

**FENOMENA YANKII PADA PELAJAR JEPANG
DALAM FILM CROWS ZERO SEASON I**

(映画「クローズ ZERO」シーズンI における日本の生徒にあ
るヤンキーの現象)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana
bahasa dan sastra Jepang pada Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang
STBA JIA Bekasi



SITI KARMILLA

043131.52124.077

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JEPANG
SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA
BEKASI
2016**

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Siti Karmilla
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.52124.077
Judul : Fenomena *Yankii* pada Pelajar Jepang
dalam Film *Crows Zero Season I*

Disetujui oleh:

Penguji I

Penguji II

NIP

NIP.

Ketua STBA JIA

Drs. H. Sudjianto, M. Hum.
NIP. 195906051985031004

LEMBAR PENGESAHAN

FENOMENA *YANKII* PADA PELAJAR JEPANG DALAM FILM CROWS ZERO SEASON I

(映画「クローズ **ZERO**」シーズン1における日本の生徒にある
ヤンキーの現象)

Siti Karmilla

043131.52124.077

Disahkan oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. H. Sudjianto, M. Hum.
NIP. 195906051985031004

Drs. H. S. W. Haryana, M. Ed.
NIK. 43D102086

Ketua STBA JIA

Drs. H. Sudjianto, M. Hum.
NIP. 195906051985031004

SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya Pembimbing I Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Siti Karmilla
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.52124.077
Judul : Fenomena *Yankii* pada Pelajar Jepang
dalam Film *Crows Zero Season I*

Sudah layak untuk mengikuti ujian sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 29 dan 30 Juli 2016, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak sepuluh kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya, untuk kesempurnaan hasil karya tulis yang dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya pada tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil karya dari mahasiswa tersebut.

Bekasi, 23 Juli 2016

Pembimbing I

Drs. H. Sudjianto, M. Hum.
NIP. 195906051985031004

SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya Pembimbing II Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Siti Karmilla
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.52124.077
Judul : Fenomena *Yankii* pada Pelajar Jepang
dalam Film *Crows Zero Season I*

Sudah layak untuk mengikuti ujian sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 29 dan 30 Juli 2016, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak sepuluh kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya, untuk kesempurnaan hasil karya tulis yang dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya pada tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil karya dari mahasiswa tersebut.

Bekasi, 23 Juli 2016

Pembimbing II

Drs. H. S. W. Haryana, M. Ed.
NIK. 43D102086

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

First step is always the hardest.

Persembahan:

Teruntuk orangtua tercinta. Persembahan kecil dari anakmu yang belum sempurna.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Siti Karmilla
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.52124.077
Jurusan : Sastra Jepang
Judul Skripsi : Fenomena *Yankii* pada Pelajar Jepang dalam Film
Crows Zero Season I

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah asli bukan plagiat atau saduran. Apabila dikemudian hari terdapat kecurangan dalam penelitian, maka menjadi tanggung jawab saya dikemudian hari.

Bekasi, 23 Juli 2016

Siti Karmilla
043131.52124.077

FENOMENA *YANKII* PADA PELAJAR JEPANG DALAM FILM CROWS ZERO SEASON I

SITI KARMILLA

043131.52124.077

ABSTRAKSI

Judul penelitian ini adalah *Fenomena Yankii pada Pelajar Jepang dalam Film Crows Zero Season I*. Metode yang penulis gunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Penulis juga menggunakan pendekatan teori semiotik oleh Saussure. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena *yankii* dalam masyarakat Jepang dan faktor yang penyebabnya melalui film *Crows Zero season I*. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat dijadikan informasi dan acuan dalam memilah mana yang baik dan tidak dalam bersikap. Hasil penelitian ditemukan bahwa faktor penyebab pelajar menjadi *yankii* ada pada keluarga dan pergaulan. Pemerintah Jepang pun tidak tinggal diam melihat fenomena *yankii* yang semakin meresahkan.

Keyword: subkultur Jepang, fenomena *yankii*

映画「クローズ ZERO」シーズン1における日本の生徒にある ヤンキーの現象

シティ・カルミラ

043131.52124.077

要旨

この本論文のタイトルは“映画「クローズ ZERO」シーズン1における日本の生徒にあるヤンキーの現象”であります。研究方法は記述方であります。更に、筆者もソシユールの記号学を採用した。研究の目的は、「クローズ ZERO」という映画におけるヤンキーの表現とその原因を知るためであります。給付研究は情報として使用することができると参照させるもできる。この分析の結果は、ヤンキーになる原因は家族からであり、交際からもあります。日本政府もヤンキーを見たといって、立っていません。

キーワード： 日本のサブカルチャー、ヤンキーの現象

映画「クローズ ZERO」シーズン I における日本の生徒にあるヤンキーの
現象

SITI KARMILLA
043131.52124.077

日本文学の研究
STBA JIA
2016

要旨

この本論文のタイトルは“映画「クローズ ZERO」シーズン 1 における日本の生徒にあるヤンキーの現象”であります。研究方法は記述方であります。更に、筆者もソシュールの記号学を採用した。研究の目的は、「クローズ ZERO」という映画におけるヤンキーの表現とその原因を知るためであります。給付研究は情報として使用することができる参照させるもできる。この分析の結果は、ヤンキーになる原因は家族からであり、交際からもあります。日本政府もヤンキーを見たといって、立っていません。

キーワード： 日本のサブカルチャー、ヤンキーの現象

第 I 章

はじめに

A. 背景

日本にとって文化は社会生活の中で統合されました。それを保存する姿勢を保持することにより、日本は完全に若者が国の文化的価値への相続人や後継者の陣頭指揮していることを理解しています。しかし、多くの日本の若者が犯罪者であっても、喧嘩、酩酊、野生のレースのような境界の外側に行動しました。日本の人々は、多くの場合、日本の学生によると、その学生が自分自身はヤンキーと呼ばれます。

ヤンキーの現象はシーズン I クローズ ZERO という映画をつくります。その映画はすずらんという男子高校でヤンキーのチームについて話します。ヤンキーの性格は社会を邪魔しています。したがって、私はその映画を研究に選びます。ヤンキーの現象の要因と結果もあります。

