

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sejak zaman dahulu Jepang merupakan negara agraris dimana sebagian besar penduduknya bekerja sebagai petani. Di negara agraris, pertanian memiliki peranan penting dalam bidang perekonomian maupun dalam pemenuhan kebutuhan pokok rakyatnya. Ciri-ciri negara agraris adalah mempunyai kepercayaan yang sama (*Taritsuteki*), hidup bergantung pada orang lain dimana setiap akan bertindak harus memikirkan apa dampak pada orang lain, perasaan solidaritas yang kuat (gotong royong) sehingga hidup terikat oleh lingkungan, dan menjalankan kehidupan dari segi pertanian (*Noka Bunka*). Dalam masyarakat agraris, jika seseorang melakukan kesalahan, maka orang tersebut akan dikucilkan dari lingkungan mereka, atau yang disebut dengan *Mura Hachibu*. Dalam bertani masyarakat Jepang membagi tugas mereka secara kelompok dan setiap kelompok melakukan tugas mereka masing-masing (<http://id.scribd.com>). Hal tersebut merupakan awal terciptanya konsep *Shuudan Shugi* yang sampai saat ini masih dipertahankan oleh masyarakat Jepang.

Konsep *Shuudan Shugi* merupakan konsep yang dianut oleh masyarakat Jepang. Konsep *Shuudan Shugi* merupakan konsep berkelompok yang tetap dijaga oleh masyarakat Jepang sampai saat ini. Konsep *Shuudan Shugi* dibagi menjadi tiga macam, yaitu *Shuudan Shikou* (konsep kerja kelompok), *Shuudan Seikatsu* (konsep dalam kehidupan berkelompok), dan *Shuudan Ishiiki* (konsep kesadaran kelompok). Dalam berkelompok mereka memiliki tujuan yang ingin dicapai

bersama. Misalnya zaman dahulu orang Jepang berkelompok dalam bertani.

Mereka ingin mendapatkan hasil pertanian yang melimpah. Keuntungan tersebut pastinya tidak hanya dinikmati oleh satu orang saja, melainkan semua anggota masyarakat.

Tidak hanya di dalam kehidupan bermasyarakat, para pelajar SMA di Jepang juga membentuk kelompok di dalam kehidupan sekolah. Mereka berkelompok dengan pelajar yang lain karena mempunyai tujuan, yaitu agar bisa mendapatkan nilai yang bagus dan bisa berprestasi. Namun, seiring berjalannya waktu, tujuan para pelajar SMA berkelompok sudah bergeser. Tujuan pelajar SMA berkelompok yang seharusnya agar mendapatkan nilai yang bagus dan berprestasi justru menjadi sebuah kenakalan remaja, salah satunya adalah tawuran antar pelajar.

Kartini Kartono (1988, hal.93), menyatakan bahwa remaja yang nakal disebut juga anak yang cacat sosial. Mereka menderita cacat mental yang disebabkan oleh pengaruh sosial yang ada di tengah masyarakat, sehingga perilaku mereka dianggap sebuah kelainan yang disebut dengan "kenakalan".

Perilaku tersebut karena para remaja belum bisa mengontrol emosi mereka sehingga mudah terbawa emosi dalam pengambilan sebuah keputusan. Selain itu, remaja bisa berperilaku menyimpang dikarenakan pengaruh teman sebaya mereka.

Pengaruh teman sebaya terhadap perilaku, minat, dan penampilan seorang remaja lebih besar daripada pengaruh keluarga, karena remaja lebih banyak berada diluar rumah bersama teman-teman sebaya sebagai kelompok daripada bersama keluarga mereka (Hurlock, 1990, hal.213). Kenakalan remaja merupakan salah satu gejala

kejiwaan pada seorang remaja. Remaja dikatakan nakal atau berperilaku menyimpang jika remaja tersebut tidak sesuai dengan norma serta adat yang berlaku di masyarakat dimana dia tinggal.

Di dalam sebuah karya sastra, pengarang bebas berekspresi serta menuangkan apa yang ada di dalam pikirannya untuk membuat karya sastra. Ada banyak sekali karya sastra, salah satunya adalah film. Di dalam membuat film, biasanya pengarang memanfaatkan peristiwa yang sedang terjadi di sekitar mereka atau isu-isu yang sedang berkembang di masyarakat. Namun, tidak hanya peristiwa yang terjadi atau isu yang sedang berkembang, film juga bisa tercipta karena gejala kejiwaan, baik pengarang, tokoh, atau penonton. Ada berbagai macam gejala kejiwaan, salah satunya adalah kenakalan remaja, yaitu tawuran antar pelajar. Kenakalan remaja tersebut tercermin di dalam sebuah karya sastra, yaitu film.

