HIKIKOMORI

SEBAGAI DAMPAK TEKNOLOGI INFORMATIKA

PADA KALANGAN MUDA JEPANG

TAHUN 1998-2004

Skripsi Sarjana ini diajukan sebagai

salah satu persyaratan mencapai gelar

Sarjana Sastra

TIDAK BOLEH
DICOPY

oleh

MARIA NINO ISTIA

Nim. 01110085

PERPUSTAKAAN UNIV DARMA PERSADA
No. Induk 30 / SKR-FSJ / 05-06
No. 364.360952 NIN - h
Sac Kenakalan remaja-JP. 9
Asal MARIA NINO I
Dan lain-lain : 13/1-06

JURUSAN SASTRA JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2005

Skripsi Sarjana yang berjudul:

HIKIKOMORI

SEBAGAI DAMPAK TEKNOLOGI INFORMATIKA

PADA KALANGAN MUDA JEPANG

TAHUN 1998-2004

oleh

MARIA NINO ISTIA

Nim. 01110085

Disetujui untuk diujikan dalam ujian sidang Skripsi Sarjana oleh

Mengetahui

Ketua Jurusan Bahasa

dan Sastra Jepang

u.b

(Dila Rismayanti, M. Si.)

Pembimbing

(Sandra Herlina, M.A.)

Skripsi Sarjana yang berjudul:

HIKIKOMORI

SEBAGAI DAMPAK TEKNOLOGI INFORMATIKA

PADA KALANGAN MUDA JEPANG

TAHUN 1998-2004

Telah diujikan dan diterima dengan baik (lulus) pada tanggal 4 Agustus 2005 dihadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Fakultas Sastra Jepang.

Pembimbing / Penguji

(Sandra Herlina, M. A.)

Pembaca / Penguji

(Tia Martia, M. Si.)

Ketua Panitia / Penguji

(Dr. Hj. Albertine S. M, M. A.)

Sekretaris Panitia / Penguji

U.b

(Dila Rismayanti, M. Si.)

Disahkan oleh

Ketua Jurusan Bahasa

dan Sastra Jepang

U.b

(Dila Rismayanti, M. Si.)

Dekan Fakultas Sastra

FAKULTAS SASTRA

(Dr. Hj. Albertine S. M., M.A.)

Skripsi Sarjana yang berjudul:

HIKIKOMORI

SEBAGAI DAMPAK TEKNOLOGI INFORMATIKA

PADA KALANGAN MUDA JEPANG

TAHUN 1998-2004

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Ibu Sandra Herlina, M. A., tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau karya orang lain, sebagian atau seluruhnya, dan isi sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya di Jakarta pada 18 Juli 2005.

Jakarta, 18 Juli 2005

Penulis

Maria Nino Istia

ABSTRAK

Nama : Maria Nino Istia
No. NIM : 01110085
Judul Skripsi : *Hikikomori* Sebagai Dampak Teknologi Informatika Pada Kalangan Muda Jepang Tahun 1998-2004

Perkembangan teknologi yang sangat pesat tidak saja menunjang kemudahan dan kemakmuran bagi bangsa Jepang. Namun juga dapat berdampak negatif pada masyarakatnya. Dampak negatifnya adalah muncul kepincangan-kepincangan sosial yang tampak pada banyaknya fenomena maupun masalah sosial yang terjadi. Salah satunya adalah perilaku *hikikomori* yang banyak ditemukan selama tujuh tahun belakangan.

Hikikomori merupakan suatu kecenderungan antisosial yang pelakunya sebagian besar ialah kalangan muda. Gambaran perilaku *hikikomori* adalah sebagai berikut. Mereka selama bertahun-tahun berdiam di dalam rumah dan menghabiskan waktu kesehariannya hanya dengan menonton televisi, bermain *video games*, *playstation*, dan perangkat hiburan berteknologi canggih lainnya. Selain itu mereka juga sama sekali tidak berhubungan dengan siapa pun karena mereka menghindari interaksi sosial.

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang tidak terhingga ke hadirat Bapa, Putera dan Roh Kudus, serta Bunda Maria yang telah mencurahkan berkat dan rahmat pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Hikikomori Sebagai Dampak Teknologi Informatika Pada Kalangan Muda Jepang Tahun 1998-2004* ini.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan membimbing penulis, baik dalam skripsi ini maupun selama masa perkuliahan. Pihak-pihak tersebut adalah:

1. Ibu Sandra Herlina, M. A., yang telah meluangkan waktu, pikiran serta tenaga untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini,
2. Ibu Tia Martia, M. Si., selaku pembaca skripsi yang telah bersedia memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi ini,
3. Ibu Dr. Hj. Albertine S. M., M. A., selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada dan Ketua Sidang,
4. Ibu Dila Rismayanti, M. Si., selaku Ketua Jurusan Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada dan Sekretaris Sidang,
5. Ibu Ayu Setyasih, S. S., sebagai dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, pengajaran, dukungan, dan nasihat kepada penulis selama ini,

