

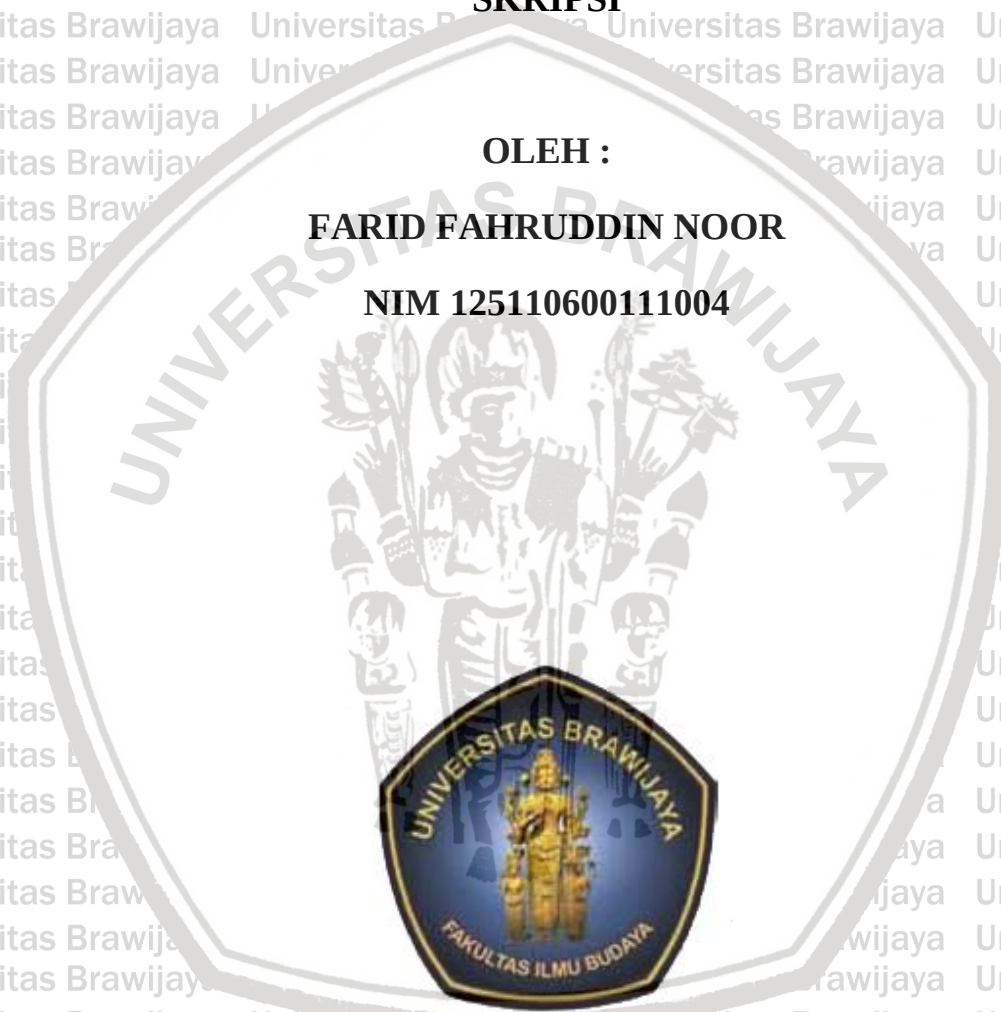
**DETERMINAN DARI AGRESI TOKOH KABURAGI KAZE
DALAM FILM CROWS EXPLODE
KARYA SUTRADARA TOSHIAKI TOYODA**

SKRIPSI

OLEH :

FARID FAHRUDDIN NOOR

NIM 125110600111004



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Farid Fahrudin Noor

NIM : 125110600111004

Program Studi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 22 November 2016

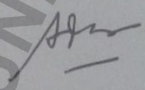


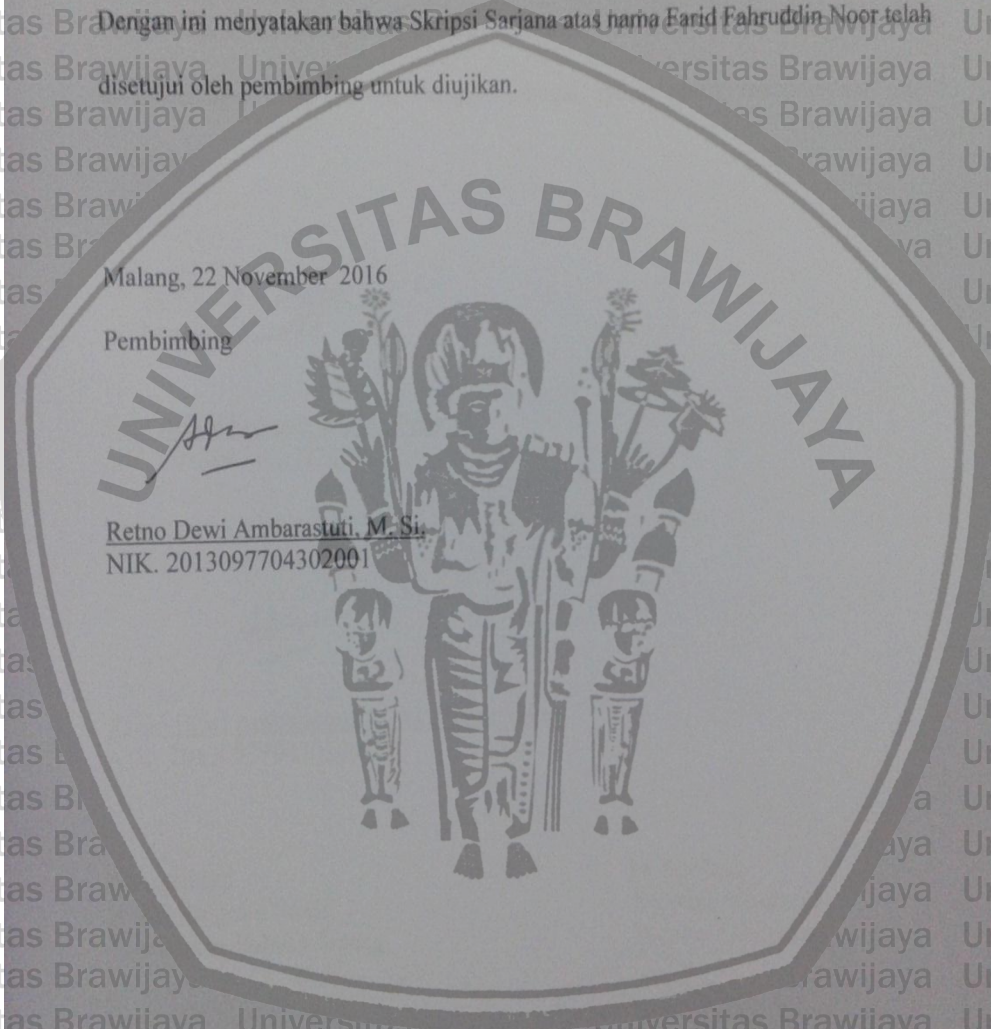
LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi Sarjana atas nama Farid Fahrudin Noor telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 22 November 2016

Pembimbing

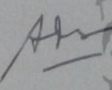

Retno Dewi Ambarastuti, M. Si
NIK. 2013097704302001



LEMBAR PENGESAHAN

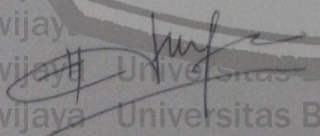
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Farid Fahrudin Noor telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

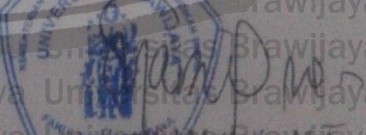

Febi Ariani Saragih, M.Pd., Penguji
NIK. 2013087402072001


Retno Dewi Ambarastuti, M. Si., Pembimbing
NIK. 2013097704302001

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Jepang

Menyetujui
Pembantu Dekan
Bidang Akademik


Ulfah Sutiyanti, M. Pd.
NIK. 201508 740319.2 001


Samudra Murtadja, M. Ed.
NIK. 19751101 200312 1 001

ABSTRAK

Noor, Farid Fahrudin. 2016. **Determinan dari Agresi Tokoh Kaburagi Kazeo Dalam Film *Crows Explode* Karya Sutradara Toshiaki Toyoda**. Program Studi Bahasa Jepang, Universitas Brawijaya. Pembimbing: Retno Dewi Ambarastuti

Kata kunci: Determinan dari agresi, Film *Crows Explode*, Psikologi sastra

Film *Crows Explode* merupakan film yang mengangkat tema kekerasan. Dalam film ini menceritakan seorang anak pindahan bernama Kazeo yang mendapatkan provokasi untuk melakukan sebuah kekerasan maupun penyerangan. Perilaku menyerang ini merupakan bentuk sebuah perilaku agresi. Perilaku agresi adalah perilaku yang disengaja dengan tujuan untuk melukai atau membinasakan makhluk lain.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana determinan dari agresi yang dialami oleh tokoh Kazeo dalam film *Crows Explode*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan teori psikologi sastra dan mengadopsi teori perilaku agresi dari salah satu cabang ilmu psikologi yaitu psikologi sosial. Teori tersebut digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang menentukan tokoh Kazeo dalam berperilaku agresi. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa determinan dari agresi tokoh Kazeo diperoleh dari segi sosial, pribadi dan situasional. Determinan sosial dari agresi berupa provokasi, keterangsangan yang meningkat, penyerangan serta agresi yang dipindahkan. Determinan pribadi dari agresi berupa pola perilaku A menjadi faktor penentu terjadinya agresi. Determinan situasional dari agresi berupa faktor konsumsi alkohol dan suhu udara menjadi penyumbang terjadinya agresi tokoh Kazeo. Reaksi dari ketiga determinan tersebut yaitu berupa agresi fisik, aktif, langsung dan verbal, aktif, langsung.

要旨

ノール。ファリド、ファルツディン。2016。豊田利晃の映画「クローズ *EXPLODE*」における鎗本旋風雄の攻撃性の決定要素。ブラウウィジャヤ大学。日本語教育学科。

指導教員：（1）レッノデウィアンバルアストウティ。

キーワード：攻撃性の決定要素, クローズ *EXPLODE* の映画、心理文学

クローズ *EXPLODE* という映画の内容は暴力的である。この映画は旋風雄と言う転校生の物語で、旋風雄は暴力や襲うことを挑発される。この襲うことは攻撃性の一つである。攻撃性は他の生物や、人間を潰すための行動を引き起こす。

本研究はクローズ *EXPLODE* の旋風雄の攻撃性が、どのような要素に決定されるかを研究している。本研究の理論は心理文学で、心理社会と言う心理学の一つの分野を取り上げて研究している。心理文学と心理社会と言う理論は旋風雄の攻撃性を決定する要素が何かを知るために使われている。研究の方法は記述分析を使用した。

本研究の結果、旋風雄の攻撃性を決定する要素は、社会的、個人的、状況的なものに大別されることが分かった。まず、社会的な要素としては、挑発されること、興奮状態になること、襲うこと、そして第三者や物への攻撃性（八つ当たりの行動）の4つである。次に、個人的な攻撃性の決定要素は、攻撃的なAの行動の型に影響を与える。最後に、状況的な攻撃性の決定要素はアルコールと気温である。そして、三つの決定要素の反応は、物理的—能動的—直接的と言語的—能動的—直接的である。

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaiannya, di antaranya:

1. Bapak Prof. Ir. Ratya Anindita, M. S., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.
2. Bapak Syariful Muttaqin, M.A selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.
3. Ibu Ulfah Sutiyarti, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya.
4. Ibu Febi Ariani Saragih selaku dosen penguji yang telah membantu selama penyusunan skripsi serta kritik dan saran yang membangun.
5. Retno Dewi Ambarastuti, M. Si., selaku dosen pembimbing yang telah membantu mengarahkan, membimbing, serta memotivasi selama penyusunan skripsi.
6. Bapak Tateishi Kenta yang telah membantu penulis dalam memvalidasi data dan abstrak dalam penelitian ini.
7. Segenap dosen Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan ilmu serta membimbing selama di perkuliahan.

8. Bapak Drs. Abdul Muchid dan Ibu Siti Maryam, S. Pd., yang tercinta serta adikku Fahrudinia Maulida Nuril Ulya, terima kasih telah mencurahkan kasih sayang, cinta, perhatian, do'a, dukungan dan pengorbanan tak terbatas sehingga penulis selalu termotivasi dalam penulisan skripsi ini.

9. Om Khoirur Roziqin yang telah membantu proses validasi abstrak dan transkrip dalam penulisan skripsi ini.

10. Segenap Crew Bhagya, Dwi Haris Fathoni, Faizurahman, Ali Yafie, Itqon Abdul Khoir, Fatir Pardani, Dopi Silalahi, Erry Benardy S. Pd., Bonifasius Dwi, Primanggara Mauludin, Intan Permata S. Ahmad Koclok Ilakes, Mas Ando, Cak Mat, Aifif, Wasiun, Bang Ipat, Asep, Mafud Rojaki, Muhammad Mirza Fahmi, yang senantiasa menyediakan tempat serta menemani dalam penulisan skripsi ini.

11. Teman-teman Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2012 yang juga berjuang menyelesaikan skripsi serta sudah banyak memberikan memori indah dan pengalaman yang tidak akan pernah terlupakan.

Semoga Allah selalu membalas kebaikan mereka serta memudahkan segala urusan mereka. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi segenap pihak.

Malang, 22 November 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
要旨	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR TRANSLITERASI	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Psikologi Sastra	9
2.2 Psikologi Sosial	11
2.3 Perilaku Agresi	12
2.3.1 Determinan Sosial dari Agresi	15
2.3.1.1 Provokasi	16
2.3.1.2 Frustrasi	17
2.3.1.3 Penyerangan	18
2.3.1.4 Agresi yang Dipindahkan: Dampak dari Provokasi	19
2.3.1.5 Keterangsangan yang Meningkatkan: Emosi, Kognisi, dan Agresi..	20
2.3.2 Determinan Pribadi dari Agresi	21
2.3.2.1 Pola Perilaku Tipe A	22
2.3.2.2 Bias <i>Atribusi</i> <i>Sional Hostile</i>	22
2.3.3 Determinan Situasional dari Agresi	23
2.3.3.1 Konsumsi Alkohol	24
2.3.3.2 Suhu Udara	24
2.4 Tokoh dan Penokohan	25
2.5 Teori Film.....	27
2.6 Penelitian Terdahulu.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 Sumber Data	31

3.3	Teknik Pengumpulan Data	32
3.4	Analisis Data	32
3.5	Sistematika Penulisan	33
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Sinopsis	35
4.2	Temuan	37
4.2.1	Watak Tokoh Sentral	38
4.2.2	Watak Tokoh Bawahan	39
4.2.3	Determinan Sosial dari Agresi Tokoh Kazeo	40
4.2.4	Determinan Pribadi dari Agresi Tokoh Kazeo	41
4.2.5	Determinan Situasional dari Agresi Tokoh Kazeo	42
4.3	Pembahasan	42
4.3.1	Tokoh Sentral	42
4.3.2	Tokoh Bawahan	49
4.4	Determinan Sosial dari Agresi Tokoh Kazeo	57
4.4.1	Faktor Provokasi	57
4.4.2	Agresi yang Dipindahkan : Dampak dari Provokasi	63
4.4.3	Penyerangan	69
4.4.4	Keterangsangan yang Meningkat: Emosi, Kognisi, dan Agresi	73
4.5	Determinan Pribadi dari Agresi Tokoh Kazeo	77
4.5.1	Pola Perilaku A	77
4.6	Determinan Situasional dari Agresi Tokoh Kazeo	82
4.6.1	Alkohol	82
4.6.2	Suhu Udara	84
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN		86
5.1	Kesimpulan	86
5.2	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN		90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kaburagi Kazeo	42
Gambar 4.2 Kazeo melihat tabrakan	43
Gambar 4.3 Kazeo menyuruh minta maaf	43
Gambar 4.4 Mia ketahuan mencuri	45
Gambar 4.5 Kazeo mengantarkan Mia	45
Gambar 4.6 Kazeo meluapkan emosi	46
Gambar 4.7 Kazeo mengunjungi anak-anak	48
Gambar 4.8 Kazeo meninggalkan Mia	48
Gambar 4.9 Kenichi	49
Gambar 4.10 Momo	49
Gambar 4.11 Goro	50
Gambar 4.12 Ryohei Kagami	51
Gambar 4.13 Fujiwara	51
Gambar 4.14 Goura	52
Gambar 4.15 Shibata Hiroki	53
Gambar 4.16 Yamashita	53
Gambar 4.17 Ken Katagiri	54
Gambar 4.18 Makise	54
Gambar 4.19 Mia	55
Gambar 4.20 Aya	55
Gambar 4.21 Nara	56
Gambar 4.22 Kazeo bertanya pada Kenichi	57
Gambar 4.23 Kenichi, Momo dan Goro mengejar Kazeo	57
Gambar 4.24 Kazeo menerima provokasi	59
Gambar 4.25 Kazeo marah atas provokasi yang dilakukan Kenichi	59
Gambar 4.26 Kazeo marah	61
Gambar 4.27 Rindaman melakukan provokasi	61
Gambar 4.28 Kazeo mendapatkan provokasi	64
Gambar 4.29 Kazeo melihat temannya terluka	64
Gambar 4.30 Kazeo teringat ayahnya	64
Gambar 4.31 Kazeo melakukan agresi	64
Gambar 4.32 Kazeo beradu mulut dengan Shibata	64
Gambar 4.33 Kazeo menemui Shibata dan Goura	67
Gambar 4.34 Kazeo menonjok benda yang ada di depannya	67
Gambar 4.35 Kazeo menerima serangan	70
Gambar 4.36 Kazeo membalas serangan	70
Gambar 4.37 Kazeo tidur di bangku	72
Gambar 4.38 Yamashita Datang	72
Gambar 4.39 Kazeo menendang Yamashita	72
Gambar 4.40 Yamashita Tersungkur	72
Gambar 4.41 Kagami menantang Kazeo berkelahi	74
Gambar 4.42 Kagami dan Fujiwara membakar bengkel Aya	74
Gambar 4.43 Ken memohon kepada Kazeo untuk menghajar Kagami	74
Gambar 4.44 Kazeo menantang balik Kagami	74

Gambar 4.45 Kazeo mengejar Kagami	77
Gambar 4.46 Kazeo tersinggung dengan perkataan Kenichi	78
Gambar 4.47 Kazeo tersinggung	80
Gambar 4.48 Kazeo bersama kelompoknya menyerang Kagami	81
Gambar 4.49 Pertarungan antara kelompok Kagami dan Kazeo	81
Gambar 4.50 Kazeo meminum bir	83
Gambar 3.51 Perkelahian antara Kazeo dan Kagami di atap Suzuran	84



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Watak Tokoh Sentral.....	38
Tabel 4.2 Data Tokoh Bawahan.....	39
Tabel 4.3 Data Determinan Sosial dari Agresi Tokoh Kazeo	41
Tabel 4.4 Data Determinan Pribadi dari Agresi Tokoh Kazeo	41
Tabel 4.5 Data Determinan Situasional dari Agresi Tokoh Kazeo	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : CV	91
Lampiran 2 : Berita Acara Seminar Proposal	92
Lampiran 3 : Berita Acara Seminar Hasil.....	93
Lampiran 4 : Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya	ゆ (ユ) yu	よ (ヨ) yo		
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa	お (オ) o	ん (ン)		
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po

きゃ (キヤ) kya	きゅ (キユ) kyu	きょ (キョ) kyo
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しょ (ショ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちょ (チョ) cho
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニユ) nyu	にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒユ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミユ) myu	みょ (ミョ) myo
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギユ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビユ) byu	びょ (ビョ) byo
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピユ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo

ん (ン) n, m, ng, jika diikuti vokal atau semi vokal

っ (ツ) ditempatkan di depan huruf yang mengandung konsonan dan menunjukkan bahwa konsonan berikutnya diucapkan dengan hitungan dua suku kata, contoh: けっこん (kekkon), しっぱい (shippai)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra merupakan bagian dari kehidupan manusia, karena sastra lahir dari jiwa serta pola pikir manusia. Melalui karya sastra manusia dapat mengungkapkan ide, perasaan, kreativitas dan menuangkan imajinasi ke dalamnya. Sebagai karya seni, baik lisan maupun tulisan, karya sastra merupakan hasil kreativitas kebudayaan dengan kualitas imajinatif. Pikiran dan imajinasi tersebut menjadikan karya sastra sebagai puncak dari kebudayaan manusia. Hal tersebut senada dengan yang disampaikan oleh Ratna (2011:190) bahwa sastra sebagai karya seni yang merupakan bagian dari kebudayaan. Salah satu dari sekian banyak karya sastra yang diciptakan dari hasil kebudayaan adalah film.

