



**FAKTOR PENDORONG TOKOH ISHIDA SHOUYA
MELAKUKAN *IJIME* DALAM ANIME *KOE NO KATACHI*
KARYA YAMADA NAOKO**

山田尚子に制作されたアニメ『聲の形』における
主人公の石田将也がいじめをした要因

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata I Linguistik dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh:
Ananto Rizki Putro
NIM. 13050112130110

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2019**

**FAKTOR PENDORONG TOKOH ISHIDA SHOUYA MELAKUKAN
IJIME DALAM ANIME KOE NO KATACHI KARYA YAMADA NAOKO**

山田尚子に制作されたアニメ『聲の形』における
主人公の石田将也がいじめをした要因

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata I Linguistik dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh:
Ananto Rizki Putro
NIM. 13050112130110

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2019**

HALAMAN PERNYATAAN

Penulis dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma atau yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Sejauh yang penulis ketahui, Skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau bahan kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Semarang, Februari 2019

Ananto Rizki Putro

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fajria Noviana', written over a horizontal line.

Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

NIP 197301072014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Faktor Pendorong Tokoh Ishida Shouya Melakukan *Ijime* dalam *Anime Koe no Katachi* Karya Yamada Naoko” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada Tanggal: 26 Februari 2019.

Ketua

Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

NIP 197301072014092001



Anggota I

Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M.Si

NIK 199004020115092090



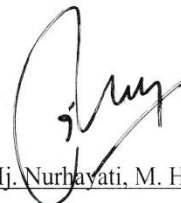
Anggota II

Nur Hastuti, S.S., M.Hum

NIK 198104010115012025



Dekan Fakultas Ilmu Budaya



Dr. Hj. Nurhayati, M. Hum.

NIP 196610041990012001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

「止まるんじゃねえぞ・・・。」～オルガ・イツカ

Kupersembahkan Skripsi ini untuk ibunda tercinta yang senantiasa selalu memberikan dukungan kesuksesan anaknya dan selalu mendoakan lahir maupun batin.

PRAKATA

Penulis memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas taufik dan hidayah-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan Program Strata 1 Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Penulis juga menyadari dalam proses penulisan skripsi yang berjudul “Faktor Pendorong Tokoh Ishida Shouya Melakukan *Ijime* dalam *Anime Koe no Katachi* Karya Yamada Naoko” ini mengalami banyak kesulitan. Namun, berkat bimbingan dari dosen pembimbing, serta kerja dan dukungan dari berbagai pihak, maka kesulitan-kesulitan dapat teratasi.

Penyelesaian skripsi ini tidak luput dari kemudahan dan bantuan berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Hj. Nurhayati M, Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum selaku ketua jurusan Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro
3. Fajria Noviana, S.S., M.Hum. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, kesabaran serta dukungan hingga akhir penyusunan skripsi ini.
4. Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum. selaku dosen wali yang sabar memberi arahan selama perkuliahan.
5. Seluruh dosen Sastra Jepang UNDIP Semarang atas ilmu yang telah diberikan selama perkuliahan.
6. Staff TU Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro, Mas Indra.

7. Kedua orang tua dan keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat melanjutkan perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh anggota Jomeks yang telah membantu selama perkuliahan.
9. Penghuni rumah kontrakan Farhat, Tri, Aprian, dan Saad yang sering dijadikan tempat peristirahatan penulis di Semarang atas.
10. Seluruh teman-teman anak bimbingan Novi-Sensei terutama Dede, Akmal, dan Melati yang telah banyak membantu dan memberikan saran tentang skripsi penulis.
11. Seluruh teman-teman angkatan 2012 yang sudah wisuda maupun yang sedang berjuang.

Semarang, Februari 2019

Ananto Rizki Putro

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan.....	1
1.1.1 Latar belakang	1
1.1.2 Permasalahan	4
1.2 Tujuan	4
1.3 Ruang Lingkup	5
1.4 Metode Penelitian	6
1.4.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.4.2 Metode Pengolahan Data.....	7
1.4.3 Metode Penyajian Data	7
1.5 Manfaat Penelitian	7

1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Kerangka Teori	11
BAB III ANALISIS UNSUR NARATIF DAN FAKTOR YANG MENDORONG TOKOH UTAMA MELAKUKAN <i>IJIME</i>	
3.1 Unsur Naratif <i>Anime Koe no Katachi</i>	24
3.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang	25
3.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu	30
3.1.3 Pelaku Cerita.....	35
3.1.3.1 Tokoh dan Penokohan Ishida Shouya	35
3.1.3.2 Tokoh dan Penokohan Nishimiya Shouko	46
3.1.4 Permasalahan dan Konflik.....	51
3.2 Faktor Pendorong Tokoh Utama melakukan <i>Ijime</i>	57
3.2.1 Kebutuhan Fisiologis	57
3.2.2 Kebutuhan akan Keamanan	58
3.2.3 Kebutuhan akan Cinta dan Keberadaan	60
3.2.4 Kebutuhan akan Penghargaan.....	61
3.2.5 Kebutuhan akan Aktualisasi Diri	64
BAB IV SIMPULAN	69
DAFTAR PUSTAKA	72
YOUSHI.....	73
BIODATA	77

INTISARI

Putro, Ananto Rizki. “Faktor Pendorong Tokoh Ishida Shouya melakukan *Ijime* dalam *Anime Koe no Katachi* Karya Yamada Naoko”. Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Dosen Pembimbing Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

Koe no Katachi merupakan *anime* yang bercerita tentang siswa SD bernama Ishida Shouya dan siswi SD penyandang disabilitas bernama Nishimiya Shouko. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor yang mendorong tindakan *ijime* tokoh Ishida Shouya kepada Nishimiya Shouko dalam *anime Koe no Katachi*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitis dengan kajian kepustakaan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan naratif dan psikologi sastra. Pendekatan naratif digunakan untuk menganalisis unsur hubungan antara naratif dengan ruang dan waktu, pelaku cerita serta permasalahan dan konflik *anime Koe no Katachi*. Pendekatan psikologi sastra dengan teori hierarki kebutuhan Maslow digunakan untuk menganalisis faktor yang mendorong tindakan *ijime* tokoh Ishida Shouya.

Hasil penelitian adalah ditemukannya suatu faktor yang mendorong tindakan *ijime* tokoh Ishida Shouya dalam *anime Koe no Katachi*, yaitu tidak terpenuhinya kebutuhan aktualisasi diri yang menyebabkan sebuah penyakit psikologis yang mendorongnya untuk melakukan hal-hal yang tidak baik. Dapat disimpulkan bahwa penyebab utama tokoh Ishida Shouya melakukan *ijime* adalah kurangnya pendidikan akan nilai-nilai B, seperti nilai keadilan, dan kebaikan untuk mencapai potensi lebih baik atau aktualisasi diri.

Kata Kunci : Hierarki kebutuhan, Motivasi, *Ijime*.

ABSTRACT

Putro, Ananto Rizki. “Factor that Drives the Character Shouya Ishida’s Act of *Ijime* in the *Anime Koe no Katachi* Directed by Naoko Yamada”. Thesis, Study Program Japanese Language and Culture, Diponegoro University, Semarang. Counsellor Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

Koe no Katachi is an *anime* that tells about a normal young man named Shouya Ishida and a girl with disabilities named Shouko Nishimiya. The aim of this research is to analyze the factor that drives Shouya Ishida to commit *ijime* to Shouko Nishimiya in the *anime Koe no Katachi*.

The method that is used in this research is analytical descriptive method supported by literature study. The approach that is used in this research is narrative, and psychological approaches. Narrative approach is used to analyze the relation to space and time, *Koe no Katachi*’s character, problems and conflicts. Literature psychology approach with the Maslow’s hierarchy of needs theory is used to analyze the factor that drives character Shouya Ishida to commit *ijime*.

The result of this research is the invention of a certain factor that drives the character of Shouya Ishida to commit *ijime*, which is the need of self-actualization is not fulfilled that causes some psychological illness and will drive him to do bad things. The conclusion is the main reason why Shouya Ishida committed *ijime* was because he lack of education about B values, such as value of justice, and goodness to achieve better potential or self-actualization.

Keywords : Hierarchy of Needs, Motivation, *Ijime*.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar Belakang

Karya sastra menyaran pada suatu karya yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, sesuatu yang tidak ada dan terjadi sungguh-sungguh sehingga ia tak perlu dicari kebenarannya pada dunia nyata (Nurgiyantoro, 2009:2). Karya sastra memiliki berbagai macam jenis, contohnya adalah prosa, puisi, drama, cerita pendek, dan lain-lainnya.

Drama menurut Sujiman adalah karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan mengemukakan tikaian (konflik) dan emosi lewat lakuan (dalam Satoto, 2012:25). Drama merupakan salah satu genre sastra yang penampilan fisiknya memperlihatkan secara verbal adanya dialog atau cakapan di antara tokoh-tokoh di dalamnya. Masing-masing tokoh dalam drama memiliki sifat, peran, masalah satu sama lain yang membuat tokoh-tokoh tersebut saling berinteraksi. Drama adalah jenis sastra yang lebih ekspresif dibanding dengan jenis sastra lainnya (Satoto, 2012:12).

Drama biasanya dipentaskan di atas panggung, namun seiring dengan kemajuan zaman yang diiringi dengan berkembangnya teknologi, drama juga dapat dinikmati melalui media lain salah satunya adalah film. Menurut Satoto,

drama yang dialihkan dalam bentuk audio dan visual disebut dengan istilah film (2012: 205).

Film memiliki berbagai macam genre, salah satunya adalah animasi. Studio animasi besar seperti Disney dan Pixar menciptakan beberapa animasi dengan anggaran yang tinggi yang rata-rata menargetkan anak-anak ataupun untuk tontonan keluarga. Film animasi seperti *Snow White* (1937) atau *Wall-E* (2008) telah dilihat dan disukai di dunia. Selain animasi-animasi dari Amerika Serikat tersebut terdapat animasi lain yang sama menariknya dan disukai di dunia yaitu animasi dari Jepang.

Animasi pertama kali datang ke Jepang sekitar tahun 1950. Di Jepang animasi disebut dengan *animeeshon* (アニメーション) yang diambil dari bahasa Inggris *animation*, namun animasi di Jepang lebih sering disebut *anime* (アニメ). Di luar Jepang, istilah ini digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang. *Encyclopædia Britannica* mengungkapkan bahwa awalnya *anime* hanya untuk pasar Jepang (dalam Lahiri, 2014). Dengan demikian, *anime* banyak menggunakan referensi kultur Jepang.

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah *anime* berjudul *Koe no Katachi* (こゑのかたち). Film garapan Yamada Naoko ini pertama kali tayang di Jepang pada tanggal 17 September 2016 dan tayang di Indonesia pada Mei 2017. *Animator* dan sutradara asal Jepang ini lahir pada 28 November 1984 di prefektur Gunma. Yamada Naoko memulai debutnya sebagai sutradara dari *anime K-On!*

yang diadaptasi dari *manga* berjudul sama. *Anime* seri televisi ini berjalan sukses sehingga mengeluarkan musim kedua dan film layar lebar. *Anime Koe no Katachi* juga diangkat dari sebuah *manga* berjudul sama yang bercerita tentang seorang pemuda normal dan pemuda yang memiliki disabilitas fisik.

Cerita dimulai pada sebuah sekolah dasar di Jepang, di sana terdapat seorang anak laki-laki bernama Ishida Shouya. Suasana kelasnya yang membosankan tiba-tiba berubah ketika di kelasnya kedatangan murid baru bernama Nishimiya Shouko. Nishimiya merupakan salah satu penyandang disabilitas yaitu tuna rungu. Akhirnya Ishida dan teman-temannya mulai melakukan *ijime* (perundungan) ke Nishimiya untuk mengusir rasa bosannya. Lama-kelamaan *ijime* akan Nishimiya diketahui oleh ibunya Nishimiya dan meminta anak-anak yang bersangkutan untuk bertanggung jawab. Namun, teman-teman Ishida tidak mau mengakui perbuatan mereka dan menjadikan Ishida sebagai satu-satunya tersangka. Kemudian, Ishida mulai dijauhi oleh teman-teman sekelasnya dan dijadikan target baru *ijime* di kelasnya.

Saat duduk di bangku SMA, Ishida suatu hari bertemu kembali dengan Nishimiya yang pindah sekolah lagi setelah kasus perundurannya terbongkar. Ishida pun memutuskan untuk menebus dosa masa lalunya dengan berteman dengan Nishimiya. Setelah itu, Ishida mulai bisa kembali untuk berteman dengan teman-teman barunya dan juga teman-teman masa lalunya yang akhirnya berakhir konflik antara mereka dan Ishida.

