

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permasalahan *ijime* bukan merupakan hal yang baru di Jepang. *Ijime* merupakan suatu tindakan penganiayaan terhadap satu individu. Data dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jepang (*Monbukagakusho*) pada tahun 2005, menunjukkan bahwa persentase terjadinya kasus *ijime* di sekolah-sekolah umum (SD, SMP, SMA, dan SMK) adalah sebanyak 20.143 kasus. Data jumlah kasus *ijime* tersebut diambil dari 7.378 sekolah umum di Jepang dengan angka jumlah sekolah mewakili 19,4 persen dari jumlah keseluruhan di Jepang. Sedangkan data dari Kementerian Pendidikan Jepang yang diliput oleh *Japantimes* pada tahun 2013 menyebutkan bahwa jumlah korban kasus *ijime* mencapai 198.108 orang dengan 196 orang meninggal dunia dan dari jumlah itu 96 pelajar mengakhiri jiwanya dengan bunuh diri.

Ijime merupakan salah satu masalah sosial yang terjadi dalam masyarakat Jepang, khususnya di antara remaja Jepang. Salah satu pemicu terjadinya *ijime* adalah karena kuatnya ikatan nilai-nilai moral di Jepang. Nilai-nilai moral itu antara lain adalah nilai *shuudan shugi* (paham kelompok) dan *amae* (nilai ketergantungan) kepada kelompoknya yang mengatur interaksi antaranggota yang tidak terlepas dalam kaidah kesadarannya sebagai masyarakat yang hidup dalam kelompok. Kepercayaan yang sama, perasaan yang sama, dan tingkah laku yang sama telah mempersatukan orang-orang Jepang dalam masyarakatnya. Apa yang

dianggap baik oleh anggota yang satu, maka akan dianggap baik pula oleh anggota yang lainnya. Sebaliknya, apa yang dianggap buruk oleh anggota yang satu, maka akan dianggap buruk pula oleh anggota yang lain. Berarti dapat dikatakan bahwa segala tindakan kebersamaan yang terjadi dari hasil aksi dan reaksi dari anggota kelompok dan adanya kebersamaan yang kolektif dalam masyarakat Jepang menunjukkan satu perasaan solidaritas (Tobing, 2010, hal. 70).

Sehingga jika ada individu yang berbeda dengan anggota kelompok lainnya maka akan terjadi reaksi terhadap anggota yang berbeda tersebut. Salah satu manifestasi dari reaksi keras tersebut adalah perlakuan atau tindakan penganiayaan terhadap individu yang berbeda tersebut, yang dikenal dengan sebutan *ijime*.

Ijime merupakan salah satu masalah dari sekian banyak masalah yang dialami oleh sebagian orang Jepang yang akan terus berlangsung hingga entah sampai kapan. *Ijime* menurut Dogakunai (2005, hal. 2) diartikan secara harafiah sebagai masalah kenakalan anak-anak sekolah di tingkat pendidikan dasar dan menengah berupa penganiayaan, penghinaan, penyiksaan, baik segi mental maupun fisik yang mereka lakukan di antara mereka sendiri. Faktor-faktor seperti berbeda dari yang lain, atau tidak memiliki kemampuan seperti yang lain di dalam kelompok, cenderung menyebabkan seseorang menjadi korban *ijime* di kelompoknya.

Kasus-kasus *ijime* di Jepang yang sedang marak telah menarik perhatian banyak pihak seperti penulis buku, media massa, *mangaka* (pembuat komik), dan pembuat *dorama* (drama Jepang) untuk membahas tentang fenomena *ijime* dalam karya mereka. Contoh *dorama* yang berisi adegan *ijime* antara lain adalah *Nobuta*

wo Produce (NTV, 2005), *Watashitachi no Kyoukashou* (Fuji TV, 2007), dan *Life* (Fuji TV, 2007). Sedangkan *manga* yang membahas tentang *ijime* antara lain adalah *Hana Yori Dango* (Yoko Kamio, Shuesia, 1992) dan *Life* (Keiko Suenobu, Kodansha, 2002).

