

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perundungan atau *bullying* menjadi fenomena yang masih sering terjadi, terutama di kalangan pelajar. Menurut Smith & Thompson (2018: 1), perundungan termasuk ke dalam perilaku agresif dimana pelaku secara sadar memiliki intensi untuk menyakiti korban dengan, baik secara fisik maupun psikis. Menurut sebuah artikel dari Unesa.ac.id (2022), perundungan dapat terjadi karena beberapa faktor, salah satunya adalah pelaku merasa bahwa dirinya memiliki kekuatan atau kekuasaan yang lebih tinggi, baik secara fisik maupun status sosial, dibandingkan dengan korban. Kelompok penyandang disabilitas kemudian menjadi salah satu kelompok yang juga sering menjadi korban perundungan akibat dari adanya ketidakseimbangan kekuasaan tersebut.

Penyandang disabilitas, terutama tunarungu, kerap kali mengalami penolakan dan diskriminasi dalam kehidupan sosial mereka. Salah satu contoh kasus penindasan ini terjadi di salah satu SMA di Amerika Serikat. Menurut sebuah berita dari 13WMAZ (2016), seorang siswa tuli dari The Burke Senior High School di Omaha, Amerika Serikat mengalami penindasan oleh dua orang siswa lainnya saat ia sedang makan siang di kantin sekolahnya. Disebutkan dalam berita tersebut bahwa para pelaku mengambil paksa tas yang dimiliki korban, lalu membuangnya ke dalam toilet. Alhasil, tas yang dimiliki korban basah termasuk isi di dalamnya yang

mencakup beberapa pekerjaan rumah yang telah dikerjakan, tablet elektronik, dan bahkan baterai cadangan untuk alat bantu dengarnya.

Individu tuli merupakan sebutan untuk seseorang yang memiliki gangguan pada indra pendengaran mereka. Laili (2013:10) membagi ketulian ke dalam dua jenis, yaitu mereka yang tidak bisa mendengar secara keseluruhan (*deaf*), dan mereka yang sulit untuk mendengar (*hard of hearing*). Orang-orang tuli memiliki tingkat kesulitan yang lebih besar dalam berkomunikasi, terutama terhadap individu dengar. Hal ini disebabkan oleh adanya ketidakselarasan/ketidakpahaman yang terjadi dalam proses komunikasi yang terjadi. Gangguan komunikasi ini disebut juga dengan istilah ‘*noise*’ atau hambatan. De Vito (dalam Janadi & Putri, 2022), membagi *noise* menjadi empat bagian, dan hambatan tersebut termasuk ke dalam jenis ‘Hambatan Fisiologis’, yaitu hambatan yang dapat mengganggu berjalannya proses komunikasi akibat faktor fisik, seperti adanya gangguan penglihatan, gangguan bicara, dan gangguan pendengaran pada individu-individu yang terlibat dalam sebuah peristiwa komunikasi. Para penyandang disabilitas tunarungu memiliki kesulitan yang lebih pada proses pertukaran pesan dibandingkan manusia normal. Hal ini terjadi karena mereka tidak dapat memproses ucapan yang dituturkan tanpa membaca pergerakan bibir lawan bicaranya akibat kemampuan pendengaran mereka yang jauh di bawah rata-rata manusia normal. (Soewito dalam Nofiaturrehman, 2018). Oleh karena itu, penindasan terhadap kelompok individu tuli dapat terjadi karena adanya ketidakseimbangan kekuasaan sebagaimana disebutkan sebelumnya, terutama dalam kemampuan pendengaran.

Perilaku *bullying* termasuk ke dalam perbuatan asusila karena dapat berdampak negatif bagi kedua belah pihak, baik pelaku maupun korban. Walaupun penindasan telah terjadi, sudah selayaknya pelaku menyadari perbuatannya dan melakukan sesuatu untuk memperbaikinya. Namun, tidak menjadi alasan bagi pelaku untuk hanya sadar akan kesalahannya dan kemudian hanya berdiam diri atau bahkan sampai mengucilkan dirinya sendiri tanpa melakukan apapun.

Seperti yang ditunjukkan dalam Film animasi Jepang/anime *Koe no Katachi*, dimana film ini menampilkan permasalahan yang terjadi antara Ishida Shouya yang merupakan tokoh utama protagonis individu dengan Nishimiya Shouko yang merupakan tokoh protagonis individu tuli. Mulanya, tempat dimana Ishida bersekolah kedatangan murid baru bernama Nishimiya yang merupakan seorang penyandang disabilitas tunarungu, tetapi Ishida merasa tidak nyaman akan kehadiran Nishimiya yang membuat Ishida memutuskan untuk melakukan penindasan terhadapnya. Padahal, Nishimiya hanya ingin berteman dengan Ishida dan juga murid-murid lainnya di kelas. Penindasan yang dilakukan Ishida pun berbalik padanya, ketika teman-temannya menganggap bahwa tindakan Ishida telah melampaui batas yang membuat Ishida dikucilkan dan kehilangan teman-temannya. Semenjak itu, Ishida mengutuk dirinya sendiri dan menutup dirinya dari orang lain. Saat mereka beranjak dewasa, Ishida sadar akan kesalahannya di masa lalu dan perlahan ia mulai membuka diri dan memperbaiki hubungannya dengan Nishimiya. Bahkan, Ishida juga mempelajari bahasa isyarat agar memudahkan proses komunikasi antara dirinya dengan Nishimiya. Dari titik itulah Ishida mulai menunjukkan adanya usaha dalam

membuka kembali dan menerima dirinya dengan kesalahan yang pernah dia lakukan di masa lalu.

Koe no Katachi (聲の形) atau yang memiliki arti literal dalam bahasa Inggris *The Shape of Voice* dan nama resmi dalam bahasa Inggrisnya adalah *A Silent Voice* merupakan salah satu film animasi Jepang/*anime*. Film ini pertama kali tayang di Jepang pada 17 September 2016, dan tayang di seluruh dunia dalam rentang waktu antara bulan Februari sampai Oktober 2017. *Koe No Katachi* merupakan film yang adaptasi dari komik Jepang atau *Manga* (漫画) yang ditulis dan diilustrasikan oleh Yoshitoki Ōima, diproduksi oleh *Kyoto Animation*, dan disutradarai oleh Naoko Yamada. Narasi dari film ini ditulis oleh Reiko Yoshida, menampilkan desain karakter karya Futoshi Nishiya, dan musik sebagai latar belakang dalam film/*background music*/OST (*Official Soundtrack*) karya Kensuke Ushio.

Koe No Katachi merupakan film animasi Jepang/*animēshon* (アニメーション) atau biasa disingkat menjadi anime (アニメ). Anime merupakan salah satu jenis tontonan berbentuk animasi dengan desain visual yang khas. Anime menjadi istilah/nama tersendiri untuk membedakan antara film animasi atau kartun buatan Jepang dengan yang lainnya. Anime tidak menyorot manusia atau aktor secara fisik karena keseluruhan dalam film merupakan hasil karya atau gambaran dari animator/ilustrator yang digabungkan satu per satu menjadi sebuah film animasi, namun anime tetap melibatkan manusia dalam tayangannya secara tidak langsung melalui pengisian suara (*dubbing*).

