

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang lahir dari pikiran, perasaan dan ide kreatif pengarang yang menjadikan manusia dan aspek kehidupannya sebagai objek dan bahasa sebagai mediumnya (Semi,1984:2). Karya sastra terbagi menjadi dua, yaitu karya sastra fiksi dan non fiksi. Pada penelitian ini, peneliti membahas karya sastra fiksi. Bentuk karya sastra fiksi salah satunya adalah komik. Peneliti menggolongkan komik sebagai karya sastra karena, komik memiliki atau mengandung unsur-unsur karya sastra seperti narasi, fiktif dan mimesis. Menurut peneliti Will Eisner komik adalah suatu cara bertutur, suatu bentuk naratif, yang menjadi suatu bentuk bacaan (Jassandes, 2013:1).

Salah satu bentuk dari karya sastra adalah komik. Menganalisis sebuah komik dan menganalisis karya sastra lainnya memiliki perbedaan. Untuk menganalisis komik, peneliti berfokus kepada balon kata yang berisi dialog-dialog tokoh, serta pemikiran pribadi tokoh. Tidak hanya balon kata tetapi dalam komik peneliti juga dibantu oleh gambar yang akan menjelaskan secara langsung bentuk ekspresi dari tokoh di dalamnya.

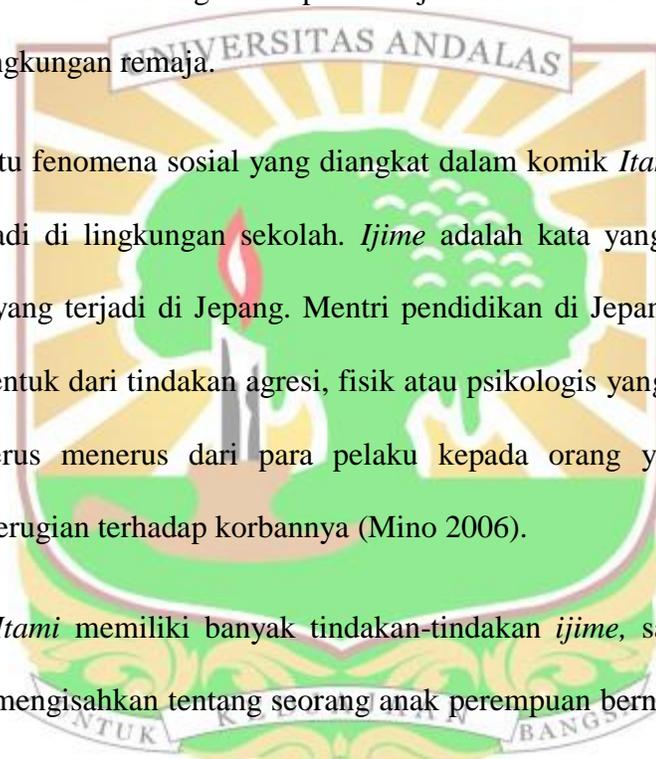
Hampir semua aspek kehidupan sehari-hari di Jepang, dibuat dalam bentuk komik. Komikus-komikus Jepang sampai saat ini banyak sekali yang telah melahirkan

dan menghasilkan karya-karya yang menarik minat pembacanya. Salah satunya adalah Komik *Itami* karya Momochi Reiko.

Komik ini terdiri dari 4 bagian dengan cerita yang berbeda, tidak seperti komik pada umumnya yang memiliki tokoh tetap, contohnya pada komik *One Piece* yang memiliki tokoh Luffy, dalam komik *Itami* ini tidak ada karakter tetap, setiap cerita dalam komik ini bertema tentang kehidupan remaja sekolah dan masalah-masalah yang terjadi dalam lingkungan remaja.

