

**PENGARUH SISTEM INTERAKSI SOSIAL
TERHADAP PERKEMBANGAN KARAKTER TOKOH
KURONUMA SAWAKO DALAM FILM *KIMI NI TODOKE*
KARYA SUTRADARA KUMAZAWA NAOTO**

SKRIPSI

**OLEH:
ADHITYA RULLY VERAWATI
NIM. 0911120053**



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2013**

**PENGARUH SISTEM INTERAKSI SOSIAL
TERHADAP PERKEMBANGAN KARAKTER TOKOH
KURONUMA SAWAKO DALAM FILM *KIMI NI TODOKE*
KARYA SUTRADARA KUMAZAWA NAOTO**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sastra**

**OLEH:
ADHITYA RULLY VERAWATI
NIM. 0911120053**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2013

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Adhitya Rully Verawati telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Esther Risma Purba, M.Si., Ketua
NIP. 19750317 200912 2 002

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si., Penguji Utama
NIP.-

Fitriana Puspita Dewi, M.Si., Pembimbing I
NIP.-

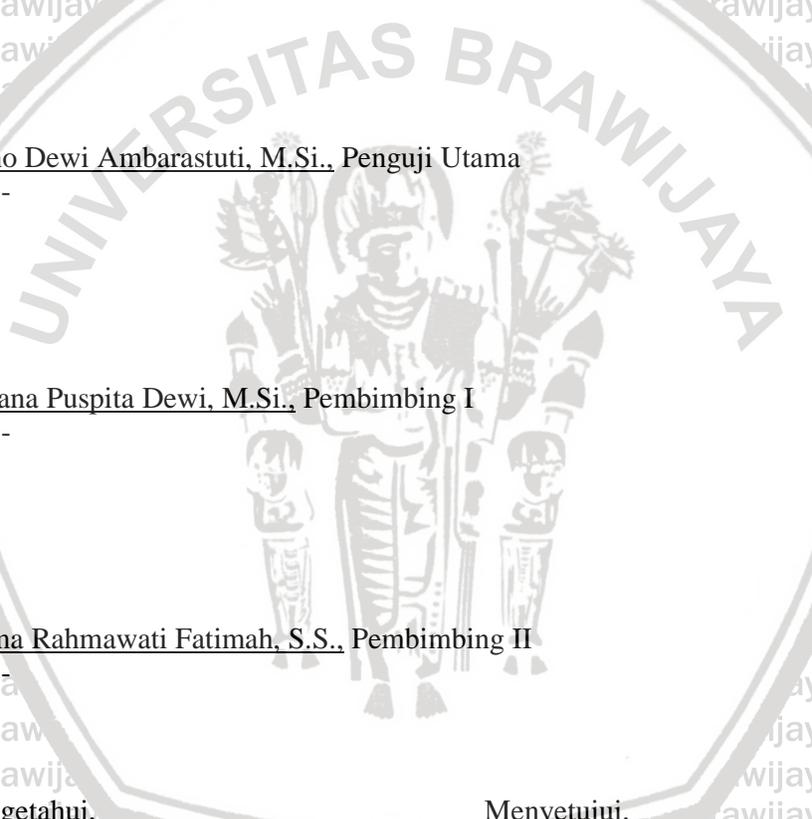
Emma Rahmawati Fatimah, S.S., Pembimbing II
NIP.-

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Menyetujui,
Ketua Program Bahasa dan Sastra

Aji Setyanto, M.Litt
NIP. 19750725 200501 1 002

Syariful Muttaqin, M.A
NIP. 19751101 200312 1 001



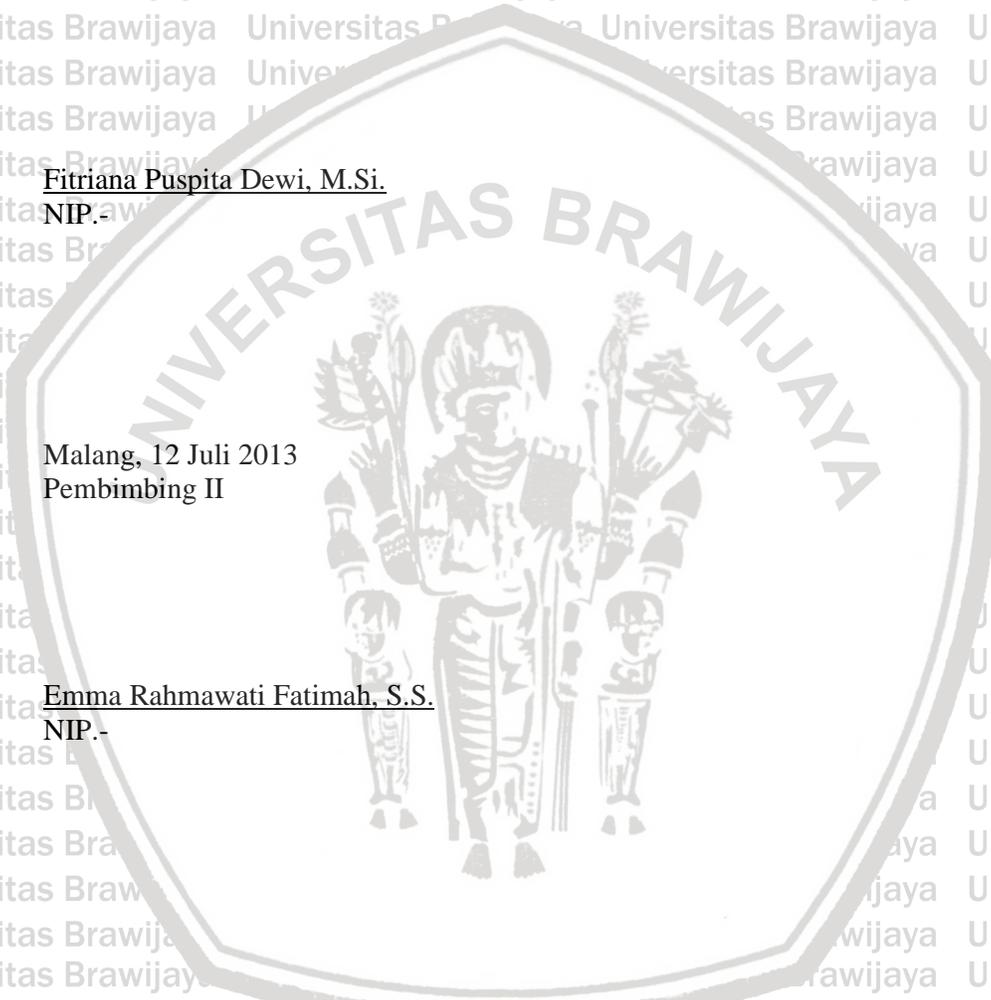
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Adhitya Rully Verawati telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 12 Juli 2013
Pembimbing I

Fitriana Puspita Dewi, M.Si.
NIP.-

Malang, 12 Juli 2013
Pembimbing II

Emma Rahmawati Fatimah, S.S.
NIP.-



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

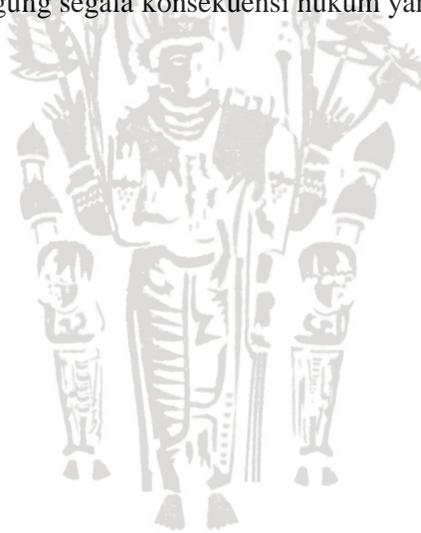
Nama : Adhitya Rully Verawati
NIM : 0911120053
Program Studi : Sastra Jepang

menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika dikemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 12 Juli 2013

Adhitya Rully Verawati
NIM. 0911120053



要約

アディティヤ・ルーリ、ヴェラワティ、2013年、熊澤尚人監督の映画『君に届け』の主人公黒沼爽子の人格形成に対する社会的インターアクションシステムの影響、ブラウイジャヤ大学日本語学科。

指導教員：(I) Fitriana Puspita Dewi (II) Emma Rahmawati Fatimah

キーワード：映画、人格形成、社会的インターアクション、苛め

文学とは、社会的な問題を提示する中で社会との関係を持っているものである。文学の研究とする映画は、社会で発生する問題を表現し、生活の状態を「提示する」という能力を持っている。この問題を映画『君に届け』の中に見つけた。この映画で黒沼爽子は、苛められっ子になっているのに、毎日周りの人々のためいつも良いことにする。社会的インターアクションによって、主人公の人格形成の要因を見つけた。

この映画の中での主人公の人格形成を分析するため、社会学の社会的インターアクションの中心に主人公と周りの人達との関係の理論を使用している。または、より多く分析するために、マイスアンシーンの理論を使用することになる。目的は、黒沼爽子の人格形成に対する社会的インターアクションの影響を検討することである。

結果として、社会的インターアクションの過程の後は、黒沼爽子の性格は進歩を示した。最初の疎外される人生というのが退色し、考えていることを言うためにそれ以上の勇気を作り、住んでいた。主人公黒沼爽子は社会的に分離していた前のグループとお互に通じ合えるようになる。矢野と吉田といった親しい友人もいる。家族や友人の応援のおかげで、爽子は自分に好意を抱く風早に本当の気持ちを伝えることができた。最終的に、ほかの人間と対応するためには、人格形成に影響を与える協力、宿泊施設と同化の形で、爽子には連想対話の過程があった。それに、解離の過程における紛争は、爽子が感じたことを言うことで勇敢な人格形成に影響を与えた。

次の研究者は、この映画について違うアプローチで研究することができると思う。文学の鑑賞を豊かにするために、漫画から映画になることと精神分析的アプローチを使用したらいいと思う。

ABSTRAK

Adhitya Rully Verawati, 2013. Pengaruh Sistem Interaksi Sosial Terhadap Perkembangan Karakter Tokoh Kuronuma Sawako dalam Film *Kimi Ni Todoke* Karya Sutradara Kumazawa Naoto. Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.
Pembimbing : (I) Fitriana Puspita Dewi (II) Emma Rahmawati Fatimah

Kata Kunci : Film, perkembangan karakter, interaksi sosial, *ijime*

Sastra memiliki hubungan erat dengan masyarakat dalam menampilkan masalah sosial. Film sebagai salah satu bahan kajian karya sastra memiliki kemampuan sebagai alat ‘penyaji’ kehidupan dalam menampilkan masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Hal ini tercermin dalam sebuah film, salah satunya adalah film *Kimi Ni Todoke*. Film ini bercerita tentang seorang gadis bernama Sawako Kuronuma yang menjadi korban *ijime*, tetapi justru selalu berusaha melakukan kebaikan untuk orang di sekitarnya setiap hari. Melalui interaksi sosial, penulis menemukan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan karakter yang dialami tokoh.

Untuk mengetahui perkembangan karakter tokoh tersebut, penulis menggunakan pendekatan sosiologi terfokus pada sistem interaksi sosial yang dilakukan oleh tokoh dengan lingkungan sekitarnya. Penulis juga menggunakan teori *mise-en-scene* sebagai teori pendukung dalam penelitian ini guna menganalisis film lebih dalam. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh interaksi sosial dalam perkembangan karakter tokoh Sawako Kuronuma.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah mengalami proses interaksi sosial, karakter tokoh Sawako berkembang. Kehidupan terasing yang awalnya ia jalani, memudar dan menjadikannya lebih berani mengungkapkan apa yang ia pikirkan. Ia dapat berbaur dengan kelompok yang sebelumnya mengisolasi dari pergaulan. Selain itu ia berhasil memiliki kelompok atau teman dekat yaitu Yano dan Yoshida. Berkat dukungan dari keluarga dan teman-temannya, Sawako juga berhasil mengungkapkan perasaannya kepada Kazehaya. Untuk berinteraksi dengan individu lain tokoh Sawako melakukan proses interaksi asosiatif dalam bentuk kerjasama, akomodasi dan asimilasi yang akhirnya mempengaruhi perkembangan karakter tokoh. Demikian pula dengan proses disosiatif, pertentangan atau pertikaian juga mempengaruhi perkembangan karakter tokoh di mana Sawako menjadi berani mengungkapkan apa yang dirasakannya.

Penulis menyarankan pada penelitian berikutnya yang menggunakan film ini sebagai data penelitian, agar menggunakan pendekatan psikoanalisis ataupun alih wahana guna memperkaya apresiasi terhadap karya sastra.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Atas berkat dan anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Sistem Interaksi Sosial Terhadap Perkembangan Karakter Tokoh Kuronuma Sawako dalam *Kimi Ni Todoke* Karya Sutradara Kumazawa Naoto” sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.

Penulisan skripsi ini tidak akan dapat penulis selesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Fitriana Puspita Dewi, M.Si, selaku Pembimbing I serta Ibu Emma Rahmawati Fatimah, S.S, selaku Pembimbing II, yang telah memberikan banyak masukan, bimbingan, saran, dan dukungan dari awal penulisan hingga akhir penulisan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga, sahabat, serta teman-teman angkatan 2009 Program Studi Sastra Jepang yang telah memberikan dukungan luar biasa baik moral maupun spiritual sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki banyak kekurangan,
untuk itu kritik dan saran membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata,
semoga karya ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

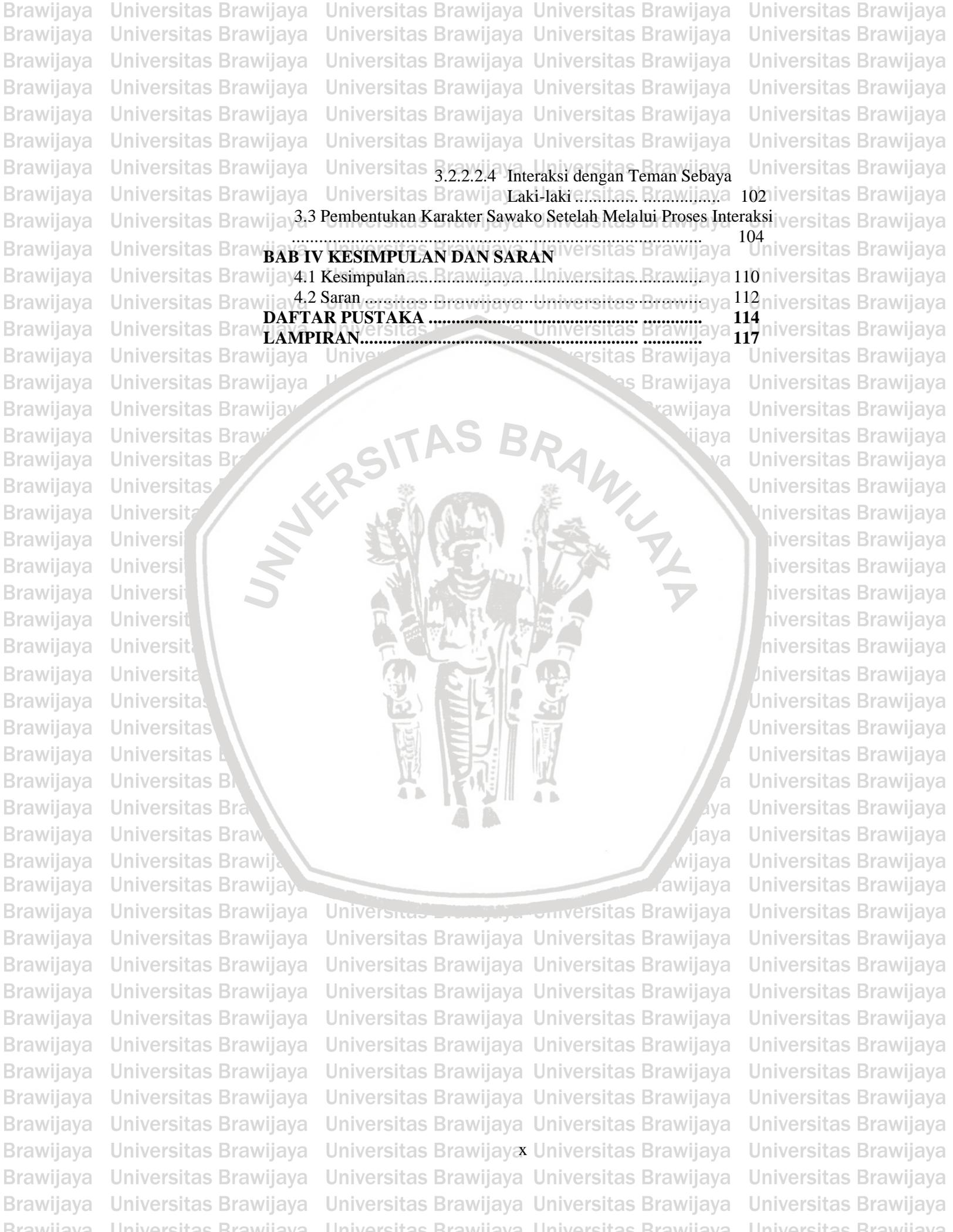
Malang, Juli 2013

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK (BAHASA JEPANG)	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Teori Sosiologi	10
2.1.1 Interaksi Sosial	11
2.2 Sosiologi Sastra	17
2.3 <i>Ijime</i>	18
2.4 <i>Mise-en-scene</i>	21
2.4.1 Ukuran <i>Shot</i> (gambar).....	25
2.5 Penelitian Terdahulu	26
BAB III TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
3.1 Sinopsis	27
3.2 Pengaruh Sistem Interaksi Sosial Terhadap Perkembangan Karakter.....	30
3.2.1 Periode Anak-anak	30
3.2.1.1 Pengaruh Interaksi dengan keluarga	31
3.2.1.2 Proses Identifikasi Karakter Sawako pada Masa Anak-anak	33
3.2.1.3 Proses Imitasi Sawako pada Masa Anak-anak	36
3.2.2 Periode Remaja	38
3.2.2.1 Tindakan <i>Ijime</i> yang Dialami Tokoh Sawako	40
3.2.2.2 Interaksi Sosial Tokoh Sawako Pada Periode Remaja.....	62
3.2.2.2.1 Interaksi dengan Keluarga.....	63
3.2.2.2.2 Interaksi dengan Orang yang Dikagumi.....	69
3.2.2.2.3 Interaksi dengan Teman Sebaya Perempuan.....	82



3.2.2.2.4 Interaksi dengan Teman Sebaya

Laki-laki 102

3.3 Pembentukan Karakter Sawako Setelah Melalui Proses Interaksi

104

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan 110

4.2 Saran 112

DAFTAR PUSTAKA 114

LAMPIRAN 117



DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Ayah Sawako berlari kencang.....	32
2. Ekspresi bahagia ayah dan ibu Sawako saat Sawako lahir....	32
3. Buku yang digunakan ayah Sawako untuk membacakan dongeng.....	33
4. Ekspresi bahagia Sawako kecil saat dibacakan cerita.....	33
5. Sawako memungut sampah kaleng minuman di jalan	35
6. Sawako membuang sampah tersebut ke tempat sampah	35
7. Saat menonton film bersama.....	36
8. Sadako keluar dari frame TV dalam film yang ditonton keluarga Sawako	36
9. Sawako meniru tokoh Sadako.....	36
10. Teman-teman Sawako ketakutan.....	36
11. Sawako dengan ekspresi yang menakutkan.....	40
12. Ekspresi teman yang ketakutan.....	40
13. Sawako menyiram bunga sendiri di sekolah.....	42
14. Sawako menyelesaikan sendiri praktikumnya	42
15. Sawako menghapus sendiri papan tulis	42
16. Sawako memisahkan sendiri botol dan penutupnya.....	42
17. Teman-teman menyebarkan rumor.....	44
18. Sawako dijauhi teman sekelasnya	45
19. Sawako dijauhi teman sekelasnya	45
20. Kazehaya menyapa Kuronuma.....	46
21. Sawako tidak bisa membalas salam Kazehaya	46
22. Sawako tidak sengaja mendengar rumor tentang dirinya	48
23. Kazehaya tidak percaya rumor tentang Sawako	48
24. Sawako menghindari tatapan Kazehaya	50
25. Kazehaya terkena hukuman	51
26. Sawako pulang dengan tangisan	51
27. Sawako tidak sengaja mendengar rumor tentangnya	54
28. Sawako mendengarkan rumor dengan seksama.....	54
29. Sawako menghindar	54
30. Yoshida dan Yano mengetahui rumor baru tersebut	54
31. Sawako bertikai dengan penyebar gosip.....	57
32. Keharmonisan keluarga	63
33. Saat ibu Sawako bercerita kepada suami bahwa Sawako mendapatkan teman laki-laki di sekolah.....	63
34. Ayah Sawako meminta untuk naik bus	65
35. Sawako memberanikan diri meminta izin kepada ayahnya.....	66
36. Ayah Sawako ragu-ragu.....	66
37. Kazehaya mengajarkan Sawako untuk terbuka.....	69
38. Sawako menjadi hantu di acara tes keberanian....	72
39. Kazehaya bercakap-cakap dengan Sawako	72
40. Kazehaya menyusul Sawako.....	75

41. Sawako mengagumi Kazehaya.....	75
42. Sawako berlatih sepak bola sendiri	77
43. Kazehaya meminta penjelasan Sawako	77
44. Sawako menangis	78
45. Kazehaya mencoba memberikan pemahaman kepada Sawako	78
46. Sawako sedang berlatih untuk mengungkapkan perasaannya pada Yano dan Yoshida	81
47. Sawako meminta untuk jadi hantu	83
48. Sawako memiliki teman.....	85
49. Makan ramen bersama	85
50. Sawako tertawa bersama temannya.....	85
51. Pulang bersama Yano dan Yoshida.....	87
52. Sawako tertawa lagi.....	87
53. Yoshida memeluk Sawako.....	89
54. Yoshida dan Yano menanyakan perasaan Sawako pada mereka	91
55. Sawako menghindari	91
56. Sawako bahagia karena penyebar gosip akhirnya memahaminya	94
57. Kebersamaan setelah menghadapi gosip	94
58. Yoshida meminta Sawako agar juga mementingkan diri Sawako sendiri	98
59. Yano meminta Sawako untuk mengungkapkan perasaannya kepada Kazehaya.....	98
60. Sawako berlari menemui Kazehaya	101
61. Sawako menanyakan kepada Ryuu tentang perasaan spesial	103
62. Sawako dan kedua temannya tampak saling berpelukan.....	105
63. Sawako akhirnya tertawa.....	105
64. Sawako berasimilasi dengan kelompok lain	106
65. Sawako mengungkapkan perasaannya kepada Kazehaya ...	107
66. Kazehaya menjawab pernyataan Sawako	107

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Curriculum Vitae.....	117
2. Berita Acara Pembimbingan Skripsi.....	119



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya dunia kesusastraan, dunia sastra tidak lagi terbatas hanya dalam bentuk teks tertulis saja, misalnya novel, puisi, cerpen, atau karya sastra sejenis. Karya sastra kini juga dapat dinikmati dalam bentuk gambar bergerak atau visual. Dalam visualisasi film, penggambaran karakter tokoh, interaksi dengan lingkungan, masyarakat dan berbagai kehidupan di sekitarnya terlihat lebih riil jika dibandingkan dalam bentuk teks saja sehingga bentuk interaksi sosial dan kepribadian menjadi sebuah kajian yang menarik dalam karya sastra, utamanya dalam sebuah film.

Yang dimaksud dengan karya sastra sendiri sejatinya merupakan proses kreatif yang meliputi berbagai tahapan, mulai dari dorongan bawah sadar yang melahirkan karya sastra sampai pada perbaikan terakhir yang dilakukan pengarang sehingga membentuk struktur cerita yang lengkap. Karya sastra sebagai imajinasi dan kreativitas, hakikat karya sastra yang hanya dapat dipahami oleh intuisi perasaan, memerlukan pemahaman yang sama sekali berbeda dengan ilmu sosial yang lain (Ratna, 2011: 11). Dengan menyesuaikan kehidupan manusia saat ini, karya sastra berupa film yang merupakan bentuk visualisasi hidup menjadi sangat diminati. Terutama bagi orang yang pada umumnya jenuh dengan beberapa jenis karya sastra berupa bentuk tertulis seperti novel, cerpen dan puisi. Film juga terdiri atas beberapa unsur pembentuk yang sama dengan karya sastra tulis, yaitu

alur, tema, penokohan, *setting*, dan dialog, sehingga secara garis besar film dapat juga dikatakan sebagai salah satu bentuk karya sastra.

Penokohan merupakan salah satu unsur penting pembentuk cerita dalam karya sastra. Karakter dan peran yang dibawa tokoh dalam suatu cerita berkembang seiring dengan perkembangan cerita yang dibuat oleh pengarang dan dapat membuat penonton merasa ikut serta berada dalam dunia buatan dalam karya tersebut. Perasaan suka atau benci yang meluap-luap dari si penonton merupakan salah satu bentuk bukti otentik bahwa orang yang menikmati karya sastra tersebut terbawa suasana hasil rekaan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita melalui dialog dan tingkah laku mereka. Karya sastra melalui medium bahasa memiliki kemampuan untuk beretorika yang pada gilirannya mampu mempengaruhi emosi-emosi pembacanya atau penikmat karya sastra ini sendiri.

Tentang penokohan yang ada dalam film ini, tentunya tidak akan terlepas dari obyek kajian utamanya yaitu manusia. Lebih jauh, Ratna (2011: 335) mengungkapkan bahwa "...karya sastra menampilkan masalah-masalah sosial yang berbeda-beda sesuai periode, semesta, dan konteks sosial tertentu lainnya.

Pada umumnya ciri yang kedua ini tampak melalui lukisan tokoh, peristiwa dan alur cerita." Masalah-masalah sosial yang terjadi di dalam film juga sangat dipengaruhi dengan adanya proses interaksi sosial masyarakat antar tokoh dalam film tersebut. Karena film merupakan bagian dari sastra yang juga merupakan penyaji sebuah "kehidupan" dan kehidupan ini sebagian terdiri dari kenyataan sosial, walaupun karya sastra juga meniru alam dan dunia subjektif. (Wallek-Warren, 1995:109). Sastra sangat erat hubungannya dengan masyarakat.

Berikut merupakan klasifikasi hubungan deskriptif (bukan normatif) antara sastra dan masyarakat menurut Wellek dan Warren: pertama adalah sosiologi pengarang, profesi pengarang, dan institusi sastra. Dalam hal ini masalah yang saling terkait adalah dasar ekonomi produksi sastra, latar belakang sosial, status pengarang dan ideologi pengarang yang terlihat dari kegiatan pengarang di luar karya sastra; kedua adalah isi karya sastra, tujuan serta hal-hal yang tersirat dalam karya sastra dan berkaitan dengan masalah sosial. Sedangkan yang terakhir adalah permasalahan pembaca dan dampak sosial karya sastra, yaitu sejauh mana karya sastra ini dapat mempengaruhi masyarakat.

Penulis dalam penelitian ini menekankan pada bagaimana isi karya sastra dan hal-hal tersirat berkaitan dengan masalah sosial. Dalam hal ini karya sastra sebagai bentuk cerminan masyarakat menampilkan masalah sosial berkaitan dengan *ijime* atau penindasan, di mana interaksi sosial berperan penting sehingga mempengaruhi perkembangan karakter tokoh di dalam film.

Film merupakan sebuah seni yang paling muda. Film merupakan seni dua dimensi yang tersusun berdasarkan prinsip cahaya dan bayangan dan warna. Karena film juga merupakan salah satu bentuk karya sastra, maka di dalamnya tentu terdapat banyak hal yang dapat dijadikan sebagai bentuk pelajaran, contohnya moral. Selain itu, tentu juga tidak terlepas dari fungsinya sendiri sebagai karya yang menghibur dan mendidik. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Horace bahwa fungsi karya sastra adalah *dulce et utile* yang dapat diterjemahkan sebagai “hiburan” dan “ajaran”, atau “main” dan “kerja”, atau

“nilai terminal” dan “nilai instrumental”, atau “seni” dan “propaganda” (Horace dalam Wellek-Warren, 1995:316).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat dikatakan pula bahwa film tidak hanya memiliki kemampuan untuk menghibur, tetapi juga dapat dijadikan sebagai alat untuk mendidik penontonnya. Mengenai film ini, lebih jauh Thomas Elsaesser dan Malte Hagener dalam bukunya *Film Theory* (2010) mengatakan bahwa :

Another, quite common approach sees film theory as a field of knowledge, which does not evolve its own object of study, but constantly adorns itself with borrowed plumes, and seems to owe its success to a kind of methodological opportunism, as well as to its mercurial adaptive abilities to new intellectual trends.

