

# PENGEMBANGAN KARAKTER TOKOH UTAMA PELAKU BULLYING TERHADAP TOKOH INDIVIDU TULI DALAM ANIME KOE NO KATACHI (聲の形)

Aldi Fauzi, Turnomo Rahardjo, Joyo Nur Suryanto Gono

[fauzialdi72@gmail.com](mailto:fauzialdi72@gmail.com)

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

Jl. Prof. H. Soedarto, SH Tembalang Semarang Kotak Pos 1269

Telepon (024) 7465407 Faksimile (024) 7465405

Laman: <http://www.fisip.undip.ac.id/> Email: [fisip@undip.ac.id](mailto:fisip@undip.ac.id)

## ABSTRACT

The anime *Koe no Katachi* is a character development movie themed, where the protagonist, Ishida Shouya, changes into a better personality after he bullies the deaf individual character, Nishimiya Shouko. This research aims to see how Ishida Shouya's character development process is depicted in the *Koe no Katachi* anime and find out the movie strategy/logic used in developing the protagonist's character. This type of research is descriptive qualitative with a narrative analysis method using the concept of The Positive Change Arc from K.M. Weiland to see the stages of Ishida Shouya's character development. Petrie & Boggs Character Identification Theory is used to analyze the character through the viewpoint of conflict and characterization. The results show that the movie uses three main strategies in developing its protagonist's character: (1) Bringing down the protagonist from a stable position, (2) Bringing up the character's redemption efforts after experiencing the fall, and (3) Bringing up the character's acceptance of reality. Researchers found some shortcomings: (1) Simplification of Karma in the Narrative, (2) Ignoring the Potential for Collective Recovery, and (3) Risk of Glorifying the Redemption of the Main Character. Nevertheless, overall, the *Koe no Katachi* anime successfully depicts an individual's journey of redemption through a complex and in-depth narrative.

**Keywords:** Character Development, *Koe no Katachi*, Strategy, Film Logic, Petrie & Boggs, Character Identification Theory, The Positive Change Arc.

## ABSTRAK

Anime *Koe no Katachi* merupakan film yang bertemakan pengembangan karakter, di mana karakter protagonisnya, Ishida Shouya, berubah menjadi pribadi yang lebih baik setelah ia merundung karakter individu tuli, Nishimiya Shouko. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana proses pengembangan karakter Ishida Shouya digambarkan dalam anime *Koe no Katachi* dan mencari tahu strategi/logika film yang digunakan dalam mengembangkan karakter protagonisnya. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan metode analisis naratif menggunakan konsep *The Positive Change Arc* dari K.M. Weiland untuk melihat tahapan pengembangan karakter Ishida Shouya. Teori Identifikasi Karakter Petrie & Boggs digunakan untuk menganalisis karakter melalui sudut pandang konflik dan penokohan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film ini menggunakan tiga strategi utama dalam mengembangkan karakter protagonisnya: (1) Menjatuhkan karakter protagonisnya dari posisi stabil, (2) Memunculkan upaya penebusan karakter setelah mengalami kejatuhan, dan (3) Memunculkan penerimaan karakter terhadap realitas. Peneliti menemukan beberapa kekurangan: (1) Simplifikasi Karma dalam Narasi, (2) Mengabaikan Potensi Pemulihan Kolektif, dan (3) Risiko Glorifikasi Penebusan Karakter Utama. Meski demikian, secara keseluruhan anime *Koe no Katachi* berhasil menggambarkan perjalanan penebusan individu melalui narasi yang kompleks dan mendalam.

**Kata kunci:** Pengembangan Karakter, *Koe no Katachi*, Strategi, Logika Film, Teori Identifikasi Karakter Petrie & Boggs, *The Positive Change Arc*.

## PENDAHULUAN

Perundungan atau *bullying* menjadi fenomena yang masih sering terjadi, terutama di kalangan pelajar. 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 korban. Kelompok 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.

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*). 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* atau *A Silent Voice*. *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. *Katachi* termasuk dalam film animasi Jepang/*animēshon* (アニメーション) atau biasa disingkat menjadi anime (アニメ).

Film ini menampilkan permasalahan yang terjadi antara Ishida Shouya yang

merupakan tokoh utama protagonis individu dengar 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.

Film *Koe no Katachi* (聲の形) atau *A Silent Voice* merupakan salah satu film

animasi Jepang/*anime* yang diadaptasi dari komik Jepang atau *Manga* (漫画). *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 (*the-numbers*). Hal ini menandakan bahwa film *Koe no Katachi* diterima dengan baik oleh penonton di seluruh dunia. 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.

