

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Perundungan

2.1.1 Definisi

Perundungan menurut Donnellan (2006) perundungan adalah tindakan seseorang orang yang dengan sengaja menyakiti, melecehkan, atau mengintimidasi orang lain. Sedangkan menurut Muliani dan Pereira (2018) perundungan merupakan tindakan penyalahgunaan kekuasaan yang berkelanjutan dalam suatu hubungan yang melibatkan individu atau kelompok, melalui tindakan verbal, fisik, dan sosial yang berulang, yang menyebabkan kerugian fisik dan psikis pada satu atau lebih secara langsung atau tidak langsung. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perundungan merupakan tindakan penyalahgunaan kekuasaan dengan sengaja dengan menyerang fisik dan psikis seseorang secara berulang baik langsung maupun tidak langsung.

2.1.2 Bentuk-Bentuk Perundungan

Menurut Donnellan (2006), bentuk-bentuk perundungan dibagi menjadi tiga sesuai dengan bentuk tindakannya, yaitu:

1. Perundungan dan Anak Muda

Bentuk perundungan yang terjadi di dalam sekelompok anak muda biasanya seperti memanggil nama, mengusik, memukul, mendorong, menyerang, dipaksa untuk menyerahkan barang berharga, menerima pesan yang kasar atau mengancam, menyebar rumor, diabaikan, diserang karena

identitas mereka yang berbeda. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang membuat seseorang takut untuk menghadapi lingkungan sosial mereka.

Menurut Greimel dan Kodama (2011) bentuk perundungan dibagi sesuai dengan spesifik bentuk penindasan yang dilakukannya, yaitu:

- a. Penindasan fisik, seperti memukul, menendang, mendorong, memperlakukan seseorang dengan buruk, atau mengunci orang lain di dalam ruangan.
- b. Penindasan verbal, seperti memanggil siswa lain dengan nama yang berarti dan mengolok-oloknya dengan cara yang menyakitkan.
- c. Penindasan sosial, seperti mengecualikan seseorang dari kelompok pertemanan atau mengabaikannya.
- d. Penindasan seksual atau pelecehan, seperti membuat lelucon, komentar, atau gerakan seksual yang memiliki implikasi seksual atau gender secara negatif.
- e. Penindasan rasial, seperti mengolok-olok seseorang karena identitas ras yang dimilikinya.
- f. Penindasan agama, seperti mengolok-olok seseorang berdasarkan agama mereka.
- g. Penindasan siber atau dunia maya, seperti menggunakan internet atau seluler mereka melalui pesan obrolan atau *group chat* dengan tujuan merugikan orang lain.

2. *Cyberbullying*

Cyberbullying adalah penindasan yang dilakukan melalui teknologi informasi dan komunikasi, seperti *email*, ponsel, pesan teks, *instant messaging (IM)* dan situs web secara sengaja untuk menyakiti orang lain. Semakin meningkatnya teknologi komunikasi yang tersedia untuk anak-anak dan remaja, akan selalu ada potensi bagi mereka untuk menjadi korban *cyberbullying*. Menurut Willard (2007), bentuk *cyberbullying* dibagi menjadi tujuh, yaitu:

- a. Amarah (*Flaming*), yaitu suatu pertikaian *online* yang menggunakan pesan elektronik dengan bahasa kasar dan vulgar.
- b. Pelecehan (*Harassment*), yaitu mengirim berkali-kali pesan menyinggung, kasar, dan menghina.
- c. Pencemaran nama baik (*Denigration*), yaitu meremehkan seseorang secara *online*, seperti mengirim atau memposting gosip atau rumor yang kejam tentang seseorang untuk merusak reputasi atau nama baiknya.
- d. Peniruan identitas (*Impersonation*), yaitu memberantas akun seseorang, menyamar sebagai orang tersebut dan mengirim pesan untuk membuat orang tersebut terlihat buruk, menjadi dalam masalah atau bahaya, dan merusak reputasinya.
- e. Kebocoran informasi dan tipu daya (*Outing and Trickery*), kebocoran informasi yaitu menyebarkan rahasia atau informasi atau gambar yang memalukan seseorang secara *online*. Sedangkan tipu daya, yaitu

menipu seseorang agar mengungkapkan rahasia atau informasi yang memalukan, yang kemudian disebarkan secara *online*.

- f. Pengucilan (*Exclusion*), yaitu dengan sengaja mengecualikan seseorang dari sebuah *group online*.
- g. Penguntitan siber (*Cyberstalking*), yaitu mengirim pesan berulang kali yang berisi ancaman bahaya atau sangat mengintimidasi. Terlebih lagi seorang penguntitan siber (*Cyberstalking*) dapat terlibat dalam aktivitas *online* lainnya yang membuat seseorang takut akan keselamatannya.

3. Perundungan di Tempat Kerja

Perundungan di tempat kerja adalah perilaku berulang dan tidak masuk akal yang ditujukan kepada seorang atau sekelompok pekerja yang beresiko terhadap kesehatan dan keselamatan pekerja tersebut (Government of South Australia, 2016). Donnellan menyatakan bahwa tindakan perundungan di tempat kerja bukan semata-mata tentang seseorang yang berperilaku *bossy* ataupun amarah yang dilayangkan demi memenuhi target kerja atau mencapai dan mempertahankan standar di suatu perusahaan.

Bentuk perundungan di Jepang juga dikategorikan sesuai dengan tindakannya, salah satunya pelecehan kekuasaan atau *pawa-hara* (*Power Harasment*). Pelecehan kekuasaan atau *pawa-hara* merupakan bentuk pelecehan yang sering terjadi dalam pengaturan bisnis di Jepang yang mengacu pada perilaku seseorang dalam posisi otoritatif terhadap

bawahannya. The Ministry of Health, Labour and Welfare (2020), membagi bentuk pelecehan kekuasaan menjadi enam, yaitu:

- a. Pelecehan fisik, seperti penyerangan dan cedera terhadap seseorang.
- b. Pelecehan mental, seperti mengintimidasi, pencemaran nama baik, penghinaan, atau fitnah.
- c. Memutuskan suatu hubungan, seperti mengisolasi, pengucilan dan pengabaian.
- d. Tuntutan kerja yang berlebihan, seperti memaksa untuk melakukan tugas yang tidak diperlukan untuk kepentingan perusahaan dan tugas yang tidak mungkin dilakukan atau mengganggu tugas normal karyawan.
- e. Tuntutan kerja yang tidak mencukupi, seperti memaksa karyawan untuk melakukan tugas-tugas kasar yang tidak masuk akal atau jauh di bawah kemampuan karyawan tersebut ataupun tidak memberikan tugas.
- f. Terlalu ikut campur masalah pribadi karyawan, seperti menanyakan secara berlebihan urusan pribadi seorang karyawan.