Peristiwa *ijime* yang digambarkan oleh Naoko merupakan salah satu masalah perilaku yang dimiliki oleh siswa-siswi di Jepang sejak pertengahan tahun 1980 (Yoneyama, 2008). Tokoh Ishida Shouya yang sejatinya masih anak-anak normal seperti yang lain, tiba-tiba berubah menjadi seorang pelaku *ijime*. Faktor yang mendorong tokoh Ishida Shouya untuk melakukan *ijime* sangat menarik untuk diteliti.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti faktor pendorong tokoh Ishida Shouya melakukan *ijime* kepada tokoh Nishimiya Shouko melalui teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow.

1.1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

- a. Apa saja unsur naratif yang membangun *Anime Koe no Katachi*?
- b. Apakah faktor yang mendorong tokoh Ishida Shouya untuk melakukan tindakan *ijime* terhadap tokoh Nishimiya Shouko?

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengungkapkan unsur naratif yang membangun *anime Koe no Katachi*.
- b. Mengungkapkan faktor yang mendorong tokoh Ishida Shouya untuk melakukan tindakan *ijime* terhadap tokoh Nishimiya Shouko.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Objek material yang digunakan dalam penelitian ini adalah *anime Koe no Katachi* karya Yamada Naoko. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, karena data bersumber dari bahan-bahan pustaka, baik berupa bahan tertulis maupun audio dan visual (film). Materi diperoleh dari sumber-sumber tulis maupun film yang berhubungan dengan unsur naratif film. Unsur naratif film akan difokuskan pada hubungan naratif dengan ruang dan waktu, pelaku cerita, serta permasalahan dan konflik. Unsur ini dipilih penulis karena menjelaskan tentang unsur pembangun film yang sesuai dengan penelitian ini.

Unsur pelaku cerita akan dibatasi pada tokoh-tokoh yang muncul pada saat SD untuk membantu menemukan faktor pendorong tokoh utama melakukan *ijime*. Lalu hubungan naratif dengan ruang dipilih karena penelitian akan difokuskan saat tokoh utama melakukan *ijime* saja yaitu masa SD, serta hubungan naratif dengan waktu diambil dari awal hingga akhir cerita untuk memperjelas urutan waktu *anime Koe no Katachi* yang terjadi secara urut. Kemudian permasalahan dan konflik untuk menceritakan permasalahan dan konflik yang terjadi pada saat tokoh utama duduk di bangku SD.

Adapun objek formal pada penelitian ini difokuskan pada teori kebutuhan hierarki Abraham Maslow yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan keamanan, kebutuhan cinta dan keberadaan, kebutuhan penghargaan, dan kebutuhan aktualisasi diri. Teori ini dipilih karena penulis mencari faktor yang mendorong tokoh utama melakukan *ijime* dengan kata lain motivasi tokoh utama melakukan

ijime. Abraham Maslow menganggap bahwa keseluruhan dari seseorang terus-menerus termotivasi oleh salah satu atau lebih kebutuhan dan bahwa orang mempunyai potensi untuk tumbuh menuju kesehatan psikologis atau aktualisasi diri (Feist dkk, 2017:265).

1.4 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode deskriptif analitis. Menurut Ratna metode deskriptif analitis merupakan metode yang mulanya mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis (2009:53).

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara simak dan catat. Adapun langkah-langkah penulis sebagai berikut.

- a. Menonton *anime Koe no Katachi* secara berulang dengan cermat dan teliti mengenai unsur naratifnya faktor yang mendorong tokoh utama untuk melakukan *ijime*.
- b. Mencatat waktu adegan dan percakapan dalam film yang berkaitan dengan motivasi tokoh utama melakukan *ijime* melalui teori kebutuhan hierarki Abraham Maslow.

1.4.2 Metode Pengolahan Data

Setelah semua data terkumpul, dilanjutkan pengolahan data. Langkah-langkahnya sebagai berikut.

- a. Merumuskan *anime Koe no Katachi* berdasarkan unsur naratifnya. Data-data yang telah dikumpulkan dipahami kembali, sehingga data yang mengandung unsur hubungan naratif dengan ruang dan waktu, pelaku cerita, serta permasalahan dan konflik dapat digolongkan.
- b. Hasil dari poin a, akan dibandingkan dengan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow untuk mendeskripsikan motivasi tokoh utama melakukan *ijime*.

1.4.3 Metode Penyajian Data

Setelah semua data dianalisis, hasil penelitian dikemukakan dalam bentuk paragraf deskriptif yang diharapkan lebih mudah untuk dipahami.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

- a. Manfaat teoretis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah dan referensi tentang faktor pendorong terjadinya *ijime* yang dikaji dengan struktur naratif dan teori hierarki kebutuhan yang ada dalam *anime*.

- b. Manfaat praktis diharapkan dapat menambah wawasan tentang masalah *ijime* yang sering terjadi di Jepang, serta dapat dijadikan rujukan untuk bahan penelitian lain yang sejenis, dan dapat dijadikan bahan diskusi.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini memiliki sistematika sebagai berikut.

Bab 1 berisi tentang pendahuluan yang terbagi atas enam subbab yang terdiri atas latar belakang dan permasalahan, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab 2 berisi tentang tinjauan pustaka yang terbagi atas dua subbab yang terdiri atas penelitian terdahulu, dan kerangka teori yang terdiri dari unsur naratif dan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow.

Bab 3 berisi tentang analisis unsur naratif dan analisis faktor pendorong atau motivasi tindakan *ijime* yang dilakukan tokoh utama kaitannya dengan teori Abraham Maslow mengenai hierarki kebutuhan.

Bab 4 merupakan simpulan dari keseluruhan uraian penelitian mulai dari bab satu hingga bab tiga.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Pada subbab ini, peneliti akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang diteliti yaitu tentang *ijime* dan hierarki kebutuhan Abraham Maslow. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, setelah mencari di perpustakaan dan internet dengan kata kunci *ijime* yang dilakukan oleh tokoh Ishida Shouya pada *anime Koe no Katachi* belum pernah diteliti sebelumnya. Namun, penulis menemukan bahwa ada beberapa mahasiswa yang menggunakan *ijime*, teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow sebagai objek formal sebagai bahan penelitian dan *anime Koe no Katachi* sebagai objek material penelitian.

Penelitian tentang *ijime* sebelumnya pernah dilakukan oleh salah satu mahasiswi dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia bernama Erika Valentina. Skripsinya berjudul “Analisis Dampak *Ijime* terhadap Tokoh Gaara dalam *Manga Naruto* Karya Kishimoto Masashi” pada tahun 2008 membahas tentang penggambaran *ijime* yang terdapat pada *manga* tersebut yang merefleksikan kondisi nyata *ijime* di Jepang dengan baik.

Perbedaan penelitian Erika Valentina dengan penulis adalah objek material yaitu *manga* sedangkan penulis menggunakan *anime*. Pada penelitian Erika

Valentina, tokoh yang diteliti adalah tokoh yang mengalami *ijime* sedangkan penulis meneliti tokoh yang melakukan *ijime*. Kemudian penelitian yang dilakukan Erika Valentina merupakan penelitian yang fokus pada fenomena *ijime* dalam masyarakat Jepang yang digambarkan melalui *manga* dengan menggunakan teori sosiologi sastra, sedangkan penelitian merupakan penelitian faktor yang mendukung seseorang melakukan *ijime* yang ditinjau dari teori psikologi.

Penelitian selanjutnya yang memiliki persamaan dengan objek formal yaitu teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow diteliti oleh I.H. Joharrotit Tauhidiah dengan skripsinya, “Nilai-Nilai Motivasi dalam Novel Merry Riana Mimpi Sejuta Dolar Karya Alberthine Endah” pada tahun 2016. Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga ini memaparkan tentang mencari tahu akan nilai-nilai motivasi yang terkandung dalam novel Merry Riana Mimpi Sejuta Dolar menggunakan kajian semiotika Charles Sanders Peirce dan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow.

Meskipun sama-sama menggunakan teori Abraham Maslow, penelitian I.H. Joharrotit Tauhidiah hanya membahas tentang nilai-nilai motivasi untuk mencapai aktualisasi diri, sedangkan penulis menggunakan teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow untuk mencari faktor yang mendorong tokoh Ishida Shouya melakukan *ijime*. Perbedaan berikutnya adalah penelitian I.H. Joharrotit Tauhidiah menggunakan novel sebagai objek material, sedangkan penulis menggunakan *anime* sebagai objek material.

Penelitian berikutnya adalah persamaan dengan objek material yaitu *anime Koe no Katachi* telah diteliti oleh Intan Agustin dengan skripsinya, “Ekranisasi Komik *Koe no Katachi* Volume 1-7 Karya Yoshitoki Oima ke dalam *Anime Koe no Katachi* Karya Sutradara Yamada Naoko” pada tahun 2018. Mahasiswi Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro ini memaparkan tentang teori struktural sebagai unsur pembangun komik dan teori ekranisasi untuk menganalisis proses ekranisasi dari komik ke *anime*.

Meskipun menggunakan objek material yang sama, terdapat beberapa perbedaan dengan penelitian penulis. Perbedaan yang pertama adalah penelitian Intan Agustin menggunakan dua objek material yaitu komik dan *anime*, sedangkan penulis hanya menggunakan *anime*. Lalu penelitian Intan Agustin menggunakan unsur struktural untuk menganalisis unsur pembangunnya, sedangkan penulis menggunakan unsur naratif. Kemudian penelitian yang dibahas Intan Agustin adalah perbandingan antara komik dan *anime* adaptasi dengan judul yang sama melalui teori ekranisasi, sedangkan penelitian ini membahas tentang faktor yang mendorong tokoh Ishida Shouya melakukan *ijime*.

2.2 Kerangka Teori

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan naratif dan pendekatan psikoanalisis. Unsur naratif digunakan untuk menganalisis unsur-unsur pembangun yang terdapat pada *anime Koe no Katachi*,

sedangkan teori kebutuhan hierarki digunakan untuk mengetahui faktor pendorong tokoh Ishida Shouya melakukan *ijime* ke tokoh Nishimiya Shouko.

2.2.1 Unsur Naratif

Naratif berasal dari kata narasi yang memiliki makna pengisahan suatu cerita atau kejadian. Menurut Keraf, narasi secara ringkas merupakan suatu bentuk wacana berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi (1994:136).

Film memiliki dua unsur pembangun yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film (Pratista, 2017:23). Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif dan setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu serta lain-lainnya. Unsur-unsur tersebut berinteraksi antara satu dengan yang lainnya untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan yang terikat logika sebab-akibat (hukum kausalitas) (Pratista, 2017:24).

2.2.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dalam sebuah ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas (Pratista, 2008:35).

Latar cerita bisa menggunakan lokasi sesungguhnya (nyata) atau dapat menggunakan lokasi fiktif (rekaan).

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Hubungan naratif dengan waktu memiliki unsur yang sama dengan ruang yaitu hukum kausalitas yang menjadi dasarnya. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif sebuah film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu, namun pada penelitian ini penulis hanya membahas urutan waktu dan durasi waktu.

2.2.1.2.1 Urutan Waktu

Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola yakni, linier dan non linier.

a. Pola Linier

Plot film sebagian besar dituturkan dengan pola linier dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan (Pratista, 2008:36). Penuturan secara linier memudahkan kita untuk melihat hubungan kausalitas satu peristiwa dengan peristiwa yang lainnya. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yaitu A-B-C-D-E.

b. Pola Nonlinier

Nonlinier adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita (Pratista, 2008:37). Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi susah dipahami. Contohnya adalah jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat menjadi C-D-E-A-B atau D-B-A-C-E atau lainnya.

2.2.1.2.2 Durasi Waktu

Dalam sebuah film, sesuai tuntutan naratif, sineas juga mampu memanipulasi durasi waktu cerita film. Durasi film rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit, namun durasi cerita dalam film umumnya memiliki rentang waktu yang lebih panjang. Durasi cerita dapat memiliki rentang waktu hingga beberapa jam, minggu, bulan, tahun, bahkan abad (Pratista, 2017:66-70).

2.2.1.3 Pelaku Cerita

2.2.1.3.1 Tokoh

Tokoh dalam seni sastra disebut dengan tokoh “rekaan” yang berfungsi sebagai pemegang peran watak tokoh. Menurut Satoto, tokoh atau karakter adalah bahan baku yang paling aktif sebagai penggerak jalan cerita (2012:41). Setiap film umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan naratif sejak awal hingga akhir cerita (Pratista, 2008:43).