Film merupakan bentuk dari sebuah budaya yang lahir dari masyarakat. Sebagaimana yang disampaikan oleh Bourdeieu (Barker, 2011:5) bahwa film mempunyai kebudayaan sah. Dalam hal ini dikatakan bahwa kebudayaan yang sah merupakan produk dari proses berbasis kelas, dimana selera budaya kelas dominan diatur dalam kelas atas atau seni tinggi. Selaras dengan hal itu maka keberadaan film pada kalangan masyarakat dapat dijadikan salah satu tolok ukur berkembangnya kebudayaan masyarakat tersebut. Sebagai hakikat bahwa film merupakan salah satu media komunikasi massa, isi pesan baik atau buruk dari sebuah film tergantung dari sudut pandang masyarakat itu sendiri.

Perkembangan film dari masa ke masa semakin pesat. Genre film yang ada pun mulai bercabang menjadi beberapa bagian. Satu dari sekian banyak genre film yang banyak diminati para penikmat film adalah genre *action*. Genre yang menawarkan adegan menegangkan ini tidak lepas dari adegan kekerasan dan perkelahian. Kekerasan ataupun perkelahian yang dilakukan oleh setiap individu tidak lepas dari sifat agresi yang dimiliki oleh individu tersebut. Sifat agresi sendiri merupakan bagian dari perilaku sosial yang ada pada setiap individu.

Psikologis setiap individu mempunyai kontribusi terhadap keadaan sosial dan perilakunya pula. Salah Satu film yang mengangkat tema kekerasan dan perkelahian adalah film *Crows Explode*. Banyak perilaku sosial yang digambarkan dalam sebuah film ini. Film *Crows Explode* merupakan film seri ketiga lanjutan dari film *Crow Zero*. Dalam film ini sutradara Toshiaki Toyoda menggunakan aktor muda Higashide Masahiro (Kaburagi Kazeo) sebagai tokoh utama. Lakon Genji Takiya, yang pada dua seri sebelumnya diperankan oleh Shun Oguri tidak dimunculkan oleh sutradara Toshiaki Toyoda.

Film besutan sutradara Toshiaki Toyoda ini bercerita tentang keseharian siswa SMA Suzuran yang diisi dengan perkelahian dan perebutan kekuasaan.

Adegan kekerasan, provokasi serta perkelahian yang ada pada film ini mendominasi jalannya cerita. Mulai dari perkelahian fisik, provokasi verbal sampai bentuk adu domba banyak ditampilkan dalam adegan film ini. Selain itu adegan-adegan yang memunculkan bentuk perilaku serta penyebab perilaku agresi juga mendominasi alur cerita yang ada. Faktor-faktor tersebut yang dijadikan penulis sebagai tendensi serta objek untuk melakukan penelitian pada film ini.

Cerita dimulai setelah sebulan aksi penyerangan sekolah Suzuran terhadap Sekolah Housen berlangsung. Setelah pemimpin Suzuran sebelumnya yaitu Genji Takiya dinyatakan lulus, kini Suzuran sedang terjadi pertarungan antara Goura Tooru dan Tetsuji Takagi untuk memperebutkan kekuasaan di Suzuran. Pertarungan keduanya berlangsung ketika upacara penerimaan siswa baru sedang dilaksanakan.

Ketika pertarungan sedang berlangsung, muncullah anak baru yang bernama Ryohei Kagami, anak bos *Yakuza* yang diantar ke sekolah oleh pengawalnya menggunakan mobil. Dalam peristiwa tersebut juga muncul tokoh utama Kaburagi Kazeo anak pindahan tahun ketiga yang melakukan pukulan telak terhadap salah satu pengawal dari Goura. Emosi Kazeo tersulut ketika mobil yang ditumpangi oleh Ryohei Kagami menyerempet salah satu siswa Suzuran, namun Ryohei menolak untuk meminta maaf. Peristiwa tersebut membuat Kazeo dan Ryohei masuk dalam daftar siswa yang akan menguasai Suzuran. Dalam alur sorot balik, Kazeo merupakan anak dari seorang petinju yang kalah dan tewas dalam pertandingan tinju tersebut. Setelah ayahnya tewas, ibunya menitipkan Kazeo pada lembaga kesejahteraan sosial bagi anak-anak.

Pada mulanya, Kazeo tidak memiliki niat untuk bertarung bahkan menjadi penguasa tertinggi di sekolah Suzuran ketika memutuskan untuk pindah di sekolah tersebut. Namun provokasi yang dilakukan oleh teman Kazeo munyulut sikap agresif yang ada pada diri Kazeo. Lingkungan yang bertaburkan dengan kekerasan dan perkelahian juga membuat Kazeo berniat untuk melakukan pertarungan. Myers (2012:110) menjelaskan bahwa salah satu dari faktor yang mempengaruhi perilaku agresi merupakan kelompok. Kazeo yang semula

memutuskan untuk pindah di Suzuran hanya ingin menjadi lebih dewasa, berubah ketika mendapat provokasi dari temannya dan melakukan pertarungan. Pada akhirnya Kazeo dapat menguasai Suzuran dan menjadi pemimpin baru Suzuran setelah mengalahkan Ryohei yang menjadi musuh utamanya di akhir cerita.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan teori psikologi sastra. Penulis melakukan pendekatan terhadap karya sastra pada khususnya film untuk menganalisis serta mempertimbangkan aspek-aspek kejiwaan tokoh yang terdapat pada sebuah film. Selaras dengan hal tersebut Ratna (2011:16) menjelaskan bahwa psikologi sastra adalah pemahaman terhadap karya sastra dengan mempertimbangkan aspek kejiwaannya. Untuk mempermudah dan memperjelas dalam melakukan penelitian yang ada kaitannya dengan hal yang berhubungan dengan kejiwaan, penulis mengadopsi salah satu cabang dari ilmu psikologi yaitu psikologi sosial.

Taylor (2009:3) mendefinisikan bahwa psikologi sosial merupakan studi ilmiah tentang bagaimana orang berfikir, mempengaruhi, dan berhubungan dengan orang lain. Apabila ilmu psikologi mempelajari mengenai pribadi individu dan sosiologi mempelajari manusia dalam kelompok atau masyarakat, maka dapat disimpulkan bahwa psikologi sosial merupakan ilmu yang mempelajari mengenai cara manusia saling berpikir, mempengaruhi, dan memandang pribadi lainnya dalam interaksi sehari-hari. Perilaku sosial yang dilakukan oleh individu seperti agresi, provokasi maupun frustrasi termasuk dalam tataran keilmuan psikologi sosial. Hal ini berdasarkan fakta bahwa perilaku tersebut merupakan bagian dari cara manusia untuk berpikir dan saling mempengaruhi.

Lebih lanjut lagi Taylor menjelaskan bahwa sifat agresi merupakan tindakan menyakiti atau melukai orang lain. Dengan kata lain bahwa agresi merupakan perilaku yang memberikan stimulus negatif terhadap orang lain. Teori modern atas agresi yang dikemukakan oleh Anderson (Baron, 2005:139) atau yang kerap kali disebut sebagai model umum afektif agresi (*General Affective Aggression Model*) mengemukakan bahwa terdapat beberapa determinan yang membuat orang berperilaku agresif. Teori ini mengemukakan tiga determinan yang dianggap dapat menyebabkan individu berperilaku agresi. Ketiga determinan tersebut yaitu determinan sosial, determinan pribadi dan determinan situasional.

Kamus besar bahasa Indonesia menyebutkan bahwa kata determinan diartikan sebagai faktor yang menentukan (KBBI 2011:321). Jika dilihat dari determinan sosial, perilaku agresi dipicu oleh pengalaman yang tidak menyenangkan (*aversive*) seperti frustrasi, provokasi, penyerangan, rasa sedih dan penghinaan. Adanya faktor yang kurang menyenangkan menyebabkan individu mencoba untuk berbuat sesuatu agar senang dengan mengubah suasana tersebut. Apabila yang menyebabkan perasaan tidak senang adalah individu lain, maka akan timbul perilaku agresif terhadap individu yang menjadi penyebab tersebut. Perilaku tersebut dapat memancing pikiran benci, rasa benci, dan keterbangkitan fisik. Reaksi ini membuat setiap individu cenderung mengartikan segala sesuatu menjadi hal yang berbahaya.

Ditinjau dari determinan pribadi, perilaku agresi dapat muncul karena perasaan yang mudah tersinggung, sangat kompetitif serta pribadi yang selalu terburu-buru. Selain itu individu yang secara pribadi mempunyai narsisme yang

tinggi juga berpeluang besar terpicu sifat agresinya. Bhusman dan Baumeister (Baron, 2005:153) menjelaskan bahwa dengan narsisme yang tinggi setiap individu dapat bereaksi dengan tingkat agresi yang tinggi pula terhadap penghinaan orang lain. Individu tersebut biasanya memiliki keraguan yang mengganggu mengenai kebenaran ego yang besar sehingga bereaksi dengan kemarahan yang intens pada siapapun yang mengancam untuk menjatuhkan individu tersebut.

Selain sering dipengaruhi secara kuat oleh faktor-faktor sosial dan karakteristik pribadi, perilaku agresi juga dipengaruhi oleh determinan situasional atau faktor-faktor yang terkait dengan situasi atau konteks dimana agresi itu terjadi (Baron, 2005:157). Lebih lanjut lagi Baron menjelaskan bahwa suhu udara yang panas serta alkohol mempunyai peran dalam terjadinya agresi yang terdapat pada individu. Suhu udara yang panas cenderung membuat setiap individu berpotensi mengalami kenaikan emosi, sehingga agresi muncul dalam diri pribadi tersebut. Selain suhu udara, alkohol yang dikonsumsi oleh individu juga merupakan penyumbang terjadinya agresi.

Pernyataan di atas dapat menjadi rujukan bahwa sumber penyebab perilaku agresi memang dapat timbul dari beberapa faktor. Pengalaman masa kecil, frustrasi serta keadaan keluarga dapat menjadi pendorong utama munculnya perilaku agresi yang terdapat pada setiap individu. Dalam gagasan teori insting kematian Freud (Taylor, 2009:496) mengungkapkan bahwa agresi mungkin diarahkan pada diri sendiri atau orang lain. Hal ini menegaskan bahwa agresi masih dapat dikontrol oleh masing-masing individu, namun agresi tidak bisa

dihilangkan dari setiap individu tersebut karena agresi merupakan sifat alamiah yang dimiliki oleh setiap manusia.

Penelitian ini fokus pada penyebab dan perilaku agresi yang ada pada tokoh utama dalam film *Crows Explode* yaitu Kaburagi Kazeo. Film *Crows Explode* dipilih sebagai sumber data oleh penulis karena memiliki banyak unsur kekerasan dan perkelahian yang mampu mendukung penelitian yang dilakukan oleh penulis. Selain itu film ini juga memiliki unsur pembelajaran bahwa sebuah tindakan bahkan sebuah perkataan dapat menimbulkan sebuah perilaku agresi bagi orang lain. Tokoh Kaburagi Kazeo dipilih sebagai fokus penelitian karena merupakan tokoh yang banyak memegang jalannya cerita. Analisis ini merujuk pada beberapa determinan yang membuat tokoh Kazeo berperilaku agresi. Penulis melakukan analisis determinan sosial dan determinan pribadi dari agresi tokoh Kazeo. Selain kedua determinan tersebut, penulis juga meneliti determinan situasional dari agresi yang dialami tokoh Kazeo.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan pada sub bab sebelumnya, maka fokus penelitian yang dikemukakan pada penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah watak tokoh sentral dalam film *Crows Explode*?
2. Bagaimanakah watak tokoh bawahan yang menjadi faktor penentu munculnya perilaku agresi pada tokoh Kazeo dalam film *Crows Explode*?
3. Bagaimanakah determinan dari agresi yang dialami tokoh Kazeo

dalam film *Crows Explode?*”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui watak tokoh Kazeo dan watak dari tokoh yang menjadi faktor penentu munculnya agresi pada Kazeo serta determinan dari agresi dalam diri seorang tokoh utama yaitu Kaburagi Kazeo dalam film *Crows Explode*, baik jika dilihat dari segi sosial maupun pribadi.

Adapun dalam tujuan penelitian berikutnya untuk mengetahui determinan situasional dari agresi pada tokoh utama Kaburagi Kazeo dalam film *Crows Explode*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya, sedangkan manfaat praktis penelitian ini yaitu untuk mengetahui determinan agresi tokoh Kazeo dalam film *Crows Explode*. Manfaat praktis lainnya adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk perilaku agresi yang ada pada manusia yang terdapat dalam kehidupan masyarakat, sehingga masyarakat dapat peka terhadap rangsangan-rangsangan yang ada di sekitarnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Psikologi Sastra

Pada hakikatnya, sastra berbeda dengan psikologi (Siswantoro 2005:29).

Sebagian orang mengklasifikasikan karya sastra seperti novel, cerpen, maupun film, ke dalam dimensi seni sedangkan psikologi banyak diartikan sebagai keilmuan yang merujuk pada perilaku manusia dan proses mentalnya. Namun meskipun sastra dan psikologi mempunyai perbedaan, keduanya memiliki titik temu yang sama. Kedua keilmuan ini sama-sama berangkat dari manusia dan kehidupan sebagai sumber kajian.

Wellek dan Weren (Ratna 2011:15) menambahkan bahwa hubungan antarsosial yang merupakan warna dalam kehidupan kontemporer secara keseluruhan dianggap sebagai asal-usul dari gangguan psikologis. Perkelahian antar kelompok, persaingan tidak sehat dalam usaha, saling mencurigai, frustrasi serta amarah hanyalah sebagian kecil dari bentuk-bentuk gangguan psikologi.

Pendekatan psikologis dikembangkan dalam rangka menolak anggapan bahwa proses kreatif dipengaruhi oleh gejala-gejala penyimpangan kejiwaan.

Endraswara (2008:97) menjabarkan bahwa psikologi sastra merupakan kajian yang memandang bahwa sebuah karya sastra sebagai aktivitas kejiwaan.

Hal tersebut dapat diartikan bahwa karya sastra baik berupa novel fiksi maupun film tidak lepas dari kehidupan yang menggambarkan berbagai kehidupan manusia. Dengan kata lain, masalah-masalah kemasyarakatan serta kejiwaan,

khususnya psikologi sosial adalah dasar pemahaman dalam rangka mengembangkan pendekatan baru, disiplin baru, yang mampu mengungkap dimensi-dimensi masa lampau.

Akan tetapi, Ratna (2011:16) memberikan batasan bahwa psikologi sastra tidak serta merta untuk memecahkan masalah psikologis, namun secara definitif tujuan psikologi sastra ialah memahami aspek-aspek yang terkandung dalam suatu karya. Selanjutnya, Ratna (2011:17) menambahkan bahwa pada dasarnya unsur penokohan merupakan hal yang paling banyak ditampilkan dalam teori psikologi sastra. Unsur penokohan banyak ditampilkan dalam sebuah analisis psikologi sastra karena unsur penokohan merupakan bentuk kreasi dari suatu proses kejiwaan dan pemikiran pengarang. Selain itu, watak para tokoh walaupun imajinatif, juga menampilkan berbagai problem psikologis.

Minderop (2011:59) menjabarkan bahwa terdapat tiga cara dalam memahami teori psikologi sastra yaitu;

- (1) Memahami teori-teori psikologi kemudian melakukan analisis terhadap suatu objek.
- (2) Menentukan sebuah karya sebagai objek penelitian kemudian menentukan teori-teori psikologi yang dianggap relevan.
- (3) Secara simultan menemukan teori dan objek penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan cara pertama untuk menganalisis objek yang akan diteliti. Penulis menggunakan objek film serta menjadikan film *Crows Explode* sebagai sumber data. Kemudian, objek dianalisis menggunakan salah satu cabang teori psikologi yaitu psikologi sosial.

2.2 Psikologi Sosial

Sherif (Mahmudah, 2011:5) mendefinisikan psikologi sosial sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari pengalaman dan tingkah laku individu manusia dalam hubungannya dengan situasi-situasi perangsang sosial. Perilaku berprasangka, marah ataupun antusias terhadap orang lain merupakan bagian alamiah yang terdapat pada manusia. Setiap individu memiliki pengalaman tersendiri dalam perilaku tersebut. Apabila ilmu psikologi lebih banyak mempelajari tentang keadaan jiwa manusia, maka psikologi sosial lebih mendalam mempelajari jiwa manusia yang berkaitan dengan kehidupan sosial manusia itu sendiri.

Interaksi sosial, norma sosial, maupun sikap sosial secara umum dikaitkan dengan keilmuan sosiologi. Namun, jika dihubungkan dengan pengaruh sosial terhadap individu seperti halnya proses belajar, persepsi, atribusi, ataupun agresi, dapat disimpulkan bahwa kajian-kajian tersebut masuk dalam kajian psikologi sosial. Pernyataan tersebut selaras dengan penjabaran Gerungan (Mahmudah, 2005:8) yang mengemukakan bahwa pertemuan antara psikologi dengan sosiologi merupakan daerah dari psikologi sosial. Begitu juga kaitannya dengan psikologi dengan keilmuan sastra dan ilmu-ilmu lainnya. Dapat disimpulkan bahwa psikologi sosial merupakan studi ilmiah yang mempelajari tentang bagaimana orang berfikir, memengaruhi, dan berhubungan dengan orang lain.

Perilaku individu dalam masyarakat tidak lepas dari sifat saling mempengaruhi satu sama lain. Perasaan senang maupun marah pada individu dapat timbul dalam proses bermasyarakat. Rasa senang dapat timbul ketika

individu mendapatkan respon positif dari individu di sekitarnya. Sebaliknya, rasa marah timbul dapat muncul ketika unsur negatif diperoleh individu tersebut. Perasaan marah yang diungkapkan dengan tujuan untuk menyerang atau melukai orang lain sering kali dikaitkan dengan perilaku agresi. Dalam hal ini Taylor (2009:3) menjelaskan bahwa perilaku agresi merupakan bagian dari kehidupan sosial, psikologi dan ragam tingkah laku manusia. Pernyataan tersebut dapat dijadikan rujukan bahwa rangsangan negatif dari individu lain dapat dikaitkan dengan keadaan sosial yang mempengaruhi setiap individu untuk berbuat agresi. Sedangkan perilaku agresi yang muncul dari stimulus tersebut berkaitan erat dengan keadaan psikologis individu itu sendiri. Perilaku tersebut banyak tercermin dalam adegan yang ada pada film *Crows Explode*. Seperti halnya perilaku tokoh utama yang sering muncul karena pengaruh dari tokoh lain.

2.3 Perilaku Agresi

Kamus besar bahasa Indonesia menyatakan bahwa agresi adalah perasaan marah atau tindakan kasar akibat kekecewaan atau kegagalan dalam mencapai pemuasan atau tujuan yang dapat diarahkan pada orang lain atau benda. Selain itu, agresi juga bersifat menyerang fisik atau menyerang psikis orang lain (KBBI 2011:17).