Gambar 1. 1 Poster Film *A Silent Voice/Koe no Katachi*

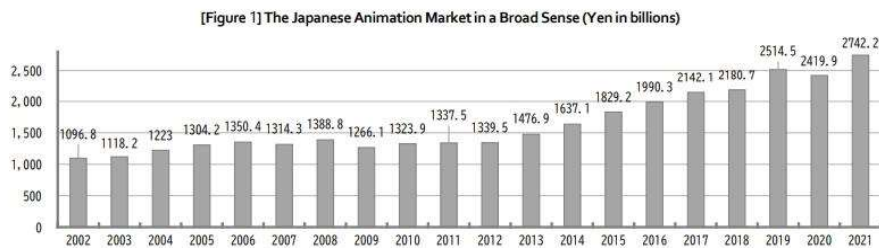


(Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt5323662/>)

Jepang merupakan sebuah negara yang terletak di Asia Timur dan negara ini tergolong sebagai negara maju. Salah satu faktor yang membuat negara Jepang bisa menjadi negara maju adalah karena kesuksesan Jepang dalam mengelola berbagai industrinya, salah satunya dalam industri perfilman dalam bentuk animasi. Distribusi dari film animasi Jepang sendiri tidak hanya mencakup domestik Jepang saja, tetapi ke berbagai negara di seluruh dunia. Banyaknya penggemar dari film animasi Jepang ini membuat industri tersebut menghasilkan pendapatan yang fantastis. Hal ini dibuktikan pada data yang dipaparkan dalam *Anime Industry Report 2022* oleh AJA (*The Association of Japanese Animation*) yang menunjukkan bahwa tahun 2021

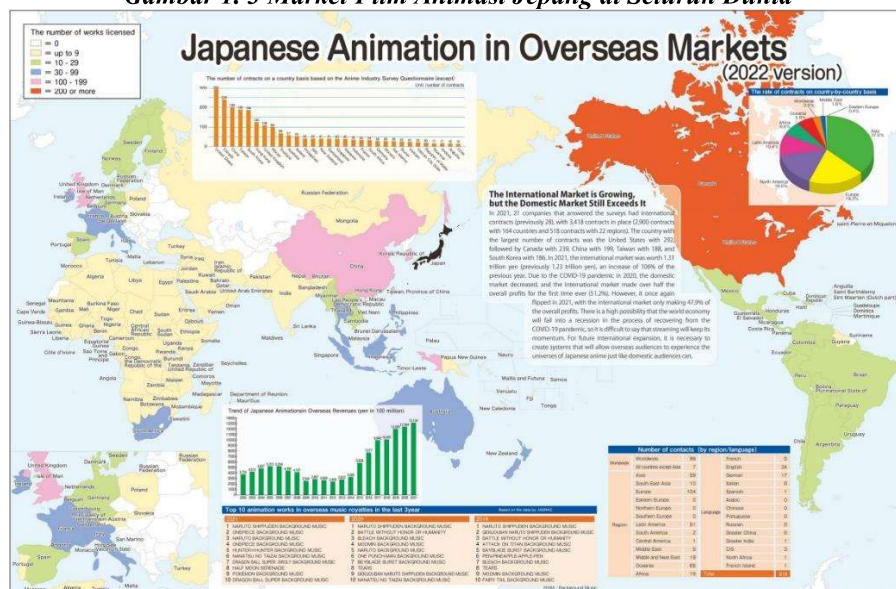
menjadi rekor tertinggi pendapatan dari animasi Jepang, yaitu sebesar 2,74 triliun Yen (atau sekitar Rp 290 triliun), meningkat 13,3% dari tahun sebelumnya dan 9,1% dari rekor sebelumnya di tahun 2019.

Gambar 1. 2 Pendapatan Anime dalam 2 Dekade (2002-2021)



(Sumber: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>)

Gambar 1. 3 Market Film Animasi Jepang di Seluruh Dunia



(Sumber: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>)

Menurut data dari the-numbers, anime *Koe No Katachi* berhasil memperoleh \$19.199.904 di Jepang dan \$12.548.777 secara internasional, dengan total pendapatan *box office* di seluruh dunia sebesar \$31.748.681. Film ini sukses secara komersial,

menghasilkan sejumlah besar pendapatan, baik secara domestik Jepang maupun internasional. Namun, belum ada informasi spesifik mengenai jumlah penonton yang menonton film tersebut di seluruh dunia maupun di dalam negeri. Meskipun tidak ada informasi mengenai jumlah pasti penontonnya, film ini telah memperoleh banyak pengikut dan diterima dengan baik oleh penonton di seluruh dunia. Kedalaman emosional dan keterhubungan film ini telah diterima oleh para penontonnya, menghasilkan ulasan positif dan menempati peringkat 17 di MyAnimeList. Kesuksesan film ini merupakan bukti kemampuannya dalam terhubung dengan penonton dan eksplorasi tema-tema kompleks seperti komunikasi, pemahaman, dan dampak interaksi terhadap kehidupan satu sama lain. Berdasarkan uraian di atas, kesuksesan komersial dan sambutan positif dari film tersebut menunjukkan bahwa film tersebut memiliki banyak pengikut dan diterima oleh penonton di seluruh dunia, sehingga film ini menarik untuk dianalisis lebih dalam, terutama mengenai topik yang diangkatnya.

Gambar 1. 4 Box Office Anime Koe no Katachi di Berbagai Negara
Box Office Summary Per Territory

Territory	Release Date	Opening Weekend	Opening Weekend Screens	Maximum Screens	Theatrical Engagements	Total Box Office	Report Date
Argentina	6/9/2017	\$40,479	0	0	0	\$38,752	12/13/2018
Australia	4/7/2017	\$192,379	39	39	108	\$441,122	10/20/2022
China	9/8/2017	\$5,030,000	30288	30288	30288	\$6,686,328	8/16/2018
France	8/24/2018	\$189,420	0	0	0	\$524,547	9/16/2018
Japan	9/16/2016	\$2,771,278	0	0	0	\$19,199,904	8/20/2018
Mexico	5/5/2017	\$259,945	0	0	0	\$505,756	5/18/2017
New Zealand	4/14/2017	\$45,879	10	10	22	\$65,392	10/19/2022
North America	1/31/2019	\$0	0	390	1	\$120,332	
Russia (CIS)	2/9/2023	\$53,648	158	158	158	\$53,648	2/15/2023
South Korea	4/26/2017	\$22,103	10	466	786	\$1,964,251	2/10/2021
Spain	3/16/2018	\$113,672	118	118	118	\$113,672	3/22/2018
United Kingdom	3/17/2017	\$110,333	262	262	262	\$110,333	3/23/2017
Rest of World						\$1,924,644	
Worldwide Total						\$31,748,681	2/15/2023

(Sumber: [https://www.the-numbers.com/movie/Koe-No-Katachi-\(Japan\)-\(2016\)/Japan#tab=international](https://www.the-numbers.com/movie/Koe-No-Katachi-(Japan)-(2016)/Japan#tab=international))

1.2 Perumusan Masalah

Bullying menjadi salah satu tindakan asusila, dimana sudah sepatutnya pelaku yang pernah melakukan perbuatan tersebut sadar dan mengubah dirinya ke arah yang lebih baik. Namun, hal tersebut tidak menjadi alasan bahwa pelaku harus terus berlarut-larut dalam kesalahannya dan bahkan sampai mengucilkan diri sendiri. Dalam anime *Koe no Katachi* sendiri, ditunjukkan bahwa pada awalnya, tokoh protagonis utama individu dengar (Ishida Shouya) melakukan penindasan terhadap seorang tokoh protagonis lainnya yang merupakan individu tuli (Nishimiya Shouko) yang berdampak ia dikucilkan oleh teman-temannya hingga terlarut sendiri dalam kesalahannya dan menutup diri dari orang lain sebelum akhirnya Ishida ingin bangkit dari keterpurukannya dengan cara mulai membuka diri dan memperbaiki hubungannya dengan Nishimiya. Singkatnya, film tersebut menunjukkan bahwa karakter Ishida digambarkan mengalami perubahan dari seorang perundung menjadi seorang yang tidak lagi melakukan perundungan dan menjadi lebih baik. Berdasarkan uraian permasalahan ini, dapat ditarik perumusan permasalahan; Bagaimana logika film animasi Jepang *Koe no Katachi* dapat menunjukkan proses perkembangan karakter protagonis pelaku *bullying*, sehingga karakter tersebut dapat menjadi pribadi yang lebih baik?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Melihat bagaimana proses pengembangan karakter utama pelaku *bullying* (Ishida Shouya) yang digambarkan dalam anime *Koe no Katachi*.
2. Mencari tahu strategi atau logika film yang digunakan dalam menunjukkan proses perubahan/pengembangan karakter tersebut, sehingga dapat dimaknai sebagai suatu hal yang logis.

