for child viewers.

Keywords: Representation, Reality, Cartoons, Television, Doraemon, Peirce Semiotics.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan	5
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Tinjauan Pustaka.....	6
1.5. Manfaat Penelitian	8
BAB 2 KERANGKA PEMIKIRAN.....	10
2.1. Representasi.....	10
2.2. <i>Bullying</i> dalam Budaya Jepang.....	13
2.3. Represntasi <i>Bullying</i> dalam Serial Kartun Doraemon	18
2.4. Film	20
2.5. Semiotika.....	22
2.6. Asumsi Teoritis.....	29
BAB 3 METODOLOGI	31
3.1. Paradigma Penelitian	31
3.2. Pendekatan Penelitian	33
3.3. Sifat Penelitian.....	34
3.4. Strategi Penelitian	35
3.5. Unit Analisis.....	39
3.6. Unit Observasi	39
3.7. Metode Pengumpulan Data	39
3.8. Metode analisis Data.....	40
3.9. Keabsahan Penelitian	41
3.10. Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian.....	42
BAB 4 DESKRIPSI OBYEK PENELITIAN	44
4.1. Sejarah Doraemon.....	44
4.2. Profil Pengarang	45
4.3. Sinopsis	45
4.4. Karakter.....	47
BAB 5 ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	54
5.1. Analisis Episode Buku Diorama.....	54

5.2. Analisis Episode Cermin Iklan	72
5.3. Analisis Episode Diorama Alam.....	82
5.4. Analisis Episode Jarum Poster.....	96
5.5. Analisis Episode Kaca Pembesar Otomatis.....	102
BAB 6 PENUTUP	109
6.1. Kesimpulan.....	109
6.2. Implikasi Penelitian.....	112
6.3. Rekomendasi	112
DAFTAR PUSTAKA	114



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Giant Mengancam Nobita	5
Gambar 1.2. Doraemon Memarahi Nobita.....	6
Gambar 2.1. Skema Peran dalam Perilaku <i>bullying</i>	16
Gambar 3.1. Segitiga Semiosis Peirce	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Episode Buku Diorama	117
Lampiran 2 Transkrip Episode Cermin Iklan.....	119
Lampiran 3 Transkrip Episode Diorama Alam.....	120
Lampiran 4 Transkrip Episode Jarum Poster.....	120
Lampiran 5 Transkrip Episode Kaca Pembesar Otomatis	122



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, istilah *bullying* belum menjadi istilah yang umum untuk digunakan. Selain karena belum adanya padanan kata yang tepat, *bullying* merupakan masalah yang klasik, berkesinambungan dan kompleks. Istilah tersebut sendiri mewakili suatu bentuk intimidasi terhadap orang yang lebih lemah. Intimidasi yang dilakukan bisa dalam berbagai bentuk antara lain dalam bentuk verbal, seperti makian, kata-kata kotor, umpatan, kata-kata tidak sopan, ejekan, yang sifatnya melecehkan, menghina dan merendahkan martabat korbannya. Selain itu, ada juga bentuk *bullying* fisik, seperti memukul, mencekik, dan bentuk-bentuk lainnya.

Bullying sudah menjadi suatu masalah sosial yang akut di masyarakat. Masalah ini muncul di hampir semua ruang lingkup kehidupan, baik politik, ekonomi, pendidikan, olah raga, lingkungan kerja, rumah tangga dan lain-lain (Rigby, 2002: 73-101). 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 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 Kusrini, 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.

Salah satu dari agen yang dekat dengan masyarakat adalah media massa. Dewasa ini, media massa merupakan salah satu agen sosialisasi yang memiliki pengaruh yang cukup dominan dalam perkembangan seorang anak (Sunarto, 1993:144). Televisi merupakan salah satu media massa yang akrab dengan anak-anak saat ini. Televisi sebagai salah satu bentuk media massa memiliki lima fungsi dasar (McQuail, 2000: 79), yakni:

1. Informasi (*Information*)
2. Penghubung (*Correlation*)
3. Keberlanjutan (*Continuity*)
4. Hiburan (*Entertainment*)
5. Mobilisasi (*Mobilization*)

Penelitian yang dilakukan oleh YPMA menunjukkan, pada tahun 2002 anak-anak di Jakarta menonton televisi selama 30-35 jam seminggu. Tahun 2006, angka itu meningkat menjadi sekitar 35-40 jam seminggu. Anak menonton televisi rata-rata selama 3,5 jam per hari pada hari biasa dan 5 jam per hari pada saat libur. Data Nielsen Media Januari-Maret 2008 menemukan bahwa anak menonton televisi rata-rata 3 jam per hari. Dari total penonton televisi, 21% adalah anak usia 5-14 tahun. Jumlah anak yang menonton pada pagi hari (06.00-10.00) dan siang-malam hari (12.00-21.00) lebih banyak dari kelompok umur lainnya. Dengan durasi menonton yang bila dikalkulasikan dalam setahun melebihi jumlah waktu belajar mereka (1.600 jam untuk menonton, 800 jam untuk belajar berdasarkan data penelitian YPMA di atas).

Dengan kadar terpaan yang cukup tinggi, anak-anak terpengaruh oleh produk televisi yang dikonsumsi. Televisi sebagai media audio visual menjadi sarana ideal bagi anak untuk melakukan observasi kemudian melakukan imitasi atas apa yang dilihatnya. Sikap dan perilaku agresif dapat dipelajari oleh anak melalui model yang ditunjukkan oleh televisi. Anak yang berusia kurang dari delapan tahun tidak dapat membedakan fantasi dan kenyataan yang dilihatnya melalui media televisi (Committee on Public Education, vol. 5, 2001: 1222-1226.). Semakin tinggi frekuensi anak menonton televisi, maka semakin tinggi pula imitasi perilaku kekerasan pada anak (Octavianesty, 2010: 3).

Dalam satu hari tersedia lebih dari 7 jam acara anak, mulai dari pukul 4.30 pagi sampai 8.30 malam hari. Porsi program impor sebanyak 71,4%, mayoritas adalah program kartun atau animasi (Hendriani dkk, 2010). Kini, sembilan tayangan

animasi untuk anak di berbagai stasiun televisi nasional menempati jajaran 50 program dengan rating tertinggi di Indonesia (Rating Televisi Indonesia, Sabtu, 22 Oktober 2011). Kartun-kartun luar negeri yang masuk ke Indonesia melalui stasiun televisi swasta nasional, antara lain kartun Jepang, Amerika dan Eropa.

Selain memiliki *rating* yang cukup signifikan, tak sedikit pula tema-tema cerita dalam program-program tersebut yang menggunakan *bullying* sebagai bagian dari jalan ceritanya. Tindakan memukul, menyiksa, mengolok-olok, serta melakukan tindakan-tindakan lain yang sifatnya merugikan lawan mainnya dibalut dengan dinamika animasi sudah menjadi hal yang lumrah di layar kaca kita. Sebut saja bagaimana Giant dan Suneo yang senang mengusili Nobita, teman sekelasnya dalam serial kartun dari negeri sakura, Doraemon si kucing robot. Serial ini merupakan serial kartun dari Jepang yang paling populer di Indonesia. Serial Doraemon telah malang-melintang di stasiun televisi Indonesia selama belasan tahun. Kemunculan perdanannya pertama kali disiarkan di TVRI Yogyakarta pada tahun 1974, hari Senin sampai hari Jumat pukul 06.00 (setahun setelah pertama kali disiarkan di negara asalnya, Jepang). Kemudian pada tahun 1979 serial ini pun ditayangkan oleh TVRI. Lalu, sejak tahun 1989 RCTI masih menyiarkan serial kartun Doraemon hingga saat ini.

Giant, Suneo dan Nobita merupakan murid sekolah dasar kelas lima pada tahun 1969 di Tokyo, Jepang. Karakter Giant, merupakan anak yang bertubuh paling besar di antara teman-temannya. Ia merupakan putra sulung pemilik toko kelontong. Berbeda dengan Giant, Suneo berasal dari keluarga yang kaya, hal tersebut bisa dilihat dari rumahnya yang besar dengan halaman yang luas. Perawakan Suneo tidak sebesar Giant, tapi dia selalu berkomplot dengan Giant untuk mengganggu Nobita. Karakter yang digambarkan paling lemah baik dari segi fisik maupun pelajaran di sekolah adalah Nobita. Ia adalah putra tunggal dari sebuah keluarga yang sederhana. Ia tidak pandai dalam hal olah raga dan sering kali mendapatkan nilai nol saat ujian.

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.

Sikap Nobita sebagai korban *bullying* sering kali pasrah dan tidak mampu berbuat apa-apa atas perlakuan Giant dan Suneo kepadanya. Ia lebih sering pulang sambil menangis dan mengadu dalam keadaan babak belur kepada Doraemon. Suatu adegan yang cukup awam bagi penikmat serial kartun ini. Selain lemah dan bodoh, Nobita juga merupakan anak yang manja yang cengeng. Ia sering merengek untuk meminta dibelikan konsol permainan kepada ibunya. Ia juga sering memaksa Doraemon untuk memenuhi keinginannya.

1.2 Permasalahan

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 ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban yang selalu terjadi berulang-ulang (Mitos Kelirumologi *Bullying*. <http://www.sehatgroup.web.id>). *Bullying* dalam serial kartun Doraemon selalu melibatkan ketidaksetaraan kekuatan yang ditampilkan dengan tanda visual karakter fisik tubuh Giant yang lebih tinggi dan lebih besar dari Nobita, serta sifat karakter Giant yang kasar dan Nobita yang cengeng.

Dalam kaca mata Stuart Hall, ia melihat bahwa media memojokkan kelompok tertentu dalam representasi yang dilakukannya (Hall, 1997).

Ketidakberdayaan Nobita terhadap Giant yang lebih superior dari dirinya pun sering menjadi plot cerita sebagai motif masalah yang dominan dalam serial kartun Doraemon. Postur tubuh yang ditampilkan lebih kecil daripada pelaku *bullying*, serta perannya yang tidak melawan saat menjadi korban *bullying* melanggengkan pelaku *bullying* untuk terus melakukan aksinya. Korban tidak digambarkan sebagai figur yang berani melawan saat aksi tidak menyenangkan tersebut terjadi kepadanya.

Persoalan ini membawa penulis pada pertanyaan mengenai *gambaran realitas bullying seperti apa yang direpresentasikan dalam serial film kartun Doraemon?*

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

- Mengetahui jenis-jenis perilaku *bullying* apa saja yang direpresentasikan di dalam serial film kartun Doraemon.
- Mengetahui bagaimana representasi realitas *bullying* dalam serial film kartun Doraemon.

1.4 Tinjauan Pustaka

Janis R. Bullock (2002) meneliti bagaimana karakteristik *bullying* di antara anak-anak, dan pengaruhnya *bullying* pada anak-anak. Respondennya adalah anak-anak berusia 5-7 tahun yang tinggal di Amerika.

Dari hasil penelitiannya, Bullock menemukan bahwa:

- Anak pelaku *bullying* bersifat impulsif, mendominasi teman-temannya yang lain, dan kurang memiliki rasa empati.
- Korban *bullying* kebanyakan berusia lebih muda, lebih lemah dan lebih pasif dibandingkan pelaku *bullying*.

- Bagi kebanyakan anak, *bullying* dimulai ketika anak-anak pertama kali membuat kelompok pertemanan. Bagi sebagian anak, ini adalah saat di mana mereka belajar menjadikan anak lain sebagai sasaran korbannya.
- Korban *bullying* menganggap sekolah sebagai tempat yang menakutkan dan mengalami kesulitan penyesuaian, kesepian dan keinginan untuk menghindari sekolah.
- Anak-anak yang merasa merasa diintimidasi tak bisa belajar dengan efektif. Mereka mulai bolos sekolah kemudian menghindari beberapa wilayah di sekolah seperti kamar mandi dan lapangan.
- Kebanyakan korban *bullying* mengatakan bahwa masalah muncul di lapangan bermain dan melihat lapangan bermain sebagai tempat yang membuat kesepian, merasa dan sebagai tempat yang tidak aman.
- *Bullying* merugikan pelaku dan korbannya. Bagi korban, *bullying* menyebabkan rasa rendah diri dan kesepian. Sedangkan pelakunya akan mengalami kesulitan membangun dan menjaga hubungan pertemanan yang positif.

Dalam penelitiannya terhadap 472 murid kelas 1-6 di Calgary, Kanada, **Beran & Tutty** (2002) menemukan bahwa 27% responden mengalami *bullying* fisik dan verbal, 21% mengalami *bullying* verbal, dan 5% mengalami *bullying* fisik. Penelitian ini juga menemukan bahwa mayoritas pelaku *bullying* adalah anak laki-laki.

Berbeda dengan dua penelitian mengenai *bullying* di atas yang berangkat dari ranah psikologi intervensi sosial, penelitian ini mencoba untuk melihat *bullying* dalam kaca mata ilmu komunikasi untuk menganalisis *bullying* yang terbentuk dalam makna tanda melalui media audio visual.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memahami praktik representasi realitas dari suatu fenomena dengan karakteristik tertentu dalam sebuah medium representasi khususnya medium berupa film kartun. Selain itu penelitian ini juga dapat mengembangkan pemahaman terhadap suatu realitas yang direpresentasikan oleh medium audio visual. Lebih jauh, penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memahami bagaimana praktik representasi dalam membentuk makna dapat menimbulkan konsensus-konsesus tertentu terhadap suatu kelompok atau golongan yang direpresentasikan oleh suatu medium representasi seperti film kartun melalui sistem tanda dan simbol yang diracik menjadi suatu kode yang dapat dimengerti oleh konsumennya.

Peneliti juga mengharapkan penelitian ini menginspirasi pendalaman serta penelitian lebih jauh mengenai *bullying* pada ranah komunikasi pada level pembaca. Khususnya penelitian dengan *reception theory* yang juga diusung oleh Stuart Hall untuk memahami pemaknaan individu khususnya pihak-pihak yang terlibat dalam fenomena *bullying* agar masalah sosial ini bisa dikaji lebih komprehensif dari sudut pandang komunikasi dan bisa direduksi efek negatifnya.

b. Manfaat Sosial

Melalui penelitian ini, diharapkan masyarakat lebih sadar bahwa film animasi tidak hanya bermanfaat sebagai media hiburan saja. Film animasi pun dapat menggambarkan pesan yang di dalamnya terdapat hal-hal yang tidak sebaiknya dikonsumsi oleh anak-anak, seperti nilai-nilai kekerasan dan intimidasi baik fisik maupun psikologis, secara verbal maupun non-verbal yang tergambar dalam representasi perilaku *bullying* tokoh kartun. Dengan demikian masyarakat terutama orang tua, menjadi lebih selektif dalam memilihkan tayangan yang akan ditonton oleh anak-anaknya.

c. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan oleh pihak stasiun televisi, terutama divisi pemrograman untuk lebih selektif dalam memilih program yang sekiranya dianggap aman untuk pemirsanya, terutama anak-anak. Stasiun televisi juga sebaiknya lebih disiplin dalam mencantumkan *rating* atau peringatan mengenai konten-konten yang sensitif bagi anak-anak.

Bagi instansi pengawas penyiaran, penelitian diharapkan dapat menginspirasi agar tercapainya regulasi dan pengawasan yang lebih ketat terhadap stasiun televisi, khususnya untuk masalah program yang aman untuk dikonsumsi anak-anak.

Pada tingkatan produsen film khususnya produsen film kartun anak, semoga penelitian ini dapat menjadi evaluasi khusus bagi para kreator untuk menghasilkan produk yang mendidik dan aman. Lebih idealnya, semoga para kreator terinspirasi untuk membuat program yang dapat membantu dalam menekan perilaku *bullying* di kalangan anak.

BAB 2

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Representasi

Penelitian ini menggunakan teori representasi yang diperkenalkan oleh Stuart Hall, seorang tokoh *cultural studies* dari Inggris. Hall mengatakan bahwa representasi merupakan salah satu aspek 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 arti dari kata representasi (Giles, 1999:56) *to depict, to be a picture of*, atau *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. Sebagai contoh untuk arti pertama: bendera sebuah negara yang dikibarkan pada suatu acara internasional menunjukkan bahwa negara tersebut hadir sebagai peserta, maka bendera menyimbolkan suatu negara. Sedangkan untuk arti kedua, Majelis Perwakilan Rakyat dapat digunakan sebagai contoh. Para anggota dewan adalah orang-orang yang mewakili sekelompok massa yang memilih mereka dan mendapat mandate untuk bertindak atas nama kelompok rakyat pendukung mereka. Terakhir, foto atau poster dapat digunakan untuk menghadirkan kembali sebuah peristiwa yang telah terjadi. Foto merupakan representasi melalui gambar yang bersifat *iconic*. Ketiga arti kata tersebut mengacu pada representasi sebagai proses pemaknaan yang berkaitan dengan bahasa. Bahasa menjadi sangat penting

peranannya karena bahasa merupakan salah satu medium yang menghubungkan manusia dengan realita sekelilingnya, bahasa membentuk pemaknaan kita terhadap dunia (Hall, 1997:1). Bahasa juga beroperasi sebagai sistem representasi. Bahasa terdiri dari tanda dan simbol yang ekspresinya bisa berupa suara, tulisan, gambar elektronis, musik bahkan benda-benda yang semuanya berfungsi merepresentasikan gagasan, konsep, dan perasaan kita kepada orang lain.

Representasi pun dapat berarti penggambaran dunia sosial dengan cara yang tidak lengkap dan sempit. Meskipun kadang-kadang produk media yang sifatnya fantasi dan fiksi, tetapi berpotensi untuk memberikan gambaran pada khalayak tentang masyarakat. Pemahaman realitas *bullying* dalam film berdasarkan konsep realitas Marchand, film adalah cermin yang mendistorsi (*a hall of distorting mirros*). Di satu sisi, film merujuk pada realitas sosial dan dari sisi lain film memperkuat persepsi yang direkonstruksi media (Chiara, 1995: 110-3).

Namun, proses ini juga melakukan perubahan (penambahan dan pengurangan) atas presentasi yang menjadi acuannya. Representasi adalah kegiatan membuat realitas, namun bukanlah realitas yang sesungguhnya (Grossberg, 2006: 195). Konsep digunakan untuk menggambarkan ekspresi hubungan antara teks film dengan realitas. Representasi memiliki dua pengertian, yaitu: representasi sebagai sebuah proses sosial dari *representing*, dan representasi sebagai produk dari proses sosial *representing*, merupakan produk dari pembuatan tanda yang mengacu pada sebuah makna (Sullivan, 1994: 265).

Terdapat dua jenis proses representasi. Pertama, representasi mental, yaitu suatu konsep yang ada di kepala kita masing-masing (peta konseptual). Representasi mental ini masih berbentuk sesuatu yang abstrak. Jenis yang kedua, 'representasi bahasa', yang berperan penting dalam proses konstruksi makna. Bahasa merupakan salah satu media yang mampu menjadi wadah dalam merepresentasikan pemikiran, ide, perasaan di dalam budaya. Konsep abstrak yang ada dalam kepala kita harus diterjemahkan dalam 'bahasa' yang lazim, supaya kita dapat menghubungkan konsep dan ide-ide kita tentang sesuatu dengan tanda dan simbol-simbol tertentu. Proses representasi mental memungkinkan kita

untuk memaknai dunia dengan mengkonstruksi seperangkat rantai korespondensi antara sesuatu dengan sistem 'peta konseptual' kita.

Dalam proses representasi bahasa, kita mengkonstruksi seperangkat rantai korespondensi antara 'peta konseptual' dengan bahasa atau simbol yang berfungsi merepresentasikan konsep-konsep kita tentang sesuatu. Relasi antara 'sebuah konsep', 'peta konseptual', dan 'bahasa/simbol' merupakan jantung dari produksi makna lewat bahasa. Proses yang menghubungkan ketiga elemen ini secara bersama-sama itulah yang dinamakan: representasi. Dalam pemahaman ini, bila dijabarkan secara sederhana, representasi merupakan praktek dalam membuat makna. Makna dibentuk dengan menggunakan tanda dan simbol melalui bahasa untuk membuat kode yang bermakna.

Secara umum, representasi memiliki tiga buah pendekatan untuk menjelaskan bagaimana representasi makna melalui bahasa bekerja. Ketiganya antara lain pendekatan reflektif, intensional dan konstruksionis atau konstruktivis. Setiapnya berguna untuk menjawab pertanyaan, “dari mana datangnya makna?” serta “bagaimana kita bisa menentukan makna yang ‘benar’ dari sebuah kata atau gambar?”

Dalam pendekatan reflektif, makna terletak pada objek, orang, ide atau kejadian di dunia nyata, dan bahasa berfungsi sebagai kaca untuk merefleksikan makna sebenarnya seperti yang sudah ada sebelumnya di dunia.

Pendekatan intensional memiliki asumsi yang berseberangan dengan pendekatan reflektif. Pendekatan ini menyatakan bahwa makna dibentuk sebagaimana komunikator ingin menyampaikannya. Kata memiliki makna sebagai mana yang diinginkan orang yang mengucapkannya.

Pendekatan ketiga, berdiri dengan asumsi bahwa sesuatu (*things*) tidak memiliki makna apa pun, komunikator membentuk makna dengan menggunakan sistem representasional yaitu konsep dan tanda. Kita tak boleh dialihkan oleh dunia material, di mana benda dan manusia berada serta berlangsungnya praktik dan proses simbolik representasi, makna dan bahasa. Bukan berarti bahwa

pendekatan konstruktivis tidak mengakui keberadaan dunia material, melainkan memahami bahwa sistem bahasa atau sistem apa pun yang digunakanlah yang membentuk makna. Karena makna tidak bergantung pada kualitas material dari tanda yang digunakan, melainkan pada fungsi simbolisnya.

2.2 *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 bagaimana makna 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 daripada sebelumnya. Kiyoteru Okochi, siswa sekolah 13 tahun sekolah menengah pertama, melakukan aksi bunuh diri 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) (Dogakinai, 2012).

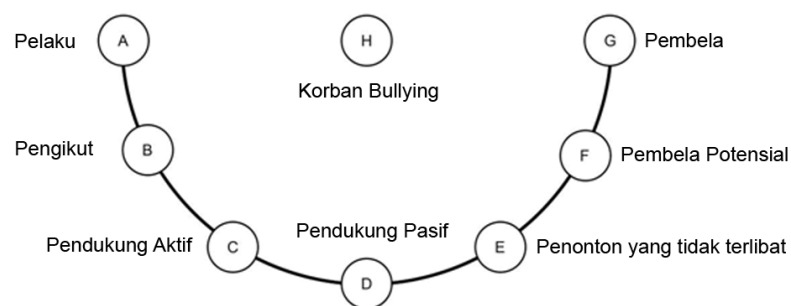
2.2.1 Homogenitas

Karakteristik masyarakat Jepang adalah masyarakat yang memiliki ciri khas homogenitas dan juga diferensiasi kelas sosial yang kecil (Sugimoto, 1997: 4). Homogenitas mendorong individu untuk masuk ke dalam kelompok.

Orang Jepang cenderung menganggap bahwa menjadi sama dengan anggota masyarakat yang lain memberikan rasa lega atau keselamatan sehingga takut menjadi berbeda dari orang lain. Mereka tidak ingin merasa terasing. Seperti contoh kasus yang menimpa Hirofumi Shikagawa, seorang siswa di SLTP Nakano

Fujimi, Tokyo yang melakukan aksi gantung diri hingga tewas pada bulan Februari tahun 1986. Akibat *bullying* yang dilakukan oleh seluruh teman sekelasnya. Pada suatu hari ketika ia datang ke kelas, mejanya diletakkan di depan ruang kelas, dan didekorasi seperti altar untuk orang yang sudah meninggal dengan tanda tangan 41 orang teman sekelasnya (Shoko, 1999:169). Teman sekelas Hirofumi lebih memilih untuk melakukan *bullying* terhadapnya daripada membelanya.

Ada dua jenis pelaku *bullying*. Pertama, adalah pelaku utama, yaitu pihak yang merasa lebih berkuasa dan berinisiatif melakukan tindak kekerasan baik secara fisik maupun psikologis terhadap korban, dan kedua adalah pelaku pengikut, yaitu pihak yang ikut melakukan *bullying* berdasarkan solidaritas kelompok atau rasa setia kawan, konformitas, tuntutan kelompok, atau untuk mendapatkan penerimaan atau pengakuan kelompok. Di luar pihak pelaku dan korban sebenarnya ada sekelompok saksi, dimana saksi ini biasanya hanya bisa diam membiarkan kejadian berlangsung, tidak melakukan apapun untuk menolong korban, bahkan seringkali mendukung perlakuan *bullying*. Saksi cenderung tidak mau ikut campur disebabkan karena takut menjadi korban berikutnya, merasa korban pantas di-*bully*, tidak mau menambah masalah atau tidak mau tahu.



Gambar 2.1 Skema peran dalam perilaku *bullying*

(Sumber: Dan Olweus, "Peer Harassment: A Critical Analysis and Some Important Issues," in *Peer Harassment in School*, New York: Guilford Publications, 2001)

Tabel di atas menjelaskan peran dalam *bullying* (Olweus, 2001: 3-20), antara lain:

A. Pelaku *bullying*

Pelaku yang ingin melakukan dan memulai *bullying* serta berperan sebagai pemimpin

B. Pengikut

Mendukung dan memiliki peran aktif dalam *bullying*, tetapi bukanlah pihak yang memulai dan tidak berperan sebagai pemimpin.