Tokoh utama sering diistilahkan pihak protagonis sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun pihak antagonis (musuh atau rival) (Pratista, 2008:44).

2.2.1.3.2 Penokohan

Penokohan adalah proses penampilan tokoh sebagai pembawa peran watak tokoh dalam suatu karya. Penokohan harus mampu menciptakan citra tokoh. Penokohan tokoh dapat tercermin melalui (1) tindakan dan lakuan tokoh, (2) ucapan tokoh, (3) pikiran, perasaan dan kehendak tokoh, (4) penampilan fisik tokoh dan (5) apa yang dipikirkan, dirasakan atau dikehendaki tentang dirinya, atau tentang orang lain.

Penokohan pengertiannya lebih luas dibandingkan dengan “tokoh”, sebab penokohan sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita. Satoto dalam bukunya menjelaskan hal tersebut sebagai berikut (2012:41-42).

- a. Dimensi fisiologis, yaitu ciri-ciri badan.
- b. Dimensi sosiologis, yaitu ciri-ciri kehidupan masyarakat.
- c. Dimensi psikologis, yaitu latar belakang kejiwaan.

2.2.1.4 Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Permasalahan biasanya ditimbulkan oleh pihak antagonis karena memiliki tujuan yang sama atau berlawanan dengan pihak protagonis.

Permasalahan klasik antara karakter protagonis dan antagonis adalah satu pihak ingin menguasai dunia sementara pihak lainnya ingin menyelamatkan dunia. Permasalahan ini pula yang memicu konflik (konfrontasi) fisik antara pihak protagonis dan antagonis.

Permasalahan dalam film, juga dapat terjadi tanpa adanya pihak antagonis (Pratista, 2008:44). Hal ini bisa terjadi karena permasalahan tersebut datang dari tokoh utama itu sendiri yang akhirnya memicu sebuah konflik.

2.2.2 Teori Holistik-Dinamis Abraham Maslow

Teori kepribadian Maslow dibuat berdasarkan beberapa asumsi dasar mengenai motivasi.

1. Pertama, Maslow (dalam Feist dkk, 2017:270) mengadopsi sebuah pendekatan menyeluruh pada motivasi (*holistic approach to motivation*). Artinya, keseluruhan seseorang, bukan hanya satu bagian atau fungsi termotivasi.
2. Kedua, motivasi biasanya kompleks (*motivation is usually complex*) yang berarti tingkah laku seseorang dapat muncul dari motivasi terpisah. Contohnya adalah seorang mahasiswa untuk mendapat nilai tinggi dapat menutupi motivasi sesungguhnya, yaitu untuk mendapatkan dominasi atau penghargaan.
3. Asumsi ketiga adalah bahwa orang-orang berulang kali termotivasi oleh kebutuhan (*people are continually motivated by one need or another*).

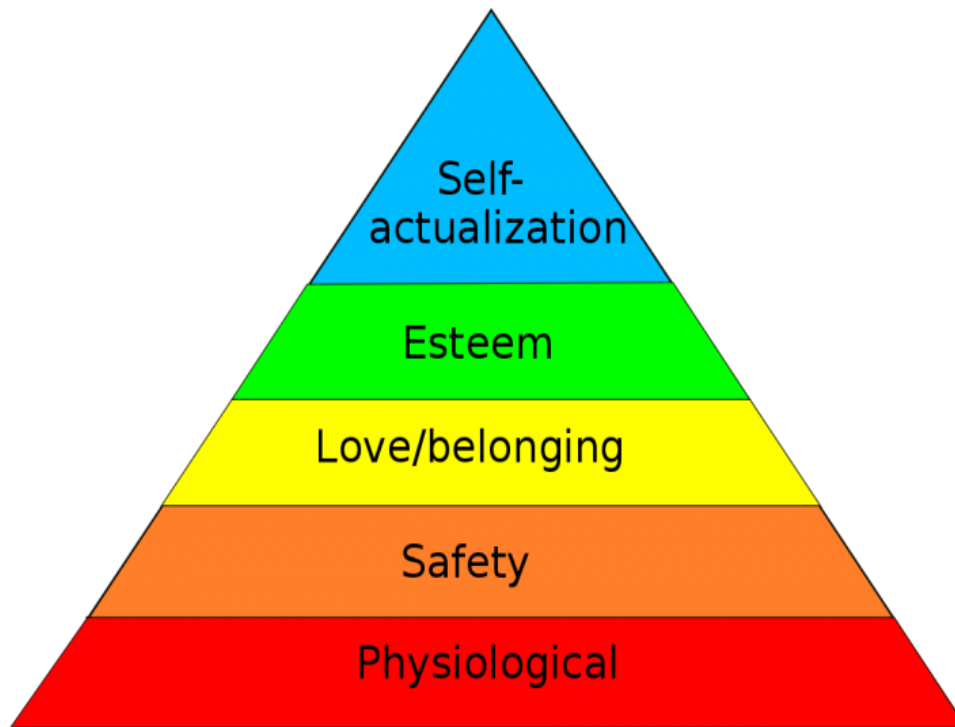
Contohnya adalah selama kebutuhan akan rasa lapar terpenuhi, orang akan berusaha mendapatkan makanan, namun ketika sudah terpenuhi, mereka akan beralih ke kebutuhan yang lain, seperti keamanan, cinta, dan penghargaan.

4. Asumsi berikutnya adalah bahwa semua orang di mana pun termotivasi oleh kebutuhan dasar yang sama (*all people everywhere are motivated by the same basic needs*).
5. Asumsi terakhir mengenai motivasi adalah bahwa kebutuhan-kebutuhan dapat dibentuk menjadi sebuah hierarki (*needs can be arranged on a hierarchy*).

2.2.2.1 Hierarki Kebutuhan

Dalam konsep hierarki kebutuhan yang diungkapkan Maslow beranggapan bahwa kebutuhan-kebutuhan di level lebih rendah harus terpenuhi atau paling tidak cukup terpenuhi terlebih dahulu sebelum kebutuhan-kebutuhan di level lebih tinggi menjadi hal yang memotivasi (Feist dkk, 2017:270).

Kebutuhan-kebutuhan ini sering disebut Maslow sebagai kebutuhan-kebutuhan dasar, dapat membentuk sebuah hierarki atau tangga, dengan tiap anak tangga naik menggambarkan kebutuhan yang lebih tinggi. Kebutuhan ini memiliki lima tingkat yaitu kebutuhan fisiologis, keamanan, cinta dan keberadaan, penghargaan, serta aktualisasi diri di tingkat paling tinggi.



Gambar 2.1 Struktur Kebutuhan Hiarki Abraham Maslow

1. Kebutuhan Fisiologis (*Physiological Needs*)

Kebutuhan Fisiologis adalah kebutuhan yang mempunyai pengaruh paling besar dari semua kebutuhan (Feist dkk, 2017:271). Kebutuhan ini merupakan kebutuhan paling dasar yang dimiliki oleh setiap manusia yaitu makan, minum, oksigen, seks, dan sebagainya.

Seseorang yang terus benar-benar lapar akan termotivasi untuk makan bahkan tidak akan terlalu memperhatikan rasa, bau, dan tekstur dari makanan dan tidak termotivasi untuk mencari teman maupun memperoleh penghargaan diri.

Kebutuhan fisiologis memiliki dua ciri khusus yang tidak dimiliki kebutuhan-kebutuhan lainnya. Pertama, kebutuhan ini adalah satu-satunya kebutuhan yang dapat terpenuhi atau selalu terpenuhi. Ciri khusus berikutnya adalah kemampuan untuk muncul kembali.

2. Kebutuhan akan Keamanan (*Safety Needs*)

Ketika seseorang telah memenuhi kebutuhan fisiologis, mereka akan mulai termotivasi untuk memenuhi kebutuhan di tingkat selanjutnya yaitu kebutuhan akan keamanan. Kebutuhan akan keamanan meliputi keamanan fisik, stabilitas, ketergantungan, perlindungan, dan kebebasan dari kekuatan-kekuatan yang mengancam seperti perang, terorisme, rasa takut, kecemasan dan bencana alam. Maslow mengungkapkan bahwa, kebutuhan akan hukum, ketentraman, dan keteraturan juga merupakan bagian dari kebutuhan keamanan (Feist dkk, 2017:272).

Kebutuhan akan keamanan berbeda dari kebutuhan fisiologis dalam hal ketidakmungkinan kebutuhan untuk terpenuhi di setiap saat. Kebutuhan ini tidak mungkin selalu terpenuhi karena orang-orang tidak sepenuhnya dapat terlindungi dari banjir, tsunami, gempa bumi dan meteor.

3. Kebutuhan akan Cinta dan Keberadaan (*Love and Belongingness Needs*)

Setelah orang memenuhi kebutuhan fisiologis dan keamanan, mereka menjadi termotivasi untuk memenuhi kebutuhan akan cinta dan keberadaan. Kebutuhan ini meliputi keinginan berteman, keinginan untuk memiliki pasangan dan anak, kebutuhan untuk menjadi bagian dari sebuah keluarga, perkumpulan,

lingkungan masyarakat, atau negara. Maslow mengatakan bahwa Cinta dan keberadaan juga mencakup beberapa aspek dari seksualitas dan hubungan dengan manusia lain dan juga kebutuhan untuk memberi dan mendapatkan cinta (dalam Feist dkk, 2017:273).

Orang yang kebutuhan akan cinta dan keberadaannya cukup terpenuhi sejak kecil, tidak akan panik ketika cintanya ditolak. Sedangkan orang yang tidak pernah merasakan cinta dan keberadaan, mereka menjadi orang-orang yang tidak mampu memberikan cinta dan lama-kelamaan mengutamakan untuk tidak mencintai dan terbiasa dengan hal tersebut. Lalu yang terakhir, orang yang hanya menerima sedikit cinta dan keberadaan dalam jumlah sedikit. Menurut Maslow, orang yang sedikit menerima cinta mempunyai kebutuhan akan kasih sayang dan penerimaan yang lebih besar daripada orang yang menerima cinta dalam jumlah cukup atau tidak menerima cinta sama sekali (dalam Feist dkk, 2017:273).

4. Kebutuhan akan Penghargaan (*Esteem Needs*)

Kebutuhan akan Penghargaan dapat diraih oleh orang-orang setelah kebutuhan akan cinta dan keberadaan sudah cukup terpenuhi. Kebutuhan ini mencakup akan penghormatan diri, kepercayaan diri, kemampuan, dan pengetahuan yang dihargai tinggi oleh orang lain. Maslow mengidentifikasi dua tingkatan kebutuhan akan penghargaan yaitu reputasi dan harga diri (dalam Feist dkk, 2017:273).

Reputasi adalah persepsi akan gengsi, pengakuan, atau ketenaran yang dimiliki seseorang, yang dilihat dari sudut pandang orang lain. Sedangkan harga

diri adalah perasaan pribadi seseorang bahwa dirinya bernilai atau bermanfaat dan percaya diri. Bisa dikatakan bahwa harga diri didasari oleh kemampuan diri sendiri dan bukan hanya didasari oleh opini orang lain.

5. Kebutuhan akan Aktualisasi Diri (*Self-Actualization Needs*)

Ketika empat kebutuhan ditingkat lebih rendah sudah terpenuhi, orang dapat berpindah ke kebutuhan selanjutnya yaitu kebutuhan aktualisasi diri. Kebutuhan ini mencakup pemenuhan diri, sadar akan semua potensi diri, dan keinginan untuk menjadi se kreatif mungkin (Maslow dalam Feist dkk, 2017:274).

Kebutuhan akan aktualisasi diri merupakan kebutuhan yang unik dari empat kebutuhan yang lain. Setelah kebutuhan akan penghargaan terpenuhi, tidak semua orang mampu melanjutkan menuju kebutuhan akan aktualisasi diri. Maslow menyatakan bahwa orang-orang yang mengaktualisasi diri termotivasi oleh “prinsip hidup yang abadi” yang ia sebut sebagai nilai-nilai B (dalam Feist dkk, 2017:281).

Nilai-nilai “*Being* (kehidupan)” ini merupakan sebuah indikator dari kesehatan psikologis dan merupakan kebalikan dari kebutuhan akan kekurangan yang memotivasi orang-orang yang non aktualisasi diri. Nilai-nilai B bukanlah kebutuhan yang sama seperti makanan, perlindungan, dan persahabatan. Maslow menamakan nilai-nilai B untuk menunjukkan bahwa nilai-nilai ini merupakan level tertinggi dari kebutuhan.

