

REPRESENTASI PERUNDUNGAN DALAM FILM *FASHION KING*

Maheda¹

Abstrak

Dalam survey yang dilakukan kepada 97 responden di Samarinda mengklaim bahwa 66% dari korban perundungan menjadi penakut dan pemalu baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar rumah. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa menonton kekerasan dalam televisi dapat menyebabkan tingkah laku agresif karena film memiliki kemampuan mempengaruhi secara psikologis atau yang dikenal dengan istilah identifikasi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisa representasi perundungan yang diinterpretasikan dalam film Fashion King melalui tanda denotasi dan konotasi berdasarkan konsep semiotika menurut Roland Barthes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film Fashion King menyajikan perundungan fisik dalam 5 scene dengan jumlah 9 sequence dan perundungan mental dalam 4 scene berbeda. Setiap tindakan perundungan yang terjadi dalam film Fashion King selalu diiringi dengan adanya perbedaan selera berpakaian antara pelaku dan korban, baik itu perbedaan yang mencolok hingga perbedaan yang tak kasat mata.

Kata Kunci: *Perundungan, Fashion King, Semiotika*

PENDAHULUAN

Film adalah medium komunikasi massa yang sangat ampuh, selain untuk menghibur tetapi juga sebagai media pendidikan dan penerangan. Selain itu, film umumnya dibangun dengan banyak tanda. Hal ini karena film dan masyarakat terjadi secara linier. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya.

Pengaruh film umumnya lebih besar terhadap anak – anak dan remaja. Film memiliki kemampuan mempengaruhi secara psikologis atau yang lebih dikenal dengan istilah *identifikasi psikologis*. Yaitu keadaan dimana penikmat film menyamakan (mengidentifikasi) seluruh pribadinya dengan salah seorang pemegang peranan dalam film tersebut.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa menonton kekerasan dalam televisi dapat menyebabkan tingkah laku agresif (Crider, dkk, 1983). Contoh klasik adalah hasil penelitian Bandura (dalam Fishnein, 1984) yang menunjukkan bahwa anak – anak yang menonton program televisi bertema kekerasan akan bertingkah laku lebih agresif dibandingkan dengan anak – anak yang menonton program bersifat netral. Dilansir dari laman www.latitudenews.com, pada 2005 –

¹Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Mulawarman.
Email : maheda501@gmail.com

2006 *Lattide News* melakukan survey global yang melibatkan sekitar 40 negara untuk membandingkan tingkat perundungan di sekolah – sekolah. Dengan hasil Indonesia menduduki posisi kedua sebagai negara dengan tingkat perundungan tertinggi setelah Jepang dan Korea Selatan. Kasus perundungan yang marak terjadi di Indonesia, tidak hanya antara pelajar SMP, para pelajar SD, SMA bahkan mahasiswa pun tidak luput dari tindakan yang sangat beresiko pada perkembangan psikis baik korban maupun pelaku.

Salah satu film bertemakan perundungan yang terkenal adalah *Fashion King*. Pada perayaan Festival Film Internasional 2015 di Okinawa, Jepang. Film karya sutradara Oh Ki Hwan yang diadaptasi dari *webtoon* karya kartunis Kean merupakan satu – satunya film dari Korea Selatan yang diputar dalam acara tersebut. Film ini diproduksi menyusul banyaknya tindakan *wangta* (perundungan) di sekolah – sekolah Korea selatan yang dilakukan oleh anggota *Ijin* tak jarang menyebabkan *Samjin* (korban) memilih melakukan bunuh diri, Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan meneliti mitos yang berkaitan dengan perundungan yang terdapat dalam film *Fashion King* menggunakan semiotika Roland Barthes.

Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang sebelumnya, maka disusunlah rumusan masalah yaitu:

1. Apakah film *Fashion King* merepresentasikan tindakan perundungan?
2. Bagaimana representasi perundungan dalam film *Fashion King*?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisa representasi perundungan yang diinterpretasikan dalam film *Fashion King* melalui tanda denotasi, konotasi, dan mitos berdasarkan konsep semiotika menurut Roland Barthes.

Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan dari penelitian ini sendiri dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat yang antara lain :

1. Manfaat Akademis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian yang memberi kontribusi dalam penelitian selanjutnya berkaitan dengan semiotika komunikasi dalam tayangan film.

2. Manfaat Praktis

Dengan penelitian ini pula, diharapkan mampu menambah wawasan bagi siswa/i tentang perundungan yang seringkali terjadi di lingkungan sekolah namun tidak disadari.

KERANGKA DASAR TEORI

Secara etimologis, istilah *semiotika* berasal dari bahasa Yunani yaitu kata *semion* yang berarti “tanda” atau *seme* yang berarti “penafsir tanda”. Secara

terminologis semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek – objek, peristiwa – peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika, dan poetika (Kurniawan, 2001). Dalam definisi Saussure, semiologi merupakan sebuah ilmu yang mengkaji kehidupan tanda – tanda di tengah masyarakat sehingga menjadi bagian dari disiplin psikologi sosial. Tujuannya untuk menunjukkan bagaimana terbentuknya tanda – tanda beserta kaidah – kaidah yang mengaturnya. Saussure menggunakan istilah semiologi dengan makna suatu *science that studies the life of sign within society* (ilmu yang mempelajari seluk – beluk lambang – lambang yang ada atau digunakan dalam masyarakat).

