

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

*Bullying* dalam bahasa Jepang disebut dengan *ijime*. Menurut kamus bahasa Jepang Kanji Matsura (1994: 326), *ijime* (苛める) berarti mengusik, menggoda, menganiaya, dan menyakiti.

Pengertian *Ijime* sendiri menurut para ahli dapat didefinisikan secara berbeda. Menurut Akiko Dogakunai (2005:2), *Ijime* secara harfiah diartikan sebagai masalah kenakalan anak-anak sekolah di tingkat pendidikan dasar dan menengah berupa penganiayaan, penghinaan, penyiksaan, baik segi mental maupun fisik yang mereka lakukan di antara mereka sendiri.

Menurut Mitsuku Taki (2001:2), perbedaan antara *bullying* dan *ijime* adalah *bullying* lebih menekankan pada tindak kekerasan fisik yang dilakukan pelaku kepada korban. *Ijime* adalah tindakan mengintimidasi korban yang tidak hanya melalui tindakan fisik, tetapi juga melalui lisan, sehingga dapat disimpulkan bahwa *ijime* merupakan tindak mengintimidasi atau penganiayaan dari orang yang kuat terhadap orang yang lemah.

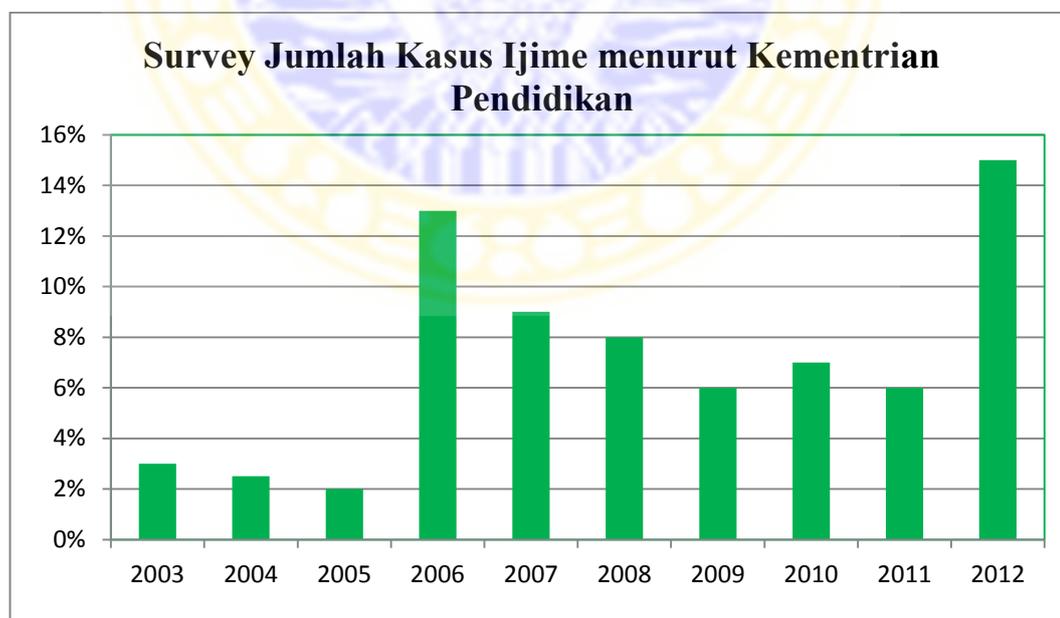
Dalam berita yang dimuat dalam <http://www.csmonitor.com/World/Asia-Pacific/2013/0509/Long-trouble-by-school-bullying-Japan-now-eyes-zero-tolerance> (2013), Justin McCurry menjelaskan bahwa hampir 4.000 kasus *ijime* di sekolah Jepang terjadi pada tahun 2012. Jumlah ini disebabkan oleh kenaikan 20% kasus *ijime* dari tahun 2011. Menurut Departemen Kehakiman Jepang, telah

diselidiki terdapat 260 tuntutan kasus *ijime* di sekolah tahun 2012, sedangkan pada tahun 2011 jumlah kasus *ijime* di sekolah hanya 113 kasus.