Nilai-nilai B membedakan orang-orang yang mengaktualisasi diri dengan orang-orang yang perkembangan psikologisnya berhenti setelah mencapai

kebutuhan akan penghargaan. Maslow mengidentifikasi 14 nilai-nilai B, tetapi jumlah pastinya tidaklah penting karena semua nilai tersebut pasti menjadi satu, atau setidaknya semua nilai tersebut sangat berhubungan satu sama lain (dalam Feist dkk, 2017:281).

Nilai-nilai dari orang yang mengaktualisasi diri di antaranya adalah (1) kejujuran, (2) kebaikan, (3) keindahan, (4) keutuhan, (5) perasaan hidup, (6) keunikan, (7) kesempurnaan, (8) kelengkapan, (9) keadilan, (10) kesederhanaan, (11) totalitas, (12) membutuhkan sedikit usaha, (13) kejenuhan, dan (14) kemandirian.

2.2.2.2 Kebutuhan yang Tidak Terpenuhi

Tidak terpenuhinya salah satu dari kebutuhan-kebutuhan mendasar dapat mengarah pada beberapa macam penyakit (Feist dkk, 2017:277).

1. Kebutuhan fisiologis yang tidak terpenuhi akan mengakibatkan hilangnya energi, malnutrisi, kurangnya obsesi seks, dan sebagainya.
2. Kedua, kurangnya kebutuhan keamanan akan membuat orang-orang selalu waspada akan bahaya yang akan mengancam dirinya dan menimbulkan perasaan cemas yang berlebihan.
3. Berikutnya apabila kebutuhan akan cinta tidak terpenuhi, seseorang bisa menjadi defensif, lebih agresif atau canggung di lingkungan sekitarnya.
4. Lalu, kurangnya kebutuhan penghargaan akan berakibat pada kurangnya rasa percaya diri, tidak menghargai diri dan selalu merasa ragu.

5. Kemudian yang terakhir, tidak terpenuhinya kebutuhan aktualisasi diri akan mengarah pada penyakit atau metapatologi. Maslow mendefinisikan metapatologi sebagai ketiadaan nilai-nilai, ketiadaan keberhasilan, dan hilangnya arti hidup.

BAB III

ANALISIS UNSUR NARATIF DAN FAKTOR YANG MENDORONG TOKOH UTAMA MELAKUKAN *IJIME*

Pada bab ini akan dibahas unsur naratif *anime Koe no Katachi* dan faktor yang mendorong tokoh Ishida Shouya melakukan *ijime*. Unsur pembangun yang diungkapkan dalam bab ini adalah unsur-unsur yang berkaitan erat dan mendukung faktor yang mendorong tokoh utama melakukan *ijime* yaitu unsur naratif. Selanjutnya, dari unsur naratif yang dijabarkan dan dikombinasikan dengan teori hierarki kebutuhan, diharapkan dapat mengungkap faktor yang mendorong tokoh utama melakukan *ijime*.

3.1 Unsur Naratif *Anime Koe no Katachi*

Setiap karya sastra pasti memiliki unsur-unsur pembangun, baik dari dalam maupun dari luar karya tersebut. Pada penelitian ini, unsur-unsur naratif film yang meliputi hubungan naratif dengan ruang dan waktu, pelaku cerita, serta konflik dan permasalahan digunakan untuk mendukung penulis menjabarkan faktor yang mendorong tokoh utama melakukan *ijime*.

3.1.1 Hubungan Naratif dengan Ruang

Ruang merupakan tempat para tokoh atau pelaku cerita melakukan aktivitas atau lebih sering disebut dengan latar tempat. Pada *anime Koe no Katachi* terdapat banyak unsur ruang yang digunakan, namun karena penelitian difokuskan pada saat tokoh utama melakukan *ijime*, unsur ruang yang digunakan hanya terjadi di masa SD. Berikut penulis menjabarkan beberapa unsur ruang pada masa SD yang digunakan sebagai unsur ruang para tokoh melakukan aktivitas.

a. Ruang Kelas

Ruang kelas merupakan latar ruang yang paling sering muncul dalam *anime Koe no Katachi*, terutama pada masa SD. Mulai dari diperkenalkannya tokoh Nishimiya Shouko sebagai murid pindahan hingga dia pindah sekolah lagi karena ibunya mengetahui bahwa anaknya merupakan korban *ijime*. Terlihat seperti pada adegan dibawah berikut ini.

先生	: いいか? じゃあ、まず自己紹介して
ノート	: はじめまして。西宮硝子といいます。
	私は皆さんとこのノートを通して仲良くなりた
	いと思います。
	どうかわたしと話すときはこのノートにおねが
	いします。
	耳が聞こえません。
生徒たち	: えっ? ホントに? うそ...
Sensei	: <i>Iika? jaa, mazu jikoshoukai shite</i>
Nooto	: <i>Hajimemashite. Nishimiya Shouko to iimasu.</i>
	: <i>Watashi wa minasan to kono nooto wo tooshite</i>
	<i>nakayoku naritai to omoimasu.</i>
	: <i>Douka watashi to hanashi toki wa kono nooto ni</i>

	<i>onegaishimasu.</i>
	: <i>Mimi ga kikoemasen.</i>
<i>Seitotachi</i>	: <i>Ee? Honto ni? uso...</i>
Guru	: Baiklah, perkenalkan dirimu
Buku	: Salam kenal nama aku Nishimiya Shouko.
	: Aku ingin berteman baik dengan kalian semua melalui buku ini.
	: Ketika ingin berbicara denganku silahkan gunakan buku ini.
	: Telingaku tidak dapat mendengar.
Para Murid	: Eh? Benarkah? Tidak mungkin.....



Gambar 3.1. Nishimiya Shouko memperkenalkan diri di kelas (04:03-05:40)



Gambar 3.2. Nishimiya Shouko memperkenalkan diri di kelas (04:03-05:40)

Potongan gambar di atas terjadi pada awal film yang menceritakan tentang pertemuan pertama tokoh Ishida Shouya terhadap tokoh

Nishimiya Shouko. Pertemuan ini terjadi ketika gurunya memberitahu kelasnya akan kedatangan murid baru seperti pada gambar 3.1. Sedangkan pada gambar 3.2, tokoh Nishimiya Shouko memperkenalkan dirinya melalui buku dan menjelaskan pada teman-teman barunya bahwa dirinya tidak dapat mendengar atau penyandang disabilitas fisik.



Gambar 3.3. Shouya melakukan *ijime* pada tokoh Shouko (12:00-14:32)



Gambar 3.4. Shouya melakukan *ijime* pada tokoh Shouko (12:00-14:32)

Potongan pada gambar 3.3, tokoh Ishida Shouya mulai melakukan *ijime* pada tokoh Nishimiya Shouko dengan cara menulis sebuah ejekan untuk menyerang mentalnya, namun tidak berhasil. Lalu pada gambar 3.4, menjelaskan tentang Shouya yang mengambil alat bantu

pendengaran Shouko secara paksa dan mengakibatkan telinganya berdarah.



Gambar 3.5. Akibat dari *ijime* yang dilakukan Shouya (16:03-22:48)



Gambar 3.6. Akibat dari *ijime* yang dilakukan Shouya (16:03-22:48)

Potongan gambar di atas menceritakan tentang akibat dari *ijime* yang dilakukan oleh Ishida Shouya secara berlebihan. Pada gambar 3.5, ibu Nishimiya meminta pihak sekolah untuk bertanggung jawab karena alat bantu pendengaran Shouko selalu hilang ataupun rusak dalam beberapa bulan. Shouya dan teman-temannya yang melakukan *ijime* diminta untuk bertanggung jawab, namun teman-temannya membantah dan menyalahkan Shouya. Sedangkan pada gambar 3.6 menggambarkan

tentang kehidupan Shouya di sekolah setelah peristiwa sebelumnya terungkap, yakni dikucilkan dan dijadikan korban *ijime* oleh mantan teman-teman dekatnya.

b. Ruang Musik

Ruang yang dijadikan sebagai tempat beraktivitas selanjutnya adalah ruang musik. Meskipun kemunculannya tidak sebanyak seperti ruang kelas, ruang musik dianggap salah satu unsur ruang yang tidak kalah penting dalam mengungkap unsur naratif yang berhubungan dengan ruang. Perhatikan adegan berikut ini.

川井	: 西宮さん : あのね まだ早いの
女子生徒	: 私が教えてあげるね
<i>Kawai</i>	: じゃあ、もう1回
	: <i>Nishimiya-san</i>
	: <i>Ano ne mada hayaino</i>
	: <i>Watashi ga oshiete agerune</i>
<i>Joshi Seito</i>	: <i>Jaa, mou ikkai</i>
<i>Kawai</i>	: Nishimiya : Kamu terlalu cepat : Aku beritahu nanti ya
Murid Cewek	: Baiklah, kita ulang sekali lagi



Gambar 3.7. Latihan paduan suara murid kelas 6-2 (06:56-07:35)



Gambar 3.8. Latihan paduan suara murid kelas 6-2 (06:56-07:35)

Adegan di atas menceritakan tentang para murid kelas 6-2 sedang latihan paduan suara menjelang kompetisi. Gambar 3.7 menggambarkan tentang tokoh Shouko yang bernyanyi lebih cepat dan merusak jalannya latihan. Sedangkan gambar 3.8 menunjukkan tokoh Shouya yang mendengarkan temannya yang mengeluh karena kelas mereka tidak mungkin menang dengan adanya Shouko.

3.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

Himawan Pratista dalam bukunya menjelaskan hubungan naratif dengan waktu dalam teori struktur naratif film dibagi menjadi tiga unsur yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Namun pada penelitian ini, penulis hanya membahas dua unsur yaitu urutan waktu dan durasi waktu. Berikut adalah penjelasan dari kedua unsur tersebut.

a. Urutan Waktu

Urutan waktu yang digunakan pada *anime Koe no Katachi* merupakan pola linier. Pola ini memiliki urutan peristiwa atau jalannya cerita secara berurutan. Meskipun terdapat beberapa kilas balik, hal ini dianggap penulis tidak mengganggu jalannya cerita yang sedang berlangsung. Berikut penjelasan untuk pola linier pada *anime Koe no Katachi*.

a.1. Masa SD



Gambar 3.9. Nishimiya Shouko menjelaskan ketidakmampuannya (04:03-05:40)

Anime Koe no Katachi dimulai ketika tokoh utama sedang duduk di bangku kelas 6 SD. Di kelasnya tiba-tiba datang murid baru bernama Nishimiya Shouko yang merupakan seorang penyandang disabilitas. Tulisan yang tertera di buku pada gambar diatas adalah *mimi ga kikoemasen* 耳が聞こえません yang berarti dia tidak dapat mendengar. Pada masa ini terdapat sebuah peristiwa sosial dimana tokoh Nishimiya Shouko menjadi korban *ijime* karena teman-teman mereka tidak dapat bertoleransi dengan penyandang disabilitas.

a.2. Masa SMP

Masa SMP dalam *anime Koe no Katachi* merupakan masa yang paling sedikit diperlihatkan, bahkan masa ini hanya digunakan untuk kilas balik kenapa tokoh Ishida Shouya menjadi penyendiri di masa SMA. Berikut adalah adegan tentang hal tersebut.



Gambar 3.10. Masa SMP tokoh Ishida Shouya (29:18-29:48)

中学の入学式で島田が言った

島田 : 石田将也って奴に近づかないほうがいいぜ。
あいつ いじめっ子だから

自分が犯した罪はそっくりそのまま自分に跳ね返る
その罪を背負い罰を受け必要のある人間だと思い知った
そして俺は孤立した

Chuugaku no nyuugaku shiki de shimada ga itta

*Shimada : Ishida shouya tte yatsu ni chikazukanai houga iize.
Aitsu ijimeko dakara.*

*Jibun ga okashita tsumi wa sokkuri sonomama jibun ni hanekaeru
Sono tsumi o shoi batsu o uke hitsuyō no aru ningenda to omoi shitta
Soshite ore wa koritsu shita*

Ketika upacara masuk SMP aku mendengar Shimada

Shimada : Lebih baik kau tidak dekat dengan orang bernama Ishida Shouya.

Dia seorang pelaku *ijime*

Aku sadar bahwa dosa yang telah terjadi akan kembali kepadamu dan harus bersiap untuk menerima balasannya.