C. Pendukung aktif

Pelaku yang secara aktif dan terbuka mendukung *bullying*, contohnya, menertawakan tetapi tidak bergabung di dalamnya.

D. Pendukung pasif

Menyukai *bullying* tetapi tidak menunjukkan dukungan dalam bentuk apapun.

E. Penonton yang tidak terlibat

Pelaku yang tidak terlibat dan tidak memihak: (“mereka mungkin berpikir atau mengatakan”Itu bukan urusanku, ” atau “Ayo kita tonton dan lihat apa yang sedang terjadi”)

F. Pembela potensial

Pelaku yang tidak menyukai *bullying* dan merasa harus menolong korban yang mengalami *bullying*, tetapi tidak melakukan apapun.

G. Pembela

Tidak menyukai *bullying* dan menolong atau berusaha untuk menolong korban *bullying*.

H. Korban *bullying*

Tindakan pelaku *bullying* kategori pengikut ini direpresentasikan oleh karakter Suneo dalam serial kartun Doraemon, salah satu tokoh yang sering memilih untuk bersekutu dengan Giant daripada membela Nobita untuk menyelamatkan dirinya sendiri.

2.2.2 Budaya Pendidikan

Selain karakteristik homogen yang dimiliki oleh masyarakatnya, Jepang juga dikenal sebagai masyarakat, akademis berbasis karir. Pendidikan memiliki peranan kunci dalam cara pandang masyarakat. Latar belakang sosial ekonomi memiliki peranan signifikan dalam pengeluaran biaya pendidikan. Populasi siswa dari universitas yang populas, secara konsisten didominasi oleh kelas profesional, manajerial, dan pengusaha selama era pascaperang.

Setelah Restorasi Meiji bergulir pada tahun 1868 dan dekade sesudahnya, bangsa Jepang mereformasi pendidikan secara menyeluruh yang disesuaikan dengan dunia Barat. Pemerintah Jepang terus mengeluarkan kebijaksanaan-kebijaksanaan dengan mulai giat menerjemahkan dan menerbitkan pelbagai macam buku, di antaranya tentang ilmu pengetahuan, sastra, maupun filsafat. Jumlah buku yang diterbitkan setiap tahun, diperkirakan sebanyak 1.400 juta jilid, majalah bulanan (2.500 juta) jilid, majalah mingguan (1.700 juta) jilid. Dengan demikian, dapat diperkirakan bahwa dalam setahun, setiap orang Jepang membaca kira-kira 12 buku dan 35 majalah. Buku-buku tersebut tidak termasuk buku pelajaran. Para pemuda banyak dikirim ke luar negeri untuk belajar sesuai dengan bidangnya masing-masing, tujuannya jelas yaitu mencari ilmu dan menanamkan keyakinan bahwa Jepang akan dapat “berdiri sama tinggi, duduk sama rendah” dengan kemajuan dunia Barat.

Dari upaya tersebut, lahirlah tokoh modernisasi pendidikan Jepang era Meiji seperti Fukuzawa Yukichi, yang punya gagasan cemerlang. Gasan yang terkenal tercetus dalam bukunya berjudul *Gakumon no Susume* (Jepang: di antara Feodalisme dan Modernisasi) menyatakan pada bagian pendahuluan buku tersebut “Sebagai jalan yang paling ampuh untuk mencapai tujuan negara adalah melalui pendidikan sebab Tuhan tidak menempatkan manusia yang lain. Kalau kenyataan dalam masyarakat memang ada orang yang berkedudukan lebih tinggi dan ada pula yang berkedudukan lebih rendah. Perbedaan ini disebabkan karena yang berkedudukan tinggi telah mementingkan pendidikan, sedangkan yang rendah sebaliknya”.

Setelah kalah pada Perang Dunia ke-II, Jepang mencurahkan perhatian pada bidang pendidikan dan mengadopsi struktur baru pendidikan yang dikembangkan Amerika Serikat (Cummings, 1980: 140), ada empat hal pokok yang dapat dijelaskan.

Pertama, sekolah dasar (SD) wajib selama enam tahun dan tidak dipungut biaya. Bertujuan untuk menyiapkan anak menjadi warga yang sehat, aktif menggunakan pikiran, dan mengembangkan kemampuan pembawaannya. Kedua, sesudah SD ada sekolah lanjutan pertama selama tiga tahun, punya tujuan untuk mementingkan perkembangan kepribadian siswa, kewarganegaraan, dan kehidupan dalam masyarakat serta mulai diberikan kesempatan belajar bekerja.

Ketiga, setelah sekolah lanjutan pertama, ada sekolah lanjutan selama tiga tahun. Bertujuan untuk menyiapkan siswa masuk perguruan tinggi dan memperoleh keterampilan kerja. Keempat, universitas harus berperan secara potensial dalam mengembangkan pikiran liberal dan terbuka bagi siapa saja, bukan pada sekelompok orang. Munculnya struktur baru pendidikan di Jepang yang di kembangkan Amerika Serikat, merupakan bentuk “revisi” dari struktur pendidikan lama yang sudah ada sebelum Perang Dunia II.

Sebagai masyarakat yang peduli tentang kemampuan akademik, mereka belajar sangat keras. Para siswa pergi ke bimbingan belajar setelah jam sekolah merupakan hal yang lumrah di Jepang. Untuk mendapatkan pekerjaan yang baik,

mereka dituntut untuk belajar di universitas yang bergengsi. Hal ini karena kesulitan untuk masuk universitas di Jepang, siswa-siswi menanggung beban yang cukup berat untuk anak usia sekolah. Kesibukan mereka untuk belajar akhirnya memotong waktu mereka untuk bersantai atau bermain, sehingga mereka tak punya waktu untuk melepas stress.

Dalam sebuah penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh *Shonen Jump*, sebuah majalah terkenal di Jepang, mereka mendapatkan jawaban pelaku *bullying* yang menyatakan bahwa mereka melakukannya karena dapat menghilangkan stress yang mereka alami (Shoko, 1999: 171). Realitas ini direpresentasikan oleh karakter Giant yang memukul Nobita karena ia sedang kesal dalam salah satu episode serial kartun Doraemon.

2.3 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 (Olweus, 1993: 152). 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 (Smith, 2002: 1119-1133).

Ketidakseimbangan kekuatan merupakan hal yang menonjol bila Giant sedang melakukan *bullying* terhadap Nobita bila dikaji dari representasi ukuran tubuh mereka masing-masing di mana Giant digambarkan sebagai anak yang gemuk dan besar, sementara Nobita adalah anak bertubuh lebih kecil dari Giant. Dalam adegan-adegan yang menampilkan Nobita sedang dikejar oleh Giant, ia sering kali tertangkap.

Berdasarkan *Olweus Bullying Questionnaire*, terdapat beragam jenis *bullying*:

1. *Bullying* verbal termasuk hinaan dan penggunaan nama panggilan yang sifatnya mengejek. Giant dan Suneo mengejek Nobita sebagai anak yang bodoh, tukang mengkhayal, dan tukang ngompol di depan teman-temannya yang lain.
2. *Bullying* dengan melakukan eksklusi sosial atau isolasi. Eksklusi sosial yang terjadi dalam serial kartun Doraemon direpresentasikan dalam situasi di mana Suneo mengajak semua teman-temannya untuk pergi liburan kecuali Nobita.
3. *Bullying* fisik seperti memukul, yang sering direpresentasikan oleh karakter Giant sebagai tokoh yang paling sering melakukan pemukulan terhadap korban *bullying* yang ia lakukan, misalnya Nobita dan juga Suneo.
4. *Bullying* dengan berbohong atau rumor palsu, merupakan *bullying* yang direpresentasikan oleh karakter Suneo, saat ia berbohong agar Giant memukuli Nobita.
5. *Bullying* dengan mengambil uang atau benda lain, atau merusak benda yang dimiliki korban. Hal ini sering direpresetasikan oleh karakter serial kartun Doraemon dengan menunjukkan Giant yang mengambil secara paksa mainan milik Suneo.
6. *Bullying* dengan mengancam atau memaksa untuk melakukan sesuatu direpresentasikan oleh Giant dan Suneo terhadap Nobita saat mereka

memaksa Nobita untuk mengambil bola kasti yang memecahkan kaca rumah di samping lapangan kasti, tempat mereka bermain.

2.4 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 (Currie, 1995: 2). Film merupakan jenis representasi yang memiliki karakter spesial yang berhubungan dengan gambar.

Film dapat memasuki dunia kultur massa secara mudah karena dapat menampilkan tema-tema fiksi bagi pemirsa dalam jumlah besar, termasuk pemirsa yang sebelumnya tak dapat mengakses cerita-cerita bertemakan fiksi dari media cetak karena tak mampu membaca.

Hubungan antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Dari permulaan sejarahnya film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati, karena ia tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, social dan demokrasi yang merintangikan kemajuan surat kabar pada masa pertumbuhannya dalam abad ke-18 dan permulaan abad ke-19. Film mencapai puncaknya di antara Perang Dunia I dan Perang Dunia II, namun kemudian merosot tajam setelah tahun 1945, seiring dengan munculnya medium televisi (Hidayat, 2004: 130).

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 bekerja sama 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 (Hidayat, 2004: 128).

Film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara; kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu (Hidayat, 2004: 128).

Namun, seiring dengan kebangkitan film, muncul pula film-film yang mengumbar seks, kriminal, dan kekerasan. Inilah yang kemudian melahirkan berbagai studi komunikasi massa. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen social, lantas membuat para ahli mengatakan bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayaknya. Sejak itu maka merebaklah berbagai penelitian yang hendak melihat dampak film terhadap masyarakat (Nöth, 2006: 471).

Film merupakan bahasa yang berupa gabungan dari berbagai ekspresi baik suara, gambar elektronik, musik, dan tulisan, maka film menjadi sistem representasi menampilkan gagasan dan konsep di dalamnya. Ciri khas film sebagai hasil ekspresi adalah penciptaannya secara masal oleh para pekerja seni dengan berbagai keahlian, maka apa pun yang ditampilkan oleh film merupakan hasil dari proses pemaknaan di tingkat individu yang kompleks dan secara otomatis menciptakan sistem jaringan pemaknaan pada tingkat kelompok. Pembuatan film memakan waktu berhari-hari hingga bertahun-tahun, sehingga dapat dibayangkan kerumitan negosiasi antarindividu untuk menciptakan representasi yang disepakati bersama dalam proses itu. Pendekatan representasi dalam konteks film adalah *constructionist approach*. Pendekatan konstruksionis memerhatikan faktor publik dan sosial yang turut memengaruhi pembentukan makna.

Film, biasa dipakai untuk merekam suatu keadaan, atau mengemukakan sesuatu. Film dipakai untuk memenuhi suatu kebutuhan umum, yaitu mengkomunikasikan suatu gagasan, pesan atau kenyataan. Karena keunikan dimensinya, dan karena sifat hiburannya, film telah diterima sebagai salah satu

media audio visual yang paling populer dan digemari. Karena itu juga dianggap sebagai media yang paling efektif.

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 (Danesi, 2002: 108). Pembuatan animasi tradisional dibuat dengan persiapan *storyboard*, serangkaian sketsa yang menggambarkan bagian-bagian terpenting dari cerita. Sketsa tambahan kemudian dipersiapkan sebagai latar belakang, dekorasi, lalu penampilan dan temperamen karakter. Kini, sebagian besar film animasi dibuat secara digital dengan menggunakan komputer.

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.

Menurut Schimitt dan Viala, cerita terbagi atas satuan-satuan isi cerita atau sekuen. Sekuen merupakan keseluruhan ujaran yang membentuk satu kesatuan makna. Dua kriteria sekuen antara lain:

- a) Sekuen harus mempunyai satu titik pusat perhatian yang sama, misalnya tokoh yang sama, gagasan yang sama atau peristiwa yang sama.
- b) Sekuen harus mencakup satu kurun waktu dan ruang yang koheren, seperti satu ruang atau waktu tertentu.

2.5 Semiotika

Kehidupan sosial dan intelektual manusia didasari oleh produksi, penggunaan dan pertukaran tanda. Saat manusia menggunakan bahasa tubuh,

bicara, menulis, membaca, menonton program televisi, mendengarkan musik, atau melihat lukisan, manusia melakukan perilaku berbasiskan tanda. Untuk mempelajari perilaku ini, ahli bahasa asal Swiss Ferdinand de Saussure dan seorang filsuf Amerika, mengajukan suatu disiplin ilmu. Saussure menyebutnya Semiology, sedangkan Peirce menamakannya semiotika.

Ferdinand de Saussure yang berperan besar dalam pencetusan Strukturalisme, juga memperkenalkan konsep semiologi. Ia bertolak dari pendapatnya tentang *langue* yang merupakan sistem tanda yang mengungkapkan gagasan. Namun, ia pun menyadari bahwa di samping itu, ada sistem tanda alfabet bagi tuna-rungu dan tunawicara, simbol-simbol dalam upacara ritual, tanda dalam bidang militer, dsb. Saussure berpendapat bahwa *langue* adalah sistem yang terpenting. Oleh karena itu, dapat dibentuk sebuah ilmu lain yang mengkaji tanda-tanda dalam kehidupan sosial yang menjadi bagian dari psikologi sosial; ia menamakannya *sémiologie*. Kata tersebut berasal dari bahasa Yunani *sēmeîon* yang bermakna “tanda”. Linguistik merupakan bagian dari ilmu yang mencakupi semua tanda itu. Kaidah semiotik dapat diterapkan pada linguistik.

Semiotika pada dasarnya merupakan sebuah studi atas kode-kode, yaitu sistem apa pun yang memungkinkan kita memandang entitas-entitas tertentu sebagai tanda-tanda atau sebagai sesuatu yang bermakna. Premis dasar dari semiotika ialah semua aspek hubungan sosial (misalnya, tata krama, cara berpakaian) ditunjukkan sebagai tanda yang dibaca atau dimengerti dengan kode yang dimengerti bersama. Jika strukturalisme menitikberatkan pada menemukan makna di bawah permukaan teks (*the what*), semiotika menitikberatkan pada sistem yang membentuk makna tersebut (*the how*).

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?

Kata semiotika itu sendiri berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang berarti tanda atau *seme*, yang berarti penafsir tanda Semiotika berakar pada studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika, dan poetika (Sobur, 2004: 17).

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' (Sobur, 2004: 16).

Dalam semiotika, ada tiga bidang studi yang utama yaitu (Fiske, 2004: 60-61):

1. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna, dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.
2. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
3. Kebudayaan tempat kode dan tanda berkerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

Dalam semiotika ada dua aliran utama yaitu antara lain Peirce yang berangkat dari logika dan Saussure bertumpu pada ilmu bahasa.

Tradisi semiotika Saussurean sering disebut "*semiotika signifikasi*" yang berbasis pada elemen-elemen sebuah tanda di dalam sebuah sistem yang kompleks. Saussure terkenal dengan istilah-istilah dikotomis dalam memahami semiotikanya. Dikotomi yang pertama bersangkutan dengan perspektif linguistic

itu sendiri sebagai sebuah disiplin keilmuan. Menurutnya, segala sesuatu yang berhubungan dengan sisi statik tertentu dari suatu ilmu adalah sinkronik. Analisis bahasa sinkronik adalah analisis bahasa sebagai sistem yang eksis pada suatu titik tertentu dengan mengabaikan rute yang telah dilaluinya sehingga berwujud seperti sekarang. Sebaliknya, segala sesuatu yang bersangkutan dengan evolusi adalah diakronik. Analisis ini kemudian dibedakan menjadi dua sudut pandang, prospektif dan retrospektif. Sudut pandang yang pertama mengikuti majunya arus waktu, sedangkan yang kedua berjalan mundur (Budiman, 2011: 24).

Konsep-konsep lain yang dikembangkan dalam linguistik sinkronik Saussurean yaitu *langue* (bahasa) dan *parole* (ucapan, ujaran, tulisan), sintagmatik dan paradigmatis, serta penanda dan petanda. *Langue* merupakan struktur bahasa yang secara kesatuan aturan linguistik digunakan dan dipahami bersama serta harus dipatuhi dalam sistem masyarakat, sedangkan *parole* merupakan penggunaan bahasa yang dipahami bersama tersebut, seperti ucapan saat sedang bicara dengan teman.

Bagi Peirce, penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Artinya, manusia hanya dapat bernalar lewat tanda. Dalam pikirannya, logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat diterapkan pada segala macam tanda (Danesi, 2002: 11-12).

Peirce menjelaskan, “suatu tanda, atau representamen, merupakan sesuatu yang menggantikan sesuatu bagi seseorang dalam beberapa hal atau kapasitas. Ia tertuju kepada seseorang, artinya di dalam benak orang itu tercipta suatu tanda lain yang ekuivalen, atau mungkin suatu tanda yang lebih terkembang. Tanda yang tercipta itu disebut sebagai interpretan dari tanda yang pertama. Tanda menggantikan sesuatu yaitu objeknya, tidak dalam segala hal melainkan dalam rujukannya pada sejumlah gagasan, yang kadang saya sebut sebagai latar dari representamen.” (Budiman, 2005: 49).

Peirce dikenal dengan konsep triadik dan trikotominya. Prinsip dasar dari tanda triadik tersebut bersifat representatif. Berdasarkan prinsip ini, tanda menjadi wakil yang menjelaskan sesuatu: *Peirce called the perceivable part of the sign a*

representamen (literally “something that does the representing”) and the concept that it encodes the object (literally “something cast outside for observation”). He termed the meaning that someone gets from the sign the *interpretant*. Rumusan ini mengimplikasikan bahwa makna sebuah tanda dapat berlaku secara pribadi, sosial atau bergantung pada konteks khusus tertentu. *Representamen* berfungsi sebagai tanda (Saussure menamakannya *signifier*). Perlu dicatat bahwa secara teoritis, Peirce menggunakan istilah *representamen* dengan merujuk pada triadik secara keseluruhan. Namun secara terminologis, ia kadang-kadang menggunakan istilah *sign* alih-alih *representamen*. *Object* adalah sesuatu yang diwakili oleh *representamen* yang berkaitan dengan acuan. *Object* dapat berupa representasi mental (ada dalam pikiran), dapat juga berupa sesuatu yang nyata di luar tanda. *Interpretant* merupakan makna dari tanda. Pada beberapa kesempatan, ia menggunakan istilah *significance*, *signification*, atau *interpretation*. Tanda sendiri tidak dapat mengungkapkan sesuatu. Tanda hanya menunjukkan. Tugas penafsir memberi makna berdasarkan pengalamannya (Nöth, 1995:42, 43).

Tipologi dasar dari Peirce dapat dilihat pada bagan berikut (Danesi dan Perron, 1999:74-75).

Mode of Representation	Type of Representamen	Relation of the Sign to its Referent	Type of Interpretant the Sign evokes
<i>firstness: icons</i> (physical substitute for the referents)	<i>qualisigns: refers</i> to qualities of objects (adjectives, colors, shape, etc.)	<i>iconic:</i> representation through resemblance (photo, diagram, image, metaphor, etc.)	<i>rheme:</i> interpretants of qualisigns
<i>secondness: index</i> (they are not substitute for their	<i>sinsigns: indicate</i> objects in time-space (pointing	<i>indexical:</i> representations through indi-	<i>dicisign:</i> interpretants of sinsigns

<i>referents)</i>	<i>finger, here, there, etc.)</i>	<i>cation</i>	
<i>thirdness: symbols</i> <i>(the sign-user and the referent are linked to each other by the force of historical and social convention)</i>	<i>legisigns: refer to</i> <i>objects by convention</i>	<i>symbols:</i> <i>representations by convention (word, symbols, etc.)</i>	<i>argument:</i> <i>interpretant of legisigns</i>

- *Mode of Representation* berkenaan dengan tingkat keberlakuan tanda yang berkaitan dengan upaya manusia memahami dunianya.
 - Dikatakan *firstness* karena ikon adalah bentuk representamen yang paling lekat dengan objek yang diwakilinya sehingga tanda dikenali pada tahap awal. Selain contoh yang telah tertera pada tabel, urutan sekuen yang normal dalam narasi juga merupakan ikon dari sekuen suatu peristiwa, contoh: kalimat Julius Caesar: *veni, vidi, vici*. Ada ikon yang terbentuk dalam konteks kultural. Oleh karena itu, manifestasinya dalam setiap budaya dapat berbeda. Dalam kerangka tersebut, Peirce menyebutnya *hypoicon*, misalnya: (1) onomatope. Bunyi tembakan, dalam bahasa Indonesia dinyatakan dengan *dor!*, dalam bahasa Inggris *bang!*; (2) kios rokok yang berbentuk kotak rokok Marlboro. Padahal, sebelum tahun 2000, kios rokok berbentuk persegi terbuat dari potongan papan.
 - Dikatakan *secondness* karena index merupakan sebab akibat atau ada kontiguitas antara tanda sekunder yang memperingatkan adanya tanda lain yang utama. Tingkat keberlakuan tanda dan pemahaman berhadapan dengan kenyataan, ada pertemuan dengan dunia luar.

Pada tingkat ini, tanda masih ditandai secara individual. Contoh: dahan-dahan pohon tumbang adalah tanda dari adanya angin ribut. Sebagai tanda, indeks tidak harus selalu hadir. Ketidakhadirannya juga dapat menjadi tanda, misalnya sandal yang tidak ada pada tempatnya merupakan tanda bahwa pemiliknya ada di rumah karena sandal itu dipakainya.

- Dikatakan *thirdness* karena representamen yang tidak dapat terlepas dari konteks sejarah/sosial suatu masyarakat adalah simbol yang terbentuk berdasarkan kesepakatan; antara simbol dan interpretan tidak ada kaitan apa pun. Tingkat keberlakuan tanda dan pemahaman penafsir bersifat sebagai aturan, hukum, atau yang sudah berlaku umum, misalnya kata-kata dalam suatu bahasa (kecuali onomatope): kursi - tempat duduk; selain itu, benda atau gambar, misalnya bendera merah putih - Indonesia, bendera kuning - orang meninggal, Monas - Jakarta, logo kuda laut - Pertamina, plat mobil berwarna merah - mobil dinas.
- *Type of Representamen* berkaitan erat dengan *Type of Interpretant the Sign evokes*. Dari sudut pandang *interpretant*, sebuah teks adalah *rheme* apabila teks tersebut tidak lengkap, teks didominasi dengan fungsi ekspresif, atau struktur teks memungkinkan berbagai interpretasi. Contoh: teks susastra, puisi. Teks deskriptif, baik fiksi maupun nonfiksi memiliki ciri *dicisign* karena bersifat informatif. Teks ilmiah dan hukum sarat dengan *argument*. Dari sudut pandang pragmatik, teks dapat memiliki berbagai *interpretant*, bergantung pada pengaruhnya terhadap penafsir.

Hoed (Bahasa dan Sastra dalam Tinjauan Semiotik dan Hermeneutik. 2004:55) mengemukakan bahwa, berbeda dengan Saussure, Peirce melihat tanda tidak sebagai suatu struktur, tetapi sebagai suatu proses pemaknaan tanda yang disebutnya semiosis. Semiosis merupakan proses tiga tahap dan dapat terus berlanjut. Artinya, *interpretant*, pada gilirannya dapat menjadi *representamen*, dan seterusnya. Peirce menyatakan bahwa proses semiosis tidak terbatas, bergantung pada pengalaman.

Bagi Peirce, semiotika bersinonim dengan logika. Logika harus mempelajari bagaimana orang harus bernalar. Penalaran ini, menurut hipotesis teori Peirce yang mendasar, dilakukan melalui tanda-tanda. Secara harafiah, Peirce mengatakan bahwa seseorang hanya berpikir dalam tanda. Tanda merupakan unsur komunikasi. Tanda hanya berarti tanda apabila ia berfungsi tanda. Fungsi esensial sebuah tanda adalah menjadikan relasi yang tidak efisien menjadi efisien, baik dalam komunikasi kita dengan orang lain, maupun dalam pemikiran dan pemahaman kita tentang dunia. Tanda-tanda memungkinkan kita untuk berpikir, berhubungan dengan orang lain, dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta (Zoest, 1996: 1).

Bagi Peirce dan Barthes, tanda dapat dimaknai secara terbuka, tetapi dibatasi oleh konteks, baik teks itu sendiri maupun konteks sosial budaya, serta pengetahuan/pengalaman pembaca. Tanda tidak memiliki makna yang stabil. Teori Peirce dan Barthes memperlihatkan persamaan dan perbedaan dalam hal perincian pemaknaan. Barthes dengan jelas membelah makna menjadi denotasi dan konotasi. Tidak demikian halnya dengan Peirce. Ia mengatasmakan keduanya sebagai konsep *interpretant*. Baginya, yang penting adalah proses semiosis. Oleh karena itu, dalam analisis, objek amatan memegang peranan dalam menentukan alat yang lebih sesuai: objek berstruktur dan ada perubahan makna denotasi ke konotasi atau merupakan ikon, indeks, simbol. Konsep kedua tokoh bertemu pada titik interpretasi. *Interpretant* dari Peirce sama dengan konsep konotasi dari Barthes. Kedua teori dapat bergabung dalam suatu analisis dan saling melengkapi, terutama dalam analisis teks yang terdiri atas gambar/nonverbal (ikon dan simbol) dan unsur verbal. Persamaan lainnya, yaitu makna bersifat dinamis, berubah sesuai waktu, tempat, dan penafsir.

