



**GAMBARAN KEPASIFAN GURU
DALAM MENINDAKLANJUTI *IJIME*
DI FILM *KIZUDARAKE NO AKUMA*
KAJIAN SOSIOLOGI SASTRA**

映画『傷だらけの悪魔』におけるいじめに対しての教師の受動性の代表

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1

Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :

Annisa Zafira

NIM 13050115130050

PROGRAM STUDI STRATA 1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2020

**GAMBARAN KEPASIFAN GURU
DALAM MENINDAKLANJUTI *IJIME*
DI FILM *KIZUDARAKE NO AKUMA*
KAJIAN SOSIOLOGI SASTRA**

映画『傷だらけの悪魔』におけるいじめに対しての教師の受動性の代表

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1

Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :

Annisa Zafira

NIM 13050115130050

PROGRAM STUDI STRATA 1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2020

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini disusun berlandaskan kejujuran, tanpa mengambil bahan hasil penelitian lain. Penulis juga menyatakan bahwa pada skripsi ini tidak terdapat bagian atau keseluruhan tulisan yang saya salin, tiru, atau yang penulis ambil dari tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan penulis aslinya. Seluruh isi dalam skripsi ini sepenuhnya merupakan tanggung jawab penulis. Apabila penulis terbukti melakukan tindakan yang bertentangan dengan hal tersebut di atas, baik disengaja maupun tidak, penulis bersedia menerima sanksi yang sepadan.

Semarang, Maret 2020

Penulis

Annisa Zafira

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “*Gambaran Kepasifan Guru dalam Menindaklanjuti Ijime di Film Kizudarake no Akuma*” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji Skripsi.

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Fajria Noviana, S.S, M.Hum
NIP 197301072014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “*Gambaran Kefasihan Guru dalam Menindaklanjuti Ijime di Film Kizudarake no Akuma*” ini telah diterima dan diserahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata I Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Pada tanggal : 3 April 2020

Tim Penguji Skripsi

Ketua

Fajria Noviana, S.S., M.Ilum.

NIP. 197301072014092001.....

Anggota

Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Ilum.

NIP. H.7.197806162018071001.....

Anggota

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197407222014092002.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



MOTTO

- Knowing what's right is useless unless you do something right. (Theodore Roosevelt)
- We explain when someone is cruel or acts like a bully, you do not stoop to their level. Our motto is when they go low, you go high. (Michelle Obama)
- Tenangkan hati. Semua ini bukan salahmu. Jangan berhenti. Yang kau takutkan takkan terjadi. (Kunto Aji)

PERSEMBAHAN

Ayahku tercinta Agung Setya Darmawan

Ibuku tercinta Wahyuningsih Widi Rahayu

Adik-adikku Faqih Widyaromi dan Fatih

Widyarami

Sahabat-sahabatku tersayang

PRAKATA

Tiada kata yang bisa mengungkapkan kelegaan hati penulis selain *Alhamdulillah* ketika berhasil menyelesaikan skripsi ini. Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai tugas akhir mahasiswa dan merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Universitas Diponegoro.

Penulis tentu tidak dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis, terutama kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, Dr. Nurhayati, M.Hum;
2. Ketua Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang, Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum;
3. Fajria Noviana, S.S, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing penulisan skripsi ini. Terima kasih atas semua nasehat, dorongan, dan kesabaran tiada tara yang telah *Sensei* berikan kepada penulis. Penulis juga mohon maaf atas kesalahan yang telah penulis lakukan selama berada dalam bimbingan *Sensei*.
4. Sriwahyu Istana Trahutami, S.S.,M.Hum., selaku Dosen Wali penulis. Terima kasih atas arahan dan bimbingannya selama ini.

5. Seluruh dosen dan karyawan program studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Terima kasih atas ilmu dan bimbingan yang diberikan kepada penulis .
6. Ayah dan ibu penulis tercinta, Agung Setyo Darmawan dan Wahyuningsih Widi Rahayu untuk segenap kasih sayang, doa, dukungan, dan ilmu yang diberikan kepada penulis tanpa henti.
7. Adik-adik penulis, Faqih Widyaromi dan Fatih Widyarami, yang memberi semangat dan sabar mendengarkan curhat penulis mengenai skripsi ini.
8. Sahabatku, Riza Dwi Maqruf. Terima kasih telah memberi sebuah pertemanan yang penuh kenangan, pelajaran dan memberi semangat bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman kuliah penulis, Mbak Kiki, Sani, dan teman-teman kos Greenfield. Terima kasih telah memberi semangat bagi penulis menyelesaikan skripsi ini.
10. Terakhir terima kasih untuk semua pihak yang telah memberi bantuan dan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih mempunyai banyak kekurangan serta keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk pengembangan skripsi ini selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan digunakan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Semarang, Maret 2020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang dan Permasalahan	1
1.1.1. Latar Belakang	1
1.1.2. Permasalahan	6
1.2. Tujuan Penelitian	7
1.3. Ruang Lingkup Penelitian	7
1.4. Metode Penelitian.....	9
1.4.1. Tahap Penyediaan Data.....	9
1.4.2. Tahap Analisis Data.....	10
1.4.3. Tahap Penyajian Data	10
1.5. Manfaat Penelitian	10
1.6. Sistematika Penulisan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	12
2.1. Tinjauan Pustaka	12
2.2. Kerangka Teori.....	14
2.2.1. Teori Struktur Naratif Film.....	14
2.2.1.1 Cerita dan Plot.....	15

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	15
2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu.....	16
2.2.1.4 Elemen Pokok Naratif.....	17
2.2.1.5 <i>Mise-en-scene</i>	19
2.2.1.6 Suara.....	21
2.2.2 Teori Sosiologi Sastra Swingewood	21
2.2.3. Konsep <i>Ijime</i>	23
2.2.3. Konsep <i>Boukansha</i> dalam <i>Ijime</i>	25
BAB III PEMAPARAN HASIL DAN ANALISIS	28
3.1 Struktur Naratif Film.....	28
3.1.1 Cerita dan Plot.....	28
3.1.1.1 Cerita Film.....	28
3.1.1.2 Plot Film.....	32
3.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang.....	35
3.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu.....	37
3.1.3.1 Urutan Waktu	37
3.1.3.2 Durasi Waktu.....	44
3.1.3.3 Frekuensi Waktu	47
3.1.4 Elemen Pokok Naratif.....	51
3.1.4.1 Pelaku Cerita	51
3.1.4.2 Permasalahan dan Konflik	58
3.1.4.3 Tujuan.....	60
3.1.5 <i>Mise-en-scene</i>	63
3.1.3.1 <i>Setting</i> (Latar).....	63
3.1.3.2 Kostum dan Tata Rias	67
3.1.6 Suara	68
3.2 Gambaran Kepasifan Guru dalam <i>Kizudarake no Akuma</i>	70
3.2.1 Gambaran <i>Ijime</i>	70
3.2.1.1 <i>Ijime</i> dalam <i>Kizudarake no Akuma</i>	70
3.2.1.2 <i>Ijime</i> pada Kehidupan Nyata	77
3.2.2 Gambaran <i>Boukansha</i>	79

3.2.2.1 <i>Boukansha</i> dalam <i>Kizudarake no Akuma</i>	79
3.2.2.2 <i>Boukansha</i> pada Kehidupan Nyata	84
3.2.3 Gambaran Kepasifan Guru dalam Menindaklanjuti <i>Ijime</i>	86
3.2.3.1 Kepasifan Guru dalam <i>Kizudarake no Akuma</i>	86
3.2.3.2 Kepasifan Guru pada Kehidupan Nyata.....	89
BAB IV SIMPULAN	91
YOUSHI	95
DAFTAR PUSTAKA	xviii
BIODATA PENULIS	xxi

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Meja Kasai Mai (00:53:42)
- Gambar 2 Papan Nama SMA Minami (00:04:24)
- Gambar 3 Kelas 1-C (01:02:09)
- Gambar 4 Gudang Peralatan (00:42:08)
- Gambar 5 Ruang Guru SMA Minami (00:05:55)
- Gambar 6 Kilas Balik Pertama (00:13:15)
- Gambar 7 Kilas Balik Kedua (00:32:31)
- Gambar 8 Kilas Balik Ketiga (00:37:51)
- Gambar 9 Kilas Balik Keempat (01:09:55)
- Gambar 10 Kilas Balik Kelima (01:16:43)
- Gambar 11 Kilas Balik Keenam (01:21:35)
- Gambar 12 Odagiri Shino menceritakan masa lalu (00:11:36)
- Gambar 13 Odagiri Shino dikonfrontasi Kasai Mai (00:14:58,00:15:20)
- Gambar 14 Fujitsuka Yuria dan Natori Shizuka membicarakan Kasai Mai (00:18:20)
- Gambar 15 Kasai Mai di toilet (00:31:40)
- Gambar 16 Wajah Kasai Mai dicoret (00:33:45)
- Gambar 17 Adegan pembuka (00:02:14)
- Gambar 18 *Banner* menunjukkan tahun (00:41:03)
- Gambar 19 Hari pertama Kasai Mai pindah sekolah (00:08:21)
- Gambar 20 Gambar diperbesar (00:08:21)
- Gambar 21 Siswa-siswa kelas 1-C (01:28:45)
- Gambar 22 Adegan pertama (00:13:15)
- Gambar 23 Adegan kedua (00:32:31)
- Gambar 24 Adegan sebelumnya (00:07:29)
- Gambar 25 Adegan terbaru (00:14:01)
- Gambar 26 Adegan konfrontasi sebelumnya (00:14:10)
- Gambar 27 Adegan konfrontasi terbaru (00:25:19)

- Gambar 28 Adegan awal *ijime* sebelumnya (00:29:57)
- Gambar 29 Adegan awal *ijime* terbaru (01:26:03)
- Gambar 30 Adegan *ijime* di toilet sebelumnya (00:35:32)
- Gambar 31 Adegan *ijime* di toilet terbaru (01:26:18)
- Gambar 32 Obrolan Fujitsuka dengan Kasai (01:05:52)
- Gambar 33 Obrolan yang sudah dimanipulasi (01:09:04)
- Gambar 34 Adegan terakhir Ichikawa Naoji (01:27:35)
- Gambar 35 Tautan yang disembarkan (01:26:27,01:27:21)
- Gambar 36 Papan Nama SMA Minami (00:04:24)
- Gambar 37 Tampak depan kelas 1-C (00:12:15)
- Gambar 38 Tampak belakang kelas 1-C (00:16:15)
- Gambar 39 Ruang guru SMA Minami (00:52:37)
- Gambar 40 Kelas 1-C yang gelap (00:16:03)
- Gambar 41 Lorong depan kelas 1-C (00:34:36)
- Gambar 42 Depan gudang peralatan (00:45:54)
- Gambar 43 Data Kasai Mai (00:07:09)
- Gambar 44 Jatuh satu per satu (01:33:28)
- Gambar 45 Natori Shizuku menuang air (00:18:32)
- Gambar 46 Meja dan buku milik Kasai Mai (00:21:11,00:21:40)
- Gambar 47 Cacing di atas baju Kasai Mai (00:40:40)
- Gambar 48 Kasai Mai dikunci (00:43:26)
- Gambar 49 Fujitsuka Yuria menuangkan tinta (01:03:06)
- Gambar 50 Kasai Mai dijadikan target (01:15:03)
- Gambar 51 Kelas 1-C membicarakan Kasai Mai (00:20:39)
- Gambar 52 Kelas 1-C membicarakan Fujitsuka (01:19:33)
- Gambar 53 Siswa Kelas 1-C meminta maaf kepada Kasai Mai (01:29:32)
- Gambar 54 Kasai Mai mengamati Odagiri Shino (00:13:23)
- Gambar 55 Fujita Yui melihat Kasai Mai dirundung (00:30:28)
- Gambar 56 Kelas 1-C yang berjatuhan (01:33:22)
- Gambar 57 Tatapan Ichikawa Naoji (00:46:03)
- Gambar 58 Tatapan kosong Ōseto Midori (01:27:29)

INTISARI

Zafira, Annisa, 2020. “Gambaran Kepasifan Guru dalam Menindaklanjuti *Ijime* di Film *Kizudarake no Akuma*”, Skripsi, Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang, Pembimbing Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran kepasifan guru dalam menindaklanjuti *ijime* yang dialami karakter utama Kasai Mai yang terdapat dalam film *Kizudarake no Akuma* karya sutradara Yamagishi Santa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif komparatif dengan kajian kepustakaan. Teori yang digunakan untuk menganalisis adalah teori struktur naratif film dan teori sosiologi sastra Swingewood. Teori struktur naratif film pada penelitian ini meliputi cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok cerita, *mise-en-scene*, dan suara. Sementara itu, teori sosiologi sastra Swingewood digunakan untuk menganalisis bagaimana kepasifan guru dalam menindaklanjuti *ijime* digambarkan dalam film *Kizudarake no Akuma*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa kemiripan kasus *ijime*, *boukansha*, dan pengabaian yang dilakukan oleh guru dalam film *Kizudarake no Akuma* dengan kasus di dunia nyata. Salah satu contoh kemiripan tersebut adalah ketika karakter guru bernama Ōseto Midori mengembalikan surat yang berisi laporan adanya *ijime* ke kelasnya dengan ketika seorang guru dari Aichi membantah adanya *ijime* di dalam kelasnya walaupun ia mendapat laporan mengenai *ijime* langsung dari korban. Film ini mengajarkan bahwa mengabaikan *ijime*, menjadi *boukansha*, merupakan salah satu bentuk *ijime*.

Kata kunci: Film *Kizudarake no Akuma*, *Ijime*, *Boukansha*, Kepasifan, Guru.

ABSTRACT

Zafira, Annisa, 2020. "Representation of Teachers' Passivity in Handling *Ijime* in the Film *Kizudarake no Akuma*", Thesis, Japanese Language and Culture, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. The advisor is Fajria Noviana, S.S., M.Hum.

This research aims to describe the representation of teachers' passivity upon handling *ijime* in a film entitled *Kizudarake no Akuma*. The method used for collecting data was done by library research and was analyzed using comparative descriptive method. The theories that were used to analyze were narrative structure theory by Pratista and sociology of literature theory by Swingewood. The narrative structure that was analyzed were story and plot, correlation between narrative and space, correlation between narrative and time, main elements of narrative, *mise-en-scene*, and sound. The theory of sociology of literature by Swingewood was used to analyzed how teachers' passivity upon handling *ijime* was being represented in the film *Kizudarake no Akuma*.

The result of this study showed that there were a few of similarities between cases of *ijime*, *boukansha*, and neglects done by teachers in the film *Kizudarake no Akuma* and in real life. One of the examples of these similarities is when a teacher character named Ōseto Midori returns a note containing a report about *ijime*, with when a teacher in Aichi denies there is *ijime* in their class even though they have gotten the report directly from the victim. This film teaches that ignoring *ijime*, thus being a *boukansha*, is one of the many kinds of *ijime*.

Keyword: Film *Kizudarake no Akuma*, *Ijime*, *Boukansha*, Passivity, Teacher.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar Belakang

Menurut Swingewood (1972:12), sastra bukan sekadar deskripsi belaka dan analisis objektif ilmiah, namun sastra menembus permukaan kehidupan sosial dan menunjukkan bagaimana pria dan wanita merasakan hidup bermasyarakat. Bagaimana pria dan wanita merasakan hidup bermasyarakat ini dapat tercerminkan dalam suatu karya sastra. Hal ini senada dengan apa yang dinyatakan Swingewood, melalui Wahyudi (2013:57) bahwa karya sastra adalah dokumen sosiobudaya yang dapat digunakan untuk melihat suatu fenomena dalam masyarakat pada masa tersebut. Karya sastra sendiri dapat berupa lisan maupun tulisan.

Nyoman melalui penelitian Wahyuningtyas (2018:3) berpendapat bahwa karya sastra sebagai produk sebuah kebudayaan berkembang menjadi kebudayaan massa karena diproduksi secara bersama-sama melalui media film, baik itu radio dan televisi. Jadi dapat disimpulkan bahwa, banyak karya sastra mulai dikenalkan melalui film. Oleh karena itu film dan sastra mempunyai hubungan yang erat. Salah satu media penyebarluasan karya sastra ialah melalui media film. Menurut Pratista (2017:301), film merupakan media untuk belajar tentang kehidupan,

bukan hanya sebagai hiburan mata, dan merupakan salah satu medium yang paling ampuh dalam mempengaruhi manusia.

Contoh film yang mencerminkan kehidupan bermasyarakat di Jepang antara lain adalah *Bakuman* (2015) dan *Gung Ho* (1986). *Bakuman* menceritakan perjalanan dua siswa sekolah menengah atas meraih cita-citanya sebagai *mangaka* ternama. Film ini mencerminkan bagaimana lika-liku menjadi *mangaka*. *Gung Ho* bercerita tentang seorang karyawan Jepang yang dipindahtugaskan dari cabang di Jepang ke cabang di Amerika. Film ini mencerminkan etos kerja masyarakat Jepang yang bertolak belakang dengan etos kerja masyarakat Amerika.

Film yang dikaji dalam penelitian ini adalah *Kizudarake no Akuma* karya sutradara Yamagishi Santa. Film *Kizudarake no Akuma* menitikberatkan pada tema perundungan serta mencerminkan bagaimana perundungan dan pengamat perundungan di Jepang. Hal ini membuat penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tokoh utama yang dirundung namun tidak mendapat bantuan dari teman-temannya maupun pihak sekolah, hal ini sejalan dengan fokus penulis tentang bagaimana kepasifan seorang guru itu digambarkan dalam film tersebut.

Pada awal cerita film ini, teman-teman karakter utama Kasai Mai merundung karakter pendukung bernama Odagiri Shino pada saat mereka masih duduk dibangku SMP. Kasai Mai hanya berdiri dan melihat di saat teman-temannya memasukan kepala Odagiri Shino ke toilet. Setelah beberapa tahun, Kasai Mai bertemu kembali dengan Odagiri Shino. Awalnya Kasai Mai tidak menyadari apabila orang yang mengantarkannya ke kelas barunya adalah Odagiri

Shino yang dulu dirundung oleh teman-temannya. Hal tersebut dikarenakan Shino telah mengganti namanya dari Kumura Shino menjadi Odagiri Shino.

Odagiri Shino yang sakit hati akibat perundungan yang diterimanya akhirnya menyebarluaskan bahwa Kasai Mai adalah seorang perundung. Hal tersebut menyebabkan Kasai Mai dirundung oleh teman-teman sekelasnya. Sama halnya dengan perundungan yang dialami Odagiri Shino, perundungan terhadap Kasai Mai pun tidak dilaporkan secara langsung. Bahkan ketika dua guru mengetahui tentang adanya perundugan yang berlangsung, mereka memilih untuk diam.

Film *Kizudarake no Akuma* disutradari oleh Yamagishi Santa. Dalam situs daring resmi Koe Inc., yang diakses di <http://www.koe-inc.com/santa-yamagishi/>, selain *Kizudarake no Akuma*, Yamagishi Santa juga mensutradarai film lain yaitu *Asahan no Yuge* (2016). Yamagishi Santa memenangkan *Synemamic Awards* pada 2015 di ajang *Short Shorts Film Festival & Asia*.

Film ini merupakan *live-adaptation* dari *manga* “*Kizudarake no Akuma*” oleh *mangaka* Sumikawa Volvox. *Kizudarake no Akuma* rilis pertama kali melalui *Comico Challenge* pada situs daring *Comico* sebagai *manga* digital. *Manga* tersebut terbit pada tanggal 30 Mei 2014. Ketika diwawancarai, Sumikawa Volvox mengaku menulis dengan tema perundungan karena mengamati peristiwa perundungan. Pada saat itu, Sumikawa Volvox tidak dapat melakukan apa-apa. Hal itu membuatnya melimpahkan seluruh pikirannya yang terlintas pada saat itu dalam *manga*. Latar dari *manga* tersebut dibuat dengan latar sekolah karena

Sumikawa Volvox memiliki tujuan agar anak muda sadar akan permasalahan perundungan.

Seperti yang sudah diterangkan sebelumnya, film ini menitikberatkan pada tema perundungan. Bukan rahasia bahwa dalam kehidupan sehari-hari terdapat perundungan antar siswa, antar rekan kerja, atau masyarakat pada umumnya. Berdasarkan KBBI Daring, yang diakses pada <https://kbbi.kemdikbud.go.id>, merundung merupakan tindakan menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikis, dalam bentuk kekerasan verbal, sosial, atau fisik berulang kali dan dari waktu ke waktu. Perundungan dalam bahasa Jepang adalah *ijime*. Dalam Futoshi (1999:3), Kementerian Pendidikan Jepang menyebutkan perilaku *Ijime* adalah bentuk penyerangan tertentu, baik secara fisik maupun psikis, yang dilakukan secara sengaja dan berkelanjutan kepada korban yang lebih lemah daripada pelaku. Perundungan dan *ijime* memiliki arti yang sama, maka selanjutnya penulis akan menggunakan kata *ijime*.