Lalu akupun dikucilkan

(29:18-29:49)

Adegan di atas menjelaskan masa SMP tokoh Ishida Shouya dan juga tentang monolog tokoh Ishida Shouya di masa SMP yang menjelaskan mengapa dia menjadi seorang penyendiri di masa SMA. Pada saat itu dia mendengar salah satu teman dekatnya di masa SD yaitu Shimada yang menyuruh murid-murid di sekolah untuk menjauhinya.

a.3. Masa SMA

Pola linier yang terakhir adalah masa SMA yang paling banyak ditampilkan dalam *anime Koe no Katachi* adalah masa SMA, dimana tokoh Ishida Shouya berusaha untuk menebus masa lalunya di masa SD. Dalam menjalani penebusan dosanya tersebut, tokoh Ishida mengalami beberapa kendala seperti ibu Nishimiya yang selalu terlihat emosi ketika melihat tokoh Ishida Shouya, ataupun teman-teman masa lalunya yang terus-menerus membahas tentang luka lama antara Ishida dan Nishimiya sehingga merusak persahabatan Ishida dengan teman-teman barunya seperti pada gambar-gambar berikut ini.



Gambar 3.11. Ibu Nishimiya menampar Ishida (51:28-52:18)



Gambar 3.12. Ishida mengajak Nishimiya bermain ke suatu tempat (1:21:27-1:24:20)

Gambar 3.11 menjelaskan tentang ibunya Nishimiya yang marah karena adiknya Shouko yaitu Yuzuru datang bersama dengan Shouya yang dulunya pernah melakukan *ijime* kepada kakaknya. Sedangkan pada Gambar 3.12 menceritakan tentang Shouya yang berusaha untuk mencairkan suasana setelah dia mengusir teman-temannya yang selalu membahas masa lalunya dengan cara mengajak Shouko bermain ke suatu tempat selama musim panas.

b. Durasi Waktu

Durasi waktu pada *anime Koe no Katachi* adalah 2 jam 10 menit 3 detik. Sedangkan durasi cerita tidak diketahui secara pasti karena tidak dijelaskan berapa lama rentang waktunya seperti terjadi dalam beberapa hari, bulan, ataupun tahun. Namun penulis menyimpulkan durasi cerita pada *anime* ini terjadi selama enam hingga tujuh tahun karena dilihat pada awal cerita yang menjelaskan tentang tokoh utama yang sedang duduk di bangku kelas 6 SD dimana tokoh utama melakukan *ijime*

hingga dapat menebus kesalahan masa lalunya ketika duduk di kelas 3 SMA.

3.1.3 Pelaku Cerita

Anime Koe no Katachi memiliki banyak tokoh dalam penceritaannya, baik pada masa SD maupun masa SMA. Namun pelaku cerita dalam penelitian ini hanya dibatasi dengan tokoh-tokoh yang berhubungan dengan masa SD, di mana tokoh Shouya melakukan *ijime*.

3.1.3.1 Tokoh dan Penokohan Ishida Shouya (石田将也)

Tokoh Ishida Shouya merupakan tokoh utama dalam *anime Koe no Katachi*. Hal tersebut karena intensitas kemunculan tokoh Ishida Shouya selalu dimunculkan mulai dari awal hingga akhir cerita. Selain itu, Shouya menjadi tokoh yang paling sering mengalami konflik dengan tokoh lain. Perhatikan gambar-gambar berikut ini.



Gambar 3.13. Kemunculan Shouya di awal cerita (00:58-03:56)



Gambar 3.14. Kemunculan Shouya di tengah cerita (31:28-31:53)



Gambar 3.15. Kemunculan Shouya di akhir cerita (2:03:35-2:03:41)

Gambar-gambar di atas menunjukkan intensitas kemunculan Shouya lebih banyak dari tokoh lain. Mulai dari awal *anime* berlangsung pada menit 00:58 hingga menit 03:56, tokoh Ishida Shouya telah dimunculkan. Kemudian pada pertengahan *anime* dimana konflik mulai muncul pada menit 31:28 hingga menit 31:53, tokoh Ishida Shouya masih ditampilkan. Lalu pada bagian akhir *anime* dimana konflik sudah berhasil diselesaikan pada menit 2:03:35 hingga 2:03:41, tokoh Ishida masih juga ditampilkan.

Selain menjadi tokoh utama, tokoh Ishida Shouya merupakan tokoh protagonis dan antagonis. Hal ini terjadi karena terdapat 3 masa dalam *anime Koe no Katachi*, meskipun pada masa SMP hanya diperlihatkan sebagai kilas balik saja. Tokoh Ishida Shouya merupakan tokoh antagonis pada masa SD. Sifat buruknya terlihat ketika dia mulai melakukan *ijime* pada tokoh Nishimiya Shouko. Perhatikan gambar-gambar berikut ini.



Gambar 3.16. Macam-macam *ijime* yang dilakukan tokoh Ishida Shouya (11:58-14:33)



Gambar 3.17. Macam-macam *ijime* yang dilakukan tokoh Ishida Shouya (11:58-14:33)



Gambar 3.18. Macam-macam *ijime* yang dilakukan tokoh Ishida Shouya (11:58-14:33)

Gambar-gambar di atas merupakan beberapa macam bentuk *ijime* yang dilakukan oleh tokoh Ishida Shouya. Pada gambar 3.16, tokoh Ishida Shouya berteriak sekeras mungkin ke telinga Shouko untuk mengagetkannya. Sedangkan pada gambar 3.17 menjelaskan tentang Shouya yang membuang alat bantu pendengaran Shouko keluar kelas. Lalu bentuk *ijime* berikutnya adalah Shouya yang menyiramkan air ke Shouko yang terjadi pada gambar 3.18.

Pada masa SMP dan SMA, tokoh Ishida Shouya merupakan tokoh protagonis. Hal ini dapat dibuktikan karena dia dapat menunjukkan sikap-sikap yang menunjukkan nilai kebaikan. Sifat baik hatinya pada masa SMP terlihat ketika dia menyadari bahwa dia harus bertanggung jawab akan apa yang telah dia lakukan di masa lalu. Perhatikan kutipan berikut ini.

中学の入学式で島田が言った
 島田 : 石田将也って奴に近づかないほうがいいぜ。
 あいつ いじめっ子だから
 自分が犯した罪はそっくりそのまま自分に跳ね返る
 その罪を背負い罰を受け必要のある人間だと思い知った
 そして俺は孤立した
Chuugaku no nyuugaku shiki de shimada ga itta

Shimada : *Ishida shouya tte yatsu ni chikazukanai houga iize.*
Aitsu ijimeko dakara.
Jibun ga okashita tsumi wa sokkuri sonomama jibun ni hanekaeru
Sono tsumi o shoi batsu o uke hitsuyō no aru ningenda to omoi shitta
Soshite ore wa koritsu shita
 Ketika upacara masuk SMP aku mendengar Shimada
Shimada : Lebih baik kau tidak dekat dengan orang bernama Ishida
 Shouya.
 Dia seorang pelaku *ijime*
 Aku sadar bahwa dosa yang telah terjadi akan kembali kepadamu dan
 harus bersiap untuk menerima balasannya.
 Lalu akupun dikucilkan
 (29:18-29:49)

Kutipan di atas menjelaskan tentang monolog tokoh Ishida Shouya di masa SMP yang menjelaskan mengapa dia menjadi seorang penyendiri di masa SMA. Kutipan di atas membuktikan bahwa tokoh Ishida Shouya pada masa SMP adalah tokoh protagonis, karena dia menyadari akan kesalahan yang telah ia perbuat dan memutuskan untuk menebus dosanya dengan cara ikhlas dikucilkan oleh sekitarnya.

Saat duduk di bangku SMA tokoh Ishida Shouya memperlihatkan sifat baiknya lagi ketika dia menolong tokoh Nagatsuka Tomohiro yang dipaksa meminjamkan sepedanya pada orang lain, namun Shouya sebagai gantinya menawarkan sepedanya. Perhatikan cuplikan berikut ini.

永東 : ちよっ やめて。だれか助けて！
 将也 : あッ やべ
 男子生徒 : うるせえよ お前！
 永東 : うあああ！ ああああ・・・
 男子生徒 : 手を離せって！
 翔也 : あの 俺の・・・ 貸すよ
 男子生徒 : え？ マジ？ 神じゃん
Nagatsuka : *Cho yamete. Dareka tasukete*
Shouya : *Aa yabe*

Danshi Seitou : *Uruseeyo Omae!*
Nagatsuka : *Uaaaa! Aaaaa . . .*
Danshi Seitou : *Te wo hanase tte!*
Shouya : *Ano oreno . . . kasuyo*
Danshi Seitou : *E? maji? Kami jan*
Nagatsuka : *Hentikan.. seseorang tolong*
Shouya : *Ah gawat*
Murid Lelaki : *Berisik*
Nagatsuka : *Uwaaaaaa*
Murid Lelaki : *Lepaskan tanganmu!*
Shouya : *Anu.. aku akan meminjamkan penyaku*
Murid Lelaki : *Eh? Serius?*

(34:22-34:43)

Kutipan di atas terjadi ketika tokoh Ishida Shouya berada di sekolahnya. Shouya yang pada masa SMA digambarkan sebagai seorang penyendiri akhirnya memutuskan untuk menolong tokoh Nagatsuka yang tidak lain adalah orang asing baginya. Hal ini membuktikan bahwa tokoh Shouya merupakan tokoh protagonis.

Selain sebagai tokoh protagonis dan antagonis, tokoh Ishida Shouya juga merupakan tokoh bulat. Hal ini dapat dilihat dari tindakan-tindakan Shouya pada masa SD hingga masa SMA. Pada masa SD, Shouya adalah seorang anak SD yang pernah menjadi pelaku *ijime* sesuai dengan apa yang diperlihatkan pada awal cerita. Namun setelah kejadian tersebut dia memutuskan untuk menebus masa lalunya dan berteman dengan tokoh Nishimiya Shouko. Bahkan Shouya dapat menggunakan bahasa isyarat untuk dapat berkomunikasi dengan orang yang pernah dia *ijime* sebelumnya. Perhatikan gambar berikut ini.



Gambar 3.19. Shouya berkomunikasi dengan bahasa isyarat (24:35-25:15)

Gambar di atas merupakan tokoh Ishida Shouya yang menggunakan bahasa isyarat untuk memudahkan dirinya berkomunikasi dengan tokoh Nishimiya Shouko. Bahasa ini dulu pernah di sarankan untuk dipelajari saat masih SD, namun murid-murid kelas 6-2 lebih memilih untuk berkomunikasi dengan Shouko melalui buku.

Penokohan tokoh Ishida Shouya dibatasi pada masa dimana kasus *ijime* terjadi. Hal ini dilakukan agar mempermudah untuk menemukan alasan tokoh Shouya melakukan *ijime* kepada Shouko. Berikut analisis penokohan terhadap tokoh Shouya yang meliputi dimensi fisiologis, dimensi sosiologis dan dimensi psikologis.

a. Dimensi Fisiologis

Dimensi fisiologis merupakan penggambaran seorang tokoh yang dilihat dari bentuk fisik yang dia miliki. Pada masa SD, tokoh Ishida Shouya digambarkan memiliki bentuk fisik yang tidak gemuk dan tidak

terlalu tinggi untuk anak seusianya. Serta memiliki model rambut tegak ke atas berwarna hitam. Bentuk fisiknya dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3.20. Bentuk fisik tokoh Ishida Shouya di masa SD (2:10)

b. Dimensi Sosiologis

Dimensi sosiologis merupakan penggambaran perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat. *Anime Koe no Katachi* menggambarkan tentang keluarga Shouya adalah keluarga dari kalangan menengah atas yang dapat dilihat dari kehidupan sehari-harinya. Mereka memiliki sebuah salon dan rumah dengan dua lantai, serta keluarganya juga mampu membayar semua alat bantu pendengaran Shouko yang jumlahnya tidaklah kecil. Hal tersebut dapat terlihat pada gambar-gambar berikut ini.