2.6 Asumsi Teoritis

Tulisan ini mencoba untuk mengkaji bagaimana serial kartun Doraemon merepresentasikan realitas pelaku dan korban *bullying*. Selain merujuk dengan menggunakan teori representasi (Hall, 1997) yang memperlihatkan suatu proses di mana arti (*meaning*) diproduksi dengan menggunakan bahasa (*language*) dan dipertukarkan oleh antar anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan (*culture*).

Dalam hal ini, peneliti melihat film kartun sebagai suatu produk kebudayaan yang bermakna, dapat merepresentasikan suatu realitas (*bullying*) yang dipertukarkan dalam suatu kebudayaan dengan menggunakan bahasa, memiliki serangkaian kode yang terdiri dari tanda-tanda audio visual yang dapat diteliti dengan menggunakan pisau bedah semiotika.



BAB 3

METODOLOGI

3.1 Paradigma Penelitian

Patton mengatakan bahwa paradigma merupakan suatu cara pandang, kerangka berpikir, perspektif umum, juga merupakan sebuah cara menjabarkan kompleksitas suatu realitas. Setiap paradigma membawa implikasi metodologinya masing-masing. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis, paradigma ini melihat bagaimana setiap orang pada dasarnya mempunyai pemikiran dan bisa mengkonstruksi hubungan tersebut yang tentu saja melibatkan emosi atau pengalaman hidup personal (Eriyanto, 2001: 54). Realitas menurut pandangan konstruktivis bersifat subyektif, serta dikonstruksikan oleh konteks yang spesifik. Menurut paradigma ini, realitas tidak dibentuk secara ilmiah, dan bukan sesuatu yang diturunkan oleh Tuhan, tetapi dibentuk dan dikonstruksi (Denzin, 2000: 164). Dua hal yang menjadi karakteristik penting dari paradigma ini adalah politik pemaknaan dan proses seseorang membuat gambaran tentang realitas dan komunikasi sebagai sebuah kegiatan yang dinamis (Denzin, 2000: 50). Paradigma konstruktivis memperhatikan interaksi kedua pihak, komunikator dan komunikan, untuk menciptakan pemaknaan atau tafsiran dari suatu pesan.

Dalam paradigma konstruktivis, penelitian ditujukan untuk mendapatkan pengembangan pemahaman dan membantu proses interpretasi suatu peristiwa. Paradigma ini menyatakan bahwa:

1. Dasar untuk menjelaskan kehidupan, peristiwa sosial dan manusia bukan ilmu dalam kerangka positivistik, tetapi justru dalam arti "*common sense*". Menurut mereka, pengetahuan dan pemikiran awam berisikan arti atau makna yang diberikan individu terhadap pengalaman dan kehidupannya sehari-hari, dan hal tersebutlah yang menjadi awal penelitian ilmu-ilmu sosial.

2. Pendekatan yang digunakan adalah induktif, berjalan dari yang spesifik menuju yang umum, dari yang konkrit menuju yang abstrak.
3. Ilmu bersifat idiografik bukan nomotetis, karena ilmu mengungkap bahwa realitas tertampilkan dalam simbol-simbol melalui bentuk-bentuk deskriptif.
4. Pengetahuan tidak hanya diperoleh melalui indra karena pemahaman mengenai makna dan interpretasi adalah jauh lebih penting.
5. Ilmu tidak bebas nilai. Kondisi bebas nilai tidak menjadi sesuatu yang dianggap penting dan tidak pula mungkin dicapai (Poerwandari, 2001: 12).

Paradigma konstruktivisme berangkat dari subjek yang bermakna dan memberikan makna dalam realitas tersebut. Menurut Patton, para peneliti konstruktivis mempelajari beragam realita yang terkonstruksi oleh individu dan implikasi dari konstruksi tersebut bagi kehidupan mereka dengan yang lain dalam konstruktivis, setiap individu memiliki pengalaman yang unik. Dengan demikian, penelitian dengan strategi seperti ini menyarankan bahwa setiap cara yang diambil individu dalam memandang dunia adalah valid, dan perlu adanya rasa menghargai atas pandangan tersebut (Patton, 2002: 96).

Paradigma konstruktivisme bermula dari yang spesifik menuju yang umum, dari yang konkrit menuju yang abstrak. Paradigma konstruktivis menjelaskan bahwa realitas tertampilkan dalam simbol-simbol melalui bentuk-bentuk deskriptif. Pengetahuan diperoleh melalui pemahaman terhadap makna (Poerwandari, 2007: 23). Kristi Poerwandari dalam *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia*, menjelaskan salah satu pandangan paradigma konstruktivis terhadap ilmu, atau sesuatu yang dicari dalam sebuah penelitian, yaitu bahwa ilmu tidak bebas nilai atau sangat bergantung pada subyektivitas manusia yang mengartikannya (Poerwandari, 2007: 23). Lebih jauh, menurut Denzin dan Lincoln, subyektivitas itu pula yang menciptakan hasil temuan (*findings*), (Denzin & Lincoln, 2000: 164).

Dengan kacamata paradigma konstruktivis, peneliti mencoba untuk meneliti tanda-tanda audio visual yang digunakan dalam serial kartun Doraemon. Kemudian berfokus dalam melihat dan memahami bagaimana realitas *bullying* direpresentasikan melalui susunan kode-kode audio visual di dalam serial kartun tersebut.

3.2 Pendekatan 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 (Moleong, 2006: 7).

Penelitian komunikasi kualitatif tidak dimaksudkan untuk memberikan penjelasan-penjelasan (*explanations*), mengontrol gejala-gejala komunikasi, mengemukakan prediksi-predksi, atau untuk menguji teori apapun, tetapi lebih dimaksudkan untuk mengemukakan gambaran dan/atau pemahaman (*understanding*) mengenai bagaimana dan mengapa suatu gejala atau realitas komunikasi terjadi (Pawito, 2007: 35).

Menurut Anderson dan Meyer, metode penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif karena dalam penelitian kualitatif tidak menganalisa bukti-bukti yang diperoleh secara logika matematis (Lindlof & Taylor: 1995: 21). Istilah penelitian kualitatif mengacu kepada berbagai cara pengumpulan data yang berbeda, yang meliputi penelitian lapangan, observasi partisipan, wawancara mendalam, etnometodologi, dan penelitian etnografis. Macam-macam penelitian tersebut menekankan pada “mendekati data” dan berdasarkan pada konsep bahwa “pengalaman” adalah cara yang terbaik untuk memahami perilaku sosial (Mujianto: 1991: 234).

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 ke dalam bentuk-bentuk narasi yang bersifat deskriptif sebelum dianalisis, diinterpretasi, dan kemudian disimpulkan), (Pawito, 2007: 37). Penelitian komunikasi kualitatif sebenarnya bersifat interpretatif, dan karenanya, setidaknya sampai tingkat tertentu, memiliki nuansa subyektif (Pawito, 2007: 38).

Pendekatan kualitatif memandang berbagai masalah selalu berada dalam kesatuan. Masalah tersebut tidak terlepas dari kondisi yang lain, yang menyatu dalam suatu konteks yang spesifik dan tidak bisa dipisahkan. Berbagai hal yang dikaji dalam penelitian dipelajari dan dipahami dari posisi dan keterkaitannya di dalam konteks keseluruhannya (Sutopo, 2006: 38). Konteks yang melingkupi sebuah permasalahan yang diteliti dalam penelitian kualitatif sangat penting karena dapat mempengaruhi hasil penelitian secara keseluruhan (Patton, 2002, 63). Berdasarkan pernyataan Patton, peneliti merasa perlu untuk memahami lebih jauh mengenai konteks budaya asal objek penelitian. Dalam hal ini adalah konteks budaya Jepang yang memiliki tradisi *bullying* di sekolah yang cukup tinggi.

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.

3.3 Sifat Penelitian

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memberikan gambaran atau uraian atas suatu keadaan sejas mungkin tanpa ada perlakuan terhadap obyek yang diteliti. Penelitian deskriptif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1). Berhubungan dengan keadaan yang terjadi,
- 2). Menguraikan satu variabel saja atau beberapa variabel namun diuraikan satu persatu,

3). Variabel yang diteliti tidak dimanipulasi atau tidak ada perlakuan (*treatment*) (Kontour, 2003: 105-106).

“Deskriptif” sendiri adalah salah satu ciri penelitian kualitatif. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata. Oleh karena itu, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut (Moleong, 2006: 11). Dalam proses pengumpulan data itu, seiring dengan penemuan wawasan-wawasan baru, penelitian terus mengalami reformulasi dan redireksi ketika informasi-informasi baru ditemukan (Rakhmat, “*Metode Penelitian*” 2000: 26). Demikian pula dengan penelitian ini, yang menggunakan metode kualitatif dalam perolehan data. Dari semua data yang diperoleh diharapkan ada yang mampu menjadi kunci untuk menjelaskan apa yang sudah diteliti.

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.

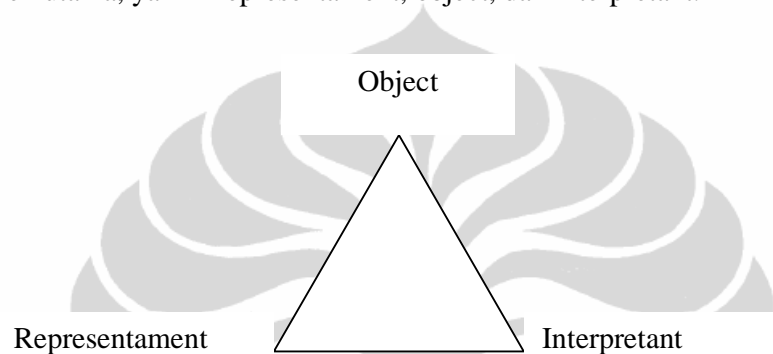
3.4 Strategi Penelitian

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 (Patton 2002: 113).

Bagi Peirce, semiotika bersinonim dengan logika. Logika harus mempelajari bagaimana orang harus bernalar. Penalaran ini, menurut hipotesis teori Peirce yang mendasar, dilakukan melalui tanda-tanda. Secara harafiah, Peirce mengatakan bahwa seseorang hanya berpikir dalam tanda. Tanda merupakan unsur komunikasi. Tanda hanya berarti tanda apabila ia berfungsi

tanda. Fungsi esensial sebuah tanda adalah menjadikan relasi yang tidak efisien menjadi efisien, baik dalam komunikasi kita dengan orang lain, maupun dalam pemikiran dan pemahaman kita tentang dunia. Tanda-tanda memungkinkan kita untuk berpikir, berhubungan dengan orang lain, dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh alam semesta (Zoest, 1996: 1).

Lebih jauh, Peirce mengemukakan teori segitiga makna yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni Representament, object, dan interpretant.



Gambar 3.1 Segitiga Semiosis Peirce

Dalam hubungan triangularnya, Peirce menyebut tanda sebagai *firstness*, obyek sebagai *secondness*, dan interpretant sebagai *thirdness*. Menurut Peirce, salah satu bentuk tanda adalah kata-kata. Sementara, obyek adalah sesuatu yang dirujuk oleh tanda. Sedangkan interpretant adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang obyek yang dirujuk oleh sebuah tanda. Jika ketiga elemen makna tersebut berinteraksi dalam pikiran seseorang, muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut. Yang dikupas teori segitiga makna memang adalah persoalan bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu dipakai oleh orang saat berkomunikasi (Sudibyo, Hamad & Qodari, 2001: 80-81).

Berdasarkan sifat penghubungan tanda dengan objek Peirce membagi tanda atas 3 kategori, yaitu (Sobur, 2003:41-42):

1. Ikon

Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah. Atau dengan kata lain ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan, misalnya, potret dan peta. Lebih jelasnya sebuah tanda bersifat ikonik apabila terdapat kemiripan rupa (*resemblance*) antara tanda dan hal yang diwakilinya. Di dalam ikon hubungan antara tanda dari objek-nya terwujud sebagai “kesamaan dalam beberapa kualitas”, yakni kesamaan atau “kesesuaian” rupa yang terungkap oleh tanda dan dapat dikenali oleh penerimanya. Sebuah diagram, peta atau lukisan misalnya, memiliki hubungan ikonik dengan objeknya sejauh di antara keduanya terdapat keserupaan. Ciri ini juga tampak dalam bahasa sebagai gejala onomatopea, misalnya *kukuruyuk* di dalam bahasa Indonesia yang pada batas tertentu meniru suara ayam (Budiman, 1999: 4). Pada dasarnya ikon merupakan tanda yang bisa menggambarkan ciri utama sesuatu meskipun sesuatu yang lazim disebut sebagai objek acuan tersebut tidak hadir. Hubungan antara tanda dengan objek dapat juga direpresentasikan oleh ikon dan indeks, namun ikon dan indeks tidak memerlukan kesepakatan. Ikon adalah suatu benda fisik (dua atau tiga dimensi) yang menyerupai apa yang direpresentasikannya.

2. Indeks

Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda, atau tanda memiliki hubungan langsung dengan obyeknya yang bersifat kausal (sebab akibat), atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Lebih jelasnya, sebuah tanda disebut sebagai indeks apabila terdapat hubungan fenomenal atau eksistensial di antara tanda dan hal yang ditandainya. Di dalam indeks hubungan antara tanda dan objeknya bersifat konkret, aktual, dan biasanya melalui cara yang sekuensial atau kausal. Jejak-jejak telapak kaki di permukaan tanah misalnya, merupakan indeks dari seseorang yang telah lewat di sana. Begitu pula ketukan pada pintu yang merupakan indeks dari kehadiran atau kedatangan seseorang (Budiman, 1999: 51). Indeks adalah tanda yang

hadir secara asosiatif akibat terdapatnya hubungan ciri acuan yang sifatnya tetap. Kata rokok misalnya, memiliki indeks asap. Hubungan indeksial antara rokok dengan asap terjadi karena terdapatnya hubungan ciri yang bersifat tetap antara rokok dengan asap. Kata-kata yang memiliki hubungan indeksikal masing-masing memiliki ciri utama secara individual. Ciri tersebut antara yang satu dengan yang lain berbeda dan tidak dapat saling menggantikan. Ciri utama pada rokok, misalnya berbeda dengan asap.

3. Simbol

Simbol adalah tanda konvensional. Jadi simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya. Hubungan di antaranya bersifat arbitrer atau semena, hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat. Lebih jelasnya lagi simbol merupakan salah satu jenis tanda yang bersifat arbitrer dan konvensional. Dengan demikian berdasarkan pengertian ini, simbol merupakan ekuivalen dari pengertian Saussure tentang tanda. Adalah hal yang penting untuk dicatat bahwa kedua penemu semiotik ini saling berkesesuaian mengenai masalah yang penting tersebut. Istilah simbol biasa dipergunakan secara luas dengan pengertian yang beraneka ragam dan, dengan demikian, tentu harus selalu dipahami secara hati-hati. Kemudian istilah simbol dalam pandangan Peirce dalam istilah sehari-hari lazim disebut kata (*word*), nama (*name*), dan label. Sebab itu tidak mengherankan apabila pengertian tanda, simbol, maupun kata seringkali tumpang tindih (Sobur, 2003: 158-159).

Interpretant atau pengguna tanda adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Hal yang terpenting dalam proses semiosis adalah bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang saat berkomunikasi.

Perlu diingat bahwa menurut Peirce, sebuah tanda dapat menjadi ikon, indeks, dan simbol, bahkan gabungan kedua atau ketiganya. Peirce membagi tanda-tanda dalam cakupan lebih luas dari sekadar bahasa dan memfokuskan pada bagaimana tanda-tanda tersebut secara logis terhubung dengan objeknya. Kategorisasi tanda tersebut menyediakan konteks yang lebih kaya dalam memahami visualisasi dan bagaimana mereka membentuk makna (*meaning*). Dalam konteks semiotika, Film menggunakan tiga kategori tanda: ikon (dengan menirukan gambar dan suara); indeks (dengan menampilkan sesuatu yang “nyata”); dan simbol (dengan menampilkan dialog dan tulisan) (Stam, Burgoyne & Lewis, 1992: 31).

3.5 Unit Analisis

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, antara lain:

- Kontak fisik (memukul, menarik baju,dll)
- Merebut barang orang lain dengan paksa
- Mengancam baik secara verbal maupun non-verbal
- Melakukan eksklusi sosial atau isolasi

3.6 Unit Observasi

Unit observasi dalam penelitian ini adalah tanda audio visual dalam potongan adegan serial kartun Doraemon yang terdapat perilaku *bullying*.

3.7 Metode Pengumpulan Data

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*. Dalam metode *purposive sampling* pemilihan kelompok subyek didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Hadi, 1989: 82). *Purposive sampling* didasarkan atas informasi yang mendahului (*previous knowledge*) tentang keadaan populasi dan informasi ini harus tidak lagi perlu diragu-ragukan, masih samar-samar, atau masih berdasarkan dugaan-dugaan atau kira-kira (Hadi, 1989: 83). Metode pemilihan unit observasi yang digunakan adalah pengambilan sampel purposif atau *purposive sampling* yaitu sebuah prosedur untuk membangun sampel berdasarkan kasus, individu atau komunitas yang dinilai sesuai dan dapat memberikan informasi sesuai tujuan dari penelitian (Schvanelveldt, 1991: 181). Dalam penelitian ini, peneliti memilih episode serial animasi secara acak dan secara sengaja hanya mengambil sampel sub-cerita yang di dalamnya terdapat perilaku *bullying* yang dilakukan oleh karakter-karakter di dalamnya.

3.8 Metode Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif pada dasarnya dikembangkan dengan maksud hendak memberikan makna (*making sense of*) terhadap data, menafsirkan (*interpreting*), atau mentransformasikan (*transforming*) data ke dalam bentuk-bentuk narasi yang kemudian mengarah pada temuan yang bernuansakan proposisi-proposisi ilmiah (*thesis*) yang akhirnya sampai pada kesimpulan-kesimpulan final (Pawito, 2007: 101). Penelitian ini memakai metode analisis tematik, yang dapat digunakan dalam hampir semua penelitian kualitatif, dimana data hasil temuan dikelompokkan menurut tema-tema besar yang sesuai.

Analisis tematik adalah proses mengkode informasi, yang dapat menghasilkan daftar tema atau indikator yang kompleks, kualifikasi yang biasanya terkait dengan tema itu, atau hal-hal di antara atau gabungan dari yang telah disebutkan. Tema tersebut secara minimal dapat mendeskripsikan fenomena, dan secara maksimal memungkinkan interpretasi fenomena.

3.9 Keabsahan Penelitian

Riset yang baik dicirikan oleh *trustworthiness* yang merupakan konsep sentral bagi keseluruhan riset (Daymon, 2008: 144). Peneliti menggunakan konsep *Trustworthiness* sebagai *Quality Criteria* yang didasarkan pada karya Lincoln dan Guba.

Trustworthiness, Terdapat empat kriteria untuk menilai *Trustworthiness* sebuah penelitian kualitatif, yaitu *Credibility*, *Transferability*, *Dependability* dan *Confirmability*.

Credibility, tercapai jika peneliti mendapatkan data yang sesuai dengan objek penelitiannya. Bukan hanya menggunakan data berupa potongan-potongan adegan yang diambil dari sumber yang dapat dipercaya keasliannya, peneliti juga memilih metode semiotika yang dianggap sesuai untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan realitas *bullying* yang direpresentasikan serial ini melalui tanda audio visual. Peneliti juga memanfaatkan temuan-temuan yang berkaitan dengan *bullying* yang berguna untuk membuat dalam membuat kerangka temuan yang ditemukan oleh peneliti.

Transferability, tercapai jika penelitian mampu membantu pembaca mentransfer pengetahuan yang didapat dari temuan penelitian untuk digunakan pada *setting* yang berbeda. Untuk memenuhi kriteria ini, peneliti menjabarkan alasan pemilihan unit analisis yang berfokus pada adegan-adegan yang mengandung *bullying*, serta menjelaskan secara deskriptif mengenai fenomena *bullying* agar penelitian ini bisa dibandingkan dengan fenomena sejenis pada *setting* yang berbeda.

Dependability, tercapai jika penelitian ini dilaksanakan secara konsisten dan menyajikan hasil yang akurat. Agar penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai metode dan seberapa efektif metode yang diterapkan kepada pembaca, peneliti menjelaskan desain penelitian serta eksekusi yang dilakukan. Proses penggalan data dalam penelitian ini pun harus dijelaskan secara

detail. Selain itu, peneliti juga memberikan detail operasional pengumpulan data. Mengevaluasi seberapa efektif proses pengumpulan data yang dilakukan.

Confirmability, tercapai jika penelitian mampu memastikan semaksimal mungkin bahwa temuan dan kesimpulan penelitian merupakan hasil dari pengolahan data yang didapatkan dari unit analisis, bukan merupakan hasil dari asumsi atau preconsepsi peneliti sendiri. Peneliti berusaha untuk melakukan deskripsi metodologi secara detail, agar pembaca dapat mengetahui seberapa jauh data dan konstruksi yang dihasilkan penelitian ini dapat diterima. Pada proses analisa penelitian, peneliti berusaha sebisa mungkin untuk membangun temuan dari semua data yang didapatkan dari unit observasi dengan sebenar-benarnya dan memberikan interpretasi sesuai dengan temuan tersebut. Predisposisi peneliti tidak dipungkiri, karenanya disertakan komentar reflektif dalam penelitian ini.

3.10 Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengalami beberapa keterbatasan, di antaranya:

Keterbatasan data penelitian yang didapat, sehingga objek penelitian yang digunakan hanyalah beberapa episode serial kartun Doraemon saja. Minimnya pilihan episode yang dimiliki peneliti tentu turut berpengaruh kepada kekayaan data yang mungkin didapatkan peneliti.

Kelemahan dalam penelitian ini yang disadari peneliti adalah tidak adanya wawancara mendalam yang idealnya dapat menggambarkan unsur kognisi pembuat serial kartun Doraemon. Peneliti yakin, wawancara mendalam dengan pembuat serial kartun ini dapat memperkaya data dan temuan penelitian ini.

Selain itu, analisis dan interpretasi penelitian ini adalah refleksi subyektif peneliti yang rentan pada aspek keandalan yang tentunya memiliki kelemahan dan kekurangan dalam penguraian dan tafsir data. Keterbatasan peneliti dalam penguasaan pengetahuan, teknik pengolahan data, serta literature yang digunakan pun turut berpengaruh terhadap hasil penelitian ini.

Penelitian ini pun hanya menggunakan sample yang jumlahnya sedikit dalam menggambarkan perilaku *bullying* dalam serial komik Doraemon.

Keterbatasan akses peneliti untuk pencarian data mengenai penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya. Pencarian dilakukan melalui sistem literatur hasil-hasil penelitian, jurnal, dan buku-buku perpustakaan yang terjangkau, serta internet (dalam data base elektronik yang tidak menggunakan akses khusus).



BAB 4

DESKRIPSI OBYEK PENELITIAN

4.1 Sejarah Doraemon

Doraemon diciptakan oleh Hiroshi Fujimoto, yang lebih dikenal dengan nama penanya Fujio F. Fujiko. Pada awalnya, *Doraemon* diterbitkan sebagai komik strip dalam enam majalah di Jepang pada Januari tahun 1970. Majalah-majalah tersebut adalah majalah *Yoiko* (anak baik), *Yōchien* (taman kanak-kanak), *Shogaku Ichinensei* (kelas 1 SD), *Shogaku Yonnensei* (kelas 4 SD), dan sejak 1973 majalah *Shogaku Gogensei* (kelas 5 SD) dan *Shogaku Rokunensei* (kelas 6 SD). Cerita yang terkandung dalam majalah-majalah itu berbeda-beda, yang berarti pengarangnya harus menulis lebih dari 6 cerita setiap bulannya. Pada tahun 1979, *CoroCoro Comic* diluncurkan sebagai majalah *Doraemon*. Sejak pertama kali muncul pada tahun 1969, cerita *Doraemon* telah dikumpulkan dan dibagi ke dalam 45 buku yang dipublikasikan sejak tahun 1974 sampai 1996, dan telah terjual lebih dari 80 juta buku pada tahun 1992. Sebagai tambahan, pada tahun 2005, *Shōgakukan* menerbitkan sebuah serial tambahan sejumlah 5 jilid dengan judul *Doraemon+* (*Doraemon Plus*), dengan cerita yang berbeda dari 45 volume aslinya. Komiknya terjual lebih dari tujuh juta eksemplar menjelang usianya yang ke-19 tahun. *Doraemon*, *Nobita*, dan teman-temannya, muncul di televisi Italia, Hongkong, China, Taiwan, Korea, Malaysia, Singapura, Indonesia, Thailand, Rusia, Spanyol, Brasil dan negara-negara Amerika Latin, serta beberapa negara-negara di Timur Tengah pada 1980-an. Tak pelak lagi, *Doraemon* menjadi salah satu komoditi ekspor terlaris produksi industri fantasi Jepang.

Pada tahun 1970-an, industri animasi di Jepang sedang bergeliat. Setiap komik yang popularitasnya tinggi dibuat animasinya. *Doraemon* sebagai komik pendatang baru yang terkenal, peluncuran perdana animasinya di televisi muncul pada tahun 1979. Serial *Doraemon* telah malang-melintang di stasiun televisi Indonesia selama belasan tahun. Kemunculan perdanannya di TVRI Yogyakarta

pada tahun 1980, hari Senin sampai hari Jumat pukul 06.00 (setahun setelah pertama kali disiarkan di negara asalnya, Jepang). Sejak tahun 1989 RCTI masih menyiarkan serial kartun Doraemon hingga saat ini.

