

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. KONFLIK SOSIAL

Menurut Webster (dalam Pruitt, 2004, 9), istilah *conflict* berarti perkelahian, peperangan, atau perjuangan yakni berupa konfrontasi fisik antara beberapa pihak. Tetapi arti kata tersebut kemudian berkembang dengan masuknya ketidaksepakatan yang tajam atau oposisi atas berbagai kepentingan dan ide. Dengan kata lain, istilah tersebut sekarang menjadi aspek psikologis dibalik konfrontasi fisik yang terjadi, selain konfrontasi fisik itu sendiri. Konflik berarti persepsi mengenai perbedaan kepentingan (*perceived divergence of interest*), atau suatu kepercayaan bahwa aspirasi pihak-pihak yang berkonflik tidak dapat dicapai secara simultan.

Menurut Putnam (dalam Fajar, 2016, 8) konflik merupakan bentuk interaksi sosial yang biasanya dapat dikenali melalui karakteristik yang melingkupinya seperti pertentangan tujuan, kepentingan, dan nilai, bahkan konflik dapat muncul bukan hanya karena tujuan pihak-pihak yang saling bertentangan, melainkan juga karena situasi yang berada di sekitar pihak-pihak tersebut. Dari paparan diatas dapat disimpulkan konflik merupakan aspek sosial yang muncul dalam bentuk pertentangan, perbedaan kepentingan, serta tujuan, yang pada akhirnya menghasilkan bentuk kegagalan komunikasi. Karena itu, konflik bisa membuat individu merasa terancam, tertekan, serta terintimidasi yang dimulai dari

kegagalan proses komunikasi dalam menyampaikan suatu pesan, sehingga pesan tersebut ditanggapi berbeda oleh penerima pesan.

Konflik diartikan sebagai suatu proses sosial diantara perorangan maupun kelompok. Di mana salah satu pihak berusaha yang ingin menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya. Konflik seringkali berubah menjadi kekerasan terutama ada upaya-upaya dengan pengelolaan konflik tidak dilaksanakan dengan sungguh-sungguh oleh pihak yang berkaitan. Karena konflik selalu menjadi bagian hidup manusia yang bersosial dan berpolitik serta menjadi pendorong dalam dinamika dan perubahan sosial politik. Konflik berarti pertentangan atau percekocokan. Pertentangan sendiri bisa muncul ke dalam bentuk pertentangan ide maupun fisik antara dua belah pihak berseberangan.

1. Bentuk Konflik Sosial

Menurut Soerjono Soekanto (2006, 56-58) bentuk konflik sosial dibagi menjadi 4, antara lain:

a. Perbedaan antara individu-individu

Perbedaan pendirian dan perasaan mungkin akan melahirkan bentrokan antara mereka, terutama perbedaan pendirian dan perasaan diantara mereka. Setiap individu mempunyai perasaan dan pendirian yang berbeda satu dengan yang lainnya. Contohnya seperti ada warga yang suka lingkungannya tenang dan ada juga warga yang hobi berkaraoke dengan suara keras di lingkungan perumahan.

b. Perbedaan kebudayaan

Kepribadian seseorang sedikit banyak dibentuk oleh kelompoknya. Secara sadar atau tidak, seseorang akan terpengaruh oleh pola-pola pemikiran dan pendirian dari kelompoknya. Sebagai contoh, seorang anak yang dibesarkan dalam sebuah masyarakat yang menjunjung tinggi nilai kesopanan tentu akan terpengaruh untuk bersikap sopan ketika bertemu atau berbincang dengan orang lain. Sebaliknya, anak yang dibesarkan dalam sebuah masyarakat yang tidak mempedulikan nilai kesopanan tentu akan cenderung mengabaikan kesopanan ketika bertemu atau berbincang dengan orang lain. Dari contoh tersebut, terlihat bahwa perbedaan kepribadian seseorang tergantung dari pola-pola kebudayaan yang menjadi latar belakang pembentukan dan perkembangan kepribadian orang tersebut. Perbedaan kepribadian individu akibat pola kebudayaan yang berbeda seperti itu tidak jarang menjadi penyebab terjadinya konflik antarkelompok masyarakat. Interaksi sosial antarindividu atau antar kelompok dengan pola kebudayaan yang cenderung berlawanan dapat menimbulkan rasa marah dan benci sehingga berakibat konflik.

c. Perbedaan kepentingan

Perbedaan kepentingan antara individu maupun kelompok merupakan sumber lain penyebab konflik atau pertentangan. Setiap individu memiliki kebutuhan dan kepentingan yang berbeda dalam melihat atau mengerjakan sesuatu. Demikian pula dengan kelompok, setiap kelompok tentu memiliki kepentingan berbeda-beda dalam melihat atau mengerjakan sesuatu.

Kepentingan itu dapat menyangkut kepentingan politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Contohnya seperti hubungan antara pemerintah daerah (Pemda) dan pengusaha tertentu. Ada pejabat Pemda yang melihat hubungan itu sebagai cara untuk menarik investasi pengusaha dalam pembangunan daerah, ada juga sebagian pejabat yang melihat hubungan itu sebagai kesempatan untuk mengisi pundi-pundi keuangan pribadinya dengan cara berkolusi dengan pengusaha tersebut. Sementara itu, pihak penguasa melihat hubungan itu sebagai kesempatan untuk mendapatkan proyek pemerintah dan menambah keuntungan bisnisnya.

d. Perubahan sosial

Masyarakat merupakan sekelompok manusia yang terus berubah seiring dengan berkembangnya kebutuhan dan pengetahuannya. Perubahan sosial yang berlangsung dengan cepat untuk sementara waktu akan mengubah nilai-nilai yang ada dalam masyarakat yang dapat menyebabkan munculnya golongan-golongan yang berbeda pendiriannya. Coba perhatikan masyarakat kita saat ini dan bandingkan dengan keadaan sebelumnya sekitar 10 atau 20 tahun yang lalu. Tentu sangat berbeda, perubahan-perubahan tersebut tentu juga mempengaruhi cara pandangan sebagian anggota masyarakat terhadap nilai, norma, dan pola perilaku masyarakat. Apalagi jika perubahan itu berlangsung dengan cepat dan meluas. Hal tersebut menjadi munculnya perilaku-perilaku lain yang dianggap oleh sebagian anggota masyarakat lain sebagai perilaku “berlawanan, aneh, bertentangan” dengan kebudayaan masyarakatnya.