6. Seluruh dosen pada Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang yang telah memberikan ilmu serta pengajaran yang bermanfaat,
7. Papi dan Mami tercinta; kakak-kakak dan adik tersayang, Koko, Agnes, Rika dan Mia; Oom Jose terkasih serta seluruh keluarga yang tiada hentinya menyemangati, mendukung, mendoakan, dan membantu penulis selama ini,
8. Teman-teman seperjuangan yang selalu mendukung penulis baik dalam penyusunan skripsi ini maupun selama masa perkuliahan: Chika, Ayu, Fahriah, Noni, Ade, Sonny, Ricky, Nike, Didit, Lucia, Paula, Indri, Deva, Ratu, Ade L., Iin, Herni, Nisa, Merina, Nana, Sari, Oppie, Rizky, Anang, Aji, Bronto, Cahyo, Mba' Fermi, Mba' Siwi, Shinta, Fanny, dan teman-teman angkatan '01 lainnya.
9. Sahabat setia dan *special friends*: Grace Petrona (dan keluarga), Ester Elfrida, Vero Sunarta (dan keluarga), Jane Irene (dan keluarga),
10. Teman-teman supporter dan inspirator: Aldy, Brenda, Cl, Diia dan teman-teman alumni Santa Ursula lainnya (teman-teman soree khususnya),
11. Teman penulis lainnya yang turut mendoakan dan membantu: Cici Tasia, Stefannie, Debbie, Sis, Kak Nancy, Kak Ai, Koko Christanto, Vivin, Fr. Arnanda, Ibu Isti,

12. Pak Yayat, Mas Armel serta para karyawan dan para petugas perpustakaan Universitas Darma Persada lainnya, para petugas perpustakaan The Japan Foundation Jakarta, dan CSIS,
13. Pihak lain yang telah banyak membantu penulis selama ini dan juga pada saat penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis,

Jakarta, Juli 2005

DAFTAR ISI

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI v

BABIPENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Permasalahan 14

1.3 Tujuan Penulisan 15

1.4 Ruang Lingkup 15

1.5 Metode Penulisan 15

1.6 Hipotesis 16

1.7 Sistematika Penulisan 17

BAB II MASYARAKAT JEPANG MODERN DAN
FASILITAS KEHIDUPAN YANG BERTEKNOLOGI TINGGI 18

2.1 Perubahan Sosial Masyarakat Jepang Modern 18

2.1.1 Struktur Sosial Masyarakat Jepang Modern 18

2.1.2 Kehidupan Sosial Masyarakat Jepang Modern 19

2.1.3 Keluarga Jepang Modern 21

2.2 Kehidupan Kalangan Muda Jepang 23

2.2.1 Perubahan Sosial Pada Kalangan Muda 23

2.2.2 Kehidupan Kaum Muda Jepang Dewasa Ini 25

2.2.2.1 Kalangan Muda Dalam Keluarga 27

2.2.2.2 Kalangan Muda Dalam Masyarakat 29

2.3 Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Jepang 32

2.3.1 Robot Yang Menjadi Hewan Peliharaan 40

2.3.2 Pergeseran Sosial Karena Perkembangan Teknologi..... 41

2.4 Ketidakseimbangan Kemajuan Teknologi Dengan Kehidupan Sosial..... 44

BAB III *HIKIKOMORI* SEBAGAI DAMPAK TEKNOLOGI INFORMATIKA PADA KALANGAN MUDA JEPANG TAHUN 1998-2004 47

3.1 *Hikikomori* Sebagai Salah Satu Masalah Sosial di Jepang..... 47

3.2 Pelaku *Hikikomori* 51

3.3 Faktor Penyebab *Hikikomori* 54

3.3.1 Berbagai Penyebab Umum *Hikikomori* 54

3.3.2 Penyebab Khusus Terjadinya *Hikikomori* 59

3.4 Gejala *Hikikomori* 62

3.5 Perkembangan Masalah Sosial *Hikikomori* 63

3.6 Pengaruh Pada Pelaku *Hikikomori* 65

3.7 Pandangan, Sikap Serta Penanganan Orang Tua dan Sosiolog.....67

3.7.1 Terhadap Masyarakat Muda Pada Umumnya 67

3.7.2 Terhadap Masalah Sosial *Hikikomori* 69

3.8 Beberapa Contoh Kasus Perilaku *Hikikomori* 70

BAB IV KESIMPULAN 79

BIBLIOGRAFI 82

GLOSARI

LAMPIRAN

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam percaturan teknologi[1] dunia, Jepang dikenal dengan kesuksesannya menyamai negara-negara Barat. Jepang merupakan negara Asia pertama yang telah berhasil menjalankan kebijakan modernisasi[2].Pada mulanya selama lebih dari dua abad pemerintahan Tokugawa, Jepang menerapkan politik *sakoku*[3] yang menyebabkan Jepang tidak berkembang. Hingga kemudian modernisasi dimulai segera setelah Jepang membuka diri bagi pergaulan internasional. Seperti kutipan yang terdapat dalam buku *Langkah-langkah Awal Modernisasi Jepang* di bawah ini.