*Ijime* adalah masalah besar di sekolah-sekolah Jepang. Pada tahun 2006, terhitung jumlah kasus *Ijime* diakui naik untuk pertama kalinya sejak tahun 2005. Ada 75.295 kasus yang meningkat 3,5 persen dari tahun sebelumnya. Pada tahun 2009, ada 73.000 kasus *ijime* yang dilaporkan di sekolah dasar, menengah dan tinggi (<http://factsanddetails.com/japan/cat23/sub150/item2790.html>).

Menurut data yang dikeluarkan oleh *Ministry of Education, Culture, Sport, Science and Technology-Japan* pada tahun 2012, *ijime* di Jepang naik secara drastis dibanding tahun-tahun sebelumnya. Data tersebut dapat dilihat di bawah ini.

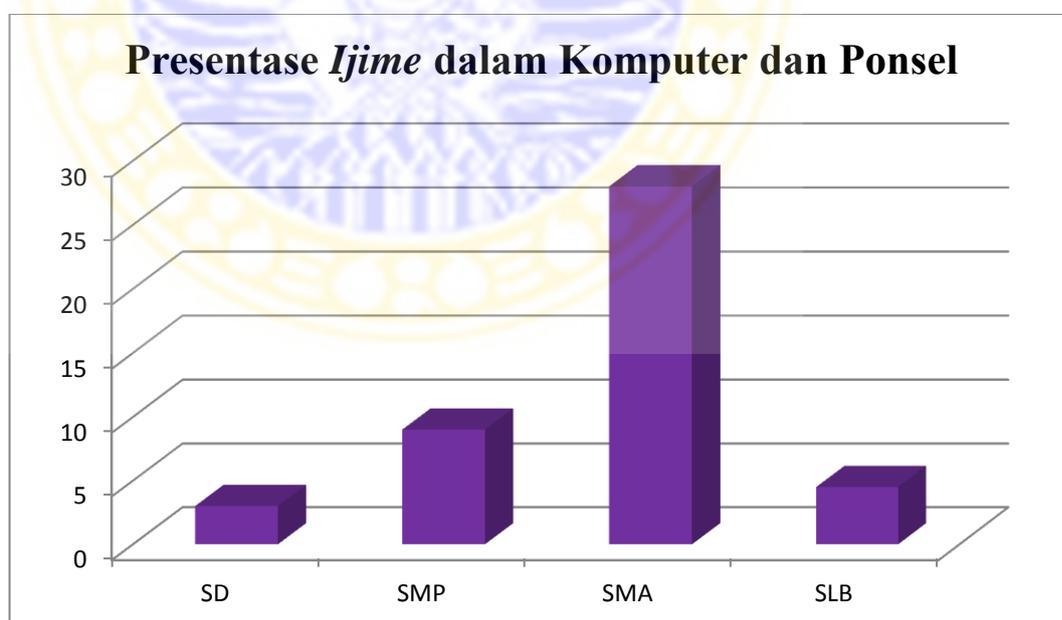
Diagram 1.1. Survey Jumlah Kasus *Ijime* menurut kementerian Pendidikan Tahun 2012



Sumber: [http://www.shikoku-np.co.jp/kagawa\\_news/education/20121123000078](http://www.shikoku-np.co.jp/kagawa_news/education/20121123000078) (diakses hari Rabu 24 September 2014)

