

BAB II

GAMBARAN UMUM PENELITIAN

A. Kekerasan dan *Bullying*

Fenomena *bullying* sebagai salah satu potret kehidupan yang banyak ditampilkan dalam berbagai cerita drama, film, maupun *webtoon*. *Bullying* bisa terjadi pada semua tingkatan sekolah mulai dari TK sampai dengan SMA, bahkan sampai dengan Perguruan Tinggi. Prevalensi tertinggi terjadi pada masa SMA. Masa-masa SMA adalah masa di mana seorang anak berada dalam fase remaja, yaitu dalam usia 15-18 tahun. Seorang remaja sering kali menampilkan berbagai gejolak emosi, menarik diri dari keluarga, serta mengalami permasalahan baik di lingkungan keluarga, sekolah, atau di lingkungan pergaulannya.

Olweus (1999 : 7) menyatakan bahwa *bullying* merupakan tindakan agresif yang disengaja, dilakukan berulang-ulang dan dari waktu ke waktu, serta terdapat ketidakseimbangan kekuatan. Ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban *bullying* bisa bersifat *real* maupun perasaan (Wiyani, 2012). Contoh yang bersifat *real* berupa ukuran badan, kekuatan fisik, *gender* (jenis kelamin), dan status sosial. Contoh yang bersifat perasaan seperti perasaan lebih superior dan kepandaian berbicara atau pandai bersilat lidah.

Bullying merupakan aktifitas sadar, disengaja, dan bertujuan untuk melukai, menanamkan kekuatan melalui agresi lebih lanjut, dan

menciptakan teror yang didasari oleh ketidakseimbangan kekuatan, niat untuk menciderai, anacama agresi lebih lanjut, teror yang dapat terjadi jika penindasan meningkat tanpa henti (Coloroso, 2007 :72).

Banyak sekali faktor penyebab mengapa seseorang berbuat *bullying*. Pada umumnya orang yang melakukan tindak *bullying* karena merasa tertekan, terancam, terhina, dendam dan sebagainya. Menurut Benitez dan Justicia (2006) pelaku *bullying* cenderung memiliki sifat empati yang rendah, implusif, dominan, dan tidak bersahabat. *Bullying* disebabkan oleh korban dari keadaan lingkungan yang membentuk kepribadiannya menjadi agresif dan kurang mampu mengendalikan emosi misalnya lingkungan rumah/keluarga yang tidak harmonis yaitu sering terjadi pertengkaran antara suami istri yang dilakukan di depan anak-anak, atau sering terjadi tindak kekerasan yang dilakukan orang tua terhadap anaknya, anak yang terlalu dikekang, atau serba dilarang.

Pelaku *bullying* dapat diartikan sesuai dengan pengertian *bullying* yaitu bahwa pelaku memiliki kekuasaan yang lebih tinggi sehingga pelaku dapat mengatur orang lain yang dianggap lebih rendah. Korban yang sudah merasa menjadi bagian dari kelompok dan ketidakseimbangan pengaruh atau kekuatan lain akan mempengaruhi intensitas perilaku *bullying* ini. Semakin subjek yang menjadi korban tidak bias menghindar atau melawan, semakin sering perilaku *bullying* terjadi. Selain itu perilaku *bullying* dapat juga dilakukan oleh teman sekelas baik yang dilakukan perseorangan maupun oleh kelompok (Wiyani. 2012).

Tindak kekerasan dapat dilakukan oleh siapa saja. Kekerasan bukanlah sebatas memukul atau melukai orang lain. Kekerasan dalam metafora yang luas bias mencakup beragam perlakuan yang tidak menyenangkan baik secara fisik maupun psikologis. Kekerasan dapat berupa penggunaan kekuatan fisik atau ancaman secara sengaja kepada diri sendiri, orang lain maupun kelompok yang mengakibatkan cedera, kematian, gangguan psikis atau trauma. Menurut Santoso (2002 : 24) kekerasan juga dapat diartikan sebagai serangan memukul yang melibatkan ancaman dan aplikasi aktual kekuatan fisik kepada orang lain.

Kekerasan merupakan perilaku menyimpang yang mengakibatkan luka dan menyakiti orang lain. Eric dan Sally (2009) mengelompokkan bentuk-bentuk perilaku kekerasan menjadi tiga yaitu bentuk emosional verbal yaitu, meliputi sikap membenci baik yang diekspresikan dalam kata-kata maupun tidak. Seperti marah, terlibat dalam pertengkaran, mengutuki, mencaci maki, menertawakan, dan menuduh secara jahat. Bentuk fisik bersifat sosial, meliputi perbuatan berkelahi dalam rangka mempertahankan diri. Bentuk fisik bersifat anti sosial meliputi perbuatan menyerang, melukai, berkelahi tanpa alasan, membalas penderitaan secara brutal.

B. Media Baru Dalam Bentuk Webtoon

Seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi, komunikasi massa menjadi semakin canggih, kompleks dan memiliki kekuatan yang lebih dari masa-masa sebelumnya. Hal ini terlihat dari munculnya media baru. Istilah ‘media baru’ sudah digunakan sejak tahun 1960-an dan telah

mencakup seperangkat teknologi komunikasi terapan yang semakin berkembang dan beragam. Media baru didefinisikan sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital (Creeber dan Martin, 2009). Definisi lain tentang media baru dikemukakan oleh Lister dkk (2009) yaitu media yang di dalamnya terdiri dari gabungan berbagai elemen. Artinya terdapat konvergensi media di dalamnya, di mana beberapa media dijadikan satu (dalam McQuail 2011: 40).

