

BAB II

KAJIAN TEORI

Bab ini akan membahas lebih jauh dan rinci tentang teori yang terkait, yakni membahas pengertian perundungan, lalu akibat-akibat perundungan, dan membahas studi media yang berkaitan dengan komik online (Long 6). serta mengenal elemen-elemen yang terdapat dalam komik untuk dianalisis sesuai usulan yakni tentang bagaimana komik direpresentasikan dalam penataan pemikiran suatu gambar yang dapat ditafsirkan (Clement 109).

2.1 Definisi Perundungan

Perundungan adalah perilaku yang membahayakan, menyakiti, mengintimidasi terhadap individu lain yang dianggap lebih atau cenderung rendah atau lemah (Farmer 19). Dengan kata lain, Perundungan dapat didefinisikan sebagai aksi yang bertujuan untuk mencelakai hidup satu individu.

Dengan demikian dapat dijabarkan kembali, bahwa perundungan tindakan yang tidak hanya membahayakan saja, akan tetapi menghancurkan segala aspek yang dirasakan oleh satu individu sebagai korban atau sasaran perundungan. Dalam arti menghancurkan bukanlah hancur seperti bangunan yang dihancurkan tetapi kehancuran mental seseorang, seperti saat individu itu merasakan ketakutan yang cukup ekstrim atau dahsyat. Ia pun akan merasakan hidup dalam kesengsaraan yang tiada hentinya dan mungkin akan dihantui oleh mimpi atau kejadian yang buruk setiap harinya. Intinya, perundungan tidak hanya menghancurkan yang sifatnya berbentuk fisik maupun batin. Akan tetapi, keduanya dapat terjadi dalam waktu yang bersamaan. Dengan adanya definisi di atas, terdirilah penjabarannya lainnya.

Students (or individuals) who are victims have low self-esteem, depression, anxiety, health problems and are often absent from school (or anywhere else). Bullying has a huge impact on the victim (Kowalski 13).

Sementara itu, adapun penalar lain yang berargumen serta menambahkan penjelasan tentang perundungan.

Perundungan atau bullying dapat didefinisikan sebagai sebuah tindakan atau perilaku agresif yang disengaja, yang dilakukan sekelompok orang atau seseorang secara berulang-ulang dan dari waktu ke waktu terhadap seseorang korban yang tidak dapat mempertahankan dirinya dengan mudah atau sebuah penyalahgunaan kekuasaan/kekuatan secara sistematis. (Kathryn 28)

Dengan pengertian lain, perundungan itu tak selalu terjadi dalam satu waktu lalu selesai, atau terjadi sekali saja tapi dapat terjadi dalam waktu panjang dan terus-menerus. Dalam hal ini pelaku perundungan akan menyakiti, menjelekkkan, mencemari, dan sebagainya tanpa henti kepada sasarannya. Pelaku melakukan dan menyalahgunakan hak kewenangan untuk melakukan tindakan yang tercela, karena dirinya merasa jauh lebih kuat dari sasarannya.

Tak hanya berkaitan dengan waktu kronologis, adapun yang menyampaikan dengan mengaitkan dengan kepercayaan seorang peneliti melakukan riset tentang perundungan yang berkaitan dengan Agama Islam.

Setiap orang tidak boleh menghina, merusak, melukai, membunuh, mengambil milik orang lain tanpa seizin pemiliknya. Menurut hal tersebut ada dalam hukum Islam yang disampaikan dalam al-Qur-an dan hadis (Suseno 29).

Dengan adanya pendapat yang bersangkutan dengan kehakiman agama, beliau menegaskan sifat kedudukan perundungan dalam kehidupan yang beragama. Ia pun menyampaikan bahwa perundungan itu dapat merusak ikatan batin seseorang dengan individu lainnya seperti halnya merusak hubungan pertalian kepada saudara maupun saudari sendiri.

