



**ANALISIS DAMPAK *IJIME* TERHADAP TOKOH GAARA
DALAM MANGA *NARUTO* KARYA KISHIMOTO MASASHI**

DISUSUN OLEH:
ERIKA VALENTINA
0704080213

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS INDONESIA
2008



Universitas Indonesia

**ANALISIS DAMPAK *IJIME* TERHADAP TOKOH GAARA
DALAM MANGA *NARUTO* KARYA KISHIMOTO MASASHI**

SKRIPSI

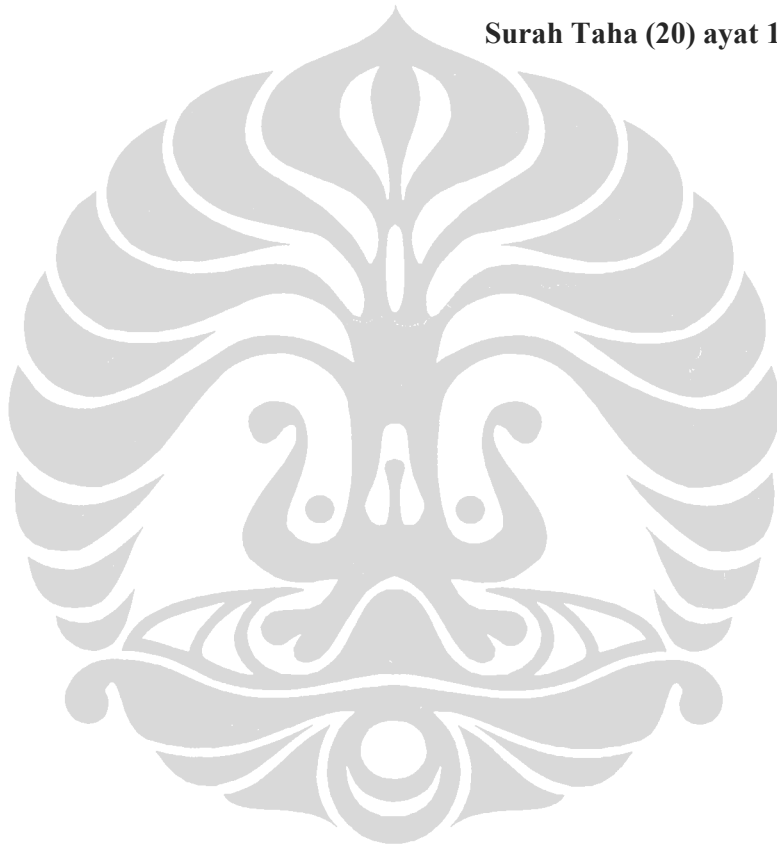
Diajukan untuk melengkapi persyaratan untuk mencapai gelar
Sarjana Humaniora

DISUSUN OLEH:
ERIKA VALENTINA
0704080213

KEKHUSUSAN SASTRA
PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS INDONESIA
2008

“ Sesungguhnya Dia (Allah) mengetahui apa yang ada di hadapan mereka (yang akan terjadi) dan apa yang ada di belakang mereka (yang telah terjadi), sedang ilmu mereka tidak dapat meliputi ilmu-Nya.”

Surah Taha (20) ayat 110



Teruntuk mama tercinta,
yang telah memberikan segenap jiwa dan raga.

Skripsi ini telah diujikan pada hari Selasa tanggal 15 Juli 2008

PANITIA UJIAN

Ketua

Pembimbing

(Dr. Diah Madubrangti)

(Dr. Bambang Wibawarta)

Panitera / Pembaca II

Pembaca I

(Sri Ratnaningsih, M.Si)

(Ermah Mandah, M.A)

Disahkan pada hari.....tanggal.....oleh:

Ketua Program Studi

Dekan

(Jonnie Rasmada Hutabarat, M.A)

(Dr. Bambang Wibawarta)

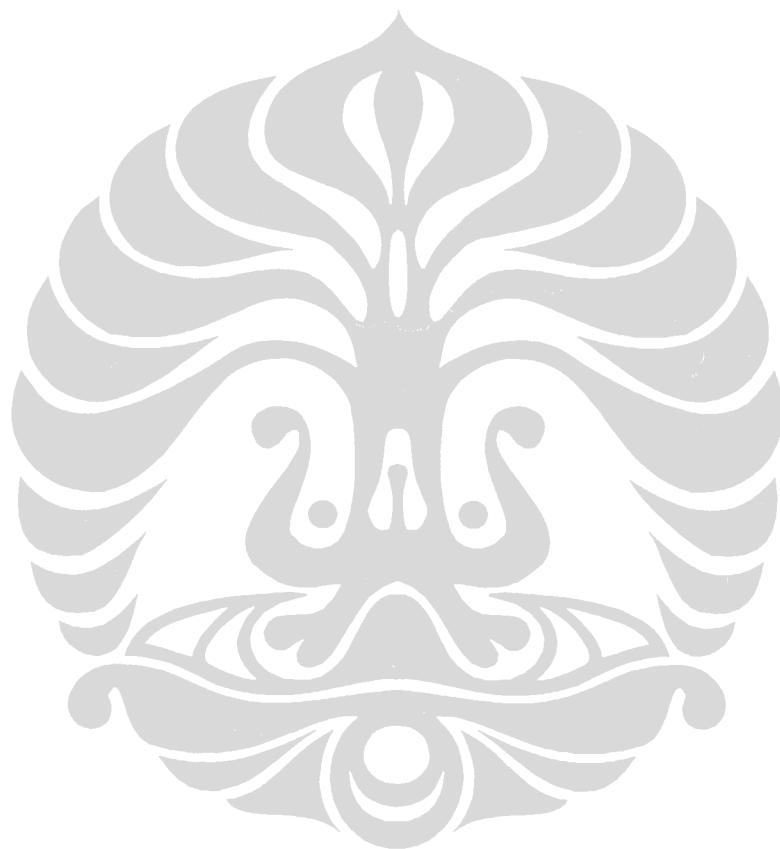
Seluruh isi skripsi sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Depok, 15 Juli 2008

Penulis

Erika Valentina

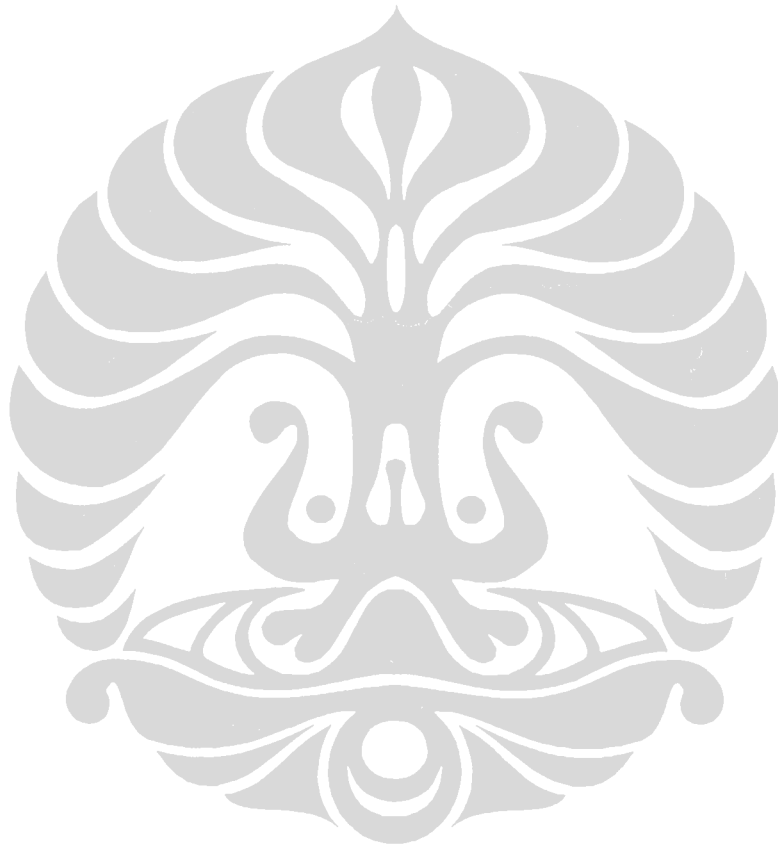
0704080213



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAKSI.....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang Masalah.....	1
I.2 Rumusan Permasalahan.....	6
I.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
I.4 Tujuan Penelitian.....	7
I.5 Metode Penelitian.....	8
I.6 Landasan Teori.....	8
I.7 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II FENOMENA <i>IJIME</i> DALAM MASYARAKAT JEPANG.....	11
II.1 Pengertian <i>Ijime</i>	11
II.2 Penyebab Terjadinya <i>Ijime</i> dalam Masyarakat Jepang.....	14
II.3 Bentuk-Bentuk Tindakan <i>Ijime</i>	17
II.3.a Penganiayaan Mental.....	17
II.3.b Penganiayaan Fisik.....	18
II.4 Dampak Tindakan <i>Ijime</i> terhadap Korban.....	18
BAB III ANALISIS DAMPAK <i>IJIME</i> TERHADAP TOKOH GAARA DALAM MANGA NARUTO.....	24
III.1 Penokohan Gaara.....	24
III.2 <i>Ijime</i> yang Dialami Oleh Gaara.....	42
III.2.a Bentuk <i>Ijime</i> yang diterima dari keluarga.....	44

III.2.b Bentuk <i>Ijime</i> yang diterima dari Masyarakat.....	49
III.3 Analisis Dampak <i>Ijime</i> terhadap Gaara.....	54
BAB IV KESIMPULAN.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	66
GLOSARIUM.....	68
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	



KATA PENGANTAR

Tiada kata yang bisa mengungkapkan kelegaan hati penulis kecuali *syukur Alhamdulillah* ketika penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Setelah perjuangan selama kurang lebih setahun untuk “menggodok” penelitian ini mulai dari menentukan tema, mencari data, hingga ke proses penulisan penelitian sampai pada bentuk skripsi ini, penulis merasakan senang dan susahnyanya menjadi seorang mahasiswa yang dituntut untuk dapat membuat karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan mungkin dapat diselesaikan tanpa adanya bantuan dari banyak pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, Sang Pemilik Jiwa dan Raga yang telah memberikan tuntunan kepada penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini. Niscaya skripsi ini tidak akan pernah terselesaikan tanpa seizin-Nya;
2. Kedua orang tua tercinta yang selalu setia memberikan dukungan moril dan materil kepada penulis, kakak tercinta, mbak Pipit dan suami, serta si kecil Bagas Fikri, si biang rusuh yang selalu penulis sayangi. Tanpa kalian semua, hidup ini tidak akan pernah ada artinya;
3. Bapak Dr. Bambang Wibawarta, S.S, M.A, selaku dekan FIB UI dan pembimbing skripsi, yang telah menyediakan waktu di sela-sela kesibukannya untuk membantu penulis mengatasi kesulitan-kesulitan selama penulisan skripsi ini;
4. Ibu Dr. Diah Madubrangti, Ibu Erma Mandah, S.S, M.A, Ibu Sri Ratnaningsih, S.S, M.Si selaku para dosen penguji atas kerjasamanya sebelum dan selama sidang skripsi;
5. Bapak Jonnie R.Hutabarat, B,A, M.A selaku ketua jurusan program studi dan segenap staf pengajar Sastra Jepang yang telah bersedia memberikan ilmu selama empat tahun terakhir kepada penulis. Semoga ilmu yang diberikan oleh bapak dan ibu dapat bermanfaat bagi penulis maupun orang lain;

6. Teman-teman “seperjuangan” penulis, antara lain Uzie, Reino, Eel, Putie, Rongi, Dimar, Dion a.k.a Kakek, Giby, Anggi, Ellis, Santy, Ufie, Chibi, Nurul, Ajeng, Rahma, Meri, Chabel, Inge, Marjo, Dian, Nissa, Puto, Reza, Okta, Satrio, dan terutama kepada Dicky, “pembimbing” skripsi pribadi yang rajin memberikan kritik serta saran kepada penulis;
7. Teman-teman angkatan 2004 lainnya yang masih berada di Jepang, antara lain Etas, Destin ‘Kaso’, Gichil, Putri ‘Oneng’, Ade, Hana, dan juga Hara. Terima kasih atas dukungannya dan jangan lupa cepatlah menyusul kami mengenakan toga;
8. Enji-*sama*, sahabat setia yang telah meminjamkan *scanner* dan bersedia menjadi tempat penulis mengutarakan segala keluh kesah;
9. Reni *chan*, *sempai* angkatan 2001 yang telah sangat banyak membantu dengan merelakan skripsinya dipinjam selama satu semester. *Thanks a lot*;
10. Pepen, Hetty, Mauly, Gyas, Sippou, Effi, dan seluruh teman-teman EISA atas dukungannya;
11. Indah-*chan* teman setia apabila penulis sedang suntuk dan bosan. Jangan lupa rencana kita untuk liburan ke Bali;
12. Mr. R.Y.P alias yumz atas kesabaran serta kerelaannya menjadi “tong sampah” curhatan, makian, dan segala macam bentuk tumpahan emosi penulis. *Luv u always!*;
13. *Last but not least*, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada mas Sony, seseorang yang telah memberikan inspirasi penulisan skripsi ini. *あなたがいなければ、今の私は存在しないはずだ!* Semoga cepat dikaruniai buah hati supaya pernikahannya semakin indah.

Kiranya, penulis mengetahui bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna sehingga penulis meminta maaf atas segala kecacatan yang ada. Akhir kata semoga skripsi ini berguna bagi semua yang membaca.

Depok, 15 Juli 2008

Penulis

ABSTRACT

Name : Erika Valentina
Counselor : Dr. Bambang Wibawarta, MA
Title : “The analysis of the *ijime*’s impact for the character Gaara in Kishimoto Masashi’s *Naruto* manga”

The main focuses of this study are to analyze whether the *ijime* described in *Naruto* manga is a reflection of the *ijime* in the real world, and also to analyze the impact of *ijime* for the character Gaara in the *manga*. This study objectives are to prove that *ijime* described in *Naruto* is a reflection of *ijime* in reality and to analyze the impact of *ijime* for Gaara as a victim.

This study used a sociological literature approach and based on primary and secondary data sources. In addition, the study method is analytical descriptive. Moreover, this study used two grand theories, including Ian Watt’s theory about literature as a reflection of society’s social culture and Hagan’s social theory, which emphasizes the function of people in one society as a decider whether a person will be a “good one” or “bad one”.

Based on this study, it can be concluded that: (1) *Naruto* manga could be a good reflection of *ijime*’s condition in reality. This fact can be proven by comparing the cause of *ijime*, people who do the *ijime*, varieties of actions, and the impact caused by *ijime* for the victim. (2) The impact caused by *ijime* for Gaara is the personality’s changes of the character. Moreover, those changes also influenced Gaara’s perspective about family, love relation, and the meaning of his existence in society.

Keyword : The impact of *ijime*, *Naruto* manga

ABSTRAKSI

Nama : Erika Valentina
Pembimbing : Dr. Bambang Wibawarta, MA
Judul : “Analisis Dampak *Ijime* terhadap Tokoh Gaara dalam Manga *Naruto* karya Kishimoto Masashi”

Penelitian ini mengangkat dua poin permasalahan yaitu apakah penggambaran *ijime* dalam manga *Naruto* merupakan refleksi dari kondisi *ijime* di dunia nyata dan apakah dampak dari *ijime* terhadap tokoh Gaara. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa *ijime* dalam manga *Naruto* merupakan sebuah refleksi kondisi *ijime* nyata serta untuk menganalisis dampak yang diakibatkan oleh tindakan *ijime* terhadap tokoh Gaara.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra dengan melakukan studi pustaka. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif analisis. Sedangkan, untuk menjawab permasalahan penelitian, penulis menggunakan teori Ian Watt mengenai sastra sebagai cerminan kondisi sosial budaya masyarakat dan teori sosial milik Hagan yang menyatakan bahwa fungsi masyarakat sebagai pembentuk sifat “baik” atau “jahat” dalam diri individu.

Dari penelitian yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Manga *Naruto* dapat merefleksikan kondisi *ijime* di dunia nyata dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan dari adanya kesamaan penyebab, pelaku, bentuk tindakan, dan dampak yang ditimbulkan dari *ijime* yang digambarkan dalam *Naruto* dengan kondisi *ijime* nyata. (2) Dampak yang ditimbulkan oleh *ijime* pada tokoh Gaara adalah terjadinya perubahan pada watak tokoh tersebut. Selain itu, perubahan watak tersebut juga turut mempengaruhi penilaian Gaara mengenai keluarga, hubungan cinta kasih, serta makna keberadaan dirinya di masyarakat.