2.1.3 Faktor Penyebab Perundungan

Mengenai faktor terjadinya perundungan di tempat kerja di Jepang, Naito (2013) menyatakan bahwa lemahnya hubungan manusia di tempat kerja dapat dianggap sebagai latar belakang dan penyebab masalah perundungan di tempat kerja. Selain itu, perubahan dalam sisi karyawan dan kesadaran sosial yang lebih baik juga disampaikan sebagai alasan perundungan dan pelecehan di tempat kerja yang berubah menjadi masalah sosial.

Berikut adalah latar belakang dan penyebab masalah perundungan dan pelecehan di tempat kerja menurut Naito, yaitu:

- a. Bekerja secara berlebihan dan stres yang disebabkan pengurangan staf atau sedikitnya staf.
- b. Kurangnya komunikasi di tempat kerja.
- c. Tekanan dalam peningkatan hasil dari pemberi kerja atau sistem berbasis kinerja.
- d. Manager yang terlalu sibuk untuk pekerjaannya sehingga tidak memperdulikan bawahannya.
- e. Beragam jenis pekerjaan
- f. Hubungan yang menyerupai sistem unik pemagangan untuk industri.
- g. Perubahan struktur bisnis (mengakibatkan pengiriman personal) dan perubahan lingkungan tempat kerja.
- h. Struktur upah industri yang rendah.
- i. Hubungan manusia yang lebih lemah dan kurangnya hubungan saling percaya antara bos dan bawahan atau antar rekan kerja.
- j. Kepribadian dan kurangnya kesadaran akan pelecehan dari pihak pengganggu.
- k. Kurangnya pelatihan untuk Manager.
- l. Lemahnya kesadaran akan hak asasi manusia dan rasa saling menghormati terhadap individu.
- m. Hilangnya orang-orang di tempat kerja yang membantu memecahkan masalah.

- n. Kurangnya kemampuan komunikasi.
- o. Melemahnya kemampuan manajemen Manager.
- p. Rasa berhak karena membayar uang (ketika pelaku pelecehan adalah seorang pelanggan).

Selain melalui kondisi perusahaan yang menjadi latar belakang terjadinya perundungan di tempat kerja, perundungan juga dapat terjadi melalui sisi pengganggunya itu sendiri. Gordon (2020) menyatakan bahwa terdapat 3 faktor yang menyebabkan seseorang melakukan perundungan, yaitu:

1. Faktor Keluarga (*Family Risk Factors*)

Terkadang faktor keluarga dapat mempengaruhi perilaku seorang anak terhadap tindakan perundungan yang mereka lakukan. Berikut adalah beberapa masalah keluarga yang berkontribusi terhadap tindakan perundungan seorang anak, yaitu:

- a. Melihat atau Mengalami Kekerasan (*Witnessing or Experiencing Abuse*), yaitu saat anak akan mengikuti perilaku kekerasan yang diajarkan dari keluarga mereka.
- b. Memiliki Orang Tua Permisif (*Having Permissive Parents*), yaitu orang tua yang tidak berusaha untuk mengajarkan anak mereka terdapat buruknya perundungan.
- c. Melihat atau Mengalami Perundungan dari Saudara (*Seeing or Experiencing Bullying by Siblings*), yaitu saudara kandung yang kasar

akan membuat anak mengikutinya ataupun melampiaskan kekerasan tersebut kepada orang lain.

2. Faktor Kepribadian (*Personality Risk Factors*)

Anak-anak yang memiliki ciri-ciri kepribadian tertentu lebih rentan terhadap suatu tindakan perundungan. Berikut adalah faktor yang dapat mempengaruhi kecenderungan anak untuk melakukan perundungan, yaitu:

- a. Menampilkan Harga Diri yang Rendah (*Exhibiting Low Self-Esteem*), yaitu selalu merasa kurang dalam hidup mereka dan menarik perhatian dari tindakan perundungan.
- b. Berhubungan Negatif Kepada Orang Lain (*Relating to Others Negatively*), yaitu melakukan sesuatu yang negatif kepada orang lain dan kurang akan pemahaman untuk menerima satu sama lain.
- c. Haus Akan Kekuatan (*Craving Power*), yang di mana jika terdapat hal-hal yang tidak berjalan sesuai keinginan, mereka menggunakan perundungan untuk mendapatkannya.
- d. Menunjukkan Rasa Empati yang Rendah (*Showing Little Empathy*), yaitu tidak bisa atau bahkan tidak ingin mengerti apa yang dirasakan oleh orang lain dan selalu menyalahkan orang lain.
- e. Menunjukkan Toleransi yang Rendah Terhadap Frustrasi (*Exhibiting a Low Tolerance for Frustration*), yang di mana beberapa dari mereka saat sedang merasa frustrasi akan melampiaskannya kedalam tindakan perundungan.

3. Faktor Perilaku (*Behavioral Risk Factors*)

Terkadang seorang anak menunjukkan perilaku tertentu yang menempatkan mereka pada risiko untuk memecahkan masalah melalui intimidasi daripada bentuk komunikasi dan kolaborasi yang sehat. Berikut faktor perilaku ini yang menjadikan seorang anak untuk melakukan tindakan perundungan, yaitu:

- a. Bertindak dengan Agresi (*Acting With Aggression*), melakukan hal buruk kepada orang lain karena temperamen yang buruk.
- b. Menggunakan Kekuatan Fisik untuk Mengintimidasi (*Using Physical Strength to Intimidate*), yaitu menggunakan kekuatan fisik mereka yang lebih kuat untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan.
- c. Mengecualikan Anak Lain (*Excluding Other Children*), yaitu anak-anak akan memilih teman dalam sebuah pertemanan dan menghiraukan mereka yang pendiam atau sendirian.
- d. Dilecehkan Orang Lain (*Getting Harassed by Others*), yaitu merundung seseorang karena mereka juga dirundung.