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Signifikansi Teoretis

Penelitian ini dari segi teoretis diharapkan dapat memberi kontribusi terhadap kajian yang berkenaan dengan media dalam ranah komunikasi, terutama untuk menambah pengetahuan dari penelitian sebelumnya mengenai *character development*, terutama dalam media seperti film, pada lingkup ilmu komunikasi, khususnya dalam pembahasan kesesuaian logika berpikir film terhadap realitas dan model pengembangan karakter dengan tahapan-tahapan tertentu.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan penjelasan bagaimana logika film dalam anime *Koe no Katachi* dapat menjelaskan proses perubahan karakter utama pelaku *bullying* terhadap tokoh individu tuli, sehingga dapat diterima secara logis.

1.4.3 Signifikansi Sosial

Secara sosial, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan atau implikasi terhadap masyarakat mengenai bagaimana logika film menunjukkan karakter dalam film dapat mengalami perubahan atau perkembangan.

1.5 Kerangka Pemikiran Teoretis

1.5.1 Paradigma Penelitian

Penelitian merupakan sebuah metode yang dilakukan untuk mencari atau membuktikan kebenaran dari suatu hipotesis yang ada. Creswell (2014) memandang paradigma sebagai filosofi umum orientasi tentang dunia dan sifat penelitian yang dibawa seorang peneliti ke dalam suatu penelitian. Individu mengembangkan pandangan dunia berdasarkan orientasi disiplin dan penelitian mereka komunitas, penasihat dan mentor, dan pengalaman penelitian masa lalu. Jenis-jenis keyakinan yang dianut oleh masing-masing peneliti berdasarkan faktor-faktor ini sering kali akan mengarah pada penerimaan yang kuat pendekatan kualitatif, kuantitatif, atau metode campuran dalam penelitian mereka.

Paradigma interpretif menjadi paradigma yang digunakan dalam penelitian ini. Paradigma interpretif menganggap bahwa realitas sosial pada dasarnya tidak pasti, melainkan nisbi atau relatif. Karena sifat relatifnya, pemahaman setiap individu akan berbeda-beda, tergantung pada pengalaman yang mereka miliki dalam memandang realitas sosial tersebut. Pemahaman hanya dapat diperoleh dari sudut pandang internal, bukan dari perspektif eksternal terhadap realitas sosial (Neuman,

2013: 115). Paradigma ini menolak anggapan bahwa kebenaran atau pengetahuan harus selalu divalidasi untuk mencapai satu kebenaran tunggal. Sebaliknya, paradigma ini mengakui bahwa realitas dunia terdiri dari berbagai kebenaran yang saling terkait.

Paradigma interpretif diaplikasikan pada penelitian ini karena upaya interpretasi pada logika film dari anime *Koe no Katachi* (2016) dalam pengembangan karakter Ishida Shouya berdasarkan sudut pandang peneliti. Penggunaan paradigma interpretif dapat mendukung peneliti dalam mendalami kenyataan sebagai buah makna yang dapat dipahami melalui observasi terhadap pelaku sosial maupun produk yang dihasilkannya seperti film dan teks di dalamnya.

1.5.2 State of The Art

- a. Representasi Unsur Bullying Pada Film Animasi “Koe no Katachi”, Analisis Semiotika Roland Barthes oleh Kristyanovan Nugraha, Weni A. Arindawati & Oky Oxygentri (2022), *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*.**

Penelitian ini memiliki fokus penelitian untuk mencari tahu adanya unsur perundungan yang direpresentasikan dalam Film Animasi *Koe no Katachi*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis analisis semiotika Roland Barthes yang berfokus pada aspek konotatif, denotatif, dan mitos. Metode tersebut ditujukan untuk mendapatkan penggambaran dan realitas yang dikonstruksi dari teks dan penggambaran dalam film. Hasil dari penelitian ini diantaranya:

1. Penerimaan dalam bentuk apapun yang didapatkan tokoh utama Ishida Shouya dari lingkungannya membuatnya abai terhadap perilaku perundungan.
2. Penampilan dan tindakan seseorang tidak mencerminkan pelaku prundungan.
3. Perundungan dapat terjadi di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.
4. Pelaku perundungan mengadopsi perbuatan atau perilakunya dari apa yang mereka terima dari lingkungan sekitar mereka, bukan bawaan dari lahir.
5. *Cyberbullying* merupakan hal yang berbahaya karena secara tidak langsung dapat berdampak kepada fisik seseorang jika korban merasa tidak sanggup dan memutuskan untuk menyakiti dirinya atau bahkan bunuh diri.

Penelitian ini memiliki subjek yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu film animasi Jepang/anime *Koe no Katachi*. Akan tetapi, perbedaan terdapat pada fokus penelitian di mana peneliti akan berfokus pada *character development* Ishida Shouya dari keterpurukan diri hingga sampai di tahap keterbukaan, penerimaan, dan pemaafan diri.

- b. Character Development of Estella/Cruella in Cruella (2021) Movie oleh Nisa Meisa Zarawaki, Andang Saehu, Nurholis, Toneng Listiani (2022). *J-Lalite: Journal of English Studies*.**

Penelitian ini memiliki fokus pada proses identifikasi perkembangan karakter protagonis yang dimulai dengan mengungkap (1) penokohan tokoh utama; (2) konflik yang dialami tokoh utama; dan (3) perkembangan karakter tokoh utama. Penelitian ini menggunakan teori Petrie dan Boggs untuk mendefinisikan karakter, konflik, dan perkembangan karakter. Metode deskriptif kualitatif dan analisis isi digunakan untuk menganalisis masalah yang mendalam untuk menemukan jawabannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konflik yang terjadi pada tokoh utama berasal dari konflik internal antara Cruella dan dirinya sendiri dan konflik eksternal antara Cruella dan Catherine, Baroness, dan masyarakat. Selain itu, perkembangan karakter Cruella dipicu oleh konflik. Hal ini ditunjukkan dengan perkembangan karakter yang terus berkembang ketika memasuki babak/cerita baru.

Penelitian ini memiliki kemiripan dari segi fokus penelitian, dimana penelitian ini berfokus untuk mengidentifikasi perkembangan karakter utama di film Cruella (2021) sementara penelitian yang akan dilakukan berfokus pada logika film pada proses perkembangan karakter utama di film animasi Jepang *Koe no Katachi* (2016).

- c. **THE MAIN CHARACTER DEVELOPMENT IN *THE KING OF STATEN ISLAND* FILM** oleh Aditya Rizky Ramadhan, Mardliya Pratiwi Zamrudin, Alamsyah Tawakkal (2023). *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan karakter Scott Carlin sebagai tokoh utama dalam film *The King of Staten Island*. Film tersebut dirilis pada tahun 2020 melalui kerjasama antara Universal Pictures dan Perfect World Pictures. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi (*content analysis*). Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori analisis film oleh Mikos, perubahan tokoh oleh Roberts dan Zweig, teori struktur kepribadian Freud, dan teori perwatakan film Petrie dan Boggs. Peneliti dari penelitian tersebut menyatakan bahwa struktur kepribadian tokoh utama dalam film tersebut berubah sebelum dia mengalami perkembangan. Ketiga elemen dari struktur kepribadian (id, ego, dan superego) membantu pengembangan karakter Scott Carlin. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 'id' menjadi elemen yang paling banyak ditemukan sejumlah lima data, diikuti dengan elemen 'ego' sejumlah tiga data, dan elemen 'superego' sejumlah tiga data. Kesimpulan dari penelitian ini adalah perkembangan tokoh Scott meliputi dirinya menjadi lebih pemberani, tenang, stabil secara emosional, dewasa, jujur dengan perasaannya, dapat mengindahkan nasihat orang lain, mengendalikan emosi dan amarahnya, mengatasi traumanya, dan kebenciannya terhadap profesi pemadam kebakaran telah menghilang dan mulai mengagumi mereka. Di sisi lain, implikasi yang terjadi adalah hubungan keluarga Scott membaik, pandangan orang lain terhadap Scott berubah, serta kesalahan masa lalunya diampuni.