Film *Crow Zero II* besutan sutradara Takashi Miike, merupakan film yang populer dan meledak di pasaran. Film ini mulai dirilis tanggal 11 April 2009 di berbagai negara, seperti Hongkong, Jepang, Rusia, Taiwan, Singapore, dan Thailand. Menurut [asianwiki.com](http://asianwiki.com), film *Crows Zero 2* mendapatkan rating 95%. Serta mendapatkan pendapatan sampai \$29.865.854 pada tanggal 24 Mei 2009.

Film tersebut menggambarkan bagaimana konsep *Shuudan Shugi* sangat dipegang teguh oleh pelajar SMA di Jepang. Jika sudah berada di dalam kelompok, pelajar SMA di Jepang akan merasa aman dan merasa hidup seutuhnya. Itulah alasan kenapa mereka sangat setia dan loyal terhadap kelompok yang diikuti. Film ini menceritakan tentang kumpulan pelajar SMA yang bersekolah di SMA Suzuran

dan SMA Housen. Suatu hari Genji melihat anggota kelompok Serizawa berada mulut dengan kelompok pelajar SMA Housen. Genji yang kebetulan lewat dan melihat hal tersebut langsung mendatangi mereka. Tanpa berpikir panjang Genji langsung memukul salah satu anggota kelompok pelajar SMA Housen. Sejak saat itu, kondisi semakin rumit karena Genji telah merusak perjanjian damai yang disetujui oleh SMA Suzuran dan SMA Housen. Kelompok pelajar SMA Suzuran dan SMA Housen saling serang. Hingga akhirnya semua siswa SMA Suzuran bersatu untuk melawan siswa SMA Housen. Mereka mengenyampingkan kepentingan pribadi dan mengutamakan kepentingan kelompok mereka untuk bertarung melawan siswa SMA Housen. Mereka rela terluka bahkan kehilangan nyawa demi membela kelompok dan menjaga nama baik sekolah. Rasa loyalitas dan solidaritas dalam satu kelompok ini sudah menyatu di dalam diri masing-masing seluruh masyarakat Jepang.

Rasa loyalitas dan solidaritas tinggi terhadap kelompok yang ada pada masyarakat Jepang khususnya remaja memang patut kita tiru. Namun seiring berjalannya waktu, remaja Jepang berkelompok bukan karena ingin lebih berkembang atau menjadi pelajar yang berprestasi dan bisa membanggakan orang tua, tetapi mereka justru berkelahi dan merugikan remaja lain. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membahas tentang pergeseran tujuan *Shuudan Shugi* pada pelajar SMA di Jepang yang ada di dalam film *Crows Zero 2* karya Takashi Miike.

## 1.2 Rumusan Masalah

Film *Crow Zero II* menggambarkan bagaimana rasa solidaritas dan loyalitas itu sangat dipegang teguh oleh masyarakat Jepang khususnya remaja. Namun, tujuan mereka bukan dalam hal kebaikan, tetapi lebih cenderung ke hal yang negatif dan berdampak kurang baik untuk mereka. Maka dari itu penulis ingin merumuskan pergeseran tujuan *Shuudan Shugi* pelajar SMA di Jepang yang tercermin dalam film *Crow Zero II* karya Takashi Miike.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pergeseran tujuan *Shuudan Shugi* pada pelajar SMA di Jepang dalam film *Crow Zero II* karya Takashi Miike.

## 1.4 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara menunjukkan fakta-fakta kemudian dianalisis. Secara estimologis deskriptif analisis berarti menguraikan.

Langkah-langkah yang dilakukan penulis dengan menggunakan metode deskriptif analisis adalah sebagai berikut:

1. Menonton Film *Crows Zero II* karya sutradara Takashi Mike.
2. Mencatat setiap adegan yang sesuai dengan konsep *Shuudan Shugi* dalam film *Crows Zero II*.

3. Mengelompokkan setiap adegan yang sesuai dengan jenis-jenis konsep *Shuudan Shugi*. Yaitu, *Shuudan Shikou*, *Shuudan Seikatsu*, dan *Shuudan Ishiki*.
4. Mengutip percakapan yang ada dalam adegan film serta menggunakan *mise-en-scene* dalam menganalisis data yang ditemukan.
5. Setelah menganalisis semua data yang ditemukan, penulis mengambil kesimpulan.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Laporan ini disusun berdasarkan dengan bab dan sub bab yang dapat membantu pembaca untuk mempermudah serta memahami hasil penelitian ini.

Penyusunan laporan ini sebagai berikut.

Bab 1 : Merupakan bab pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 : Merupakan bab kajian pustaka dimana berisi tentang konsep serta teori yang akan digunakan dalam penelitian ini, diantaranya Psikologi sastra, pengertian remaja, konsep *Shuudan Shugi*, Tokoh dan Penokohan, *Mise-en-scene* dan juga penelitian terdahulu yang dijadikan acuan dalam penulisan penelitian ini.

Bab 3 : Merupakan bab yang berisi tentang temuan dan pembahasan. Di bab ini penulis akan memaparkan dan menjelaskan tentang masalah yang sudah dirumuskan di rumusan masalah.

Bab 4 : Merupakan penutup. Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.