2.1.4 Dampak Perundungan

Dampak negatif yang muncul akibat perlakuan perundungan tidak dapat diremehkan begitu saja. Wolke dan Lereya (2015) menyatakan bahwa dampak perundungan berpengaruh kepada kesejahteraan dan kesehatan mental korban, seperti:

- a. Gangguan Kesehatan, seperti kecemasan, depresi, kepribadian anti-sosial, pengalaman psikotik, sulit tidur karena mimpi buruk, menyakiti diri sendiri, penyakit serius, hingga bunuh diri.
- b. Gangguan Materi, seperti kinerja di sekolah memburuk, penghasilan kurang, diberhentikan dari pekerjaan, lemah dalam mengelola keuangan.
- c. Gangguan Sosial, seperti hubungan dengan orang tua atau beberapa teman yang berjalan tidak baik, dan tidak adanya kepercayaan diri.

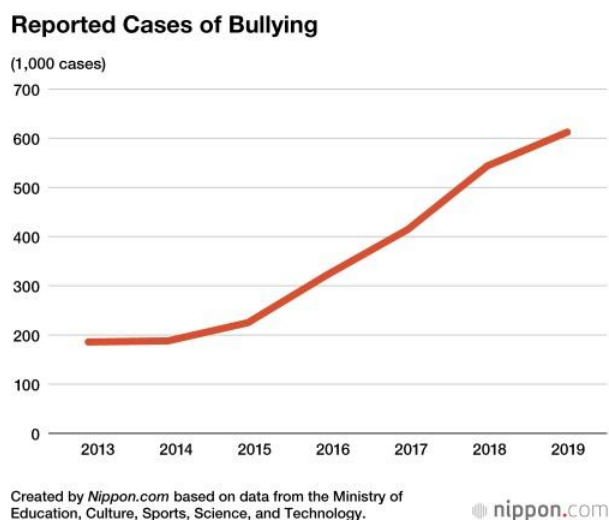
Dalam buku Government of South Australia (2016), menyatakan bahwa seseorang yang mengalami penindasan di tempat kerja juga akan memiliki dampak negatif terhadap dirinya. Dampak yang muncul bervariasi tergantung pada karakteristik individu serta situasinya yang dialaminya, seperti:

- a. Merasa tertekan, kecemasan, serangan panik atau gangguan tidur.
- b. Sakit fisik, seperti tegang otot, sakit kepala, kelelahan dan masalah pencernaan digesti.
- c. Penurunan performa kerja, konsentrasi dan kemampuan untuk pengambilan keputusan.
- d. Kehilangan harga diri dan kepercayaan diri.
- e. Perasaan terisolasi.
- f. Memburuknya hubungan dengan kolega, keluarga, dan teman.
- g. Depresi.
- h. Memiliki niatan untuk bunuh diri.

2.2 Beberapa Fenomena Perundungan dalam Masyarakat Jepang

2.2.1 Fenomena Perundungan Anak Muda di Lingkungan Sekolah

Dilansir dari nippon.com (2020), *The Ministry of Education, Culture, Sports, Science, and Technology* (MEXT) melakukan studi tentang perilaku siswa yang bermasalah dan ketidakhadirannya di sekolah, melaporkan bahwa kasus perundungan di Jepang meningkat dari tahun sebelumnya dengan jumlah kasus yang dilaporkan di SD, SMP, dan SMA negeri dan swasta Jepang sebesar 68.563 pada tahun 2013 menjadi 612.496 kasus pada tahun 2019 seperti pada gambar 2.1 di bawah ini:



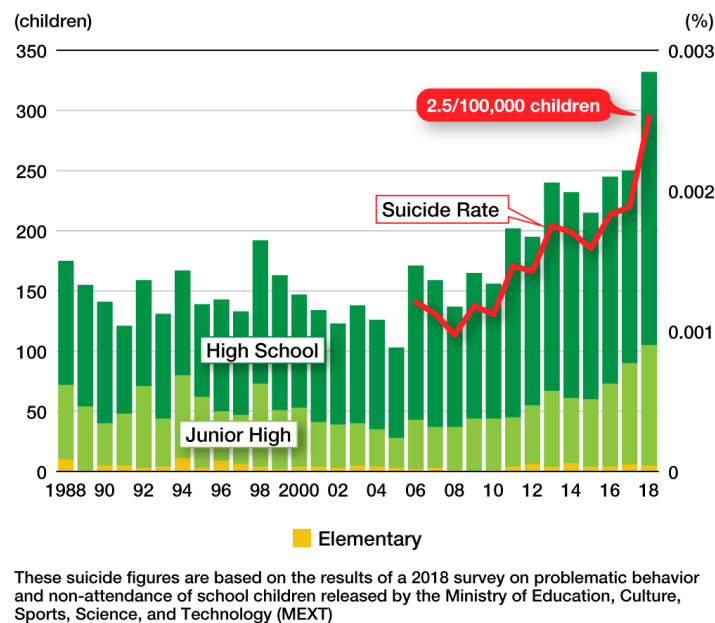
Gambar 2.1 Laporan Kasus Perundungan di Jepang.

Terdapat 379.417 kasus (61,9% dari total) tindakan perundungan yang sering dialami berupa ejekan, ancaman, atau penghinaan, lalu tindakan lainnya seperti didorong hingga terjatuh, dipukul dan ditendang dengan kedok bermain yang memakan 131.232 kasus (21,4%), dan 83.671 kasus (13,7%) dikeluarkan atau diabaikan dari sebuah kelompok pertemanan. Tidak banyak dari mereka yang mampu bertahan dalam kondisi pertemanan yang seperti itu,

sebagian dari mereka mengalami luka fisik, kesehatan psikologisnya terganggu, hingga memutuskan untuk tidak pergi ke sekolah. Tidak hanya pada kesehatan fisik maupun psikisnya, tindakan perundungan juga dapat membuat korban bunuh diri karena lelah mendapatkan perlakuan seperti itu.