Jika Saussure mengenalkan model dyadic, maka Charles Sanders Peirce menawarkan model *triadic* dan konsep trikotominya. Peirce membedakan lambang menjadi tiga kategori pokok: ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*). Peirce (1931 – 58) serta Ogden dan Richard (1923) mengidentifikasi hubungan segitiga antara tanda, pengguna, dan realitas eksternal sebagai sebuah model yang diperlukan untuk mempelajari makna. Peirce dalam Fiske menjelaskan bahwa sebuah tanda adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu di dalam beberapa hal atau kapasitas tertentu.

Van Zoest (1996) mengartikan *semiotik* sebagai “ilmu tanda (*sign*) dan segala yang berhubungan dengannya: cara berfungsinya, berhubungannya dengan kata lain, pengirimannya, dan penerimanya oleh mereka yang mempergunakannya”. Tanda – tanda (*signs*) adalah basis dari seluruh komunikasi. Dick Hartoko (1984) mengatakan bahwa semiotik adalah bagaimana karya itu ditafsirkan oleh para pengamat dan masyarakat lewat tanda – tanda atau lambang – lambang.

Konsep Semiotika oleh Roland Barthes

Barthes menggunakan teori *signifiant – signifie* yang dikembangkan menjadi teori metabahasa dan konotasi. Istilah *significant* menjadi ekspresi (E) dan *signifie* menjadi isi (C). Namun, Barthes menemukan antara E dan C harus ada relasi (R) tertentu, sehingga membentuk tanda (*sign, Sn*). Konsep relasi ini membuat teori tentang tanda lebih mungkin berkembang karena relasi ditetapkan oleh pemakai tanda. Menurut Barthes, ekspresi dapat berkembang dan membentuk tanda baru, sehingga ada lebih dari satu dengan isi yang sama. Pengembangan ini oleh Ni Wayan Sartini (dalam Nawiroh, 2014:27) disebut sebagai gejala meta – bahasa dan membentuk apa yang disebut kesinoniman (*synonymy*).

Barthes menggunakan istilah denotasi dan menyempurnakan semiologi Saussure dengan mengembangkan konotasi untuk menunjukkan tingkatan – tingkatan makna. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat. Fokus perhatian Barthes lebih tertuju kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*).

Barthes seperti di dalam Fiske, menjelaskan: signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda

terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai – nilai dari kebudayaannya. Pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi.

Representasi

Representasi berasal dari bahasa Inggris, *representation*, yang berarti perwakilan, gambaran atau penggambaran. Representasi menurut Yasraf Amir Piliang (2003) pada dasarnya adalah sesuatu yang hadir, namun menunjukkan sesuatu di luar dirinyalah yang dia coba hadirkan. Secara sederhana, representasi dapat diartikan sebagai gambaran mengenai suatu hal yang terdapat dalam kehidupan yang digambarkan melalui suatu media (Nawiroh, 2014:96).

Di dalam teori semiotika, proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik disebut sebagai *representasi*. Secara lebih tepat ini didefinisikan sebagai penggunaan ‘tanda-tanda’ (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan ulang sesuatu yang dicerap, diindra, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik. Hal ini bisa dicirikan sebagai proses membangun suatu bentuk X dalam rangka mengarahkan perhatian ke sesuatu, Y, yang ada baik dalam bentuk material maupun konseptual, dengan cara tertentu, yaitu $X = Y$.

Perundungan

Perundungan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebut *rundung* /*run`dung*/ *v*, *merundung* /*me`run`dung*/ *v* (1) mengganggu; mengusik; terus – menerus; menyusahkan: *anak itu ~ ayahnya, meminta dibelikan sepeda baru*; (2) menimpa (tentang kecelakaan, bencana, kesusahan, dan sebagainya): *ia tabah atas kemalangan yang telah ~ nya*. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *bullying*. *Bullying* merupakan istilah yang diilhami dari kata dalam bahasa Inggris *bull* yang artinya banteng yang suka menyerang dengan tanduknya (selanjutnya akan digunakan istilah *bullying*). Dalam *Oxford English Dictionary*, *bullying* diambil dari kata kerja “*to bully*” yaitu tindakan untuk menimbulkan rasa sakit atau menyakiti orang lain untuk kepentingan sendiri.

Menurut SEJIWA (Yayasan Semai Jiwa Amini, 2005) mengatakan bahwa *bullying* adalah suatu tindakan dengan menggunakan kekuatan atau kekuasaan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang, baik secara verbal, fisik, maupun psikologis sehingga membuat korban merasa tertekan, takut, dan tidak berdaya.