Baron (Mahmudah 2011:61) menjelaskan bahwa perilaku yang disengaja terhadap makhluk hidup lain dengan tujuan untuk melukai atau membinasakan dan orang yang diserang berusaha untuk menghindari. Dalam pengertian tersebut terdapat empat masalah yang penting, yaitu:

- (1) Agresi itu perilaku. Dengan demikian, segala aspek perilaku di dalam agresi, misalnya: emosi.
- (2) Ada unsur kesengajaan. Peristiwa tabrakan pada umumnya tidak dikatakan sebagai peristiwa agresi terlebih-lebih apabila si pengendara sudah berusaha menghindar.
- (3) Sasarannya adalah makhluk hidup, misalnya manusia.
- (4) Ada usaha menghindar dari si korban.

Sering kali agresi manusia muncul dalam bentuk yang mematikan dan menyebabkan cedera atau kematian manusia dalam jumlah yang banyak.

Pandangan yang berhubungan diungkapkan oleh Lorenz (Baron, 2005:137) yang menyatakan bahwa agresi muncul dari insting berkelahi yang ada pada setiap manusia dan spesies lainnya. Asumsi ini mulai berkembang selama terjadinya evolusi karena hal tersebut menolong untuk memastikan bahwa hanya individu yang terkuatlah yang akan menurunkan gen mereka pada generasi selanjutnya.

Teori dorongan yang dikemukakan oleh Freud (Baron, 2005:137) menyatakan bahwa agresi muncul dari berbagai kondisi eksternal yang membangkitkan motif untuk menyakiti atau melukai orang lain. Agresi didesak dari dalam oleh dorongan untuk menyakiti atau melukai orang lain. Dorongan-dorongan ini dapat muncul dari berbagai kejadian eksternal seperti frustrasi maupun provokasi.

Perasaan marah terkait erat dengan ketegangan dan kegelisahan yang dapat menjurus pada pengrusakan dan penyerangan (Minderop 2011:38). Setiap individu dapat menginterpretasikan perasaan marahnya menjadi perilaku agresi.

agresi tersebut dapat berupa agresi langsung dan pengalihan. Agresi langsung dapat diartikan sebagai agresi yang diungkapkan langsung kepada individu lain, sedangkan agresi yang dialihkan diartikan sebagai pengungkapan rasa frustrasi yang dialami oleh individu.

Berbeda dengan pandangan Freud mengenai agresi yang diasumsikan pada faktor tunggal, Anderson (Baron, 2005:139) lebih memperhatikan banyak variabel input untuk menentukan suatu keadaan agresi pada individu. Menurut teori yang dibawa oleh Anderson yaitu model umum afektif agresi (*general affective aggression model*) atau yang biasa disebut teori GAAM, agresi banyak dipicu oleh banyak variabel input. Beberapa temuan penelitian mengindikasikan bahwa beberapa faktor dapat memainkan suatu peran dalam agresi manusia. Variabel sosial, pribadi, dan situasional mempunyai kontribusi dalam munculnya agresi pada individu.

Perilaku agresi dapat diklasifikasikan dalam dua bentuk yaitu secara fisik dan secara verbal (Dayaksini & Hudaniah, 2009 : 188) antar lain:

- (1) Agresi verbal yaitu agresi yang dilakukan dengan cara menyerang secara verbal seperti mengejek, membentak, menghina, dan lain-lainnya.
- (2) Agresi fisik yaitu agresi yang dilakukan dengan menggunakan kemampuan fisik seperti menendang, menggigit, mencubit, melempar dan lain-lainnya.

Selain itu perilaku agresi juga bisa berupa verbal dan fisik, aktif dan pasif, langsung dan tidak langsung (Dayaksini & Hudaniah, 2009 : 189). Perbedaan antara verbal dan fisik adalah antara menyakiti secara fisik dan menyerang dengan

kata-kata; aktif atau pasif membedakan antara tindakan yang terlihat dengan kegagalan dalam bertindak; perilaku agresi langsung berarti melakukan kontak langsung dengan korban yang diserang, sedangkan perilaku agresi tidak langsung dilakukan tanpa adanya kontak langsung dengan korban. Bentuk agresi seperti agresi fisik maupun verbal ini banyak terdapat dalam film besutan Toshiaki Toyoda yang mengangkat tema tentang perkuliahian. Hal ini pula yang menyebabkan munculnya beberapa perilaku agresi pada tokoh Kazeo.

2.3.1 Determinan Sosial dari Agresi

Determinan sosial dari agresi merupakan faktor yang menentukan perilaku agresi pada individu jika ditelaah dari segi kehidupan sosial yang mempengaruhi individu tersebut. Teori modern atas agresi yang dikemukakan oleh Anderson memiliki beberapa variabel input yang menjadi penyebab dari munculnya sebuah agresi pada individu. Salah satu variabel input tersebut merupakan faktor sosial. Determinan sosial ditengarai mempunyai kontribusi yang cukup besar terhadap agresi pada individu. Variabel ini juga menolak pandangan Freud dan Lorenz yang menyatakan bahwa agresi yang muncul pada individu disebabkan oleh faktor tunggal yaitu frustrasi (Baron 2005:138).

Variabel input yang termasuk dalam klasifikasi determinan sosial dari agresi ini meliputi provokasi, frustrasi, penyerangan, Agresi yang dipindahkan dan keterangsangan yang meningkat. Determinan sosial dari agresi ini banyak terjadi di sekitar kehidupan setiap individu. Munculnya perilaku agresi yang dilandasi oleh determinan sosial ini menjadi bukti bahwa variabel penyebab agresi

bukan dari faktor frustrasi saja. Film karya Toshiaki Toyoda ini banyak menggambarkan karakter Kazeo yang mendapatkan beberapa masalah dari orang-orang yang ada disekitarnya.

2.3.1.1 Provokasi

Interaksi sosial akan menjadi hal yang bermanfaat jika dilakukan dengan secara benar dan saling menguntungkan. Perilaku sosial antara individu satu dengan individu yang lain akan berubah menjadi ancaman bahkan kemarahan jika salah satu dari individu tersebut melenceng dari jalur normal dalam kaitannya bersosialisasi. Sepertihalnya perilaku memprovokasi satu sama lain. Perilaku itulah yang dapat menimbulkan amarah. Hal ini disampaikan oleh Baron (2005:145) bahwa perilaku atau tindakan oleh orang lain yang cenderung memicu agresi pada diri si penerima, seringkali karena tindakan tersebut dipresepsikan berasal dari maksud yang jahat.

Pernyataan tersebut meyakinkan bahwa agresi adalah hasil dari provokasi baik fisik maupun verbal dari orang lain. Ketika individu menerima suatu bentuk agresi dari orang lain, misalkan kritik yang tidak adil, ungkapan sarkastis, atau kekerasan individu tersebut dapat dipastikan tidak akan mengalah. Terlebih lagi, setiap individu akan cenderung untuk membalas bahkan memberikan bentuk agresi yang lebih banyak lagi ketika individu tersebut merasa individu lain bermaksud untuk menyakitinya.

Perilaku tersebut banyak digambarkan dalam film *Crows Explode*. Tindakan provokasi baik dengan bentuk fisik maupun verbal banyak terjadi dalam film

tersebut. Perilaku agresi atas reaksi yang ditimbulkan oleh adanya provokasi banyak dilakukan oleh tokoh utama dalam film ini. Tokoh utama banyak mempresepsikan bahwa salah satu tindakan dianggap sebagai hal yang tidak menyenangkan

2.3.1.2 Frustrasi

Geen (Taylor 2009:498) menjabarkan bahwa frustrasi berasal dari terhambatnya atau dicegahnya upaya maupun tujuan. Hipotesis mengenai frustrasi-agresi menyatakan bahwa frustrasi merupakan penyebab yang sangat kuat dari agresi (Baron 2012:143). Kaitan dengan hal ini adalah frustrasi dapat berfungsi sebagai determinan kuat dari agresi dalam kondisi tertentu. Kondisi yang dimaksudkan adalah kondisi dimana suatu hal dipandang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh individu. Dalam bentuk aslinya hipotesis ini memunculkan dua pernyataan penting.

- (1) frustrasi selalu memunculkan bentuk tertentu dari agresi
- (2) agresi selalu muncul dari frustrasi.

Menurut pandangan hipotesis ini frustrasi merupakan suatu pengalaman yang tidak menyenangkan. Namun pada kenyataannya pernyataan tersebut belum pasti benar. Kedua bagian dari hipotesis tersebut selalu menekankan pada frustrasi sebagai determinan dari agresi. Leonard Berkowitz (Myers 2012:77) menekankan hubungan antara frustrasi-agresi, sehingga Berkowitz merevisinya. Dalam revisinya dijelaskan bahwa frustrasi menciptakan kemarahan, emosi yang potensial menimbulkan agresi. Kemarahan meningkat ketika seorang individu

yang membuat individu lain frustrasi dapat memilih tindakan lain yang berkebalikan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dollar dkk (Baron 2005:143) yang menunjukkan bahwa ketika individu merasa frustrasi, individu tidak selalu merespon dengan melakukan agresi. Sebaliknya, individu tersebut memberikan reaksi yang beragam. Reaksi tersebut dapat berupa kesedihan, keputusan maupun depresi. Dalam hal ini penulis akan menganalisis mengenai munculnya perilaku agresi yang ditimbulkan oleh faktor frustrasi

2.3.1.3 Penyerangan

Setiap individu baik yang berkepribadian temperamental maupun individu yang berhati baik tentu akan memberikan respon terhadap penyerangan yang dialaminya. Respon balas dendam tentu akan muncul pada individu tersebut apabila serangan yang diterima dianggap sudah melebihi batas pada setiap individu yang menerimanya. Diserang dan dihina oleh orang lain sangat mendorong terjadinya agresi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Toshihiro Kambara (Myers 2012:86) memperkuat pendapat bahwa penyerangan yang disengaja melahirkan balasan.

Salah satu sumber paling umum dari kemarahan ataupun agresi adalah agresi atau intrusi dari orang lain. Perilaku tidak menyenangkan seperti serangan akan berdampak pada pikiran dan kenangan bermusuhan, selain itu rasa marah serta keterbangkitan fisik juga akan muncul. Ketika unsur-unsur tersebut bermunculan maka keluarlah sifat agresi yang ada pada individu. Hal tersebut

yang menjadikan film *Crows Explode* digunakan oleh penulis sebagai sumber data karena mengandung banyak unsur penyerangan.

2.3.1.4 Agresi yang Dipindahkan: Dampak dari Provokasi

Istilah agresi yang dipindahkan merupakan wujud dari perilaku agresi terhadap orang lain yang bukan sumber dari sebuah provokasi (Baron 2005:145).

Perilaku agresi ini timbul ketika individu merasa tidak mampu meluapkan amarah atau perilaku agresinya terhadap sumber yang melakukan provokasi terhadapnya.

Adanya agresi yang seperti ini menunjukkan bahwa pengaruh dari sebuah provokasi terhadap individu mempunyai kadar tertentu dan tidak selalu sama.

Kadar agresi yang timbul pun tergantung pada kejadian lain yang terjadi pada waktu sebelumnya. Pernyataan tersebut dapat dianalogikan seperti halnya seseorang yang mengalami hari menyenangkan ketika mendapatkan stimulus provokasi yang ringan dapat diasumsikan hanya akan berbuat agresi yang ringan atau bahkan tidak berbuat agresi sama sekali. Akan tetapi apabila seseorang mengalami hari yang buruk kemudian mendapatkan gangguan atau bahkan provokasi, kemungkinan besar seseorang tersebut akan meledakkan emosinya dan melakukan agresi yang kuat, bahkan lebih kuat daripada yang layak diterima oleh provokasi ringan.

Dengan tidak adanya provokasi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa peristiwa pemicu ringan tidak menimbulkan agresi yang tinggi. Namun, setelah adanya provokasi, peristiwa pemicu ringan dapat menimbulkan agresi dengan kadar yang tinggi. Ketika individu mendapatkan provokasi yang tinggi namun

tidak mempunyai peluang atau kesempatan untuk membalas perlakuan yang sama, perilaku agresi yang timbul pada individu tersebut dimungkinkan akan lebih besar ketika diluapkan kepada orang lain meskipun tidak mendapatkan stimulus negatif.

Hal tersebut selaras dengan pernyataan Taylor (2009: 514) yang menyatakan bahwa *displaced aggression* atau agresi yang dipindahkan merupakan ekspresi agresi terhadap agresi pengganti. Teori tersebut akan digunakan oleh penulis untuk menganalisis perilaku agresi tokoh Kazeo ketika mendapatkan provokasi.

2.3.1.5 Keterangsangan yang Meningkat: Emosi, Kognisi, dan Agresi

Dengan berbagai kondisi, keterangsangan yang meningkat, apapun sumbernya dapat meningkatkan agresi sebagai respon terhadap provokasi, frustrasi, dan faktor-faktor lain (Baron 2005:148). Lebih lanjut Baron menjelaskan bahwa keterangsangan yang berasal dari sumber yang bervariasi seperti permainan kompetitif, olahraga keras bahkan mendengarkan beberapa tipe musik tertentu ditengarai dapat meningkatkan agresi.

Teori transfer eksitasi yang dikemukakan Zillmann, 1983, 1988 (Baron, 2005:148) menyatakan bahwa keterangsangan fisiologis cenderung untuk hilang secara perlahan seiring dengan berjalannya waktu, sebagian dari keterangsangan tersebut kemungkinan masih tetap ada, sejalan dengan bergerakaknya individu dari situasi satu ke situasi yang lain. Teori ini dapat dianalogikan seperti halnya individu yang sedang berkendara menuju kampus untuk bertemu dosen. Dalam perjalanan, pengemudi lain memotong jalannya dan hampir mengalami kecelakaan. Setelah sampai di kampus, individu tersebut mendapati wanita yang

tidak dapat memarkirkan kendaraannya sehingga individu tersebut merasa jengkel dan harus menggeser beberapa kendaraan untuk memberikan ruang parkir kepada wanita tersebut.

Analogi tersebut menunjukkan bahwa kejadian di jalan yang dialami oleh individu itu mungkin memainkan suatu peran dalam menyebabkan timbulnya kemarahan yang tiba-tiba. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Baron yang sudah dijelaskan di atas. Peristiwa yang sama juga banyak terjadi pada sumber data yang digunakan oleh penulis.

2.3.2 Determinan Pribadi dari Agresi

Determinan pribadi dari agresi merupakan sebuah faktor yang menentukan perilaku agresi jika dilihat dari segi pribadi seseorang. Selain determinan sosial, penyebab terjadinya sebuah perilaku agresi juga muncul dari dalam diri manusia itu sendiri. Setelah melakukan sebuah observasi informal, Baron (2005:152) menjelaskan bahwa pemicu terjadinya agresi dapat timbul dari kepribadian setiap individu. Dalam hal ini, Baron menambahkan bahwa ada beberapa individu yang terlihat jarang kehilangan kendali atau jarang terlibat dalam tindakan agresif, sementara ada individu lain yang tampaknya selalu kehilangan kendali dan berpotensi memiliki konsekuensi yang cukup serius. Variabel input dari determinan pribadi dari agresi antara lain pola perilaku *A* dan bias *atribusional hostile*. Dalam hal ini penulis menggunakan teori determinan pribadi dari agresi untuk mengetahui faktor munculnya perilaku agresi dari tokoh Kazeo.

2.3.2.1 Pola Perilaku Tipe A

Huruf A dipakai dalam tipe kepribadian karena A dapat diartikan Agresi. Baron (2009:151) menjelaskan bahwa pola perilaku A memiliki karakter sebagai berikut:

- (1) Kompetitif
- (2) Terburu-buru
- (3) Mudah tersinggung.

Pola perilaku A atau disebut sebagai (*Type A Behavior Pattern*) cenderung lebih agresif dalam banyak situasi. Tipe A melakukan agresi pada orang lain hanya karena hal tersebut merupakan alat yang bermanfaat untuk mencapai tujuan. Perilaku kompetitif pada perilaku A juga sangat berpengaruh dalam tujuannya untuk mendapatkan sesuatu.

Lebih lanjut Baron menjelaskan bahwa tipe A mempunyai insting kemarahan yang besar ketika mendapatkan tekanan ataupun serangan dari orang lain. Tidak jarang pola perilaku A ini banyak terlibat dalam kekerasan, baik kekerasan rumah tangga atau kekerasan yang dialaminya ketika di luar rumah. Teori ini digunakan penulis untuk menganalisis unsur penyebab munculnya agresi pada Kazeo.

2.3.2.2 Bias Atribusi Hostile

Fakta bahwa atribusi memainkan peran penting dalam reaksi terhadap perilaku individu lain terutama terhadap provokasi nyata adalah titik mula bagi karakteristik pribadi penting lain yang mempengaruhi agresi. Dodge (Baron

2005:152) menjabarkan bahwa bias *atribusional hostile* mengacu pada tendensi untuk mempersepsikan maksud atau motif hostile dalam tindakan orang lain ketika tindakan ini dirasa ambigu. Hostile merupakan bentuk agresi yang tujuan utamanya adalah untuk melakukan kekerasan pada korban (Baron 2005:151). Dengan kata lain individu yang memiliki bias atribusional yang tinggi lebih cenderung mengartikan sesuatu tindakan individu lain yang menuju pada dirinya dianggap sebagai hal yang mengancam bagi dirinya. Bahkan individu seperti itu jarang mempresepsikan tindakan individu lain sebagai ketidaksengajaan. Selain itu Dogde juga menjelaskan bahwa bias *atribusional hostile* merupakan salah satu faktor pribadi atau perbedaan individual yang penting dalam terjadinya agresi. Faktor ini pula yang digunakan penulis untuk menganalisis unsur penyebab munculnya agresi pada Kazeo.

2.3.3 Determinan Situasional dari Agresi

Determinan terakhir dari teori yang dikemukakan oleh Anderson adalah determinan situasional. Determinan Situasional dari agresi merupakan faktor yang menentukan perilaku agresi pada individu jika dilihat dari unsur situasi di sekitar individu tersebut berada (Baron 2005:152). Selain dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial dan karakteristik pribadi, agresi juga dipengaruhi oleh faktor yang terkait dengan situasi atau konteks di mana agresi itu terjadi. Konsumsi alkohol dan suhu udara merupakan bagian dari determinan situasional dari sebuah agresi.

Alkohol berpengaruh pada tingkat kesadaran individu untuk melakukan sebuah agresinya, sedangkan suhu udara memiliki peran penting dalam situasi munculnya

sebuah agresi. Dalam hal ini, determinan situasional dari agresi digunakan penulis untuk mengetahui faktor penentu dari munculnya agresi tokoh Kazeo

2.3.3.1 Konsumsi Alkohol

Bushman 1993 (Myers 2012:173) menyatakan bahwa data eksperimen laboratorium dan data kepolisian menunjukkan bahwa alkohol merupakan penyumbang perilaku agresi yang terdapat dalam individu yang mengkonsumsinya. Data eksperimen ini menyatakan bahwa individu akan mengalami tekanan yang lebih kuat serta merasa lebih marah dari pada orang yang tidak mengonsumsi alkohol. Pengaruh testosteron yang dihasilkan dari alkohol yang terdapat dalam individu terutama laki-laki dapat menyebabkan perilaku agresi pada individu tersebut. Sedangkan pengaruh yang dialami oleh wanita adalah kurangnya kesadaran ketika wanita tersebut berperilaku agresi.

Selanjutnya James Dabbs (Myers 2012:74) menambahkan bahwa testosteron pada laki-laki tidak secara otomatis membuat mereka agresif, akan tetapi perilaku agresi pada laki-laki akan meningkat ketika laki-laki tersebut mendapat provokasi. Tokoh Kazeo merupakan tokoh laki-laki yang kemungkinan besar agresinya muncul setelah mengonsumsi alkohol

2.3.3.2 Suhu Udara

Iklim yang berlangsung temporer memiliki pengaruh pada perilaku. Bau yang menyengat, asap rokok, dan polusi udara memiliki hubungan erat dengan perilaku agresi (Myers 2012:85). Ketika suhu udara semakin panas, pada

umumnya seseorang akan mengalami kenaikan suhu dalam tubuh dan juga akan mengalami kenaikan emosi. Suhu panas ini juga mampu meningkatkan pikiran serta perasaan bermusuhan.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Baron (2005:155) menghasilkan sebuah pernyataan yang berupa kemungkinan bahwa suhu panas dapat menimbulkan agresi hanya pada titik tertentu. Di atas titik panas tertentu, setiap individu tidak lagi melayangkan perilaku amarahnya. Dalam titik yang terlalu panas, seseorang dianggap merasa tidak nyaman dan tidak mempunyai energi untuk terlibat dalam suatu tindak agresi.

