

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan salah satu negara di dunia yang memiliki banyak pulau seperti Indonesia. Dengan banyaknya pulau itu, maka Jepang pun memiliki berbagai macam budaya dan kehidupan sosial yang berbeda. Dengan begitu perbedaan kebudayaan dan masalah-masalah sosial kerap terjadi diantara masyarakat Jepang.

Meskipun kebudayaan pada tiap-tiap wilayah berbeda, namun kebudayaan bersifat universal. Manusia dan masyarakat adalah objek utama dalam suatu kebudayaan dan karya sastra. Selain mengungkapkan nilai-nilai kebudayaan, dalam karya sastra pun tercermin masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat pada suatu masa serta usaha pemecahan sesuai dengan cita-cita mereka. Dari keseluruhan aspek tersebut, Kebudayaan, Manusia dan Kesenian adalah hal-hal yang saling berkaitan. Kebudayaan adalah hasil cipta, rasa, dan karsa manusia (Wuryanti dkk, 2007:27).

Jepang merupakan salah satu negara yang menjaga dan melestarikan kebudayaannya agar tetap hidup diantara generasi muda. Dengan kerap memperkenalkan nilai-nilai kebudayaan bangsa baik dari segala aspek kemasyarakatan. Bagi Jepang kebudayaan sudah menyatu ditengah-tengah kehidupan masyarakatnya. Dengan tetap mempertahankan sikap melestarikan

itu, Jepang memahami benar bahwa generasi muda adalah ujung tombak pewaris dan penerus nilai-nilai kebudayaan bangsanya.

Meskipun Jepang sudah menyadari bahwa generasi adalah harapan dan ujung tombak bagi kelangsungan budaya dan identitas bangsanya, namun kerap terjadi masalah sosial di tengah masyarakatnya terutama dari generasi muda itu sendiri. Generasi muda Jepang banyak yang melakukan tindakan di luar batas seperti tawuran, mabuk-mabukan, balapan liar, bahkan melakukan tindakan kriminal. Kenalakalan remaja tersebut menurut masyarakat Jepang kerap dilakukan oleh pelajar-pelajar Jepang, pelajar-pelajar tersebut menyebut diri mereka adalah “*Yankii*”.

Dalam kamus “*Yankii*” adalah orang Amerika, namun sejak tahun 1970 sebutan “*Yankii*” digunakan untuk merujuk pada anak-anak yang nakal. Menurut legenda, “*Yankii*” mulai muncul di daerah Kansai, dekat dengan Osaka. Di Nanba, Osaka, ada satu kota yang dinamakan “*America Mura*” (*America village*). Anak-anak nakal di sana banyak yang memakai pakaian *hawaii* dan menamakan diri mereka “*Yankii*”.

Untuk mengerti dari mana asal mulanya “*Yankii*”, harus melihat mundur di mana banyak kumpulan anak nakal yang dikenal sebagai 不良 (*furyou*). 不良 (*furyou*) muncul setelah perang dunia kedua, 不良 (*furyou*) adalah laki-laki yang sengaja memakai sandal perempuan dan memakai baju *hawaii*, mereka pun kadang mengamplas gigi mereka untuk membuat celah yang besar yang memudahkan mereka untuk meludah.

Selain itu “Yankii” dipengaruhi dengan adanya 番長 (*banchou*) yang aktif di tahun 1960 dan 1970. 番長 (*banchou*) adalah anak-anak SMA yang berusaha menjadi paling nakal di sekolahnya dan bangga akan posisi itu. Jika bertemu dengan 番長 (*banchou*) dari area yang berbeda mereka akan berkelahi. Kemudian muncul 女番 (*sukeban*), geng perempuan versi 番長 (*banchou*) yang akan memukuli anggotanya jika ada yang berencana keluar dari geng atau memiliki kekasih. Pada tahun 1980 terjadi percampuran gaya berpakaian 不良 (*furyou*) dan geng yang berkembang dari 番長 (*banchou*), 女番 (*sukeban*), dan geng motor yang menamakan dirinya 暴走族 (*bousouzoku*).

