BAB I

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Kasus penganiayaan terhadap anak tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa (orang tua), namun juga ada kasus penganiayaan yang dilakukan oleh anak-anak seumuran yang merasa mereka lebih kuat dan lebih baik dari temannya. Kebanyakan kasus ini terjadi pada ruang lingkup sekolah dimana anak-anak saling berinteraksi satu sama lain. Namun dalam interaksi tersebut terdapat perilaku negatif yang dilakukan oleh seorang anak kepada anak yang lain, seperti perilaku perundungan. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah faktor dari latar belakang keluarga anak yang dirundung seperti sebagaimana yang dicontohkan oleh Shirakawa Mito dalam *tanpen* yang berjudul *Koun No Ashiato wo Otte*.

Menurut Akiko (2005:2), *Ijime* secara harafiah diartikan sebagai masalah kenakalan yang berupa penganiayaan mental dan fisik, penghinaan dan penyiksaan yang dilakukan satu sama lain oleh anak-anak sekolah pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Definisi ini seringkali membuat komunitas internasional menyamakan *ijime* dengan perilaku *bullying* yang umum terjadi di negara-negara Barat. Hal ini tentu memberikan dampak yang buruk kepada anak yang yang dibuli, seperti enggan untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya, bolos sekolah, trauma, sampai bunuh diri. Oleh karena itu tentu perilaku menyimpang ini harus dihindari dan ditekankan kepada anak-anak agar tidak melakukan tindak perundungan tersebut. Untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap kasus ini, salah satu caranya adalah dengan menceritakan kembali ke dalam sebuah karya sastra dengan harapan para pembaca dapat memberi perhatian lebih terhadap tindakan pembulian yang sering terjadi dalam ruang lingkup sekolah ini.

*Tanpen* *Koun no Ashiato wo Otte* karya Shirakawa Mitoini, terdapat penggalan yang menceritakan perilaku perundungan terhadap dua orang tokoh, yang pertama yaitu tokoh *Watashi* yang mengalami ketakutan terhadap anak anak, karena semasa masih sekolah di bangku SD, tokoh *Watashi* mengalami *ijime* oleh teman teman sebayanya, sehingga menyisakan trauma yang sangat dalam pada dirinya. Bahkan setelah ia dewasa pun, ia tidak mau bersosialisasi dengan anak anak, karena ia beranggapan bahwa anak anak sangat menakutkan, sedangkan tokoh yang kedua adalah seorang perempuan yang berada di sekolah dasar bernama Yukine, ia mengalami perundungan yang diakibatkan oleh latar belakang orang tuanya yang berasal dari luar negri, teman-temannya mengatakan bahwa ibunya merupakan orang luar yang memiliki budaya yang tidak sesuai dengan budaya orang Jepang, sehingga Yukine pun mengalami *ijime* oleh temannya sampai membuat ia bolos sekolah.

*Ijime* berasal dari kata ijimeru (苛める), yang memiliki arti harafiah sebagai tindakan, memarahi, dan mencaci maki. Kemudian menjadi istilah sosial yang digunakan untuk menggambarkan salah satu jenis penganiayaan yang terjadi dalam masyarakat Jepang.

Menurut sosiolog Jepang, *ijime* adalah tindakan penganiayaan yang terjadi di kelompok masyarakat Jepang. Penganiayaan, atau ijime, seperti dikenal di Jepang, adalah masalah manusia yang tidak diketahui kapan hilangnya. semua jenis diskriminasi, gangguan, atau penindasan di masyarakat itu semua merupakan *ijime.* (Uchida, 1993:1).

Faktor penyebab banyaknya kasus *ijime* di Jepang sangat berkaitan dengan kebudayaan yang membentuk masyarakat Jepang, karena kebudayaan juga dapat berfungsi sebagai sistem sosial yang ada pada diri manusia. Sistem sosial ini terdiri dari kegiatan manusia yang berinteraksi dari waktu ke waktu dalam tatanan individu dan kelompok dalam pola tertentu.

Tokoh *Watashi* sangat terpukul dan trauma dengan perkataan anak-anak yang merundungnya dengan serangan mental diwaktu kecil ketika ia sedang duduk di bangku sekolah dasar, seperti menertawakan dia karena ibunya yang peramal, dan juga mengatakan hal yang tidak baik tentang ibu dan ayahnya. Alasan kenapa dia sangat takut oleh anak anak adalah karena anak anak belum bisa memikirkan dampak yang akan terjadi akibat tindakan mereka sendiri, yang bisa saja berakibat fatal. Berbeda dengan orang dewasa yang sudah bisa memikirkan mana yang salah dan mana yang benar, serta dampak dalam tidakannya di masa depan.