Individu dengar (Ishida Shouya) melakukan penindasan terhadap seorang tokoh protagonis lainnya yang merupakan individu tuli (Nishimiya Shouko) pada akhirnya dikucilkan oleh teman-temannya. Ishida 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?

## **TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk, melihat bagaimana proses pengembangan karakter utama pelaku *bullying* (Ishida Shouya) yang digambarkan dalam anime *Koe no Katachi*. Kemudian, mencari tahu strategi atau logika film yang digunakan dalam menunjukkan proses perubahan/pengembangan karakter tersebut, sehingga dapat dimaknai sebagai suatu hal yang logis.

## **KERANGKA TEORETIS**

Penelitian ini menggunakan paradigma interpretif karena upaya interpretasi pada logika film dari anime *Koe no Katachi* (2016) dalam pengembangan karakter Ishida Shouya didasarkan oleh 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.

## **Film Sebagai Komunikasi**

Analisis film dimulai dengan mengakui bahwa objek yang diteliti, seperti 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 kedua adalah apropriasi di mana pemindahan teks diterima ke dalam wacana sehari-hari dan ke dalam praktik sosio-kultural audiens. Dalam kaitannya dengan analisis, '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.

### **Analisis Film Mikos pada Level "Karakter dan Aktor"**

Analisis film bertujuan untuk memahami bagaimana struktur film berfungsi dalam proses komunikasi. Menurut Mikos (2014), analisis film mencakup lima level: (1) Konten dan Representasi, (2) Narasi dan Dramaturgi, (3) Karakter dan Aktor, (4) Estetika dan Konfigurasi, serta (5) Konteks. Penelitian ini fokus pada level "Karakter dan Aktor" untuk menganalisis pengembangan karakter Ishida Shouya dalam anime *Koe no Katachi* (2016).

Analisis karakter dalam film menjadi penting karena dua alasan. Pertama, karakter berperan dalam menggerakkan plot, dan berfungsi dalam dramaturgi, melalui sudut pandang mereka. Kedua, bagaimana karakter dilihat dari sudut pandang masyarakat. Dalam hal ini, tokoh/karakter dalam film memiliki fungsi krusial dalam kerangka representasi untuk memosisikan penonton sebagai subjek dan membentuk identitas mereka.

Mikos (2014: 417) menekankan pentingnya karakter dalam film yang hidup, memiliki kepribadian, watak, atau sifat-sifat tertentu. Dalam Widayati (2020: 19), sebuah karakter dapat disebut sebagai karakter hidup apabila mempunyai tiga aspek atau dimensi yaitu dimensi fisiologis, dimensi sosiologis, dan dimensi psikologis.

### **Pengembangan Karakter**

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 (Roberts & Zweig, 2011). 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.

Weiland (2017), membagi *character arc* ke dalam 3 jenis yaitu *the positive change arc*, *the flat arc*, dan *the negative change arc*.

Penelitian ini akan menggunakan *the positive change arc* atau dikenal sebagai *heroic arc* yang menggambarkan perubahan kepribadian protagonis. Protagonis dihadapkan pada "kebohongan", yakni masalah seperti ketidakpuasan atau penyangkalan diri. Sepanjang cerita, ia dipaksa untuk menantang keyakinannya, hingga akhirnya menaklukkan "kebohongan", menerima kebenaran baru, dan mengalami perubahan positif.

### **Identifikasi Karakter Petrie dan Boggs**

Untuk melihat perubahan atau pengembangan karakter dalam film, peneliti akan menggunakan perspektif konflik dan penokohan menurut Petrie & Boggs (2008). Petrie & Boggs (2008) membagi konflik menjadi dua jenis: eksternal dan internal. Konflik eksternal melibatkan pergulatan antara tokoh utama dengan pihak lain, seperti karakter lain, takdir, alam, atau sistem sosial. Sementara itu, konflik internal terjadi dalam batin karakter utama, di mana ia terpecah antara keinginan, tujuan, atau nilai yang saling bertentangan.

Ada delapan jenis penokohan menurut Petrie & Boggs (2008). Namun, penelitian ini hanya menggunakan lima dari delapan penokohan, yaitu:

1. Penokohan Melalui Penampilan Karakter: Audiens membentuk asumsi

tentang karakter melalui fitur wajah, pakaian, dan perilaku.