Salah satu fenomena sosial yang diangkat dalam komik *Itami* adalah masalah *ijime* yang terjadi di lingkungan sekolah. *Ijime* adalah kata yang menggambarkan tindakan *bully* yang terjadi di Jepang. Menteri pendidikan di Jepang mendefinisikan *ijime* sebagai bentuk dari tindakan agresi, fisik atau psikologis yang dilakukan secara sepihak dan terus menerus dari para pelaku kepada orang yang lemah, yang menimbulkan kerugian terhadap korbannya (Mino 2006).

Komik *Itami* memiliki banyak tindakan-tindakan *ijime*, salah satunya pada bagian Ketiga, mengisahkan tentang seorang anak perempuan bernama Tamaki Ruka yang sering di-*ijime* oleh Ako yang merupakan teman sekelasnya. Saat Ruka mengikuti pertandingan olahraga yang diadakan di sekolah, tanpa sengaja ia menjatuhkan Ako, saat itulah Ako mulai melakukan tindakan *ijime* kepada Ruka seperti yang terlihat pada gambar berikut :





Gambar 1 (1998:124)

5月の体育祭

A子 : 玉木っ、さっきのわざとでしょ。みんなも見てたんだからねっ許せない。おまえマジでムカツク

あの瞬間、いじめのスイッチが入ってしまったんだ

Go gatsu no taiikusai

Ako : *Tamaki, sakki no waza to desyou. Minna mo mitetandarane, yurusenai. Omae maji de mukatsuku.*

Ano syunkan, ijime no suicchi ga haitte shimattanda

‘Festival olahraga di bulan mei.’

Ako : ‘Oi Tamaki tadi itu kau sengaja melakukannya kan, semua orang melihatnya, ini tidak bisa dimaafkan, kau benar-benar memuakkan’
‘Semenjak itu, Ako dan teman-temannya mulai melakukan *ijime* kepada Tamaki Ruka.’

Salah satu bentuk tindakan *ijime* yang diterima Ruka, yaitu Ako dan teman-temannya memasukkan sampah ke dalam makanan dan minuman Ruka



Gambar 2 (1998:119)

Ijime atau penganiayaan merupakan fenomena sosial yang tidak dapat diabaikan karena *ijime* dapat terjadi pada setiap orang, bahkan di negara-negara maju juga masih terdapat banyak kasus *ijime*, terutama negara Jepang. Seperti dalam harian Media Indonesia (27 Juli 1997 pada lembar “Delik”), memuat berita kasus pembunuhan bocah oleh bocah di Kobe, Jepang. Kasus-kasus semacam penganiayaan (*Ijime*) cenderung meningkat tajam di negeri *sakura*. Dalam tengah tahun pertama 1997 setidaknya terjadi tiga kasus pembunuhan secara amat mengesankan oleh anak-anak di bawah umur, belum kasus-kasus bunuh diri sejumlah pelajar akibat tindak kekerasan dan pemerasan oleh sesama murid sekolah. Di Jepang *ijime* dianggap sebagai masalah yang serius

Adanya kecocokan pada tema komik *Itami* dengan permasalahan *ijime* yang terjadi di Jepang membuat peneliti tertarik mengangkat masalah *ijime*, dan meneliti sejauh mana komik *Itami* dapat mencerminkan tindakan *ijime* yang terjadi di Jepang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana fenomena *ijime* di Jepang yang tergambar pada komik *Itami*?
2. Bagaimanakah bentuk tindakan *ijime* yang terdapat dalam komik *Itami*?