Kebanyakan penyebab anak-anak yang menjadi “Yankii” dikarenakan bosan atau tidak puas dengan kehidupannya. Usia mereka rata-rata berkisar 14 sampai 17 tahun, mereka bergabung dengan geng yang mereka rasa sama dengan mereka. Hal-hal yang dilakukan mereka setiap harinya adalah berkumpul di tempat parkir, berkelahi dengan geng lain, berkendara motor, bersenang-senang dan mencari masalah. Tapi “Yankii” tidak bisa dilihat sebagai anak nakal belaka. Mereka hidup dengan kode moral yang keras yang sering disebut 親分-子分 (*oyabun-kobun*) atau *parent-child* sistem yang sama dengan *Yakuza*. Mereka juga mengambil inspirasi “*life beautifully, die young*”.

Ada beberapa masalah yang terdapat dalam lingkungan “Yankii”, di mana bagi mereka mati saat muda lebih baik daripada tumbuh dewasa.

Namun walau begitu “*Yankii*” yang sudah tumbuh menjadi dewasa pun tidak terputus dengan kelompoknya, mereka memiliki pertalian yang kuat. Banyak dari mereka yang sesekali berkunjung ke tempat dulu mereka sering berkumpul untuk bertemu dengan junior-junior mereka dan menceritakan pengalaman mereka saat masih muda.

Selain itu terdapat masalah sosial dalam “*Yankii*”. “*Yankii*” biasanya berdandan atau berpakaian sebagai seorang murid sekolah nakal. Mereka sering berkelahi, mengecat rambutnya, dan membuat keributan. Mereka membuat gaya hidup dan gaya berpakaian sendiri, menjadi pelajar yang terburuk, tapi mereka tidak mampu atau tidak berkemauan untuk berhubungan dengan orang luar. Ada beberapa yang mengatakan bahwa setelah menjadi “*Yankii*” nantinya akan bergabung menjadi anggota *Yakuza* atau organisasi kriminal, tapi ini tidak selalu benar.

Di Jepang, “*Yankii*” sudah ada sejak abad 19. Pada akhir abad 19 orang Jepang disebut “*Yankii*” dari timur disebabkan kemajuan mereka dalam bidang industri dan modernisasi. Artinya fenomena “*Yankii*” sudah ada sejak lama. Dengan kurun waktu yang tidak sebentar “*Yankii*” menjadi sebuah fenomena peralihan seseorang dari remaja menjadi dewasa. Walaupun jangka waktu untuk menjadi seorang “*Yankii*” hanya sebentar, tapi efek yang ditimbulkan cukup berpengaruh bagi seseorang yang menjadi “*Yankii*” dan lingkungan serta masyarakat di sekitar. Contohnya, berbuat onar yang dapat mengganggu masyarakat sekitar, berbuat tindak kriminal dan bahkan

melakukan tawuran (http://repository.maranatha.edu/7317/3/0542013_ChapterI.pdf).

Dengan maraknya fenomena tersebut bahkan banyak sineas film yang mengabadikan fenomena tersebut dalam sebuah film atau drama. Para sineas film biasanya mengangkat tema kehidupan dari para “*Yankii*” dan isu-isu sosial yang terdapat pada sekelompok “*Yankii*” dan lingkungannya. Contoh film yang mengangkat tema “*Yankii*” adalah film “*Crows Zero*”.

“*Crows Zero*” adalah sebuah film Jepang yang diangkat dari *manga* Jepang yang berjudul “*Crows*”. Film ini bercerita tentang tentang perkelahian paling besar yang terjadi di SMA Suzuran, dan di sini Genji Takiya (Shun Oguri) ditantang sang ayah yang merupakan *Yakuza* yang mantan Suzuran juga untuk membentuk Suzuran dengan kokoh. SMA Suzuran adalah sekolah khusus untuk laki-laki yang terkenal sebagai sekolah para berandalan dan selalu terlibat perkelahian. Jika bisa mengalahkan orang yang terkuat salah satu kelas, maka dia akan menjadi ketua dari kelas tersebut. Dan anak-anak sekelas pun akan menjadi pengikutnya. Meski terkenal sebagai sekolah yang terkuat sebetulnya kekuatan SMA Suzuran ini tidak solid, tapi terbagi menjadi beberapa kelompok. Ada kelompok Serizawa yang dipimpin oleh Tamao Serizawa siswa kelas 3, ada pula siswa kelas 2 Hideto Bando. Selain itu masih ada siswa-siswa dari kelas 1, yaitu Hiromi Kirishima, Toshiaki Honjo dan Makoto Sugihara. Lalu ada lagi sosok yang terkesan dingin dan misterius bernama Megumi Hayashida alias Rindaman. Selama ini belum ada seorangpun yang dapat menyatukan jagoan-jagoan di SMA Suzuran tersebut.