Menurut McQuail (2011:43) ciri utama media baru yaitu adanya saling keterhubungan artinya akses terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang ada di mana-mana. Media baru dan media lama tentunya berbeda, adapun perbedaannya, yakni media baru mengabaikan batasan *percetakan* dan model penyiaran dengan memungkinkan terjadinya percakapan antar banyak pihak, memungkinkan penerimaan secara simultan, perubahan dan penyebaran kembali objek-objek budaya, mengganggu tindakan komunikasi dari posisi pentingnya dari hubungan kewilayahan dan modernitas, menyediakan kontak global secara instan, dan memasukkan subjek modern atau akhir modern ke dalam mesin yang berjaringan (Poster dalam McQuail, 2011:151).

Perubahan utama yang berkaitan dengan munculnya media baru yaitu: digitalisasi dan konvergensi atas segala aspek media, interaksi dan

konektivitas jaringan yang semakin meningkat, mobilitas dan deklokasi untuk mengirim dan menerima, adaptasi terhadap peranan publikasi khalayak dan munculnya beragam bentuk baru ‘pintu’ (*gateway*) media, pemisahan dan pengaburan dari ‘lembaga media’. Klaim status paling utama sebagai media baru dan mungkin juga sebagai media massa adalah internet. Pada awalnya, internet digunakan sebagai media komunikasi *non* komersial dan pertukaran data antara profesional, tetapi perkembangan menjadikan internet sebagai alat komunikasi pribadi dan antarpribadi. (McQuail, 2011:44).

Denis McQuail memberikan beberapa ciri mengenai internet, yaitu: teknologi berbasis komputer, karakternya hibrida, tidak berdedikasi dan fleksibel, potensi interaktif, fungsi publik dan privat, peraturan yang tidak ketat, saling terhubung, ada di mana-mana atau tidak tergantung lokasi, dapat diakses individu sebagai komunikator dan media komunikasi massa dan pribadi.

Kemunculan media baru turut memberikan andil akan perubahan pola komunikasi masyarakat. Media baru, dalam hal ini internet sedikit banyak mempengaruhi cara individu berkomunikasi dengan individu lainnya. Internet di kehidupan sekarang hadir untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam berkomunikasi dan memperoleh informasi. Internet berfungsi sebagai jaringan global untuk komunikasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya di belahan dunia. Mengakses internet saat ini sudah menjadi rutinitas masyarakat. Tidak hanya dengan menggunakan komputer atau

laptop saja tetapi juga melalui handphone dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh sejumlah provider telpon seluler.

Salah satu media baru yang digunakan sebagai sarana komunikasi yaitu *Webtoon*. *Webtoon* merupakan sebuah digital yang kini menjadi salah satu alternatif media yang mempermudah publik untuk mengakses dan membaca komik dengan cara yang semakin mudah. Komik digital sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap masyarakat ataupun individu yang menjadi sasarannya, karena sifatnya visual yang terdiri dari banyak gambar dan teks sebagai penjelasan gambar tersebut (Indria, 2011: 29).

C. Sejarah Perkembangan *Webtoon*

Webtoon berkembang pertama kali sekitar akhir tahun 1900an di negara Korea Selatan. Era *webtoon* ini dilatar belakangi oleh penurunan minat membaca komik tradisional di kalangan remaja. Menurut salah seorang penulis *webtoon* yaitu Park Soo In, era *webtoon* di Korea Selatan terbagi menjadi dua generasi. yaitu generasi pertama diwakili oleh “*Snow Cat*”. Generasi ini memulai *webtoon* dari diari bergambar pada *homepage* pribadi. Judul yang paling terkenal dari generasi ini yaitu “*Marine Blues*” karya dari Sunggye-goon, sehingga banyak pengunjung mengetik komentar dan pesan pada *homepage* tersebut. Pada generasi kedua yang diwaliki oleh “*Moss*”. Generasi kedua ini mulai berkembang lebih komersial, karena banyak penulis mengunggah karya mereka lewat situs portal semacam *NAVER* dan *Daum* (Qura, N. M. U, 2017).

Pada awalnya, *webtoon* hanya tersedia untuk *platform* android saja. Namun, hanya berselang beberapa hari ketika peluncurannya, Line akhirnya merilis *webtoon* untuk pengguna IOS. Selain berbentuk aplikasi, pengguna platform lain juga dapat menikmatinya melalui *browser*. *Webtoon* pada dasarnya menawarkan layanan konten komik yang dapat dinikmati secara gratis. Dengan *webtoon*, penggunanya tidak perlu lagi mengunduh *e-book* karena konsumen dapat membaca komik-komik yang tersedia pada *webtoon* secara langsung.

Line Webtoon digratiskan untuk para pembuat komik baik amatir maupun profesional untuk mempublikasikan karya terbaik mereka kepada para penggemar komik di seluruh dunia. Line menyebutkan *Official Account Line Webtoon* mendapatkan dua juta pengikut hanya dua minggu berselang sejak pertama kali dikenalkan. Line *webtoon* menyediakan layanan di mana penggemar dapat menemukan konten komik berbasis *web* (*webcomic*) secara teratur karena sistem harian yang dapat memberikan episode-episode terbaru pada serial-serial populer setiap hari, setiap minggu. Dengan keragaman serial *webcomic*, para penggemar komik dapat selalu memiliki konten terbaru. Para pengguna Line *webtoon* juga dapat menikmati berbagai jenis/*genre webcomics*, mudah mengakses untuk mengunduh konten dan menerima notifikasi kapan seri terbaru akan dirilis/tersedia. Salah satu fitur terbaik dari Line *webtoon* adalah semua komik yang tersedia didalamnya dapat diunduh secara gratis. Sehingga

konsumen dapat membaca komik favoritnya tanpa perlu tersambung layanan internet di manapun dan kapanpun.

