

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebuah peristiwa tindak kekerasan yang terjadi di pada kehidupan masyarakat kini adalah suatu hal yang kerap kali dijumpai. Salah satu contoh dari bentuk tindak kekerasan yang mampu memberikan dampak cukup serius untuk seseorang ialah *bullying* atau perundungan. Dasar yang menjadi definisi dari perundungan atau *bullying* adalah suatu kelompok yang telah ditata berdasarkan kuesioner berikut: seorang siswa yang merupakan korban dari aksi perundungan ketika dia terkena, sering, dan diulangi, dan menjadi sasaran dari seseorang atau lebih siswa lain. Definisi ini menekankan tindakan agresivitas seseorang yang dilakukan secara berulang kali dan dari waktu ke waktu.

Perundungan dalam bahasa Jepang diketahui sebagai *ijime* ( 苛め ) sedangkan pada bahasa Indonesia umumnya dikenal sebagai perundunga. *Ijime* adalah sebuah aktivitas yang tidak terjadi secara kebetulan, akan tetapi beberapa faktor seperti budaya, ekonomi, dan sosial diketahui mampu mempengaruhi aktivitas tersebut. Hal tersebut dilakukan oleh beberapa pihak tertentu yang memiliki power, memiliki kekuasaan, bahkan melakukan suatu tindakan untuk mendapatkan keuntungan maka para pelaku akan melakukan perundungan terhadap pihak yang lebih lemah. Perundungan sendiri merupakan salah satu persoalan sosial yang dihadapi oleh seluruh negara di dunia termasuk Jepang.

Pada hakikatnya perundungan di Jepang terdapat dalam beragam ruang lingkup seperti yang terjadi pada lingkungan sekolah. Perundungan pada lingkungan sekolah Jepang umumnya dikerjakan oleh sekelompok siswa atau siswi, tetapi tak menutup peluang bahwa seorang murid dapat melakukan tindak perundungan terhadap murid yang lain. Tindak perundungan dikenali dengan sikap yang berubah terhadap korban. Misalnya, seorang murid yang awalnya rajin untuk datang ke sekolah mendadak malas datang ke sekolah. Kemudian, kondisi mental korban rentan terkena guncangan atau depresi, yang membuat penurunan prestasi belajar yang dimiliki korban. Kerugian juga diderita oleh para korban sebab barang pribadi mereka dihancurkan oleh sekelompok atau individu yang menjadi pelaku perundungan. Perundungan juga menyebabkan dampak buruk kepada korban yakni, aksi bunuh diri sebab sudah tidak mampu untuk menahan tindak perundungan yang mereka terima.

Faktanya angka dari kasus perundungan atau *Ijime* yang terjadi di sekolah tetap berada di posisi yang dapat dikatakan cukup tinggi, yakni lebih dari 3000 kasus. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Ilmu Pengetahuan, dan Teknologi Jepang melaporkan pada tahun 2019 angka *Ijime* yang terjadi di Jepang mencapai 612.496 kasus. Persoalan pelanggaran hak asasi manusia yang diselidiki dan dipulihkan oleh Badan Hak Asasi Manusia Kementerian Kehakiman, menunjukkan bahwa perundungan atau *ijime* adalah salah satu masalah sosial yang cukup serius. Jika kasus ini ingin dihentikan, penting untuk memperdalam pemahaman dan minat setiap orang terhadap masalah sosial ini. Sehingga, semua anak dapat tumbuh dengan baik melalui interaksi nyaman dengan keluarga dan

teman tanpa merasakan ancaman bagi kehidupan mereka atau keselamatan fisik mereka sebagai manusia.

Film adalah media pengutaraan pesan massa di mana komunikator berinteraksi dengan komunikannya. Karena kombinasi gambar (visual) dan suara (audio), komunikator dapat dengan mudah menjelaskan maksud pesan yang ingin disampaikan kepada komunikan. Film sebagai media komunikasi massa berfungsi sebagai penyampai informasi dan sarana pendidikan. Film dapat menunjukkan bagaimana kehidupan yang ditimbulkan dari adanya suatu permasalahan yang terjadi.