Kasus bunuh diri di Jepang akibat tindakan perundungan juga termasuk ke dalam jajaran angka tertinggi di berbagai negara lainnya. Dalam berita nippon.com (2019), hasil survei yang dilakukan *The Ministry of Education, Culture, Sports, Science, and Technology* (MEXT), sebanyak 332 siswa SD, SMP, dan SMA Jepang yang meninggal karena bunuh diri pada tahun 2018. Kasus bunuh diri di Jepang ini meningkat sebanyak 33% dari tahun sebelumnya dan merupakan angka tertinggi sejak data pertama kali dihitung dengan metode saat ini pada tahun 1988. Angka tersebut mencakup 227 siswa SMA, 100 siswa SMP, dan 5 siswa SD, dengan kasus bunuh diri siswa SMA yang menunjukkan peningkatan dari tahun ke tahun sebesar 42%. Dari total 332 siswa, 193 adalah anak laki-laki dan 139 merupakan anak perempuan, seperti yang tercantum pada gambar 2.2 di bawah ini:

Suicides of School Students in Japan



Gambar 2.2. Laporan Bunuh Diri Siswa di Jepang.

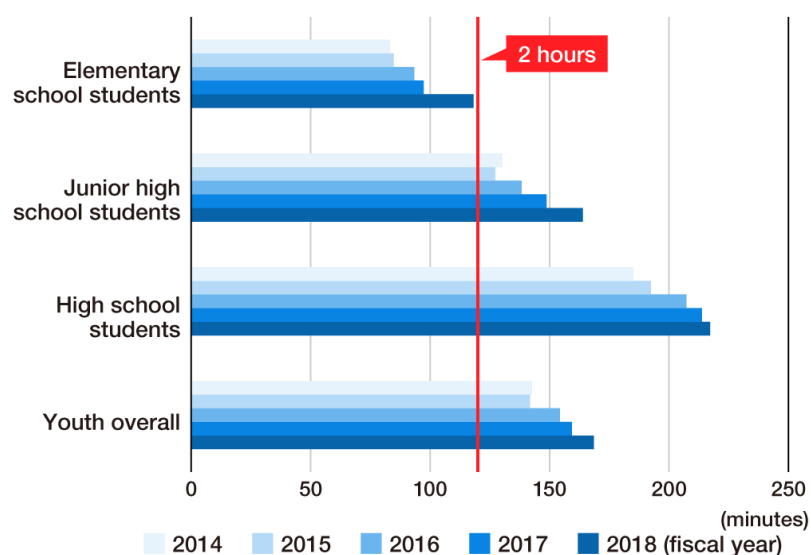
Dari data tersebut dapat dilihat bahwa kasus perundungan yang menyebabkan korban memutuskan untuk melakukan tindakan bunuh diri selalu meningkat tiap tahunnya. Dari tahun 2006 hingga tahun 2018, menunjukkan peningkatan sebesar 2,5% dari 100,000 siswa di Jepang yang melakukan bunuh diri.

Menurut Kantor Kabinet Jepang yang dilansir dari berita liputan6.com (2015), tanggal 1 September menjadi hari yang paling bersejarah dikarenakan banyaknya siswa-siswi di Jepang dengan usia di bawah 18 tahun melakukan bunuh diri. Hal ini dikarenakan setiap tanggal 1 September, sekolah-sekolah di Jepang kembali beraktivitas seperti biasa setelah libur musim panas yang panjang, dan menjadi hari yang menakutkan bagi siswa-siswi yang mendapatkan perlakuan tidak menyenangkan di sekolah karena merasa akan menjalankan hari-harinya kembali seperti mimpi buruk.

2.2.2 Fenomena *Cyberbullying* di Jepang

Dengan berkembangannya teknologi yang sangat cepat, penggunaan internet di dalam lingkungan masyarakat pun ikut meningkat dan menjadikannya sebagai kebutuhan masyarakat pada masa kini. Dilansir dari nippon.com (2019), penggunaan *smartphone* di Jepang pada tahun 2018 mencapai 60%, yang mana kemampuan untuk mengakses internet di mana saja tampaknya mengarah kepada aktivitas *online*. Berdasarkan Survei Kantor Kabinet pada tahun 2018, anak-anak muda di Jepang lebih sering menghabiskan waktunya untuk *online*, yang di mana 90% dari mereka berusia 10 sampai 17 tahun dengan rata-rata waktu yang mereka habiskan, seperti pada gambar 2.3 di bawah ini:

Increasing Internet Use Among Young Japanese



Created by Nippon.com based on a survey conducted by the Cabinet Office on Internet usage among young people.

nippon.com

Gambar 2.3. Penggunaan Internet pada Anak Muda di Jepang.

Dari data di atas, rata-rata penggunaan internet pada anak sekolah umumnya adalah 2 jam 49 menit, dan meningkat 9 menit dibandingkan tahun

sebelumnya. Rata-rata penggunaan internet pada anak sekolah menengah atas adalah 3 jam 37 menit, dan meningkat 3 menit pada setiap tahunnya. Rata-rata penggunaan internet pada anak sekolah menengah pertama bertambah 15 menit menjadi 2 jam 44 menit. Sementara itu, rata-rata penggunaan internet pada anak sekolah dasar adalah 1 jam 58 menit, dan meningkat 21 menit dari tahun 2017.