Di Jepang terdapat ribuan kasus *ijime*. Kebanyakan kasus *ijime* terjadi pada pelajar. Berdasarkan hasil penelitian Yamada dkk. (2014:53) kasus *ijime* di Jepang mulai mendapatkan perhatian yang lebih ketika terdapat 16 siswa yang bunuh diri akibat *ijime* pada tahun 1984 dan 1985. Berdasarkan data Kementerian Jepang, dalam artikel *Japan Times*, yang diakses pada <https://www.japantimes.co.jp/>, terdapat kurang lebih 224.540 kasus *ijime* pada tahun 2015-2016. Salah satu kasus yang diberitakan oleh *Japan Times* pada 2017 adalah kasus seorang perempuan berumur 13 tahun lompat ke depan kereta karena

sudah tidak kuat dirundung selama lebih dari satu tahun. Oleh teman-teman sekelasnya, dia dipanggil 'hama' dan disuruh mati.

Pada umumnya, sebuah kasus *ijime* dapat ditangani dengan cara melaporkannya terhadap guru. Namun berdasarkan survei nasional Jepang yang dilakukan oleh Yamada dkk. (2014:54) menunjukkan bahwa 43% pelajar memilih untuk tidak melapor. Bahkan terdapat juga guru-guru yang tidak mau mendengarkan siswa-siswinya karena hubungan mereka tidaklah dekat dan kurangnya kepercayaan antar siswa dan guru.

Menurut Glew, dalam Polanin dkk. (2012:49), sebagian besar individual di dalam lingkungan sekolah dapat dianggap sebagai pengamat atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan *bystanders* sedangkan dalam bahasa Jepang dikenal dengan *boukansha*. Pengamat adalah para individu yang bukan merupakan korban atau pelaku perundungan. Pengamat merupakan peran yang sangat penting dalam mencegah *ijime* yang membawa dampak merusak masyarakat (Padgett dan Notar, 2013:34).

Dalam ilmu sastra, masyarakat berhubungan erat dengan kajian sosiologi sastra. Sosiologi sendiri memiliki pengertian sebagai ilmu obyektif mengenai manusia dan masyarakat yang mencakup proses-proses sosial yang ada di dalamnya. Pengertian ini sejalan dengan kesusastraan (Swingewood, 1972: 11). Analisis pada penelitian ini menggunakan metode sosiologi sastra. Menurut Ratna, dalam Heru Kurniawan (2012:5), metode penelitian sosiologi sastra memiliki beberapa definisi, yaitu: (1) Pemahaman terhadap karya sastra dengan

mempertimbangkan aspek-aspek kemasyarakatan; (2) pemahaman terhadap totalitas karya sastra yang terkandung di dalamnya; (3) pemahaman terhadap karya sastra sekaligus hubungannya dengan masyarakat yang melatarbelakanginya; dan (4) hubungan dialektik antara sastra dengan masyarakat.

1.1.2 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seperti apa unsur pembentuk struktur naratif film yang mendukung analisis mengenai gambaran kepasifan guru dalam film *Kizudarake no Akuma*?
2. Bagaimana kepasifan guru dalam menindaklanjuti *ijime* yang dialami karakter utama Kasai Mai digambarkan dalam film *Kizudarake no Akuma* oleh sutradara Yamagishi Santa?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk menjelaskan seperti apa unsur pembentuk struktur naratif film yang mendukung analisis mengenai gambaran kepasifan guru dalam film *Kizudarake no Akuma* dan bagaimana kepasifan guru dalam menindaklanjuti *ijime* yang dialami karakter utama Kasai Mai digambarkan dalam film yang disutradarai oleh Yamagishi Santa.

1.3 Ruang Lingkup

Objek material yang dikaji dalam penelitian ini adalah film *Kizudarake no Akuma* oleh sutradara Yamagishi Santa. Penelitian ini memiliki objek formal berupa gambaran guru dalam menindaklanjuti *ijime* dalam film *Kizudarake no Akuma* oleh sutradara Yamagishi Santa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian sosiologi sastra terhadap tokoh Kasai Mai dan tokoh guru yang bertindak sebagai pengamat terhadap perundungan yang dialami Kasai Mai. Adapun pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan sosiologis yang didukung dengan teori sosiologi sastra oleh Alan Swingewood, khususnya mengenai sastra sebagai cerminan zaman.

Untuk meneliti struktur naratif film *Kizudarake no Akuma* penulis menggunakan teori struktur naratif film oleh Himawan Pratista. Pratista membagi struktur naratif film menjadi beberapa bagian, namun untuk penelitian ini penulis hanya meneliti cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif, *mise-en-scene*, dan suara, khususnya pada bagian ilustrasi musik. Untuk bagian *mise-en-scene*, penulis hanya meneliti *setting* (latar) yang meliputi fungsi sebagai petunjuk ruang dan waktu serta fungsi sebagai pembangun *mood* adegan, dan kostum dan tata rias.

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan. Penulis mendapat data dan informasi relevan dari buku referensi, jurnal, artikel berita, dan juga situs internet. Adapun buku-buku referensi yang penulis gunakan untuk menganalisis penelitian ini, yaitu: (1) *Memahami Film Edisi Kedua* oleh Himawan Pratista untuk menganalisis struktur naratif film, (2) *Memahami Film Edisi Pertama* oleh

Himawan Pratista sebagai pelengkap dalam menganalisis struktur naratif film, dan (3) *The Sociology of Literature* oleh Alan Swingewood dan Diana Laurenson untuk menganalisis bagaimana suatu jaman tercemin dalam film.

Untuk menganalisis *ijime* dan pengamat (dalam perundungan) penulis menggunakan berbagai jurnal sebagai referensi. Antara lain: (1) *Bullying in Japanese School* oleh Kobayashi Futoshi, (2) *Ijime Bullying: Characteristic, Causality, and Interventions* oleh Taki Mitsuru, (3) *Bystanders are the Key to Stopping Bulling* oleh Sharon Padgett dan Charles E. Notar, dan sebagainya.

1.4 Metode Penelitian

Untuk meneliti gambaran kepasifan guru dalam film *Kizudarake no Akuma*, penulis menggunakan teori struktur naratif film dan teori sosiologi sastra Swingewood dengan pemahaman konsep *ijime* dan *boukansha* dalam *ijime*. Pendekatan yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan sosiologis. Pendekatan sosiologis menganalisis manusia dalam masyarakat, dengan proses pemahaman mulai dari masyarakat ke individu. Model pendekatannya adalah pemahaman dengan harapan akan terjadi perubahan perilaku masyarakat. Apabila manusia sudah tidak mungkin untuk mencari kebenaran melalui logika, ilmu pengetahuan, bahkan agama, maka hal ini diharapkan dapat terjadi dalam karya sastra (Ratna, 2013:60). Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahapan tersebut yaitu:

1.4.1 Tahap Penyediaan Data

Tahap penyediaan data dilakukan oleh penulis dengan menggunakan kajian studi pustaka dengan teknik simak-catat. Teknik simak-catat dilakukan dengan cara menonton film *Kizudarake no Akuma* secara berulang. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data pada objek material. Sedangkan kajian studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan informasi yang relevan pada objek formal berupa teori-teori pendukung. Informasi ini didapatkan melalui buku, jurnal, artikel berita, dan hasil wawancara yang diakses melalui situs internet.

1.4.2 Tahap Analisis Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori struktur naratif film dan teori sosiologi sastra Swingewood. Teori struktur naratif film digunakan untuk menganalisis unsur-unsur yang membangun di dalam sebuah film. Teori sosiologi sastra Swingewood digunakan untuk menganalisis gambaran zaman yang ada pada film *Kizudarake no Akuma*. Selain teori struktur naratif film dan teori sosiologi sastra Swingewood, penulis juga memberikan mempelajari konsep *ijime* dan *boukansha* pada *ijime* untuk mengurai data yang digambarkan dalam film *Kizudarake no Akuma*.

1.4.3 Tahap Penyajian Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif komparatif. Metode deskriptif komparatif merupakan metode penelitian gabungan antara dua metode, dengan syarat kedua metode tersebut tidak bertentangan. Metode

deskriptif komparatif menggunakan cara menguraikan dan membandingkan (Ratna, 2013:53).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai tambahan pengetahuan terhadap penelitian sastra, khususnya kajian sosiologi sastra menurut Swingewood, serta menambah pengetahuan mengenai pengamat dalam perundungan. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi untuk menambah ketertarikan terhadap karya sastra Jepang melalui analisis sastra dan dapat meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra. Selain itu penulis juga berharap agar penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber pengetahuan tentang *ijime* dan bagaimana kepasifan guru dalam menindaklanjuti *ijime* dipresentasikan dalam film *Kizudarake no Akuma* oleh sutradara Yamagishi Santa.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab 1 yaitu bab pendahuluan yang memberikan gambaran secara umum tentang penelitian. Bab ini terdiri dari delapan subbab yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab 2 yaitu bab tinjauan pustaka. Bab ini terdiri atas dua subbab, yaitu penelitian sebelumnya dan kerangka teori.

Bab 3 yaitu bab pembahasan. Bab ini memaparkan tentang pembahasan penelitian yang penulis lakukan, yaitu analisis struktur naratif film *Kizudarake no Akuma* dan bagaimana kepasifan guru dalam menindaklanjuti *ijime* yang dialami karakter utama Kasai Mai digambarkan dalam film *Kizudarake no Akuma* oleh sutradara Yamagishi Santa.

Bab 4 yaitu bab penutup. Bab ini terdiri dari simpulan dari seluruh hasil pemaparan rangkaian penelitian dari bab-bab sebelumnya.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penulis menggunakan dua penelitian terdahulu sebagai acuan penelitian yaitu *Cerminan Zaman Dalam Puisi (Tanpa Judul) Karya Wiji Thukul: Kajian Sosiologi Sastra* oleh Candra Rahma Wijaya Putra dari Universitas Muhammadiyah Malang dan *Bentuk Ijime Di Sekolah Serta Dukungan Positif Yang Diterima Oleh Korban Ijime Dalam Film Kizudarake No Akuma* oleh Laily Sukmawati dari Universitas Airlangga.

Acuan penelitian pertama, yaitu sebuah artikel jurnal hasil penelitian Candra Rahma Wijaya Putra berjudul *Cerminan Zaman Dalam Puisi (Tanpa Judul) karya Wiji Thukul: Kajian Sosiologi Sastra*. Jurnal berjudul *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* tersebut diterbitkan pada tahun 2018. Artikel Jurnal tersebut memiliki kesimpulan bahwa puisi Wiji Thukul merupakan cermin zaman era Orde Baru. Puisi Wiji Thukul menggambarkan adanya represi terhadap pengarang dan juga masyarakat. Represi yang muncul berkaitan dengan pembatasan bacaan dan kebebasan berekspresi.

Artikel jurnal tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaan yang dimiliki oleh artikel jurnal tersebut dengan penelitian ini adalah teori yang digunakan adalah teori sosiologi sastra Swingewood. Sedangkan perbedaannya berupa perbedaan: (1) objek formal,

dimana artikel jurnal tersebut memiliki objek formal berupa cerminan jaman sedangkan penelitian ini memiliki objek formal gambaran tindakan kepasifan guru dalam menindaklanjuti tindakan *ijime* di film *Kizudarake no Akuma*, dan (2) objek material, dimana artikel jurnal tersebut memiliki objek material puisi tak berjudul karya Wiji Thukul sedangkan pada penelitian ini memiliki objek material berupa film yang berjudul *Kizudarake no Akuma* oleh sutradara Yamagishi Santa.

Acuan penelitian kedua yaitu skripsi hasil penelitian Laily Sukmawati yang berjudul *Bentuk Ijime Di Sekolah Serta Dukungan Positif Yang Diterima Oleh Korban Ijime Dalam Film Kizudarake No Akuma* dari Universitas Airlangga. Skripsi tersebut diterbitkan pada tahun 2018. Skripsi tersebut memiliki kesimpulan bahwa *Ijime* yang terjadi di sekolah dan ditampilkan dalam film *Kizudarake no Akuma* adalah *ijime* dalam bentuk fisik, verbal dan melalui internet. Korban *ijime* tidak akan semakin terpuruk kondisinya jika ada dukungan positif dari orang-orang disekitarnya.

Sama halnya dengan acuan pertama, skripsi tersebut memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan yang dimiliki oleh skripsi tersebut dengan penelitian ini adalah objek material yang diteliti, yaitu film *Kizudarake no Akuma* oleh sutradara Yamagishi Santa. Sedangkan perbedaan skripsi tersebut dengan penelitian ini berupa: (1) objek formal, dimana skripsi ini memiliki objek formal berupa bentuk *ijime* di sekolah serta dukungan positif yang diterima oleh korban *ijime*, sedangkan objek formal gambaran tindakan kepasifan guru dalam menindaklanjuti tindakan *ijime* di film *Kizudarake no Akuma*, (2) teori yang digunakan dalam skripsi tersebut adalah teori semiotika Chares Sanders Pierce,

sedangkan teori yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah teori sosiologi sastra Swingewood.

2.2 Kerangka Teori

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori struktur naratif film dan teori sosiologi sastra Swingewood, serta konsep *ijime* dan konsep *boukansha* dalam *ijime*.

2.2.1 Teori Struktur Naratif Film

Untuk teori struktur film, penulis mengambil teori struktur film oleh Himawan Pratista sebagai acuan dalam meneliti penelitian ini. Pratista (2017:63), berpendapat bahwasanya film, sama seperti karya sastra pada umumnya memiliki beberapa unsur naratif. Dalam karya sastra, aksi dari pelaku cerita dalam memunculkan naratif. Aksi dan tindakan yang dilakukan pelaku cerita ini akan menjadi suatu peristiwa yang kemudian membentuk suatu pengembangan naratif. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu.

Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu dokumenter, fiksi dan eksperimental. Pratista membagi struktur naratif film sebagai berikut:

2.2.1.1 Cerita dan Plot

Pratista (2017: 64) berpendapat bahwa sebuah film mampu memanipulasi cerita melalui plot. Memahami perbedaan antara cerita dan plot amatlah penting. Hal ini disebabkan tidak semua rincian cerita dapat digambarkan secara visual. Cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak, sedangkan plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Pembuat film dapat memilih serta melepas bagian cerita tertentu tanpa meninggalkan inti alur cerita serta hukum kasualitas.

2.2.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

Struktur cerita film terikat hukum kasualitas. Hukum kausalitas adalah dasar dari naratif yang terikat dengan ruang. Ruang atau latar merupakan *set* tempat dimana pelaku cerita bergerak. Cerita film pada umumnya mengambil latar atau lokasi nyata. Namun ada juga yang menggunakan latar cerita fiktif atau rekaan. Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas. Oleh sebab itu, pada pembuka adegan film seringkali diberi informasi dimana cerita film tersebut berlokasi (Pratista, 2017:65).

2.2.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

Menurut Pratista (2017:66), seperti halnya unsur ruang, hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak akan

bisa jalan tanpa adanya waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif, yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.

Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Pola tersebut terbagi menjadi dua, yaitu pola linier dan pola nonlinier. Pola linier menunjuk pada pola yang digunakan sebagian besar plot film, yaitu pola dimana waktu yang berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Pola ini disebut oleh Pratista sebagai pola A-B-C-D-E. Dalam artian, apabila sebuah film berjalan dan diinterupsi oleh kilas balik atau kilas depan namun tidak mengganggu alur cerita secara keseluruhan, maka dapat disebutkan bahwa film tersebut memiliki pola linier (Pratista, 2017:67). Pola kedua adalah pola nonlinier. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Sebab itulah pola ini jarang digunakan dalam film cerita. Pola disebut sebagai pola C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E, tergantung dengan film cerita yang dimaksud (Pratista, 2017:68).

Aspek waktu kedua merupakan durasi waktu. Pratista (2017:69) berpendapat bahwa sineas mampu memanipulasi durasi waktu cerita film atau rentang waktu berjalannya cerita film. Durasi film merupakan rentang waktu film berlangsung. Rata-rata durasi film merupakan 90 hingga 120 menit, namun durasi cerita film dapat memiliki rentang waktu yang lebih panjang. Dalam kasus tertentu, durasi film bisa sama panjangnya dengan durasi cerita.

Aspek terakhir merupakan frekuensi waktu. Berdasarkan KBBI Daring, yang diakses pada <https://kbbi.kemdikbud.go.id>, frekuensi memiliki arti kekerapan atau perulangan yang berkali-kali. Menurut Pratista (2017:70), adegan yang sama dapat muncul kembali dalam format kilas-balik atau kilas-depan, walau pada umumnya sebuah adegan hanya ditampilkan sekali saja sepanjang cerita film. Motif cerita juga mampu memotivasi sebuah adegan untuk diulang hingga beberapa kali. Pratista menggunakan contoh film *Vantage Point* sebagai contoh. Dalam film ini, terdapat adegan pemboman pada suatu acara konferensi internasional. Adegan pemboman ini diulang berkali-kali pada momen yang sama, namun dari sudut pandang yang berbeda.

2.2.1.4 Elemen Pokok Naratif

Menurut Pratista (2008:43) setiap film memiliki motif naratif yang berbeda-beda. Setiap film pasti memiliki perbedaan pelaku, lokasi, masalah, konflik, resolusi, dan rincian cerita walaupun memiliki kemiripan cerita. Di samping aspek ruang dan waktu, tiap film pada dasarnya memiliki elemen-elemen pokok yang sama, yaitu: Pelaku cerita, permasalahan dan konflik, serta tujuan.

Elemen pertama merupakan pelaku cerita. Pratista (2008:43) mengatakan bahwa setiap cerita pada umumnya memiliki karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama adalah karakter yang menjalankan alur naratif dari awal cerita hingga akhir. Karakter pendukung adalah karakter yang membantu karakter utama atau karakter yang memicu permasalahan dalam cerita. Karakter

utama sering disebut sebagai karakter protagonist sedangkan karakter pendukung sering disebut sebagai karakter antagonis (Pratista, 2008:44).

Elemen kedua merupakan permasalahan dan konflik. Permasalahan pada cerita merupakan halangan yang biasa dipicu oleh karakter antagonis dan harus dihadapi oleh karakter protagonist. Namun permasalahan juga dapat dipicu oleh karakter protagonist yang menimbulkan konfrontasi batin. Permasalahan yang dipicu oleh karakter antagonis menimbulkan konfrontasi fisik antara pihak protagonist dan antagonis (Pratista, 2008:44).

Elemen terakhir merupakan tujuan. Setiap karakter (utama) dalam film cerita pasti memiliki harapan atau cita-cita. Harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) atau bersifat nonfisik (nonmateri). Harapan bersifat fisik memiliki sifat yang jelas atau nonabstrak, sedangkan harapan bersifat nonfisik memiliki sifat yang tidak jelas atau abstrak (Pratista, 2008:44).

2.2.1.5 *Mise-en-scene*

Mise-en-scene adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Separuh kekuatan sebuah film terdapat pada aspek *mise-en-scene*. Unsur-unsur *mise-en-scene* secara keseluruhan mampu mendukung naratif serta membangun suasana dan mood sebuah film. *Mise-en-scene* terdiri dari empat unsur utama, yaitu: *setting* (latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, dan pemain dan pergerakannya termasuk akting. Namun pada penelitian ini, penulis hanya menganalisis unsur yang memiliki

relevansi dengan judul penelitian. Unsur tersebut adalah *setting* (latar), serta kostum dan tata rias

Unsur pertama merupakan *setting* (latar). Menurut Pratista (2017:98), *Setting* adalah seluruh latar beserta segala propertinya. Properti dalam hal ini adalah semua benda yang tidak bergerak. *Setting* yang digunakan dalam sebuah film, umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya, karena *setting* yang sempurna merupakan *setting* yang otentik. *Setting* harus mampu meyakinkan penontonnya jika film tersebut tampak sungguh-sungguh terjadi pada lokasi dan waktu sesuai konteks ceritanya. *Setting* adalah salah satu elemen utama yang sangat mendukung spek naratif sebuah film. Fungsi utama *setting* adalah sebagai petunjuk ruang dan waktu beserta juga berperan memberikan informasi yang kuat untuk mendukung cerita filmnya (Pratista, 2012:101). Selain berfungsi sebagai latar cerita, *setting* juga mampu membangun *mood* sesuai dengan tuntutan cerita. Berikut merupakan penjelasannya.