> Dengan demikian pintu negara Jepang yang tertutup selama lebih dari dua setengah abad, kini telah dibuka untuk hubungan dengan luar, terutama dalam bidang perdagangan... Setelah berakhirnya politik *sakoku*, bangsa Jepang mulai menyadari ketinggalan-ketinggalan yang mereka alami.[4]

Seperti halnya suatu bangsa yang memiliki sejarah sendiri dalam perkembangan negaranya, Jepang pun mengalaminya. Di dalam sejarah suatu negara pasti tersimpan nilai-nilai budaya yang merupakan tolok ukur dalam memulai kehidupan bangsa yang lebih baik lagi. Setelah politik *sakoku*

---

[1] Metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis; keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.

[2] Proses pergeseran sikap dan mentalitas sebagai warga masyarakat untuk dapat hidup sesuai dengan tuntutan masa kini.

[3] Politik isolasi negeri Jepang dalam pemerintahan Tokugawa (1641-1853).

[4] Yeti Nurhayati, Langkah-langkah Awal Modernisasi Jepang, (Jakarta: 1987), hlm. 37.

berakhir dan membuka diri, Jepang bangkit dan berusaha memajukan bangsanya dengan memperbaiki kualitas kehidupan masyarakatnya dari berbagai aspek.

Jepang adalah negara kepulauan dengan bentuk yang memanjang sepanjang 3.800 kilometer ke arah timur laut dan mempunyai luas wilayah 377.873 kilometer persegi (atau sekitar 4%-nya luas wilayah Amerika Serikat) serta terletak di antara 45^0 33' Lintang Utara dan 20^0 25' Lintang Utara[5]. Hal itu dapat dikatakan bahwa secara geografis, Jepang memang bukan negara besar, namun negara ini mampu membuktikan kepada dunia sebagai negara industri yang maju dengan teknologinya yang sangat canggih. Kemajuan pesat yang dialami Jepang berawal saat Kaisar Meiji (1852-1912) mencanangkan pembaruan yang dikenal sebagai *Restorasi Meiji* (1868), yaitu masa di mana bangsa Jepang menjalankan politik pintu terbuka[6].

Melalui politik pintu terbuka tersebut mulai masuk banyak pengaruh dari luar, terutama dari negara-negara Barat. Pengaruh-pengaruh itu meliputi bidang sosial, kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Pada masa ini pula Jepang menghapus sistem pelapisan sosial *shinōkōshō* dan mulai membangun negara industri modern.[7] Usaha Jepang dalam pembangunan negaranya juga dilakukan dengan cara mengirimkan kaum muda ke luar

---

[5] Yoshio Hatano, Japan a Pocket Guide 2002 Edition, (Japan: 2002), hlm. 1.
[6] Politik pembukaan negara terhadap pengaruh luar atau asing.
[7] Kodansha Encyclopedia of Japan Volume 7 (Tokyo: 1983), hlm. 122.

negeri untuk mempelajari berbagai ilmu dan kemudian mengalihkan pada bangsanya.

Adapun faktor lain yang berperan dalam majunya industri Jepang adalah kekalahannya dalam Perang Dunia II (1942-1945), yang telah menghancurkan perekonomiannya. Dengan tekad kuat, kerja keras, dan disiplin tinggi, masyarakat Jepang berhasil membangun negaranya kembali.

Setelah Restorasi Meiji, Jepang yang awalnya sebagai negara agraris yang bertumpu pada bidang pertanian, berubah menjadi negara kapitalis[8] dan negara yang berorientasi pada negara-negara Barat yang sudah mengalami revolusi industri. Jepang terus berusaha menyamai negara-negara Barat dengan industrialisasi yang diterapkannya. Proses industrialisasi Jepang diawali dengan pengadaan mesin-mesin pada industri-industri tekstil dan industri-industri berat. Lebih jelas lagi seperti dalam keterangan berikut:

> Industri modern Jepang setelah tahun 1890 mulai mengembangkan mekanisasi di bidang industri pemintalan kapas, sutera dan lainnya. Pada tahun 1901 Jepang menyelesaikan pembangunan pabrik besi baja pertama yang dikelola oleh pemerintah. Pembangunan pabrik inilah yang menjadi dasar dari perkembangan industri berat Jepang, seperti baja, pembuatan kapal serta mesin-mesin industri.[9]