Gambar 3.21. Kediaman keluarga Ishida (2:48-2:57)



Gambar 3.22. Ibu Ishida mengambil uang di bank (19:07-19:15)

Pada Gambar 3.21 diceritakan tentang keadaan rumah Ishida ketika Ishida pulang ke rumah dan disapa oleh ibunya yang sedang berkerja menata rambut. Sedangkan pada Gambar 3.22 menjelaskan tentang ibunya Shouya yang mengambil uang untuk mengganti rugi alat pendengaran Shouko yang telah dibuang maupun dirusak oleh Shouya di sekolah.

c. Dimensi Psikologis

Dimensi psikologis merupakan penggambaran seorang tokoh yang dilihat dari kejiwaan tokoh yang meliputi karakteristik dan sifat tokoh tersebut. Pada masa SD, tokoh Ishida Shouya memiliki karakteristik sebagai berikut.

c.1. Berjiwa pemimpin

Tokoh Ishida Shouya dalam *anime Koe no Katachi* memiliki salah satu sifat sebagai seorang pemimpin meskipun dia masih duduk di bangku sekolah dasar. Pada saat berada di sekolah, dia selalu diikuti oleh dua murid yang salah satunya memiliki tinggi yang sama dengannya dan seorang berbadan gemuk seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 3.23. Tokoh Ishida Shouya bersama dengan kedua temannya (15:27)

Gambar di atas menunjukkan bahwa tokoh Ishida Shouya memiliki jiwa pemimpin dan selalu berada di depan kedua teman-temannya saat berada di sekolah, bahkan saat akan pulang dari sekolah.

c.2. Nakal

Karakter Shouya berikutnya yang diceritakan dalam *anime Koe no Katachi* adalah nakal. Sifat nakalnya terlihat ketika dia berusaha untuk menirukan cara membaca Shouko yang aneh seperti pada adegan berikut ini.



Gambar 3.24. Shouya menirukan cara Shouko membaca (08:29-8:40)

硝子	: いーかげんいいじをほうのあやめたないーよ おかあたんはあきえがおでいうけお あやまうきあない
竹内	: よし 次は石田
植野	: ウソでしょ
将也	: うおうおうえ～ うう～ううえ～えええ
竹内	: 石田 ふざけるな
将也	: すみません
Shouko	: <i>iikageniijiwohaunoayametanaiyo</i> : <i>okaatanhwaakiegaodeiukeo</i> : <i>ayamaukianai</i>
Takeuchi	: <i>Yoshi tsugi wa Ishida</i>
Ueno	: <i>Uso desho</i>
Shouya	: <i>Uououe～</i> : <i>Uuu～Uuuu～Eeeee</i>
Takeuchi	: <i>Ishida fuzakeruna</i>
Shouya	: <i>Sumimasen</i>
Shouko	: <i>iikageniijiwohaunoayametanaiyo</i>

: okaatanhwaakiegaodeiukeo
 : ayamaukianai
 Takeuchi : Bagus, selanjutnya Ishida
 Ueno : Tidak mungkin....
 Shouya : Uououe~
 Uuu~Uuuu~Eeeee
 Takeuchi : Ishida berhenti bercanda
 Shouya : Maaf

(08:29-08:40)

Adegan di atas membuktikan tentang sifat nakal tokoh Ishida Shouya. Pada adegan di atas, tokoh Ishida Shouya disuruh oleh gurunya untuk membaca buku setelah tokoh Nishimiya Shouko. Namun karena suara yang dihasilkan oleh Shouko terdengar aneh, diapun meniru cara Shouko membaca buku yang menunjukkan sifat nakalnya Shouya.

3.1.3.2 Tokoh dan Penokohan Nishimiya Shouko (西宮硝子)

Nishimiya Shouko atau memiliki nama panggilan Sho-chan ini merupakan salah satu dari tokoh protagonis dalam *anime Koe no Katachi*. Meskipun merupakan tokoh protagonis, tokoh Nishimiya Shouko merupakan salah satu tokoh pendukung dalam *anime* ini.

Tokoh Nishimiya Shouko pantas menjadi tokoh protagonis karena dia selalu menunjukkan sifat yang terpuji di masa SD maupun masa SMA. Hal ini dapat dibuktikan pada gambar-gambar berikut ini.



Gambar 3.25. Nilai kebaikan tokoh Nishimiya Shouko saat SD (20:49-21:14)



Gambar 3.26. Nilai kebaikan tokoh Nishimiya Shouko saat SMA (1:31:28-1:31:59)

Gambar-gambar di atas menunjukkan nilai kebaikan tokoh Nishimiya Shouko yang menunjukkan bahwa dia adalah tokoh protagonis. Pada Gambar 3.25, tokoh Nishimiya Shouko mengelap meja milik tokoh Ishida Shouya yang dicoret-coret oleh orang tak dikenal. Sedangkan pada Gambar 3.26, Shouko meminta maaf pada Shouya karena menurutnya keberadaan dirinya membuat hubungan Shouya dengan teman-temannya renggang.

Penokohan tokoh Nishimiya Shouko juga dibatasi pada masa dimana dirinya menjadi korban *ijime*. Berikut adalah analisis penokohan tokoh Nishimiya Shouko yang meliputi dimensi fisiologis, dimensi sosiologis, dan dimensi psikologis.

a. Dimensi Fisiologis

Pada masa SD, tokoh Nishimiya Shouko digambarkan memiliki bentuk fisik yang tidak gemuk dan tidak terlalu tinggi untuk anak seusianya. Lalu memiliki model rambut bob pendek dengan warna rambut coklat tua dengan sedikit warna pink. Bentuk fisiknya dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3.27. Bentuk fisik Nishimiya Shouko di masa SD (07:09)

b. Dimensi Sosiologis

Pada *anime Koe no Katachi* tokoh Nishimiya Shouko yang ditinjau melalui dimensi sosiologis digambarkan sebagai seorang yang memiliki kekurangan fisik atau difabel. Hal ini membuat dirinya dibedakan dan

akhirnya terkena *ijime* di kelasnya. Selain itu kehidupan keluarga Shouko digambarkan sebagai keluarga dari kalangan menengah atas. Hal ini dapat terlihat melalui ibunya Shouko yang terus-menerus mampu membeli alat pendengaran Shouko yang dibuang maupun dirusak oleh Shouya.



Gambar 3.28. Alat-alat pendengaran yang dibuang oleh Shouya (14:00-14:20)



Gambar 3.29. Alat-alat pendengaran yang dibuang oleh Shouya (14:00-14:20)

c. Dimensi Psikologis

Karakter atau sifat Shouko dalam *anime Koe no Katachi* pada masa SD digambarkan sebagai tokoh yang kuat, dalam artian kuat mentalnya. Meskipun sudah dikucilkan maupun menjadi korban *ijime*, dirinya tidak memperlihatkan sifat marah maupun sedihnya di orang sekitarnya. Bahkan dia berusaha untuk berteman dengan tokoh Ishida Shouya yang merupakan orang telah melakukan *ijime* pada dirinya. Hal ini terbukti pada adegan berikut ini.



Gambar 3.30. Shouko meminta berteman dengan Shouya (14:43-14:20)



Gambar 3.31. Shouya meminta berteman dengan Shouko (14:43-14:20)

将也 : あのさ
 : 俺と西宮友達なれるかな
 : 何言ってんの俺・・・
 : って言ったんだろ。小学生の時。
 : やっと意味は分かった

Shouya : Anosa
 : Ore to Nishimiya tomodachi nareru kana
 : Nani itten no ore...
 : tte ittandaro. shougakusei no toki
 : yatto imi wa wakatta

Shouya : Anuu
 : Apakah kita bisa berteman
 : Apa yang telah kukatan barusan....
 : Dulu dia pernah mengatakan hal yang sama kan?
 : Akhirnya aku tahu maksudnya
 (25:03-25:24)

Adegan pada Gambar 3.30 menceritakan tentang tokoh Nishimiya Shouko yang meminta dirinya dapat berteman dengan tokoh Ishida Shouya menggunakan bahasa isyarat, meskipun Shouya baru saja menarik alat pendengaran Shouko secara paksa dan mengeluarkan darah. Pada adegan berikutnya terlihat bahwa Shouya akhirnya menyadari apa yang dikatakan oleh Shouko di masa SD .

3.1.4 Permasalahan dan Konflik

Anime Koe no Katachi memiliki banyak permasalahan dan konflik yang terjadi di dalamnya. Namun dalam penelitian ini, permasalahan dan konflik akan dibatasi hanya pada masa SD dimana tokoh utama melakukan *ijime*.

Permasalahan utama yang membuat terjadinya *ijime* dalam *anime Koe no Katachi* pada masa SD adalah beberapa murid kelas 6-2 yang tidak dapat mentolerir adanya seorang disabilitas seperti Nishimiya Shouko. Berikut adalah macam-macam permasalahan dan konflik yang timbul.

a. Saat berlangsungnya proses pembelajaran tokoh Nishimiya Shouko selalu tidak dapat mendengarkan ucapan gurunya, sehingga terjadilah konflik di mana tokoh Ueno sering sulit untuk fokus belajar karena harus mencatat pelajaran untuk dirinya dan Shouko. Hal ini dapat dibuktikan melalui gambar berikut ini.



Gambar 3.32. Ueno membantu Shouko mencatat pelajaran di kelas (06:22-06:51)

Gambar di atas menjelaskan tentang tokoh Nishimiya Shouko yang kebingungan ketika anak-anak mencatat apa yang diucapkan gurunya. Kemudian tokoh Ueno yang berada di belakangnya menawarkan untuk membantu mencatat untuk tokoh Nishimiya Shouko. Karena keseringan mencatat untuk dirinya dan Shouko, Ueno selalu tertinggal ketika pelajaran dimulai.

b. Ketika sedang latihan paduan suara, keberadaan tokoh Nishimiya Shouko merusak jalannya latihan dan ritme paduan suara, sehingga

terjadilah konflik di mana mereka harus mengulang beberapa kali setiap latihan. Hal ini dapat dibuktikan melalui adegan berikut ini.



Gambar 3.33. Latihan paduan suara murid kelas 6-2 (06:56-07:35)

川井	: 西宮さん
	: あのね まだ早いの
	: 私が教えてあげるね
女子生徒	: じゃあ、もう 1 回
<i>Kawai</i>	: <i>Nishimiya-san</i>
	: <i>Ano ne mada hayaino</i>
	: <i>Watashi ga oshiete agerune</i>
<i>Joshi Seito</i>	: <i>Jaa, mou ikkai</i>
<i>Kawai</i>	: <i>Nishimiya</i>
	: Kamu terlalu cepat
	: Aku beritahu nanti ya
Murid Cewek	: Baiklah, kita ulang sekali lagi

(06:56-07:35)

Adegan di atas menceritakan tentang latihan paduan suara yang berada di ruang musik. Dapat dilihat pada adegan di atas bahwa tokoh Nishimiya Shouko mulai bernyanyi terlebih dahulu sehingga merusak jalannya latihan ini.

c. Beberapa murid di kelas merasa tidak diperlakukan adil, yang kemudian terjadilah konflik ketika salah satu murid dimarahi oleh gurunya karena membaca tidak becus. Sedangkan ketika tokoh Nishimiya Shouko membaca dengan suara aneh justru tidak dimarahi oleh gurunya. Hal ini dapat dibuktikan melalui adegan berikut ini.



Gambar 3.34. Ueno kesal karena diperlakukan tidak adil (06:56-07:35)

竹内	: なんだ・・植野 その読み方は
	: ったく もういい 次
川井	: ここからだよ
硝子	: いーかげんいいじをほうのあやめたないーよ おかあたんはあきえがおでいうけお あやまうきあない
竹内	: よし 次は石田
植野	: ウソでしょ
<i>Takeuchi</i>	: <i>nanda.... ueno sono yomi kata wa</i> : <i>ttaku mou ii tsugi</i>
<i>Kawai</i>	: <i>koko kara dayo</i>
<i>Shouko</i>	: <i>iikageniijiwohaunoayametanaiyo</i> : <i>okaatanhwaakiegaodeiukeo</i> : <i>ayamaukianai</i>
<i>Takeuchi</i>	: <i>Yoshi tsugi wa Ishida</i>
<i>Ueno</i>	: <i>Uso desho</i>
<i>Takeuchi</i>	: Apa-apaan cara bacamu itu Ueno : cukup sudah, berikutnya

Kawai : Mulai dari sini
 Shouko : iikagenijiwohaunoayametanaiyo
 : okaatanhwaakiegaodeiukeo
 : ayamaukianai
 Takeuchi : Bagus, selanjutnya Ishida
 Ueno : Tidak mungkin....

(08:29-08:40)

Adegan di atas menceritakan tentang suasana hati tokoh Ueno yang tidak suka karena diperlakukan secara tidak adil oleh gurunya. Dia yang merasa bahwa tokoh Nishimiya Shouko yang tidak normal pasti akan kena marah juga, namun yang terjadi malah sebaliknya. Sehingga tokoh Ueno pun menunjukkan sifat kesalnya dengan cara cemberut seperti pada gambar di atas.

d. Perbedaan antara anak normal dan anak penyandang disabilitas membuat sebuah konflik di mana tokoh Ishida Shouya tertarik untuk menjahili tokoh Nishimiya Shouko yang lama-kelamaan menjadi *ijime*. Hal ini dapat dibuktikan melalui gambar-gambar berikut ini.