Fungsi *Setting* Sebagai Petunjuk Ruang dan Waktu

Salah satu fungsi utama *setting* adalah untuk menentukan ruang dan waktu. *Setting* juga mampu memberi informasi tentang masa, kapan, dan dimana cerita film itu berlangsung. Untuk latar cerita masa kini, pengguna *shot on location* tentu akan lebih meyakinkan penonto (Pratista, 2017:101).

Fungsi *Setting* Sebagai Pembangun *Mood* Adegan

Untuk membangun *mood* dan suasananya, *setting* berhubungan erat dengan tata cahaya. Suasana terang, cenderung bersifat formal, akrab, serta hangat. Sedangkan suasana gelap, cenderung bersifat dingin, intim, bernuansa misteri, serta mencekam. Elemen natural seperti, api, angin, air, kabut, mendung, seringkali digunakan untuk membangun *mood* adegan (Pratista, 2017:102).

Selain *setting* (latar), unsur lain adalah kostum dan tata rias. Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya, seperti topi, sepatu, dan sebagainya. Dalam sebuah film, busana memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya. Rancangan kostum harus pula otentik sesuai fungsi dan penggunaannya sehingga mampu meyakinkan penonton. Kostum dapat digunakan untuk meyakinkan penonton akan ruang dan waktu cerita film (Pratista, 2017:104).

Tata rias karakter secara umum memiliki beragam fungsi, yakni menggambarkan usia, luka atau lembam diwajah, kemiripan dengan seseorang tokoh, sosok manusia unik, hingga sosok nonmanusia. Dalam film, sering terdapat pemeran yang usia sebenarnya lebih tua ataupun lebih muda dari usia tokoh dalam cerita film. Disinilah tata rias karakter berperan besar (Pratista, 2017:108).

2.2.1.6 Suara

Pratista (2017:197) menyebutkan suara dalam film sebagai seluruh suara yang keluar dari gambar, yaitu dialog, musik, dan efek suara. Untuk penelitian ini, penulis hanya menganalisis musik saja, khususnya ilustrasi musik. Menurut Pratista (2017:202) ilustrasi musik atau *film score* merupakan musik latar yang mengiringi suatu aksi selama berjalannya cerita. Musik latar sering disajikan dalam bentuk musik tema yang membentuk dan memperkuat *mood*, cerita, serta tema utama filmnya. Para sineas sering berkolaborasi dengan komposer-komposer regulernya untuk menghasilkan musik tema yang memiliki karakter beragam tergantung dari sumbernya. Musik tersebut dapat berupa sebagai bagian dari cerita film (*diegetic*) atau terpisah dari cerita film (*nondiegetic*).

2.2.2 Teori Sosiologi Sastra Swingewood

Menurut Alan Swingewood (1972:11), sosiologi dan sastra memiliki garis besar yang sama. Sosiologi pada dasarnya adalah ilmu rasional dan bersifat objektif mengenai manusia dalam bermasyarakat, ilmu adat kebiasaan dan proses-proses sosial; dengan tujuan menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti apakah bermasyarakat itu memungkinkan, bagaimana kerjanya, dan mengapa berlangsung. Sosiologi memiliki hubungan dengan proses berubahnya masyarakat, secara berangsur-angsur, atau terjadinya perubahan besar seperti revolusi, dari satu jenis masyarakat ke jenis lain, yang mengakibatkan perubahan dalam struktur masyarakat (Swingewood, 1972:11).

Sama halnya sosiologi, sejak awal sastra bersinggungan dengan kehidupan sosial seseorang, bagaimana dia beradaptasi, dan keinginan untuk merubahnya. Dengan demikian, karya sastra dapat terlihat sebagai usaha saksama untuk menciptakan kembali hubungan manusia dengan kekeluargaan, politik, negara; dengan digambarkannya peran seseorang dalam keluarga dan lembaganya, konflik dan ketegangan antarkelompok dan kelas sosial (Swingewood, 1997:12).

Swingewood, melalui Yasa (2012), mengkategorikan sosiologi sastra menjadi tiga perspektif, yaitu karya sastra sebagai cerminan zaman, karya sastra sebagai cemin situasi sosial penulis, dan karya sastra sebagai refleksi peristiwa sejarah. Pada penelitian ini, penulis hanya menitikberatkan pada perspektif yang pertama, yaitu perspektif karya sastra sebagai cerminan zaman.

Swingewood melalui Wahyudi (2013:57) menempatkan karya sastra sebagai refleksi atau cerminan berbagai aspek struktur sosial, hubungan kekeluargaan, konflik kelas, trend lain yang mungkin muncul, dan komposisi populasi. Selanjutnya, karya sastra diposisikan sebagai sentral diskusi yang menitikberatkan pada pembahasan intrinsik teks dengan menghubungkannya terhadap fenomena yang terjadi pada saat karya tersebut diciptakan.

Menurut Swingewood (1972:13), perspektif cerminan zaman ini sudah ada sejak Louis de Bonald (1754-1840), seorang ahli filsafat yang berasal dari Perancis, berpendapat bahwa 'kita dapat mengetahui masyarakat tersebut seperti apa'. Melalui Yasa (2012:23), Swingewood berpendapat bahwa sastra merupakan refleksi masyarakat. Dalam masyarakat, manusia berhadapan dengan norma dan

nilai. Dalam sastra pun, demikian. Sastra juga mencerminkan norma dan nilai yang difokuskan secara sadar dan diusahakan untuk dilaksanakan dalam masyarakat. Sastra juga menggambarkan kecemasan, harapan, dan aspirasi manusia.

Sastra merefleksikan langsung berbagai segi sosial, hubungan keluarga, konflik kelas, dan mungkin kecenderungan pemisahan dalam masyarakat. Sastra sebagai cermin, merefleksikan situasi zamannya. Setiap zaman mengenal pertentangan kelas. Kesan pertentangan kelas ini akan ditemui dalam karya sastra sehingga tokoh-tokoh yang didalamnya merupakan tokoh yang representatif.

2.2.3 Konsep *Ijime*

Menurut Morita dalam Taki (2003:2), *ijime* adalah sebuah perilaku agresif yang dilakukan seseorang dimana dia berkuasa dalam proses interaksi kelompok, tanpa sengaja atau tidak, yang menyebabkan tersiksanya mental atau fisik orang lain di dalam kelompok itu sendiri.

Nihon Bengoshi Rengokai, dalam Futoshi (1999:7), melaporkan adanya tiga jenis *ijime* yang terdapat dalam sistem pendidikan Jepang. Antara lain:

- a. *Ijime* secara psikologi. Misalnya, perundung akan mengolok-olok korban dengan nama-nama yang merendahkan, tidak ada yang menggagap eksistensi korban, dan lain-lain.

- b. *Ijime* secara fisik. Misalnya, buku korban disembunyikan, merusak properti korban, memaksa korban untuk membelikan si perundung barang-barang, dan lain-lain.
- c. *Ijime* melalui kekerasan. Misalnya, si perundung memukuli korban, membakar tangan atau kaki korban menggunakan korek atau rokok, dan lain-lain.

Dalam penelitian ini, penulis akan membahas kondisi sosial lingkungan sekolah di Jepang, khususnya mengenai *ijime*. Dalam kurang lebih 544.000 kasus, 425.844 merupakan kasus yang mengenai mereka yang duduk dibangku kelas satu sampai kelas empat. Jumlah ini meningkat 108.723 dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Sedangkan *ijime* pada siswa sekolah menengah pertama sejumlah 97.704 kasus. Jumlah ini pun meningkat sebanyak 17.280 daripada tahun-tahun sebelumnya. Dan pada siswa yang duduk di sekolah menengah atas, terdapat kasus sebanyak 17.709. Naik 2.920 dibandingkan tahun sebelumnya. Jumlah kasus ‘serius’ yang mengakibatkan patah tulang dan ketidakhadiran siswa di sekolah mencapai 602 kasus. Meningkat 128 kasus dibandingkan tahun-tahun sebelumnya (Kementrian Pendidikan Jepang, pada Japan Times, yang diakses pada 2019 dalam situs daring <https://www.japantimes.co.jp/>).

2.2.4 Konsep *Boukansha* dalam *Ijime*

Sharon Padgett dan Charles E Notar (2013:1), mengategorikan empat macam karakter dalam perundungan; korban, pelaku, korban-pelaku, dan

pengamat. Dalam penelitian ini, penulis akan menitikberatkan pada karakter keempat, yaitu karakter pengamat. Istilah pengamat selanjutnya akan penulis sebut sebagai *boukansha*. Menurut penelitian tersebut, *boukansha* adalah individu yang bukan korban, namun juga bukan pelaku. Bagaimana para *boukansha* bertindak bergantung pada 'status' mereka: (1) *Outsiders*, mereka yang tidak pernah mengalami perundungan sebelumnya; (2) *Defenders*, mereka yang lebih berkemungkinan untuk membantu korban; (3) *Guilty Bystander*, mereka yang tidak melakukan apapun untuk menolong, tapi merasa bersalah; (4) *Unconcerned Bystander*, mereka yang menjadi saksi adanya perundungan, namun tidak merasa bertanggung jawab.

Rasa tidak ingin ikut campur ini dapat ditimbulkan oleh kurangnya rasa tanggung jawab yang disebabkan oleh adanya individu lain di tempat kejadian. Semakin banyak *boukansha* yang ada di tempat kejadian, semakin berkurang rasa tanggung jawab yang dimiliki oleh seorang *boukansha*. Fenomena ini sering disebut dengan *Bystander Effect* (Darley & Latane melalui Fisher dkk., 2011:517, Darley & Latane melalui Fisher, dkk, 2011:518). Darley & Latane mulai menganalisis mengenai *bystander effect* karena terdapat kasus pembunuhan wanita muda bernama Kitty Genovese. (Fisher dkk, 2011:518). Pada 1967, Kitty Genovese tewas setelah diperkosa di dekat kediamannya. Kejadian ini disaksikan oleh tetangga-tetangganya, namun tidak ada satu pun dari mereka yang menolong atau memanggil polisi.

Jeffrey, dalam Padgett dan Notar (2013:34), mengemukakan bahwa dalam 85% perundungan, terdapat 10% individu yang hadir pada saat perundungan

tersebut dan tetap tidak melakukan apa-apa ataupun melaporkan tindakan tersebut. Morita, dalam Futoshi (1999:5), melakukan survei dengan cara menanyakan kepada 153 kelas apakah dalam waktu setahun tersebut terdapat tindakan perundungan atau tidak, 83.1% mengatakan iya. Ini berarti terdapat lebih dari 20% siswa dalam kelas tersebut mengetahui adanya perundungan tersebut. Banyak penulis yang mengatakan bahwa kasus perundungan kini telah banyak disembunyikan dari pandangan orang dewasa (Futoshi, 1999:6).

Ishikawa dan Tachibana, dalam Futoshi (1999:4), berpendapat bahwa apabila seorang guru melaporkan jumlah kasus perundungan, maka dapat diartikan bahwa guru tersebut tidak berkompeten dalam mengatur kelasnya; hal ini akan mengakibatkan berkurangnya kemungkinan untuk naik jabatan. Sebab inilah, seorang guru cenderung menjadi *boukansha*.

Salah satu kasus *boukansha* yang merupakan seorang guru, mengamati dan pengabaian *ijime* terjadi di Saitama. Pada April 2016, seorang siswa yang bernama Shinnosuke memberikan beberapa surat kepada gurunya untuk meminta bantuannya dalam menghadapi *ijime*. Namun surat-surat tersebut tidak ditanggapi. Karena tidak ditanggapi, Shinnosuke pun melakukan percobaan bunuh diri. Ketika gagal, ibu Shinnosuke tetap menyuruhnya untuk berangkat sekolah. *Ijime* tersebut terus berlangsung. Pada September 2019, Shinnosuke ditemukan tewas karena melompat dari gedung. Sebelum bunuh diri, Shinnosuke meninggalkan jurnal harian yang berisikan kritikan terhadap sekolahnya. Dalam jurnal hariannya, tertulis bahwa dia tidak akan pernah memaafkan guru-guru dalam sekolah tersebut

(Japan Times, yang diakses pada 9 September 2019 dalam situs daring <https://www.japantimes.co.jp/>).

BAB 3

ANALISIS GAMBARAN KEPASIFAN GURU DALAM MENINDAKLANJUTI *IJIME* DALAM FILM *KIZUDARAKE NO AKUMA*

3.1 Struktur Naratif Film

3.1.1 Cerita dan Plot

Cerita dan plot merupakan dua hal yang berbeda. Penjelasan mengenai cerita film dan plot film dapat dibaca kembali pada halaman 15.

3.1.1.1 Cerita Film

Film *Kizudarake no Akuma* bercerita mengenai siswa SMA yang dirundung. Cerita film ini berawal dari seorang karakter pendukung bernama Kumura Shino yang dirundung semasa SMP. Karena *ijime* yang dialaminya ini, Kumura Shino mulai tidak masuk kelas. Keputusan Kumura Shino untuk tidak masuk sekolah mengakibatkan ibunya marah dan mulai memukuli Kumura Shino. Setelah masuk SMA, Kumura Shino mengganti namanya menjadi Odagiri Shino. Selibhnya dalam penelitian ini, penulis akan menyebut nama Kumura Shino sebagai Odagiri Shino. Kisah Odagiri Shino dijelaskan oleh teman sekelasnya bernama Sakae Chikako pada menit ke 01:16:34.

さかえ：中学の時ね...信乃...葛西さんたちのイジメのせいでひとこにな
たの。

Sakae : Waktu SMP... Shino... jadi sendirian karena dirundung oleh Kasai dan
teman-temannya.

(*Kizudarake no Akuma*, 01:16:34)

Setelah lulus dari SMP, Odagiri Shino pindah ke prefektur Tochigi dari Tokyo. Odagiri Shino terkejut ketika mengetahui salah satu perundungnya, karakter utama Kasai Mai, pindah ke SMA dimana ia bersekolah. Awalnya Kasai Mai tidak menyadari bahwa Odagiri Shino merupakan Kumura Shino yang dulu dirundung oleh teman-temannya. Kasai Mai juga tidak merasa pernah merundung Odagiri Shino karena yang dilakukan oleh Kasai Mai hanya melihat, namun Odagiri Shino berkata bahwa melihat tindakan *ijime* dan tidak melakukan apa-apa itu sama saja seperti melakukan *ijime*. Hal tersebut dijelaskan dengan dialog:

小田切 : 自分では手を下さす? 安全な場所がかんがめてさ。楽しいかた
 でしょう、葛西さん?
 葛西 : だから、それは—
 小田切 : 無関係な振りするなよ。コケぶり。
 Odagiri : Tidak ingin campur tangan? Membayangkan dari tempat yang aman.
 Menyenangkan ya, Kasai?
 Kasai : Makanya, itu—
 Odagiri : Jangan berpura-pura seperti dirimu tidak ada hubungannya. Kecoak.
 (Kizudarake no Akuma, 00:13:36)

Setelah Odagiri Shino memberitahu seisi kelas 1-C bahwa dulu Kasai Mai merundungnya, seisi kelas mulai menjauhi Kasai Mai. Tak hanya dijauhi, Kasai Mai mulai dirundung oleh karakter pendukung bernama Fujitsuka Yuria dan gerombolannya. Odagiri Shino juga mulai merundung Kasai Mai, namun tidak pernah merundung Kasai Mai di depan teman kelasnya.

Siswa-siswi kelas 1-C pun tidak ada yang menolong Kasai Mai. Bahkan ketika ada yang meninggalkan kertas anonim bertuliskan 「1-C にイジメがあります」 yang berarti ‘di kelas 1-C ada perundungan’ di meja wali kelas 1-C, wali kelas tersebut memilih mengembalikan kertas tersebut dan membiarkan para

siswa menyelesaikan masalah itu sendiri. Ketika terdapat guru lain yang mengetahui bahwa terdapat siswa yang dirundung dan dikunci di gudang peralatan, guru tersebut memilih untuk tidak melakukan apa-apa dan berjalan pergi.



Gambar 1. Meja Kasai Mai yang kosong (00:53:42)

Kasai Mai pun mulai muak dirundung dan memilih untuk tidak masuk sekolah. Hal ini terbukti dengan terdapat adegan yang menunjukkan bangku meja Kasai Mai kosong di tengah pelajaran berlangsung (Gambar 1). Ketika Kasai Mai tidak masuk sekolah, ia pergi dan menemui teman-teman lamanya. Setelah Kasai Mai mencurahkan isi hatinya kepada salah satu temannya, Kasai Mai kembali masuk sekolah dan berencana untuk membongkar *ijime* yang dialaminya. Hal dapat dilihat dari dialog:

友達 : 枚...こちもってくれも?
 葛西 : いや、大丈夫。
 友達 : 本当に?
 葛西 : うん。
 Teman : Mai... Bagaimana kalau kembali kesini?
 Kasai : Tidak, aku baik-baik saja.
 Teman : Sungguh?
 Kasai : Iya.

(*Kizudarake no Akuma*, 00:57:14)

Dialog di atas merupakan percakapan antara Kasai Mai dengan temannya. Tidak diketahui siapa nama temannya ini. Dalam percakapan mereka, teman Kasai Mai menanyakan bagaimana kalau Kasai Mai kembali ke Tokyo saja. Namun Kasai Mai menolak dan berkata bahwa dia baik-baik saja.

Kasai Mai berhasil membongkar *ijime* yang dialami dengan cara menyebarkan tautan yang berisi video Odagiri Shino yang sedang merundungnya. Tautan ini disebar di papan tulis kelas 1-C dan di papan tulis ruang guru. Setelah menyebarkan video tersebut, Kasai Mai mengatakan bahwa yang salah dalam penindakan *ijime* tersebut bukan hanya dirinya sendiri, Odagiri Shino, maupun Fujitsuka Yuria. Namun seisi kelas beserta wali kelasnya. Hal tersebut dapat dilihat pada adegan:

葛西 : (指差す) お前も...お前も...! お前も、お前も、お前も! お前も、お前も、お前も、お前も、お前も! お前も、お前も、お前も、お前も! お前も、お前も、お前も! ぜひ死ね。

Kasai : (Menunjuk) Kamu juga... kamu juga...! Kamu juga, kamu juga, kamu juga! Kamu juga, kamu juga, kamu juga, kamu juga, kamu juga! Kamu juga, kamu juga, kamu juga, kamu juga! Kamu juga, kamu juga, kamu juga! Matilah semua.

(*Kizudarake no Akuma*, 01:32:46)

Pesan moral pada film ini penulis bagi menjadi dua jenis pesan moral, yaitu pesan moral utama dan pesan moral sampingan. Pesan moral utama dalam film ini adalah berdiam diri ketika melihat adanya *ijime* dan menjadi *boukansha* merupakan salah satu bentuk *ijime* itu sendiri. Dengan kata lain, menjadi *boukansha* sama saja seperti menjadi perundung. Pesan moral sampingan pada film ini adalah agar penonton berhati-hati terhadap perasaan orang lain dan tidak merundung orang lain.

3.1.1.2 Plot Film

Penulis membagi plot film *Kizudarake no Akuma* menjadi enam plot yaitu plot A, plot B, plot C, plot D, plot E, dan plot F. Plot-plot ini penulis bagi atas dasar sebab-akibat. Plot A mengakibatkan plot B, plot B mengakibatkan plot C, dan seterusnya.

Plot A: *Ijime* yang dialami Kumura Shino

Film ini dibuka dengan gambaran suatu kelas dan beberapa siswa SMP yang sedang saling mengoper sepatu siswa lain diiringi lagu berirama ceria. Namun disaat yang bersamaan terdapat beberapa siswa yang sedang merundung seorang siswa lain bernama Kumura Shino¹. Siswa-siswa ini memasukkan kepala Kumura Shino ke dalam toilet dan memfoto Kumura Shino.

Plot B: Murid pindahan bernama Kasai Mai

Waktu pun berlalu, Kasai Mai yang merupakan karakter utama film *Kizudarake no Akuma* bercermin di kamar barunya. Kasai Mai baru saja pindah ke desa dari Tokyo ke Tochigi. Kasai Mai pun bersiap-siap untuk hari pertamanya di sekolah barunya. Odagiri Shino di mintai tolong untuk mengantarkan Kasai Mai ke kelas dan membimbingnya selama di kelas. Selama perjalanan ke kelas, Odagiri Shino menanyakan Kasai Mai apakah di sekolahnya yang dulu terdapat

¹ Kumura Shino merupakan nama Odagiri Shino sebelum ia berganti nama.

ijime. Kasai Mai menjawab kalau di setiap sekolah pasti ada, dan *ijime* di sekolahnya yang dulu tidak terlalu parah.