Penelitian ini memiliki perbedaan dari segi subjek dimana peneliti akan mengkaji film animasi Jepang/*anime Koe no Katachi*. Namun penelitian ini memiliki kemiripan dengan fokus permasalahan yang membahas tentang pengembangan tokoh utama dalam film.

d. A REPRESENTAÇÃO DO SURDO NO MANGÁ KOE NO KATACHI
oleh Abilio Pachêco de Souza, Leila Saraiva Mota & Vanessa
Taumaturgo-Silva (2023), *Nova Revista Amazônica*.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi tunarungu dan bahasa isyarat dalam *manga Koe no Katachi* karya Yoshitoki Oima yang berfokus pada bagaimana penyandang tunarungu dipandang dalam masyarakat Jepang dan bagaimana penyisipan Bahasa Isyarat Jepang atau *Japanese Sign Language* (JSL) dalam bacaan tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan bibliografis (kualitatif deskriptif) dengan metode analisis semiotik untuk mengetahui selain persepsi yang kita miliki terkait dengan karakter tunarungu, bagaimana Bahasa Isyarat Jepang disajikan dalam *manga*, dan sumber daya apa yang digunakan dalam *manga* tersebut agar memiliki fungsi yang diperlukan untuk bahasa isyarat Jepang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perjuangan hak-hak kaum tunarungu tidak hanya terjadi saat ini, tetapi telah berlangsung selama beberapa tahun, bagaimana prasangka yang mengakar dalam masyarakat dan praktik pendengaran mempengaruhi kehidupan sosial/pendidikan para penyandang

tunarungu, dan bagaimana isu-isu ini secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi cara orang-orang tunarungu memandang diri mereka di dunia.

- e. **Shoya Ishida's Altruistic Acts in the Movie Koe no Katachi as Education Values** oleh **Dimas Rohmat Budiman, Nur Hidayat & Siti Musarokah (2023)**, *Lingua Franca: Jurnal Bahasa dan Sastra*

Jurnal ini bertujuan untuk meneliti unsur edukatif dari tindakan Shoya Ishida yang suka menolong tanpa memperhatikan dirinya sendiri (altruistik). Jurnal ini disusun dengan pendekatan kualitatif dan menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi yang mencakup pengumpulan data, reduksi data, dan penyajian data. Hasil penelitian menunjukkan pentingnya mendengar dan berempati, serta bertindak dengan empati untuk menyebarkan pengetahuan. Dengan begitu, kita dapat memperluas pemahaman dan visi bersama untuk mengangkat kemanusiaan secara keseluruhan demi kebaikan yang lebih besar. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus penelitiannya, dimana penelitian ini berfokus pada tindakan altruistik Ishida Shouya sebagai unsur edukasi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan memiliki fokus dalam meneliti pengembangan karakter Ishida Shouya.

1.5.3 Film Sebagai Komunikasi

Analisis film harus dimulai dengan mengakui bahwa objek yang diteliti, dalam hal ini merupakan gambar yang bergerak, menjalin komunikasi dengan audiensnya. Menurut Mikos (410: 2014), hal ini terjadi dalam dua cara, pertama audiens menonton film atau menyerap gambar yang mereka lihat/saksikan (resepsi).

Cara yang kedua, merupakan cara yang disebut dengan apropriasi. Apropriasi merupakan pemindahan teks yang diterima ke dalam wacana sehari-hari dan ke dalam praktik sosio-kultural audiens. Perbedaan kedua cara ini menjadi penting, karena secara analitik memungkinkan untuk memisahkan interaksi konkret antara film dan audiensnya dari apropriasi film lebih lanjut.

Namun, kedua cara tersebut tidak dapat dipisahkan secara empiris. Film dalam hal ini tidak menentukan penerimaan audiens terhadapnya, tetapi memberikan penawaran kepada audiens yang dapat mereka gunakan untuk melibatkan atau memposisikan diri dengan teks yang bersangkutan. Teks berfungsi sebagai agen dalam sirkulasi sosial makna, dan hanya dapat mengarahkan potensi makna mereka ketika mereka terintegrasi dalam hubungan sosial dan budaya. Film hanya bekerja dalam konteks sosial, dari situlah penentuan sosial dan tekstual bersinggungan, di mana audiens menyesuaikan diri dengan teks-teks populer seperti film, yang juga mengindikasikan bagaimana teks selalu ada di dalam medan perdebatan sosial. Dalam kaitannya dengan analisis, hal ini berarti bahwa ‘struktur film’ perlu dikaitkan dengan aktivitas penerimaan dan apropriasi. Dengan kata lain, struktur tekstual film menjadi objek analisis film, karena struktur tersebut menentukan apa yang dilakukan orang dalam memahami dan memaknai film itu sendiri.

1.5.4 Analisis Film Mikos pada Level “Karakter dan Aktor”

Secara umum, analisis film memiliki tujuan untuk mengamati bagaimana struktur film berfungsi dalam kerangka proses komunikasi yang terikat di dalamnya. Menurut Mikos (2014), analisis film memperhatikan fungsi struktural teks film yang

signifikan untuk penerimaan. Dengan begitu, ia menjabarkan tujuan kognitif konkret analisis film ke dalam lima level:

1. Konten dan Representasi
2. Narasi dan Dramaturgi
3. Karakter dan Aktor
4. Estetika dan Konfigurasi
5. Konteks

Analisis film Mikos, menurutnya dapat dibatasi pada salah satu level, tetapi dapat juga mempertimbangkan beberapa level lainnya. Dalam hal ini, peneliti hanya akan menggunakan level “Karakter dan Aktor” untuk menganalisis pengembangan karakter dari Ishida Shouya dalam anime *Koe no Katachi* (2016).

Analisis karakter dalam film menjadi penting karena dua alasan. Pertama, karakter yang dimunculkan dalam film memiliki andil dalam memajukan plot dan mereka berfungsi dalam dramaturgi dan dalam struktur naratif teks film, karena kisah yang diceritakan sering disajikan dari sudut pandang salah satu karakter. Kedua, bagaimana bagaimana karakter tersebut dilihat dari sudut pandang makna dan konsep diri, pribadi, dan identitas yang beredar di masyarakat dan dunia sehari-hari. Masyarakat menentukan konsep identitas dan perannya melalui tokoh-tokoh film. Dalam hal ini, tokoh/karakter dalam film memiliki fungsi krusial dalam kerangka representasi untuk memposisikan penonton sebagai subjek dan membentuk identitas mereka.

Masih menurut Mikos (2014: 417), karakter dalam film sebaiknya merupakan karakter yang hidup dan bukannya karakter mati yang hanya menjadi ‘pemanis’ dalam sebuah karya fiksi. Karakter yang hidup adalah karakter yang digambarkan dalam karya fiksi memiliki kepribadian, watak, atau sifat-sifat tertentu. Dalam Widayati (2020: 19), sebuah karakter dapat disebut sebagai karakter hidup apabila mempunyai tiga aspek atau dimensi berikut:

1. Dimensi Fisiologis

Merupakan dimensi yang mencirikan fisik dari karakter; jenis kelamin, usia, bentuk tubuh/rupa, ciri khas tubuh, raut wajah, dan sebagainya.

2. Dimensi Sosiologis

Merupakan dimensi yang menyebutkan unsur-unsur seperti status sosial, kesibukan/pekerjaan, jabatan, peran dalam masyarakat, pendidikan, kehidupan pribadi atau keluarga, pandangan hidup, keyakinan, ideologi, aktivitas sosial, organisasi yang tergabung, hobi, keturunan, suku, kewarganegaraan, dan sebagainya.

3. Dimensi Psikologis

Merupakan dimensi yang menyebutkan unsur-unsur krusial seperti kondisi mental, moralitas, temperamen, perasaan dan keinginan pribadi, watak dan perilaku, kecerdasan, keahlian, keterampilan, dan sebagainya.