Gambar 3.35. Tokoh Ishida Shouya menjahili tokoh Nishimiya Shouko (11:58-14:33)

Pada gambar 3.35, dapat dilihat bahwa tokoh Ishida Shouya sedang mengetes pendengaran tokoh Nishimiya Shouko dengan cara berteriak sekeras-keras ke telinganya Shouko ketika pelajaran sedang berlangsung.

e. Meskipun menjadi korban *ijime* tokoh Nishimiya Shouko tidak pernah melawan orang-orang yang telah melakukan *ijime* kepada dirinya. Sifatnya tersebut justru menjadi sebuah konflik di mana tokoh Ishida Shouya dan teman-temannya terus-menerus melakukan *ijime* kepada tokoh Nishimiya Shouko. Hal ini terbukti melalui gambar berikut ini.



Gambar 3.36. Tokoh Ishida Shouya menjahili tokoh Nishimiya Shouko (11:58-14:33)

Pada gambar 3.36, dapat dilihat bahwa tokoh Ishida Shouya yang membuang alat bantu pendengaran milik Nishimiya Shouko. Hal ini terjadi karena tokoh Nishimiya Shouko tidak pernah melawan maupun mengeluh ketika menjadi korban *ijime*.

3.2 Faktor Pendorong tokoh Utama melakukan *Ijime*

Pada bab ini, penulis akan menganalisis faktor yang mendorong tokoh utama, yaitu Ishida Shouya, melakukan *ijime*. Analisis difokuskan pada masa SD di mana tokoh utama melakukan *ijime* kepada salah satu teman sekelasnya yang bernama Nishimiya Shouko. Penulis menggunakan teori kebutuhan hierarki milik Abraham Maslow dalam mencari faktor yang mendorong tokoh utama melakukan *ijime*.

Maslow beranggapan bahwa kebutuhan-kebutuhan di tingkat rendah harus terpenuhi terlebih dahulu atau paling tidak cukup terpenuhi sebelum kebutuhan-kebutuhan di tingkat tinggi menjadi hal yang memotivasi. Teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow dibagi menjadi lima kebutuhan yaitu kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan keamanan, kebutuhan akan cinta, kebutuhan akan penghargaan, dan aktualisasi diri.

3.2.1 Kebutuhan Fisiologis (*Physiological Needs*)

Kebutuhan fisiologis merupakan mendasar yang terdapat dalam teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow. Kebutuhan ini mempunyai kekuatan atau pengaruh yang paling besar dari semua kebutuhan, contohnya adalah makanan, air, oksigen, mempertahankan suhu tubuh, dan lain sebagainya. Pada masa SD, tokoh Ishida Shouya merupakan tokoh yang mampu memenuhi kebutuhan fisiologisnya. Hal ini terbukti melalui gambar berikut ini.



Gambar 3.37. Kebutuhan fisiologis tokoh Ishida Shouya (02:38-02:47)

Gambar di atas merupakan salah satu bukti bahwa kebutuhan fisiologis tokoh Ishida Shouya telah terpenuhi. Pada gambar di atas dapat terlihat bahwa tokoh Ishida Shouya sedang makan makanan ringan untuk memenuhi kebutuhan fisiologisnya. Pada orang yang kebutuhan fisiologisnya selalu terpenuhi, kebutuhan akan rasa laparnya merupakan sesuatu hal yang biasa dilakukan. Mereka biasanya memiliki cukup makanan, sehingga ketika mereka merasa lapar maksud sebenarnya dari lapar mereka adalah selera makan mereka. Jadi gambar di atas menjelaskan tentang kebutuhan fisiologis tokoh Ishida Shouya yang selalu terpenuhi yang membuat selera makannya berubah menjadi makanan ringan.

3.2.2 Kebutuhan akan Keamanan (*Safety Needs*)

Ketika kebutuhan fisiologis sudah terpenuhi, maka seseorang akan mulai termotivasi untuk memenuhi kebutuhan akan keamanan. Kebutuhan ini terdiri dari keamanan fisik, stabilitas, ketergantungan, perlindungan, dan kebebasan dari

kekuatan-kekuatan yang mengancam seperti perang, terorisme, penyakit, rasa takut, kecemasan, bahaya, kerusakan, dan bencana alam.

Setelah berhasil memenuhi kebutuhan fisiologisnya, tokoh Ishida Shouya juga berhasil memenuhi kebutuhan akan keamanannya di masa SD. Hal ini dapat dibuktikan pada gambar berikut ini.



Gambar 3.38. Kebutuhan akan keamanan tokoh Ishida Shouya (02:47-03:12)

Gambar di atas merupakan kebutuhan akan keamanan tokoh Ishida Shouya yang sudah terpenuhi. Pada gambar dapat dilihat bahwa Shouya sedang bermain dengan cara melompat dari jembatan yang normalnya dapat membahayakan dirinya. Dia menganggap bahwa tindakan yang telah dilakukannya tidak termasuk ancaman karena kebutuhan akan keamanan yang sudah terpenuhi.

3.2.3 Kebutuhan akan Cinta dan Keberadaan (*Love and Belongingness Needs*)

Setelah kebutuhan fisiologis dan kebutuhan akan keamanan terpenuhi, seseorang akan termotivasi oleh kebutuhan akan cinta dan keberadaan. Kebutuhan ini meliputi keinginan untuk berteman, keinginan untuk mempunyai pasangan dan anak, kebutuhan akan untuk menjadi bagian dari keluarga, perkumpulan, lingkungan masyarakat, atau negara.

Di masa SDnya, tokoh Ishida Shouya merupakan tokoh yang sudah memenuhi kebutuhan akan cinta dan keberadaannya. Hal ini dapat dibuktikan melalui beberapa gambar-gambar berikut ini.



Gambar 3.39. Kebutuhan akan Cinta dan Keberadaan tokoh Ishida Shouya (02:38-02:47)



Gambar 3.40. Kebutuhan akan Cinta dan Keberadaan tokoh Ishida Shouya (02:38-02:47)

Gambar-gambar di atas menunjukkan tentang kebutuhan akan cinta dan keberadaan tokoh Ishida Shouya saat masih duduk di bangku SD. Kedua gambar di atas menunjukkan pertemanan tokoh Ishida Shouya yang begitu akrab, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumahnya. Pada gambar 3.39, menunjukkan tentang persahabatan tokoh Ishida Shouya yang begitu akrab sehingga mereka bermain di rumah Shouya sebagai hal yang biasa. Bahkan keakraban ini terus berlanjut hingga di sekolahnya yang sesuai pada gambar 3.40.

3.2.4 Kebutuhan akan Penghargaan (*Esteem Needs*)

Ketika kebutuhan akan cinta dan keberadaan terpenuhi, orang akan bebas untuk mengejar kebutuhan akan penghargaan. Kebutuhan ini mencakup akan penghargaan diri, kepercayaan diri, kemampuan, dan pengetahuan yang dihargai oleh orang lain. Maslow mengidentifikasi dua tingkatan kebutuhan akan penghargaan yaitu reputasi dan harga diri. Reputasi ialah persepsi, pengakuan,

dan ketenaran yang dilihat dari sudut pandang orang lain. Sedangkan harga diri ialah keinginan atau perasaan pribadi untuk mendapatkan pengakuan, pencapaian, dan kekuasaan terhadap orang lain.

Reputasi yang dimiliki tokoh Ishida Shouya adalah seseorang yang berani mengekspresikan bahwa dirinya tidak menyukai tokoh Nishimiya Shouko. Hal ini membuat beberapa murid berani untuk melakukan hal yang sama. Lalu, penghargaan diri tokoh Ishida Shouya adalah perasaan pribadinya bahwa dirinya berkuasa di kelasnya, hal ini dapat dilihat dari sikapnya yang terus-menerus menjahili tokoh Nishimiya Shouko yang berbeda dari anak-anak di kelasnya. Perhatikan gambar-gambar berikut ini.



Gambar 3.41. Kebutuhan akan penghargaan tokoh Ishida Shouya (08:28-09:20)



Gambar 3.42. Kebutuhan akan penghargaan tokoh Ishida Shouya (08:28-09:20)



Gambar 3.43. Kebutuhan akan penghargaan tokoh Ishida Shouya (08:28-09:20)

植野	: ねえねえ西宮さん
	: これってさ ほんとは聞こえるってこと？
川井	: あッ だよ
	: 私も思ったあ
植野	: ちょっと見せて
将也	: 植野～
	: それ何？ 貸して
	: うわ 何これ 汚ったね～！
Ueno	: <i>Nee nee Nishimiya-san</i>
	: <i>Korette sa honto wa kikoeru tte koto?</i>
Kawai	: <i>Aa dayone watashi mo omotta</i>

Maslow mengatakan bahwa orang-orang yang mengaktualisasi diri termotivasi oleh prinsip hidup abadi yang ia sebut sebagai nilai-nilai B (*Being*). Nilai ini terdiri dari kejujuran, kebaikan, keindahan, keutuhan, perasaan hidup, keunikan, kesempurnaan, kelengkapan, keadilan, kesederhanaan, totalitas, membutuhkan sedikit usaha, kejenaan, dan kemandirian. Dari seluruh nilai-nilai B ini, tokoh Ishida Shouya memiliki beberapa sifat yang bertentangan dengan ke empat belas nilai yang telah disebutkan.

Tokoh Ishida Shouya menunjukkan nilai yang bertentangan dengan nilai keadilan ketika dia mulai menjahili tokoh Nishimiya Shouko yang kemudian berubah menjadi *ijime*. Berikut adalah bukti tentang nilai ketidakadilan tokoh Ishida Shouya.



Gambar 3.44. Shouya menirukan cara Shouko membaca (08:29-8:40)

硝子	: いーかげんいいじをほうのあやめたないーよ おかあたんはあきえがおでいうけお あやまうきあない
竹内	: よし 次は石田
植野	: ウソでしょ

将也 : うおうおうえ～
 うう～ううえ～えええ
 竹内 : 石田 ふざけるな
 将也 : すみません
 Shouko : *iikageniijiwohaunoayametanaiyo*
 : *okaatanhwaakiegaodeiukeo*
 : *ayamaukianai*
 Takeuchi : *Yoshi tsugi wa Ishida*
 Ueno : *Usodesho*
 Shouya : *Uououe～*
 Uuu～Uuuu～Eeeee
 Takeuchi : *Ishida fuzakeruna*
 Shouya : *Sumimasen*
 Shouko : *iikageniijiwohaunoayametanaiyo*
 : *okaatanhwaakiegaodeiukeo*
 : *ayamaukianai*
 Takeuchi : Bagus, selanjutnya Ishida
 Ueno : Tidak mungkin....
 Shouya : *Uououe～*
 Uuu～Uuuu～Eeeee
 Takeuchi : Ishida berhenti bercanda
 Shouya : Maaf

(08:29-08:40)

Gambar di atas menunjukkan tentang tokoh Ishida Shouya yang tidak memiliki nilai keadilan. Pada Gambar 3.44 dijelaskan bahwa tokoh Nishimiya Shouko merupakan tokoh yang memiliki kekurangan dalam hal pendengaran, namun hal ini digunakan tokoh Ishida Shouya untuk menjahili kekurangannya dan terus-menerus menjadi *ijime* yang serius. Sifat Shouya tersebut menunjukkan bahwa dirinya tidak memiliki sifat yang adil terhadap teman sekelasnya yang berbeda fisik dari anak normal

Kemudian tokoh Ishida Shouya juga menunjukkan nilai yang bertentangan dengan nilai kebaikan, contohnya adalah ketika tokoh Nishimiya Shouko berusaha untuk meminta maaf padanya atau ketika Shouko membersihkan mejanya Shouya

yang selalu penuh coret-coretan setelah kasus *ijime* yang telah dilakukannya terbongkar oleh pihak sekolah. Perhatikan gambar-gambar berikut ini.



Gambar 3.45. Shouko meminta maaf pada Shouya (14:50-15:18)



Gambar 3.46. Shouya marah karena Shouko berada didekat mejanya (20:45-22:07)

Gambar-gambar di atas menjelaskan tentang nilai tokoh Ishida Shouya tidak mencerminkan akan nilai kebaikan. Pada Gambar 3.45 dapat dilihat bahwa tokoh Nishimiya Shouko menuliskan kata *gomennasai* ごめんなさい yang memiliki arti dia meminta maaf kepada Shouya. Meskipun seharusnya Shouya

yang meminta maaf pada Shouko karena telah menarik alat pendengarannya hingga mengeluarkan darah. Sedangkan pada Gambar 3.46 dapat dilihat bahwa Shouya marah kepada Shouko. Shouko yang sedang membersihkan meja milik Shouya yang telah dicoret-coret oleh teman sekelasnya malah mendapat amarah dari Shouya yang tidak menyukai sifat terlalu baiknya Shouko. Seharusnya Shouya berterima kasih akan apa yang telah dilakukan Shouko dan meminta maaf akan apa yang telah ia lakukan sebelumnya.