4.2 Profil Pengarang (Fujimoto Hiroshi)

Fujimoto Hiroshi lahir pada tahun 1934 di Takaoka, Jepang. Ia dibesarkan dalam suasana perang pasifik pada tahun 1940-an. Ketika masih duduk di sekolah dasar, ia lebih sering menyendiri di kelas dan menghabiskan waktu dengan menggambar. Meskipun ia pandai menggambar, ayahnya menentang keras keinginannya untuk menjadi seorang komikus. Namun, dengan dukungan ibunya, ia memberanikan diri untuk pindah ke Tokyo pada tahun 1954 bersama Abiko, sahabat yang dikenalnya sejak berumur 10 tahun, Abiko juga pandai menggambar. Kelak, Fujimoto dan Abiko membentuk duet komikus dengan nama pena Fujiko Fujio kemudian berpisah pada tahun 1988. Sejak itu Fujimoto menggunakan nama pena Fujiko F. Fujio dan Abiko menggunakan Fujiko Fujio A. sebagai nama penanya.

Doraemon diciptakan oleh Fujimoto saat masih tergabung dalam Fujiko Fujio. Terinspirasi dari kehidupan pribadinya, ia mengatakan, “Ketika kanak-kanak, aku adalah ‘Nobita’. Kikuk dan lamban, begitulah aku.”

Fujimoto Hiroshi meninggal pada tanggal 23 September 1996, tiga hari setelah ia ditemukan tak sadarkan diri di studio rumahnya.

4.3 Sinopsis

Kehidupan awal Doraemon tidak begitu baik. Ia adalah sebuah robot gagal yang dilelang kepada sebuah keluarga miskin yang terlilit utang, yang tak lain adalah keluarga keturunan Nobi Nobita. Doraemon pernah menjalani masa-masa berat: Ia hanya menjadi penjaga bayi setelah gagal melewati ujian di akademi robot, kedua telinganya hancur setelah digigit robot tikus, catnya luntur akibat ulahnya sendiri, dan masih banyak kisah sedih yang ia lalui di tahun pertama kelahirannya. Sampai suatu ketika, keluarganya mengirimkan ia kembali ke masa

lalu, kira-kira 250 tahun yang lalu, zaman dimana Nobita Nobi, leluhur keluarga ini, masih hidup di Tokyo.

Misi Doraemon adalah untuk menolong Nobi Nobita, buyut dari Sewashi, pemilik Doraemon. Nobita adalah seorang anak yang selalu mengalami nasib sial dan tak punya kemampuan apa-apa. Ia bodoh dalam pelajaran sekolah dan tidak bisa berolahraga, Nobita hanya berbakat dalam tembak-menembak dan tidur; kemampuan yang hampir tak berguna di zaman Jepang modern. Inilah alasan mengapa ia gagal menjalani kehidupannya. Dan Doraemon dikirim dari masa depan untuk menjadikannya seorang pria yang sukses. Sangat ironis, sebuah robot gagal datang membantu seorang anak yang gagal. Tetapi pada kenyataannya, persahabatan kedua anak ini membuat mereka menjadi seseorang yang lebih baik.

Doraemon tiba di tahun 1969, pada hari Tahun Baru Jepang. Ia keluar dari laci meja milik Nobita, dan sejak saat itu ia tinggal bersama Nobita, misinya adalah untuk mencegah Nobita menjadi orang gagal. Setiap kali Nobita tertimpa masalah, terutama saat Nobita diganggu oleh Giant dan Suneo, Doraemon akan segera membantu dengan alat-alat ajaibnya.

Kelihatannya misi Doraemon berhasil, karena ketika mereka menjelajah ke masa depan, Nobita melihat dirinya menikah dengan Shizuka, tidak dengan Jaiko sebagaimana mestinya. Dia juga melihat keturunannya hidup dalam kondisi yang lebih baik daripada ketika Sewashi mengirim Doraemon dulu; bahkan keturunan Nobi mampu membeli robot yang "tidak gagal", Dorami.

Diceritakan dalam manga dan serial TV-nya, Doraemon dan Nobita saling bekerja sama untuk memperbaiki kehidupan mereka masing-masing. Mereka saling bekerja sama dan tolong-menolong. Banyak juga cerita yang menampilkan kisah keberanian dan kegigihan mereka untuk menjaga persahabatan yang sudah mereka jalin.

4.4 Karakter

4.4.1 Doraemon



Gambar 4.1 Doraemon

(Sumber: www.siamdora.com)

Robot kucing berwarna biru dari abad ke-22 yang dikirim ke abad ke-20 untuk menolong Nobita. Lahir pada 3 September 2112. Tinggi badannya 129,3 cm dan berbobot 129,3 kg. Makanan kesukaannya adalah dorayaki. Doraemon sangat menyayangi dan setia kepada Nobita. Seringkali ia menolong Nobita walaupun ia sendiri dalam kesusahan.

Doraemon adalah robot canggih yang memiliki alat-alat ajaib yang mampu memecahkan semua masalah. Ia juga pengertian dan memiliki rasa kasih sayang; ketika Nobita menangis dan merengek kepadanya, Doraemon dengan senang hati mendengarkan semua keluhan dan membantunya. Doraemon juga mampu memahami perasaan manusia, baik itu sedih, takut, marah, gembira, simpati, dan lainnya. Ia mempelajarinya, dan bertindak sesuai apa yang ia pelajari; ia dapat berteriak kegirangan, meloncat ketakutan, dan mengangis haru. Singkatnya, ia menjadi sebuah robot yang memiliki perasaan seperti manusia.

Tubuh Doraemon sangat sensitif, ia tak dapat beraktifitas dengan normal jika ia kehilangan suku cadangnya; walaupun hanya sebuah mur. Ia memiliki seorang adik bernama Dorami yang siap menggantikan tugasnya menjaga Nobita ketika ia menjalani servis rutin di masa depan.

4.4.2 Nobita Nobi



Gambar 4.2 Nobita

(Sumber: www.siamdora.com)

Anak kelas 5 SD yang pemalas dan sering diganggu oleh Giant dan teman-temannya. Tidak pandai dalam olahraga dan juga dalam pelajaran sekolah. Sifatnya yang terlalu baik dan suka menolong terkadang malah menyeretnya ke dalam masalah. Hobinya adalah bermain karet — hobi yang tak lazim untuk anak laki-laki di Jepang — dan mengumpulkan tutup botol. Cita-cita Nobita selalu berganti-ganti, ia pernah ingin menjadi ninja, guru, pilot, dan lain-lain. Namun di masa depan, ia hanya menjadi seorang pegawai kantor.

Fujimoto pernah mengatakan, "Nobita sebenarnya bukan tidak bisa berbuat apa-apa, ia hanya malas jika harus bersungguh-sungguh ketika melakukan sesuatu, Karenanya, setiap hari ia selalu bersantai-santai. Tapi kalau memang diperlukan, ia bisa melakukannya dengan bersungguh-sungguh."

4.4.3 Takeshi Goda (Giant)



Gambar 4.3 Giant

(Sumber: www.siamdora.com)

Seorang pengganggu yang namanya didasarkan pada kata bahasa Inggris *giant* (raksasa), cepat marah dan sangat senang menyanyi walaupun suaranya kurang memadai. Ia juga sering mengadakan konser atau resital di lapangan dan mengundang semua temannya untuk datang dan mendengarkan, walaupun sebenarnya mereka tidak suka.

4.4.4 Suneo Honekawa



Gambar 4.4 Suneo

(Sumber: www.siamdora.com)

Anak dari keluarga kaya yang sering memamerkan kekayaannya di depan Nobita dan membuat Nobita merengsek ke Doraemon agar bisa menyaingi Suneo. Ia juga seorang narcissist dan sering berbohong untuk menjaga harga dirinya. Teman terdekatnya adalah Giant meskipun sebenarnya ia memendam dendam

terhadap Giant yang suka mengambil dan merusak mainannya. Suneo juga sering membantu Giant saat menjahili Nobita.

4.4.5 Shizuka Minamoto



Gambar 4.5 Shizuka

(Sumber: www.siamdora.com)

Anak perempuan yang disukai Nobita. Ia selalu membela Nobita jika Nobita dikerjai teman-temannya. Ia adalah anak yang serius tetapi baik hati. Kesukaannya adalah berendam di air panas dan makan ubi manis bakar (ubi madu). Ia bercita-cita menjadi seorang pramugari. Shizuka juga hobi memainkan Violin.

BAB 5

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

5.1 Analisis Episode Buku Diorama

5.1.1 Sinopsis

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 ke rumahnya, 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.

5.1.2 Analisis Sekuen 01 Episode Diorama Alam

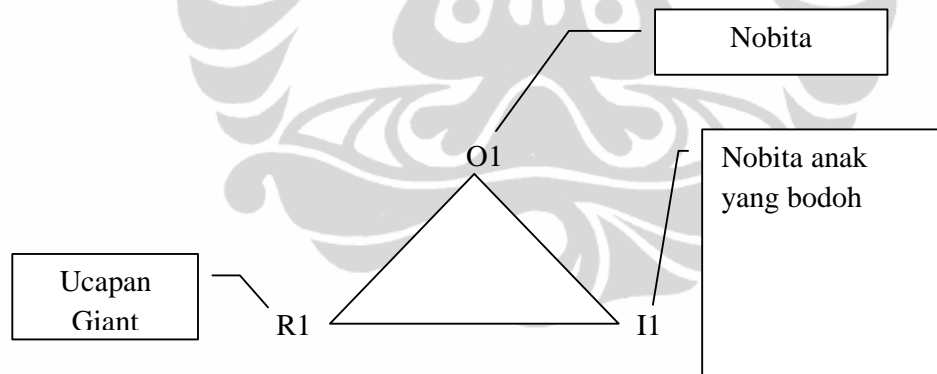
Tanda Verbal

Dalam sekuen 01 episode ini, Nobita dan teman-temannya diberikan tugas untuk mengamati perkembangan hewan petelur dalam mata kuliah biologi oleh

gurunya. Karena hanya dia sendiri yang kurang persiapan, ia dimarahi oleh Pak Guru. Melihat kejadian itu, Giant dan Suneo mengolok-olok Nobita di kelas dan ditertawakan oleh teman-teman sekelasnya.

No.	Naskah/Teks
01	Giant: Dasar Nobita. Mana mungkin mengerjakannya. Ingat saja tidak pernah.
02	Suneo: Ah, tenang saja. Tinggal minta tolong Doraemon, kan?
03	Teman sekelas: Hahahahaha...

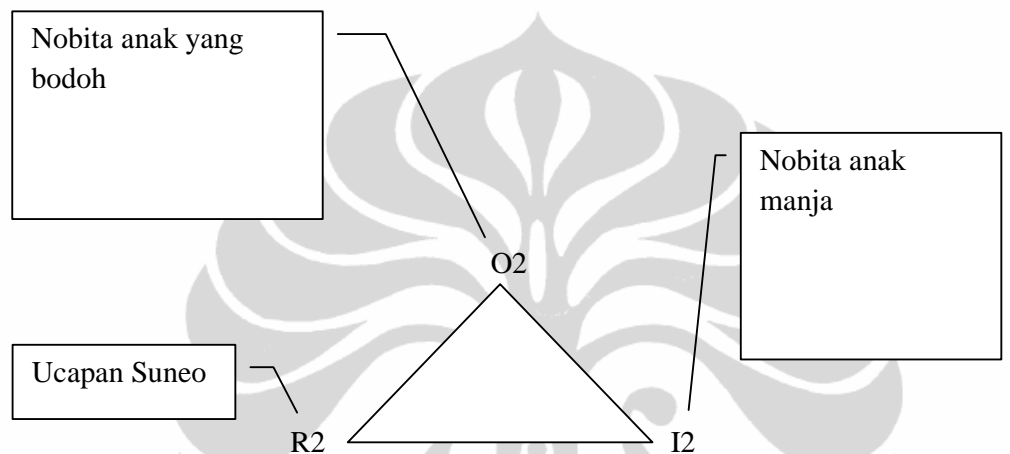
a. Tahap 1



Elemen Semiotika	
Representamen 1	Ucapan Giant,” Dasar Nobita. Mana mungkin mengerjakannya. Ingat saja tidak pernah.”
Objek 1	Nobita
Interpretan 1	Nobita anak yang bodoh

Dalam tahap pertama ini digambarkan bagaimana Giant menyerang Nobita secara verbal. Proses semiosis ini memperlihatkan representamen berupa ucapan Giant yang merujuk kepada objeknya, yaitu Nobita. Hubungan antara representamen dan objek ini menghasilkan interpretan 1, yaitu Nobita anak yang bodoh.

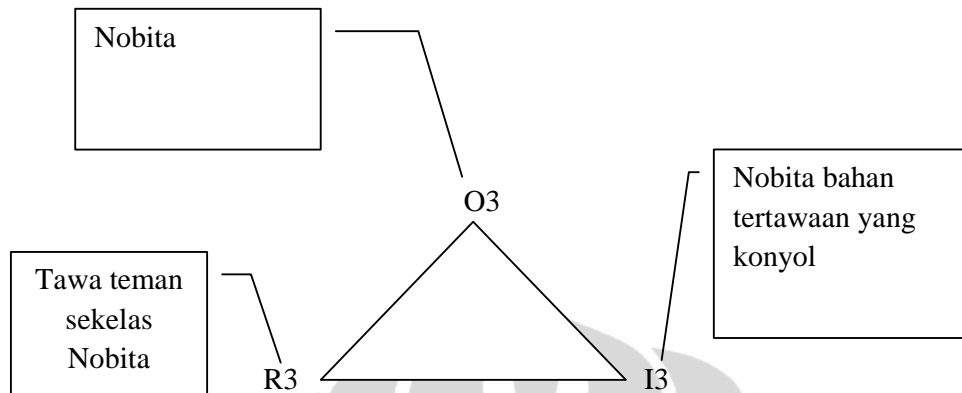
b. Tahap 2



Elemen Semiotika	
Representamen 2	Ucapan Suneo, "Ah, tenang saja. Tinggal minta tolong Doraemon, kan?"
Objek 2	Nobita
Interpretan 2	Nobita anak manja

Dalam tahap kedua digambarkan bagaimana Suneo pun turut menyerang Nobita secara verbal. Proses semiosis ini memperlihatkan representamen berupa ucapan Suneo yang merujuk kepada objek yang sama, yaitu Nobita. Hubungan antara representamen dan objek ini menghasilkan interpretan 2, yaitu Nobita anak yang manja.

c. Tahap 3



Elemen Semiotika	
Representamen 3	Tawa teman sekelas Nobita
Objek 3	Nobita
Interpretan 3	Nobita bahan tertawaan yang konyol

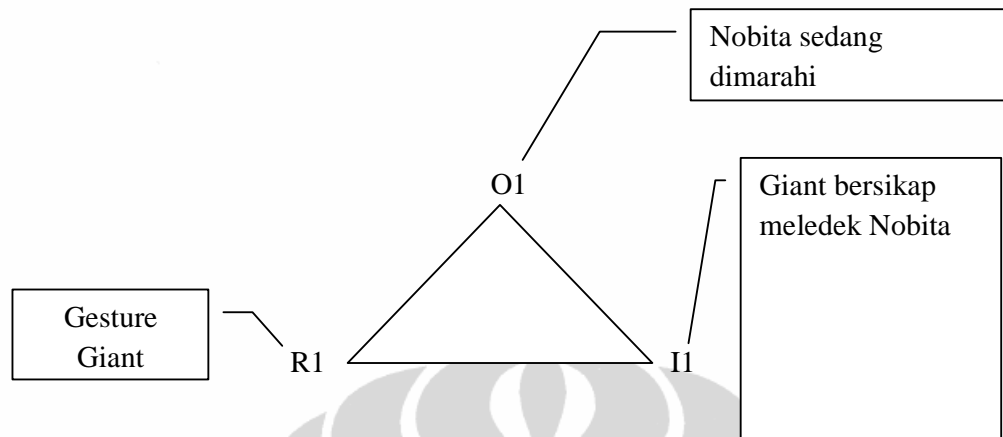
Proses semiosis tahap ketiga ini menggambarkan tawa teman sekelas Nobita sebagai representamen yang merujuk kepada Nobita sebagai objeknya. Hubungan antara representamen dan objek yang bersifat indeksikal ini merepresentasikan Nobita sebagai bahan tertawaan yang konyol.

Tanda Nonverbal



No.	Deskripsi Visual
01	Giant bertolak pinggang, ia sambil memalingkan wajah.
02	Suneo tersenyum saat melihat Giant mengejek Nobita
03	Teman-teman Nobita menertawainya yang tertunduk lesu, kedua tangannya saling menggenggam, dahinya berkeringat.

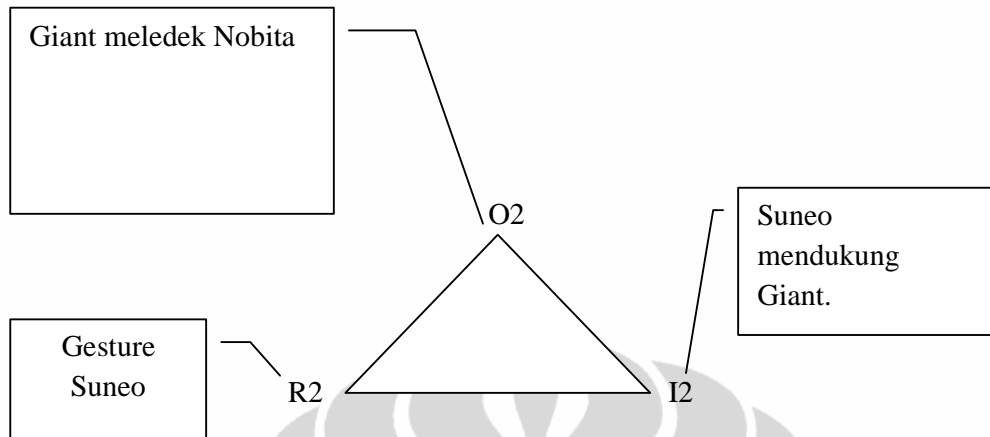
a. Tahap 1



Elemen Semiotika	
Representamen 1	Giant bertolak pinggang, ia sambil memalingkan wajah.
Objek 1	Nobita
Interpretan 1	Giant meledek Nobita

Dalam tahap pertama proses semiosis teks nonverbal ini digambarkan bagaimana Giant yang sedang bertolak pinggang sambil memalingkan wajahnya sebagai representamen. Objeknya adalah Nobita. Hubungan antara representamen dan objek ini menghasilkan interpretan 1, yaitu Giant sedang meledek Nobita.

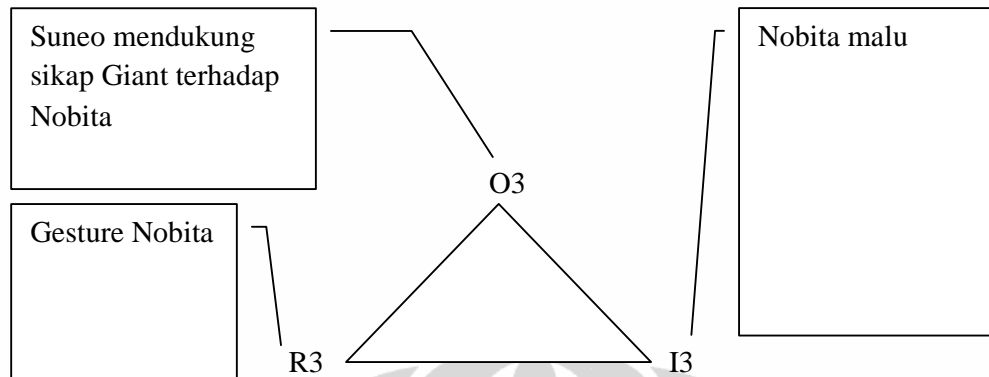
b. Tahap 2



Elemen Semiotika	
Representamen 2	Suneo tersenyum saat melihat Giant meledek Nobita
Objek 2	Giant meledek Nobita
Interpretan 2	Suneo mendukung sikap Giant terhadap Nobita

Pada proses semiosis tahap kedua, representamennya adalah Suneo yang tersenyum melihat Giant yang sedang meledek Nobita. Objek kedua adalah interpretan pertama, yaitu Giant yang sedang meledek Nobita. Interpretan pada semiosis tahap kedua ini adalah Suneo mendukung sikap Giant terhadap Nobita.

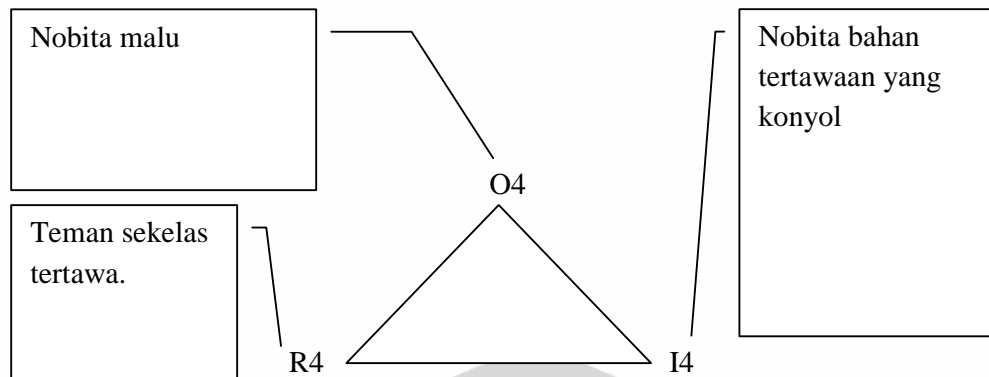
c. Tahap 3



Elemen Semiotika	
Representamen 3	Nobita tertunduk dan berkeringat
Objek 3	Suneo setuju sikap Giant terhadap Nobita
Interpretan 3	Nobita malu

Pada proses semiosis tahap ketiga, representamennya adalah Nobita tertunduk dan berkeringat. Objek ketiganya adalah interpretan kedua, yaitu Suneo yang setuju terhadap sikap Giant terhadap Nobita. Interpretan pada semiosis tahap ini adalah Nobita yang merasa malu.

d. Tahap 4



Elemen Semiotika	
Representamen 4	Teman sekelas tertawa
Objek 4	Nobita malu
Interpretan 4	Nobita bahan tertawaan yang konyol

Pada tahap keempat ini, representamennya adalah gambaran visual teman sekelas Nobita tertawa. Objek keempatnya adalah interpretan keempat, yaitu Nobita yang merasa malu. Interpretan pada semiosis tahap ini adalah Nobita sebagai bahan tertawaan yang konyol.

Pembahasan Sekuen 01 Episode Buku Diorama

Pada sekuen ini, Giant dan Suneo mengejek Nobita. Hal ini terlihat dari ucapan-ucapan mereka yang sifatnya menyudutkan Nobita. Dalam ucapannya, Giant menyatakan Nobita adalah siswa yang malas mengerjakan tugas dan selalu lupa akan tugasnya. Hal yang dikatakan oleh Giant adalah ciri khas yang dekat dengan sifat anak yang bodoh sehingga terbangun makna bahwa Nobita adalah anak yang bodoh. Pernyataan Giant ini didukung dengan gesture bertolak pinggang yang menggambarkan suatu sikap menganggap remeh.

Berbeda dengan Giant, Suneo menambahkan apa yang diucapkan oleh Giant bahwa Nobita selalu berpangku tangan kepada Doraemon saat ia sedang mengalami masalah. Hal yang diucapkan Suneo ini menggambarkan Nobita sebagai anak yang manja.

Nobita yang merasa sifat-sifatnya diungkapkan kepada teman-teman sekelasnya, ia menjadi merasa malu dan terpojok. Kecemasan yang muncul dari kondisinya saat itu, tergambar dari gesturnya yang sedang tertunduk dan berkeringat.

Hal-hal yang diucapkan oleh Giant dan Suneo ini menyebabkan teman-teman sekelas Nobita tertawa karena mereka menganggap sifat-sifat Nobita yang diungkapkan mereka adalah suatu hal yang tak pantas untuk dimiliki seorang siswa.

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, peran teman-teman sekelasnya mewakili konsep pendukung aktif dan peran Nobita mewakili konsep korban.

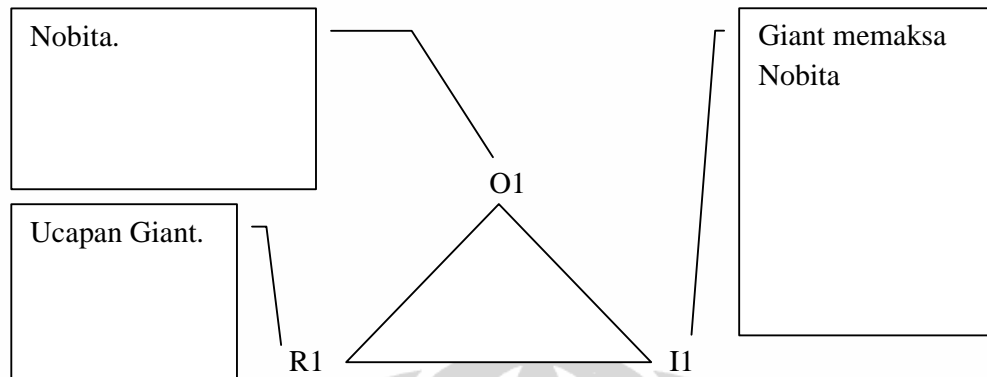
5.1.3 Analisis Sekuen 02 Episode Diorama Alam

Tanda Verbal

Di sekuen 02, dalam perjalanan pulanginya dari rumah Shizuka, Nobita bertemu dengan Giant. Ia dipaksa untuk memelihara kumbang untuk tugas biologi Giant. Berikut ini adalah penjabarannya teks verbalnya.