2. Penokohan Melalui Dialog Karakter: Karakter dalam film fiksi mengungkapkan banyak hal tentang diri mereka melalui ucapan. Pilihan kata, tekanan suara, nada, dan jeda mengungkapkan pikiran, sikap, dan emosi mereka. Oleh karena itu, analisis harus memperhatikan nuansa makna yang halus dalam suara manusia, termasuk cara penyampaian pesan.
3. Penokohan Melalui Tindakan Eksternal Karakter: Karakter melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, berdasarkan kepribadian mereka secara keseluruhan. Setiap tindakan yang dilakukan tokoh dalam beberapa cara mencerminkan kualitas kepribadian khususnya.
4. Penokohan Melalui Tindakan Internal Karakter: Tindakan internal atau tindakan batin karakter terjadi dalam pikiran dan emosi karakter. Cara yang paling jelas bagi pembuat film untuk mengungkap realitas batin adalah dengan membawa kita secara visual atau aural ke dalam pikiran tokoh. 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.
5. Penokohan Melalui Reaksi/Pandangan dari Tokoh Lain: Sudut pandang atau

cara tokoh lain memandang karakter berfungsi sebagai sarana penokohan yang baik. Penokohan yang kompleks dibuat oleh pengarang melalui percakapan antar tokoh.

## **ARGUMEN PENELITIAN**

Peneliti berasumsi bahwa terdapat ‘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.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, menggunakan metode analisis The Positive Change Arc yang didukung dengan teori identifikasi karakter Petrie dan Boggs (2008). Subjek utama dari penelitian ini adalah film animasi Jepang atau anime Koe no Katachi (2016), berfokus pada potongan-potongan scene yang menunjukkan pengembangan karakter protagonis pelaku bullying, serta karakter Ishida Shouya sebagai objek penelitian. Data yang dikumpulkan adalah data primer berupa teks (adegan-adegan atau scene dalam film, monolog atau dialog, maupun penokohan dan tindakan-tindakan karakter) dan data sekunder yang bersumber dari

buku, jurnal ilmiah, penelitian terdahulu, maupun artikel di internet.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pengamatan dan dokumentasi. Teknik pengamatan dilakukan dengan mengamati dengan rinci mengenai teks dalam film (narasi, visual, dan dialog). Dokumentasi dilakukan untuk mereduksi data dengan cara memilih dan mengambil potongan scene yang terkait dengan tema penelitian.

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah The Positive Change Arc. Adapun konsep dalam pengembangan karakter The Positive Change Arc menurut Weiland (2017) dengan sembilan tahapan kunci:

1. *The First Act* (1% hingga 25% dari alur cerita): Tahap dimana karakter-karakter yang akan menjadi katalisator dalam konflik mulai dimunculkan. Pada tahap pertama, ‘kebohongan’ yang dialami oleh karakter protagonis mulai dimunculkan.
2. *The First Plot Point* (titik 25% dari cerita): Karakter protagonis mulai terdorong untuk keluar dari zona nyamannya serta dari ‘kebohongan’ yang ia percayai.
3. *The First Half of the Second Act* (25% hingga 50% dari alur cerita): Karakter protagonis dihadapkan dengan suatu peristiwa yang membuat dirinya mulai mendapati bahwa aturan lama (‘kebohongan’ yang dipercaya) sudah mulai tidak berlaku.
4. *The Midpoint/The First Half of the Second Act/The Second Plot Point* (titik 50% dari cerita): Karakter protagonis melakukan kesalahan di wilayah/situasi yang asing.. Tahap ini biasanya juga ditandai dengan pergeseran peran karakter protagonis dari peran yang reaktif menjadi aktif.
5. *The Second Half of the Second Act* (50% hingga 75% dari alur cerita): Karakter protagonis mulai dapat mengendalikan permasalahan/konflik secara aktif.
6. *The Third Plot Point* (titik 75% dari cerita): Titik terendah yang dialami karakter protagonis. Setelah segalanya tampak berjalan sesuai dengan kebenaran yang didapati oleh karakter protagonis, ‘kebohongan’ harus kembali dihadapkan.
7. *The First Half of the Third Act* (75% hingga 88% dari alur cerita): Perjuangan protagonis untuk mengembalikan keseimbangannya setelah mengalami kejatuhan di Titik Plot Ketiga (The Third Plot Point).
8. *The Climax* (88% hingga 98% dari alur cerita): Protagonis membuktikan s bahwa ia telah menjadi pribadi yang telah berubah, bertahan dalam tekanan yang besar dengan kebenaran untuk

jangka panjang jika ia ingin memenangkan konflik.