1.5.5 Pengembangan Karakter (*Character Arc*)

Pengembangan karakter (*character development*) merupakan sebuah proses perubahan/perkembangan yang dialami oleh karakter/tokoh yang menggerakkan plot seiring berjalannya alur cerita dalam sebuah karya fiksi. Dalam menganalisis sebuah karakter, pengamatan dilakukan dari awal sampai akhir dari cerita sebuah karya fiksi. Hal ini dilakukan sebab seiring berjalannya cerita, karakter tersebut mengalami perubahan. Perubahan yang dialami oleh karakter dapat terjadi karena faktor-faktor tertentu, seperti peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam cerita sebagai faktor eksternal, maupun pemikiran, sifat, dan kepribadian seorang karakter sebagai faktor internalnya. Menurut Roberts & Zweig (2011: 161) karakter dapat mengalami perubahan dan melakukan penyesuaian diri tergantung pada keadaan karakter itu sendiri. Perubahan dari seorang karakter dapat dilihat melalui perilaku mereka, penerimaan terhadap kondisi baru yang memaksa karakter untuk berubah, penemuan kebenaran yang ditolak, kesadaran akan kekuatan baru, dan rekonsiliasi karakter dari kondisi yang merugikan.

Pembahasan mengenai pengembangan karakter tidak akan jauh dari pengertian bahwa apakah seorang karakter telah berubah, bertumbuh, atau menjadi dewasa, karena sejatinya orang tidak berhenti tumbuh sejak kelahiran mereka. Ketika beranjak dewasa, karakter dapat dikatakan telah berkembang karena terdapat kemungkinan bahwa mereka dapat bertanggung jawab atas tindakan mereka dan menyelesaikan masalah yang dialami. Seperti halnya yang dinyatakan oleh Osho (1999: 65) menjadi dewasa adalah ketika seseorang lebih bertanggung jawab,

memahami kehidupan, dan menerima kesulitan yang dihadapi. Dewasa juga berarti orang tersebut telah tumbuh dan berkembang secara penuh, baik secara pikiran maupun tubuh. (Hornby, 2015: 724)

Pengembangan karakter dalam karya fiksi juga biasa dikenal dengan sebutan *character arc*. Weiland (2017), berpendapat bahwa perkembangan dari seorang karakter protagonis merupakan inti dari sebuah cerita yang berkesan, baik karakter protagonis yang mengalami perubahan tersebut, maupun ia yang mengubah dunia di sekitarnya. Weiland (2017), juga membagi *character arc* ke dalam 3 jenis, di antaranya:

1. *The Positive Change Arc*

Jenis *character arc* ini juga biasa dikenal sebagai *heroic arc*, karena pada dasarnya berkaitan dengan perubahan kepribadian pada karakter protagonis yang dikenal juga dengan sebutan *the Hero's Journey* (Perjalanan Pahlawan). Dalam manifestasinya yang paling sederhana, karakter protagonis akan dihadapkan dengan 'kebohongan'. Kebohongan dalam konteks ini merupakan permasalahan seperti ketidakpuasan atau penyangkalan diri. Seiring berjalannya alur cerita, karakter protagonis akan dipaksa untuk menentang pendiriannya mengenai pribadinya atau dunia di sekitarnya, sampai pada akhirnya dia dapat menaklukkan 'kebohongan' tersebut, menerima kebenaran yang baru dengan konteks yang lebih baik, dan menutup cerita dengan perubahan yang positif.

2. *The Flat Arc*

Jenis *character arc* ini juga biasa dikenal dengan sebutan *testing arc*. Dalam manifestasinya, karakter protagonis telah memiliki keyakinan di awal, dan menggunakan keyakinan tersebut sebagai pegangannya dalam mengatasi permasalahan yang akan dihadapi seiring berjalannya alur cerita dalam sebuah karya fiksi. Komitmen karakter protagonis dalam mempertahankan keyakinannya akan diuji hingga titik puncaknya, namun akan berhasil pada akhirnya. Perubahan yang terjadi pada *the flat arc* terletak pada dunia di sekitar karakter protagonis. Beberapa unsur yang terdapat dalam *the positive change arc* tetap berlaku dalam *the flat arc*, namun dengan variasi yang berbeda.

3. *The Negative Change Arc*

Jenis *character arc* ini sederhananya merupakan kebalikan dari *the positive arc change*, dimana karakter protagonis akan dipaksa untuk berakhir menjadi pribadi yang lebih buruk dibandingkan dengan penggambaran awal pada alur cerita dalam sebuah karya fiksi. *The negative arc change* kemudian dibagi lagi menjadi 3 bagian, yaitu:

a) *Disillusionment*

Karakter protagonis mempercayai ‘kebohongan’ yang ditunjukkan pada awal penceritaan. Selanjutnya, karakter protagonis akan mengatasi ‘kebohongan’ tersebut, atau dengan

kata lain mencari kebenaran dibalik ‘kebohongan’ tersebut. Namun, karakter protagonis akan mendapati dirinya menemukan kebenaran yang baru yang lebih buruk dari ‘kebohongan’ yang ditunjukkan di awal cerita.

b) *Fall*

Karakter protagonis mempercayai ‘kebohongan’. Berikutnya, alih-alih mencari kebenaran di balik ‘kebohongan’ tersebut, karakter protagonis akan tetap berpegang pada ‘kebohongan’ tersebut. Namun, ketika kebenaran terkuak, karakter protagonis akan menolak kebenaran tersebut dan berakhir dengan mempercayai ‘kebohongan’ baru yang lebih buruk daripada ‘kebohongan’ awal.

c) *Corruption*

Secara singkat, pada awal cerita sebuah karya fiksi, karakter protagonis telah ditampakkan dengan kebenaran. Namun, ia menolak kebenaran tersebut, dengan kata lain memberikan perlawanan terhadap kebenaran dengan berpegang pada ‘kebohongan’ yang ia dapati seiring berjalannya alur cerita dalam sebuah karya fiksi.

1.5.6 Identifikasi Karakter Petrie dan Boggs

Karakter dalam sebuah film bergerak dan hidup di dalam plot sebuah film. Karakter akan menghadapi sebuah masalah dalam film yang penyelesaiannya menjadi

cerita dalam suatu film itu sendiri. Masalah dan penyelesaian yang terdapat dalam film tersebut disebut dengan konflik. Petrie & Boggs (2008: 58), menyebutkan bahwa konflik dan penyelesaiannya hampir selalu membawa perubahan yang penting terhadap karakter. Mereka juga menegaskan bahwa perubahan tersebut menjadi sebuah hal yang penting, permanen atau tidak hanya perubahan sementara yang dapat sewaktu-waktu kembali lagi di waktu lain. Karakter tidak akan menjadi pribadi yang sama lagi seperti yang digambarkan di awal film (Petrie & Boggs, 2008: 68).

Kemudian, bagaimana karakter tersebut menyelesaikan masalah atau untuk menangkap makna dibalik tindakan yang dilakukan oleh karakter juga dapat diprediksi melalui perwatakan dan citra yang dimiliki oleh karakter itu sendiri. Oleh karena itu, untuk melihat perubahan atau pengembangan karakter dalam film, peneliti akan menggunakan perspektif konflik dan penokohan menurut Petrie & Boggs (2008).

1.5.6.1 Konflik

Petrie & Boggs (2008), membagi konflik ke dalam dua macam, yaitu konflik eksternal dan konflik internal. **Konflik eksternal** dalam bentuknya yang paling sederhana bisa jadi merupakan pergulatan pribadi antara tokoh utama dengan tokoh lainnya. Konflik eksternal tidak hanya digambarkan sebagai pertarungan atau duel antara tokoh utama dengan tokoh lainnya, tetapi bisa juga terhadap kekuatan dengan bentuk lain seperti takdir, kekuatan alam, atau sistem sistem sosial.

