

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Menjadi seorang anak rantau yang jauh dari orang tua dan keluarga bukan lah keputusan yang mudah. Merantau sendiri merupakan bentuk perubahan atau transformasi pemikiran dari satu kondisi ke kondisi yang jauh lebih berkembang. Oleh sebab itu fase adaptasi merupakan fase penting dalam hal ini. Beradaptasi dengan lingkungan baru, bertemu orang-orang baru yang belum saling kenal satu sama lain, bahkan dipaksa untuk mandiri oleh keadaan, berdiri dan berpaku pada diri sendiri dalam segala aspek yang akan terjadi kedepannya, berusaha untuk membiasakan diri dengan budaya, norma, maupun kebiasaan yang berbeda dengan kampung halaman, tak jarang hal-hal tersebut membuat beberapa anak rantau bahkan penulis merasakan *struggle* berada jauh dari zona nyaman. Merasakan fase adaptasi yang tidak mudah, dimulai dari perbedaan besar yang penulis alami, yang dulunya hanya berkutik di kota kecil atau sebut saja kabupaten Tuban, Jawa Timur hingga akhirnya harus tinggal dan menjadi mahasiswa di salah satu kota besar yaitu Bandung, Jawa Barat. Perubahan positif yang cukup signifikan bagi penulis yaitu segala aspek yang berkaitan dengan perkuliahan terbilang lebih mudah untuk didapatkan. Mulai dari segala macam alat pendukung perkuliahan, segala bentuk wadah kesenian yang beragam, hingga prospek kerja industri kreatif yang luas. Sedangkan, perubahan negatif yang penulis alami juga tak kalah banyak, sehingga hal tersebut cukup mempengaruhi penulis dalam beradaptasi dengan segala perbedaan yang penulis miliki, agar perbedaan tersebut tidak hilang dan dapat diterima masyarakat sekitar sebagai sebuah rasa toleransi.

Layaknya makhluk sosial, penulis juga berusaha beradaptasi di lingkungan sosial baru, penulis terus mencoba berinteraksi dengan orang-orang baru. Namun, berbeda dengan apa yang penulis harapkan. Penulis justru tidak mendapatkan reaksi sosial yang baik, bahkan penulis mendapatkan perundungan secara verbal terus menerus. Perundungan secara verbal sendiri merupakan satu dari banyaknya bentuk

*bullying*, yang faktanya sangat mempengaruhi dan merugikan seseorang yang menjadi korban *bullying* secara verbal tersebut. Korban *bullying* tak jarang memiliki karakteristik yang cukup berbeda dari masyarakat sekitar pada umumnya, berpenampilan atau memiliki kebiasaan sehari-hari yang berbeda, agama yang berbeda, ras yang berbeda, hingga cara berbicara yang berbeda. Dapat dikatakan seseorang akan dipilih menjadi korban perundungan hanya karena mereka berbeda dari yang lain (Permata dan Nasution, 2022).

Perilaku *bullying* dikatakan sebagai salah satu bentuk tindakan agresif karena permasalahan ini dapat menimbulkan berbagai bentuk tindakan tercela lainnya. Bermula dari ledakan, hingga akhirnya menimbulkan sebuah label buruk bahwa berbeda itu menyimpang. Berbeda sendiri disini merujuk pada bahasa atau perbedaan logat berbicara yang terbilang lebih *medhog* dibanding lingkungan sekitar penulis yang dominan bukan dari Jawa. Memang pelabelan ini tidak ditetapkan berdasarkan norma-norma yang ada di masyarakat, melainkan dari reaksi atau penilaian masyarakat sekitar yang bahkan penilaian tersebut ditentukan oleh pikiran masyarakat dan kategorisasinya sudah melekat dengan keberpihakan masyarakat tersebut (Wahyuni, 2022:193). *Labelling* sendiri terbagi menjadi dua jenis, yaitu *labelling* positif dan *labelling* negatif. Namun faktanya, yang sering diterapkan secara tidak sadar oleh lingkungan sosial merupakan *labelling* negatif (Lestari, 2021:25).