9. *The Resolution* (98% hingga 100% dari alur cerita): Penutup dalam cerita fiksi, 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.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengembangan Karakter Ishida Shouya

Peneliti menemukan beberapa faktor yang mendukung Ishida dalam melancarkan aksi *bullying*-nya. Faktor-faktor tersebut di antaranya: penerimaan dari lingkungan sekitar, kurangnya kepedulian guru dalam menindaklanjuti aksi tersebut, dan adanya kerja sama atau dukungan langsung dari teman-teman Ishida dalam melancarkan aksinya (fase pertama). Di fase yang kedua, Nishimiya mengalami kerugian fisik maupun material karena di *bully*, permasalahan mulai tereskalasi. Hal ini membuat Ibu Ishida (Yaeko) harus bertanggung jawab pada keluarga Nishimiya dan Ishida mulai diasingkan bahkan di *bully* oleh teman-temannya. Sehingga, peneliti menemukan bahwa Ishida tidak lagi melakukan tindakan *bullying* setelah adanya rasa bersalah Ishida pada orang tuanya, penolakan dari lingkungan sosialnya, dan

perundungan berbalik padanya melalui teman-temannya yang mengkhianatinya.

Pengembangan karakter Ishida Shouya dalam anime *Koe no Katachi* dianalisis secara naratif menggunakan sembilan tahapan kunci dari konsep *The Positive Change Arc*. Tahap yang pertama, *The First Act*, menunjukkan Ishida yang telah digambarkan dengan fisik manusia dewasa. Pada tahap ini, Ishida digambarkan sebagai pribadi yang tertutup serta sudah dihantui rasa bersalah. Hal tersebut dibentuk melalui gambaran awal karakter, sebagaimana dijelaskan pada sub-bab sebelumnya. Di tahap inilah ‘kebohongan’ yang diyakini protagonis ditunjukkan. Di mana, ‘kebohongan’ ini ditunjukkan secara simbolis dengan tanda “x” pada wajah orang-orang di sekeliling Ishida sebagai bentuk keterasingan diri dan kebencian diri. Keterasingan diri disebabkan oleh ketakutan Ishida akan penolakan dan penghakiman. Sementara, kebencian diri didasarkan oleh rasa bersalah Ishida terhadap Nishimiya.

Tahap yang kedua, *The First Plot Point*, Ishida Shouya mulai digambarkan membuka dirinya terhadap orang lain yang ditunjukkan dengan lepasnya tanda “x” dari wajah tokoh Nagatsuka setelah serangkaian interaksi yang terjadi antara Ishida dan Nagatsuka.

Tahap yang ketiga, *The First Half of the Second Act*, digambarkan mencari-cari tentang apa arti pertemanan, karena



sebelumnya ia menganggap bahwa ia tidak layak untuk berteman atau mendapatkan kebahagiaan darinya.

Tahap keempat, *The Midpoint/The First Half of the Second Act/The Second Plot Point*, pencarian 'kebenaran' Ishida diuji dengan konfrontasi tokoh Yuzuru (adik Nishimiya), dengan argumen bahwa masih terdapat jiwa perundung dalam pribadi Ishida, dan upayanya mendekati Nishimiya hanya untuk kepuasan dirinya.

Tahap kelima, *The Second Half of the Second Act*, merupakan respons dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini, Ishida digambarkan menolong Nishimiya untuk mencari Sahara, melindungi Nishimiya dari kejahatan Ueno, membuka diri pada Kawai, Mashiba, dan Ueno, serta mempertemukan dan merangkul teman-temannya. Tahap ini menunjukkan bahwa karakter mengendalikan 'konflik' secara aktif dan terus bergerak maju.

Tahap yang keenam, *The Third Plot Point*, menunjukkan titik terendah Ishida dalam proses pengembangan karakternya. Di mana, tahap ini menggambarkan Ishida yang dihadapi dengan konflik hebat yang terpicu oleh terkuaknya kesalahan masa lalu Ishida oleh teman-temannya. Ishida kembali dihantui dengan kebencian diri akibat hal tersebut.

Tahap yang ketujuh, *The First Half of the Third Act*, menggambarkan upaya Ishida untuk memperdalam hubungannya

dengan Nishimiya meskipun hubungannya dengan teman-temannya sedang dalam krisis. Ini menunjukkan bahwa hubungan Ishida dengan Nishimiya menjadi lebih penting karena Nishimiya tidak hanya merupakan pusat dari rasa bersalah Ishida, tetapi juga sebagai orang yang dia anggap bisa memahami dan memberikan kesempatan bagi dirinya untuk berubah.

Tahap kedelapan, *The Climax*, Ishida berkomitmen dan berjanji akan berubah menjadi pribadi yang lebih baik. Ia berjanji bahwa ia tidak akan lari lagi dari masalah, melihat dan mendengarkan orang-orang, dan meminta maaf dengan layak pada Nishimiya. Hal tersebut benar-benar ia lakukan sepanjang tahap ini berlangsung, yang menunjukkan bahwa Ishida sedang berupaya untuk benar-benar meninggalkan masa lalunya dan akan menjalani kehidupan yang baru dengan 'kebenaran' baru.