Dengan demikian dapat dimengerti bahwa kesuksesan Jepang dalam bidang teknologi saat ini menjadi satu hal yang amat menarik dalam sejarah teknologi dunia, karena tidak sampai hitungan satu abad, Jepang telah

---

[8] Kaum bermodal; golongan atau orang yang sangat kaya.
[9] Yeti Nurhayati, Op. Cit., hlm. 62.

berhasil menjadi negara yang memiliki tingkat kekuatan industri yang tinggi, yang didasari oleh kemajuan teknologinya. Kesuksesan Jepang terus berlanjut dan semakin berkembang di bidang teknologi dan perindustrian. Hal ini mengakibatkan perekonomiannya menguat hingga menjadikan Jepang sebagai salah satu negara kaya di dunia sejak tahun 1980-an sampai sekarang. Pernyataan itu sesuai dengan uraian seorang ekonom Kwik Kian Gie berikut ini:

> Tingginya tingkat tabungan di Jepang merupakan faktor utama pertumbuhan ekonomi Jepang selama beberapa tahun setelah Perang Dunia II. Hal itu sekaligus juga menjadi sumber dana bagi penggerak ekonomi dunia. Ketika menjadi sumber utama permodalan dunia, perbankan di Jepang pernah merajai sepuluh besar (*top ten*) industri perbankan di dunia. Jepang begitu mahakaya, terutama pada dekade 1980-an hingga awal dekade 1990-an.[10]

Keberhasilan Jepang dalam membangun kembali negaranya tersebut di atas juga tidak terlepas dari kemampuan *literacy* (baca-tulis) masyarakatnya yang memang sangat gencar diupayakan ketika Restorasi Meiji berlangsung. Pada waktu itu perusahaan penerbitan mulai bermunculan, begitu pula dengan kegiatan penerjemahan berbagai macam buku yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, sastra maupun filsafat. Hal ini menjadi faktor pendukung kemajuan pendidikan di Jepang saat itu.

Hingga kini Jepang memiliki sarana bacaan yang melimpah. Setidaknya ada 23.000 toko buku dan perpustakaan umum di berbagai

---

[10] Kwik Kian Gie, "Perekonomian Jepang Terancam," dalam http://www.google.com/perekonomian-Jepang

wilayah. Selain itu menurut *Research Institute of Publications*, tiap tahunnya Jepang menghasilkan lebih dari 65.000 judul buku yang dicetak tidak kurang dari 4.300 perusahaan penerbitan.[11] Kondisi demikian membuat masyarakat dengan mudah dapat langsung mengakses dunia bacaan yang diminati.

Masyarakat Jepang yang gemar membaca banyak dijumpai di dalam kereta. Begitu juga di bis-bis kota dan berbagai tempat umum, banyak orang terlihat begitu asyik membaca. Seperti pengalaman seorang editor buku-buku tentang budaya Jepang, Yuliani Liputo, di bawah ini.

> ...naik kereta di Tokyo, bukan hanya karena kepraktisannya dengan jalur yang menjangkau ke seluruh pelosok, atau karena ketepatan waktu tiba dan berangkatnya hingga hitungan detik, saya juga senang melihat orang-orang yang asyik membaca di dalamnya. Sekalipun ketika kereta penuh sesak dijejali manusia pada jam-jam sibuk, pemandangan itu selalu dapat kita temukan. Begitu pula di tempat-tempat umum seperti halte bis, taman, ruang tunggu, atau kafe. Pemandangan orang membaca di ruang publik sering dilihat sebagai indikator tingginya kebiasaan membaca masyarakat Jepang.[12]

Seiring dengan majunya teknologi informatika pada tahun 1990-an, setiap perpustakaan di Jepang tidak hanya dipenuhi koleksi buku, majalah dan surat kabar saja, namun juga dilengkapi beraneka sumber multimedia seperti video, *CD*, *VCD*, komputer, dan akses internet. Adapun pengertian teknologi informatika itu sendiri ialah suatu istilah yang menunjukkan berbagai macam hal dan kemampuan yang digunakan dalam pembentukan,

---

[11] Yuliani Liputo, "Wajah Perbukuan Jepang Awal Abad ke-21," dalam http://www.yahoo.com/generasi-muda-Jepang

[12] Yuliani Liputo, "Membaca *Keitai*," Mizan Online, dalam http://www.yahoo.com/generasi-muda-Jepang

penyimpanan, dan penyebaran informasi. Teknologi informatika mencakup komputer, jaringan komunikasi, dan *consumer electronic*.