Perundungan pun sebuah tindakan atau perilaku agresif yang disengaja, yang dilakukan sekelompok orang atau seseorang secara berulang-ulang dan dari waktu ke waktu. Aksi yang menjadi kebiasaan pelaku yang terus mengulangi kesenjangan sosial tanpa mengenal waktu dan tidak memandang aspek apapun. Dampak dari perundungan menjadi hal yang perlu

diperhatikan karena korban memiliki penghargaan diri (*self-esteem*) yang rendah, depresi, kecemasan, masalah kesehatan dan menjauhi sosialitas lingkungan sekitar.

2.2 Bentuk-Bentuk Perundungan

Bagian ini akan membahas mengenai bentuk-bentuk perundungan. Pertama, perundungan yang berupa fisik. Dilansir dari artikel pada website *National Centre Against Bullying*, Bentuk perundungan ini mencakup dari aksi mendorong, mencekik, mencakar, menjambak, menendang, memukul, dan lainnya dengan niat sengaja untuk menyakiti lawannya. Perundungan fisik juga menyebabkan kerusakan jangka pendek dan jangka panjang.

Bentuk berikutnya adalah perundungan verbal dan non-verbal. Masing masing dapat didefinisikan. Perundungan verbal dapat didefinisikan berdasarkan jurnal yang di tulis oleh Khadijah (116), perundungan verbal merupakan perundungan yang berupa simbol atau pesan yang diujarkan dengan tujuan untuk mengungkapkan suatu ujaran kebencian ataupun ketidaksukaan terhadap individu lain. Perundungan verbal tersebut dimulai dari ucapan yang tidak senonoh, mengejek, memaki, hingga menjelekkkan. Melainkan dari perundungan Non-verbal. Kembali berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Khadijah (123), perundungan non-verbal tidak hanya tanpa ujaran, akan tetapi bisa berupa materi. Mengartikan bahwa, sebagai pelaku perundung, akan menggunakan materi (Barang) sebagai alat dukungan untuk melanjutkan aksi perundungan. Perundungan hal satu ini memiliki keserupaan dengan perundungan fisik.

2.3 Faktor-faktor pendorong terjadinya perundungan

Ada beberapa faktor yang mendorong para perundung dalam melakukan aksi perundungan terhadap tokoh utama, faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar). Kedua faktor ini sudah begitu sangat dikenal dikalangan masyarakat dan mereka tahu setidaknya apa itu dari kedua faktor tersebut. Untuk memperluas dan memperjelas faktor kedua tersebut,

berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Veague (46), bahwa faktor eksternal merupakan faktor lingkungan yang di jadikan sebagai penyebab utama yang memicu terjadinya atau pendorong satu individu melakukan perundungan. Karena akan memicu gangguan psikotik yang terpacu pada lingkungan keluarga yang dingin dan tidak ada kelekatan atau kedekatan dengan sang anak.

Melainkan dengan faktor Eksternal, faktor Internal adalah faktor yang meliputi harga diri, tempramen, dan keluarga yang memberikan kecenderungan individu untuk menampilkan perilaku agresi (Arianty 14). Secara inti, Faktor Internal lebih merujuk terhadap kepribadian yang ditanam.

2.4 Akibat-akibat Perundungan

Aksi perundungan akan mengakibatkan berbagai macam dampak terhadap individu yang menjadi sasaran atau korban. Akibat dari Perundungan tidak sedikit membuat mereka menjadi terpuruk dan berdampak negatif untuk para korban yang bersangkutan. Seperti yang pernah dipaparkan oleh penalar di bawah ini.