Situasi seperti itu dapat memunculkan konflik dan pertentangan. Sebagai contoh, konflik antara kaum muda dan kaum tua. Biasanya, kaum muda cenderung ingin merombak pola perilaku atau tradisi masyarakatnya, sedangkan kaum tua ingin tetap mempertahankan pola perilaku dan tradisi nenek moyangnya. Contoh lainnya adalah masyarakat pedesaan Indonesia saat ini sedang mengalami proses perubahan dari masyarakat yang tradisional ke masyarakat industri. Nilai-nilai tradisional seperti nilai kegotongroyongan berganti menjadi nilai kontrak kerja dengan upah yang disesuaikan dengan jenis pekerjaannya. Nilai kebersamaan juga berubah menjadi individualis, dan nilai pemanfaatan waktu yang awalnya berorientasi pada fungsi sosial berubah menjadi fungsi materialis, yaitu “waktu adalah uang”. Perubahan seperti itu tidak jarang menimbulkan konflik di masyarakat. Konflik tersebut muncul karena ada upaya penolakan terhadap semua bentuk perubahan. Perubahan itu dianggap mengacaukan tatanan kehidupan masyarakat yang telah ada.

2. Penyebab Konflik Sosial

a. Faktor Personal

Setiap individu sebenarnya memiliki kemampuan yang besar untuk melakukan semua tindakan yang mencerminkan keinginan hidupnya, dengan begitu secara langsung atau tidak langsung aspek personal memberikan pengaruh besar pada proses terjadinya konflik. Lee Raffel menjadi salah satu ilmuwan yang menjelaskan faktor personal berperan penting dalam penyebab

konflik (Fajar, 2016, 82). Aspek-aspek penyebab konflik secara umum, adalah:

1) Menyalahkan Pihak Lain

Menurut Raffel (dalam Fajar, 2016, 82) faktor ini merupakan faktor paling sederhana dalam penyebab konflik yang muncul ketika ada dua kepentingan yang muncul diantara dua pihak yang berbeda, sehingga satu pihak cenderung menyalahkan pihak lain, serta merasa bahwa dirinya lah yang paling benar. Konflik bisa dimulai dari sesuatu yang sederhana. Seperti aktivitas saling menyalahkan antar individu disertai dengan upaya menyerang pihak lain dengan beragam aspek negatif.

2) Kritik dan Penilaian Orang Lain

Raffel (dalam Fajar, 2016, 83) memandang kritik dan penilaian sebagai suatu faktor yang bisa mempercepat munculnya konflik, karena itu Raffel menganggap kritik membuat hubungan interpersonal menjadi tidak sehat karena memberikan kritik tidak dengan tujuan yang positif. Raffel menjelaskan bahwa “penilaian” mengacu pada kondisi internal individu tersebut menerima beragam tindakan negatif atau tindakan positif dari orang lain. Individu umumnya lebih sulit menerima kritik jika dia merupakan individu dengan harga diri yang tinggi atau berada pada posisi yang lebih tinggi. Hal tersebut menjelaskan fakta bahwa ada sekelompok individu yang sulit menerima kritik, sementara individu lainnya relatif mudah menerima kritik. Karena itu penyebab konflik bisa saja muncul dari bagaimana individu mempersepsikan dan menanggapi kritik.

3) Kompetisi dan Bias

Penyebab konflik secara personal yang dijelaskan oleh Rafflel (dalam Fajar, 2016, 87) juga berhubungan dengan *kompetisi* dan *bias*. Kompetisi merupakan bagian yang paling sering dipahami sebagai penyebab konflik interpersonal karena kompetisi menjadi satu penyebab yang bisa mencetuskan terjadinya konflik. Rafflel menjelaskan kompetisi sebagai bagian dari penilaian, namun dengan pendekatan yang lebih ekstrim, karena menekan pada superioritas satu pihak terhadap pihak yang lain. Kompetisi memiliki potensi besar memunculkan konflik karena menekan pada munculnya persaingan dan keinginan individu untuk menyingkirkan pihak lain secepat mungkin demi memenangkan persaingan.

Sedangkan bias menurut Rafflel (dalam Fajar, 2016, 88) adalah faktor tentang kesalahan pemahaman terhadap diri sendiri atau orang lain sehingga menghasilkan konflik menjadi begitu rumit. Bias merupakan bentuk dari persepsi yang kurang lengkap sehingga menghasilkan bentuk tindakan yang keliru, terutama tentang penilaian satu individu terhadap individu lain (stereotipe). Padahal kenyataan tidak selalu sama dengan apa yang berada dalam pikiran seseorang.

4) Penipuan

Penipuan menjadi satu penyebab konflik yang di jelaskan oleh Raffel (dalam Fajar, 2016, 88-89) penipuan sebagai bagian yang akan merusak hubungan baik, sehingga kejujuran-lah yang menjadi bagian penting dalam satu interaksi sosial. Penipuan menjadi satu penyebab utama konflik secara umum.