Drama dalam bahasa Jepang disebut *dorama* (ドラマ) atau *dorama terebi*, merupakan tayangan utama dari televisi Jepang dan disiarkan setiap hari. Semua jaringan utama televisi di Jepang menayangkan berbagai jenis drama, seperti drama percintaan atau drama tentang gambaran kehidupan. Kekhasan dalam drama Jepang adalah penggunaan latar belakang yang diambil dari aspek budaya dan aspek sosial dalam masyarakat Jepang. Oleh karena itu, banyak serial drama Jepang yang menceritakan kehidupan masyarakat dengan penciptaan tokoh yang mewakili sejumlah komunitas yang ada dalam masyarakat Jepang pada khususnya.

Pada umumnya, episode drama tidaklah sebanyak sinetron seperti di Indonesia, drama biasanya hanya berkisar antara 10 sampai 12 episode, kecuali untuk drama keluarga di stasiun televisi NHK yang biasanya memiliki episode di atas 100. Hal ini dapat dibuktikan dengan pendapat Mac Williams dalam bukunya *Japanese Virtual Culture* (2008, hal. 60), yang mengatakan bahwa program penyajian drama yang memakan waktu bertahun-tahun adalah suatu pengecualian bagi Jepang.

Dalam drama, masalah kehidupan dan kemanusiaan yang dikemukakan biasanya tidaklah terlepas dari aspek-aspek sosial masyarakat dalam hubungan manusia dengan manusia lainnya. Drama juga menyajikan aspek-aspek perilaku manusia terhadap jenisnya dalam kaitannya dengan nilai-nilai kemanusiaan.

Misalnya masalah perasaan sayang, cinta, benci, dendam, ketulusan, kesetiaan, kesucian, dan lain-lain. Drama pun merupakan alat komunikasi sosial dalam masyarakat. Melalui drama, manusia dapat menemukan masalah-masalah yang terjadi di lingkungannya kemudian menjadikannya sebagai bahan pertimbangan, perbandingan, atau pengetahuan untuk berbuat sesuatu secara lebih baik.

Drama *Life* yang ditayangkan oleh Fuji TV ini merupakan drama yang diangkat dari *manga* berjudul sama, yaitu *Life* (ライフ) karya Keiko Suenobu.

Manga merupakan bacaan yang banyak dibaca oleh masyarakat Jepang dari segala jenis usia. *Manga* termasuk ke dalam karya sastra karena *manga* memiliki alur cerita yang tertulis dengan gambar yang tercetak di setiap halamannya.

Manga ditulis dengan menggunakan 2 karakter kanji, yaitu *man* (漫) yang berarti “tanpa sengaja” dan kanji *ga* (画) yang artinya gambar, foto, lukisan atau sketsa (Nelson, 2005, hal. 20). *Manga* dapat didefinisikan sebagai gambar-gambar lucu dan karikatur, serta lebih spesifik lagi dikatakan sebagai komik strip atau komik (Frederic, 2002, hal. 697). *Manga* merupakan suatu bentuk karya sastra populer yang menggabungkan gambar dan teks sehingga membentuk cerita.

Manga juga tidak terlepas dari kehidupan sosial masyarakat Jepang.

Cerita-cerita yang ada di dalamnya merupakan fenomena yang sedang terjadi di dalam masyarakat Jepang. Seperti *manga Life* yang banyak menceritakan tentang *self-mutilation* (menyakiti diri sendiri), bunuh diri, pemerkosaan, pelecehan seksual, manipulasi, dan penganiayaan. Masalah-masalah yang ada di dalam *manga* ini menggambarkan kondisi sekolah-sekolah di Jepang yang di dalamnya sering terjadi *ijime*.

Keiko Suenobu, pengarang *manga Life* juga dikenal melalui hasil karya *manga*-nya yang berjudul *Vitamin* (2001) dan *Happy Tomorrow* (2003). *Manga Life* pertama kali diterbitkan di dalam *manga zasshi* (majalah kumpulan *manga* dari beberapa *mangaka*) *Bessatsu Friend* pada tahun 2002 dan sekarang telah menjadi *manga* dalam format *tankoubon* (seri *manga* dalam buku) dengan jumlah buku sebanyak dua puluh seri. Lalu cerita yang mengangkat tema *ijime*, yang telah menjadi fenomena dalam masyarakat Jepang ini dijadikan drama film oleh sutradara Tanimura Masaki pada tahun 2007 dan ditayangkan di stasiun Fuji TV.

