

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film Jumbo adalah sebuah film animasi Indonesia dengan genre fantasi yang dirilis pada tahun 2025. Film ini mengisahkan tentang keberanian, persahabatan, dan perjuangan menghadapi perundungan. Don tokoh utama dalam film ini sering diledek dengan julukan “jumbo” dan dirundung karena memiliki tubuh yang gemuk dan bergerak lamban yang menjadi penyebab timnya selalu kalah dalam berbagai permainan sehingga ia ditinggalkan oleh teman-temannya. Meskipun demikian, Don masih memiliki sahabat yaitu Nurman dan Mae yang selalu ada untuknya.

Pada suatu ketika Don dan sahabatnya melihat selebaran acara pentas raya dan beranggapan bahwa tampil di pentas tersebut merupakan cara agar Don bisa memperoleh banyak teman sekaligus membuktikan dirinya. Akhirnya mereka memutuskan untuk mendaftar dan menampilkan dongeng “Pulau Gelembung” peninggalan orang tua Don. Namun, seorang anak bernama Atta yang sering merundung Don tidak suka dengan keikutsertaan mereka di pentas seni karena ia juga ingin ikut tapi terlambat mendaftar. Atta kemudian merebut buku dongeng Don sehingga tanpa buku itu Don tidak bisa tampil di pentas seni. Dari sinilah petualangan Don bersama sahabat-sahabatnya dimulai dengan berusaha merebut kembali buku dongeng, merancang pertunjukan hingga tampil di acara pentas seni.

Sekilas, film Jumbo hanyalah film animasi anak-anak yang menceritakan tentang persahabatan dan petualangan Don bersama sahabat-sahabatnya untuk tampil

di pentas seni. Akan tetapi jika diperhatikan lebih dalam, terdapat pesan moral mengenai dampak *bullying* dan pertumbuhan pascatrauma (*posttraumatic growth*). Film ini menggambarkan Don yang mengalami perundungan sehingga ia harus berjuang menghadapi kejadian yang menekan dan traumatis tersebut untuk menghasilkan perubahan psikologi positif. Tokoh Don berjuang mengubah keadaan menjadi lebih baik yaitu agar diterima di lingkungan pertemanannya. Namun, perjuangan Don juga tidak terlepas dari dukungan orang-orang terdekatnya yaitu Mae dan Nurman sebagai sahabat dan Oma sebagai keluarga yang selalu mendengarkan dan memberikan dukungan baik secara fisik maupun emosional kepada Don.

Posttraumatic growth (PTG) atau pertumbuhan pascatrauma merupakan sebuah perubahan psikologi positif sebagai hasil dari perjuangan seorang individu terhadap sebuah kejadian yang sangat menekan, menantang dan traumatis (Calhoun & Tedeschi, 2014). Pertumbuhan pascatrauma bukan akibat yang ditimbulkan oleh trauma melainkan proses serta hasil yang diperoleh individu setelah berjuang melawan trauma dan beradaptasi dengan realitas baru setelah mengalami trauma. Dalam alur cerita film Jumbo, nilai-nilai yang direpresentasikan oleh karakter Don seperti perjuangan untuk membuktikan diri setelah diasingkan dan ditolak dalam lingkungan sosial juga mengarah pada nilai-nilai yang berkaitan dengan pertumbuhan pascatrauma.

Pertumbuhan pascatrauma yang ditampilkan melalui film animasi Jumbo merupakan bentuk perubahan positif dari kejadian traumatis berupa perundungan atau *bullying*. *Bullying* merupakan perilaku negatif yang dilakukan secara berulang baik secara fisik, verbal maupun psikologis yang dilakukan secara langsung pada korban

sehingga akan menyakiti korban (Arumsari, 2018). Berdasarkan data, KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) menerima laporan pengaduan sebanyak 3.877 kasus dan diantaranya tercatat 329 laporan pengaduan mengenai kekerasan di lingkungan satuan pendidikan dengan aduan tertinggi yaitu anak korban perundungan/*bullying* tanpa laporan polisi (Pusdatin KPAI, 2023). Sedangkan pada tahun 2024, KPAI menerima sebanyak 2.057 pengaduan dan diantaranya terdapat 240 kasus anak korban kekerasan fisik dan psikis dengan kasus tertinggi merupakan anak korban penganiayaan, pengeroyokan dan perkelahian (Pusdatin KPAI, 2025). Angka-angka menunjukkan bahwa *bullying* masih menjadi fenomena sosial serius yang memprihatinkan yang berdampak kepada kesehatan mental dan pembentukan identitas.