Tahap kesembilan, *The Resolution*, menjadi tahap yang terakhir dalam pengembangan karakter Ishida. Pada tahap ini, Ishida telah berhasil mencapai 'kebenaran' yang telah diperjuangkan. Terbukanya tanda "x" dari wajah semua orang yang ditunjukkan di tahap ini, menggambarkan 'kebenaran' yang telah dicapai oleh karakter Ishida Shouya bahwa ia telah membuka dirinya dari keterasingan diri. Hal ini menggambarkan keberanian Ishida untuk kembali berinteraksi dengan orang lain dan melawan ketakutannya akan

penghakiman akibat kesalahannya di masa lalu. Kemudian, menerima dan memaafkan dirinya dari rasa bersalahnya, terutama terhadap Nishimiya. Di titik ini, ia digambarkan memiliki kesadaran baru bahwa dosa yang pernah ia lakukan tersebut tidak menjadi alasan bagi dirinya untuk membenci dirinya sendiri dan tidak melanjutkan hidupnya. Justru, sebagai pembelajaran yang berharga.

### **Strategi/Logika Film dalam Menunjukkan Pengembangan Karakter Ishida Shouya dalam anime *Koe no Katachi***

Peneliti membagi pengembangan karakter Ishida Shouya ke dalam tiga fase:

1. Fase pertama: *Kejatuhan Karakter Protagonis dari Posisinya yang Stabil*. memiliki banyak teman, serta merunding untuk mendapat pengakuan sosial. Ishida Shouya digambarkan sebagai pelaku perundungan terhadap Nishimiya. Perilaku tersebut didukung oleh teman-teman Ishida, namun ketika perundungan diketahui pihak sekolah, teman-temannya tidak mau mengaku, sehingga Ishida sepenuhnya disalahkan. Ibunya bertanggung jawab atas tindakannya, yang membuat Ishida merasa bersalah. Akhirnya, Ishida mengalami perundungan balik dari teman-temannya dan dikucilkan. Di akhir fase ini, Ishida tumbuh menjadi pribadi tertutup dan dipenuhi rasa

bersalah. Strategi anime dalam mengembangkan karakter Shouya adalah dengan: (1) Menampilkan rasa bersalahnya pada orang tua, (2) Mendapatkan perundungan yang berbalik, dan (3) Isolasi sosial. Ini membuat Ishida berhenti melakukan perundungan dan hidup dalam 'kebohongan.' Strategi ini mencerminkan logika karma, di mana setiap tindakan berbalik pada pelakunya. Karma dalam film ini berfungsi sebagai pembelajaran moral.

2. Fase Kedua: *Upaya Penebusan Karakter Setelah Mengalami Kejatuhan*. Setelah digambarkan sebagai pribadi yang tertutup dan dipenuhi rasa bersalah, Ishida mulai menebus kesalahannya. Kebaikan Nagatsuka memicu perubahan pada Ishida, membuatnya membuka diri. Dalam narasi film, Ishida berupaya menjadi pribadi yang lebih terbuka dengan memperbaiki hubungan dengan Nishimiya, teman-teman lamanya, serta orang-orang baru. Anime *Koe no Katachi* menggunakan strategi penebusan dalam pengembangan karakter, mengikuti pola naratif McAdams (2013), di mana protagonis bangkit dari krisis melalui refleksi dan pertumbuhan moral.
3. Fase ketiga: *Penerimaan Karakter terhadap Realitas*. Setelah hampir

kehilangan semua teman, Ishida berjanji untuk mendengarkan dan menghadapi orang-orang di sekitarnya, serta meminta maaf dengan tulus kepada Nishimiya. Di akhir film, hilangnya tanda "x" dari wajah orang-orang menunjukkan bahwa Ishida telah berdamai dengan masa lalunya dan memandang masa depan dengan lebih positif. Ia menerima tantangan hidup dan kesalahan, sambil menciptakan makna dari pengalaman tersebut.

Anime *Koe no Katachi* menutup pengembangan karakter Ishida dengan strategi penerimaan. Strategi narasinya menggambarkan: (1) Permintaan maaf Ishida kepada Nishimiya dan komitmen bersama untuk saling membantu dalam melanjutkan hidup, (2) Keterbukaan Ishida yang ditunjukkan dengan hilangnya tanda "x", serta penerimaan atas masa lalunya. Menurut McAdams (2022), narasi penerimaan mengilustrasikan protagonis yang menemukan ketenangan batin dan makna dalam hidup meski penuh kekurangan. Berdasarkan tiga fase pengembangan karakter, dapat disimpulkan bahwa anime ini menggunakan logika narasi penerimaan, yang muncul dari proses penebusan protagonis atas kesalahannya.