Namun semua itu berubah dengan kedatangan siswa pindahan kelas 3 yaitu Genji Takiya. Genji serius ingin merebut kekuasaan di SMA Suzuran. Perkenalannya dengan Ken Katagiri, pemimpin kelompok *Yakuza "Yazaki"* membuatnya mendapat dukungan kekuatan. Sebetulnya kelompok *Yakuza "Yazaki"* bermusuhan dengan kelompok *Yakuza "Takiya"* yang dipimpin oleh ayahnya Genji, namun Ken membantu Genji karena ia ingin meneruskan impiannya mempersatukan SMA Suzuran yang dulu tidak dapat diraihinya. Tak lama setelah kedatangannya ke SMA Suzuran, Genji telah memiliki kelompoknya sendiri yang menamakan diri mereka *Genji Perfect Seiha (GPS)*. Perkelahian besar pun tak terelakkan. Dua *Crows* terkuat SMA Suzuran, Genji dan Tamao saling berkelahi habis-habisan.

Di Jepang, keberadaan "*Yankii*" sudah ada sejak dulu. Awalnya hanya di beberapa daerah saja terdapat kelompok "*Yankii*", namun lama-kelamaan di setiap daerah dan bahkan sekarang setiap sekolah pasti terdapat sekelompok "*Yankii*". tidak hanya membolos sekolah dan pelajaran, kelompok "*Yankii*" juga sering melakukan tindakan *bullying* pada siswa lain. Dan kasus yang terparah "*Yankii*" bisa melakukan tindakan kriminal yang cukup meresahkan.

Dengan tema dan jalan cerita yang digambarkan dalam film *Crows Zero* ini, dapat dipastikan bahwa "*Yankii*" itu masih terus ada hingga sekarang di Jepang dan menjadi masalah bagi lingkungan sekitarnya. Apalagi ini terjadi di Jepang yang merupakan negara maju yang sangat mengharapkan generasi muda sebagai penerus kebudayaan dan bangsa Jepang.

Dengan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan tema “*Yankii*” dengan judul “**Fenomena “*Yankii*” pada Pelajar Jepang dalam Film Crows Zero Season I**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Faktor apa yang melatarbelakangi para pelajar Jepang menjadi “*Yankii*”?
2. Apa penyebab dari faktor yang melatarbelakangi para pelajar Jepang menjadi “*Yankii*”?
3. Apa pengaruh fenomena “*Yankii*” terhadap pelajar yang menjadi “*Yankii*”?
4. Bagaimana sikap dan upaya pemerintah Jepang dalam mengatasi fenomena “*Yankii*”?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang penulis lakukan tidak menyimpang dari kaidah-kaidah yang ada, maka penulis membatasi penelitian ini hanya pada fenomena “*Yankii*” pada pelajar Jepang dalam film Crows Zero season I.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

- a. Untuk mengetahui faktor apa yang melatarbelakangi terjadinya fenomena “*Yankii*” pada pelajar Jepang dalam film *Crows Zero* season I.
- b. Untuk mengetahui apa penyebab dari faktor yang membuat para pelajar Jepang dalam film *Crows Zero* season I menjadi “*Yankii*”.
- c. Untuk mengetahui bagaimana dampak yang ditimbulkan akibat menjadi “*Yankii*” pada para pelajar Jepang dalam film *Crows Zero* season I.
- d. Untuk mengetahui bagaimana sikap dan upaya pemerintah Jepang dalam mengatasi fenomena “*Yankii*” pada para pelajar.