5) Gosip-gosip dan Campur Tangan

Penipuan yang melibatkan pemberitaan buruk tentang orang lain disebut sebagai *gosip*, maka hal itu akan menuntun pada munculnya penyebab konflik interpersonal selanjutnya yang dikenal sebagai “gosip-gosip jahat”. Pandangan konseptuan menurut Raffel (dalam Fajar, 2016, 90-91) tentang gosip jahat sebagai penyebab konflik karena hal tersebut berhubungan dengan semua bentuk percakapan dan cerita-cerita yang diubah, kebenaran yang tidak lengkap, dan penuh kebohongan. Gosip bisa mencetuskan konflik interpersonal ketika digunakan untuk memberikan pesan-pesan bersifat keras, fitnah, atau menyampaikan penipuan dan kebohongan yang bisa menimbulkan keretakan pada hubungan sosial individu yang pada akhirnya menghasilkan permusuhan interpersonal.

6) Dendam dan Pembalasan

Menurut Raffel (dalam Fajar, 2016, 93), memandang dendam sebagai suatu tindakan yang bisa membawa suatu hubungan baik menuju kehancuran, sehingga hampir tidak ada satu penyelesaian yang bisa muncul dari sikap dendam. Tindakan seseorang untuk balas dendam

biasanya didorong oleh agresivitas berlebihan di dalam diri. Dendam muncul sebagai penyaluran agresivitas yang tidak terlampiaskan baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan cara-cara membahayakan atau menyakiti orang lain secara fisik atau psikologis. Dendam membawa pengaruh buruk pada sikap dan perilaku individu. Dendam membuat individu seakan kehilangan akal sehat yang bisa membuatnya berpikir negatif atau mungkin menggunakan semua cara untuk membalaskan kejahatan orang lain dengan kejahatan pula.

7) Pendapat dan Perkiraan yang Salah

Menurut Raffel (dalam Fajar, 2016, 94) penilaian dan perkiraan yang salah dalam hubungan interpersonal muncul karena penilaian atau analisis satu individu terhadap individu lain umumnya dilandasi oleh ketidaksukaan satu individu terhadap individu lain. Sederhananya, ketika seseorang diminta untuk memberikan penilaian terhadap orang lain, jika orang tersebut tidak disukainya, maka ia akan melihat lebih banyak sisi negatif dari orang tersebut bukan sisi positifnya. Keadaan demikian yang meningkatkan potensi munculnya konflik dalam hubungan interpersonal. Oleh karena itu Raffel memasukkan penilaian sebagai salah satu faktor penting yang mampu memunculkan konflik.

8) Personalisasi

Raffel (dalam Fajar, 2016, 97) menyatakan personalisasi muncul pada situasi ketika pesan-pesan yang disampaikan oleh seseorang ternyata menyerang pribadi orang lain termasuk perasaannya, sehingga muncul

pertentangan serius yang bisa meningkat menjadi konflik. Kondisi tersebut umum terjadi dalam banyak proses komunikasi interpersonal yang melibatkan individu-individu yang mudah memberikan pesan-pesan yang menghina individu lain tanpa memperhatikan perasaannya, sehingga menjadi penyebab konflik.

b. Faktor Situasional

Faktor-faktor pendorong terjadinya konflik tidak hanya dari faktor personal, tetapi juga dari faktor-faktor situasional. Jika faktor personal memandang konflik sebagai hasil dari kondisi pribadi individu, serta pengaruhnya pada interaksi interpersonal, maka faktor situasional merupakan faktor pendukung munculnya konflik yang sepenuhnya berasal dari kondisi serta konteks di sekitar individu menjadi faktor yang ikut menentukan proses permulaan terjadinya konflik.

Faktor situasional merupakan faktor pendukung terjadinya konflik. Ada setidaknya lima faktor situasional yang bisa mempengaruhi konflik, termasuk juga penyelesaian dan resolusi konflik. Yaitu:

1) Kekuasaan dan Otonomi

Kekuasaan dan otonomi membuat satu individu selalu lebih unggul dibanding individu yang lain. Seperti, seorang dengan jabatan lebih rendah tampaknya tidak mungkin menang berdebat (konflik) melawan atasannya, karena jabatan yang lebih unggul dibandingkan dengan individu yang lain. Hal itu mendorong munculnya kemungkinan seseorang dengan jabatan

lebih tinggi cenderung menyalahkan seseorang dengan jabatan lebih rendah, sehingga cenderung meningkatkan konflik yang berlarut-larut. Karena tidak memiliki kekuasaan dan otonomi, seseorang dengan jabatan rendah tersebut memendam kemarahan dan dorongan agresivitas dalam hati. Kondisi tersebut menurut Ronald H Bailey (dalam Fajar, 2016, 100) menghasilkan perubahan sikap, serta bisa jadi memunculkan gangguan fisiologis dan psikologis dalam diri individu.

2) Konteks Sosial dan Hubungan Kekuatan

Faktor situasional lain seperti konteks sosial dan hubungan kekuatan muncul dari hubungan interaksi individu dengan lingkungan dan budaya di sekitarnya seperti gender, suku, keadaan geografis, serta kondisi sosial ekonomi menjadi bagian penting yang menentukan perbedaan kekuatan dalam suatu konflik sosial. Masyarakat membentuk konteks sosial melalui proses budaya serta tradisi yang melekat sebagai budaya suatu masyarakat tertentu. Hal itu secara tidak langsung menjelaskan bahwa masyarakat cenderung memberikan dukungan kepada satu pihak tertentu ketimbang pihak yang lain. Contohnya seperti gender pria memiliki kemampuan besar untuk memulai konflik dan kondisi tertentu, secara fisik, melawan wanita. Karena itu, situasi konflik yang dikenal sebagai “kekerasan dalam rumah tangga” selalu didasarkan kepada laki-laki atau pria sebagai penyebab kekerasan tersebut (Fajar, 2016, 101).