Fokus utama penulis dalam mengangkat isu terkait perundungan ini, lebih mengarah kepada para korban perundungan verbal. Karena ternyata, perundungan berbentuk verbal yang terus menerus diberikan oleh lingkungan sekitar kepada korban akan berdampak buruk bagi kehidupan korban. Dampak dari perundungan verbal ini ternyata membuahkan pengaruh yang sangat hebat terutama bagi individu yang berada di posisi layaknya penulis yaitu minoritas. Pemberian label dapat membuat diri seseorang membenarkan label tersebut sehingga konsep dirinya berubah menjadi negatif (Lestari, 2021:24). Hal yang berbahaya bagi korban perundungan menurut beberapa teori terkait adalah menerima atas pelabelan tersebut. Hal ini dapat menjadi proses penilaian yang direfleksikan dan korban tersebut dapat melakukan hal-hal seperti apa yang telah dilabelkan pada dirinya. Seorang individu yang merasa menjadi korban atas pemberian label oleh

lingkungan dapat mengalami hilangnya kepercayaan diri hingga rasa malas berinteraksi dengan orang lain.

Salah satu seniman yang menyuarakan kepeduliannya terhadap para korban pelabelan adalah Hannah Grace. Ia merupakan seniman asal Amerika Serikat yang juga sering memaparkan simbolisme visual dari kumpulan emosi yang ia alami semasa hidupnya. Salah satu animasi nya, yang diciptakan 8 tahun silam, berjudul *Overcomer*. Hannah Grace berusaha merangkul para korban *labelling* lewat animasi tersebut. Didalamnya memaparkan sudut pandang korban dengan kegelisahan dan depresi sang seniman yang kebetulan merupakan korban *labelling* beberapa tahun yang lalu. Hingga ia berhasil melewati masa-masa sulit itu (Grace, 2016).



Gambar 1. 1 *Overcomer*

<https://hannahgraceart.com/media-1/2017/5/9/overcomer-animated-short>

Berdasarkan pemikiran dan latar belakang masalah diatas, dengan melihat segala aspek urgensi dari buruknya dampak *labelling* terhadap korban. Penulis bertujuan untuk memvisualisasikan dampak tersebut dalam karya animasi 2D. Alasan utama penulis memilih animasi 2D karena penulis sangat ingin eksplor terkait media dalam pengkaryaan serta mengambil inspirasi dari pengalaman pribadi dan mengacu pada karya seniman *Hannah Grace*. Dengan memaparkan perspektif dari korban yang terkena dampak pemberian label tersebut. Penulis akan lebih mengerucutkan bentuk *labelling* ke pengalaman pribadi penulis yaitu, perbedaan bahasa dan logat bicara yang *medhog*. Serta bagaimana penulis merefleksikan perundungan verbal berupa label tersebut sehingga kehilangan konsep, hingga kepercayaan dirinya. Maksud dan tujuan penulis dalam menjadikan

isu ini sebagai karya seni adalah menjadi medium pengingat bahwasanya isu tersebut sangat berbahaya jika kita terus-menerus secara tidak sadar diterapkan.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka fokus permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana visualisasi perundungan verbal dalam karya seni animasi 2D?
2. Bagaimana medium dari dampak perundungan verbal dalam bentuk karya seni?

### **C. BATASAN MASALAH**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dengan membatasi pembahasan agar karya tidak terlalu melebar, sehingga batasan dalam karya ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil karya berupa visualisasi yang fokus utamanya adalah prespektif dari korban. Dengan membahas dampak buruk perundungan verbal yaitu, merefleksikan atau membenarkan label tersebut sehingga konsep dirinya berubah menjadi negatif.
2. Medium dari dampak buruk *labelling* ini akan menjadi jenis karya *short animation 2D*.

### **D. TUJUAN BERKARYA**

Dengan melihat aspek urgensi perundungan verbal yang terjadi pada penulis dan teman-teman rantau sekitar, penulis memfokuskan hal tersebut untuk menghasilkan sebuah karya. Dengan harapan, karya tersebut dapat memberikan kesadaran terhadap bahaya nya perundungan secara verbal, bahwasanya perbuatan tersebut ternyata berdampak buruk bagi seseorang yang diberi perundungan berupa label tersebut, serta karya ini dapat menjadi tonggak motivasi kepada teman-teman sekitar yang mengalami hal tersebut layaknya penulis, untuk dapat bangkit, dan percaya diri atas konsep diri yang dimiliki.

### **E. SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk mempermudah pembaca dalam melihat proses penulisan tugas akhir ini, maka penulis membuat sistematika penulisan ini dalam 4 bab yang terdiri dari:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini, penulis membahas mengenai latar belakang dengan pokok dasar topik, lalu terdapat rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, sistematika penulisan dan kerangka berpikir.