### **Kritik Terhadap Narasi Pengembangan Karakter**

#### **1. Simplifikasi Karma dalam Narasi**

Penggunaan logika karma dalam pengembangan karakter Ishida cenderung menyederhanakan filosofi karma menjadi mekanisme "hukuman dan penebusan." Padahal, dalam tradisi aslinya, karma bukan hanya tentang sebab-akibat langsung, melainkan proses yang lebih kompleks. Gethin (1998) menjelaskan bahwa karma harus dipahami dalam konteks hubungan antara tindakan, niat, dan hasil yang lebih luas, mencakup aspek spiritual dan sosial. Narasi yang menyederhanakan konsep ini berisiko mengabaikan dimensi tersebut.

Di sini, peneliti mengkritik bahwa penggunaan karma dalam narasi ini terlalu terfokus pada aspek personal Ishida, tanpa memperhatikan bagaimana tindakannya mempengaruhi orang lain di sekitarnya, terutama Nishimiya. Padahal, kontekstualisasi yang lebih luas tentang karma dalam relasi sosial dan moral akan memperkaya narasi.

#### **2. Mengabaikan Potensi Pemulihan Kolektif**

Dalam narasi film ini, Ishida dijadikan pusat dari seluruh kesalahan atas tindakan perundungan terhadap Nishimiya, sementara teman-temannya seperti Shimada, Kawai, dan Ueno tidak sepenuhnya dimintai pertanggungjawaban. Fokus ini menciptakan kesan bahwa Ishida harus menanggung semua kesalahan, yang dapat terlihat sebagai pendekatan yang

kurang adil. Penekanan pada penebusan individu Ishida mengabaikan potensi pemulihan kolektif, di mana semua karakter seharusnya turut bertanggung jawab. Menurut Salmivalli (2010), perundungan adalah fenomena sosial yang melibatkan lebih dari sekadar pelaku dan korban. Dalam film *Koe no Katachi*, perundungan bersifat kolektif, di mana lingkungan sosial serta teman-teman turut berperan dalam membentuk perilaku bullying. Oleh karena itu, tanggung jawab kolektif dalam narasi sangat penting untuk menunjukkan bahwa perundungan adalah hasil dinamika kelompok, bukan hanya kesalahan individu.

### 3. Risiko Glorifikasi Penebusan Karakter Utama

Strategi narasi sangat berfokus pada upaya penebusan karakter Ishida Shouya untuk menunjukkan perubahan dirinya dari seseorang yang menutup diri dan dipenuhi rasa bersalah hingga ia digambarkan sebagai seseorang yang mulai dapat membuka dirinya dan terus berusaha untuk memperbaiki hubungan dengan Nishimiya. Meskipun film ini memiliki tema pengembangan karakter, strategi narasi yang digunakan tersebut sebenarnya dapat menciptakan kesan bahwa perjalanan emosional pelaku lebih penting daripada dampak yang dirasakan korban. Peran Nishimiya sebagai korban bisa terpinggirkan dalam logika narasi

penebusan Ishida. Meskipun pengalaman traumatis Nishimiya pada akhirnya disorot pada tahap *The Climax*, cerita dalam film ini sebenarnya dapat diperkuat jika narasi film lebih seimbang dalam menyoroti pengalaman dan pemulihan Nishimiya, sehingga penonton tidak hanya merasa simpati pada Ishida, tetapi juga lebih memahami trauma dan perjuangan Nishimiya korban *bullying*.

### Refleksi Teoretis

#### 1. Teori Identifikasi Karakter Petrie & Boggs

Dalam film, Ishida selalu dihadapkan pada masalah yang memicu terjadinya konflik, yang kemudian mendorong karakter tersebut untuk berubah. Menurut Petrie & Boggs (2008), konflik dan penyelesaiannya membawa perubahan pada karakter, dan perubahan ini bersifat permanen. Dalam *Koe no Katachi*, Ishida awalnya digambarkan sebagai pelaku bullying terhadap Nishimiya. Namun, setelah mengalami penolakan sosial dan pengkhianatan dari teman-temannya, ia mulai mengalami perubahan moral dan emosional. Konflik ini menjadi titik awal perubahan karakter Ishida dari seorang yang tidak peka menjadi seseorang yang penuh penyesalan dan berusaha menebus kesalahannya. Sesuai dengan teori Petrie & Boggs, perubahan yang dialami Ishida bersifat

permanen, sebagaimana terlihat dalam perkembangannya sepanjang film.