Pendekatan lain yang umum melihat teori film sebagai salah satu bentuk ilmu pengetahuan yang tidak hanya berdiri sendiri sebagai obyek studi, tetapi terus-menerus meminjam (pendekatan lain) sehingga tampak seperti sebuah metodologi oportunis dan memiliki kemampuan adaptif yang baik sebagai *trend* intelektual yang baru.³

Berdasarkan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, film bukan hanya sebagai media untuk menghibur, tetapi juga sebagai media untuk mendidik dan sebagai salah satu bentuk ilmu pengetahuan, di mana film sebagai ilmu pengetahuan tersebut tidak berkembang sendiri sebagai obyek studi, tetapi berkembang dengan meminjam pendekatan lain (seperti: semiotik, sosiologi, feminis dan lain-lain) sehingga film sebagai ilmu pengetahuan ini memiliki kemampuan lincah yang adaptif dan membentuk intelektual baru yang populer dan dapat dinikmati masyarakat luas.

Film *Kimi Ni Todoke* merupakan salah satu film yang menghibur kalangan muda dan sangat populer pada tahun 2010. Film ini tidak hanya menghibur namun juga secara tidak langsung mendidik penontonnya. Film ini mengangkat fenomena bertema sama dengan tiga film dan drama sebelumnya (film *Kokuhaku*, drama *Nobuta wo Produce* serta drama *Life*) yaitu *ijime* (penindasan), tetapi dengan memberikan gambaran yang berbeda. Pada ketiga film dan drama sebelumnya, korban tindakan *ijime* (penindasan) justru menarik diri dari lingkungan, berlaku destruktif atau melakukan tindakan kriminal di lingkungan sekitar.

Sebagai contohnya, dalam *Kokuhaku* diceritakan bahwa tokoh Watanabe Shuuya korban dari *ijime* yang dilakukan oleh ibunya membuat perilakunya bersifat destruktif, salah satunya dengan membunuh temannya sebagai bentuk pelampiasan frustrasi karena ia tidak mau mengakui bahwa dirinya terbuang dari keluarganya sendiri. Berbeda dengan hal tersebut, dalam film *Kimi Ni Todoke* justru tokoh utama yang terkena tindakan *ijime* berperilaku sebaliknya.

Film ini bercerita tentang seorang gadis yang bernama Kuronuma Sawako yang selalu berusaha melakukan kebaikan setiap harinya. Kuronuma Sawako sering disebut Sadako oleh teman-teman sekelasnya semenjak dia kecil, karena kemiripan penampilannya dengan karakter film horor Jepang *The Ring* yaitu "Sadako". Panggilan Sadako ini terus melekat pada diri Sawako hingga dia SMA. Saat SMA, ada rumor yang beredar di antara teman-temannya bahwa siapa pun yang melihat mata Sawako lebih dari 3 detik, akan mengalami sesuatu yang buruk.

Tetapi Sawako sebagai gadis yang manis, pendiam, pemalu, jujur, mandiri, bertanggung jawab dan selalu senang apabila dapat berguna bagi teman-temannya,

tidak merasa keberatan dengan rumor tersebut dan berusaha menghindari dari teman-temannya agar tidak terjadi sesuatu yang buruk terhadap temannya tersebut. Dia juga tidak keberatan dengan panggilan “Sadako” tersebut dan justru ingin terus melakukan apapun agar dapat bermanfaat untuk orang lain tanpa mementingkan diri Sawako sendiri.

Hingga suatu hari ketika idolanya, Kazehaya, seorang anak yang pandai dan populer di sekolah itu mulai berbicara dengannya, maka mulai dari sinilah Kazehaya mengubah dunia Sawako. Sawako menemukan dirinya dalam sebuah dunia baru, ia memulai untuk membuka diri dan mencoba bisa mengungkapkan apa yang dia rasakan dan berbicara dengan orang lain.

Film ini menjadi sangat menarik untuk dikaji dari aspek sosiologis berkaitan dengan proses interaksi sosial lingkungan tokoh Sawako sebagai anak yang sering ditinds, tetapi tetap berusaha membuat dirinya diterima di lingkungannya, dan bahkan membuat dirinya sedapat mungkin selalu berguna untuk orang-orang disekitarnya tanpa mementingkan diri sendiri. Dia selalu lebih mementingkan kesenangan orang lain dibandingkan diri sendiri. Hal ini menjadi menarik, menilik banyaknya film dan drama yang justru menggambarkan banyaknya korban *ijime* justru menarik dirinya dari kehidupan sosial bermasyarakat dan cenderung melakukan tindakan-tindakan yang tidak rasional seperti bunuh diri, menjauhkan diri dari masyarakat, dan lain sebagainya.

Ijime adalah sebuah tindakan yang dilakukan secara bersama-sama dalam sebuah kelompok siswa bertujuan untuk mempermalukan atau menyiksa baik secara psikologis atau mental, secara fisik ataupun verbal (Sugimoto dalam Sastra,

2009:9). Tindakan *ijime* ini sangat banyak terjadi di Jepang, dan sampai saat ini pemerintah Jepang belum menemukan cara terbaik untuk mengurangi tindakan *ijime* di Jepang yang populer di kalangan siswa sekolah. Sebagai contohnya kasus, seorang anak laki-laki berumur 13 tahun (tidak disebutkan namanya) melakukan bunuh diri. Dia tidak meninggalkan pesan apapun sebelum bunuh diri sehingga apa yang dirasakan olehnya hanya dapat ditebak melalui bunuh dirinya dan kesaksian teman-teman sekelasnya.

Kemudian kasus kedua terjadi di bulan Oktober 2011, seorang anak berumur 14 tahun ditemukan di lantai bawah gedung apartemennya. Disebutkan bahwa dia bunuh diri dengan melompat dari gedung. Dia merupakan seorang siswa kelas 2 di SMP Ojiyama, Otsu, daerah bagian Shiga. Kepala sekolah menyatakan kepada media massa bahwa tindakan yang dilakukan siswanya bukan karena adanya *ijime*, mereka menolak adanya keterkaitan *ijime* dan bunuh diri tersebut. Hingga kemudian 3 siswa yang dicurigai adalah pemimpin tindakan *ijime* tersebut menyatakan bahwa mereka hanya bercanda saja.

Tiga minggu setelah kejadian, dewan pengurus pendidikan menyebarkan angket kepada 859 siswa SMP Ojiyama. Hasil dari angket tidak sama dengan apa yang dikatakan di media massa, sekolah terkesan menutup-nutupi akan hal ini.

Kemudian mingguan *Shukan Shinco* mengutip salah satu pernyataan siswa Ojiyama dalam angketnya, yang mengatakan bahwa sebelumnya siswa (yang bunuh diri) tersebut sering dipaksa untuk melakukan praktek bunuh diri. Hal ini sebenarnya juga sudah didiskusikan dengan guru tetapi para guru tidak berusaha melakukan apapun.

8

Seperti yang dikutip dalam *Shukan Shinco*, siswa (yang bunuh diri) tersebut hampir setiap hari dibawa ke toilet dan dipukuli oleh pelaku *ijime*. Dia disuruh untuk memakan kertas. Pernah juga guru memperingatkan mereka (pelaku *ijime*), tetapi setelah memperingatkan justru guru tertawa bersama mereka. Korban juga berkali-kali menerima perlakuan kekerasan fisik. Pelaku juga mengajak korban *ijime* ke supermarket dan disuruh untuk menguntit barang-barang supermarket tersebut. Demikian surat kabar menyatakan kejadian *ijime* ini.

Maka dengan adanya *ijime* yang sangat kejam ini, bunuh diri menjadi jalan keluar bagi mereka yang menjadi korban dan tidak kuasa untuk melawan ataupun bertahan.

Dengan menilik fakta di atas, film ini menjadi menarik karena memberikan gambaran berbeda dengan kejadian sesungguhnya di Jepang, serta berbeda dengan film pada umumnya yang mengangkat tema sama. Oleh sebab itu, pada penelitian ini penulis akan meneliti tentang pengaruh sistem interaksi tokoh yang ditampilkan dalam film terhadap perkembangan karakter tokoh itu sendiri.

Berdasarkan alasan tersebut penulis mengambil judul “Pengaruh Sistem Interaksi Sosial Terhadap Perkembangan Karakter Tokoh Kuronuma Sawako dalam Film

Kimi Ni Todoke Karya Sutradara Naoto Kumazawa”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : bagaimana proses interaksi sosial dapat

berpengaruh terhadap perkembangan karakter tokoh utama Kuronuma Sawako yang terdapat dalam film *Kimi Ni Todoke*?

1.3 Tujuan Penelitian

Sebagaimana rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh interaksi sosial dalam perkembangan karakter tokoh Kuronuma Sawako dalam film *Kimi Ni Todoke*.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan teori-teori apa saja yang akan penulis gunakan (meliputi teori-teori sosiologi, interaksi sosial, sosiologi sastra, dan konsep-konsep lain yang berkaitan dengan interaksi sosial secara umum.)

Untuk lebih memperjelas kajian film ini, penulis juga menggunakan pendekatan *Mise-en-Scene* sebagai teori pendukung agar dapat menganalisis tentang perangkat dalam film ini sendiri, serta paparan mengenai *ijime*/penindasan di Jepang secara singkat.

2.1 Teori Sosiologi

Semenjak manusia dilahirkan, mereka sudah memiliki naluri untuk hidup berkawan, sehingga mereka disebut makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial tidak bisa dipungkiri bahwa mereka membutuhkan manusia lain untuk dapat hidup.

Hubungan antarmanusia ini memiliki nilai penting yang harus diperhatikan yaitu reaksi yang dihasilkan dari hubungan ini sendiri. Reaksi-reaksi inilah yang nantinya akan mengakibatkan meluasnya sikap tindak seseorang terhadap sesuatu yang ada di sekitarnya. Dalam hal ini manusia cenderung memberikan reaksi dengan menyerasikannya terhadap pihak-pihak lain. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya manusia mempunyai dua hasrat yang kuat dalam dirinya, yakni:

- a. Keinginan untuk menjadi satu dengan sesamanya atau manusia lain sekelilingnya (misalnya, masyarakat) ;

- b. Keinginan untuk menjadi satu dengan lingkungan alam sekelilingnya (Soekanto, 2012 : 23).

Dalam kaitannya dengan sosiologi, sosiologi sendiri merupakan sebuah ilmu yang mempelajari dan menjelaskan berbagai aspek kemasyarakatan (Comte dalam Pitana dan Putu G. Gayatri, 2005:11). Lebih jauh lagi Sharma dalam Pitana dan Putu G. Gayatri juga menjelaskan, bahwa sosiologi merupakan studi tentang kehidupan sosial, bentuk-bentuk hubungan-hubungan sosial, bentuk-bentuk aktivitas atau perilaku manusia dalam masyarakat (Pitana dan Putu G. Gayatri, 2005:12).

Selanjutnya, menurut Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi menyatakan bahwa sosiologi atau ilmu masyarakat ialah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial, termasuk perubahan sosial (Soekanto, 2012:18). Jadi singkatnya sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari masyarakat dan interaksi antar sesamanya. Interaksi sosial sendiri merupakan dasar dari proses sosial yang menunjuk pada hubungan-hubungan sosial yang dinamis sehingga dapat dikatakan bahwa interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial tak mungkin ada kehidupan bersama.

2.1.1 Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Pengertian interaksi sosial menurut Macionis dalam Meinarno dkk (2011:169) menyebutkan bahwa interaksi sosial didefinisikan sebagai proses yang di dalamnya terdapat aksi dan reaksi antar manusia sebagai bentuk relasi antar

12

sesama manusia. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, menyangkut hubungan antar individu, antara kelompok maupun antara individu dengan kelompok manusia. Dengan adanya interaksi sosial ini memberikan pengaruh terhadap tingkah laku individu maupun kelompok dan membentuk struktur masyarakat. Seperti yang dikatakan oleh Cooley dan Mead dalam Horton dan Hunt (1984:110) bahwa kepribadian seseorang dibentuk melalui interaksi sosial dengan orang lain.

Untuk dapat terjadi suatu interaksi sosial, diperlukan dua syarat sebagai berikut :

1. Adanya kontak sosial (*social contact*)
2. Adanya komunikasi (Soekanto, 2012:57).

Kata 'kontak' berasal dari bahasa Latin yaitu *con* atau *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh), sehingga secara harfiah kata 'kontak' bermakna bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak dapat terjadi apabila dua individu (minimal) saling melakukan kontak badaniah. Namun sebagai gejala sosial, kontak tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah, karena individu dapat mengadakan suatu hubungan dengan pihak lain tanpa menyentuhnya. Peran penting teknologi dewasa ini berpengaruh terhadap kontak ini, yaitu ketika dua individu saling berkomunikasi melalui surat, jaringan sosial internet ataupun pesawat telepon dan lain-lain yang tidak memerlukan dua individu untuk saling menyentuh ataupun hanya sekedar bertemu. Dapat dikatakan bahwa kontak badaniah bukan merupakan syarat utama terjadinya kontak sosial.

13

Kontak sosial dapat bersifat primer atau sekunder. Kontak primer terjadi apabila yang mengadakan hubungan langsung bertatap muka, seperti misalnya saling berjabat tangan, saling senyum dan lain-lain. Sedangkan kontak sekunder memerlukan sebuah perantara, baik manusia ataupun benda, misalnya Tono meminta bantuan Lala untuk diperkenalkan dengan Tini. Dalam hal ini, Lala adalah perantara antara Tono dengan Tini sehingga kontak yang terjadi adalah kontak sekunder. Demikian juga apabila Tono dan Tini saling berbicara melalui pesawat telepon, hal ini juga disebut sebagai kontak sekunder karena menggunakan media pesawat telepon dalam bersosialisasi.

Komunikasi sebagai syarat kedua, terjadinya interaksi sosial memiliki arti penting, di mana dalam komunikasi ini seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (berwujud pembicaraan, gerak badaniah ataupun sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Dengan adanya komunikasi, sikap dan perasaan suatu kelompok manusia, antara individu dapat diketahui oleh orang lainnya. Faktor inilah yang nantinya menentukan bagaimana orang lain akan memberikan reaksi dari perasaan yang ingin disampaikan tersebut.

Kontak dapat saja terjadi tanpa komunikasi, seperti dua orang asing bertemu di suatu tempat. Dua orang tersebut misalnya, si A dan si B. Si A berasal dari Jepang dan si B berasal dari Indonesia. Keduanya saling tersenyum dan berjabat tangan. Keduanya bercakap-cakap menggunakan bahasa masing-masing.

Namun, A yang berbicara dalam bahasa Jepang tidak paham dengan bahasa Indonesia yang diucapkan oleh B, begitu pula sebaliknya. Kontak sebagai syarat

pertama telah terjadi, namun komunikasi tidak terjadi (karena keduanya tidak dapat memahami apa yang ingin disampaikan lawan bicaranya). Apabila dihubungkan dengan interaksi sosial, kontak tanpa adanya komunikasi tidak mempunyai arti apa-apa. Singkatnya, interaksi sosial dapat terjadi apabila kedua belah pihak saling memahami maksud /perasaan apa yang ingin disampaikan satu dengan yang lainnya.

Pentingnya kontak dan komunikasi sosial dalam mewujudkan interaksi sosial dapat diuji dengan kehidupan yang terasing (*isolation*). Kehidupan terasing yang sempurna ditandai dengan ketidakmampuan untuk mengadakan interaksi sosial dengan pihak-pihak lain. Dalam bukunya, Soekanto (2012:62-63) menyebutkan bahwa kehidupan terasing dapat terjadi karena beberapa sebab dibawah ini :

1. Secara badaniah seseorang sama sekali diasingkan dari hubungan dengan orang-orang lainnya. Padahal seperti diketahui bahwa perkembangan jiwa banyak dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman masa lalu dalam pergaulan individu dengan orang lain.
2. Kecacatan pada salah satu inderanya.
3. Pengaruh perbedaan ras dan budaya yang pada akhirnya menimbulkan prasangka.

Tanpa interaksi dengan sesamanya, kepribadian manusia tidak akan berkembang. Individu (terutama anak-anak) yang mengalami penolakan secara emosional yang ekstrim dan sangat kehilangan kasih sayang yang wajar, gagal mengembangkan kepribadian yang biasanya kita anggap manusiawi. Dengan

berinteraksi, individu tersebut akan dapat membentuk dan mengembangkan karakternya (Horton dan Hunt, 1984:101).

Interaksi sosial tidak mungkin terjadi bila manusia mengadakan hubungan yang langsung dengan sesuatu yang sama sekali tidak berpengaruh terhadap sistem syarafnya sebagai akibat hubungan yang termaksud. Masih menurut Soekanto (2012:57-58) , bahwa berlangsungnya proses interaksi sosial didasarkan pada berbagai faktor-faktor di bawah ini:

1. Imitasi atau meniru
2. Sugesti, yang berlangsung apabila seseorang memberi suatu pandangan atau suatu sikap yang berasal dari dirinya yang kemudian diterima oleh pihak lain.
3. Identifikasi merupakan kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain.
4. Simpati merupakan suatu proses di mana seseorang merasa tertarik pada pihak lain. Dalam proses ini, perasaan memegang peranan yang sangat penting walaupun dorongan utama simpati adalah keinginan untuk memahami pihak lain dan untuk bekerja sama dengannya.

Dalam berinteraksi sosial dengan lingkungan masyarakat seorang individu akan mengalami berbagai macam bentuk interaksi sosial. Bentuk-bentuk interaksi tersebut dapat berupa kerja sama, persaingan atau bahkan pertentangan. Gillin dan Gillin dalam Soekanto (2012: 64) membagi ke dalam golongan-golongan yang lebih luas lagi. Keduanya membagi 2 macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial, yaitu sebagai berikut :

1. Proses Asosiatif

Terdiri dari :

a. Kerja sama (*Cooperation*), yang merupakan suatu usaha bersama antara individu atau kelompok untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama.

b. Akomodasi, merupakan suatu keseimbangan (*equilibrium*) dalam interaksi antar individu dan kelompok sehubungan dengan norma-norma sosial dan nilai-nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat.

c. Asimilasi, merupakan sebuah proses sosial dalam taraf lanjut. Asimilasi merupakan usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara individu atau kelompok dan juga meliputi usaha untuk mempertinggi kesatuan tindak, sikap dan proses-proses mental dalam memerhatikan kepentingan dan tujuan bersama. Proses asimilasi dapat dipercepat dengan adanya sifat terbuka dari golongan yang berkuasa di dalam masyarakat. Hal ini dapat diwujudkan dengan memberikan kesempatan bagi golongan minoritas untuk memperoleh pengakuan, menggunakan tempat rekreasi dan sebagainya.

2. Proses Disosiatif

Proses disosiatif sering disebut sebagai *oppositional processes* yang sama persis dengan kerja sama, dapat ditemukan pada setiap masyarakat, walaupun bentuk dan arahnya ditentukan oleh kebudayaan

dan sistem sosial masyarakat bersangkutan. Berikut merupakan beberapa bentuk proses disosiatif tersebut:

a. Persaingan (*Competition*), diartikan sebagai proses sosial di mana individu atau kelompok manusia yang bersaing mencari keuntungan melalui bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu menjadi pusat perhatian umum (baik perseorangan maupun kelompok) dengan cara menarik perhatian publik atau dengan mempertajam prasangka yang telah ada tanpa menggunakan ancaman atau kekerasan.

b. Pertentangan (*Conflict*)

Perbedaan ciri-ciri badaniah, emosi, unsur-unsur kebudayaan, pola-pola perilaku dengan pihak lain yang disadari oleh individu maupun kelompok dapat mempertajam perbedaan itu sendiri dan mengakibatkan pertentangan/ *conflict*.

Dari pertentangan ini dapat menghasilkan kerja sama karena dengan terjadinya pertentangan, masing-masing pihak akan mengadakan introspeksi, kemudian mengadakan perbaikan-perbaikan.

2.2 Sosiologi Sastra

Sedikit berbeda dengan sosiologi, bahwa sosiologi sastra adalah analisis karya sastra dalam kaitannya dengan masyarakat (Ratna, 2011: 339). Beberapa buku juga menyebutkan bahwa sosiologi sastra merupakan sebuah ilmu

interdisipliner antara sosiologi sendiri dengan sastra. Pendekatan terhadap sastra yang mempertimbangkan segi-segi kemasyarakatan itu disebut sosiologi sastra dengan menggunakan analisis teks untuk mengetahui strukturnya, untuk kemudian dipergunakan memahami lebih dalam lagi gejala sosial yang ada di luar sastra (Damono, 2003: 3). Jadi, sosiologi sastra ini memberikan ruang yang sangat luas dalam pembahasan karya sastra, di mana aspek ekstrinsik, yaitu aspek-aspek kemasyarakatan juga berperan sebagai latar belakang sosial proses kreatif pembentukan karya sastra.

2.3 *Ijime*

Fenomena *ijime* di Jepang bukan merupakan sebuah fenomena baru. Fenomena ini telah berlangsung sejak lama di Jepang dan mungkin masih sampai sekarang. *Ijime* banyak dilakukan oleh anak-anak di Jepang karena banyak di antara mereka yang mengalami stres terhadap tuntutan akademik yang tinggi sehingga kesempatan untuk berinteraksi dengan sesamanya juga sangat terbatas. Pengertian *ijime* saat ini mengalami perubahan sejalan dengan waktu. *Ijime* berasal dari kata *ijimeru* yang berarti mengusik, menggoda, atau menganiaya, menyakiti secara mental atau fisik orang lain, terutama menyusahkan yang lemah kedudukannya tanpa alasan yang wajar untuk menikmati rasa puas (Matsuura, 1994: 326).

Ijime berbeda dengan perkelahian biasa yang hanya terjadi pada saat itu saja. *Ijime* mempunyai sifat yang berkesinambungan dan terus menerus dilakukan oleh para pelakunya. Menurut Taki (2001), *ijime* dapat terjadi kapanpun, di

sekolah manapun, dan di antara anak-anak manapun. Tindak *ijime* sering dilakukan oleh kelompok kecil di kelas dan para pelakunya berusaha menarik dan melibatkan teman sekelasnya untuk melakukan *ijime* pada target teman sekelasnya. *Ijime* yang dilakukan oleh kelompok ini disebut dengan *shuudan ijime*.

Tindakan *ijime* ini meliputi berbagai macam tindakan negatif, seperti isolasi dari kelompok sosial, menyebarkan rumor atau mencibir, penghinaan, penugasan yang berlebihan agar korban *ijime* gagal menyelesaikan, atau bahkan tindakan peniksaan fisik (Rayner, Hoel, dan Cooper dalam Abe dan Susan J. Henly, 2010: 110).

Tindakan *ijime* ini dilakukan bertujuan menyakiti atau mengganggu korban. Tindakan dapat berupa fisik ataupun mental. *Ijime* secara fisik dapat berupa pengrusakan barang milik orang lain, mendorong, mencakar, dan lain –lain. *Ijime* secara verbal berupa mengejek, mengintimidasi, memberi julukan, mencibir atau berkomentar negatif, sedangkan *ijime* secara mental, yaitu dengan menyebarkan gosip rumor dan pengabaian. *Ijime* secara fisik dominan dialami oleh seorang laki-laki sedangkan *ijime* verbal lebih banyak dialami oleh perempuan. (Ando, Asakura, dan Simons-Morton, 2005; Trembl 2001 dalam Abe dan Susan J. Henly, 2010:111).

Berikut merupakan beberapa bentuk *shuudan ijime* menurut Sase (1992) :

1. *Fuzake no ijime* (ふざけの苛め)

Disebut *fuzake* karena *ijime* dilakukan dalam bentuk sebuah permainan kelompok. Namun permainan ini sebenarnya memiliki tujuan lain yaitu untuk menjahili teman mereka yang tidak di sukai itu.

2. *Mushisuru ijime* (無視する苛め)

Tindakan *ijime* yang ini adalah dengan cara mengabaikan dan tidak memperdulikan temannya. *Ijime* ini tidak disertai dengan penyerangan fisik karena mereka mengabaikan keberadaan target serta mereka mengeluarkan ejekan dan sindiran-sindiran pada dirinya. *Ijime* ini terjadi karena tindakan target tidak sesuai dengan kehendak teman-temannya.

3. *Inshitsu na ijime* (陰湿な苛め)

Merupakan *ijime* yang dilakukan dengan sembunyi-sembunyi. Tujuannya agar tidak diketahui orang dalam kelompoknya atau di luar kelompok bahwa dialah pelaku *ijime*, *ijime* jenis ini biasanya sangat kejam dan berkelanjutan.

4. *Tsukaipasiri no ijime* (使いぼしりの苛め)

Ijime ini dilakukan oleh pelaku dengan cara menyuruh-nyuruh teman sekelasnya untuk melakukan sesuatu. Korban *ijime* diperlakukan seperti pesuruh.

5. *Baikin Ijime* (ばい菌苛め)

Korban *ijime* dianggap membawa kuman atau virus terhadap pelaku dan teman sekelasnya.

6. *Zannin na Ijime* (残忍ないじめ)

Sasaran *ijime* ini biasanya fisik dan mental seseorang dan dilakukan di depan kelompok atau teman-teman sekelas, korban *ijime* pasti akan mengalami cedera.

7. *Hikousei no ijime* (非行性のいじめ)

Ijime yang menjurus ke arah tindak kriminal, yaitu pemerasan. Pelaku

ijime merupakan tipe pembangkang dan tidak mau mengikuti peraturan di sekolah ataupun di rumah.

8. *Nidandate ijime* (にだんだて苛め)

Merupakan tindakan balasan *ijime* kepada orang lain. Pelaku *ijime* pernah menjadi korban tindakan *ijime* dari kelompoknya terdahulu, sehingga dia membentuk kelompok *tsuppari group* dan kemudian mulai menindas sebagian anggotanya atau salah satu anggotanya.

Dalam film *Kimi Ni Todoke* ini, hanya terdapat dua jenis *ijime* yang dilakukan oleh tokoh-tokoh di dalamnya. Tindakan *ijime* tersebut adalah *fuzake no ijime* (ふざけの苛め), *mushisuru ijime* (無視する苛め) dan *zannin na ijime* (残忍ないじめ). Seperti yang telah dijelaskan di atas, tindakan *ijime* dilakukan oleh teman-teman sekelasnya sendiri. Walaupun tidak semua teman sekelasnya, tetapi sebagian besar dari teman-teman Sawako menjauhinya.

2.4 *Mise-en-Scene*

Menurut Dr. Phil Astrid S. Susanto, film adalah gambar yang bergerak dikenal dengan gambar hidup dan gerakan itu merupakan unsur pemberi hidup kepada suatu gambar, tetapi betapapun sempurnanya dan modernnya teknik yang digunakan, belum dapat mendekati kenyataan hidup sehari-hari sebagaimana film.

Untuk meningkatkan kesan dan dampak dari film, film diiringi suara, dapat

berupa dialog atau musik, sehingga dialog atau musik merupakan alat bantu memperkuat ekspresi. Disamping suara musik, warna yang mempertinggi tingkat nilai kenyataan pada film sehingga unsur sungguh-sungguh terjadi sedang dialami oleh khalayak pada saat film diputar makin terpenuhi (Susanto, 1992:247).

Film sendiri juga merupakan sebuah bentuk komunikasi massa yang sangat populer di tengah-tengah masyarakat. Selain mengandung aspek hiburan, juga memuat pesan edukatif. Namun aspek sosial kontrolnya tidak sekuat pada surat kabar atau majalah serta televisi yang memang menyiarkan berita berdasarkan fakta yang terjadi. Fakta di dalam film ditampilkan secara abstrak, di mana tema cerita bertitik tolak dari fenomena yang terjadi di tengah masyarakat (Amir, 1999:27).

