

Bentuk dan dampak perilaku Ijime dalam novel visual Amnesia = The form and impact of Ijime in visual novel Amnesia

Shafira Amanita, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20404794&lokasi=lokal>

Abstrak

Novel visual adalah gabungan novel dan game yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar statis yang biasanya digambar dalam bentuk anime dan memiliki kotak dialog di bawah gambar tokoh yang sedang berbicara. Salah satu novel visual yang terkenal di Jepang adalah Amnesia. Novel visual tersebut memiliki beberapa gambaran mengenai fenomena sosial dalam kehidupan masyarakat Jepang. Salah satu fenomena sosial yang terdapat dalam novel visual ini adalah ijime. Ijime adalah sebuah masalah sosial di Jepang yang berbentuk suatu perilaku penysiksaan yang agresif terhadap mental dan fisik seseorang secara terus menerus oleh orang yang memiliki posisi lebih tinggi dari orang yang diijime. Dalam jurnal ini akan dianalisis dampak dan bentuk-bentuk ijime dalam novel visual Amnesia berdasarkan teori bentuk ijime dalam buku yang Yoshio Murakami yang membagi ijime menjadi dua bentuk yaitu penganiayaan fisik dan mental.

.....

Visual novel is a combination of a novel and a game that shows the story in a form of static images, most often using anime-style art with a dialog box under the picture of speaking character. One of the most popular Japanese visual novel is Amnesia. This visual novel depicted some of the social phenomena in Japanese society. One of them is ijime. Ijime is one of the social problem in Japan in the form of continuous, aggressive persecution, both physically and mentally, against someone by those with higher position than him/her. In this journal, the writer will analyze the impact as well as various forms of ijime in visual novel, based on a theory from Yoshio Murakami's book about the forms of ijime, which he divided into two: Physically and Mentally.