背景で筆者は「映画「クローズ ZERO」シーズン I における日本の生徒にあるヤンキーの現象」を研究します。

B. 問題の定式化

背景によると、問題は：

1. 高校生がヤンキーになる要因は何ですか。
2. ヤンキーになる、要因の原因は何ですか。
3. 影響は何ですか。
4. 日本の政府のアクションは何ですか。

第 II 章

理論的基礎

A. 記号論

フェルディナン・ド・ソシュールは、記号論を農場して、*semiologie* という名前です。“*semiologie*” は「a science that studies the life of signs within society」。 “社会の考え方と性格を習います”（ソシュール 1959 : 16）。

B. 文化変容

文化変容は違う外国の文化と社会家庭を合わせます（クンチャラニン グラッに Maryati と Sutyawati、2001 : 70）。一方、ベリーによると（2005 : 698）

“Acculturation is the dual process of cultural and psychological change that takes place as a result of contact between two or more cultural groups and their individual members”。 “文化変容は、二つ以上の文化的なグループとその個々のメンバー間の接触の結果として起こる文化的、心理的な変化の二重のプロセスであり”。

C. 非行

少年非行や 少年の非行は、動作悪です（邪悪な）、または幼児の犯罪/非行。社会的無視の形に社会的に小児および青年における（病理学）病気の症状なので、彼らは逸脱行動（Kartono、2008 : 6）の形を開発しました。一方、Chomaria（2008 : 97）によると少年非行は、ルールから逸脱やコミュニティでの生活の平和と静けさを乱すように法律を破る行動である。

D. 現象

現象、すなわち、3 があります。

1. 自然現象、
2. 言語の現象、
3. 文化的現象

E. ヤンキーの背景

ヤンキーは サイレンサーなしで排気と白い髪とスピード違反車やオートバイをペイント野生の子 (Tendo、2008 : 15) 。 ヤンキーは、日本のサブカルチャーです。ヤンキー は 13-17 歳ぐらいに始まる。犯罪をするのは普通である。

F. ヤンキーの歴史

伝説によると、「ヤンキー」 スタート関西に近い、大阪である。難波や、大阪でアメリカ村と言う所がある。ハワイ服を着る多くの子供たちが自分自身でヤンキーと呼ばれる。

G. ヤンキーになる理由

いる子どもたちの一般集団最も原因で ヤンキー 退屈に起因または彼の人生に不満。 14 年から 15 年の平均年齢の範囲は、彼らは彼らと同じ味ギャングに参加しました。が ヤクザの家族、ティーンエイジャーされている子供たちは、自動的にグループに入力されます。ヤンキー彼らの関係があるため関連の、

非常に近いです ヤンキー と ヤクザは ほとんど大きく異なるエリアまたはゾーンに位置していた。

第三章

研究方法

A. 研究方法

本研究ではの著者は、定性的な記述方法を使用していました。統計的手順を使用して、または定量化（25 Djunaidi と Fauzan、2012）を用いて達成することができない結果を生成する質的研究方法。定性調査は、品質や財やサービスの基礎を強調した研究である。

著者は、この研究を行うに行った手順は次のとおりです

1. 本研究ではで問題に関連材料や書籍を収集します
2. 勉強とあらゆる社会現象が、この研究ではに関連して提起理解することが見直します
3. データの分析
4. 推論します