2.4 Tokoh dan Penokohan

Pada dasarnya istilah tokoh merujuk pada orangnya dan pelaku cerita (Nurgiyantoro 2005:165). Dalam hal ini watak, perwatakan serta karakter mengarah pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh penikmat cerita. Tokoh dan penokoh digunakan dalam rangka untuk mengidentifikasi perwatakan yang terdapat dalam tokoh cerita. Tokoh dalam karya sastra yang terdapat dalam sebuah cerita merupakan hasil dari imajinasi pengarang yang ditampilkan untuk menghasilkan sebuah kehidupan dalam cerita.

Abrams (Nurgiyantoro, 2005:165) menjelaskan bahwa karakter atau tokoh cerita merupakan orang-orang yang ditampilkan dalam suatu cerita atau film.

Tokoh yang ditafsirkan oleh penikmat cerita memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu yang diekspresikan dalam ucapan serta apa yang dilakukan dalam sebuah tindakan. Selanjutnya, Nurgiyantoro mengklasifikasikan

fungsi tokoh dalam cerita menjadi dua bagian yaitu tokoh sentral dan tokoh bawahan.

(1) Tokoh Sentral

Tokoh sentral merupakan tokoh yang mengalami banyak peristiwa dalam cerita. Tokoh sentral yang membawakan watak positif masuk dalam dimensi sentral protagonis, sedangkan perwatakan negatif digolongkan dalam tokoh sentral antagonis.

(2) Tokoh Bawahan

Tokoh bawahan merupakan tokoh pendukung dari tokoh sentral. Tokoh bawahan yang banyak berhubungan dengan tokoh sentral dianggap sebagai tokoh andalan sedangkan tokoh yang jarang berhubungan langsung dengan tokoh sentral disebut tokoh tambahan. Adapun tokoh yang hanya menjadi bagian atau latar cerita dikategorikan dalam tokoh latar.

Berdasarkan cara menampilkan perwatakannya, tokoh dalam cerita dapat dibedakan menjadi dua, yaitu

(1) Tokoh datar/sederhana/pipih

Yaitu tokoh yang diungkapkan dari satu segi watak saja. Tokoh ini bersifat statis, wataknya terkadang sedikit, mudah berubah, namun terkadang juga tidak berubah sama sekali.

(2) Tokoh bulat/komplek/bundar

Yaitu tokoh yang dinamis dan banyak mengalami perubahan watak.

Nurgiyantoro (2005:165) juga menjelaskan bahwa penokohan dan karakteristik dapat diartikan sebagai hal yang sama. Dengan kata lain karakter dan perwatakan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak tertentu dalam sebuah cerita. Tokoh dan penokohan digunakan oleh penulis untuk mengetahui watak serta pola pikir tokoh dalam film.

2.5 Teori Film

Penulis menggunakan unsur sinematik dengan menggunakan *mise-en-scène* dalam melakukan penelitian. *Mise-en-scène* menurut Pratista (2008:61), adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Dalam sebuah film, unsur *mise-en-scène* tidak dapat berdiri sendiri melainkan berkaitan erat dengan unsur sinematik lainnya, yaitu sinematografi, editing, dan suara. Terdapat beberapa aspek utama dalam *mise-en-scène* antara lain;

1. Setting : merupakan elemen visual penting dalam film, karena mencakup penggambaran waktu dan tempat. Setting memiliki kemampuan dalam mendukung arti dalam cerita. Setting juga memberikan gambaran yang lebih spesifik aksi-aksi dalam sebuah film.
2. Kostum : kostum, pakaian, atau aksesoris juga bagian penting dalam elemen visual dalam film. Kostum dapat menambah penyajian dalam narasi atau cerita secara instan dengan memberi kesan kondisi sosial seorang karakter.

3. Akting : akting menunjukkan ekspresi dan postur seorang aktor, termasuk aksi dan bahasa tubuh aktor tersebut. Dua dari faktor yang paling penting mengenai studi film adalah kelayakan dari ekspresi aktor dan pengaturan seorang direktur dalam akting seorang aktor.

4. Lightning : lightning lebih dari sebuah pencahayaan yang membuat penonton bisa melihat sebuah aksi. Lightning juga merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan arti khusus dari karakter atau narasi kepada penonton. Pengaturan lightning yang baik dapat memberikan efek yang kuat pada penonton dalam sebuah setting atau aksi aktor sebuah film.

Penelitian ini menggunakan dua elemen dalam teori *mise-en-scène* yaitu setting dan akting. Dua elemen tersebut sudah mencukupi untuk digunakan dalam proses analisis film *Crows Explode*. Seperti contoh akting, merujuk pada pengertiannya penulis dapat menemukan gambaran perilaku serta gerak-gerik dalam film. Penulis tidak menggunakan lightning dan kostum karena tidak diperlukan dengan apa yang dibutuhkan dalam proses analisis.

2.6 Penelitian Terdahulu

sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan penelitian terdahulu yang pernah penulis baca antara lain:

A. Penelitian yang dilakukan oleh Galih Budiarto pada tahun 2012, dengan judul “Representasi Perilaku Agresi kelompok pelajar dalam film *Crow Zero*”. Perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti terletak pada

korpus, penulis menggunakan film *Crows Explode* sedangkan Budiarto menggunakan film *Crow Zero*. Letak kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis ada pada teori yang digunakan, yaitu teori perilaku agresi dalam psikologi sosial, namun bahasan yang dikaji dalam agresinya terdapat perbedaan. Budiarto menggunakan perilaku agresi yang dilakukan oleh kelompok, sedangkan yang penulis teliti dilakukan oleh individu.

Hasil dari skripsi Budiarto bahwa di dalam *Crow Zero* terdapat perilaku agresi verbal dan fisik antara lain; amarah, provokasi, dan penyerangan.

Sedangkan faktor-faktor yang menyebabkan perilaku agresi fisik adalah proses pendisiplinan yang keliru, *in group* dan *out group* serta kepemilikan teritori.

- B. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Yusuf pada tahun 2015, dengan judul “Perilaku Agresi Tokoh Tokiko Umezewa dalam novel *Senseijyutsu Satsujin Jiken*” Karya Shoji Shimada. Perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti terletak pada korpus, penulis menggunakan film *Crows Explode* sedangkan Yusuf menggunakan novel *Senseijyutsu Satsujin Jiken*. Letak kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis ada pada teori yang digunakan, yaitu teori perilaku agresi dalam psikologi sosial, namun bahasan yang dikaji dalam agresinya terdapat perbedaan. Yusuf menggunakan teori agresi instrumental dan bentuk dari agresi sedangkan penulis menggunakan teori determinan sosial, pribadi dan situasional dari agresi. Letak kesamaan yang lain juga terdapat pada penelitian yang dilakukan pada individu

Hasil dari skripsi Yusuf dalam novel *Senseijyutsu Satsujin Jiken* terdapat agresi instrumental yang berupa agresi fisik dan verbal. Sedangkan penyebab dari perilaku agresi adalah kesenjangan generasi.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis bersifat deskriptif analisis. Yaitu dengan cara mendeskripsikan unsur-unsur yang terdapat dalam karya kemudian melakukan analisis. Penulis menggunakan metode tersebut bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan cara mendeskripsikan fakta yang terdapat dalam karya sastra yaitu film. Ratna (2011:53) menyebutkan bahwa metode deskriptif analisis merupakan salah satu metode penelitian sastra dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis.

Fakta yang dimaksud dalam pengertian tersebut yaitu kata kunci yang sering muncul berkenaan dengan teori yang digunakan. Dalam hal ini penulis akan mendeskripsikan tentang provokasi, penyerangan, dan perilaku yang berhubungan dengan teori agresi yang penulis gunakan untuk analisis film . berkaitan dengan metode tersebut.

3.2 Sumber Data

Arikunto (2012:172) menjelaskan bahwa sumber data penelitian merupakan sumber dari subjek darimana data bisa didapatkan. Sumber data yang dipakai dalam penelitian ini adalah film *Crows Explode* yang dirilis pada tahun 2014. Film ini berdurasi 129 menit. Penulis memilih film *Crows Explode* ini

sebagai sumber data penelitian karena terdapat unsur penyerangan serta perkelahian pada film tersebut.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Siswanto (2012:65) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu observasi langsung, tidak langsung dan partisipasi. Peneliti melakukan observasi secara langsung pada sumber data primer yaitu film *Crows Explode*. Untuk mempermudah dalam proses pengumpulan data, penulis melakukan teknik pengkodean pada film ini, seperti (CE/00:02:43), dengan rincian CE menunjukkan judul film yaitu *Crows Explode*, dan 00:02:13 menunjukkan waktu percakapan drama yaitu menit kedua detik ketigabelas.

3.4 Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan adalah sebagai berikut :

1. Mengamati dialog yang mengandung unsur agresi.
2. Mencatat dialog yang mengandung unsur agresi.
3. Melakukan validasi terhadap teman sejawat.
4. Mengklasifikasikan perilaku agresi tokoh utama.
5. Memilih perilaku agresi yang telah diklasifikasikan sebelumnya.
6. Melakukan analisis perilaku agresi yang ada dengan menggunakan teori yang penulis gunakan.
7. Menarik kesimpulan.

3.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan diterapkan untuk menyajikan gambaran singkat mengenai permasalahan yang akan dibahas oleh penulis. Penulisan skripsi ini tersusun sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pendahuluan yang berisi latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian serta manfaat penelitian.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan mengenai teori yang penulis gunakan yaitu psikologi sastra, psikologi sosial, perilaku agresi, bentuk agresi, determinan sosial dari agresi, determinan pribadi dari agresi serta determinan situasional. Selanjutnya menjelaskan tokoh dan penokohan serta penelitian terdahulu yang digunakan penulis sebagai referensi.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai metode penelitian yang penulis gunakan yaitu jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data dan sistematika penulisan.

BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi sinopsis film, temuan, watak tokoh sentral, watak tokoh bawahan, pembahasan yang berisi analisis determinan dari agresi tokoh Kazeo berupa provokasi, penyerangan, agresi yang dipindahkan, keterangsangan yang meningkat. Selanjutnya

membahas analisis determinan pribadi dari agresi tokoh Kazeo berupa pola perilaku A, dan terakhir membahas analisis determinan situasional dari agresi tokoh Kazeo berupa alkohol dan suhu udara.

BAB V : PENUTUP

Merupakan bagian kesimpulan dari penelitian dan saran bagi peneliti selanjutnya.



BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Sinopsis

Crows Explode merupakan film yang bertemakan kekerasan dan perkelahian karya sutradara Toshiaki Toyoda. Film ini adalah lanjutan seri dari film *Crow Zero*. Dalam menggambarkan cerita, sutradara Toshiaki Toyoda menggunakan alur ganda dengan menciptakan tiga kehidupan yang berbeda dan menyatukannya di akhir cerita. Kisah dalam film ini berawal dari tokoh Kazeo sebagai anak pindahan yang menghajar salah satu siswa Suzuran akibat kekerasan yang diterimanya. Dalam situasi ini muncul tokoh Kagami sebagai anak baru yang berperilaku sombong serta berkeinginan menjadi pemimpin dan menguasai SMA Suzuran. Dalam film ini digambarkan bahwa setiap siswa yang berada di SMA Suzuran mempunyai keinginan dan ambisi untuk menjadi penguasa di SMA tersebut. Cara untuk menjadi penguasa di SMA ini yaitu mengalahkan penguasa yang sebelumnya beserta pengikutnya.

Setelah masuk di SMA Suzuran, Kazeo berteman dengan Kenichi, Momo dan Goro, ketiganya setia menjadi pengikut Kazeo. Melihat kemampuan bertarung Kazeo yang bagus, Kenichi mendukung Kazeo untuk menjadi penguasa Suzuran dengan mengalahkan pemimpin Suzuran yaitu Goura. Namun Kazeo menyatakan tidak ingin bertarung. Melihat potensi berkelahi yang dimiliki Kazeo, Kenichi tidak hentinya memprovokasi Kazeo untuk berkelahi. Emosi Kazeo mulai

nampak ketika mereka berempat berada di sebuah Bar. Emosi Kazeo meningkat setelah Momo dihajar oleh pimpinan sekolah Kurosaki yaitu Shibata Hiroki yang merupakan rival dari sekolah Suzuran. Menyaksikan Momo yang berlumuran darah, emosi Kazeo tersulut dan secara membabi buta menghajar orang yang ada di Bar tersebut.

Film ini juga memunculkan kembali tokoh Ken Katagiri yang berperan sebagai alumni SMA Suzuran. Ken bertemu dengan Makise kemudian mereka berdua bekerja di sebuah bengkel mobil milik Aya. Konflik mulai muncul ketika gang Otsu yang dipimpin Nara berusaha menguasai bengkel tersebut untuk dijadikan sebuah tempat hiburan. Ken yang sebelumnya merupakan anggota *yakuza* berusaha untuk bertemu dan memohon kepada Nara untuk melepaskan bengkel tersebut, akan tetapi Nara tetap bersikeras untuk menguasainya. Dalam pertemuannya dengan Nara, Ken bertemu dengan Kagami yang dulunya merupakan anak asuhnya.

Nara sangat mendukung Kagami untuk menjadi penguasa Suzuran. Untuk melancarkan aksinya, Nara menyuruh Fujiwara untuk melakukan provokasi terhadap beberapa sekolah yaitu Suzuran dan Kurosaki. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa kuat Fujiwara yang dianggap sebagai anak baru dalam gang Otsu. Selain itu, Nara juga mempunyai tujuan untuk membuat keributan dan memanfaatkannya untuk mendukung Kagami agar dapat berkuasa di Suzuran.

Fujiwara melakukan aksi provokasi sekaligus penyerangan terhadap dua sekolah yaitu Suzuran dan Kurosaki. Hal ini berujung pada Goura yang tertusuk pada bagian perut dan tangan Shibata patah. Kelamahan Goura

dimanfaatkan oleh Kagami untuk menguasai Suzuran. Melihat hal tersebut terjadi, Kazeo merasa tidak terima dengan ulah provokasi yang dilakukan oleh Kagami. Dengan penuh emosi, Kazeo menantang Kagami untuk bertarung serta membalaskan dendam Goura dan Shibata. Pada akhir cerita, Kazeo dibantu oleh kelompok Goura dan kelompok Shibata menyerang kelompok Kagami yang dibantu oleh kelompok Fujiwara. Setelah bertarung melewati kelompok Fujiwara dan kelompok Kagami, Kazeo bertarung dengan Kagami yang berlatar di atap SMA Suzuran. Kagami dapat dikalahkan dan Kazeo menjadi penguasa SMA Suzuran.

4.2 Temuan

Penelitian ini menggunakan teori film *mise-en-scene* untuk menganalisis setting maupun akting yang dilakukan oleh tokoh. Setting digunakan untuk menganalisis latar waktu dan latar tempat terjadinya sebuah peristiwa dalam cerita. Sedangkan akting digunakan untuk melakukan analisis terhadap gerak-gerik tokoh ketika melakukan aksi. Dalam hal ini penulis akan menyajikan data berupa gambar adegan maupun dialog yang terdapat pada film *Crows Explode* yang berhubungan dengan fokus penelitian. Data tersebut berupa watak dari tokoh sentral dan tokoh bawahan serta determinan dari agresi yang terdapat pada tokoh Kazeo.

4.2.1 Watak Tokoh Sentral

Tokoh sentral merupakan tokoh yang banyak mengalami peristiwa dalam sebuah cerita. Tokoh sentral yang membawakan watak positif masuk dalam dimensi sentral protagonis, sedangkan perwatakan negatif digolongkan dalam tokoh sentral antagonis.

Tokoh Kazeo dapat dikatakan sebagai tokoh sentral, karena banyak mengalami peristiwa dalam sebuah cerita. Dari segi jenis penokohan tokoh sentral, tokoh Kazeo merupakan sentral protagonis dalam film *Crows Explode*. Kazeo merupakan tokoh yang membawakan perwatakan berupa nilai-nilai positif dalam film tersebut. Berikut adalah data temuan dari watak tokoh sentral.

Tabel 4.1 Data Watak Tokoh Sentral

No.	Tokoh dan Penokohan	Nama Tokoh
		Kaburagi Kazeo
1.	Protagonis	√
2.	Antagonis	
3.	Tokoh Pipih	√
4.	Tokoh Komplek	
5.	Penolong	√
6.	Peduli	√
7.	Penyayang	√
8.	Pemarah	√

4.2.2 Watak Tokoh Bawahan

Pada film *Crows Explode* ini, selain ada tokoh sentral juga terdapat tokoh bawahan. Tokoh bawahan yang terlibat dalam film ini adalah Kenichi, Momo, Goro, Kagami, Fujiwara, Goura, Shibata, Yamashita, Ken Katagiri, Makise, Aya, Nara dan Mia. Semua tokoh tersebut dikatakan sebagai tokoh bawahan karena tidak banyak terlibat langsung konflik yang ada, melainkan hanya sebagai latar dari tokoh sentral. Berikut adalah tokoh bawahan yang menjadi faktor penentu munculnya agresi pada tokoh Kazeo.

Tabel 4.2 Data Tokoh Bawahan

No.	Tokoh dan Penokohan	Nama Tokoh Bawahan					
		Kenichi	Momo	Goro	Kagami	Fujiwara	Goura
1.	Tokoh Andalan	√	√	√			
2.	Tokoh Tambahan				√	√	√
3.	Tokoh Pipih	√	√	√	√	√	√
4.	Tokoh Komplek						
3.	Antagonis				√	√	
4.	Protagonis	√	√	√			√
5.	Provokator	√	√	√		√	
6.	Sombong				√		
7.	Arogan						
8.	Penolong	√	√	√			
9.	Ramah						

Lanjutan Tabel 4.2 Data Tokoh Bawahan

No.	Tokoh dan Penokohan	Nama Tokoh Bawahan						
		Yamashita	Shibata	Makise	Aya	Nara	Mia	Ken
1.	Tokoh Andalan							
2.	Tokoh Tambahan	√	√	√	√	√	√	√
3.	Tokoh Pipih	√	√	√	√	√	√	√
4	Tokoh Komplek							
3.	Antagonis	√	√			√		
4.	Protagonis			√	√		√	√
5.	Provokator					√		
6.	Sombong					√		
7.	Arogan	√						
8.	Penolong			√				√
9.	Ramah				√			

4.2.3 Determinan Sosial dari Agresi Tokoh Kazeo

Determinan sosial dari agresi merupakan faktor penentu perilaku agresi jika ditinjau dari sudut pandang kehidupan sosial yang melingkupinya. Penelitian ini menunjukkan bahwa determinan sosial dari agresi yang dialami oleh tokoh utama Kazeo berupa provokasi, penyerangan, agresi yang dialihkan dan keterangsangan yang meningkat. Beberapa faktor tersebut merupakan penentu munculnya agresi pada tokoh Kazeo. Faktor penyebab ini didapatkan oleh Kazeo dari orang-orang yang ada di sekitarnya. Berikut adalah data yang menunjukkan determinan sosial dari agresi Tokoh Kazeo

Tabel 4.3 Data Determinan Sosial dari Agresi Tokoh Kazeo

No.	Jenis Determinan Sosial dari Agresi	Bentuk Agresi	Jumlah Data
1.	Provokasi	Agresi Fisik & Verbal	3
2.	Frustasi		0
3.	Penyerangan	Agresi Fisik	2
4.	Agresi yang Dipindahkan: Dampak dari Provokasi	Agresi Fisik & Verbal	2
5.	Keterangsangan yang Meningkatkan: Emosi, Kognisi dan Agresi	Agresi Fisik & Verbal	1
Total			8

4.2.4 Determinan Pribadi dari Agresi Tokoh Kazeo

Determinan pribadi dari agresi merupakan faktor-faktor penunjang atau faktor yang menjadi penentu dari agresi jika dilihat dari sisi pribadi individu itu sendiri. Penelitian ini menunjukkan bahwa determinan pribadi memiliki kontribusi terhadap agresi yang dilakukan oleh Kazeo. Karakteristik yang terdapat dalam diri Kazeo yaitu memiliki karakter pola perilaku A. Dalam pola perilaku ini Kazeo lebih dominan pada diri yang mudah tersinggung dan terburu-buru.