Setelah sampai di dalam kelas, Kasai Mai mulai memperkenalkan diri dan mulai berbincang dengan gerombolan siswi penguasa kelas yang dipimpin oleh siswa bernama Fujitsuka Yuria. Namun, perbincangan mereka terhenti ketika Odagiri Shino mengungkapkan bahwa semasa SMP, ia dirundung oleh Kasai Mai dan teman-temannya. Odagiri Shino yang tak kuat menahan perasaan tertekannya pun lari keluar kelas. Berbeda dengan keadaannya di dalam kelas, ketika disusul oleh Kasai Mai, Odagiri Shino berdiri santai tanpa rasa tertekan sama sekali. Kasai Mai yang bingung pun menanyakan apa yang Odagiri Shino lakukan di kelas tadi. Odagiri Shino pun mengatakan bahwa apa yang dikatakannya dalam kelas adalah kebenaran. Kasai Mai akhirnya ingat pada Odagiri Shino yang dulu dikenalnya sebagai Kumura Shino.

Kasai Mai lalu berkata bahwa yang merundung Odagiri Shino bukanlah dia, melainkan teman-temannya. Odagiri Shino pun teringat ketika dia dirundung, Kasai Mai ada di tempat kejadian. Mai hanya melihatnya sambil bermain telepon genggamnya. Ketika siswa lain datang untuk melihat keadaan Shino, Shino pura-pura dilukai oleh Mai.

Plot C: *Ijime* yang dialami Kasai Mai

Beberapa hari kemudian, teman Fujitsuka Yuria yang bernama Natori Shizuka akhirnya kembali bersekolah setelah lama absen karena sakit. Setelah Natori Shizuka tahu tentang Kasai Mai, ia menyiramnya dengan air. Kasai Mai

yang lari ke luar kelas tanpa sengaja melukai tangan Natori Shizuka. Hal ini mengakibatkan Kasai Mai tambah dijauhi dan dirundung oleh teman kelasnya. Seisi kelas mulai menggunjingnya di ruang obrolan kelas, mengotori mejanya, merobek lalu membuang buku pelajarannya, mencoret wajahnya menggunakan cat, memasukkan kepalanya ke dalam toilet, menguncinya di dalam gudang peralatan, dan masih banyak lagi.

Plot D: Curahan hati Kasai Mai

Setelah merasa sedih dan muak, akhirnya Kasai Mai memutuskan untuk tidak masuk sekolah. Di saat ini lah Kasai Mai pergi ke Tokyo dan menemui teman-teman lamanya. Ia bertanya kepada temannya yang dulu merundung Odagiri Shino apakah dia menyesal, temannya lalu menjawab bahwa ia tidak menyesal. Ia tidak merasa menyesal karena itu adalah jalan yang dia pilih. Kasai Mai lalu berkata bahwa ia juga ingin merasa tidak menyesal dan akhirnya mendapatkan semangat baru.

Plot E: Pembalasan dendam oleh Kasai Mai

Kasai Mai kembali bersekolah dengan penampilan baru. Rambut Kasai Mai yang awalnya berwarna hitam, kini berwarna jingga. Kasai Mai lalu menyusun rencana untuk membalas semua *ijime* yang telah ia terima. Kasai Mai mengincar beberapa siswa, yang salah satunya merupakan karakter pendukung bernama Kondo Chiho. Kasai Mai memanfaatkan Kondo Chiho untuk mengadu domba Fujitsuka Yuria dengan sahabatnya Natori Shizuku. Merasa dikhianati, Natori Shizuku lalu lari dan ditemukan berada di bawah tangga sambil

berlumuran darah oleh Fujitsuka Yuria. Sejak saat itu, seisi kelas menuduh Fujitsuka Yuria telah mendorong Natori Shizuku.

Plot F: Konfrontasi Kasai Mai

Setelah berhasil membuat kelas mengucilkan Fujitsuka Yuria, Kasai Mai lalu membuat dan menyebarkan video *ijime* yang dilakukan Odagiri Shino kepadanya. Setelah mengungkap kebenaran, Kasai Mai lalu mengkonfrontasi seisi kelas beserta wali kelas 1-C. Ia mengatakan bahwa yang mereka-mereka yang diam saja lah yang membuat keadaan kelas seakan berada di neraka. Film *Kizudarake no Akuma* ini ditutup dengan *post-credit scene* yang menunjukkan bahwa yang sebenarnya mendorong Natori Shizuku dari tangga adalah Kondo Chiho.

3.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

Pratista (2017:65) mengatakan bahwa ruang atau latar merupakan *set* tempat dimana pelaku cerita bergerak. Film *Kizudarake no Akuma* sebagian besar berlatar di SMA Minami (Gambar 2). Bagian-bagian yang masuk dalam latar antara lain kelas 1-C, ruang guru, ruang uks, dan gudang peralatan. Adapun latar-latar lain seperti kolam renang SMA Minami, rumah Kasai Mai, dan Tokyo yang terdapat pada film *Kizudarake no Akuma*, namun latar-latar ini tidak akan penulis analisis karena tidak memiliki relevansi terhadap judul penelitian.



Gambar 2. Papan nama SMA Minami (00:04:24)



Gambar 3. Kelas 1-C (01:02:09)

Kelas 1-C merupakan latar yang paling sering muncul. *Ijime* yang dialami Kasai Mai sebagian besar terjadi di dalam kelas 1-C. Ketika pada akhir film Kasai Mai mengkonfrontasi teman-temannya juga di dalam kelas.



Gambar 4. Gudang peralatan (00:42:08)



Gambar 5. Ruang guru SMA Minami (00:05:55)

Selain kelas 1-C, ruang lain yang memiliki relevansi terhadap cerita film adalah ruang guru dan gudang peralatan. Terdapat beberapa adegan yang berlatar di ruuang guru, namun yang paling signifikan merupakan ketika wali kelas 1-C mendapatkan surat anonim mengenai adanya *ijime* di kelasnya dan ketika Kasai Mai merilis video *ijime* yang dialaminya.

3.1.2 Hubungan Naratif dengan Waktu

3.1.2.1 Urutan Waktu

Pratista (2017:67) membagi urutan waktu menjadi pola linier dan pola nonlinier. Perbedaan pola linier dengan pola nonlinier dapat dilihat kembali pada halaman 16. Pola urutan waktu yang digunakan pada film ini merupakan pola linier. Dalam film ini, urutan aksi peristiwa terjadi secara berurutan. Terdapat sebanyak enam kali kilas balik, namun hal ini tidak mengganggu alur cerita.



Gambar 6. Kilas balik pertama (00:13:15)

Kilas balik pertama terjadi ketika Kasai Mai dikonfrontasi oleh Odagiri Shino. Kilas balik ini menunjukkan waktu ketika Odagiri Shino dirundung saat masih duduk dibangku menengah pertama.



Gambar 7. Kilas balik kedua (00:32:31)

Kilas balik kedua terjadi ketika Odagiri Shino melihat Kasai Mai di kamar mandi setelah Kasai Mai dirundung oleh teman kelas mereka. Melihat Kasai Mai yang basah setelah diceburkan kepalanya ke dalam toilet, Odagiri Shino lalu teringat ketika ia dirundung. Ingatan Odagiri Shino inilah yang menjadi kilas balik kedua.



Gambar 8. Kilas balik ketiga (00:37:51)

Kilas balik ketiga terjadi antara dua karakter pendukung bernama Fujitsuka Yuria dan Natori Shizuka. Kilas balik ini menunjukkan bahwa Natori Shizuka yang dirundung ketika masih SMP lalu diselamatkan oleh Fujitsuka Yuria.



Gambar 9. Kilas balik keempat (01:09:55)

Kilas balik keempat terjadi Kasai Mai mengkonfrontasi Natori Shizuka. Kilas balik ini menunjukkan tokoh pendamping Natori Shizuka yang mengalami *ijime* semasa SMP.



Gambar 10. Kilas balik kelima (01:16:43)

Kilas balik kelima terjadi ketika dua tokoh pendukung bernama Fujita Yui dan Sakae Chikako sedang berbincang. Sakae Chikako menceritakan kepada Fujita Yui mengenai Odagiri Shino yang sering dipukuli oleh ibunya. Kilas balik ini menunjukkan adegan Odagiri Shino yang dipukuli ibunya.



Gambar 11. Kilas balik keenam (01:21:35)

Kilas balik terakhir terjadi ketika Kasai Mai dikonfrontasi oleh Odagiri Shino. Odagiri Shino yang merasa panik seketika mengingat ibunya yang memukulinya.

Senada dengan plot cerita yang penulis analisis pada halaman 16, urutan waktu pada film *Kizudarake no Akuma* memiliki pola A-B-C-D-E-F. Pola A-B-C-D-E-F ini ditentukan atas dasar sebab-akibat. Agar dapat memahami sebab-akibat pada pola A-B-C-D-E dengan mudah, penulis membagi urutan waktu menjadi tiga tahap, yaitu awal terjadinya *ijime*, selama *ijime* berlangsung, dan konfrontasi Kasai Mai dengan para *boukansha*.

Awal terjadinya *ijime*

Odagiri Shino mengaku dihadapan teman-teman kelas 1-C bahwa Kasai Mai merudungnya semasa SMP. Hal ini diakui Odagiri Shino secara histeris dihadapan teman-teman kelasnya, namun ketika dikonfrontasi oleh Kasai Mai, sikap histeris Odagiri Shino hilang dan digantikan dengan sikap dingin. Odagiri Shino bahkan berpura-pura dipukul oleh Kasai Mai. Sejak itu, Kasai Mai terkenal sebagai perundung. Keterangan waktu tersebut dapat dijelaskan pada adegan berikut:



Gambar 12. Odagiri Shino menceritakan masa lalu (00:11:36)

小田切：無理...やっぱり無理...

さかえ：どうしたの？

小田切：あたし...中学の時...葛西さんたちに...いじめでしたの！

Odagiri：Tidak sanggup... Memang tidak sanggup...

Sakae：Kenapa?

Odagiri : Aku... waktu SMP... oleh Kasai dan teman-temannya... dirundung!
 (Kizudarake no Akuma, 00:11:36)

Gambar 12 menunjukkan ketika Odagiri Shino dengan histeris memberitahu teman-teman kelas bahwa ia dulu dirundung oleh Kasai Mai dan teman-temannya. Odagiri Shino lalu berlari ke luar kelas. Kasai Mai menyanggah pengakuan Odagiri Shino lalu pergi menyusulnya.



Gambar 13. Odagiri Shino dikonfrontasi Kasai Mai (00:14:58,00:15:20)

小田切 : あんたの仲間ここにはいないよ、葛西さん。がんばってね。
 ははは。
 さかえ : 詩乃?
 小田切 : 痛い!葛西さんやめて!
 Odagiri : Kamu tidak punya teman disini, Kasai. Semangat ya. Ha ha ha.
 Sakae : Shino?
 Odagiri : Sakit! Hentikan Kasai!

(Kizudarake no Akuma, 00:14:58-00:15:20)

Gambar 13 menunjukkan adegan dimana Kasai Mai berhasil menyusul Odagiri Shino dan mengkonfrontasinya. Kasai Mai menyanggah dan berkata bahwa yang merundung Odagiri Shino bukanlah dia melainkan temn-temannya. Odagiri Shino lalu mengolok-olok Kasai Mai. Dan ketika karakter pendukung yang bernama Sakae Chikako datang mencari Odagiri Shino, Odagiri Shino justru berpura-pura seperti telah dipukul oleh Kasai Mai.



Gambar 14. Fujitsuka Yuria dan Natori Shizuka membicarakan Kasai Mai (00:18:20)

なとり : ああ、そうか。東京のいじめっ子だ。

Natori : Oh, benar. Perundung dari Tokyo.

(*Kizudarake no Akuma*, 00:18:20)

Gambar 14 menunjukkan adegan dimana karakter pendukung bernama Natori Shizuku kembali bersekolah setelah absen karena sakit. Fujitsuka Yuria menunjukkan Kasai Mai kepada Natori Shizuku. Setelah Natori Shizuku mengetahui bahwa Kasai Mai seorang perundung, Natori Shizuku lalu menuangkan isi botol mineral di atas kepala Kasai Mai.

Selama *Ijime* berlangsung

Selama Kasai Mai dirundung, teman sekelasnya tidak ada yang membantu. Ia diceburkan kepalanya ke dalam toilet, dicoret wajah oleh Fujitsuka Yuria dan kelompoknya, dikunci dalam gudang peralatan, dan lain sebagainya. Saat-saat inilah beberapa *boukansha* muncul. Mulai dari murid hingga guru mengabaikan *ijime* yang dialami Kasai Mai. Urutan waktu tersebut dapat dijelaskan melalui adegan berikut:



Gambar 15. Kasai Mai di toilet (00:31:40) Gambar 16. Wajah Kasai Mai dicoret (00:33:45)

Konfrontasi Kasai Mai dengan para *boukansha*

Urutan waktu ini dimulai setelah karakter utama pertama bertemu dengan teman-temannya dari Tokyo. Kasai Mai mendapat semangat baru lalu mulai menyusun rencana untuk menghadapi para perundungnya dan membongkar kebenaran. Pada akhirnya ia mengatakan bahwa yang paling salah merupakan mereka-mereka yang hanya menjadi *boukansha*. Urutan waktu ini dapat dijelaskan melalui dialog berikut:

葛西 : 私は絶対に許さない。私は...自分も...お前ら傍観者も...絶対に許さない!

Kasai : Aku sungguh tidak akan memaafkan. Aku... baik diriku... baik kalian pengamat... sungguh tidak akan kumaafkan!

(*Kizudarake no Akuma*, 01:32:27)

3.1.3.4 Durasi Waktu

Pratista (2017:69) membagi durasi waktu menjadi dua, yaitu durasi film dan durasi cerita. Durasi film merupakan rentang waktu film dari mulainya film hingga akhir film. Berdasarkan Japanese Film Database (JFDB) yang diakses pada <https://jfdb.jp/>, durasi film *Kizudarake no Akuma* sepanjang 97 menit.

Durasi cerita merupakan rentang waktu cerita berlangsung. Dalam film ini, durasi waktu cerita film berlangsung lebih dari enam bulan. Film ini dibuka dengan adegan Odagiri Shino yang sedang dirundung ketika masih SMP, disusul dengan adegan Kasai Mai yang pindah sekolah ke SMA Minami pada bulan September 2016, dan ditutup saat karakter utama Kasai Mai mengkonfrontasi kelasnya pada bulan Oktober tahun 2016.

Tahun ajaran baru di Jepang dimulai pada musim semi di bulan April. Jarak antara April hingga Oktober adalah enam bulan. Namun karena film ini dibuka dengan adegan ketika karakter utama masih SMP, maka dapat disimpulkan bahwa durasi cerita film ini lebih dari enam bulan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adegan berikut ini:



Gambar 17. Adegan pembuka (00:02:14)



Gambar 18. *Banner* menunjukkan tahun (00:41:03)

Gambar 17 menunjukkan adegan pembuka di mana seorang siswa dirundung oleh teman-temannya. Adegan ini belum memperlihatkan karakter utama Kasai Mai, namun adegan ini menunjukkan seorang karakter bernama Kumura Shino. Seiring berjalannya film, diketahui bahwa Kumura Shino merupakan nama Odagiri Shino sebelum ia berganti nama. Gambar 18 merupakan

adegan yang menunjukkan *banner* festival sekolah yang bertuliskan tahun 2016.

Hal ini menunjukkan bahwa latar waktu pada film ini merupakan tahun 2016.



Gambar 19. Hari pertama Kasai Mai pindah sekolah (00:08:21) Gambar 20. Gambar yang diperbesar (00:08:21)

Kelas di Jepang pada umumnya selalu menuliskan tanggal dan hari di sebelah kanan papan tulis. Gambar 19 menunjukkan adegan karakter utama pertama Kasai Mai yang baru pertama kali masuk ke kelas 1-C di SMA Minami dan terlihat di sebelah kanan papan tulis yang berada di belakang karakter utama Kasai Mai, tertulis “9月12日” yang berarti 12 September. Gambar 20 merupakan gambar yang diperbesar dari Gambar 19.



Gambar 21. Siswa-siswa kelas 1-C (01:28:45)

Sama halnya dengan Gambar 19, Gambar 21 juga menunjukkan papan tulis di belakang beberapa siswa kelas 1-C. Pada papan tulis ini, terlihat tulisan

“10月20日” yang berarti 20 Oktober. Adegan ini merupakan adegan terakhir film *Kizudarake no Akuma*.

3.1.3.3 Frekuensi Waktu

Menurut Pratista (2017:70), frekuensi waktu merupakan adegan yang telah lalu namun muncul kembali dengan tujuan untuk memperjelas motif cerita. Pada film ini, terdapat beberapa adegan yang diulang kembali. Adegan-adegan tersebut yaitu:

Adegan *ijime* Odagiri Shino ketika SMP



Gambar 22. Adegan pertama (00:13:15)



Gambar 23. Adegan kedua (00:32:31)

Adegan *ijime* ini muncul kembali sebanyak dua kali. Adegan pertama (Gambar 22) muncul pada adegan dimana Kasai Mai menkonfrontasi Odagiri Shino. Pada adegan ini, memperlihatkan adegan yang sama hanya dengan tambahan karakter Kasai Mai yang hanya memandangi ketika Odagiri Shino sedang dirundung. Adegan kedua (Gambar 23) muncul ketika Odagiri Shino mengalami *panic attack* atau serangan panik akibat mengingat masa ketika ia dirundung setelah melihat Kasai Mai dimasukkan kepalanya ke toilet oleh Fujitsuka Yuria dan gerombolannya. Karena adegan kedua ini, penonton dapat

mengetahui bahwa Odagiri Shino sangat trauma akan *ijime* yang dialaminya sampai harus minum beberapa obat.

Percakapan Pertama Kasai Mai dengan Odagiri Shino

Ketika Kasai Mai pertama pindah ke SMA Minami, Odagiri Shino dimintai oleh wali kelas untuk membantu Kasai Mai. Kasai Mai tidak ingat dengan Odagiri Shino, namun tidak dengan Odagiri Shino. Odagiri Shino lalu menanyakan apakah di sekolahnya Kasai Mai yang dulu juga terdapat *ijime*. Kasai Mai menjawab bahwa dimana-mana pasti ada *ijime*, dan disekolah sebelumnya *ijime* yang ada tidak terlalu parah (Gambar 24). Adegan ini muncul kembali pada menit ke 00:14:01 ketika Kasai Mai mengkonfrontasi Odagiri Shino.



Gambar 24. Adegan sebelumnya (00:07:29)

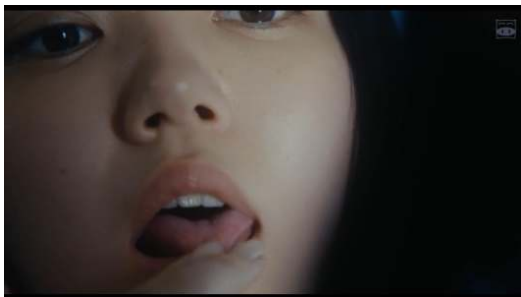


Gambar 25. Adegan terbaru (00:14:01)

Pengulangan adegan ini adalah untuk menunjukkan dan menekankan bagaimana Odagiri Shino merasa tentang *ijime* yang dialaminya. Odagiri Shino mengulangi perkataan Kasai Mai tentang *ijime* yang dianggapnya tidak terlalu parah padahal untuk Odagiri Shino saat itu serasa seperti di neraka. Adegan ini diulang sama persis seperti adegan sebelumnya, hanya saja ditambahi dengan tertulisnya dialog milik karakter utama Kasai Mai.

Video Kompilasi Ijime yang dialami Kasai Mai

Untuk membongkar sifat asli Odagiri Shino, Kasai Mai membuat dan menyebarkan video yang berisi *ijime* yang dilakukan oleh Odagiri Shino. Adegan-adegan yang ada di dalam video tersebut merupakan adegan-adegan lalu, hanya saja ditambahi dengan sudut pengambilan gambar yang berbeda yaitu melalui lensa kamera telepon genggam. Terdapat tiga adegan dalam video tersebut.



Gambar 26. Adegan konfrontasi sebelumnya
(00:14:10)



Gambar 27. Adegan konfrontasi terbaru
(01:25:19)

Adegan pertama merupakan ketika Kasai Mai pertama kali mengkonfrontasi Odagiri Shino. Untuk adegan pertama ini sama persis seperti adegan sebelumnya, namun terdapat tambahan Kasai Mai yang diam-diam mengambil telepon genggamnya. Adegan ini ditunjukkan guna memperlihatkan penonton bahwa Kasai Mai diam-diam mulai merekam tindakan Odagiri Shino.