Selain itu, Petrie & Boggs (2008) menekankan pentingnya citra dan karakterisasi dalam memprediksi cara karakter menghadapi konflik. Ishida digambarkan sebagai remaja tertutup dan penuh penyesalan, yang tidak hanya berjuang dengan konsekuensi sosial dari perbuatannya tetapi juga dengan dirinya sendiri. Karakteristik ini menunjukkan bahwa perjalanan Ishida menuju penebusan tidaklah mudah. Ishida perlu melewati serangkaian kejadian yang memperkuat perasaan bersalah, isolasi sosial, dan kesadaran akan perlunya perubahan.

## 2. Konsep Pengembangan Karakter

Konsep pengembangan karakter dari perspektif K.M. Weiland (2017) dimaknai secara 'protagonis-sentris', di mana menurutnya, inti dari sebuah cerita yang berkesan berasal dari perkembangan karakter protagonis, baik dari cara dia berubah maupun bagaimana cara ia merubah dunianya. Peneliti menemukan bahwa konsep tersebut memiliki relevansi dengan temuan yang telah ditemukan, di mana setiap tindakan yang dilakukan Ishida memiliki pengaruh terhadap bagaimana alur cerita digambarkan. Sehingga, pada akhirnya, peneliti dapat menemukan strategi/logika narasi yang digunakan film ini dari tindakan-tindakan

yang digambarkan karakter Ishida Shouya di setiap tahap narasi pengembangan karakternya.

McKee (1997) juga menekankan bahwa pertumbuhan karakter adalah alat utama untuk menyampaikan tema dan pesan moral cerita. Pengembangan karakter Ishida dari seorang pengganggu menjadi pribadi yang sadar akan kesalahannya, kemudian menebus dan menerima dirinya adalah cara film ini menyampaikan pesan pengampunan/penerimaan dan penebusan. Pesan yang terkandung secara naratif tersebut kemudian memudahkan peneliti untuk menemukan strategi/logika narasi film yang digunakan dalam anime *Koe no Katachi*.

## KESIMPULAN

Pengembangan karakter Ishida diinterpretasikan melalui konsep *The Positive Change Arc* (Weiland, 2017), yang terdiri dari sembilan tahapan utama dan Teori Identifikasi Karakter Petrie & Boggs (2008) untuk menganalisis perilaku yang ditunjukkan oleh karakter secara mendalam. Tahapan-tahapan tersebut mengungkapkan bahwa pengembangan karakter Ishida tidak hanya berupa perubahan perilaku, tetapi juga transformasi moral yang mendalam dengan bentuk penerimaan diri. Rasa bersalah dan kesadaran akan dampak negatif dari perbuatannya terhadap Nishimiya

mendorong Ishida untuk berusaha menebus kesalahan tersebut. Transformasi ini tidak hanya mempengaruhi hubungan pribadi antara Ishida dan Nishimiya, tetapi juga memperkuat pesan moral tentang pengampunan dan penerimaan diri dalam cerita.

Strategi narasi yang digunakan dalam pengembangan karakter Ishida Shouya dalam anime *Koe no Katachi* sangat dipengaruhi oleh strategi/logika narasi penebusan dan penerimaan. Narasi tersebut menggambarkan perjalanan emosional Ishida dari seorang pelaku perundungan menjadi sosok yang dipenuhi rasa bersalah, yang akhirnya berusaha mencari penebusan.

Pengembangan karakter Ishida Shouya menggunakan logika karma sebagai pendorong utama dalam perkembangan karakter, di mana tindakan masa lalu Ishida kembali menghantuinya dalam bentuk isolasi sosial dan rasa bersalah yang mendalam. Namun, perlu dicatat bahwa narasi ini cenderung fokus pada perkembangan karakter Ishida sebagai pelaku, sementara aspek pemulihan sosial dan peran kolektif teman-temannya dalam perundungan kurang tereksplorasi.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa anime *Koe no Katachi* berhasil menggambarkan perjalanan penebusan individu melalui narasi yang kompleks dan mendalam, meskipun terdapat ruang untuk lebih mengembangkan aspek

tanggung jawab sosial dan kolektif dalam dinamika perundungan,

Penelitian ini memberikan implikasi teoretis dengan membuktikan bahwa konsep *The Positive Change Arc* Weiland (2017) efektif dalam memetakan tahap pengembangan karakter positif. Selain itu, Teori Identifikasi Karakter Petrie & Boggs (2008) membantu memahami makna konflik dan penokohan dalam narasi karakter.