Salah satu kekurangan dari *webtoon* adalah di mana kita tidak akan bisa menemukan komik yang dijual dipasaran seperti yang tersedia di toko buku. Hampir semua komik yang berada dalam *webtoon* merupakan komik *Indie*. Line *webtoon* berencana memberi lebih banyak lagi variasi serial *webtoon* kepada para pengguna Line dan akan lebih banyak mengundang para bakat asal Indonesia. Di era globalisasi ini banyak penulis *webtoon* berasal dari berbagai negara dan karyanya diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa termasuk Indonesia. Aplikasi *Line webtoon* masuk ke Indonesia pada tahun 2015. Terdapat berbagai judul *webtoon* dapat dinikmati setiap hari melalui aplikasi *Line webtoon* dan dikelompokkan sesuai dengan *genrenya* (Qura, N. M. U, 2017). Berikut *genre* yang ada di *Line webtoon* Indonesia, yaitu:

- a). *Genre* drama, memiliki cerita yang lebih tertuju pada konflik emosi dan bertujuan untuk membuat pembaca merasa terharu dan terbawa dalam cerita tersebut. Contohnya *webtoon* dengan judul *Lookism*.
- b). *Genre* fantasi, penulis menciptakan sendiri dunia fantasinya, yaitu sebuah dunia lain yang berada dalam legenda atau mitos pada zaman dahulu yang di dalamnya melibatkan unsur sihir, mistik dan lainnya.
- c). *Genre* humor, berisi cerita lucu yang dapat membuat pembaca tertawa.
- d). *Genre slice of life* (Sepenggal Kehidupan), menceritakan tentang kisah nyata dalam kehidupan sehari-hari dari seorang karakter dalam.

e). *Genre* romantis, pada *genre* ini banyak mengandung unsur cinta dan romantis yang dapat membuat pembaca ikut terbawa oleh perasaan.

f). *Genre thriller*, cerita yang berarti sesuatu yang seru dan mengerikan.

g). *Genre horror*, yaitu berisi cerita-cerita yang menyeramkan.

a). Unsur Instrinsik *Webtoon*

Unsur instrinsik *webtoon* pada dasarnya sama dengan komik, yaitu sebagai berikut:

a). Tema

Makna yang terkandung dalam sebuah cerita. Pada *webtoon Lookism* ini mengusung tema pembentukan karakter dan kesenjangan sosial yang terjadi pada tokoh utama yaitu Park Hyung Seok yang sering menjadi korban *bullying* di sekolahnya karena memiliki wajah yang jelek dan tubuh yang pendek.

b). Tokoh

Pelaku cerita yaitu individu rekaan yang mengalami berbagai peristiwa atau perilaku dapat berwujud manusia maupun binatang. Tokoh pada *webtoon Lookism* ini, ada Park Hyung Seok, Ibu Park Hyung Seok, Lee Jin Sung, Vasco, Hong Jae Yeol, Soo Jung dan Mijin.

c). Setting

Mengarah pada tempat, waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa. Pada *webtoon Lookism* tersebut setting tempat berupa: lingkungan di sekolah dan waktu berupa: siang hari dan

malam hari, dan lingkungan sosial seperti rumah, toko, jalan, dan gang sempit.

d). Alur

Cerita yang berisi urutan kejadian dan kejadian ini berhubungan dengan sebab akibat. Pada *webtoon Lookism* ini alur cerita maju mundur, karena sering terjadi cerita kilah balik kehidupan tokoh utama, yaitu Park Hyung Seok (Dwi, F.N, 2016).

D. Deskripsi Webtoon Lookism

Webtoon Lookism merupakan sebuah komik digital hasil karya dari komikus Park Tae Joon yang ber-genre *drama*. *Webtoon Lookism* ini berkisah tentang seorang siswa yang bernama Park Hyung Seok yang mendapatkan tindak kekerasan dan *bullying* dari teman yang ada di sekolahnya, lalu Park Hyung Seok memutuskan untuk pindah sekolah dan memulai hidupnya yang baru. Serial *webtoon Lookism* ini dimulai pada tanggal 20 November 2014, dirilis oleh Naver *Webtoon* dan masih berlanjut sampai saat ini. *Webtoon* ini mulai diterbitkan di Line *Webtoon* dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia pada tanggal 3 September 2015. *Webtoon Lookism* mampu menyentil kehidupan sosial di Korea Selatan yang masyarakatnya cenderung melihat segala sesuatu dari penampilan. (<https://www.antaraneews.com/berita/578498/park-tae-joon-berbagi-cerita-tentang-komik-lookism/> diakses 28 Mei 2018, pukul 12.40).