No.	Naskah/Teks
01	Giant: Tidak peduli! Pokoknya kau harus memelihara kumbang ini.
02	Nobita: Eh... Terima kasih.
03.	Giant: Ingat ya, kau yang harus memeliharanya. Kau yang bertanggung jawab kalau sampai mati, mengerti!?
04.	Nobita: Eh,.. i... iya, Baiklah.

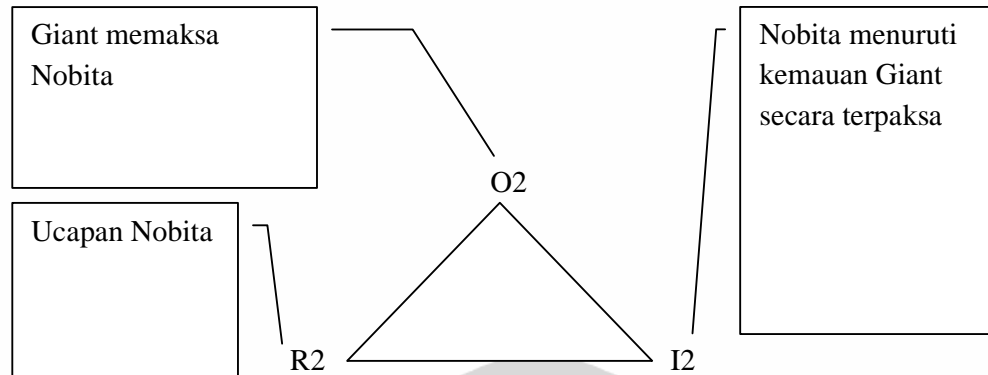
a. Tahap 1



Elemen Semiotika	
Representamen 1	Ucapan Giant, "Tidak peduli! Pokoknya kau harus memelihara kumbang ini."
Objek 1	Nobita
Interpretan 1	Giant memaksa Nobita

Proses semiosis tahap pertama ini memiliki representamen ucapan Giant. Sedangkan objek yang menjadi rujukannya adalah Nobita. Dari interaksi antara representamen dengan objeknya, didapatkan interpretan pertama Giant memaksa Nobita.

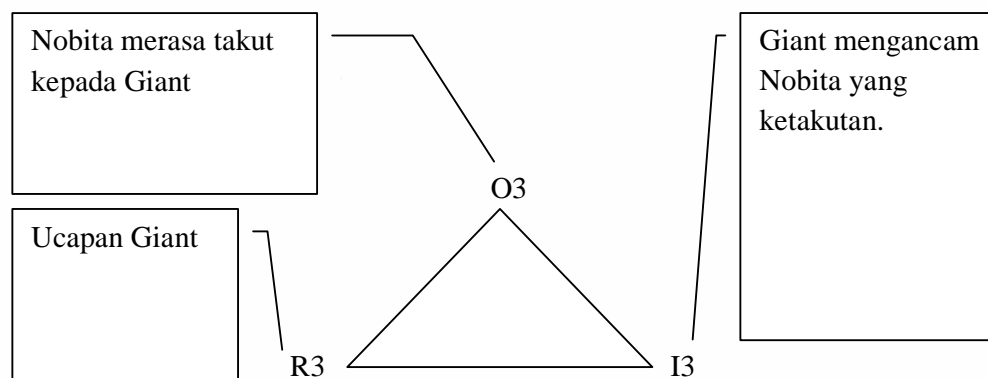
b. Tahap 2



Elemen Semiotika	
Representamen 2	Ucapan Nobita, "Eh... Terima kasih."
Objek 2	Giant memaksa Nobita
Interpretan 2	Nobita menyetujui permintaan Giant secara terpaksa

Pada proses semiosis tahap kedua, representamennya adalah ucapan Nobita yang terbata-bata. Objek yang dirujuknya adalah paksaan Giant terhadap dirinya. Interpretan keduanya adalah Nobita menyetujui permintaan Giant secara terpaksa.

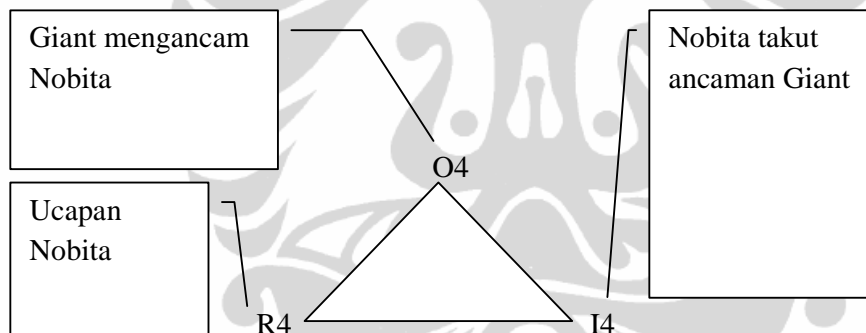
c. Tahap 3



Elemen Semiotika	
Representamen 3	Ucapan Giant, "Ingat ya, kau yang harus memeliharanya. Kau yang bertanggung jawab kalau sampai mati, mengerti!?"
Objek 3	Nobita menyetujui permintaan Giant secara terpaksa
Interpretan 3	Giant mengancam Nobita

Pada proses semiosis tahap ketiga, representamennya adalah ucapan Giant yang sifatnya mengancam. Objeknya adalah Nobita menyetujui permintaan Giant secara terpaksa. Interpretannya adalah Giant mengancam Nobita.

d. Tahap 4



Elemen Semiotika	
Representamen 4	Ucapan Nobita, "Eh... i... iya, Baiklah."
Objek 4	Giant mengancam Nobita
Interpretan 4	Nobita takut ancaman Giant

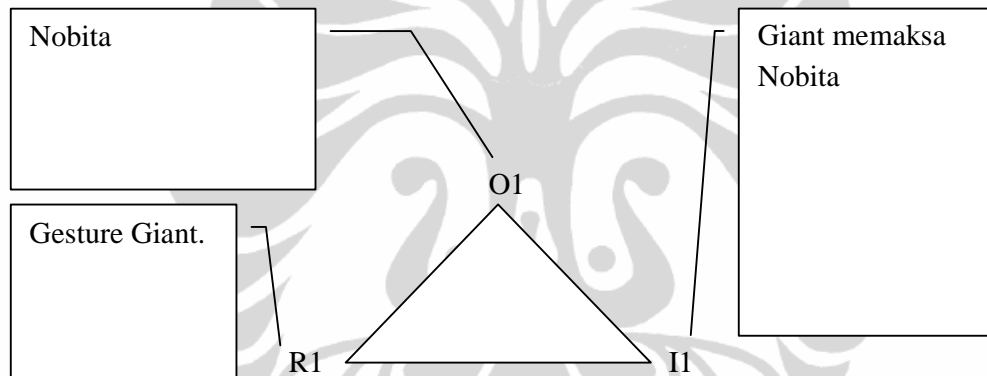
Di tahap keempat ini, representasinya adalah ucapan persetujuan Nobita yang terbata-bata. Objek yang dirujuknya adalah ancaman Giant. Interpretan keempat yang didapatkannya adalah Nobita takut terhadap ancaman Giant.

Tanda Nonverbal



No.	Deskripsi Visual
01.	Giant menunjuk wajah Nobita menyodorkan kepalan tangan di hadapan wajah Nobita.
02.	Nobita hanya berdiri memperhatikan Giant hingga berkeringat
03.	Giant mengepalkan tangannya sambil tersenyum saat Nobita berlalu.

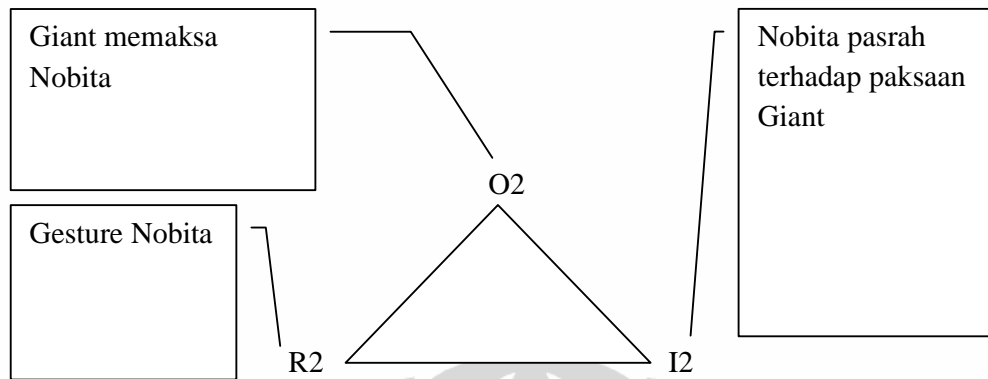
Tahap 1



Elemen Semiotika	
Representamen 1	Giant menunjuk wajah Nobita
Objek 1	Nobita
Interpretan 1	Giant memaksa Nobita

Pada tahap pertama proses semiosis teks nonverbal sekuen ini, representamennya adalah Giant yang sedang menunjuk wajah Nobita. Sedangkan objek yang dirujuknya adalah Nobita. Interpretan yang didapatkan adalah Giant memaksa Nobita.

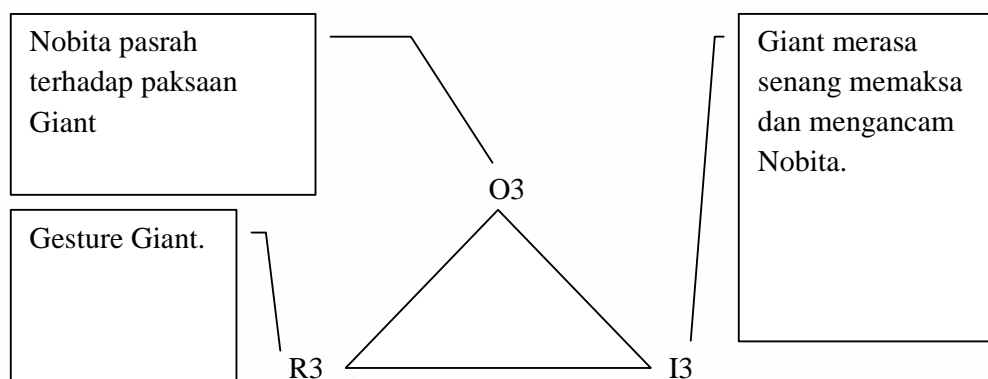
Tahap 2



Elemen Semiotika	
Representamen 2	Nobita berdiri dengan lutut tertekuk dan berkeringat
Objek 2	Giant memaksa Nobita
Interpretan 2	Nobita pasrah terhadap paksaan Giant

Pada proses semiosis tahap kedua ini, representamen yang muncul adalah Nobita yang berdiri dengan lutut tertekuk dan berkeringat, yang menggambarkan kegoyahan. Objeknya adalah Giant yang memaksa Nobita. Interpretannya adalah Nobita yang pasrah terhadap paksaan Giant.

Tahap 3



Elemen Semiotika	
Representamen 3	Giant mengepalkan tangan sambil tersenyum
Objek 3	Nobita pasrah terhadap paksaan Giant
Interpretan 3	Giant merasa senang memaksa dan mengancam Nobita

Pada proses semiosis tahap ketiga ini, Giant yang sedang mengepalkan tangan sambil tersenyum adalah representamen. Objeknya adalah Nobita pasrah terhadap paksaan Giant. Interpretannya adalah Giant merasa senang memaksa dan mengancam Nobita.

Pembahasan Sekuen 02 Episode Buku Diorama

Dalam sekuen kedua ini, Giant melakukan pemaksaan terhadap Nobita. Hal ini terindikasi dari tanda verbal dan nonverbal yang ia lakukan. Dalam tanda pada level verbal, Giant secara jelas menyatakan bahwa Nobita harus mau melakukan apa yang ia inginkan walaupun Nobita tidak mau. Hal tersebut tercermin dari ucapan Giant, "Tidak peduli! Pokoknya kau harus memelihara kumbang ini." mengindikasikan paksaan yang tidak boleh ditolak oleh Nobita.

Pemaksaan kepada Nobita pun diperkuat dengan gesture Giant. Pada tataran teks nonverbal, terlihat bagaimana Giant mencondongkan tubuhnya ke arah Nobita. Gesture tersebut menggambarkan sebuah bentuk dorongan secara paksa. Selain itu, terdapat pula Giant sedang menunjuk wajah Nobita. Gesture itu menggambarkan suatu ketegasan yang sifatnya pasti. Sehingga tercermin bahwa paksaan Giant kepada Nobita sifatnya tidak bisa dielakkan lagi.

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 bertanggung jawab 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 bertanggung jawab. Bentuk akibat dari tanggung jawab yang dibebankan kepada Nobita ini kemudian terpaparkan melalui tanda nonverbal yang ditunjukkan oleh gesture Giant yang mendekatkan kepalan tangannya ke depan wajah Nobita. Kepalan 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 ditebuk, 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.

5.2 Analisis Episode Cermin Iklan

Sinopsis

Suasana hening di rumah Nobita tiba-tiba dikejutkan oleh teriakan Ibu Nobita. Nobita yang sedang bermalas-malasan di kamarnya segera bergegas ke sumber teriakan. Ternyata ibunya ketakutan karena bayangan hantu di kaca meja rias. Melihat hal tersebut, Nobita pun ketakutan dan berlari ke dapur. Ternyata di meja makan, terdapat Doraemon yang sedang memantulkan gambar hantu yang tadi dilihat Nobita di sebuah alat berupa cermin. Rupanya Doraemon sedang kehabisan akal untuk mencari cara yang tepat untuk menggunakan alat tersebut. Setelah memikirkannya berulang-ulang, akhirnya Nobita memutuskan bahwa cermin tersebut bisa digunakan sebagai alat untuk mengiklankan produk atau

usaha. Dengan idenya tersebut, Nobita dan Doraemon berniat untuk membuka jasa periklanan. Dalam usahanya untuk mencari pelanggan pertama, mereka pergi ke pusat pertokoan. Akhirnya mereka memutuskan untuk membantu sebuah toko kue yang terletak di dalam sebuah gang sempit. Setelah gagal pada percobaan pertama mengiklankan toko tersebut, di luar dugaan Nobita dan Doraemon tidak sengaja mengiklankan toko tersebut hingga banyak pembeli yang mengantri untuk membeli di toko tersebut.

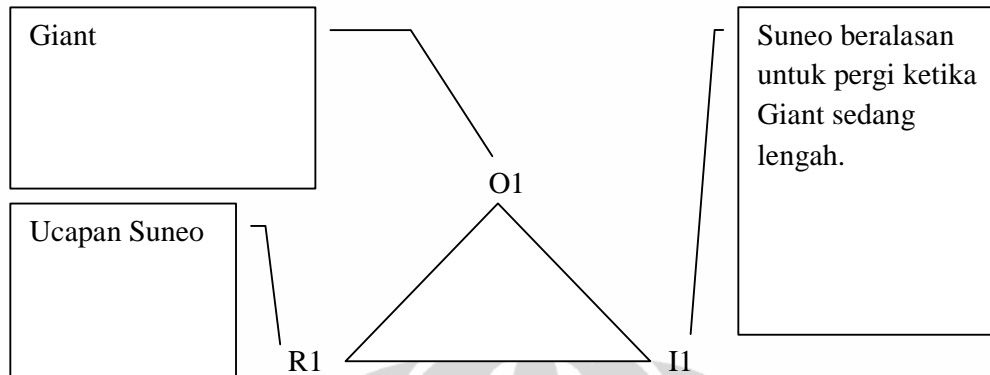
5.2.1 Analisis Sekuen 01 Episode Cermin Iklan

Tanda Verbal

Dalam sekuen 01 episode ini, Suneo yang sedang menyapu rumah Giant beralasan bahwa ia harus pergi belanja karena disuruh oleh ibunya. Giant yang melihat Suneo ingin pergi menariknya dan memukulinya. Berikut ini adalah analisis teks verbal dan nonverbalnya.

No.	Naskah/Teks
01	Suneo: Oh, hampir lupa aku juga disuruh mama belanja.
02	Giant: Pembohong! Suneo, kau cari alasan untuk kabur, kan?
03.	Suneo: Tidak, lepaskan aku.
04.	Giant: Ah, bohong, bohong, bohong! Rasakan!
05.	Suneo: Aduh! Aduh! Aduh!

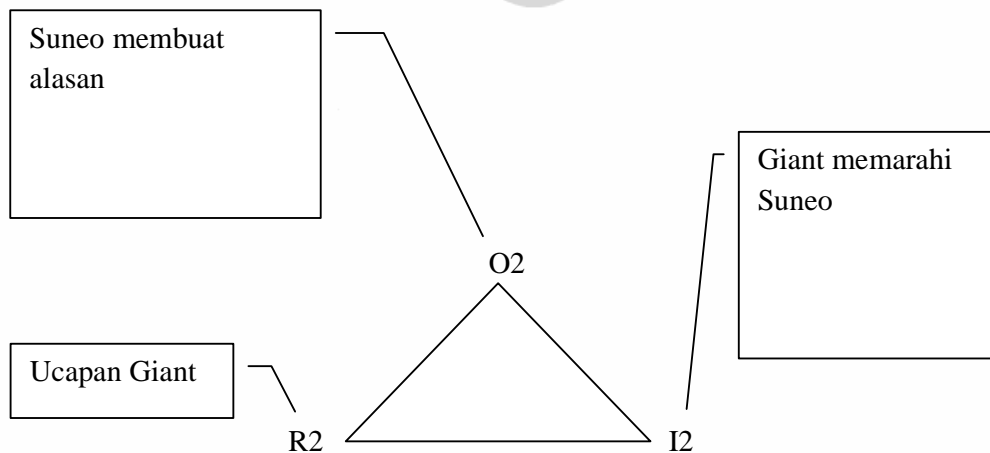
a. Tahap 1



Elemen Semiotika	
Representamen 1	Ucapan Suneo, "Oh, hampir lupa aku juga disuruh mama belanja."
Objek 1	Giant
Interpretan 1	Suneo membuat alasan

Pada semiosis tahap pertama ini, representamennya adalah ucapan Suneo. Objek yang ia rujuk adalah Giant. Interpretan tahap pertama ini adalah Suneo yang sedang membuat alasan.

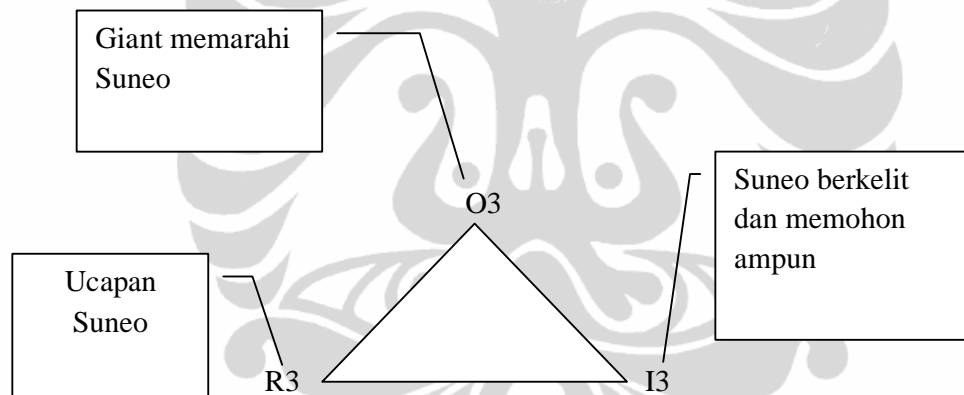
b. Tahap 2



Elemen Semiotika	
Representamen 2	Ucapan Giant, “Pembohong! Suneo, kau cari alasan untuk kabur, kan?”
Objek 2	Suneo membuat alasan
Interpretan 2	Giant marah kepada Suneo

Pada proses semiosis tahap kedua, representamennya ucapan Giant. Objek yang menjadi rujukannya adalah interpretan pertama, yaitu Suneo yang membuat alasan. Interpretannya adalah Giant marah kepada Suneo.

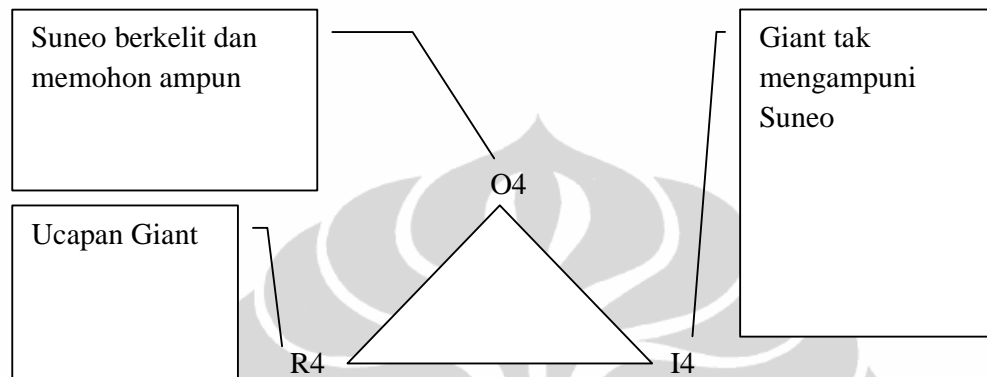
c. Tahap 3



Elemen Semiotika	
Representamen 3	Ucapan Suneo, “Tidak. Lepaskan aku.”
Objek 3	Giant memarahi Suneo
Interpretan 3	Suneo berkelit dan memohon ampun

Pada tahap ketiga proses semiosis, representasinya adalah ucapan Suneo. Rujukannya adalah objeknya, Giant yang sedang memarahi Suneo. Interpretasi yang kemudian muncul adalah Suneo berkelit dan memohon ampun.

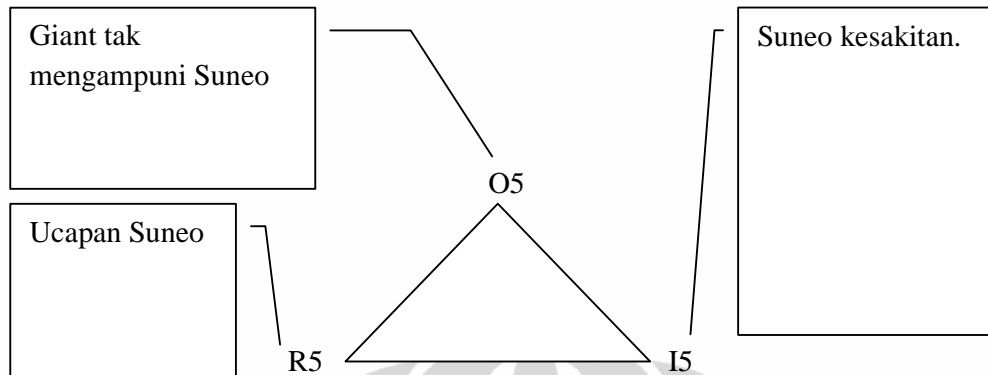
d. Tahap 4



Elemen Semiotika	
Representamen 4	Ucapan Giant, "Ah. Bohong! Bohong! Bohong! Rasakan!"
Objek 4	Suneo berkelit dan memohon ampun
Interpretan 4	Giant tak mengampuni Suneo

Pada semiosis tahap keempat ini, ucapan Giant adalah representamen pertama. Objeknya adalah Suneo yang berkelit dan memohon ampun. Interpretasinya adalah Giant yang tak mengampuni Suneo.

e. Tahap 5

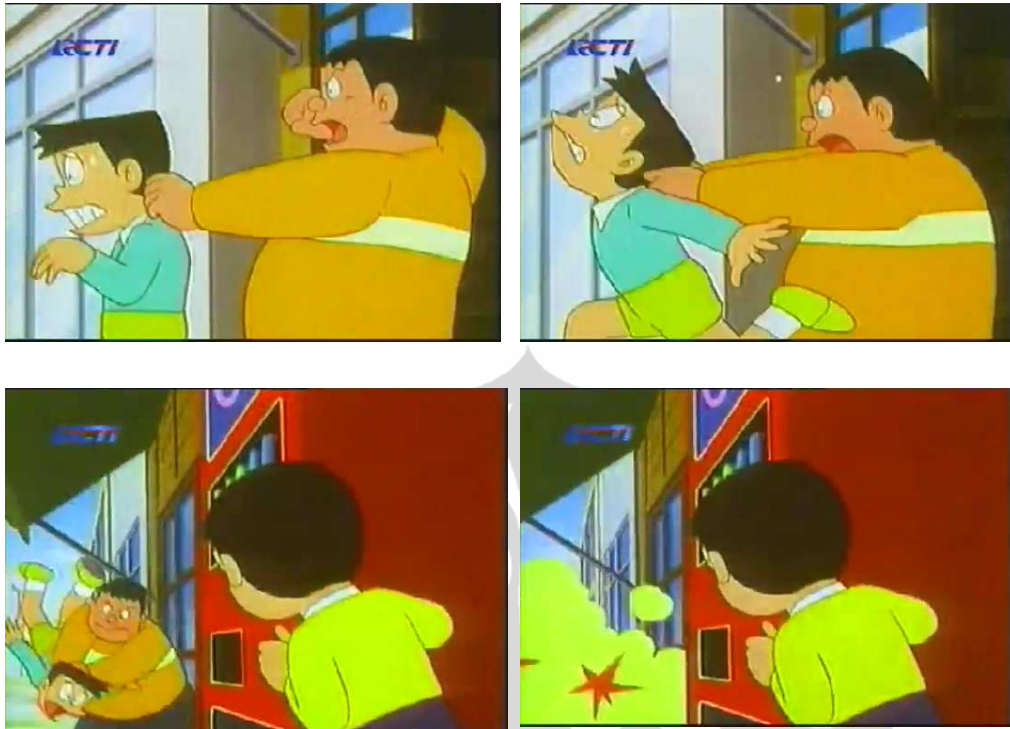


Elemen Semiotika	
Representamen 5	Ucapan Suneo, “Aduh! Aduh! Aduh!”
Objek 5	Giant tak mengampuni Suneo
Interpretan 5	Suneo kesakitan

Pada tahap kelima ini, representamennya adalah ucapan Suneo. Objeknya adalah Giant yang tak mengampuni Suneo. Interpretannya adalah Suneo kesakitan.