Film saat ini adalah salah satu sarana yang menanamkan nilai dan informasi yang baik, dan salah satu negara penghasil film yang cukup baik ialah Jepang. Oleh karena itu, peristiwa perundungan cukup banyak dijadikan dan divisualisasikan dengan menggunakan media secara tertulis maupun digital salah satunya adalah Film. Dalam perkembangannya film yang bertemakan perundungan sendiri untuk saat ini sudah cukup banyak ditayangkan. Melalui film-film tersebut dapat terlihat dengan jelas bagaimana *ijime* di Jepang divisualisasikan, beberapa contoh diantaranya adalah 聲の形 (Koe no Katachi) dirilis di tahun 2016, Confessions dirilis di tahun 2010 dan Switched yang dirilis pada 2018.

Sinopsis film Koe no Katachi (2016) yakni seorang anak-anak dengan sifat yang bebas, Murid SD bernama Ishida Shouya berniat untuk menghilangkan perasaan bosan menggunakan cara yang terlampau jahat. Saat Nishimiya Shouko seorang siswi tuna rungu mengikuti perpindahan kelas sehingga sekelas dengannya,

Ishida dan teman-teman sekelasnya tanpa berpikir panjang melakukan aksi perundungan untuk bersenang-senang. Koe no Katachi sendiri mengisahkan keharuan mengenai pertemuan kembali Ishida dan Nishimiya dan usaha dari kejujurannya untuk menebus kesalahan dirinya yang selalu dibayang-bayangi oleh masa lalunya.

Confessions (2010) Kehidupan guru sekolah menengah Yoko Moriguchi runtuh setelah pembunuhan putrinya yang berusia 4 tahun. Akhirnya Yoko Moriguchi mencurigai beberapa muridnya sendiri yang bertanggung jawab atas kematian putrinya. Sebuah rencana rumit untuk membalas dendam kemudian terjadi, termasuk memaksa siswa untuk minum susu yang tercemar HIV.

Dan Terakhir, Switched (2018) Kaga Shunpei, Mizumoto Koshiro dan Kohinata Ayumi merupakan sahabat semenjak mereka masih kecil. Mizumoto Koshiro kemudian mengakui isi hatinya kepada Kohinata Ayumi yang merupakan siswi terkenal sehingga jalinan cinta yang dimiliki oleh mereka terus membesar. Saat mereka berkencan untuk pertama kali, Kohinata Ayumi ditelfon oleh teman sekelasnya yang tidak populer, Umine Zenko dengan mengabarkan bahwa ia berniat untuk melakukan aksi bunuh diri. Kejadian tersebut berlangsung saat bulan merah tengah bersinar yang mengakibatkan pertukaran jiwa keduanya. Kohinata terpukul dan tak ada satupun yang mempercayainya, selain sahabatnya Kaga Shunpei. Kohinata berniat untuk menemukan langkah agar tubuhnya dapat kembali.

Ketiga film ini menggambarkan bagaimana situasi perundungan yang berlangsung di sekolah khususnya sekolah tingkat dasar menengah di Jepang yang

di representasikan dalam sebuah film. Oleh karena itu ketiga film tersebut menjadi objek penelitian yang dilakukan penulis untuk menganalisa fenomena *ijime* dalam kehidupan siswa dan siswi tingkat menengah di Jepang yang di representasikan dalam sebuah karya film dengan berlandaskan teori representasi yang dijabarkan oleh Stuart Hall.

Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan rujukan untuk melakukan penelitian ini “Representasi いじめ (*Ijime*) oleh Kelompok Sebaya (Group Bullying) dalam Film Bertema *Ijime* pada 平成時代 (Era Heisei)” oleh Cynthia Gabriel Irene Limpo dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin tahun 2021. Skripsi ini membahas mengenai *ijime* yang diakibatkan sekumpulan rekan sebaya pada 5 film yang bertemakan perundungan di era heisei. Perundungan sendiri adalah suatu peristiwa kekerasan untuk menekan seseorang dengan kelemahan dan bertujuan untuk menyakiti. Penelitian ini memiliki tujuan guna mengetahui bagaimana perundungan direpresentasikan oleh sekumpulan rekan sebaya ditinjau melalui media perfilman yang telah diluncurkan di era heisei. Penelitian ini diteliti memakai metode kualitatif yang diinterpretasikan dengan metode semiotika Roland Barthes. Objek yang dipergunakan adalah *Kizudarake no Akuma*, *Misumisou*, *Kokuhaku*, *Mondai no Nai Watashitachi*, dan *Aoi Tori*. Hasil dari penelitian ini adalah perundungan direpresentasikan dengan berbagai macam cara yang merugikan, dalam hal ini perundungan yang banyak ditemukan adalah perundungan secara verbal dan non-verbal. Kemudian, temuan disimilaritas pada perundungan sekumpulan rekan sebaya dan individu tampak pada pola tindakan