Dari deskripsi tentang film di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sebuah film merupakan serangkaian gambar bergerak yang diproyeksikan dalam sebuah layar, yang didalamnya menghadirkan serial peristiwa-peristiwa secara runtut yang bersifat kontinyu (berkelanjutan) dan juga berfungsi sebagai bentuk media komunikasi massa, media hiburan, media edukasi yang didukung dengan unsur ekspresi pemain/tokoh seperti dialog, musik, pencahayaan, warna sehingga mampu menggambarkan kehidupan sehari-hari menjadi senyata mungkin.

Dalam kajian ini karena obyek material penelitian adalah sebuah film, maka diperlukan teknik sinematografi untuk membantu memahami isi cerita dalam film. Rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh sebab akibat yang terjadi dalam ruang dan waktu menjadi sesuatu yang sangat penting dalam film karena mempengaruhi isi film itu sendiri. Di samping

itu dibutuhkan juga suatu plot yaitu rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film untuk membuat film terlihat lebih hidup dan mendekati nyata.

Menurut Prunes (2002), *mise-en-scene* merupakan representasi ruang mempengaruhi tentang bagaimana kita melihat film itu secara keseluruhan. Di bawah ini merupakan beberapa faktor yang menjadi pengaruh tersebut :

1. Dekorasi

Dekorasi merupakan elemen penting dalam menempatkan obyek cerita dan *setting* ke dalam sebuah layar. Dekorasi ini dapat digunakan untuk menjelaskan emosi karakter dan menekankan suasana yang ada dalam film. *Setting* juga memiliki arti yang sangat penting, di mana *setting* harus mempertemukan hubungan antara tema utama film dan aspek-aspek di dalamnya (misalnya sejarah).

2. Pencahayaan / *Lighting*

Intensitas, arah, dan kualitas pencahayaan memiliki efek yang mendalam dalam sebuah gambar. Pencahayaan juga berfungsi sebagai bentuk dramatisasi *shot- shot* tertentu sesuai dengan tuntutan cerita dalam film. Selain itu, pencahayaan juga berfungsi sebagai penunjuk waktu (Semedhi, 2011:74). Pencahayaan dapat menggambarkan karakter, adegan, atau obyek dengan pencahayaan alami sinar matahari atau dengan pencahayaan buatan (misalnya lampu). Misalnya, dalam pencahayaan terang di luar ruangan menggambarkan perasaan yang ceria dan optimis, sedangkan pencahayaan gelap di gang-gang pada film gangster menggambarkan suasana yang suram dan tertekan.

Ditinjau dari penempatannya, sumber cahaya dapat dibagi menjadi empat golongan :

- *Key light* : sumber cahaya utama dengan intensitas yang paling besar.
- *Fill light* : sumber cahaya penyeimbang yang berguna

untuk mengurangi bayangan yang jatuh di sisi kiri atau kanan dari obyek yang mendapat sinar dari *key light*.

- *Back light*

: sumber cahaya yang ditempatkan di atas obyek. Digunakan untuk memberikan kesan tiga dimensi pada gambar.

- *Background light*

: sumber cahaya yang diarahkan ke latar belakang obyek atau di dinding belakang obyek. Tujuannya untuk menghilangkan cahaya yang jatuh di latar belakang obyek (Semedhi, 2011: 72-73).

3. *Space*

Teknik pergerakan kamera yang merekam suatu gambar agar obyek yang diam bisa terlihat bergerak. *Space* atau ruang mempengaruhi bagaimana kita melihat film. Kedalaman, kedekatan, ukuran dan proporsi dalam penempatan obyek dapat dimanipulasi melalui penempatan kamera dan lensanya, pencahayaan, serta dekorasi yang secara efektif akan membentuk suasana atau hubungan antar elemen dalam cerita.

4. *Costume*

Secara sederhana, *costume* merujuk pada pakaian yang digunakan oleh pemain. *Costume* biasanya digunakan untuk membedakan karakter tokoh, menekankan latar, baik latar waktu, latar tempat atau latar sosial dalam film sehingga perbedaan antara karakter tokoh satu dengan yang lainnya tampak jelas.

5. *Acting*

Acting erat kaitannya dengan pergerakan atau tindakan dan ekspresi dari tokoh-tokoh dalam film. Ekspresi wajah yang mereka tampilkan menginterpretasikan kebenaran karakter yang dimainkannya. Jika diperhatikan dengan seksama, cara seseorang memainkan perannya merupakan sesuatu yang menantang karena akan menjadi fokus dalam analisis film itu sendiri.

2.4.1 Ukuran Shot (Gambar)

Seimbang atau tidaknya penempatan obyek dalam sebuah layar dapat memberikan penjelasan yang lebih terhadap tindakan tokoh dalam film, jika dibandingkan hanya dialognya saja. Dalam pengambilan gambar, menurut

Semedhi (2011: 54-57) ada beberapa *shot* dan motivasi dibalik pengambilannya, di antaranya :

- *Big Close Up* : menonjolkan detail/ekspresi, misalnya mata berkedip-kedip.
- *Close Up* : menggambarkan detail benda.
- *Medium Close Up* : menekankan ekspresi wajah/mimik aktor/aktris agar nampak rambut dan asesorisnya.
- *Medium Shot* : menekankan wajah seseorang dan gesture/gerak tangan.
- *Knee Shot* : menggambarkan gerak tangan/pergerakan obyek lamban, misalnya jalan lambat. Harapannya, ekspresi wajah tetap terlihat demikian juga gerakan tangannya atau mungkin apa yang dibawa ditangannya.
- *Full Shot* : menggambarkan gerak cepat (dengan wajah dan ekspresi atau pergerakan seluruh tubuh obyek masih terlihat)
- *Long Shot* : menggambarkan gerak cepat (ekspresi obyek tidak terlihat jelas).
- *Extreme Long Shot* : menggambarkan gerak cepat, situasi, pemandangan (ekspresi obyek tidak terlihat).

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang interaksi sosial dalam film ini sebelumnya sudah pernah ada. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Endra Raharja dari Universitas Brawijaya. Penelitian tahun 2012 dengan judul “Analisis Sistem Interaksi Sosial *Otaku* Dalam Film ‘*Densha Otoko*’ Karya Sutradara Shousuke Murakami”.

Penelitian ini menganalisis interaksi sosial yang dilakukan oleh *Otaku*.

Persamaan dengan skripsi penulis adalah dengan pendekatan sosiologi yang digunakan untuk membahas fenomena yang terjadi di dalam film. Penelitian terdahulu menitikberatkan dalam deskripsi sistem interaksi sosial antar tokoh di dalamnya. Perbedaannya dengan penelitian penulis adalah pada penelitian kali ini penulis menekankan pada proses interaksi sosial yang mempengaruhi perkembangan karakter tokoh utama, di mana tokoh utama adalah korban tindakan *ijime* dari teman-temannya, sedangkan pada tokoh ‘*Densha Otoko*’ obyek yang dijadikan kajian merupakan seorang *Otaku*.

BAB III TEMUAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Sinopsis

Film *Kimi Ni Todoke* adalah film yang bercerita tentang seorang tokoh bernama Sawako Kuronuma yang sejak kecil selalu berusaha melakukan kebaikan setiap harinya. Ia adalah anak perempuan tunggal kesayangan kedua orangtuanya. Sebagai anak tunggal, hidup Sawako sangat bahagia dengan keluarga yang sangat menyayanginya. Pada suatu hari, ketika Sawako masih anak-anak, ia dibacakan dongeng 座敷わらし (*zashikiwarashi*) oleh ayahnya di beranda rumah. Sejak saat itu, ia sangat senang dengan tokoh 座敷わらし (*zashikiwarashi*) dan ingin menjadi seperti tokoh tersebut, karenanya ia berprinsip “selalu bermanfaat untuk orang di sekitarnya”.

Suatu hari, ia bersama dengan keluarganya menonton film horor *The Ring* dan menirukan perilaku tokoh hantu *Sadako* dalam film tersebut yang keluar merangkak dari *frame* TV. Sawako meniru adegan tersebut dan keluar dari lubang tempat dia biasa bermain dengan teman-temannya. Teman-temannya ketakutan dan mengira bahwa dia adalah *Sadako*. Sungguh malang sekali, mulai hari itu nama Sawako berubah menjadi *Sadako*. Panggilan *Sadako* ini terus melekat pada diri Sawako hingga dia SMA. Semenjak nama *Sadako* ini melekat dengan dirinya, ia terus dijauhi oleh teman-temannya.

Saat SMA, ada rumor yang beredar di antara teman-temannya bahwa siapapun yang melihat mata Sawako lebih dari 3 detik, akan mengalami sesuatu

yang buruk. Namun, Sawako sebagai gadis yang baik, pemalu, jujur, mandiri, bertanggung jawab dan selalu senang apabila dapat berguna bagi teman-temannya, tidak merasa keberatan dengan rumor tersebut dan justru berusaha menghindari dari teman-temannya agar tidak terjadi sesuatu yang buruk terhadap temannya tersebut.

Hingga suatu hari ketika Kazehaya, seorang anak yang pandai dan populer di sekolah itu mulai berbicara dengannya, maka mulai dari sinilah Kazehaya mengubah dunia Sawako. Kazehaya yang tidak mempercayai setiap rumor buruk tentang Sawako, karena ia melihat Sawako adalah anak yang baik hati. Kazehaya mengajarkan pada Sawako untuk mulai membuka diri dan mencoba mengungkapkan apa yang dia rasakan dan berbicara dengan orang lain. Kemudian Sawako berhasil menjalin pertemanan dengan Yano, Yoshida, dan Ryuu. Yano dan Yoshida akhirnya menjadi teman akrabnya.

Rumor buruk berikutnya juga beredar di sekolah dan memaksa Sawako untuk menjauh dari Yano, Yoshida, Ryuu dan Kazehaya. Walaupun sebenarnya ketiganya tidak terlalu memperdulikan rumor tersebut dan menerima Sawako apa adanya, tetapi Sawako justru menjauhi mereka dengan harapan bahwa dengan menjauhkan diri dari ketiganya akan menjaga *image* mereka tetap baik. Walaupun itu berarti, Sawako akan merasa kesepian dan dia mengorbankan pertemanannya demi *image* ketiganya.

Kemudian diketahui bahwa penyebar rumor tersebut adalah Kurumizawa, yang tidak lain adalah gadis cantik di sekolah itu. Kurumizawa menyukai Kazehaya sejak lama tidak menyukai kedekatan Sawako dengan Kazehaya,

sehingga ia menyebarkan rumor-rumor yang tidak menyenangkan tentang Sawako, Yano dan Yoshida. Namun, justru dengan adanya rumor tersebut hubungan Sawako dan Kazehaya semakin dekat. Sawako akhirnya menyadari bahwa perasaan yang dimilikinya terhadap Kazehaya tidak hanya sekedar mengagumi, namun perasaan spesial untuk Kazehaya. Demikian juga dengan Kazehaya, sejak pertemuan pertama dengan Sawako, ia merasakan bahwa perasaan yang dimilikinya semakin besar untuk Sawako. Akhirnya mereka saling mengungkapkan perasaan mereka di suatu penghujung akhir tahun. Tepat di malam pergantian tahun baru, di mana seharusnya pada hari itu Sawako merayakan hari ulangtahunnya bersama keluarga.

Tokoh Sawako Kuronuma dalam film *Kimi Ni Todoke* ini menjadi tokoh utama cerita dalam film. Ia merupakan tokoh yang paling banyak disorot oleh kamera dan diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Tokoh utama ini secara keseluruhan merupakan tokoh yang selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, sehingga kehadirannya sangat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan. Ia selalu hadir sebagai pelaku, atau yang dikenai kejadian dan konflik penting yang mempengaruhi perkembangan plot.

Diceritakan bahwa tokoh Sawako menjadi sedikit tertutup karena adanya tindakan *ijime*, tetapi ia tidak menjauhkan diri dari lingkungan sekitarnya dan justru melakukan kebaikan setiap harinya seperti apa yang diajarkan oleh ayahnya sejak kecil. Tokoh ini juga mempunyai krisis kepercayaan diri sehingga enggan untuk berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, ia juga mudah untuk salah paham

dengan orang-orang yang berada di sekitarnya. Bahkan sangat sulit baginya untuk mengungkapkan apa yang sedang dirasakan dan dipikirkannya.

3.2 Pengaruh Sistem Interaksi Sosial Terhadap Perkembangan Karakter

Untuk mengetahui pengaruh interaksi sosial yang dilakukan tokoh Sawako Kuronuma terhadap perkembangan karakternya, penulis akan membaginya ke dalam dua periode yaitu, periode anak-anak dan periode remaja. Kedua periode ini memiliki jarak masa yang relatif pendek, namun perbedaan proses interaksi sosial dapat jelas diamati dari rentang waktu ini. Maka dengan demikian penulis menjabarkannya sebagai berikut.

3.2.1 Periode Anak-Anak

Sepanjang hidup perkembangan kepribadian seseorang akan sangat dipengaruhi oleh orang-orang yang ada di sekitarnya. Periode anak-anak merupakan periode emas pembentukan karakter seseorang. Piaget meyakini bahwa anak-anak berfikir dengan cara yang berbeda dari orang dewasa, dan bahwa manusia secara umum memang direncanakan secara biologis untuk bergerak maju ke arah rasional dan logis melalui serangkaian tahapan perkembangan yang dapat diduga (Horton dan Hunt, 1984:112). Lingkungan yang dimiliki oleh anak-anak semasa perkembangannya berkisar antara keluarganya saja, sehingga pembentukan karakter pada masa anak-anak ini sebagian besar merupakan pengaruh dari interaksi dengan keluarganya.

3.2.1.1 Pengaruh Interaksi dengan Keluarga

Keluarga merupakan kelompok pertama yang dikenal oleh seseorang dalam hidupnya. Seperti yang diungkapkan Horton dan Hunt bahwa kelompok keluarga adalah kelompok yang terpenting, karena kelompok ini merupakan kelompok satu-satunya yang dimiliki bayi selama masa-masa yang paling peka (Horton dan Hunt, 1984:101). Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan Hurlock, bahwa orang tua, saudara-saudara kandung, dan sanak saudara yang lain merupakan dunia sosial bagi anak-anak, maka bagaimana perasaan mereka kepada anak-anak dan perlakuan mereka merupakan faktor penting dalam pembentukan konsep diri, yaitu pola inti kepribadian. Glasner juga menambahkan bahwa konsep diri anak terbentuk “di dalam rahim keluarga” (Hurlock, 1980:132).

Karena lingkungan anak-anak terbatas pada rumah dan anggota keluarga, tidaklah mengherankan bahwa banyak kondisi dalam keluarga yang turut membentuk konsep diri dalam tahun-tahun awal dari masa anak-anak. Hubungan anak dengan keluarga umumnya penting, tetapi sikap orang tua merupakan unsur paling penting (Hurlock: 1980:132).

Ini yang menjadi alasan penting mengapa peran keluarga yang harmonis sangat besar dalam pembentukan karakter seorang anak. Seorang anak yang tumbuh di keluarga yang bahagia, harmonis mengalami pembentukan karakter yang lebih baik jika dibandingkan dengan anak yang dibesarkan oleh keluarga yang penuh konflik, tidak harmonis dan cenderung mengabaikan keberadaan putra-putrinya. Dari pembentukan karakter dalam keluarga tersebut, seiring

meluasnya hubungan interaksi dengan teman-teman sebayanya kemudian karakter individu berkembang (Hurlock, 1980:132).

Keluarga Sawako dalam film ini dapat dikatakan sebagai keluarga yang sangat mencintai anaknya. Terutama sang Ayah. Kecintaan ayah Sawako terhadap putrinya, terwujud ketika di hari kelahiran putrinya tersebut, ayah Sawako berlari meninggalkan konser orkestra penting yang sedang dijalaninya di malam tahun baru. Padahal konser ini adalah konser orkestra yang setiap tahun rutin dijalaninya. Ia berlari sekuat tenaga meninggalkan gedung pertunjukkan, mengesampingkan konsernya, bahkan ia sudah tidak memperdulikan hal lain kecuali putrinya.



Gambar 01. Ayah Sawako berlari kencang



Gambar 02. Ekspresi bahagia Ayah dan Ibu Sawako, saat Sawako lahir

(Adegan menit ke 00:00:38-00:01:01)

15年前の大晦日、お父さんは毎年かかさず参加してる新味楽団をコンサートを
 放り出し、全力で試走をしたそうだ。

*Jyuugonen mae no oomisoka, Otousan ha maitoshi kakasazu sankashiteru shinmi
 gakudan no konsaato wo houridashi, zenryoku shisou wo shitasouda.*

Saat malam tahun baru 15 tahun yang lalu, ayahku sekuat tenaga berlari,
 melewati konser orkestra penting yang setiap tahun diikutinya.

Adanya bukti di atas mendukung pengorbanan besar yang dilakukan sang ayah demi melihat kelahiran putrinya, yaitu Sawako. Kecintaan ayahnya terhadap putrinya ini mendukung pembentukan karakter tokoh Sawako, di mana keberadaan keluarga yang harmonis dan mencintainya ini kemudian memberikan pengaruh pendidikan kepribadian tokoh sendiri pada masa anak-anak. Tokoh

Sawako menjadi anak semata wayang yang penurut dalam keluarganya. Ini sebagaimana yang diungkapkan oleh White, Shaffer, dan Dunn bahwa ciri-ciri kepribadian individu dibentuk pada tahun-tahun pertama dalam lingkungan keluarga (White, Shaffer, dan Dunn dalam Horton dan Hunt, 1984: 101).

Tokoh Sawako dalam hal ini termasuk ke dalam tokoh yang beruntung karena dapat hidup dengan keluarga yang harmonis dan ia juga mendapatkan pendidikan yang baik dari orangtuanya sejak ia masih kecil, seperti yang diperlihatkan pada sinopsis sebelumnya.

3.2.1.2 Proses identifikasi karakter Sawako pada masa anak-anak

Pada suatu hari, ayah Sawako membacakan dongeng 座敷わらし (*zashikiwarashi*) kepadanya di beranda rumah. Sawako sangat senang dengan cerita yang ada di dalam dongeng 座敷わらし (*zashikiwarashi*) tersebut. Diceritakan bahwa tokoh dalam dongeng tersebut adalah hantu yang setiap harinya melakukan kebaikan dan selalu ingin bermanfaat bagi sekitarnya sehingga kehadirannya membuat orang lain bahagia.



Gambar 03. Buku yang digunakan Ayah Sawako untuk membacakan dongeng



Gambar 04. Ekspresi bahagia Sawako kecil saat dibacakan cerita



Gambar 05. Sawako memungut sampah kaleng minuman di jalan
(Adegan menit ke 00:01:02-00:01:23)



Gambar 06. Sawako membuang sampah tersebut ke tempat sampah

お父さん : 座敷わらしは人を幸せにするんだよ
 爽子 : 幼稚園で、座敷わらしみたいと言われたのがとても嬉しくて、ほんものの座敷わらしみたいにみんなの役に立ちたくて、一日に一全をもっとに過ごしてきたけれど (ナレーション)
 Otousan : *Zashikiwarashi ha hito wo shiawase ni surundayo*
 Sawako : *Youchien de, zashikiwarashi mitai to iwareta no ga totemo ureshikute..Honmono no zashikiwarashi mitai ni minna no yaku ni tachitakute, ichinichi ni ichizen wo motto ni sugoshitakeredo(nareeshon)*

Ayah : Hantu anak kecil ruang tatami itu membuat orang lain bahagia lo
 Sawako : Saat aku masih TK, aku sangat senang karena ayah bilang aku mirip dengan anak kecil di ruang tatami..Seperti halnya anak kecil di ruang tatami itu, aku ingin berguna untuk orang-orang, maka setiap hari aku melewatkannya dengan berbuat kebaikan. (narasi).

Sawako merasa tertarik dengan karakter tokoh yang berada di dalam dongeng 座敷わらし (*zashikiwarashi*) tersebut dan ia ingin menjadi sama persis seperti hantu 座敷わらし (*zashikiwarashi*) tersebut, ia ingin supaya dirinya bermanfaat bagi sekitarnya dan melakukan minimal satu kebaikan setiap harinya.

Faktor ini dalam proses interaksi sosial menurut Soekanto (2012) disebut sebagai proses identifikasi. Proses identifikasi ini terjadi karena adanya keinginan Sawako untuk menjadi sama dengan pihak lain. Pihak lain yang dimaksud disini adalah tokoh hantu dalam dongeng 座敷わらし (*zashikiwarashi*), yang tidak lain adalah tokoh hantu dalam buku dongeng yang dibacakan untuknya. Sawako kecil

menganggap bahwa tipe ideal yang dapat dicontoh baginya saat itu adalah 座敷わらし (*zashikiwarashi*) tersebut.

Proses identifikasi ini akhirnya mempengaruhi tindakan dan pandangan dalam diri Sawako kecil karena karakter tokoh dalam dongeng tersebut melembaga dalam dirinya. Diperkuat dengan adanya unsur *mise-en-scene* yang bekerja, yaitu *acting* Sawako kecil. *Acting* Sawako kecil yang sedang tertawa bahagia menyiratkan pesan bahwa dia benar-benar senang dengan dongeng tersebut dan ingin menjadi sama seperti tokoh di dalamnya. Bahkan potongan rambut Sawako kecil ini juga sama persis dengan sampul depan buku dongeng tersebut. Kemudian unsur *mise-en-scene* lainnya adalah *space*, di mana pengambilan gambar buku dongeng dengan *shot big close up* yang menggambarkan detail buku tersebut, dimaksudkan bahwa buku ini memiliki peran penting, dalam hal ini buku ini berperan sebagai pembentukan karakter Sawako kecil dan ini juga didukung dengan ekspresi wajah Sawako kecil mendominasi sebagian besar layar.

Proses identifikasi ini tidak berhenti di situ, identifikasi yang melembaga di dalam diri Sawako kecil diperkuat pula dengan monolog Sawako yang mengatakan bahwa ia ingin seperti anak kecil di ruang tatami sehingga ia melakukan kebaikan setiap hari. Keinginannya tersebut termanifestasi dalam bentuk perbuatan membuang kaleng ke tempat sampah, di mana tidak ada orang yang peduli akan sampah tersebut saat itu. Melalui contoh kecil ini maka, dapat dikatakan bahwa proses identifikasi yang dilakukan tokoh Sawako kecil ini benar-benar melembaga ke dalam dirinya, bahkan hingga setelah bertahun-tahun

berikutnya dan Sawako sudah sedikit lebih besar. Dan akhirnya mempengaruhi karakter dan perilakunya di kehidupan sehari-hari.

3.2.1.3 Proses imitasi Sawako pada masa anak-anak

Tidak hanya hal baik saja yang dipelajari oleh Sawako semasa ia masih kecil. Ia juga mempelajari atau mendapatkan pengaruh dari film yang ia tonton dari TV ketika bersama dengan keluarganya. Ia meniru perilaku salah satu tokoh film horor Jepang *The Ring* yaitu Sadako, sehingga ia mendapatkan 'kemalangan' karena meniru perilaku tokoh tersebut.



Gambar 07. Saat menonton film bersama



Gambar 08. Sadako keluar dari frame TV dalam film yang ditonton keluarga Sawako



Gambar 09. Sawako meniru tokoh Sadako



Gambar 10. Teman-teman Sawako ketakutan

(Adegan menit ke 00:01:29-00:01:48)

中学生徒たち	: 貞子?
中学生徒たち	: 貞子だ! ハあああ~
爽子	: 中学生のとき、「貞子」と呼び間違えられたのが運のつき
Chuugakuseitachi	: Sadako?
Chuugakuseitachi	: Sadako! Haaa~
Sawako	: Chuugakusei no toki, [Sadako] to yobi machigaerareta

no ga un no tsuki

Murid-murid SMP : Sadako?

Murid-murid SMP : Ya, Sadako! Haaa~

Sawako : Ketika aku SMP, nasib melekat padaku, aku salah dipanggil dengan nama "Sadako"

Akibat meniru perilaku tokoh Sadako ini, teman-teman Sawako ketakutan dan berlari meninggalkannya. Dia tidak merasa bahwa tindakannya ini menyimpang. Ini menunjukkan adanya proses sosial, di mana imitasi/meniru terhadap apa yang ada di sekitarnya atau apa yang dilihatnya. Hal ini tidak terlepas dari peran serta kedua orangtuanya dalam mengarahkan anak-anaknya terhadap apa yang ditontonnya. Tontotan yang kurang berkualitas juga menyebabkan menurunnya kualitas pendidikan yang diterimanya. Walaupun dalam prakteknya Sawako ditemani oleh kedua orangtua, tetapi kedua orangtuanya tidak memberikan bimbingan terhadap isi film tersebut, justru kedua orangtua juga ikut ketakutan melihat film horor *The Ring* tersebut.

Ketakutan orang tua terhadap film ini ketika menonton bersama dapat dilihat dari unsur *mise-en-scene* yang bekerja yaitu *acting*. Melihat ekspresi yang ditampilkan sang ayah dengan mata melotot, tangannya memegang erat tangan Sawako, serta suara kaget yang terdengar jelas menunjukkan bahwa sang ayah ikut ketakutan melihat film tersebut. Sang ibu yang juga ikut menonton sambil memegang cangkir teh, menunjukkan ekspresi sama, yaitu ekspresi ketakutan dan tegang dalam menonton film horor ini. Akibat semuanya sama-sama tegang sehingga Sawako kecil tidak mendapatkan bimbingan tentang film ini, dan dengan mudah ia meniru tindakan yang menyimpang, yaitu menirukan Sadako keluar dari *frame* TV yang terlihat mengerikan bagi keluarga Sawako. Kemudian hal ini

mengakibatkan kerugian bagi Sawako kecil, karena tindakan meniru perilaku dari tokoh Sadako dalam film *The Ring* ini, akhirnya ia mendapatkan julukan “Sadako” oleh teman-temannya waktu itu.

Dengan melihat beberapa bukti di atas, maka dapat dikatakan bahwa keluarga Sawako yang harmonis, bahagia mempengaruhi karakter Sawako menjadi gadis yang penurut dan baik hati. Dikarenakan keluarganya mengajarkan untuk selalu berbaik hati dengan orang lain, salah satu caranya adalah dengan memberikan pendidikan dari sebuah cerita dongeng 座敷わらし (*zashikiwarashi*). Melalui cara ini kepribadian Sawako terbentuk menjadi gadis yang baik, penurut dan ingin selalu berguna untuk orang-orang sekitarnya.

Didikan dari keluarga tersebut akhirnya membawa pengaruh besar terhadap pembentukan karakter anak. Sesuai dengan pendapat Hurlock yang menyatakan bahwa keharmonisan keluarga juga menjadi faktor lain pembentukan karakter tokoh pada periode anak-anak, dimana karakternya semasa anak-anak menjadi dasar pola kepribadian diri yang selanjutnya akan mengalami perkembangan di periode remaja (Hurlock, 1980:207). Perilaku menyimpang dari film yang ditonton bersama keluarga juga memberikan pengaruh terhadap Sawako, dan menjadikan dia meniru perilaku tokoh Sadako dalam film *The Ring* tersebut.

Ini merupakan bukti otentik bahwa interaksi sosial dengan orang sekeliling kita ketika masih kecil, sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter.

3.2.2 Periode Remaja

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, yang dimulai pada saat terjadinya kematangan seksual yaitu

antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda (Soetjiningsih, 2004:45), sedangkan masa remaja menurut Hurlock adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Hurlock, 1999:206). Masa dewasa menurut Hurlock (1980) dimulai dari umur 21 tahun sampai 40 tahun. Dalam perkembangan periode remaja ini, selain keluarga yang sangat berperan dalam perkembangan karakter Sawako, kelompok lain juga sangat berperan penting. Kelompok yang dimaksud ini adalah kelompok sebaya atau sepermainan, yaitu kelompok yang sama usia dan statusnya.

Pengaruh dari keluarga yang sangat menyayangi Sawako sejak ia masih kecil, membentuk karakter Sawako menjadi gadis yang penurut dan selalu berlaku baik terhadap orang-orang di sekitarnya. Ia selalu berusaha melakukan hal yang baik setiap hari. Setelah ia beranjak ke usia remaja perilakunya yang mirip dengan tokoh Sadako, membuatnya dianggap aneh oleh teman-teman sekelasnya. Hal ini menyebabkan ia terkena tindakan *ijime*. Namun, karena pengaruh dari didikan orang tua yang ia dapatkan semasa anak-anak adalah pengaruh yang baik, maka tindakan *ijime* yang dikenakan padanya tidak otomatis menjadikan ia pribadi yang berlaku destruktif terhadap orang-orang di sekitarnya.