Gambar 28. Adegan awal *ijime* sebelumnya
(00:29:57)

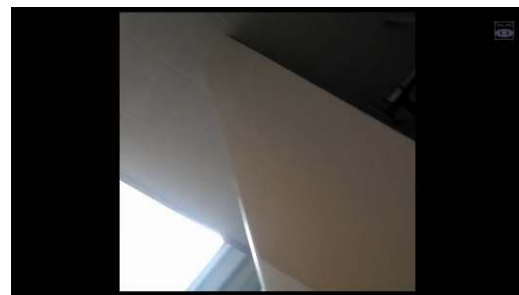


Gambar 29. Adegan awal *ijime* terbaru
(01:26:03)

Adegan kedua merupakan ketika Kasai Mai masih awal-awal dirundung dan Odagiri Shino mengatakan bahwa Kasai Mai harus lebih menderita lagi. Adegan ini sama seperti adegan sebelumnya, hanya saja dengan tambahan sudut pengambilan gambar yang berbeda.



Gambar 30. Adegan *ijime* di toilet sebelumnya (00:35:32)



Gambar 31. Adegan di toilet terbaru (01:26:18)

Adegan ketiga merupakan ketika Kasai Mai membersihkan wajahnya setelah dicoret oleh Fujitsuka Yuria. Odagiri Shino kemudian datang dan mengolok-oloknya. Odagiri Shino mengatakan bahwa Kasai Mai belum sampai pada gerbang neraka. Sama seperti adegan kedua, adegan ketiga ini merupakan adegan yang sama persis dengan adegan sebelumnya hanya saja dengan tambahan sudut pengambilan gambar yang berbeda.

3.1.3 Elemen Pokok Naratif

3.1.3.1 Pelaku Cerita

Pada film ini terdapat kurang lebih 22 pelaku cerita. Namun seperti yang sudah disampaikan pada ruang lingkup penelitian ini, penulis hanya meneliti tiga karakter yang memiliki relevansi terhadap judul penelitian. Tiga karakter tersebut adalah Kasai Mai, Ōseto Midori, dan Ichikawa Naoji. Walaupun memiliki peran

yang penting dalam plot cerita, karakter pendukung Odagiri Shino tidak akan penulis analisis karena karakter tersebut tidak memiliki relevansi terhadap judul penelitian.

Kasai Mai

Kasai Mai merupakan karakter utama pada film ini. Menurut Pratista (2008:43), karakter utama merupakan karakter yang menjalankan alur cerita film dari awal film hingga akhir film. Pada awal film, Kasai Mai menunjukkan sifat pembohongnya dengan cara memuji rambut siswa bernama Fujitsuka Yuria walaupun dalam hatinya dia menjelek-jelekkkan pilihan warna rambut tersebut. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan dialog:

葛西 : (考える) え?ちょっと待って...まさかこいつがトップ?は?嘘
でしょう?見るからにバカまるだしこのキャバ嬢トップなの?、近
くで見ると髪型マジでヤバイ。

葛西 : 可愛いね...髪...

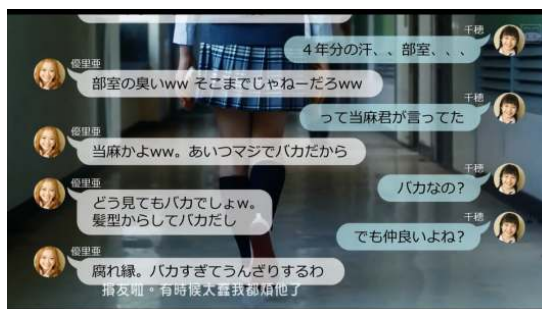
Kasai : (Membatin) Eh? Tunggu sebentar... jangan bilang dia adalah siswi *top*?
Hah? Bohong kan ya? Dan, gaya rambut sangat buruk ketika dilihat dari dekat.

Kasai : Cantiknya... rambutmu...

(*Kizudarake no Akuma*, 00:11:36)

Pada adegan ini, Kasai Mai membohongi Fujitsua Yuria dengan harapan mendapatkan teman yang berkuasa di sekolah baru. Fujitsuka Yuria pada awalnya tertipu dan mengajak Kasai Mai untuk makan siang bersama, namun setelah karakter pendukung lain bernama Odagiri Shino berkata bahwa Kasai Mai merupakan seorang perundung, seisi kelas mulai memandang rendah Kasai Mai. Dan pada keesokan harinya, Fujitsuka Yuria mulai merundung Kasai Mai.

Selain sifat pembohong, Kasai Mai juga menunjukkan sifat licik. Hal ini dibuktikan dengan bagaimana Kasai Mai memanipulasi pesan antara dirinya dengan Fujitsuka Yuria. Manipulasi Kasai Mai ini menyebabkan kerenggangan antara Fujitsuka Yuria dengan temannya bernama Natori Shizuku. Hal ini dapat dibuktikan dengan adegan:



Gambar 32. Obrolan Fujitsuka dengan Kasai (01:05:52)

- 近藤 : この時パペットのこと言っちゃたからかな。ピギーちゃん
 藤塚 : なんて?
 近藤 : ちょっと汚れてたから洗濯してあげよっか? って
 藤塚 : うける w。だいぶ汚れてるもんね w
 近藤 : 臭いも、、
 藤塚 : 臭いもヤバイ w! あれ中学ん時からずっと持ってるし w
 近藤 : 4年分の汗、、部室、、
 藤塚 : 部室の臭い ww そこまでじゃねーだろ ww
 近藤 : って当麻君が言った
 藤塚 : 当麻かよ ww。あいつマジでバカだから
 近藤 : バカなの?
 藤塚 : どう見てもバカでしょ w。髪型からしてバカだし
 近藤 : でも仲良いよね?
 藤塚 : 腐れ縁。バカすぎてうんざりするわ
 Kondo : Apa karena waktu itu membicarakan tentang boneka ya. Si Piggy
 Fujitsuka : Membicarakan apa?
 Kondo : Aku bilang bonekanya sedikit kotor mau aku cucikan?
 Fujitsuka : Lucu w. Sangat kotor ya w
 Kondo : Bau juga,,
 Fujitsuka : Baunya juga tidak enak w! Dia selalu membawanya dari SMP w
 Kondo : Keringat 4 tahun,, Ruang klub,,
 Fujitsuka : Bau ruang klub ww menurutku tidak sampai situ ww
 Kondo : Tuma yang bilang

Fujitsuka : Touma ya ww. Karena dia sungguh bodoh.
 Kondo : Bodoh kah?
 Fujitsua : Dilihat bagaimana pun bodoh w. Dari gaya rambutnya saja bodoh
 Kondo : Tapi dia teman baik ya?
 Fujitsuka : Terpaksa. Terlalu bodoh membosankan.
 (Kizudarake no Akuma, 01:05:52)

Adegan diatas merupakan percakapan pesan antara Kasai Mai yang berpura-pura menjadi Kondo Chiho dengann Fujitsuka Yuria. Kasai Mai lalu memanipulasi pesan tersebut menjadi:



Gambar 33. Obrolan yang sudah dimanipulasi (01:09:04)

近藤千穂 : この時パペットのこと言っちゃたからかな。ピギーちゃん
 藤塚優里亜 : なんて?
 近藤千穂 : ちょっと汚れてたから洗濯してあげよっか? って
 藤塚優里亜 : うける w。だいぶ汚れてるもんね w 臭いもヤバイ w! あれ中学ん時からずっと持ってるし w あいつマジでバカだから
 近藤千穂 : バカなの?
 藤塚優里亜 : どう見てもバカでしょ w。髪型からしてバカだし
 近藤千穂 : でも仲良いよね?
 藤塚優里亜 : 腐れ縁。バカすぎてうんざりするわ
 Kondo Chiho : Apa karena waktu itu membicarakan tentang boneka ya. Si Piggy
 Fujitsuka Yuria : Membicarakan apa?
 Kondo Chiho : Aku bilang bonekanya sedikit kotor mau aku cucikan?
 Fujitsuka Yuria : Lucu w. Sangat kotor ya w Baunya juga tidak enak w! Dia selalu membawanya dari SMP w Karena dia sungguh bodoh.
 Kondo Chiho : Bodoh kah?

Fujitsuka Yuria : Dilihat bagaimana pun bodoh w. Dari gaya rambutnya saja bodoh
 Kondo Chiho : Tapi dia teman baik ya?
 Fujitsuka Yuria : Terpaksa. Terlalu bodoh membosankan.
 (Kizudarake no Akuma, 01:09:04)

Setelah sebulan lebih dirundung, Kasai Mai mulai muak dan tidak masuk kelas. Pada waktu inilah Kasai Mai bertemu dengan teman-teman lamanya ketika masih tinggal di Tokyo. Pertemuannya dengan teman-teman lama inilah yang membuat Kasai Mai berubah dan mengkonfrontasi para perundungnya. Hal ini dapat dilihat pada dialog di halaman 30.

Karakter ini pertama muncul pada menit 00:03:00. Adegan tersebut merupakan adegan dimana Kasai Mai pindah rumah bersama ibunya. Film ini tidak menjelaskan apa yang terjadi kepada ayahnya, ataupun alasan mengapa Kasai Mai dan ibunya pindah ke desa. Hal ini dibuktikan dengan monolog Kasai Mai saat menerangkan bahwa ia tak menyangka akan tinggal di desa.

葛西 : 自分が田舎に住むなんて、そうぞむしなかつた。何で分からないけど。
 Kasai : Aku tidak pernah membayangkan akan tinggal di desa. Entah apa alasannya.
 (Kizudarake no Akuma, 00:03:29)

Ōseto Midori

Karakter pendukung ini muncul pertama kali pada menit 00:05:44. Pada adegan tersebut ia menyambut karakter utama Kasai Mai yang baru pindah ke SMA Minami. Ōseto Midori merupakan guru SMA Minami yang bertanggungjawab atas kelas 1-C sebagai wali kelasnya. Ōseto Midori dapat dikatakan cukup akrab dengan beberapa muridnya. Hal ini terbukti dengan adanya

siswa bernama Fujitsuka Yuria yang memanggil Ōseto Midori dengan sebutan 「みどりちゃん」², bukan 「みどり先生」³ seperti yang seharusnya digunakan untuk menyapa guru. Seperti pada adegan:

藤塚 : みどりちゃん…後うちらであるから、大丈夫だよ。
 Fujitsuka : Midori... selanjutnya karena ada kami di sini, jadi tidak apa-apa.
 (Kizudarake no Akuma, 00:33:22)

Karakter pendukung Ōseto Midori menganggap bahwa sekolah merupakan tempat kerja yang damai. Ketika ia mendapat surat anonim yang berisikan 「1-C にイジメがあります」 atau “Ada perundungan di kelas 1-C” di atas mejanya, ia justru berkata bahwa suasana mengembalikan kertas tersebut dan membiarkan para siswa menyelesaikan masalah tersebut sendiri. Perilaku Ōseto Midori ini menunjukkan sifat acuh tak acuh.

Selain sifat acuh tak acuh, Ōseto Midori memiliki sifat bermuka dua. Hal ini terlihat pada adegan saat Kasai Mai mengkonfrontasi kelas 1-C. Ōseto Midori datang ke kelas sembari bertanya apakah para siswa baik-baik saja dengan nada bicara yang lembut seakan-akan dia peduli. Padahal ia telah mengetahui bahwa terdapat *ijime* di dalam kelasnya dan memilih untuk membiarkan para siswa mengatasi masalah tersebut sendiri. Berikut merupakan dialog Ōseto Midori ketika memasuki kelas:

大瀬戸 : 皆... ! 大丈夫?
 Ōseto : Anak-anak... ! Apakah kalian baik-baik saja?

² *Chan* merupakan honorifik pada nama orang yang sudah sangat akrab. Biasa digunakan untuk perempuan atau anak kecil.

³ *Sensei* secara harfiah memiliki arti guru. Namun apabila digabungkan dengan nama seseorang, maka *sensei* menjadi honorifik yang biasa digunakan untuk guru atau dokter.

(*Kizudarake no Akuma*, 01:31:03)

Sifat terakhir yang ditunjukkan oleh Ōseto Midori merupakan sifat egois. Ketika ditanyai oleh guru yang bertugas mengenai apa arti sekolah bagi Ōseto Midori, Ōseto Midori menjawab bahwa sekolah merupakan tempat kerja yang tenang. Berikut dialog yang menunjukkan sifat egois Ōseto Midori:

保健室の先生 : 学校って何だと思います？
 大瀬戸 : 平和な職場です。
 Guru UKS : Apa arti sekolah menurutmu?
 Ōseto : Tempat bekerja yang tenang.

(*Kizudarake no Akuma*, 01:24:02)

Sekolah merupakan tempat seseorang mendapat atau mengajarkan ilmu. Hal ini berarti bahwa sekolah bukan hanya tempat untuk bekerja. Ōseto Midori hanya memikirkan posisinya sebagai guru, tanpa mempertimbangkan posisi siswa-siswanya. Maka, jawaban Ōseto Midori dapat dikatakan sebagai egois.

Ichikawa Naoji

Ichikawa Naoji merupakan salah satu guru yang mengajar di SMA Minami. Karakter ini memiliki sifat bermuka dua. Pada awal cerita, dia terlihat ramah, meminta karakter pendukung Ōseto Midori untuk tidak pernah sungkan kepadanya apabila terjadi sesuatu. Namun, suatu ketika, saat *bunkasai*⁴ sedang berlangsung, dia mengetahui bahwa terdapat seorang siswa yang dikunci di dalam ruang penyimpanan alat olahraga. Tapi dia tidak melakukan apapun. Hanya menatap pintu tersebut lalu pergi. Ketika video *ijime* karakter utama Kasai Mai

⁴ *Bunkasai* merupakan festival tahunan yang biasa diselenggarakan oleh sekolah-sekolah di Jepang.

tersebar, ia terlihat memberi penilaian negatif. Hal ini terlihat dari raut wajah pada adegan dibawah ini:



Gambar 34. Adegan terakhir Ichikawa Naoji (01:27:35)

市川 : 大瀬戸先生...これて...
Ichikawa : Bu Ōseto... ini...

(*Kizudarake no Akuma*, 01:27:35)

Karakter pendukung ini memang tidak mendapat banyak adegan. Ichikawa Naoji hanya muncul sebanyak lima kali. Ia muncul pertama pada menit ke 00:06:56, adegan dimana Kasai Mai pertama masuk ke SMA Minami. Lalu ia muncul ketika Kasai Mai dikunci di gudang peralatan. Kemudian ia muncul kembali di ruang guru ketika festival sekolah selesai. Selanjutnya ia terlihat sedang mengajarkan pelajaran ilmu sosial (*social studies*). Terakhir, Ichikawa Naoji ini muncul ketika para guru melihat video *ijime* yang dibagikan oleh Kasai Mai.

3.1.3.2 Permasalahan dan Konflik

Menurut Pratista (2008:44), permasalahan merupakan halangan yang dihadirkan oleh karakter antagonis yang harus dihadapi oleh karakter protagonis. Dalam film *Kizudarake no Akuma*, terdapat dua permasalahan. Permasalahan

pertama menimbulkan dua konflik, sedangkan permasalahan kedua menimbulkan satu konflik.

Permasalahan pertama pada film ini mulai muncul ketika karakter pendukung Odagiri Shino memberitahu kelasnya bahwa karakter utama Kasai Mai merundungnya ketika SMP. Kasai Mai lalu mengkonfrontasi Odagiri Shino karena ia merasa tidak pernah merundung Odagiri Shino. Kasai Mai berargumen bahwa yang merundung Odagiri Shino merupakan teman-temannya. Namun Odagiri Shino memiliki pendapat bahwa diam saja saat orang lain dirundung merupakan sebuah bentuk *ijime*.

Permasalahan ini menimbulkan dua konflik. Konflik pertama adalah Kasai Mai yang menjadi korban *ijime* oleh Fujitsuka Yuria dan gerombolannya. Kasai Mai pertama dirundung oleh Natori Shizuku yang menuangkan isi botol air mineral ke atas kepala Kasai Mai. Natori Shizuku menuang air ke atas kepala Kasai Mai dengan maksud agar Kasai Mai tahu bagaimana perasaan korban *ijime*. Hal itu dibuktikan dengan dialog Natori Shizuku di bawah ini:

名取 : 少し分かったかな。イジメられるの気持ち。ちょっと！どこ行くの？ちゃんと分かったの？
Natori : Sudah tahu belum ya. Rasanya dirundung. Tunggu! Mau kemana? Beneran sudah tahu kah?

(*Kizudarake no Akuma*, 00:18:36)

Konflik kedua merupakan Kasai Mai dijauhi oleh seisi kelas 1-C. Selama Kasai Mai dirundung, tidak ada satupun dari siswa kelas 1-C yang membantunya. Tidak ada yang mau berteman dengan Kasai Mai. Bahkan ketika Kasai Mai mencoba mendekati ketua kelas, ketua kelas justru menanyakan apa untungnya

bagi ketua kelas apabila berteman dengan Kasai Mai. Hal ini terbukti dengan dialog ketua kelas yang mengatakan:

学級委員長 : 友達にならないよ。だって菅家ないし。葛西さんと仲良くして、私にメリットある？
 Ketua Kelas : Aku tidak akan menjadi temanmu. Karena aku tidak ada hubungannya. Apakah ada untungnya buatku apabila dekat denganmu?

(*Kizudarake no Akuma*, 00:28:53)

Permasalahan kedua adalah para guru yang mengabaikan *ijime* yang dialami Kasai Mai, khususnya guru yang berperan sebagai wali kelas 1-C. Ketika wali kelas 1-C yang bernama Ōseto Midori mendapatkan surat anonim yang isinya memberitahu bahwa terdapat *ijime* di kelasnya, namun ia justru mengembalikan surat tersebut. Hal ini membuat keributan di kelas dan Kasai Mai mengaku bahwa ia yang mengirim surat tersebut walaupun sebenarnya bukan Kasai Mai. Pemasalahan ini menimbulkan konflik berupa Fujitsuka Yuria yang menuangkan tinta hitam di kepala Kasai Mai.

3.1.3.3 Tujuan

Pratista (2008:44) mengatakan bahwa setiap karakter utama memiliki tujuan yang ingin dicapai. Pada penelitian ini, penulis hanya menganalisis tujuan karakter yang memiliki relevansi terhadap judul penelitian, oleh sebab itu penulis hanya menganalisis tujuan karakter utama Kasai Mai. Tujuan karakter utama Kasai Mai yang tergambar pada film ini tidak muncul sejak awal. Hal ini dibuktikan dengan kepasrahan Kasai Mai selama ia dirundung. Tujuan Kasai Mai

tersebut muncul di tengah film tepatnya setelah adegan Kasai Mai mengungkapkan isi hati kepada temannya. Tujuan yang ingin dicapai oleh Kasai Mai adalah membalas *ijime* yang diterimanya, mengungkapkan sifat buruk Odagiri Shino yang merundungnya di belakang teman-teman kelasnya serta menyadarkan bahwa para siswa kelas 1-C menjadi *boukansha* sama saja seperti menjadi perundung.

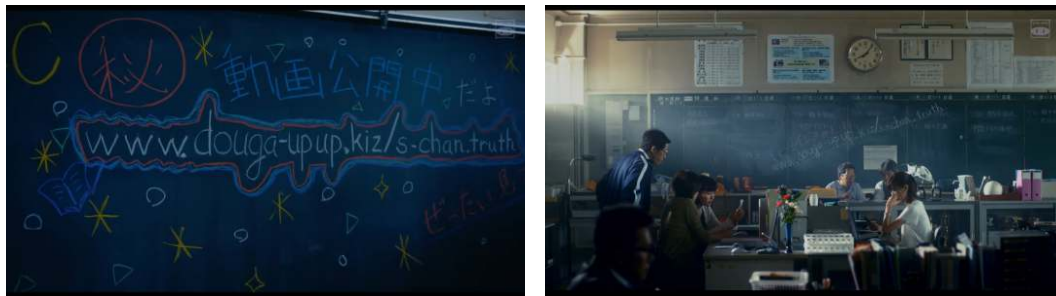
Tujuan pertama Kasai Mai yaitu membalas *ijime* yang diterimanya, dilakukan Kasai Mai dengan cara mengadu domba dua teman bernama Fujitsuka Yuria dan Natori Shizuka yang sering merundungnya. Kasai Mai mengadu domba dengan cara berpura-pura menjadi orang lain dan mengirim pesan ke Fujitsuka Yuria. Pesan tersebut lalu dimanipulasi oleh Kasai Mai lalu ditunjukkan kepada Natori Shizuka.