第IV章

データ分析

A. 現象について記号論分析 ヤンキー 映画クローズ ZERO シーズン I 中の日本の学生に

1. シーン 1

概念：最初のシーンは、学校の雰囲気すずらんです。映画の中で提示されている

雰囲気は非常に暗く、不気味である：

所記：概念から、それはこの映画で高校すずらんは殺人と同義であり、非常に不

気味な学校であることが知られている

2. シーン2

概念：2番目のシーンときである ヤクザが 野球のバットや暴動を運ぶすずらん

に来る：

所記：概念から、学生がに関連付けられているすずらんことが分かる ヤクザ

3. シーン3

概念：第三のシーンは現在、映画のキャラクターライセンスなしでバイクで道路

上にレースしてから追わと警察の留置場の一つである：

所記：概念から、日本政府は、顔のに沈黙していなかったことが知られています

ヤンキー やギャング。

4. シーン4

概念：生徒の一人が、と戦うすずらん時四シーンがある：ヤクザ

所記：概念から、それは学生が直接すずらんに関連し、とのトラブルであっても

恐れていないされていることがわかります：ヤクザ

5. スケッチ5:5の

概念：番目シーンは、ナイトクラブでのシーンです。熱狂的なナイトライフが非

常に顕著である：

所記：概念から、することが知られている ヤンキー やギャングは夜の生活の中

でたむろ

6. シーン6

概念：第六シーンすずらんすずらんを入力する学生は支配者となることをナイト
クラブと直接ステートメント内のシーンである：

所記：概念から、すずらんすずらんに入った学生が支配者であることであること
がわかる

7。 シーン7

概念：第七のシーンは両親と学生すずらんの1の場面では ヤクザ 彼のあまり調
和のとれた

所記：概念から、それが要因の一つは、になることが知られている ヤンキー：
両親から

8。 シーン8

概念：第八シーンはすずらん学校のギャングの間の戦いのシーンです

所記：概念から、影響はになることがわかる ヤンキーが断片的である

9。 シーン9

概念：第九シーンすずらんは、学校の背後にある生徒が不登校場面である：

所記：概念から、影響はになっていることがわかる ヤンキーが しばしば存在し
ない

10。 シーン10

概念：ギャング Suzuran're は他の生徒をいじめたときに第十シーンがある：

所記：概念から、強力なすずらんの学生が弱く、多くの場合、他の生徒をいじめ
ことが知られている

11。 シーン11

概念：第十一場面する際に嫌がらせの報告と殴打警察が来たシーンである：

所記：概念から、それは学生を行う場合を扱うにおける日本政府の迅速な応答することが知られている

12。 シーン 12

概念：2 番目のシーンは 12 すずらん学生がアルコール飲料を飲んでいてシーンである：

所記：概念から、影響はになることが分かる ヤンキー アルコール飲料を飲むよ
うなものである

13。 シーン 13

概念：第十三シーンを文字の一つの目的は、フィルムは両親の上回ることである
という記述が含まれておしゃべりである 彼のヤクザを：

所記：概念から、フィルムの目的は、両親の凌駕する 文字の 1 であることが分
かる 彼のヤクザを

14。 シーン 14

概念：第十四のシーンをすずらんでギャングの 1 が一緒に取得し、他のギャング
を破壊するための戦略を議論する場面である：

所記：概念から、影響はとなることが分かる ヤンキーがの 他人に有害であるこ
とを行うことを恐れていない

15。 シーン 15

概念：第十五シーンを閉じ込めシーンで、鋭い武器で脅し：

所記：概念から、ことが分かる ヤンキー やギャングが閉じ込めとナイフで脅し
を行うことを恐れてはいけない

16。 シーン 16

概念：第十六シーンをすずらん内の 2 つの最も強力なギャングが乱闘を行う場面である。

所記：概念から、影響はとなっていることがわかります ヤンキー やいじめが乱闘をしている。

第 V 章

結論と提案

A. 結論

第 IV 章で著者の分析に基づいて、次の結論を生産しました：

1. 学生の発生要因、となり ヤンキーは、に生徒を引き起こす要因シーン 1、2 に反映さ、5。 ヤンキー すなわち内部および外部の二つの要因が存在する内部要因は、学生がになる原因となります ヤンキーは 家族の中で存在。外部要因学生はあります ヤンキー 協会ですが。
2. 学生の背後にある要因の原因はなります ヤンキーに そこに多くのものがあり、シーン 4、6、7 に反射され、これらのシーンに基づき 13.生徒が家族や関係の中で両方のすずらん過酷な環境を持っていると結論付けることができる
3. 現象の影響が ヤンキー になって学生に ヤンキー シーン 8、9、10、12、14、15 に反映され、シーンのそれぞれにおいて 16 は影響がになることがわかります ヤンキーは 学生が残忍な態度と自然になり、ルールを破るのが好きである。
4. 現象に対処する態度と日本政府の努力は、 ヤンキー シーン 3 と同様に良いと、おそらく日本政府パトロールや監視 sesigap 11 に反映されている

B. 提案

自分の個性を形成する上で、社会的の影響は巨大な影響力を持っています。良い環境がよい性格も作られるはず。しかし、環境が支配的な規範や習慣、その後再びにプライベート個々に応じていない占有されている場合。この場合、宗教と信念は、生活と環境から身を保存するのに非常に参考になります。著者はこの研究が行われたすべての行儀の悪さは、私生活等にかなりの影響力の低下を引き起こすことの基準として使用することができることを期待しています。

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Fenomena *Yankii* pada Pelajar Jepang dalam Film *Crows Zero Season I*”.

Tujuan penulisan skripsi adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan menempuh ujian sarjana pada jurusan Bahasa dan Sastra Jepang STBA JIA Bekasi. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik dari masa perkuliahan sampai pada tahap penyusunan skripsi ini sangatlah sulit bagi untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. H. Sudjianto, M. Hum, selaku Ketua STBA JIA Bekasi dan Pembimbing I atas segala kesabaran, waktu, pikiran, dan tenaga yang telah dikerahkan dalam membimbing dan mengarahkan penulis selama penulisan skripsi ini.
2. Rainhard Oliver, S.S., M.Pd, selaku Ketua Jurusan Bahasa Jepang STBA JIA Bekasi.
3. Drs. H. S.W. Haryana, M. Ed, selaku pembimbing II atas segala kesabaran, waktu, pikiran, dan tenaga yang telah dikerahkan dalam membimbing dan mengarahkan penulis selama penulisan skripsi ini.
4. Segenap dosen STBA JIA Bekasi yang telah membimbing dan mendidik penulis selama masa studi di STBA JIA Bekasi.
5. Seluruh staf STBA JIA Bekasi.

6. Orangtua, adik-adik, dan keluarga penulis yang sudah memberikan dukungan yang luar biasa baik moral maupun material selama proses pembuatan skripsi ini.
7. Teman-teman di angkatan 2012 atas momen-momen yang berharga dan tak terlupakan ini.
8. Kumakichi, kakak-kakak kuat dan sabar dalam menghadapi adik bungsu yang sedikit kurang pintar, 3idiots, TORAM GANG untuk segala waktu dan pertemanan yang manis selama ini.
9. Semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Kiranya Allah memberikan Rahmat-Nya pada setiap orang yang telah memberikan dukungan, masukan, motivasi, bimbingan, doa, serta hal-hal yang bermanfaat kepada penulis. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengaharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar skripsi ini bisa bermanfaat bagi para pembaca dan pembelajar bahasa Jepang.

Bekasi, 23 Juli 2016

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT KETERANGAN LAYAK SIDANG	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAKSI.....	viii
RESUME.....	x
KATA PENGANTAR	xx
DAFTAR ISI	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
E. Metode Penelitian	9
F. Objek Penelitian	10
G. Definisi Operasional	10
H. Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Semiotik	12
B. Akulturasi.....	14
C. Kenakalan Remaja.....	16

D. Fenomena	21
E. Latar Belakang Yankii	24
F. Karakteristik dan Pergaulan Yankii.....	40
G. Penelitian Relevan	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	46
B. Teknik Pengumpulan Data.....	47
C. Proses Penelitian.....	47
BAB IV ANALISIS DATA	
A. Sinopsis Film Crows Zero.....	50
B. Paparan Data	54
C. Analisis Semiotik Tentang Fenomena <i>Yankii</i> pada Pelajar Jepang dalam Film Crows Zero Season I	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	82
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

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 mengampulas 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.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Semiotik

Secara etimologis semiotik berasal dari kata dalam bahasa Yunani yaitu *semeion* yang berarti ‘tanda’ atau *seme* yang berarti ‘penafsir tanda’. Semiotik berakar dari studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika, dan etika. Sementara secara terminologis semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa dan seluruh kebudayaan sebagai tanda.

Ferdinand de Saussure yang dianggap sebagai tokoh yang melahirkan semiotik dan strukturalisme yang olehnya dinamakan ‘*semiologie*’ mengungkapkan bahwa *semiologie* adalah “*a science that studies the life of signs within society*”. “Sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang tanda-tanda kehidupan termasuk pemikiran masyarakat” (Saussure, 1959:16).