1.3 Tujuan Penelitian

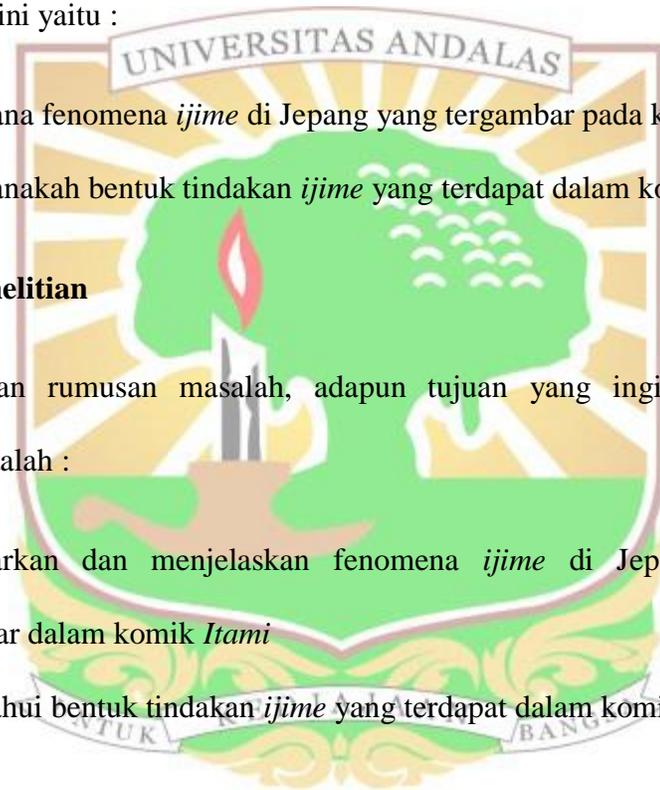
Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memaparkan dan menjelaskan fenomena *ijime* di Jepang sebagaimana tergambar dalam komik *Itami*
2. Mengetahui bentuk tindakan *ijime* yang terdapat dalam komik *Itami*

1.4 Manfaat Penelitian

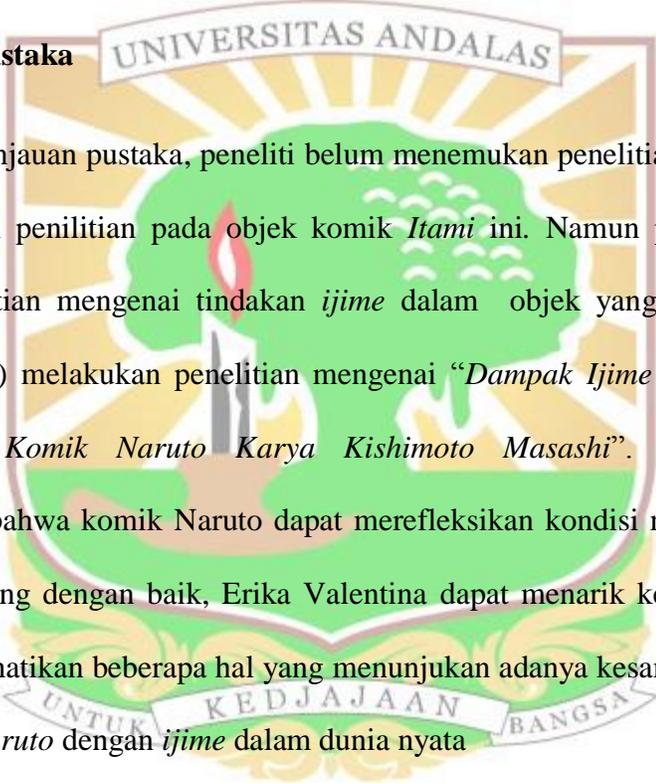
Dalam penelitian ini, tentunya memiliki manfaat penelitian yaitu :

1. Menerapkan ilmu dan teori yang dipelajari dalam menganalisis sebuah karya sastra



2. Menambah koleksi bacaan, wawasan dan pengetahuan peneliti terhadap sastra dan kebudayaan Jepang
3. Memperkaya khasanah penelitian sastra di jurusan sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas
4. Menambah minat baca masyarakat terhadap karya sastra, khususnya karya sastra Jepang