Kegagalan seorang anak untuk mendapatkan pengakuan sosial dalam kelompok sepermainan sering diikuti oleh pola penolakan sosial dan kegagalan sosial seumur hidup (Horton dan Hunt, 1984:102). Ketika ini, teman-teman Sawako (Kazehaya, Yoshida, Yano dan Ryuu) di sekolah menjadi bagian yang berperan sangat penting, karena perlakuan mereka terhadapnya dan cara mereka

bersosialisasi akan mempengaruhinya. Keberadaan teman-teman yang selalu mendukung, toleransi tinggi terhadap sikap Sawako, menjadikan Sawako tumbuh sebagai seorang gadis yang baik dan akhirnya memiliki keberanian untuk mengungkapkan perasaannya. Banyak studi telah menunjukkan bahwa pada usia 15 tahunan (remaja) kelompok sebayalah yang menjadi kelompok referens sangat penting dan barangkali merupakan pengaruh yang paling penting terhadap sikap, tujuan, serta norma perilaku (Horton dan Hunt, 1984:102-103).

3.2.2.1 Tindakan *Ijime* yang dialami tokoh Sawako

Sejak peristiwa nama “Sadako” melekat pada diri Sawako itu, nama “Sadako” ini selanjutnya menjadi nama julukan untuknya, atau nama ejekan dan sindiran karena perilaku kesehariannya yang mirip dengan Sadako itu tidak berubah hingga ia dewasa. Setiap orang yang bertemu dengannya merasa ketakutan karena ekspresi yang diperlihatkan Sawako kepada mereka juga menakutkan, sehingga ketika mereka bertemu hanya mengucapkan permintaan maaf kepadanya dan segera pergi. Namun Sawako tidak merasa bahwa hal itu adalah hal buruk yang dilakukannya, ia justru tidak memahami mengapa setiap orang yang bertemu dengannya malah takut dan hanya meminta maaf lalu pergi.

Ini seperti yang terlihat pada gambar dan narasi berikut.



Gambar 11. Sawako dengan ekspresi yang menakutkan (Adegan menit ke 00:02:10-00:02:31)



Gambar 12. Ekspresi teman yang ketakutan

爽子 : あの、これ、落ちましたけど。

女の子 1 : 貞子!

女の子 2 : ごめんなさい

爽子 : 誰に話しかけても、なぜか怖がられたり、誤れてばかりで

Sawako : *Ano, kore, ochimashiakedo..*

Onna no ko 1 : *Sadako!*

Onna no ko 2 : *Gomennasai*

Sawako : *Dare ni hanashite kaketemo, naze ka kowagararetari, ayamarete bakari de*

Sawako : Eh, ini, kamu menjatuhkannya..

Perempuan 1 : Sadako!

Perempuan 2 : Maafkan aku

Sawako : Dengan siapapun aku mengajak berbicara, mereka terlihat ketakutan, dan meminta maaf padaku

Sawako, pada gambar di atas ini sebenarnya ingin membantu seorang anak perempuan yang ternyata adalah teman sekelasnya dikarenakan sapu tangannya tidak sengaja terjatuh. Namun, ternyata perempuan tersebut justru ketakutan melihat ekspresi Sawako yang memberikan sapu tangan dengan wajah menunduk dan menakutkan seperti tokoh film horor *The Ring* yaitu Sadako. Ini bukti lain bahwa, proses imitasi yang dilakukannya sewaktu kecil berkembang menjadi bentuk identifikasi karakternya. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Soekanto bahwa ada kemungkinan proses identifikasi ini diawali dari imitasi ataupun sugesti sehingga imitasi untuk menjadi tokoh Sadako yang dilakukan Sawako kecil akhirnya berkembang dan melembaga ke dalam dirinya hingga dewasa.

Unsur *mise-en-scene* yang bekerja di antaranya adalah *space* dan *acting* Sawako serta kedua temannya. *Space* ini terlihat dari kamera yang memanipulasi pengambilan gambar tokoh Sawako. Tokoh Sawako seakan-akan berada jauh dari

kedua teman perempuan sebelumnya. Hal ini memperlihatkan adanya jarak antara Sawako dengan kedua temannya, sehingga membuatnya sulit untuk berinteraksi.

Selain itu, unsur *acting* teman perempuan Sawako yang terlihat ketakutan dan tidak mau mendekati tokoh Sawako saat mengambil sapu tangan juga memberikan satu tanda bahwa mereka menjaga jarak dengan Sawako dan takut untuk bergaul dengannya.

Oleh karena ekspresi menakutkan yang sering ditunjukkan kepada orang lain tersebut, Sawako dijauhi oleh teman-temannya. Ia menjadi pribadi yang tertutup dan cenderung melakukan segalanya sendirian, mandiri tanpa bantuan orang lain. Namun demikian, ia adalah gadis yang baik dan selalu berusaha bahwa setiap harinya ia harus berguna. Hal tersebut seperti yang ditunjukkan dalam gambar berikut.



Gambar 13. Sawako menyiram bunga sendiri di sekolah



Gambar 14. Sawako menyelesaikan sendiri praktikumnya



Gambar 15. Sawako menghapus sendiri papan tulis



Gambar 16. Sawako memisahkan sendiri botol dan penutupnya

(Adegan menit ke 00:04:29-00:04:55)

Prinsip untuk melakukan kebaikan setiap hari yang sejak kecil memang sudah tertanam, masih terus dilakukannya hingga dewasa. Seperti ilustrasi gambar di atas, melakukan kebaikan setiap hari yang menjadi prinsip Sawako ini akhirnya mendorong dirinya untuk mandiri. Melakukan segalanya sendirian tanpa bantuan orang lain. Oleh karena itu, Sawako menjadi sangat sulit untuk berinteraksi dengan teman-temannya.

Hingga nama “Sadako” akhirnya menjadi nama sindiran, sekaligus julukan baginya, dan ia menjadi sosok yang sangat menakutkan bagi teman-temannya. Pemberian nama julukan ini dapat dikatakan sebagai salah bentuk *ijime*. Bentuk *ijime* ini bukan hanya sekedar kepada penyerangan bentuk fisik, tetapi juga dalam bentuk verbal. *Ijime* verbal sering dialami oleh seorang perempuan. Menurut Sase (1992) *ijime* yang dialami oleh tokoh Sawako ini tergolong sebagai salah satu bentuk *ijime*, *mushisuru ijime* (無視する苛め). *Mushisuru ijime* (無視する苛め) adalah tindakan *ijime* dengan mengabaikan dan tidak memperdulikan temannya. *Ijime* ini tidak disertai dengan penyerangan fisik karena mereka mengabaikan keberadaan target serta mereka mengeluarkan ejekan dan sindiran-sindiran pada dirinya. *Ijime* ini terjadi karena tindakan target tidak sesuai dengan kehendak teman-temannya.

Sesuai dengan pernyataan Sase di atas, tindakan teman-temannya yang memberikan nama “Sadako” untuk memanggil nama tokoh Sawako ini dapat dikatakan sebagai bentuk ejekan. Demikian juga setelah nama Sadako ini melekat pada dirinya, Sawako tak pernah lagi dipanggil dengan nama aslinya. Semua teman-temannya memanggil dengan nama Sadako, yang dengan kata lain ini

adalah bentuk ejekan atau julukan yang diberikan kepadanya karena ekspresinya yang mirip Sadako tersebut.

Hal lain yang menimpa Sawako adalah ia dituduh dapat mengutuk seseorang. Rumor yang beredar ini sangat merugikan Sawako, ia merasa tidak melakukan kesalahan apapun di kelas itu. Bahkan sikapnya sangat baik, tetapi teman-teman sekelasnya justru menuduhnya dapat mengutuk seseorang. Akhirnya teman-temannya ini lebih ketakutan lagi untuk berinteraksi dengan Sawako, seperti gambar di bawah ini.



**Gambar 17. Teman-teman menyebarkan rumor
(Adegan menit ke 00:05:52-00:06:02)**

- 男1 : 貞子ってあいつ命を呼び回してらしいよ。
 男2 : そうで。三秒以上目をあわせた、呪い言われるって。
 ジョウ : マジで！なんでも確かに、あいつそんな分囲気あるかもね。
 Otoko1 : *Sadako tte aitsu no mei wo yobimawashite rashiiyo*
 Otoko2 : *Soude. Sanbyou ijou me wo awaseta, noroi iwarerutte*
 Joe : *Majide! Nandemo tashika ni, aitsu sonna fun iki aru kamone*
 Laki-laki 1 : Kata orang Sadako bisa memanggil arwah
 Laki-laki 2 : Aku dengar jika kita melihat matanya lebih dari 3 detik, kita akan dikutuk.
 Joe : Kau Serious?. Tapi mungkin dia memiliki kemampuan seperti itu ya.

Tindakan menyebarkan rumor seperti yang dilakukan teman-teman Sawako di atas merupakan salah satu bentuk *ijime*. Sebagaimana yang dikatakan

oleh beberapa ahli bahwa menyebarkan rumor atau mencibir, penghinaan, penugasan yang berlebihan agar korban *ijime* gagal menyelesaikan, atau bahkan tindakan peniksaan fisik (Rayner, Hoel, dan Cooper dalam Abe dan Susan J. Henly, 2010: 110). Penyebaran rumor ini merupakan salah satu bentuk *ijime* mental, di mana mental Sawako menjadi sasaran teman-temannya saat itu. *Ijime* dari segi mental inipun sangat merugikan Sawako, akibat *ijime* ini pula akhirnya dia jarang dapat bersosialisasi dengan yang lain, sehingga sulit untuk mengungkapkan apa yang sebenarnya ia rasakan. Sekedar untuk bertegur sapa dengan teman lainnyapun sangat sulit baginya.

Unsur *mise-en-scene* yaitu dekorasi juga turut mendukung adanya suasana penyebaran rumor tersebut. Dekorasi ini menunjuk pada *setting* dan suasana yang berperan penting, seperti beberapa siswa laki-laki yang tampak bergerombol membicarakan sesuatu dengan serius serta dua siswi perempuan yang juga tampak memperbincangkan sesuatu. *Setting* dapat dilihat dengan jelas bahwa penyebaran rumor tersebut terjadi di dalam kelas. Seperti gambar di bawah ini, Sawako juga tampak di jauhi oleh teman-teman sekelasnya. Hal ini menunjukkan bahwa ia terisolasi dari kelompok sosial.



Gambar 18. Sawako dijauhi teman sekelasnya



Gambar 19. Sawako dijauhi teman sekelasnya



Gambar 20. Kazehaya menyapa Kuronuma



Gambar 21. Sawako tidak bisa membalas salam Kazehaya

(Adegan menit ke 00:06:33-00:07:11)

女 1	:	ごめんなさい
.....		
風早	:	おはよう黒沼
爽子	:	おはー
Onna 1	:	Gomennasai
.....		
Kazehaya	:	Ohayou Kuronuma
Sawako	:	Oha-
.....		
Perempuan 1	:	Maafkan aku
Kazehaya	:	Selamat pagi Kuronuma
Sawako	:	Sela-

Pada gambar di atas sebagaimana telah diungkapkan sebelumnya bahwa

Sawako juga mengalami isolasi sosial dari kelompok teman di kelasnya. Hal ini tidak lain karena adanya pengaruh rumor yang beredar yaitu Sawako dapat

mengutuk seseorang hanya dengan memandangnya lebih dari tiga detik. Terlihat

pada gambar 20 dan 21, ia dihindari oleh teman-temannya. Dalam pergaulan di

kelas ia tidak mendapatkan tempat di hati teman-temannya. Ia mendapatkan

perlakuan tidak menyenangkan seperti, rumor yang disebar oleh teman-

temannya juga tindakan mengabaikan keberadaan dirinya sehingga Sawako

menjadi terasing di dalam kelasnya. Sebagaimana dikutip dari Soekanto (2012:62-

63), bahwa interaksi sosial dapat diuji dengan kehidupan terasing, di mana

kehidupan terasing yang sempurna ditandai dengan ketidakmampuan untuk mengadakan interaksi sosial dengan pihak lain.

Ketidakmampuan Sawako dalam berinteraksi akibat adanya kehidupan sosial yang terasing di kelas ditunjukkan oleh dialog di atas. Ketidakmampuan Sawako untuk membalas salam Kazehaya ini merupakan salah satu akibat adanya kehidupan terasing yang dialaminya di kelas sebagaimana dalam dialog terlihat bahwa ia tak mampu mengkomunikasikan apa yang dipikirkannya. Oleh karena itu, Sawako menjadi pribadi yang sangat pendiam dan lebih jarang berkomunikasi ataupun kontak dengan teman-teman sekelasnya.

Kebenaran adanya pergaulan di kelas yang mengasingkan Sawako ini juga didukung dengan adanya unsur *mise-en-scene* yaitu *costume* dan *acting*. *Costume* yang dikenakan oleh Sawako dan teman-temannya ini adalah seragam sekolah, menyatakan bahwa *setting* kejadian ini ada di dalam sebuah sekolah, tepatnya di ruang kelas. *Acting* tokoh teman-teman sekelas juga turut mendukung adanya keterasingan Sawako di dalam kelas itu, seperti yang ditunjukkan oleh gambar 18 dan 19 Sawako terlihat dijauhi oleh teman-temannya ketika ia berjalan menuju tempat duduknya.

Selain itu, rumor-rumor yang terus beredar pada akhirnya membuat interaksi Sawako dengan teman-temannya semakin sempit. Hal tersebut sebagaimana terlihat dalam adegan di bawah ini.



Gambar 22. Sawako tidak sengaja mendengar rumor tentang dirinya (Adekan menit ke 00:07:37-00:08:03)



Gambar 23. Kaze-haya tidak percaya rumor tentang Sawako

ジョウ : ぜんぜん信じなかったけど、鳥肌立った。
 風早 : 何が？
 ジョウ : だから貞子だよ。黒沼貞子。貞子と三秒以上目をあわせると不遇命になるんだって
 風早 : ハハハ、何をいってんだよ
 ジョウ : 風早、信じてないしろ？。。。
 爽子 : そっか。目を合わせちゃいけないのか
 Joe : *Zenzen shinjinakattakedo, torihada datta*
 Kaze-haya : *Nani ga?*
 Joe : *Dakara Sadako dayo. Kuronuma Sadako. Sadako to sanbyou ijyou me wo awaseru to fukumen ni narundatte*
 Kaze-haya : *Hahaha,, Nani wo ittendayo*
 Joe : *Kaze-haya, shinjitenai shiro?*
 Sawako : *Sokka. Me wo awasechai ikenai no ka*

Joe : Aku benar-benar tak percaya hal seperti itu tapi tetap saja membuat bulu kudukku berdiri
 Kaze-haya : Tentang apa?
 Joe : Sadako. Kuronuma Sadako. Mereka bilang jika memandang matanya lebih dari 3 detik maka akan sial.
 Kaze-haya : Hahaha..Yang benar saja
 Joe : Kaze-haya, kamu tidak percaya?.....
 Sawako : Begitu ya. Aku tidak boleh menatap mereka ya

Pada adegan di atas, memperlihatkan bahwa rumor yang beredar dalam kelas tersebut akhirnya sampai kepada Kaze-haya, seorang anak laki-laki yang populer di sekolah itu, terutama di antara teman-teman sekelasnya. Rumor yang tidak menyenangkan ini sampai pada dirinya ketika akan olahraga bersama Joe

dan teman-temannya. Kazehaya yang sejak awal memang melihat sisi baik dari Sawako tidak begitu saja mempercayai rumor tersebut.

Rumor-rumor yang terus menyebar ini tentu menjadi sebuah halangan besar bagi Sawako untuk bersosialisasi dengan teman-temannya. Ruang untuk bersosialisasi baginya semakin sempit, kehidupan terasing yang dijalani semakin nampak. Menyadari hal tersebut, Sawako justru berusaha menjauhi teman-temannya agar tidak terkena kemalangan tersebut, seperti yang ditunjukkan dalam dialog terakhir yang menyatakan bahwa ia sadar, ia tidak boleh menatap mata teman-temannya demi menghindari hal buruk terjadi kepada teman-temannya.

Unsur *mise-en-scene* yang mendukung kesadaran Sawako ini adalah *lighting*/pencahayaan dan *acting*. Pada gambar 22, dapat dilihat bahwa tokoh Sawako mendapat sorot lampu paling terang jika dibandingkan dengan benda-benda di sekitarnya. Ini menunjukkan bahwa Sawako yang menjadi pusat dalam *shot* ini. Dramatisasi melalui *lighting* ini juga didukung dengan adanya *acting* Sawako yang tampak mendengarkan percakapan Kazehaya dan teman-temannya, ini merupakan tanda bahwa Sawako mepedulikan rumor tentang dirinya yang beredar di antara teman-temannya.

Setelah mendengar rumor bahwa dirinya akan menyebabkan masalah bagi teman-temannya apabila bertatapan mata, maka Sawako mencoba menghindari setiap mata yang bertatapan dengannya. Proses ini dinamakan proses kerja sama. Ini seperti yang ditunjukkan oleh gambar berikut.



Gambar 24. Sawako menghindari tatapan Kazehaya

(Adegan menit ke 00:08:42)

Secara tidak sadar Sawako dan teman-temannya telah melakukan proses kerja sama, di mana keduanya saling ingin mencapai tujuan bersama. Kerja sama ini akan timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama, pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut.

Kepentingan atau tujuan dalam hal ini adalah kenyamanan kedua belah pihak, antara Sawako dan teman-temannya. Temannya tidak ingin bertatap mata dengannya karena takut terhadap kebenaran rumor yang beredar, sementara Sawako sendiri menghindari tatapan mata teman-temannya karena Sawako tidak ingin terjadi sesuatu buruk terhadap teman-temannya. Kedua belah pihak sama-sama menginginkan tidak terjadi sesuatu yang buruk sehingga semuanya berjalan normal seperti biasanya.

Seperti yang terlihat pada gambar 24 di atas, *mise-en-scene* berupa unsur *acting* tampak terlihat dari tokoh Sawako yang menghindari pandangan mata

Kazehaya (salah satu teman sekelasnya). Pandangan mata Sawako yang tampak ke bawah, mengindikasikan bahwa ia tidak ingin melihat Kazehaya secara langsung sebagaimana rumor yang beredar tersebut. Hal ini memperkuat adanya proses kerja sama yang diinginkan Sawako untuk menghindari konflik dengan teman-temannya di kemudian hari.

Ijime berikutnya yang dialami oleh tokoh Sawako ini adalah, dia dijadikan sasaran hukuman ketika bermain *game*, seperti yang diperlihatkan dalam adegan di bawah ini. Sawako kemudian berlari meninggalkan kelas karena merasa tidak tahan dengan perlakuan teman-teman terhadapnya.



Gambar 25. Kazehaya terkena hukuman



Gambar 26. Sawako pulang dengan tangisan

(Adegan menit ke 00:22:05-00:22:45)

ジョウ	: 罰ゲームはなんと
風早	: はい。
ジョウ	: 貞子と一週間付き合える間です～
男1	: マジ?!
男2	: くだらないだろう
男	: 風早は貞子に盗まれたんだろう
吉田	: 一緒にかけてただけだろう!
矢野	: そうよ。何を言ってるんのよ!
男1	: へ?! マジでなんだろう!。ただ罰げ一むだって。
ジョウ	: 付き合ったらいいじゃん、一週間ぐらい?
風早	: こんなに罰ゲームなんて、黒沼に失礼すぎる。
ジョウ	: なんでよ! 風早。ただジョークじゃねよ
風早	: 笑わないだよ! 黒沼、女の子なのに
Joe	: <i>Batsu geemu ha nanto</i>
Kazehaya	: <i>Hai</i>
Joe	: <i>Sadako to isshuukan tsukiaeru kan desu~</i>
Otokol	: <i>Maji?!!</i>

Otoko 2 : *Kudaranain darou*
 Otoko : *Kazehaya ha Sadako ni nusumaretan darou*
 Yoshida : *Isshoni ita kaketa dake darou!*
 Yano : *Souyo. Nani wo itterun no yo!*
 Otoko 1 : *He?! Maji de nandarou!. Tada batsu geemu datte*
 Joe : *Tsukiattara ii jyan, isshuukan gurai?*
 Kazehaya : *Konna ni batsu geemu nante Kuronuma ni shitsurei sugiru.*
 Joe : *Nandeyo!.. Kazehaya, Tada jooku jyane yo!*
 Kazehaya : *Warawanaindayo! Kuronuma, onna no ko na noni*
 Joe : Hukumannya adalah....
 Kazehaya : Ya...
 Joe : Kencan dengan Sadako selama satu minggu~
 Otoko 1 : Serious?!
 Otoko 2 : Ini tolol bukan.
 Otoko : Kazehaya bersama Sadako kan (saat malam itu) ?
 Yoshida : Mereka hanya tidak sengaja bertemu begitu saja!
 Yano : Iya, benar. Ngomong apa kalian?!
 Otoko 1 : Loh?! Kenapa jadi serius?!. Kan ini cuma hukuman?
 Joe : Kenapa tidak berkencan dengannya saja. Hanya selama satu Minggu kok?
 Kazehaya : Hukuman ini keterlaluan, ini berlebihan pada Kuronuma
 Joe : Kenapa? Kazehaya, bukankah ini cuma bercanda saja?
 Kazehaya : Ini tidak lucu! Kuronuma tetap saja seorang perempuan

Adegan di atas merupakan tindakan *ijime* lanjutan yang di terima oleh

Sawako, seperti yang dikatakan sebelumnya bahwa Sawako menjadi bahan

hukuman dalam permainan ini. Menurut tokoh Kazehaya, dalam permainan ini

mereka tidak sopan dan terlalu berlebihan jika yang dijadikan hukuman adalah

Sawako, sebagaimana ilustrasi gambar di atas. Perlakuan yang diterima Sawako

dari teman-temannya di atas merupakan saah satu bentuk tindak *ijime*, di mana

dalam hal ini ia dipermalukan sebagai bentuk hukuman agar ia berkencan dengan

Kazehaya.

Sawako adalah korban *ijime* karena teman-temannya menargetkan dia

sebagai salah satu orang yang harus kena hukuman atau bahkan yang menjadi

hukuman itu sendiri. Dalam prakteknya, permainan tes keberanian yang dilakukan oleh teman-temannya terlihat normal-normal saja bahkan tidak terlihat bahwa Sawako nantinya merupakan target atau hukuman itu sendiri. Ia tetap bermain memainkan perannya sebagai hantu Sadako dan menakuti teman-temannya. Namun, pada kenyataannya setelah permainan selesai justru ia yang menjadi ‘hukuman’ tersebut.

Pernyataan ini kemudian di dukung dengan kalimat Kazehaya “こんなに罰ゲームなんて、黒沼に失礼すぎる” di mana Kazehaya menganggap bahwa hukuman ini sudah keterlaluan dan dianggap tidak sopan terhadap Sawako. Kedua, ketika Sawako menangis saat berjalan pulang seperti pada ilustrasi di atas. Ini membuktikan bahwa terdapat tindakan tidak menyenangkan dalam permainan ini yang sudah dilakukan oleh teman-temannya hingga menyebabkan Sawako menangis. Jelas dalam hal ini Sawako tidak akan menang, justru ia adalah sasaran dari hukuman tersebut. Tindakan *ijime* yang di lakukan padanya ini termasuk ke dalam tindakan *fuzake ijime*, yaitu sebuah permainan kelompok yang ditujukan untuk menjahili teman mereka.

Mise-en-scene turut memperkuat adanya *ijime* ini. Pada gambar 26 Sawako menangis, unsur *acting* Sawako ini menginterpretasikan kebenaran bahwa tokoh Sawako ini sedih. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa tokoh Sawako ini mengalami sesuatu yang buruk dan mengakibatkan ia menangis.

Ijime berikutnya yang menimpa Sawako adalah berupa rumor-rumor yang disebarkan di seluruh sekolah tersebut. Ini mengakibatkan Sawako harus

menghindari teman-teman barunya. Hal ini sebagaimana terlihat dalam adegan berikut.



Gambar 27. Sawako tidak sengaja mendengar rumor tentangnya



Gambar 28. Sawako mendengarkan rumor dengan seksama



Gambar 29. Sawako menghindar



Gambar 30. Yoshida dan Yano mengetahui rumor baru tersebut

(Adegan menit ke 00:41:25-00:43:01)

女たち : 聞いた？吉田と矢野さんのうわさ？
 女1 : あ～、あ～聞いた、聞いた、黒いうわさね
 女2 : ていうか、貞子ひどくない？
 矢野と吉田も貞子と一緒にいると外貌を落しよね
 女3 : それ言ったら、風早の外貌も落ししよ
 女2, 3 : あああ～
 女2 : 絶対いる。風早も貞子なんかホット嫌いでもいいのに
 女1 : そうだよね。

吉田 : 貞子、帰ろう
 矢野 : 帰ろう
 吉田 : ラーメン行く？
 矢野 : また？
 吉田 : いいじゃん、行こうよ、ラーメン
 矢野 : なんでラーメン
 吉田 : え？
 爽子 : ごめんなさい
 吉田 : ごめんなさいって、、どうしたの貞子？

女1 : 黒いうわさ？なにそれ？そんなにやばいの
 女2 : 吉田なんかヤンキ少年入ってたんだってさ
 女3 : 矢野は中学男と百人ぎりだって、やばくない？
 女1 : やば！！！！

矢野 : へえ~こちらにもその話を参加させてよ
吉田 : 誰がその面白い伝言を言い暮らしてるの?
言えよ! 誰なんだよ?
女2 : えと、貞子。黒沼貞子だって
Onna tachi : Kiita? Yoshida to Yano san no uwasa?
Onna1 : A, A, kiita, kiita, kuroi uwasanee
Onna2 : Teiuka, Sadako hidokunai?
Yano to Yoshida mo Sadako to isshoni iru to gaibou wo otoshi
yo ne
Onna3 : Soreittara, Kazehaya no gaibou mo otoshi shi yo
Onna2,3 : aaa~
Onna2 : Zettairu. Kazehaya mo Sadako nanka hotto kirai ni ii noni
Onna1 : Soudayone.

* * *

Yoshida : Sadako, kaerou
Yano : Kaerou
Yoshida : Ramen iku?
Yano : Mata?
Yoshida : Iijyan, ikou yo, ramen
Yano : Nande ra-men
Yoshida : e?
Sawako : Gomennasai
Yoshida : Gomennasaitte,,doushita no Sadako?

* * *

Onna1 : Kuroi uwasa? nanisore? Sonnani yabai no
Onna2 : Yoshida nanka yanki shounen haitetanda tte sa
Onna3 : Yano ha chuugaku otoko to hyakunin giri datte, yabakunai?
Onna1 : yaba!!!
Yano : hee~kochira ni mo sono hanashi wo sankasasete yo
Yoshida : Dare ga sono omoshiroi dengon wo ii kurashiteru no?
Ieyo!Dare nandayo?
Onna2 : Eto, Sadako. Kuronuma Sadako datte

Para Siswi : Kamu sudah dengar tentang gosip Yoshida dan Yano?
Perempuan1 : Ya, Ya! Sudah, gosip buruk itu kan
Perempuan2 : Ngomong-ngomong, Sadako itu keterlaluan ya
Kalau Yano dan Yoshida selalu bersama Sadako, reputasi
mereka bisa jatuh
Perempuan3 : Kalau begitu, reputasi Kazehaya juga
Perempuan2,3 : Aduuh~
Perempuan2 : Pastinya. Kazehaya juga seharusnya lebih baik tidak usah

mempedulikan Sadako

Perempuan1 : Ya benar.

* * *

Yoshida : Sadako, Ayo pulang

Yano : Ayo pulang

Yoshida : Ayo pergi ke tempat makan ramen lagi?

Yano : Lagi?

Yoshida : Ayolah, ayo pergi ke tempat makan ramen

Yano : Kenapa ramen

Yoshida : Huh?

Sawako : Maafkan aku

Yoshida : "Maafkan aku", Sadako kenapa ya?

* * *

Perempuan1 : Gosip buruk? Apa itu? Apakah ini benar-benar buruk?

Perempuan2 : Katanya Yoshida masuk ke dalam geng anak-anak nakal

Perempuan3 : Yano sewaktu SMP pernah tidur dengan lebih dari seratus laki-laki, buruk sekali bukan?

