

**SKRIPSI**

***IJIME DALAM MANGA KOE NO KATACHI***  
**KARYA OIMA YOSHITOKI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Humaniora*



**JURUSAN SASTRA JEPANG**  
**FAKULTAS ILMU BUDAYA**  
**UNIVERSITAS ANDALAS**  
**PADANG**  
**2019**

## ABSTRAK

### ***IJIME* DALAM MANGA *KOE NO KATACHI* KARYA OIMA YOSHITOKI**

Oleh : Syurma Deliya Sari

Pembahasan dalam penelitian ini adalah mengenai *ijime* dalam *manga Koe no Katachi* Karya Oima Yoshitoki. Kajian pada *manga* ini menggunakan Sosiologi Sastra oleh Ian Watt mengenai sastra sebagai cerminan kondisi sosial budaya masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang fenomena *ijime* di Jepang dan bentuk tindakan *ijime* yang terdapat *manga Koe no Katachi*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan disajikan secara deskriptif, dengan langkah membaca, dan memahami komik. Kemudian memilah data dan menganalisis menggunakan tinjauan sosiologi sastra dan yang terakhir kesimpulan. Kesimpulan yang diambil pada penelitian ini adalah Nishimiya sebagai *ijimerarekko* (Korban *ijime*) diceritakan bahwa dia tidak pernah membalas tindakan *ijime* dari *ijimekko* (pelaku *ijime*), melainkan dia memilih untuk pindah sekolah daripada membalas *ijime* tersebut. Ketika Ishida duduk di bangku SMP dan SMA, ia mendapatkan tiga ganjaran dari perbuatan masa lalunya yaitu, menjadi *ijimerarekko*, menjadi bahan gunjingan oleh teman-temannya dan putus asa kepada Nishimiya.

**Kata Kunci : *Manga, Koe no Katachi, Ijime, Sosiologi Sastra***



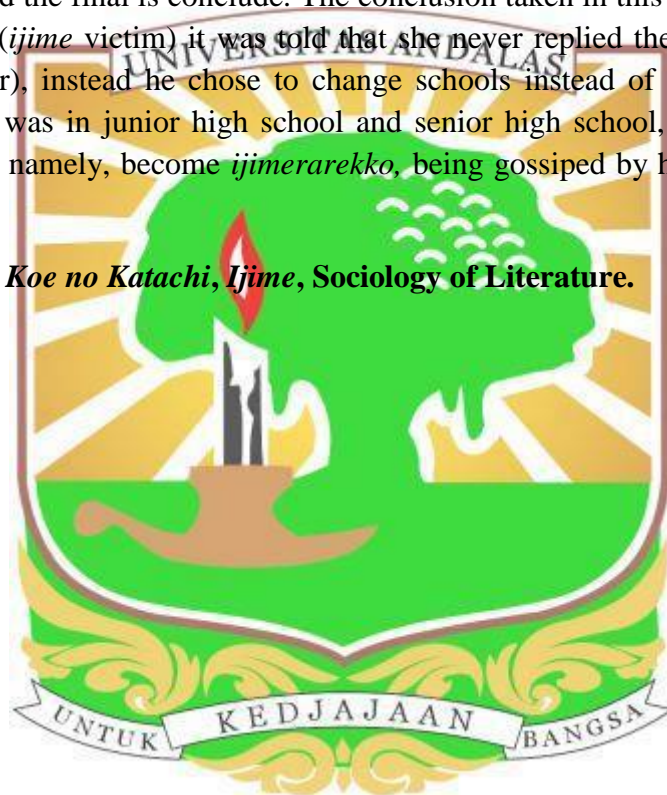
## ABSTRACT

### ***IJIME* IN COMICS *KOE NO KATACHI* BY OIMA YOSHITOKI**

**By : Syurma Deliya Sari**

This research discusses about *ijime* in the comic *Koe no Katachi* by Oima Yoshitoki. The study on this comic uses Sociology of Literature theory by Ian Watt regarding literature as a reflection of the socio-cultural conditions of society. This research aims to to examine the phenomenon of *ijime* in Japan and the form of *ijime* action contained in the comic *Koe no Katachi*. The method used in this research is qualitative methods and explained descriptively, with steps to read, and discuss comics. Then sort the data and analyze using a Sociology of Literature theory and the final is conclude. The conclusion taken in this research is Nishimiya as an *ijimerarekko* (*ijime* victim) it was told that she never replied the action of *ijime* from *ijimekko* (*ijime* doer), instead he chose to change schools instead of replying to the *ijime*. When the *ijimekko* was in junior high school and senior high school, he got three rewards from his past deeds namely, become *ijimerarekko*, being gossiped by his friends and feeling desperate.

**Keywords: Comic, *Koe no Katachi*, *Ijime*, Sociology of Literature.**



## 要旨

### 大今良時が書いた「声の形」という漫画に苛めについて分析する

シュルマ. デリヤ. サリ

本研究では大今良時の漫画「声の形」における苛めについて分析する。漫画の分析は社会  
の社会的状況を反映した文学のことが Ian Watt  
の文学の社会学の理論を使用する。本研究の目的は日本に苛め現象と「声の形」という漫画に  
ある苛めのことを分析する。本研究は  
定性的な記述的方法を使用する。それに漫画を読み、理解するステップを続ける。それにデータを  
別れ、文学の社会学でデータを分析し、結論を書く。本研究の結論、西宮は苛められ子として苛  
めっ子からの苛めのことを復讐しなく、代わりに彼女は苛めに返信するのではなく学校を変更ことを  
選んだ。苛めっ子が中学と高校にいたとき、彼は過去の行為から 3  
つの報酬を得た。それは苛めっ子になり、友達に悩まされて、そして絶望的を感じる。

キーワード：漫画、声の形、苛め、文学の社会学

