

BAB IV

KESIMPULAN

Setiap negara di seluruh dunia memiliki masalah masyarakatnya masing-masing. Jepang yang menjadi salah satu negara dengan teknologi maju dan sudah termasuk dalam kategori negara maju juga memiliki masalah masyarakatnya sendiri. Salah satu masalah masyarakat Jepang yang tidak pernah hilang sejak dulu adalah *ijime*. Banyak orang yang mendefinisikan *ijime* sama dengan *bullying*. Berbeda dengan *bullying* di negara Barat yang lebih mengacu pada penganiayaan secara fisik, *ijime* di Jepang tidak hanya mengacu pada penganiayaan kekerasan secara fisik, tapi juga penganiayaan pada mental seseorang.

Ijime yang terjadi dalam ruang lingkup sekolah di Jepang memiliki beberapa faktor umum, di antaranya, hubungan antar anggota keluarga yang melemah, jumlah *kakukazoku* yang semakin banyak dan kurangnya generasi muda, rasa sakit yang didapat dari orang tua atau guru atau dari anak lainnya, sehingga membuat seorang anak dapat mempelajari kekerasan, faktor *shuudan shugi* (集團主義) yang artinya ideologi kebersamaan atau paham berkelompok orang Jepang dan faktor *nakama ishiki* (仲間意識) yang berarti kesadaran berkelompok juga memiliki pengaruh besar dalam *ijime*.

Ijime yang dibahas dalam penelitian ini adalah perubahan *ijime* dari zaman dulu dan zaman sekarang. Seiring dengan berkembangnya zaman, pola pikir, teknologi, bahkan sifat atau watak manusia dapat mengalami perubahan dari waktu ke waktu. *Ijime* mengalami perubahan dalam kurun waktu 22 tahun ini. Pada tahun 1985 sampai dengan 1994 target *ijime* adalah anak-anak yang terlihat lemah dibandingkan pelakunya, sementara perubahan terjadi mulai tahun 2007. Target *ijime* biasanya adalah orang-orang yang memiliki hubungan tertentu dengan si pelaku. Misalnya seperti anak yang awalnya masuk dalam suatu grup yang sama, akan tetapi karena suatu hal akhirnya menjadi target *ijime* temannya sendiri. Pada tahun 1990-an *ijime* tidak akan diakui sebagai *ijime* jika tidak terdapat unsur *keizokusei*, *shinkokuna*

kutsuu, chikara no hi taitou-sei, sementara itu memasuki tahun 2007, 3 unsur tersebut tidak akan berlaku jika terdapat unsur *seishinteki kutsuu*. Kemunculan *monster parents* yang awalnya orang tua yang memiliki tujuan untuk melindungi anak-anaknya justru memperparah keadaan *ijime* di Jepang karena kelakuan mereka yang berlebihan.

Kemunculan *netto ijime* adalah bukti bahwa *ijime* zaman dulu sangat berbeda jauh dengan *ijime* saat ini. Jika zaman dulu terdapat waktu bagi korban *ijime* untuk menghindari dari pelaku *ijime*, zaman sekarang justru sebaliknya. Korban *ijime* akan merasa di-*ijime* selama 24 jam karena kecanggihan teknologi yang semakin berkembang dari waktu ke waktu. Pelaku dapat melakukan tindakan *ijime* dengan menggunakan SNS atau *website* tanpa diketahui identitasnya sementara zaman dulu, pelaku tidak bisa melakukan hal tersebut karena tidak adanya akses internet dan penggunaan telepon genggam yang masih sangat terbatas untuk kalangan atas saja.

Pengaruh Amerika setelah perang memunculkan organisasi Orang tua dan Guru atau yang biasa disebut dengan PTA (*Parent Teacher Association*) untuk membuat orang tua lebih berperan aktif dalam kegiatan anak mereka di sekolah. Keberadaan PTA juga berdampak besar dalam *ijime* untuk mengatasi masalah *ijime* di sekolah tersebut. Kemunculan *netto ijime* di Jepang rupanya sulit untuk dijangkau oleh orang tua karena keberadaannya yang tersembunyi. Salah satu perusahaan di Jepang membuat perangkat lunak, *Gakkou Mihari BAN* untuk dapat mendeteksi apa yang dilakukan siswa mereka di dunia maya. Semua postingan di semua SNS murid sekolah tersebut akan diolah oleh *Gakkou Mihari BAN* untuk mendeteksi apakah di dalamnya terdapat kata-kata yang dapat memicu *netto ijime* atau tidak.