Bentuk-bentuk *bullying* yang dialami oleh remaja menimbulkan dampak negatif yang signifikan terhadap aspek akademis, kognitif, serta pada hubungan sosial. Walaupun *bullying* bisa memberikan trauma yang sulit disembuhkan, pengalaman dalam menghadapi *bullying* bisa dimaknai secara berbeda oleh remaja. Bagi beberapa individu, pengalaman ini dapat dimaknai sebagai pengalaman hidup yang berharga dan memicu perjuangan untuk mencapai perubahan psikologis yang positif seperti menjadi individu yang lebih baik, lebih sukses, dan lebih bahagia. Studi menunjukkan bahwa remaja yang mengalami *bullying* dapat mencapai pertumbuhan pascatrauma dilihat dari indikator seperti peningkatan kekuatan pribadi, hubungan yang lebih bermakna dengan orang lain, apresiasi hidup yang lebih baik hingga perkembangan spiritual (Istri Ayu Laksmi Dewi & Debora Valentina, 2020)

Berdasarkan realita yang ada, perilaku *bullying* pada anak tidak hanya terjadi di kalangan remaja, namun sudah terlihat pada anak usia dini. Hal ini didukung oleh

penelitian yang telah dilakukan oleh Maghfiroh pada tahun 2022 mengenai perilaku *bullying* pada anak di Taman Kanak-Kanak (TK). Penelitian tersebut menunjukkan adanya tiga jenis perilaku *bullying* yaitu *bullying* fisik, *bullying* verbal, dan *bullying* psikologis. *Bullying* fisik berupa tindakan menendang, mendorong, memukul dan merusak mainan teman sedangkan *bullying* verbal berupa tindakan mengejek, meneriaki dan mengolok-olok. Selanjutnya *bullying* psikologis berupa menakut-nakuti, menghasut dan tidak ingin berteman. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pelaku *bullying* adalah anak yang sama sedangkan korban juga anak yang sama dan lemah (Maghfiroh & Sugito, 2021).

Anak-anak korban *bullying* secara umum mempunyai perasaan takut, tidak berdaya dan merasa terancam. Keadaan ini dapat mengakibatkan turunnya kepercayaan diri, trauma, malu, serba salah, tidak mampu melindungi diri, hingga takut untuk pergi sekolah atau bermain dengan teman sebaya dimana ia merasa tidak ada yang akan melindunginya. Dalam jangka panjang, hal tersebut dapat menimbulkan masalah kecemasan hingga depresi yang berdampak secara psikologis kepada anak (Arumsari, 2018). Pencegahan perilaku *bullying* memerlukan dukungan dari berbagai pihak mulai dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah hingga lingkungan pertemanan dengan memberikan edukasi agar tidak melakukan tindakan *bullying*. Edukasi ini juga dapat disampaikan melalui media audiovisual seperti video pembelajaran hingga dalam bentuk film seperti film animasi Jumbo.

Pertumbuhan pascatrauma akibat *bullying* yang dihadirkan dalam film Jumbo dibangun melalui narasi berupa cerita, alur (plot) dan dialog yang disampaikan oleh karakter-karakter dalam film tersebut. Penggambaran tersebut menjadikan film sebagai

salah satu media komunikasi massa yang mempunyai pengaruh sangat kuat dalam menyampaikan pesan, ideologi maupun nilai-nilai kepada audiens. Film adalah bagian dari karya seni yang menjadi wadah dalam memvisualisasikan realitas, pikiran dan perasaan (Panuju, 2024). Narasi yang disampaikan oleh karakter Don menunjukkan bagaimana film dapat menyampaikan pesan perubahan diri kepada anak dari keterpurukan akibat perundungan.

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang efektif dalam memberikan pesan moral maupun sosial kepada penontonnya dengan tujuan menyampaikan informasi, hiburan ataupun edukasi yang bermanfaat ketika disaksikan oleh audiensnya (Syahani & Wibowo, 2024). Melalui unsur audio visualnya, film dapat melibatkan realitas sekitar sehingga mampu mengemas dan menyampaikan pesan dengan baik kepada penontonnya. Walaupun lebih banyak digunakan sebagai media hiburan, tidak dapat dipungkiri bahwa film juga bisa menjadi media yang digunakan untuk memberikan informasi, edukasi hingga moral dari sebuah realitas kehidupan.

Berdasarkan studi, media film terutama film animasi memberikan pengaruh terhadap keterampilan anak khususnya pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) dalam berbicara. Hal ini dapat menjadi acuan bagi guru untuk dapat menggunakan media film dalam rangka meningkatkan keterampilan berbicara bagi siswanya (Agustin & Mindaudah, 2022). Selain itu, studi serupa juga menunjukkan bahwa media audio visual dalam hal ini adalah film memainkan peran penting dalam stimulasi pendidikan anak sejak usia dini (Mattiro et al., 2022). Berbagai studi tersebut menunjukkan bahwa film memiliki kemampuan dalam memberikan edukasi sebagai media audio visual khususnya kepada anak-anak melalui unsur narasi dan unsur sinematografinya.