Pengembangan produk-produk teknologi informatika yang semakin fungsional, praktis dan canggih menjadikan Jepang berada di tingkat teratas. Hasil yang diperoleh tersebut memungkinkan masyarakat Jepang mempunyai standar kehidupan yang baik dalam banyak aspek.

Namun keberhasilan pelebaran teknologi ini menyebabkan lahirnya kecenderungan sosial yang bersifat negatif dalam kehidupan modern Jepang. Dampak sosial ini sebagian besar terjadi pada kalangan muda, yakni di mana mereka lebih menyukai gaya hidup yang hedonis[13] dan konsumtif. Mereka menjadi sangat mudah menikmati segala fasilitas dan kemajuan teknologi yang ada. Walaupun dengan jelas dapat ditunjukkan bahwa masyarakat muda Jepang dewasa ini hidup dalam era modernisasi, tetapi tidak dapat dipungkiri pula bahwa kemajuan ekonomi dan teknologi yang merintis kesuksesan bagi negaranya ini, juga turut mendatangkan kemerosotan sosial bagi bangsanya.

Era 1990-an berbagai perangkat elektronik mulai menggeser keasyikan membaca buku. Tempat yang paling representatif untuk menyaksikan pergeseran tersebut adalah di dalam gerbong kereta. Jumlah orang yang membaca dalam perjalanan kini mulai dikalahkan oleh banyaknya orang yang asyik dengan perangkat *PDA* ataupun *keitai* (telepon seluler)

[13] Menganggap kesenangan dan kenikmatan materi sebagai tujuan utama dalam hidup.

yang dapat digunakan untuk mengirim teks *e-mail* (surat elektronik) dan mengakses internet. Hal itu dijelaskan pula dalam keterangan berikut:

> Ketika angka-angka statistik menyangkut buku dan membaca menurun, kecenderungan menaik terlihat pada angka statistik menyangkut pemilikan telepon seluler (*keitai*) dan aktivitas seputarnya. Hal ini mengindikasikan bahwa generasi muda Jepang sekarang lebih banyak menghabiskan uang untuk membayar rekening *keitai* dan internet, dan tidak banyak yang tersisa untuk membeli buku. Menteri Pos dan Telekomunikasi Jepang pada 25 Mei 2000 menyebutkan lebih dari sepuluh juta telepon seluler yang memiliki fasilitas internet telah terjual di Jepang dan sebagian besar pelajar sekolah lanjutan atas Jepang memiliki *keitai* sendiri. Fasilitas *internet-mode* yang diluncurkan *NTT DoCoMo* pada Februari 1999 memungkinkan orang untuk mengakses internet melalui *keitai*. Menurut sebuah lembaga riset *online*, *NUA Surveys*, Jepang adalah negara yang disebut sebagai negara yang mempunyai persentase penggunaan internet terbesar di Asia-Pasifik.[14]

Berdasarkan uraian singkat di atas, dapat disimpulkan bahwa di Jepang mulai terlihat salah satu dampak sosial terhadap maraknya barang-barang berteknologi canggih, khususnya pada anak-anak muda. Kaum muda pengguna perangkat-perangkat berteknologi tinggi ini, tidak hanya menjadikannya sebagai sarana yang memudahkan aktivitasnya, namun juga menjadikannya sebagai alat yang menunjukkan kelas atau gaya hidupnya.

Sejalan dengan waktu, segala kesistematisan dan informasi yang akurat serta canggihnya hasil-hasil teknologi, membawa anak-anak Jepang ke dalam dunia multimedia. Seperti pertama kali diperkenalkannya *Nintendo* (permainan komputer atau *video games*) pada tahun 1983. Kemudian diikuti dengan berkembangnya berbagai sarana penunjang kehidupan yang

---

[14] Yuliani Liputo, "Membaca *Keitai*," Mizan Online, dalam http://www.yahoo.com/generasi-muda-Jepang

semakin praktis dan canggih. Hal ini tentu saja memudahkan kehidupan setiap orang, namun di samping itu, muncul pula fenomena-fenomena sosial sebagai akibat dari kemajuan teknologi. Seperti *kateina bōryoku* (仮定な暴力),*enjokōsai* (援助交際), *kagino ko*(仮の子), dan juga *hikikomori* (引き籠る) yang sekarang menjadi masalah sosial yang banyak disorot oleh berbagai kalangan di Jepang saat ini. Masalah sosial *hikikomori* ini terjadi pada sebagian besar kalangan muda Jepang. *Hikikomori* memiliki arti seperti yang disebutkan di bawah ini.