2. Manfaat penelitian

a. Manfaat teoritis

Dapat dijadikan sebagai bahan untuk meningkatkan sumber daya manusia dengan kaitannya terhadap suatu fenomena sosial dan mengubah pola pikir masyarakat terhadap fenomena “*Yankii*”.

b. Manfaat Praktis

- 1) Menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan serta bahan dalam penerapan ilmu metode penelitian, khususnya mengenai gambaran tentang fenomena “*Yankii*” pada pelajar Jepang.
- 2) Dapat mengetahui faktor-faktor yang menjadi penyebab terjadinya fenomena “*Yankii*” pada pelajar Jepang.

- 3) Dapat mengetahui pengaruh fenomena "*Yankii*" pada pelajar Jepang.
- 4) Memberikan informasi terhadap pembaca mengenai fenomena dan permasalahan "*Yankii*" di Jepang.
- 5) Memberikan inspirasi untuk peneliti berikutnya yang ingin mendalami tentang fenomena "*Yankii*".
- 6) Bermanfaat menambah pustaka di perpustakaan STBA JIA Bekasi.

E. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik yang digunakan penulis adalah teknik kepustakaan, yaitu dengan mencari sumber serta informasi yang berkaitan dengan fenomena "*Yankii*".

Adapun langkah-langkah yang penulis lakukan dalam melaksanakan penelitian ini adalah:

1. Mengumpulkan bahan-bahan atau buku-buku yang berhubungan dengan masalah dalam penelitian ini,
2. Mempelajari dan mengkaji hingga memahami setiap fenomena sosial yang ditimbulkan yang berhubungan dengan penelitian ini,
3. Menganalisis data,
4. Menarik kesimpulan

F. Objek Penelitian

Objek penelitian yang akan dijadikan sumber data penelitian ini adalah film *Crows Zero season I*. Alasan digunakannya film ini adalah karena ketertarikan penulis terhadap kehidupan sehari-hari pelajar Jepang dan kenakalan yang para pelajar lakukan. Dan film ini juga sangat merefleksikan bagaimana kehidupan para pelajar di Jepang serta kehidupan sosial dan kenakalannya.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan persepsi dan mencapai kesamaan arti antara penulis dengan pembaca, maka diuraikan arti istilah-istilah yang terdapat pada judul penelitian ini adalah:

1. *Yankii*, yaitu gang motor pelajar sekolah menengah yang mengecat rambut dan memodifikasi seragamnya. Mereka sering mabuk-mabukan diatas atap sekolah dan berbuat onar (<http://www.japantimes.co.jp>)
2. Fenomena, yaitu hal-hal yang dapat disaksikan dengan panca indra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah seperti fenomena alam (KBBI, 2014:390).
3. Film *Crows Zero season I*, yaitu film yang digunakan oleh penulis sebagai bahan acuan dalam menentukan masalah penelitian.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tulisan ini, penulis membagi hasil penelitian menjadi menjadi lima bab yang masing-masing dilengkapi dengan sub-sub babnya. Bab satu berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, objek penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan. Pada bab dua berisi tentang landasan teori mengenai sumber-sumber yang menjelaskan acuan-acuan sebagai pedoman dalam penulisan penelitian ini, pengertian "*Yankii*" serta karakteristik dan pergaulan "*Yankii*". Pada bab tiga penulis akan membahas mengenai metodologi penelitian, didalamnya dijelaskan tentang metode yang digunakan, teknik pengumpulan data, instrument yang digunakan dalam penelitian dan langkah-langkah penelitian. Pada bab empat membahas tentang analisis dan pembahasan yang dilakukan penulis, untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan yang diteliti oleh penulis. Pada bab lima membahas tentang kesimpulan dari analisis data dan saran. Dalam simpulan diuraikan hasil dari analisis bab empat secara singkat dan jelas, sehingga pembaca mengetahui jawaban dari penelitian ini. Saran yang ada dalam bab lima ini dimaksudkan agar pembaca bisa mengambil manfaat dari penelitian ini.