Korea Selatan sebagai negara tertinggi pertama setara dengan Jepang memiliki istilah lain dalam menyebut *bullying* yaitu *wanga-ta*. Pemerintah Korea Selatan menggunakan istilah resmi untuk “*Wang-ta*” yaitu setiap bentuk konstan atau berulang di mana setidaknya dua siswa menimbulkan kerugian secara fisik

dan emosional pada siswa tertentu atau kelompok tertentu di sekolah atau di luar gedung sekolah yang menimbulkan rasa sakit setelahnya (Statutes of The Republic of Korea, 2014). *Wang-ta* telah dikonseptualisasikan sebagai pengasingan dari pergaulan, pengucilan sosial (*jipdan ttadollim*) dan atau kelompok yang melakukan pelecehan (*gipdan gorophim*) (Ahn, 2002; Lee, 2006).

Film

Definisi film berbeda di setiap negara; di Perancis ada perbedaan antara film dan sinema. "*Filmis*" berarti berhubungan dengan film dan dunia sekitarnya, misalnya sosial politik dan kebudayaan. Di Yunani, film dikenal dengan istilah *cinema*, yang merupakan singkatan *cinematograph* (nama kamera dari Lumiere bersaudara). *Cinematographie* secara harfiah berarti *cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* adalah cahaya, sedangkan *graphie* berarti tulisan atau gambar. Jadi, yang dimaksud *cinematographie* adalah melukis gerak dengan cahaya. Ada juga istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu *movies*; berasal dari kata *move*, yang artinya gambar bergerak atau gambar hidup.

Di Indonesia, pengertian film terdapat dalam UU No. 33 Tahun 2009 tentang Perfilman pada Bab 1 Pasal 1 menyebutkan, yang dimaksud dengan film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Film merupakan salah satu media komunikasi massa. Dikatakan sebagai media komunikasi massa karena merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, dalam arti berjumlah banyak, tersebar kemana – mana, khayalak yang heterogen dan anonim, dan menimbulkan efek tertentu (Nawiroh,2014:91).

Definisi Konsepsional

Berdasarkan penjabaran teori serta konsep sebelumnya, maka ditarik definisi konsepsional yang nantinya akan menjadi batasan permasalahan dalam penelitian ini. Perundungan merupakan suatu tindakan buruk dengan menggunakan kekuatan atau kekuasaan untuk membuat orang merasa teraniaya oleh tindakan orang lain berupa kekerasan verbal, fisik, dan mental, sehingga menyebabkan korban merasa tertekan, takut, dan tidak berdaya yang terjadi di sekolah atau di luar gedung sekolah. Akan tetapi, karena data penelitian ini bersumber dari film *Fashion King* dengan bahasa Korea Selatan dan penerjemahan ke dalam bahasa Indonesia yang tidak lengkap sehingga sangat sulit untuk meneliti dan menampilkan data serta hasil temuan mengenai perundungan verbal.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif eksploratif menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Untuk mengetahui,

mencari, dan menganalisa mitos perundungan yang digambarkan dalam film *Fashion King*.

Fokus Penelitian

Dalam mempertajam penelitian perlu ditetapkan fokus penelitian. Sehingga disusunlah fokus penelitian, sebagai berikut:

1. Gambaran perundungan fisik seperti menampar, memukul, menjegal, menginjak kaki, meludahi, bahkan menghukum *push up*.
2. Gambaran perundungan psikologis atau mental seperti mengucilkan, mendiamkan, memermalukan di depan umum, mencibir, serta meneror melalui pesan pendek, *handphone* atau *email*.

Jenis dan Sumber Data

1. Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama, yaitu dari hasil observasi film *Fashion King*.
2. Data sekunder adalah data pendukung yang diambil dari sumber referensi lain seperti buku, jurnal, serta *website* yang berhubungan dengan objek penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi partisipasi pasif. Yaitu peneliti mengamati obyek penelitian namun tidak terlibat dalam penelitian (Sugiyono, 2014: 66).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *filling system*. Data hasil observasi akan dianalisis dengan membuat kategori – kategori tertentu atau domain tertentu (Kriyantono, 2007:195). Kategori tersebut dibagi berdasarkan konsep semiotika Roland Barthes yaitu makna denotasi, konotasi, dan mitos. Peneliti menggunakan perspektif alur cerita, *scene*, dan *angle camera* untuk mempertegas makna dalam film *Fashion King*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Resensi Film Fashion King

Film ini menceritakan tentang kehidupan sosial remaja Korea Selatan dengan lebih menekankan pada selera *fashion* mereka. *Fashion* pada kehidupan sosial masyarakat Korea Selatan memiliki peranan yang sangat penting sebagai tolak ukur keadaan ekonomi seseorang. Saat mengenakan pakaian tersebut seseorang bukan hanya ingin menampilkan “siapa aku?” tetapi juga “bagaimana aku terlihat oleh orang lain?”. Pemilihan merek yang digunakan menjadi kebanggaan tersendiri bagi masyarakat Korea Selatan, tidak heran bagi kalangan ekonomi ke atas akan memilih merek – merek mewah global seperti Nike, Adidas, PRADA, HERMES, Louis Vuitton, dan lain sebagainya. Hal ini, karena merek – merek mewah global memiliki harga jual yang tinggi dan dipasarkan dengan komunikasi pemasaran yang berbeda dibandingkan merek lainnya dan

memiliki pelayanan berbeda antara pelanggan kelas atas dan konsumen biasa sehingga dapat membangkitkan kepercayaan diri seorang penggunanya.