Sedangkan, **konflik internal** berpusat pada konflik batin atau psikologis di dalam diri karakter utama itu sendiri. Dalam konflik internal, karakter terjepit antara

dua sisi kepribadiannya, terpecah antara keinginan, tujuan, atau sistem nilai yang sama kuatnya, namun saling bertentangan.

1.5.6.2 Penokohan

Karakter dalam film menjadi unsur yang penting dalam sebuah film. Apabila unsur paling manusiawi dalam sebuah film tersebut tidak menarik, maka kecil kemungkinan bahwa penonton akan tertarik dengan keseluruhan dalam film itu sendiri (Petrie & Boggs, 2008: 60). Agar menarik, karakter harus tampak nyata, dapat dimengerti, dan layak untuk diperhatikan. Umumnya, tokoh-tokoh dalam suatu karya fiksi memiliki kredibilitas yang sama dengan cerita pada suatu karya fiksi itu sendiri. Dengan kata lain, karakter menyesuaikan diri dengan hukum probabilitas dan kebutuhan (dengan merefleksikan kebenaran-kebenaran yang dapat diamati secara eksternal tentang sifat manusia), menyesuaikan diri dengan suatu kebenaran batin (sebagai seseorang yang diinginkan), atau dibuat tampak nyata dengan seni sebagai aktor.

Kredibilitas dari sebuah karakter terbentuk dari bagaimana pengarang memberikan penokohan kepada karakter itu sendiri. Menurut Ratna (2014: 247) penokohan adalah gambaran mengenai karakter yang di dalamnya terdapat pemberian watak dan penciptaan citra. Perwatakan dan pencitraan yang diberikan oleh pengarang cerita kepada sebuah karakter dapat membuat penonton lebih menyatu dengan karakter, seperti contohnya penonton dapat menyukai karakter atau mengidentifikasi diri mereka dengan karakter karena kualitas kemanusiaan mereka yang biasa, menertawakan karakter karena ketidaktahuan karakter atau tertawa

bersama karakter karena ketidaktahuan karakter adalah kebodohan manusiawi secara wajar dialami oleh manusia, atau memberikan reaksi negatif seperti membenci karakter karena keserakahan, kekejaman, atau keegoisan mereka. Oleh karena itu, penokohan menjadi suatu aspek yang penting dalam menganalisis suatu karakter.

Ada delapan jenis penokohan menurut Petrie & Boggs (2008). Namun, dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan lima dari delapan penokohan sebagaimana yang dimaksud oleh Petrie & Boggs (2008):

1.5.6.2.1 Penokohan Melalui Penampilan Karakter

Aspek penting dalam penokohan film dapat terungkap secara visual dan instan. Saat audiens melihat suatu karakter di layar, muncul asumsi-asumsi tertentu tentang karakter berdasarkan fitur wajah, pakaian, bentuk fisik, dan tingkah laku atau cara karakter bergerak. Kesan visual pertama audiens mungkin terbukti seiring berjalannya cerita, namun hal ini tentunya merupakan sarana penting untuk membangun karakter.

1.5.6.2.2 Penokohan Melalui Dialog Karakter

Karakter dalam karya/film fiksi digambarkan seolah secara alami mengungkapkan banyak hal tentang diri mereka melalui apa yang mereka katakan. Namun, banyak hal juga yang terungkap melalui bagaimana cara mereka menyampaikannya. Misalnya isi pikiran, sikap, dan emosi karakter yang diungkapkan melalui pilihan kata, pola tekanan suara, nada, dan jeda dalam ucapan mereka. Penggunaan tata bahasa, struktur kalimat, kosakata, dan dialek tertentu oleh karakter (jika ada) mengungkapkan banyak hal tentang tingkat sosial dan ekonomi karakter

mereka, latar belakang pendidikan, dan proses mental. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki kepekaan dalam analisis terhadap nuansa makna yang paling samar dan paling halus yang terungkap melalui suara manusia; mendengarkan dengan cermat tidak hanya apa yang dikatakan tetapi juga bagaimana hal itu dikatakan.

1.5.6.2.3 Penokohan Melalui Tindakan Eksternal Karakter

Meskipun tampilan dari karakter menjadi alat ukur yang penting dari kepribadian seorang karakter, penampilan juga terkadang dapat mengecoh. Cerminan dari sebuah karakter yang terbaik mungkin merupakan tindakan yang dilakukan oleh karakter itu sendiri. Karakter sebenarnya harus diasumsikan lebih dari sekedar instrumen plot, bahwa mereka melakukan apa yang mereka lakukan untuk suatu tujuan, berdasarkan motif yang konsisten dengan kepribadian mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, harus ada hubungan yang jelas antara karakter dan tindakannya. Tindakan yang dilakukan harus tumbuh secara alami dari kepribadian karakter. Jika motivasi tindakan seorang tokoh ditetapkan dengan jelas, maka tokoh dan alur cerita menjadi begitu erat terjalin sehingga tidak mungkin dipisahkan, dan setiap tindakan yang dilakukan tokoh dalam beberapa cara mencerminkan kualitas kepribadian khususnya.

1.5.6.2.4 Penokohan Melalui Tindakan Internal Karakter

Tindakan internal atau tindakan batin karakter terjadi dalam pikiran dan emosi karakter dan terdiri dari rahasia, isi pikiran yang tak terucapkan, lamunan, aspirasi, kenangan, ketakutan, dan fantasi. Harapan, impian, dan aspirasi karakter dapat menjadi sama pentingnya dalam memahami mereka dengan pencapaian nyata apa

pun, dan ketakutan serta ketidakamanan dalam benak sebuah karakter bisa lebih buruk bagi mereka daripada kegagalan besar yang nyata.

Cara yang paling jelas bagi pembuat film untuk mengungkap realitas batin adalah dengan membawa kita secara visual atau aural ke dalam pikiran tokoh sehingga kita melihat atau mendengar hal-hal yang dibayangkan, diingat, atau dipikirkan oleh tokoh tersebut. Hal ini dapat dicapai melalui pandangan interior yang berkelanjutan atau melalui pandangan sekilas yang diungkapkan melalui metafora. Selain memberikan gambaran sekilas tentang aksi batin dengan mengungkapkan suara dan pemandangan yang dibayangkan oleh karakter yang dilihat dan didengarnya, pembuat film mungkin menggunakan close-up yang ketat pada wajah yang sangat sensitif dan ekspresif (gambar reaksi) atau mungkin menggunakan partitur musik untuk tujuan tertentu.

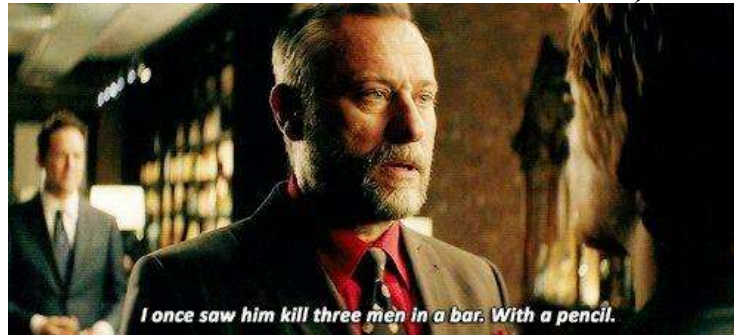
1.5.6.2.5 Penokohan Melalui Reaksi/Pandangan dari Tokoh Lain

Sudut pandang atau cara tokoh lain memandang karakter seringkali berfungsi sebagai sarana penokohan yang baik. Terkadang, banyak informasi tentang suatu karakter yang dapat diperoleh, bahkan sebelum karakter tersebut dimunculkan dalam sebuah film. Penokohan yang kompleks dapat dibuat oleh pengarang melalui percakapan antara tokoh satu dengan lainnya di luar karakter utama itu sendiri. Sedikit penokohan bersifat reaktif yang efektif juga dapat dimasukkan oleh pengarang dalam percakapan tersebut.