Kata kunci : Dampak *ijime*, manga *Naruto*



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberadaan *manga* (baca: manga) atau komik Jepang seolah telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Bukan hal yang aneh apabila kita melihat seseorang, baik pria maupun wanita, anak-anak maupun dewasa, terlihat asyik membaca *manga* di tempat-tempat umum bahkan di dalam bus atau kereta api. Oleh sebab itu, industri *manga* di Jepang berkembang sangat pesat. Setiap bulannya tercatat hampir sebanyak 20.000 buah majalah *manga* diproduksi. Jumlah ini belum termasuk jumlah *tankoubon* (単行本) yaitu *manga* yang dibukukan secara khusus setelah sebelumnya dipublikasikan melalui majalah *manga* yang ditujukan sebagai koleksi untuk para penggemar kisah *manga* tersebut. Versi *tankoubon* dari suatu kisah *manga* diproduksi karena majalah *manga* tidak diperuntukkan sebagai koleksi, melainkan sebagai bahan bacaan yang akan segera dibuang setelah selesai dibaca.¹

¹ Tyas Palar, "Mengenal Manga", *Animonster* edisi Maret 2001 hal.54

Manga terdiri dari dua kosakata kanji yaitu kanji *man* (漫) yang berarti “tidak sengaja, tidak teratur, diluar kemauan” dan kanji *ga* (画) yang berarti “gambar”. Dengan demikian, secara harafiah *manga* dapat diartikan sebagai “gambar yang tidak teratur” atau secara sederhana *manga* adalah sebuah karikatur. Akan tetapi, definisi tersebut tidak terlalu sesuai untuk menjelaskan apa yang dimaksud dengan *manga* sebenarnya. Frederick L.Schodt dalam bukunya *Dreamland Japan: Writings On Modern Manga* mendefinisikan *manga* sebagai sebuah ekspresi sastra yang dituangkan ke dalam bentuk gambar, alih-alih ke dalam tulisan (2007:22).

Cikal bakal lahirnya *manga* diduga berawal pada abad ke 12 ketika seorang pendeta Budhha bernama Toba membuat sebuah kisah satir mengenai dunia pendeta dan kaum bangsawan di Jepang. Kisah tersebut dituangkan ke dalam bentuk lukisan gulung yang menampilkan gambar-gambar lucu dari burung atau binatang lainnya dikenal sebagai *choujuugiga* (鳥獸戯画) atau *animal scrolls*. *Choujougiga* terdiri dari empat seri lukisan yang saling berkaitan satu sama lainnya. Untuk memahami apa inti dari lukisan-lukisan tersebut, kita harus melihatnya secara berurutan mulai dari lukisan yang dibuat pertama hingga lukisan yang keempat. Sejak itulah, masyarakat mulai memahami bahwa cerita tidak hanya dapat dituangkan ke dalam tulisan, tetapi juga ke dalam lukisan.²

Ketika komik-komik Amerika dan Eropa mulai beredar di Jepang, masyarakat Jepang terpesona dengan bentuk artistik komik-komik tersebut yang dibuat dalam kolom kotak-kotak yang rapi dan teratur sehingga mudah untuk dibaca dan dipahami. *Mangaka* (漫画家) atau pembuat *manga* Jepang pun turut

² Frederick L.Schodt, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (USA: 1983) hal 31-33

terinspirasi untuk membuat *manga* ke dalam format yang sama. Meskipun memiliki format yang sama, akan tetapi *manga* tidak dapat disamakan dengan komik-komik buatan Amerika atau Eropa (selanjutnya disebut komik-komik Barat).³

Komik-komik Barat umumnya memiliki target pembaca anak-anak sehingga tema cerita yang diangkat pun juga sederhana. Tema yang paling sering diangkat adalah mengenai pahlawan super. Jumlah halaman komik-komik tersebut berkisar antara tiga puluh hingga lima puluh halaman dan dalam setiap volumenya hanya memuat satu cerita. Selain itu, komik-komik ini biasanya diterbitkan setiap satu bulan sekali.⁴ Para komikus Barat bertugas untuk menciptakan tokoh pahlawan super kemudian mereka menyerahkan perkembangan cerita kepada tim yang telah dibentuk oleh perusahaan komik. Oleh sebab itu, para komikus Barat lebih sering disebut sebagai kreator.

Berbeda dengan komik-komik Barat, *manga* Jepang memiliki variasi tema yang melimpah sehingga pembaca bebas untuk memilih tema *manga* sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing. Tema yang diangkat bisa mengenai persahabatan, keluarga, kisah cinta, bahkan tema-tema dewasa seperti politik, misteri, dan sebagainya. *Manga* juga memiliki beberapa genre khusus misalnya *shounen manga* (少年漫画) yaitu *manga* yang ditujukan untuk remaja laki-laki, *shoujo manga* (少女漫画) yang ditujukan untuk remaja perempuan bahkan ada pula genre *manga* yang ditujukan khusus untuk orang dewasa. Tebal majalah *manga* dapat mencapai 400 halaman dan memuat sekitar dua puluh cerita di dalamnya. Sedangkan versi *tankoubon* biasanya berkisar antara 200 hingga 250

³ Frederick L.Schodt, *Op.Cit* hal 22

⁴ *Ibid* hal. 23

halaman per volume. Uniknya, meskipun memiliki jumlah halaman yang lebih banyak dibandingkan komik Barat, harga *manga* relatif murah yaitu sekitar tiga Dolar Amerika. Sementara untuk harga komik Barat sekitar dua Dolar Amerika per jilidnya dan harga ini akan terus meningkat apabila komik yang ditawarkan merupakan edisi khusus atau edisi langka.⁵

Perbedaan lain dari komik Barat dengan *manga* Jepang adalah *mangaka* bertanggungjawab penuh dalam hal pengembangan cerita serta karakter tokoh yang terlibat di dalamnya.⁶ Para *mangaka* juga memiliki asisten pribadi akan tetapi tugas mereka hanya sebagai penyempurna hasil gambar mereka saja dan tidak turut andil dalam pengembangan cerita *manga*. Apabila melihat definisi serta ciri-ciri di atas, maka *manga* selain sebagai sebuah karikatur juga dapat diidentifikasi sebagai novel grafis karena memiliki jalinan cerita seperti novel yang diwujudkan dalam bentuk gambar. (Kinsella, 2000:3)

Jika *manga* identik dengan novel grafis maka *manga* dapat dikategorikan sebagai sebuah karya sastra. Sebagai sebuah karya sastra *manga* juga memiliki fungsi yang sama dengan karya sastra lainnya, yaitu sebagai sebuah sarana penghibur sekaligus mengajarkan sesuatu kepada masyarakat.⁷ *Manga* juga dapat dijadikan sebagai refleksi dari kondisi sosial budaya dari masyarakat di sekitar karya tersebut. Meskipun demikian, senyata apapun pengarang berusaha menggambarkan realita kehidupan tetapi karya sastra tetaplah sebuah karya sastra. Artinya, di dalam karya sastra tetap terkandung nilai subyektifitas pengarang terhadap suatu fakta.⁸

⁵ Frederick L.Schodt, *Op.Cit* hal 23-24

⁶ *Ibid* hal 22-23

⁷ Rene Wellek dan Austin Warren, *Teori Kesusastraan*, (Jakarta:1990) hal 25

⁸ *Ibid* hal. 110

Dalam penelitian ini, penulis akan meneliti salah satu *shounen manga* (selanjutnya disebut *manga*) yang sedang populer saat ini, baik di Jepang maupun di seluruh dunia, yaitu *manga Naruto*.

Naruto adalah sebuah *manga* karya Kishimoto Masashi. *Manga* ini pertama kali dipublikasikan di majalah *manga* bulanan khusus remaja pria, *Shounen Jump* edisi 43 yang terbit di bulan November 1999. Pada tanggal 3 Oktober 2002, untuk pertama kalinya serial *Naruto* ditayangkan untuk konsumsi layar kaca oleh jaringan TV Tokyo. Pembuatan anime *Naruto* ini diserahkan kepada Studio Pierrot dan Aniplex.⁹ Di Indonesia *manga Naruto* diterbitkan oleh Elex Media Komputindo sedangkan serial anime-nya pertama kali ditayangkan di Trans TV pada tahun 2003 lalu kemudian penayangannya dipindah ke Global TV awal 2007 dan sekarang *season* (musim tayang) terbarunya disiarkan oleh stasiun TV Indosiar.

Kisah *Naruto* memiliki ide cerita sederhana yaitu mengenai perjuangan seorang remaja untuk menjadi ninja yang hebat. Tokoh utama *manga* ini adalah Uzumaki Naruto, seorang ninja remaja yang enerjik, hiperaktif, dan memiliki ambisi untuk menjadi pemimpin di desanya, Konohagakure. Petualangannya untuk mewujudkan ambisinya inilah yang menjadi sentral cerita. Selama perjuangannya itulah Naruto banyak berjumpa dengan tokoh-tokoh lain yang kelak akan menjadi kawan atau lawannya.

Meski terlihat mengusung tema cerita yang sederhana, tetapi *Naruto* tidak hanya sekedar menampilkan lika-liku kehidupan seorang ninja saja, di dalam *manga* ini juga banyak diulas mengenai kondisi sosial masyarakat Jepang yang

⁹ Berdasarkan artikel *Naruto* dimuat dalam Animonster vol.66, September 2004

diinterpretasikan ke dalam kehidupan tokoh-tokoh pendukungnya. Salah satu fenomena sosial yang diangkat oleh komik ini adalah *ijime*. *Ijime* adalah suatu bentuk tindakan penindasan kepada seseorang yang melibatkan penindasan secara mental dan/atau fisik. Meskipun bentuk tindakan yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan tindak penindasan di negara-negara lain, akan tetapi perlakuan *ijime* di Jepang menimbulkan dampak yang lebih berbahaya terhadap korbannya. Selain menimbulkan penderitaan mental dan/atau fisik pada korban, perlakuan *ijime* juga dapat mendorong korbannya untuk melakukan tindakan bunuh diri. Hal ini terkait erat dengan struktur masyarakat Jepang yang merupakan masyarakat berorientasikan kelompok.

Hal inilah yang melatarbelakangi penulis menyusun penelitian ini. Penulis tertarik dengan gambaran *ijime* yang ditampilkan oleh pengarang melalui salah satu tokoh pendukung dalam *manga* tersebut yaitu Gaara. Gaara adalah seorang ninja remaja seusia Naruto yang mengalami tindakan *ijime* sejak ia masih kanak-kanak. Penganiayaan tersebut menyebabkan Gaara mengalami perubahan watak dan memiliki pandangan berbeda mengenai eksistensi dirinya dan arti cinta kasih serta keluarga karena Gaara tidak hanya menerima perlakuan *ijime* dari masyarakat tetapi juga dari keluarganya. Melalui tokoh Gaara inilah, Kishimoto Masashi berusaha menggambarkan betapa berbahayanya tindakan *ijime*, baik yang dilakukan oleh keluarga maupun masyarakat, terhadap korban *ijime*.

1.2 Rumusan Permasalahan

Selain sebagai media untuk menuangkan imajinasi bagi *mangaka*, *manga* juga dapat berfungsi sebagai cerminan kondisi sosial budaya masyarakat di sekitarnya.

Selayaknya sebuah karya sastra, penggambaran isu sosial budaya di dalam *manga* seharusnya tidak melenceng dari kondisi nyata dalam masyarakat. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis akan mengangkat permasalahan mengenai keakuratan penggambaran *ijime* dalam *manga Naruto* sebagai sebuah refleksi kondisi *ijime* dalam kehidupan sosial nyata di Jepang. Selain itu, penelitian ini juga akan menelaah dampak yang ditimbulkan oleh *ijime* terhadap tokoh Gaara dalam *Naruto*.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Tokoh Gaara hanyalah salah satu tokoh pendukung dalam *manga Naruto*. Oleh sebab itu, penulis membatasi data pada volume *manga* yang berkaitan dengan *ijime* yang dialami tokoh ini antara lain volume 7, 11, 13, dan volume 15. Selain itu, penelitian ini hanya akan meneliti dampak dari *ijime* pada tokoh Gaara sehingga dampak *ijime* terhadap tokoh lain tidak menjadi bahasan penulis.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa penggambaran *ijime* dalam *manga Naruto* merupakan sebuah refleksi dari *ijime* di kehidupan nyata serta untuk menganalisis dampak yang ditimbulkan oleh tindakan *ijime* terhadap tokoh Gaara dalam *manga Naruto*. Penulis berharap penelitian ini kelak akan membantu pembaca untuk lebih memahami *ijime* serta dampak yang dapat ditimbulkan pada diri korban.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra. Penulis menyusun skripsi ini dengan melakukan studi pustaka yaitu dengan meneliti bahan-bahan kepustakaan baik berupa buku, jurnal, maupun artikel-artikel. Metode yang digunakan adalah deskriptif analisis, yakni mendeskripsikan fakta-fakta dari objek penelitian kemudian dianalisis. Data-data kepustakaan diperoleh melalui buku-buku yang terdapat di perpustakaan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, perpustakaan Pusat Studi Jepang, perpustakaan The Japan Foundation, situs internet terpercaya serta buku-buku koleksi pribadi.

1.6 Landasan Teori

Manga sebagai sebuah karya sastra juga terikat dengan kaidah-kaidah kesusastraan seperti layaknya karya sastra lainnya. Salah satu kaidah yang mengikat sebuah karya sastra adalah sosiologi sastra. Rene Wellek dan Austin Warren membagi telaah sosiologi sastra menjadi tiga klasifikasi. Pertama, sosiologi pengarang, yakni mempermasalahkan tentang status sosial, ideologi politik, dan hal-hal lain yang menyangkut diri pengarang. Kedua, sosiologi karya sastra yakni mempermasalahkan tentang suatu karya sastra. Pokok telaahnya adalah apa yang tersirat dalam karya sastra tersebut dan apa tujuan serta amanat yang hendak disampaikan. Ketiga, sosiologi sastra yang mempermasalahkan tentang pembaca dan pengaruh sosialnya terhadap masyarakat.¹⁰

¹⁰ Rene Wellek dan Austin Warren, *Op. cit* hal 111

Klasifikasi tersebut tidak jauh berbeda dengan teori yang dikemukakan oleh Ian Watt yang mengkaitkan antara karya sastra, pengarang, dan masyarakat. Menurut Ian Watt, telaah karya sastra akan mencakup tiga hal yaitu;

1. Konteks sosial pengarang adalah hal-hal yang menyangkut posisi sosial pengarang dan kaitannya dengan masyarakat pembaca, termasuk di dalamnya faktor-faktor sosial yang bisa mempengaruhi diri pengarang sebagai perseorangan di samping mempengaruhi isi karya sastranya.
2. sastra sebagai cermin masyarakat menelaah sampai sejauh mana sastra dianggap sebagai pencerminan keadaan masyarakat
3. fungsi sosial sastra menelaah sampai berapa jauh nilai sastra berkaitan dengan nilai sosial, dan sampai sejauh mana pula sastra dapat berfungsi sebagai alat penghibur dan sekaligus sebagai pendidikan bagi masyarakat pembaca.¹¹

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan teori Ian Watt yang menyatakan bahwa sastra merupakan cerminan masyarakat untuk menganalisis keterkaitan antara penggambaran *ijime* dalam *manga Naruto* dengan kondisi *ijime* yang nyata terjadi di Jepang.