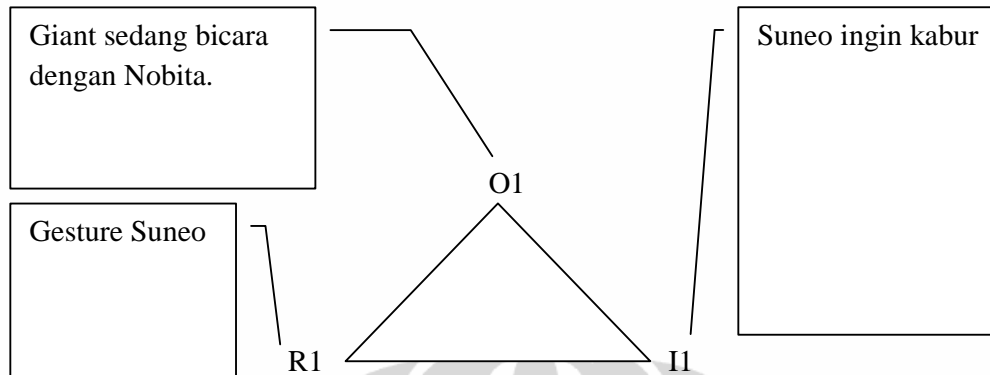
Tanda Nonverbal





No.	Deskripsi Visual
01	Suneo berjalan keluar dari rumah Giant.
02	Giant menangkap dan memukuli Suneo.
03	Nobita memerhatikan Suneo dipukuli oleh Giant dari balik mesin penjual minuman.

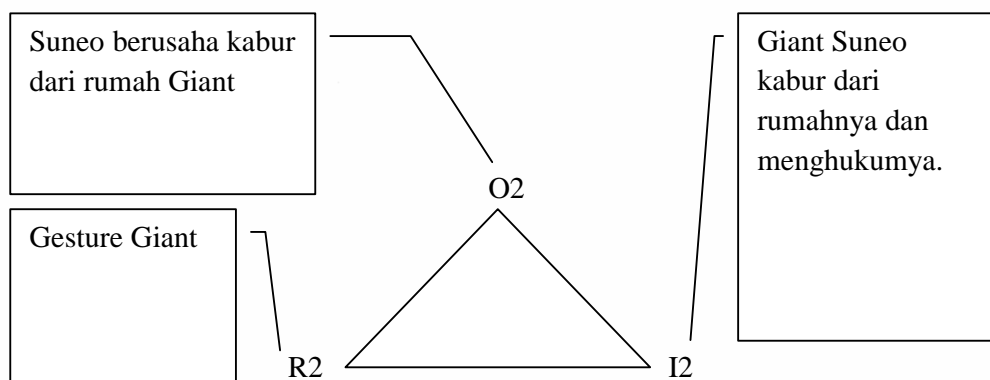
a. Tahap 1



Elemen Semiotika	
Representamen 1	Suneo berjalan keluar rumah Giant
Objek 1	Giant sedang lengah
Interpretan 1	Suneo berusaha kabur dari rumah Giant

Pada tahap pertama proses semiosis ini, representamennya adalah Suneo yang berjalan keluar rumah Giant. Objeknya adalah Giant yang sedang lengah. Interpretannya adalah Suneo berusaha kabur dari Giant.

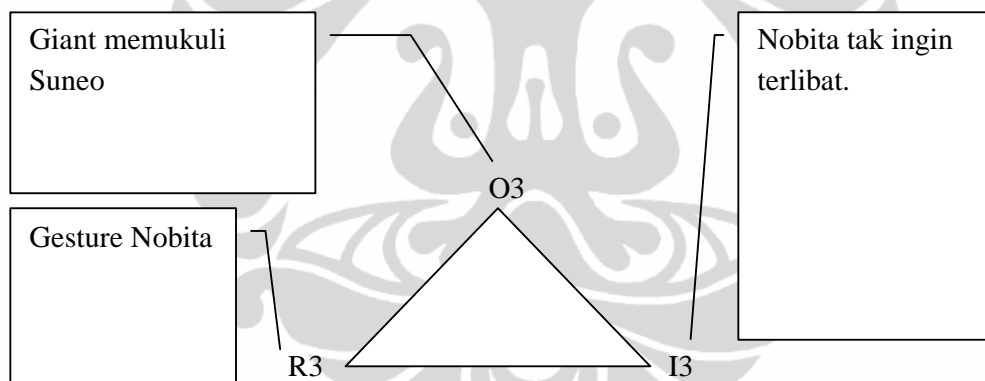
b. Tahap 2



Elemen Semiotika	
Representamen 2	Giant menangkap kerah belakang Suneo dan memukulinya
Objek 2	Suneo berusaha kabur
Interpretan 2	Giant menghukum Suneo karena berusaha untuk kabur

Dalam proses semiosis tahap kedua ini, representamennya adalah Giant menangkap kerah belakang Suneo dan memukulinya. Objeknya adalah Suneo yang berusaha kabur. Interpretannya adalah Giant menghukum Suneo karena berusaha untuk kabur.

c. Tahap 3



Elemen Semiotika	
Representamen 3	Nobita sembunyi di balik mesin penjual minuman
Objek 3	Giant memukuli Suneo
Interpretan 3	Nobita menyelamatkan diri

Proses semiosis tahap ketiga ini menggambarkan representasinya adalah Nobita yang bersembunyi di balik mesin penjual minuman. Objeknya adalah Giant yang sedang memukuli Suneo. Interpretasi ketiganya adalah Nobita menyelamatkan diri.

Pembahasan Sekuen 01 Episode Cermin Iklan

Sebagai latar belakang cerita, perlu diketahui bahwa dalam sekuen ini, Suneo tiba-tiba muncul dalam alur cerita saat Giant menegur Nobita yang sedang berjalan melewati depan rumahnya. Saat itu, tiba-tiba dari dalam warung rumah Giant, Suneo muncul memegang sapu dan pengki. Dua benda ini merupakan simbol dari peralatan kebersihan rumah tangga. Sehingga dari informasi tersebut, dapat dikatakan bahwa Suneo sedang menyapu di rumah Giant (tetapi tidak bisa dijelaskan secara sepenuhnya dalam sekuen ini karena sama sekali tak ada penjelasan mengapa Suneo menyapu di rumah Giant).

Dalam sekuen ini, Giant memukuli Suneo yang berusaha kabur dari rumahnya saat Giant sedang lengah berbicara dengan Nobita. Hal ini ditunjukkan dari tanda verbal yang diucapkan Suneo, "Oh, hampir lupa aku juga disuruh mama belanja." Ditambah tanda verbal Suneo berjalan keluar rumah Giant, kombinasi tanda verbal dan nonverbal tersebut melukiskan Suneo yang membuat alasan untuk bisa berhenti menyapu dan pergi.

Melihat hal tersebut, Giant menarik kerah belakang Suneo sambil mengacungkan kepalan di tangannya yang satu lagi. Dari tanda nonverbal tersebut, dapat diketahui bahwa menarik kerah belakang adalah aksi untuk menahan secara paksa pergerakan Suneo yang berjalan meninggalkan Giant. Kepalan yang diacungkan oleh Giant merupakan simbol sebuah ancaman pukulan yang sedang menanti.

Selain aksi tersebut, Giant pun juga menunjukkan menghakimi Suneo membohonginya. Hal tersebut tertuang dalam ungkapan lisan Giant, "Pembohong! Suneo, kau cari alasan untuk kabur, kan?" Dari kalimat tersebut, Giant tak ragu-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. Lepaskan aku.” 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.

5.3 Analisis Episode Diorama Alam

Sinopsis

Nobita yang dihukum oleh Pak Guru harus pulang lebih lambat dari yang lain. Giant dan Suneo menunggunya di luar sekolah. Mereka merebut tas sekolah milik Nobita dan membawanya kabur. Karena merasa tidak berdaya, Nobita pulang dan meminta tolong kepada Doraemon. Doraemon pun menyuruh Nobita untuk mengambilnya sendiri tanpa bantuannya. Nobita pun pergi untuk mengambil kembali tasnya dari Suneo dan Giant. Ternyata Doraemon diam-diam membantunya dengan menggunakan alat Diorama Alam. Setelah mendapatkan tasnya kembali, Nobita menggunakan alat Doraemon untuk bepergian ke berbagai tempat di seluruh penjuru dunia.

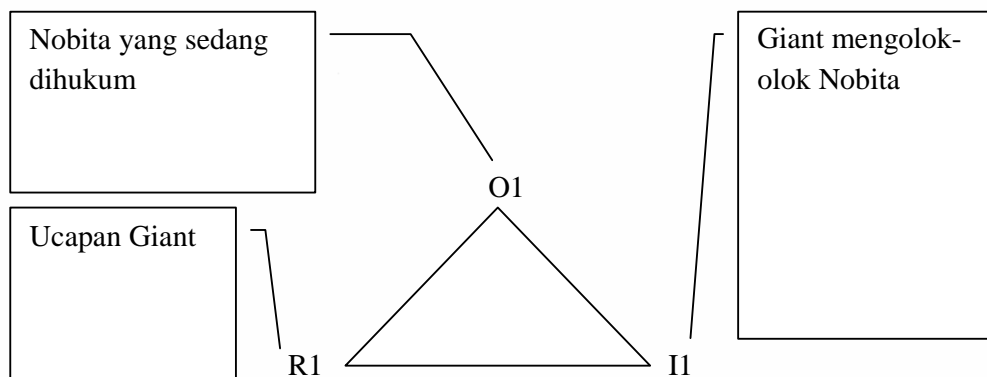
5.3.1 Analisis Sekuen 01

Tanda Verbal

Dalam sekuen 01 episode ini, Suneo dan Giant mengejek Nobita yang dihukum untuk tinggal di dalam kelas setelah sekolah usai.

No.	Naskah/Teks
01	Giant: Kasihlah, tinggal dia seorang diri. Hahahahaha...
02.	Suneo: Baguslah. Semoga betah ya... hahahahaha...
03	Nobita: Uuuh...

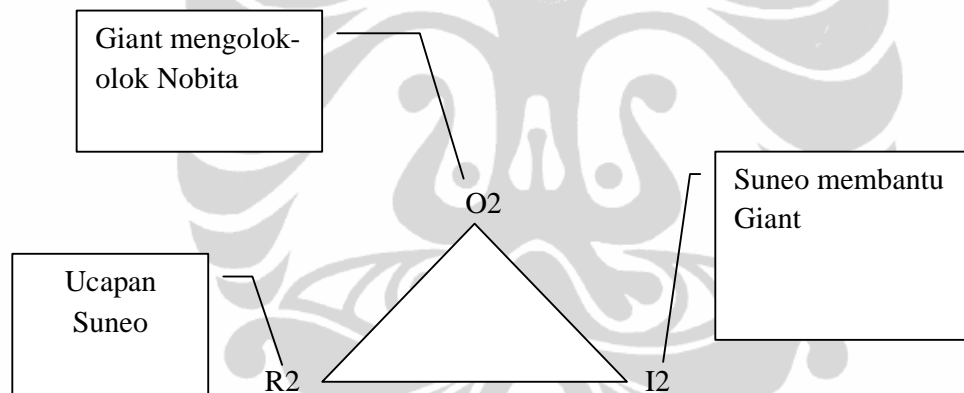
a. Tahap 1



Elemen Semiotika	
Representamen 1	Ucapan Giant, “Kasihlah, tinggal dia seorang diri. Hahahahahaha...”
Objek 1	Nobita yang sedang dihukum
Interpretan 1	Giant mengolok-olok Nobita

Proses semiosis tahap pertama ini representamennya adalah ucapan Giant yang dirujuk kepada objeknya, yaitu Nobita yang sedang dihukum. Interpretannya adalah Giant yang sedang mengolok-olok Nobita.

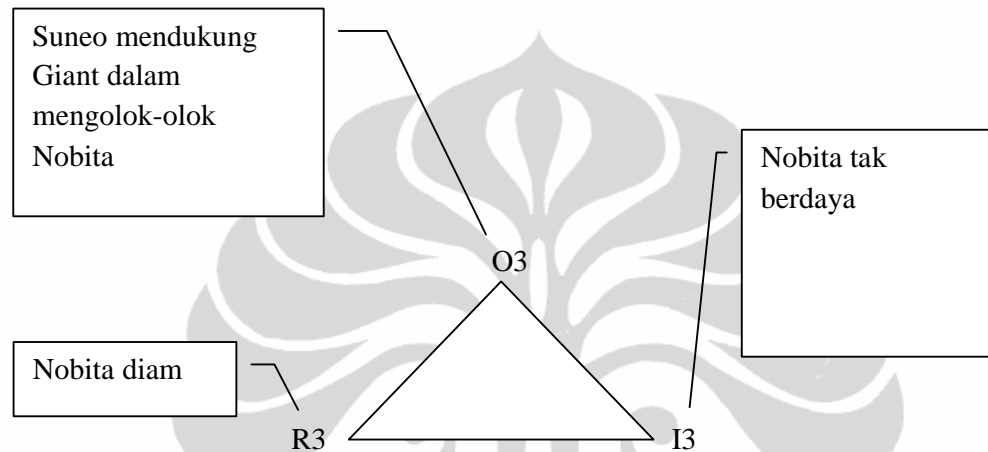
b. Tahap 2



Elemen Semiotika	
Representamen 2	Ucapan Suneo, “Baguslah. Semoga betah ya. Hahahahaha.”
Objek 2	Giant mengolok-olok Nobita
Interpretan 2	Suneo mendukung Giant dalam mengolok-olok Nobita

Proses semiosis tahap ini, representamennya adalah ucapan Suneo. Dengan objek yang dirujuknya Giant yang sedang mengolok-olok Nobita. Interpretannya adalah Suneo mendukung Giant dalam mengolok-olok Nobita.

c. Tahap 3



Elemen Semiotika	
Representamen 3	Nobita tak berkata apa-apa
Objek 3	Suneo mendukung Giant dalam mengolok-olok Nobita
Interpretan 3	Nobita tak berdaya

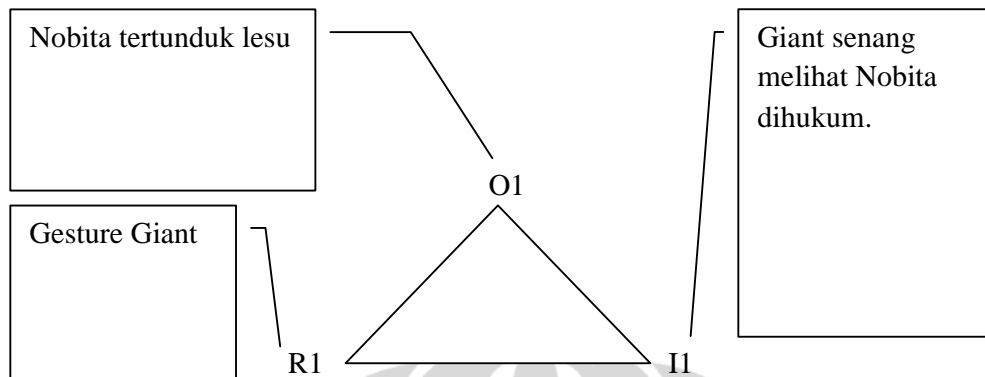
Pada tahap ketiga ini, representamennya Nobita yang tidak berkata apa-apa. Objeknya adalah Suneo yang mendukung Giant dalam mengolok-olok Nobita. Interpretannya adalah Nobita yang tidak berdaya.

Tanda Nonverbal



No.	Deskripsi Visual
01	Giant tertawa melihat Nobita yang sedang dihukum
02	Suneo turut menertawakan Nobita.
03	Nobita tertunduk lesu karena ditertawakan.

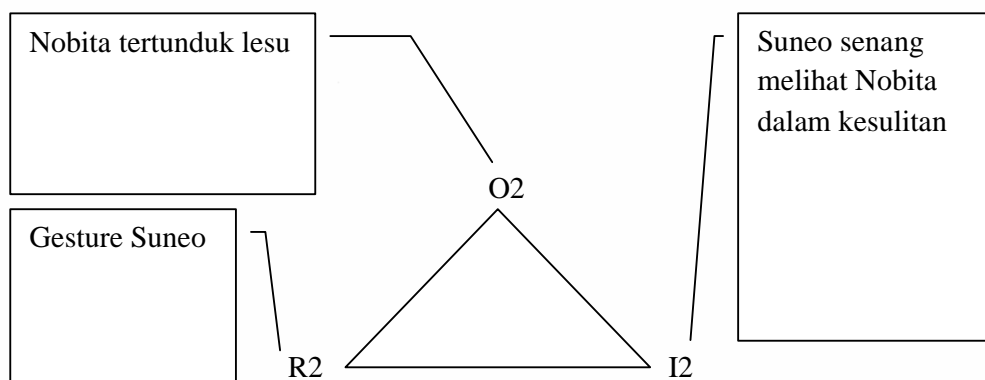
a. Tahap 1



Elemen Semiotika	
Representamen 1	Giant tertawa
Objek 1	Nobita tertunduk lesu
Interpretan 1	Giant senang melihat Nobita dalam kesulitan

Pada proses semiosis pertama ini, representamennya adalah Giant yang sedang tertawa. Objeknya adalah Nobita yang sedang tertunduk lesu. Interpretannya adalah Giant yang senang melihat Nobita dalam kesulitan.

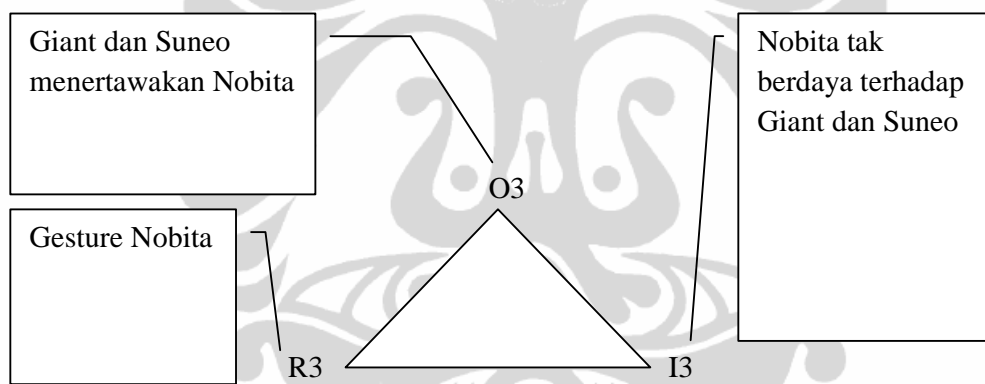
b. Tahap 2



Elemen Semiotika	
Representamen 2	Suneo tertawa lebar.
Objek 2	Nobita tertunduk lesu
Interpretan 2	Suneo senang melihat Nobita dalam kesulitan

Proses semiosis tahap kedua ini, representamennya adalah Suneo yang sedang tertawa lebar. Objeknya adalah Nobita yang sedang tertunduk lesu. Interpretan yang didapatkan dari hubungan representamen dengan objeknya adalah Suneo senang melihat Nobita dalam kesulitan.

c. Tahap 3



Elemen Semiotika	
Representamen 3	Nobita menunduk dengan wajah muram
Objek 3	Giant dan Suneo menertawakan Nobita
Interpretan 3	Nobita tak berdaya terhadap Giant dan Suneo

Pada tahap ketiga ini, representamennya adalah Nobita yang menunduk dengan wajah muram. Objeknya adalah Giant dan Suneo yang sedang menertawakan Nobita. Interpretan yang didapat dari hubungan representamen

dengan objek dalam proses semiosis ketiga ini adalah Nobita yang tak berdaya terhadap Giant dan Suneo.

Pembahasan Sekuen 01 Episode Diorama Alam

Dalam sekuen ini, Giant dan Suneo mengolok-olok Nobita yang mendapat hukuman untuk tinggal di kelas setelah jam pelajaran usai. Hal tersebut terlihat dari ucapan Giant, "Kasihan, tinggal dia seorang diri. Hahahaha." Dari tanda verbal ini, terlihat bagaimana Giant menggunakan kata 'kasihan' yang lazimnya digunakan untuk menunjukkan rasa belas kasih kepada pihak yang sedang menderita, dalam hal ini Nobita yang sedang menjalani hukumannya. Tetapi oleh Giant, ungkapan ini justru diakhiri dengan tertawa. Ekspresi yang menggambarkan rasa senang. Dari penjelasan ini dapat ditangkap bahwa, ungkapan belas kasih yang ia berikan bukanlah apa yang sebenarnya ia sampaikan melainkan untuk mengolok-olok Nobita saja.

Bersama Giant, Suneo juga turut andil dalam mengolok-olok Nobita. Hal ini terlihat dari ucapan Suneo, "Baguslah. Semoga betah ya. Hahahaha." Dari ucapan 'baguslah' dapat diketahui bahwa Suneo menganggap hukuman ini adalah sesuatu yang baik bagi Nobita. Kemudian ucapan berikutnya, 'Semoga betah ya.' 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.

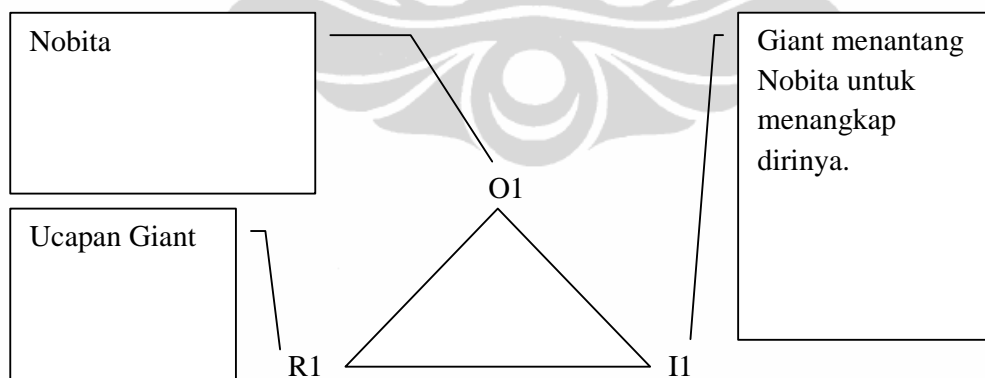
5.3.2 Analisis Sekuen 02 Episode Diorama Alam

Tanda Verbal

Dalam sekuen 01 episode ini, Giant dan Suneo menunggu Nobita di pagar depan sekolah. Kemudian Giant dan Suneo merebut tas sekolah milik Nobita dan membawanya lari.

No.	Naskah/Teks
01	Giant: Hehehehe... Ayo kejar sampai dapat! Ayo cepat, ayo!
02	Nobita: Tunggu, hei! Jangan lari! Kembalikan! Kembalikan tasku!
03.	Suneo Hehehehe.

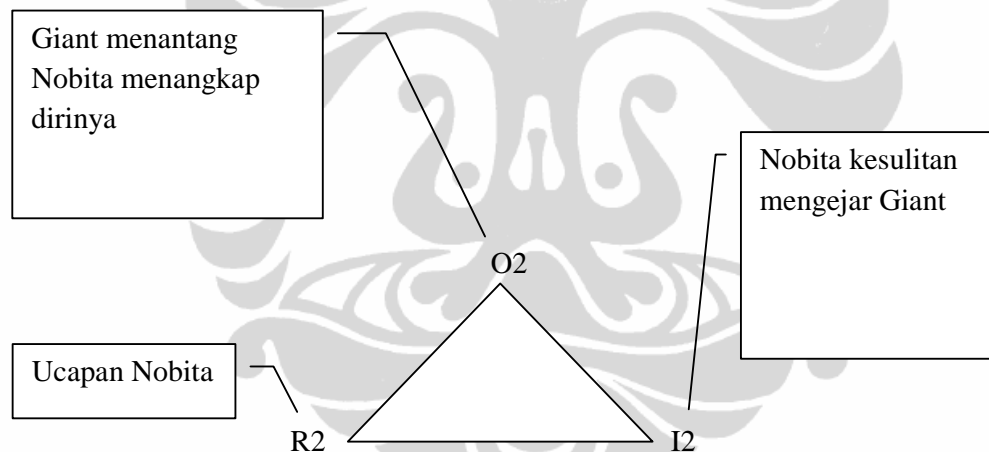
a. Tahap 1



Elemen Semiotika	
Representamen 1	Ucapan Giant, “Hehehehe... Ayo kejar sampai dapat! Ayo cepat, ayo!”
Objek 1	Nobita berlari
Interpretan 1	Giant menantang Nobita untuk mengējarnya

Proses semiosis tahap pertama ini, representamennya adalah ucapan Giant yang merujuk kepada objeknya Nobita berlari. Interpretannya adalah Giant menantang Nobita untuk mengējarnya.