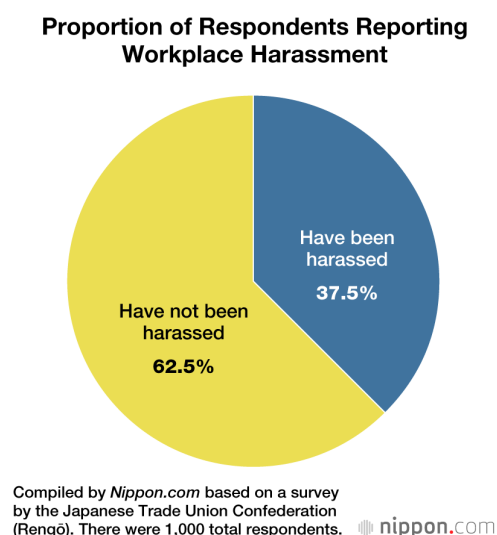
Dalam penggunaan internet yang terlalu sering juga dapat memicu dampak negatif dari internet yang tidak bisa diabaikan begitu saja, salah satunya yaitu *cyberbullying*. Seperti yang diungkapkan Toda (2016) bahwa masalah pada *cyberbullying* berkemungkinan memiliki keterkaitannya dengan permasalahan lain berdasarkan penggunaan internet yang sering dan bebas. Udris (2015) menyatakan bahwa dari laporan mengenai prevalensi *cyberbullying* di Jepang, di antara 899 siswa SMA, 22% dari mereka pernah mengalami viktimisasi dunia maya, sedangkan 7,8% mengaku pernah melakukan *cyberbullying* pada orang lain dengan bentuk tindakan seperti mengunggah atau menyebarkan gambar atau video secara online tanpa izin sebesar 2,3%, menyebarkan pesan yang berisik hinaan atau rumor buruk diantara teman sekelas atau kenalan sebesar 2,7%, Memfitnah seseorang secara *online* sebesar 3,4%, mengirim pesan atau email yang berisikan kata kasar dan hinaan sebesar 0,8%, mengirim pesan seksual sebesar 0,9%, merusak profil seseorang atau memalsukan profil dengan mengatasnamakan seseorang sebesar 0,3%, dan melecehkan atau memfitnah seseorang melalui telepon sebesar 0,8%. Lebih lanjut, mereka yang melakukan

cyberbullying dengan alasan seperti, 45% hanya untuk bersenang-senang, 38,6% karena membenci korban, 14,3% karena pernah *di bully* sebelumnya, 10% karena mengikuti temannya, 1,4% karena diperintah oleh temannya, 14,3% karena alasan lain, dan 15,7% mengatakan tidak tahu mengapa mereka melakukannya.

Salah satu kasus *cyberbullying* yang pernah menggemparkan masyarakat Jepang pada tahun 2020 adalah kasus *cyberbullying* yang dialami oleh seorang *public figure* bernama Hana Kimura dalam media sosial Twitter pribadinya karena perannya di dalam suatu acara televisi yang berjudul 'Terrace House'. Di dalam acara tersebut, terdapat adegan yang di mana Hana Kimura merasa marah karena kesalahan yang dilakukan temannya yang secara tidak sengaja mencuci seragam gulatnya yang sangat dia sayangi hingga rusak. Karena hal tersebut, Hana Kimura mendapatkan komentar kejam dan fitnah secara terus menerus melalui Twitter yang menyebabkan Hana Kimura mengakhiri hidupnya dengan cara bunuh diri. Hal ini menjadi salah satu dampak negatif yang nyata dari penggunaan internet yang mudah diakses untuk menyampaikan sesuatu terhadap seseorang melalui media sosial. Karena kasus *cyberbullying* yang di terima Hana Kimura, pemerintah Jepang mulai membuat dan memperketat kebijakan mengenai perundungan di dalam suatu jejaring sosial untuk mengurangi penggunaan identitas palsu dan penyebaran informasi yang berisi fitnah di media sosial.

2.2.3 Fenomena Perundungan dalam Tempat Kerja di Jepang

Suatu tindakan perundungan tidak hanya dirasakan melalui kekerasan fisik, ancaman, fitnah, atau sebagainya, perundungan juga dapat dirasakan melalui ucapan, perilaku, sikap, bahkan tekanan dari orang disekitar. Tindakan perundungan juga tidak hanya berlaku pada anak-anak sekolah atau di dalam suatu kelompok pertemanan saja, seseorang dapat merasakan pelakuan perundungan di dalam tempat kerjanya. Dilansir dari nippon.com (2019), Konfederasi Serikat Pekerja Jepang (*Rengou*) melakukan survei pada pertengahan tahun 2019 terhadap 1.000 karyawan Jepang, 375 dari mereka dilaporkan telah dilecehkan di tempat kerja, seperti pada gambar 2.4 di bawah ini:



Gambar 2.4 Hasil Survei Kasus Pelecehan dalam Tempat Kerja di Jepang.

Beberapa kemungkinan jenis pelecehan yang paling umum dilaporkan yaitu 1) 41,1 % berupa penyerangan psikologis seseorang seperti ancaman, pencemaran nama baik, penghinaan, dan bahasa yang kasar, 2) 25,9 % berupa tuntutan yang tidak masuk akal, seperti gangguan terhadap kinerja pekerjaan

seseorang, pemaksaan tindakan yang tidak ada keterkaitannya dengan pekerjaan ataupun suatu hal yang tidak mungkin untuk dilakukan oleh seorang karyawan, dan 3) 22,7% berupa pelanggaran batas yang meliputi gangguan yang berlebihan ke dalam urusan pribadi korban.

Akibatnya, 53,6% dari mereka kehilangan motivasi kerja, 22,4% dari mereka mengalami gangguan mental dan fisik, dan 18,9% didorong untuk berganti atau berhenti dari pekerjaan mereka. Hal ini dibuktikan oleh seorang pekerja berusia dua puluhan yang melaporkan bahwa dirinya paling sering meninggalkan pekerjaan karena tindakan yang tidak menyenangkan yang diterimanya di dalam tempat kerjanya, dan terhitung hampir 30% dari mereka juga mengalami hal tersebut.