3) Perjuangan

Hal lainnya yang menjadi faktor situasional yang mempengaruhi konflik serta proses-proses yang mempengaruhi konflik adalah perjuangan. Perjuangan atau usaha keras menentukan tindakan dan interaksi yang muncul dari satu individu dengan individu lain. Dengan kata lain, perjuangan ikut serta menentukan kekuatan individu terhadap individu lain dalam suatu konflik tertentu. Contohnya, dua pihak atau individu yang bersengketa memperebutkan sesuatu pasti berusaha keras dan berjuang penuh untuk memenangkan persengketaan tersebut, keduanya menggunakan segala macam cara yang bisa mengalahka pihak lain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa satu pihak akan menunjukkan kekuatan dan potensi yang secara langsung dianggap lebih unggul dari pihak yang lain.

3. Akibat Konflik Sosial

Menurut Soekanto (2013, 98-99) ada beberapa akibat yang dapat ditimbulkan oleh adanya pertentangan.

Segi positif dari konflik adalah sebagai berikut:

- a. Konflik dapat memperjelas aspek-aspek kehidupan yang belum jelas atau masih belum tuntas di telaah.
- b. Konflik memungkinkan adanya penyesuaian kembali norma-norma, nilai-nilai, serta hubungan-hubungan sosial dalam kelompok bersangkutan dengan kebutuhan individu atau kelompok.

- c. Meningkatkan solidaritas sesama anggota kelompok (*in-group*) yang sedang mengalami konflik dengan kelompok lain. Apabila suatu kelompok bertentangan dengan kelompok lain, maka solidaritas dalam kelompok tersebut akan bertambah erat.
- d. Konflik merupakan jalan untuk mengurangi ketergantungan antarindividu dan kelompok.
- e. Dapat membantu menghidupkan kembali norma-norma lama dan menciptakan norma baru.
- f. Sebagai sarana untuk mencapai keseimbangan antara kekuatan-kekuatan yang ada di dalam masyarakat.
- g. Memunculkan sebuah kompromi baru apabila pihak yang berkonflik berada dalam kekuatan yang seimbang.

Segi negatif dari konflik:

- a. Hancurnya atau retaknya kesatuan kelompok. Pecahnya persatuan dalam kelompok apabila pertentangan dalam satu kelompok itu terjadi.
- b. Perubahan kepribadian para individu.
- c. Kerusakan harta benda dan hilangnya nyawa manusia.
- d. Munculnya dominasi kelompok pemenang atas kelompok yang kalah.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa konflik merupakan pertentangan yang dapat terjadi antara seseorang dengan seseorang maupun antar kelompok yang memiliki perbedaan tujuan, kepentingan dan nilai. Konflik dapat terjadi karena faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal yang memicu

terjadinya konflik seperti menyalahkan pihak lain, kritik dan penilaian terhadap orang lain, penipuan, menyebarkan berita fitnah atau gosip, dan memandang sisi seseorang dari sudut pandang subjektif. Sedangkan faktor situasional merupakan faktor pendukung munculnya konflik itu terjadi, seperti kesenjangan status sosial maupun status jabatan.

4. Masalah Sosial di Jepang

Masalah sosial merupakan fenomena yang selalu hadir di dalam masyarakat di setiap belahan bumi. Selama masyarakat sedang dalam proses perubahan, masalah sosial pasti akan muncul dan bisa dihindari serta sekaligus akan terus mempengaruhi dimensi kehidupan setiap orang.

Ada banyak masalah sosial tidak hanya di dunia tetapi juga di Jepang. Masalah sosial yang dialami oleh masyarakat Jepang yaitu:

1. *Ijime*

Ijime merupakan perilaku atau sikap negatif yang memiliki maksud untuk mempermalukan atau menghina orang yang menempati posisi yang lebih lemah dalam kelompok yang sama sehingga derajat atau harga diri pelaku meningkat, hal ini dilakukan dengan berbagai cara, baik melalui pelecehan fisik, verbal, psikologis, maupun sosial. *Ijime* menjadi suatu permasalahan sosial di kalangan pelajar Jepang sejak tahun 1980-an. Di era kontemporer perilaku negatif ini terus terjadi dan semakin parah. Bukan hanya kekerasan fisik dan mental yang diterima oleh korban, perilaku ini pun menuntun korbannya untuk melakukan bunuh diri.

2. Perceraian

Kekerasan di dalam rumah tangga menyebabkan suasana kehidupan mulai berubah menjadi lebih stres menjadi faktor terjadinya perceraian di Jepang. Selain kekerasan dalam rumah tangga, yang muncul cukup tinggi di peringkat ke-2 adalah faktor kejiwaan yang tidak stabil di dalam rumah tangga sehingga munculah ketegangan suami istri. Misalnya istri mendadak marah-marah dan maki-maki sangat keras dan sangat menyakiti, padahal suami hanya sedikit saja komentar yang disalahtanggapi istri. Penyebab perceraian ke-3 adalah karakter yang tidak cocok diantara keduanya (suami dan istri) tetap jadi penyebab utama dari dulu sampai sekarang, untuk sebuah perceraian di Jepang.