Narasi adalah rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan sebab akibat dalam ruang waktu tertentu. Pada dasarnya, narasi adalah penggabungan berbagai peristiwa menjadi sebuah cerita yang utuh, sehingga pada penelitian ini analisis yang digunakan yaitu analisis naratif. Analisis naratif bertujuan untuk mengetahui bagaimana peristiwa disusun serta mengetahui jalinan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Misalnya alasan sebuah peristiwa ditampilkan di awal sedangkan peristiwa lain ditampilkan di akhir cerita dan bagaimana merangkai peristiwa-peristiwa agar menjadi satu kesatuan (Eriyanto, 2013).

Dalam analisis naratif, terdapat dua bagian penting untuk memahami sebuah narasi yaitu cerita (*story*) dan alur cerita (*plot*). Cerita merupakan urutan kronologis dari sebuah peristiwa yang bisa ditampilkan maupun tidak dalam teks sedangkan plot adalah peristiwa yang ditampilkan secara eksplisit dalam sebuah teks (Eriyanto, 2013). Terdapat dua aspek penting dalam narasi yaitu waktu yang terdiri dari durasi, elemen, frekuensi dan urutan, yang kedua yaitu ruang. Karakteristik narasi lainnya yaitu struktur bercerita yaitu cara pembuat narasi menceritakan peristiwa kepada audiens. Peristiwa tidak dilihat dengan acak, melainkan disusun melalui suatu tahapan atau struktur tertentu (Kustanto et al., 2019).

Penelitian ini menggunakan teori naratif Tzvetan Todorov, ia memberikan gagasan tentang struktur dari suatu narasi karena ia memandang bahwa teks mempunyai struktur atau susunan tertentu. Todorov melihat narasi sebagai apa yang dikatakan karena memiliki urutan kronologis, plot, motif dan hubungan kausalitas dari sebuah peristiwa. Narasi memiliki struktur dari awal sampai akhir dimana narasi dimulai dari sebuah keseimbangan yang kemudian terganggu oleh kekuatan jahat.

Narasi diakhiri dengan upaya yang dilakukan untuk menghentikan gangguan sehingga keseimbangan dapat terbentuk kembali (Eriyanto, 2013).

Struktur narasi fiksi seperti novel, cerita rakyat dan film secara umum mengikuti Struktur narasi dari Todorov yang dikembangkan oleh Nick Lacey (2000). Modifikasi dikembangkan terutama pada tahapan antara gangguan menuju ekuilibrium baru. Tahapan yang ditambahkan oleh Lacey adalah kesadaran terjadinya gangguan dan upaya untuk memperbaiki gangguan. Sehingga lima tahapan tersebut mencakup keseimbangan (ekuilibrium), munculnya gangguan (*disruption of ekuilibrium*), kesadaran akan munculnya gangguan (*recognizing the disruption*), upaya memperbaiki kerusakan (*an attempt to repair the damage*) dan ekuilibrium baru (*new ekuilibrium*). Pada bagian awal menceritakan tentang kondisi masyarakat yang stabil, makmur dan tertib. Kondisi ini kemudian berubah saat adanya gangguan baik secara internal seperti perilaku anggota masyarakat maupun dari eksternal seperti musuh dari luar. Lalu dilanjutkan dengan kesadaran akan munculnya gangguan, upaya mengatasi gangguan dan terakhir yaitu ketika ketertiban atau keseimbangan dapat kembali dipulihkan (Eriyanto, 2013).

Pada konteks film Jumbo juga terdapat tahap atau babak yang serupa, dimulai ketika keluarga Don hidup bahagia, lalu Don kehilangan orang tua dan mulai dirundung karena badan dan gerakanya yang lamban, hingga nantinya Don mampu menyelesaikan dan menyeimbangkan kembali kehidupan di lingkungan pertemanannya dengan fokus penelitian pada konsep pertumbuhan pascatrauma. Representasi dalam film ini sebagaimana yang didefinisikan oleh Stuart Hall yaitu proses produksi makna melalui tanda, gambar dan bahasa terutama narasi yang digunakan untuk menyampaikan

makna kepada penonton mengenai pengalaman Don berjuang atas trauma yang dialaminya dengan dukungan orang-orang terdekatnya.