Dari diagram 1.1. dapat dilihat bahwa kasus *ijime* pada tahun 2003-2005 mengalami penurunan sedikit, kemudian naik secara drastis pada tahun 2006, dan pada tahun 2007-2009 turun kembali. Tahun 2010 mengalami kenaikan hanya 2% saja. Pada tahun 2011 mengalami sedikit penurunan menjadi 6% dan di tahun 2012 jumlah kasus *Ijime* ini naik jauh hingga mencapai 10% dari tahun sebelumnya. Kenaikan ini diduga karena pada tahun 2011 hingga 2012 merupakan tahun dimana sedang maraknya teknologi *chat* melalui internet seperti *line*, *kakao talk*, *wechat* dan lainnya. Dari internet tersebut pada akhirnya membuat pelaku *ijime* menggunakan internet sebagai alat untuk meng-*ijime* orang lain. Semakin banyak jenis *ijime* yang dilakukan, maka semakin banyak pula kasus yang harus ditangani (<http://npozenkokuweb.net/page13>).

Diagram 1.2. Presentase *Ijime* dalam Komputer dan Ponsel tahun 2013



Sumber : (<http://www.as-child.com/blog/725>) (diakses hari selasa 21 Oktober 2014)

Diagram 1.2 menjelaskan bahwa pada tahun 2013, *ijime* melalui internet paling banyak terjadi pada sekolah menengah atas, yaitu sebesar 303 kasus dan diikuti oleh sekolah menengah, yaitu sebesar 63 kasus. Dalam artikel yang ditulis oleh Yoko Kubota yang berjudul *Cyberbullying Bedevils Japan* (dalam <http://www.reuters.com/article/2007/11/12/us-japan-cyberbullying-idUST1761020071112>), dijelaskan bahwa 96% siswa SMA mempunyai *handphone* sendiri untuk mengirim *e-mail* dan *browsing* internet. Adanya kepemilikan *handphone* dari kalangan siswa SMA tersebut dapat memperbesar kemungkinan terjadinya *ijime* melalui sosial media.

Joko (2009: 18) menyebutkan di dalam penelitiannya bahwa *Ijime* dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa melihat gender. Sebagai contoh adalah *ijime* terhadap laki-laki seperti, memukul, mengancam, meninju, dan lainnya. Contoh *ijime* terhadap perempuan adalah seperti membuat fitnah, mengejek, dan menyobek buku korban lalu membuangnya ke tempat sampah. Orang yang menonton kejadian ini tidak memiliki keberanian untuk menolong orang yang di-*ijime* ini karena mereka takut dijadikan korban selanjutnya. Sehingga, orang yang menonton biasanya diam saja atau malah ikut melakukan *ijime* daripada menolong.

Seiring berkembangnya teknologi, *ijime* tidak hanya terjadi melalui kontak fisik, namun bisa juga melalui sosial media. *Ijime* melalui sosial media atau dalam bahasa Jepang (ネットイジメ) merupakan bentuk *Ijime* dengan menggunakan internet seperti *e-mail*, *blog*, *chat*, Line dan lainnya (<http://ijimezero.com/category1/entry33.html>). Adapun contoh kasus di bawah ini yang dimuat dalam artikel ([http://sankei.jp.msn.com/west/west\\_affairs/](http://sankei.jp.msn.com/west/west_affairs/)

*news/120919 /waf12091908030002n1.htm*) yang menggambarkan tentang *ijime* melalui sosial media. Salah satu contohnya yaitu Hyogo Kawanishi 17 tahun yang mengakhiri hidupnya dengan bunuh diri akibat di *ijime* teman-temannya melalui sosial media. Menurut polisi yang menangani masalah Hyogo ini, telah ditemukan bukti berupa caci maki dan hinaan dari teman-temannya yang ada pada e-mail yang masih tersimpan dalam ponsel Hyogo. Polisi juga menemukan barang bukti berupa rekaman yang hampir saja terhapus.

Fenomena *ijime* yang terjadi di Jepang ini ternyata juga digambarkan di dalam media populer yaitu film. Menurut Kamus Bahasa Indonesia online<sup>1</sup> film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). Melalui film ini bisa diketahui kebiasaan, serta budaya tentang Jepang. Karena menurut Irwanto dalam Anindya (2013: 4), film merupakan potret dari masyarakat yang merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, kemudian di proyeksikan ke atas layar.