Di Jepang, sudah banyak *manga* yang telah difilmkan, seperti komik Doraemon, Naruto sampai drama-drama yang berjudul *Itazura na Kiss*, *Death Note*, *Kimi no Todoke* dan sebagainya. Dalam menciptakan sebuah karya seni, transformasi satu karya ke bentuk yang lain sudah biasa dilakukan, misalnya dari komik ke drama, dari puisi diubah menjadi lagu atau lukisan, dan cerita rekaan yang bisa diubah menjadi tari. Hal tersebut biasa disebut sebagai alih wahana.

Damono (2005, hal. 96) mengatakan bahwa perubahan atau pengadaptasian dari satu jenis kesenian ke kesenian lain disebut alih wahana. Alih wahana mempunyai keterkaitan dengan istilah ekranisasi, dimana ekranisasi merupakan bagian dari alih wahana. Menurut Eneste (1991, hal. 60), ekranisasi merupakan pelayarputihan atau pemindahan sebuah novel ke dalam film. Eneste juga menyebutkan bahwa pemindahan dari novel ke layar putih mau tidak mau mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan. Oleh karena itu, dalam proses perubahan tersebut bisa mengalami penciptaan, penambahan, dan perubahan dengan sejumlah variasi.

Istilah ekranisasi dimunculkan oleh Bluestone (1957, hal. 5) yang berarti proses pemindahan atau perubahan bentuk dari sebuah novel ke bentuk film.

Selain itu, Saputra (2004, hal. 17) mengatakan bahwa proses ekranisasi karya sastra (novel, cerpen, puisi, atau karya literer lainnya), ke dalam film atau (sinetron) merupakan proses reaktualisasi dari format bahasa tulis ke dalam bahasa audio visual (gambar dan suara).

Dalam proses ekranisasi dari karya sastra yang berupa *manga* ke dalam *dorama* akan didapati ketidaksesuaian “penyimpangan” dengan bentuk awalnya karya sastra “tulisan”, baik ketidaksesuaian yang disengaja atau tidak disengaja, atau bahkan penyimpangan yang terlalu jauh dari bentuk awalnya. Hal inilah yang menarik untuk diteliti sejauh mana persamaan dan perbedaan itu terjadi dalam sebuah proses ekranisasi. Penelitian ini akan membahas tentang ekranisasi *manga* yang berjudul *Life* (ライフ) karya Keiko Suenobu menjadi *dorama* berjudul *Life* (ライフ) karya sutradara Tanimura Masaki.

Manga Life menceritakan tentang kehidupan seorang siswi SMA bernama Ayumu Shiiba yang dianiaya oleh teman sekelasnya, Manami. Ayumu adalah seorang murid tingkat satu di SMA Nishidate. Setelah beberapa waktu memulai tahun pertamanya di SMA, Ayumu berteman dengan Manami Anzai, teman satu kelasnya yang merupakan pemimpin sebuah kelompok pertemanan. Manami perlahan-lahan mengajak Ayumu untuk bermain dengannya dan juga kelompoknya. Ayumu pada akhirnya masuk ke dalam kelompok pertemanan yang dipimpin oleh Manami. Pada suatu hari, Manami salah paham terhadap Ayumu sehingga ia menuduh Ayumu yang sebenarnya tidak melakukan kesalahan itu.

Esoknya, Manami yang salah paham dan marah meminta Ayumu untuk menemuinya ke ruang laboratorium di sekolah dengan alasan ada yang ingin dibicarakan. Saat Ayumu datang, pintu laboratorium ditutup dan lampu dimatikan.

Di dalam ruangan itu sudah ada Manami dan kelompoknya. Mereka menghujani Ayumu dengan jarum. Manami merasa dikhianati oleh Ayumu, karena itu ia menyuruh Ayumu menelan seribu jarum sesuai dengan janji yang pernah mereka lakukan saat awal berteman dulu. Ayumu sudah berusaha untuk menjelaskan kejadian yang sebenarnya, namun Manami dan teman-temannya tidak percaya.

Sejak saat itu, hari-hari Ayumu di SMA Nishidate berubah menjadi mimpi buruk. Dia terjebak dalam sindikat foto porno, perselisihan antar siswa yang berakhir tragis, pembunuhan, ancaman, dan semua yang tidak seharusnya terjadi dalam lingkungan sekolah. Ayumu dianggap menjadi musuh terbesar bagi Manami. Setiap hari ia menganiaya Ayumu bersama dengan teman-teman kelompoknya, bahkan teman-teman sekelas juga ikut menertawakan Ayumu saat dianiaya.

