

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Karya sastra diciptakan oleh sastrawan untuk dinikmati, dipahami, dan sebagai contoh bagi kehidupan masyarakat. Sastrawan itu sendiri adalah anggota masyarakat, ia terikat oleh status sosial tertentu. Sastra adalah lembaga sosial yang menggunakan bahasa sebagai media komunikasi (Damono, 2013:1). Karya sastra terbagi atas novel, cerpen, puisi, komik, dan lain-lain. Salah satu karya sastra adalah komik. Komik secara luas diketahui oleh masyarakat umum sebagai suatu cerita bergambar yang berupa balon teks sebagai penjelas cerita. Namun beberapa ahli mendefinisikan komik menurut pandangan yang berbeda. Menurut McCloud (2008:10) mengatakan bahwa komik sebagai karya sastra dapat menghasilkan sekumpulan karya layak dipelajari, yang menampilkan makna waktu, dan cara pandang terhadap dunia melalui pengarang.

Komik dalam bahasa Jepang yaitu *manga*. *Manga* adalah cerita yang bergambar dalam bahasa Jepang. Menurut Frederick L.Schodt (2017:22) mendefinisikan *manga* sebagai sebuah ekspresi sastra yang dituangkan ke dalam bentuk gambar yang di pindahkan ke dalam tulisan. Salah satu *manga* yang ada di Jepang adalah *manga Koe no Katachi*. *Manga Koe no Katachi* memiliki salah satu fenomena sosial, yaitu fenomena *ijime*. *Ijime* diartikan secara harfiahnya sebagai masalah kenakalan anak-anak sekolah di tingkat pendidikan paling dasar dan menengah berupa penganiayaan, penghinaan, penyiksaan baik segi mental maupun fisik yang mereka lakukan di antara mereka sendiri (Daigakunai, 2005:2). 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).

*Manga Koe no Katachi* terdapat pada *Besatsu Shonen Magazine*. *Besatsu Shonen Magazine* adalah majalah *manga* bulanan Jepang yang diterbitkan oleh Kondansha, majalah ini dimulai pada bulan September 2009. Biasanya pada *Besatsu Shonen Magazine* dalam tampilan *one-shot*. *One-shot* adalah format untuk *manga* satu buku atau satu episode yang ceritanya langsung tamat. Setelah mendapat penghargaan dan respon positif dari pembacanya. Oima Yoshitoki mengubah *manga Koe no Katachi* menjadi *manga* berseri yang November 2014. *Manga Koe no Katachi* diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris menjadi *The Shape of Voice* dan telah diadaptasi menjadi film animasi produksi *Kyoto Animation*. Sedangkan *manga Koe no Katachi* diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi bentuk sebuah suara. Genre *manga* ini adalah drama dan *manga Koe no Katachi* berjumlah tujuh volume.

*Manga Koe no Katachi* menceritakan tentang seorang anak laki-laki bernama Ishida Shouya yang sering meng-*ijime* murid pindahan bernama Nishimiya Shouko yang ternyata tuna rungu atau tuli. Ishida sering mengganggu Nishimiya dengan cara mengambil alat pendengar Nishimiya, sehingga dalam waktu sebulan Nishimiya sudah kehilangan alat bantu dengar sebanyak delapan kali yang disebabkan oleh ulah Ishida. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut





Gambar 1 (2013:161)

石田将也 : ヒキョーなんだよテメーは！！  
 : だんまり弱いフリして先生見方につけてよオ！！  
 : 一度でも腹の底にある気持ち言ったことあんのか  
 よ！

(Yoshitoki, 2013, Vol 1, Hal:161)

Ishida Shouya : *Hikyoo nandayo temee wa!!*  
 : *Danmari yowai furishite sensei mikata ni tsukete yoo!!*  
 : *Ichido demo hara no soko ni aru kimochi itta koto*  
*annokayo!!*

Ishida Shouya : Kamu itu curang!!  
 : Diam saja dan berpura-pura lemah biar dibela guru!!  
 : Walau hanya sekali, apa kamu pernah mengatakan  
 perasaan yang ada di dasar hatimu?!