子供を見ると嫌なことを思い出す。『おまえの母親はインチキ占い師だ』『その服は客からし取った金で買ったものだから脱げ』『占いで蒸発した父親をつけてもらえよ』などの言葉が耳の奥で再生される

(Shirakawa, 2016)

*Kodomo o miru to iyana koto o omoidasu. “Omae no hahaoya wa inchiki uranaishida” “so no fuku wa kyaku kara damashi totta kin de katta monodakara nuge” “uranai de jōhatsu shita chichioya o mitsukete morae yo” nado no kotoba ga mimi no oku de saisei sa reru.*

‘Kalau aku melihat anak anak, aku jadi terkenang hal yang tidak mengenakkan. “Ibumu adalah seorang peramal” “baju itu dibeli dengan uang dari pelanggan ibumu bukan, cepat buka bajumu” “temukan ayah kamu dengan ramalan itu” Begitulah kata kata yang terngiang di telingaku’

Dari kutipan cerpen di atas dapat diketahui bagaimana pengalaman tokoh *Watashi* yang mengalami *ijime* oleh teman-temannya ketika ia masih duduk di bangku sekolah dasar, bahkan hanya dengan mendengar kata sekolah dasar dapat membangkitkan kenangan buruknya yang telah terlewat beberapa tahun lalu. Peneliti ingin meneliti lebih jauh mengenai fenomena *ijime* yang terdapat pada *tanpen* *Koun no Ashiato wo Otte* karya Shirakawa Mitoini.

1. **Rumusan Masalah**

Bagaimanakah fenomena *Ijime* yang tergambar dalam *tanpen* *Koun no Ashiato wo Otte* karya *Shirakawa Mito?*

1. **Batasan Masalah**

Pembatasan masalah pada penelitian ini difokuskan pada analisis fenomena *ijime* yang dialami oleh tokoh Watashi dalam *tanpen* *Koun no Ashiato wo Otte* karya Shirakawa Mito dengan menggunakan Teori Sosiologi Sastra

1. **Tujuan Penelitian**

Untuk mendeskripsikan fenomena *ijime* yang dialami oleh tokoh *Watashi* serta dampaknyayang terdapat di dalam *tanpen* *Koun no Ashiato wo Otte* karya Shirakawa Mito.

1. **Manfaat Penelitian**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk lebih memahami karya sastra melalui sudut pandang aspek sosiologi yaitu fenomena *ijime* yang muncul dalam karya sastra.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pemahaman karya sastra khususnya dari ilmu sosiologi mengenai fenomena *ijime* serta dapat menjadi refrensi bagi peneliti lain yang mengkaji tentang sosiologi sastra.

1. **Tinjauan Kepustakaan**

Untuk membedakan penelitian yang dilakukan dengan penelitian lainnya, berikut diuraikan beberapa tinjauan pustaka yang peneliti temukan :

Valentina (2008) menggunakan pendekatan sosiologi sastra dalam skripsinya yang berjudul *"Analisis Dampak Ijime Terhadap Tokoh Gaara dalam Manga Naruto Karya Kashimoto Masashi."* Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Teori yang digunakan adalah teori sosiologi Ian Watt yang menggambarkan sastra sebagai representasi Masyarakat dan juga teori sosial oleh Hagan yang mengatakan bahwa Masyarakat berfungsi sebagai pembentuk sifat baik atau buruk seseorang, Valentina menyimpulkan bahwa manga Naruto dapat menggambarkan kondisi *ijime* di Jepang karena kesamaan penyebab, bentuk tindakan, dan dampak yang ditimbulkan seperti yang digambarkan dalam manga. Tindakan *ijime* yang dialami menyebabkan perubahan watak pada tokoh Gaara.

Studi tentang Analisis "*Ijime dalam Komik Life Karya Keiko*" dibahas oleh Supriadi (2011). Menurut Supriadi, ada beberapa bentuk tindakan ijime dalam komik life. Ini terdiri dari tindakan langsung, seperti ijime verbal, sosial, fisik, dan seksual, dan tindakan tidak langsung, seperti ijime cyber.