Sedangkan dalam drama *Life*, tindakan *ijime* yang pertama ditampilkan adalah *ijime* pada Hiro, teman sekelas Ayumu yang menjadi populer dalam majalah dan Manami iri melihatnya. Hiro adalah teman satu geng Manami. Jika ada yang lebih populer dari Manami, Manami akan membencinya sehingga ia menghasut teman-temannya yang lain untuk menganiaya Hiro. Setelah Hiro yang dianiaya, Ayumu menjadi target berikutnya karena adanya kesalahpahaman dari Manami.

Terdapat persamaan dan perbedaan perlakuan *ijime* di dalam *manga* dan drama. Bagaimana persamaan dan perbedaan tindakan *ijime* di dalam *manga* dan drama akibat ekranisasi membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul :

“Ekranisasi Bentuk-Bentuk *Ijime* dari *Manga Life* Karya Keiko Suenobu ke Drama *Life* Karya Sutradara Tanimura Masaki”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka penulis mengangkat permasalahan yang akan dibahas, yaitu bagaimanakah persamaan dan perbedaan perlakuan *ijime* yang tergambar dalam drama *Life* karya sutradara Tanimura Masaki melalui proses ekranisasi *manga Life* karya Keiko Suenobu.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk mendeskripsikan persamaan dan perbedaan perlakuan *ijime* yang tergambar dalam drama *Life* karya sutradara Tanimura Masaki melalui proses ekranisasi *manga Life* karya Keiko Suenobu.

1.4 Metode Penelitian

Metode dapat diartikan sebagai prosedur atau tata cara yang sistematis yang dilakukan seorang peneliti dalam upaya mencapai tujuan seperti memecahkan masalah atau menguak kebenaran atas fenomena tertentu (Siswanto, 2005, hal. 55).

Sesuai dengan tema dan permasalahan yang akan dianalisis dalam *manga Life* dan drama *Life*, maka penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis.

Metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Secara etimologis deskripsi dan analisis berarti menguraikan (Ratna, 2007, hal. 53).

Data yang digunakan untuk penelitian ini adalah *manga* yang berjudul *Life* karya Keiko Suenobu dan drama yang berjudul *Life* karya sutradara Tanimura Masaki.

Tenik pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan, yaitu menelusuri sumber-sumber kepustakaan seperti buku, jurnal, artikel, serta media digital. Sumber data tersebut diperoleh dari perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya, internet, dan koleksi pribadi.

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data dan referensi atau buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian.
2. Menonton drama *Life* dari episode 1 sampai episode 11.
3. Membaca komik *Life* dari volume 1 sampai volume 20.
4. Mencari persamaan dan perbedaan tindakan *ijime* dalam *manga* dan drama *Life*, mengumpulkan, dan menganalisis dengan menggunakan teori ekranisasi yang meliputi penciptaan, penambahan, dan perubahan bervariasi.
5. Setelah dianalisis, penelitian tersebut disusun dalam sebuah laporan.

1.5 Sistematika Penulisan

Urutan sistematika penulisan dalam penelitian ini meliputi:

Bab I, pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah yang akan diteliti, tujuan penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan sistematika penulisan.

Bab II, landasan teori. Pada bagian ini akan disertakan landasan-landasan teori yang mendukung penelitian beserta analisis dari teori yang ada, antara lain teori ekranisasi, definisi *ijime*, penyebab terjadinya *ijime*, bentuk-bentuk *ijime*, serta penelitian terdahulu.

Bab III, temuan dan pembahasan. Bab ini berisi pembahasan tentang persamaan dan perbedaan perlakuan *ijime* melalui proses ekranisasi dalam *manga Life* dan drama *Life*, yang kemudian analisisnya.

Bab IV, kesimpulan dan saran di mana dalam bab ini membahas hasil dari penelitian berdasarkan analisis teori dan data yang ada. Kesimpulan ini diharapkan dapat menjawab rumusan permasalahan seperti yang ada dalam bagian pendahuluan. Dalam bagian ini juga berisi saran dari penulis terhadap pembaca yang berhubungan dengan penelitian.