ひきーこも る
引き籠り
退いて、とじこもる

日本語大辞典 (Kodansha, Japan, 1990)

hiki – komo ◦ ru
hikikomori
shirizoite, tojikomoru

stay in,
social withdrawal

Terjemahannya adalah:

memendam diri, mengurung diri,
mundur, menarik, mengundurkan/meminta diri, penarikan diri dari masyarakat sosial

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pesatnya kemajuan teknologi informatika, selain menunjang kemakmuran bagi masyarakat, juga menyebabkan masalah sosial bagi bangsanya, yakni *hikikomori* seperti yang telah disebut di atas. Masalah sosial *hikikomori* ini melanda sebagian besar

kaum muda Jepang yang berasal dari kalangan menengah dan mempunyai akses besar dalam teknologi serta ada dalam lingkup tayangan media yang terus-menerus. Hal ini menggambarkan suatu keadaan yang tidak seimbang, karena seringkali memang antara sosial-budaya dan teknologi, terdapat hal-nal yang kontradiktif atau saling berlawanan.

Tindakan *hikikomori* banyak dilakukan oleh anak-anak muda karena pada umumnya kaum remaja paling rawan dalam menghadapi kepincangan-kepincangan sosial. Kepekaan mereka itu sendiri membuat mereka sangat mudah terpengaruh oleh hal-hal yang cenderung bersifat negatif.

Perilaku *hikikomori* merupakan perilaku anak-anak remaja usia sekolah maupun kaum muda usia bekerja yang tidak melakukan aktivitas apa pun di luar rumah; mereka hanya berdiam di dalam rumah dan menghabiskan waktu sehari-hari dengan media hiburan elektronik seperti *audio CD*, *radio tape*, televisi, *video games*, *playstation*, komputer, telepon seluler, dan lain-lain. Jepang memang telah mencapai tahapan tertentu yang menghasilkan tingkat pendapatan cukup tinggi sehingga memungkinkan masyarakatnya dapat melupakan masalah dan tekanan mereka sehari-hari dengan rekreasi dan bersenang-senang dengan media hiburan elektronik berteknologi tinggi seperti itu. Kutipan berikut menunjukkan rutinitas mereka yang berperilaku *hikikomori* secara umum:

> *Hikikomori* (menarik diri dari kehidupan sosial) digambarkan dalam situasi sebagai berikut. Mereka tidur sepanjang hari, lalu bangun pada waktu sore hari, mandi dan berpakaian rapi, lalu terus menonton televisi,

> bermain *games* atau *surfing* di situs internet hingga hampir pagi dengan tanpa mempedulikan keluarga, teman, saudara-saudara, dan yang lainnya (antisosial).[15]

Kalangan muda yang berperilaku *hikikomori* hanya mengurung diri di dalam rumah setiap hari dan tidak melakukan kegiatan apa pun di luar rumah, seperti sekolah ataupun bekerja, termasuk bergaul dengan teman, tetangga dan kerabatnya. Di samping itu pula, mereka menghindari interaksi dengan orang lain. Oleh karena itu, mereka tidak menjalin hubungan sosial dengan lingkungan sekitar. Rutinitas menyendiri dan hanya ditemani oleh peralatan yang berteknologi tinggi ini dapat melahirkan ketidakmampuan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Hal inilah yang kemudian melahirkan sikap antisosial pada mereka yang memiliki kebiasaan berperilaku *hikikomori*. Sikap antisosial tersebut merupakan sikap yang mempersulit kemajuan diri, karena proses pembelajaran dan pendewasaan diri menjadi terhambat.

Masalah *hikikomori* yang lain adalah bila mereka harus bepergian jauh atau berpindah ke suatu tempat, mereka akan mempersiapkan banyak hal. Telepon seluler menjadi prioritas utama, selain bekal makan dan pakaian. Bagi sebagian dari mereka merupakan suatu hal yang buruk jika saat bepergian tanpa telepon seluler dengan *internet-line*. Seakan-akan internet dan tayangan media adalah layaknya oksigen bagi pernapasan mereka atau layaknya kebutuhan primer bagi mereka.[16]

---

[15] Ibid.
[16] Ibid.

Gaya berpakaian mereka pun menjadi gejala dari fenomena *hikikomori*. Baju dan celana dengan simbol-simbol *manga* (komik Jepang), menjadi busana sehari-hari mereka. Selain itu, tata rambut, *make-up* (riasan wajah), tas, ikat pinggang, sepatu dan aksesoris lainnya diusahakan semirip mungkin dengan tokoh pujaan mereka yang ada dalam tayangan media hiburan elektronik.

Rasa curiga yang berlebihan dan sikap tidak percaya terhadap diri sendiri dan orang lain terjadi pula pada para pelaku *hikikomori*. *Social anxiety* atau cemas terhadap lingkungan sosial saat berhubungan langsung dengan orang lain merupakan ciri lain bagi pelaku *hikikomori*. Mereka enggan untuk berhubungan dengan dunia luar dan menolak mengadakan kontak dengan orang lain. Mereka yang berperilaku *hikikomori* ini memandang semua yang ada di lingkungannya adalah semu atau maya, sedangkan tayangan yang mereka tonton setiap hari adalah kenyataan.