3. Depresi di Kalangan Remaja

Depresi di sini tidak hanya merujuk pada apa yang disebut depresi, tetapi juga gangguan mental umum seperti skizofrenia. Menurut pengumuman Kementerian Kesehatan, Perburuhan dan Kesejahteraan di Jepang jumlah pasien gangguan jiwa yang telah dirawat di institusi medis telah meningkat secara signifikan dalam beberapa tahun terakhir, mencapai 3,92 juta pada tahun 2014 dan lebih dari 4 juta pada tahun 2017. Penyebab depresi dapat bervariasi, dari perundungan (bullying), masalah keluarga, dan stres psikologis. Selain itu, depresi pada remaja juga dapat diakibatkan oleh masalah di sekolah maupun masalah percintaan. Oleh sebab itu, para remaja membutuhkan dukungan yang kuat dari keluarga, teman, guru, dan lingkungan di sekitarnya guna belajar mengatasi berbagai masalah-masalah yang dialami.

4. Kekerasan Terhadap Anak

Kekerasan terhadap anak adalah suatu tindakan penganiayaan atau perlakuan salah pada anak dalam bentuk menyakiti fisik, emosional, seksual, melalaikan pengasuhan dan eksploitasi untuk kepentingan komersial yang secara nyata atau pun tidak, dapat membahayakan kesehatan, kelangsungan hidup, martabat atau perkembangannya. Kekerasan pada anak disebut juga dengan Child Abuse, yaitu semua bentuk kekerasan terhadap anak yang dilakukan oleh mereka yang seharusnya bertanggung jawab atas anak tersebut atau mereka yang memiliki kuasa atas anak tersebut, yang seharusnya dapat di percaya, misalnya orang tua, keluarga dekat, dan guru. Jepang mencatat rekor 2.170 kasus kekerasan terhadap anak yang diselidiki pada tahun 2021, meningkat 1,7% dari tahun sebelumnya. Kepolisian Nasional Jepang seperti dalam laporannya yang terbit hari Kamis (3/2/2022). Secara nasional, anak-anak di bawah usia 18 tahun yang diyakini mendapat kekerasan dan dirujuk ke pusat kesejahteraan anak naik 1,0% dari tahun sebelumnya menjadi 108.050 anak. Jumlah ini melampaui angka 100.000 untuk tahun kedua berturut-turut, kata laporan awal NPA, Kepolisian Nasional Jepang.

B. MANGA

Manga 「漫画」 dalam Bahasa Indonesia artinya adalah Komik Jepang. Manga memiliki ciri khas yang unik, yaitu pada gambar bentuk mata yang ukurannya dibuat berkesan tidak nyata dan cenderung melebih-lebihkan karakter tokoh tersebut. Penggemar manga dan anime disebut sebagai otaku. Istilah otaku menurut Taneska (dalam Parastuti dan Prihandari, 2021, 35) memiliki makna negatif di Jepang karena cenderung disamakan dengan orang aneh dan antisosial. Namun, di luar Jepang, para penggemar manga dan anime justru dengan bangga mengklaim bahwa mereka adalah seorang otaku.

Manga merupakan suatu bentuk dan hasil dari pekerja seni kreatif. Sebagai seni kreatif yang menggunakan manusia dan segala macam segi kehidupannya, maka manga merupakan suatu media untuk menyampaikan ide, teori, atau sistem berpikir. Menurut Nurgiantoro (dalam Parastuti dan Prihandari, 2021, 49) sebuah karya terutama dalam karya fiksi menawarkan sebuah dunia, dunia imajinatif yang dibangun melalui berbagai unsur intrinsic seperti peristiwa plot, tokoh penokohan, latar, dan sudut pandang yang kesemuanya tentu saja bersifat imajinatif. Sedangkan unsur ekstrinsik yang meliputi faktor-faktor sosiologi, ideologi, politik, ekonomi, kebudayaan.

Sejak tahun 1950, manga sudah menjadi industri tersendiri di Jepang. Evolusi manga dari masa ke masa, mulai dari perubahan cerita, genre, sampai perubahan bentuk membuat manga menjadi suatu sektor yang tidak bisa diabaikan begitu saja. Manga yang dicetak menjadi bentuk 'barang' memiliki nilai jual yang tinggi. Pembuatan anime maupun *life action* yang ditayangkan merupakan adaptasi dari

serial manga. Selain itu ada juga *action figure*, yaitu sebuah miniatur karakter yang dibuat dengan beragam pose yang terbuat dari material seperti plastik, tanah liat, dan kayu.

Genre manga dibagi menjadi 2 jenis, yaitu pertama genre manga berdasarkan tema cerita, lalu yang kedua genre manga berdasarkan pembaca. Penjelasan nya yaitu:

1. Genre Manga Berdasarkan Tema Cerita

- a. Aksi 「アクション」 *akushon*: Bercerita tentang pertempuran, perkelahian, atau kekerasan.
- b. Fantasi 「ファンタジー」 *fantaji*: Bercerita tentang benda-benda aneh atau memiliki kekuatan di luar logika, dunia yang tidak terlihat atau dunia lain.
- c. Historis 「ヒストリカル」 *hisutorikaru*: Bercerita tentang sejarah seseorang, benda, ataupun tempat.
- d. Seni bela diri 「武道」 *budô*: Bercerita tentang seni bela diri.
- e. Misteri 「謎」 *nazo*: Bercerita tentang sebuah misteri.
- f. Olahraga 「スポーツ」 *supôtsu*: Bercerita tentang berbagai olahraga.
- g. Supernatural 「超自然」 *chôshizen*: Karakter yang berada dalam manga genre ini memiliki kekuatan di luar logika.