Contoh konkret penokohan ini terdapat dalam film ‘John Wick’ (2014) dimana tokoh Viggo Tarasov memberitahu kepada anaknya, Iosef Tarasov, dengan

nada penyampaian yang rendah, tetapi menunjukkan ekspresi takut dan marah, tentang betapa bengis dan berbahaya tokoh utama John Wick setelah Iosef dan kawan-kawannya menyergap rumah John Wick dan membunuh anjing peliharaan pemberian dari mendiang istrinya.

Gambar 1. 5 Scene Terkait dalam Film John Wick (2014)



(Sumber: John Wick, 2014)

1.6 Argumen Penelitian

Berdasarkan apa yang telah dijabarkan, peneliti berasumsi bahwa terdapat adanya ‘usaha’ karakter sebagai wujud dari strategi atau logika film yang dapat mengubah karakter Ishida Shouya seperti pembukaan diri, penerimaan diri, dan pemaafan diri yang digambarkan dalam anime *Koe no Katachi* (2016), sehingga perubahan tersebut dapat dimaknai secara logis..

1.7 Operasionalisasi Konsep

Secara operasional, peneliti akan melakukan pengamatan terhadap film animasi Jepang/anime *Koe no Katachi* (2016) pada satu level, yakni di level “Karakter dan Aktor”. Pengamatan akan dilakukan terhadap tokoh protagonis pelaku *bullying* dalam anime *Koe no katachi* (Ishida Shouya) dari awal hingga akhir film.

Kemudian, peneliti akan menentukan *scene* yang terkait dengan pengembangan karakter tersebut. Untuk dapat melihat kesesuaian logika film yang digunakan anime *Koe no Katachi* dalam mengembangkan karakter protagonisnya (Ishida Shouya), peneliti akan menggunakan teknik analisis *The positive Change Arc* yang didukung dengan teori identifikasi karakter dari Petrie dan Boggs (2008).

Konsep *The Positive Change Arc* merupakan salah satu konsep pengembangan karakter yang dicetuskan oleh K.M. Weiland. Konsep tersebut digunakan oleh peneliti karena konsep tersebut dapat melihat perubahan karakter yang berkembang secara positif berdasarkan narasi film dari awal hingga akhir. Selain itu, peneliti juga menggabungkan teori identifikasi karakter dari Petrie dan Boggs (2008) guna membantu peneliti untuk menganalisis lebih dalam akan perubahan yang dialami oleh karakter melalui sudut pandang konflik dan penokohan sebagaimana dijelaskan dalam teori tersebut.

1.8 Metode Penelitian

1.8.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Selain itu, penelitian ini berusaha mencari tahu bagaimana logika film dari anime *Koe no Katachi* (2016) dapat mengubah karakter protagonis pelaku *bullying* (Ishida Shouya) melalui proses pengembangan karakter dengan menggunakan metode analisis *The Positive Change Arc* yang didukung dengan teori identifikasi karakter Petrie dan Boggs (2008).

1.8.2 Subjek Penelitian

Subjek utama dari penelitian ini adalah film animasi Jepang atau anime *Koe no Katachi* (2016) yang berfokus pada potongan-potongan *scene* yang menunjukkan pengembangan karakter protagonis pelaku *bullying*, serta karakter tersebut (Ishida Shouya) sebagai objek penelitian.

1.8.3 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan jenis data berupa teks (adegan-adegan atau *scene* dalam film, monolog atau dialog, maupun penokohan dan tindakan-tindakan yang dilakukan oleh karakter) dari anime *Koe no Katachi*. Adegan-adegan yang dipilih untuk diteliti merupakan adegan yang menunjukkan adanya tanda-tanda pengembangan karakter Ishida Shouya.

1.8.4 Sumber Data

1.8.4.1 Data Primer

Penelitian ini memperoleh data primer dari film animasi Jepang atau anime *Koe no Katachi* (2016) dengan *subtitle* berbahasa Indonesia.

1.8.4.2 Data Sekunder

Penelitian ini memperoleh data sekunder atau data pendukung yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah, penelitian terdahulu, maupun artikel di internet.

1.8.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik pengamatan dan dokumentasi. Teknik pengamatan dilakukan dengan cara mengamati dengan rinci mengenai teks dalam film yang meliputi narasi, visual atau gambaran, dan dialog

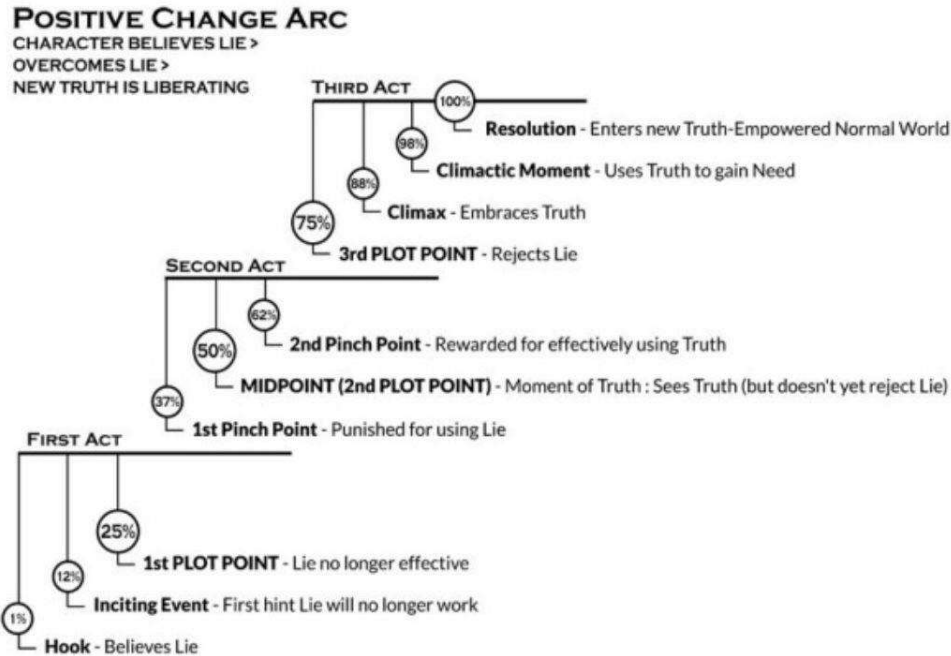
secara menyeluruh dalam anime *Koe no Katachi* (2016). Dengan kata lain, peneliti akan mengamati/menonton film animasi Jepang/anime *Koe no Katachi* (2016) yang memiliki durasi selama 2 jam 9 menit dan 45 detik, dengan *subtitle* atau terjemahan bahasa Indonesia. Selanjutnya, dokumentasi dilakukan untuk mereduksi data dengan cara memilih dan mengambil potongan *scene* yang terkait dengan tema penelitian dari anime *Koe no Katachi* (2016).

1.8.6 Teknik Analisis Data

Informasi mengenai variabel akan diolah pada tahap analisis data. Analisis dan interpretasi data dalam penelitian ini adalah runtutan visual dari animasi yang menunjukkan bagaimana tokoh-tokoh yang akan dianalisis digambarkan, di-*plotting*, dan diceritakan dalam film, yang menunjukkan adanya pengembangan karakter, termasuk peragaan, ekspresi, gaya berinteraksi, *setting* latar, dan sebagainya pada karakter Ishida Shouya dalam anime *Koe no Katachi* (2016).

Film animasi Jepang/anime *Koe no Katachi* (2016) memiliki plot dimana karakter utamanya, Ishida Shouya, digambarkan mengalami pengembangan karakter ke arah yang positif. Oleh karena itu, metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The Positive Change Arc*. Adapun konsep dalam pengembangan karakter *The Positive Change Arc* menurut Weiland (2017) sebagai berikut:

Gambar 1. 6 The Positive Change Arc



(Sumber: Weiland, 2017)

Berdasarkan konsep tersebut, peneliti akan menganalisis pengembangan karakter Ishida Shouya dengan sembilan tahapan kunci, di antaranya:

1. *The First Act* (1% hingga 25% dari alur cerita)

Tahap yang pertama ini juga biasa disebut sebagai tahap permulaan, dimana karakter-karakter yang akan menjadi katalisator dalam konflik mulai dimunculkan. Pengenalan sejak awal ini menjadi penting karena mencegah kemunculan orang, benda, tempat, dan peristiwa secara acak atau kebetulan dalam *Second Act* atau *Third Act*. Hal ini juga menciptakan konteks untuk pertanyaan pembaca tentang konflik, yang akan mencegah kebingungan yang tidak perlu.