Pada kutipan di atas Ishida mengatakan kata-kata yang kasar untuk meng-*ijime* Nishimiya. Kutipan di atas juga memperhatikan Ishida ingin memaksa Nishimiya untuk berbicara, mengeluarkan apa yang ada dipikrannya. Ishida benci melihat Nishimiya yang selalu diam ketika Ishida mengejek dan mengganggu Nishimiya. Sikap Nishimiya yang selalu diam dan selalu menerima setiap perbuatan yang dilakukan Ishida, membuat Ishida semakin sering meng-*ijime* Nishimiya.

Alasan peneliti memilih *manga Koe no Katachi* ini sebagai objek penelitian karena *manga* ini menggambarkan tindakan *ijime* yang terjadi di sekolah,

khususnya sekolah di Jepang. Peneliti ingin mengetahui apakah tindakan *ijime* yang terjadi dalam *manga* ini sesuai dengan teori *ijime*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang, maka rumusan dari peneliti ini adalah:

1. Bagaimana fenomena *ijime* di Jepang yang yang tergambar pada *manga Koe no Katachi* karya Oima Yoshitoki?
2. Bagaimana bentuk tindakan *ijime* yang terdapat dalam *manga Koe no Katachi* karya Oima Yoshitoki?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan fenomena *ijime* di Jepang yang tergambar pada *manga Koe no Katachi* karya Oima Yoshitoki.
2. Menjelaskan bentuk tindakan *ijime* yang terdapat dalam *manga Koe bo Katachi* karya Oima Yoshitoki.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### a. Teoritis

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu sosiologi sastra dalam menganalisis karya sastra.
2. Mengembangkan studi karya sastra Jepang dan sumbangsih ilmu sastra bagi Fakultas Ilmu Budaya khususnya jurusan Sastra Jepang.



## b. Praktis

1. Menambah wawan dan pengetahuan peneliti terhadap kesusastraan Jepang dan pengetahuan tentang *ijime*.
2. Menambah minat masyarakat tentang karya sastra Jepang, khususnya *manga*.

### 1.5 Tinjauan Pustaka

Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

Valentina (2008) dalam skripsinya yang berjudul “*Analisis Dampak Ijime Terhadap Tokoh Gaara dalam Manga Naruto Karya Kashimoto Masashi*” dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis. Teori yang digunakan adalah teori sosiologi oleh Ian Watt mengenai sastra sebagai cerminan masyarakat dan teori sosial milih Hagan yang menyatakan bahwa fungsi masyarakat sebagai pembentuk sifat baik atau buruk dalam diri individu. Valentina menyimpulkan bahwa *manga Naruto* dapat merefleksikan kondisi *ijime* dari kesamaan penyebab, bentuk tindakan dan dampak yang ditimbulkan dari yang digambarkan dalam *manga Naruto* dengan kondisi tindakan *ijime* yang nyata. Dampak yang ditimbulkan oleh tindakan *ijime* pada tokoh Gaara adalah terjadinya perubahan pada watak tokoh.

Arzila (2016) dalam skripsi yang berjudul “*Ijime dalam Komik Itami Karya Momochi Reiko: Tinjauan Sosiologi Sastra*”. Teori yang digunakan adalah teori sosiologi sastra oleh Ian Watt yang menyatakan bahwa sastra merupakan cerminan masyarakat untuk menganalisis keterkaitan antara penggambaran dalam komik *Itami* dengan kondisi *ijime* yang terjadi di kehidupan nyata masyarakat[‘

Jepang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis. Arzila menyimpulkan bahwa fenomena *ijime* yang ada di Jepang pada saat komik *Itami* dirilis memiliki persamaan dengan perilaku *ijime* yang terjadi di Jepang pada saat itu. Fenomena *ijime* dalam komik *Itami* dapat merefleksikan fenomena *ijime* yang terjadi pada kehidupan sosial masyarakat Jepang dapat tahun 1996. Berdasarkan tinjauan pustaka di atas dapat dilihat bahwa penelitian ini berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian ini akan menganalisis tindakan *ijime* yang terdapat dalam *manga Koe no Katachi*.