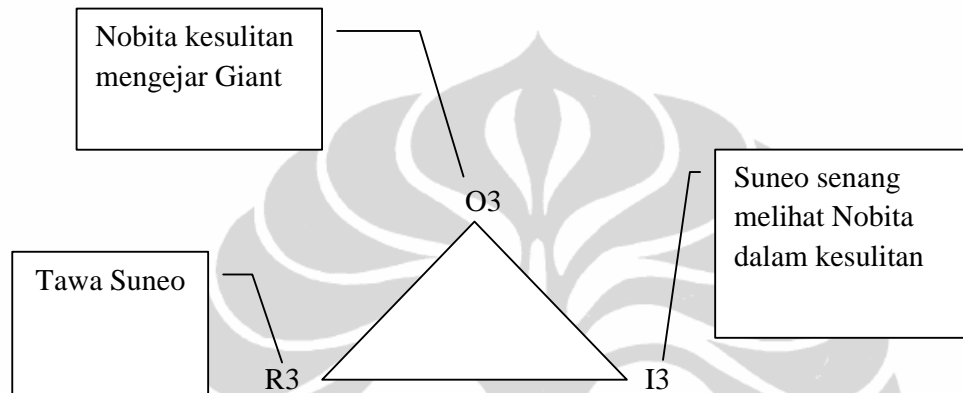
b. Tahap 2



Elemen Semiotika	
Representamen 2	Ucapan Nobita, “Tunggu, hei! Jangan lari! Kembalikan! Kembalikan tasku!”
Objek 2	Giant menantang Nobita menangkap dirinya
Interpretan 2	Nobita kesulitan mengejar Giant

Pada proses semiosis kedua, representasinya adalah ucapan Nobita. Objeknya adalah Giant yang menantang Nobita untuk menangkap dirinya. Interpretasinya adalah Nobita yang kesulitan mengejar Giant.

c. Tahap 3



Elemen Semiotika	
Representamen 3	Suneo tertawa
Objek 3	Nobita kesulitan mengejar Giant
Interpretan 3	Suneo senang melihat Nobita kesulitan

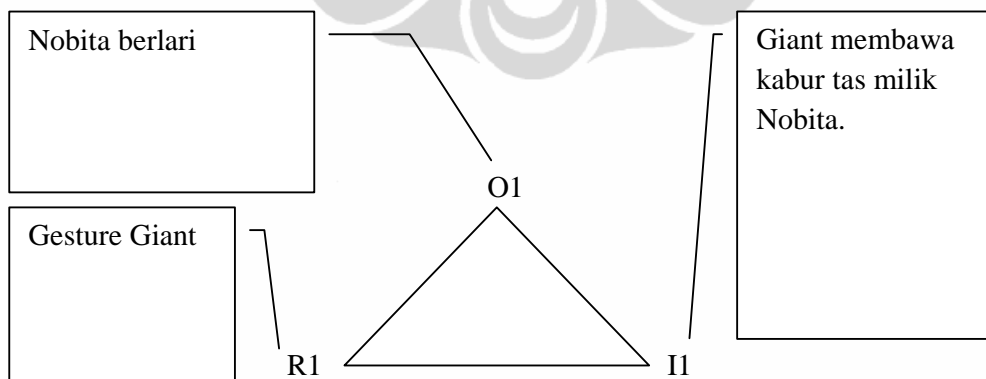
Proses semiosis ketiga ini menunjukkan representasinya Suneo tertawa. Objeknya adalah Nobita yang kesulitan mengejar Giant. Interpretasinya adalah Suneo senang melihat Nobita yang sedang kesulitan.

Tanda Nonverbal



No.	Deskripsi Visual
01	Giant berlari sambil tertawa, ia memegang tas Nobita di kedua tangannya.
02	Nobita berlari seorang diri sampai berkeringat.
03	Suneo berlari sambil tersenyum.

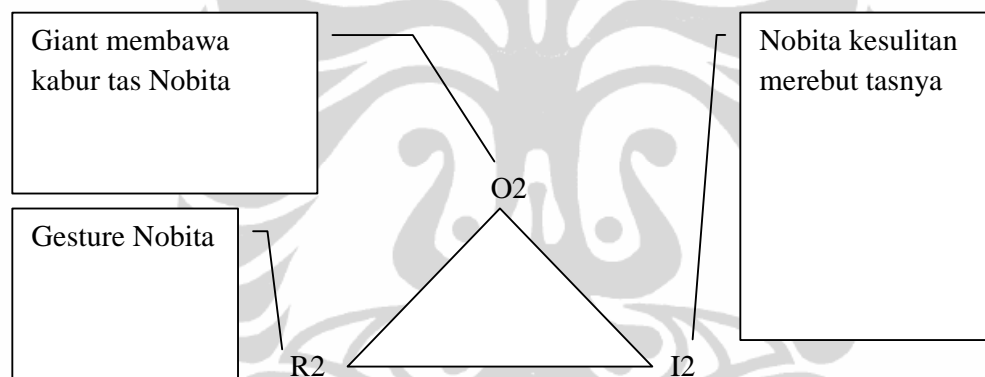
a. Tahap 1



Elemen Semiotika	
Representamen 1	Giant berlari sambil memegang tas Nobita
Objek 1	Nobita berlari
Interpretan 1	Giant membawa kabur tas Nobita

Proses semiosis tahap pertama ini, representamennya adalah Giant berlari sambil memegang tas Nobita. Objeknya adalah Nobita yang sedang berlari. Interpretannya adalah Giant yang membawa kabur tas Nobita.

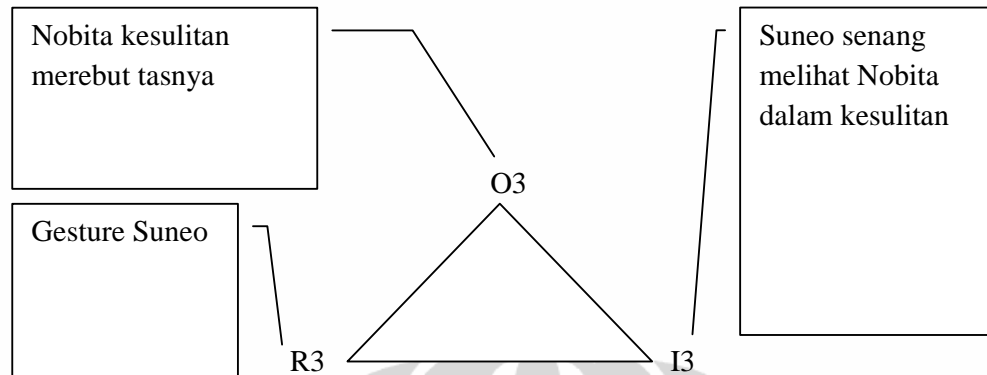
b. Tahap 2



Elemen Semiotika	
Representamen 2	Nobita berlari dan berkeringat
Objek 2	Giant membawa kabur tas Nobita
Interpretan 2	Nobita kesulitan merebut tasnya

Pada proses semiosis tahap kedua ini, Nobita yang berlari dan berkeringat adalah representamen yang merujuk kepada objeknya, Giant membawa kabur tas Nobita.

c. Tahap 3



Elemen Semiotika	
Representamen 3	Suneo berlari bersama Giant sambil tersenyum
Objek 3	Nobita kesulitan merebut kembali tasnya
Interpretan 3	Suneo senang melihat Nobita dalam kesulitan

Proses semiosis tahap ketiga ini, representamennya adalah Suneo yang berlari bersama Giant sambil tersenyum. Objek yang dirujuknya adalah Nobita yang kesulitan merebut kembali tasnya. Interpretannya adalah Suneo senang melihat Nobita dalam kesulitan.

Pembahasan Analisis Sekuen 02 Episode Diorama Alam

Dalam sekuen ini, Giant bersama Suneo berbuat jahil dengan merebut barang milik Nobita, yaitu tas sekolahnya. Dalam sekuen ini terlihat bagaimana Giant menantang Nobita untuk menangkapnya, dalam kalimat, “Ayo kejar sampai dapat! Ayo cepat, ayo!” terlihat bagaimana Giant menantang Nobita untuk merebut tas yang ia bawa lari. Dalam hal ini, Nobita ditantang untuk bisa beradu kecepatan dengan Giant. Tawa yang ia tunjukkan menggambarkan rasa senang bahwa ia yakin Nobita takkan bisa mengujarnya. Sementara, ungkapan Nobita, “Tunggu, hei! Jangan lari!” menggambarkan bagaimana Nobita tak bisa

mampu mengejar Giant yang sedang berlari. Ditambah tanda nonverbal butiran keringan di dahinya, tergambarakan bagaimana Nobita kesulitan dalam menyamai kecepatan. Berbanding terbalik dengan Giant dan Suneo yang berlari dengan wajah tertawa dan tanpa keringat yang menunjukkan bahwa mereka lebih unggul secara fisik dalam hal berlari. Ucapan Nobita, “Kembalikan! Kembalikan tasku!” semakin menegaskan bahwa Giant dan Suneo membawa tas milik Nobita. Mengacu kepada tas yang dibawa lari oleh Giant bersama Suneo.

Selain itu, wajah Suneo yang tersenyum menggambarkan bahwa ia menikmati kegiatan yang ia lakukan, dan senang melihat Nobita yang sedang kesulitan mengambil kembali tasnya

Tanda verbal dan nonverbal dalam sekuen ini merepresentasikan konsep *bullying* merebut barang dengan peran Giant yang merepresentasikan konsep pelaku utama, peran Suneo sebagai pengikutnya serta peran Nobita merepresentasikan konsep korban.

5. 4 Analisis Episode Jarum Poster

Sinopsis

Nobita dan kawan-kawan tak bisa melakukan latihan baseball karena lapangan tempat mereka bermain menjadi lahan parkir oleh mobil-mobil yang tidak bisa memarkir mobilnya di jalan raya. Karena tak bisa berlatih, Nobita pulang ke rumah dan menemukan Doraemon sedang membantu ayah yang kesulitan membawa perlengkapan golf miliknya. Doraemon menggunakan alat Jarum Poster yang bisa menyusutkan benda yang ditusuk dengan alat tersebut dan memulihkannya kembali dengan siraman air. Melihat kemampuan alat tersebut, Nobita menggunakannya untuk usaha parkir mobil yang ada di lapangan.

5.4.1 Analisis Sekuen 01 Episode Jarum Poster

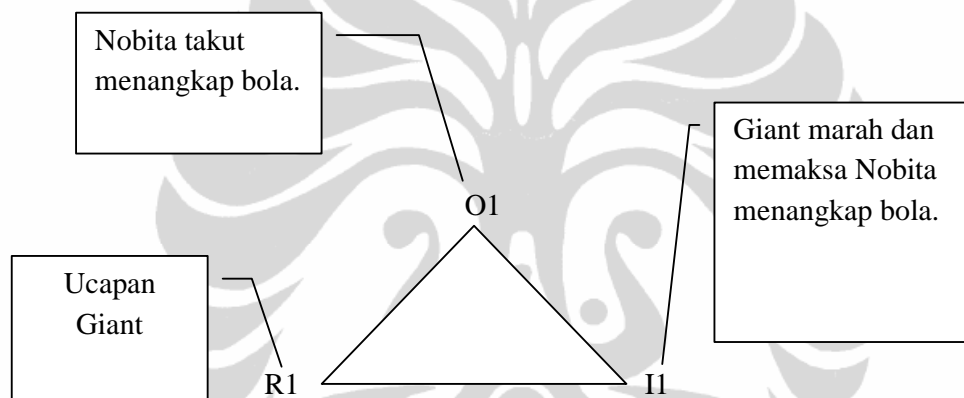
Tanda Verbal

Dalam sekuen ini, Giant memaksa Nobita untuk menangkap bola kasti yang ia pukul dalam latihan. Nobita yang takut menangkap bola, dihujani pukulan

bola oleh Giant. Suneo yang melihat Nobita kewalahan menghindari bola hanya menyaksikan sambil tertawa.

No.	Naskah/Teks
01.	Heh! Payah! Bagaimana kamu!? Jangan menghindar! Tangkap bolanya!
02.	Ampun!
03.	Hahahaha...

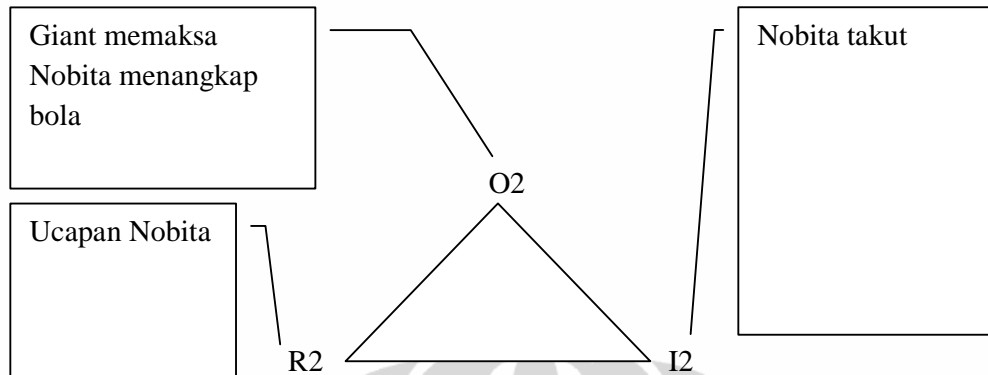
a. Tahap 1



Elemen Semiotika	
Representamen 1	Ucapan Giant, “Heh! Payah! Bagaimana kamu!? Jangan menghindar! Tangkap bolanya!”
Objek 1	Nobita takut menangkap bola
Interpretan 1	Giant memaksa Nobita menangkap bola

Pada proses semiosis tahap pertama ini, ucapan giant adalah representamennya. Objek yang dirujuknya adalah Nobita yang takut menangkap bola. Interpretannya adalah Giant memaksa Nobita menangkap bola.

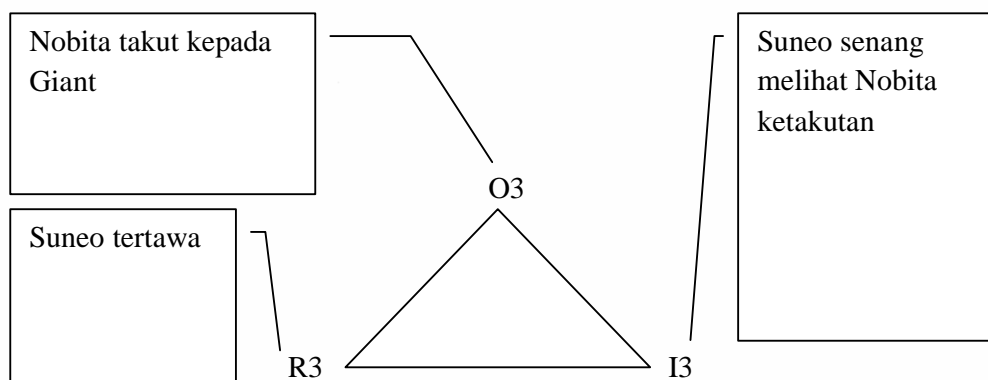
b. Tahap 2



Elemen Semiotika	
Representamen 2	Ucapan Nobita, "Ampun."
Objek 2	Giant memaksa Nobita menangkap bola
Interpretan 2	Nobita takut kepada Giant

Proses semiosis tahap kedua ini, ucapan Nobita menjadi representamen kedua. Objek yang dirujuknya adalah Giant yang memaksa Nobita untuk menangkap bola. Interpretannya adalah Nobita yang takut kepada Giant.

c. Tahap 3



Elemen Semiotika	
Representamen 3	Suneo tertawa
Objek 3	Nobita takut kepada Giant
Interpretan 3	Suneo senang melihat Nobita ketakutan

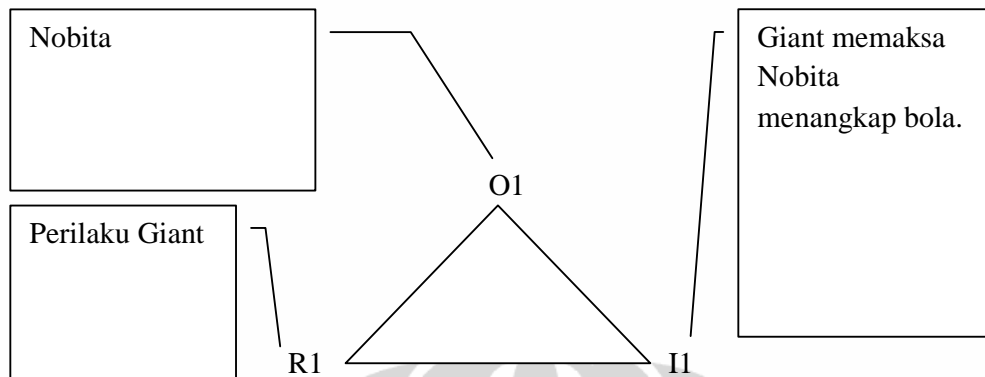
Pada proses semiosis tahap ketiga ini, representamennya adalah Suneo tertawa. Objeknya adalah Nobita yang takut kepada Giant. Interpretannya adalah Suneo yang senang melihat Nobita ketakutan.

Tanda Nonverbal



No.	Deskripsi Visual
01	Giant berteriak dan memarahi Nobita
02	Nobita bersimpuh di tanah
03	Suneo dan temannya tertawa.

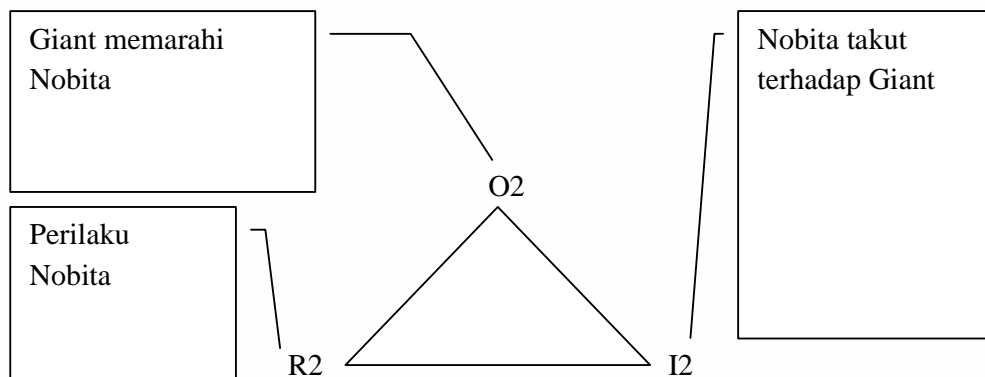
a. Tahap 1



Elemen Semiotika	
Representamen 1	Giant berteriak sambil mencondongkan tubuhnya ke arah Nobita
Objek 1	Nobita bersimpuh di tanah
Interpretan 1	Giant memarahi Nobita

Proses semiosis tahap pertama dalam sekuen ini menunjukkan representasinya Giant berteriak sambil mencondongkan tubuhnya ke arah Nobita. Objek yang dirujuknya adalah Nobita yang bersimpuh di tanah. Interpretannya adalah Giant memarahi Nobita.

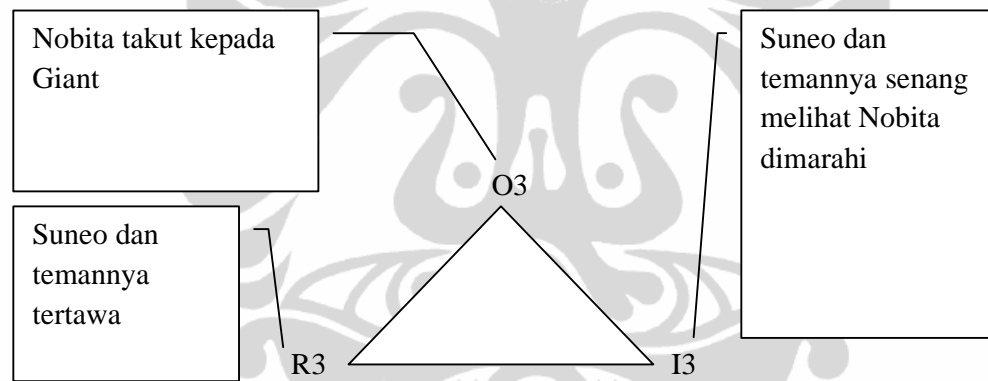
b. Tahap 2



Elemen Semiotika	
Representamen 2	Nobita bersimpuh di tanah sambil membuang muka
Objek 2	Giant memarahi Nobita
Interpretan 2	Nobita takut kepada Giant

Pada proses semiosis tahap kedua ini, representamennya adalah Nobita yang bersimpuh di tanah sambil membuang muka. Objeknya adalah Giant yang sedang memarahi Nobita. Interpretannya adalah Nobita yang takut kepada Giant.

c. Tahap 3



Elemen Semiotika	
Representamen 3	Suneo dan Temannya tertawa
Objek 3	Giant memarahi Nobita
Interpretan 3	Suneo dan temannya senang melihat Nobita dimarahi Giant

Pada proses semiosis tahap ketiga ini, Suneo dan seorang temannya yang sedang tertawa menjadi representamen ketiga. Objeknya adalah Giant yang

memarahi Nobita. Interpretasinya adalah Suneo dan temannya senang melihat Nobita dimarahi Giant.

Pembahasan Sekuen 01 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.

5.5 Analisis Episode Kaca Pembesar Otomatis

Sinopsis

Saat pulang setelah bermain di lapangan, Nobita dan Doraemon menemukan Ibu sedang kesulitan mencari kacamata untuk membaca koran. Karena tak kunjung ketemu, Doraemon menggunakan Kaca Pembesar Otomatis untuk memperbesar ukuran koran yang ingin dibaca Ibu. Dengan alat itu, akhirnya Nobita memperbesar mobil radio control miliknya, dan berjalan-jalan di kota

dengan mobil tersebut bersama Doraemon dan Shizuka. Suneo dan Giant yang iri melihatnya kemudian mencuri alat tersebut untuk memperbesar mainan robot milik Suneo. Namun, malang, robot tersebut lepas kendali dan mengamuk kemudian menghancurkan rumah Suneo. Dengan bantuan Doraemon, masalah tersebut bisa diatasi dan akhirnya mereka bermain bersama.

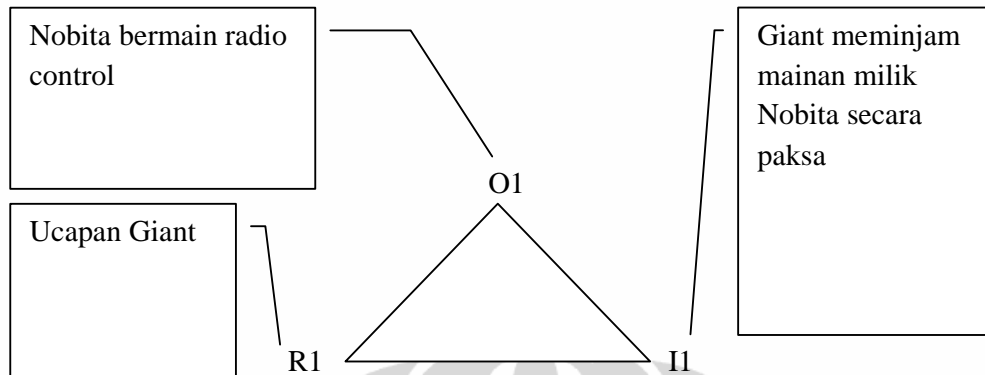
Analisis Sekuen 01 Episode Kaca Pembesar Otomatis

Nobita sedang memainkan mobil radio control miliknya di lapangan bermain, disaksikan oleh Doraemon dan Shizuka. Saat ia sedang asyik bermain, tiba-tiba Giant datang dan meminjam mainannya itu dengan paksa.

Tanda Verbal

No.	Naskah/Teks
01	Giant: Tidak biasanya kau punya radio control? Aku coba dong. Hey, dengan teman tidak boleh pelit.
02	Nobita: Eh... Tidak boleh.
03.	Giant: Harus boleh! Tancap! Ayo!