Dari analisis yang dilakukan di atas, penulis menyimpulkan bahwa faktor pendorong penyebab terjadinya *ijime* yang dilakukan oleh tokoh Ishida Shouya adalah tidak terpenuhinya kebutuhan akan aktualisasi diri. Ketiadaan nilai-nilai seperti yang dialami oleh tokoh Ishida Shouya dapat menyebabkan penyakit yang sama halnya seperti ketika kekurangan makanan yang mengakibatkan akan malnutrisi. Tidak terpenuhinya kebutuhan akan aktualisasi diri dapat menyebabkan sebuah penyakit psikologis yang disebut dengan metapatologi. Pada bab sebelumnya dijelaskan tentang metapatologi sebagai ketiadaan nilai-nilai, ketiadaan keberhasilan, dan hilangnya arti hidup.

BAB IV

SIMPULAN

Anime Koe no Katachi, memiliki unsur naratif yang terdiri dari hubungan naratif dengan ruang. Unsur ini terdiri dari dua ruang yaitu ruang kelas dan ruang musik, terutama pada ruang kelas dimana tokoh utama sering melakukan *ijime*. Adapun hubungan naratif dengan waktu yang terdiri dari tiga masa, yaitu masa SD, masa SMP, dan masa SMA.

Tokoh utama dalam *anime* ini adalah Ishida Shouya, dan tokoh pendukungnya adalah Nishimiya Shouko. Penokohan kedua tokoh ini dibagi menjadi tiga dimensi, yaitu dimensi fisiologis, dimensi sosiologis, dan dimensi psikologis. Hal ini dapat terlihat melalui tabel berikut ini.

Dimensi	Ishida Shouya	Nishimiya Shouko
Dimensi Fisiologis	<ul style="list-style-type: none"> • Rambut tegak ke atas berwarna hitam • Postur tubuh normal 	<ul style="list-style-type: none"> • Rambut bob berwarna coklat dengan sedikit warna pink • Postur tubuh normal, namun memiliki gangguan pendengaran
Dimensi Sosiologis	Berasal dari keluarga menengah atas	Berasal dari keluarga menengah atas
Dimensi Psikologis	• Berjiwa pemimpin	• Mentalnya kuat

	• Nakal	• Tidak pernah mengeluh
--	---------	-------------------------

Anime Koe no Katachi memiliki banyak permasalahan dan konflik, namun dalam penelitian ini permasalahan dan konflik hanya dibatasi pada masa SD karena pada masa ini difokuskan akan *ijime* yang terjadi dalam anime ini. Penjelasan tentang permasalahan tersebut terdapat pada hal-hal berikut ini.

1. Nishimiya Shouko dianggap sebagai pengganggu ketika pembelajaran sedang berlangsung karena kekurangannya.
2. Nishimiya Shouko berbeda dari anak-anak lainnya, sehingga dia dijadikan sebagai target *ijime*.
3. Nishimiya Shouko tidak pernah marah dan mengeluh, sehingga *ijime* yang menimpanya semakin menjadi-jadi.

Selanjutnya, konflik terjadi setelah permasalahan-permasalahan tersebut memuncak. Shouya dan teman-temannya yang terus-menerus melakukan *ijime* harus bertanggung jawab akan perbuatannya. Namun, dia harus menerima bahwa dirinya telah dikhianati oleh teman-temannya yang tidak mau bertanggung jawab dan menyalahkan semua perbuatan mereka kepada Shouya.

Penulis kemudian mengkombinasikan unsur naratif yang telah dijabarkan di atas dengan teori hierarki kebutuhan Maslow untuk menemukan faktor yang mendorong tokoh utama melakukan *ijime*. Hasilnya dijelaskan sebagai berikut.

Teori Hierarki Kebutuhan	Hal yang Shouya punya
Kebutuhan Fisiologis	Dapat terpenuhi melalui makanan ringan

Kebutuhan akan Keamanan	Dapat terpenuhi melalui kebiasaannya untuk melompat dari jembatan ke sungai yang dapat mengancam keselamatannya, namun dia tetap tenang melakukannya.
Kebutuhan akan Cinta dan Keberadaan	Dapat terpenuhi melalui ibu dan dua orang teman baiknya.
Kebutuhan akan Penghargaan	Dapat terpenuhi melalui harga dirinya sebagai penguasa di kelas dan reputasinya sebagai pelopor <i>ijime</i> di kelasnya.
Kebutuhan akan Aktualisasi Diri	Tidak terpenuhi karena tindakan <i>ijime</i> yang telah Shouya lakukan bertentangan dengan nilai-nilai <i>B</i> yaitu nilai keadilan dan kebaikan.

Dari hasil analisis di atas, dapat diketahui bahwa Ishida Shouya sebagai anak-anak telah dipenuhi empat hierarki kebutuhannya. Namun, karena kebutuhan tertinggi tidak terpenuhi, hal ini menjadi sebuah penyakit psikologis yang mendorongnya untuk melakukan hal-hal yang tidak baik. Penulis menyimpulkan bahwa penyebab utama tokoh Ishida Shouya melakukan *ijime* adalah kurangnya pendidikan akan nilai-nilai *B*, misalnya nilai keadilan dan kebaikan untuk mencapai potensi diri yang lebih baik atau aktualisasi diri.

Setelah meneliti *anime* ini, penulis mendapat sebuah pelajaran bahwa sangatlah penting untuk memberikan pendidikan tentang nilai-nilai *Being* untuk anak-anak sedini mungkin. Terutama tentang saling menghargai perbedaan dengan anak-anak yang lainnya, baik dari segi fisik, agama, ras, dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Feist, Jess, George J. Feist, dan Tomi-Ann Roberts. 2017. *Teori Kepribadian Edisi 8 Buku 1*. Diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia oleh R.A. Hadwitia Dewi Pertiwi. Jakarta: Salemba Humanika.
- Keraf, Gorys. 1994. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Lahiri, Hiranmoy. 2014. *Reality through Fantasy: Miyazaki Hayao's Anime Film*. The Asia-Pacific Journal. Diunduh dari <https://apjff.org/2014/12/39/Hiranmoy-Lahiri/4191/article.html>. Diunduh pada tanggal 2 Oktober 2018 pukul 19.05 WIB.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Sleman: Montase Press.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2009. *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Postrukturalisme Perspektif Wacana Naratif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Satoto, Soediro. 2012. *Analisis Drama dan Teater bagain satu*. Yogyakarta: Ombak.
- Yoneyama, Shoko. 2008. *The Era of Bullying: Japan Under Neoliberalism*. The Asia-Pacific Journal. Diunduh dari <https://apjff.org/-Shoko-YONEYAMA/3001/article.html>. Diunduh pada tanggal 2 Oktober 2018 pukul 19.13 WIB.

要旨

本論文のテーマは、山田尚子が制作されたアニメ『聲の形』における石田将也のいじめをした要因である。このアニメを選んだ理由は、『聲の形』の話と同じように、日本でいじめがかなりよく起きる社会現象からである。このアニメの始まりの部分には、石田将也は普通の小学生だと語っていたが、短時間でいじめをする子になった。そこで、本論文の目的は主人公の石田将也のいじめをした要因を説明するためである。

本研究に主な参考資料としては 2016 年に公開されたアニメ『聲の形』を使用した。そして、筆者は Himawan Pratista が書かれた『Memahami Film』という本に載せてある映画のナラティブの理論を使用し、このアニメのナラティブ要素を分析した。それはナラティブと場所の関係、ナラティブと時間の関係、登場人物、及び問題と衝突である。また、インドネシア語に翻訳した Feist & Roberts が書かれた『Teori Kepribadian』という本に載せてあるアブラハム・マズローの欲求段階説を使用し、このアニメの主人公がいじめをした要因を分析した。この本にはマズローが提唱した人間の基本的欲求を説明されている。それは生理的欲求、安全の欲求、社会的欲求または所属と愛の欲求、承認（尊重）の欲求及び自己実現の欲求である。

アニメ『聲の形』のナラティブ要素を分析した結果は次のように説明する。まずは石田将也が行っている小学校の教室と音楽室というナラティブ

と場所の関係である。教育は石田将也がよくいじめをした場所であり、音楽室は彼が一回いじめをした場所である。そして、ナラティブと時間の関係の分析で三つの時期を見つけた。それは石田将也の小学生の時期、中学生の時期、高校生の時期である。

次はアニメ『聲の形』に登場した人物である。主人公は石田将也で、追加は西宮硝子である。この二人のキャラクターリゼーションは生理学的次元、社会学的次元、及び心理的次元という三つの次元に分けられる。その説明は以下の図に書いてある。

次元	石田将也	西宮硝子
生理学的次元	<ul style="list-style-type: none"> 髪は黒くて、直毛 普通の子の体 	<ul style="list-style-type: none"> 髪は少しピンクのあるブルネットで、ウェーブのかかっている 普通の子の体 耳が不自由で、話すのが難しい
社会学的次元	中流階級：補償のために、お母さんは将也が無くされたり、壊されたりした硝子の補聴器を硝子に買ってあげることができること。	中流階級：お母さんは硝子にいくつかの補聴器を買ってあげることができること。
心理的次元	<ul style="list-style-type: none"> リーダーシップを持っている いたずら 	<ul style="list-style-type: none"> 精神的に強い 文句を言わない

アニメ『聲の形』には、問題と衝突がたくさんあるが、本論文では石田将也の小学生の時期で制限された。なぜならば、この時期で石田将也が西宮硝子に対してよくいじめをしたからである。その問題は以下に書いてある。

1. 耳が不自由な西宮硝子はクラスにとって勉強の邪魔と見なされていること。
2. 耳が不自由な西宮硝子と通常のクラスメートとの違いで、西宮硝子は追放されたり、いじめのターゲットにしたりすることになったこと。
3. 耳が不自由な西宮硝子は怒ったり、文句を言ったりしたことがなく、彼女が受けられたいじめが悪化していること。

上記の問題の後には、次のような衝突がある。石田将也といじめを続けている彼の友達たちは彼らの行動に対して責任しなければならない。しかし、石田将也は責任を負いたくないし、彼の自分自身に対する全てのいじめの行動を非難したくない友達たちに裏切られたことを受け入れるしかなかった。

次に、主人公の石田将也がいじめをした要因を見つけるために、筆者は上記のナラティブ要素を分析した結果とマズローの欲求段階説を組み合わせた。結果は以下のように説明する。

欲求段階説	石田将也にあるもの
生理的欲求	満足できる：食べ物、家、など

安全の欲求	満足できる：危ないことを気にする。例えば、高い橋から川に飛び込むこと。
社会的欲求または所属と愛の欲求	満足できる：お母さん、お姉さん、二人の友達
承認（尊重）の欲求	満足できる： <ul style="list-style-type: none"> ● いじめの先駆者の評判のこと。 ● クラスの支配者としての誇りのこと。
自己実現の欲求	満足できない：西宮硝子に対してのいじめの行動で、正義、優しさというB価値に反対する性質を見せること。

B価値というのは、マズローによって述べられた永遠に存在する人生の原則のことである。それは誠実さ、優しさ、美しさ、全体性、生きている感じ、独自性、完璧さ、完全さ、正義、単純さ、全体性、少しの努力、ユーモア、及び独立である。上記の図から、石田将也は子供として四つの欲求段階説を満たすことができることが分かった。しかし、自己実現の欲求を満たすことができないから、心理的な病気になり、悪い行動の要因だと筆者は思う。

本論文を書き終わった後、筆者は大事なことを学んだ。それは小さい子供の時からB価値を教えてあげることが大事である。特に肉体的、宗教的、人種的などの観点からの違いを尊重することは大事だと筆者が思う。

BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Ananto Rizki Putro

NIM : 13050112130110

Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 21 Mei 1993

Alamat : Jalan Muradi no. 87 Semarang

Email : ananto.rizki.p@gmail.com

Nama Orang Tua : dr. Agung Trisnanto Putro, Sp.B (Ayah)
: dr. Ninik Agustiningsih (Ibu)

Riwayat Pendidikan :

1. 1999-2005 : SDN Anjasmoro 01-02 Semarang
2. 2005-2008 : SMPN 3 Semarang
3. 2008-2011 : SMAN 7 Semarang
4. 2012-2019 : Universitas Diponegoro