It was revealed that children miss school because they fear being bullied. It is also observed that victims of bullying may stop talking about school or a particular class activity at school. Also youth victimization such as bullying leads to feeling of distress, unhappiness and loneliness, increased social isolation and negative attitude towards school (Maliki 211)

Perundungan dapat mengakibatkan mental seorang individu terganggu. Salah satunya ia dapat kehilangan rasa percaya diri dan tidak dapat mempercayai orang lain juga. Selain itu, adanya peluang korban merasa ketakutan yang luar biasa. Sehari-harinya akan jauh lebih terasa menakutkan dan berat untuk dijalani. Rasa takut itu terus menghantui dirinya hingga kapanpun. Gangguan mental lainnya, seperti depresi yang berujung membuat individu ini jauh lebih tertekan. Mereka juga dapat hal-hal yang terlarang, seperti mencoba untuk bunuh diri, melukai dirinya dengan benda apapun, dan lainnya. Mereka mungkin akan menyalahkan dirinya sendiri

atas kekurangan, kejelekan, ataupun ketidaksempurnaan yang ia miliki atas hidupnya. Selain itu, penalar lain pun menyampaikan hal pentingnya, yakni, *The personal traumatic experience emphasizes the feeling of seclusion, loneliness, and estrangement in bearing witness. The loneliness and estrangement* (Heriyati 168).

Yang dapat disimpulkan, bahwa, aksi perundungan akan mengakibatkan trauma yang akan terus menekan korban dalam depresi dan kesendirian.

2.5 Perspektif budaya perundungan di Korea Selatan

Perspektif perundungan di setiap negara tentunya berbeda-beda dan memiliki aksi yang tak serupa seperti dalam negara bagian barat. Sebagian besar, dari Amerika hingga Kanada, aksi perundungan fisik memiliki tingkat yang jauh lebih tinggi dibanding dari perundungan verbal (Lee 3). Maka dari itu, pemahaman pada budaya Barat dan Timur berbeda. Fenomena perundungan Korea selatan memiliki ciri-ciri yang berbeda, dalam hal bentuk agresi dan jumlah agresor, lebih berfokus pada bentuk agresi relasional dan tidak langsung daripada agresi fisik atau langsung. Manakala arti lain, Korea Selatan jauh lebih menggunakan ujaran atau ucapan sebagai emosi ataupun amarah terhadap individu lain. Dan Lee kembali menambahkan serta mempertegas argumennya:

there are several terms that indicate phenomena similar to bullying gipdan-ttadolim (group isolation), gipdan-goerophim (group bullying or group teasing), hakkyo-pokryuk (school violence), and wang-ta (social exclusion or excluded/victimized person) (342)

Yang mengartikan bahwa, *gipdan-ttadolim* adalah isolasi kelompok, dan *gipdan-gorophim* pelecehan kelompok atau *hakkyo-pokryuk* ataupun kekerasan sekolah. Dengan demikian, dapat kembali simpulkan bahwa perundungan yang terjadi pada negara Korea Selatan lebih mengacu dalam penggunaan kekerasan ujaran atau verbal. Serta beragam bentuk bentuk perundungan yang terjadi, dimulai dari sekelompok hingga individual.

2.6 Definisi Komik dan Studi media dalam Komik Online

Berdasarkan penjabaran Long (6), Media Studies atau Kajian media dapat didefinisikan sebagai Analisis media massa dan kajian media dalam disiplin akademis. Dalam kepentingan media untuk berpikir kreatif dan kritis, hal ini akan membuahi sebuah pemikiran konsep terhadap suatu penelitian. Dalam arti lain, dapat mengembangkan, merumuskan, menafsirkan, dan menggambarkan hal-hal yang dapat dilihat dari sebuah ilustrasi yang dipaparkan baik itu dalam media televisi, internet atau komputer, perbukuan, hingga komik. Dengan tujuan untuk memahami serta mengerti dari sebuah visual atau gambaran yang dapat menjadi penelitian.

Penggunaan media dalam penelitian ini adalah pada media komik. Komik sendiri dapat didefinisikan sebagai media yang menceritakan kejadian yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Dengan pemakaian simbol simbol serta setiap gerakan dan ekspresi yang digambarkan. Eisner pernah menyertai definisi sebuah komik.