Pada adegan tersebut, Kasai Mai meminjam identitas teman sekelasnya yang bernama Kondo Chiho untuk mengirim pesan kepada Fujitsuka Yuria. Kasai Mai berpura-pura menjadi Kondo Chiho dan menanyakan tentang Natori Shizuka. Kasai Mai dan Fujitsuka Yuria membicarakan Natori Shizuka, boneka kesayangannya, dan teman sekelas lainnya yang bernama Touma. Adegan ini dapat dilihat di halaman 51.

Setelah meminjam identitas Kondo Chiho, Kasai Mai memanipulasi pesan tersebut. Ia menghapuskan beberapa pesannya juga beberapa pesan dari Fujitsuka Yuria. Hal ini dilakukannya dengan harapan pesan antara mereka terlihat

seperti Fujitsuka Yuria sedang menjelek-jelekan Natori Shizuka. Bukti adegan ini dapat dilihat pada halaman 53.

Tujuan karakter utama kedua adalah membongkar perilaku Odagiri Shino. Hal ini dilakukannya dengan cara membuat video kompilasi ketika ia sedang dirundung oleh Odagiri Shino. Setelah selesai dibuat Kasai Mai membagikan tautan video tersebut. Kasai Mai menuliskan tautan tersebut di papan tulis kelas 1-C dan di papan tulis rung guru.



Gambar 35. Tautan yang disebar (01:26:29,01:27:21)

Tujuan terakhir Kasai Mai merupakan menyadarkan para siswa kelas 1-C bahwa menjadi *boukansha* sama seperti menjadi perundung. Dari awal perundungan Kasai Mai, ia hanya dirundung oleh Odagiri Shino dan Fujitsuka Yuria beserta gerombolannya. Para siswa yang lain hanya diam dan mengguncing Kasai Mai di belakangnya. Pada akhir film Kasai Mai lalu mengkonfrontasi kelas 1-C dengan tujuan agar mereka sadar bahwa menjadi *boukansha* merupakan hal yang salah.

3.1.4 *Mise-en-scene*

3.1.4.1 *Setting* (Latar)

Setting menurut Pratista (2017:98) merupakan seluruh latar sekaligus properti-properti di dalamnya. Salah satu elemen utama yang sangat mendukung spek naratif sebuah film merupakan *setting*. Hal ini dikarenakan *setting* dapat berfungsi sebagai petunjuk ruang dan waktu serta mampu membangun *mood* adegan. Dalam film *Kizudarake no Akuma*, kedua fungsi tersebut dapat dibuktikan dengan beberapa adegan berikut ini.

Fungsi *setting* sebagai petunjuk ruang dan waktu



Gambar 36. Papan nama SMA Minami
(00:04:24)

Sebagian besar latar film ini bertempat di SMA Minami. SMA Minami ini diketahui bertempat di prefektur Tochigi. Seperti SMA lainnya, SMA Minami memiliki kolam renang, aula, gudang peralatan, dan lain-lain.



Gambar 37. Tampak depan kelas 1-C
(00:12:15)



Gambar 38. Tampak belakang kelas 1-C
(00:16:15)

Karakter utama dan karakter-karakter pendukung sering terlihat berada di kelas 1-C. Properti-properti yang terdapat pada *set* kelas 1-C merupakan properti-properti yang biasa ditemui di dalam kelas, seperti meja-kursi, papan tulis. Papan tulis yang berada di depan kelas terdapat tulisan tanggal pada sisi kanannya. Namun di dalam kelas ini tidak terdapat adanya jam dinding. Berbeda dengan *set* ruang guru. Dalam *set* ruang guru, terdapat jam dinding. Di papan tulis guru juga terdapat tulisan jadwal guru selama seminggu.



Gambar 39. Ruang guru SMA Minami (00:51:37)

Ruang guru pada Gambar 39 memiliki tata cahaya yang lebih redup dibandingkan dengan ruang guru pada Gambar 5 di halaman 35. Hal ini menegaskan fungsi *setting* sebagai petunjuk waktu sebab latar waktu pada adegan ini adalah malam hari.

Fungsi *setting* sebagai pembangun *mood* adegan

Fungsi *setting* sebagai pembangun *mood* adegan berkaitan erat dengan tata cahaya (Pratista, 2017:102). Dalam film *Kizudarake no Akuma* sendiri terdapat beberapa adegan yang sangat bergantung pada tata cahaya untuk menyatakan suasana. Adegan tersebut antara lain:



Gambar 40. Kelas 1-C yang gelap (00:16:03)

Gambar 40 ini menunjukkan suasana *setting* gelap. Cahaya yang terdapat dalam adegan ini minim sekali sehingga membuat tengah ruangan gelap. Dalam adegan ini, seluruh siswa kecuali Kasai Mai berdiri. Adegan ini muncul setelah Odagiri Shino mengatakan kepada kelas 1-C bahwa dulu ia dirundung oleh Kasai Mai. Hal ini menunjukkan awal dari pengucilan Kasai Mai.



Gambar 41. Lorong depan kelas 1-C (00:34:36)

Adegan yang terdapat pada Gambar 39 ini merupakan adegan dimana Ōseto Midori melihat Kasai Mai dirundung dan memilih untuk mengabaikannya. Adegan ini menunjukkan *setting* suasana gelap. *Setting* ini digunakan untuk memberi penekanan terhadap suasana dingin atas pilihan Ōseto Midori.



Gambar 42. Depan gudang peralatan (00:45:54)

Sama halnya dengan adegan pada Gambar 41, Gambar 42 menunjukkan Ichikawa Naoji yang mengetahui adanya siswa yang dirundung, namun memilih untuk tidak ikut campur. Tidak terdapat sumber cahaya yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa *setting* pada adegan ini merupakan *setting* suasana gelap. *Setting* ini digunakan dengan tujuan menekankan suasana dingin atas pengabaian Ichikawa Naoji.

3.1.4.2 Kostum dan Tata Rias

Menurut Pratista (2017:104,108) kostum merupakan segala sesuatu yang dikenakan oleh pemain, baik pakaian sampai aksesoris, sedangkan tata rias merupakan hal yang lazim di dalam film agar wajah pemain sesuai dengan tuntutan cerita film. Karena film *Kizudarake no Akuma* ini berlatar di sekolah, maka kostum yang sering digunakan merupakan seragam sekolah yang dikenakan oleh para siswa. Untuk para guru menggunakan pakaian biasa namun rapi. Khusus

untuk guru Ichikawa Naoji, ia terlihat selalu menggunakan jaket olahraga. Namun sepanjang film, Ichikawa Naoji tidak terlihat mengajar mata pelajaran olahraga tapi mengajar mata pelajaran ilmu sosial (*social studies*).

Tata rias dalam film ini juga menunjukkan bagaimana pentingnya penampilan dimata para guru. Hal ini terlihat ketika para guru sedang memperbincangkan penampilan Kasai Mai pada foto data siswa. Dalam foto ini, rambut Kasai Mai diwarnai dengan warna jingga. Hal ini membuat salah satu guru berkata bahwa ia memiliki prasangka buruk terhadap Kasai Mai saat melihat fotonya. Namun ketika melihat Kasai Mai yang saat itu berambut hitam secara langsung, guru tersebut setuju apabila Kasai Mai terlihat seperti gadis yang baik. Hal ini terbukti dengan dialog:



Gambar 43. Data Kasai Mai (00:07:09)

先生 A : なんだ...あかいいこそじゃない...転校生。

大瀬戸 : はい。安心しました。

先生 B : 写真で見た時はヤバイくるな思っただけど。

先生 A : 本当これ。

Guru A : Apaan ini... terlihat seperti anak yang baik ya.. si murid pindahan.

Ōseto : Iya. Lega deh.

Guru B : Saya berprasangka buruk ketika melihat fotonya.

Guru A : Benar deh.

(*Kizudarake no Akuma*, 00:06:42)

3.1.4 Suara

Dalam film *Kizudarake no Akuma*, terdapat beberapa musik yang terdengar dalam beberapa adegan. Baik musik tersebut berbentuk ilustrasi musik atau pun lagu. Penelitian ini hanya menganalisis ilustrasi musik pada adegan di bawah ini, sebab adegan tersebut memiliki relevansi terhadap bagaimana kepasifan guru digambarkan.

Dalam film ini terdapat adegan dimana Kasai Mai mengkonfrontasi kelas 1-C tentang tindakan mereka sebagai *boukansha*. Setelah Kasai Mai selesai menceramahi kelas 1-C, semua orang terlihat jatuh satu per satu (Gambar 44). Adegan ini diiringi dengan alunan musik berjudul *Pomp and Circumstances* karya Edward Elgar.



Gambar 44. Jatuh satu per satu (01:33:28)

Pomp and Circumstances merupakan musik orchestra karya Edward Elgar yang dikarangnya pada tahun 1901. Edward Elgar menciptakan *Pomp and Circumstances* menggunakan peperang sebagai temanya. Musik tersebut kemudian dimainkan saat penobatan Raja Edward VII (berdasarkan situs daring <https://elgar.org/>). Berdasarkan penjelasan mengenai musik tersebut, penulis

menginterpretasikan adegan ini sebagai adegan momen kemenangan yang dirasakan Kasai Mai setelah mengkonfrontasi kelas 1-C.

Menurut Pratista, musik tema merupakan musik yang dihasilkan oleh seorang komposer untuk suatu film tertentu (dapat dilihat kembali pada halaman 21). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa *Pomp and Circumstances* bukanlah musikk tema untuk film *Kizudarake no Akuma*, sebab *Pomp and Circumstances* tidak diciptakan untuk film tersebut.

3.2 Gambaran Kepasifan Guru dalam *Kizudarake no Akuma*

Untuk membahas gambaran kepasifan guru dalam film *Kizudarake no Akuma*, maka sebelumnya penulis mengantarkan gambaran *ijime* dalam film *Kizudarake no Akuma* dan gambaran *boukansha* dalam film *Kizudarake no Akuma*.

3.2.1 Gambaran *Ijime*

Penjelasan mengenai konsep *ijime* dapat dilihat kembali pada halaman 23. Sesuai dengan objek formal penelitian yaitu gambaran kepasifan guru dalam menindaklanjuti *ijime* yang dialami karakter utama Kasai Mai, maka penulis menguraikan dan membandingkan terlebih dahulu seperti apa saja *ijime* yang terdapat dalam film *Kizudarake no Akuma* dan seperti apa saja *ijime* yang terdapat pada kehidupan nyata.

3.2.1.1 *Ijime* dalam *Kizudarake no Akuma*

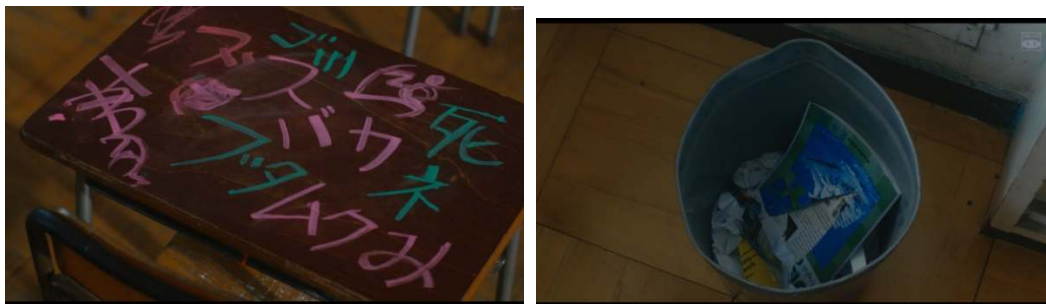
Film *Kizudarake no Akuma* memiliki cerita mengenai siswa SMA yang dirundung. Dalam film ini, penulis menghitung sebanyak sepuluh bentuk *ijime* tersurat dan satu bentuk *ijime* tersirat. Penulis membedakan kategori tersebut karena satu bentuk *ijime* tersirat tersebut merupakan pesan moral utama yang ingin disampaikan film *Kizudarake no Akuma* (dapat dilihat kembali pada halaman 31). *Ijime* tersirat tersebut merupakan perilaku mengamati korban *ijime* dan hanya menjadi *boukansha*. Untuk lebih jauh, pembahasan mengenai *boukansha* dalam film ini akan disampaikan pada poin gambaran *boukansha* dalam *Kizudarake no Akuma* setelah poin *ijime* ini.

Ijime yang tersurat dalam film *Kizudarake no Akuma* terdapat sepuluh bentuk yang sebagian besar didalangi oleh Fujitsuka Yuria dan ditujukan kepada Kasai Mai. *Ijime* yang pertama merupakan dimasukkannya kepala karakter Odagiri Shino ke dalam toilet. Dalam adegan ini, tiga teman karakter utama Kasai Mai memasukkan kepala Odagiri Shino berkali-kali dan memfotonya. Adegan ini diiringi musik berirama ceria, seakan-akan menunjukkan kesenangan para perundung dalam *ijime* yang mereka lakukan. Adegan ini dapat dilihat pada Gambar 5 pada halaman 36.



Gambar 45. Natori Shizuku menuang air (00:18:32)

Gambar 45 menunjukkan adegan bentuk *ijime* yang kedua yang merupakan tindakan *ijime* dimana karakter Natori Shizuku menuangkan isi botol air mineral ke atas kepala Kasai Mai. Adegan ini merupakan adegan dimana Kasai Mai dan Natori Shizuku bertemu untuk pertama kalinya. Natori Shizuku menuang air diatas kepala Kasai Mai setelah ia diberitahu oleh Fujitsuka Yuria bahwa Kasai Mai merupakan seorang perundung.



Gambar 46. Meja dan buku milik Kasai Mai (00:21:11,00:21:40)

Bentuk *ijime* ketiga merupakan ketika meja dan buku Kasai Mai dikotorkan dan dirusak oleh Fujitsuka Yuria. Meja milik Kasai Mai terlihat terdapat tulisan-tulisan yang mengolok-olok Kasai Mai. Tulisan tersebut antara lain 「死ネ」 yang berarti “Matilah”, 「ブタ」 yang berarti “Babi”, dan 「バカ」

yang berarti “Bodoh”. Buku milik Kasai Mai pun terlihat sobek dan dibuang. Gambar 46 menjelaskan adegan tersebut.

Bentuk *ijime* keempat adalah saat wajah Kasai Mai dicoret oleh Fujitsuka Yuria. Pada adegan ini, para siswa kelas 1-C sedang menyiapkan barang-barang untuk *bunkasai*. Ketika Ōseto Midori selaku wali kelas 1-C pergi, Fujitsuka Yuria dan gerombolannya mencoret wajah Kasai Mai menggunakan cat berwarna merah. Adegan ini dapat dilihat pada Gambar 16 di halaman 43.



Gambar 47. Cacing di atas baju Kasai Mai (00:40:40)

Gambar 47 menunjukkan adegan bentuk *ijime* yang kelima yaitu ketika seragam milik Kasai Mai diberi banyak cacing. Fujitsuka Yuria dan gerombolannya menyiapkan seragam ini untuk Kasai Mai. Kasai Mai kaget melihat cacing-cacing tersebut, namun teman-teman kelas 1-C justru menertawakannya.



Gambar 48. Kasai Mai dikunci (00:43:26)

Ijime yang keenam dalam film *Kizudarake no Akuma* merupakan ketika Kasai Mai dikunci di gudang oleh Fujitsuka Yuria dan gerombolannya (Gambar 48). Adegan ini menceritakan ketika SMA Minami mengadakan *bunkasai*. Fujitsuka Yuri dan gerombolannya pergi mereka mencari-cari Kasai Mai. Ketika ketemu, Kasai Mai langsung dikunci oleh Fujitsuka Yuria dan gerombolannya.



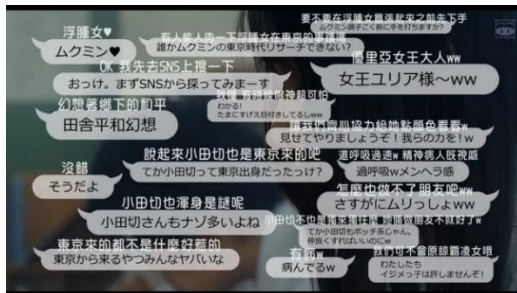
Gambar 49. Fujitsuka Yuria menuangkan tinta (01:03:06)

Gambar 49 menunjukkan bentuk *ijime* ketujuh yaitu ketika Fujitsuka Yuria yang menuangkan tinta hitam ke atas kepala Kasai Mai. Fujitsuka Yuria menuang tinta di kepala Kasai Mai karena Kasai Mai mengaku bahwa ialah yang mengirim surat anomin ke guru walaupun sebenarnya bukan Kasai Mai yang mengirimnya. Setelah menuangkan tinta hitam di kepala Kasai Mai, Fujitsuka Yuria lalu menertawakannya.



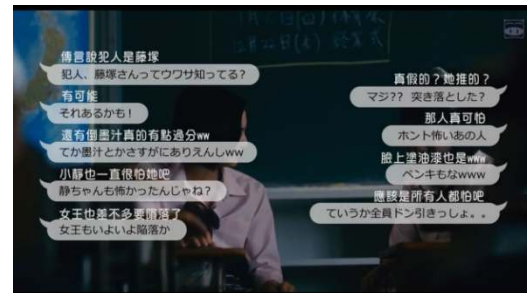
Gambar 50. Kasai Mai dijadikan target (01:15:03)

Ijime kedelapan dalam *Kizudarake no Akuma* adalah ketika Kasai Mai dijadikan target saat bermain *dodgeball* (Gambar 50). *Dodgeball* merupakan permainan bola dimana suatu tim melemparkan bola ke lawan. Dalam adegan ini karakter pendukung bernama Sakae Chikako melempar bola ke Kasai Mai dengan keras hingga membuat Kasai Mai terjatuh.



Gambar 51. Kelas 1-C membicarakan Kasai Mai Fujitsuka

(00:20:39)



Gambar 52. Kelas 1-C membicarakan

(01:19:33)

Gambar 51 dan Gambar 52 menunjukkan bentuk *ijime* kesembilan merupakan *ijime* dalam bentuk *cyberbullying* atau *ijime* dalam dunia siber. Kelas 1-C memiliki ruang obrolan untuk mengirim pesan-pesan. Dalam ruang obrolan ini, terdapat kata-kata kata yang dapat menurunkan kekuatan mental seseorang. Konsep *ijime* menjelaskan bahwa mental juga dapat disiksa. Tidak diketahui siapa pengirim pesan-pesan tersebut. Kata-kata yang terdapat pada ruang obrolan

tersebut antara lain adalah 「東京から来るやつみんなヤバイな」⁵ 「私たちいじめっ子許しませんぞ」⁶ yang ditujukan kepada Kasai Mai dan 「ホント怖いあの人」⁷ 「女王もいよいよ陥落カ」⁸ yang ditujukan kepada Fujitsuka Yuria.

Bentuk *ijime* yang terakhir merupakan *ijime* secara verbal. Terdapat banyak sekali dialog-dialog yang dikatakan dengan maksud menyakiti lawan bicara. Dalam penelitian ini, penulis hanya berfokus pada dialog-dialog yang ditujukan kepada Kasai Mai. Hal ini disebabkan Kasai Mai memiliki relevansi terhadap bagaimana kepasifan guru direpresentasikan dalam film ini. Dialog tersebut antara lain:

小田切	: 残念。まだ、まだ、まだ、まだ、まだ、まだ、まだ、まだ地獄の入り口にも到着してません。
Odagiri	: Sayang ya. Belum, belum, belum, belum, belum, belum, belum sampai ke gerbang neraka! (<i>Kizudarake no Akuma</i> , 00:35:32)

Dialog ini diucapkan Odagiri Shino setelah melihat Kasai Mai dicoret wajahnya oleh Fujitsuka Yuria. Odagiri Shino mengatakan bahwa Kasai Mai belum sampai di gerbang neraka. Maksud dari perkataan Odagiri Shino ini adalah *ijime* yang dialami oleh Kasai Mai masih belum seberapa.

名取	: 清浄お婆さんコスプレやでしょう？
藤塚	: 絶対にやっともんだね。便所コスプレ。
Natori	: <i>Cosplay</i> menjadi nenek-nenek pembersihkan?
Fujitsuka	: Benar-benar cocok ya. <i>Cosplay</i> jamban. (<i>Kizudarake no Akuma</i> , 00:40:19)

⁵ Arti: Orang yang berasal dari Tokyo itu buruk ya.

⁶ Arti: Kami tidak akan memaafkan perundung.

⁷ Arti: Orang itu sungguh menakutkan.

⁸ Arti: Sang Ratu akhirnya terjatuh.