Secara praktis, penelitian ini menawarkan panduan bagi penulis skenario dan pembuat film tentang bagaimana strategi penerimaan dan penebusan bisa menciptakan karakter yang kompleks dan emosional. Dari perspektif pendidikan dan konseling, strategi naratif yang digunakan dalam *Koe no Katachi* dapat menjadi alat untuk mengajar nilai-nilai penebusan, tanggung jawab moral, dan rekonsiliasi, serta menjadi contoh dalam program anti-perundungan. Implikasi sosialnya mencakup peningkatan kesadaran tentang dampak bullying terhadap pelaku dan korban. Pengembangan karakter Ishida mengajarkan pentingnya tanggung jawab sosial, pengampunan, dan rekonsiliasi.

## SARAN

Dari segi teoretis penelitian ini menunjukkan efektivitas konsep *The Positive Change Arc* (Weiland, 2017) dan Teori Identifikasi Karakter Petrie & Boggs (2008) dalam menganalisis perkembangan

karakter. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya memperluas analisis *character arc* di berbagai media visual seperti anime, film, dan serial televisi. Penelitian lebih lanjut juga dapat fokus pada integrasi elemen filosofis dalam narasi, terutama dalam konteks budaya yang berbeda, termasuk studi perbandingan penggunaan konsep karma di berbagai genre fiksi.

Secara praktis, film dan penulis disarankan untuk memanfaatkan penelitian ini dengan menciptakan karakter yang memiliki perjalanan emosional lebih realistis. Pendidik dan konselor juga dapat menggunakan narasi seperti ini dalam diskusi mengenai penyelesaian konflik dan pemulihan sosial di lingkungan pendidikan.

Saran sosial untuk penelitian ini, dalam penelitian terungkap dampak jangka panjang bullying pada korban dan pelaku, serta pentingnya refleksi dan rekonsiliasi. Masyarakat diharapkan dapat mengambil pelajaran dari karakter seperti Ishida mengenai pentingnya dukungan emosional, pengampunan diri, dan pemulihan setelah kesalahan atau trauma, untuk menciptakan lingkungan sosial yang lebih inklusif dan mendukung.

## DAFTAR PUSTAKA

13WMAZ. 2016. Students surprise bullied deaf teen whose backpack was dumped in toilet. 13WMAZ.com.

Diakses pada 6 November 2023, melalui

<https://www.13wmaz.com/article/news/local/students-surprise-bullied-deaf-teen-whose-backpack-was-dumped-in-toilet/93-320496663>

Boggs, J. M., & Petrie, D. W. (2008). *The Art of Watching Films* 7th edition. New York: McGraw-Hill.

Cahaya, Laili S. 2013. *Buku Anak Untuk ABK*, Yogyakarta: Familia

Gethin, R. (1998). *The Foundations of Buddhism*. Oxford University Press.

McAdams, D. P. (2006). *The redemptive self: Stories Americans live by*. New York: Oxford University Press. (Revised and expanded version published in 2013.)

McAdams, D. P., Logan, R. L., & Reischer, H. N. (2022). Beyond the redemptive self: Narratives of acceptance in later life (and in Other Contexts). *Journal of Research in Personality*, 100, 104286-.

<https://doi.org/10.1016/j.jrp.2022.104286>

McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. HarperCollins.

Mikos, Lothar. "*Analysis of Film*", dalam *The Sage Handbook of Qualitative Data Analysis*, disunting oleh Uwe Flick. London: SAGE Publication Ltd., 2014.

Nofiaturrehman, Fifi. PROBLEMATIKA ANAK TUNARUNGU DAN CARA MENGATASINYA. Kudus. Jurnal IAIN Kudus Volume 6, Nomor 1, 2018: 1-15.

Roberts, Edgar V, and Robert Zweig. Literature: An Introduction to Reading and Writing. 5<sup>th</sup> ed. Longman Publishing Group, 2011.

Salmivalli, C. (2010). Bullying and the peer group: A review. *Aggression and Violent Behavior*, 15(2), 112-120. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2009.08.007>

Unesa. 2022. Bullying Marak di Sekolah, Pakar Psikologi Anak UNESA Ungkap Penyebab dan Solusinya. Kategori Berita Unesa. Diakses pada 20 Juli 2024, melalui <https://www.unesa.ac.id/bullying-marak-di-sekolah-pakar-psikologi-anak-unesa-ungkap-penyebab-dan-solusinya>

Widayati, Sri. 2020. Buku Ajar Kajian Prosa Fiksi. Kabau, Sulawesi Tenggara: LPPM Universitas Muhammadiyah Buton Press.

Weiland, K. (2017). *Creating Character Arc Workbook: The Writer's Reference to Exceptional Character Development and Creative Writing*. PenForASword Publishing.