Gambar 2.1 Cover *Webtoon Lookism*

1. Profil Webtoon

- a. Judul : *Lookism*
- b. Genre : Drama
- c. Tanggal Terbit : 20 November 2014
- d. Jumlah Episode : 160-Sekarang (*on going*)
- e. Waktu Terbit : Setiap hari Kamis
- f. Penulis : Park Tae Joon
- g. Bahasa : Korea/Inggris/Indonesia

2. Tokoh Webtoon

- a. Park Hyung Seok



Gambar 2.2

Sumber : *Webtoon Lookism* episode 13

Park Hyung Seok merupakan tokoh utama dalam *webtoon Lookism* ini. Park Hyung Seok merupakan murid yang selalu menjadi korban *bully* oleh teman di sekolah lamanya. Hingga ia akhirnya pindah sekolah, dan menemukan dirinya mempunyai dua tubuh yang bertolak belakang saat bangun tidur. Park Hyung Seok dengan tubuh barunya (gambar sebelah kanan). Park Hyung Seok dengan tubuh awalnya gendut dan jelek (gambar sebelah kiri).

Sosok Hyung Seok dalam *webtoon* ini adalah seorang pemuda yang baik hati, yang pekerja keras, dan selalu mencoba untuk akrab dengan orang-orang yang tertindas dan berusaha untuk melindunginya. Saat sekolah Park Hyung Seok akan menggunakan tubuhnya yang rupawan dan saat bekerja ia akan menggunakan tubuh awalnya yang gendut.

b. Lee Jin Sung



Gambar 2.3

Sumber : *Webtoon Lookism* episode 16

Lee Jin Sung adalah murid kelas *fashion* yang pintar olahraga tinju. Jin Sung merupakan sosok yang temperamental dan

suka mem-*bully* bahkan saat awal bertemu dengan Park Hyung Seok, Jin Sung sangat tidak menyukai Park Hyung Seok. Namun, setelah mengenal sosok Park Hyung Seok, Jin Sung akhirnya sadar berhenti mem-*bully* dan berubah menjadi orang yang lebih baik.

c. Lee Eun Tae (Vasco)



Gambar 2.4

Sumber : Line *Webtoon Lookism* episode 1

Lee Eun Tae atau yang akrab disapa Vasco ini merupakan murid jurusan arsitektur yang suka membela anak-anak yang lemah. Vasco bertubuh tinggi, berotot dan bertato. Vasco suka minum susu coklat dan olahraga. Vasco memiliki sifat yang baik, ramah dan lemah lembut dibalik tampang yang sangar dan tubuh yang kekar. Pada awalnya Vasco tidak menyukai Park Hyung Seok karena mengira Hyung Seok suka membuat keributan

d. Kim Mi Jin



Gambar 2.5

Sumber : *Webtoon Lookism* episode 42

Kim Mijin merupakan salah satu wanita tercantik di kelas *fashion* yang mempunyai sifat baik hati, ramah, dan tidak menyukai orang yang suka mem-*bully* dan berbuat kekerasan.

e. Hong Jae Yeol



Gambar 2.6

Sumber : *Webtoon Lookism* episode 5

Hong Jae Yeol adalah murid jurusan *fashion* dan berada di kelas yang sama dengan Parh Hyung Seok. Hong Jae Yeol merupakan sosok misterius, di dalam *webtoon* ini tidak ada satupun dialog atau balon kata yang menunjukkan dia berbicara. Hong Jae Yeol merupakan seorang *Chaebol* (orang kaya), baik hati, dan merupakan salah satu orang yang membantu dan membela Park Hyung Seok.

f. Choi Soo Jung



Gambar 2.7

Sumber : *Webtoon Lookism* episode 58 dan 60

Choi Soo Jung merupakan siswi baru di jurusan *fashion* yang memiliki dua tubuh juga seperti Park Hyung Seok. Jika Park Hyung Seok menggunakan tubuhnya yang rupawan untuk pergi sekolah, berbeda dengan Soo Jung yang menggunakan tubuh gendutnya. Soo Jung merupakan sosok yang baik hati walaupun wajahnya terkesan cuek dan dingin.

3. Sinopsis *Webtoon Lookism*

Webtoon Lookism ini merupakan komik *online* yang menceritakan tentang seorang anak Sekolah Menengah Atas (SMA) yang bernama Park Hyung Seok yang menjadi korban kekerasan dan *bullying* di sekolahnya karena penampilan fisik pendek, jelek, dan bertubuh gemuk, karena penampilannya yang seperti itu, Park Hyung Seok sering dijuluki dengan nama binatang, dijadikan sebagai objek penindasan, bahan ejekan dan menerima tindak kekerasan dari siswa lainnya di sekolah.

Setiap harinya Park Hyung Seok selalu mendapatkan perlakuan kasar dari teman-temannya di sekolah sehingga membuatnya sering

mengeluh akan kenyataan yang terjadi sampai pada suatu hari ia memutuskan untuk pindah sekolah karena sudah tidak tahan dengan perlakuan kasar yang setiap hari diterima dari teman-temannya. Setelah kepindahannya, siapa sangka pada suatu hari Park Hyung Seok menemukan dirinya memiliki dua tubuh sekaligus, tubuh barunya tersebut secara fisik sangat jauh berbeda dengan tubuh yang ia miliki selama ini. Dua tubuh yang ia miliki yaitu pendek, jelek, gemuk dan tubuh yang tinggi, tampan dan dengan proporsi tubuh seperti model. Mempunyai dua tubuh sekaligus membuat Park Hyung Seok bertanya-tanya apakah dengan tubuh baru yang ia miliki saat ini dapat membawanya pada kehidupan yang lebih baik nantinya.