Perempuan1 : Benar!!!

Yano : Hee~ Ayo kami ikut menggosip masalah ini

Yoshida : Siapa yang memulai menyebarkan gosip ini? Katakan! Siapa dia?

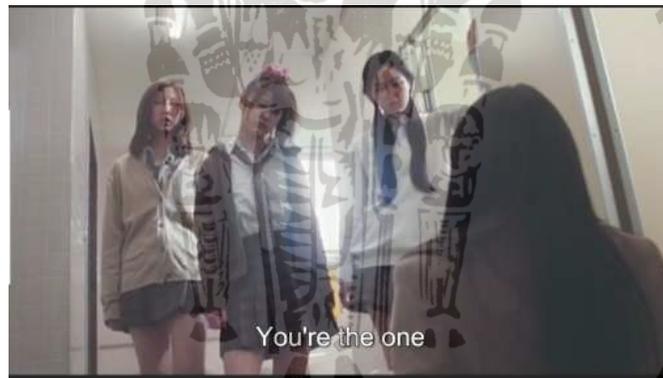
Perempuan2 : Anu, Sadako. Katanya, dia adalah Kuronuma Sadako

Saat Sawako sedang membuang sampah di belakang sekolah secara tidak sengaja ia mendengarkan pembicaraan beberapa gadis satu sekolahnya. Mereka membicarakan reputasi buruk yang dialami teman-temannya jika Sawako masih tetap bergaul dengan mereka, termasuk juga Kazehaya, siswa yang sangat populer di sekolahnya itu juga akan menurun reputasinya jika bergaul dengan Sawako.

Gosip atau rumor yang beredar ini juga termasuk salah satu bentuk *ijime* sebagaimana pada pengertian sebelumnya bahwa *ijime* tidak hanya berupa kekerasan fisik, namun juga mental, termasuk juga tindakan verbal yang menyakiti pihak lain. *Ijime* yang dialami oleh Sawako tidak berhenti dan justru semakin meluas dan teman-teman di sekitarnya juga ikut terseret karena bergaul

dengannya. Sawako yang tidak ingin hal tersebut terjadi pada teman-temannya terus menghindari kehadiran teman-temannya di sekitarnya sehingga ia kembali menjadi pribadi yang penyendiri.

Pernyataan di atas diperkuat dengan adanya unsur *mise-en-scene* yang terdapat pada gambar 28, berupa unsur *space*. Teknik pengambilan gambar dengan *shot medium close up* memperlihatkan kepada penonton bagaimana ekspresi dan suasana yang dibentuk ketika Sawako mendengar rumor tersebut dari para penyebar gosip. Kemudian disambung dengan gambar 29, *acting* Sawako yang menundukkan diri sambil meminta maaf dan buru-buru pergi menghindari Yano dan Yoshida adalah bukti lain yang menunjukkan Sawako menjadi pribadi yang terisolasi.



Gambar 31. Sawako bertikai dengan penyebar gosip

(Adegan menit ke 00:56:52-00:59:42)

Saat Sawako sedang berlatih untuk mengungkapkan perasaannya kepada Yoshida dan Yano, tiba-tiba datang kelompok penyebar gosip yang datang. Sawako yang tidak terima dengan gosip buruk itu, akhirnya bertikai dengan ketiga penyebar tersebut di dalam kamar mandi. Berikut merupakan dialog yang terjadi selama bertikai di kamar mandi.

爽子 : それは誤解です。
 女1 : 貞子じゃん。
 爽子 : だからそれは誤解で、矢野さんと吉田さんは凄く親切な人なので
 女2 : どこが? あんなヤンキ、犯罪者といいな?
 爽子 : 違います! 今の言葉取り消してください
 矢野さんと吉田さんは凄く、凄く優しい人で
 女2 : うるさいんだけど
 爽子 : 取り消してください、先の言葉。矢野さんと吉田
 さんのこと悪く言わないで
 女2 : お前が言うだよ!
 女3 : 矢野たちの黒いうわさ言いふらしてるのあんたじゃん
 爽子 : 私?
 女1 : どうぞ、風早に近づきたくて矢野と吉田利用したん
 でしょうまあ~あの二人も適当に面白かったあんた付き合
 ってたんだろうさ
 爽子 : 違う! 全部違う! みんなは何もわかってない!
 矢野さんと吉田さんはどれだけ私に親切くれたか、どれ
 だけ大切してくれたか。どれだけ私が矢野さんと吉田さん
 のこと好きよりもっと、好きよりもっと、大好きか!

.....
 Sawako : Sore ha gokai desu.
 Onna1 : Sadako jyan.
 Sawako : Dakara sore ha gokaide, Yano san to Yoshida san ha sugoku
 shinsetsu na hito na no de
 Onna2 : Dokoga? Anna yanki, hanzaisha to ii na?
 Sawako : Chigaimasu! Ima no kotoba torikeshite kudasai
 Yano san to Yoshida san ha sugoku, sugoku yasashii hito de
 Onna2 : Urusaindakedo
 Sawako : torikeshite kudasai, saki no kotoba. Yano san to
 Yoshida san no koto waruku iwanaide
 Onna2 : Omae ga iuda yo!
 Onna3 : Yanotachi no kuroi uwasa ii furashiteru no anta jan
 Sawako : Watashi?
 Onna1 : Douze, Kazehaya ni chikazukitakute Yano to Yoshida iyoushitan
 deshou. Maa~ano futari mo tekitouni omoshirokatta anta
 tsukiattetan darousa
 Sawako : Chigau! Zenbu chigau! Minna ha nanimo wakattenai! Yano san
 to Yoshida san ha doredake watashi ni shinsetsu kuretaka,
 doredake taisetsu shiite kureta ka, doredake watashi ga Yano
 san to Yoshida san no koto suki yori motto, suki yori motto,
 daisuki ka!

Sawako : Ini salah paham

Perempuan1 : Sadako!

Sawako : Ini salah paham, Yano dan Yoshida itu orang yang sangat baik

Perempuan2 : Benarkah? yang satu anak nakal dan satunya lagi pelacur?

Sawako : Kalian salah! Tarik kembali apa yang kalian bicarakan tadi
Yano dan Yoshida benar-benar orang yang baik

Perempuan2 : Kamu banyak ngomong!

Sawako : tarik kembali, kata-kata tadi. Jangan membicarakan hal
buruk tentang mereka

Perempuan2 : Kamu yang menyebarkan !

Perempuan3 : Kamu yang menyebarkan gosip buruk tentang mereka!

Sawako : Aku?

Perempuan1 : Kamu menggunakan mereka untuk mendekati Kazehaya, iya
kan?. Mungkin mereka merasa cocok dan tertarik denganmu
sehingga kalian bisa pergi bersama

Sawako : Tidak! Semua ini salah! Kalian semua tidak tahu apa-apa!
Kalian tidak tahu betapa Yoshida dan Yano sangat baik padaku,
betapa mereka sangat penting bagiku, kalian tidak tahu betapa
aku sangat, sangat menyayangi mereka!

Rumor yang beredar ini tidak cukup hanya seputar tentang diri Sawako
yang bisa memanggil roh saja. Rumor yang lain juga tersebar atas nama Sadako
(nama Sawako di sekolah). Sawako difitnah menyebarkan berita buruk tentang
kedua temannya yaitu Yoshida dan Yano. Yano dan Yoshida yang mendengar
berita tersebut dari ketiga siswi perempuan, dan mendapati bahwa berita tersebut
bermula dari Sawako. Namun keduanya tidak mempercayai hal ini, dan tetap
beranggapan bahwa Sawako tidak melakukannya.

Pertengkaran yang terjadi antara kelompok penyebar gosip dan Sawako
membuat adanya proses disosiatif yaitu oposisi. Oposisi adalah cara-cara berjuang
melawan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Pola-pola oposisi dikenal juga
sebagai bentuk *struggle for existence*, yang menunjuk kepada suatu keadaan di
mana manusia yang satu bergantung dengan manusia yang lainnya, yang

menimbulkan kerja sama untuk dapat hidup. Ketergantungan dengan manusia yang lainnya ini tidak dapat dielakkan lagi sebagai sesama anggota masyarakat dalam kelompok sosial. Keinginan Sawako untuk melindungi teman-temannya dari gosip merupakan bentuk oposisi yang dilakukannya, sehingga dengan terlindunginya teman-temannya ini Sawako mengharapkan dapat terus berteman dengan mereka dan dapat bekerja sama dengan mereka.

Sedangkan dari sisi kelompok penyebar gosip, Sawako selama ini dianggap sebagai orang yang mempunyai kedudukan rendah (buktinya ia terkena tindakan *ijime*) dan berusaha untuk mengejar Kazehaya. Karenanya mereka menganggap Sawako mempunyai keinginan untuk memiliki persamaan derajat dengan cara bergaul dengan Kazehaya, Yoshida, dan Yano. Dengan demikian, terjadilah persaingan kedudukan dan peranan antara kelompok penyebar gosip dan Sawako tanpa disadari oleh Sawako. Hal ini terjadi karena kelompok penyebar gosip dihinggapi perasaan bahwa kedudukan dan peranannya menjadi lebih rendah dibanding Sawako, sehingga mereka menginginkan Sawako untuk mundur dan peranannya yang dekat dengan Kazehaya tergantikan. Singkatnya, kelompok penyebar gosip mengadakan seleksi sosial atas Sawako, di mana dalam persaingan ini kedudukan dan peranan individu disesuaikan dengan kemampuannya.

Pertikaian yang terjadi di kamar mandi tersebut akhirnya berujung kepada sebuah pertengkaran yang mengakibatkan korban terluka/cedera. Setelah peristiwa pertikaian tersebut, Sawako di dorong hingga jatuh di hadapan teman-teman para penyebar gosip serta menyebabkan tangan Sawako terluka. Hal ini

juga merupakan salah satu bentuk tindakan *ijime* yang dialami oleh tokoh Sawako Kuronuma. Menurut Sase, tindakan *ijime* seperti ini dinamakan dengan 残忍ないじめ (*zannin na ijime*). Sasaran *ijime* jenis ini tidak hanya mental, namun juga fisik korban serta dilakukan di depan kelompok atau teman-teman sekelasnya.

Unsur *mise-en-scene* yang ikut berperan dalam gambar 31 adalah *space*.

Terlihat dalam proporsi penempatan tokoh Sawako ini berada di sudut bawah jika dilihat dari sisi kelompok penyebar gosip. Ini menunjukkan bahwa pada saat itu Sawako berada di posisi yang terpojok dan terdesak oleh kelompok penyebar gosip.

Adanya rumor-rumor yang pada akhirnya membuat Sawako membatasi dirinya kembali ini merupakan salah satu faktor penghalang adanya asimilasi. Proses interaksi sosial akan berhenti apabila mengalami halangan-halangan yang mematikan atau apabila ada pembatasan-pembatasan. Sawako masih dalam pengaruh persepsi yang diungkapkan orang lain terhadap dirinya. Sawako lebih mempercayai pendapat kelompok tentang penilaian atas dirinya, seperti eksperimen yang dilakukan oleh Miyamoto dan Dornbusch (1956) yang menemukan bahwa konsep diri seseorang lebih dekat pada persepsinya tentang impresi kelompok terhadap dirinya (Miyamoto dan Dornbusch dalam Horton dan Hunt, 1984:108).

Setelah Sawako mendapatkan tindakan *ijime* dari teman-temannya pun, ia tidak mengubah sikapnya kepada orang lain. Ia tetap menjadi gadis yang baik, yang rajin, dan selalu bersedia membantu. Hal ini tidak terlepas dari peran orang tua yang telah mendidiknya sehingga perilakunya tetaplah perilaku positif. Seperti

yang telah diyakininya sejak kecil, bahwa ia ingin menjadi seperti 座敷わらし (*zashikiwarashi*) yang selalu berguna untuk orang lain. Bentuk tindakan *ijime* ini tidak mempengaruhinya menjadi bersifat destruktif terhadap lingkungan sekitarnya. Dia tetap berusaha baik terhadap lingkungan sekitarnya.

3.2.2.2 Interaksi sosial tokoh Sawako pada periode remaja

Sesuai dengan pendapat Soekanto, bahwa ada kecenderungan manusia untuk memberikan keserasian tindakan dengan orang lain. Hal tersebut terwujud dalam keinginan manusia yaitu untuk keinginan untuk menjadi satu dengan manusia lain di sekelilingnya (2012:100). Maka, kehidupan Sawako yang terasing dan mendapat tekanan dari pihak lain tersebut mendorongnya untuk melakukan interaksi dengan orang lain. Interaksi yang dilakukan oleh tokoh Sawako ini meliputi empat bagian, di mana dalam ke empat bagian ini mempengaruhi perkembangan karakternya utamanya pada saat pengambilan keputusan.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Woelfel dan Haller, “orang lain yang berarti” adalah orang-orang yang berpengaruh terhadap sikap individu. Orang berarti ini mungkin berpengaruh karena peran yang mereka penuhi yaitu (sebagai orang tua, guru) atau karena orang-orang ini adalah orang yang sangat penting (orang yang populer, teman-teman akrab, teman laki-laki, atau teman perempuan). Gagasan dari nilai mereka cenderung menjadi gagasan dalam nilai-nilai kita. (Horton dan Hunt, 1984:110).

3.2.2.2.1 Interaksi dengan keluarga



Gambar 32. Keharmonisan keluarga



Gambar 33. Saat Ibu Sawako bercerita kepada suaminya bahwa Sawako mendapatkan teman laki-laki di sekolah

(Adegan menit ke 00:34:22-00:34:39)

お父さん : あれ！爽子の分は？
 爽子 : あ、あたしラーメン食べてきちやったから
 お母さん : クラスの子に誘われたんだって
 お父さん : 爽子友達できたの？どんな子？
 お母さん : さあ～ね、男の子だったりして。。
 Otousan : Are! Sawako no bun ha?
 Sawako : A, Atashi Ramen tabetekichatta kara
 Okaasan : Kurasu no ko ni sasowaretandatte
 Otousan : Sawako tomodachi dekita no? Donna ko?
 Okaasan : Saa~ne, Otoko no ko dattarishite..
 Ayah : Loh! Makan untuk Sawako mana?
 Sawako : O, tadi aku sudah makan ramen
 Ibu : Dia bilang dia diajak oleh teman-teman sekelasnya makan
 Ayah : Sawako punya teman? Seperti apa anaknya?
 Ibu : Tidak tahu ya, mungkin ada anak laki-lakinya

Seperti yang ditunjukkan oleh ilustrasi gambar dan dialog di atas, dalam film ini Sawako hidup dalam keluarga yang harmonis. Sepulang ayahnya berlatih musik, Sawako sering ikut membantu ibunya untuk menyiapkan makan malam ayah. Namun, pada malam itu ada yang aneh menurut ayahnya karena makan untuk Sawako tidak ada. Ayah Sawako adalah seseorang yang hobi bermusik dan ibunya adalah seorang ibu rumah tangga yang sangat cinta terhadap keluarganya.

Hal ini terbukti setiap kali suami serta anaknya pulang ke rumah selalu

mendapatkan sambutan yang hangat darinya. Selain itu, Ibu Sawako juga seorang ibu yang perhatian terhadap keluarganya. Ia memperhatikan setiap perkembangan pergaulan anak semata wayangnya tersebut, yang terbukti dengan dialognya dengan suami di atas.

Mise-en-scene yang berperan dalam hal ini adalah unsur *costume* dan *acting*.

Costume yang dikenakan oleh ibu Sawako adalah kostum sederhana di rumah, yang pada umumnya sering digunakan oleh ibu rumah tangga di Jepang. Celemek yang digunakan juga menambahkan bahwa Ibu Sawako baru atau sedang melakukan pekerjaannya sebagai ibu rumah tangga. Begitupun ayah Sawako yang masih mengenakan jasnya yang kemudian dilepaskan oleh istrinya, ini menunjukkan profesi masing-masing. *Acting* keduanya juga nampak sangat riil. Senyum Ibu Sawako yang hangat yaitu dengan ditunjukkannya tokoh Ibu yang melepas jas suaminya dengan senyum lebar dan tampak bahagia. Hal inilah yang mendasari mengapa keluarga ini disebut sebagai keluarga yang harmonis.

Sebagaimana yang telah diungkapkan dalam sub-bab sebelumnya, bahwa periode remaja lebih banyak dipengaruhi oleh kelompok sebaya dibandingkan dengan keluarga, maka karakter yang berkembang juga merupakan hasil interaksinya dengan teman-teman sebaya. Keluarga Sawako dalam hal ini cenderung hanya memberikan sedikit pengaruh jika dibandingkan teman-temannya. Pengaruh yang diberikan oleh keluarga tentang hal ini dapat dilihat dalam ilustrasi gambar di bawah berikut.



Gambar 34. Ayah Sawako meminta Sawako untuk naik bus
(Adegan menit ke 01:29:10-01:29:30)

- お父さん : ね、爽子。前からよいと思ってたんだけど、最近寒くなってきたし。凄く暗くなるし、冬の間だけでもバス通したらどうかな？
- 爽子 : あたしなら大丈夫だけど
- お母さん : 爽子のことが心配で仕方がないよね、お父さんは？
- お父さん : やっぱり女の子だから
- Otousan : *Ne, Sawako. Mae kara yoi to omottetan dakedo, saikin samukunatte kitashi, sugoku kuraku naru shi, fuyu no aida dakedemo basu tsuu shitara dou kana?*
- Sawako : *Atashi nara daijoubu dakedo*
- Okaasan : *Sawako no koto ga shinpai de shikata ga nai yo ne, otousan ha*
- Otousan : *Yappari, onna no ko dakara ne*
- Ayah : Eh, Sawako. Aku sudah memikirkan sebelumnya, akhir-akhir ini musim sudah semakin dingin, juga semakin gelap, bagaimana kalau kamu ke sekolah naik bisa saja selama musim dingin ini?
- Sawako : Aku tidak apa-apa
- Ibu : Ayah mengkhawatirkan Sawako. Mau bagaimana lagi, iya kan?
- Ayah : Ya, ini karena Sawako perempuan

Adegan di atas adalah adegan ketika ayah Sawako mengharuskan Sawako pulang pergi ke sekolah dengan menaiki bus. Ini terjadi karena sang ayah khawatir terhadap putri tunggalnya ketika pulang sekolah, suhu di luar semakin dingin dan semakin cepat gelap. Rasa sayang orangtua Sawako, terutama sang ayah ditunjukkan seperti dialog di atas. Sebagai salah satu kebutuhan dasar manusia adalah kebutuhan kasih sayang atau rasa dicintai. Saran yang diberikan

ayah untuk Sawako merupakan salah bentuk kasih sayang yang diberikan oleh orangtua kepada anaknya, di mana ayah Sawako berharap dengan sarannya tersebut anaknya terlindungi secara fisik. Ini merupakan salah satu bentuk tanggung jawab seorang kepala keluarga terhadap anggota keluarganya.

Namun, akibat dari saran yang diberikan ayah Sawako ini adalah berkurangnya intensitas Sawako untuk dapat berinteraksi dengan kelompoknya ketika pulang bersama. Sikap ayah yang mengkhawatirkan anaknya ini kemudian juga mempengaruhi Sawako dalam pengambilan keputusan. Ketika Sawako diajak serta untuk makan ramen bersama teman-temannya, ia terpaksa menolak.

Hal ini kemudian membatasi waktu interaksi dengan teman-temannya.



Gambar 35. Sawako memberanikan diri meminta izin kepada ayahnya (Adegan 01:53:28-01:55:23)



Gambar 36. Ayah Sawako ragu-ragu

- お父さん : 爽子が生まれるって連絡受けたのもかえ前こんの時間だったな。なぐらの皆に迷惑をかけちゃったけど、お父さん、爽子にあいたくて、あいたくてしょうがなくて。シンバルを放り出して、はしちゃってね。爽子にあいたときは、嬉しかった。あんなに嬉しかったことは他にないってぐらい本当に、本当に嬉しかった。まあ、お母さんにあいたときも嬉しかったね。
- 爽子 : お父さん。あたし、あいたい人がいるの。今日じゃなきゃダメなの。あつて、ダメでもちゃんと気持ちを伝えたい。
- お父さん : だったら、行かなきゃ。本当に会いたいときには、全部放り投げていくもんだから。
- 爽子 : ごめんね、ありがとう
- Otousan : *Sawako ga umareru tte renraku uketa no mo, kae mae konno jikan datta na. Nagura no minna ni meiwaku wo kakechatta kedo, otousan, sawako ni aitakute aitakute shou ga nakute. Cymbaru wo houridashite, hashichatte ne. Sawako ni aita toki*

ha, ureshikatta. Anna ni ureshikatta koto ha , houkani naitte gurai, hontouni hontouni ureshikattanda. Ma~, okaasan ni aita toki mo ureshikatta ne.

Sawako : Otousan, atashi. Aitai hito ga iru no. Kyou jyanakya dame nano. Atte, dame demo, chanto kimochi wo tsutaetai.

Otousan : Dattara, ikanakya. Hontouni aitai toki ni ha, zenbu houri nagete iku mon dakara

Sawako : Gomen ne, arigatou.

Otousan : Waktu ayah mendapatkan telepon bahwa Sawako lahir, juga di jam-jam seperti ini. Ayah berlari dan mungkin merepotkan semua orang, tapi keinginan ayah untuk melihat Sawako tidak terbendung. Ayah meninggalkan cymbal, dan berlari. Senang sekali saat melihat Sawako. Itu adalah saat-saat paling bahagia bagi ayah. Dan pastinya ayah juga bahagia saat bertemu dengan ibunya.

Sawako : Ayah. Ada seseorang yang ingin aku temui. Malam ini aku harus menemuinya. Walaupun tidak ada harapan, aku ingin menyampaikan perasaanku padanya.

Otousan : Pergilah. Kalau kamu ingin bertemu dengan orang yang kamu sayangi, tinggalkan semuanya dan pergi.

Sawako : Maafkan aku. Terimakasih

Dialog di atas menunjukkan bagaimana sebuah keluarga, utamanya seorang ayah memiliki peran besar dalam mendukung anaknya untuk memutuskan sesuatu. Sawako sebagaimana remaja lain pada umumnya, ia juga jatuh cinta. Sawako yang awalnya selalu menuruti perintah ayahnya, ia memberanikan diri untuk meminta izin ayahnya agar ia dapat pergi ke pesta pergantian tahun baru. Ayah Sawako yang awalnya selalu mencemaskan sebagai bentuk caranya untuk melindungi Sawako, perlahan-lahan memudar. Hal ini dinamakan kontravensi generasi, di mana perubahan-perubahan terjadi secara cepat (Soekanto, 2012:89). Seiring meningkatnya usia anak dan kedewasaan anak, maka terjadi sikap keragu-raguan terhadap pendirian orang tua yang dianggap kolot dan kuno sehingga mengakibatkan Sawako berani meminta izin kepada ayahnya.

Ayah Sawako sendiri sebenarnya juga nampak ragu-ragu untuk melepaskan putrinya ditunjukkan seperti pada gambar 36, di mana unsur *mise-en-scene acting* dan *space* mendukung adanya keragu-raguan tersebut. *Acting* yang ditunjukkan oleh ayah Sawako seperti gambar 36 dengan menunduk ke bawah memperlihatkan sedang memikirkan sesuatu dan terlihat ragu-ragu untuk memutuskan. Sedangkan unsur *space* nampak dengan pengambilan shot *medium close up* yang mempunyai motivasi pengambilan untuk menonjolkan ekspresi wajah/mimik.

Sebagai remaja masa kini Sawako mencoba mengikuti kata hatinya dan teman-temannya yang sebelumnya telah mendukung untuk menyatakan perasaannya terhadap Kazehaya. Pola-pola interaksi yang dibangun antara Sawako dan ayahnya ini kemudian berkembang dan menyadarkan ayah Sawako untuk mengizinkan putrinya mengejar cintanya. Bukan hanya mengizinkan, ayah Sawako ternyata justru mendukung putrinya. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Horton dan Hunt (1984:277) yang menyatakan bahwa kebutuhan dasar manusia adalah kebutuhan akan kasih sayang atau rasa dicintai. Banyak studi yang telah membuktikan bahwa kebutuhan akan persahabatan dan tanggapan manusiawi yang penuh kasih sayang ini penting bagi seorang manusia.

Bukti dukungan yang diberikan ayah Sawako kepada putrinya tersebut merupakan salah satu bentuk kasih sayang seorang ayah kepada anaknya, juga sebagai bukti bahwa tanggapan yang diberikan sang ayah kepada Sawako adalah tanggapan yang manusiawi, diperkuat dengan adanya dialog ayah “本当に会いたいときには、全部放り投げていくもんだから”, di mana dialog ini menunjukkan

bahwa cinta Sawako kepada Kazehaya merupakan kebutuhan dasar manusia yaitu kasih sayang dan ayah Sawako akhirnya menyadari hal tersebut. Maka Ayah Sawako mendukung putrinya tersebut. Hal ini kemudian mempengaruhi Sawako dan membuatnya berani mengungkapkan perasaannya. Sawako akhirnya berlari sekuat tenaga dan menyampaikan perasaannya kepada Kazehaya. Bentuk interaksi yang terjadi antara Sawako dan ayahnya semasa usia remaja masih mempengaruhi bagaimana Sawako bertindak, bertutur, dan mengambil keputusan.

3.2.2.2.2 Interaksi dengan orang yang dikagumi



Gambar 37. Kazehaya mengajarkan Sawako untuk terbuka
(Adegan menit ke 00:14:28-00:16:03)

.....

風早 : まったく。
爽やかからできてるって？

爽子 : あ、あのう、褒め言葉です

風早 : (笑しか、俺、そんなに爽やかじゃねよ

爽子 : いいえ。爽やかです。名字まで

風早 : それ言ったら、黒沼じゃん

爽子 : 黒い沼なのに

風早 : 爽やかな子って書いて、爽子でしょ

ほら！黒沼すぐに逃げっちゃうし、俺を嫌われると思ってた

爽子 : 嫌いってなんて誤解です

風早 : それってさ、思ってること皆にも話せば。
黒沼も来いよな、肝試し

.....

Kazehaya : *Mattaku.
Sawayaka dekiterutte?*

Sawako : A, Anou, homekotoba desu

Kazehaya : (Warau) Shika, Ore sonna ni sawayaka jyaneyo

Sawako : Iie. Sawaya desu. Myouji made

Kazehaya : Soreittara, Kuronuma jyan

Sawako : Kuroi numa na noni

Kazehaya : Sawayaka na ko tte kaitte, Sawako desho

Hora! Kuronuma sugu ni nigecchaushi, ore wo kirawareru to omotteta

Sawako : Kirai tte nante gokai desu

Kazehaya : Sorettesa, omotteru koto minna ni mo hanaseba

Kuronuma mo koi yo na, kimodameshi

.....
Kazehaya : Ya ampun...

Jadi, tentang menyegarkan yang kamu bilang itu?

Sawako : A..Umm..itu kata pujian

Kazehaya : (tertawa) Tapi, Aku tidak se-menyegarkan itu

Sawako : Tidak. Memang menyegarkan. Bahkan nama keluargamu pun demikian

Kazehaya : Kalau begitu, namamu juga.

Sawako : Tapi, nama depanku punya arti “rawa gelap”

Kazehaya : Kalau dituliskan, “Sawako” berarti anak yang gembira bukan? Lihat!. Kuronuma selalu menghindariku, aku pikir kamu membenciku.

Sawako : Tidak. Aku tidak membencimu, ini salah paham.

Kazehaya : Kalau begitu, mengapa tidak kamu katakan apa yang kamu pikirkan kepada semua orang juga?

Kuronuma juga datanglah!. Di acara tes keberanian

Adegan di atas adalah adegan ketika guru Sawako dan Kazehaya bernama

Pin mendatangi Sawako untuk memastikan bahwa rumor yang beredar di antara

para murid itu tidak benar. Pin mendatangi Sawako, tetapi di tengah pembicaraan

Kazehaya datang, dan mengira bahwa Pin dan Sawako sedang membicarakan hal

buruk tentangnya. Kazehaya kemudian mengonfirmasikan hal tersebut kepada

Sawako saat Pin meninggalkannya pergi.

