

Dampak Ijime sebagai permainan kelompok yang dilakukan oleh siswa-siswi SLTP di Jepang

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20157870&lokasi=lokal>

Abstrak

NURYANTI. Dampak Ijime sebagai Permainan Kelompok yang Dilakukan oleh Siswa-Siswi SLTP Di Jepang. (Di bawah bimbingan Dr. Diah Madubrangti M.Hum.). Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, 2005. Penelitian mengenai ijime sebagai permainan kelompok pada siswa-siswi SLTP di Jepang telah dilakukan sejak bulan Maret 2004, tujuannya ialah untuk mengetahui dampak Ijime sebagai permainan kelompok pada pembentukan sikap para anggota kelompok tersebut. Pengumpulan data yang mendukung untuk tujuan pencapaian penulisan dilakukan melalui metode kepustakaan, dengan cara menelusuri referensi-referensi yang terkait dengan teman permasalahan, dengan acuan utama sebuah buku yang berjudul Ijime Sakai no Kodomotachi yang ditulis oleh Fukaya Kazuko. Konsep yang dipakai adalah konsep permainan dari Caillois dan konsep nakama shudan (kelompok pertemanan) dari Profesor Shimizu Yoshihiro. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam Ijime terdapat nilai-nilai kepemimpinan, kebersamaan, dan kesadaran sebagai anggota kelompok. Kelompok memiliki arti yang sangat penting, terutama pada anak yang berada pada masa shishunki (usia 12-16 tahun) yang sebagian besar merupakan siswa SLTP. Kelompok turut mempengaruhi sikap anak terhadap Ijime. Selain itu, Ijime yang dilakukan dalam suatu kelompok pertemanan juga merupakan salah satu faktor yang berpengaruh pada pembentukan sikap anak-anak yang terlibat di dalamnya.