Seperti yang telah disebut di atas, *hikikomori* sebagai fenomena sosial yang cenderung bersifat negatif ini mengarah pada budaya antisosial. Di mana mereka yang berperilaku *hikomori* memang menghindari kontak sosial secara langsung dengan lingkungannya, sehingga secara perlahan membudayakan antisosial pada dirinya sendiri. Sementara budaya antisosial merupakan budaya yang bersifat destruktif, terutama bagi perkembangan seorang manusia dan pembangunan sebuah bangsa.

Pada konsep kebudayaan[17] menurut Koentjaraningrat, unsur-unsur kebudayaan yang berupa religi, bahasa, kesenian, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem ekonomi, dan sistem teknologi menghasilkan kebudayaan fisik yang berupa benda-benda atau hasil karya konkret. Kemudian dari kebudayaan fisik tercipta suatu sistem sosial seperti pola tingkah laku manusia dan sikap-sikap atau perilaku seseorang. Sistem sosial melahirkan sistem budaya yang berupa pemahaman dari hasil pengalaman ataupun wawancara. Lalu sistem budaya menghasilkan suatu nilai-nilai budaya seperti gagasan, wawasan, dan cara berpikir.[18]

Ditinjau dari teori budaya Koentjaraningrat di atas, melalui pembangunan ekonomi dan teknologi yang pesat yang telah dicapai bangsa Jepang, akhir-akhir ini tercipta sistem sosial (pola tingkah laku manusia) lainnya, yaitu budaya antisosial di dalam masyarakatnya. Hal ini dapat dijelaskan bahwa salah satu unsur budaya, yaitu teknologi, menghasilkan kebudayaan fisik yang berupa seperti komputer, televisi, *video games*, *playstation*, *PDA*, telepon seluler, dan lain-lain. Kebudayaan fisik tersebut di dalam kehidupan sehari-hari dapat melahirkan sistem sosial yang berupa sikap-sikap seperti hedonisme, individualistis, dan antisosial, seperti yang terdapat pada perilaku *hikikomori*.

---

[17] Hasil dari kegiatan dan penciptaan akal budi manusia.
[18] Koentjaraningrat, Pengantar Teknologi I, (Jakarta: 1996), hlm. 75.

Perilaku *hikikomori*, yang mengunci diri di dalam suatu ruangan dan menghabiskan waktu setiap harinya hanya dengan menonton televisi, bermain komputer, *video games*, *playstation*, atau perangkat elektronik lainnya; di mana mereka juga tidak melakukan hubungan sosial secara langsung dengan teman serta kerabatnya, mengindikasikan adanya ketidakseimbangan antara perkembangan teknologi dengan perkembangan sosial yang terjadi di Jepang. Fenomena sosial *hikikomori* ini kebanyakan dilakukan oleh kalangan anak muda yang bermasalah di lingkungan sekitarnya (sekolah, keluarga, atau kantor).[19]

Kasus anak-anak muda yang berperilaku *hikikomori* akhir-akhir ini mulai banyak ditemukan di Jepang. Terakumulasinya masalah dan tekanan dari lingkungan keluarga serta lingkungan sosial sekitarnya merupakan salah satu faktor penyebab maraknya masalah sosial ini terjadi.

Adapun survei yang didapatkan *Asahi Journal* pada tahun 2001 menunjukkan bahwa kaum muda Jepang sekarang lebih rapuh dari generasi pendahulunya[20] Hal ini terjadi karena generasi pendahulunya menikmati hasil yang diperoleh dari kerja keras dan perjuangan sehingga menghargai hasilnya, sedangkan generasi muda saat ini hanya menikmati hasil dari warisan dan tidak tahu bagaimana berjuang untuk mempertahankannya. Kecenderungan pelajar yang tidak berniat melanjutkan ke universitas dan

---

[19] Michael Dziesinski, "Hikikomori," dalam http://www.towakudai.com/hikikomori

[20] Herlianto, "Masyarakat Jepang Era Post Modernisme," dalam http://www.yahoo.com/fenomena Jepang

lebih memilih jalan hidup yang mereka sukai, juga merupakan gejala dari kemerosotan sosial yang sedang dihadapi Jepang dewasa ini.

Terdapat pula beberapa kebiasaan yang selama ini sudah menjadi bagian dari budaya Jepang, yang hilang di kalangan perkantoran Jepang. Sebagai contoh, *longlife employment* (永久就職) atau loyalitas dan dedikasi kepada satu perusahaan seumur hidup sekarang sudah tidak dipertahankan lagi, akibatnya kini banyak pekerja yang sering berpindah kantor. Tingkat senioritas pun mulai bergeser menjadi tingkat kemampuan perorangan dalam menentukan sebuah posisi di dalam perusahaan. Demikian pula dengan perkumpulan seni dan olahraga di sekolah-sekolah mengalami penurunan dalam jumlah anggota. Sedangkan yang meningkat adalah *gang* atau kelompok pemuja simbol media tertentu.