Penelitian mengenai representasi sudah banyak dilakukan sebelumnya, salah satunya oleh Insyirah Hanyfah dan Silviana Purwanti dari Universitas Mulawarman dalam Jurnalnya yang berjudul “Representasi Pelecehan Seksual di Lingkungan Kerja dalam Film Pendek *Please Be Quite* (Analisis Naratif Tzvetan Todorov)” pada tahun 2024. Penelitian ini menunjukkan bahwa dari 17 adegan yang sudah dianalisis, film *Please Be Quite* merepresentasikan posisi perempuan sebagai makhluk yang rentan mengalami pelecehan seksual dan menduduki posisi yang lemah di lingkungan pekerjaan. Melalui film ini, diketahui bahwa korban seringkali merasa takut, tidak aman dan khawatir akan menerima perlakuan yang buruk di kantor terlebih apabila atasan mereka merupakan bos yang mempunyai kekuasaan yang besar di tempat kerja. Kekuasaan tersebut membuat kasus pelecehan seksual sulit dilaporkan karena korban maupun saksi mendapat tekanan dari bos mereka sehingga apabila melaporkan kasus tersebut dapat mengancam keamanan diri korban maupun saksi bahkan berujung dengan kehilangan pekerjaan (Hanyfah & Purwanti, 2024). Melihat batasan dan hasil penelitian terdahulu, peneliti telah melakukan pengembangan penelitian mengenai representasi pertumbuhan pascatrauma pada anak korban *bullying* dengan subjek penelitian pada film animasi anak yang berjudul Jumbo.

Film Jumbo dipilih karena film ini diproduksi dengan keunikan yang khas Indonesia, mulai dari bahasa dan sentuhan lokal dengan latar belakang kampung serta karakter yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, *soundtrack* yang menyentuh hati hingga pesan moral melalui narasi dan visual yang dihadirkan di dalamnya. Film yang

melibatkan 400 lebih animator lokal ini menjadi film animasi terlaris di Indonesia dengan mencapai satu juta penayangan dalam sepekan. Selain itu film yang disutradari oleh Ryan Adriandhy tersebut juga menjadi film animasi terlaris di Asia Tenggara dan menempati posisi pertama film terlaris Indonesia sepanjang masa. Dikutip dari akun Instagram resmi @jumbofilm.id, film yang mengangkat tema perundungan anak, persahabatan dan pentingnya dukungan keluarga ini mencapai lebih dari 10 juta penonton di hari ke-73 penayangannya per tanggal 12 Juni 2025.

Penelitian ini penting dilakukan karena perundungan yang terjadi kepada anak-anak menjadi fenomena sosial serius yang dapat berpengaruh pada kesehatan mental dan pembentukan identitas sedari dini. Sedangkan film Jumbo memperlihatkan tekad untuk membuktikan diri dan bangkit dari perundungan yang relevan untuk dianalisis lebih dalam. Selanjutnya penelitian terdahulu menggunakan analisis narasi hanya fokus pada struktur narasi pada film atau novel secara general, beberapa penelitian juga hanya fokus pada konsep *self-esteem* sehingga belum ada satu pun penelitian mengenai konsep pertumbuhan pascatrauma dalam konteks anak-anak melalui media film animasi. Penelitian yang telah dilakukan ini diharapkan dapat mengisi celah tersebut menggunakan pendekatan lintas disiplin ilmu yaitu komunikasi dan psikologi. Selain itu, mengingat besarnya tantangan di era digital yang menyebabkan kerentanan anak-anak terhadap krisis identitas, maka media film menjadi sarana edukatif yang menarik melalui pesan-pesan positif yang mengandung nilai moral dan psikologis.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, peneliti telah melaksanakan sebuah penelitian dengan judul "Representasi Pertumbuhan Pascatrauma pada Anak Korban *Bullying* dalam Film Animasi Jumbo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa penelitian ini berfokus untuk meneliti bagaimana narasi dalam sebuah film dapat merepresentasikan konsep pertumbuhan pascatrauma pada anak-anak. Untuk mencapai hal tersebut, peneliti menggunakan analisis naratif yang dikemukakan oleh Tzvetan Todorov untuk melihat struktur narasi dalam film Jumbo yang merepresentasikan konsep pertumbuhan pascatrauma.

Oleh karena itu, untuk membatasi fokus penelitian, peneliti menetapkan rumusan masalah yaitu; Bagaimana representasi proses pertumbuhan pascatrauma pada anak korban *bullying* dalam film animasi Jumbo?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini meliputi:

1. Untuk menganalisis struktur naratif film animasi Jumbo.
2. Untuk menganalisis representasi proses pertumbuhan pascatrauma pada anak korban *bullying* dalam film animasi Jumbo.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam bidang akademis dengan memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan. Selain itu, diharapkan penelitian ini dijadikan sebagai rujukan tambahan bagi bidang studi ilmu komunikasi khususnya dalam kajian yang membahas representasi dalam film menggunakan analisis naratif.



2. Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menjadi rujukan atau informasi tambahan bagi siapapun yang nantinya akan melakukan penelitian yang serupa kedepannya. Selain itu, penelitian ini diharapkan juga mampu menjadi referensi bagi pendidik maupun orang tua untuk mengetahui nilai edukatif dalam film animasi sebagai media pembentukan karakter anak.