“Sequential Art as a means of creative expression. a distinct discipline, an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea” (122).

Dengan perihal yang disampaikan oleh Eisner, bahwa untuk mempermudah dalam pemahaman, pengertian, dan penafsiran suatu aksi kejadian yang diilustrasikan oleh pengarang serta menambah suasana dengan membuat gambaran lebih mendramatisir seakan suatu kejadian bisa dirasakan dan dinarasikan secara nyata. Selain itu, komik pun berkembang menjadi media *virtual reality*.

Menurut Riyadi (75), *virtual reality* atau realitas maya, Kata virtual realitas maya adalah teknologi yang dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer. Berkaitan dengan dunia komputerisasi dan internet yang digabung. Lalu akan menjadi sebuah nama yaitu Komik Online. Atau juga disebut dengan *Cartoon Online* hingga

Webtoon. Kata *webtoon* merupakan gabungan dua (2) kata, yakni *Web* dan *Cartoon*. Lynn sebagai penalar kata *Webtoon* mempertegas argumennya.

Otherwise known as mobile cartoons, digital comics, web manhwa in Korean, and keitai manga in Japanese, webtoons are distinguished not only by the language and the site of production, but by the use of the web format to alter, at least in many cases, presentation, through vertical scrolling and use of multimedia visual and sound effects such as flash animation, sound, and touch reaction buttons. (1)

Dapat disimpulkan dari pernyataan-pernyataan di atas, kepentingan media untuk berpikir kreatif dan kritis, hal ini akan membuahi sebuah pemikiran konsep terhadap suatu penelitian. Dengan definisi komik sendiri sebagai media yang menceritakan kejadian yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Dengan pemakaian simbol simbol, serta setiap gerakan dan ekspresi yang digambarkan Penggunaan dalam penelitian ini merupakan Komik Online. Hal ini yang berkaitan dengan dunia komputerisasi serta internet dan dilakukan secara melalui website.

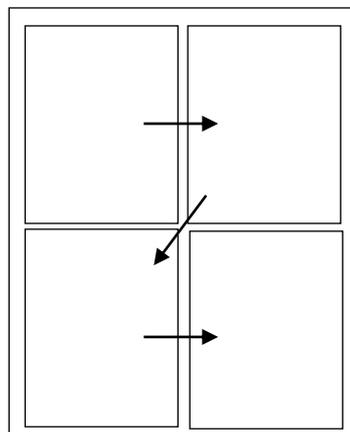
2.7 Analisis dan Interpretasi Komik

Untuk memulai sebuah analisis sebuah konten berupa gambar ataupun buku komik secara menyeluruh, tentunya harus mengetahui cara suatu konten dan cerita buku komik tersebut dirancang dan dikembangkan oleh pengarang.

designing the elements contained in comics, be it the arrangement of the use of images, the relationship between one scene to another, bibliographic information to the types of balloons drawn on the panels and the fonts used for the text lines. (Clement 109)

Secara keseluruhan, hal ini membahas dan mencakup mengenai Efek dalam komik, jenis balon (seperti pemikiran, dialog, dll.), Tipografi teks (tebal, miring, dll.) dan karakter yang terlibat, dan elemen-elemen penting dalam komik.