Semiotik adalah ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Artinya, semua yang hadir dalam kehidupan kita dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus kita beri makna. Semiotik pada perkembangannya menjadi perangkat teori yang digunakan untuk mengkaji kebudayaan manusia. Kebudayaan dilihat semiotik sebagai suatu sistem tanda yang berkaitan satu sama lain dengan cara memahami makna yang ada didalamnya (Hoed, 2007:3).

Umberto Eco dalam bukunya yang berjudul *Teori Semiotika* mengatakan bahwa semiotika merupakan studi yang mengkaji seluruh proses kehidupan bermasyarakat sebagai proses komunikasi. Eco mengilustrasikan orang-orang berkomunikasi melalui beragam wahana (*medium*), dari pakaian yang mereka kenakan sampai rumah-rumah yang mereka tempati (Vera, 2014:31). Menurut Alex Sobur, semiotik adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia (Sobur, 2009:15).

Melalui penjelasan dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa semiotik adalah ilmu tentang tanda dan ilmu ini menganggap fenomena sosial dan kebudayaan merupakan sebuah tanda. Semiotik juga mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti.

Dalam membicarakan bahasa sebagai sistem tanda, de Saussure melihat tanda sebagai terdiri atas *significant* [bentuk] yang dalam bahasa Indonesia diterjemahkan dengan istilah penanda, dan *signifié* [makna] yang dalam bahasa Indonesia diterjemahkan dengan istilah petanda. Ia memberikan contoh kata latin *arbor* yang diucapkan [arbòr] ditangkap dalam kognisi sebagai citra akustik [*image accoustique*] yang dikaitkan dengan makna 'pohon' [digambarkan sebagai suatu "gambar" pohon secara umum-dan bukan pohon tertentu] (Hoed, 2007:40).

Menurut de Saussure (1959:67) "*The bond between the signifier and the signified is arbitrary*". "Hubungan antara penanda dan petanda bersifat arbiter". Yaitu tidak ada hubungan yang hakiki antara penanda dan petanda. Karena petanda dibuat oleh manusia dan ditentukan oleh kultur atau subkultur yang dimiliki manusia tersebut.

Semiotik umumnya digunakan sebagai salah satu pendekatan untuk menelaah sesuatu yang berhubungan dengan tanda dalam karya sastra atau teks berita dalam media. Sebenarnya, data penelitian dalam semiotik digolongkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) data auditif, (2) teks, (3) data audiovisual (Ryan dan Benhard dalam Hoed, 2007:7), sehingga dalam perkembangannya semiotik menjadi perangkat teori yang juga digunakan untuk mengkaji kebudayaan manusia.

B. Akulturasi

Untuk memahami pertemuan dua kebudayaan atau lebih di kalangan suku-suku bangsa dan kebudayaan di Indonesia yang beranekawarna, perlu dikaji berbagai bentuk interaksi sosial mereka. Kelompok sosial dan lembaga kemasyarakatan di kalangan berbagai suku bangsa tersebut adalah bentuk struktural dari masyarakat, dan dinamikanya tergantung pada pola perilaku warganya dalam menghadapi suatu situasi tertentu.

Kajian tentang akulturasi yang dilakukan oleh semua ahli antropologi di masa lalu biasanya dilakukan berdasarkan suatu kerangka kerja yang hampir sama. Pada tahun 1928 *Webster's Unbridge Dictionary* dalam Poerwanto

mengatakan akulturasi adalah “... *the approximation of one human race of tribe to another in culture or arts by contract*”. “Pendekatan dari salah satu umat manusia dari suku lain dalam budaya atau seni”. Dan pada tahun 1934 dalam edisi *Webster’s Unbridge Dictionary*, arti yang diberikan dalam istilah akulturasi mengalami perubahan, yaitu “... *the approximation of one social group of people to another in culture or arts by contacts; the transfer of culture elements from one social group of people to another*”. “Pendekatan dari salah satu umat manusia dari suku lain dalam budaya atau seni; transfer elemen budaya dari satu kelompok sosial pada lainnya” (Poerwanto, 1999:30).

Akulturasi adalah proses sosial yang terjadi bila kelompok sosial dengan kebudayaan tertentu dihadapkan pada kebudayaan asing yang berbeda (Koentjaraningrat dalam Maryati dan Sutyawati, 2001:70). Sedangkan Menurut Berry (2005:698) akulturasi adalah “*Acculturation is the dual process of cultural and psychological change that takes place as a result of contact between two or more cultural groups and their individual members*”. “Akulturasi adalah proses ganda dari perubahan budaya dan psikologis yang terjadi sebagai akibat dari kontak antara dua atau lebih kelompok budaya dan anggota masing-masing”.

Berdasarkan definisi dari akulturasi menurut para ahli yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa akulturasi adalah bersatunya dua kebudayaan atau lebih sehingga membentuk kebudayaan baru. Proses akulturasi akan segera berlangsung saat seorang orang luar memasuki budaya

lokal. Proses akulturasi akan terus berlangsung selama orang luar mengadakan kontak langsung dengan budaya lokal.

Kegunaan studi akulturasi lebih ditujukan untuk memecahkan masalah-masalah praktis di daerah jajahan. Jika diamati, pembatasan tersebut berisikan suatu pengertian mengenai terjadinya pertemuan orang-orang atau perilaku budaya. Sebagai akibat pertemuan tersebut, kedua belah pihak saling mempengaruhi dan akhirnya kebudayaan mereka saling berubah bentuk.

C. Kenakalan Remaja

Kenakalan remaja merupakan tingkah laku yang melampaui batas toleransi orang lain atau lingkungan sekitar serta suatu tindakan yang dapat melanggar norma-norma dan hukum. Secara sosial kenakalan remaja ini dapat disebabkan oleh suatu bentuk pengabaian sosial sehingga remaja ini dapat melakukan perilaku menyimpang.