2. Genre Manga Berdasarkan Pembaca

a. *Shoujo manga* 「少女漫画」

Merupakan manga yang ditunjukkan pada remaja perempuan usia 10-18 tahun.

Genre ini mencakup tema yang luas seperti *shounen manga*, tetapi *shoujo manga* lebih menonjolkan cerita tentang perasaan dan drama antar karakter.

b. *Shounen manga* 「少年漫画」

Merupakan manga yang ditunjukkan pada remaja laki-laki usia 10-18 tahun.

Genre *shounen* biasanya dicampur dengan genre aksi, komedi, fantasi, dan drama.

c. *Shoujo-ai* 「少女愛」

Bercerita tentang kisah percintaan perempuan dengan perempuan. Manga jenis ini menggambarkan hubungan percintaan yang tidak wajar namun tidak menunjukkan hal yang vulgar.

d. *Shounen-ai* 「少年愛」

Bercerita tentang kisah percintaan laki-laki dengan laki-laki. Manga jenis ini menggambarkan hubungan percintaan yang tidak wajar namun tidak menunjukkan hal yang vulgar.

e. *Yaoi* 「やおい」

Berasal dari singkatan frasa Jepang *yama nashi* artinya tidak ada gunung maknanya adalah tidak ada klimaks, *ochi nashi* yaitu tanpa akhir, *imi nashi* yaitu tanpa arti atau maksud. Diambilah huruf awal dari tiga kata tersebut YA-O-I. *Yaoi* dan *shonen-ai* hampir sama isinya, tetapi yang membedakan adalah manga genre *yaoi* ini mengangkat unsur seksual.

f. *Yuri* 「百合」

Yuri adalah istilah untuk menyebutkan genre manga yang menceritakan tentang percintaan antara perempuan dengan perempuan. Genre ini tidak dianjurkan dibaca oleh anak dibawah umur karena mengandung unsur seksual yang vulgar.

g. *Kodomo* 「子供」

Jenis manga ini ditunjukan untuk anak-anak. Tema manga khusus anak-anak biasanya bercerita tentang pendidikan moral.

Berdasarkan pemaparan di atas *Manga* merupakan suatu karya yang berasal dari Jepang. Memiliki ciri khas bentuk bola mata yang besar. Alasan peneliti meneliti manga *Koko Ni Iru Yo* karena di dalam manga ini terdapat representasi konflik sosial yang terjadi pada masyarakat Jepang, seperti konflik yang terjadi antar teman di sekolah, maupun konflik yang terjadi di dalam keluarga. Berdasarkan hal tersebut, dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra, penelitian ini bertujuan untuk mengklasifikasikan dan mengungkapkan konflik sosial yang dialami tokoh-tokoh di dalam manga *Koko Ni Iru Yo*.

C. SOSIOLOGI SASTRA

Sosiologi sastra berasal dari Bahasa Latin, yaitu *socios* yang berarti kawan dan *logos* yang berarti kata atau berbicara. Maka, sosiologi artinya berbicara mengenai masyarakat. Sosiologi sastra mempelajari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan makhluk individu, maupun makhluk berbudaya. Menurut Damono (1984, 8-9) dalam sosiologi sastra, kehidupan manusia telah diimajinasikan, fakta kemanusiaan sering disembunyikan (Sujarwa, 2019, 2). Sebagai makhluk sosial dan individu, manusia memiliki kapasitas akal budi untuk mewujudkan perilaku budaya. Ian Watt mengklasifikasikan sosiologi sastra sebagai berikut:

1. Konteks Sosial Pengarang

Dalam konteks sosial pengarang ini yang perlu dikaji adalah posisi pengarang dalam masyarakat dan kaitannya dengan masyarakat pembaca.

Dalam hal ini faktor-faktor yang dapat mempengaruhi si pengarang sebagai makhluk individu di samping isi karya sastranya. Hal ini berkaitan dengan bagaimanakah mata pencaharian pengarang, profesionalisme dalam kepengarangannya, dan masyarakat yang dituju.

2. Sastra sebagai Cermin Masyarakat

Dalam hal ini sejauh manakah sastra mencerminkan keadaan masyarakatnya. Genre sastra sering merupakan sikap sosial suatu kelompok tertentu dan bukan sikap sosial seluruh masyarakat, sastra yang berusaha mencerminkan masyarakat secermat-cermatnya mungkin saja tidak bisa dipercaya sebagai cermin masyarakat.

3. Fungsi Sosial Sastra

Sastra berfungsi sebagai pembaharu atau perombak nilai-nilai sosial masyarakat, sehingga sastra tidak hanya bertugas sebagai penghibur belaka, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai sosial yang terjadi di ruang lingkup masyarakat pengarangnya (Sutejo dan Kasnadi, 2016, 8).

Dari pemaparan diatas dapat dipahami bahwa sosiologi merupakan ilmu yang mengkaji segala aspek kehidupan sosial manusia, yang meliputi masalah perekonomian, politik, keagamaan, kebudayaan, pendidikan, dan ideologi. Sosiologi mempelajari tumbuh dan berkembangnya manusia. Maka dari itu diperoleh gambaran tentang bagaimana manusia berhubungan dengan manusia.

D. SEMIOTIKA

1. Pengertian Semiotik

Menurut Saussure, semiotika adalah ilmu yang menelaah peran tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial. Ilmu ini meneliti hakikat tanda dan hukum yang mengatur tanda. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda. Kegiatan yang dilakukan dengan semiotika tertuju pada tanda. Thomaz A. Seboek menyatakan semiotika sebagai mengisyaratkan keberadaan, mengkomunikasikan pesan, dan membangun model pada informasi yang diperoleh dari dunia eksternal (Kahfie Nazzarudin, 2015, 3-4).