1.5 Tinjauan pustaka



Dalam tinjauan pustaka, peneliti belum menemukan penelitian terdahulu yang telah melakukan penelitian pada objek komik *Itami* ini. Namun peneliti menemui beberapa penelitian mengenai tindakan *ijime* dalam objek yang berbeda, seperti Valentina (2008) melakukan penelitian mengenai “*Dampak Ijime Terhadap Tokoh Gaara dalam Komik Naruto Karya Kishimoto Masashi*”. Erika Valentina menyimpulkan bahwa komik *Naruto* dapat merefleksikan kondisi nyata *ijime* dalam masyarakat Jepang dengan baik, Erika Valentina dapat menarik kesimpulan di atas dengan memperhatikan beberapa hal yang menunjukkan adanya kesamaan antara *ijime* dalam manga *Naruto* dengan *ijime* dalam dunia nyata

Supriadi (2011) membahas penelitian mengenai Analisis “*Ijime dalam Komik Life Karya Keiko*”. J Supardi menyimpulkan dalam komik *life* terdapat beberapa bentuk tindakan *ijime* yang terdiri dari tindakan langsung seperti *ijime* verbal, sosial, fisik, dan seksual sedangkan *ijime* tidak langsung yaitu *ijime Cyber*.

Russilin (2014) mahasiswa sastra Jepang Universitas Andalas meneliti tentang fenomena “*Ijime dalam Novel Majutsu Wa Sasayaku Karya Miyabe Miyuki Tinjauan Sosiologi Sastra*”. Nensy menyimpulkan bahwa fenomena *ijime* yang ada di Jepang pada saat novel *Majutsu wa Sassayaku* dirilis memiliki persamaan dengan perilaku *ijime* yang terjadi di Jepang pada saat itu.

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas dapat dilihat bahwa penelitian kali ini berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian ini akan menganalisis tindakan *ijime* yang terdapat dalam komik *Itami* karya Momochi Reiko”.

1.6 Landasan Teori

Karya sastra sebagai seni kreatif memiliki hubungan yang hakiki dengan masyarakat (Ratna, 2004:334). Yuliana dalam Nensy (2014:7) mengatakan bahwa sastra merupakan strukturasi pengalaman seorang pengarang. Hal ini berarti bahwa sastra tidak dapat dilepaskan dari pengalaman hidup pengarangnya atau sastrawannya. Semua genre sastra baik itu prosa, puisi, atau drama hadir sebagai media berbagi pengalaman sastrawan kepada pembaca dalam karya sastra terpancar pemikiran, kehidupan, budaya, dan tradisi yang hidup dalam masyarakat. Sastra sebagai cermin masyarakat menelaah sampai sejauh mana sastra dianggap sebagai pencerminan keadaan masyarakat. Fungsi sosial sastra, dalam hal ini ditelaah sampai seberapa jauh nilai sastra berkaitan dengan sosial dan sampai seberapa jauh pula sastra dapat berfungsi sebagai alat penghibur dan sekaligus sebagai pendidikan masyarakat bagi pembaca.

Peneliti menggunakan tinjauan sosiologi sastra karena peneliti mengangkat tema yang berkaitan dengan kehidupan sosial budaya dan kehidupan masyarakat, yaitu *ijime* dalam komik *Itami* karya Momochi Reiko. Sosiologi sastra merupakan cabang penelitian sastra yang bersifat reflektif. Penelitian sosiologi sastra banyak diminati oleh peneliti yang ingin melihat sastra sebagai cerminan kehidupan masyarakat (Endraswara, 2008:77)

Wellek dan Warren (dalam damono, 1978:3) membagi sosiologi sastra pada tiga bentuk yaitu

1. Sosiologi pengarang, mempermasalahkan status sosial dan ideologi pengarang sebagai penghasil sastra
2. Sosiologi karya, menelaah apa yang tersirat dalam karya sastra dan apa yang menjadi tujuannya .
3. Sosiologi pembaca, mempermasalahkan pembaca dan pengaruh sosial karya sastra.