2.3 Sosiologi Sastra

2.3.1 Definisi

Ratna (2013) menyatakan bahwa sosiologi sastra didefinisikan sebagai pemahaman terhadap karya sastra dengan mempertimbangkan aspek-aspek kemasyarakatannya. Damono (2009) juga menyatakan bahwa sastra dan sosiologi bukan hanya dua bidang yang sama sekali berbeda garapan, akan tetapi dapat dikatakan bahwa kedua aspek ini saling melengkapi. Dapat disimpulkan bahwa sastra atau karya sastra sangat terkait dengan keadaan sosiologis karya sastra itu dibuat, karena suatu karya sastra tidaklah cukup dipahami jika hanya diteliti dari strukturnya saja tanpa bekerjasama dengan disiplin ilmu lainnya karena salah satu permasalahan yang terkandung di

dalam suatu karya sastra pada dasarnya merupakan masalah hubungan masyarakat.

2.3.2 Ruang Lingkup

Ratna (2013) mengungkapkan bahwa objek sosiologi sastra adalah manusia dalam masyarakat sebagai transindividual dan memandang karya sastra sebagai hasil interaksi pengarang dengan masyarakat sebagai kesadaran kolektif.

2.3.3 Jenis-jenis Sosiologi Sastra

Jenis-jenis penelitian dalam sosiologi sastra menurut Wellek dan Warren (1990) digolongkan menjadi tiga, yaitu:

1. Sosiologi Pengarang

Menyangkut masalah pengarang sebagai penghasil karya sastra. Mempermasalahkan status sosial, ideologi sosial pengarang, dan ketertiban pengarang di luar karya sastra.

2. Sosiologi Pembaca

Mempermasalahkan pembaca dan pengaruh sosial karya tersebut, yakni sejauh mana dampak sosial sastra bagi masyarakat pembacanya.

3. Sosiologi Karya Sastra

Menyangkut eksistensi karya itu sendiri, yang memuat isi karya sastra, tujuan, serta hal-hal lain yang tersirat dalam karya sastra, dan yang berkaitan masalah-masalah sosial.

2.4 Film

2.4.1 Pengertian Film

Film merupakan cerita yang diwujudkan dalam bentuk gambar dan suara menjadi suatu adegan untuk bermaksud menyampaikan suatu pesan dan nilai-nilai kehidupan dalam sebuah cerita. Hal ini sejalan dengan Wibowo (2006) yang mengungkapkan bahwa film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui media cerita dan juga berfungsi sebagai medium ekspresi artistik bagi para pekerja seniman dan insan perfilman dalam mengutarakan gagasan-gagasan dan ide cerita.

2.4.2 Unsur-Unsur Pembentuk Film

Film memiliki unsur-unsur pembentuk yang terdiri dari unsur naratif dan unsur sinematik yang saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain. Berikut unsur naratif dan unsur sinematik menurut Pratista (2008) yaitu:

A. Unsur Naratif

Unsur naratif adalah unsur-unsur yang berhubungan dengan aspek cerita atau tema yang diolah menjadi sebuah film. Unsur naratif pada sebuah film antara lain karakter, masalah, konflik, lokasi, waktu dan sebagainya yang saling berinteraksi satu sama lain membentuk jalinan peristiwa. Peristiwa tersebut memiliki maksud dan tujuan yang terikat satu sama lain, sehingga dapat dikatakan bahwa struktur naratif merupakan struktur yang membangun sebuah film karena adanya sebab-akibat. Tanpa sebab-akibat maka sebuah film tidak mungkin dapat dipahami secara utuh oleh penonton. Bagian-bagian unsur naratif film, yaitu:

1. Ruang, yaitu tempat atau lokasi di mana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Sebuah film pada umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas dan tegas.
2. Waktu, yaitu pola berjalannya cerita sebuah film untuk menampilkan cerita, dan munculnya kembali suatu adegan yang sama dalam waktu yang berbeda. Unsur naratif waktu disini meliputi urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu.
 - a. Urutan waktu memiliki dua macam pola yaitu pola linier dan pola nonlinier. Pola linier merupakan pola di mana waktu berjalan sesuai urutan peristiwa yang signifikan, sedangkan pola nonlinier merupakan pola waktu pada suatu kejadian yang urutannya tidak beraturan.
 - b. Durasi waktu merupakan rentang waktu cerita pada sebuah film.
 - c. Frekuensi waktu merupakan pola waktu cerita dengan teknik kilas-balik dan kilas-depan, di mana adegan yang sama dapat muncul kembali bahkan hingga berkali-kali.
3. Pelaku Cerita, yang terdiri dari karakter utama dan pendukung. Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik atau kadang sebaliknya yang dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya.
4. Konflik, yaitu permasalahan yang dihadapi oleh karakter protagonis untuk mencapai tujuannya yang disebabkan oleh karakter antagonis hingga memicu konflik.

5. Tujuan, yaitu harapan yang dimiliki oleh pelaku utama. Tujuan dapat bersifat fisik atau nonfisik. Tujuan fisik merupakan tujuan yang bersifat nyata, sedangkan tujuan nonfisik merupakan tujuan yang sifatnya abstrak atau tidak nyata.

B. Unsur Sinematik

Unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengolah sebuah cerita dalam memproduksi film. Unsur sinematik memiliki empat unsur penting, yaitu:

1. *Mise en scene*

Mise-en-scene adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok yaitu:

- a. *Setting* atau latar yang berfungsi sebagai penunjuk ruang dan wilayah, penunjuk waktu, penunjuk status sosial, pembangun *mood* dan suasana, penunjuk motif tertentu dan penunjuk aktif adegan.
- b. Kostum dan tata rias wajah, fungsi kostum sebagai penunjuk ruang dan waktu, status sosial, kepribadian pelaku cerita, simbol, motif penggerak cerita, dan *image* atau citra, sedangkan fungsi tata rias sebagai penunjuk usia karakter dan menggambarkan wajah karakter nonmanusia.
- c. Pencahayaan dalam film meliputi kualitas, arah, sumber dan warna cahaya dalam membentuk suasana sebuah film.
- d. Akting, yaitu penampilan seorang aktor dalam film yang secara umum dapat dibagi dua yaitu visual dan audio. Secara visual

menyangkut aspek fisik berupa gerak tubuh atau gestur, dan ekspresi wajah. Sedangkan audio menyangkut aspek pada unsur suara.