Sedangkan untuk menganalisis dampak negatif yang ditimbulkan oleh *ijime* terhadap tokoh Gaara, penulis akan menganalisis menggunakan teori kontrol sosial yang dikemukakan oleh Hagan. Teori tersebut menyatakan bahwa individu di masyarakat memiliki kecenderungan yang sama besar kemungkinannya untuk menjadi "jahat" atau "baik". Baik jahatnya seseorang tergantung pada masyarakatnya. Seseorang akan menjadi baik apabila masyarakat "membuatnya"

¹¹ Gunawan Sapardie "Luasnya Wilayah Sosiologi Sastra", www.suarakaryaonline.com tanggal 13 Januari 2008.

demikian dan sebaliknya, dia dapat menjadi jahat apabila masyarakat "membuatnya" demikian.¹²

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini akan dibagi dalam empat bab yang diuraikan sebagai berikut; Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan permasalahan, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian, landasan teori, dan sistematika penulisan. Bab II Fenomena *Ijime* dalam Masyarakat Jepang, berisi uraian mengenai pengertian *ijime*, penyebab terjadinya *ijime* dalam masyarakat Jepang, bentuk-bentuk tindakan *ijime*, dan dampak tindakan *ijime* terhadap korban. Bab III Analisis Dampak *Ijime* Terhadap Tokoh Gaara, berisi uraian mendetil mengenai penokohan Gaara, *ijime* yang dialami oleh Gaara, serta analisis dampak *ijime* terhadap tokoh Gaara. Bab IV berisi Kesimpulan yang akan merangkum seluruh hasil penelitian ini.

¹² Paulus Hadisuprpto, *Juvenile Delinquency*, (Bandung: 1997) hal 164.



BAB II

FENOMENA IJIME DALAM MASYARAKAT JEPANG

2.1 Pengertian Ijime

Istilah *ijime* berasal dari kata kerja *ijimeru* (苛める) yang memiliki arti harafiah sebagai tindakan menyiksa, memarahi, dan mencaci maki. Kata tersebut kemudian berkembang menjadi sebuah istilah sosial yang digunakan untuk menggambarkan salah satu bentuk tindakan penganiayaan yang terjadi dalam masyarakat Jepang. Para sosiolog Jepang secara sederhana mendefinisikan *ijime* sebagai tindakan penganiayaan yang terjadi di dalam kelompok masyarakat Jepang. Definisi tersebut membuat masyarakat internasional sering mengidentikkan *ijime* dengan tindakan *bullying* yang kerap terjadi di negara-negara Barat. Akan tetapi, kata *bullying*, yang juga memiliki arti sebagai tindakan menganiaya, tidak memberikan batasan yang jelas mengenai bentuk penganiayaan yang dilakukan sehingga tindakan *bullying* di negara-negara Barat umumnya

mengacu pada segala bentuk tindakan yang bertujuan untuk menyiksa fisik korban.¹³

Berbeda halnya dengan tindakan *bullying*, yang dikategorikan sebagai tindakan *ijime* tidak hanya tindakan penyiksaan fisik. Secara umum, *ijime* di Jepang dapat didefinisikan sebagai berikut:

A type of aggressive behaviour by (which) someone who holds a dominant position in a group interaction process, by intentional or collective acts, causes mental and/or physical suffering to another inside a group (Morita, 1985)¹⁴

Terjemahan : Sebuah tingkah laku agresif yang dilakukan oleh seseorang yang memiliki posisi dominan di dalam proses interaksi sebuah grup melalui tindakan yang disengaja atau serangkaian tindakan yang menimbulkan penderitaan mental dan/atau fisik orang lain yang berada di dalam grup yang sama.

Meskipun definisi tersebut seolah terlihat serupa dengan definisi *bullying* di negara-negara Barat, tetapi seorang sosiolog Jepang bernama Mitsuru Taki menekankan dua hal yang menjadi perbedaan paling mendasar diantara keduanya. Pertama, definisi *ijime* yang dikemukakan oleh Morita tersebut memberikan penekanan pada ide posisi dominan yang berkaitan erat dengan interaksi di dalam satu grup yang sama. Hal ini berarti korban dan pelaku memiliki hubungan kekerabatan yang dekat. Korban *ijime* bisa saja orang-orang yang berada dalam kelas yang sama, lingkungan pekerjaan yang sama, bahkan tidak jarang masih merupakan anggota keluarga dari si pelaku. Yang menjadi perbedaan mencolok antara korban dan pelaku adalah pelaku memiliki posisi yang lebih berkuasa

¹³ <http://saniroy.wordpress.com/2006/10/18>.

¹⁴ Taki Mitsuru, "*Ijime bullying*": characteristic, causality, and intervention, <http://www.ijimebullying.com>.

dibandingkan korban. Dominasi kekuasaan itu seolah menjadi legitimasi¹⁵ bahwa si pelaku berhak untuk melakukan *ijime* terhadap orang lain yang tidak disukainya.

Hal kedua yang membedakan *ijime* dengan *bullying* adalah sasaran utama dari tindakan *ijime* bukanlah fisik melainkan mental korban . Inilah yang menjadi karakteristik dari *ijime* di Jepang. Tujuan dari tindakan *ijime* adalah untuk menjatuhkan mental korban, membuat korban merasa rendah diri dan tidak pantas berada di dalam satu kelompok yang sama dengan si pelaku. Kedua poin di atas mengindikasikan perbedaan yang jelas antara *ijime* dengan *bouryoku* yang juga kerap terjadi dalam kehidupan masyarakat Jepang. *Bouryoku* (暴力) merupakan tindakan kekerasan yang bermaksud untuk menyakiti korban secara fisik dan atau bertujuan untuk mengambil keuntungan dari si korban. *Bouryoku* dapat menimpa siapa saja, baik yang akrab maupun yang sama sekali asing bagi si pelaku. Sebaliknya, *ijime* merupakan tindakan penganiayaan yang menimpa seseorang di dalam satu grup yang sama dengan si pelaku dengan tujuan menjatuhkan mental korban bahkan ketika pelaku melakukan kekerasan secara fisik. Si pelaku menyadari bahwa efek yang ditimbulkan dari tindakan *ijime* yang dilakukan di hadapan kelompoknya akan membuat mental korban lebih menderita lagi.

Untuk memberikan batasan yang jelas mengenai apa yang dimaksud dengan tindakan *ijime*, Mitsuru Taki kemudian melakukan penelitian mengenai tindakan *ijime* yang terjadi di lingkungan sekolah dan kantor. Berdasarkan hasil penelitiannya, ia mendefinisikan *ijime* sebagai berikut:

¹⁵ Legitimasi: pernyataan yang diakui keabsahannya; pengesahan. (Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer; Drs. Peter Salim dan Yeni Salim; 1991) hal 848

*Ijime' is a mean behaviour or a negative attitude that has clear intention to embarrass or humiliate others who occupy weaker position in a same group. It is assumed to be a dynamic used to keep or recover one's dignity by aggrieving others. Consequently, its main purpose is to inflict mental suffering on others, regardless of the form such as physical, verbal, psychological, and social.*¹⁶

Terjemahan: Ijime adalah sebuah tingkah laku kejam atau sikap negatif dengan maksud yang jelas untuk mempermalukan atau menghina orang lain yang menempati posisi lemah di dalam satu grup yang sama. Tindakan ini bersifat dinamis dan diasumsikan sebagai cara untuk menjaga atau mengembalikan martabat seseorang dengan membuat orang lain menderita. Oleh sebab itu, tujuan utama dari tindakan ini adalah untuk menimbulkan penderitaan mental pada diri orang lain, dengan melakukan berbagai bentuk penyiksaan baik berupa penyiksaan fisik, verbal, psikologis, maupun sosial.

2.2 Penyebab Terjadinya *Ijime* dalam Masyarakat Jepang

Jepang memiliki struktur masyarakat yang unik yaitu struktur masyarakat kelompok atau lazim disebut sebagai *shuudan shugi* (集團主義). Yang dimaksud dengan struktur masyarakat kelompok adalah sebuah struktur yang lebih mengutamakan individu sebagai bagian dari satu kelompok masyarakat dibandingkan dengan individu sebagai sebuah personal. Masyarakat Jepang mengelompokkan diri mereka dengan orang-orang di sekitarnya sesuai dengan kriteria tertentu seperti tingkat pendidikan, pekerjaan, dan sebagainya. Oleh sebab itu, diakui ke dalam satu kelompok masyarakat tertentu menjadi prioritas utama bagi individu demi mendapatkan identitas diri. Ketika seseorang diakui oleh satu kelompok masyarakat maka pada saat itulah dia menjadi manusia seutuhnya.¹⁷

Sejak masa kanak-kanak, individu Jepang telah diajarkan sebuah prinsip sosial yang disebut *shuudan ishiki* (集團意識) atau dengan kata lain kesadaran untuk hidup berkelompok.¹⁸ Misalnya saja, ketika duduk di bangku TK mereka akan

¹⁶ Taki Mitsuru, *Loc.cit*

¹⁷ Nakane Chie, *Japanese Society*, (London:Charles E.Tuttle Company:1984) hal 1-8

¹⁸ *Ibid* hal 8

membentuk kelompok bermain yang disebut *kumi/gumi*. Jika seorang anak sudah bergabung dengan salah satu *kumi* maka dia tidak bisa seenaknya bergabung dalam permainan yang dilakukan oleh *kumi* yang lain. Bagi mereka, anggota dari *kumi* diluar kelompok bermain mereka adalah orang asing.¹⁹

Menginjak usia SD, pertemanan kelompok ini mulai memperluas wilayahnya selain sebagai kelompok bermain. Anak-anak yang berasal dari TK yang sama cenderung akan bergabung menjadi satu kelompok. Mereka kemudian akan membentuk kelompok makan siang, kelompok belajar, atau kelompok tamasya dan sebagainya, yang terbentuk sejak mereka pertama kali menginjak bangku pendidikan sekolah dasar. Hanya bersama kelompok-kelompok inilah mereka akan menghabiskan masa SD mereka.

Pertemanan kelompok semacam ini akan terus berlanjut hingga ke tingkat SMP, SMA, bahkan universitas dan tempat kerja. Semakin tinggi jenjang kehidupan yang dimasuki maka semakin ketat dan beragam pula kriteria yang dituntut agar bisa bergabung dengan satu kelompok tertentu, terutama ketika seseorang menginjak usia remaja. Hal ini terlihat jelas di kelompok-kelompok yang terbentuk semasa SMU, misalnya kelompok murid populer, kelompok murid pandai, kelompok OSIS, bahkan kelompok yang terbentuk karena anggotanya tergabung dalam satu ekstrakurikuler yang sama.²⁰

Akan tetapi, tidak semua individu sanggup memenuhi kriteria yang diminta oleh satu kelompok tertentu supaya dapat menjadi bagian dari kelompok mereka. Individu-individu inilah yang biasanya akan menjadi korban tindakan *ijime*. Ketidakmampuan mereka untuk memenuhi kriteria kelompok dapat disebabkan

¹⁹ Hiroshi F Iwama, *Japan's Group Orientation in Secondary School*, (USA: 1993)hal 75

²⁰ *Ibid* hal 76-82

oleh berbagai macam hal, misalnya cacat fisik, prestasi belajar yang standar, orang yang lemah secara fisik maupun mental, dan sebagainya. Atau dengan kata lain, korban *ijime* adalah orang-orang yang berbeda dengan orang-orang di sekeliling mereka. Terkadang perbedaan itu tidak selalu buruk, ada pula orang yang dijadikan sasaran *ijime* karena mereka memiliki kelebihan dalam bakat atau kepintaran.

Pernyataan di atas diperkuat oleh Merry White yang merumuskan tiga tipe anak-anak yang umumnya menjadi *ijimerarekko* seperti diuraikan di bawah ini:

First unpopular children are not part of any group; they are alienated or have been rejected by cliques within the class. Some of these children attempt to gain acceptance by hanging around, visibly available to the others, or being explicitly pushy (deshabari). Others withdraw. They may be excluded for many reasons, such as, "being a nuisance" or "being slow", "being a messy, dirty person", "being a liar", "being two faced". But the most common reason reported is that outcast is "different". Second, these children may exhibit qualities that produce jealousy or competition in the group and chief here is majime (seriousness). The third outstanding characteristic of unpopular children is said to be a "victim mentally" -higaisha ishiki- that provokes bullying (1987:46)

Terjemahan: Pertama, anak-anak yang tidak populer bukanlah bagian dari grup manapun; mereka diasingkan atau ditolak oleh grup-grup yang ada di dalam kelas. Beberapa dari anak-anak ini berusaha untuk diterima dengan bergaul, selalu terlihat oleh yang lain, atau dengan jelas memaksa untuk diterima (*deshabari*). Sebagian lainnya menarik diri dari pergaulan. Mereka diasingkan karena berbagai macam alasan misalnya (karena dicap sebagai) "orang yang sangat mengganggu" atau "orang yang lambat" "orang yang jorok dan berantakan" "pembongong", "bermuka dua". Akan tetapi, umumnya mereka menjadi korban karena mereka "berbeda". Kedua, anak-anak ini mungkin memiliki kualitas yang menimbulkan rasa cemburu atau persaingan di dalam grup, terutama karena mereka *majime* (serius). Karakteristik utama yang ketiga dari anak-anak tidak populer adalah mereka dikatakan memiliki "mental korban"-*higaisha ishiki*-yang menyebabkan terjadinya *ijime*.

Bagi masyarakat Jepang yang mementingkan kebersamaan dalam kelompok, homogenitas²¹ individu menjadi sebuah keharusan supaya dapat bertahan hidup di dalam sistem tersebut. Hal ini menyebabkan memiliki perbedaan dengan orang lain menjadi semacam momok yang menakutkan bagi masyarakat Jepang karena mereka akan dipaksa untuk menjadi sama atau dikucilkan.²² Sesuai dengan peribahasa yang mengatakan *deru kugi wa utareru* yang berarti paku yang menonjol harus dipalu. Peribahasa tersebut mengibaratkan orang-orang yang memiliki perbedaan sebagai sebuah paku yang menonjol. Paku tersebut harus dibuat sama kedudukannya dengan paku-paku lain dengan cara dipalu. Maka apabila seseorang berbeda dengan orang lain di sekitarnya, dengan cara halus atau kasar, orang tersebut akan dipaksa untuk menjadi sama dengan yang lain.

2.3 Bentuk-bentuk Tindakan Ijime

Tujuan utama dari tindakan *ijime* adalah menganiaya secara mental. Akan tetapi sering pula tindakan *ijime* juga melibatkan penyiksaan fisik yang mengarah pada tindakan kriminal. Yoshio Murakami mengklasifikasikan tindakan *ijime* ke dalam dua kelompok, yaitu penganiayaan fisik dan penganiayaan mental.²³

2.3.a Penganiayaan Mental

Murakami mengungkapkan bahwa sekitar tujuh puluh persen tindakan *ijime* mengambil bentuk tindakan penganiayaan mental. Tindakan ini melibatkan

²¹ Homogenitas memiliki arti persamaan macam, jenis, sifat, watak dari anggota-anggota suatu kelompok; sifat/keadaan homogen (KBBI edisi kedua; Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia; 1991) hal 357

²² John Clammer, *Difference and Modernity: Social Theory and Contemporary Japanese Society*. (London: 1995) hal 18

²³ Yoshio Murakami, *Bullies in the Classroom*, (USA: 1993) hal 149

perbuatan mengancam, memberikan nama julukan dengan tujuan mengolok-olok korban, menghina, tidak mengikutsertakan korban dalam kegiatan kelompok serta menjadikan korban sebagai objek bulan-bulanan secara terus menerus di hadapan khayalak ramai yang menyebabkan korban *ijime* merasa dipermalukan dan kemudian timbul perasaan rendah diri. Beberapa nama julukan yang umum digunakan antara lain *baikin* (kuman), *shine* (mati lo!) dan *kusai* (dasar bau).²⁴

2. 3. b Penganiayaan Fisik

Penganiayaan mental sering kali diikuti pula dengan penganiayaan fisik. Yang dimaksud dengan penganiayaan fisik adalah tindakan *ijime* yang melibatkan fisik untuk diperolok. Keberadaan korban *ijime* dianggap terlalu mengganggu kenyamanan sehingga *ijimekko* sering menyerang secara fisik demi kesenangan dan kepuasan mereka. Penganiayaan fisik ini juga dilakukan secara terus menerus dan biasanya tidak ada yang berani membela korban *ijime* ketika hal ini terjadi. Contoh dari bentuk penganiayaan fisik antara lain menjambak rambut, menyiram air kotor ke sekujur tubuh korban, menampar, melakukan pelecehan seksual, dan sebagainya.²⁵

2.4 Dampak Tindakan *Ijime* terhadap Korban

Seperti telah dikemukakan di atas bahwa identitas seseorang baru bisa dia dapatkan ketika dia diakui oleh satu kelompok tertentu. Contoh sederhana dari kasus ini adalah ketika memperkenalkan diri kepada orang asing. Jika pada beberapa negara, proses perkenalan diri cukup dengan menyebutkan nama saja,

²⁴ *Ibid* hal 150

²⁵ *Ibid* hal 150

lain halnya dengan orang Jepang yang secara otomatis akan menyebutkan kelompok tempatnya terkait juga.²⁶ Ruang lingkup kelompok yang dimaksud disini tidak hanya sekedar tempat orang tersebut bersekolah atau bekerja saja, tetapi mencakup wilayah pengertian yang lebih luas misalnya tempat tinggal, kampung halaman, garis keturunan dan sebagainya. (H Kato et al. 1971: 23) Orang Jepang lebih memilih untuk memperkenalkan diri sebagai, ”トヨタの高橋です”, yang berarti bahwa dia adalah Takahashi yang bekerja di perusahaan Toyota, dibandingkan sekedar menyebut namanya (beserta nama keluarga) saja. Ada kebanggaan tersendiri bagi orang Jepang untuk menunjukkan bahwa dia diakui ke dalam satu kelompok tertentu. Apalagi jika kelompok tersebut cukup terkenal di mata orang lain.