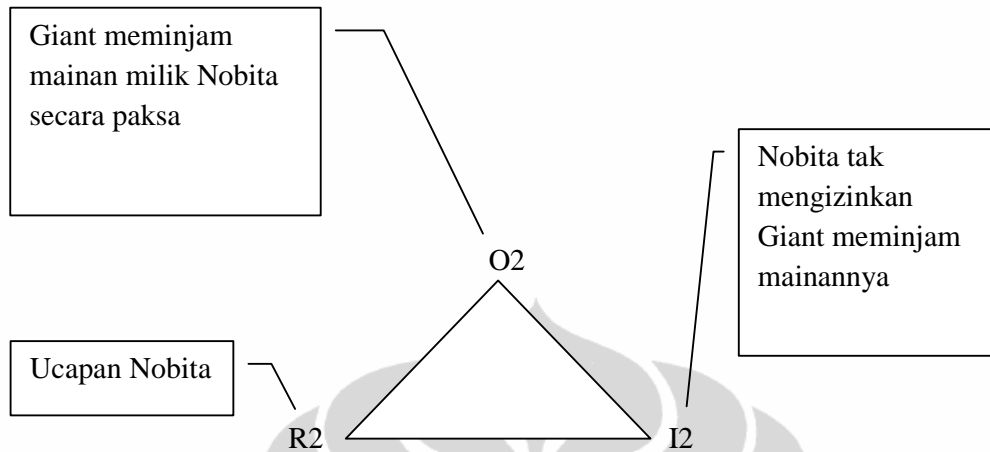
a. Tahap 1



Elemen Semiotika	
Representamen 1	Ucapan Giant, “Tidak biasanya kau punya radio control? Aku coba dong. Hey, dengan teman tidak boleh pelit.”
Objek 1	Nobita sedang memainkan radio control miliknya
Interpretan 1	Giant meminjam mainan Nobita secara paksa

Proses semiosis tahap pertama ini, representamennya adalah ucapan Giant. Sedangkan objek yang dirujuknya adalah Nobita yang sedang memainkan radio control miliknya. Interpretannya adalah Giant memaksa Nobita untuk meminjamkan mainan miliknya.

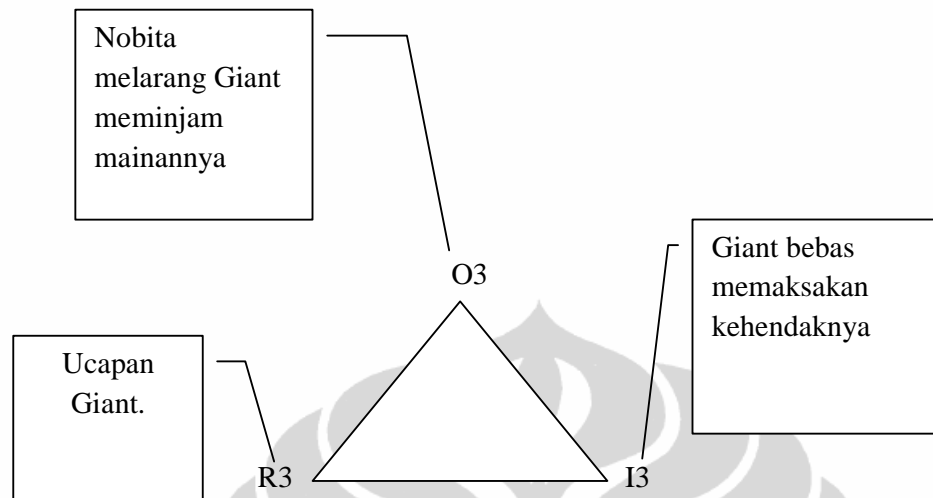
b. Tahap 2



Elemen Semiotika	
Representamen 2	Ucapan Nobita, "Eh, tidak boleh."
Objek 2	Giant meminjam mainan milik Nobita secara paksa
Interpretan 2	Nobita tak mengizinkan Giant meminjam mainannya

Proses semiosis tahap ketiga ini, representamennya adalah ucapan Nobita. Objeknya Giant meminjam mainan milik Nobita secara paksa. Interpretannya adalah Nobita yang tak mengizinkan Giant meminjamkan mainannya.

c. Tahap 3



Elemen Semiotika	
Representamen 3	Ucapan Giant, "Harus boleh! Tancap! Ayo!"
Objek 3	Nobita melarang Giant meminjam mainannya
Interpretan 3	Giant bebas memaksakan kehendaknya

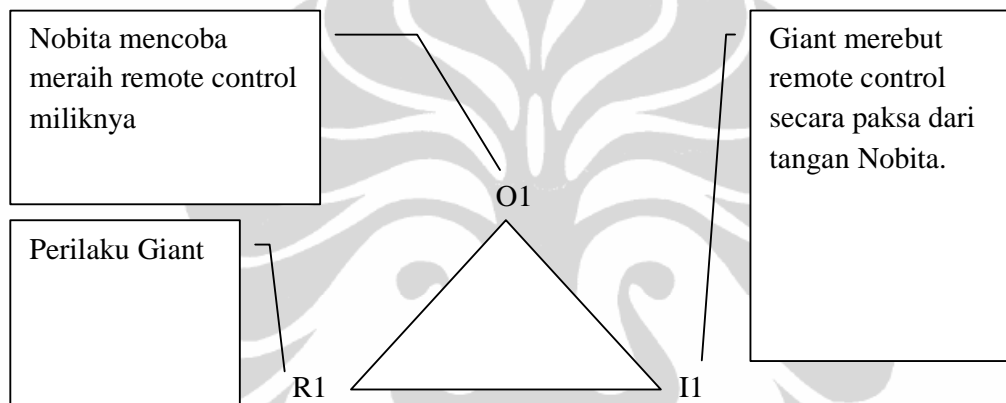
Proses semiosis tahap ketiga ini, representamennya adalah ucapan Giant yang merujuk kepada objeknya Nobita yang melarang Giant meminjam mainannya. Interpretannya adalah Giant bebas memaksakan kehendaknya.

Tanda Nonverbal



No.	Deskripsi Visual
01	Giant merebut remote control dari Nobita
02	Nobita berusaha merebut kembali remote control miliknya

a. Tahap 1



Elemen Semiotika	
Representamen 1	Giant merebut remote control di tangan Nobita
Objek 1	Nobita mencoba meraih remote control miliknya
Interpretan 1	Nobita tidak berdaya melawan Giant

Proses semiosis tahap pertama ini, Giant yang merebut remote control di tangan Nobita adalah representamennya. Objeknya adalah Nobita yang mencoba merebutnya kembali. Interpretannya adalah Nobita yang tak berdaya melawan Giant.

Pembahasan Sekuen 01 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 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, ketidakberdayaan 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 daripada 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.

BAB 6

PENUTUP

6.1 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 tesis 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 memampukan 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 bekerja sama 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 pembandingan 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:

- *Bullying* verbal
- *Bullying* fisik
- Merebut barang milik korban
- *Bullying* dengan memaksa disertai ancaman fisik

Tabel 6.1

No.	Judul Episode	Jenis <i>Bullying</i>
01	Buku Diorama	<i>Bullying</i> verbal dan pemaksaan dengan ancaman fisik.
02	Cermin Iklan	<i>Bullying</i> pemaksaan dan <i>bullying</i> fisik (memukul).
03	Diorama Alam	<i>Bullying</i> verbal dan merebut barang milik korban.
04	Jarum Poster	Pemaksaan dengan ancaman fisik.
05	Kaca Pembesar	Merebut barang milik korban.

6.2 Implikasi Penelitian

1. Implikasi Teoritis

Terkait dengan hasil temuan, penelitian ini dapat memberikan informasi pada kalangan akademisi yang tertarik dengan representasi realitas dalam bentuk serial film kartun, mengenai representasi suatu fenomena di dalam serial film kartun. Proses pembentukannya tak hanya dengan melihat sebuah teks pada satu level saja, melainkan dengan membagi teks ke dalam level yang lebih sempit. Dalam penelitian ini, melihat teks pada dua level, yaitu teks verbal dan visual.

2. Implikasi Sosial

Penelitian ini menunjukkan bahwa serial film kartun Doraemon memiliki konten yang sarat akan *bullying*, suatu fenomena sosial yang direpresentasikan melalui tanda visual dan verbal di dalamnya. Mengacu pada hal itu, pemirsa dewasa dapat menyeleksi tayangan yang aman untuk dikonsumsi anak-anak. Atau melakukan pendampingan saat anak menonton televisi.

3. Implikasi Praktis

Dengan mengetahui adanya konten *bullying* dalam serial film kartun Doraemon, institusi yang mengatur penyiaran, dalam hal ini Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) dapat membuat kebijakan yang ketat mengenai *rating* yang disesuaikan dengan konten yang ditampilkan dengan menjadikan penelitian ini sebagai salah satu tolak ukur konten yang terkait dengan *bullying*.

6.3 Rekomendasi

1. Rekomendasi Akademis

Dalam meneliti suatu produk budaya yang diproduksi dalam suatu kultur tertentu, perlu dipahami bahwa konten yang direpresentasikan merupakan adaptasi dari kultur tempat produk budaya tersebut diproduksi. Dalam penelitian ini, peneliti meneliti serial film kartun Doraemon yang berasal dari Jepang, yang kemudian disulih suaranya ke dalam bahasa Indonesia, sehingga ada

kemungkinan bias makna dari teks verbal yang telah diterjemahkan. Karenanya, peneliti merekomendasikan kepada peneliti yang tertarik untuk melakukan kajian representasi suatu fenomena dalam media audio visual yang telah disulih suarakan untuk turut mengkaji perbedaan budaya tempat teks tersebut berasal bilamana terdapat pengurangan atau penguatan makna teks bila diterjemahkan.

2. Rekomendasi Sosial

Dari temuan penelitian, peneliti merekomendasikan orang tua untuk menjauhkan anak-anaknya dari tayangan serial film kartun Doraemon karena kontennya yang sarat dengan adegan *bullying*. Tak hanya serial film kartun tersebut saja, tetapi semua tayangan anak yang berpotensi mengandung konten yang sarat akan adegan *bullying* yang lainnya. Peneliti juga merekomendasikan pendampingan saat anak menonton televisi, agar anak tidak terjebak dalam pemaknaan yang tak diinginkan dari tayangan yang ditonton.

3. Rekomendasi Praktis

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, peneliti menyarankan penghentian penayangan serial film kartun Doraemon karena cerita yang terkandung dalam serial tersebut sarat dengan aksi-aksi *bullying* yang dilakukan oleh karakternya. Selain itu, serial film kartun Doraemon juga tayangan yang dekat dengan anak-anak, kekhawatiran bahwa konten *bullying* dapat memengaruhi pemirsa anak-anak semakin menguatkan rekomendasi peneliti untuk menghentikan penayangannya.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Adams, G.R. Schvaneveldt J.D. *Understanding Research Methods 2nd Edition*. New York: Longam, 1991.
- Barker, Chris. *The Sage Dictionary of Cultural Studies*. California: Sage Publications, 2004.
- Barthes, Roland. *Image Music Text*. London: FontanaPress, 1977.
- Berger, Arthur Asa. *The Objects of Affection: Semiotics and Consumer Culture*. New York: Palgrave Macmillan, 2010.
- Budiman, Kris, *Ikonisitas; Semiotika Sastra dan Seni Visual*. Yogyakarta: Buku Baik, 2005.
- Budiman, Kris. *Semiotika Visual; Konsep, Isu dan Problem Ikonisistas*. Yogyakarta: Jalasutra, 2011.
- Cummings, William K. *Education and Equality in Japan*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1980.
- Currie, Gregory. *Image and mind; Film philosophy and Cognitive Science*. New York: Cambridge University Press, 1995.
- Danesi, Marcel dan Paul Perron. *Analyzing Culture. An Introduction and Handbook*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1999.
- Danesi, Marcell. *Understanding Media Semiotics*. New York: Oxford University Press, 2002.
- Deely, John N. *Basics of Semiotics Advances in Semiotics*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1990.
- Denmark, Florence L, et al. *Violence in Schools: Cross-National and Cross-Cultural Perspectives*. New York: Springer, 2005.
- Denzin, Norman K., & Yvonne S. Lincoln. *The Handbook of Qualitative Research 2nd Edition*. California: Sage Publications, 2000.
- During, Simon (ed). *The Cultural Studies Reader (Second Edition)*. London: Routledge, 1993.
- Eriyanto. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS, 2001.
- Goldstein, A. P & Conoley J. C. *School Violence Intervention: A Practical Handbook*, New York: The Guilford Press, 1997.
- Hall, Stuart. *Representation: Cultural Presentations and Signifying Practices*. London: Sage Publications, 1997.
- Fiske, John, *Cultural and Communication Studies; Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Terjemahan Idy Subandy Ibrahim & Yosol Iriantara Yogyakarta: Jalasutra, 2004.
- Halliday, M.K. & Ruqaiya Hasan. *Language, Context, and Text: Aspect of Language in a Social-semiotic Perspective*. Oxford: Oxford Unversty Press, 1989.
- Hidayat, Asep Ahmad. *Filsafat Bahasa, Mengungkap Hakikat Bahasa, Makna, Tanda*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Hoed, H. Benny. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok, Komunitas Bambu, 2011.

- Hoffmeyer, Jesper. *Signs of Meaning in the Universe: Advances in Semiotics* (terj.). Bloomington & Indianapolis. Indiana University Press, 1996.
- Langman, Peter. *Why Kids Kill: Inside The Minds of School Shooters*. New York: Palgrave Macmillan, 2009.
- Lawrence, Grossberg. *Mediamaking: Mass Media in a Popular Culture*, London: Sage Publications Ltd. 2006.
- Littlejohn, Stephen W. & Karen A. Foss. *Encyclopedia of Communication Theory*. California: Sage Publications, 2009.
- McQuail, Denis. *Mc Quail's Mass Communication Theory. 4th Ed.* London: Sage Publications, Inc., 2000.
- Olweus, Dan. *Agression in the School: Bulles and Whapping Boys*. London, Wiley: Halsted Press, 1978.
- Olweus, Dan. *Bullying at School: What We Know and What We Can Do*. Oxford: Blackwell Publishing, 1993.
- Olweus, Dan. "Peer Harassment: A Critical Analysis and Some Important Issues," *Peer Harassment in School*. New York: Guilford Publications, 2001.
- Pawito. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: LKiS, 2007.
- Pro, Fujiko. *Fujiko. F.Fujio*. Jakarta, Elex Media, 2012.
- Rigby, Ken. *New Perspectives on Bullying*. London dan Philadelphia: Jessica Kingsley Publisher, 2002.
- Salim, Agus. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya, 2001.
- Smith, Peter K., Helen Cowie, Ragnar F. Olafsson, and Andy P. D. Liefoghe, *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. *Bullying in School. How Succesful Can Intervention Be?* Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
- Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004.
- Sudjiman, Panuti & Aart van Zoest. *Serba-serbi Semiotika*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Sunardi, ST. *Semiotika Negativa*. Yogyakarta: Kanal, 2002.
- Sunarto, Kamanto. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 1993.
- Sutopo, H.B. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press, 2006.
- Tim O' Sullivan, Key Concepts in Communication and Cultural Studies, 2nd Edition. London: Routledge, 1994.
- Thomas R, Lindlof & Taylor Bryan C. *Qualitative Communication Research Methods*. London & New Delhi: Sage Publication, 1995.
- Van Zoest, Aart. *Serba-serbi Semiotika*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Winfried NÖTH, *Semiotik*, Cet I; Surabaya: Airlangga University Press, 2006.
- West, Richard & Lynn H. Turner. *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*. New York: McGraw-Hill, 2010.
- Yoneyama, Shoko. *The Japanese High School: Silence and Resistance*. Nissan Institute, Routledge Japanese Studies, 1999.

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. 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.

Web

Mitos Kelirumologi *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/>

LAMPIRAN

Lampiran 1
Transkrip Episode Buku Diorama

Visual	Audio
<p>Suasana di kelas sebelum pulang sekolah Murid-murid berdiri sambil mendengarkan arahan dari Pak Guru.</p> <p>Nobita tampak terkejut.</p> <p><i>Flash back.</i> Suasana di kelas ketika Pak Guru memberi tugas.</p>	<p>Pak Guru: Biologi hari ini selesai. Anak-anak jangan lupa ya. Tugas yang telah bapak berikan untuk mengamati proses kehidupan hewan yang sedang bertelur.</p> <p>Murid Sekelas: Baik.</p> <p>Giant: Akan dikerjakan.</p> <p>Suneo: Pelajaran kesukaanku.</p> <p>Nobita: Eh... Apa itu?</p> <p>Pak Guru: Nobita! Belum apa-apa kau sudah lupa ya? Tidak ingat ya, apa yang bapak katakan tadi?</p> <p>Pak Guru: Kali ini, kalian akan membuat semacam buku harian untuk hewan petelur.</p> <p>Nobita: Tugasnya satu saja kan, Pak?</p> <p>Pak Guru: Ya, tugas yang menarik, bukan?</p> <p>Nobita: Enteng, tidak masalah.</p> <p>Nobita: Ah... hanya aku yang tidak semangat mengerjakannya.</p> <p>Giant: Dasar Nobita, mana mungkin mengerjakannya. Ingat saja tidak pernah.</p> <p>Suneo: Ah, tenang saja, tinggal minta tolong Doraemon, kan?</p>

Visual	Audio
	<p>Murid Sekelas: Hahahaha...</p>
<p>Giant menghadang Nobita di jalan pulang. Ia membawa sebuah kotak.</p>	<p>Giant: Hei, Nobita, kau mau pulang, ya? Tugas dari Pak Guru merepotkan ya, Nobita?</p> <p>Nobita: Ah... Giant?</p>
<p>Giant menyodorkan kotak yang dibawanya kepada Nobita.</p>	<p>Giant: Makanya, aku bawakan anak kumbang untukmu. Jreng-jreng! Bagus, kan?</p> <p>Nobita: Oh... Bagus. Eh, tapi aku sudah punya dua jenis, telur kupu-kupu dan telur katak.</p>
<p>Giant memaksa memberikan kotak yang dibawanya, dan meletakkannya di atas kepala, Nobita.</p>	<p>Giant: Tapi aku khawatir dengan nilai tugas biologimu. Tidak peduli! Pokoknya kau harus memelihara kumbang ini.</p> <p>Nobita: Eh... Terima kasih.</p>
<p>Giant berteriak sambil menunjuk muka dan mengepalkan tangan ke arah Nobita.</p>	<p>Giant: Ingat ya, kau yang harus memeliharanya. Kau yang bertanggung jawab kalau sampai mati, mengerti!?</p>
<p>Nobita pun pergi membawa kotak yang diberikan Giant.</p>	<p>Nobita: Eh,..i... iya, baiklah.</p>
<p>Nobita berjalan terhuyung-huyung membawa dua kotak dan satu kantong plastik.</p>	<p>Giant (bicara sendiri): Memangnya enak jadi orang tua kumbang, hah? ... ehehehe</p>

Lampiran 2
Transkrip Episode Cermin Iklan

Visual	Audio
Doraemon dan Nobita berhenti sebelum melewati depan rumah Giant.	<p>Nobita: Ini rumah Giant, kalau ketahuan bisa makan waktu lama</p> <p>Doraemon: Iya, sebaiknya kita jalan pelan-pelan, Nobita.</p>
Saat lewat secara diam-diam, tiba-tiba Giant muncul menyapa. Nobita dan Doraemon terkejut.	<p>Giant: Hey! Kenapa tidak mampir?</p>
Nobita menjawab dengan gugup.	<p>Nobita: Eh, ma... mau belanja.</p>
Giant mendekati Nobita sambil bertanya dengan nada sedikit curiga.	<p>Giant: Apa iya? Hm?</p>
Nobita menjawab dengan gugup. Sambil berusaha meyakinkan Giant. Nobita dan Doraemon berkeringat.	<p>Nobita: Iya, benar... benar.</p>
Tiba-tiba dari dalam rumah, muncul Suneo sedang memegang pengki dan sapu. Ia berjalan keluar toko.	<p>Suneo: Oh, hampir lupa aku juga disuruh mama belanja.</p>
Giant melihat Suneo dan meneriaki Suneo. Ia menarik kerah belakang Suneo dengan tangan kiri, tangan kanannya bersiap memukul.	<p>Giant: Pembohong! Suneo, kau cari alasan untuk kabur, kan?</p>
Suneo berkeringat dan matanya meneteskan sedikit air mata.	<p>Suneo: Tidak, lepaskan aku.</p>
Giant mengangkat Suneo dengan kedua tangannya dan membanting Suneo.	<p>Giant: Ah, bohong, bohong! Rasakan!</p>
Giant memukuli Suneo sehingga debu-debu mengepul membentuk awan-awan kecil.	<p>Suneo: Aduh! Aduh! Aduh!</p>

Lampiran 3
Transkrip Episode Diorama Alam

Visual	Audio
Giant dan Suneo menertawai Nobita yang sedang duduk lesu di mejanya.	<p>Giant: Kasihlah, tinggal dia seorang diri. Hahahahahaha...</p> <p>Nobita: Hmm....</p> <p>Suneo: Baguslah. Semoga betah ya... hahahahaha...</p>
Nobita mengejar Suneo dan Giant yang membawa tas sekolah miliknya.	<p>Giant: Hehehehe... Ayo kejar sampai dapat! Ayo cepat, ayo!</p> <p>Nobita: Tunggu, hei! Jangan lari! Kembalikan! Kembalikan tasku!</p> <p>Suneo: Hehehehe.</p>

Lampiran 4
Transkrip Episode Jarum Poster

Visual	Audio
Giant memukul bola.	Giant: Siap! Terima pukulanku, ya!
Suneo menangkap bola dengan santai.	Suneo: Mana? Mana? Ah... Dapat!
Giant kembali memukul bola.	Giant: Berikutnya!
Bola ditangkap oleh Teman #1.	Teman#1: Aku! Aku!
	Giant: Hiah! Tangkapan yang bagus!
	Suneo: Sempurna.
	Nobita:

Visual	Audio
Nobita gemetar ketakutan.	Eehh...
Giant berteriak ke arah Nobita kemudian memukul bola.	Giant: Sekarang kamu. Nobita!
Nobita menunduk di tanah lapangan untuk menghindari bola.	Nobita: Uwaaaaa.... Menakutkan sekali!
Giant menghampiri Nobita kemudian berteriak memarahinya.	Giant: Heh! Payah! Bagaimana kamu!? Jangan menghindar! Tangkap bolanya!
Giant geram dan memaksa Nobita menangkap bola.	Nobita: Tapi aku kan takut. Giant: Heehh... Nobita, tangkap sampai dapat!
Giant memukul bola bertubi-tubi ke arah Nobita. Nobita mati-matian menghindarinya.	Nobita: Ampun! Nobita: Uwah...
Suneo dan Teman #1 tertawa menyaksikan Nobita menghindari pukulan bola dari Giant.	Suneo dan Teman #1: Hahahahaha...
Giant tampak kelelahan dan berkeringat. Ia memukul bola sekali lagi.	Suneo: Hahahaha... seperti cumi-cumi. Lucu.
Bola memantul ke tanah dan menghantam dagu Nobita sampai meninggalkan bekas. Nobita terhuyung-huyung dan terjatuh.	Giant: Sekali lagi!
Giant tertawa melihat pukulannya mengenai Nobita.	Nobita: Uwah! Euh... euh.
Suneo dan Teman #1 tertawa melihat Nobita.	Giant: Hehehe... Rasakan itu!
	Suneo: Penangkap terburuk di dunia. Payah.
	Teman#1: Iya, benar.

Lampiran 5
Transkrip Episode Kaca Pembesar Otomatis

Visual	Audio
Nobita memainkan mobil radio kontrolnya bersama Doraemon dan Shizuka.	<p>Doraemon: Ayo, Nobita! Belok kanan, jangan sampai nabrak.</p>
	<p>Shizuka: Ternyata Nobita boleh juga ya nyetirnya.</p>
Saat sedang asik bermain, tiba-tiba Giant memanggil.	<p>Nobita: Sekarang sedang seru-serunya.</p>
	<p>Giant: Hey, Nobita!</p>
	<p>Nobita: Ah?</p>
	<p>Giant: Tidak biasanya kau punya radio control? Aku coba dong.</p>
	<p>Hiat... hiat... Hehehe...</p>
Giant menghampiri Nobita dan memegang bahunya.	<p>Giant: Hey, dengan teman tidak boleh pelit.</p>
Nobita berkeringat.	<p>Nobita: Eh... Tidak boleh.</p>
Giant merebut remote milik Nobita.	<p>Giant: Harus boleh! Tancap! Ayo!</p>
Nobita meminta Giant untuk bermain dengan hati-hati. Tetapi Giant tak menghiraukannya.	<p>Nobita: Waaah... Giant hentikan! Jangan seperti itu jalannya.</p>
Tiba-tiba muncul robot radio control milik Suneo.	<p>Giant: Tenang, tidak usah khawatir. Eh! Apa itu?</p>
Robot tersebut mengangkat mobil radio control milik Nobita. Lalu, Suneo muncul dari balik pagar.	<p>Nobita: Awas! Hati-hati!</p>
	<p>Nobita: Heaaa... itu mobilku!</p>

Visual	Audio
Giant melempar remote milik Nobita dan menghampiri robot milik Suneo.	<p>Suneo: Hehehehe...</p> <p>Nobita: Eh... Suneo.</p> <p>Suneo: Kalian semua kagum dengan robot radio controlku, kan?</p> <p>Giant: Wah! Kau hebat, Suneo! Kuat sekali, sampai bisa mengangkat mobil Nobita.</p>
Robot tersebut menjatuhkan mobil milik Nobita.	<p>Suneo: Turunkan.</p> <p>Nobita: Eeh.. Jangan dibanting, Suneo.</p>
Suneo menertawakan Nobita.	<p>Suneo: Maaf deh... habis mobilmu kuno sih hahahaha...</p>
Giant ingin meminjam robot milik Suneo, kemudian Suneo mengambil robotnya dan kabur.	<p>Giant: Suneo, aku boleh pinjam, kan?</p> <p>Suneo: Tunggu dulu, ada syaratnya.</p> <p>Giant: Syarat? Hey, jangan lari!</p> <p>Suneo: Kabur!</p> <p>Giant: Tunggu, aku pinjam.</p>