Gejala-gejala sosial yang telah dipaparkan di atas dapat menimbulkan adanya stagnasi kebudayaan. Dikatakan demikian karena sebagian besar kaum muda Jepang saat ini sedang mengalami kehilangan arah atau tujuan hidup dan menarik diri dari kehidupan sosial. *Hikikomori* merupakan salah satu bentuk budaya antisosial yang mengakibatkan perkembangan budaya menjadi terhenti.

1.2 Permasalahan

Apabila dikatakan bahwa *hikikomori* sebagai salah satu fenomena kemunduran sosial yang muncul dalam masyarakat Jepang khususnya pada

kalangan muda, maka yang akan dipermasalahkan dalam penulisan ini adalah *hikikomori* muncul sebagai salah satu dampak negatif dari kesuksesan dan kemajuan teknologi informatika Jepang.

1.3 Tujuan Penulisan

Untuk tercapainya tujuan dari penulisan skripsi ini, maka akan dicoba dijawab permasalahan penelitian yang berhubungan dengan fenomena kemunduran sosial *hikikomori* pada kalangan muda Jepang yang muncul dewasa ini akibat adanya pengaruh teknologi canggih, khususnya teknologi di bidang informatika.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun pembahasan skripsi ini penulis batasi dengan mengetengahkan bagaimana fenomena *hikikomori* itu muncul, faktor kemajuan teknologi informatika yang berperan penting dalam munculnya *hikikomori* selama enam tahun terakhir yakni pada kurun waktu tahun 1998 hingga tahun 2004, dan pandangan masyarakat Jepang secara umum serta beberapa pakar sosiologi Jepang mengenai perilaku *hikikomori*.

1.5 Metode Penulisan

Metode penulisan yang penulis terapkan dalam skripsi ini adalah metode deskriptif analisis. Penulis memperoleh data-data penelitian dengan

fasilitas kepustakaan dari Perpustakaan Universitas Darma Persada, Perpustakaan Pusat Kebudayaan Jepang The Japan Foundation Jakarta, CICS, dan buku-buku koleksi pribadi penulis. Selain itu, penulis juga mengakses dari situs-situs internet berbagai informasi yang mendukung analisis dalam penulisan skripsi ini.

1.6 Hipotesis

Bangsa Jepang dewasa ini dapat dikatakan berada pada keadaan yang sejahtera di era yang segala sesuatunya serba berteknologi tinggi. Jepang saat ini telah mampu menjadi negara yang berada di tingkat teratas di bidang teknologi informatika. Hal ini melahirkan kemudahan dalam kehidupan modern di Jepang. Namun juga mengakibatkan munculnya masalah sosial *hikikomori* pada kaum muda, yakni kecenderungan di mana mereka menghindari interaksi sosial dengan mengisolasi diri dan menghabiskan waktunya hanya dengan menonton televisi, bermain *video games* dan *playstation*, atau mengakses internet sepanjang hari tanpa mempedulikan lingkungan sekitarnya. Dengan kata lain, perilaku *hikikomori* merupakan perilaku antisosial karena menarik diri dari kehidupan sosial. Mereka yang berperilaku *hikikomori* mengurung dirinya selama berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun. Melihat gejala seperti itu, maka dapat dikatakan bahwa perilaku *hikikomori* dapat menghambat kemajuan dan

perkembangan dirinya. Dengan demikian, *hikikomori* bersifat negatif bahkan destruktif bagi pembangunan bangsa Jepang.

Kemerosotan sosial akhir-akhir ini banyak terjadi di Jepang, dan hal ini tengah menjadi keprihatinan dan kekhawatiran bangsa Jepang. Oleh karena itu, masalah-masalah sosial yang sedang marak ini, seperti *hikikomori* perlu mendapat perhatian lebih serta penanganan dari keluarga, pakar sosiologi dan berbagai pihak lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I menjelaskan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, permasalahan, tujuan penulisan, ruang lingkup, metode penulisan, hipotesis dan sistematika penulisan.

Bab II memaparkan kependudukan negara Jepang, kemajuan teknologi informatika dan kemudahan pelayanan informasi, serta kehidupan masyarakat secara umum.

Bab III menjabarkan isi skripsi berupa masalah sosial *hikikomori* pada kalangan muda pada tahun 1998-2004 dan kekhawatiran para sosiolog Jepang akan masa depan bangsanya.

Bab IV merupakan penutup yang berisi kesimpulan.