Salah satu film yang ditemukan oleh penulis adalah *Intanetto no Mukou Gawa*. Film *Intanetto no Mukou Gawa* ini berisi tentang kehidupan anak sekolah menengah atas bernama Satomi dan Junichi yang menjadi korban *ijime* teman sekelasnya. Awalnya, pak Takaki, guru Satomi dan Junichi mengira *ijime* yang terjadi di kelasnya seperti setengah tahun lalu telah berakhir. Ternyata, pelaku menggunakan *e-mail* dan *blog* untuk meng*ijime* korban yang berbeda yaitu Satomi dan Junichi. *E-mail* yang dikirim pada Satomi berisi tentang profil Satomi

---

<sup>1</sup> <http://kamusbahasaindonesia.org/film> (di akses hari Senin 01 Desemberr 2014)

dengan foto tanpa pakaian. Akibat adanya *e-mail* aneh itu, Satomi merasa terganggu sehingga hampir membuatnya ingin bunuh diri. Untungnya, ibu Satomi mengetahui hal itu dan segera menghentikannya. Sedangkan Junichi di-*ijime* dengan menggunakan *blog* sekolahnya. Sehingga, teman satu kelas Junichi menjauhi Junichi.

Ada juga film lain yang membahas tentang *ijime*, yaitu film *Antoki no Inochi*. Film ini diproduksi oleh Takashi Hirano dan Atsuyuki Shimoda. Film *Antoki no Inochi* ini berisi tentang seorang anak muda bernama Kyouhei Nagashima yang menjadi sasaran *bullying* di sekolahnya dan hari-harinya mengalami hal yang mengerikan. Akibatnya, Kyouhei menutup diri dari dunia luar. Sekarang sebagai orang dewasa, Kyouhei mengambil pekerjaan baru. Dia bekerja membersihkan rumah orang yang meninggal, dan saat itu pula bertemu dengan Yuki rekan kerja Kyouhei. Yuki memiliki trauma yang sangat mendalam akibat menjadi sasaran *ijime* para teman-temannya sehingga pernah mengalami menutup diri dari dunia. Kedua orang ini membentuk ikatan karena sama-sama pernah mengalami hal buruk tentang *ijime*. Mereka akhirnya secara bertahap mulai membuka diri terhadap satu sama lain dan siap untuk keluar dari dunianya.

Penulis lebih memilih film *Intanetto no Mukou Gawa* sebagai objek penelitian karena film ini memotret tentang *ijime* yang dilakukan oleh seseorang terhadap korbannya melalui sosial media. *Ijime* melalui sosial media sendiri telah menempati jumlah yang cukup besar, seperti yang terlihat dalam diagram 1.1 dan 1.2. Bahkan setiap sekolah memiliki situs masing-masing yang dibuat dan dibentuk seperti *e-mail*, seperti yang disebut dengan situs *gakkoura* (学校裏).

Oleh karena itu, Departement Kehakiman membuat film ini agar semua orang dapat memahami betapa pentingnya kasus *ijime* melalui sosial media tersebut (<http://www.jinkenlibrary.jp/korekara/archive/kadai/theme11.html>). Film ini juga termasuk film edukasi yang dibuat oleh Departement Kehakiman yang mengangkat tema *ijime* melalui sosial media. Film *Antoki no Inochi* hanya membahas tentang *ijime* melalui fisik dan psikis saja, bukan melalui sosial media. Berdasarkan pertimbangan hal tersebut di atas, peneliti memandang bahwa film *Intanetto no Mukou Gawa* ini lebih tepat untuk melihat representasi *ijime* dalam sosial media.