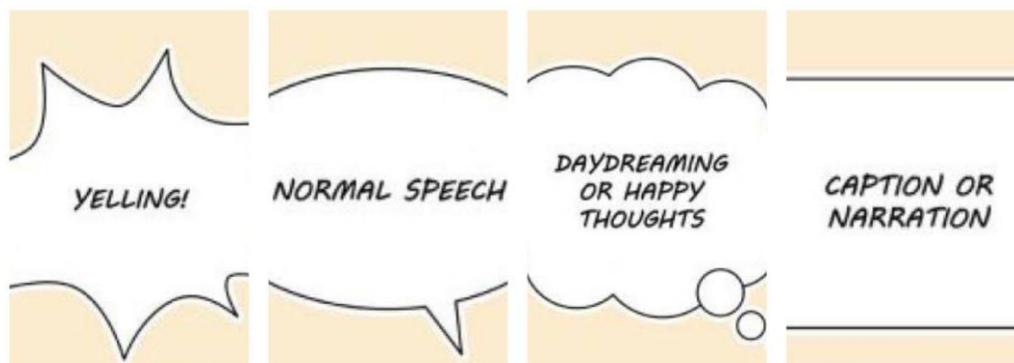
Komik akan dibaca berupa panel ke panel. Panel sendiri adalah deretan kotak-kotak atau sebuah kerangka bingkai yang menyusun dalam sebuah komik. Deretan panel dapat didefinisikan sebagai garis hitam yang dipisahkan oleh garis putih menjadi 2 (dua) bagian antara gambar satu dengan yang lainnya. Secara luas, deretan panel ini mengungkapkan sebuah adegan tersendiri yang akan dipaparkan oleh seorang pengarang, untuk mengungkapkan melalui waktu, tempat, atau pemakaian alur yang berbeda. Tetapi, hal ini tidak akan lepas dari munculnya sebuah hubungan satu sama lain dalam mengubah adegan, dan skenario. Juga memberi gambaran apakah ada keseimbangan atau ketidakseimbangan antara karakter, skenario, dan dialog. Intisari dari deretan panel adalah kotak-kotak yang berisi ilustrasi dan teks untuk menggambarkan sebuah ilustrasi dari alur cerita yang dipaparkan oleh pengarang.



Gambar 2.1 Panel Komik

Berikutnya, dalam komik tentunya ada yang disebut sebagai karakter. Karakter tentunya merupakan elemen yang sangat penting dalam sebuah cerita. Dimulai dari yang berupa novel, cerita pendek, video game, drama, komik, dan lain-lainnya. Karakter dalam

sebuah karya sastra adalah tokoh yang berperan dalam sebuah alur cerita (McCloud 66). Tokoh di sini berfungsi sebagai kumpulan dari individu yang dipaparkan oleh pengarang untuk menjalankan suatu jalan cerita yang disediakan, memperagakan setiap aktivitas yang dilakukan, selayaknya kehidupan nyata. Tentunya, penokohan oleh seorang pengarang itu tidak sembarangan atau tidak asal dibuat. Ekspresi tokoh merupakan salah satu unsur terpenting dalam penceritaan komik, terutama membangun emosi penikmat komik. Ekspresi sendiri adalah bentuk dari komunikasi yang sering kita gunakan. Kita semua tahu cara ‘membaca’ dan ‘menulis’ ekspresi menggunakan wajah.



Gambar 2.2 Balon Kata

Balon kata berisi teks untuk pemberian percakapan atau interaksi antar tokoh dalam satu skenario atau tempat perkara kejadian. Balon kata memiliki beragam bentuk. Dari yang berbentuk oval panjang biasa, lalu dengan bentuk yang kotak atau persegi panjang, adapun yang seperti berbentuk awan, hingga oval yang memiliki garis garis pada setiap ujung ruas. Tentunya, dengan berbagai bentuk ini, balon kata memiliki fungsi masing masing. Balon kata yang berbentuk oval biasa, umumnya dipakai untuk interaksi antar tokoh secara langsung yang digambarkan. Balon kata berbentuk Kotak atau persegi panjang, umumnya berfungsi sebagai narasi atau ketika sang pengarang bernarasi ataupun seorang tokoh yang bernarasi. Balon kata

berbentuk awan, akan muncul setiap skenario ketika sang tokoh (baik tokoh utama ataupun lainnya) sedang berbicara pada diri sendiri atau dalam hati. Dan untuk balon kata yang berbentuk oval tapi memiliki ujung seperti tanduk, merupakan hal serupa seperti balon kata saat interaksi, akan tetapi memiliki makna yang berbeda yakni menggambarkan interaksi tersebut adalah dengan aksi seperti berteriak, bersorak, dan lain lain.