Woo Gi Myung merupakan tokoh utama film tersebut yang ditampilkan dengan watak asli sebagai orang yang periang, mudah bergaul, dan mandiri. Akan tetapi, karena terus menerus mengalami perundungan baik fisik, verbal maupun mental akhirnya mengubah sifat aslinya tersebut, ia menjadi orang yang lebih pendiam, tidak percaya diri, dan takut untuk melakukan hal – hal lain karena akan memicu perundungan lainnya. Woo Gi Myung yang putus asa dengan nasibnya sebagai orang miskin yang tidak populer akhirnya memutuskan untuk mengubah gayanya dengan mengenakan barang – barang mewah.

Dan ia dipertemukan dengan seorang pemilik toko yang menjual baju – baju tiruan. Pemilik toko tersebut menunjukkan pada Woo Gi Myung bahwa menjadi seorang yang modis tidak harus dengan menggunakan merek – merek mewah global tetapi lebih pada menunjukkan sudut pandang terbaik pada tubuh seseorang agar orang tersebut lebih bangga pada dirinya. Pemikiran seperti itu yang membuat Woo Gi Myung mulai percaya diri dan berani mencoba sesuatu yang baru seperti mengikuti lomba *fashion* untuk mencari *fashion king* (raja mode). Perjalanan yang ia lalui sangat tidak mudah seperti menjadi korban perundungan, diremehkan oleh orang yang mengetahui latarbelakangnya, diteror, bahkan mengalami tindakan sadis yaitu diseret menggunakan motor.

Berkat dukungan dari Ibu dan teman – teman terdekatnya ia menjadi berani untuk menghadapi dan berjuang melawan perundungan yang dialaminya. Dengan kepercayaan diri, kegigihan, dan kerja kerasnya ia berhasil mengikuti lomba tersebut dan terpilih sebagai seorang raja mode dan mematahkan berbagai stigma mengenai korban perundungan. Selain itu, cara pandang mengenai barang khususnya pakaian dari merek mewah global yang dapat meningkatkan kepercayaan diri seseorang.

Kelebihan film yaitu:

1. Film ini mengandung banyak pesan moral baik bagi orangtua, remaja, dan tenaga didik.
2. Pesan moral yang disampaikan dikemas dalam sajian yang begitu apik sehingga para penonton mudah memahami pesan yang disampaikan seperti pesan mengenai kekeluargaan dan peran dukungan dari lingkungan sekitar untuk membantu tumbuh kembang anak tersebut.
3. Peyajian nilai – nilai perbedaan kelas sosial sangat terlihat jelas melalui jenis pakaian, kendaraan, tempat tinggal, dan teman sepergaulan.

Kekurangan film yaitu:

1. Tindakan *bullying* yang disajikan terlalu berlebihan hingga mendekati level sadisme, sehingga tidak layak ditonton untuk anak di bawah usia 15 tahun dan tanpa pengawasan orang tua.
2. Para tokoh remaja menggunakan *smartphone* yang sama sehingga sulit bagi penonton untuk melihat perbedaan kelas sosial yang digambarkan melalui alat komunikasi.

Perundungan Fisik

Perundungan fisik atau *bullying* fisik adalah jenis *bullying* yang bisa dilihat secara kasat mata. Siapapun bisa melihatnya karena terjadi sentuhan fisik antara pelaku dengan korbannya. Yang termasuk ke dalam perundungan fisik di antaranya; menampar, menimpuk, menjegal, menginjak kaki, meludahi, memalak, melempar dengan barang, menghukum dengan cara *push up*.

Scene dengan jumlah 4 *angle* ini yang memperlihatkan tindakan perundungan fisik yang terjadi diantara siswa. Terlihat sekelompok remaja mengenakan *padding jacket* berjalan bersamaan mengikuti remaja berjaket berwarna coklat pudar yang berjalan di depan mereka. Tindakan perundungan fisik dalam *scene* ini terjadi dalam bentuk pelaku menendang korban. Tindakan menendang tersebut dikatakan sebagai salah satu perundungan fisik berdasarkan pernyataan SEJIWA (2005) menjelaskan bahwa perundungan atau *bullying* merupakan tindakan menggunakan kekuatan dan kekuasaan untuk menyakiti orang lain.

Pada *sequence* ke 2 dengan 2 *angle* berbeda memperlihatkan tindakan perundungan lain yang dilakukan remaja berjaket *padding* biru terhadap remaja berjaket coklat. Saat berhasil bangun dari tumpukkan salju, remaja berjaket coklat memberikan dompetnya sebagai bentuk permintaan maaf. Alih – alih mengambil dompet tersebut remaja berjaket biru lalu memukul remaja lainnya dan menyuruhnya untuk membelikan sarapan berupa roti dan susu. Tindakan memukul kepala termasuk merupakan tindakan perundungan fisik. Rigby (dalam Yandri dkk, 2013) mengatakan bahwa salah satu dari karakteristik tindakan perundungan ialah perilaku tersebut dilakukan secara berulang – ulang. Tindakan memukul kepala yang dilakukan oleh remaja berjaket biru terlihat sebagai bentuk gangguan ringan dan tidak berbahaya. Namun demikian, karena tindakan tersebut tidak menunjukkan belas kasihan maka menjadi serangan agresif. Faktor umum dalam tindakan perundungan adalah adanya intensi dari pengganggu untuk meremehkan dan merendahkan orang lain.