## 1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah bagaimana representasi *ijime* melalui sosial media yang ditampilkan dalam film “*Intanetto no Mukou Gawa*”?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menjelaskan gambaran tentang *ijime* yang ada di film “*Intanetto no Mukou Gawa*”.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua manfaat, yaitu teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk menambah penelitian tentang *ijime* yang digambarkan melalui media film

*Intanetto no Mukou Gawa*, khususnya *ijime* yang sedang *in* saat ini yaitu *ijime* sosial media.

2. Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan penjelasan mengenai *Ijime* di Jepang. Oleh karena itu, penulis berharap penelitian ini dapat memberi pemahaman baru kepada pembaca mengenai keadaan atau wacana yang ada di dalam masyarakat Jepang saat ini, yang digambarkan dalam media film.

### 1.5 Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang *Ijime* pernah dilakukan oleh Desi Asriningpuri yang juga mengangkat tema *Ijime* dalam sebuah manga. Skripsi Desi tersebut berjudul *Representasi Peran Guru Dalam Menghadapi Ijime Pada Manga "Life" karya Keiko Suenobu*. Desi membahas tentang pentingnya peran guru dalam menangani kasus *Ijime*. Dalam skripsinya, dikatakan bahwa guru dan sekolah juga dapat menjadi partisipan dalam kasus *ijime* bila mereka tidak peduli dengan *ijime* yang terjadi dan lebih mementingkan reputasi. Misalnya dengan membuat para siswa diam untuk menjaga reputasi para guru itu sendiri dan sekolah di depan mata publik dan superior mereka. Ketidakpedulian tersebut biasanya dengan menasehati siswa yang menjadi korban *ijime* untuk bertahan atau pindah sekolah.

Penelitian seperti ini juga telah dilakukan oleh Okamura Mihoko yang juga mengangkat tema *Ijime* dengan judul *Gakkou ni Okeru Ijime Mondai*. Dalam penelitiannya Mihoko menjelaskan tentang dampak dari *Ijime* dalam sekolah, seperti bunuh diri. Terdapat beberapa siswa yang akhirnya bunuh diri karena tidak

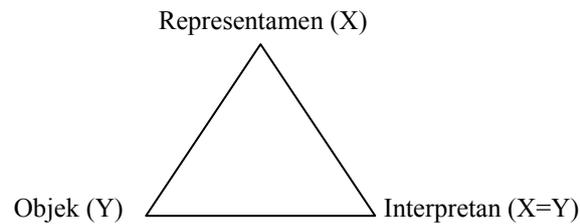
ada yang menanggapi masalahnya tersebut. Di sekolah banyak guru yang cenderung tidak memperdulikan bahwa ada seorang muridnya yang menjadi sasaran *Ijime* teman sekelasnya. Dalam skripsinya juga Mihoko menjelaskan bahwa dalam melindungi anak-anak dari *Ijime* ini sangat penting, terutama sekolah dan rumah yang menjadi sistem pelindung bagi anak-anak dari insiden *Ijime*. Untuk mengatasi masalah *Ijime*, guru-guru diharapkan bisa tegas kepada anak-anak agar tidak melakukan hal itu. Guru bekerja sama dengan orang tua dalam mendidik anak dengan baik.

Perbedaan antara penelitian Desi, Mihoko dan penelitian penulis adalah bahwa dalam penelitian Desi dan Mihoko hanya meneliti tentang analisis dan dampak *Ijime* yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Mereka tidak menjelaskan *ijime* melalui sosial media, yaitu *ijime* yang terjadi belakangan ini. Maka dari itu, penelitian ini akan mengisi celah penelitian yang sudah ada sebelumnya yaitu representasi *Ijime* melalui sosial media dalam film.

## **1.6 Landasan Teori**

### **1.6.1 Teori Semiotik**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori Semiotik Charles Peirce. Peirce dilahirkan di Cambridge, Massachusetts, tahun 1839. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda (Danesi, 2010:5). Menurut Peirce dalam Danesi, tanda disebut sebagai *representamen* dan konsep, benda dan gagasan yang diacunya sebagai objek. Makna yang diperoleh dari sebuah tanda disebut *interpretan* (2010: 37-38).