Tabel 4.4 Data Determinan Pribadi dari Agresi Tokoh Kazeo

No.	Jenis Determinan Pribadi dari Agresi	Bentuk Agresi	Jumlah Data
1.	Pola Perilaku A		4
2.	<i>Bias Atribusi Hostile</i>		0
Total			4

4.2.5 Determinan Situasional dari Agresi Tokoh Kazeo

Selain dipengaruhi oleh faktor sosial dan pribadi, faktor penentu munculnya sebuah perilaku agresi yang ada pada individu juga dapat timbul dari situasi yang mempengaruhi jiwa individu tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa faktor penentu munculnya perilaku agresi tokoh Kazeo dalam film *Crows Explode* disokong oleh keadaan situasioanal tokoh tersebut. Minuman Alkohol menjadi salah satu faktor penentu munculnya perilaku agresi Kazeo.

Tabel 4.5 Data Determinan Situasional dari Agresi Tokoh Kazeo

No.	Jenis Determinan Situasional dari Agresi	Bentuk Agresi	Jumlah Data
1.	Konsumsi Alkohol		1
2.	Suhu Udara		2
Total			3

4.3 Pembahasan

4.3.1 Tokoh Sentral

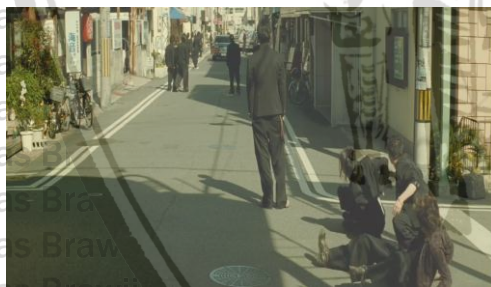


**Gambar 4.1 Kaburagi Kazeo
(CE: 00:00:57)**

Kisah dalam film *Crows Explode* ini menggambarkan tokoh Kazeo sebagai seorang anak pindahan yang ingin menjadi lebih dewasa dengan berpindah ke SMA Suzuran. ketika berada di SMA Suzuran. Kazeo berteman dengan Kenichi, Momo dan Goro. Tokoh Kazeo ini merupakan anak yatim yang hidup mandiri. Ada beberapa watak yang ada pada diri Kazeo, namun penulis hanya mencantumkan beberapa watak yang banyak menonjol dan sering dimunculkan oleh sutradara. Dalam film ini, tokoh Kazeo digambarkan memiliki watak sebagai berikut:

a. Peduli

Tokoh Kazeo memiliki watak yang peduli karena memiliki rasa toleransi terhadap orang yang ada di sekitarnya. Berikut adalah gambar yang menunjukkan rasa kepedulian Kazeo terhadap orang yang ada di sekitarnya.



Gambar 4.2 Kazeo melihat tabrakan

(CE : 00:05:09 – 00:05:56)



**Gambar 4.3 Kazeo menyuruh
minta maaf**

(CE : 00:05:56 – 00:07:48)

Awal masuk di SMA Suzuran, Kazeo bertemu dengan tiga siswa yang tergeletak tersambar mobil (Gambar 4.2). Menyaksikan ketiganya tergeletak di

jalan, Kazeo berjalan menuju pemilik mobil tersebut yang tepat berhenti di depan pintu gerbang SMA Suzuran. Diketahui bahwa orang yang berada di dalam mobil itu bernama Ryohei Kagami seorang murid kelas satu yang akan menghadiri upacara penerimaan siswa baru di SMA tersebut. Kazeo menemui Kagami untuk menyuruhnya meminta maaf kepada ketiga siswa yang telah ditabraknya. Namun, Kagami merespon negatif tindakan tersebut.

Setelah menyaksikan ketiga siswa Suzuran yaitu Kenichi, Momo dan Goro tertabrak mobil Kagami, Kazeo memiliki inisiatif untuk mendatangi Kagami dan menyuruhnya untuk meminta maaf (Gambar 4.3). Meskipun ketiga siswa tersebut belum dikenalnya, Kazeo tetap peduli dengan siswa tersebut. Dapat dikatakan bahwa Kazeo memiliki watak yang peduli terhadap sesama. Menyuruh meminta maaf merupakan perwujudan rasa peduli yang ditujukan kepada ketiga siswa Suzuran yang telah ditabrak oleh Kagami. Usaha untuk menemui Kagami juga merupakan rasa peduli yang ditunjukkan oleh Kazeo. Hal ini juga mendasari watak protagonis yang ada pada diri Kazeo.

b. Penolong

Selain memiliki watak peduli, Kazeo juga mempunyai watak penolong. Bentuk dari watak penolong yang ada pada tokoh Kazeo ini muncul ketika ada seseorang yang tertindas dan membutuhkan pertolongan. Berikut adalah gambar yang menunjukkan watak penolong tokoh Kazeo.



Gambar 4.4 Mia ketahuan mencuri

(CE: 00:24:21)



Gambar 4.5 Kazeo mengantarkan Mia

(CE : 00:26:22)

Sepulang dari sekolah, Kazeo berjalan kaki kembali menuju tempat tinggalnya. Dalam perjalanan tersebut, Kazeo mendapati seorang perempuan muda yang berteriak-teriak meminta tolong. Seorang pemuda penjaga toko berusaha meraih tas milik perempuan tersebut, namun perempuan itu tetap mempertahankan tasnya. Perempuan tersebut sempat berteriak bahwa yang dilakukan oleh penjaga toko merupakan tindakan kekerasan seksual, namun penjaga toko tersebut tidak memperdulikannya. Tarik-menarik tas antara perempuan dan pemuda penjaga toko tersebut disaksikan oleh Kazeo dari kejauhan. Perebutan tas tersebut berakhir ketika pemuda penjaga toko mendapatkan apa yang dia inginkan. Perempuan tersebut ternyata mencuri kaset dari toko pemuda tersebut. Merasa sudah mempunyai bukti bahwa barangnya dicuri, penjaga toko mengancam akan melaporkan perempuan tersebut pada polisi (Gambar 4.4). Melihat kejadian itu berlangsung, Kazeo menghampiri mereka berdua. Perempuan tersebut ternyata adalah Mia, salah satu penghuni lembaga

kesejahteraan sosial bagi anak-anak *Sun Gakuen* tempat Kazeo waktu kecil bernaung.

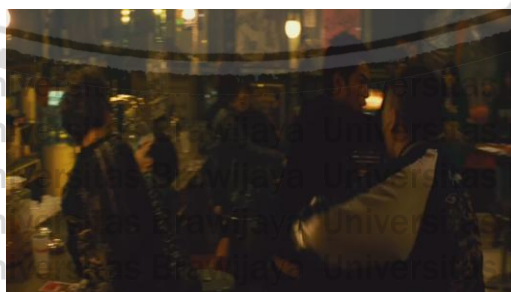
Kazeo menyelamatkan Mia dari jeratan pemuda penjaga toko yang hendak menelpon 911 untuk melapor pada polisi. Mereka berdua pulang menuju lembaga kesejahteraan sosial bagi anak-anak *Sun Gakuen* menaiki bus (Gambar 4.5).

Kazeo mengantarkan Mia sampai ketempat tujuannya tepat di depan gerbang.

Menilik peristiwa yang tertera di atas, dapat dikatakan bahwa Kazeo memiliki watak penolong. Dirinya bersedia menolong perempuan yang sedang terkena masalah sekaligus mengantarkan perempuan tersebut. Watak penolong ini merupakan manifestasi dari perwatakan protagonis yang di bawakannya.

c. Pamarah

Sisi lain dari watak protagonis yang dibwakan oleh Kazeo selain memiliki watak peduli dan penolong, Kazeo juga mempunyai watak pamarah. Rasa marah yang muncul pada Kazeo banyak disebabkan oleh orang yang ada di sekitarnya. Berikut adalah salah satu gambar yang menunjukkan kemarahan Kazeo.



Gambar 4.6 Kazeo meluapkan emosi
(CE :00:35:30)

Di sebuah tempat hiburan malam, Kazeo melakukan pertarungan dengan beberapa orang yang ada di lokasi tersebut (Gambar 4.6). Peristiwa ini terjadi setelah Momo mendapatkan pukulan dari Shibata. Shibata Hiroki merupakan pemimpin sekolah Kurosaki yang notabene menjadi rival dari Suzuran.

Kondisi emosi Kazeo sudah mulai mencuat ketika mendapatkan provokasi dari Kenichi berupa kata-kata ejekan yang dilayangkan pada Kazeo. Tatapan mata nanar terhadap Kenichi merupakan perwujudan dari sikap marah yang ada pada diri Kazeo. Kompilasi antara ejekan serta keributan yang ada di bar membuat amarah Kazeo tersalurkan dengan cara memukul dan menendang orang yang berada di bar tersebut. Situasi tersebut dapat menyimpulkan bahwa Kazeo memiliki sifat pemarah.

d. Penyayang

Meskipun mempunyai wajah yang garang dan banyak terlibat dalam perkelahian, Kazeo memiliki watak yang penyayang. Kazeo banyak bergaul dengan anak-anak yang ada di lembaga sosial tempat dirinya bernaung ketika waktu kecil. Berikut adalah gambar yang menunjukkan rasa sayang Kazeo terhadap anak-anak.



Gambar 4.7 Kazeo mengunjungi anak-anak

(CE : 01:32:22)



Gambar 4.8 Kazeo meninggalkan Mia

(CE: 01:34:23)

Sekian lama setelah Kazeo meninggalkan lembaga sosial bagi anak-anak yang dulu pernah dijadikan naungan semasa kecil, Kazeo menyempatkan diri untuk datang dan menyapa anak-anak yang ada di lembaga tersebut. Ketika Kazeo memasuki gerbang lembaga, anak-anak menyambutnya dengan senang (Gambar 4.7). Semua berhamburan menuju Kazeo dan mengajaknya bermain. Terlihat juga Mia dan Nakajima si penjaga lembaga yang sedang mengawasi anak-anak di taman bermain. Dalam kunjungannya tersebut, Kazeo bermain bersama dengan penghuni lembaga. Mereka bermain bersama memainkan bola di taman bermain. Beberapa anak meminta kepada Kazeo untuk menginap dan tinggal bersama mereka (Gambar 4.8).

Pelukan dan ajakan bermain yang ditujukan kepada anak-anak merupakan bentuk rasa sayang Kazeo terhadap anak-anak yang ada di lembaga tersebut. Kazeo menghibur anak-anak yang ada di lembaga tersebut dengan bermain bola. Mereka bersenang-senang sampai waktu petang. Dapat disimpulkan bahwa perilaku tersebut merupakan perilaku penyayang yang ada pada diri Kazeo.

4.3.2 Tokoh Bawahan

a. Kenichi



Gambar 4.9 Kenichi
(CE: 00:19:02)

Setelah mengetahui bahwa siswa pindahan bernama Kazeo merupakan kandidat terkuat sebagai penguasa Suzuran, Kenichi memutuskan untuk menjadi pengikut setia Kazeo. Dalam sebuah adegan, Kenichi bercerita kepada Kazeo bahwa ayahnya sudah meninggalkannya sejak Kenichi kelas tiga. Ayah Kenichi meninggalkan rumah karena bermasalah dengan *debtcollector*. Film ini menggambarkan bahwa watak Kenichi merupakan seorang provokator.

b. Momo

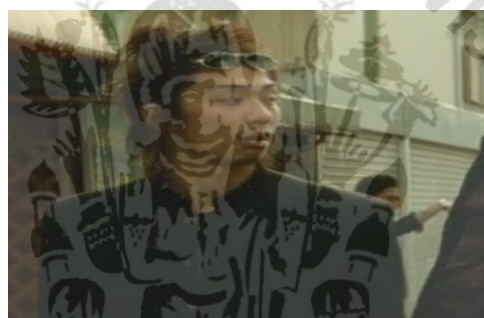


Gambar 4.10 Momo
(CE: 00:53:35)

Tidak berbeda dengan Kenichi, Momo juga memutuskan untuk berteman dengan Kazeo. Mereka berjalan bersama dan melakukan semua hal juga bersama-sama. Diceritakan bahwa ayah Momo merupakan seorang pemabuk, bahkan ayahnya mabuk di rumah. Momo kurang harmonis dengan keluarganya, sehingga lebih memilih banyak bergaul dengan teman-temannya dari pada tinggal di rumah.

Dalam film ini Momo mempunyai perwatakan yang setia.

c. Goro



Gambar 4.11 Goro
(CE : 00:03:53)

Sama seperti Momo, Goro merupakan tokoh yang memiliki watak yang setia. Selain Kenichi dan Momo, pengikut sekaligus orang yang setia menjadi pengikut Kazeo adalah Goro. Goro adalah anak seorang pedagang. Goro hidup hanya bersama dengan ayahnya. Ibunya meninggalkan Goro semanjak masih kecil.

d. Ryohei Kagami



Gambar 4.12 Ryohei Kagami
(CE : 00:09:05)

Perilaku sombong dan angkuh banyak melekat pada perwatakan yang dibawakan oleh Kagami. Setelah tumbuh dewasa bersama Nara dalam naungan gang Otsu, Kagami melupakan Ken Katagiri yang merupakan pengasuhnya sewaktu kecil. Bahkan ketika Ken datang ke kediaman Nara, Kagami tidak memperdulikannya seolah tidak mengenal sama sekali. Terlebih lagi ketika Ken berusaha menemuinya di Suzuran, Kagami mengatakan bahwa dirinya tidak mengingat Ken sama sekali. Rasa angkuh yang ada pada Kagami juga ditunjukkan ketika dirinya berhasil mengalahkan Goura yang telah tertusuk perutnya.

e. Fujiwara



Gambar 4.13 Fujiwara
(CE : 00:58:03)

Cerita ini menggambarkan watak Fujiwara sebagai seorang provokator dan pembuat onar. Fujiwara berhasil melakukan penyerangan terhadap dua sekolah yaitu Suzuran dan Kurosaki. Kedua sekolah tersebut sempat salah paham dengan kondisi penyerangan yang terjadi di jalanan. Selain itu, Fujiwara juga berhasil memprovokasi Kagami untuk berbuat onar di Suzuran. Perilaku provokasi Fujiwara lebih terlihat lagi ketika Fujiwara mengajak Kagami untuk membakar bengkel milik Aya tempat Ken bekerja.

f. Goura



Gambar 4.14 Goura
(CE: 01:12:27)

Goura merupakan penguasa sekaligus pemimpin di Suzuran. Kekuasaan tersebut didapatkannya setelah mengalahkan Yamashita di awal pergantian tahun. Kekuasaan Goura berakhir ketika Kagami mengalahkannya. Goura juga memiliki watak pemaarah. Amarah yang ada pada Goura muncul ketika Fujiwara melakukan provokasi terhadap dirinya.

g. Shibata Hiroki



Gambar 4.15 Shibata Hiroki
(CE : 00:42:28)

Shibata merupakan pemimpin tertinggi di SMA Kurosaki. Shibata memiliki watak pemaarah. Rasa marah Shibata ditunjukkan ketika mengetahui bahwa Fujiwara adalah otak pelaku pengrusakan sekaligus penganiayaan terhadap beberapa siswa Kurosaki.

h. Yamashita



Gambar 4.16 Yamashita
(CE : 01:09:03)

Pada awal cerita, Yamashita merupakan orang yang mempunyai hasrat untuk menguasai Suzuran. Namun hasrat itu kandas setelah dirinya kalah telak melawan Gaura dalam acara upacara penerimaan siswa baru. Setelah merasa

gagal dalam perburuaanya menjadi penguasa Suzuran, Yamashita menjadi pengikut setia Goura. Yamashita merupakan orang yang arogan.

i. Ken Katagiri



Gambar 4.17 Ken Katagiri
(CE :00:12:45)

Ken Katagiri merupakan karyawan di sebuah bengkel mobil milik Aya.

Watak yang dimiliki oleh tokoh Ken adalah baik dan bijaksana. Ken menjadi karyawan setelah dirinya bertemu dengan Makise di sebuah bar. Ken dulunya merupakan alumni SMA Suzuran. Selain itu, Ken juga merupakan anggota *yakuza* dan pernah mengasuh anak dari pemimpin *Yakuza* yang bernama Kagami.

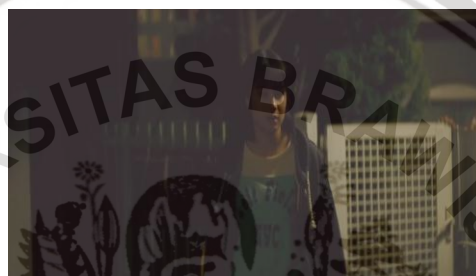
j. Makise



Gambar 4.18 Makise
(CE :00:12:45)

Makise digambarkan sebagai orang yang bertanggung jawab mengurus sebuah bengkel. Makise menjadi pelindung bengkel milik Aya yang diganggu oleh gang Otsu. Selain itu, Makise juga merupakan orang yang mengajak Ken Katagiri untuk bekerja sekaligus menjadi pelindung bengkel tersebut.

k. Mia



Gambar 4.19 Mia
(CE: 00:16:55)

Pertemuan Mia dengan Kazeo bermula ketika dirinya tertangkap basah mencuri kaset dan memasukkannya ke dalam tas. Mia merupakan penghuni lembaga kesejahteraan bagi anak-anak yang dulunya merupakan tempat Kazeo dibesarkan. Mia memiliki watak pembohong.

l. Aya



Gambar 4.20 Aya
(CE : 01:01:23)

Aya adalah wanita pemilik bengkel mobil yang berhati baik dan ramah.

Bengkel mobil ini merupakan warisan dari ayahnya. Sepeninggalan ayahnya, bengkel yang dulunya ramai pengunjung kini sepi dari pelanggan. Permasalahan

Aya mulai bertambah ketika gang Otsu berusaha merebut bengkel yang berdiri di tanah strategis tersebut. Berkat bantuan Makise dan Ken, Aya dapat mempertahankan bengkel warisan mendiang ayahnya.

m. Nara



Gambar 4.21 Nara
(CE: 01:10:42)

Nara merupakan pimpinan gang Otsu, gang ini banyak bergerak pada tindakan kekerasan. Nara mempunyai watak yang arogan. Gang yang di pimpin olehnya juga menampung Fujiwara setelah keluar dari penjara. Nara mengarahkan Fujiwara untuk menjadi provokator sekaligus biang keributan yang terjadi pada dua sekolah yaitu Suzuran dan Kurosaki. Selain itu, Nara juga mempunyai rencana untuk mengembangkan bisnisnya dibidang hiburan. Rencana Nara ini akan mengusur tempat bengkel sekaligus Aya bernaung untuk dijadikan sebagai bar dan rumah bordil. Nara juga merupakan paman dari Kagami serta orang yang merawatnya sejak ditinggal oleh orang tuanya.

4.4 Determinan Sosial dari Agresi Tokoh Kazeo

4.4.1 Faktor Provokasi

Provokasi merupakan tindakan oleh orang lain yang cenderung memicu munculnya agresi pada diri si penerima. Sering kali karena tindakan tersebut dipresepsikan berasal dari maksud yang jahat. Provokasi dari orang yang ada di sekitar Kazeo banyak berperan dalam munculnya perilaku agresi. Berikut adalah data yang menunjukkan provokasi terhadap tokoh Kazeo.