Kemudian Park Hyung Seok memutuskan untuk pergi ke sekolah barunya dengan menggunakan tubuh yang rupawan untuk menghindari penindasan yang mungkin akan menimpanya seperti di sekolah lamanya. Namun tidak seperti apa yang diharapkan oleh Park Hyung Seok, dengan tubuh barunya masalah menjadi semakin berdatangan. Di sekolah barunya, Park Hyung Seok sangat populer di kalangan teman-teman wanitanya, hal inilah yang membuat teman-teman lelaki di kelasnya menjadi iri dan sering membuat masalah dengan Park Hyung Seok. Seiring dengan berjalannya waktu, tidak semua teman lelaki membenci Park Hyung Seok. Bahkan, teman yang begitu membenci Park Hyung Seok seperti Lee Jin Sung, dan Vasco justru menjadi sahabatnya dan mereka mencoba untuk menjadi orang

yang lebih baik lagi dan berhenti menjadi orang yang suka membuat keributan.

E. *Encoding Webtoon Lookism*

Penelitian ini menggunakan analisis *resepsi* atau penerimaan khalayak dengan model teori *encoding-decoding* dari Stuart Hall. Dalam pembahasan ini, peneliti akan melakukan analisis *encoding* untuk mengetahui bagaimana struktur tanda dalam proses pembuatan makna *webtoon Lookism*. Proses pembuatan makna dalam *webtoon Lookism* ini meliputi tiga aspek antara lain, yang pertama adalah kerangka pengetahuan mengenai wacana yang diangkat yaitu, tindak kekerasan dan *bullying*. Kedua, yaitu hubungan produksi penulis dengan cerita, dan yang ketiga adalah infrastruktur teknis dalam pembuatan *webtoon* ini yang meliputi alat untuk menggambar, tema, *setting*, alur dan unsur teknis lainnya yang turut menyajikan struktur tanda.

1. Kerangka Pengetahuan

Cerita yang tersaji dalam *webtoon Lookism* karya Park Tae Joon ini mengangkat tentang bagaimana tindak kekerasan dan *pembullying* yang terjadi dikalangan remaja terutama di lingkungan sekolah. Awal mula pembuatan *webtoon Lookism* ini berasal dari pengalaman pribadi sang penulis yaitu Park Tae Joon yang menjadi korban *bully* di sekolahnya dulu. Diwawancara saat acara “POPCON Asia 2016” di Jakarta Convention Center, Senayan, Park Tae Joon mengatakan “Inspirasinya dari kehidupan saya sendiri, tentang orang yang di-*bully* saat kecil dan ketika besar berubah

karena bertemu banyak orang sehingga menjadi orang yang lebih terbuka”.

(<https://m.cnnindonesia.com/hiburan/20160813110516-241-151131/metamorfosa-park-tae-jun-dari-korban-bully-ke-komik-lookism> , diakses pada Minggu, 8 Juli 2018, pukul 23.29.)

Park Tae Joon juga menambahkan bahwa pada kala itu ia merasa tidak menarik, ditambah dengan karakternya yang cenderung tertutup dan rendah diri. Untuk menghindari perlakuan *bully* yang dialaminya, Park Tae Joon mengatakan bahwa ia mencari lingkungan baru yang lebih menerimanya dan berusaha untuk berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya.

(<https://www.jawapos.com/entertainment/infotainment/28/08/2016/mengenal-kreator-webtoon-lookism-park-tae-jun-si-cute-mantan-korban-bully> , diakses pada Senin, 23 Juli 2018, pukul 15.02.)

Park Tae Joon memberikan kesan yang berbeda dalam *webtoon Lookism* yang diperuntukan untuk remaja usia 18 tahun ke atas. Dikarenakan dalam penyajian gambar mengandung muatan dewasa. Tetapi disamping hal tersebut dalam *webtoon Lookism* diceritakan beberapa kisah nyata yang terjadi di kalangan anak muda di zaman sekarang. Kisah nyata dalam *webtoon Lookism*, seperti tentang penampilan, kekayaan, ketenaran, dan kuat-lemahnya seseorang mempengaruhi kedudukan orang tersebut. Hal ini supaya memberikan contoh pada remaja sekarang untuk dapat membedakan mana yang baik dan buruk.

2. Hubungan Produksi

Kisah dari *webtoon Lookism* yang ditulis dan dibuat langsung oleh Park Tae Joon ini bertujuan untuk menyampaikan kritik sosial tentang perilaku kekerasan dan *bullying* yang terjadi khususnya di Korea Selatan dan di seluruh dunia pada umumnya. Hubungan produksi dari *webtoon* ini sendiri berhubungan dengan cerita pribadi dari Park Tae Joon yang mengalami *bullying*. Dalam beberapa kesempatan, Park Tae Joon menyatakan bahwa *webtoon* yang satu ini terinspirasi dari kisahnya di masa sekolah. Menjadi korban ejekan dan *bully* dari teman –teman di sekolahnya ternyata tak membuat dunia Park Tae Joon kelam. Tak dipungkiri, dunia sekolahnya memang sempit tak bersahabat, namun kehidupan terus berputar dan berubah. Tae Jun memutuskan untuk pindah sekolah dan mengubah dirinya menjadi lebih percaya diri dan memulai kehidupan yang lebih baik.