Kenakalan remaja atau *Juvenile delinquency* adalah perilaku jahat (*dursila*), atau kejahatan/kenakalan anak-anak muda; merupakan gejala sakit (patologis) secara sosial pada anak-anak dan remaja yang disebabkan oleh satu bentuk pengabaian sosial, sehingga mereka itu mengembangkan bentuk tingkah laku yang menyimpang (Kartono, 2008:6). Sedangkan menurut Chomaria (2008:97) kenakalan remaja adalah perilaku yang menyimpang dari aturan atau melanggar hukum sehingga mengganggu ketertiban dan ketenangan hidup di masyarakat.

Juvenile berasal dari bahasa Latin *juvenilis*, artinya anak-anak, anak muda, cirri karakteristik pada masa muda, sifat-sifat khas pada periode remaja. *Delinquent* berasal dari kata Latin “*delinquere*” yang berarti terabaikan, mengabaikan; yang kemudian diperluas artinya menjadi jahat, a-sosial, kriminal, pelanggar aturan, pembuat ribut, pengacau, peneror, tidak dapat diperbaiki lagi, durjana, dursila, dan lain-lain. *Delinquency* itu selalu mempunyai konotasi serangan, pelanggaran, kejahatan, dan keganasan yang dilakukan oleh anak-anak muda di bawah usia 22 tahun (Kartono, 2008:6)

Bermacam-macam tindakan dan kebiasaan dapat dipandang sebagai perbuatan yang nakal, baik yang dilakukan di rumah atau keluarga sendiri, misalnya: kabur dari rumah, berbohong dll, maupun dalam kehidupan bermasyarakat, misalnya: melepas knalpot kendaraan sehingga suaranya dapat mengganggu masyarakat sekitar, bermain gitar dibarengi dengan bernyanyi-nyanyi bersama di malam hari, nongkrong di pinggir jalan dan menggoda lawan jenis, kebut-kebutan, dll.

Anak-anak delinkuen ini biasanya menerima satu atau beberapa bentuk pengabaian, dan upaya mencari kompensasi bagi segala kekurangannya, menyebabkan anak-anakmuda ini kemudian menjadi jahat. Mereka lantas berusaha mendapatkan segala sesuatu yang “memuaskan”, yang tidak cukup diberikan oleh orang tua mereka, keluarga dan masyarakat sekitarnya. Hal-hal yang tidak ditemukan di tengah-tengah keluarga dan lingkungan sendiri, kemudian justru ditemukan dalam gang delinkuen itu; yaitu antara lain berupa posisi sosial, status, suatu ideal, pribadi idola, aksi-aksi bersama,

ikatan persahabatan, simpati kasih sayang, prestise, harga diri, rasa aman terlindung, dan seterusnya (Kartono, 2008:12).

Menurut Kartono (2008:49), pembagian *juvenile delinquency* terdapat empat tipe, yaitu:

1. Delinkuensi Terisolir

Kelompok ini merupakan jumlah terbesar dari para remaja delinkuen; merupakan kelompok mayoritas. perbuatan kejahatan mereka disebabkan atau didorong oleh faktor berikut: (1) Kejahatan mereka tidak didorong oleh motivasi kecemasan dan konflik batin yang tidak dapat diselesaikan, dan motif yang mendalam; akan tetapi lebih banyak dirangsang oleh keinginan meniru, ingin konform dengan norma gangnya. (2) Kebanyakan berasal dari daerah-daerah kota yang transisional sifatnya yang memiliki subkultur kriminal. (3) Pada umumnya anak delinkuen tipe ini berasal dari keluarga berantakan, tidak harmonis, tidak konsekuen dan mengalami banyak frustrasi. (4) sebagai jalan keluarnya, anak memuaskan semua kebutuhan dasarnya di tengah lingkungan anak-anak kriminal. Gang delinkuen memberikannya alternatif hidup yang menyenangkan. (5) Secara typis mereka dibesarkan dalam keluarga tanpa atau sedikit sekali mendapatkan supervisi dan latihan disiplin yang teratur.

Ringkasnya, delinkuensi terisolasi itu mereaksi terhadap tekanan dari lingkungan sosial. Mereka mencari panutan dan sekuritas dari dan di dalam kelompok gangnya.

2. Delinkuensi Neurotik

Pada umumnya anak delinkuen tipe ini menderita gangguan kejiwaan yang cukup serius, antara lain berupa: kecemasan, merasa selalu tidak aman, merasa terancam, tersudut, dan terpojok, merasa bersalah atau berdosa, dan lain-lain. Ciri tingkah laku mereka itu antara lain: (1) Bersumber pada sebab-sebab psikologis yang sangat dalam dan bukan hanya berupa adaptasi pasif menerima norma dan nilai subkultur ganggannya yang kriminal itu saja; juga bukan berupa usaha untuk mendapatkan prestise sosial simpati dari luar. (2) Merupakan ekspresi dari konflik batin yang belum terselesaikan. Karena itu tindak kejahatan mereka merupakan alat pelepas bagi rasa ketakutan, kecemasan dan kebingungan batinnya yang jelas tidak terpikulkan oleh egonya. (3) Biasanya melakukan kejahatan seorang diri, dan mempraktekkan jenis kejahatan tertentu; misalnya suka memperkosa lalu membunuh korbannya. (4) Banyak berasal dari kelas menengah, yaitu dari lingkungan konvensional yang cukup baik kondisi sosial ekonominya. (5) Memiliki ego yang lemah, dan ada kecenderungan untuk mengisolir diri dari lingkungan orang dewasa atau anak-anak remaja lainnya. (6) Motivasi kejahatan mereka berbeda-beda. (7) Perilakunya memperlihatkan kualitas kompulsif (paksaan).

Oleh karena perubahan tingkah laku anak-anak delinkuen neurotik ini berlangsung atas dasar konflik jiwani yang serius atau mendalam

sekali, maka mereka akan terus melanjutkan tingkah laku kejahatannya sampai usia dewasa dan umur tua.

3. Delinkuensi Psikopatik

Delinkuensi psikopatik ini sedikit jumlahnya; akan tetapi dilihat dari kepentingan umum dan segi keamanan, mereka merupakan oknum kriminal yang paling berbahaya. Ciri-cirinya adalah: (1) Semuanya hampir berasal dan dibesarkan dalam lingkungan keluarga yang ekstrim, brutal, diliputi banyak pertikaian keluarga, berdisiplin keras namun tidak konsisten, dan selalu menyalah-nyayakan anaknya. (2) Tidak mampu menyadari arti bersalah, berdosa atau melakukan pelanggaran. (3) Bentuk kejahatannya majemuk, tergantung pada suasana hatinya yang kacau tidak dapat diduga-duga. (4) Selalu gagal dalam menyadari dan menginternalisasikan norma-norma sosial yang umum berlaku. Juga tidak peduli terhadap norma subkultur gangnya sendiri. (5) Mereka juga menderita gangguan neurologis, sehingga mengurangi kemampuan untuk mengendalikan diri sendiri.