Pada *scene* ini, dalam 4 *angle* yang beragam terlihat seorang remaja berjaket biru memukul kecil pipi remaja berjaket coklat berulang kali. Tamparan kecil di pipi ini merupakan bentuk peringatan dari remaja berjaket biru terhadap remaja berjaket coklat dan remaja lainnya yang berani mendekati pacar sahabatnya. Dalam *scene* ini, perundungan fisik tampil dalam bentuk tamparan kecil pada bagian pipi remaja berjaket coklat dan tampak banyak siswa/i lain yang menyaksikannya. Tindakan tamparan kecil yang dilakukan oleh remaja berjaket biru kepada remaja berjaket coklat merepresentasikan bahwa tindakan buruk sekalipun apabila dilakukan oleh orang yang memiliki superioritas menjadi hal yang wajar.

Dalam *scene* selanjutnya dengan 5 *angle* ini, menceritakan mengenai seorang remaja yang tidak sengaja menumpahkan makanan yang mengenai jaket mahal dari remaja lainnya. pemilik jaket tersebut terlihat sangat marah dan meminta temannya untuk menghukum remaja yang mengotori jaketnya. Kemudian remaja tersebut di tarik kerah bajunya dan di dorong hingga mengenai dinding kaca *cafeteria* tersebut.

Tindakan seorang remaja menarik rambut remaja lain dalam *scene* ke 4 dengan 2 *angle* ini terjadi akibat identitas remaja yang merupakan korban perundungan di sekolah lamanya terungkap. Tindakan menarik rambut oleh remaja lainnya bermaksud untuk memberi hukuman kepada remaja tersebut karena berani berbohong dan menutupi masa lalunya serta bergaya seperti orang dari kelas ekonomi atas. Tindakan menarik rambut tersebut merupakan salah satu bentuk perundungan fisik.

Scene dengan 2 *angle* yang sama ini merupakan kelanjutan dari *scene* sebelumnya yang memperlihatkan remaja yang berperan sebagai pelaku memukul kepala korban secara berulang kali. Olweus (1993, dalam Siswati dan Widayanti, 2009) mengatakan bahwa perundungan adalah perilaku negatif yang mengakibatkan seseorang dalam keadaan tidak nyaman atau terluka dan biasanya terjadi berulang-ulang "*repeated during seccesive encounters*".

Pada *sequence* selanjutnya dengan 2 *angle* ini memperlihatkan pelaku menyerang korban secara berkelanjutan. Perundungan fisik dalam *sequence* ini terjadi dalam bentuk pelaku menendang remaja lain yang menjadi korban dari tangga.

Dalam *sequence* dengan 2 *angle* yang berbeda ini memperlihatkan seorang remaja putri yang berpenampilan tidak menarik berteman dengan korban perundungan sehingga menyebabkan dia menjadi target perundungan selanjutnya. Gambaran kelompok pergaulan pelaku dan korban yang hanya berteman dengan orang yang memiliki latar belakang yang sama dengan mereka adalah hal yang lumrah dalam pergaulan siswa/i di Korea Selatan. Dalam pergaulan remaja di Korea Selatan dikenal tiga tingkatan pergaulan yaitu *Iljin*, *Ijin*, dan *Samjin*.

Tindakan memukul kepala yang terlihat dalam *scene* 5 dengan 3 *angle* berbeda, termasuk dalam kategori tindakan perundungan fisik. Rigby (dalam Yandri dkk, 2013) mengatakan bahwa salah satu dari karakteristik tindakan perundungan ialah perilaku tersebut dilakukan secara berulang – ulang.

Dalam *scene* selanjutnya dengan 5 *angle* berbeda perundungan ditampilkan dengan cara seorang lelaki merebut dan menyeret korban menggunakan motor. Hal ini dimaknai sebagai perundungan karena tindakan kekerasan yang dialami oleh korban direncanakan oleh pelaku perundungan dan dilaksanakan oleh teman sebayanya.

Perundungan Mental

Perundungan mental atau psikologis merupakan jenis perundungan yang terjadi secara diam – diam dan di luar pemantauan orang, yang termasuk ke dalam jeni *bullying* ini di antaranya memandang sinis, memandang penuh ancaman, memermalukan di depan umum, mendiamkan, mengucilkan, meneror melalui pesan pendek, telepon genggam atau *email*, memelototi, serta mencibir.

Tindakan perundungan psikologis pada *scene* 6 ditampilkan dengan cara remaja berjaket biru *navy* bermain *game online* menggunakan *wi-fi* yang disediakan dari ponsel remaja berjaket coklat. Dalam istilah jenis perundungan di Korea Selatan, tindakan itu disebut *data shuttle*. Dalam pengkategorian

perundungan, jenis perundungan tersebut termasuk ke dalam pemerasan, sehingga dapat di kelompokkan dalam jenis perundungan psikologis atau mental.