Sawako yang awalnya takut-takut pada Kazehaya, akhirnya membuka diri dan menyatakan bahwa sebenarnya ia tidak bermaksud untuk menjauhinya atau membencinya. Mengetahui sikap Sawako yang seperti ini membuat Kazehaya bertindak. Kazehaya secara tidak langsung mengajarkan kepada Sawako bahwa seharusnya ia menjadi anak yang ceria, sebagaimana arti namanya tersebut. Kazehaya juga mengajarkan kepada Sawako bahwa lebih baik dia mengungkapkan apa yang sebenarnya ia pikirkan kepada orang-orang di sekitarnya. Tidak berhenti disitu, Kazehaya juga mengajarkan agar Sawako dapat bergabung atau berinteraksi dengan teman-teman sekelasnya melalui acara tes keberanian.

Dalam hal ini, Kazehaya sebagai anak yang populer di sekolah itu menjadi faktor pemberi sugesti kepada Sawako. Sugesti ini terjadi sebab Kazehaya memberikan pandangan atau sikap, di mana Kazehaya merupakan bagian terbesar atau orang yang memiliki berpengaruh dari kelompok yang ada dalam sekolah tersebut, sehingga menjadikan setiap apa yang diucapkan Kazehaya kepada Sawako dapat mempengaruhi pemikirannya terhadap sesuatu hal, yaitu mengubah cara Sawako agar berinteraksi dengan teman lainnya.

Mise-en-scene yang turut membantu pada gambar 37 yaitu unsur *acting* Kazehaya, di mana unsur ini mempertegas tokoh Kazehaya yang menginginkan Sawako agar dapat berinteraksi dengan teman sekitarnya. Ekspresi yang ditampilkannya dengan memandang wajah Sawako dengan meyakinkan, membuat Sawako akhirnya mau membuka diri.

Hasil dari sugesti yang diberikan oleh Kazehaya kepada Sawako dapat dilihat dalam adegan di bawah. Adegan ini adalah adegan ketika Sawako akhirnya mengikuti acara tes keberanian yang diadakan oleh sekolah.



Gambar 38. Sawako menjadi hantu di acara tes keberanian (Adegan menit ke (00:18:20-00:20:30))



Gambar 39. Kazehaya bercakap-cakap dengan Sawako

吉田 : ウワアア～貞子、あんた喜色してるんじゃない
 爽子 : 吉田さん、矢野さん
 矢野 : わたしたちから差し入れ。
 吉田 : 食い。
 爽子 : ありがとうございます。
 矢野 : ね、次はさ、こんなふうにしてみたら？。やってみて
 爽子 : こう、ですか。
 吉田 : 超～怖い。絶対、作いて言うって
 矢野 : いい。。
 吉田 : なんで、風早じゃん。
 風早 : あ、来た。
 黒沼、来てならいつてくれない、俺、意匠幹事なんだし。
 来ないだおもっただよ。
 爽子 : 申し訳ありません。
 矢野 : じゃね、貞子。わたしたち、行こうら。。
 吉田 : がんばるよ！
 爽子 : ごしそうさまです。ありがとうございました
 風早 : 少し休憩したら。。
 一人で、こんなところ、怖くないの？
 爽子 : 夜はクワイト好きなので。それにわたし、お化け役できて
 嬉しくて。
 風早 : お化けなのに？
 爽子 : みんなに喜んでもらえるから、凄く嬉しいんです。
 Yoshida : *Uwaa~Sadako, Anta kishoku shiterun jyan*
 Sawako : *Yoshida-san, Yano-san*
 Yano : *Watashitachi kara sashiire*
 Yoshida : *Kui*

- Sawako : Arigatou gozaimasu
- Yano : Ne, tsugi ha sa. Konna fuu ni shite mitara?. Yatte mite
- Sawako : Kou desuka
- Yoshida : Chou~kawai. Zettai saite iutte
- Yano : ii..
- Yoshida : Nande, Kazehaya jyan.
- Kazehaya : Ah, Kita.
Kuronuma, kite nara itte kurenai, ore, ishou kanji nandashi.
Konai da to omottadayo.
- Sawako : Moushiwake arimasen.
- Yano : Jyane, Sadako. Watashitachi ha ikou ra
- Yoshida : Ganbaruyo!
- Sawako : Gochisousama desu. Arigatou gozaimashita.
- Kazehaya : Sukoshi kyuukei shitara..
Hitori de, konna tokoro ni kowakunai no?
- Sawako : Yoru ha kuaito suki nan node. Sore ni watashi, obake yaku dekite ureshikute.
- Kazehaya : Obake na noni?
- Sawako : Minna ni yorokonde moraerukara, sugoku ureshiindesu.
- Yoshida : Waaah~ Sadako. Kamu melakukannya dengan sangat bahagia.
- Sawako : Yoshida-san, Yano-san
- Yano : Ini ada hadiah dari kami
- Yoshida : Minumlah
- Sawako : Terima kasih
- Yano : Hei, selanjutnya. Cobalah lakukan seperti ini?. Cobalah
- Sawako : Seperti ini?
- Yoshida : Sangat menakutkan!. Pasti mereka akan ketakutan
- Yano : Bagus..
- Yoshida : Hei. Itu Kazehaya
- Kazehaya : Ah, Kamu datang.
Kuronuma, Kalau kamu datang harusnya bilang padaku, Aku koordinator acara ini.
Aku pikir kamu tidak datang.
- Sawako : Maaf..
- Yano : Sampai jumpa, Sadako. Kami duluan ya
- Yoshida : Semangat ya!
- Sawako : Terima kasih minumannya
- Kazehaya : Bagaimana kalau istirahat sebentar..
Tidak takut sendirian di tempat seperti ini?
- Sawako : Aku suka dengan malam yang tenang. Dan lagi aku senang menjadi hantu

Kazehaya : Walaupun jadi hantu?

Sawako : Karena itu dapat membuat teman-teman bahagia, aku sangat senang.

Sawako akhirnya mendatangi acara tes keberanian dan menjadi hantu di acara tersebut, seperti yang terlihat dalam adegan di atas. Teman-temannya sangat ketakutan, kecuali Yano dan Yoshida yang sudah tahu bahwa hantu tersebut adalah Sawako. Mereka bahkan memberikan minuman sebagai bentuk terima kasih kepada Sawako. Sejak tes keberanian ini akhirnya Sawako memiliki teman, dan tidak merasa di kucilkan lagi. Kazehaya yang menjadi penanggung jawab acara ini tidak mengetahui bahwa akhirnya Sawako datang. Awalnya ia kaget, namun mengetahui kedatangan Sawako ini Kazehaya terlihat senang. Keikutsertaan Sawako dalam tes ini menunjukkan bahwa sugesti yang diberikan Kazehaya kepada Sawako dapat diterimanya dengan baik, sehingga ia mampu mengkomunikasikan apa yang dipikirkannya kepada orang lain. Di antaranya adalah ia memenuhi keinginannya untuk menjadi hantu, supaya teman-teman yang lain senang sesuai apa yang di harapkannya.

Keikutsertaan Sawako dalam tes keberanian ini akhirnya membuat Kazehaya juga sangat senang. Ekspresi bahagia Kazehaya dapat dilihat dari unsur *mise-en-scene* yang bekerja yaitu *acting*. Sebagaimana gambar 40, Kazehaya nampak tersenyum berkali-kali kepada Sawako ketika bercakap-cakap dengannya dan memperlihatkan kepada Sawako tentang keindahan malam yang berada di bawah bukit itu. Selain itu, *lighting* dengan frekuensi rendah sehingga terlihat gelap menunjukkan *setting* waktu terjadi pada malam hari. Kebahagiaan di antara keduanya ini menjadikan Kazehaya dan Sawako semakin dekat. Kedekatan di

antara keduanya membawa pengaruh terhadap semakin tingginya frekuensi untuk berinteraksi sehingga pengaruh-pengaruh dari interaksi akan semakin terlihat.

Adegan di bawah ini adalah adegan yang menunjukkan interaksi Sawako dengan Kazehaya selanjutnya. Pada saat itu, Kazehaya mengejar Sawako yang pulang dalam keadaan menangis karena telah diperlakukan tidak sopan oleh Joe dan teman-teman di kelasnya usai pembacaan keputusan tentang hukuman dalam permainan tes keberanian.



Gambar 40. Kazehaya menyusul Sawako



Gambar 41. Sawako mengagumi Kazehaya

(Adegan menit ke (00:24:13-00:26:20))

風早 : 黒沼！黒沼？。あいつらもふざけ過ぎたって、反省してるから
 爽子 : ごめんなさい。親切にしてくれたのに迷惑かけて。
 風早 : 迷惑なんかじゃないよ！
 爽子 : 覚えてる？入学式の時、ここで黒沼は道を教えてくれたの。あのときから俺、あのう、、黒沼こと。
 風早 : 覚えてます。だって、あの時から風早くんは私のあこがれたから
 爽子 : 憧れ？
 風早 : 憧れです。風早くんは明るくて、爽やかで、私も風早くんみたいになりたいって、ずっと尊敬していました。
 爽子 : 尊敬？
 風早 : あ！。今も尊敬してます。本当です。あのう、ありがとうございます。

Kazehaya : *Kuronuma! Kuronuma?. Aitsura ha fuzake sugidatte, hansei shiteru kara*

Sawako : *Gomennasai. Shinsetsu ni shite kureta noni meiwaku kakete*

Kazehaya : *Meiwaku nanka jyanai yo!*

Oboeteru? Nyuugakushiki no toki, koko de Kuronuma ha michi oshiete kuretano. Ano toki kara, ore, anou,,

Kuronuma no koto...

Sawako : *Oboemasu. Datte, an tokikara Kazehaya-kun ha watashi no akogareta kara*

Kazehaya : *Akogare?*

Sawako : *Akogare desu. Kazehaya-kun ha akarukute, sawayaka de, watashi mo Kazehayakun mitai ni naritaitte, zutto sonkei shitemashita.*

Kazehaya : *Sonkei?*

Sawako : *Ah!, Ima mo sonkei shitemasu. Hontou desu. Anou,, arigatou gozaimashita.*

Kazehaya : *Kuronuma! Kuronuma?. Mereka bilang menyesal telah berlebihan padamu*

Sawako : *Maafkan aku. Padahal kamu hanya ingin berbuat baik padaku, namun justru aku merepotkanmu*

Kazehaya : *Sama sekali tidak merepotkan! Masih ingat? Waktu pertama kali masuk sekolah, di tempat ini kamu memberi tahu jalan menuju ke sekolah. Sejak saat itu, aku, umm... Aku.....*

Sawako : *Iya aku masih ingat. Karena sejak saat itu, aku mengagumimu*

Kazehaya : *Kagum?*

Sawako : *Iya , kagum. Kazehaya selalu ceria, menyenangkan. Aku ingin menjadi sepertimu, dan aku menghormatimu.*

Kazehaya : *Hormat?*

Sawako : *Ah!, Sekarang pun aku masih menghormatimu, sungguh. Umm.. Terimakasih atas semuanya*

Kazehaya mengejar Sawako yang keluar dari kelas setelah diperlakukan tidak sopan oleh Joe dan teman-teman lainnya. Hingga Sawako memutuskan untuk pulang dengan berurai air mata. Kazehaya menyampaikan maaf kepada Sawako, tetapi justru Sawako meminta maaf kepada Kazehaya. Pada dialog di atas akhirnya diketahui bahwa sebenarnya Sawako mengagumi Kazehaya.

Kekaguman Sawako kepada Kazehaya seperti yang ditunjukkan dialog di atas merupakan salah satu bukti lain, bahwa Sawako melakukan salah satu proses interaksi sosial yaitu berupa identifikasi. Proses ini berlangsung tanpa disengaja

ataupun disengaja seperti Sawako di atas. Untuk melakukan proses sosial identifikasi ini diperlukan seseorang yang dianggap memiliki tipe ideal untuk di contoh. Lahirnya proses identifikasi dari seseorang didorong oleh keinginan untuk belajar dari pihak lain yang dianggap kedudukannya lebih tinggi dan harus dihormati karena memiliki kelebihan-kelebihan tertentu (Soekanto, 2012:58).

Dari sudut pandang Sawako, ia menganggap bahwa Kazehaya adalah seseorang yang patut ia jadikan tipe ideal, Sawako menganggap Kazehaya adalah seseorang yang ceria dan menyenangkan. Sementara Sawako tidak memiliki sifat tersebut, maka sifat ceria dan menyenangkan ini dianggapnya menjadi sebuah kelebihan dalam diri Kazehaya. Maka dari itu ia mengagumi, menghormati dan ingin menjadi seperti Kazehaya yang riang dan menyenangkan.

Anggapan Sawako bahwa Kazehaya ini adalah tipe ideal juga didukung dengan adanya unsur *mise-en-scene* yaitu unsur *space*. Motivasi pengambilan gambar dengan *shot medium close up* pada gambar 41 menunjukkan adanya penonjolan ekspresi. Sawako yang menangis saat itu, menampilkan ekspresi yang sedih, namun ketika Kazehaya mendatangnya justru ia berhenti menangis dan dapat mengungkapkan bahwa ia mengagumi Kazehaya.



Gambar 42. Sawako berlatih sepak bola sendiri



Gambar 43. Kazehaya meminta penjelasan Sawako



Gambar 44. Sawako menangis



Gambar 45. Kazehaya mencoba memberikan pemahaman kepada Sawako

(Adegan menit ke 00:49:10-00:52:28)

爽子 : 吉田さん、矢野さん、
 風早 : そんな石へ練習なんでしょう
 今日吉田たちは?一緒なの?
 ちょっと待ってよ! どうした避けるの?
 爽子 : ダメです! 私と一緒にいると
 風早 : なに?ちゃんと話しくないとわかんないよ
 爽子 : 私と一緒にいると。わたしのせいで、皆の、皆のかぶかが
 下がってしまうから
 風早 : どうして? どうしてそう思うの?。もしかして、うわさ
 とか
 爽子 : 本当は矢野さんや吉田さんと一緒にいたい、でも皆に迷惑
 をかけたくない
 風早 : 迷惑かどうかは黒沼が決めることじゃない。俺が決める
 ことだ!俺はうわさなんて関係ない。
 んんん~黒沼さ、もし逆だったらどうする?何も知らされ
 ずに俺や、吉田たちに避けられたら
 爽子 : イヤです
 風早 : うん!吉田たちもそう思ってるかもね
 Sawako : Yoshida san,,Yano san,,
 Kazehaya : Sonna ishi he renshuu nandeshou
 Kyou ha Yoshida tachi ha? Issho nai no?
 Chotto matte yo! Doushita sakeru no?
 Sawako : Dame desu! Watashi ni isshoni iru to
 Kazehaya : Nani? Chanto hanashi kunai to wakannai yo
 Sawako : Watashi ni isshoni iru to. Watashi no seide, mina no, mina no
 kabuka ga sagatteshimaukara
 Kazehaya : Doushite? Doushite sou omou no?. Moshikashite, uwasa toka
 Sawako : Hontou ha Yano san ya Yoshida san to isshoni itai, demo mina ni
 meiwaku wo kaketa kunai
 Kazehaya : Meiwaku ka douka ha Kuronuma ga kimeru koto jyanai. Ore ga
 kimeru kotoda!. Ore ha uwasa nante kankei nai.

Mmm~Kuronumasa, moshi gyaku dattara dousuru? Nani mo shirasare zu ni ore ya, Yoshida tachi ni sakerare tara

Sawako : *Iya desu*

Kazehaya : *Un! Yoshida tachi mo sou omotteru kamo ne*

Sawako : Yoshida san,, Yano san,,

Kazehaya : Kamu berlatih dengan batu itu kan? Dimana Yoshida dan yang lainnya? Tidak bersama dengan mereka? Tunggu!!. Kenapa kamu menghindariku?

Sawako : Tidak boleh! Kalau kamu terlihat bersama denganku...

Kazehaya : Kenapa? Kalau kamu tidak mengatakannya dengan jelas, aku tidak tahu

Sawako : Kalau kamu terlihat bersama denganku. Karena salahku, semuanya, reputasi semua orang akan hancur

Kazehaya : Kenapa? Kenapa kamu berpikir seperti itu?. Apa ini karena gosip itu?

Sawako : Sebenarnya aku ingin bersama-sama dengan Yoshida dan Yano, tapi aku tidak ingin merepotkan mereka

Kazehaya : Merepotkan atau tidak, itu bukan Kuronuma yang menentukannya. Tapi kami yang menentukan!. Kami tidak peduli dengan gosip itu.Mmm~Seandainya Kuronuma yang kebalikan berada di posisi kami, bagaimana? Tanpa kamu tahu, aku, Yoshida dan teman-teman lain menghindarimu

Sawako : Aku tidak mau

Kazehaya : Ya! Yoshida dan teman-teman mungkin juga berpikir seperti itu

Dalam ilustrasi gambar dan dialog di atas, Sawako terlihat sangat kehilangan Yano dan Yoshida. Ketiganya biasa menghabiskan waktu bersama untuk berlatih sepak bola. Pada hari itu, Sawako yang sudah menghindari semua orang karena ingin menjaga reputasi baik orang-orang di sekelilingnya, sehingga ia memutuskan untuk berlatih sendirian dengan batu. Kazehaya yang melihat hal ini, menghampirinya dan menanyakan mengapa Sawako tidak bersama Yano dan Yoshida. Sawako segera menghindar setelah Kazehaya menghampirinya, karena takut orang lain melihat mereka dan membuat reputasi Kazehaya buruk.

Kepedulian Sawako yang sangat tinggi terhadap teman-temannya ini mendorongnya untuk menghindari, sehingga teman lainnya tidak mendapat reputasi buruk karena bergaul dengannya. Perilaku ini terjadi karena Sawako berada pada situasi yang tertekan, sehingga merangsangnya untuk menghindari kelompoknya. Proses asimilasi dalam hal ini terhambat karena adanya pembatasan dalam diri Sawako. Kazehaya dalam hal ini berperan besar, di mana saat ia mengungkapkan bahwa ia tidak peduli dengan gosip itu dan memberikan pengandaian kepada Sawako seandainya Sawako yang berada di posisi mereka. Pandangan yang diberikan kepada Sawako ini adalah wujud bagaimana interaksi dengan teman mempengaruhi cara bertindak Sawako selanjutnya, yaitu memperjuangkan kelompoknya.

Kazehaya sebagai orang yang berpengaruh di sekolah itu, untuk kedua kalinya memberikan sugesti kepada Sawako agar ia mengungkapkan apa yang dipikirkannya terhadap rumor serta tindakannya yang menghindari teman-temannya. Sugesti atau pandangan dari Kazehaya akhirnya dapat diterima dengan baik oleh Sawako.

Unsur *mise-en-scene* yang terdapat dalam gambar 45 turut menjelaskan hal lainnya. Unsur tersebut adalah *acting* Sawako, di mana ia terlihat memperhatikan dengan baik kata-kata Kazehaya, pengandaian yang diberikan oleh Kazehaya membuatnya berpikir dan akhirnya memahami apa yang seharusnya ia lakukan untuk mempertahankan kelompoknya tersebut.

Adanya sugesti yang diberikan Kazehaya kepada Sawako tersebut mempengaruhi pola pikir Sawako, dan akhirnya keputusan yang diambil juga

disesuaikan dengan pola pikir tersebut. Sawako akhirnya memberanikan diri untuk mengungkapkan apa yang sebenarnya ia rasakan kepada Yano dan Yoshida, tetapi sebelum mengungkapkan itu Sawako berlatih di toilet sekolah. Secara kebetulan di toilet ini ia bertemu dengan para penyebar gosip.



Gambar 46. Sawako sedang berlatih untuk mengungkapkan perasaannya pada Yano dan Yoshida (Adegan menit ke 00:56:02-00:56:21)

爽子 : あの、矢野さん、吉田さん、私、迷惑かもしれないけど。クラスメートじゃなくて.....

Sawako : *Ano, Yoshida san, Yano san..watashi, meiwaku kamo shirenai kedo. Kurasumeeto jyana kute...*

Sawako : Umm... Yoshida, Yano...Aku, mungkin merepotkan. Sebagai teman kelas, mm~ bukan.....

Gambar di atas adalah adegan saat Sawako berlatih mengungkapkan perasaan terhadap Yano dan Yoshida. Sebagaimana ia menurut apa yang diucapkan Kazehaya, ia tidak ingin menghindari mereka secara tiba-tiba. Untuk itu ia rela berlatih berbicara di toilet agar dapat menjelaskan dengan baik apa yang dirasakannya kepada Yano dan Yoshida.

Hal tersebut tidak lain dilatarbelakangi oleh hasil percakapannya dengan Kazehaya sebelumnya. Kazehaya sebagai orang yang berpengaruh dalam kehidupan di kelas itu memberikan dorongan kepada Sawako. Sawako yang di

didorong oleh keinginan untuk belajar dan juga dilatarbelakangi oleh kekaguman serta rasa hormatnya kepada Kazehaya, membuat Sawako menganggap kedudukan Kazehaya lebih tinggi dan memiliki kelebihan-kelebihan tertentu yang patut di contoh. Maka untuk mengungkapkan apa yang dirasakannya, ia mendengarkan dan menuruti nasihat Kazehaya. Kemudian mempraktekannya dengan cara berlatih dahulu sebelum menemui Yoshida dan Yano. Ini membuktikan bahwa interaksi dengan individu lain mempengaruhi perilaku Sawako dalam mencari solusi masalah yang dihadapinya.

Usaha yang Sawako lakukan untuk berlatih tersebut di dukung dengan unsur *mise-en-scene* yaitu *acting* Sawako. *Acting* ini menunjukkan karakter Sawako yang sebelumnya memang tidak berani, tetapi kini mencoba memberanikan diri untuk mengungkapkan apa yang dipikirkannya. Selain itu, unsur dekorasi juga turut membantu dengan menghadirkan cermin sebagai elemen untuk menunjang berlatihnya tokoh Sawako, sehingga semakin terlihat bahwa suasana yang tergambar merupakan sebuah keinginan Sawako untuk berubah menjadi berani.

3.2.2.2.3 Interaksi dengan teman sebaya perempuan

Interaksi dengan teman sebaya perempuan juga sangat mempengaruhi perkembangan karakter tokoh Sawako. Secara gender, seorang perempuan memiliki jiwa prososial dan empati lebih besar dibandingkan dengan seorang laki-laki (Eisenberg, Fabes & Spinrad, 2006; Eisenberg & Morris, 2004 dalam Santrock, 2007:233). Dalam banyak budaya, juga disebutkan bahwa perempuan memiliki kecenderungan untuk memperlihatkan perilaku merawat dibandingkan

dengan laki-laki (Santrock, 2007:234) sehingga karena adanya sifat-sifat tersebut Sawako lebih mudah untuk terbuka terhadap teman sebaya perempuan dibandingkan dengan teman sebaya laki-laki. Pada akhirnya perkembangan dan pergaulannya Sawako cenderung lebih banyak dipengaruhi oleh teman sebaya perempuan daripada teman sebaya laki-laki.



Gambar 47. Sadako meminta untuk jadi hantu (Adegan menit ke 00:17:20-00:18:00)

爽子 : お化け約、やらせてもらいませんか
 吉田 : ハ?!
 爽子 : あのう。。皆さんに申し訳なくて、霊も呼べないし。皆に役に立ちたいんです。お化け約わたしにやらせてください。お願いします
 Sawako : *Obake yaku, yarasete moraimasenka*
 Yoshida : *Huh?!*
 Sawako : *Anou..Minnasan ni moushiwake nakute, rei mo yobenaishi. Minnasan ni yaku ni tachitaindesu. Obake yaku watahini yarasete kudasai. Onegaishimasu.*
 Sawako : Tentang hantu itu, boleh kah aku melakukannya?
 Yoshida : Hah?!
 Sawako : Umm..Aku minta maaf pada kalian, aku tidak bisa memanggil arwah. Tapi aku ingin berguna untuk kalian, jadi tolong izinkan aku menjadi hantu. Aku mohon.

Sesuai dengan yang dikatakan Kazehaya pada ilustrasi dan gambar 37 sebelumnya, akhirnya Sawako memberanikan diri untuk mengungkapkan apa yang dipikirkannya serta keinginannya untuk menjadi tokoh hantu dalam

permainan tes keberanian sehingga ia bisa diterima di lingkungan tersebut sebagaimana terlihat dalam adegan di atas. Dalam kasus ini, Sawako mengajukan diri kepada Yoshida dan Yano agar diizinkan untuk menjadi hantu ketika acara tes keberanian. Dengan senang hati ia melakukannya, karena dengan demikian teman-temannya akan senang. Sawako sendiri juga sangat bahagia apabila ia dapat membantu temannya tersebut untuk menjadi hantu. Sawako mencoba untuk kerja sama dengan Yano dan Yoshida sehingga menghasilkan suatu tujuan bersama yaitu, semua orang bahagia. Yano dan Yoshida memenuhi permintaan Sawako sehingga akhirnya ia mampu berinteraksi dan dapat masuk dalam kelompok di kelas tersebut.

Unsur *mise-en-scene* yang membantu adalah *acting* ketiga tokoh dalam gambar 48. Yano dan Yoshida terlihat kaget karena Sawako tiba-tiba datang di tengah percakapan mereka dan mengajukan diri untuk menjadi tokoh hantu. Kemudian *acting* Sawako, yang terlihat menunduk tanda memohon tersebut juga mendukung pernyataan bahwa Sawako memiliki keinginan besar untuk dapat bergabung dengan teman-teman lainnya, mengadakan interaksi serta kerja sama.

Seperti yang terlihat dalam adegan di bawah, Kazehaya dan teman-temannya tidak memperdulikan rumor yang beredar dan justru duduk di samping Sawako dan ketiga temannya yang lain juga mengikuti yaitu Yano, Yoshida dan Ryuu seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini. Suasana keakraban nampak dari masing-masing wajah tokoh.



Gambar 48. Sawako memiliki teman



Gambar 49. Makan ramen bersama



Gambar 50. Sawako tertawa bersama temannya

(Adegan menit ke 00:29:13-00:32:07)

.....
 みんな : ハハハハハハ
 吉田 : うそ!
 矢野 : 貞子が笑った!
 吉田 : なんだ!いつもそんなふうにしてよりいいのに
 爽子 : 緊張したりすると、なぜかこうなってしまうって
 吉田 : 緊張すると、怖い顔をなの?

.....
 Minna : Hahahahahaha
 Yoshida : Uso!
 Yano : Sadako ga waratta!
 Yoshida : Nanda! itsumo sonna fuu ni shite yori ii no ni
 Sawako : Kinchou shitari suru to, nazeka kou natte shimatte
 Yoshida : Kinchou suru to, kowai kao wo nano?

.....
 (Semua) : Hahahahahaha
 Yoshida : Gak mungkin!
 Yano : Sadako tertawa!
 Yoshida : Hei! Harusnya kamu lebih baik banyak tersenyum seperti ini
 Sawako : Kalau aku gugup, wajahku jadi seperti ini
 Yoshida : Kalau kamu gugup, wajahmu jadi seram?

Dengan adanya proses kekarabatan yang berlangsung di antara kelima tokoh,
 maka selanjutnya akomodasi sebagai bentuk adaptasi atau penyesuaian terhadap

lingkungan baru Sawako dimulai. Akomodasi menunjuk pengertian para ahli yaitu menggambarkan suatu proses adaptasi, juga menunjuk pada usaha manusia untuk mencapai kestabilan. Akomodasi akan lebih berjalan lancar apabila di dukung dengan adanya toleransi. Toleransi kadang-kadang timbul secara tidak sadar dan tanpa direncanakan karena adanya watak perorangan atau kelompok manusia untuk sedapat mungkin menghindarkan diri dari perselisihan.

Sebagaimana ilustrasi gambar di atas, Kazehaya, Yano, Yoshida dan teman-temannya tidak memperdulikan rumor yang beredar dan justru duduk di samping Sawako. Hal ini menunjukkan adanya toleransi dari Kazehaya dan teman-temannya bahwa rumor yang beredar tentang Sawako ini tidak membuat mereka takut dan menghindar. Walaupun wajah Sawako juga kadang terlihat menyeramkan tetapi mereka juga tidak menghiraukan hal tersebut. Mereka dapat memahami kebiasaan Sawako tersebut, dan berteman baik dengannya.