4. Delinkuensi Defek Moral

Defek (defect, defectus) artinya rusak, tidak lengkap, salah, cedera, cacat, kurang. Delinkuensi defek moral mempunyai ciri: selalu melakukan tindak a-sosial, walaupun pada dirinya tidak terdapat penyimpangan dan gangguan kognitif, namun ada disfungsi pada intelegensinya.

Kelemahan dan kegagalan pada remaja delinkuen tipe ini adalah: mereka tidak mampu mengenal dan memahami tingkag lakunya yang jahat; juga tidak mampu mengendalikan dan mengaturnya. Mereka tidak memiliki harga diri. Anak muda yang defek moralnya itu biasanya menjadi penjahat yang sukar diperbaiki. Mereka adalah redivis yang melakukan kejahatan karena didorong oleh naluri rendah, impuls dan kebiasaan primitif. Pada umumnya bentuk tubuh para penjahat habitual dan redivis itu lebih kecil daripada orang normal. Berat badan mereka juga lebih ringan.

D. Fenomena

1. Definisi Fenomena

Fenomena adalah hal-hal yang dapat disaksikan dengan panca indra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah seperti fenomena alam. Fenomena adalah hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah (seperti fenomena alam) atau gejala (KBBI, 2014:390).

2. Jenis-Jenis Fenomena

a. Fenomena Alam

Natural phenomenon is an observable event which is not man-made. (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_natural_phenomena)

“Fenomena alam adalah peristiwa non-artifisial dalam pandangan fisika, dan kemudian tak diciptakan oleh manusia.”

Contoh: Letusan gunung berapi, cuaca, dan pembusukan.

b. Fenomena Sosial

Social phenomena are considered as including all behavior which influences or is influenced by organisms sufficiently alive to respond to one another. (https://www.brocku.ca/MeadProject/Markey/Markey_1926.html)

“Fenomena sosial adalah segala sesuatu yang mencakup semua perilaku yang mempengaruhi atau dipengaruhi oleh makhluk hidup untuk menanggapi satu sama lain.”

Contoh: Mudik lebaran, gotong royong dll.

c. Fenomena Budaya

Wuryanti dkk (2007:27) mengemukakan kebudayaan adalah hasil cipta, rasa, dan karsa manusia. Salah satu fenomena budaya yang sering terjadi adalah budaya populer (pop culture). Budaya populer, adalah sisa dari kategori-kategori yang gagal memenuhi standar yang dibutuhkan untuk memenuhi syarat sebagai budaya tinggi. Dengan kata lain, pernyataan ini adalah definisi budaya populer sebagai budaya rendah. Budaya Alay bisa dikategorikan sebagai budaya populer karena merupakan salah satu contoh nyata dari 'budaya massa'. Poin pertama bahwa mereka yang mengacu pada budaya populer sebagai budaya massa ingin membangun kesadaran bahwa budaya populer ini budaya yang putus asa pada keinginan komersial. Hal ini diproduksi oleh khalayak dan untuk konsumsi khalayak pula. Penonton adalah massa ataupun konsumen yang non-diskriminatif. Para Alayers membuat cara bertutur mereka menjadi sebuah budaya baru yang mereka gunakan sendiri tanpa harus mengundang orang untuk masuk ke

dalamnya (https://www.academia.edu/6145989/FENOMENA_ALAY_BUDAYA_POPULER_DAN_PENGHANCURAN_BUDAYA).

d. Fenomena Bahasa

Fenomena bahasa yang sedang marak terjadi akhir-akhir ini adalah fenomena bahasa alay. Perkembangan zaman dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara tidak langsung membawa perubahan pada bahasa. Dalam bahasa alay, remaja sudah tidak menyingkat kata lagi, namun sudah merubah kosa kata dan cara penulisannya.

Alay merupakan satu dari sekian banyak kelompok di dunia maya yang memunculkan beragam kontroversi. Salah satu kontroversi yang ditimbulkan adalah penciptaan bahasa Alay yang menyimpang dari kaidah bahasa pada umumnya, dan bahasa cyber pada khususnya. Tidak mudah untuk memahami bahasa Alay, khususnya bagi mereka yang masih terkurung dalam pandangan lama mengenai fungsi bahasa konvensional.

Menurut Wittgenstein dalam Arum, dalam aspek pragmatiknya, bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi dalam kehidupan yang tidak hanya memiliki satu struktur logis saja, melainkan bersifat kompleks dari segi penggunaannya (Disini Wittgenstein (periode I) menganulir pendapatnya yang tertuang dalam *Tractatus Logico-Philosophicus* yang mendasarkan bahasa pada semantik dan

formulasi logika yang ketat. Kemudian pada periode selanjutnya (periode II), Wittgenstein dalam *Philosophical Investigations* menyadari bahwa bahasa kemudian dipakai dalam banyak cara yang berbeda untuk mengungkapkan pembenaran dan gejala-gejala lain yang dapat diungkapkan dengan kata-kata. Dari sana kemudian muncul apa yang disebut oleh Wittgenstein sebagai *language games*, yang menganalogikan bahasa sebagai sebuah permainan yang sebenarnya mengindikasikan kode maupun tanda yang terkandung dalam sebuah realitas. Dengan begitu, terdapat aturan main yang berbeda dari setiap fenomena kebahasaan yang tidak bisa dicampur satu dengan yang lain. Yang akan terjadi adalah kekacauan jika kita memakai aturan bahasa satu ke sistem bahasa yang lain (Arum, 2012:93).