Russilin (2014), mahasiswa sastra Jepang di Universitas Andalas, melakukan penelitian tentang fenomena *"Ijime dalam Novel Majutsu Wa Sasayaku Karya Miyabe Miyuki Tinjauan Sosiologi Sastra."* Russilin menemukan bahwa perilaku ijime yang terjadi di Jepang saat novel Majutsu wa Sasayaku dirilis memiliki persamaan.

Arzila (2016) menulis skripsi berjudul "*Ijime dalam Komik Itami Karya Momochi Reiko: Tinjauan Sosiologi Sastra*". Teori yang digunakan adalah teori Ian Watt tentang sosiologi sastra, yang menyatakan bahwa sastra adalah representasi masyarakat untuk menganalisis hubungan antara penggambaran dalam komik Itami dengan kondisi nyata *ijime* yang terjadi di masyarakat Jepang. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif. Arzila menemukan bahwa perilaku *ijime* di Jepang pada saat komik Itami dirilis memiliki hubungan dengan fenomena *ijime* saat itu. Fenomena *ijime* yang digambarkan dalam komik Itami merupakan refleksi dari fenomena *ijime* yang terjadi pada masyarakat Jepang pada 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 dilakukan terhadap tokoh *Watashi* serta dampaknya dalam *tanpen* *Koun no Ashiato wo Otte* karya *Shirakawa Mito*.

1. **Landasan Teori**

**1.7.1 Pengertian Sastra**

Saryono (2009) menyatakan bahwa sastra adalah entitas yang hidup, bukan hanya artefak, atau barang yang sudah mati. Sastra berkembang secara dinamis bersama dengan kebudayaan, politik, ekonomi, dan kesenian, sebagai entitas yang masih hidup. Karena sastra yang baik ditulis dengan penuh kejujuran, kebeningan, kesungguhan, kearifan, dan keluhuran nurani manusia, sastra dianggap memiliki kemampuan untuk menjadi pemandu menuju jalan kebenaran. Dalam upaya mereka untuk memenuhi tugas-tugas kehidupan mereka, sastra yang baik mampu mengingatkan, menyadarkan, dan mengembalikan manusia ke jalan yang semestinya, yaitu jalan kebenaran (Saryono, 2009: 20). Sastra dapat dianggap sebagai indikator sosial (Luxemburg, 1984: 23).

Ini disebabkan oleh fakta bahwa sastra yang ditulis pada suatu waktu tertentu memiliki hubungan langsung dengan kebiasaan dan norma-norma yang berlaku pada waktu itu, dan pengarang sastra merasa termasuk dalam masyarakat atau menganggap diri mereka termasuk dalam masyarakat tersebut. Abrams dalam Nurgyantoro, 2009 menyatakan bahwa dunia kesastraan juga mengenal karya sastra yang didasarkan pada cerita atau kejadian nyata. Karya seperti itu dianggap sebagai fiksi historis (historcal fiction) jika berdasarkan peristiwa sejarah, fiksi biografis (biografical fiction) jika berdasarkan peristiwa biografis, atau fiksi sains (science fiction) jika berdasarkan ilmu pengetahuan. Ketiga kategori ini disebut fiksi nonfiksi.

**1.7.2 Sosiologi Sastra**

Ratna (2003, 2-3) menyatakan bahwa sosiologi sastra adalah bidang yang mempelajari karya sastra dengan mempertimbangkan elemen-elemen yang berkaitan dengan masyarakat. Suatu pemahaman tentang karya secara keseluruhan bersama dengan elemen kemasyarakatan yang terkandung di dalamnya. Sosiologi sastra mempelajari bagaimana sastra berhubungan dengan masyarakat melalui hubungan dwiarah, atau dialektik.

Sosiologi sastra adalah jenis penelitian yang menyelidiki bidang sastra yang lebih luas. Menurut Wellek dan Warren (dalam Budiantara, 1990: 111), ada tiga jenis pertimbangan yang digunakan dalam studi sosiologi. Pertama, sosiologi pengarang mempelajari pengarang, ideologi politik, dan masalah lain yang berkaitan dengan mereka. Kedua, sosiologi karya sastra mempelajari karya sastra secara keseluruhan, dengan fokus pada isi dan tujuan yang ingin disampaikan. Ketiga, bidang yang dikenal sebagai sosiologi pembaca berfokus pada pembaca dan pengaruh sosialnya terhadap masyarakat.