Pada dialog percakapan di atas, menunjukkan bahwa Sawako dapat berteman baik dengan Kazehaya, Yoshida, Yano serta Ryuu yang kemudian bergabung bersama dalam satu meja makan. Sawako yang biasanya hanya diam sendirian, kini bisa tertawa seperti yang ditunjukkan gambar 51 setelah ia bercakap-cakap dengan teman barunya ini. Yoshida dan Yano awalnya tidak mempercayai bahwa Sawako akhirnya bisa tertawa, bahkan Yoshida meminta Sawako untuk lebih sering tertawa dibandingkan memasang wajah yang menyeramkan itu. Sawako yang tertawa setelah bercakap-cakap dengan temannya ini juga menunjukkan salah satu bentuk proses sosial dalam taraf lanjut, yaitu asimilasi.

Asimilasi merupakan salah satu usaha untuk mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat dalam individu ataupun kelompok sehingga dapat tercapai tujuan bersama. Individu yang melakukan asimilasi ke dalam suatu kelompok, ia tidak lagi membedakan dirinya dengan kelompok tersebut yang mengakibatkan ia kemudian dianggap sebagai orang asing. Sebagaimana proses akomodasi, asimilasi juga dapat dipercepat dengan adanya sifat terbuka dari golongan yang berkuasa, serta adanya toleransi. Golongan berkuasa yang dimaksud di sini tidak lain adalah Kazehaya, Yoshida, Yano, dan Ryuu di mana mereka adalah tokoh populer di sekolah tersebut. Toleransi yang mendorong adanya komunikasi antara satu dengan yang lainnya akan mempercepat proses asimilasi itu sendiri.

Selain itu, adanya suasana keakraban yang tercipta di antara kelima tokoh ini diperkuat dengan adanya unsur *mise-en-scene* yaitu dekorasi. *Setting* pada gambar 49 yang berada di meja makan toko ramen milik keluarga Ryuu memperkuat adanya keakraban di antara mereka, di mana biasanya percakapan-percakapan yang mengarah kepada bentuk keakraban yang hangat sering terjadi di meja makan seperti halnya ketika makan bersama dalam keluarga.



Gambar 51. Pulang bersama Yano dan Yoshida (Adegan menit ke (00:37:22-00:37:33))



Gambar 52. Sawako tertawa lagi

Sawako yang awalnya pendiam sebelum bertemu dengan Yano dan Yoshida, kini perlahan mulai bisa tertawa. Ia juga mulai bergaul dengan kedua

temannya ini, pulang bersama dan menceritakan hal-hal yang menarik sehingga Sawako pun jadi tertawa. Seperti yang terlihat dalam adegan gambar 52 ini, unsur *mise-en-scene* memperkuat adanya keakraban antara ketiganya yaitu *space* dan *acting* dalam film ini. *Space* memanipulasi proporsi, kedalaman serta ukuran sehingga membentuk suasana dan hubungan antar elemen dalam cerita ini.

Pengambilan secara *long shot* dalam gambar 51 juga menunjukkan adanya pergerakan objek, artinya ekspresi objek tidak menjadi fokus namun semata-mata menunjukkan adanya objek yang bergerak serta suasana yang ada di sekitarnya.

Jelas terlihat bahwa suasana yang tercipta dalam gambar 51 adalah suasana keakraban teman yang saling bercanda di jalan.

Selanjutnya, pada gambar 52 terlihat bahwa Yoshida memperhatikan tawa Sawako yang sedang mengembang. *Acting* atau ekspresi Sawako tersebut menginterpretasikan kebahagiaan yang sedang ia rasakan. Ini menjadi salah satu bukti lain bahwa interaksi yang dilakukannya dengan teman-temannya sebelumnya telah berhasil, di mana ia diminta Yoshida untuk lebih banyak tertawa.

Dalam gambar ini, selanjutnya menunjukkan bahwa kini ia lebih banyak tertawa artinya Sawako perlahan-lahan mulai menyesuaikan diri dengan kedua temannya itu. Keakraban selanjutnya diperlihatkan oleh gambar di bawah ini, di mana

Sawako mau berkorban untuk Yoshida yang tidak lain adalah teman dekatnya.



Gambar 53. Yoshida memeluk Sawako

(Adekan menit ke (00:38:28-00:38:42))

- 風早 :。。。全部手書き、大変だったでしょ
 爽子 :いいえ、ぜんぜん。吉田さんの役に立てるあるかとおもったら。私は嬉しくて
 吉田 :ヒヒヒ、貞子ありがとう～
 Kazehaya :...Zenbu tegaki,taihen datta desho
 Sawako : Iie,zenzen。 Yoshida-san no yaku ni tateru aru ka to omottara,watashi ha ureshikute
 Yoshida : Hihihi, Sadako arigatou ~
 Kazehaya : ...Semuanya tulisan tangan, pasti capek ya
 Sawako : Tidak sama sekali. Aku hanya berpikir mungkin ini akan berguna untuk Yoshida. Dan aku senang.....
 Yoshida : Hihihi, Terimakasih Sadako...

Dalam diaog dan gambar ini, Sawako membuatkan catatan ringkas tentang rumus dan berbagai macam materi lainnya untuk Yoshida yang diperingatkan Pin agar belajar keras untuk ujian semester itu. Yoshida yang lupa akan segera ada tes merasa kebingungan, dan Sawako membuatkan catatan ringkasan itu semalam suntuk dengan harapan catatan itu akan berguna untuk Yoshida. Kebaikan Sawako ini membuat teman-temannya kagum dengannya, dan Yoshida yang paling merasa terbantu, terharu memeluk Sawako.

Dari dialog dan suasana yang tercipta dalam gambar tersebut, dapat dilihat bahwa Sawako akhirnya dapat masuk ke dalam kelompok dan tidak terasing lagi.

Hal ini sebagaimana keinginan pokok manusia, yaitu keinginan untuk menjadi

satu dengan manusia lain di sekelilingnya (yaitu masyarakat, dalam hal ini sekolah), serta keinginan untuk menjadi satu dengan suasana alam sekelilingnya.

Untuk itu Sawako harus menyesuaikan atau memberikan keserasian tindakan-tindakan kepada orang lain, salah satunya adalah dengan bersikap baik sebagaimana prinsip hidupnya sejak kecil.

Proses ini juga tidak terlepas dari adanya proses simpati dalam diri Sawako sebagai salah bentuk keinginannya untuk menjadi satu dengan lingkungannya. Sebagaimana proses simpati, yang sejatinya merupakan proses di mana seseorang merasa tertarik dengan pihak lain. Dorongan utama terjadinya proses simpati ini adalah keinginan untuk memahami pihak lain dan untuk bekerja sama dengannya. Simpati ini akan dapat berkembang dalam suatu keadaan di mana proses saling mengerti terjamin. Dalam hal ini teman-teman Sawako sudah memahami sikap Sawako yang mudah salah paham, sering memasang wajah menyeramkan walaupun sebenarnya tidak berniat menakuti, dan teman-temannya dapat menerima itu semua dengan baik dan menerima Sawako dengan baik dalam kelompok mereka.

Sawako juga memahami bahwa Kazehaya adalah orang yang baik dan ceria, sedangkan Yoshida, ia cenderung sering lupa dengan ujiannya. Maka pada hari itu Sawako memutuskan untuk membuat catatan ringkasan untuk Yoshida.

Ini membuktikan bahwa mereka saling mengerti antara satu dengan yang lainnya, sehingga proses simpati ini ada dalam diri Sawako yang kemudian digunakan untuk memahami teman-temannya.

Unsur *mise-en-scene* yaitu *acting* yang diperlihatkan Yoshida menunjukkan bahwa ia dapat menerima Sawako sepenuhnya. Pelukan yang diberikan kepada Sawako sebagai tanda terimakasih juga menggambarkan kedekatan dan kehangatan dalam kelompok mereka sehingga dapat dikatakan Sawako berhasil berinteraksi dan masuk ke dalam kelompok.

Namun, setelah kedekatan Sawako dengan Yano dan Yoshida, rumor-rumor buruk terus beredar dan menyebabkan Sawako tidak nyaman. Sawako mencoba menghindari Yano dan Yoshida



Gambar 54. Yoshida dan Yano menanyakan perasaan Sawako pada mereka (Adegan menit ke 00:45:16-00:46:09)

Gambar 55. Sawako menghindar

吉田	: 貞子、今から大事なことを聞くからちゃんと答えてくれる？
貞子	: あのう。。。
矢野	: 貞子はあたしたちのことどう思ってるの？
貞子	: え？どうって？
吉田	: あたしも矢野ちゃんも貞子のこと好きだよ。貞子はあたしらのこと好き？
貞子	: 好きっていうか、好きというよりも。。。
女たち	: 今日の英語試験本当やばい
女1	: あたしも！
女2	: たぶん、5W1Hがでる
貞子	: 一緒にいったらよくないかと
Yoshida	: <i>Sadako, imakara daiji na koto kiku kara chanto kotaete kureru?</i>
Sadako	: <i>Anou...</i>
Yano	: <i>Sadako ha atashitachi no koto dou omotteru no?</i>
Sadako	: <i>e?doutte?</i>
Yoshida	: <i>Atashi mo yano chin mo Sadako no koto suki da yo. Sadako ha atashira no koto suki?</i>

Sadako : *Suki teiuka, suki to iu yori mo...*

Onnatachi : *Kyou no eigo shiken hontou yabai*

Onna1 : *Atashimo!*

Onna2 : *Tabun, 5W1H ga deru*

Sadako : *Isshoni ittara yokunai ka to*

Yoshida : Sadako, Kami akan menayakan pertanyaan penting padamu dan Kami minta kamu menjawabnya dengan jujur ya?

Sadako : Umm..

Yano : Sadako, bagaimana perasaanmu terhadap kami?

Sadako : Eh? Maksudnya?

Yoshida : Aku dan Yano menyayangimu Sadako. Apakah Sadako menyukai kami?

Sadako : "Suka", lebih dari perasaan suka....

Para siswi : Ujian bahasa inggris hari ini benar-benar sulit

Perempuan1 : Iya, menurutku juga begitu!

Perempuan2 : Mungkin soal 5W1H akan keluar

Sadako : Tidak baik kita terlihat sedang bersama

Seperti yang terlihat dalam dialog di atas, adegan ini terjadi ketika Sawako,

Yoshida dan Yano sedang digosipkan oleh beberapa siswi. Sawako menghindari

Yano dan Yoshida secara sepihak karena adanya gosip tersebut. Sawako yang

ingin dimintai jawaban atas menghindarnya dirinya dari Yano dan Yoshida. Saat

ditanyai bagaimana perasaannya terhadap kedua temannya ini ia tak mampu

menjawab, persis ketika ia melihat kelompok siswi yang diketahuinya

menyebarkan rumor tentang dirinya yang dapat memperburuk reputasi Yoshida,

Yano dan Kazehaya, sehingga ia menghindar dari Yano dan Yoshida dan tidak

menjawab pertanyaan mereka. Menghindarnya Sawako ini juga merupakan

sebuah hasil dari pola pikirnya yang sedikit berbeda dengan teman-temannya. Ia

hanya ingin bermanfaat untuk orang-orang yang berada di sekitarnya, bukan

menyakiti atau merugikan. Karenanya, ia lebih memilih menghindar dari Yoshida

dan Yano.

Seperti yang terlihat dalam cuplikan dialog terakhir yang menyatakan bahwa tidak baik bagi mereka kalau terlihat sedang bersama-sama. Ini menunjukkan Sawako yang sebenarnya masih sangat peduli dengan Yoshida dan Yano. Sawako hanya ingin melindungi mereka agar reputasi mereka tidak buruk namun Sawako tidak tahu cara menyampaikannya sehingga ia hanya bisa menghindari mereka.

Sawako yang menghindari dari Yano dan Yoshida ini tanpa ia sadari justru menyakiti kedua temannya tersebut dan membuat mereka tidak paham.

Pertentangan terjadi di dalam proses ini, yaitu ketika Sawako yang menyadari perbedaan-perbedaan yang ada di dalam dirinya (pola perilakunya yang menurut rumor, dapat membawa reputasi buruk bagi teman-temannya). Pertentangan ini didasarkan pada adanya perbedaan pendirian dan perasaan yang akhirnya menimbulkan pertentangan antara keduanya.

Di satu pihak, Sawako ingin menghindari Yano dan Yoshida untuk menjaga reputasi mereka sedangkan di sisi lain Yoshida dan Yano justru ingin berteman akrab dengan Sawako. Keinginan yang bertentangan ini akhirnya menimbulkan perasaan yang tidak nyaman antara keduanya. Pertentangan merupakan salah satu bentuk proses disosiatif yang hasil dari pertentangan ini adalah perubahan kepribadian seseorang, perubahan positif atau negatifnya tergantung kepada masalah yang dipertentangkan.

Sedangkan untuk memperkuat adanya bukti pertentangan ini, terlihat dari unsur *mise-en-scene* yang berlaku yaitu *acting* dari tokoh Sawako. Tokoh Sawako pada gambar 55 tampak ketakutan dan ingin sekali menghindari Yano dan Yoshida,

Acting ini di dasarkan pada adanya kelompk penyebar gosip yang ia lihat di belakang Yano dan Yoshida. Keinginan untuk melindungi Yano dan Yoshida ini timbul dan dapat diamati dengan jelas pada gerak-gerik dan ekspresi yang diperlihatkan Sawako pada gambar 56.



Gambar 56. Sawako bahagia karena akhirnya penyebar gosip memahaminya (Adegan 00:59:47-01:03:56)



Gambar 57. Kebersamaan setelah menghadapi gosip

- 女2 : うわさまで流されて、また助けるき？
 吉田 : 貞子が言うわけない。
 矢野 : 貞子じゃない
 吉田 : ていうか、あんたらだろう。あたしらのうわさ出ちゃうあげたの。
 女2 : ちげえよ。
 爽子 : 待って！先の言葉取り消してください
 女2 : わかったよ。取り消すよ
 爽子 : わかってくれた！わかってくれました、矢野さん吉田さん
 矢野 : 貞子、いいんだよそれは
 Onna2 : *Uwasa made nagasarete, mada tasukeru ki?*
 Yoshida : *Sadako ga iu wakenai.*
 Yano : *Sadako jya nai*
 Yoshida : *Teiuka, antara darou. Atashira no uwasa dechau ageta no.*
 Onna2 : *Chigeeyo!*
 Sawako : *Matte! Saki no kotoba torikeshite kudasai*
 Onna2 : *Wakatta yo. Torikesu yo*
 Sawako : *Wakatte kureta! Wakatte kuremashita, Yano san, Yoshida san*
 Yano : *Sadako, Iindayo sore ha*
 Perempuan2 : Kalian tetap datang membantu setelah dia menyebarkan gosip itu?
 Yoshida : Sadako tidak akan melakukannya.
 Yano : Bukan Sadako yang melakukannya.
 Yoshida : Kalian yang melakukannya, iya kan?. Kalian yang menyebarkan luaskan gosip tentang kami itu.

Perempuan2 : Kamu salah!

Sawako : Tunggu! Tolong tarik kembali kata-kata kalian tadi

Perempuan2 : Baiklah! Aku tarik kembali

Sawako : Mereka mnegerti ! Mereka mengerti, Yano, Yoshida

Yano : Sadako, sudahlah itu bukan masalah

Dialog saat di atap sekolah bersama Yano dan Yoshida.

矢野 : ちゃんと消毒していたほうがいいかな

爽子 : ぜんぜん気づきませんでした。あたしも必死で

矢野 : 馬鹿だね。なんでこんなこと

爽子 : あたし、今までいろんなことあきらめてました。みんなと仲良くなりたいてって思っても、考課で、しょうがないなって。でも矢野さんと吉田さんのことだけはどうしてもあきらめられなかった。私が一緒にいると変なうわさが流れて、傷つきちゃうかもしれないけど、でも.....

吉田 : 貞子、あんた、あたしらがうわさで傷ついてると思ってたの？

矢野 : 自分内一緒にいることで傷つけると思ってたの？

爽子 : 二人で傷ついたとき、どうしたらいいかわからないけど。でも、そしたらなんどでも誤解ときます。だからあたし、二人と一緒にいたい。矢野さんと吉田さんと友達になりたい

あ！あたしこんなから汚い

矢野 : 貞子、もう一人でいることになれないでよ一人でいることになれないでよ

吉田 : アア~もう!貞子知ってる?友達ってさ、気づいたらもうなってるの。あたしらもう友達だったんだよ。

矢野 : 爽子

吉田 : 爽子

Yano : *Chanto shoudoku shiteita houga ii kana*

Sawako : *Zenzen kidzukimasen deshita. Atashi mo hisshi de*

Yano : *Bakadane. Nande konna koto*

Sawako : *Atashi, ima made iron na koto akiramete mashita. Minna to nakayoku naritai tte to omottemo, koukade, shouganai na tte. Demo Yano san to Yoshida san no koto dake ha doushitemo akimerare nakatta. Watashi ga isshoni iru to hen na uwasa ga nagarete, kizuki chau kamo shirenai kedo, demo.....*

Yoshida : *Sadako, anta, atashira ga uwasa de kizutsuiteru to omotteta no?*

Yano : *Jibunai isshoni iru koto de kizutsukeru to omotteta no?*

Sawako : *Futari de kidzutsuita toki, doushitara ii ka wakaranai kedo. Demo, soshitara nando demo gokai tokimasu. Dakara atashi, futari to isshoni itai. Yano san to Yoshida san to tomodachi ni naritai.*

A! Atashi konna kara kitanai

Sawako : *Sadako, mo hitori de iru koto ni narenai de yo*

Yoshida : *Aa~mou! Sadako shitteru? Tomodachi ttesa, kizuitara mou natteruno. Atashira mou tomodachi dattan da yo.*

Yano : *Sawako*

Yoshida : *Sawako*

Yano : Lebih baik kita segera mengobati lukamu

Sawako : Aku tidak menyadari ada luka ditanganku. Dan tadinya aku putus asa

Yano : Dasar payah. Kenapa kamu lakukan itu?

Sawako : Sampai saat ini, aku sering menyerah dalam berbagai hal. Aku ingin berteman akrab dengan semua orang, tapi hasilnya selalu sulit. Tapi bagaimanapun aku tidak akan menyerah pada kalian. Tapi kalau kalian bersamaku, akan beredar rumor buruk pada kalian dan mungkin kalian akan terluka. Tapi....

Yoshida : Sadako, kamu berpikir bahwa rumor itu akan membuat kami terluka?

Yano : Dan kamu berpikir kami akan terluka kalau terlihat bersama denganmu?

Sawako : Aku tidak tahu apa yang baik untuk kita, jika kalian berdua terluka. Tapi, berapapun lamanya waktu yang dibutuhkan, aku ingin menghentikan kesalahpahaman itu. Karena itu, aku ingin bersama kalian. Aku ingin berteman dengan Yano dan Yoshida. Ah! Aku masih kotor begini.

Yano : Sadako, jangan paksa dirimu untuk sendiri lagi

Yoshida : Cukup! Sadako, kamu tahu? Teman itu, begitu saja terjadi tanpa kita sadari. Kita sudah menjadi sahabat.

Yano : Sawako

Yoshida : Sawako

Pertemuan tidak sengaja antara Sawako dan penyebar gosip menyebabkan pertengkaran dan mengakibatkan Sawako terluka. Pertengkaran ini merupakan

salah satu proses interaksi yang pokok, yaitu proses disosiatif. Proses disosiatif ini membawa pengaruh tersendiri terhadap Sawako dan teman-temannya. Yano dan

Yoshida yang sejak awal tidak mempercayai bahwa Sawako yang menyebarkan gosip itu, justru datang untung membantu Sawako dalam pertikaiannya dengan

kelompok penyebar gosip. Hal ini di dukung dengan dialog Sawako yang menyatakan bahwa dia sangat menyayangi Yano dan Yoshida.

Setelah itu, ketiganya berusaha untuk menghadapi gosip bersama dan bahkan Yoshida serta Yano berusaha untuk melawan para penyebar gosip itu.

Perubahan yang dialami oleh keduanya yaitu, bertambahnya solidaritas *in-group* mereka. Solidaritas antar anggota bertambah setelah menghadapi para penyebar

gosip, sebagaimana cuplikan dialog Yano “貞子、もう一人でいることになれない
だよ” menunjukkan keakraban dan rasa saling menyayangi yang tumbuh di antara

ketiganya. Selain itu, bukti lainnya adalah Yano dan Yoshida tidak lagi

memanggil Sawako dengan sebutan Sadako. Mereka memanggilnya dengan nama aslinya yaitu Sawako, hal ini menjadi titik keseimbangan dalam interaksi antar

individu dalam kelompok tersebut. Hal tersebut tidak lain juga merupakan berkat

Sawako yang saat itu rela berkorban mempertahankan reputasi Yoshida dan Yano dihadapan para penyebar gosip.

Pengaruh positif lain dalam kelompok setelah adanya pertentangan ini ialah masing-masing anggota kelompok itu mengadakan introspeksi dan

kemudian mengadakan perbaikan-perbaikan. Sebagaimana yang ada dalam dialog di atas atap sekolah, Sawako menyadari bahwa tindakannya berdiam diri dan

menghindari ketiganya justru menimbulkan salah paham walaupun sebenarnya

tindakan tersebut dilakukannya justru karena ingin menjaga reputasi kedua temannya tersebut. Sawako juga berhasil mengungkapkan apa yang sebenarnya

melatarbelakanginya bertindak sepihak dengan cara menghindari Yoshida dan

Yano, hal ini didasari oleh percakapan dengan Kazehaya pada gambar

sebelumnya. Sawako yang tidak ingin kehilangan kedua temannya ini akhirnya mengungkapkan apa yang ia rasakan dan dipikirkannya. Yoshida dan Yano yang terkesan dengan perjuangan Sawako tersebut, menaruh simpati dan dengan ini justru hubungan antara mereka semakin akrab.

Mise-en-scene memperkuat adanya titik keseimbangan yang terjadi di antara ketiganya. Ini terlihat dari gambar 57 yang menunjukkan keakraban dan adanya bentuk komunikasi antara satu dengan lainnya. Unsur yang bekerja dalam gambar ini adalah *space*, di mana pengambilan gambar terfokus pada Sawako dan kedua temannya, Yoshida dalam gambar tersebut tampak sedang mengobati tangan Sawako yang terluka. Hal ini juga dibarengi dengan saling mengkomunikasikan isi hatinya. Ini menunjukkan bahwa ketiganya saling mengadakan interaksi yang berujung pada pemahaman dan introspeksi antar ketiganya.



Gambar 58. Yoshida meminta Sawako agar juga mementingkan diri Sawako sendiri



Gambar 59. Yano meminta Sawako untuk mengungkapkan perasaannya pada Kazehaya

(Adegan menit ke 01:46:36-01:48:04)

- 吉田 : 風早はちゃんと言ってるなんで答えたあげないの？
 矢野 : U (吉田) チズ？
 吉田 : 本当はさ、それっていつも自分なんて思ってる見ただけ
 けど、自分を信じないってことはあんたを好きだって言っ
 てる風早が信じないことなんだよ。あんたが好きだって言っ
 てる、あたしらも信じないことなんだよ
 矢野 : U (吉田) チズ、落ち着いて。風早はちゃんと爽子に気持ちを伝えただよね。爽子は？

ちゃんと自分の気持ち風早に伝えた？、風早も男だし、あれで頑固だから。いったんあったことものやっぱりって言っても難しいかもしれないけど。でも、ダメでも気持ちだけは伝えたほうがいいよ。風早、家の手伝いとか忙しいみたいだけど大晦日ヤグモ神社カウントダウンに送るって、ね？

吉田 : 夜の11時集合だって

爽子 : でも、大晦日は.....

Yano : *Kazehaya ha chanto kokuhaku shitan deshou?*

Yoshida : *Kazehaya chanto itteru nande kotaeta agenai no?*

Yano : *(Yoshida) Chizu?*

Yoshida : *Hontou ha sa, sorette itsumo jibun nante to omotteru miadakedo, jibun wo shinjinai tte koto ha anta wo suki da tte itteru Kazehaya ga shinjinai koto nandayo. Anta ga suki da tte itteru, atashira mo shinjinai koto nandayo.*

Yano : *(Yoshida)Chizu, ochitsuite.*

Kazehaya ha chanto Sawako ni kimochi wo tsutaetan dayo ne. Sawako ha? Chanto jibun no kimochi Kazehaya ni tsutaeta?, Kazehaya mo otoko dashi, arede ganko dakara. Ittan atta koto mo no yappari tte itte mo muzukashii kamoshirenai kedo. Demo, damedemo kimochi dake ha tsutaeta houga iiyo. Kazehaya, ie no tetsudai toka isogashii mitai dakedo oomisoka yagomo jinja kauntodaun ni okuru tte, ne?

Yoshida : *Yoru no11 ji shuugou datte*

Sawako : *Demo, oomisoka ha.....*

Yoshida : Kazehaya telah mengungkapkannya, kenapa kamu tidak memberikan jawaban padanya?

Yano : *(Yoshida) Chizu?*

Yoshida : Sebenarnya, kamu sering tidak memikirkan bagaimana dirimu sendiri, tapi kamu tidak menyadarinya. Kalau kamu tidak percaya pada dirimu sendiri, kamu juga tidak mempercayai Kazehaya yang menyukaimu. Dan itu artinya, kamu juga tidak mempercayai kami yang menyangimu.

Yano : *(Yoshida) Chizu, tenanglah!*

Kazehaya telah mengungkapkan perasaannya padamu kan Sawako, lalu bagaimana denganmu?. Apa kamu juga telah mengungkapkan perasaanmu padanya?. Kazehaya juga seorang laki-laki dan sangat keras kepala. Meskipun kamu mengatakan perasaanmu sekarang, mungkin ini juga akan sulit bagi Kazehaya. Tapi walaupun ini sulit, lebih baik kamu juga mengungkapkan perasaanmu padanya. Kazehaya akan sibuk membantu di rumahnya, tapi di malam pergantian tahun baru dia akan datang ke kuil Yagumo, begitu bukan?

Yoshida : *Ya, dia bilang jam 11 malam akan berkumpul di sana*

Sawako : Tapi di malam pergantian tahun.....

Interaksi sosial dengan kedua temannya membuat Sawako banyak belajar.

Perselisihan yang kadang memang terjadi ketika mereka saling mengungkapkan

pendapat masing-masing, terutama Sawako yang memiliki pemikiran sedikit

berbeda jika dibandingkan keduanya. Seperti dialog di atas, Sawako tidak

bermaksud untuk menolak Kazehaya pada saat ia diminta untuk menjadi pacarnya.

Hanya saja Sawako yang memang tidak memikirkan diri sendiri, justru

kebingungan ketika Kazehaya menyatakan demikian dan membuat Sawako tidak

bisa berpikir, sehingga yang tampak adalah Sawako seolah menolak Kazehaya

walaupun Kazehaya sudah berjuang menyatakan perasaannya kepada Sawako.

Yano dan Yoshida sebagai dua teman dekat Sawako ini akhirnya

mengajarkan kepada Sawako tentang bagaimana seharusnya ia bertindak ketika

Kazehaya telah berjuang untuk menyatakan perasaannya kepada Sawako, seperti

yang ditunjukkan dialog di atas. Sawako diminta untuk juga memikirkan

perasaannya, tidak hanya perasaan orang lain. Namun, Sawako terlihat ragu-ragu

untuk bisa menghadiri pesta tersebut.

Keragu-raguan Sawako digambarkan dari monolog Sawako yang tidak

selesai 「でも、大晦日は...」. *Mise-en-scene* yang bekerja adalah *acting* tokoh

Yoshida, di mana ekspresi Yoshida terlihat marah kepada Sawako yang tidak

dapat mempercayai dirinya sendiri. Marah Yoshida ini sebenarnya mendukung

Sawako agar lebih mempercayai dirinya sendiri. Ini merupakan salah satu bentuk

simpati yang diberikan Yoshida kepada Sawako sebagai bentuk keinginannya

untuk memahami Sawako.



Gambar 60. Sawako berlari menemui Kazehaya (Adegan 01:55:36-02:02:07)

爽子	: あたし、あたし、風早くんのことが、好きです！
風早	: 俺も、ずっとずっと黒沼のほう好きだよ。やっと届いた。夢みたいだ.....
Sawako	: Atashi, atashi, Kazehaya kun no koto ga, suki desu!
Kazehaya	: Ore mo, zutto zutto Kuronuma no hou suki dayo. Yatto todoita. Yume mitai da...
Sawako	: Aku, Aku jatuh cinta padamu, Kazehaya!
Kazehaya	: Aku juga, Aku selalu mencintaimu Kuronuma. Akhirnya, aku bisa meraihmumu. Ini seperti mimpi....