Gambar 4.22 Kazeo bertanya pada Kenichi

(CE: 00:04:12)



Gambar 4.23 Kenichi, Momo dan Goro mengejar Kazeo

(CE:00:04:24)

Gambar di atas menunjukkan Kazeo ketika bertanya kepada Kenichi dan kedua temannya. Namun, Kazeo tidak mendapatkan jawaban dari pertanyaannya melainkan sebuah gertakan untuk berkelahi. Karena tidak ingin mencari keributan, Kazeo meninggalkan mereka. Kenichi tersinggung dengan perlakuan Kazeo dan berusaha mengejarnya untuk bertarung dengannya.

Dialog di bawah menunjukkan Ketika Kazeo bertanya kepada Kenichi:

かぜお : おい、鈴蘭ってこっち？
けにち : は。。。なんだお前？

Kazeo : *Oi, Suzurante kocchi?*

Kenichi : *Ha... nanda omae?*

Kazeo : Apakah SMA Suzuran di sini?

Siswa : Hah? Siapa kau? (Sambil memasang wajah tegang)

Analisis :

Kazeo sebagai tokoh utama dalam film ini digambarkan sebagai siswa pindahan. Hal ini dapat dilihat dari perilaku Kazeo yang masih kebingungan mencari sekolah barunya dan berusaha bertanya terhadap siswa lain (Gambar 4.22). Apabila dilihat dari unsur *mise en scene*, pengambilan latar dalam adegan ini hanya satu kali. Latar tempat berada di sebuah jalan menuju sekolah, sedangkan latar waktu menunjukkan suasana pagi hari ketika akan masuk sekolah. Banyaknya siswa yang hilir mudik di sekitar jalan, menunjukkan bahwa sekolah tidak jauh dari tempat Kazeo berdiri. Adegan selanjutnya menunjukkan seorang siswa yang mencoba memberikan stimulus negatif terhadap Kazeo. Siswa ini diketahui bernama Kenichi. Akting Tokoh Kenichi yang memegang kerah baju Kazeo menunjukkan bentuk dari stimulus negatif. Selain itu, dialog yang dibawakan oleh Kenichi yaitu "*Ha... nanda omae?*" yang berarti "Ha... Siapa kau?", diucapkan dengan nada menggertak dan memasang wajah garang. Perkataan Kenichi ini dapat dikatakan sebagai sebuah tantangan berkelahi kepada Kazeo. Selain itu, Kenichi juga berusaha mengejar Kazeo yang tidak mau lagi meladeni mereka. Tidak terima dengan perlakuan tersebut, Kazeo mendorong Kenichi dan meninggalkannya begitu saja.

Perilaku yang dilakukan oleh Kenichi ini dapat dikatakan sebagai suatu provokasi untuk memancing terjadinya agresi. Provokasi yang dilakukan oleh

Kenichi semula berupa verbal yaitu jawaban yang kasar. Namun, setelah mengatakan kata-kata kasar, Kenichi juga melakukan provokasi berupa fisik dengan cara memegang kerah Kazeo.

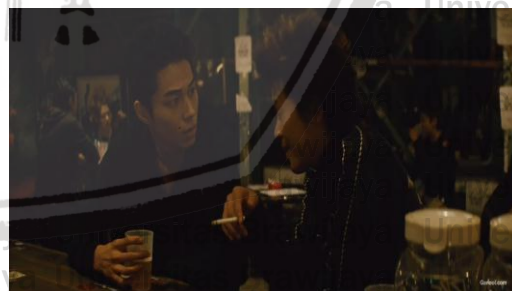
Bentuk agresi yang timbul dari provokasi yang diterima Kazeo yaitu berupa agresi fisik, aktif dan langsung. Agresi ini diwujudkan dengan mendorong tubuh Kenichi. Perilaku dorongan yang dilakukan Kazeo tersebut merupakan respon dari provokasi yang telah di dapatkan Kazeo. Akting Kazeo melakukan dorongan terhadap tubuh Kenichi juga dapat menjadi rujukan bahwa Kazeo tidak suka dengan perlakuan dari Kenichi. Selain itu, Kazeo juga melakukan ekspresi berupa mengerutkan dahi yang menunjukkan ketidaksetujuannya atas perlakuan yang dilakukan oleh Kenichi.

Selain adegan yang tertera di atas, provokasi juga diperoleh Kazeo ketika mereka berdua berada di sebuah bar. Gambar di bawah ini menunjukkan Kenchi sedang melakukan provokasi terhadap Kazeo untuk mengajaknya terlibat dalam perkelahian di Suzuran.



Gambar 4.24 Kazeo menerima provokasi

(CE : 00:32:29)



Gambar 4.25 Kazeo marah atas provokasi yang dilakukan Kenichi

(CE :00:34:40)

Berikut adalah petikan adegan yang menggambarkan adegan seorang tokoh Kenichi melakukan provokasi terhadap Kazeo:

けにち : お前、とこの親父ってさ。。。何してんの？どうせ
ろくでもない親父なんだろ？
かぜお : ろくでもねえって？

Kenichi : *Omae, toko no oyajittesa... nan siten no? Douserokudemonai oyaji nandaro?*

Kazeo : *Rokudemonette?*

Kenichi : Memang ayahmu itu berbuat apa? Paling bapakmu itu orang yang tidak berguna

Kazeo : Tidak berguna gimana maksudmu?

Analisis :

Setting dalam adegan ini berada di sebuah bar yang ramai dengan pengunjung. Kazeo hanya memesan segelas bir untuk mengakrabkan dirinya dengan Kenichi. Dalam cerita ini digambarkan bahwa sebelumnya Kazeo belum pernah mengunjungi tempat hiburan malam seperti bar. Gambar 4.24 menunjukkan bahwa Kazeo tidak suka dengan keadaan di bar. Raut muka Kazeo yang digambarkan dalam adegan ini terlihat datar dan menunjukkan kebosanan.

Perkataan Kenichi yang berbunyi “*Omae, tokono oyajittesa... nansiten no? Douserokudemonai oyaji nandaro?*” yang artinya “Memangnya ayahmu itu berbuat apa? Paling ayahmu orang yang tidak guna,” membuat Kazeo marah.

Ekspresi ataupun raut muka yang ditunjukkan oleh Kazeo menunjukkan suatu kemarahan atas apa yang didengar. Tindakan tersebut berupa muka muram disertai mata yang melotot dan sebuah kerutan dahi.

Jika dilihat dari adegan yang dilakukan oleh tokoh Kazeo dalam menanggapi perkataan yang diutarakan oleh Kenichi, hal ini dapat dikatakan

sebagai tindakan agresi (Gambar 4.25), sedangkan tindakan yang dilakukan oleh Kenichi ini dapat dikatakan sebagai sebuah tindakan provokasi. Bentuk agresi yang muncul dari Kazeo adalah berupa kata-kata kasar yang ditujukan kepada Kenichi. Agresi verbal yang dilakukan oleh Kazeo ini bersifat aktif dan langsung. Maksud dari agresi verbal aktif adalah agresi yang dilakukan dengan kata-kata dan dilakukan oleh si pelaku sendiri. Dikatakan sebagai agresi langsung karena kata kasar tersebut diungkapkan langsung oleh penuturnya.

Selain provokasi dari Kenichi, Kazeo juga mendapatkan provokasi dari Rinda Man. Hal tersebut diperolehnya ketika Kazeo telah menguasai SMA Suzuran dan menjadi pemimpin di sekolah tersebut. Berikut adalah gambar yang menunjukkan Kazeo ketika tersulut emosinya akibat provokasi dari Rinda Man di akhir cerita.



Gambar 4.26 Kazeo marah

(CE : 02:05:58)



Gambar 4.27 Rindaman melakukan provokasi

(CE: 02:06:00)

Rinda Man merupakan orang netral yang ada di Suzuran. Siswa ini tidak berpihak pada siapapun. Dalam cerita ini belum ada seorang pun yang dapat mengalahkannya. Rinda Man sendiri merupakan orang yang tidak mau berkuasa

dan menjadi pemimpin maupun dipimpin oleh siapapun. Baginya, kekuasaan hanyalah kesenangan yang semu dan tidak memberikan dampak baginya pula.

Berikut adalah petikan dialog antara Rinda Man yang melakukan provokasi terhadap Kazeo:

りんだまん : 調子にのるなよ、後悔するぞ。

かぜお : 話してんだ、聞こえねな。

Rinda Man : *Cyousi ni noru na yo, koukai suru zo*

Kazeo : *Hanasitenda, kikoenena.*

Rinda Man : Jangan sok kamu, atau kamu akan menyesal.

Kazeo : Ngomong apa kamu? Ga denger...

Analisis:

Adegan akhir berlatar di pematang sungai, Kazeo berjalan bersama para pengikutnya. Siswa-siswa yang berada di belakang Kazeo merupakan siswa yang telah mengakui kekuatan Kazeo. Hal ini merupakan tradisi yang sudah ada di SMA Suzuran. Untuk menjadi penguasa, Kazeo harus menaklukkan semua siswa yang ada di sekolah tersebut termasuk Rinda Man. Dalam adegan ini, Rinda Man datang dari arah berlawanan tanpa seorang pun di belakangnya. Kesendirian Rinda Man ini menunjukkan posisi netral yang dibawakan olehnya. Latar waktu yang digambarkan pada adegan ini terjadi pada siang menjelang sore. Hal ini berdasarkan pada cahaya matahari yang mulai redup dan terjadi setelah mereka pulang sekolah.

Pada hakikatnya, perilaku agresi Kazeo muncul ketika Rinda Man mengatakan kepada Kazeo untuk tidak berlaku angkuh. Hal ini dapat dilihat dari dialog Rinda Man “*Cyousi ni noru na yo, koukai suru zo*” Yang berarti “Jangan sok kamu, atau kamu akan menyesal”. Dialog tersebut mengindikasikan bahwa

Rinda Man merupakan orang kuat yang akan mengalahkan Kazeo dengan mudah.

Kazeo diberi isyarat untuk menyerah atau akan menyesal telah bertarung dengan Rinda Man. Akting yang dilakukan Rinda Man ini merupakan bentuk tantangan untuk berkelahi. Hal ini diwujudkan dengan perkataan tersebut. Mendengar perkataan tersebut, Kazeo mulai tersulut emosinya dan menyerang Rinda Man.

Agresi yang muncul setelah provokasi yang diterima Kazeo berupa agresi fisik, aktif dan langsung. Perwujudan dari agresi ini yaitu berupa serangan dan pukulan yang hendak ditujukan kepada Rinda Man. Perilaku memukul ini dikatakan sebuah agresi karena ada keinginan untuk melukai korbannya.

Dari pemaparan di atas, dapat dikatakan bahwa provokasi merupakan hal yang menyebabkan Kazeo berperilaku agresi. Provokasi yang diterima Kazeo berupa provokasi verbal. Provokasi ini diterima dari Kenichi dan Rinda Man.

Agresi yang muncul dari Kazeo berupa agresi fisik, aktif, langsung yang berupa pukulan dan agresi verbal, aktif, langsung berupa kata-kata kasar.

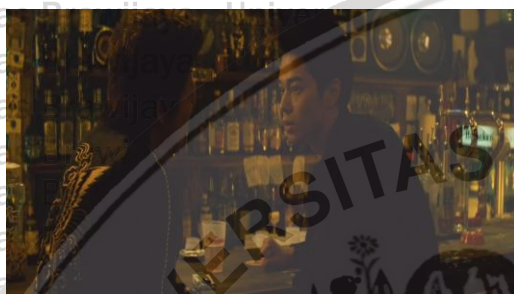
4.4.2 Agresi yang Dipindahkan : Dampak dari Provokasi

Agresi yang dipindahkan merupakan wujud dari perilaku agresi terhadap benda maupun orang lain yang bukan sumber dari sebuah provokasi. Perilaku agresi ini timbul ketika individu merasa tidak mampu meluapkan amarah atau perilaku agresinya terhadap sumber yang melakukan provokasi terhadapnya.

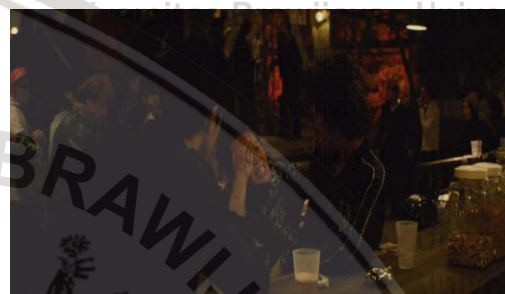
Adanya agresi yang seperti ini menunjukkan bahwa pengaruh dari sebuah provokasi terhadap individu mempunyai kadar tertentu dan tidak selalu sama.

Kadar agresi yang timbul pun tergantung pada kejadian lain yang terjadi pada

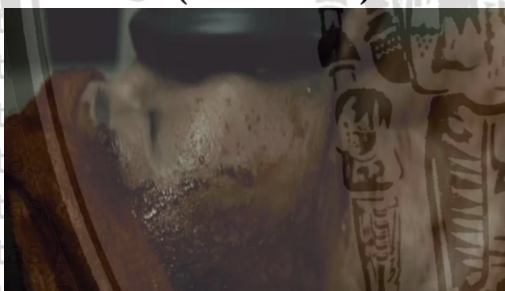
waktu sebelumnya. Beberapa adegan dalam film ini menggambarkan tentang munculnya perilaku agresi tokoh Kazeo yang dipengaruhi oleh provokasi dari orang yang ada di sekitarnya. Namun, Kazeo tidak mampu mengungkapkan agresinya terhadap sumber utama penyebab agresi. berikut adalah data yang menunjukkan bentuk dari agresi yang dipindahkan.



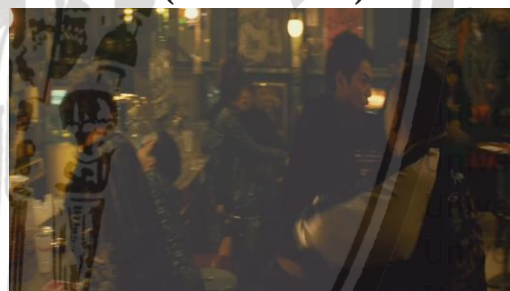
Gambar 4.28 Kazeo mendapatkan provokasi
(CE:00:32:29)



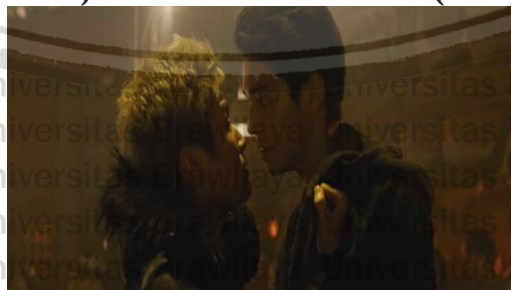
Gambar 4.29 Kazeo melihat temannya terluka
(CE: 00:33:10)



Gambar 4.30 Kazeo teringat ayahnya
(CE: 00:33:20)



Gambar 4.31 Kazeo melakukan agresi
(CE: 00:34:40)



Gambar 4.32 Kazeo beradu mulut dengan Shibata
(CE: 00:34:55)

Dialog di bawah adalah percakapan antara Kazeo dan Shibata setelah mendapatkan provokasi dari Kenichi serta terlibat pertarungan ketika di dalam bar:

しばた : 楽しんでる?
 かげお : 面倒くせーよ!!!
 しばた : ちっちゃーやつだなお前。
 Shibata : *Tanoshinderu?*
 Kazeo : *Mendokusee yo!!!.*
 Shibata : *cicchee yatsu da na omae.*
 Shibata : Asikkan?
 Kazeo : Ngerepotin!!!
 Shibata : Dasar Bocah.

Analisis :

Setting adegan ini berada di sebuah bar yang ramai dengan pengunjung. Kazeo memesan segelas bir dan duduk berhadapan dengan Kenichi. Lalu-lalang orang yang ada di sekitar Kazeo duduk menunjukkan bahwa bar tersebut ramai dengan pengunjung. Dalam adegan ini menceritakan tentang Momo yang mendapatkan perlakuan kasar dari pengunjung bar yang lain. Momo terluka pada bagian pelipis dan mata setelah mendapatkan pukulan dari Shibata. Mereka terlibat baku hantam di tengah keramaian konser musik di bar tersebut. Tidak jauh beda dengan Momo, Goro yang bermaksud membela temannya, juga mendapatkan pukulan keras dari Shibata. Shibata merupakan pemimpin Kurosaki yang merupakan rival dari SMA Suzuran.

Tetes darah yang mengucur dari kepala Momo mengingatkannya Kazeo pada kejadian yang menimpa ayahnya. Gambar 4.30 merupakan gambar yang menunjukkan fantasi Kazeo terbayang-bayang dengan keadaan ayahnya yang

berlumuran darah dan tergeletak tak berdaya ketika kalah dalam pertandingan tinju. Menyaksikan keadaan Momo yang berlumuran darah, pecahlah emosi Kazeo. Kazeo membabi buta memukul dan menendang semua orang yang ada di bar tersebut. Baku hantam pun terjadi sampai pada akhirnya bertemu dengan Shibata.

Emosi Kazeo sudah mulai terlihat ketika mendapatkan kata-kata dari Kenichi yang terdapat dalam data sebelumnya yaitu, “*Omae, toko no oyajittesa...nansitenno? Douserokudemonai oyaji nandaro?*” yang artinya “Memangnya ayahmu itu berbuat apa? Paling ayahmu orang yang tidak guna,”. Kata-kata berupa hinaan yang ditujukan kepada Kazeo tersebut mengarah kepada ayahnya. Akan tetapi, Kazeo tidak meluapkan emosinya kepada Kenichi. Kazeo hanya memberikan tatapan tajam serta kerutan dahi. Sebaliknya, ketika Momo datang dengan keadaan penuh luka dan banyak darah yang menetes dari kepalanya (Gambar 4.29), Kazeo justru meluapkan emosinya kepada pengunjung bar yang dianggap sebagai orang yang telah membuat Momo terluka. Kazeo yang tidak mampu mengungkapkan rasa marahnya terhadap Kenichi, dirinya mengarahkan sikap agresinya terhadap pengunjung bar. Kazeo mengungkapkan rasa agresinya dengan memukul dan menendang semua orang yang ada di depannya. Hal ini merupakan bentuk dari agresi yang dialihkan. Bentuk dari agresi yang dilakukan oleh Kazeo merupakan kategori fisik, aktif dan langsung.

Ekspresi Kazeo menunjukkan puncak kemarahannya ketika berhasil mengalahkan orang-orang yang ada di bar dan bertemu dengan biang keributan yaitu Shibata. Mereka saling menentang kerah baju satu sama lain. Setelah Kazeo

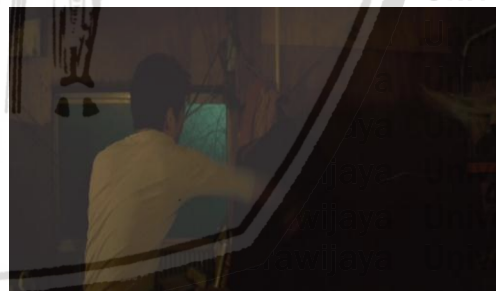
meluapkan bentuk agresinya berupa agresi fisik, dirinya mengatakan kepada Shibata bahwa musuhnya merupakan orang yang tidak menyenangkan dan merepotkan. Dialog “*Mendokusee yo!!!*” yang berarti “Merepotkan” diungkapkan oleh Kazeo menggunakan nada yang tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa kata tersebut merupakan ungkapan kemarahan atau perilaku agresi.

Selain adegan di atas, bentuk dari agresi yang dialihkan juga digambarkan ketika Kazeo mengetahui bahwa Goura dan Shibata terkapar di rumah sakit disebabkan oleh kelakuan Fujiwara dan Kagami, Kazeo merasa geram dan ingin meluapkan kemarahannya. Kazeo merasa terusik dan tersinggung dengan tingkahlaku yang dilakukan oleh kedua orang tersebut. Namun dalam adegan ini Kazeo tidak dapat meluapkan agresinya terhadap sumber utama kemarahannya.