Trikotomi Tanda

Gambar diatas merupakan signifikasi dalam elemen makna Pierce. X merupakan representasi yang dapat didefinisikan sebagai penggunaan tanda (gambar, bunyi, dan lain-lain), Y diistilahkan sebagai objek representasi, dan  $X=Y$  merupakan makna-makna yang dapat diekstraksi dari representasi (Danesi 2010: 24). Charles Sanders Pierce dalam Sobur (2004: 34-35) menegaskan bahwa tanda-tanda berkaitan dengan objek-objek yang menyerupainya, keberadaannya memiliki hubungan sebab-akibat dengan tanda-tanda tersebut. Pierce menggunakan istilah ikon untuk kesamaannya, indeks untuk hubungan sebab-akibat, dan simbol sebagai asosiasi konvensional. Sebuah analisis tentang esensi tanda mengarah pada pembuktian bahwa setiap tanda ditentukan oleh objeknya. Pertama, dengan mengikuti sifat objeknya, kita menyebut tanda dengan ikon. Kedua, kenyataan dan kebenarannya berkaitan dengan objek individual yang disebut indeks. Ketiga, hal itu diinterpretasikan sebagai objek denotatif sebagai akibat dari suatu kebiasaan yang disebut dengan simbol

Dibawah ini merupakan penjelasan mengenai ikon, indeks, dan simbol yang digunakan dalam penelitian (Danesi 2010: 39)

Tabel 1.6.1 Tabel ikon, indeks, dan simbol

TANDA	Hubungan tanda dengan sumber acuan	Contoh	Proses
IKON	Mempresentasikan sumber acuan melalui persamaan	Gambar, foto, patung	Dapat dilihat
INDEKS	Menghubungkan sumber acuan	Aku/kau, disini/disana	Dapat diperkirakan
SIMBOL	Menyandingkan sumber acuan melalui kesepakatan	Kata-kata, isyarat	Harus dipelajari

Ikon menunjukkan kemiripan dengan objeknya berupa foto, gambar, lukisan dan lain-lain. Contohnya foto keponakan saya merupakan ikon, peta merupakan ikon, tanda visual umum yang ditempel dipintu kamar kecil pria dan wanita juga disebut ikon. Indeks merupakan tanda yang hubungan eksistensialnya langsung dengan objeknya. Seperti, asap adalah indeks dari api, bersin indeks dari flu. Simbol merupakan tanda yang memiliki hubungan dengan objeknya berdasarkan konvensi, kesepakatan, atau aturan. Kata-kata umum adalah simbol, palang merah adalah simbol, angka adalah simbol. Sebagai contoh, rambu lalu lintas kuning belah ketupat, merupakan simbol berdasarkan UU lalu lintas yang kita ketahui, ini berarti “peringatan”. Palang di tengah merupakan paduan ikon dan simbol: ini ikonik karena bentuknya sebagian ditentukan berdasarkan bentuk objeknya, namun juga simbolik sehingga kita ingin tahu aturannya guna memahami sebagai “perempatan” dan bukan “gereja” atau “rumah sakit”. Dalam kehidupan nyata, tanda merupakan indeks yang menunjukkan bahwa sebentar lagi kita akan sampai di perempatan, seperti yang ada pada UU lalu lintas.



Gambar 1.6.1 ikon-indeks-simbol (Fiske, 2004: 70-71)

### 1.6.2 Teori Representasi

Teori lain yang akan digunakan adalah teori Representasi Stuart Hall, seorang tokoh *cultural studies* dari Inggris. Hall mengemukakan representasi adalah proses dan produk pemaknaan dari suatu tanda. Tanda yang dimaksud adalah verbal, visual dan audiovisual. Dalam memproduksi makna pada tanda menggunakan media berupa bahasa.