Interaksi sosial dengan kedua temannya yaitu Yano dan Yoshida membawa pengaruh besar bagi Sawako. Sawako akhirnya memberanikan diri menyatakan perasaannya yang dimilikinya kepada Kazehaya. Padahal pada saat itu seharusnya ia bersama dengan keluarganya untuk melihat konser rutin yang setiap tahun diikuti oleh ayahnya. Ia memperjuangkan perasaannya terhadap Kazehaya, dan berlari kencang menyusuri koridor gedung sebagaimana ayahnya dulu berjuang ketika ingin melihat kelahiran Sawako. Pada akhirnya, Sawako mengungkapkan perasaannya kepada Kazehaya walaupun awalnya sulit baginya.

Tetapi, berkat Yoshida dan Yano kedua teman yang selalu mendukungnya, akhirnya ia dapat mengungkapkan perasaannya terhadap Kazehaya.

Bentuk-bentuk perkembangan karakter Sawako di atas merupakan hasil dari interaksi sosial, di mana peran teman sebaya sangat mempengaruhi perkembangan karakter Sawako. Hasil sosialisasi ini membentuk kebiasaan, yang akhirnya membantu individu untuk mengambil keputusan. Individu yang sudah terbentuk kebiasaannya ini secara sukarela berperilaku sama dengan kelompok yang ada di sekitarnya. Individu akan menyesuaikan diri dengan harapan-harapan sosial tanpa menyadari bahwa individu ini sedang melaksanakan penyesuaian.

3.2.2.2.4 Interaksi dengan teman sebaya laki-laki

Selain teman sebaya perempuan, teman sebaya laki-laki juga mempengaruhi perkembangan tokoh Sawako, di mana sebagai korban tindakan *ijime* dan dengan sifatnya yang lugu Sawako membutuhkan perlindungan.

Sebagaimana pendapat ahli bahwa menurut teori peran sosial, laki-laki diharapkan masyarakat sebagai seorang yang kuat dan asertif sedangkan perempuan diharapkan sebagai seorang yang merawat dan sensitif terhadap hubungan interpersonal (Eagly, 1987; Macrae dkk 1994 dalam Chiao dan Gill, 2008).

Adanya alasan ini, mempengaruhi Sawako bahwa Ryuu sebagai teman sebaya laki-laki dianggap memiliki kekuatan sehingga mampu membantunya dalam menyelesaikan masalah tentang perasaan yang sebelumnya tidak diketahuinya sebagaimana terlihat dalam adegan di bawah ini.



Gambar 61. Sawako menanyakan kepada Ryuu tentang perasaan spesial (Adegan 01:10:07-01:10:32)

爽子	: 恋愛感情ってわかりますか。私はよくわかってないみたいで
リュウ	: わかったは比べられないぐらい大切に、特別な気持ち
爽子	: どうして特別ってわかったんですか
リュウ	: 気づいたら、ずっと特別だった
Sawako	: <i>Renai kanjou tte wakarimasuka. Watashi ha yoku wakattenai mitai de</i>
Ryuu	: <i>Wakatta ha kuraberanai gurai taisetsu de, tokubetsu na kimochi</i>
Sawako	: <i>Doushite tokubetsu tte wakattan desu ka</i>
Ryuu	: <i>Kizuitara, zutto tokubetsu datta</i>
Sawako	: Apa kamu tahu artinya jatuh cinta. Karena sepertinya aku tidak terlalu paham
Ryuu	: Itu adalah perasaan spesial dimiliki tanpa ada bandingannya dengan apapun
Sawako	: Bagaimana kita tahu kalau perasaan itu spesial?
Ryuu	: Perasaan itu sudah spesial sebelum kamu menyadarinya

Sawako yang sangat lugu di usianya yang remaja, ia tidak mengetahui apa itu jatuh cinta. Maka ia menanyakan hal ini kepada Ryuu. Ryuu menjawab pertanyaan singkat dan lugu dari Sawako tersebut serta menjelaskan bahwa ia juga mempunyai perasaan spesial ini kepada Yoshida dan meminta Sawako untuk merahasiakannya. Sawako sangat senang mendengar penjelasan Ryuu tersebut.

Ryuu dalam hal ini memberikan sugesti kepada Sawako, dalam hal Sawako yang dilanda emosi, di mana Sawako tidak mengetahui apa yang dimaksud dengan perasaan spesial tersebut. Ryuu yang memberikan penjelasan kepadanya ini kemudian dapat diterimanya dengan baik, sehingga Sawako memahami hakikat perasaan spesial yang sebelumnya ia tidak paham.

Mise-en-scene dalam adegan ini tampak mendukung pengaruh sugesti yang diberikan Ryuu kepada Sawako. Unsur dekorasi yang menekankan kepada *setting* tempat dan suasana mendukung, sehingga sugesti dapat dengan mudah diterima oleh Sawako. Suasana sepi di gedung olahraga juga turut mendukung Ryuu dan Sawako, sehingga Ryuu dapat menjelaskan kepada Sawako secara terbuka dan Sawako dapat menerimanya dengan baik.

3.3 Perkembangan karakter Sawako setelah melalui proses interaksi

Interaksi sosial yang terjadi dalam diri Sawako dengan individu di lingkungan sekitarnya membuat karakternya berkembang. Hasil perkembangan interaksi sosial Sawako ini di antaranya adalah sebagai berikut:

Tokoh Sawako awalnya adalah seorang gadis yang pendiam serta memiliki krisis kepercayaan diri sehingga ia terasing dari pergaulan. Walaupun ia sebenarnya sangat ingin bergaul, berbaur dengan teman lainnya tetapi ia tidak mengetahui cara terbaik untuk dapat bergaul dengan teman-temannya sehingga menjadikan ia terasing di antara teman-teman sekelasnya.

Perkembangan karakter terlihat ketika Sawako mulai bertemu dengan Kazehaya dan berbicara dengannya. Ia mulai dapat mengungkapkan apa yang dipikirkannya dan apa yang menjadi keinginannya, yaitu selalu berguna untuk orang lain. Setelah pertemuan dengan Kazehaya, selain menjadi sedikit lebih terbuka Sawako juga menjadi pribadi yang lebih ceria. Ia mulai dapat tertawa ketika berbicara dengan Kazehaya. Ia juga lebih dapat mengekspresikan apa yang dipikirkannya, dirasakannya dengan mengatakan kepada orang yang bersangkutan sebagaimana terlihat dalam ilustrasi gambar di bawah ini.



Gambar 62. Sawako dan kedua temannya tampak saling berpelukan



Gambar 63. Sawako akhirnya tertawa

(Adegan menit ke 01:03:51 dan adegan menit ke 00:31:41)

Unsur *mise-en-scene* yaitu *space* memperkuat adanya keakraban dan kehangatan yang tercipta dalam gambar ini. Kamera tampak menggunakan *shot* berupa *medium close up* untuk mempertegas ekspresi haru di antara ketiganya yang kini mengetahui isi hati Sawako sesungguhnya. Sedangkan pada gambar 63 menunjukkan Sawako yang juga menunjukkan ekspresi bahagianya saat tertawa bersama.

Setelah pertemuan dengan Kazehaya yang membuat Sawako lebih membuka diri tersebut, akhirnya membawa dirinya lebih berani berinteraksi dengan lingkungannya. Yano dan Yoshida menjadi orang yang selanjutnya berinteraksi secara langsung dengan Sawako. Mereka akhirnya berteman.

Hubungan pertemanan antara Yano, Yoshida dan Sawako juga membawa pengaruh sangat besar. Sawako yang awalnya selalu terlihat diam dan murung, berubah menjadi seseorang yang ceria dan sering tertawa di hadapan Yano dan Yoshida. Selain itu, Sawako yang dulunya mudah menyerah terhadap sesuatu berkembang menjadi seseorang yang berjuang demi keutuhan kelompoknya (dalam hal ini Yano dan Yoshida), sehingga pada akhirnya ia juga mendapatkan pengakuan di hadapan Yano dan Yoshida. Kemudian, hubungan interaksinya dengan Yano dan Yoshida juga memberikan dorongan terhadap Sawako untuk berani mengungkapkan perasaannya kepada Kazehaya, di mana pada awalnya Sawako hanya merasa cukup puas dengan menjadi teman Kazehaya saja. Selain itu Sawako juga berhasil berasimilasi dengan teman-teman lainnya. Dibuktikan dengan gambar 64 di bawah, di mana Sawako di ajak untuk ikut serta dalam pertandingan sepak bola. Sawako dan teman-teman lainnya terlihat sangat bahagia. Dengan demikian, pembatas yang selama ini menjadi faktor dirinya terisolasi dari lingkungan perlahan-lahan memudar. Asimilasi atau usaha-usaha untuk mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat dalam diri Sawako berhasil, sehingga ia dapat diterima oleh kelompok di sekitarnya seperti adegan berikut.



Gambar. 64 Sawako berasimilasi dengan kelompok lain

(Adegan menit ke 01:04:32)

Mise-en-scene berupa *space* dengan *shot* berupa *medium shot close up* ini menunjukkan bahwa ekspresi Sawako adalah yang ditonjolkan dalam adegan ini.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Sawako yang berhasil berbaur dengan lingkungan ini tampak bahagia.

Keluarga Sawako terutama sang ayah juga ikut turut serta dalam perkembangan karakter putrinya ini. Ayah Sawako yang awalnya terlalu khawatir terhadap anaknya sehingga membatasi ruang gerak asimilasi anaknya dengan kelompok sosial yang lain menjadikan anaknya pendiam dan kurang berani mengambil keputusan sendiri karena setiap keputusan ia selalu mendasarkannya pada orang tua terutama ayah. Namun, kesadaran ayah Sawako atas perkembangan usia remaja anaknya dalam bentuk memberikan izin dan memberikan dukungan untuk mengikuti kata hati Sawako pada akhirnya membawa pengaruh terhadap pengambilan tindakan dan pengambilan keputusan anaknya. Pada akhirnya, Sawako mampu mengambil keputusan dengan meninggalkan konser ayahnya dan berlari menemui Kazehaya, kemudian memutuskan untuk mengungkapkan perasaannya kepada Kazehaya.



Gambar 65. Sawako mengungkapkan perasaannya kepada Kazehaya.

(Adegan menit ke 02:01:40)

Pada akhirnya interaksi Sawako dengan orang yang dicintainya yaitu Kazehaya akhirnya dapat berjalan. Sawako akhirnya memiliki keberanian yang



Gambar 66. Kazehaya menjawab pernyataan Sawako

mantab setelah mendapatkan dukungan dari ayahnya ini untuk menemui orang yang ia cintai. Ini merupakan hal yang baru dipelajari Sawako, yaitu tentang bagaimana berinteraksi serta bagaimana cara mengungkapkan apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh Sawako.

Mise-en-scene berupa *acting* tokoh Sawako yang tampak seperti gambar 64 menunjukkan ekspresi keinginan dirinya untuk bisa saling bekerja sama dan memahami dengan tokoh Kazehaya. Ekspresi yang ditonjolkan juga menunjukkan bahwa Sawako berhasil mengambil nilai-nilai yang selama ini diajarkan kepadanya, salah satunya adalah keberanian untuk mengungkapkan perasaannya.

Dengan beberapa bukti ringkas di atas, maka nyatalah dapat dilihat bahwa interaksi sosial dapat berpengaruh terhadap perkembangan karakter seseorang. Berbagai tahapan proses interaksi sosial yang dialami Sawako menjadikan karakternya berkembang, seperti telah dijelaskan sebelumnya ini dikarenakan adanya faktor-faktor sugesti, identifikasi dan simpati. Kemudian proses sosial asosiatif yang timbul karena adanya interaksi tersebut adalah kerja sama, akomodasi, dan asimilasi.

Hubungan keharmonisan keluarga juga menjadi bagian dari faktor pembentukan karakter tokoh pada periode anak-anak, di mana karakternya semasa anak-anak menjadi dasar pola kepribadian diri yang selanjutnya akan mengalami perkembangan di periode remaja (Hurlock, 1980:207). Hal tersebut, seperti yang diungkapkan oleh Osterrieth, bahwa struktur psikis anak remaja berasal dari anak-anak (Osterrieth dalam Hurlock, 1980:207) sehingga walaupun seseorang telah

mengalami perkembangan karakter di periode remaja, bukan berarti karakter semasa anak-anak hilang begitu saja.

Selama periode remaja, perkembangan karakter tokoh Sawako banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebayanya. Kuatnya pengaruh teman sebaya ini terjadi karena adanya interaksi Sawako di luar lingkungan keluarga, yaitu ketika bersama dengan kelompoknya di sekolah maupun di luar sekolah. Maka, dapatlah dimengerti bahwa pengaruh teman sebaya ini mempengaruhi sikap, minat, penampilan, dan perilaku individu lebih besar daripada pengaruh keluarga (Hurlock, 1980:213).

Proses-proses ini membantu Sawako untuk melebur perbedaan yang dimilikinya untuk kemudian berbaur bersama dalam kelompok-kelompok sosial. Tidak hanya proses asosiatif saja, proses disosiatif yang terjadi antara Sawako dan tokoh-tokoh dalam film juga menjadikan karakter Sawako berkembang, seperti pertentangan yang akhirnya membuat Sawako menjadi pribadi yang lebih berani untuk mengungkapkan perasaannya serta mempererat hubungan dengan teman-temannya. Hubungan yang erat dengan teman-temannya inilah yang menjadikan Sawako banyak belajar mengenai individu serta lingkungan sekitarnya sehingga keputusan yang diambil dalam setiap permasalahan yang ia hadapi juga dipengaruhi pergaulan dengan kelompoknya tersebut.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai pengaruh sistem interaksi sosial korban tindakan *ijime* dalam film *Kimi Ni Todoke*, dapat diperoleh kesimpulan bahwa korban tindakan *ijime* seringkali terasingkan dalam kehidupan sosial. Namun perbedaan karakter dasar yang tertanam dalam diri tokoh sejak kecil serta hasil interaksinya dengan orang-orang yang berada di sekelilingnya membuat tokoh Sawako bereaksi berbeda dengan korban *ijime* pada umumnya, ia justru selalu ingin berusaha lebih baik dan ingin berguna untuk orang-orang yang di sekitarnya.

Hal ini didasari adanya pengaruh didikan keluarga pada periode anak-anak, yang mendidik tokoh Sawako agar selalu bermanfaat untuk orang-orang di sekitarnya. Adanya keluarga yang bahagia dan harmonis ini dapat mempengaruhi seseorang dalam perkembangan karakter yang lebih baik jika dibandingkan dengan individu yang dibesarkan oleh keluarga yang penuh konflik, tidak harmonis dan cenderung mengabaikan keberadaan putra-putrinya.

Pada periode remaja, interaksi yang dijalani Sawako tidak hanya sebatas dalam keluarga saja. Interaksi sosial yang dijalannya semakin luas. Walaupun pada awalnya ia menjadi korban *ijime* dan terasing dari kelompok di kelasnya, tetapi akhirnya ia berhasil membaur dengan kelompok di kelas tersebut.

Pertemuan Sawako dengan Kazehaya, Yano, Yoshida serta Ryu membuat kehidupan Sawako berubah dan mempunyai keinginan kuat untuk menjalani

kehidupan seperti teman-teman yang lainnya. Ia berjuang mempertahankan pertemanan yang akhirnya ia miliki. Keinginannya untuk menjadi satu dengan individu lain di sekelilingnya menjadikan Sawako memperjuangkan kelompoknya. Selama periode remaja ini, perkembangan karakter tokoh Sawako banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebayanya. Kuatnya pengaruh teman sebaya tersebut mempengaruhi sikap, minat, penampilan, dan perilaku individu lebih besar daripada pengaruh keluarga.

Faktor-faktor lain yang bekerja selama proses interaksi diantaranya adalah yang meliputi faktor identifikasi, faktor simpati dan faktor sugesti. Faktor imitasi juga mempengaruhi karakter tokoh ini, dimana Sawako mencoba menjadi Sadako dengan menirukan adegan dalam film horor *The Ring*. Sementara itu, untuk berinteraksi dengan individu lain Sawako melakukan proses interaksi asosiatif yang berbentuk kerjasama, akomodasi dan asimilasi. Berbagai macam proses ini saling terkait sehingga menjadikan tokoh Sawako mengalami perkembangan karakter dari masa anak-anaknya. Proses pembentukan karakter ini didukung dengan adanya faktor-faktor yang dapat mempermudah terjadinya asimilasi antara lain, toleransi yang diberikan dari kelompoknya, keinginan-keinginan untuk maju dari Sawako, sistem terbuka dari lingkungan keluarga, serta keinginan kuat untuk memperbaiki hidupnya.

Tidak hanya proses asosiatif saja, proses disosiatif yang terjadi antara Sawako dan tokoh-tokoh dalam film juga menjadikan karakter Sawako berkembang, seperti pertentangan yang akhirnya membuat Sawako menjadi pribadi yang lebih berani untuk mengungkapkan perasaannya serta mempererat

hubungan dengan teman-temannya. Hubungan yang erat dengan teman-temannya inilah yang menjadikan Sawako banyak belajar mengenai individu serta lingkungan sekitarnya sehingga keputusan yang diambil dalam setiap permasalahan yang ia hadapi pun juga dipengaruhi pergaulan dengan kelompoknya tersebut.

Maka, dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Sawako sebagai tokoh korban tindakan *ijime* dalam film *Kimi Ni Todoke*, tidak otomatis menjadikan ia sebagai tokoh berlaku destruktif terhadap lingkungan di sekitarnya. Hal ini didasari pada pola kepribadian diri yang sudah terbentuk sejak periode anak-anak, di mana orang tua menanamkan sifat yang baik di dalam dirinya. Selain itu, didukung juga dengan proses interaksinya pada periode remaja, dimana dalam masa ini ia mendapatkan pengaruh positif dari teman sebayanya dan menyebabkan karakternya berkembang lebih positif kepada lingkungan sekitarnya.

Dengan kesimpulan di atas, maka dapat dipahami bahwa film ini tidak lain merupakan hasil dari proses kreatif pengarang yang berusaha menampilkan gambaran berbeda terhadap adanya korban *ijime* pada umumnya, di mana dalam film ini mengamanatkan bahwa korban tindakan *ijime* dapat berkembang karakternya ke arah positif apabila orang yang berkuasa dalam suatu kelompok ikut serta mendukungnya agar berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

4.2 Saran

Penelitian ini hanya membahas tentang bagaimana sistem interaksi sosial dapat mempengaruhi perkembangan karakter tokoh Sawako sebagai korban

tindakan *ijime* oleh teman-temannya dalam film *Kimi Ni Todoke*. Peneliti berharap pada penelitian selanjutnya yang menggunakan film *Kimi Ni Todoke* sebagai data penelitian, agar dapat menggunakan pendekatan lain seperti pendekatan psikoanalisis ataupun alih wahana, mengingat film *Kimi Ni Todoke* ini diangkat dari komik berseri yang berjudul sama sehingga dengan demikian dapat memperkaya apresiasi dalam karya sastra.



DAFTAR PUSTAKA

Amir, Mafri. 1999. *Etika Komunikasi Massa Dalam Pandangan Islam*. Jakarta : Logos Wacana Ilmu

Bordwell, David dan Kristin Thompson. 2008. *Film Art An Introduction (Eight edition)*. McGraw-Hill.

Corrigan, Timothy J. 2007. *Sixth Edition: A Short Guide to Writing About Film*. Pearson Longman.

Damono, Sapadi Djoko. 1978. *Sosiologi Sastra: Sebuah Pengantar Ringkas*. Jakarta: Pusat Pimpinan dan Pengembangan Bahasa Depdikbud.

Eisaesser, Thomas dan Malte Hagener. 2010. *Film Theory: An Introduction Through The Senses*. Routledge : New York.

Horton, Paul B. dan Chester L. Hunt. 1984. *Sosiologi Jilid I* (Alih Bahasa : Aminuddin Ram dan Tita Sobari). Jakarta : Erlangga.

Hurlock, Elizabeth.B.1980. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi Kelima)*. Jakarta : Erlangga

Matsuura, Kenji. 1994. *Kamus Bahasa Jepang-Indonesia*. Kyoto: Kyoto Sangyo University Press.

Meinarno, Eko A. dkk. 2011. *Manusia Dalam Kebudayaan dan Masyarakat: Pandangan Antropologi dan Sosiologi, edisi 2*. Jakarta : Salemba Humanika

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.

Pitana, I Gde dan Putu G. Gayatri. 2005. *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta : ANDI.

Ratna, Nyoman Kutha. 2011. *Antropologi Sastra: Peranan Unsur-Unsur Kebudayaan Dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Ratna, Nyoman Kutha. 2011. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Santrock, John.W. 2007. *Remaja Edisi II Jilid 1*. Jakarta : Erlangga

Sase, Minoru. 1992. *Ijimeratete, Sayounara*. Tokyo: Soshisa

Semedhi, Bambang. 2011. *Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada

Susanto, Phil Astrid. 1992. *Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung

Wellek, Rene dan Austin Warren. 1995. *Teori Kesusastraan* (Terjemahan: Melani Budianta). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sastra, Niana. 2009. Skripsi: Analisis Tindak *Shuudan ijime Dalam Drama Nobuta wo Produce*. Universitas Bina Nusantara Jakarta. Tidak Diterbitkan.

Sumber-sumber lain :

Abe, Kiyoko dan Susan Henly. 2010. "Bullying (Ijime) Among Japanese Hospital Nurses, Modeling Responses to the Revised Negative Acts Questionnaire". *Nurse Research*.

Chiao, Joan Y dkk. 2008. "The Political Gender Gap: Gender Bias in Facial Inferences that Predict Voting Behavior" volume 3, Issue 10. *Plosone*

Hoffman, Michael. 2012. School Bullies Need to Take Responsibility for Their Actions. Diakses 26 April 2013 dari www.japantimes.co.jp/life/2012/08/06/language/school-bullies-need-to-take-responsibility-for-their-actions/

Kumazawa, Naoto. 2010. *Kimi Ni Todoke Movie*. NTV

Lesmana, Andy. Definisi anak 2012. Diakses 4 Juni 2013 dari <http://edukasi.kompasiana.com/2012/05/15/definisi-anak-463129.html>

Prunes, M., Raine, M., Litch, M. 2002. *Mise-en-Scene*. Diakses 12 Februari 2013 dari <http://classes.yale.edu/film-analysis/htmlfiles/mise-en-scene.htm>

Taki, Mitsuuru. 2001. "Japanese School Bullying: Ijime-A survey analysis and an intervention program in school". *Understanding and Preventing Bullying: An International Perspective On 19th October in 2001 at Queen's University in Canada*.

Yasin, Sanjaya. 2013. *Pengertian Remaja Definisi Menurut Para Ahli Ciri Tahap dan Perkembangan Masa Remaja*. Diakses 4 Juni 2013 dari

<http://www.sarjanaku.com/2013/03/pengertian-remaja-definisi-menurut-para.html>



Lampiran 1. Curriculum Vitae

CURRICULUM VITAE

Nama : Adhitya Rully Verawati
NIM : 0911120053
Program Studi : Sastra Jepang
Tempat, Tanggal Lahir : Ngawi, 12 Maret 1991
Alamat Asli : Ds. Banyubiru RT/RW 03/03, Kec. Widodaren,
Kab. Ngawi
Nomor Telepon : -
Alamat e-mail : adhitya.rully@gmail.com
Riwayat Pendidikan :
- SDN Banyubiru 3 (1997-2003)
- SMP Negeri 1 Widodaren (2003-2006)
- SMA Negeri 1 Ngawi (2006-2009)
- Universitas Brawijaya (2009-2013)
Riwayat JLPT :
- Tahun 2009 Lulus JLPT 4 kyuu
- Tahun 2010 Lulus JLPT Level N4
- Tahun 2011 Mengikuti JLPT Level N3
- Tahun 2012 Mengikuti JLPT Level N2
Organisasi :
- Tahun 2011 Staff *Human Resource and Development*, Riset dan Teknologi, Eksekutif Mahasiswa Universitas Brawijaya
- Tahun 2011 Sekretaris Himpunan Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya
- Tahun 2012 Staff Ahli *Human Resource and Development*, Unit Aktivitas Mahasiswa Riset dan Karya Ilmiah, Universitas Brawijaya
- Tahun 2012 Komisi Kelembagaan, Dewan Perwakilan Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya
- Tahun 2012 Presidium Sidang II (Sekretaris) Kongres Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya
Kepanitiaan :

- Tahun 2009 Staff Yukata, Isshoni Tanoshimimashou 5 Tingkat Se-Jawa Bali
- Tahun 2010 Staff Benron (Pidato Bahasa Jepang), Isshoni Tanoshimimashou 6 Tingkat Se-Jawa Bali
- Tahun 2011 Sekretaris, Pekan Inovasi dan Teknologi Tingkat Nasional
- Tahun 2011 Koordinator Kestari, Upgrading Internal Unitas Riset dan Karya Ilmiah, Universitas Brawijaya
- Tahun 2011 Bendahara, Olimpiade Brawijaya 2011 Tingkat Universitas



facLampiran 2. Berita Acara Pembimbingan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Mayjen Haryono No. 169 Malang 65145

Telp. (0341) 551611 Pes. 309 Telex. No 31873 Fax. (0341)565420

Telp. (0341) 575822 (direct) Fax. (0341) 575822 (direct)

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Adhitya Rully Verawati
2. NIM : 0911120053
3. Program Studi : Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Sosiologi
5. Judul Skripsi : Pengaruh Sistem Interaksi Sosial Terhadap Perkembangan Karakter Tokoh Sawako Kuronuma Dalam Film *Kimi Ni Todoke* Karya Sutradara Naoto Kumazawa
6. Tanggal Mengajukan : 5 Maret 2013
7. Tanggal Selesai : 31 Juli 2013
8. Nama Pembimbing : I. Fitriana Puspita Dewi, M.Si
II. Emma Rahmawati Fatimah, S.S
9. Keterangan Konsultasi *)

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf Pembimbing	
				I	II
1	05-Mar-13	Pengajuan judul, Bab 1	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si 2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		
2	25-Mar-13	Revisi Bab I, Pengajuan Bab II	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si 2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		
3	28-Mar-13	Revisi Bab 2	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si 2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		
4	05-Apr-13	Bimbingan Bab 1, dan Bab 2	2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		
5	12-Apr-13	Revisi Bab 1, dan Bab 2	2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		
6	25-Apr-13	Seminar Proposal	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si 2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf Pembimbing	
				I	II
7	01-Apr-13	Revisi Bab 1, dan Bab 2	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si		
8	03-Mei-13	Revisi Bab I, Pengajuan Bab 3	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si		
9	4-Juni-13	Revisi Bab 3	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si 2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		
10	10-Juni-13	Revisi Bab 3	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si 2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		
12	14-Juni-13	Revisi Bab 3, Pengajuan Bab 4	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si 2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		
13	15-Juni-13	Revisi Abstrak	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si		
14	20- Jun-13	Acc Seminar Hasil	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si 2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		
15	1-Juli-13	Seminar Hasil	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si 2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		
16	10- Juli-13	Revisi Bab 1, Bab 2 dan Bab 3	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si 2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		
17	11-Juli-13	Bimbingan Bab 1, Bab 2, Bab 3, Bab 4	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si 2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		
18	12-Juli-13	Acc Ujian Skripsi	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si 2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf Pembimbing	
				I	II
19	18-Juli-2013	Ujian Skripsi	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si 2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		
20	22-Juli-2013	Revisi setelah ujian Skripsi	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si		
21	24-Juli-2013	Revisi akhir dan Acc untuk dijilid	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si 2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		
22	31-Juli-2013	Pengumpulan Skripsi	1. Fitriana Puspita Dewi, M.Si 2. Emma Rahmawati Fatimah, S.S		

10. Telah Dievaluasi dan Diuji dengan Nilai :

Dosen Pembimbing I

Fitriana Puspita Dewi M.Si
NIP.-

Malang, 31 Juli 2013

Dosen Pembimbing II

Emma Rahmawati Fatimah, S.S
NIP.-

Mengetahui,
Ketua Program Bahasa dan Sastra

Syariful Muttaqin, M.A
NIP. 19751101 200312 1 001