Bagi mereka yang tidak termasuk ke dalam kelompok masyarakat manapun, tentu saja konsekuensi yang harus mereka terima adalah menjadi sasaran tindakan *ijime*. Tindakan *ijime* tersebut dapat berupa sekedar cemoohan atau ejekan, hinaan, bahkan hingga menjurus ke arah kekerasan fisik dari orang-orang di sekitar mereka.

Penganiayaan yang dilakukan secara kontinuitas, baik secara fisik maupun psikologis tentu menimbulkan dampak negatif bagi korban. Begitu pula halnya dengan *ijime*. Berikut ini adalah beberapa dampak negatif yang ditimbulkan oleh *ijime* yang berhasil penulis kumpulkan dari beberapa sumber, yaitu:

1. Muncul rasa takut dalam diri korban terhadap pelaku.

Hal ini timbul bersama dengan kekhawatiran korban bahwa si pelaku dapat senantiasa menyiksa dirinya kapan saja si pelaku inginkan. Oleh sebab itu,

²⁶ Takie Sugiyama Lebra, *Japanese Patterns of Behaviour*, (USA:1976) hal 23.

korban *ijime* cenderung berusaha menghindari untuk berada di tempat yang sama dengan si pelaku supaya dapat terhindar dari kemungkinan di*ijime*.²⁷

Contoh kasus dari dampak ini terjadi pada bulan Februari 1984 di distrik Hokuriku. Seorang murid SMP menolak untuk kembali bersekolah karena telah menjadi korban *ijime* selama enam bulan. Sehari sebelumnya, korban pulang dalam kondisi fisik sudah mengalami luka memar di sekujur wajah dan tubuhnya yang diduga sebagai akibat dari pemukulan. Setelah diusut oleh kedua orangtuanya, anak tersebut ternyata telah menjadi sasaran *ijime* yang dilakukan oleh para murid serta guru di sekolah tersebut. Ketika ayah anak tersebut meminta kepala sekolah untuk menghukum para pelaku, kepala sekolah menolak dengan alasan bahwa anak tersebut telah melakukan pelanggaran yang membuatnya pantas dihukum. Pelanggaran yang dilakukan oleh anak tersebut ternyata hanya karena anak itu memiliki rambut lima sentimeter lebih panjang dari batas yang telah ditentukan pihak sekolah (korban berjenis kelamin laki-laki). Kesalahan itu telah membuatnya menjadi “berbeda” dengan anak-anak lain sehingga ia akhirnya menjadi korban *ijime*. Kasus di atas ditutup setelah si anak memilih untuk keluar dari sekolah tersebut.²⁸

2. Timbulnya perasaan minder, putus asa, kesepian dan sebagainya

Perasaan negatif seperti minder, putus asa, kesepian dan sebagainya, umumnya tumbuh dalam diri korban yang kerap mengalami penganiayaan mental, seperti diejek, dihina, diasingkan, dan ditolak. Penganiayaan semacam ini lambat laun akan membuat si korban merasa bahwa dirinya memang **persis**

²⁷ Yoshio Murakami, *Bullies in Classroom*, (USA: 1993) hal 148

²⁸ *Ibid* hal 148-149

seperti yang dituduhkan oleh pelaku. Misalnya jika seorang korban terus-menerus dihina sebagai “sampah” oleh masyarakat, maka perlahan dia akan meyakini bahwa dia memang sampah seperti yang masyarakat katakan.²⁹

3. Mendorong korban *ijime* untuk melakukan bunuh diri

Apabila korban *ijime* termasuk seseorang bermental lemah atau korban merasa dirinya tidak sanggup menahan penderitaan menjadi objek bulan-bulanan, maka ini adalah solusi terakhir yang dianggap paling ampuh untuk mengakhiri semuanya. Kasus bunuh diri yang dilakukan korban *ijime* meningkat pesat ketika memasuki tahun 1980-an. Angka bunuh diri yang melonjak tajam akibat *ijime* membuat pemerintah sadar bahwa *ijime* merupakan masalah sosial serius dalam masyarakat Jepang.³⁰

4. Tidak memiliki identitas diri³¹

Seperti telah dipaparkan di atas, pengakuan masyarakat merupakan suatu cara untuk mengukuhkan keberadaan individu dalam masyarakat Jepang. Hal ini dikarenakan seseorang bukanlah milik dirinya sendiri melainkan milik kelompok (masyarakat). Pengakuan dari salah satu kelompok bertujuan untuk membangun identitas individu tersebut sebagai bagian dari masyarakat Jepang. Seseorang yang mengalami *ijime* sudah pasti tidak memiliki kelompok yang bersedia mengakui dirinya sebagai bagian dari mereka. Dengan demikian,

²⁹ Taki Mitsuru, *Loc, cit*

³⁰ Akiko Dogakinai, “Ijime: A social illness of Japan” <http://www.cause-effectresearchofijime/mht/>.

³¹ Identitas diri adalah sebuah citra tentang diri berdasarkan informasi-informasi yang didapat dari lingkungan sekitar (Teori peran, konsep derivasi dan implikasinya. Edy Suhardono, Jakarta:1994) hal 49

korban *ijime* jelas tidak memiliki identitas diri dalam masyarakat yang membuat keadaan mereka semakin terpuruk.³²

5. Korban dapat berbalik menjadi pelaku

Tidak sedikit korban *ijime* berbalik menjadi pelaku *ijime* bagi orang lain. Korban *ijime* yang membutuhkan cara untuk melampiaskan stres mereka, kerap meng*ijime* orang lain yang mereka anggap memiliki posisi lebih rendah daripada mereka atau orang lain yang tidak memiliki hubungan dengan kelompok yang menjadikan dirinya sebagai sasaran *ijime*. Hal inilah yang menyebabkan *ijime* menjadi semacam lingkaran setan yang tidak berujung karena pola yang terus menerus berulang semacam ini.³³

Selain dapat berbalik menjadi pelaku di luar kelompoknya, ketakutan apabila dia akan terus menjadi korban *ijime* selamanya, sanggup mendorong korban *ijime* melakukan pembunuhan sadis terhadap pelaku. Seperti yang menimpa Kamazawa Yoshiaki, murid sebuah SMU swasta di daerah Osaka pada tahun 1984.

*Kamazawa Yoshiaki, sixteen, was the son of a sushi shop operator in Osaka and attended a private high school in the city. His body was found on the afternoon of November 2 in a river in the Tenma area. His head had been struck dozens of times with a hammer and his eyes had been gouged out. Police suspicions focused almost immediately on two of Yoshiaki's classmates, A and B, both fifteen. After preliminary questioning, they were arrested on November 11 on suspicion of murder.*³⁴

Terjemahan: Kamazawa Yoshiaki, enam belas tahun, adalah anak dari seorang operator toko Sushi di Osaka dan bersekolah di sebuah SMU swasta di kota tersebut.

³² Takie Sugiyama Lebra, *Op. cit* hal 23

³³ Yoshio Murakami, *Op. cit* hal 151

³⁴ Yoshio Murakami, "Bullies in Classroom."

Tubuhnya ditemukan pada sore hari tanggal 2 November di sebuah sungai di area Tenma . Kepala korban telah dipukul berkali-kali dengan palu dan kedua matanya dicungkil keluar. Polisi dengan segera mengarahkan kecurigaan pada teman sekelas Yoshiaki, A dan B, keduanya berusia 15 tahun. Setelah pemeriksaan mendalam, mereka akhirnya ditangkap dengan tuduhan pembunuhan pada tanggal 11 November.

Kasus di atas terjadi karena kedua pelaku tidak tahan menerima tindakan *ijime* yang terus menerus dilakukan oleh korban. Mereka sepakat untuk membunuh Yoshiaki demi mengakhiri penderitaan mereka sebagai korban *ijime*. Setelah berhasil memanggil korban ke taman, keduanya bergantian memukul kepala Yoshiaki dengan menggunakan palu. Seolah takut Yoshiaki akan bangun kembali (meskipun mereka telah melihat Yoshiaki berlumuran darah dengan kepala pecah), salah satu dari mereka mencungkil keluar bola mata Yoshiaki dengan menggunakan ujung palu yang sama dan kemudian membuang mayat tersebut ke sungai terdekat.



BAB III
ANALISIS DAMPAK *IJIME* TERHADAP TOKOH GAARA DALAM
MANGA *NARUTO*

3.1 Penokohan Gaara

Tokoh Gaara adalah salah satu tokoh pendukung dalam *manga Naruto*. Ketika muncul pertama kali dia digambarkan sebagai seorang anak remaja berusia 12 tahun dengan kemampuan untuk mengendalikan pasir sebagai senjata. Dari segi perwatakan, pada awalnya dikatakan bahwa tokoh ini memiliki sifat-sifat antagonis (jahat). Seiring dengan perkembangan cerita, pembaca akan mengetahui hal yang menyebabkan tokoh Gaara memiliki sifat-sifat tersebut. Salah satu penyebabnya merupakan dampak dari *ijime* yang dialaminya ketika masih kanak-kanak. Untuk mengenal tokoh Gaara lebih jauh, penulis akan menganalisis perwatakan tokoh Gaara seperti terurai di bawah ini.

Menurut Kenny (1966: 34-36), untuk mengungkapkan jati diri seorang tokoh dalam karya fiksi dapat dilakukan dengan tehnik dramatik yaitu dengan menganalisis berbagai aktivitas yang dilakukan oleh tokoh, baik secara verbal

(melalui kata-kata) maupun nonverbal lewat tindakan dan tingkah laku, hubungan dengan tokoh lain, dan peristiwa yang terjadi di sekeliling tokoh tersebut.³⁵

Berdasarkan konsep tersebut, maka penulis akan menganalisa penokohan Gaara melalui tehnik percakapan verbal yang diungkapkan oleh Gaara maupun oleh tokoh-tokoh lainnya.

Gaara adalah putra bungsu Kazekage³⁶ keempat, pemimpin desa Sunagakure yang terletak di padang pasir. Dia memiliki seorang kakak laki-laki bernama Kankuro dan seorang kakak perempuan bernama Temari. Berbeda dengan anak-anak lainnya yang dilahirkan secara normal, kelahiran Gaara merupakan hasil dari sebuah eksperimen demi mewujudkan ambisi ayahnya, yaitu menciptakan *shinobi* (*ninja*) terkuat supaya Sunagakure menjadi desa ninja yang tidak terkalahkan.

Gambar 1



³⁵ Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, (Yogyakarta: UGM Press;2005) hal.198

³⁶ ~kage adalah sebutan bagi para pemimpin desa ninja, misalnya kazekage untuk pemimpin desa Sunagakure, Hokage untuk pemimpin desa Konohagakure, dan sebagainya. Dalam dunia *Naruto* ciptaan Kishimoto Masashi, ninja adalah tentara rahasia negara dan hampir setiap negara memiliki desa ninja tersendiri. Para pemimpin desa ninja tersebut dipercaya sebagai shinobi (ninja) terkuat di desanya masing-masing.

ガアラ : オレはお^{まえ},前が^い,言ったとおろくな^{そだ},育ち
かた^{かた},方はしていない! オレは^{はは},母と^よ,呼ぶべき^{おんな},女の^{いのち},命
を^{うば},奪い^う,生まれ^お,落ちた。。。最強の忍びとなるべ。。。
父親の忍術で砂の化身をこの身に取り付かせてな。。。 (11.
2002:133)

“Seperti yang kalian katakan, aku tidak dibesarkan dengan cara normal! Aku dilahirkan dengan merenggut nyawa seorang wanita yang seharusnya kupanggil ibu. Aku akan menjadi *shinobi* terkuat...untuk itu ayahku memasukkan inkarnasi³⁷ pasir ke dalam tubuhku dengan menggunakan ilmu ninja.”

Dari pengakuan Gaara, dapat diketahui bahwa kelahiran Gaara menjadi penyebab kematian ibunya. Ibu Gaara menjadi tumbal nyawa bagi ambisi suaminya untuk menjadikan anaknya sebagai *shinobi* terkuat. Sebagai akibatnya, sejak kecil dia tidak pernah merasakan kasih sayang kedua orang tuanya karena setelah kematian ibunya, ayah Gaara terlalu takut pada kekuatan siluman pasir di dalam tubuh Gaara sehingga ia cenderung menghindari anaknya. Oleh sebab itu, ayah Gaara kemudian menyerahkan tugas pengasuhan Gaara kepada adik istrinya, Yashamaru.³⁸ Hanya Yashamaru-lah satu-satunya orang yang dekat dengan Gaara selama masa kecilnya, karena orang-orang lain juga takut pada kekuatan pasir Gaara.

Ketika masih berusia enam tahun, tokoh Gaara diceritakan memiliki perwatakan antara lain sebagai berikut:

³⁷ Penjelmaan kembali suatu makhluk sesudah meninggal menjadi makhluk lain; titisan (Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer; Drs. Peter Salim dan Yeni Salim; Jakarta:1991) hal 570

³⁸ Berdasarkan artikel *Naruto* yang dimuat di majalah Animonster volume 66, September 2004.

1. Memiliki mental lemah

Gambar 2



ガアラ : ボクもケガしてるのかな? みんなと^{おな},同じで。
いつも^{いた},痛いんだ。^ち,血は^で,出ないけどここんとこがすごく
^{いた},痛いんだ。(15. 2002:69 ,-70)

“Sepertinya aku juga terluka...sama seperti orang lain. Selalu terasa sakit. Walaupun tidak mengeluarkan darah, tetapi disini terasa sangat sakit.”

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa Gaara sebenarnya seorang anak yang bermental lemah. Meskipun secara fisik dia tidak dapat dilukai, tetapi bukan berarti dia tidak bisa merasakan “kesakitan”. Rasa sakit di dalam hatinya timbul sebagai akibat dari kesepian yang dialaminya karena ditelantarkan oleh ayahnya dan tidak memiliki kawan seorang pun.

Apabila dikaitkan dengan dampak dari tindakan *ijime* seperti yang dipaparkan pada bab II, maka bermental lemah termasuk ke dalam kategori dampak yang menimbulkan perasaan negatif. Selain dapat menyebabkan korban merasa minder dan rendah diri, *ijime* juga dapat membuat korban memiliki mental yang rentan untuk dianiaya. Dampak inilah yang dapat mendorong korban *ijime* melakukan tindakan bunuh diri atau menjadi *higaisha ishiki*-seseorang dengan mental korban.

2. Belum paham tentang perasaan manusia

Gambar 3



ガアラ : ,^{いた}痛いって。。。,^{なに}何なの? ボク。。。
^{いちど}一度も,^{きず}傷できたことないからどんな^{かん}感じ,^{なに}何の
なあって。。。? (15. 2002:67)

“Rasa sakit itu apa *sih*? Karena tidak pernah sekalipun terluka, aku jadi penasaran seperti apa rasanya?”

Gambar 4



ガアラ : ^{あいじょう}愛情?。。。 どうやったらもらえるの?
(15. 2002:74)
“Cinta?...Bagaimana caranya mendapatkan cinta?”

Selayaknya anak-anak, Gaara kecil juga dikisahkan memiliki sifat polos terutama yang berkaitan dengan perasaan. Pada gambar pertama dengan lugunya Gaara bertanya pada Yashamaru seperti apa rasanya sakit itu. Pertanyaan ini timbul karena selama ini Gaara tidak dapat terluka atau dilukai sebab pasir-pasir akan secara otomatis melindungi tubuhnya dari setiap bahaya. Ketidaktahuannya tentang rasa sakit ini mendorongnya untuk bertanya pada Yashamaru tentang bagaimana rasanya sakit itu.