Lauren dan Swingewood (dalam Endraswara, 2004:79) menyatakan bahwa terdapat tiga perspektif yang berkaitan dengan sosiologi sastra yaitu:

1. Penelitian yang memandang karya sastra sebagai dokumen sosial yang di dalamnya merupakan refleksi situasi pada masa sastra tersebut diciptakan.
2. Penelitian yang mengungkap sastra sebagai cermin situasi sosial penulisnya.

3. Penelitian yang menangkap sastra sebagai manifestasi peristiwa sejarah dan keadaan sosial budaya.

Ian Watt (dalam Damono, 2002:5) merumuskan pendekatan sosiologi sastra melalui tiga cara

1. Konteks pengarang. Ini berhubungan dengan posisi sosial sastrawan dalam masyarakat dan kaitannya dengan masyarakat pembaca.
2. Sastra sebagai cerminan masyarakat, sampai sejauh mana sastra dapat dianggap mencerminkan keadaan masyarakat.
3. Fungsi sosial sastra, dalam hal ini ditelaah sampai berapa jauh nilai sastra berkaitan dengan nilai sosial, dan sampai berapa jauh pula nilai sastra dipengaruhi oleh nilai sosial, dan sampai seberapa jauh pula sastra dapat berfungsi sebagai alat penghibur dan sekaligus pendidikan bagi masyarakat pembaca.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori Ian Watt yang menyatakan bahwa sastra merupakan cerminan masyarakat untuk menganalisis keterkaitan antara penggambaran *ijime* dalam komik *Itami* dengan kondisi *ijime* yang terjadi di kehidupan nyata masyarakat Jepang

Karya sastra dari seorang pengarang dapat dikatakan mencoba mencerminkan masyarakat. Pengarang biasanya berusaha menampilkan fakta-fakta sosial dalam karyanya, namun hal ini hanya merupakan sikap sosial dan pandangan suatu kelompok saja, dan tidak mencakup sikap sosial seluruh masyarakat sebenarnya. Menurut

Atmazaki (2005:63) bahwa tidak ada karya sastra yang sepenuhnya meniru kenyataan, tetapi tidak juga sepenuhnya fiksi

1.7 Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Ratna (2004:46-47) mengatakan bahwa metode kualitatif ini memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikan data secara deskriptif. Dapat disimpulkan bahwa metode kualitatif tidak menggunakan angka-angka dalam menganalisis data, melainkan dengan menggunakan kata-kata untuk mendeskripsikannya.

Langkah-langkah yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Objek Penelitian

Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik *Itami* karya Momochi Reiko pada bagian ketiga yang berjudul *Ashita* karena pada bagian ini banyak membahas tindakan *ijime*.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan membaca komik dengan teliti, kemudian memahaminya, lalu mencatat data tindakan *Ijime*.

3. Melakukan Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan untuk mencari bahan-bahan yang dapat membantu penelitian ini seperti buku-buku sastra khususnya buku-buku mengenai sosiologi sastra, buku-buku tentang *ijime* atau

bully, rujukan yang membahas tentang komik *Itami*, serta data-data lain yang diperoleh dari internet.

4. Penganalisisan Data

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis hingga masalah yang diajukan sebelumnya dapat terpecahkan dan tujuan penelitian dapat tercapai. Analisis data menggunakan pendekatan sosiologi sastra.

5. Teknik pelaporan Hasil.

Setelah menganalisis data, kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif, yaitu berupa kata-kata.

6. Simpulan

Simpulan dapat ditarik dari hasil penelitian dan dari semua analisis yang telah dilakukan, kesimpulan ini nantinya memberikan jawaban atas segala pertanyaan yang dimuat dalam rumusan masalah.

1.8 Sistematika Penulisan

Bab I, Pendahuluan. Bab ini berisikan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan kepustakaan, landasan teori, metode penelitian, populasi dan sampel, dan sistematika penulisan.

Bab II, berisi mengenai fenomena *ijime* dalam masyarakat Jepang. Bab III, berisi bentuk tindakan *ijime* yang terdapat dalam komik *Itami*. Bab IV, merupakan bab Penutup, terdiri atas kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