Berikut adalah gambar Kazeo ketika meluapkan agresinya pada benda yang ada di depannya.



Gambar 4.33 Kazeo menemui Shibata dan Goura
(CE: 01:29:07)



Gambar 4.34 Kazeo menonjok benda yang ada di depannya
(CE: 01:31:02)

Berikut adalah petikan percakapan Kazeo ketika menemui Goura di rumah sakit.

かぜお : ごうら、お前腹どうした？

ごうら : おつの馬鹿と一年のがきだよ。

かぜお : *Goura, omae hara doushita?*

ごうら : *Otsu no baka to ichi nen no gaki da yo.*

Kazeo : Goura, kenapa dengan perutmu?

Goura : Gara-gara Gang Otsu dan anak kelas satu itu

Analisis :

Setting yang terjadi pada data yang diperoleh penulis terjadi pada dua situasi. Setting pertama yang ditunjukkan pada gambar 4.33 berlatar di rumah sakit. Posisi Goura duduk di kasur sambil memegang perutnya yang terluka.

Goura mendapatkan beberapa jahitan dan balutan diperutnya akibat tusukan benda tajam yang diterimanya. Shibata dalam keadaan setengah berbaring di kasur dengan luka ditangan kanannya. Dari bentuk balutan yang ada pada tangannya, luka Shibata cukup parah. Kazeo berdiri menghadap pada mereka berdua dan menanyakan keadaan mereka berdua. Latar waktu dalam adegan ini adalah siang hari setelah Kazeo pulang dari sekolah. “*Otsu no baka to ichi nen no gaki da yo.*”, yang berarti “Gara-gara Gang Otsu dan anak kelas satu itu.” Merupakan kalimat

Goura yang mengindikasikan bahwa pelaku dari kejahatan yang mereka terima adalah kelompok otsu dan Kagami. Kelompok otsu merupakan organisasi yang dipimpin oleh Nara dan di dalamnya terdapat Fujiwara sebagai biang keributan yang menerpa Shibata dan Goura.

Setting kedua berlatar di tempat tinggal Kazeo. Di ruangan tersebut terdapat kasur, kulkas dan beberapa baju yang berserakan. Latar waktu pada adegan ini adalah malam hari setelah Kazeo pulang menjenguk Shibata dan Goura.

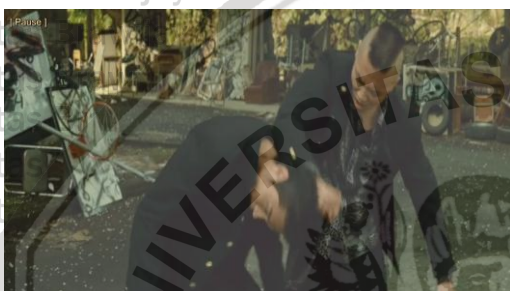
Kazeo melakukan pukulan terhadap benda yang ada di depannya, hal ini merupakan suatu bentuk agresi. Pada dasarnya tindakan agresi yang dilakukan oleh Kazeo bermula dari rasa geram ketika melihat kedua temannya tergeletak tak berdaya di rumah sakit. Goura dan Shibata mengalami luka yang cukup serius ketika mereka mendapatkan serangan dari kubu Fujiwara. Sumber utama dari kemarahan Kazeo dalam hal ini adalah tindakan Fujiwara yang membuat onar dan melakukan beberapa kekerasan terhadap kedua orang tersebut. Akan tetapi, Kazeo tidak dapat membalas tindakan yang dilakukan oleh Fujiwara tersebut. Kazeo tidak dapat meluapkan emosinya terhadap sumber dari amarahnya. Emosi Kazeo diluapkan pada sebuah benda yang berada di tempat dirinya tinggal. Ungkapan agresi yang dilakukan oleh Kazeo terhadap benda tersebut yaitu agresi fisik, aktif dan langsung. Kemarahan yang tidak diluapkan langsung terhadap sumber emosi itu muncul merupakan manifestasi dari bentuk agresi yang dipindahkan.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa agresi yang dilakukan oleh Kazeo tidak selalu diarahkan kepada sumber utama penyebab agresi. Perilaku agresi ini muncul setelah mendapatkan provokasi dari Kenichi dan beberapa hal yang meningkatkan emosinya seperti mengingat masalah. Selain itu, perilaku Fujiwara dan Kagami yang secara sengaja membuat onar juga membuat Kazeo merasa geram atas perbuatan kedua orang tersebut.

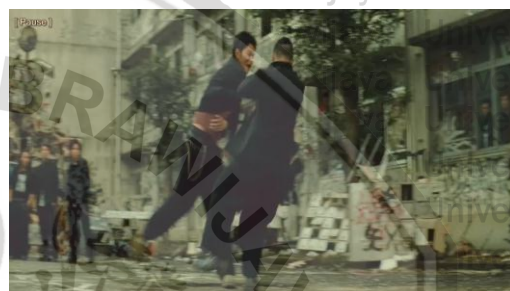
4.4.3 Penyerangan

Salah satu sumber paling umum dari kemarahan ataupun agresi adalah agresi atau penyerangan dari orang lain. Perilaku tidak menyenangkan seperti

serangan akan berdampak pada pikiran dan kenangan bermusuhan, selain itu rasa marah serta keterbangkitan fisik juga akan muncul. Ketika unsur-unsur tersebut bermunculan maka keluarlah sifat agresi yang ada pada individu. Beberapa adegan film ini menggambarkan tentang penyerangan yang diterima oleh Kazeo. Serangan tersebut berujung pada munculnya perilaku agresi tokoh tersebut. Berikut adalah data yang menunjukkan penyerangan pada tokoh Kazeo.



**Gambar 4.35 Kazeo menerima serangan
(CE:00: 09: 05)**



**Gambar 4.36 Kazeo membalas serangan
(CE: 00:09:27)**

Berikut adalah petikan percakapan antara Wajima dengan Kazeo ketika berada di area Suzuran :

わじま : 調子に乗るなよこら？ 鈴蘭の怖さを体にしみこましてやる
かぜお : 痛えんだこのやろ。

Wajima : *Cyousi ni noru na yo kora? Suzuran no kowasa wo karada ni simi komasite yaru.*

Kazeo : *Itaenda kono yaro.*

Wajima : Apa yang kau lakukan bajingan sombong, apakah kau mau merasakan kengerian di SMA Suzuran? (sambil memegang rambut Kazeo)

Kazeo : Sakit Hoe...!!!! (mumukul Wajima)

Analisis:

Serangan yang diterima oleh Kazeo berlatar di dalam area SMA Suzuran.

Gedung dan siswa yang berjarak juga menunjukkan bahwa latar tempat berada di sekolahan. Latar waktu menunjukkan pagi hari ketika upacara penerimaan siswa baru berlangsung. Dalam adegan ini Wajima memberikan serangan terhadap Kazeo berupa rengutan rambut atau jambakan (Gambar 4.35). Hal tersebut terjadi karena Kazeo dianggap tidak mempunyai etika baik, yaitu masuk sekolah dengan melewati pagar. Serangan yang diterima oleh Kazeo adalah berupa penyerangan fisik, aktif, dan langsung yaitu berupa rengutan rambut.

Berkat serangan tersebut, perilaku agresi muncul dalam diri Kazeo. Bentuk penyerangan yang diterima oleh Kazeo dibalas dengan agresi berupa pukulan yang dilayangkan kepada Wajima (Gambar 4.36). Agresi yang muncul dalam diri Kazeo adalah berbentuk fisik, aktif dan langsung. Agresi ini berupa aksi pukulan. Agresi ini dikatakan sebagai agresi yang aktif karena dilakukan sendiri oleh pelaku pemukulan tersebut. Selanjutnya, agresi ini dianggap langsung berdasarkan fakta ketika pukulan ini dilakukan pada saat itu tanpa sebuah rencana sebelumnya.

Selain dari Wajima, Kazeo juga mendapatkan serangan dari Yamashita. Yamashita datang bersama kelompoknya dan mengatakan bahwa dirinya ingin berkuasa di Suzuran. Dirinya mempunyai keinginan untuk menjadi pemimpin di sekolah tersebut. Berikut adalah gambar yang menunjukkan serangan Yamashita terhadap Kazeo.



Gambar 4.37 Kazeo tidur di bangku
(CE:01:08:03)



Gambar 4.38 Yamashita Datang
(CE:01:08:23)



Gambar 4.39 Kazeo menendang Yamashita
(CE:01:08:53)



Gambar 4.40 Yamashita Tersungkur
(CE:01:09:13)

Berikut adalah dialog ketika Yamashita melakukan serangan terhadap

Kazeo:

やました : けんかランク 5 位なんだがしらねいがてめえの金玉引き
ぎってやるぞ。
かぜ : うるせい目覚まし時計だぜ。

Yamashita : Kenka ranku 5 i nannda ga shiranei ga temei no kintama biki
gitte yaru zo.

Kazeo : urusei mezamashi dokei daze.

Yamashita : Kazeo meskipun kamu berada di posisi ke lima, akan ku
tarik bolamu (sambil berlari menuju Kazeo)

Kazeo : (Menendang Yamashita) kau berisik sekali.

Analisis :

Adegan ini berlatar di sebuah tempat kolam renang yang sudah tidak lagi
difungsikan. Posisi Kazeo berbaring di atas bangku sedangkan Kenichi, Momo

dan Goro berada di atas papan tenis meja yang tidak lagi berfungsi. Yamashita datang dari arah pintu masuk serta berjalan dengan cepat bersama kelompoknya.

Adegan percakapan dimulai ketika Yamashita menghampiri Kazeo dan berkata bahwa dirinya ingin menjadi menghajar Kazeo. Yamashita juga mengatakan bahwa dirinya tidak memperdulikan posisi Kazeo yang berada di ranking lima dalam perebutan kekuasaan di Suzuran. Yamashita berlari dan berniat untuk memukul Kazeo.

Respon Kazeo menanggapi perkataan dan perlakuan Yamashita yaitu dengan mengatakan "*urusei mezamashi dokei daze*" yang berarti "berisik sekali kau ini". Kazeo mengatakan hal tersebut sembari menendang kepala Yamashita. Tindakan yang dilakukan oleh Kazeo ini merupakan bentuk perilaku agresi. Agresi yang muncul atas dasar penyerangan ini berupa agresi fisik, aktif dan langsung berupa sebuah tendangan.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa determinan sosial dari agresi tokoh Kazeo muncul dari sebuah penyerangan. Serangan yang pertama diperoleh dari Wajima berupa jambakan rambut. Serangan kedua diperoleh dari Yamashita berupa tendangan. Penyerangan ini berbuntut pada munculnya perilaku agresi tokoh Kazeo berupa agresi fisik, aktif dan langsung yang berupa pukulan dan tendangan.

4.4.4 Keterangan yang Meningkat: Emosi, Kognisi, dan Agresi

Keterangsangan yang meningkat merupakan manifestasi dari agresi yang dilandasi oleh unsur emosi, kognisi dan berujung agresi. Dengan berbagai kondisi,

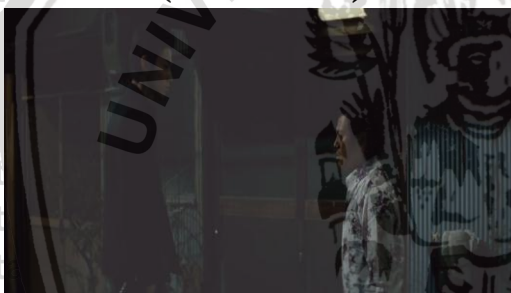
keterangsangan yang meningkat, apapun sumbernya dapat meningkatkan agresi sebagai respon terhadap provokasi, frustrasi, dan faktor-faktor lain Baron (2005:148). Berikut adalah data yang menunjukkan peristiwa tersebut.



Gambar 4.41 Kagami menantang Kazeo berkelahi
(CE: 01:43:16)



Gambar 4.42 Kagami dan Fujiwara membakar bengkel Aya
(CE:01:55:02)



Gambar 4.43 Ken memohon kepada Kazeo untuk menghajar Kagami
(CE:01:59:04)



Gambar 4.44 Kazeo menantang balik Kagami
(CE:02:00:02)

Berikut adalah petikan percakapan antara Kazeo ketika menantang balik Kagami untuk bertarung.

かぜお :お前がでけえ面して、ふんざりかえってのが我慢なんなく
て
かがみ :やっとやるきになったんですか。
かぜお :こんなことするのが初めてなんつっていいかわかんねけど、
いちようやろうか。

Kazeo : *Omae ga dekeemen site, funnzari kaette no ga gamang nan nakute.*

Kagami : *Yatto yaruki ni nattan desu ka.*

Kazeo : *Konna koto suru no ga hajimete nan tsutte ii ka wakanne kedo, icyou yarou ka*

Kazeo : Karena kesombonganmu, aku jadi tidak bisa menahan kesabaranku

Kagami : Akhirnya kau ingin bertarung?.

Kazeo : Aku tidak tau harus bagaimana, aku baru pertama kali seperti ini.

Analisis :

Adegan yang menunjukkan pemicu terjadinya keterangsangan yang meningkat terjadi pada beberapa situasi. Setting pertama berada di halaman sekolah. Situasi ini menggambarkan tentang tokoh Kazeo yang dikerumuni oleh Kagami beserta kelompoknya (gambar 4.41). Latar waktu dalam adegan ini adalah siang hari ketika pulang sekolah. Adegan ini menempatkan Kazeo yang mendapatkan beberapa tekanan dari Kagami dan kelompoknya. Kagami mengangkat kerah baju Kazeo yang bertujuan untuk menantang Kazeo berkelahi.

Akan tetapi Kazeo tidak merespon perlakuan tersebut. Kazeo berdalih bahwa dirinya tidak mendapatkan manfaat dari perkelahian tersebut.

Situasi selanjutnya terjadi di bengkel mobil milik Aya. Fujiwara dan Kagami membakar bengkel tersebut karena Aya tidak mau menjualnya kepada kelompok Otsu. Peristiwa pembakaran bengkel ini terjadi pada malam hari. Pada mulanya Ken dan Makise berusaha melindungi bengkel tersebut, namun mereka berdua tidak mampu menandingi kekuatan kelompok Otsu. Dalam adegan selanjutnya, Ken meminta bantuan kepada Kazeo untuk menghancurkan Kagami beserta kelompoknya. Ken memohon kepada Kazeo untuk memberikan beberapa pelajaran kepada Kagami. Adegan ini berlatar di depan tempat tinggal Kazeo dan terjadi setelah terbakarnya bengkel Aya.

Rangkaian peristiwa tersebut membuat emosi Kazeo tidak terkontrol.

Dirinya menyatroni markas Kagami beserta kelompoknya dan menantang balik Kagami. Adegan ini menempatkan Kazeo yang datang sendirian dan disambut oleh Kagami beserta kelompoknya. Latar waktu dalam adegan ini terjadi pada siang hari setelah peristiwa pembakaran bengkel milik Aya. Dialog Kazeo berupa

“Omae ga dekeemen site, funnzari kaette no ga gamang nan nakute” yang berarti

“Karena kesombonganmu, aku tidak dapat lagi menahan kesabaranku” merupakan wujud sebuah agresi verbal berupa tantangan untuk berkelahi. Hal ini menunjukkan bahwa emosi serta kognisi yang berkaitan tersebut berbuah pada agresi. Perilaku tersebut merupakan manifestasi dari keterangsangan yang meningkat.

Dari uraian yang sudah di jelaskan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa determinan sosial dari agresi tokoh Kazeo berupa provokasi, agresi yang dipindahkan, penyerangan dan keterangsangan yang meningkat. Provokasi diterima oleh Kazeo dari Kenichi dan Rinda Man. Kemudian, Kazeo mendapatkan serangan dari Wajima dan Yamashita. Dampak dari provokasi yang dilakukan oleh Kenchi juga berbuntut pada pengalihan agresi yang ditujukan pada beberapa pengunjung bar. Selain itu, emosi dan kognisi juga menjadi penyumbang terjadinya perilaku agresi tokoh Kazeo yang menjadi manifestasi dari keterangsangan yang meningkat.

4.5 Determinan Pribadi dari Agresi Tokoh Kazeo

4.5.1 Pola Perilaku A

Huruf A digunakan simbol penanda kata Agresi. Setiap individu yang memiliki unsur pola perilaku A mempunyai ciri-ciri sebagai individu yang kompetitif, mudah tersinggung dan berperilaku terburu-buru. Tokoh Kazeo dalam film ini digambarkan sebagai individu yang mempunyai pola perilaku A. Data di bawah ini menunjukkan adegan ketika Kazeo meminta Kagami untuk meminta maaf pada ketiga siswa yang telah diserempetnya. Namun Kagami menolak hal tersebut, dan meninggalkan Kazeo begitu saja.



**Gambar 4.45 Kazeo mengejar Kagami
(CE: 00:09:10)**

Cuplikan di bawah ini adalah monolog Kazeo ketika berada di belakang Kagami dan berusaha menghampirinya.

かぜお : ちょっと待ってお前、何だよその態度は？

Kazeo : *Cyotto matte omae, nanda yo sono taido ha?*

Kazeo : Hey tunggu, mana kesopanannmu? (Sambil mengejar Kagami)

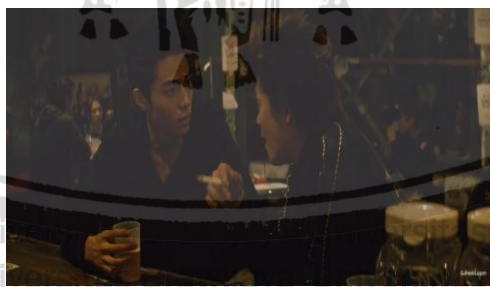
Analisis:

Setting tempat dalam adegan ini berada di SMA Suzuran, sedangkan latar waktu menunjukkan pagi hari. Adegan ini menunjukkan karakter Kazeo yang memiliki sifat agresif. Kazeo berjalan terburu-buru mengejar Kagami yang ada di depannya. Hal ini ditunjukkan dengan ketersinggungan Kazeo ketika Kagami menolak untuk meminta maaf terhadap ketiga orang yang telah ditabraknya.

Ekspresi muka Kazeo menjumpai hal ini terlihat muram dan penuh amarah.

Karena dirasa tidak mendapatkan apa yang diinginkan, Kazeo mengejar Kagami yang berjalan menuju halaman Suzuran. Kazeo berusaha meminta klarifikasi atas apa yang telah dilakukan oleh Kagami. Bentuk usaha untuk mengejar Kagami ini merupakan salah satu ciri-cari dari orang yang mempunyai pola perilaku A yaitu terburu-buru.

Selain adegan tersebut, bentuk dari pola perilaku A juga digambarkan ketika Kazeo bersama Kenichi di bar seperti pada data sebelumnya. Berikut adalah gambar yang menunjukkan Kazeo yang tersinggung atas perkataan dari Kenichi.



**Gambar 4.46 Kazeo tersinggung dengan perkataan Kenichi
(CE: 00:32:32)**

Berikut adalah percakapan antara Kenichi ketika melakukan provokasi terhadap Kazeo yang membuat emosi Kazeo tersulut.

けにち

: 親父にいじめられるのが怖いのか? 糞みたいな親父
なんだろ?

かぜお

: 糞みてえってどう言う意味だこら?

Kenichi

: *Oyaji ni ijimerareru no ga kowai no ka? funmitaina oyaji
nanda ro?*

Kazeo

: *funmiteette dou iu imi da kora?*

Kenichi

: Kamu masih ketakutan di bawah olok-olokan ayahmu
kan? Ayahmu kayak tai kan?

Kazeo

: Kayak tai gimana maksudmu?

Analisis :

Setting dalam adegan ini berada di Bar dan terjadi pada malam hari.