### 1.6 Landasan Teori

Sastra sebagai cerminan 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 seberapa jauh pula sastra berfungsi sebagai alat penghibur.

Endraswara (2008:77) mengatakan bahwa sosiologi masyarakat sosiologi sastra merupakan disiplin yang tanpa bentuk, tidak terdefiniskan dengan baik, terdiri dari sejumlah studi-studi empiris dan berbagai percobaan pada teori yang agak lebih general, yang masing-masingnya hanya mempunyai keasamaan dalam hal bahwa hubungan sastra dengan masyarakat. Ia juga menawarkan studi sosiologi yang lebih *verstehen* atau fenomenologis yang sarannya adalah level “makna” dari karya sastra.

Kajian sastra menggunakan pendekatan sosiologi sastra cukup beragam. Wellek dan Warren (dalam Damono, 2013:3) mengungkapkan bahwa setidaknya ada tiga jenis pendekatan yang berbeda dalam sosiologi sastra, antara lain sebagai berikut:

1. Sosiologi pengarang, mempermasalahkan status sosial, ideologi sosial, dan lain-lain yang menyangkut pengarang sebagai penghasil sastra.
2. Sosiologi karya sastra, mempermasalahkan karya sastra itu sendiri, yang menjadi pokok penelaahan adalah apa yang tersirat dalam karya sastra dan apa yang menjadi tujuannya.
3. Sosiologi sastra, mempermasalahkan pembaca dan pengaruh sosial karya sastra.

Ian Watt (dalam damono, 2013:4-5) menemukan tiga cara pendekatan yang berbeda, antara lain sebagai berikut:

1. Konteks sosial pengarang. Ini ada hubungannya dengan posisi sosial sastrawan dalam masyarakat dan kaitannya dengan masyarakat pembaca.
2. Sastra sebagai cerminan masyarakat, sampai sejauh mana sastra dapat dianggap sebagai cerminan keadaan masyarakat.
3. Fungsi sosial sastra, dalam hal ini ditelaah samapai berapa jauh nilai sastra berkaitan dengan nilai sosial dan sampai berapa jauh pula nilai sastra dipengaruhi oleh nilai sosial.

Pada penelitian ini digunakan teori dari Ian Watt yang menyatakan bahwa sastra sebagai cerminan masyarakat untuk menganalisis keterkaitan antara gambaran *ijime* dalam manga *Koe no Katachi* dengan kondisi *ijime* di kehidupan nyata masyarakat Jepang.

### 1.7 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif ini memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikan data secara deskriptif. Metode kualitatif tidak

menggunakan angka-angka dalam analisis data, tetapi menggunakan kata-kata untuk mendeskripsikannya ( Ratna, 2004:46-47).

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

1. Menemukan Objek Penelitian

Objek yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *manga Koe no Katachi* karya Oima Yoshitoki.

2. Melakukan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan membaca *manga* dengan teliti, kemudian memahami 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 tentang *ijime*, rujukan yang membahas tentang *manga Koe no Katachi* serta data-data lain yang diperoleh dari internet.

4. Menganalisis Data

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

5. Menarik Kesimpulan

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



## 6. Menarik Kesimpulan

Kesimpulan 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 merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan kepustakaan, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan isi. Bab ini memuat tentang fenomena *ijime* dalam masyarakat Jepang.

Bab III merupakan analisis. Bab ini terdiri dari analisis bentuk tindakan *ijime* yang terdapat dalam *manga Koe no Katachi*.

Bab IV merupakan penutup. Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran.