Semiotika dapat disimpulkan sebagai suatu ilmu yang mempelajari semiosis. Batasan semiotika yang bersifat sangat umum yaitu menonjolkan kegiatan yang dilakukan dalam semiotika, yaitu meneliti bagaimana tanda dipergunakan di dalam

semua bidang yang disana tanda ditemukan. Dengan kata lain, semiotika adalah suatu pendekatan ilmiah dalam beragam bidang penelitian. Menurut Eco bidang riset semiotika meliputi: semiotika hewan (*zoosemiotics*); tanda bebauan (*olfactory*); komunikasi sentuhan (*tactile*); *code of taste*; paralinguistik; semiotika medis; kinesik dan proksemik; kode musikal; formalized languages; bahasa tulis, abjad purba, kode rahasia; bahasa alami; komunikasi visual; sistem tentang objek-objek (mengenai objek yang dipergunakan sebagai piranti komunikasi, seperti arsitektur); struktur alur; teori teks; kode budaya; kode estetis; komunikasi massa; retorika (Kahfie Nazzarudin, 2015, 5).

Secara umum, belajar tentang semiotika dapat menyadarkan kita bahwa sesuatu yang lazim disebut realitas itu datang kepada kita melalui bantuan tanda. Manusia sebagai pengguna tanda berperan dalam proses terbentuknya realitas dan juga sebagai pihak yang memproduksi dan mengonsumsi tanda memiliki kuasa untuk ikut membangun realitas lewat tanda.

2. Semiotika Menurut Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce (dalam Nazaruddin, 2015, 5) membagi tiga komponen dalam definisi tanda yaitu representamen, interpretan, dan objek:

a. Representamen

Sesuatu dapat disebut representamen jika memenuhi dua syarat yaitu pertama bisa dipersepsi, baik dengan pancaindera maupun dengan pikiran atau perasaan dan kedua bisa berfungsi sebagai tanda. Jadi, representamen bisa apa saja, asalkan berfungsi sebagai tanda, artinya mewakili sesuatu

yang lain. Contohnya, mawar diartikan sebagai representamen dari kecantikan atau cinta. Representamen dapat berupa apa saja, seperti kata, gambar, atau bahkan gerakan tubuh. Peran representamen adalah menyampaikan makna dari objek kepada pengguna tanda.

b. Objek

Adalah komponen yang diwakili tanda. Objek bisa berupa materi yang tertangkap pancaindera, bisa juga bersifat mental atau imajiner. Contohnya mawar, objeknya adalah kecantikan atau cinta. Objek bisa benar-benar ada dalam dunia nyata, atau hanya ada dalam pikiran manusia. Namun, objek selalu merupakan sumber dari representamen dan dapat memengaruhi interpretasi dari representamen tersebut.

c. Interpretan

Adalah arti. Interpretan diartikan sebagai proses inferensi yang terjadi dalam diri seseorang yang mengenali atau menafsirkan representamen dan menemukan makna atau arti yang dikandung representamen tersebut. Contohnya kata “rumah” yang dapat menghasilkan kesadaran atau makna tentang objek sebuah bangunan yang digunakan sebagai tempat tinggal.

Pembedaan tipe-tipe tanda menurut Peirce di antaranya adalah ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*) yang didasarkan atas relasi di antara representamen dan objeknya.

1. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa” (*resemblance*) sebagaimana dapat dikenali oleh para pemakainya. Contohnya seperti

rambu bergambar petugas galian, menunjukkan adanya petugas yang sedang memperbaiki jalan serta sekaligus adanya alat-alat dan bahan material untuk perbaikan jalan tersebut.

2. Indeks adalah tanda yang memiliki keterikatan fenomenal atau eksistensial di antara representamen dan objeknya. Di dalam indeks hubungan antara tanda dan objeknya bersifat konkret, actual, dan ada pula yang melalui suatu cara yang sekuensial dan kausal. Contohnya seperti jejak telapak kaki di atas permukaan tanah, merupakan indeks dari seseorang yang telah lewat disana.
3. Simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama. Simbol baru bisa dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya. Contohnya seperti simbol dua jari sebagai penanda perdamaian yang di gunakan oleh pemusik band Slank.

Dari pemaparan di atas dapat dipahami bahwa ilmu semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda. Tanda yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce ada 3, yaitu representamen, objek, dan interpretan. Representamen adalah tanda atau simbol yang digunakan untuk mewakili suatu objek atau konsep, objek merupakan penggambaran yang bisa di lihat dengan pancaindera maupun pikiran, sedangkan interpretan adalah penafsiran dari hasil representamen.

E. PENELITIAN RELEVAN

Penelitian mengenai konflik sosial memang sudah dilakukan sebelumnya oleh beberapa penulis lainnya. Meskipun demikian, kajian penelitian mengenai