dan tingkat resiko perundungan. Selanjutnya, temuan pada makna diantaranya makna obsesi, sanksi sosial, dan iri hati.

Selanjutnya, penelitian berjudul "Fenomena Kasus Bunuh Diri Akibat *Ijime* pada Anak SMP di Jepang" oleh Yenny Aristia Nasution dari Universitas Riau. Penelitian ini membahas mengenai Perundungan yang merupakan suatu peristiwa yang tercipta karena didapati peristiwa seseorang yang melakukan tindak perundungan dan seseorang menjadi korban perundungan. Di Jepang, perundungan telah menjadi salah satu permasalahan yang paling serius dalam dunia pendidikan semenjak tahun 1970-an. Alasan yang menjadi dasar peningkatan persentase kasus bunuh diri oleh anak-anak usia sekolah. Hal tersebut dilihat melalui persentase jumlah kasus perundungan yang setiap tahunnya terus terjadi dan bentuk perundungan di sekolah juga berlandaskan bentuk bunuh diri di sekolah yang sering diberitakan oleh media massa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat wujud dari aksi bunuh diri yang disebabkan oleh perundungan pada anak sekolah menengah pertama di Jepang. Anak-anak sekolah menengah pertama di Jepang menjabarkan alasan angka bunuh diri yang diakibatkan oleh perundungan semakin tinggi dilakukan oleh siswa-siswi di sekolah menengah pertama di Jepang. dan untuk menjelaskan penyebab perilaku perundungan yang berujung pada bunuh diri pada anak sekolah menengah pertama di Jepang. Penelitian menggunakan teori-teori yang disampaikan oleh Anthony Giddens dalam menganalisa aksi anak yang di-bully atau mendapat perlakuan perundungan sehingga menimbulkan keinginan untuk melakukan bunuh diri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan metode kajian pustaka. Berdasarkan hasil

penelitian ini didapati bahwa perundungan sebagian besar terjadi kepada anak-anak yang menginjakkan kaki di jenjang sekolah menengah pertama, sebab SMP merupakan fase dimana anak mulai memasuki dunia remaja dan korban perundungan sebagian besar melakukan aksi bunuh diri dengan cara menggantung diri dan melompat melalui atap apartemen. Jenis dari aksi bunuh diri yang cukup sering terjadi di kasus ini merupakan bunuh diri anomik dan jenis bunuh diri yang paling jarang terjadi adalah bunuh diri anomik. Selain itu, jenis bunuh diri yang cukup jarang terjadi pada kasus ini merupakan bunuh diri egoistik dan bunuh diri anomik. Sebelum melakukan aksinya umumnya para korban akan mewasiatkan catatan bunuh diri sebelum mereka melakukan aksinya..

Dan yang terakhir “Analisis Dampak *Ijime* terhadap Tokoh Gaara dalam Manga Naruto Karya Kishimoto Masashi” Oleh Erika Valentina, Universitas Indonesia di tahun 2008. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa perundungan dalam manga Naruto adalah gambaran nyata dari tindak perundungan dan menganalisis efek yang dihasilkan oleh tindak perundungan kepada tokoh Gaara. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan pendekatan sosiologi sastra dengan menggunakan studi pustaka. Metode pada penelitian ini adalah metode analisis deskriptif. Dengan memakai teori Ian Watt tentang sastra merupakan bentuk refleksi dari keadaan sosial budaya masyarakat dan teori sosial menurut Hagan yang mengutarakan jika masyarakat berfungsi menjadi pembentuk dari karakter "baik" atau "jahat" pada seorang individu. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut: (1) Manga Naruto mampu menggambarkan kondisi perundungan di dunia nyata dengan baik. Hal tersebut

terbukti dengan terdapat kesamaan pelaku, penyebab, bentuk tindakan, dan dampak dari perundungan yang digambarkan dalam manga. (2) Dampak yang dibuat oleh aksi perundungan terhadap karakter Gaara adalah perubahan pada sifat atau karakter dari tokoh..