Cerita pribadi yang dialami oleh Park Taejun akhirnya ia jadikan sebagai cerita awal dari kisah Park Hyung Seok, pemeran utama dalam *webtoon* Lookism. Pada episode awal diceritakan tokoh Park Hyung Seok mendapatkan *bully* dari teman-temannya sehingga ia memutuskan untuk pindah sekolah dan memulai hidup yang baru. Namun tiba-tiba ia mendapatkan tubuh baru dan cerita dalam *webtoon* pun dimulai. (<https://m.kumparan.com/korea-chobo/fakta-unik-dibalik-webtoon-populer-lookism> diakses pada Senin, 23 Juli 2018, pukul 15.11)

Dalam *Talk Show* dan *Press Conferense* Park Tae Joon di Popcon Asia 2016, Park Tae Joon yang merupakan *creator Lookism* ini menceritakan bagaimana awalnya bergabung dengan *webtoon*, di mana dia memulainya pertama kali dengan mengikuti *webtoon challenge* sebelum resmi menjadi *creator webtoon* sesungguhnya. Kemudian tokoh dari *webtoon Lookism* ini sendiri, Park Tae Joon banyak terinspirasi dari orang-orang terdekat sampai artis populer Korea Selatan. Sebagai inspirasi bahkan beberapa tokoh dibuat mirip dengan beberapa artis dari Negeri Ginseng tersebut seperti Vasco, GD, Jay Park dan lainnya (<https://www.akibanation.com/kenal-lebih-dekat-dg-park-taejoon-creator-lookism-yang-multitalenta> diakses pada Senin, 23 Juli 2018 , pukul 15.32).

Seperti karakter Vasco, seorang preman yang sangat menghormati kedua orang tuanya. Park Tae Joon mengatakan bahwa Vasco terinspirasi dari karakter *rapper* ternama di Korea Selatan “Iya, untuk wajah saya terinspirasi dari Vasco. Tapi kalau badan dan penampilannya dari Dongdaemun, *online shopping* saya, itu hanya muka saya” (<https://m.detik.com/hot/art/3275511/eksklusif-park-tae-joon-ungkap-sisi-lain-komik-lookism> diakses pada Minggu, 8 Juli 2018, pukul 23.40). Kemudian, Park Tae Joon juga menambahkan bahwa ia membuat keseluruhan dari *webtoon* ini mulai dari cerita, penggambaran, *editing* dan sebagainya dengan sendiri tanpa dibantu oleh siapapun.

Dalam proses kreatifnya, Park Tae Joon menggunakan teknik menggambar secara digital, dengan sebuah *pen table*, semua ide cerita,

penggambaran masing-masing karakter, dan pewarnaan semua dilakukan sendiri. Untuk memperlancar proses menggambar, Park Tae Joon kerap mendengarkan lagu-lagu untuk memancing inspirasi, lagu *mellow* menginspirasi cerita yang menyedihkan, sedangkan lagu yang *upbeat* membantunya untuk untuk membuat kisah yang ceria.

Park Tae Joon mengungkapkan jika proses pengerjaan *webtoon* tak bisa dilakukan dalam waktu yang cepat dan buru-buru, sama seperti proses kreatif pembuatan sebuah komik cetak, setidaknya pembuatan *webtoon* sendiri membutuhkan waktu seminggu, termasuk proses penggambaran karakter sampai pewarnaan lengkap.

(<https://m.cnnindonesia.com/hiburan/20160813110516-241->

[151131/metamorfosa-park-tae-jun-dari-korban-bully-ke-komik-lookism](https://m.cnnindonesia.com/hiburan/20160813110516-241-151131/metamorfosa-park-tae-jun-dari-korban-bully-ke-komik-lookism) ,

diakses pada Minggu, 5 agustus 2018, pukul 23.29.)



Gambar 2.8 Wawancara detik.com dengan Park Tae Joon di

POPCON Asia 2016

3. Infrastruktur Teknis

Webtoon Lookism adalah salah satu *webtoon* yang terinspirasi dari kisah nyata yang dialami oleh sang penulis mengenai kasus *bullying* saat masa sekolah. *Webtoon* ini juga menggambarkan bagaimana sisi diskriminasi terhadap orang yang berpenampilan jelek dan tidak menarik. Memiliki cerita yang unik membuat *webtoon Lookism* ini menjadi salah satu *webtoon* yang populer. Di Naver *Webtoon* sendiri, *webtoon* ini telah menerima 999.999+ *love* dan di LINE *Webtoon* juga *webtoon* yang satu ini sudah menerima hampir 800.000 klik favorit.

Untuk menganalisis *encoding* infrastruktur teknis dalam *webtoon Lookism* ini, peneliti menggunakan analisis semiotika milik Arthur Asa Berger. Analisis semiotika ini diterapkan untuk memperhatikan unsur-unsur tanda yang dijadikan ‘kode’ oleh *creator webtoon* kepada khalayak. Unsur-unsur tanda ini secara khusus dapat diperhatikan melalui teknik pengambilan gambar. Selain teknik pengambilan gambar, terdapat pula hal lain yang juga menarik dalam melakukan analisis semiotika televisi/film, seperti pencahayaan, penggunaan warna, efek suara dan musik (Berger, 2000:34). Semua penanda tersebut membantu peneliti untuk menerjemahkan apa yang coba disampaikan *film maker/creator* secara visual maupun audio.

Kembali pada fokus penelitian yaitu adegan kekerasan dan *bullying* dalam *webtoon Lookism*. Adegan kekerasan dan *bullying* yang

ditampilkan dalam *webtoon* ini diperlihatkan secara terang-terangan oleh sang penulis. Dalam *webtoon Lookism*, terdapat adegan kekerasan dan *bullying* berupa fisik maupun non fisik yang peneliti temui. Peneliti kemudian melakukan penjabaran *encoding* infrastruktur teknis dengan analisis semiotika yang terdiri dari empat kategori pembahasan yaitu, *bullying* dalam bentuk kontak fisik langsung dan kontak fisik verbal, kekerasan dalam bentuk kekerasan fisik, minimnya simpati masyarakat terhadap korban kekerasan dan *bullying*.