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

1. Konteks pengarang. Ini berkaitan dengan kondisi sosial sastrawan dalam masyarakat dan hubungannya dengan pembaca.
2. Sastra sebagai cerminan masyarakat, seberapa jauh sastra dapat dianggap mencerminkan keadaan masyarakat.
3. Fungsi sosial sastra, Dalam hal ini, dibahas seberapa kuat nilai sastra berhubungan dengan nilai sosial, seberapa besar pengaruhnya terhadap nilai sosial, dan seberapa besar sastra dapat berfungsi sebagai alat untuk menghibur dan mendidik pembaca.

Peneliti menggunakan teori Ian Watt, yang mengatakan bahwa sastra adalah representasi atau cerminan dari masyarakat. Dengan menggunakan teori tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kondisi *ijime* yang digambarkan dalam *tanpen Koun no Ashiato wo Otte* dengan *ijime* yang terjadi di kehidupan nyata masyarakat Jepang.

##### 1.7.3 Unsur Intrinsik

##### Unsur-unsur yang membangun karya sastra disebut unsur intrinsik. Orang yang membaca karya sastra secara nyata dapat menemukan unsur-unsur ini (Nurgiantoro, 2007:23). Unsur-unsur yang membangun cerita disebut unsur intrinsik. Sebuah cerita adalah hasil kombinasi dari berbagai elemen intrinsik yaitu berupa penokohan, plot, alur, tema, latar, dan sudut pandang.

##### Tokoh dan Penokohan

Tokoh dan penokohan sangat penting dalam karya sastra. Menurut Nurgiantoro (2007), istilah "tokoh" mengacu pada karakter atau pelaku yang terlibat dalam sebuah cerita. Watak, perwatakan, dan karakter menunjukkan sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh pembaca. Nurgiantoro membagi karakter menjadi tokoh utama, tokoh tambahan, tokoh protagonis, dan tokoh antagonis, tokoh bulat dan tokoh sederhana.

##### Tema

Tema dapat didefinisikan sebagai makna yang terkandung dalam cerita atau makna cerita (Nurgiantoro, 2007:133). Dalam karya fiksi novel, ada banyak makna cerita. Hal inilah yang membuat sulitnya mengidentifikasi tema utama cerita.

##### Latar

##### Latar, menurut Nurgiantoro (2007:216), adalah pemaparan mengenai peristiwa, tempat, dan waktu dalam cerita fiksi. Latar atau setting juga disebut sebagai landas tumpu yang mengarah pada pemahaman tentang tempat, hubungan waktu dalam cerita.

##### Plot

Plot, menurut Stanton (dalam Nurgiantoro, 2007:113), adalah urutan rangkaian cerita yang terdiri dari berbagai kejadian yang saling berhubungan satu sama lain secara sebab akibat. Dalam novel atau karya sastra fiksi, plot biasanya merupakan siklus cerita yang dibentuk oleh peristiwa yang terjadi pada titik-titik tertentu sehingga membentuk suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku.

1. **Sudut pandang**

Menurut Nurgiyantoro (2013:338) Sudut pandang merupakan cara tingkah laku maupun pristiwa atau kejadian tokoh dalam cerita untuk dapat memaparkan cerita.

**1.7.4 Fenomena *Ijime***

Menurut (Waluyo, 2011:18) fenomena adalah rangkaian peristiwa serta bentuk keadaan yang dapat diamati dan dinilai lewat kaca mata ilmiah atau lewat disiplin ilmu tertentu. Nojuu Shinsaku dari Pusat Penelitian Bimbingan Kehidupan Anak di Jepang menjelaskan *ijime* sebagai berikut: *Ijime* berbeda dengan perkelahian, tetapi merupakan tindakan seseorang yang memiliki kekuatan dalam beberapa bentuk untuk melakukan penyerangan searah terhadap orang yang menjadi lawannya. Orang yang kuat menyerang orang yang lemah secara fisik dan mental. *Ijime* mempunyai ciri bahwa pelaku merasa senang jika dia melihat korbannya merasa kesal dan menderita. *Ijime* memiliki karakteristik yaitu dilakukan dalam jangka waktu yang panjang dan berkelanjutan, bukan hanya satu kali seperti dalam perkelahian. (Nojuu, 1989:44).