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada, maka rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah bagaimana fenomena *Ijime* pada siswa tingkat SD hingga SMA direpresentasikan ke dalam 3 film Jepang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari latar belakang yang ada, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana fenomena *Ijime* direpresentasikan pada siswa tingkat dasar menengah melalui 3 film Jepang menggunakan teori Stuart Hall.

### **1.4 Kerangka Teori**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori representasi dari Stuart Hall. Menurut Stuart Hall (1997:15) representasi merupakan suatu pembuatan rancangan makna dalam pikiran menggunakan bahasa. Hal ini merupakan keterkaitan dari rancangan dengan bahasa yang memvisualkan orang, objek, atau bahkan fenomena nyata menjadi orang, objek, atau fenomena tidak nyata (fiksi). Representasi memiliki arti penggunaan bahasa untuk mengutarakan sesuatu yang bermakna, atau memvisualkan dunia yang bermakna kepada orang lain.

Stuart Hall (1997:15), juga berpendapat bahwa makna dikonstruksi oleh sistem representasi dan makna dibuat menggunakan sistem bahasa yang peristiwanya tak hanya terjadi melalui ungkapan verbal, serta visual. Sistem representasi tertata tidak tentang konsep-konsep individual, tetapi melalui aturan pengorganisasian, penyusunan, penyusupan, dan pengklasifikasian konsep-konsep dan berbagai kompleksitas hubungan.

Kemudian, sistem representasi juga terbentuk dari dua komponen utama, yakni rancangan melalui pikiran/mental serta bahasa. Kedua komponen tersebut saling berkesinambungan. Sebuah rancangan dari suatu hal yang ada di dalam pikiran individu menjadikan individu memahami makna dari hal tersebut. Meski demikian, makna tak mampu dikomunikasikan tanpa adanya bahasa. Salah satu wadah yang tepat digunakan untuk merepresentasikan sesuatu adalah film. Disampaikan demikian sebab film mampu mempengaruhi dan menciptakan perilaku masyarakat yang berlandaskan isi pesan yang terdapat di baliknya, tanpa pernah terjadi sebaliknya (Nur Ilfath, 2018: 4).

Stuart Hall (dalam Alamsyah, 2020: 94) berpendapat bahwa memiliki tiga pendekatan yang dapat digunakan dalam merepresentasikan sesuatu, diantaranya adalah 1) Pendekatan reflektif yakni makna dibuat oleh manusia melalui pemikiran, pengalaman dan objek media yang ada pada masyarakat secara nyata. Makna tersebut terdapat di objek yang dimaksud (orang, peristiwa dan sebagainya). 2) Pendekatan intensional, yakni penutur bahasa secara lisan ataupun tulisan memberikan pemaknaan yang unik di setiap karyanya. Karena bahasa merupakan wadah yang dipakai oleh penutur untuk mengkomunikasikan makna di

setiap hal yang berlaku secara khusus yang disebut unik. Makna tersebut diberikan atau diproduksi oleh penutur dan mengandung makna rekayasa. 3) Pendekatan konstruksionis, yakni penutur dan penulis memilih dan memberikan suatu makna dalam pesan atau karya (objek) yang mereka ciptakan. Akan tetapi, bukan dunia materi karya seni dan sebagainya yang meninggalkan makna, melainkan manusia yang menempatkan makna. Hal ini merupakan konstruksi dari karakter di dalam masyarakat.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Pada hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi mereka yang ingin melakukan penelitian mengenai analisa film mengenai budaya *ijime* yang dikaji dengan menggunakan teori representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall secara teoritis maupun praktis.