1. ***Bullying* Dalam Bentuk Kontak Fisik Langsung**

Gambar di bawah ini merupakan adegan ketika Lee Tae Sung melakukan *bullying* dalam bentuk fisik terhadap Park Hyung Seok di toilet. Dalam adegan yang terjadi ini terlihat Lee Tae Sung menendang wajah Park Hyung Seok menggunakan kakinya karena tidak menuruti kemauannya. Dalam potongan gambar tersebut, penulis menampilkan wajah Lee Tae Sung dan Hyung Seok yang digambar secara *close up*. Teknik *close up* biasanya digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta *gesture* yang mendetail, efek *close up* juga biasanya terkesan mendominasi dan menekan. Pengambilan gambar menggunakan *angle close up* biasanya memberi makna dan kesan keintiman (Berger, 2000:33). Saat Lee Tae Sung menendang wajah Park Hyung Seok, raut wajah Park Hyung Seok seolah memperlihatkan kesakitan yang dirasakannya saat menerima tendangan diwajahnya.

Tidak hanya teknik menggambar secara *close up*, teknik menggambar secara *long shot* juga digunakan dalam potongan gambar tersebut. Teknik *long shot* menunjukkan tubuh fisik manusia tampak jelas dengan latar belakang yang dominan, umumnya teknik *long shot* ini digunakan untuk memperlihatkan di mana adegan berada atau menunjukkan suatu tempat. Menurut Berger, teknik ini menunjukkan *setting* dan karakter yang digunakan sebagai petunjuk makna konteks, skope dan jarak publik (Berger, 2000:33. Lee Tae Sung melakukan aksi tersebut dengan menendang wajah Park Hyung Seok di sebuah toilet sekolah yang tentunya sepi di kunjungi oleh guru.



Gambar 2.9 Adegan Lee Tae Sung dengan Park Hyung Seok

Secara keseluruhan, potongan gambar tersebut menunjukkan tindak *bullying* dalam bentuk kontak fisik secara langsung yang dilakukan oleh Lee Tae Sung terhadap Park Hyung Seok. Beberapa potongan adegan yang ditampilkan pada gambar-gambar tersebut memperlihatkan bahwa tindak *bullying* dalam bentuk kontak fisik secara langsung yang dilakukan oleh Lee Tae Sung secara terang-terangan tanpa rasa takut. Hal ini menunjukkan bahwa Lee Tae Sung sudah biasa melakukannya terhadap Park Hyung Seok tanpa memikirkan rasa sakit yang dialami oleh Park Hyung Seok. Dalam adegan tersebut memperlihatkan bagaimana sifat dari pelaku *bullying* yaitu Lee Tae Sung yang bersifat kasar, dan emosional. Tindakan yang dilakukan oleh Lee Tae Sung tersebut didasari oleh sifat merasa lebih kuat dari Park Hyung Seok karena tubuhnya yang lebih kecil, dan hal tersebut yang membuat Lee Tae Sung melakukan *bully* terhadap Park Hyung Seok.

Seperti yang diketahui bahwa tindakan *bullying* dilakukan oleh anak yang merasa dirinya lebih kuat dan lebih berkuasa dibanding dengan anak-anak lainnya. *Bullying* dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, namun biasanya pelaku dari *bullying* lebih memilih tempat-tempat sepi yang jarang didatangi oleh orang-orang, hal tersebut dikarenakan agar aksi dari pelaku *bullying* dapat berjalan dengan lancar dan tidak diketahui oleh orang lain.

2. *Bullying* Dalam Bentuk Verbal



Gambar 2.10 Adegan Lee Tae Sung mengancam dan melontarkan kata kasar terhadap Park Hyung Seok

Gambar di atas merupakan salah satu potongan gambar *bullying* verbal yang dilakukan oleh Lee Tae Sung terhadap Park Hyung Seok. Terlihat dalam potongan gambar tersebut Lee Tae Sung mengancam untuk tidak menghindari bola yang akan ditendang olehnya terhadap Park Hyung Seok, namun Park Hyung Seok menghindari bola tersebut sehingga membuat Lee Tae Sung menjadi kesal dan memanggilnya dengan sebutan “Babi”.

Pada potongan gambar tersebut, terlihat bahwa teknik menggambar yang digunakan adalah teknik *close up* dan *medium close up*. Teknik menggambar secara *close up* digunakan untuk memperlihatkan wajah atau ekspresi dengan jelas. Kemudian teknik *medium close up* yang digunakan oleh penulis untuk menggambarkan atau memperlihatkan suatu objek dari dada sampai puncak kepala. Dalam teknik ini objek lebih mendominasi frame dan latar belakang tidak terlalu dominan.