## **BAB II REFERENSI DAN KAJIAN LITERATUR**

Pada Bab ini, berisikan bahasan mengenai seniman beserta karya yang menjadi pilihan referensi penulis. Serta kajian literatur yang menjabarkan teori-teori yang penulis gunakan agar memperkuat gagasan karya yang akan penulis hasilkan, berisikan teori umum hingga teori seni.

## **BAB III PENGKARYAAN**

Pada Bab ini, terdapat bahasan mengenai konsep karya, konsep visual, proses penciptaan karya, serta karya final.

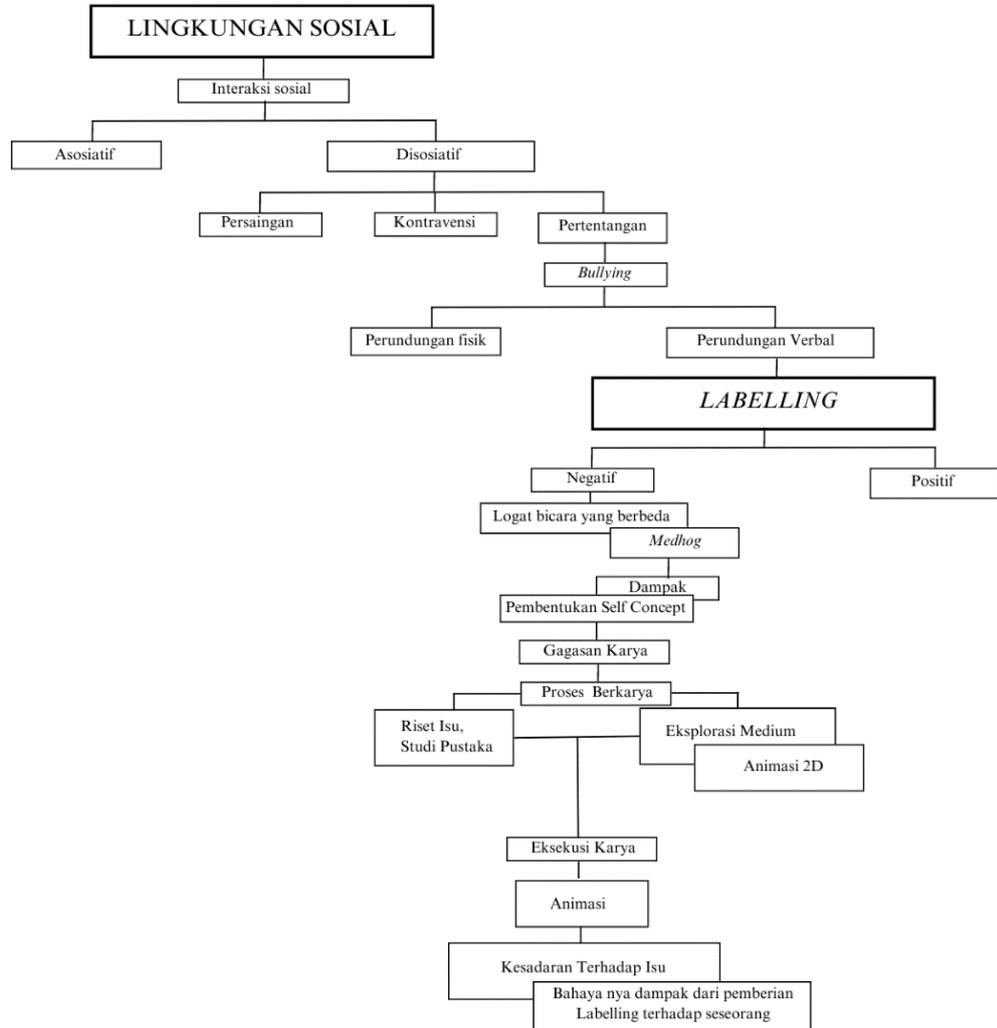
## **BAB IV PENUTUP**

Pada Bab ini, penulis menyampaikan kesimpulan dan menjawab rumusan masalah dengan sebuah karya yang penulis hasilkan. Serta berisikan saran untuk dapat menyelaraskan semua bab yang ada.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisikan beberapa daftar buku, jurnal maupun *website* yang digunakan penulis sebagai tinjauan studi pustaka, disusun secara urut sesuai alfabet dengan format penulisan yang sesuai dengan ketentuan.

## F. KERANGKA BERPIKIR



Gambar 1. 2 kerangka berpikir  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)