Percakapan di atas merupakan bagian dari adegan yang berlatar di bar. Dalam kesempatan tersebut Kenichi melakukan provokasi berupa kata-kata hinaan terhadap ayah Kazeo yang dikatakan langsung di depan muka Kazeo. Kata-kata tersebut secara eksplisit membuat Kazeo tersinggung dan marah. Kazeo sempat memastikan perkataan yang dilayangkan oleh Kenichi. Namun Kenichi hanya tersenyum dan merasa puas dengan apa yang telah dikatakannya. Dalam adegan ini kemarahan Kazeo tidak ditujukan kepada Kenichi melainkan kepada orang lain. Ketersinggungan dan kemarahan yang diungkapkan oleh Kazeo merupakan bentuk dari pola perilaku A yang terdapat dalam diri Kazeo.

Adegan selanjutnya juga menunjukkan ketersinggungan Kazeo terhadap perkataan Kenichi. Berikut adalah gambar yang menunjukkan Kazeo ketika disinggung oleh Kenichi



**Gambar 4.47 Kazeo tersinggung
(CE: 01:28:16)**

Berikut adalah monolog dari Kenichi yang menyinggung Kazeo tentang diri Kazeo yang belum bisa merubah sikapnya:

けにち : いつまで親父のことから逃げてんだよお前は

Kenichi : Itsu made oyaji no koto kara nigetanda yo omae wa.

Kenichi : Sampai kapan kau akan lari dari ayahmu.

Analisis :

Situasi dalam adegan ini menempatkan Kenichi, Kazeo, Momo dan goro yang berada di Rumah sakit. Kenichi mendapatkan beberapa perawatan di mukanya setelah diserang oleh kelompok Kagami. Dalam peristiwa penyerangan tersebut, Kazeo tidak membantu Kenichi karena tidak ingin terlibat dalam perkelahian. Kenichi berkata kepada Kazeo “Itsu made oyaji no koto kara nigetanda yo omae wa” yang berarti “Sampai kapan kau akan lari dari ayahmu”.

Perkataan tersebut juga mengindikasikan Kazeo untuk tidak menemui mereka bertiga lagi sebelum Kazeo dapat merubah sikapnya. Kenichi menyinggung bahwa Kazeo masih dalam bayang-bayang ayahnya. Mendengar perkataan ini, Kazeo mengerutkan dahinya. Ekspresi ini merupakan bentuk kemarahan yang ada dalam diri Kazeo.

Analisis di atas dapat menunjukkan bahwa Kazeo merupakan orang yang termasuk dalam orang yang memiliki pola perilaku A. Hal ini di dasarkan pada diri Kazeo yang memiliki sifat pemaarah dan mudah tersinggung.

Selain mudah tersinggung dan terburu-buru, bentuk dari pola perilaku A juga dapat berupa perilaku yang kompetitif. Dalam film ini digambarkan bahwa Kazeo berjuang untuk menjadi penguasa di SMA Suzuran dengan cara mengalahkan siswa-siswa yang ada di sekolah tersebut. Kazeo bertarung untuk merebut posisi Kagami sebagai pemimpin Suzuran. Berikut adalah data yang menunjukkan perilaku kompetitif Kazeo.



Gambar 4.48 Kazeo bersama kelompoknya menyerang Kagami
(CE: 01:44:30)



Gambar 4.49 Pertarungan antara kelompok Kagami dan Kazeo
(CE: 01:44:37)

Analisis :

Adegan perkelahian berada di lapangan sekolah yang tepat berada di depan SMA Suzuran. Latar waktu menunjukkan terik matahari yang cukup panas sehingga dapat dikatakan bahwa waktu pertarungan dilakukan pada siang hari.

Adegan ini menempatkan kelompok Kazeo yang berlari menyerang kelompok Kagami. Dalam pertarungan ini, akan mempertaruhkan posisi penguasa yang ada di Suzuran. Kazeo sangat bersikeras untuk mengalahkan Kagami dan memberikan

pelajaran terhadap Kagami yang sudah dianggap menjadi biang keributan antara sekolah Kurosaki dan Suzuran. Satu demi satu siswa-siswa yang mencoba melawan Kazeo tumbang dengan tendangan dan pukulan yang dilayangkan oleh Kazeo. Setelah menghabiskan siswa-siswa yang ada di lapangan, Kazeo menuju ke puncak gedung Suzuran untuk bertemu dan bertarung melawan Kagami yang sudah menunggu di atap gedung. Pertarungan sengit terjadi sampai akhirnya Kagami dapat dikalahkan dan Kazeo menjadi penguasa.

Jika ditelaah dari teori yang dikemukakan oleh Anderson mengenai pola perilaku A. Tindakan Kazeo yang berusaha untuk mengalahkan siswa yang ada di depannya dan mengalahkan Kagami untuk menjadi penguasa di Suzuran merupakan perilaku kompetitif

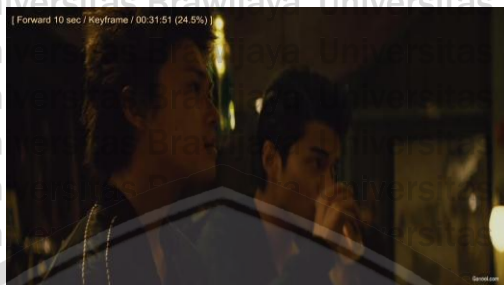
Dari analisis di atas dapat tarik disimpulkan bahwa determinan pribadi dari agresi tokoh Kazeo berupa pola perilaku A. Kondisi mudah tersinggung, perilaku yang terburu-buru dan kompetitif menjadi suatu hal yang melekat pada diri tokoh Kazeo. Pola perilaku A ini menjadi dasar bahwa tokoh Kazeo memang memiliki karakteristik pribadi yang emosional.

4.6 Determinan Situasional dari Agresi Tokoh Kazeo

4.6.1 Alkohol

Alkohol diyakini sebagai salah satu pendorong munculnya perilaku agresi yang terdapat dalam individu. Seseorang yang mengonsumsi alkohol mempunyai rentan untuk berperilaku agresif. Dalam salah satu adegan film ini, tokoh Kazeo

berperilaku agresi setelah mengonsumsi minuman beralkohol. Berikut adalah data yang menunjukkan kontribusi alkohol sebagai pemicu munculnya agresi.



Gambar 4.50 Kazeo meminum bir

(CE: 00:32:30)

Analisis :

Setting di bar yang menunjukkan dua tokoh yaitu Kenichi dan Kazeo sedang melakukan percakapan untuk mengakrapi pertemanan. Dalam sela percakapan tersebut, Kazeo memesan sebuah bir di bar itu. Mereka berdua minum bersama sambil berbincang-bincang. Tidak lama setelah menenggak bir tersebut, provokasi dari Kenichi serta datangnya Goro yang berlumuran darah membuat Kazeo naik pitam.

Setting adegan berada di sebuah bar yang menunjukkan orang lalu lalang mementeng segelas bir dan beberapa orang yang berjoget menikmati musik di dalam bar tersebut. Dalam adegan ini Kazeo memesan bir dari seorang bartender di bar tersebut. Adegan ini juga menunjukkan Kazeo berbincang-bincang dengan Kenichi yang membahas tentang kehidupan pribadi mereka. Tidak berselang setelah adegan ini berlangsung, emosi kazeo pecah setelah melihat temannya yang bernama Goro berlumuran darah. Kazeo melakukan tindakan agresi berupa pukulan dan tendangan terhadap orang-orang yang ada disekitarnya.

Jika diruntut dari satu adegan menuju adegan selanjutnya, dalam situasi ini minuman bir yang mengandung alkohol mempunyai kontribusi terhadap perilaku agresi yang ada pada diri Kazeo. Dapat dikatakan bahwa faktor penentu dari agresi yang dilakukan oleh Kazeo dipengaruhi oleh konsumsi alkohol. Minuman bir yang telah dikonsumsi oleh Kazeo berpengaruh terhadap kesadarannya.

4.6.2 Suhu Udara

Selain dipengaruhi oleh alkohol, perilaku agresi juga dapat dipicu oleh kondisi suhu udara disekitar individu tersebut. Iklim maupun cuaca yang berlangsung temporer memiliki pengaruh pada perilaku. Bau yang menyengat, asap rokok, dan polusi udara memiliki hubungan erat dengan perilaku agresif. Dalam film ini, suhu udara yang panas menjadi salah satu pemicu yang menjadikan emosi tokoh Kazeo semakin tinggi. Berikut adalah data yang menunjukkan sebuah keadaan suhu udara panas yang menjadi pemicu munculnya sebuah agresi.



Gambar 3.51 Perkelahian antara Kazeo dan Kagami di atap Suzuran

(CE :02:00:41)

Analisis :

Situasi ini menempatkan dua tokoh yaitu Kazeo dan Kagami. Adegan yang berlatar tempat di atap SMA Suzuran ini menunjukkan setting waktu siang hari. Terik matahari yang digambarkan oleh sutradara dapat dijadikan tendensi bahwa waktu yang digambarkan adalah siang. Teriknya matahari sedikit banyak berpengaruh terhadap perilaku agresi yang dilakukan oleh Kazeo. Semakin panasnya udara, maka semakin panas pula emosi yang ada pada diri Kazeo.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa determinan situasional dari agresi tokoh Kazeo adalah dari konsumsi alkohol dan suhu udara yang panas. Dalam hal ini determinan situasional tidak semata-mata menjadi determinan utama dalam terjadinya perilaku agresi tokoh Kazeo. Determinan situasional ini menjadi pendukung serta salah satu faktor yang menjadikan naiknya kadar agresi.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan fokus penelitian dan hasil peneneelitian serta pembahasan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Kazeo merupakan tokoh sentral yang mempunyai pembawaan protagonis.

Kazeo merupakan tokoh yang membawakan perwatakan berupa nilai-nilai positif dalam film. Penokohan tokoh Kazeo dalam film *Crows Explode* yang banyak ditonjolkan adalah sebagai berikut; peduli, penolong, pemarah dan penyayang. Perwatakan Kazeo ketika menolong mia, peduli terhadap Goura dan Shibata, sayang terhadap anak-anak yang ada di lembaga kesejahteraan merupakan nilai-nilai positif yang ada pada Kazeo. Sifat mudah marah, mudah terpancing emosi dan suka berkelahi merupakan bentuk nilai-nilai negatif yang ada pada tokoh Kazeo.

2. Tokoh bawahan yang menjadi faktor penentu munculnya perilaku agresi pada tokoh Kazeo yaitu Kagami, Fujiwara, Shibata, Goura, Yamashita, Rinda Man, Makise, Ken, dan Nara.

3. Determinan sosial dari agresi Kazeo muncul setelah mendapatkan provokasi dan penyerangan dari orang di sekitarnya. Tokoh Kazeo mendapatkan provokasi dari Kenichi dan Rinda Man, sedangkan serangan diterima dari Yamashita dan Wajima. Determinan pribadi dari agresi

Kazeo terletak pada pola perilaku A yang mendominasi tingkah laku

Kaburagi Kazeo. Wujud dari pola perilaku A ini adalah bertingkah laku kompetitif, terburu-buru dan mudah tersinggung. Provokasi yang diterima

oleh Kazeo berupa provokasi verbal yang berbentuk, cibiran, kata-kata kasar dan ungkapan sarkatis. Serangan yang di dapat Kazeo berupa serangan fisik yang berbentuk rengutan rambut, pukulan dan tendangan.

Dari determinan situasional menunjukkan bahwa konsumsi alkohol serta suhu udara menjadi penyumbang perilaku agresi Kazeo.

Agresi yang dilakukan oleh Kaburagi Kazeo tidak selalu dilakukan kepada orang yang memberikan determinasi. Kaburagi Kazeo justru mengalihkan agresinya terhadap orang lain maupun benda yang ada di sekitarnya. Hal ini merupakan bentuk dari agresi yang dialihkan serta dampak dari provokasi. Selain itu, Kaburagi Kazeo juga tidak serta merta melakukan agresinya hanya dengan satu determinasi. Emosi dan kognisi yang berkaitan serta berkelanjutan juga membuat Kazeo berperilaku agresif.

5.2 Saran

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca untuk menambah pengetahuan dalam bidang ilmu penelitian sastra. Penulis mengharapkan masih ada lanjutan penelitian yang bersangkutan dengan perilaku agresi. Penulis menyarankan untuk melakukan penelitian perihal agresi yang dilakukan oleh tokoh bawahan Fujiwara.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1983). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bina Aksara.
- Barker, T., & Cheng, K. G. (2011). *Mau Dibawa Ke mana Sinema Kita? Beberapa Wacana Seputar Sinema Indonesia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Baron, R. A. (2004). *Psikologi Sosial jilid 2 edisi 10*. Jakarta: Erlangga.
- Budiarto, G. (2012). *Representasi Perilaku Agresi kelompok pelajar dalam film Crow Zero*. Universitas Brawijaya Malang : Tidak di Terbitkan.
- Dayaksini, T., & Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Endraswara, S. (2008). *Metode Penelitian Psikologi Sastra*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Mahmudah, S. (2011). *Psikologi Sosial: Teori dan Model Penelitian*. Malang: UIN-Maliki Pres.
- Minderop, A. (2011). *Psikologi Sastra: Karya Sastra, Metode, Teori dan Contoh Kasus*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indenoseia.
- Myers, D. (2012). *Psikologi Sosial edisi 10 buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Ratna, N. K. (2011). *ANTROPOLOGI SASTRA Peranan Unsur-Unsur Kebudayaan Dalam Proses Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, N. K. (2011). *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Siswanto, A. V. (2012). *Strategi dan Langkah-langkah Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siswanto. (2005). *Metode Penelitian Sastra: Analisis Psikologis*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.

Taylor, S. E. (2009). *Psikologi Sosial edisi 12*. Jakarta: Kencana Prenada.

Yusuf, M. (2015). *Perilaku Agresi Tokoh Tokiko Umezewa dalam novel Senseijyutsu Satsujin Jiken*. Universitas Brawijaya Malang: Tidak di Terbitkan.



The logo of Universitas Brawijaya is a shield-shaped emblem. It features a central figure, likely a deity or a personification of wisdom, holding a book and a torch. The figure is flanked by two smaller figures, possibly representing students or scholars. The entire emblem is set against a background of a repeating pattern of the text "UNIVERSITAS BRAWIJAYA".

LAMPIRAN

Lampiran 1: Curriculum Vittae

CURRICULUM VITAE

Nama : Farid Fahrudin Noor

NIM : 125110600111004

Program Studi : S1 Pendidikan Bahasa Jepang

Tempat dan Tanggal Lahir : Pati, 31 Januari 1994

Alamat Asli : Desa Bulumanis Kidul Kecamatan Margoyoso
Kabupaten Pati RT 06 RW 06.

Nomor Ponsel : 0823-2213-8912

E-mail : Faridfahrudinnoor78@gmail.com

Pendidikan : MI Nahjatul Falah Bulumanis Kidul (1999 – 2005)
Madrasah Diniyah Raudlatul Ulum (2005 – 2006)
Madrasah Tsanawiyah Raudlatul Ulum (2006 – 2009)
Madrasah Aliyah Raudlatul Ulum (2009 – 2012)
Universitas Brawijaya Malang (2012 – 2016)

Pengalaman Organisasi : 1. Staff Divisi Bakat Kreatifitas HIMAPRODI
Pendidikan Bahasa Jepang (2012 – 2013),
2. Staff Divisi Dana Fasilitas HIMAPRODI
Pendidikan Bahasa Jepang (2013 – 2014),
3. Anggota Marching Band Ekalavya Brawijaya
(2012 – 2013)

Pengalaman Kepanitiaan : 1. Wakil Ketua Pelaksana Minna No Matsuri 1
(2013)
2. Ketua Pelaksana Minna No Matsuri 2 (2014)
3. Staff Acara Seminar Nasional Entrepreneur
(2014)

JLPT : JLPT N4 (Lulus 2016)

Lampiran 2 : Berita Acara Seminar Proposal



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
 Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
 Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
 E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib_ub.ac.id

Untuk Mahasiswa

**BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Selasa 22 Maret 2016

Untuk mahasiswa :

Nama : Farid Fahrudin Noor
 N I M : 125110600111004
 Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan judul :

Gejolak Perilaku Agresi Tokoh Kaburagi Kazeo Dalam Film Crows Explode Karya Toshiaki Toyoda

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I	: Retno Dewi Ambarastuti M. Si
2. Pembimbing II	:
3. Peserta umum sejumlah	: 2 6 orang (terlampir)

Pembimbing I

(Retno D.A., M.Si)

NIP. _____

Malang,
Pembimbing II

(Syariful Muttaqin, M.A.)

NIP. _____



Pembantu Dekan I,
(Syariful Muttaqin, M.A.)
 NIP. 19751101 200312 1 001

Lampiran 3 : Berita Acara Seminar Hasil



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS ILMU BUDAYA
Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
E-mail: fib_ub@ub.ac.id http://www.fib.ub.ac.id

Untuk Mahasiswa

BERITA ACARA
SEMINAR HASIL SKRIPSI

Telah dilaksanakan Seminar Hasil Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya pada :

Hari, tanggal : Selasa 8 November 2016

Untuk mahasiswa :

Nama : Farid Fahrudin Noor
N I M : 125110600111004
Prodi : Pendidikan Bahasa Jepang

Dengan judul :

Determinan dari Agresi Tokoh Kaburagi Kazeo dalam Film Crows Explode Karya Toshiaki Toyoda

Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing I : Retno Dewi Ambarastuti M. Si.
2. Pembimbing II : _____
3. Penguji : _____
4. Peserta umum sejumlah : orang (terlampir)

Pembimbing I

Malang,
Pembimbing II

(Retno Dewi Ambarastuti M. Si)
NIP. _____

NIP. _____

Pembantu Dekan I,



Syarif Muttakin, M.A.
NIP. 19751101 200312 1 001

Lampiran 4.: Berita Acara Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
Jalan Veteran Malang 65114
Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822
E-mail: fib_ub@ub.ac.id / fsi.fib_ub.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Farid Fahrudin Noor
2. NIM : 125110600111004
3. Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
4. Topik Skripsi : Meneliti Determinan dari Agresi Tokoh Kaburagi Kazeo
5. Judul Skripsi : Determinan Dari Agresi Tokoh Kaburagi Kazeo Dalam Film *Crows Explode* Karya Sutradara Toshiaki Toyoda
6. Tanggal Mengajukan : 18 Desember 2015
7. Tanggal Selesai : 22 November 2016
8. Nama Pembimbing : Retno Dewi Ambarastuti, M. Si.,
9. Keterangan Konsultasi

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1.	18 - 12 - 2015	Pengajuan Bab I	Retno Dewi Ambarastuti, M. Si.,	/s/
2.	28 - 12 - 2015	Revisi Bab I dan Pengajuan Bab II	Retno Dewi Ambarastuti, M. Si.,	/s/
3.	22 - 03 - 2016	Seminar Proposal	Retno Dewi Ambarastuti, M. Si.,	/s/
4.	9 - 05 - 2016	Pengajuan Bab III	Retno Dewi Ambarastuti, M. Si.,	/s/
5.	17 - 05 - 2016	Revisi Bab III	Retno Dewi Ambarastuti, M. Si.,	/s/
6.	23 - 05 - 2016	Revisi Bab III dan Pengajuan Bab IV	Retno Dewi Ambarastuti, M. Si.,	/s/
7.	22 - 08 - 2016	Revisi Bab III dan Bab IV	Retno Dewi Ambarastuti, M. Si.,	/s/

Lampiran 4: Berita Acara Bimbingan Skripsi

8. 11-2016	Seminar Hasil	Retno Dewi Ambarastuti M. Si.,
9. 17-11-2016	Ujian Skripsi	Retno Dewi Ambarastuti M. Si.,
10. 30-11-2016	Revisi Bab, I, II, III, IV, V.	Febi Ariani Saragih M. Pd.
10. Telah Dievaluasi dan Diuji dengan Nilai :		Retno Dewi Ambarastuti M. Si.,
		Febi Ariani Saragih M. Pd.

Malang, 22 November 2016

Mengetahui,
Pembantu Dekan I
Bidang Akademik

[Signature]
Swariful Muttadin, M. A.
NIP. 19751101 200312 1 001

Pembimbing

[Signature]
Retno Dewi Ambarastuti, M. Si.
NIK. 2013097704302001