Pada gambar kedua kali ini Gaara bertanya tentang bagaimana caranya untuk mendapatkan rasa cinta. Sebagai anak yang kesepian, Gaara tidak memahami apa yang dimaksud dengan mencintai dan dicintai. Sehingga ketika Yashamaru menjelaskan bahwa salah satu obat untuk menyembuhkan luka hati adalah perasaan cinta, Gaara dengan spontan bertanya bagaimanakah dia bisa mendapatkan cinta meskipun dia belum paham apakah yang dimaksud dengan perasaan cinta.

3. Takut dibenci oleh orang lain

Gambar 5



ガアラ : ^{やしゃまる}夜叉丸。。。じゃあ。。。
^{やしゃまる}夜叉丸はボクのこと。。。きらい？(15. 2002:68)
“Yashamaru...apakah kau... membenciku?”

Bagi Gaara, Yashamaru sudah dianggap seperti orang tua kandungnya sebab dia telah mengasuh Gaara sejak kecil dan telah mengajarkan banyak hal kepada dirinya. Meskipun Gaara mengetahui bahwa keberadaan Yashamaru di sisinya merupakan perintah dari Kazekage (ayah Gaara) untuk mengawasi perkembangan kekuatan Gaara, tetapi kenyataan tersebut tidak membuat Gaara berhenti menyayangi Yashamaru. Akan tetapi, Gaara yang menyadari bahwa dirinya “berbeda”, merasa ketakutan jika suatu saat Yashamaru akan membenci dirinya.

Sebab apabila Yashamaru juga turut membenci dirinya maka Gaara akan menjadi orang yang benar-benar sendirian.

Sifat Gaara di atas muncul sebagai dampak dari *ijime*. Akibat selalu mendapat sikap penolakan dan diasingkan oleh orang lain, Gaara cenderung merasa ketakutan apabila dia berada bersama orang lain. Hal ini dipicu oleh ketakutannya akan menjadi objek *ijime* dari orang tersebut.

4. Merasa kesepian

Gambar 6



ガアラ : ,^ま待って。。。!^{ひとり},一人にしないで。。。。
もう^{ひとり},一人はイヤだ。(15. 2002:61-62)
“Tunggu! Jangan tinggalkan aku sendiri....aku sudah tidak mau sendirian lagi.”

Pernyataan di atas muncul ketika Gaara ditinggal pergi oleh anak-anak di desanya yang ketakutan melihat dirinya. Padahal saat itu, Gaara telah menolong

mereka mengambil bola. Anak-anak yang ketakutan justru malah melarikan diri alih-alih berterima kasih. Gaara yang merasa kesepian karena tidak diajak main meminta mereka untuk berhenti. Namun karena mereka tidak mau, pasir Gaara menyerang secara otomatis dan melukai mereka semua. Pasir tersebut bereaksi pada perasaan Gaara yang ketakutan akan ditinggal sendirian oleh kawan-kawannya sebab ia tidak ingin lagi merasa menderita karena tidak memiliki teman.

Perasaan Gaara tersebut muncul sebagai dampak dari *ijime*. Salah satu bentuk penganiayaan mental dalam *ijime* adalah dengan melakukan pengasingan (pengabaian). Sebagaimana layaknya manusia, korban *ijime* memerlukan kehadiran teman dan keluarga sebagai tempat berbagi suka dan duka. Akan tetapi, karena keberadaan korban selalu ditolak oleh orang-orang di sekitarnya, maka dia tidak memiliki seorang pun untuk berbagi kasih sayang. Hal inilah yang akan memicu munculnya rasa kesepian.

Watak-watak yang dimiliki Gaara ketika anak-anak kemudian berubah total saat dia menyadari bahwa dirinya tidak pernah dicintai oleh siapapun bahkan oleh Yashamaru. Semenjak percobaan pembunuhan yang dilakukan oleh Yashamaru berhasil digagalkan oleh dirinya sendiri, Gaara berkembang menjadi tokoh dengan watak seperti di bawah ini:

1. Kejam

Sifat kejam Gaara telah banyak ditampilkan sejak kemunculan tokoh ini untuk yang pertama kali. Akan tetapi, sifat kejamnya semakin terlihat ketika diadakan ujian *chuunin*, yaitu ujian kenaikan tingkat dari ninja dasar ke ninja menengah, tahap kedua. Ujian tersebut dilaksanakan di dalam sebuah hutan yang bernama *shinomori* (Hutan Kematian). Tugas dalam ujian tersebut adalah untuk

mendapatkan gulungan *ten* (langit) dan *chi* (bumi) dengan segala cara, termasuk dengan membunuh peserta lainnya. Para peserta kemudian dibagi ke dalam kelompok dan Gaara berkelompok dengan kedua kakaknya, Temari dan Kankurou. Di dalam hutan itu, Gaara bertemu dengan sekelompok ninja dari desa Amagakure yang bermaksud merebut gulungan yang dimiliki oleh kelompok Gaara. Gaara menerima tantangan mereka, tetapi bukan demi gulungan milik lawannya itu melainkan demi mendapatkan kepuasan ketika membunuh. Ketika akhirnya lawan Gaara terdesak dan meminta Gaara untuk tidak membunuhnya, Gaara justru semakin ingin menghabisi nyawa mereka.

Gambar 7



ガアラ : うるさい^{くち}, 口まで^{おお}, 覆っても^{ころ}, 殺せるが。。。
ちよっと^{みじ}, 惨め^ナ, 過ぎるからな。。。 (7. 2002:92)
“Berisik...aku bisa menutup mulutmu dan langsung membunuhmu...tetapi itu terlalu menyedihkan.”

Dari perkataan Gaara di atas dapat terlihat bahwa Gaara lebih suka menyaksikan lawannya menderita terlebih dahulu sebelum mati dibandingkan langsung membunuh mereka. Pada akhirnya, Gaara memang membuat mereka mati dengan sangat menderita yaitu dengan membiarkan pasir menggulung tubuh mereka dan kemudian mencekik mereka hingga mati.

Sifat kejam Gaara juga digambarkan pada *manga* volume 11 ketika dia berusaha membunuh Rock Lee³⁹ di rumah sakit tetapi sebelum berhasil dilaksanakan, Naruto dan Shikamaru telah memergokinya. Shikamaru lantas menanyakan apa yang akan dilakukannya terhadap Rock Lee dan Gaara menjawab dengan acuh bahwa dia bermaksud membunuhnya.

Gambar 8



シカマル : なん , 何でんな , 事する , 必要がある ?
 , 試合でて めーが , 勝ったろ ! こいつに , 個人的な
 , 恨みでもあんのか ?
 ガアラ : そんなものは , 無い。ただオレが , 殺しておき
 たいから , 殺すだけだ。 (11. 2002:129)

³⁹ Rock Lee adalah lawan yang dihadapi Gaara di ujian *chuunin* tahap ketiga. Gaara sempat memandang remeh lawannya ini karena dia hanya menguasai ilmu *taijutsu* (teknik fisik yang mengandalkan kekuatan pukulan dan tendangan). Namun ternyata Rock Lee sempat membuat tubuh Gaara terluka meskipun harus dibayar mahal dengan kerusakan yang dialami oleh tubuh Rock Lee sendiri. Gaara bermaksud menghabisi Rock Lee pada saat ujian berlangsung tetapi niatnya berhasil dihentikan oleh guru Rock Lee.

Shikamaru : “Kenapa....apa pentingnya kau melakukan itu? Kau sudah menang di pertandingan bukan! Apa kau memiliki dendam pribadi dengannya?”

Gaara : “Tidak ada. Aku mau membunuhnya hanya karena aku menginginkannya!”

Perkataan Gaara di atas mengungkapkan bahwa Gaara tidak perlu memiliki suatu alasan khusus untuk membunuh seseorang. Dia melakukan pembunuhan hanya karena dia ingin melakukannya dan dia tidak akan segan-segan untuk membunuh orang yang bermaksud untuk menghentikan perbuatannya. Tindakan Gaara seperti ini semakin memperlihatkan kekejaman dirinya.

Sifat kejam Gaara tumbuh seiring dengan kegemarannya untuk menyiksa dan membunuh orang-orang yang dianggapnya sebagai pengganggu. Kegemaran yang aneh ini merupakan suatu cara bagi Gaara untuk terus membenci orang lain dan meyakinkan dirinya bahwa tidak ada orang lain yang mencintainya kecuali dirinya sendiri.⁴⁰ Berdasarkan uraian di atas, maka sifat kejam Gaara dapat diklasifikasikan ke dalam dampak *ijime* yang mengubah posisi Gaara dari korban menjadi pelaku.

2. Tidak memiliki rasa hormat kepada kedua kakaknya

Kankurou dan Temari, keduanya adalah kakak kandung Gaara. Akan tetapi, Gaara tidak pernah sekalipun menganggap mereka sebagai saudara bahkan cenderung memunculkan aura permusuhan terhadap kedua kakaknya ini. Kerenggangan hubungan antarsaudara ini terutama terlihat ketika Kankurou dan Temari berusaha menghentikan Gaara membunuh lebih banyak peserta ujian *chunin* di dalam *Shinomori*.

⁴⁰ <http://www.absolutanime.com/Naruto=Gaaraofthedessert.mhtml>
tanggal 13 Januari 2008.

カンクロウ : よしこのまま ^{とう} ,塔へ ^い ,行くぞ! こん
もり ^{いちびょう} ,森からは ^{はや} ,一秒でも ^ぬ ,早く ^だ ,抜け ^だ ,出
な ^{したい} ,森からは ^{じゃん!} ,一秒でも ^{早く} ,抜け ^だ ,出
したいじゃん!

ガアラ : ^{だま} ,黙れ! まだ。。。 ^{ものた} ,物足りないんだ
よ!

カンクロウ : もう ^や ,止めよう。。。 ガアラ

ガアラ : ^{こわ} ,怖いのか? ^{こしぬ} ,腰抜け

カンクロウ : ガアラ! お ^{まえ} ,前は ^{たし} ,確かに
だいじょうぶ ^{おれ} ,大丈夫かもしれねーが ^{おれ} ,オレたちにとって
は ^{きけん} ,危険すぎる。。。 ^{まきもの} ,巻物は ^{いちくみ} ,一組あ
ればいいじゃんこれ ^{いじょう} ,以上はさ。。。 (7. 2002:98-99)

Kankurou : “Baiklah, dengan ini ayo kita pergi ke menara! Aku ingin secepatnya keluar dari hutan ini.”

Gaara : “Tutup mulutmu! Belum...aku belum puas membunuh.”

Kankurou : “Sudah hentikan Gaara!”

Gaara : “Kau takut ya? Dasar pengecut!”

Kankurou : “Gaara! Kalau kau, pasti akan baik-baik saja..tapi ini terlalu berbahaya untuk kami. Bukankah sudah cukup jika gulungannya⁴¹ sudah terkumpul lengkap? Jika lebih dari ini....”

Gambar 10

⁴¹ Gulungan *ten* (langit) dan *chi* (bumi).



ガアラ : ^{ぐず} ,愚図がオレに ^{さしず} ,指図するな!
 カンクロウ : ^{かげん} ,加減にしろ! たまには。。。
 あにき ^い ,兄貴の ^き ,言うことも ^き ,聞いたらどーなんだガアラ
 ガアラ : ^{まえ} ,お ^{まえ} ,前らを ^{きょうだい} ,兄弟と ^{おも} ,思ったこ
 とは ^な ,無い。。。 ^{じゃま} ,邪魔をすれば ^{ころ} ,殺す!
 テマリ : ^な ,ガ。。。ガアラやめなよう。。。ね! そんな
 つめ ^い ,冷たいこと ^{あね} ,言わないでさ。。。 ^{あね} ,姉さんからもお
 ねが ^{あね} ,願ひするからね。。。! (7. 2002:100-101)

Gaara : "Orang bodoh sepertimu jangan memerintahku!"
 Kankurou : "Sudah hentikan! Sekali sekali...bagaimana kalau kau dengarkan kata kakakmu ini Gaara."
 Gaara : "Aku tidak pernah menganggap kalian sebagai saudara. Kalau kalian mengganggu akan kubunuh!"
 Temari : "Ga...Gaara hentikan ya! Tolong jangan katakan hal sedingin itu. Kakak juga mohon padamu ya!"

Dari kedua gambar di atas, dapat dilihat bahwa meskipun Gaara adalah saudara yang paling muda dibandingkan Kankurou dan Temari, namun kedua

kakaknya itu justru takut kepada Gaara. Hal ini bisa disebabkan karena rasa takut keduanya pada siluman *Shukaku* yang ada pada diri Gaara atau memang keduanya takut pada sifat Gaara yang tidak akan segan menghabisi pengganggu sekalipun itu kakak-kakaknya sendiri. Dengan mudahnya, Gaara menjelek Kankurou dengan kata-kata “pengecut” dan “orang bodoh”. Kata-kata tersebut tidak seharusnya dilontarkan seorang adik kepada kakaknya karena seharusnya sang adik menghormati kakak. Dengan demikian, jelas terlihat bahwa Gaara tidak memiliki rasa hormat kepada Kankurou dan Temari selayaknya seorang adik kepada kakaknya.

Sebagai akibatnya, Kankurou dan Temari tidak pernah merasa nyaman berada di dekat Gaara. Bagi mereka, Gaara diibaratkan seperti bom waktu yang tidak dapat diprediksi kapan akan meledak. Gaara yang cenderung tidak stabil secara emosional dapat sewaktu-waktu kehilangan kendali atas pasir-pasirnya dan bukan tidak mungkin, merekalah yang akan menjadi korban.⁴²

Sama halnya dengan sifat Gaara yang kejam, perlakuan tidak hormat Gaara kepada kedua kakaknya merupakan suatu cara bagi Gaara untuk melindungi dirinya dari *ijime* yang (mungkin) akan dilakukan oleh kedua kakaknya. Meskipun ketiganya adalah saudara sekandung, akan tetapi, perlakuan ayah Gaara yang membedakan Gaara dengan kedua kakaknya, telah menimbulkan benih-benih kebencian pada Gaara dan menanamkan rasa takut akan keberadaan Gaara pada diri Kankurou dan Temari.

Gambar 11

⁴² *Naruto di Animonster, Loc.cit*



カンクロウ : チイ。。。だからガキは^{きら}嫌いなんだよ。(7. 2002:102)
“Cih... karena itulah aku benci anak kecil.”

Gambar 12



テマリ : ヤ。。。ヤバイ。。。こんなガアラは^{ひさびさ}, 久々に
見る。

カンクロウ : オ。。。オイ。。。ガアラ。^{さくせん}, 作戦のこ
と分かって。

てまり : ^{いま}, 今ガアラ^{はなしか}, 話書けるな! ^{ころ}, 殺されるぞ!
(13. 2004:38-39)

Temari : “Ga...gawat! Sudah lama aku tidak melihat Gaara
yang seperti ini.”

Kankurou : “Hei...Gaara...kamu sudah paham rencana kita kan?”

Temari : “Jangan mengajak Gaara berbicara sekarang! Kau bisa
dibunuh!”

Pada gambar di atas, Kankurou mengatakan bahwa dia benci pada anak kecil.

“Anak kecil” yang dimaksud disini merujuk pada tokoh Gaara yang memang digambarkan sebagai seorang anak laki-laki berusia 12 tahun dan adik bungsu Kankurou. Oleh sebab itu, dari kalimat di atas kita dapat mengetahui bahwa Kankurou benci jika harus bersama Gaara yang masih sering berbuat seenaknya sendiri.

Berbeda dengan Kankurou yang dengan gamblang mengungkapkan ketidaksukaannya pada Gaara, Temari justru sebaliknya. Dia cenderung ketakutan pada sosok Gaara yang masih memiliki emosi labil. Karena itulah, dia lebih memilih untuk mengalah demi menghindari terjadinya konflik dengan Gaara. Keberadaan Temari cukup berguna ketika perseteruan antara Gaara dengan Kankurou mulai memanas dan mengarah ke perkelahian fisik sebab Temari dapat menjadi media penengah bagi keduanya.