#### 1. Manfaat Teoritis,

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan dan wawasan masyarakat mengenai fenomena *ijime* yang direpresentasikan ke dalam media film yang dikaji menggunakan teori representasi oleh Stuart Hall serta menjadi sumber masukan bagi penulis yang ingin mengkaji lebih lanjut mengenai bagaimana fenomena *ijime* di sekolah-sekolah Jepang pada tingkat dasar hingga menengah yang direpresentasikan di film-film Jepang.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian Representasi Fenomena Budaya *Ijime* Pada Siswa Tingkat Menengah Dalam Beberapa Film Jepang ini secara praktis dapat digunakan sebagai rujukan dan sumber sekaligus sumbangan pemikiran bagi masyarakat agar mengetahui dan memahami tentang seperti apa fenomena *ijime* yang terjadi pada sekolah-sekolah di Jepang pada tingkat dasar hingga menengah yang direpresentasikan melalui film-film Jepang. Kemudian mengetahui lebih mendalam tentang faktor-faktor penyebab dan dampak yang terjadi akibat fenomena *ijime*.

### 1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang memanfaatkan caracara penafsiran dengan menyajikan data secara deskriptif. Metode kualitatif tak menerapkan angka dalam pada analisa data, namun mengenakan kata guna mendeskripsikannya ( Ratna, 2004:46-47).

Metode deskriptif yakni, penelitian yang menvisualkan suatu fenomena atau gejala secara apa adanya, dengan langkah penyusunan yakni dikumpulkan, disusun, diklasifikasikan, dikaji dan data di interpretasikan.

Penelitian yang bersifat deskriptif yakni memberikan gambaran secermat mungkin tentang suatu keadaan, gejala, individu, atau kelompok tertentu. Maka dari itu, data yang sudah diperoleh, dikumpulkan, disusun, diklasifikasikan, sekaligus dikaji dan kemudian diinterpretasikan dengan tetap merujuk kepada sumber data dan informasi yang ada (Koentjaraningrat, 1976: 30).

Pada penelitian ini, peneliti mengenakan metode pengumpulan data, yakni dengan teknik dokumentasi dan teknik catat. Teknik dokumentasi adalah langkah-langkah mengumpulkan data yang membentuk catatan-catatan penting yang berhubungan dengan permasalahan yang tengah diteliti. Teknik ini dipakai untuk mengumpulkan data dalam bentuk gambar pada ketiga film yang menjadi objek penelitian yakni *Confessions*, *Koe no Katachi*, dan *Switched*. Kemudian, mencatat dialog antar tokoh yang terjadi didalam film tersebut dan untuk mengkaji perundungan yang direpresentasikan dalam ketiga film tersebut sesuai dengan teori representasi oleh Stuart Hall.

Sesuai dengan metode pengumpulan data tersebut maka tahapan-tahapan yang dilakukan ialah dengan mendokumentasikan gambar-gambar pada ketiga film Jepang secara cermat, selanjutnya pencatatan dan pengklasifikasian terhadap data-data yang berupa deskripsi verbal mengenai budaya *ijime* yang direpresentasikan di dalam ketiga film tersebut. Dan yang terakhir melakukan pemeriksaan ulang terhadap data yang akan di analisa.

### **1.7 Sistematika Penyajian**

Dalam sistematika penyusunan penelitian ini, pembahasan dibagi menjadi empat bab yang memuat masing-masing ide-ide pokok termasuk sub-bab didalamnya. Secara garis besar pada bab I berisikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka teori, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penyajian. Bab II sendiri berisikan landasan teori yang terdiri dari definisi kebudayaan, unsur-unsur kebudayaan, ciri-ciri kebudayaan,

fungsi kebudayaan, representasi, film, konsep budaya *ijime*, bentuk-bentuk *ijime*, faktor yang menyebabkan *ijime* terjadi di masyarakat Jepang.. Selanjutnya, bab III yang berisikan hasil analisa yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian dengan menjabarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan teori representasi oleh Stuart Hall sebagai landasannya. Dan yang terakhir, terdapat bab IV sebagai penutup yang berisikan kesimpulan dari hasil penelitian serta saran dan dilanjutkan dengan daftar pustaka sebagai sumber rujukan yang digunakan peneliti pada penelitiannya.