Pada *scene 7* ditampilkan seorang remaja yang merangkak di bawah kaki remaja lain dengan disaksikan oleh banyak remaja atau pelajar lainnya. dalam pengelompokan perundungan menurut SEJIWA (2005) tindakan pada *scene 7* termasuk ke dalam perundungan psikologis karena terdapat unsur memermalukan korban di depan umum.

Dalam *scene 8* terlihat seorang Ibu yang membuka pesan melalui *smartphone* dan menampilkan video yang berisi tindakan perundungan terhadap salah seorang anaknya. Ibu tersebut sangat terkejut mengetahui fakta bahwa anaknya merupakan seorang korban *bullying* di sekolahnya. Pesan berisi video *bullying* tersebut merupakan bentuk ancaman dari pelaku agar korban mundur dari sebuah ajang pencarian raja *fashion*.

Dalam *scene 9* ini memperlihatkan sebuah situasi mengenai perundungan yang terjadi di dalam lingkungan sekolah melalui menyebarkan informasi masa lalu korban perundungan. Tindakan menyebarkan video berkonten penyiksaan terhadap orang lain melalui *chat group* dalam aplikasi LINE dimaknai sebagai sebuah tindakan menyorot seseorang. Tindakan ini termasuk ke dalam kategori perundungan mental atau psikologis menurut SEJIWA.

PEMBAHASAN

Dalam film *Fashion King* terdapat berbagai bentuk perundungan fisik dan perundungan mental. Dari data yang telah disajikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa perundungan fisik lebih mendominasi dibandingkan perundungan mental. Dari 5 *scene* dengan jumlah 9 *sequence* didapat beberapa bentuk perundungan fisik yaitu menendang, memukul, menampar, mendorong, menarik rambut, bahkan menyeret korban dengan motor.

Tindakan perundungan fisik lebih didominasi dengan memukul korban yang dilakukan tiga kali dalam *scene* berbeda. Dan menendang serta mendorong korban dengan frekuensi masing – masing dua kali dalam *scene* berbeda. Karakteristik kekerasan pada perundungan fisik umumnya terjadi pada bagian – bagian seperti dada, punggung, kepala, pipi, dan rambut namun lebih didominasi pada bagian kepala. Tindakan memukul bagian kepala korban terdapat dalam tiga *scene* berbeda yaitu pada *scene* ke-satu *sequence* ke-dua, *scene* ke-empat pada *sequence* ke-dua, dan *scene* ke-lima *sequence* ke-satu. Perundungan fisik dengan memukul bagian kepala korban ini dilakukan dengan tangan kosong dan menggunakan barang yaitu tas baju.

Pada perundungan mental atau psikologis terjadi sebanyak empat *scene* dengan tindakan yang berbeda – beda. Yaitu membuat korban merasa tertekan dengan menjadikan korban sebagai *data shuttle*, yaitu keadaan dimana pelaku memaksa korban untuk menyediakan data internet atau *wi-fi portable* melalui *smartphone* korban. Memermalukan korban di depan teman – teman sekolah dengan memaksa korban untuk berjalan merangkak di bawah kaki pelaku. Selain itu, juga ditemukan dua tindakan menyorot korban dengan mengirim video berkonten perundungan yang dialami korban di sekolah dan di luar sekolah. Jenis

perundungan mental atau psikologis yang digambarkan dalam film *Fashion King* menampilkan perundungan dengan cara menyebarkan video korban berkonten *bullying* terdapat dalam dua *scene* berbeda yaitu di rumah dan di sekolah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menyorot korban *bullying* atau *cyberbullying* merupakan perundungan mental yang paling mendominasi di dalam film tersebut.

Dari 48 adegan yang telah diteliti, terdapat data bahwa *normal angle* merupakan sudut pandang kamera yang paling mendominasi sebanyak 17 *angle*. *Normal angle* atau dikenal juga dengan istilah *eye level* ialah teknik pengambilan gambar dengan cara meletakkan tinggi kamera sejajar dengan mata garis objek yang dituju untuk membangun kesan psikologis kewajaran, kesetaraan, atau kesejajaran. Selanjutnya diiringi dengan *high angle* sebanyak 16 *angle*, untuk membangun kesan psikologis tertekan pada objek. Kemudian terdapat sebanyak 15 adegan dengan *low angle* untuk memberi kesan berwibawa pada objek.

Penyajian tindakan perundungan dalam film *Fashion King* selalu diiringi dengan perbedaan identitas sosial yang ditampilkan melalui perbedaan selera *fashion*, merek produk, dan perawatan kulit oleh para pemain – pemainnya yang menggambarkan mitos – mitos mengenai perbedaan level dalam pergaulan remaja Korea Selatan.