Di adegan ini, kelas 1-C sedang bersiap-siap untuk *bunkasai*. Pada dialog ini Natori Shizuku dan Fujitsuka Yuria mengolok-olok Kasai Mai. Mereka berkata bahwa Kasai Mai sangat cocok berkostum sebagai tukang bersih-bersih yang sudah lansia.

3.2.1.2 *Ijime* pada Kehidupan Nyata

Terdapat beberapa kesamaan antara *ijime* yang terjadi pada film *Kizudarake no Akuma* dengan *ijime* yang ada di kehidupan nyata. Walaupun kejadian-kejadian ini tidak seratus persen sama, namun terdapat beberapa kemiripan. *Ijime* yang ada di kehidupan nyata cenderung lebih buruk daripada *ijime* yang ada di film *Kizudarake no Akuma*.

Kemiripan pertama adalah ketika Odagiri Shino dimasukkan kepalanya ke dalam toilet. Setelah dimasukkan, para perundung yang merundung Odagiri Shino lalu memfotonya. Kejadian ini memiliki kemiripan dengan seorang remaja di Nara. Menurut artikel *Japan Today*, pada September 2012 seorang remaja yang tidak diketahui namanya ini dirundung oleh tiga orang. Remaja ini ditelanjangi lalu difoto oleh perundungnya. Foto tersebut kemudian disebarakan kepada siswa-siswa lain (diakses pada 31 Oktober 2012 pukul 14.55 dalam situs daring <https://japantoday.com/>).

Kemiripan kedua adalah ketika Kasai Mai dipanggil 「ゴキブリ」 atau “Kecoak” oleh Odagiri Shino. *Ijime* berbentuk verbal ini memiliki kemiripan

dengan *ijime* yang menimpa seorang siswa di Niigata. Siswa ini merupakan pengungsi yang berasal dari Fukushima. Menurut artikel *Japan Times*, nama siswa ini ditambahi dengan kata “kuman” oleh para perundungnya (diakses pada 2 Desember 2016 dalam situs daring <https://japantimes.jp/>).

Kemiripan ketiga adalah *cyberbullying* yang terdapat pada film *Kizudarake no Akuma*. Seperti yang sudah disampaikan penulis sebelumnya, pesan yang terdapat pada ruang obrolan kelas 1-C, tempat *cyberbullying* itu berlangsung, antara lain mengatakan bahwa semua orang Tokyo itu buruk dan Fujitsuka adalah orang yang menakutkan. Kejadian ini mirip dengan yang dialami seorang gadis berumur 14 tahun di Saitama. Menurut *Japan Today*, gadis ini mengalami *cyberbully* di internet. Para perundungnya kerap meninggalkan pesan negatif terhadapnya. Pada akhirnya, gadis ini bunuh diri (diakses pada 19 Januari 2009 pukul 16.08 dalam situs daring <https://japantoday.com/>).

Kemiripan keempat adalah ketika Kasai Mai dijadikan target dalam permainan *dodgeball*. Kasus serupa terjadi pada seorang siswa berusia sebelas tahun di Saitama pada tahun 2017. Menurut *Mainichi Japan*, siswa ini merupakan satu-satunya siswa yang selalu dipilih untuk berperan sebagai pengejar dalam permainan kejar-kejaran dengan siswa-siswa yang lain. Kejadian ini terjadi setelah siswa tersebut pindah kelas sehingga ketika wali kelas melihat siswa tersebut bermain, ia hanya berfikir bahwa siswa tersebut telah mendapatkan teman-teman baru (diakses pada 26 Oktober 2018 dalam situs daring <https://mainichijapan.jp/>).

Selain kemiripan di atas, terdapat kasus dimana tindakan *ijime* yang dilakukan memiliki kemiripan adalah ketika Fujitsuka Yuria menuangkan air dan tinta ke atas kepala Kasai Mai. Kejadian ini memiliki kemiripan dengan remaja yang berasal dari Iwate bernama Ryo Muramatsu. Menurut artikel *Japan Times*, pada tahun 2015 seorang siswa menuangkan pasir ke Ryo Muramatsu saat mereka sedang latihan untuk acara olahraga (diakses pada 9 Juli 2015 dalam situs daring <https://japantimes.jp/>).

3.2.2 Gambaran *Boukansha*

Penjelasan mengenai konsep *boukansha* dapat dilihat kembali pada halaman 24. Sama halnya dengan bagaimana *ijime* digambarkan dalam film *Kizudarake no Akuma*, penulis menguraikan dan membandingkan seperti apa saja bentuk *boukansha* yang terdapat dalam film *Kizudarake no Akuma* dan seperti apa saja bentuk *boukansha* yang terdapat pada kehidupan nyata.

3.2.2.1 *Boukansha* dalam *Kizudarake no Akuma*

Seperti yang sudah disampaikan penulis pada halaman 24, penulis menuliskan bahwa *ijime* tersirat tersebut merupakan perilaku mengamati korban *ijime* dan hanya menjadi *boukansha*. Terdapat banyak sekali adegan-adegan karakter utama Kasai Mai dirundung di depan teman-teman kelas 1-C namun tidak ada satupun yang menolong. Bahkan terdapat beberapa dari mereka yang

justru menertawakan Kasai Mai. Pada akhir film, beberapa siswa 1-C meminta maaf kepada Kasai Mai walaupun maaf yang mereka sampai kan tidak sepenuh hati (Gambar 53). Seakan-akan mereka meminta maaf agar terlihat rendah hati. Hal ini disimpulkan dari wajah dan gaya tubuh mereka yang meminta maaf.



Gambar 53. Siswa kelas 1-C meminta maaf kepada Kasai Mai (01:29:32)

- 友達 A : 葛西さん大丈夫？
 友達 B : てかさ...てか優里亜ちゃんちょっとやり過ぎだよね？
 友達 C : 小田切さんもちっと怖いしてかまい
 友達 A : 今まで本当ごめんね。こちらも何もち遣らなくて。
 Teman A : Kasai, apakah kau baik-baik saja?
 Teman B : Dan... perbuatan Yuria pun berlebihan, ya kan?
 Teman C : Menurut Odagiri juga sedikit menakutkan
 Teman A : Benar-benar minta maaf ya untuk yang selama ini. Kami tidak berbuat apa-apa.

(Kizudarake no Akuma, 01:29:33)

Pada dialog di atas beberapa siswa 1-C meminta maaf kepada Kasai Mai. Namun disela-sela meminta maaf, mereka juga mengolok-olok Fujitsuka Yuria dan Odagiri Shino. Selain adegan-adegan *boukansha* oleh kelas 1-C tersebut, terdapat empat adegan lainnya. Keempat adegan itu yaitu:



Gambar 54. Kasai Mai mengamati Odagiri Shino (00:13:23)

Adegan pertama bentuk *boukansha* ini merupakan adegan dimana karakter utama Kasai Mai mengamati seorang siswa bernama Odagiri Shino. Gambar 53 merepresentasikan ingatan Odagiri Shino dari adegan pertama yang terdapat pada film ini ketika ia dirundung. Yang membedakan adegan ini dengan adegan pertama merupakan pada adegan ini menunjukkan bahwa Kasai Mai ada di tempat *ijime* berlangsung. Kasai Mai tidak menganggap bahwa dirinya pernah merundung Odagiri Shino. Adegan ini ditunjukkan karena Odagiri Shino menganggap *ijime* yang dialaminya ada sangkut pautnya dengan Kasai Mai sebab Kasai Mai tidak membantu dan hanya melihat saja. Perilaku Kasai ini dapat dikategorikan sebagai *unconcerned bystander*, dimana Kasai Mai menjadi saksi *ijime* namun tidak merasa bertanggung jawab. Perilaku Kasai Mai tidak masuk dalam *bystander effect*. Konsep dari *bystander effect* adalah adanya saksi lain. Pada adegan ini, tidak terdapat saksi lain selain Kasai Mai.



Gambar 55. Fujita Yui melihat Kasai Mai dirundung (00:30:28)

Boukansha kedua merupakan ketika karakter pendukung bernama Fujita Yui melihat Kasai Mai dirundung oleh Odagiri Shino. Gambar 55 menunjukkan Fujita Yui hanya melihat dari jendela lalu beranjak pergi. Tidak diketahui kemana Fujita Yui pergi saat itu, namun apabila ia pergi untuk melaporkan *ijime* yang baru saja ia saksikan, maka pada adegan selanjutnya wali kelas 1-C tidak akan berkata bahwa murid pindahannya baik-baik saja. Fujita Yui dapat dikategorikan sebagai *unconcerned bystander* karena sama halnya Kasai Mai sebelumnya, Fujita Yui tidak melakukan apa-apa dan tidak merasa bertanggung jawab.

Boukansha ketiga merupakan wali kelas 1-C bernama Ōseto Midori melihat Kasai Mai dirundung oleh Fujitsuka Yuria dan gerombalanya. Ōseto Midori hanya diam dan melihat dari balik pintu kelas 1-C. Kemudian Ōseto Midori pergi begitu saja. Adegan ini dapat dilihat pada Gambar 41 di halaman 64. Perilaku Ōseto Midori dapat dikategorikan sebagai *unconcerned bystander* karena ia tidak merasa bertanggung jawab. Walaupun terdapat saksi lain dalam *ijime* ini, Ōseto Midori tidak dapat dikatakan masuk dalam fenomena *bystander effect*. Hal ini karena rasa kurang tanggung jawab yang dialami Ōseto Midori bukan terdapat karena adanya saksi-saksi lain, melainkan karena Ōseto Midori menganggap bahwa *ijime* adalah hal yang wajar dan ada dimana-mana. Hal ini dibuktikan dengan dialognya:

大瀬戸：どこかしらで問題が大きくているので普通のことでしょうね。
学生のイジメだって、当たり前どこにでもあることです。

Ōseto : Masalah adalah hal yang wajar dimanapun, bukan? Bahkan, perundungan siswa pastilah ada dimanapun.

(*Kizudarake no Akuma*, 00:43:08)

Boukansha keempat merupakan ketika seorang guru bernama Ichikawa Naoji mengetahui bahwa terdapat siswa yang dikunci di dalam gudang peralatan. Walau Kasai Mai, siswa yang terkunci, menggedor-gedor pintu, Ichikawa tetap diam saja. Sama halnya dengan Ōseto Midori, Ichikawa Naoji hanya berdiam diri lalu beranjak pergi. Adegan ini dapat dilihat pada Gambar 44 di halaman 64. Perilaku Ichikawa Naoji ini masuk dalam kategori *unconcerned bystander*, karena ia hanya berdiam diri dan tidak merasa bertanggung jawab. Sama halnya dengan Kasai Mai, Ichikawa Naoji tidak masuk dalam fenomena *bystander effect* karena tidak ada saksi lain selain dirinya sendiri.



Gambar 56. Kelas 1-C yang berjatuhan (01:33:22)

葛西 : 無関心、無関係、傍観者！お前らのせいだ私たちは毎日毎日地獄見たんだよ！

Kasai : Apatis, tidak bersangkutpaut, pengamat! Karena kalian kami melihat neraka hari demi hari!

(*Kizudarake no Akuma*, 01:32:13)

Pada akhir film, Kasai Mai menkonfrontasi kelas 1-C dan berkata bahwa mereka yang hanya mengamati dan menjadi *boukansha* juga ikut serta dalam membuat hari-hari korban *ijime* seperti melihat neraka. Kasai Mai kemudian menunjuk kepada semua orang yang berada di ruangan itu dan berkata bahwa mereka juga salah. Setelah Kasai Mai mengkonfrontasi kelas 1-C, semua orang

jatuh satu per satu (Gambar 56). Seperti yang sudah penulis sampaikan pada halaman 68, penulis menginterpretasikan adegan jatuhnya semua orang sebagai tanda bahwa mereka sadar akan kesalahan mereka dan kalah dari Kasai Mai.

3.2.2.2 *Boukansha* pada Kehidupan Nyata

Sama seperti di film *Kizudarake no Akuma*, terdapat kasus dimana teman sekolah melihat adanya *ijime* namun tidak bertindak. Dalam film ini, teman kelas Kasai Mai tidak ada yang menolongnya ketika ia dirundung oleh Fujitsuka Yuria dan gerombolannya. Di kehidupan nyata, terdapat kasus *ijime* di Otsu yang disaksikan oleh lebih dari 60 siswa namun tidak ada yang bertindak hingga akhirnya korban tersebut bunuh diri pada Oktober 2011. Setelah bunuh diri, kuisisioner penyelidikan yang dijawab oleh siswa-siswa menunjukkan bahwa mereka melihat korban dipukul, dipaksa untuk memakan lebah yang sudah mati, menurunkan celananya, dan memplester mulut korban. Survei kedua yang dilakukan pada bulan November 2011 menunjukkan bahwa beberapa siswa melihat korban dipaksa untuk ikut serta dalam pemakaman-pemakaman (diakses pada 13 Juli 2012 pukul 21.20 dalam situs daring <https://japantoday.com/>).

Selain kasus di atas, terdapat juga kasus tahun 2015 dimana seorang siswa bunuh diri dengan cara melompat ke depan kereta yang sedang melaju. Menurut *Japan Times*, siswa tersebut dirundung oleh teman-teman sekolahnya. Beberapa orang tua mengaku diberitahu oleh putra-putri mereka bahwa putra-putri mereka

pernah melihat siswa tersebut dirundung. Apabila orang tua beserta putra-putri mereka melaporkan *ijime* tersebut, seharusnya pihak keluarga siswa korban *ijime* mendapat panggilan. Namun ayah dari korban mengatakan bahwa ia tidak pernah mendapat panggilan mengenai masalah yang dialami anaknya (diakses pada 9 Juli 2015 dalam situs daring <https://japantimes.jp/>).

Kasus lain mengenai *boukansha* adalah kasus tahun 2017 di Saitama. Seorang siswa dipaksa untuk membelikan makanan, minuman, alat tulis, hingga membayar ketika mereka pergi berkaraoke. Teman kelas lainnya tidak melaporkan *ijime* tersebut ke pihak sekolah karena takut akan membuat situasi tersebut semakin parah. Mereka juga beranggapan bahwa melaporkan *ijime* tersebut tidak akan menyelesaikan masalah tersebut (diakses pada 26 Oktober 2018 dalam situs daring <https://mainichijapan.jp/>).

3.2.3 Gambaran Kepasifan Guru dalam Menindaklanjuti *Ijime*

Dalam film *Kizudarake no Akuma*, terdapat beberapa karakter guru namun hanya ada empat karakter pendukung guru dan selain keempat karakter tersebut merupakan karakter figuran. Pada penelitian ini, penulis hanya akan menganalisis dua karakter guru bernama Ōseto Midori dan Ichikawa Naoji. Penulis memilih karakter-karakter tersebut karena Ōseto Midori dan Ichikawa Naoji melakukan kontak langsung dengan *ijime* yang dialami Kasai Mai, sesuai dengan judul penelitian ini.

Sama seperti bagaimana *ijime* dan *boukansha* digambarkan dalam film *Kizudarake no Akuma*, penulis menguraikan dan membandingkan bagaimana sikap guru dalam film *Kizudarake no Akuma* dengan guru di kehidupan nyata.

3.2.3.1 Kepasifan guru dalam *Kizudarake no Akuma*

Ketika melihat langsung dengan tindakan *ijime*, Ōseto Midori dan Ichikawa Naoji memiliki sikap yang sama. Kedua karakter ini memilih untuk berdiam diri kemudian pergi. Menurut pandangan Ōseto Midori, *ijime* merupakan hal yang biasa terjadi di sekolah. Hal ini dapat lihat dari dialog antara Ōseto Midori dengan guru yang bertugas di UKS:

保健室の先生 : 何か問題があるじゃないですか。
 大瀬戸 : 問題のない世界なんてあるんですか。
 保健室の先生 : え？
 大瀬戸 : どこかしら問題が多きので普通のことでしょうね。学生のイジメだって、当たり前どこにでもあることです。
 Guru UKS : Bukankah terdapat masalah?
 Ōseto : Adakah dunia tanpa masalah?
 Guru UKS : Apa?
 Ōseto : Mau dimanapun permasalahan yang banyak merupakan hal yang biasa, bukan? Bahkan perundungan siswa, merupakan hal yang normal dimanapun.

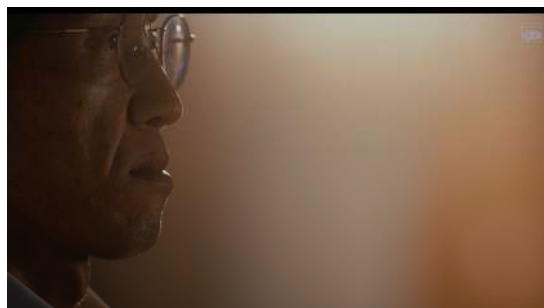
(*Kizudarake no Akuma*, 01:23:19)

Pada dialog ini, Ōseto Midori ditanyai oleh guru yang bertugas di UKS apakah terdapat masalah dalam kelasnya. Ōseto Midori menjawab bahwa masalah merupakan hal yang biasa terjadi dan ada dimana pun. Hal ini ditanyakan oleh guru yang bertugas di UKS karena Odagiri Shino datang ke UKS setelah menyayat tangannya.

Ketika Ōseto Midori menemukan surat anonim di atas mejanya yang berisikan tentang adanya *ijime* di kelas 1-C, ia seketika terdiam. Ketika ditanyakan oleh rekan gurunya ada apa, Ōseto Midori menjawab tidak ada apa-apa kemudian memasukkan surat tersebut ke dalam tasnya. Ōseto Midori memilih untuk tidak menanggapi surat namun justru mengembalikan surat tersebut ke kelas 1-C. Kasai Mai pernah memberitahu Kondo Chiho (orang yang meninggalkan surat anonim di atas meja Ōseto Midori) bahwa melaporkan *ijime* ke Ōseto Midori merupakan hal yang sia-sia karena Kasai Mai menganggap Ōseto Midori tidak berguna. Hal ini dibuktikan dengan dialog:

葛西	: てか、あんたやりバカだね。あの先生が役に立たないことくらい。
Kasai	: Tak diduga kamu itu bodoh, ya. Guru itu tidak berguna. (<i>Kizudarake no Akuma</i> , 01:03:45)

Selain Ōseto Midori, terdapat seorang guru lain yang mengabaikan *ijime* yang dilihatnya. Guru ini bernama Ichikawa Naoji. Ichikawa Naoji tidak banyak muncul dalam film ini dan salah satu adegan dimana ia muncul merupakan adegan dimana ia membiarkan seorang murid terkunci di gudang peralatan.



Gambar 57. Tatapan Ichikawa Naoji (00:46:03)

Gambar 57 menunjukkan Ichikawa Naoji yang terdiam memandangi pintu gudang. Walaupun Ichikawa Naoji dapat mendengar suara gedoran pintu tersebut, ia memilih untuk membiarkannya dan beranjak pergi.

Pada akhir film, Kasai Mai membagikan tautan yang berisi video ketika ia dirundung. Kasai Mai juga membagikan tautan ini di ruang guru. Para guru hanya bisa terdiam dan saling memandangi ketika melihat video tersebut. Ōseto Midori selaku wali kelas 1-C menatap video tersebut dengan pandangan kosong (Gambar 58).



Gambar 58. Tatapan kosong Ōseto Midori (01:27:29)

Ichikawa Naoji hendak menanyakan Ōseto Midori mengenai video tersebut, namun sebelum pertanyaan Ichikawa Naoji selesai, Ōseto Midori beranjak pergi dari ruang guru. Pada akhir film, Ōseto Midori terlihat tumbang bersama siswa-siswa yang lain ketika Kasai Mai berkata bahwa mereka-mereka yang tidak berbuat apa-apa juga dapat disebut sebagai perundung. Hal ini menunjukkan bahwa Ōseto Midori, beserta siswa-siswa yang lain, merasa sadar atas perbuatannya dan merasa bahwa Kasai Mai telah mengalahkan mereka.

3.2.3.2 Kepasifan Guru pada Kehidupan Nyata

Terdapat banyak sekali kasus di Jepang dimana guru dan pihak sekolah lainnya kurang tanggap dalam menangani *ijime* yang ada. Beberapa kasus ini berakhir dengan korban yang bunuh diri. Misal kasus tahun 2019 yang telah penulis sampaikan pada halaman 26. Dalam jurnal harian korban, ia menuliskan kritikan-kritikan mengenai sekolahnya.