E. Latar Belakang *Yankii*

1. Pengertian

a. *Yankii*

Dalam kamus "*Yankii*" adalah orang Amerika, namun sejak tahun 1970 sebutan "*Yankii*" digunakan untuk merujuk pada anak-anak yang nakal. *Yankii* adalah seorang antisosial di mana tidak ada orang-orang yang memperhatikan mereka sehingga mereka berusaha melakukan apa saja untuk mencari perhatian dengan cara mencari

masalah. (Patrick Macias dalam http://repository.maranatha.edu/7317/3/0542013_ChapterI.pdf)

Yankii adalah sebutan untuk anak liar yang mengecat putih rambutnya dan kebut-kebutan mobil atau motor dengan knalpot tanpa peredam suara (Tendo, 2008:15). *Yankii* merupakan salah satu subkultural yang ada di Jepang. Anak-anak *Yankii* memulai debut mereka antara umur 13-17 tahun. Anak-anak yang baru menjadi *Yankii* biasanya hanya melakukan kenakalan-kenakalan remaja, tapi seiring dengan berjalan waktu mereka juga melakukan tindakan-tindakan kejahatan.

Kenakalan-kenakalan yang umum dilakukan oleh anak-anak *Yankii* adalah:

1) Bolos Sekolah

Bolos sekolah merupakan hal yang sangat lumrah terjadi bagi anak-anak *Yankii*. Biasanya mereka pergi dari rumah tapi tidak datang ke sekolah dan pergi ke tempat-tempat tongkrongan ataupun melakukan kenakalan-kenakalan remaja lainnya.

2) Tindik Tubuh/*Piercing*

Eizo Mamiya, pelopor tindik tubuh di Jepang dan pemilik salah satu studio di Tokyo. Dia telah berkelana ke seluruh dunia dengan modifikasi tubuh serta trendsetter penerbitan Jepang Ryoichi Maeda dari Nyan Club. Dia terus membawa gaya tindik

baru dan praktek modifikasi ke Jepang. *Eizo Mamiya* lahir tahun 1957., dia mengambil jurusan kimia ketika kuliah. Dia punya keinginan berbeda dan banyak kesempatan untuk pergi ke luar negeri dan alam yang membawanya pergi ke dunia tindik tubuh. Awalnya dia memiliki pengetahuan fragmentasi tindik tubuh dan dia pun mencobanya sendiri. dia terus mencoba dari mulai yang mudah hingga yang sulit, dia terus melakukan eksperimen tindik tubuh pada diri sendiri. ketika tindik tubuh masuk ke Jepang, hal tersebut tidak menyebar secara bertahap, melainkan menyebar dengan cepat. Kaum *gay* (homoseksual), *fetish* (ilmu hitam), *SM Mania-Jepang*, kaum *Yakuza* termasuk *Yankii* dan mereka lebih mengikuti gaya Eropa. Di Jepang tindik tubuh adalah hal yang normal karena telah menyebar ke pelosok daerah. Di Jepang tidak ada orang yang tidak tahu mengenai tindik tubuh dan ini menjadi bagian dari kehidupan normal (<http://news.bme.com/wp.content/uploads/2008/09/pubring/people/A10101/eizo>).

Oleh karena itu, karakteristik Jepang salah satunya tindik tubuh sudah diterima di masyarakat sebagai hal yang normal. Sekelompok kecil Jepang memiliki tindikan di wajah mereka, tetapi mereka tidak dianggap se-aliran dan sering dipandang rendah oleh mayoritas. Meskipun tindik tubuh cukup modern dan memiliki sejarah relatif singkat di Jepang, tetapi terlihat

semakin hari semakin banyak individu atau pemuda Jepang yang memodifikasi tubuh dengan tindik. Tindakan cukup umum saat ini di Jepang, hal ini pun sangat dipengaruhi oleh budaya barat. Maka dari itu, tindik tubuh merupakan hal yang sudah biasa ditemui khususnya pada kehidupan *Yankii*.

3) Tawuran

Tawuran adalah perkelahian beramai-ramai; perkelahian massal (KBBI, 2014:1413). Tawuran merupakan bentuk dari kekerasan antar geng sekolah dalam masyarakat urban. Penyebab tawuran biasanya beragam, mulai dari hal sepele sampai hal-hal yang menjurus pada tindakan bentrok.

Hal ini pun sering terjadi pada para *Yankii*, tawuran yang terjadi pada kelompok *Yankii* di Jepang ini biasanya terjadi karena permasalahan antar kelompok atau komunitas. Mereka berpakaian rapi, biasanya satu lawan semua. Dan juga mereka tanpa menggunakan senjata apapun alias tangan kosong. Biasanya ketika tawuran, salah satu anggota *Yankii* akan beradu dengan banyak massa dari lawannya. Mereka semua saling mendukung hingga titik darah penghabisan.

4) Menghirup Thinner

Thinner merupakan pelarut yang digunakan dalam lukisan atau dekorasi. Biasanya digunakan untuk pengencer cat minyak dan membersihkan kuas. Thinner memiliki bau yang khas

sehingga ada beberapa yang menyukai bau khas dari thinner tersebut dan menghirupnya.

Para *Yankii* menyukai bau khas dari thinner tersebut. Biasanya anak-anak *Yankii* menghirup thinner di jalanan. Mereka menganggap bahwa menghirup thinner dapat membuat pikiran tenang tanpa beban dan lebih santai dalam menikmati hidup. Tanpa mereka tahu bahaya dari menghirup thinner tersebut.

5) Merokok

Bagi kelompok *Yakuza* dan *Yankii* yang notabeneanya adalah kelompok yang sering melakukan penyimpangan dan kejahatan. Bagi mereka merokok adalah hal yang biasa. Tidak hanya laki-laki, perempuan juga biasa merokok. Di Jepang sebenarnya banyak peraturan larangan untuk merokok, tapi para *Yankii* tetap merokok dalam keseharian mereka.

6) Pecandu Narkoba

Narkoba atau narkotika adalah obat untuk menenangkan saraf, menghilangkan rasa sakit, menimbulkan rasa mengantuk, atau merangsang (seperti opium, ganja). Menurut pakar kesehatan, narkoba sebenarnya adalah senyawa-senyawa psikotropika yang biasa dipakai untuk membius pasien saat hendak dioperasi atau obat-obatan untuk penyakit

tertentu. Namun kini persepsi itu disalah artikan akibat pemakaian di luar peruntukan dan dosis yang semestinya.