3.2 *Ijime* yang dialami oleh Gaara

Tokoh Gaara telah mengalami *ijime* sejak ia masih berusia kanak-kanak. Hal utama yang menyebabkan Gaara menjadi *ijimerarekko* (anak yang di-*ijime*)

adalah keberadaan siluman pasir, *Shukaku*, di dalam tubuhnya yang menjadikan dirinya berbeda dengan yang lain. Perbedaan yang paling mencolok terletak pada kekuatan yang dimiliki oleh Gaara. Keberadaan siluman itu menjadikan tubuhnya kebal terhadap segala macam senjata bahkan bisa menjadi senjata pamungkas milik Gaara.⁴³

Meskipun demikian, tidak berarti Gaara merasa bahagia karena memiliki kekuatan semacam itu, sebaliknya keadaan dirinya membuat Gaara diasingkan dari masyarakat desanya sendiri. Kesedihan Gaara meratapi nasibnya ini terlihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 13



⁴³ *Naruto di Animonster, Loc.cit*

ガアラ : やっぱりうまくいかないや。。。なん, 何でボク
だけこんなバケモノなんだ? ボクは。。。なに, 何なんだ? (15.
2005:80)
gaara : “Sudah kuduga, tidak akan berjalan mulus! Kenapa
hanya aku yang menjadi monster seperti ini? Aku ini sebenarnya
apa?”

Dari penuturan Gaara di atas terlihat bahwa sebenarnya Gaara mengetahui dirinya tidak sama dengan orang lain, tetapi dia belum mengetahui sebab-sebab yang menjadikan dirinya berbeda. Yang dia ketahui hanyalah bahwa masyarakat menjauhinya karena perbedaan yang dimilikinya itu dan menyebut dirinya sebagai monster.

Sesuai dengan karakteristik *ijimerarekko* yang dijabarkan oleh Merry White pada bab II terdapat kesamaan antara tokoh Gaara dengan korban *ijime* di dunia nyata yaitu sama-sama memiliki hal yang membuat mereka menjadi “berbeda” dengan orang-orang di sekitar mereka. Tokoh Gaara dikatakan sebagai tokoh yang “berbeda” dengan orang-orang desa Suna lainnya. Perbedaan tersebut disebabkan adanya siluman pasir di dalam tubuh Gaara yang menjadikannya kuat tanpa perlu susah payah berlatih. Padahal, orang-orang lain harus mengikuti pelatihan akademi selama bertahun-tahun supaya dapat menjadi ninja yang kuat. Selain itu, dalam kisah *Naruto*, bukan sebuah hal yang wajar apabila ada seseorang yang hidup dengan tubuh yang telah dirasuk oleh siluman.

Perbedaan itulah yang menjadi penyebab Gaara di*ijime*. Tokoh Gaara menerima perlakuan *ijime* dari dua pihak yaitu, keluarga dan masyarakat. Berikut ini akan dibahas bentuk-bentuk tindakan *ijime* yang diterima oleh Gaara baik dari pihak keluarga maupun dari masyarakat.

3.2.a Bentuk *ijime* yang diterima dari keluarga

Seperti telah dikemukakan pada subbab penokohan, Gaara telah diasuh oleh pamannya sejak kecil karena ayahnya terlalu takut pada kekuatan siluman yang kala itu belum mampu dikendalikan oleh Gaara.

Gambar 14



ガアラ : ,風影である ,父親にとってオレは ,里
の ,切り ,札でもあったが。。。 ,同時に ,恐ろしい
 ,危険物でもあった。(11. 2004:139)

Gaara : “Bagi ayahku yang seorang Kazekage, meskipun aku merupakan senjata andalan bagi desa, pada saat yang sama, aku juga makhluk yang mengerikan dan berbahaya.”

Pernyataan di atas menyiratkan bahwa setelah ayahnya mengetahui bahwa kekuatan Gaara mulai berkembang diluar kendali dirinya, dalam diri ayah Gaara muncul ketakutan terhadap kekuatan siluman *Shukaku* yang mungkin akan melukai dirinya dan penduduk desa. Untuk mengantisipasi terjadinya kemungkinan tersebut, ayah Gaara kemudian melimpahkan tanggung jawab

pengasuhan Gaara kepada Yashamaru sekaligus memintanya untuk mengawasi perkembangan kekuatan Gaara.

Sebagai akibatnya, Gaara yang telah kehilangan sosok ibunya sejak bayi, kini juga harus kehilangan kasih sayang dari ayahnya. Kurangnya kasih sayang yang didapat Gaara dari orang tua kandungnya, membuat Gaara sangat menyayangi Yashamaru yang telah merawatnya hingga dia berusia enam tahun.



Gambar 15



やしゃまる,夜叉丸 : こうみえても^{いりょうはん},医療班
としてあなたの^{たいちょう},体調を^{かんり},管理し^{つね},常にお
まも^{かぜかげさま},守りするよう^{まね},風影様からおせつかって
る^{わたし},身です^{私の},^{まえ}前でそんな^{まね},真似はやめて
ください。(15. 2005:65)

Yashamaru : “Bagaimanapun juga, sebagai anggota tim medis, aku mendapat perintah dari Kazekage untuk mengawasi perkembangan tubuhmu dan melindungimu. Jadi tolong berhenti melakukan perbuatan semacam itu di hadapanku.”

Yashamaru melontarkan pernyataan tersebut ketika melihat Gaara mencoba menyayat urat nadinya sendiri. Dari pernyataan tersebut dapat diindikasikan bahwa Gaara telah mengetahui jika keberadaan Yashamaru di sisinya merupakan perintah dari ayahnya dan Yashamaru tidak berusaha menutupi fakta tersebut. Meski demikian, kenyataan tersebut tidak mengurangi rasa sayang Gaara kepada pamannya.

Akan tetapi, ironisnya, rasa sayang yang diberikan oleh Gaara tidak dibalas dengan tulus oleh Yashamaru. Hal ini diketahui ketika Gaara berhasil mengalahkan seorang ninja yang berusaha membunuhnya. Tak disangka ternyata ninja tersebut adalah Yashamaru sendiri.

ガアラ : な。。,何で。。,何でなの? ,何で
やしゃまる,夜叉丸が。。。 どうして。。,度して? (,愛情
は ,自分の^{みぢか},身近にいる^{たいせつ},大切な^{ひと},人に^つ,尽くしてあ
げたいと^{いつく},慈しみ^{みまも},見守る^{ところ},心。ガアラ^{さま},様は^{わたし},私
の^{みぢか},身近にいる^{たいせつ},大切な^{ひと},人ですからね!) いつも。。
いつもボクを。。ボクを^{やしゃまる},夜叉丸だけは。。
やしゃまる,夜叉丸 : ,命令です。^{あなた},あなたを^{ころ},殺すよう
いらい,依頼されたのです。^{あなた},あなたの^{ちちおや},父親。。
かぜかげさま,風影様に。

があら ,ガアラ : ちちさま ,父様が? ちちさま ,父様が? なん ,何で。。
 なん ,何でボクを。。?
 やしゃまる ,夜叉丸 : すな ,砂のシュカクを と ,取り つ ,憑かせて う ,生
 まれたガアラ ,様は。。 ,実験体として ,今まで
 みまも ,見守られていたのです。しかし、 ,生き りょう ,霊シュカク
 の ,力である ,砂の ,力をコントロール ,出来ていな
 いガアラ ,様はいずれ ,里にとって ,危険すぎる
 そんざい ,存在となる。そうなる ,まえ ,前に。。 (15. 2005: 88-91)

Gaara : “kenapa?..kenapa?...kenapa Yashamaru yang...kenapa? (Cinta itu adalah hati yang selalu memberikan rasa sayang dan berusaha melindungi orang berharga yang ada di dekatmu...karena Tuan Gaara adalah orang yang sangat berharga untukku)”

Yashamaru : “Ini perintah. Aku diperintahkan untuk membunuhmu oleh ayahmu, Kazekage.”

Gaara : “Ayah yang menyuruhmu? Kenapa? Kenapa ingin membunuhku?”

Yashamaru : “Tuan Gaara yang lahir dengan dirasuki roh siluman pasir, terus diawasi sebagai makhluk percobaan hingga saat ini. Tetapi, tuan Gaara yang masih belum bisa mengendalikan kekuatan pasir dari roh *Shukaku* suatu saat nanti akan menjadi keberadaan yang sangat membahayakan desa. Sebelum hal itu terjadi....”

Ketakutan ayahnya akan ketidakmampuan Gaara untuk mengendalikan kekuatannya sendiri telah membuatnya mengambil keputusan ekstrim, yaitu mengirim Yashamaru untuk membunuh Gaara. Tindakan yang dilakukan oleh ayahnya ini termasuk ke dalam tindakan *ijime* karena selain melakukan pengabaian dan penolakan terhadap keberadaan Gaara sebagai darah dagingnya, ayah Gaara juga berniat untuk menghabisi nyawa anaknya. Dengan demikian, hal ini menegaskan bahwa Gaara telah ditolak sepenuhnya oleh keluarganya sendiri.

Selain harus menerima penolakan dari ayahnya, Gaara juga harus menerima kenyataan bahwa dirinya tidak dicintai oleh walinya, Yashamaru. Yashamaru

yang merupakan adik kandung ibu Gaara ternyata belum bisa memaafkan Gaara karena telah menyebabkan kakaknya meninggal dunia.

ガアラ : じゃあ。。夜叉丸は、仕方なく
父様に、命令で。
夜叉丸 : いいえ。。それは、違います。確かに
風影様の命は、受けました。しかし、断ろうと
思えば、断っていたはず。ガアラ様。。。心の
奥底で。。きっと。。私はアナタを、恨んでいた。
大好きだった姉の命を、奪い、生まれた落ちたア
ナタをね! 姉の、忘れ、形身そう、思い、私はアナタを
愛そうと、必死でした。しかし、出来なかった。姉は
アナタを、生むことを、望んではいなかった。姉は、里の
犠牲になりこの、里を、呪いながら、死んだ。その、時
から、一生治らない心の、傷を、私は、負っていたの
でしょう。アナタの、名は。。姉さんが、付けた、名です。この
子の、名は我愛羅です。我を、愛する、修羅。。
自分だけを、愛しない。そして、自分だけのために
戦いなさい。そうすれば。。アナタは、存在し、続ける
と、言う、願いを、込めてね! しかし、姉さんはアナタを
、身を、案じ、愛してこの、名を、付けたんじゃない。。アナ
タが、存在続けるようにとその、名を、付けたのは。。こ
の世を、恨んで、呪いながら、死んだ。姉さんの、怨念を
この、世に、存在させ。。残し。。知らしめるため。ア
ナタは、愛されなどどいなかった。(15. 2005: 92-95)

Gaara : Jadi..Yashamaru terpaksa melakukannya karena perintah ayah kan ?

Yashamaru : Tidak..kau salah. Aku memang menerima perintah dari Kazekage, tetapi aku bisa menolaknya jika aku mau. Tuan Gaara, di dalam lubuk hatiku pasti aku menaruh dendam padamu. Dendam padamu yang lahir dengan merenggut nyawa kakak yang sangat kusayangi. Sambil berpikir bahwa kau adalah peninggalan kakak, aku berusaha keras untuk menyayangimu. Tetapi aku tidak bisa. Kakak tidak pernah berharap untuk melahirkanmu. Dia menjadi korban persembahan bagi desa ini dan meninggal sambil mengutuk desa ini. Semenjak saat itu, aku terus memendam luka hati yang tidak

akan pernah sembuh. Namamu adalah nama yang diberikan oleh kakak. Nama anak ini adalah Gaara...*Shura* yang mencintai dirinya sendiri. Cintailah dirimu sendiri...lalu bertarunglah demi dirimu sendiri. Dengan begitu keberadaanmu tidak akan hilang, begitulah harapannya. Tetapi kakak memberikan nama ini bukan karena dia mencintaimu. Dengan berharap bahwa kau terus hidup dia memberikan nama itu kepadamu, demi membawa dan menyebarkan dendam kakak yang meninggal dunia dengan mengutuk dunia ini. Kau tidak pernah dicintai.”

Tokoh Gaara yang selama ini hanya mengenal Yashamaru sebagai satu-satunya orang yang peduli dan sayang pada dirinya, kini harus menghadapi kenyataan bahwa Yashamaru telah membohongi dirinya. Bahwa ternyata kedekatan antara dirinya dengan Gaara hanya bertujuan untuk mencari titik lemah Gaara dan rasa cinta di antara mereka tidak pernah ada. Penolakan dari Yashamaru inilah yang menjadi titik tolak perubahan sifat pada tokoh Gaara.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat kita ketahui bahwa pelaku *ijime* dalam keluarga Gaara adalah ayah serta paman kandung Gaara. Sebagai anak berusia enam tahun, Gaara sangat membutuhkan perhatian dari kedua orang tuanya. Namun sayangnya hal tersebut tidak bisa dia dapatkan. Tindakan ayahnya yang melimpahkan tanggung jawab merupakan bentuk tindakan *ijime* yang masuk ke dalam kategori penganiayaan mental. Selain itu, secara tidak langsung, ayahnya juga telah melakukan penganiayaan fisik yaitu dengan memerintahkan Yashamaru untuk membunuh Gaara.

3.2.b Bentuk *Ijime* yang diterima dari Masyarakat

Selain dari pihak keluarga, tokoh Gaara juga mengalami *ijime* dari masyarakat. Hal ini juga turut dipengaruhi dengan keberadaan Kazekage sebagai ayah Gaara. Sebagai pemimpin di desanya, tindakan Kazekage yang berusaha mengucilkan

Gaara karena ketidakstabilan kekuatannya memperkuat kedudukan Gaara sebagai objek *ijime*. Kebencian ayah Gaara terhadap dirinya telah memicu tumbuhnya kebencian yang sama di diri masyarakat desa Suna lainnya sebagai bentuk ketaatan terhadap pemimpin mereka. Seperti telah dikemukakan pada bab II bahwa masyarakat Jepang merupakan masyarakat yang berorientasikan kelompok. Sebagai akibatnya, kecenderungan individu untuk mentaati peraturan di dalam kelompok sangat besar. Sebab apabila seseorang melanggar peraturan yang ditetapkan di dalam kelompok, maka dia akan menerima ganjaran dengan diasingkan atau sebaliknya dia akan menjadi korban *ijime*.

Beberapa bentuk tindakan *ijime* yang dilakukan oleh masyarakat terhadap tokoh Gaara antara lain:

1. Pengasingan dari kelompok bermain

Tokoh Gaara adalah satu-satunya anak yang tidak dianggap oleh kelompok anak-anak lain di desanya sehingga dia tidak diturutsertakan dalam permainan. Padahal, dapat tergabung di dalam kelompok bermain merupakan pertanda bahwa dirinya diterima oleh masyarakat (anak-anak).

Gambar 16



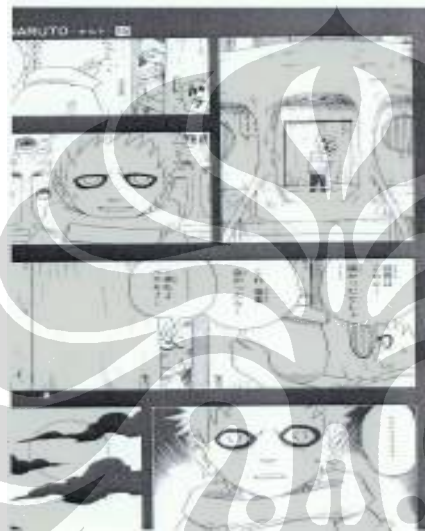
こども,子供たち : お^{まえ},前は. . . 。ガアラだ。^{すな},砂のガアラだ。
 に,逃げろ。 . . . !!! うわわわ。 . . . (15. 2005:60-61)
 Anak-anak: Kamu....Gaara. Gaara si pasir. Kabur....wa....

Dari gambar di atas terlihat bahwa bukan hanya tidak dianggap ada, kehadiran Gaara juga ditakuti oleh anak-anak sebaya dirinya. Begitu mengetahui bahwa yang mengambil bola untuk mereka adalah Gaara dengan kekuatan pasirnya, kelompok itu justru malah melarikan diri karena ketakutan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keberadaan tokoh Gaara ditolak oleh anak-anak lainnya.

2. Pemberian nama julukan

Ketika tanpa sengaja Gaara melukai teman-temannya, dia berinisiatif untuk memberikan obat kepada temannya tersebut. Akan tetapi niat baiknya itu ditanggapi dingin oleh temannya.