Dalam *Kizudarake no Akuma* juga terdapat sebuah kemiripan. Kemiripan tersebut yaitu ketika Ōseto Midori menemukan surat di atas mejanya. Ōseto Midori kemudian menyembunyikan surat tersebut. Hal ini serupa dengan kasus *ijime* tahun 2015 di Iwate. Menurut *Japan Times*, seorang guru menyembunyikan isi buku catatan yang biasa ia tukarkan dengan korban dari sekolah dan orang tua korban. Beberapa catatan dalam buku tersebut merujuk pada permasalahan yang dialami korban dalam berhubungan dengan teman sekolah lainnya. Salah satu catatan tersebut bertuliskan “Aku tahu dimana aku akan mati”, yang kemudian dijawab oleh guru tersebut “Mari kita bersenang-senang mulai besok”. Ayah dari korban juga mengatakan bahwa tidak ada komunikasi sama sekali dari guru tersebut mengenai masalah-masalah yang dialami korban. Korban *ijime* berusia 13 tahun ini ditemukan tewas bunuh diri (diakses pada 2015 dalam situs daring <https://japantimes.jp/>).

Terdapat kasus lain mengenai pengabaian *ijime* oleh seorang guru di Aichi. Artikel mengenai kasus tersebut menceritakan bagaimana korban dirundung dari SD hingga dewasa karena korban merupakan darah campuran. Ketika korban

yang bernama Mioko masih duduk di bangku SMP, ia melaporkan *ijime* yang dialaminya kepada seorang guru. Mioko menunjukkan sepatu miliknya yang dikotori dan dirusak oleh temannya. Namun guru tersebut hanya berkata “Tidak ada *ijime* di kelasku. Kau hanya mengada-ada.” (diakses pada 23 April 2019 dalam situs daring <https://nhk.or.jp/>).

Tidak semua korban *ijime* mau berkonsultasi mengenai *ijime* yang dialaminya. Berbeda dengan Kasai Mai yang menganggap melaporkan *ijime* yang dialaminya sia-sia karena ia merasa wali kelasnya tak berguna, seorang siswa di Nara tidak melaporkan *ijime* yang dialaminya karena ia takut dengan para perundungnya (diakses pada 31 Oktober 2012 pukul 14.55 dalam situs daring <https://japantoday.com/>). Hal ini hampir sama dengan alasan beberapa *boukansha* yang telah penulis sampaikan pada halaman 85.

BAB 4

SIMPULAN

Kizudarake no Akuma merupakan film karya sutradara Santa Yamagishi yang dirilis pada tahun 2017. Film ini bercerita tentang seorang siswa bernama Kasai Mai yang dirundung oleh teman-teman sekelasnya tanpa ada yang membantunya. Pada akhir cerita Kasai Mai mengkonfrontasi kelasnya dan mengatakan bahwa mereka para *boukansha* tidak ada bedanya dengan para perundung.

Plot film *Kizudarake no Akuma* terbagi menjadi enam plot. Keenam plot ini dibagi atas dasar sebab-akibat. Plot A menyebabkan plot B, plot B menyebabkan plot C, dan seterusnya. Plot-plot tersebut adalah Plot A: *Ijime* yang dialami oleh Kumura Shino, Plot B: Murid pindahan bernama Kasai Mai, Plot C: *Ijime* yang dialami Kasai Mai, Plot D: Curahan hati Kasai Mai, Plot E: Pembalasan dendam oleh Kasai Mai, dan Plot F: Konfrontasi Kasai Mai.

Film ini memiliki hubungan naratif dengan ruang berupa kelas 1-C, ruang guru, ruang UKS, dan gedung peralatan. Semua latar tersebut merupakan bagian-bagian dari SMA Minami. Sebagian besar *ijime* yang dialami Kasai Mai terjadi di ruang kelas 1-C. Hubungan naratif dengan waktu pada film ini terbagi menjadi urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Urutan waktu pada film ini memiliki pola linier atau pola A-B-C-D-E. Dalam film ini terdapat sisipan enam kilas balik yang tidak mengganggu alur cerita. Durasi waktu terbagi atas durasi film dan durasi cerita. Durasi film *Kizudarake no Akuma* sepanjang 97 menit. Durasi cerita dalam film ini berkisar lebih dari enam bulan dan berlatar waktu

pada tahun 2016. Frekuensi waktu (adegan lalu yang muncul kembali) muncul sebanyak tiga kali. Adegan yang muncul kembali adalah adegan *ijime* Odagiri Shino ketika SMP, percakapan pertama Kasai Mai dengan Odagiri Shino, dan video kompilasi *ijime* yang dialami Kasai Mai.

Elemen pokok naratif terbagi menjadi tiga, yaitu pelaku cerita, permasalahan dan konflik, serta tujuan. Pelaku cerita yang penulis teliti dalam penelitian ini terdiri dari karakter utama Kasai Mai beserta karakter pendukung Ōseto Midori dan Ichikawa Naoji. Permasalahan dalam film ini ada dua. Permasalahan pertama yaitu Odagiri Shino yang mengatakan bahwa Kasai Mai merupakan seorang perundung. Permasalahan ini menimbulkan dua konflik yaitu Kasai Mai menjadi korban *ijime* dan Kasai Mai yang dijauhi oleh teman-teman kelas 1-C. Permasalahan kedua yaitu ketika para guru mengabaikan Kasai Mai yang dirundung. Permasalahan ini menimbulkan konflik dimana Fujitsuka Yuria menuangkan tinta di atas kepala Kasai Mai. Dalam film ini, tujuan karakter utama tidak terlihat hingga pertengahan film. Pada pertengahan film ini, Kasai Mai memiliki tiga tujuan, yaitu membalaskan *ijime* yang dialaminya, membongkar sifat asli Odagiri Shino, dan menyadarkan para *boukansha*.

Mise-en-scene yang diteliti dalam penelitian ini yaitu *setting* (latar) serta kostum dan tata rias. *Setting* (latar) pada film ini berfungsi *setting* sebagai petunjuk ruang dan waktu dan berfungsi *setting* sebagai pembangun *mood* adegan. Kostum pada film ini sebagian besar menggunakan seragam sekolah karena berlatar di SMA Minami. Tata rias pada film ini mengacu pada tata rambut Kasai

Mai, dimana persepsi mengenai Kasai Mai dapat berubah di mata para guru hanya karena warna rambutnya.

Suara yang diteliti dalam penelitian ini adalah musik yang terkandung dalam film, khususnya ilustrasi musik. Dalam adegan terakhir, terdengar alunan musik *Pomp and Circumstances* karya Edward Elgar. Berdasarkan sejarah musik tersebut yang merupakan musik bertema perang dan menjadi musik yang mengiringi penobatan Raja Edward VII, penulis menginterpretasikan adegan terakhir sebagai adegan momen kemenangan yang dirasakan Kasai Mai atas konfrontasi yang dilakukannya terhadap kelas 1-C.

Senada dengan pernyataan Swingewood mengenai karya sastra sebagai cerminan zaman, penulis menemukan beberapa kasus *ijime* yang menggambarkan kepasifan guru dalam film ini. Namun, sebelumnya penulis mengurai dan membandingkan beberapa kasus *ijime* di dalam film dengan kasus *ijime* di dunia nyata. Terdapat lima kemiripan antara kasus *ijime* di dalam film dengan di dunia nyata dari sepuluh kejadian *ijime* di dalam film ini. Kemiripan-kemiripan tersebut yaitu ketika Odagiri Shino difoto setelah dirundung, ketika Kasai Mai dituangkan air dan tinta, ketika Kasai Mai dipanggil dengan sebutan “kecoak”, *cyberbullying*, dan ketika Kasai dijadikan target dalam permainan *dodgeball*. Selain kasus *ijime*, penulis juga mengurai dan membandingkan kasus *boukansha* yang ada di dalam film dengan yang ada di dunia nyata. Tindakan *boukansha* dalam film ini sebagian besar dilakukan oleh teman sekelas Kasai Mai. Dalam dunia nyata, penulis menemukan garis besar kemiripan *boukansha* yang terjadi yaitu pengamatan dilakukan oleh teman-teman sekolah korban.

Setelah menguraikan dan membandingkan kasus *ijime* dan *boukansha* yang ada dalam film *Kizudarake no Akuma* dengan yang ada di dunia nyata, penulis menguraikan dan membandingkan kasus dimana sikap seorang guru memiliki peran penting dalam menindaklanjuti *ijime*. Dalam film ini Kasai Mai menganggap bahwa melaporkan *ijime* kepada Ōseto Midori, selaku wali kelas 1-C, merupakan hal yang sia-sia. Kasai menganggap bahwa Ōseto Midori itu tidak berguna, seakan-akan mengatakan bahwa dia tidak bisa mengharapkan bantuan dari Ōseto Midori. Dibandingkan dengan beberapa kasus *ijime* dalam dunia nyata, kasus *ijime* banyak berakhir dengan korban yang bunuh diri padahal apabila seorang guru lebih aktif dalam menindaklanjuti *ijime*, hal ini mungkin bisa dihindari.

Pembaca dapat mempelajari pesan moral utama film tentang bagaimana menjadi *boukansha* itu sama saja seperti menjadi perundung. Menurut film ini, baik siswa lain ataupun guru, menjadi *boukansha* merupakan hal yang salah. Adapun bagi para pembaca penelitian ini agar dapat lebih aktif dalam menindaklanjuti *ijime*, baik *ijime* secara fisik maupun secara verbal. Menindaklanjuti *ijime* tidak harus secara langsung, pembaca dapat melaporkan kejadian tersebut kepada orang-orang yang berwenang. Dengan demikian, korban *ijime* akan merasa terbantu.

要旨

本論文で筆者は 2017 年に公開された山岸聖太映画監督による『傷だらけの悪魔』という映画を分析した。この映画では、主人公の葛西舞が高校のクラスメートにいじめられた話である。しかし、そのいじめを見ているクラスメートと先生方は黙り、無視した。筆者は映画『傷だらけの悪魔』における傍観者、特に主人公の葛西舞の先生方、の受動性をどのように表されたか興味を持っている。そのため、筆者は本論文に監督の山岸聖太が作成した『傷だらけの悪魔』という映画における主人公の葛西舞が受けられたいじめに対しての教師の受動性を選択した。

本論文では、筆者が文学の社会学方法を使用し、映画のナラティブ構造理論と **Swingewood** の文学の社会学理論を使用した。映画のナラティブ構造理論に基づき、筆者は、映画『傷だらけの悪魔』のナラティブ構造を分析した。**Swingewood** の文学の社会学の理論に基づき、映画『傷だらけの悪魔』におけるいじめに対しての教師の受動性をどのように表されるかを分析した。

本献研究の論文として、本論文のテーマに関する本、ジャーナル、インターネット記事からデータを取得した。映画のナラティブ構造を分析するため、筆者は **Himawan Pratista** の『**Memahami Film Edisi Kedua**』という本を使用した。映画『傷だらけの悪魔』におけるいじめに対しての教師の受動

性をどのように表されるかを分析するために、著者は Alan Swingewood と Diana Laurenson が書かれた本『The Sociology of Literature』を使用した。その他に、筆者は Peter Fisher が書かれた『Bullying in Japanese School』、滝充の『Ijime Bullying: Characteristic, Causality, and Interventions』、Sharon Padgett と Charles E. Notar が書かれた『Bystanders are the Key to Stop Bullying』などのジャーナルの記事も参考に使用した。

最初に説明する分析の結果は映画のナラティブ構造の点からである。論文に分析したナラティブ構造はストーリーとプロット、ナラティブと場所の関係、ナラティブと時間の関係、ナラティブの主な要素、「mise-en-scene」、音声である。

映画『傷だらけの悪魔』は高校生の葛西舞がクラスメートにいじめられた話をしている。プロットは原因と結果に基づいて 6 つのプロットに分けられた。そのプロットは、葛西舞の友達久村信乃がいじめられたことから葛西舞がいじめについて立ち向かうことまでである。

この映画のナラティブと場所の関係は、ほとんど南高校で起こる。分析したナラティブと時間の関係は時系列、持続時間、時間の頻度である。この映画の時系列は線形パターンを持っている。持続時間では、映画の長さは 97 分ぐらいであり。物語の長さは 2016 年の 6 か月以上である。時間の頻度という再演奏されるシーンは 3 回ある。

ナラティブの主な要素は登場人物、問題と葛藤、目的に分けられた。登場人物は、主人公の笠井舞と脇役の大瀬戸緑と市川直治という葛西舞の先生である。この映画には問題が 2 つある。一番目の問題は、笠井舞がおだぎりしのにいじめっ子だと言われたことである。この問題は葛西舞がいじめの被害者になり、1-C のクラスメートに嫌われたという引き起こした葛藤を持っている。2 番目の問題は、いじめられた葛西舞が教師に無視されたことである。この問題は、藤塚ゆりあが葛西舞の頭にインクを注ぐという葛藤を引き起こした。この映画では、主人公の葛西舞が 3 つの目的を持っている。それは、いじめっ子に復讐すること、小田切志乃の真実の人格をみんなに見せること、傍観者に受動的ではないことを認識させることである。

この映画に分析した「mise-en-scene」はセッティング、コスチュームである。この映画のセッティングは、場所と時間を表示するものと、シーンのムードビルダーの役目を果たしている。この映画では南高校が主な場所背景なので、高校生の制服はよく表れたコスチュームである。

そして、筆者が分析した音声は Edward Elgar の『Pomp and Circumstances』という最後のシーンの背景音楽に焦点を合わせた。その音楽は戦争のテーマを持ち、Edward VII 王の戴冠式に弾いた。筆者はこのことに基づき、映画『傷だらけの悪魔』の最後のシーンを、葛西舞が 1C のクラスにいじめについて立ち向かってから勝利を感じることを表すと思う。

それから、傍観者としての先生方の受動性をどのように表されたかを分析するために、筆者は映画『傷だらけの悪魔』における事件を現実の事件と比較した。主人公の葛西舞が受けられたいじめは実生活のいじめと比較すると、いくつかの類似を見つけた。例えば、「ゴキブリ」と呼ばれた葛西舞と「電線毒」と呼ばれた新潟で小学生との類似があると思う。先生の大瀬戸緑と市川直治は、いじめられた葛西舞を無視したことから傍観者の受動性が見られる。大瀬戸緑は「1-C にいじめがあります」というメモを無視したことから傍観者の受動性も見られる。実生活には、いじめられた学生のノートを隠す教師がいる。そのメモには、いじめの被害者としての悩みについて書いてある。

映画『傷だらけの悪魔』から、筆者はこの映画の観客が傍観者ということといじめっ子ということは同じことだということを知ることができると思う。学生が教師としての映画観客は、いじめを止める重要な役割を持っている。いじめを直接止めることができな場合は、当局へ報告することができるはずである。そのため、いじめの被害者は助けられたのではないだろうか。

DAFTAR PUSTAKA

- Fisher, Peter dkk. 2011. *The Bystander Effect: A Meta-Analytic Review on Bystander Intervention in Dangerous and Non-Dangerous Emergencies*. *Psychological Bulletin*. 137 (4). 517-537.
- Japan Today. 2009. *14-year-old Saitama girl commits suicide after being bullied online*.
<https://japantoday.com/category/national/14-year-old-saitama-girl-commits-suicide-after-being-bullied-online> (accessed on January 19, 2009)
- Japan Today. 2012. *Outrage grows over Shiga school's inaction over bullying*.
<https://japantoday.com/category/national/parents-dissatisfied-following-meeting-at-school-of-bullied-suicide-victim> (accessed on July 13, 2012)
- Japan Today. 2012. *Victim didn't declare bullying on questionnaire due to fear of tormentors*.
<https://japantoday.com/category/national/victim-didnt-declare-bullying-on-national-survey-due-to-fear-of-tormentors> (accessed on October 31, 2012)
- Kinoshita, Ryuji. 2019. *"I'll never be able to be a normal girl again"*.
<https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/news/backstories/451/> (accessed on April 23, 2019)
- Kobayashi, Futoshi. 1999. *Bullying in Japanese School*. Austin: The University of Texas at Austin.
- Kurniawan, Heru. 2012. *Teori, Metode, dan Aplikasi Sosiologi Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kyodo. 2015. *Iwate boy tried to reach out about bullying woes before suicide*.
<https://www.japantimes.co.jp/news/2015/07/09/national/social-issues/iwate-boy-13-apparently-tried-reach-vain-bullying-troubles-suicide/#.XiBJpUczbIV> (accessed on July 9, 2015)
- Kyodo. 2016. *Niigata elementary school teacher calls Fukushima evacuee a 'germ'*.

<https://www.japantimes.co.jp/news/2016/12/02/national/social-issues/niigata-elementary-school-teacher-calls-fukushima-evacuee-germ/#.XmkoKfQxW01> (accessed on December 2, 2016)

Kyodo. 2019. *Bullied Japanese Teen Dies in Apparent Suicide, Blames School in Journal*.

<https://www.japantimes.co.jp/news/2019/09/09/national/social-issues/bullied-japanese-teen-dies-apparent-suicide-blames-school-journal/#.Xd9tX5Mza00> (accessed on September 9, 2019)

Lim, Megumi. 2017. *Bullying in schools keeps youth suicide rate high*.

<https://www.japantimes.co.jp/news/2017/04/28/national/social-issues/bullying-schools-keeps-youth-suicide-rate-high/#.W5o85s4za00> (accessed on April 28, 2017)

Mainichi Japan. 2016. *Preventing, resolving bullying, urging teacher vigilance still big challenge for schools*.

<https://mainichi.jp/english/articles/20181026/p2a/00m/0na/002000c> (accessed on December 2, 2016)

Mitsuru, Taki. 2003. *Ijime Bullying: characteristic, causality, and interventions*. Kobe: Kobe Institute.

Omagari, Tomoko. 2017. 「傷だらけの悪魔」澄川ボルボックス先生インタビュー いじめについて考えるきっかけになって欲しい. Jepang.

<https://animeanime.jp/article/2017/02/25/32706.html> (accessed on February 25, 2017)

Padgett, Sharon., Notar, Charles E. 2013. Bystanders are the Key to Stopping Bullying. *Universal Journal of Educational Research* 1(2). 33-41.

Ratna, Nyoman Kutha. 2013. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra: Dari Strukturalisme Hingga Postrukturalisme Perspektif wacana naratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yamada, K., Fuji, Y., Schratte, A., & Kanno, J. (2014). Bullying (Ijime) in Japanese schools: Teacher-student relationships for prevention. *Waseda Journal of Clinical Psychology*. 13(1). 53-63.

Swingewood, Alan dan Diana Laurenson. 1972. *The Sociology of Literature*. Paladin.

Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.

Polanin, Joshua R., Dorothy L. Espelage, dan Therese D. Pigott. 2012. A Meta-Analysis of School-Based Bullying Prevention Programs' Effects on Bystander Intervention Behavior. *School Psychology Review*. 41(1). 47-65.

Putra, Candra Rahma Wijaya. 2018. Cerminan Zaman dalam Puisi (*Tanpa Judul*) Karya Wiji Thukul: Kajian Sosiologi Sastra. *Kembara: (Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya)*. 4(1). 12-20.

Sukmawati, Laily. 2018. Bentuk Ijime di Sekolah Serta Dukungan Positif yang Diterima oleh Korban Ijime dalam Film Kizudarake no Akuma. Skripsi, S1. Surabaya: FIB UNAIR.

Yasa, I Nyoman. 2012. *Teori Sastra dan Penerapannya*. Bandung: Karya Putra Darwati

Wahyudi, Tri. 2013. Sosiologi Sastra Alan Swingewood Sebuah Teori. *Jurnal Poetika*. 1 (1). 55-61.

Widyaningtyas, Pradita (2018) Ekranisasi Karakter Tokoh Utama Novel Ronggeng Dukuh Paruk Karya Ahmad Tohari ke Film Sang Penari Karya Sutradara Ifa Isfansyah. Skripsi, S1. Malang: UMM.

BIODATA PENULIS

Nama Lengkap : Annisa Zafira
NIM : 13050115130050
Tempat, Tanggal lahir : Cimahi, 16 November 1996
Alamat : Dregan no. 45, RT 03/RW 06, Pabelan, Kartasura
Email : annisazafira96@gmail.com
Nama Orang Tua : Agung Setyo Darmawan (Ayah)
Wahyuningsih Widi Rahayu (Ibu)

Riwayat Pendidikan

- | | |
|---------------------------|-----------|
| 1. Anson Primary School | 2003-2006 |
| 2. SDN 4 Wonogiri | 2006-2007 |
| 3. SDN 2 Pabelan | 2007-2009 |
| 4. SMP N 2 Kartasura | 2009-2012 |
| 5. SMA N 1 Kartasura | 2012-2015 |
| 6. Universitas Diponegoro | 2015-2020 |

Pengalaman Organisasi

1. 2017 : Divisi Desain Bidang Redaksi LPM Manunggal UNDIP.
2. 2018 : Divisi Kaderisasi Bidang Penelitian dan Pengembangan LPM Manunggal UNDIP.