Pada tahap pertama, ‘kebohongan’ yang dialami oleh karakter protagonis juga mulai dimunculkan. ‘Kebohongan’ dalam konteks ini merupakan suatu permasalahan di awal cerita yang dialami oleh karakter protagonis, seperti misalnya miskonsepsi karakter protagonis terhadap dirinya sendiri, miskonsepsi terhadap dunia tempat ia menjalani kehidupannya, atau bahkan keduanya. Contoh lain dari kebohongan ini seperti: ketakutan, kesakitan yang luar biasa, ketidakmampuan untuk memaafkan, rasa bersalah, rahasia yang kelam, rasa malu atau bersalah atas apa yang pernah diperbuat oleh karakter protagonis, dan rasa malu atau bersalah atas apa yang pernah terjadi terhadap karakter protagonis itu sendiri.

2. *The First Plot Point* (titik 25% dari cerita)

Tahapan yang kedua ini dapat dikatakan sebagai tahapan dimana adegan utama berada. Hal ini dikarenakan pada tahapan ini, karakter protagonis mulai terdorong untuk keluar dari zona nyamannya serta dari ‘kebohongan’ yang ia percayai. Tahap ini dapat digabungkan atau langsung diikuti oleh keputusan karakter protagonis untuk bereaksi dengan cara yang kuat dan tidak dapat dibatalkan.

Sebagai gambaran, *The First Plot Point* dianalogikan sebagai pintu terkunci yang memisahkan antara *First Act* dan *Second Act*, kemudian karakter protagonis menancapkan kuncinya dan membuka pintu tersebut.

3. *The First Half of the Second Act* (25% hingga 50% dari alur cerita)

Pada tahap ketiga ini, karakter protagonis dihadapkan dengan suatu peristiwa yang membuat dirinya mulai mendapati bahwa aturan lama ('kebohongan' yang dipercaya) sudah mulai tidak berlaku. Perubahan tersebut membuat karakter protagonis sedikit bingung. Ia akan segera bereaksi terhadap peristiwa yang terjadi di Titik Plot Pertama (*The First Plot Point*), sambil berusaha sekuat tenaga untuk mewujudkan sesuatu yang ia inginkan. Karakter protagonis akan sangat aktif dalam mengejar tujuannya selama tahap ini. Dia akan mempelajari metode mana yang efektif dan tidak efektif untuk mencapai tujuan tersebut. Pengetahuan baru ini pada gilirannya akan menjadi dasar untuk membantunya mulai menyadari bagaimana keyakinannya pada 'kebohongan' menahannya.

4. *The Midpoint/The First Half of the Second Act/The Second Plot Point* (titik 50% dari cerita)

Di babak pertengahan ini, karakter protagonis melakukan kesalahan di wilayah/situasi yang asing, membuat kesalahan berdasarkan asumsi yang salah, dan mendapatkan tamparan buah dari kesalahannya. Namun, sadar atau tidak sadar, secara perlahan karakter protagonis belajar dari kesalahan-kesalahan tersebut, dan hal ini akan menuntunnya ke titik balik yang istimewa di pertengahan (*midpoint*) cerita.

Tahap ini biasanya juga ditandai dengan pergeseran peran karakter protagonis dari peran yang reaktif (tidak dapat mengendalikan konflik) menjadi aktif (mengendalikan konflik).

5. *The Second Half of the Second Act* (50% hingga 75% dari alur cerita)

Tahap yang kelima ini ditandai dengan karakter protagonis mulai dapat mengendalikan permasalahan/konflik secara aktif. Karakter protagonis juga mulai bertindak sesuai dengan kebenaran yang ia dapati pada tahap *Midpoint* berkat munculnya titik terang dalam diri yang dialami. Ia akan terus maju, menganggap bahwa ia telah melihat dengan jelas, padahal ia masih setengah dibutakan oleh ‘kebohongan’.

6. *The Third Plot Point* (titik 75% dari cerita)

Tahap yang keenam ini menjadi titik terendah yang dialami karakter protagonis. Setelah segalanya tampak berjalan sesuai dengan kebenaran yang didapati oleh karakter protagonis. Namun, ‘kebohongan’ harus kembali dihadapkan, menjadi momen rendah yang seakan memaksa karakter protagonis untuk menipu dirinya perihal ‘kebohongan’. Seolah protagonis tidak dapat menghindar lagi, tidak dapat memainkan peran kembali, menghadapinya untuk selamanya, dan menghancurkannya harapannya atau dihancurkan.

7. *The First Half of the Third Act* (75% hingga 88% dari alur cerita)

Tahap ketujuh ini menampilkan perjuangan protagonis untuk mengembalikan keseimbangannya setelah mengalami kejatuhan di Titik Plot

Ketiga (*The Third Plot Point*). Protagonis mencari tahu dalam benaknya apakah ia benar-benar ingin melayani kebenaran, dan apakah kebenaran itu sepadan dengan harga yang baru saja ia bayar di Titik Plot Ketiga (*The Third Plot Point*) Ini akan menjadi kesempatan terakhirnya jika protagonis masih ingin kembali ke zona nyamannya dalam ‘kebohongan’.

8. *The Climax* (88% hingga 98% dari alur cerita)

Tahap kedelapan ini menjadi ‘gong’ yang menunjukkan bahwa protagonis membuktikan sekali dan untuk selamanya bahwa ia telah menjadi pribadi yang telah berubah. Protagonis harus menunjukkan bahwa ia mampu bertahan dalam tekanan yang besar dengan kebenaran untuk jangka panjang jika ia ingin memenangkan konflik. Namun, jika ia tidak belajar dari pelajaran yang terdapat sepanjang alur cerita, maka semuanya akan hilang untuk selamanya.

9. *The Resolution* (98% hingga 100% dari alur cerita)

Tahap yang terakhir ini menjadi penutup dalam cerita fiksi sekaligus mengakhiri adegan awal, dimana protagonis masih hidup di dunia normalnya yang terbentuk dari kebohongan hingga di titik karakter protagonis hidup di dunia barunya dengan ‘kebenaran’ baru yang dianutnya. Tahap ini menunjukkan kehidupan yang lebih baik di dunia baru dari ‘kebenaran’ yang secara susah payah telah diperoleh oleh karakter protagonis.

1.8.7 Kualitas Data (*Goodness Criteria*)

Peneliti menguji keabsahan data menggunakan kontemplasi peneliti. Kontemplasi atau reflektivitas peneliti merupakan usaha peneliti yang melibatkan pengetahuan dan pengalamannya terhadap suatu realitas yang dapat memengaruhi penelitian yang sedang dijalankan (Supratiknya, 2019: 23). Dalam mencari tanda-tanda pengembangan karakter Ishida Shouya di anime *Koe No Katachi* (2016), peneliti harus sadar bahwa pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki akan memiliki pengaruh yang substansial.

Selain itu, uji validitas data dilakukan dengan teknik triangulasi. Menurut Creswell (2015), triangulasi data dari berbagai sumber data dilakukan dengan memeriksa bukti dari setiap sumber dan menggunakan informasi tersebut untuk membangun argumen yang konsisten terkait tema. Jika tema penelitian didasarkan pada konvergensi beberapa sumber data (baik primer, maupun sekunder) atau sudut pandang peneliti, maka proses ini dapat meningkatkan keabsahan penelitian. Secara garis besar, data diperoleh melalui teknik pengamatan, setelah itu data dipilah dengan teknik pengamatan. Selain itu, sumber data primer sebagai subjek utama dalam penelitian, serta sumber data sekunder juga memiliki andil yang besar dalam mendukung keabsahan data yang diperoleh.