3. Kekerasan dalam bentuk kekerasan fisik



Gambar 2.11 Adegan perkelahian Hyung Seok dengan Jin Sung

Pada gambar di atas menunjukkan adegan perkelahian yang terjadi antara Lee Jin Sung dengan Park Hyung Seok dengan tubuh barunya. Dalam potongan gambar tersebut, terlihat Lee Jin Sung memulai perkelahian dengan melayangkan tinju terhadap Park Hyung Seok. Namun tinju yang dilayangkan oleh Jin Sung dapat ditahan oleh Park Hyung Seok dan kemudian Jin Sung lah yang terkena tinju dibagian perutnya. Lee Jin Sung memulai perkelahian tersebut karena merasa Park Hyung Seok terlalu mencari perhatian terhadap teman-teman wanita di kelasnya terutama Jin Sung merasa bahwa Park Hyung Seok dapat mengambil perhatian kekasihnya yaitu Mijin.

Dalam potongan gambar tersebut, terlihat bahwa teknik menggambar yang digunakan oleh *creator* adalah teknik *close up* dan *medium close up*. Teknik menggambar secara *close up* digunakan untuk memperlihatkan wajah, tangan atau ekspresi

dengan jelas. Kemudian teknik *medium close up* yang digunakan oleh *creator* untuk menggambarkan atau memperlihatkan suatu objek dari dada sampai puncak kepala. Dalam teknik ini objek lebih mendominasi *frame* dan latar belakang tidak terlalu dominan.

Adegan yang terlihat dalam potongan gambar-gambar di atas, memperlihatkan bahwa adegan kekerasan biasanya dilakukan oleh orang mempunyai kekuatan dan tenaga yang sebanding sehingga terdapat tokoh yang menang dan kalah.

4. Minimnya Simpati Masyarakat Terhadap Kekerasan dan *Bullying*

Selanjutnya, pada gambar di bawah ini adalah adegan saat Jin Sung memukul Park Hyung Seok di tempat umum.



Gambar 2.11 Adegan Perkelahian di Tempat Umum

Dalam adegan tersebut terlihat Lee Jin Sung memukul Park Hyung Seok di tempat umum dan dikerumuni oleh masyarakat sekitar. Lee Jin Sung memukul Park Hyung Seok karena

menganggapnya telah merayu kekasih Jin Sung. Park Hyung tidak ada niat untuk merayu kekasihnya melainkan mencoba untuk menyelesaikan kesalahpahaman yang terjadi. Saat perkelahian tersebut terjadi, terlihat masyarakat sekitar berkumpul untuk melihat apa yang terjadi dan siapa yang berkelahi. Bukannya merelai, masyarakat menjadikannya sebagai sebuah tontonan yang menarik dan sibuk merekam kejadian tersebut. Seharusnya masyarakat menghentikan perkelahian tersebut bukan sebaliknya menjadikannya sebagai adegan tontonan gratis.



Gambar 2.13 Adegan Hyung Seok menjadi Pikachu di koridor

sekolah

Gambar di atas menunjukkan bagaimana Park Hyung Seok berjalan merangkak di koridor sekolah dan melewati teman-temannya. Park Hyung Seok di suruh untuk berjalan secara merangkak seperti Pikachu untuk mengantarkan bunga kepada seorang wanita yang disukai oleh teman dari Lee Tae Sung. Saat melakukan hal tersebut, teman-teman sekolahnya justru menertawakan hal yang dilakukan oleh Hyung Seok. Dalam

potongan gambar tersebut terlihat teman-teman Hyung Seok tertawa dan terlihat biasa saja melihat Hyung Seok diperlakukan seperti itu. Bukannya melaporkan kepada guru bahwa temannya menjadi korban *bully*, mereka justru diam saja dan menertawai temannya menjadi korban. Kasus *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah sudah sering terjadi, namun karena tidak tahuan oleh pihak sekolah yang disebabkan tidak adanya laporan membuat korban *bullying* menjadi semakin tertekan.

Pada potongan adegan gambar ini menggunakan teknik menggambar *close up* yang digunakan untuk memperlihatkan wajah, tangan, kaki atau ekspresi dengan jelas. Kemudian teknik *medium close up* yang digunakan oleh penulis untuk menggambarkan atau memperlihatkan suatu objek dari dada sampai puncak kepala. Dalam teknik ini objek lebih mendominasi *frame* dan latar belakang tidak terlalu dominan.

F. Profil *Fandom Shawol* Yogyakarta

Fandom dalam istilah yang paling dasar adalah sekelompok *fans* yang membentuk jaringan sosial dengan satu sama lain berdasarkan kepentingan bersama mereka dalam membaca dan menonton teks tertentu (Betsy, 2008:3). *Fandom Shawol* Yogyakarta merupakan sebuah *fanbase* dari *boyangrup* ternama Korea yaitu SHINee, *Fandom Shawol* Yogyakarta ini sendiri telah berdiri sejak tahun 2011, tepatnya pada tanggal 16 November 2011.

Fandom Shawol Yogyakarta ini sendiri memiliki rutinitas yaitu mengadakan acara kumpul bersama seperti menonton konser SHINee, berbagi informasi tentang Korea dan juga sering berpartisipasi dalam *event-event* Kpop yang diadakan di Yogyakarta maupun di luar Yogyakarta seperti Solo, Semarang dan Jakarta. Selain itu *Fandom Shawol* Yogyakarta ini juga memiliki forum khusus untuk berbagi informasi secara beramai-ramai di sosial media seperti instagram. Para anggota *Fandom Shawol* Yogyakarta juga memanfaatkan sosial media seperti *whatsapp* sebagai salah satu media untuk mereka saling berkomunikasi dan bertukar informasi mengenai idola mereka. Anggota dari *Fandom Shawol* Yogyakarta ini mulai dari pelajar SMP atau SMA, mahasiswa maupun yang sudah bekerja.