Gambar 17



ガアラ : ^{やしゃまる}ねえ。。, ^{ねが}夜叉丸。。お, ^{ねが}願いがあ^るるんだ。
^{やしゃまる}夜叉丸 : ^{なん}何で?
 ガアラ : ^{きずぐすり}傷薬がほしいんだ。
 ガアラ : ^{ひるま}昼間はごめん。。^{いた}痛かったでしょ! これ
^{きずぐすりよ}傷薬良かったら。。。
 男の子 : 帰れよ。。。バケモノ! (15. 2005:76-77)
 Gaara : Eh..Yashamaru...aku ada permintaan.
 Yashamaru : Apa itu?
 Gaara : Aku minta obat penyembuh luka.
 Gaara : Yang tadi siang maaf ya! Pasti terasa sakit kan? Ini terimalah obat penyembuh luka.
 Anak laki-laki : Pulang sana...Monster!

Pada gambar di atas, tokoh Gaara yang berusaha berbaikan dengan temannya dengan memberi obat luka, justru dihina dengan sebutan “monster”. Julukan

ini membuat dirinya sedih karena sebenarnya Gaara tidak ingin memiliki siluman pasir di dalam tubuhnya.

3. Tidak diperlakukan layaknya manusia

Gambar 18



ガアラ : どうやら、六歳を過ぎた頃、オレは危険物と判断されたらしい。オレは、里の、危険な道具として、丁寧に扱われていただけのようだ。奴らにとって、今では、消し去りたい過去の遺物だ。(11. 2004 : 139-140)

“Sepertinya ketika aku melewati usia enam tahun, telah diputuskan bahwa aku adalah makhluk yang berbahaya. Aku diurus dengan hati-hati hanya sebagai alat desa yang berbahaya. Bagi mereka, sekarang ini aku hanyalah makhluk dari masa lalu yang ingin dilenyapkan.”

Dari kata-kata Gaara tersebut, diketahui bahwa selama hidupnya Gaara tidak pernah diperlakukan layaknya seperti seorang manusia. Setelah pada subbab

sebelumnya terungkap bahwa semasa kecil Gaara terus diawasi sebagai objek penelitian, pada poin ini terungkap bahwa masyarakat desa Suna memperlakukan Gaara dengan hormat hanya karena menganggap Gaara sebagai alat pertahanan bagi desa mereka. Perlakuan masyarakat semacam ini semakin mempertegas fakta bahwa Gaara memang berbeda dengan orang-orang di sekitarnya.

3.3 Analisis Dampak *Ijime* Terhadap Tokoh Gaara

Tokoh Gaara merupakan salah satu tokoh rekaan Kishimoto Masashi yang dapat dikategorikan sebagai tokoh kompleks. Tokoh kompleks adalah tokoh yang memiliki dan diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupan, sisi kepribadian dan jati dirinya. Tokoh kompleks dapat menampilkan watak dan tingkah laku bermacam-macam sehingga perwatakannya pun sulit untuk ditebak.⁴⁴ Hal ini dapat dilihat pada subbab penokohan dimana tokoh Gaara memiliki watak-watak protagonis ketika berusia enam tahun, tetapi setelah peristiwa terbunuhnya Yashamaru, watak Gaara berubah drastis menjadi watak antagonis.

Perubahan watak dan perilaku tokoh Gaara ini merupakan dampak yang diakibatkan dari *ijime* yang dialaminya sejak kecil. *Ijime* yang datang dari keluarga menyebabkan Gaara kekurangan kasih sayang yang seharusnya dia dapatkan dari orang tua dan saudara kandungnya. Akan tetapi, alih-alih mendapatkan kasih sayang, keberadaannya justru ditolak bahkan ingin dilenyapkan oleh ayahnya sendiri.

Gambar 19

⁴⁴ Burhan Nurgiyantoro, *Op. cit* hal 183



ガアラ : オレは^{ろくさい}、六歳^{ころ}の頃からこれまでの
^{ろくねんかん}、六年間。。、^{じつ}、実の^{ちちおや}、父親に^{いくど}、幾度となく
^{あんさつ}、暗殺されかけた。(11. 2004:138)

“Selama enam tahun ini, sejak aku berusia enam tahun, ayah kandungku sendiri berkali-kali berusaha membunuhku.”

Menurut Bagong Suyanto, keluarga merupakan media sosialisasi pertama yang dikenal oleh manusia. Dari keluarga, seseorang pertama kali mengenal lingkungan sosial dan budaya, mengenal kedua orang tua dan saudara-saudaranya, hingga akhirnya mengenal dirinya sendiri. Oleh sebab itu, keluarga merupakan institusi paling dasar untuk pembentukan sifat dan watak seseorang.⁴⁵ Apabila seorang anak mengalami penolakan dari dalam keluarganya sendiri, maka otomatis hal ini akan mengganggu proses pembentukan sifat anak tersebut.

Sebagai dampak dari *ijime* yang dialami di dalam keluarga, tokoh Gaara tumbuh menjadi seorang remaja yang memiliki pandangan berbeda mengenai keluarga. Pandangan Gaara mengenai keluarga seperti dijabarkan pada gambar di bawah ini.

⁴⁵ Bagong Suyanto, *Sosialisasi dan Pembentukan Kepribadian*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group) hal.92

Gambar 20



ガアラ : ^{かぞく}家族。。それがオレにとってどんな^{つな}繋がりであったか^{おし}、^{にく}教えてやろう！、^{さつゐ}憎しみ、^{つな}殺意で、繋がる。^{にくかい}ただの、肉塊だ。(11. 2004:135-136)

“Keluarga..aku akan memberitahu kalian, seperti apa hubungan keluarga itu bagiku. Itu hanyalah kumpulan daging yang dihubungkan oleh kebencian dan nafsu ingin membunuh.”

Pandangan Gaara tersebut jelas bertentangan dengan arti dari hubungan keluarga sebenarnya. Horton dan Hunt mengemukakan bahwa istilah keluarga merujuk pada suatu kelompok kekerabatan yang dilandasi oleh perasaan cinta kasih antar anggotanya, disatukan oleh darah, disahkan melalui perkawinan, dan atau ketiganya.⁴⁶ Dari pernyataannya di atas dapat terlihat bahwa tokoh Gaara tidak pernah menganggap keluarga sebagai sesuatu yang penting selain hanya

⁴⁶ Siti Norma dan Sudarso, *Pranata Keluarga*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group) hal 227

berupa hubungan antara seenggok daging. Pandangannya ini dipertegas dengan sikap Gaara yang tidak pernah terlihat akrab maupun hormat kepada kedua kakaknya.

Pada kehidupan nyata, tidak sedikit kasus *ijime* yang dilakukan oleh orang tua kepada anak kandungnya. Apabila pada manga *Naruto* tokoh Gaara di*ijime* oleh ayahnya karena keberadaannya dianggap berbahaya bagi desa Suna, dalam dunia nyata, terjadinya *ijime* dalam keluarga antara lain dapat disebabkan karena ketidaksiapan mental pasangan menikah untuk menjadi orang tua, rasa malu dan kecewa karena anaknya “berbeda”, tekanan stres yang dialami oleh pasangan orang tua, ketidakmampuan untuk mengurus anak serta kelalaian dalam menjaga dan melindungi anak-anak mereka. Bentuk penganiayaannya pun dapat berupa siksaan fisik ataupun mental. Akan tetapi, yang paling umum terjadi adalah tindakan penganiayaan mental dengan mengabaikan keberadaan si anak.⁴⁷

Apabila pada *manga Naruto* tokoh Gaara tidak menganggap penting hubungan keluarga sebagai dampak dari *ijime* yang dialaminya, pada kasus nyata, *ijime* dalam keluarga dapat menyebabkan si anak stres sehingga timbul perasaan sedih, tidak percaya diri, putus asa, memiliki kecenderungan besar untuk melakukan bunuh diri atau anak tersebut justru akan berbalik menjadi pelaku *ijime* di luar lingkungan keluarganya.⁴⁸ Pola semacam ini akan terus berulang hingga *ijime* menjadi semacam lingkaran setan karena tidak memiliki awal maupun akhir.

Fakta ini juga digambarkan oleh Masashi Kishimoto melalui tokoh Gaara. Seperti dijabarkan pada subbab di atas, *ijime* yang awalnya hanya berasal dari

⁴⁷ Roger Goodman, *Child Abuse in Japan: 'discovery' and the development of Policy* (New York: 2002) hal.137

⁴⁸ Akiko Dogakinai, “Ijime: A social illness of Japan”, www.cause-effectresearchofijime.mht/ diakses tanggal 13 Januari 2008

keluarga kemudian berkembang menjadi *ijime* yang dilakukan oleh masyarakat. Bentuk *ijime* yang dilakukan juga merupakan bentuk penganiayaan mental seperti diasingkan, dihina dengan kata-kata ‘monster’, dan juga diperlakukan sekedar sebagai alat semata. Akibatnya, timbul kebencian di dalam hati Gaara terhadap semua orang yang telah membuatnya merasa sengsara dan ingin membuat mereka merasakan perasaan yang sama seperti dirinya supaya keberadaan dirinya tidak akan pernah hilang.

ガアラ : では オレは、何のために、存在し、生きて
 いるのか？そう、考えた、時答えは、見付からなかつ
 た。だが、生きている、間は、その、理由が、必要なの
 だ。でなければ、死んでいると、同じだ。そしてオレはこ
 う、結論した、オレはオレ、以外全ての、人間
 を、殺すために、存在している、暗殺されるか
 も、分からぬ、死の、恐怖の、中でようやくオレは
 安堵した。暗殺者を、殺し、続ける、事で、オ
 レは、生きている、理由を、認識出来るようになった
 のだ。自分の、為に、戦い、自分だけを、愛して
 いる、生きる、他人は、全てそれを、感じさせてくれ
 るために、存在していると、思えばこれほどすばらしい
 世界は、無い。この、世でオレに、生きている、喜びを
 実感させてくれる、殺すべき、他者が、存在し
 続ける、限。。。オレの、存在は、消えない！(11.
 2004:140-142)

“Kalau begitu, apa gunanya aku hidup? Sewaktu memikirkan itu, aku tidak menemukan jawabannya. Tapi selama masih hidup, alasan itu pasti dibutuhkan. Kalau tidak, itu berarti sama saja dengan mati. Lalu aku membuat kesimpulan ini <aku ada untuk membunuh orang-orang selain diriku> akhirnya aku merasa lega dalam ketakutan karena tidak tahu kapan akan dibunuh. Dengan terus membunuh pembunuhnya (orang yang berusaha membunuh Gaara), aku jadi bisa memahami apa alasanku untuk tetap hidup. Bertarung demi diri sendiri, terus hidup hanya dengan mencintai

diri sendiri, jika berpikir bahwa semua orang ada hanya untuk memberiku perasaan seperti itu, tidak ada dunia yang lebih menyenangkan daripada ini. Selama masih ada orang yang harus kubunuh dan bisa membuatku merasakan kesenangan hidup, keberadaanku tidak akan lenyap!”

Dari pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa untuk mempertahankan diri dari tindakan *ijime* yang dilakukan oleh orang lain (dalam *manga* digambarkan dengan ekstrim, yaitu berupa usaha pembunuhan terhadap Gaara), tokoh Gaara berbalik menjadi pelaku *ijime*. Sebelum dia dibunuh, lebih baik dia membunuh orang selain dirinya. Dengan menjadi seorang pembunuh berdarah dingin, tokoh Gaara akan aman dari siapapun yang bermaksud jahat terhadapnya.

Sesuai dengan teori Hagan mengenai kontrol sosial, munculnya sifat-sifat antagonis pada tokoh Gaara merupakan hasil dari perlakuan masyarakat yang membentuknya untuk menjadi jahat. Pada awalnya, tokoh Gaara hanyalah seorang anak yang membutuhkan kasih sayang dan teman, tetapi keluarga dan masyarakat desanya terus menerus melakukan penolakan dan penghinaan terhadap Gaara. Perlakuan kejam orang-orang di sekitarnya tidak berhenti sampai pada bentuk penganiayaan mental saja, tokoh Gaara juga kerap kali mengalami percobaan pembunuhan yang dilakukan oleh ninja-ninja utusan ayahnya.

Sebagai akibatnya, Gaara tumbuh menjadi seorang remaja yang tidak mempercayai adanya rasa cinta kasih antara sesama manusia karena dia tidak pernah mendapatkannya dari siapapun. Kegemarannya untuk membunuh orang lain merupakan cara untuk melampiaskan kesepian, kesedihan, serta rasa dendam di dalam dirinya sekaligus untuk mengukuhkan eksistensinya di masyarakat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masyarakat desa Suna telah berhasil

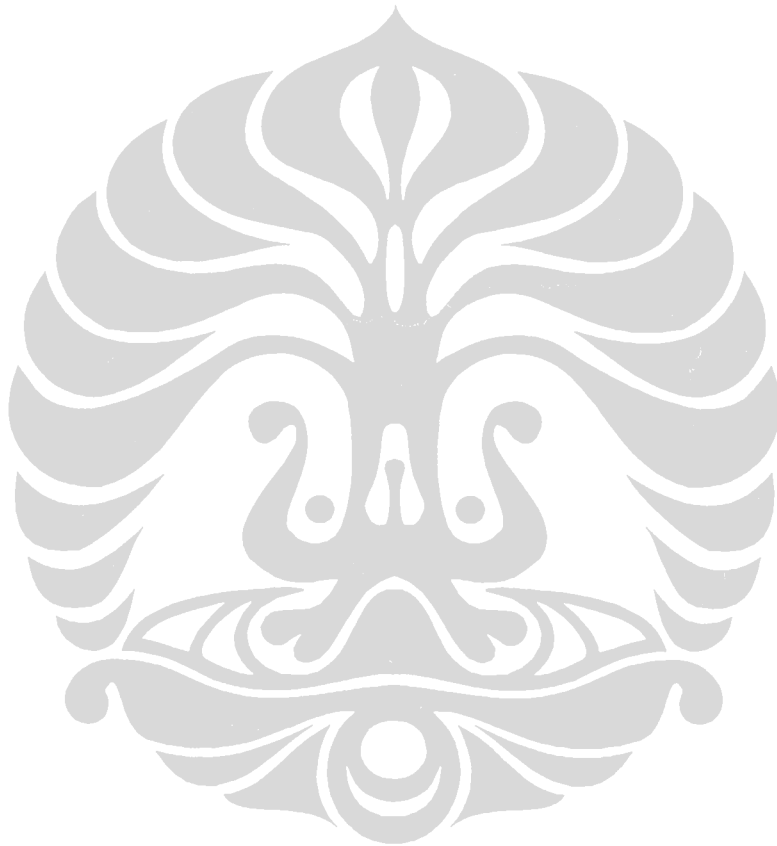
menciptakan “mesin pembunuh” bernama Gaara dengan melakukan tindakan *ijime*.

Kasus serupa juga pernah terjadi di dalam kehidupan nyata. Seperti telah dipaparkan pada bab II, kasus pembunuhan seorang murid SMU di Osaka ternyata disebabkan oleh masalah *ijime*. Kedua pelaku pembunuhan adalah teman sekelas yang kerap *dijime* oleh korban. Pada awalnya, hubungan ketiga anak tersebut cukup akrab karena mereka memiliki minat yang sama, yaitu pada olahraga. Akan tetapi, setelah korban memutuskan untuk keluar dari klub judo karena terlalu “menekan” dirinya, korban mulai *mengijime* kedua pelaku dengan tindakan yang tidak manusiawi. Puncak penghinaan bagi keduanya adalah ketika mereka dipaksa oleh Yoshiaki untuk melakukan masturbasi di hadapan teman-teman sekelasnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dampak dari *ijime* terhadap Gaara juga dapat terjadi di kehidupan nyata. Dua orang siswa yang seharusnya memiliki masa depan cerah, akhirnya harus mendekam di dalam sel tahanan sebagai pelaku pembunuhan. Semuanya itu dipicu oleh rasa takut A dan B bahwa Yoshiaki akan terus menerus *mengijime* mereka.

Meskipun tidak selamanya berdampak negatif terhadap korban, bagaimanapun juga *ijime* tetaplah merupakan suatu tindakan penganiayaan yang mengerikan. Tidak ada seorang pun yang ingin dasingkan oleh keluarga atau masyarakat dan merasa kesepian seperti yang dialami oleh tokoh Gaara hanya karena dia berbeda dengan orang di sekitarnya. Melalui *manga Naruto* Masashi Kishimoto berusaha menyampaikan bahwa perbedaan tidak selamanya merupakan sesuatu yang harus ditakuti. Pada kenyataannya, tidak ada manusia yang identik dengan manusia lainnya sehingga adanya perbedaan bisa jadi merupakan sebuah anugerah.