Menurut Hall dalam bukunya *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices* (1997: 18), menyatakan:

*Member of the same culture must share concepts, images, and ideas which enable them to think and feel about the world in roughly similar ways. They must share, broadly speaking the same cultural codes. In this sense, thinking and feeling are themselves system of representation.*

“Anggota dari budaya yang sama harus berbagi konsep, gambar, dan ide-ide yang memungkinkan mereka untuk berpikir dan merasakan tentang dunia dengan cara yang sama. Mereka harus berbagi, secara umum kode-kode budaya yang sama. Dalam pengertian ini, pikiran dan perasaan sendiri merupakan sistem representasi.”

Sehingga melalui bahasa, simbol, tanda, dan ide, makna terhadap segala sesuatu dapat diungkapkan dan dijelaskan. Representasi dapat dikatakan sebagai

produksi makna melalui bahasa yang mempunyai dua prinsip yaitu untuk mengartikan sesuatu, dalam pengertian untuk menjelaskan atau menggambarkannya dalam pikiran atau perasaan kita. Prinsip yang kedua adalah representasi digunakan untuk menjelaskan konstruksi makna sebuah simbol, sehingga dapat mengkomunikasikan makna objek melalui bahasa kepada orang lain yang bisa mengerti dan memahami konveksi bahasa yang sama (1997: 17).

### **1.7 Metode Penelitian**

Sesuai dengan tema dan permasalahan yang akan dibahas dalam film *Intanetto no Mukou Gawa*, maka peneliti menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dan bersifat deskriptif, dimana data yang dikumpulkan dalam bentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka. Dengan metode tersebut, peneliti menjelaskan mengenai bagaimana kondisi *ijime* di Jepang saat ini dengan cara mengumpulkan data yang akan diteliti khususnya pada film *Intanetto no Mukou Gawa*.

#### **1.7.1 Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti adalah dengan studi pustaka. Studi pustaka atau elisitasi dokumen merupakan teknik pengumpulan data yang merujuk pada bahan berupa dokumen, seperti teks berupa bacaan dan teks berupa rekaman audio atau audio visual (Maryaeni, 2005: 73). Data yang akan dikumpulkan peneliti adalah data primer, yaitu adegan-adegan

yang berasal dari film *Intanetto no Mukou Gawa*. Data sekunder, yaitu data-data kepustakaan seperti buku, jurnal, dan sumber internet yang berkaitan dengan *ijime*.

### 1.7.2 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, pertama, peneliti akan menyimak adegan demi adegan yang direpresentasikan melalui film *Intanetto no Mukou Gawa* dengan menggunakan analisis semiotika media. Tujuan dilakukannya analisis semiotika media yaitu untuk mempelajari bagaimana media massa seperti film dapat menciptakan data seperti fiksi dan nonfiksi yang ada dalam film, serta memahami pesan media yang disampaikan kepada kita. Dalam analisis semiotika, media film akan merepresentasikan sesuatu makna yang digambarkan dalam film tersebut (Sobur, 2004: 126-131). Sehingga, peneliti bisa mendapatkan hasil penelitian dari representasi tersebut menurut teori semiotika.

Kedua, setelah menyimak adegan demi adegan dalam film tersebut, peneliti akan mengambil *scene* yang berkaitan dengan tindak *ijime* yang dilakukan terhadap korban, dialog dan gambar.

Ketiga, menjelaskan tanda yang termasuk makna denotasi, konotasi dan mitos.

### 1.8 Sistematika Penelitian

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistem penulisan.

Bab II menjelaskan gambaran *Ijime* di Jepang yaitu konsep *ijime* secara umum, *ijime* dalam sosial media, contoh kasus, serta pemaparan isi film *Intanetto no Mukou Gawa* secara ringkas.

Bab III memaparkan mengenai analisis *Ijime* dalam film *Intanetto no Mukou Gawa*. Peneliti akan memaparkan jenis *ijime* yang ada dalam film.

Bab IV kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