2. Sinematografi

Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan film serta hubungan kamera dengan kualitas gambar yang diambil. Unsur sinematografi dibagi menjadi tiga yaitu:

- a. Kamera dan film mencakup teknik-teknik yang dilakukan melalui kamera seperti warna, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar dan sebagainya.
- b. *Framing* adalah hubungan kamera dengan obyek yang diambil.
- c. Durasi gambar mencakup lamanya sebuah objek saat diambil gambarnya.

3. *Editing*

Editing adalah penyutingan sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya. *Editing* meliputi:

- a. Bentuk *editing* yang merupakan transisi *shot* dalam empat bentuk yaitu *cut*, *fade-in/out*, *dissolve*, serta *wipe*.
- b. Aspek *editing* yang merupakan teknik *editing* untuk memilih atau mengontrol empat wilayah dasar yaitu kontinuitas grafik, aspek ritmik, aspek spasial, aspek temporal.
- c. *Editing kontinuiti* yang berarti sebuah sistem penyutingan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan.

d. *Editing Diskontinuiti* yang berarti gaya editing alternatif dari *editing kontinuiti*.

4. Suara

Suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indera pendengaran, seperti dialog, musik, dan efek suara yang berperan aktif untuk mendukung aspek naratif dan estetik film secara keseluruhan.

2.4.3 Dialog dan Adegan

A. Dialog

Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film atau narasi (Pratista, 2008). Pratista juga mengatakan bahwa dialog dalam sebuah film berfungsi sebagai kekuatan film karena teknik dialog juga sangat mempengaruhi. Berikut teknik dialog menurut Pratista, yaitu:

1. Monolog

Monolog bukanlah dialog dari sebuah percakapan, melainkan kata-kata yang diucapkan seorang karakter atau nonkarakter pada dirinya sendiri maupun kepada penonton dalam menyampaikan suara pikiran atau batin dari pelaku cerita.

2. *Overlapping* Dialog

Overlapping Dialog adalah teknik menumpuk sebuah dialog dengan dialog lainnya dengan volume suara yang sama yang digunakan untuk adegan pertengkaran mulut atau adegan-adegan di ruang publik.

3. Transisi Bahasa

Transisi Bahasa merupakan suatu teknik pergantian bahasa dalam suatu dialog pada adegan film. Teknik ini jarang digunakan dalam sebuah film karena biasanya bahasa utama sudah ditetapkan sejak awal.

4. *Dubbing*

Dubbing merupakan proses pengisian suara dialog yang dilakukan setelah produksi film.

B. Adegan

Endraswara (2011) mengatakan bahwa adegan merupakan bagian dari drama atau film yang menunjukkan perubahan peristiwa ditandai dengan pergantian karakter atau setting tempat dan waktu yang akan membuat perubahan adegan di dalamnya. Sedangkan menurut Pratista (2008) adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi yang berkesinambungan yang terikat oleh ruang, waktu, cerita, tema, karakter, atau motif yang saling berhubungan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adegan merupakan suatu pergantian peristiwa yang terikat oleh ruang, waktu, cerita, tema, karakter dan motif yang saling berhubungan membuat suatu perubahan di dalamnya.

Dengan begitu dapat kita pahami bahwa dalam sebuah film memiliki unsur penting yaitu dialog dan adegan yang saling berkesinambungan untuk membuat film menjadi lebih hidup dalam menyampaikan pesan yang tersirat dalam sebuah cerita.

2.5 Film *Shirayuki Hime Satsujin Jiken*

2.5.1 Ringkasan Cerita

Film *Shirayuki Hime Satsujin Jiken* diadaptasi dari novel yang berjudul sama karya Kanae Minato. Film ini menceritakan tentang Yuji Akahoshi seorang reporter untuk acara berita di televisi. Dia menerima panggilan telepon dari seorang teman lamanya, Risako Kano. Risako Kano mengatakan bahwa rekan kerjanya di sebuah perusahaan kosmetik yang bernama Noriko Miki ditikam sampai mati, kemudian dibakar dengan api. Dan akhirnya Yuji Akahoshi memutuskan untuk menguak kasus tersebut.

Yuji Akahoshi menemukan bahwa rekan kerja Noriko lainnya yaitu Miki Shirono menghilang pada malam yang sama saat kasus pembunuhan tersebut terjadi. Dia terakhir terlihat berlari ke stasiun kereta tak lama setelah kematian Noriko Miki. Yuji berusaha mengungkap misteri Miki Shirono yang diduga menjadi tersangka kasus pembunuhan terhadap korban.

Dengan bermodalkan kamera, Yuji mewawancarai orang-orang yang pernah berinteraksi dengan Miki Shirono. Selain itu, Yuji juga mengunggah kasus pembunuhan tersebut di akun media sosialnya.

Para karyawan yang bekerja di perusahaan kosmetik yang telah diwawancarai oleh Yuji mengungkap bahwa mereka pun berpikir bahwakasus pembunuhan tersebut memang janggal, hanya Miki Shirono lah yang bisa dinyatakan tersangka karena tidak memiliki alibi dan interaksi terakhirnya dengan korban sebelum pembunuhan terjadi.

Setelah hasil wawancara terkumpul, Yuji dengan percaya diri menyiarkannya berita tersebut di televisi, sehingga menggiring opini masyarakat untuk percaya bahwa tersangka pembunuhannya tidak lain adalah Miki Shirono.

Masyarakat pun mulai menghujat, mencaci maki, hingga menyebarkan rumor di media sosial tentang Miki Shirono. Teman masa kecil Miki Shirono, Yuko Tanimura tidak percaya dan tidak menerima rumor bahwa Miki Shirono yang menjadi tersangka dalam kasus pembunuhan tersebut. Dia menuntut Yuji untuk tidak menyebarkan berita yang tidak benar dan membuat seolah-olah temannya menjadi korban *cyberbullying* warganet di media sosial.

Pada akhirnya, Risako Kano yang ternyata adalah tersangka sebenarnya menyerahkan diri ke kepolisian dan mengakui dirinya yang telah membunuh Noriko Miki dengan alasan dia tidak ingin kehilangan pekerjaannya. Dalam pengakuannya terungkap fakta mengejutkan bahwa Risako Kano mengalami perundungan secara tidak langsung oleh Noriko Miki yang menjadi atasannya.