Efek dalam komik juga bagian terpenting dalam interpretasi atau penafsiran suatu kejadian.

Efek dalam komik juga sering disebut sebagai Efek Visual (Visual Effect) untuk mendramatisir sebuah gambar serta diperlukan untuk menyakinkan para pembaca tentang suara yang ingin diberikan kepada pembaca. (Koendoro 30)

Efek Visual ini sangat membantu para pembaca untuk menafsirkan suatu kejadian lebih jauh. Mereka dapat mengetahui sebuah gambaran aksi yang dilakukan oleh karakter dalam komik, dan sebagaimana bunyi mengeluarkan suara aslinya. Walaupun hanya berupa efek visual, akan tetapi, para pembaca dapat menginterpretasikannya secara langsung karena mengenali hal tersebut selayaknya

terjadi dalam dunia nyata. Lalu, Efek komik ini selalu terjadi atau berdampingan dengan benda yang menghasilkan suara. Apapun itu bendanya, atau barang akan selalu diiringi oleh suara secara visual. Dengan ukuran yang menyesuaikan kesediaan tempat. Adapun hal yang terkadang melebihi batas kontur hitam panel komik. Dapat disimpulkan, bahwa efek komik ini bergantung dengan sebagaimana pembaca mengenali suara suara yang dipaparkan oleh pengarang dalam sebuah cerita buku komik. Dan bagaimana mereka menangkap, mengenali, dan mengetahui suara yang divisualisasikan.

Dalam komik pun, ada hal atau elemen penting lainnya dalam melakukan analisis. Terutama, pada gerakan gestur tubuh yang diperagakan oleh sang tokoh utama ataupun tokoh-tokoh pendukung lainnya. Gerakan postur tubuh ini dapat disebut juga sebagai *Body Language*. Gerakan yang dimana akan menjadi peran penting dalam penafsiran aksi. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Eisner (111), bahwa pergerakan merupakan salah satu bentuk komunikasi antara individu,



Gambar 2.3 Efek Komik peledakan dan garis

bagaimana pesan dapat diperagakan dan ditangkap menjadi sebuah pemikiran dan tanggapan. Maka dari itu, dengan pergerakan tersebut, pembaca akan mengetahui dan menangkap kejadian seperti apa yang diilustrasikan oleh pengarang sebuah komik.



Gambar 2.4 Pergerakan kaki atau bagian dari *Body Language*

Berikutnya, Elemen penting lainnya adalah Ekspresi. Ekspresi merupakan bagian hal terpenting dalam tokoh atau satu karakter. Karena bagaimana pun, pembaca akan membaca tidak hanya dari sebuah gerakan, akan tetapi akan menilai dari ekspresi yang ditunjukkan dari tokoh-tokoh dalam komik. Selain itu, ekspresi merupakan bentuk perasaan emosional yang dapat dibentuk. berdasarkan Eisner (109), pergerakan pada muka, dimulai dari bibir, mata, hidung, pipi, hingga kening merupakan mimik yang menunjukkan suatu ekspresi tanpa perlu ujaran atau aksi.

2.8 Simpulan

Dengan demikian, hal ini dapat disimpulkan bahwa elemen-elemen yang sudah dipaparkan di atas, menjadi hal-hal penting untuk menganalisis Komik ‘*Save Me*’. Sebagaimana suatu adegan atau kejadian itu dapat dianalisis melalui proses pengenalan terhadap komik, menggunakan kreatifitas dalam merangkai suatu kejadian yang mengandung banyak peristiwa atau ambiguitas, mengetahui perspektif atau pandangan perundangan dengan

menyesuaikan budaya korea selatan dan mengembangkan suatu hal inovatif dan refleksif terhadap hal yang dilihat secara langsung.