Tabel 4.3.1
Perundungan dalam film *Fashion King*

Perundungan		Denotasi	Konotasi
Fisik	Menendang	Sekelompok remaja menggunakan <i>padding jacket</i> .	Pakaian sebagai simbol nilai sosial, level ekonomi, dan status sosial
	Memukul Kepala	Korban menggunakan pakaian berwarna pudar, kacamata besar dengan lensa tebal.	Pakaian sebagai kebutuhan hidup sehubungan dengan <i>lifestyle</i> .
	Menampar	3 orang memiliki selera <i>fashion</i> berbeda.	Merek ternama memiliki 4 tingkatan dalam memuaskan kebutuhan konsumen.
	Mendorong	Remaja menggunakan <i>padding jacket</i> mendorong remaja yang menggunakan jas almamater.	Merek sebuah pakaian merefleksikan citra diri penggunaannya.

	Perundungan	Denotasi	Konotasi
Fisik	Menarik Rambut	Seorang remaja laki – laki berpenampilan terawat.	Perawatan tubuh bagi pria Korea Selatan sebagai citra “pria baru”.
	Memukul Kepala	Pelaku perundungan berpenampilan tidak rapi.	Pakaian yang tidak rapi dimaknai sebagai tanda melawan nilai – nilai estetika.
	Menendang	Pelaku menggunakan jaket yang ditutup dengan almamater agar nampak berbeda dari siswa/i lainnya.	Mode pakaian menjadi jembatan untuk mengkomunikasikan identitas sosial.
	Mendorong	Seorang remaja perempuan tampil dengan rambut yang diikat ekor kuda dan kacamata besar dengan lensa tebal.	Penampilan perempuan dengan rambut yang diikat ekor kuda ini memiliki makna profesional, bersemangat, dan cerdas dalam budaya modern.
	Memukul	Seorang peserta ajang kontes <i>fashion style</i> menggunakan jaket <i>bomber</i> biru.	Simbol etnosentrisme melalui penggunaan jaket.
	Menyeret Korban	Seorang remaja tampil dengan almamater yang telah dimodifikasi dan terlihat seperti jaket militer.	Jaket memiliki makna kuat, mandiri dan menghindarkan diri dari berbagai pengaruh.
mental	<i>Data Shuttle</i>	Seorang remaja memiliki selera <i>fashion</i> yang berbeda dari ketiga temannya.	<i>Hair style</i> merupakan sebuah media untuk mengkomunikasikan identitas seseorang atau kelompok.
	Mempermalukan di depan umum	Remaja berjaket <i>padding</i> biru mengangkat kakinya lalu memerintahkan remaja berjaket coklat untuk merangkak di bawahnya.	Menggunakan pakaian yang sedang tren termasuk cara memenuhi <i>lifestyle</i> .

Perundungan		Denotasi	Konotasi
Mental	Meneror Korban	Ibu korban mendapat pesan video dengan konten perundungan.	Merek <i>smartphone</i> menjadi alat untuk mengkomunikasikan kelas sosial seseorang.
	Meneror Melalui <i>Group Chat</i>	Seorang remaja laki – laki membagikan video dengan konten perundungan di <i>group chat</i> di sekolah.	<i>Fashion</i> digunakan untuk menunjukkan nilai sosial dan status sosial seseorang.

Fashion berasal dari bahasa Latin, *factio*, yang artinya membuat atau melakukan. Karena itu, arti kata asli *fashion* mengacu pada kegiatan; *fashion* merupakan sesuatu yang dilakukan seseorang. Arti asli *fashion* pun mengacu pada ide tentang *fetish* atau obyek *fetish*. Kata ini mengungkapkan bahwa butir – butir *fashion* dan pakaian adalah komoditas yang paling di-*fetish*-kan, yang diproduksi dan dikonsumsi di masyarakat kapitalis. Polhemus dan Procter (Barnard, dalam Hendariningrum dan Susilo, 2008) menunjukkan bahwa dalam masyarakat kontemporer Barat, istilah *fashion* sering digunakan sebagai sinonim dari istilah dandanan, gaya dan busana.

Perbedaan *fashion* yang ditampilkan dalam setiap *scene* yang mengandung unsur perundungan dalam film tersebut merupakan *trendfashion*, sehingga memunculkan persepsi bahwa seseorang yang tidak mengikuti sebuah *trendfashion* merupakan orang yang tidak *fashionable*. Selain penggunaan *trendfashion*, film tersebut juga menyajikan perbedaan identitas sosial dari merek pakaian. Hal ini terlihat dalam beberapa *scene* yang menampilkan *brand* ternama seperti The North Face dan Balmain.

PENUTUP

Kesimpulan

Film *Fashion King* menyajikan berbagai jenis perundungan yang terjadi antara siswa/i di Korea Selatan. Ada berbagai jenis perundungan yang disajikan dalam film tersebut yaitu perundungan fisik maupun perundungan mental. Perundungan fisik disajikan dalam 5 *scene* dengan jumlah 9 *sequence* dan perundungan mental atau psikis disajikan dalam 4 *scene* berbeda. Dalam 48 sudut pandang kamera yang telah diteliti, terdapat data sebanyak 20 *angle* dengan menggunakan teknik *high angle*, 15 *angle* dengan *low angle*, dan 13 adegan dengan teknik *eye level*.