konflik sangat beragam sesuai dengan permasalahan yang dianalisis dan sumber data yang digunakan. Adapun penelitian relevan yang menjadi penunjang dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan referensi, penulis menggunakan penelitian milik Elsyia Junita Millenia dengan judul Analisis Konflik Sosial Tokoh Utama dalam Komik *Kimi Ni Todoke* Karya Karuho Shiina yang dibuat pada tahun 2021. Penelitian tersebut merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Sumber penelitian ini adalah Manga *Kimi Ni Todoke* karya Karuho Shiina. Data pada penelitian ini diperoleh dengan cara menganalisis Manga *Kimi Ni Todoke* karya Karuho Shiina dengan menggunakan teknik baca dan catat. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk konflik sosial serta penyebab dan akibat konflik sosial terhadap tokoh Kuronuma Sawako dalam manga *Kimi Ni Todoke* karya Karuho Shiina, peneliti mengangkat manga ini untuk dianalisis konflik sosialnya. Teori yang digunakan adalah konflik sosial menurut Coser dan pendekatan sosiologi sastra. Sosiologi sastra menurut Ratna adalah penelitian terhadap karya sastra dengan mempertimbangkan keterlibatan struktur sosialnya dan proses-proses sosial termasuk didalamnya perubahan-perubahan sosial. Konflik sosial menurut Coser adalah sebuah mekanisme perubahan sosial dan penyesuaian, dapat memberi peran positif atau fungsi positif dalam masyarakat. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah wujud-wujud konflik sosial tokoh utama dalam manga *Kimi Ni Todoke* karya Karuho Shiina. Wujud konflik sosial tersebut adalah bersitegang, pertikaian mulut dan perkelahian. Penyebab dari konflik sosial tokoh utama tersebut adalah sebuah kesalahpahaman. Sementara

penyelesaian dari konflik sosial tokoh utama tersebut adalah permintaan maaf dan menjelaskan pernyataan yang salah. Pengarang juga menyampaikan nilai-nilai toleransi melalui tokoh Sawako.

Persamaan dalam penelitian ini adalah meneliti bentuk konflik sosial, penyebab, dan akibat konflik sosial. Tetapi, perbedaan dalam penelitian ini yaitu peneliti tersebut meneliti Manga dengan judul *Kimi Ni Todoke* karya Karuho Shiina sebagai sumber penelitiannya, sedangkan peneliti menggunakan Manga dengan judul *Koko Ni Iru Yo* karya Ema Toyama.

2. Sebagai bahan referensi lainnya, peneliti menggunakan penelitian milik Naurah Nazsyifah H.Z, Artadi Ari dan Hari Setiawan dengan judul Analisis Kepribadian dan Konflik Tokoh Yujin Oda dalam Drama Jepang *HOPE: Kitai Zero No Shinnyu Shain* Karya Tokunaga Yuichi yang dibuat pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan agar mengetahui, menganalisis dan mendeskripsikan kepribadian dan konflik tokoh utama di Drama *HOPE: Kitai Zero no Shinnyu Shain* dengan fokus kajian rendah diri, minat sosial, Superiorita. Penelitian ini menggunakan teori Psikologi Individual Alfred Adler untuk mengkaji tokoh utama yang bernama Yujin Oda. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan hasil analisa yang dipaparkan secara dekriptif analisis. Hasil penelitian ini adalah untuk menunjukkan kepribadian Yujin Oda mempunyai rendah diri yang dia dapatkan dari lahir dan kemudian rasa rendah diri itu kembali, rasa rendah diri bisa dikendalikan dengan dukungan dari minat sosial untuk menjadi sukses dikehidupan, hal itu disebut Superiorita. Kesimpulan dari penelitian ini adalah rasa rendah diri mengakibatkan

seseorang mempunyai keinginan untuk sukses dan kesuksesan itu akan berhasil jika didukung dengan minat sosial yang tinggi dengan orang-orang disekitarnya.

Persamaan dalam penelitian ini adalah menganalisis konflik yang dialami oleh tokoh utama. Namun, perbedaan dalam penelitian ini yaitu peneliti tersebut menggunakan drama *HOPE: Kitai Zero no Shinnyu Shain* sebagai sumber penelitiannya, sedangkan peneliti menggunakan manga yang berjudul *Koko Ni Iru Yo* karya Ema Toyama.

3. Bahan referensi lainnya, peneliti menggunakan penelitian milik Yulia Atlanita Gusman dengan judul Analisis Konflik Sosial Dalam Anime *Sengoku Musou* Karya Kojin Ochi yang dibuat pada tahun 2022. Penelitian tersebut merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk, penyebab dan akibat konflik sosial dalam anime *Sengoku Musou*. Bentuk konflik sosial pada anime *Sengoku Musou* karya Kojin Ochi ini dijadikan bahan penelitian karena terdapat konflik sosial yang dialami tokoh-tokohnya. Landasan teori yang digunakan untuk menganalisis data adalah teori konflik sosial yang dikemukakan oleh Soerjono Soekanto (2014). Sumber data pada penelitian ini adalah anime *Sengoku Musou* karya Kojin Ochi, yang dirilis pada 11 Januari tahun 2015. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa bentuk konflik sosial ada tiga yang terdapat pada anime *Sengoku Musou* yaitu yaitu pertentangan atau konflik pribadi, pertentangan atau konflik antar kelas-kelas sosial, dan konflik politik. Penyebab konflik sosial dalam anime tersebut

terbagi menjadi dua yaitu konflik karena perbedaan individu-individu dan perbedaan kepentingan. Akibat konflik sosial terbagi menjadi lima yaitu, bertambahnya solidaritas in-group, goyah dan retaknya persatuan kelompok, perubahan kepribadian individu, hancurnya harta benda dan jatuhnya korban manusia, dan akomodasi dominasi dan takluknya salah satu pihak.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu meneliti bentuk konflik sosial, penyebab, dan akibat konflik sosial. Tetapi, perbedaan dalam penelitian ini yaitu peneliti tersebut meneliti Anime dengan judul *Sengoku Musou* karya Kojin Ochi sebagai sumber penelitiannya, sedangkan peneliti menggunakan Manga dengan judul *Koko Ni Iru Yo* karya Ema Toyama.