2.5.2 Unsur Naratif Film *Shirayuki Hime Satsujin Jiken*

1. Ruang

Dalam film *Shirayuki Hime Satsujin Jiken*, kejadian berlangsung di beberapa tempat, salah satunya yaitu, ruang kelas, ruang penyimpanan olahraga, ruang kerja di kantor, kamar, dan kamar mandi.

2. Waktu

Waktu yang digunakan dalam film ini adalah teknik kilas-balik dan kilas-depan. Pada awal cerita diperlihatkan pada saat pemeran karakter

pendukung yang bernama Noriko Miki telah di bunuh di lembah Shigure, pada pertengahan cerita menjelaskan bagaimana kejadian sebelum pembunuhan terjadi dan penjelasan mengenai masa lalu Miki Shirono, dan penyelesaian pada akhir cerita.

3. Pelaku

Pada film ini memiliki satu karakter utama dan lima karakter pendukung, yaitu:

- a. Miki Shirono merupakan karakter utama memiliki perilaku protagonis yang selalu menjadi pihak yang dirugikan.
- b. Noriko Miki merupakan karakter pendukung pertama yang memiliki perilaku antagonis, suka merundung seorang untuk kepuasannya sendiri serta pemicu terjadinya konflik utama pada cerita.
- c. Risako Kano merupakan karakter pendukung kedua serta pemicu terjadinya konflik kedua pada cerita.
- d. Yuji Akahoshi merupakan karakter pendukung ketiga yang menyebabkan terjadinya perlakuan *cyberbullying* pada Miki Shirono.
- e. Yuko Tanimura merupakan karakter pendukung keempat yang merupakan teman masa kecil Miki Shirono yang pernah mendapatkan perlakuan perundung saat di bangku sekolah.
- f. Akane Yatsuka merupakan karakter pendukung kelima yang memiliki perilaku seperti Noriko Miki dan karakter yang menyebabkan perundungan pada Yuko Tanimura.

4. Konflik

Dalam film *Shirayuki Hime Satsujin Jiken*, terdapat dua konflik yang saling berkesinambungan sebagai kesatuan cerita. Konflik utama adalah permasalahan yang berupa tindakan perundungan yang dilakukan oleh karakter Noriko Miki kepada Miki Shirono dan Risako Kano di tempat kerja. Konflik kedua adalah terjadinya tuduhan palsu yang dilakukan Risako Kano kepada Miki Shirono yang menyebabkan terjadinya *cyberbullying*.

5. Tujuan

Tujuan Miki Shirono sebagai karakter utama adalah meskipun pernah mengalami masa yang sangat sulit dalam hidup hingga sempat berpikir untuk mengakhiri hidupnya, Miki bisa kembali hidup normal setelah masalah yang menimpanya dulu telah terselesaikan.

2.5.3 Unsur Sinematik Film *Shirayuki Hime Satsujin Jiken*

1. *Mise en scene*

Mise en scene meliputi latar, kostum dan rias wajah, pencahayaan, dan akting para pemain. Dalam latar film ini interaksi para karakter lebih sering di kantor, kostum dan rias wajah pun mengikuti dengan para karyawan pada umumnya, pencahayaan pada setiap adegan mengambil teknik pencahayaan lembut atau *soft light* yang di mana cahaya yang dihasilkan lebih sedikit, dan akting para pemain secara visual sangat berpengaruh dalam memperkuat sifat masing-masing karakter untuk membangun suasana yang baik.

2. Sinematografi

Pada adegan pembunuhan karakter Noriko Miki, teknik yang digunakan adalah teknik tonalitas gambar pada aspek kamera dan film dalam unsur sinematografi yang merupakan kualitas suatu gambar dan warna diatur lebih gelap atau terang begitupun warnanya. Warna pada adegan saat itu diatur lebih gelap dengan pantulan cahaya mobil sehingga terlihat seperti siluet. Sinematografi disini.

3. *Editing*

Editing dalam film ini menggunakan *editing kontinuiti* yaitu sebuah sistem penyutingan gambar untuk memastikan kesinambungan tercapainya suatu rangkaian aksi cerita dalam sebuah adegan. Walaupun waktu yang digunakan memakai teknik waktu kilas-balik atau pengulangan adegan yang muncul berkali-kali, pada akhir cerita setiap adegan dijelaskan dan mampu menuturkan naratif secara jelas.

4. Suara

- a. Dialog antara Noriko Miki dan Risako Kano sehingga memicunya konflik utama dan monolog dari karakter Miki Shirono saat menjelaskan kejadian yang sebenarnya.
- b. Musik yang digunakan berupa musik tema yang berfungsi sebagai pembentuk dan memperkuat cerita hingga mampu membuat penonton terbawa suasana.
- c. Efek suara yang muncul pun menyesuaikan keadaan atau suasana setiap adegan seperti keadaan tegang saat Risako Kano melakukan

pembunuhan menggunakan efek suara pisau yang sedang menusuk tubuh Noriko Miki.

2.5.4 Biografi Sutradara

Film *Shirayuki Hime Satsujin Jiken* disutradarai oleh Yoshihiro Nakamura yang lahir pada tanggal 25 agustus 1970 di prefektur Ibaraki, Jepang. Beliau merupakan lulusan dari jurusan seni dan sastra Universitas Seijo. Selama masa pendidikannya, beliau beserta teman klub riset filmnya memulai pembuatan film 8 mm, dan memenangkan Grand Prix Festival Film PIA dengan "Summer Rain Kitchen" pada tahun 1993. Pada tahun 1999, memulai debutnya sebagai sutradara independen dengan "*Local News*". Pada tahun 2007 ia memenangkan Penghargaan Kaneto Shindou yang diberikan kepada sutradara baru yang paling menjanjikan oleh Asosiasi Pembuat Film Jepang. Berikut beberapa karya film yang beliau sutradarai yaitu "*Kessan! Chushingura*" pada tahun 2019, "*Shinobi no Kuni*" pada tahun 2017, dan "*Tono, Risoku de Gozaru*" pada tahun 2016.