Setiap tindakan perundungan yang terjadi dalam film *Fashion King* selalu diiringi dengan adanya perbedaan selera berpakaian antara pelaku dan korban, baik itu perbedaan yang mencolok hingga perbedaan yang tak kasat mata seperti menggunakan jaket yang ditutupi dengan jas almamater bahkan perawatan kulit bagi laki – laki. Perbedaan – perbedaan tersebut digunakan untuk merepresentasikan perbedaan kelas sosial antara pelaku dan korban. Mengenai

representasi perbedaan kelas sosial, *Fashion King* tidak hanya menggunakan tanda melalui busana tetapi juga hal lain berkaitan *fashion* seperti gaya rambut, perawatan kulit, hingga *smartphone* yang digunakan oleh pelaku.

Saran

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya, maka penulis mengemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan pengaruh positif bagi penonton film *Fashion King*. Adapun saran yang dikemukakan sebagai berikut:

1. Film tersebut banyak menggambarkan adegan kekerasan sehingga anak di bawah usia 15 tahun dilarang menonton. Bagi anak di atas usia 15 tahun diharapkan adanya orang dewasa untuk mengawasi, mendampingi dan mengarahkan dalam menelaah setiap adegan perundungan yang terdapat dalam film tersebut.
2. Pada beberapa kasus beberapa perundungan umumnya banyak pihak tidak menyadari bahwa tindakan yang dilakukan, diterima, dan disaksikan sebagai salah satu tindakan perundungan sehingga sebaiknya memberikan pengetahuan terhadap anak – anak dan remaja mengenai definisi perundungan yang telah disepakati para ahli.
3. Perundungan memiliki banyak dampak negatif, diantaranya penurunan prestasi, gangguan emosi, perubahan perilaku sehingga diharapkan para orangtua terus memperhatikan sikap dan kebiasaan sehari – hari anaknya.
4. *Fashion* dapat mengkomunikasikan identitas sosial penggunaannya sehingga diharapkan para remaja Indonesia berpakaian sesuai adat ketimuran yang mencerminkan moral bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Danesi, Marcel, Pengantar Memahami Semiotika Media, Jalasutra: Yogyakarta, 2010.
- Fiske, John, Pengantar Ilmu Komunikasi – edisi ketiga, PT. RajaGrafindo Persada: Jakarta, 2012.
- Kriyantono, Rachmat, Teknik Praktis Riset Komunikasi, Kencana: Jakarta, 2007.
- Pawito, Penelitian Komunikasi Kualitatif, *LkiS*: Yogyakarta, 2007.
- Sobur, Drs. Alex, Semiotika Komunikasi, PT. Remaja Rosdakarya: Bandung, 2013.
- Sobur, Drs. Alex, Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing, PT. Remaja Rosdakarya: Bandung, 2012.
- Vera, Nawiroh, Semiotika Dalam Riset Komunikasi, Ghalia Indonesia: Bogor, 2014.
- Wharton, Steve, How to Stop That Bully: Edisi Bahasa Indonesia, Kanisius, Yogyakarta, 2009.

Jurnal

- Bax, Trent M., 2016, *A Contemporary History Of Bullying & Violence In South Korean Schools*, Vol. 8, No. 2, Ewha Womans University.
- Hadijah, idah, 2014, Upaya Peningkatan *Export Drive* Industri *Fashion* di Era Globalisasi, Vol. 37, No. 1: 95-108, Universitas Malang.
- Hendariningrum, Retno dan M. Edy Susilo, 2008, Fashion dan Gaya Hidup: Identitas dan Komunikasi, Vol. 6, No. 2, FISIP UPN “Veteran”.
- Mangandar, Simbolon, 2012, Perilaku Bullying Pada Mahasiswa Berasrama, Vol. 39, No. 2: 233 – 243, Universitas Indonesia Advent, Bandung. (Online) <http://jurnal.ugm.ac.id/jpsi/article/view/6989> (diakses pada 10 Januari 2017)
- Nasrullah, Rulli, 2015, Perundungan Siber (Cyberbullying) di Status Facebook Divisi Humas MABES POLRI, Vol. 14, No. 1, Jakarta.
- Siswati, dan Costrie Ganis Widayanti, 2009, Fenomena Bullying Di Sekolah Dasar Negeri Di Semarang: Sebuah Studi Deskriptif, Vol. 5, No. 2, Semarang.
- Surilena, 2016, Perilaku Bullying (Perundungan) Pada Anak dan Remaja, Vol. 43, No. 1, Universitas Katolik Atma Jaya, Jakarta.
- Trisnawati, Tri Yulia, 2011, Fashion Sebagai Bentuk Ekspresi Diri Dalam Komunikasi, Vol. 3, No. 1, Universitas Semarang.
- Yandri, Hengki dkk, 2013, Pengembangan Modul Bimbingan Konseling Untuk Pencegahan *Bullying* Di Sekolah, Vol. 2, No. 1, Hal. 98 – 106. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor>

Internet

- <http://kbbi.web.id/rundung> (diakses pada 20 Februari 2017)
- www.litudenews.com (diakses pada 03 Januari 2017)
- <http://sejiwa.org/a-z/> (diakses pada 03 Januari 2017)