*Ijime* dapat berarti mengganggu, melecehkan, merendahkan, mengintimidasi, dan menganiaya. Tidak sama halnya dengan tindakan agresif lain yang melibatkan serangan yang dilakukan hanya sekali dan dalam jangka waktu yang singkat. Ijime biasanya terjadi berulang kali, hal ini membuat korban selalu berada dalam keadaan cemas dan terintimidasi secara terus menerus. *Ijime* dapat berupa tindakan yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung. *Ijime* tidak langsung menggunakan berbagai cara untuk membuat korban merasa terkucilkan dari masyarakat, sementara *ijime* langsung mencakup pelecehan fisik *(Barbara, 2001:197).*

Pengertian *ijime* berkembang seiring waktu. Secara leksikal, kata "*ijime*" termasuk kategori kata benda dalam bahasa Jepang yang berasal dari kata kerja "*ijimeru*", yang berarti "mengusik", "menggoda", "menganiaya", atau "menyakiti" orang lain, terutama menyusahkan seseorang yang lemah kedudukannya tanpa alasan yang wajar untuk menimbulkan rasa puas (Matsuura, 1994: 326).

*Ijime* biasanya terjadi di sekolah, antara teman sebaya pelaku dan korbannya. Istilah *ijime* masih digunakan karena meskipun memiliki arti yang mirip dengan "*ijiwaru*" dan "*iyagarase*", *ijime* mengandung unsur fisik yang terendah dan lebih menyerang mental seperti yang dijelaskan oleh Smith, dkk. (2002). Selain itu, terdapat istilah "*fuzake*", yang biasanya adalah serangan secara verbal, dan "*nakamahazushi*", yang lebih bermakna pada terputusnya hubungan sosial. Keterangan ini menunjukkan bahwa dalam percakapan tentang masalah sosial kejiwaan di Jepang, *ijime*, yang berarti pelecehan, dan *boryoku*, yang berarti kekerasan, didefinisikan secara berbeda.

*Ijime* merupakan tekanan untuk menyakiti perasaan korban yang dilakukan oleh orang-orang dalam kelompok yang saling mengenal di Jepangvmirip dengan *bullying* di Barat, sedangkan kekerasan atau dalam bahasa Jepangnya yaitu *boryoku*, lebih bersifat moneter dan bertujuan untuk merampas atau melukai secara fisik korban, namun hal dapat dilakukan oleh orang yang tidak dikenal. Taki (2003) kemudian menyebutkan beberapa kondisi penting *ijime*: korban merasa bagian dari kelompok, ada ketidakseimbangan pengaruh atau kekuatan (non fisik) lain, dan ketiga, seberapa kerap *ijime* terjadi. Jika korban tidak dapat menghindar atau melawan, intensitas ijime akan menjadi lebih besar.

Setiap tindakan, keadaan, atau peristiwa pasti memiliki hasil atau akibat. Hasil atau akibat tersebut dapat bersifat positif atau negatif. Korban *ijime* (ijimerarekko) dapat melakukan tindak bunuh diri atau jisatsu, memicu absensi siswa dari sekolah (futokō) dan memicu anak menjadi antisosial (Yoneyama, 2008).

1. **Metode dan Teknik Penelitian**

**1.8.1 Metode Pengumpulan Data**

Menentukan objek penelitian, objek dalam penelitian ini adalah *tanpen Koun no Ashiato wo Otte* karya Shirakawa Mito. Selanjutnya yaitu, membaca objek penelitian beberapa kali secara berulang ulang untuk menentukan pokok permasalahan. Lalu menentukan teori yang akan digunakan untuk menganalisis pokok permasalahan. Selanjutnya adalah mencatat data-data yang berkaitan dengan pokok permasalahan. Metode pengumpulan data dalam peneilitian ini dilakukan dengan metode pustaka melalui teknik membaca cermat (close reading), yaitu dengan cara membaca keseluruhan cerpen dengan cara membaca intensif, baca ulang, kemudian mengklasifikasi data dan memahami.

**1.8.2 Metode Analisis dan Penyajian Data**

Metode analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis unsur intrinsiknya terlebih dahulu, kemudian digunakan pendekatan sosiogi sastra guna mencari data yang berkaitan dengan tokoh *Watashi*. Hasil analisis data dari *tanpen* *Koun no Ashiato wo Otte* karya Shirakawa Mito mengenai aspek sosiologi tokoh akan dipaparkan menggunakan kalimat deskriptif tanpa menggunakan tabel atau grafik.

1. **Sistematika Penulisan**

Penelitian akan lebih baik jika rancangan strukturnya tertata dan sistematis. Adapun sistematika penelitian ini terdiri atas empat bab, yaitu : Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, 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 yaitu analisis fenomena *Ijime* terhadap tokoh *Watashi* dalam tanpen *Koun no Ashiato wo Otte* karya Shirakawa Mito*.* Bab IV Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.