Pada akhirnya, tokoh Gaara telah menempati posisi tersendiri dalam hati para penggemar manga *Naruto*. Kehadiran tokoh ini dengan segala kekompleksan karakternya telah membuat cerita *Naruto* berkembang menjadi lebih manusiawi. Tokoh Gaara menjadikan *manga Naruto* bukan hanya sekedar *manga* petualangan yang mengumbar adegan pertarungan semata, tetapi juga menjadi *manga* yang bisa memberikan nasihat kepada para pembacanya.





BAB IV

KESIMPULAN

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan pada bab tiga, maka penulis menarik kesimpulan seperti terurai berikut ini. Kesimpulan pertama, manga *Naruto* dapat merefleksikan kondisi nyata *ijime* dalam masyarakat Jepang dengan baik. Penulis dapat menarik kesimpulan di atas dengan memperhatikan beberapa hal yang menunjukkan adanya kesamaan antara *ijime* dalam manga *Naruto* dengan *ijime* dalam dunia nyata.

Hal pertama dapat dilihat dari penyebab terjadinya *ijime* pada tokoh Gaara. Gaara memiliki siluman pasir dalam dirinya yang menjadikannya “berbeda” dengan orang-orang di sekitarnya. Dalam kehidupan nyata, sebagian besar korban *ijime* adalah seseorang yang dianggap “berbeda” dengan orang-orang di sekitarnya. Dengan mengesampingkan apakah perbedaan tersebut bernilai positif

atau negatif, menjadi berbeda dengan orang lain merupakan sebuah momok yang menakutkan bagi masyarakat Jepang.

Hal kedua, pelaku *ijime* adalah orang-orang yang memiliki kekuasaan lebih dominan daripada korban dan baik pelaku maupun korban berada dalam kelompok yang sama. Pada manga *Naruto* dikisahkan bahwa pelaku *ijime* adalah ayah kandung dan paman Gaara serta masyarakat desa Suna lainnya. Ada pula sekelompok anak-anak yang melakukan *ijime* pada Gaara, akan tetapi penulis mengasumsikan bahwa hal tersebut terjadi karena anak-anak itu dipengaruhi oleh orangtua mereka untuk menjauhi Gaara. Pada kehidupan nyata, tidak jarang *ijime* terjadi di dalam keluarga. *Ijime* dalam keluarga dapat terjadi antara orangtua-anak, suami-istri, atau kakak-adik. Umumnya *ijime* dalam keluarga terjadi sebagai pelampiasan kekecewaan si pelaku terhadap korban. Begitu pula dalam kehidupan bermasyarakat, pelaku *ijime* biasanya memiliki kekuasaan lebih kuat dalam kelompok dibandingkan dengan korban sehingga dia dapat lebih leluasa bertindak sesuai dengan keinginannya.

Hal ketiga, terdapat beberapa kesamaan gambaran bentuk tindakan *ijime* dalam manga *Naruto* dengan bentuk tindakan *ijime* dalam dunia nyata. Misalnya Gaara yang diasingkan oleh teman-teman seusianya, diberi julukan *bakemono* (monster) oleh anak-anak lain, tidak diperlakukan selayaknya manusia, hingga usaha pembunuhan yang dilakukan oleh pamannya. Tindakan-tindakan di atas juga kerap terjadi dalam kasus *ijime* nyata. Pengabaian, pemberian nama julukan seperti *baikin* (kuman), *kusai* (bau) dan sebagainya adalah hal yang biasa dilakukan oleh para pelaku. Sering pula *ijime* diiringi oleh tindakan-tindakan yang menyiksa fisik seperti pemukulan, menjambak rambut, menonjok atau menampar

wajah, menendang dan sebagainya. Pada manga *Naruto* memang tidak ada tindakan *ijime* yang bermaksud untuk melukai fisik Gaara seperti contoh kasus dalam kehidupan nyata. Akan tetapi, hal tersebut dapat dimaklumi karena *manga* hanyalah sebuah cermin yang tidak mungkin menggambarkan realita tanpa ada subyektifitas dari sang pengarang.

Hal keempat, penulis juga menemukan adanya kesamaan dampak yang ditimbulkan oleh *ijime* terhadap tokoh Gaara dengan para korban *ijime* di dunia nyata. Dalam *Naruto* dikisahkan bahwa tokoh Gaara pada akhirnya memutuskan untuk menjadi pembunuh kejam supaya terhindar dari perlakuan *ijime*. Kasus serupa juga pernah terjadi di dunia nyata tepatnya di daerah Osaka ketika dua orang murid SMU memutuskan untuk membunuh teman mereka karena tidak tahan dengan *ijime* yang kerap dilakukan oleh korban. Tentunya tidak ada kesamaan cara melakukan pembunuhan antara kedua kasus itu, tetapi alasan yang melatarbelakangi Gaara dan kedua murid tersebut adalah ketakutan mereka akan selamanya menjadi objek penindasan pelaku *ijime*.

Kesimpulan kedua adalah *ijime* yang dialami oleh tokoh Gaara ketika masih anak-anak telah menimbulkan dampak negatif pada dirinya. Dampak negatif tersebut antara lain tumbuhnya rasa takut Gaara terhadap keberadaan orang lain. Tokoh Gaara dikisahkan selalu sendirian sehingga ketika ada seseorang yang dekat dengannya, ia merasa takut apabila orang tersebut akan ikut membenci dirinya dan menjauhinya. Dia juga selalu ketakutan akan dijadikan sasaran pembunuhan oleh orang-orang yang tidak menginginkan keberadaannya.

Selanjutnya, *ijime* juga menyebabkan Gaara memiliki sifat-sifat kejam sebagai bentuk pertahanan diri. Rasa takut Gaara akan menjadi incaran orang-orang untuk

dibunuh mendorongnya untuk melindungi dirinya sendiri. Cara yang dipilihnya adalah dengan menghabisi nyawa si pembunuh sebelum si pembunuh berhasil menghabisi nyawanya. Sebagai korban *ijime*, Gaara meyakini bahwa tidak ada seorang pun yang akan berpihak kepadanya. Dengan kata lain, orang lain adalah sebuah ancaman baginya. Hal ini menyebabkan Gaara tidak akan segan-segan membunuh siapapun yang dianggapnya sebagai pengganggu. Sifat-sifat kejamnya tersebut pada akhirnya turut mempengaruhi penilaian Gaara mengenai hubungan keluarga dan cinta kasih antar manusia serta makna dari eksistensinya di dunia.

Kishimoto Masashi telah sukses membuat tokoh Gaara menjadi tokoh yang dibenci sekaligus diberi simpati oleh para penggemar *manga Naruto*. Terbukti bahwa hingga saat ini, berdasarkan poling yang dilakukan di website www.narutofan.com, tokoh ini menempati posisi lima belas besar sebagai tokoh favorit. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun tokoh ini tidak muncul lagi sejak *manga* volume 28, tetapi para pecinta *Naruto* tetap mengingat Gaara dengan kisah hidupnya yang suram.

BIBLIOGRAFI

BUKU

- Chie, Nakane. *Japanese Society*. 1970. University of California Press: Berkeley
- Clammer, John. *Difference and Modernity: Social Theory and Contemporary Japanese Society*. 1995. Kegan Paul Ltd: England
- Goodman, Roger. *Child Abuse in Japan: 'discovery' and the development of Policy*. 2002. Cambridge University Press: New York
- Hadisuprpto, Paulus. *Juvenile Delinquency: Pemahaman dan Penanggulangannya*. 1997. P.T Citra Aditya Bhakti: Bandung
- Hendry, Joy. *Understanding Japanese Society (3rd edition)*. 2003. Routledge Curzon Ltd: London
- Iwama, Hiroshi F. *Japan's Group Orientation in Secondary Class*. 1993. The Pennsylvania State University Press: USA
- Kishimoto, Masashi. *Naruto vol 7*. 2002. Shueisha: Japan
- Kishimoto, Masashi. *Naruto vol 11*. 2003. Shueisha: Japan
- Kishimoto, Masashi. *Naruto vol 13*. 2004. Shueisha: Japan
- Kishimoto, Masashi. *Naruto vol 15*. 2005. Shueisha: Japan
- Lebra, Takie Sugiyama. *Japanese Patterns of Behaviour*. 1976. University of Hawai Press: USA
- Murakami, Yoshio. *Bullies in the Classroom*. 1993. The Pennsylvania State University Press: USA
- Norma, Siti. *Pranata Keluarga*. 2006. Kencana Prenada Group: Jakarta
- Nurgiyantoro, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi*. 2005. Gadjah Mada University Press: Yogyakarta
- Salim, Peter. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. 1991. P.T Gramedia Pustaka Utama: Jakarta
- Schodt, Frederik L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. 1983. Kondansha Internasional Ltd: USA

Schodt, Frederik L. *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. 2002. Stone
Bridge Press: USA

Wellek, Rene. *Theory of Literature*. 1956. Hartcourt, Brace&World Inc: USA

Wingjosoebroto, Soetandyo. *Sosialisasi dan Pembentukan Kepribadian*. 2006.
Kencana Prenada Group: Jakarta

INTERNET

<http://www.absolutanime.com>

<http://www.cause-effectresearchofijime.mht/>

<http://www.ijimebullying.com>

<http://www.narutofan.com>

<http://saniroy.wordpress.com/2006/10/18>

<http://www.suarakaryaonline.com>

ARTIKEL

Tyas Palar, “Mengenal *Manga*” dalam *Animonster* edisi Maret 2001

_____, “Naruto” dalam *Animonster* edisi September 2004

GLOSARIUM

- Bullying : bentuk penganiayaan yang kerap terjadi di negara-negara Barat. Tujuan utama dari *bullying* adalah untuk menyakiti korban secara fisik.
- Bouryoku (暴力) : tindakan kekerasan fisik dalam masyarakat Jepang. *Bouryoku* dapat terjadi diantara orang-orang dalam satu kelompok yang sama atau terjadi pada orang yang sama sekali belum dikenal oleh pelaku.
- Choujuugiga (鳥獣戯画) : lukisan karikatur yang menggambarkan burung-burung dan hewan-hewan lucu lainnya. Lukisan ini diciptakan oleh pendeta Toba sebagai komedi satir tentang kehidupan para bangsawan dan pendeta di abad ke12.
- Deshabari (でしゃばり) : secara harafiah berarti menyelak (pembicaraan). Istilah ini merujuk pada korban *ijime* yang terus menerus melakukan berbagai macam usaha supaya dapat diterima sebagai bagian dari kelompok yang meng*ijime* dirinya.

Higaisha ishiki (被害者意識) : seseorang yang dicap memiliki mental untuk menjadi korban perbuatan *ijime*. Ciri-ciri orang yang termasuk ke dalam kelompok ini antara lain bermental lemah, canggung dalam bergaul, senang menyendiri, dan sebagainya.

Homogenitas : persamaan macam, jenis, sifat, watak dari anggota-anggota suatu kelompok; sifat/keadaan homogen.

Identitas diri : sebuah konsep kedirian seorang individu menurut apa yang dikatakan oleh orang lain. Informasi-informasi tersebut kemudian akan diproyeksikan ke dalam sebuah citra/jati diri.

Ijime (苛め) : bentuk penganiayaan dalam sistem masyarakat Jepang. Sasaran utama dari *ijime* adalah untuk “melukai” mental korban meski tidak jarang perbuatan ini juga diikuti oleh penganiayaan fisik.

Ijimekko : seseorang yang melakukan tindakan *ijime* (pelaku *ijime*).

Ijimerarekko : seseorang yang menjadi sasaran tindakan *ijime* (korban *ijime*).

Inkarnasi : penjelmaan kembali suatu makhluk sesudah meninggal menjadi makhluk lain; titisan.

~kumi/gumi (～組) : sebutan untuk kelompok bermain anak-anak TK.

Legitimasi	: pernyataan yang diakui keabsahannya; pengesahan.
Majime	: sifat seseorang yang tekun, serius, dan rajin.
Manga (漫画)	: komik, karikatur, atau kartun yang berasal dari Jepang.
Mangaka (漫画家)	: seseorang atau sekelompok orang yang menciptakan <i>manga</i> .
Shinobi (忍び)	: sebutan lain untuk ninja. Digunakan oleh para ninja untuk menyebut diri mereka sendiri.
Shoujo manga (少女漫画)	: <i>manga</i> yang ditujukan untuk konsumsi remaja perempuan.
Shounen manga (少年漫画)	: <i>manga</i> yang ditujukan untuk konsumsi remaja laki-laki.
Shuudan ishiki (集団意識)	: kesadaran dalam diri individu Jepang untuk menjadi bagian dari kelompok masyarakat (hidup berkelompok).
Shuudan shugi (集団主義)	: secara harafiah berarti paham kelompok. Shuudan shugi merujuk pada struktur masyarakat Jepang yang mengedepankan individu sebagai bagian dari kelompok masyarakat.
Tankoubon (単行本)	: <i>manga</i> yang diserialisasikan ke dalam bentuk buku terpisah dari majalah <i>manga</i> .

LAMPIRAN

KISHIMOTO MASASHI: PRIA DIBALIK KESUKSESAN NARUTO




Kishimoto Masashi dilahirkan di prefektur Okayama pada tahun 1974 sebagai anak kembar. Ketika duduk di bangku SD, dia sangat menggemari *anime Doraemon* dan mulai menunjukkan bakatnya menjadi *mangaka* dengan menggambar tokoh kartun yang digemarinya itu. Selain *Doraemon*, Kishimoto Masashi juga mengikuti serial anime *Dragon Ball* dan *Gundam*. Dia semakin mengukuhkan niatnya untuk menjadi komikus setelah melihat karya besar milik Akira Toriyama yaitu *Dr.Slump*. Selepas menamatkan SMU, Kishimoto bekerja paruh waktu sebagai *mangaka* di *Shonen Jump*. Ketika ini pula, dia menciptakan karya pertamanya yang berjudul “Hiatari kun” sebuah cerita *manga* pendek yang berkisah mengenai kehidupan ninja mata-mata. Respon pembaca yang biasa saja tidak melunturkan niatnya untuk tetap menjadi *mangaka*. Sebaliknya, dia malah merasa tertantang untuk membuat sebuah kisah fenomenal berlatar belakang dunia ninja yang melegenda itu. Usaha kerasnya tersebut tidak sia-sia ketika dia berhasil membuat *manga*

Naruto yang kini menjadi pujaan banyak orang di seluruh dunia

LAMPIRAN

Biodata Gaara

Gaara	
<i>Naruto</i> character	
	
Gaara by Masashi Kishimoto	
First appearance	Manga chapter 35 <i>Naruto</i> episode 20
Voiced by	Akira Ishida (Japanese) Liam O'Brien (English)
Profile	
Age	12-13 in Part I 15 in Part II
Date of birth	January 19
Known relatives	Fourth Kazekage (father, deceased) Karura (mother, deceased) Temari (sister) Kankuro (brother) Yashamaru (uncle, deceased)
Information	
Current rank	Fifth Kazekage
Current affiliation	Sunagakure
Previous team	Team Baki (Baki , Temari , Kankuro , Gaara)

LAMPIRAN

Shukaku yang merasuki Gaara



Kekuatan pasir milik Gaara



Ekspresi kemarahan Gaara



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Penulis dilahirkan di Jakarta pada tanggal 26 Oktober 1985 dengan nama lengkap Erika Valentina. Merupakan putri kedua pasangan Drs. H. Djoko Purwono dengan Sumarwaty. Setelah menyelesaikan pendidikan dasarnya di Sekolah Katolik milik Yayasan Bintang Timur, penulis melanjutkan

pendidikannya di SMU Negeri 71 dan berhasil menamatkannya pada tahun 2003. Pada tahun 2004, penulis diterima di program Sarjana jurusan Sastra Jepang di Universitas Indonesia dan mengambil kekhususan sastra. Penulis yang mengagumi setiap karya Murakami Haruki ini, menyelesaikan jenjang sarjananya dengan menulis skripsi berjudul *Analisis Dampak Ijime terhadap Tokoh Gaara dalam Manga Naruto*.