Adapun jenis-jenis narkoba yaitu:

- a) Shabu-shabu
- b) Ecstasy/Inex
- c) Heroin
- d) Ganja/Marijuana
- e) LSD (Lysergic Acid Diethylamin)
- f) Kokain
- g) Amfetamin
- h) Fentanyl/Putaw
- i) Ketamine
- j) Opium/Morfin

Kebanyakan anak-anak *Yankii* menggunakan narkoba jenis amfetamin. Amfetamin adalah cairan asiri tidak berwarna, dasar dari sejumlah obat halusinogen, merangsang system saraf pusat dan mencegah rasa kantuk (KBBI, 2014: 51). Amfetamin sangat populer digunakan untuk mengurangi nafsu makan dan mengontrol berat badan. Obat ini juga digunakan secara ilegal sebagai obat untuk kesenangan (Recreational Club Drug) dan sebagai peningkat penampilan (menambah percaya diri atau PD). Efek yang ditimbulkan oleh amfetamin adalah meningkatnya konsentrasi pikiran dan semangat untuk bekerja, meningkatnya

rasa percaya diri, mulut menjadi kering, meningkatnya keringat, detak jantung yang cepat, sukar berbicara dengan jelas dan berkurangnya nafsu makan. Amfetamin dapat mengakibatkan ketagihan pada seseorang yang mengkonsumsinya secara terus-menerus atau menyalahgunakan pemakaiannya. Penyalahgunaan obat ini memperbesar resiko serangan jantung pada anak muda maupun orang dewasa. Pemakaian jangka panjang dari obat ini merusak fungsi otak, yaitu menurunnya fungsi pemancaran (transmitter) hormon dopamine dan serotin pada otak sehingga fungsi dari keseimbangan kimia tubuh akan menjadi kacau. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Amfetamin>)

Walau begitu, menjadi pecandu narkoba dalam kelompok *Yankii* adalah hal yang biasa dalam keseharian mereka. Walaupun peredaran narkoba telah dilarang sedemikian rupa oleh pemerintah Jepang tetap saja para *Yankii* akan bisa mendapatkannya.

7) Geng Motor/Mobil

Geng motor merupakan sekelompok individu yang berkegiatan menggunakan sepeda motor. Bagi sebagian *Yankii*, mengikuti kegiatan geng motor kebanyakan mengikuti geng motor untuk hal yang negatif.

8) Seks Bebas

Seks bebas adalah hubungan seksual yang dilakukan di luar ikatan pernikahan, baik suka sama suka atau dalam dunia prostitusi. Penyebab perilaku seks bebas sangat beragam. Pemicunya bisa karena pengaruh lingkungan, sosial budaya, penghayatan keagamaan, penerapan nilai-nilai, faktor psikologis hingga faktor ekonomi.

Gadis-gadis *Yankii* tidak menganggap seks sebagai urusan yang sangat serius. Bagi mereka itu hanya semacam upacara menjadi dewasa (Tendo, 2008:21). Dalam kehidupan *Yankii* pun, seks bebas seperti sudah menjadi rahasia umum dalam kehidupannya. Sudah menjadi hal yang sangat biasa dalam kehidupan mereka. Para *Yankii* biasa melakukan seks bebas pada seseorang yang mereka sukai ataupun pada yang memintanya.

9) Tatto

Dalam bahasa Jepang, tatto dikenal dengan istilah *horimono* (彫り物) “*hori* (彫り)” yang berarti ukiran atau pahatan. Sedangkan “*mono* (物)” adalah barang atau benda. Jadi *horimono* adalah benda yang berukir atau berpahat. Atau “*irezumi* (入れ墨)” secara harfiah berarti “memasukkan tinta”. Nishio mendefinisikan *horimono* dan *irezumi* sebagai berikut:

Horimono:

人の皮膚に墨。朱などを針で刺し入れて、消えない絵。模様などを描くこと。

Hito no hifu ni sumi. Shu nado wo hari de sashi irete, kienai e. Moyou nado wo kakukoto.

“Gambar yang tidak bisa dihapus yang digambar dengan menusukkan jarum kedalam kulit menggunakan tinta merah pada seseorang. Bisa berupa gambar atau pola tertentu.” (Nishio, 1994:1087)

Irezumi:

昔の刑の一種。前科のしるしとして、顔。手などに墨汁を刺し入れたもの。

Mukashi no kei no isshu. Zenka no shirushitoshite, kao. Te nado ni bokujuu wo sashi iretamono.

“Bentuk hukuman pada zaman dulu sebagai tanda catatan kriminal. Biasanya dibuat di wajah atau di tangan dengan menggunakan tinta China.” (Nishio, 1994:73)

Tradisi membuat tattoo di Jepang bisa ditelusuri sampai ke Era Jomon (zaman prasejarah) kurang lebih 10.000 tahun sebelum masehi. Pada jaman itu membuat tattoo adalah kegiatan spiritual atau terkadang hanya sebagai penghias tubuh saja. Beberapa peneliti berpendapat bahwa pola-pola yang sengaja dibuat dan terdapat pada tubuh pada zaman itu termasuk tattoo, walaupun tidak memiliki arti tertentu.

Lalu pada era Yayoi (300SM – 300M) beberapa desain tattoo mulai memiliki arti, namun masih berhubungan dengan kegiatan spiritual, namun pada era ini tattoo juga sebagai penanda status sosial di masyarakat. Saat memasuki era Kofun (300-600M) keberadaan tattoo mulai diasumsikan sebagai sesuatu yang negatif, dimana kepercayaan mentatto sebagai

kegiatan spiritual sudah mulai menghilang dan tergantikan. Yang pada era itu tattoo hanya digunakan untuk orang yang melakukan tindakan kriminal. Pandangan negatif terhadap orang yang menggunakan tattoo ini masih ada sampai sekarang.

Pada periode Edo di masa pemerintahan klan Tokugawa, kota besar seperti Osaka dan Edo (sekarang Tokyo) mulai mengalami pertumbuhan penduduk dan menjadi pusat berkumpulnya masyarakat. Pada periode inilah masalah-masalah perkotaan mulai muncul, salah satunya adalah kriminalitas, di masa ini juga setiap orang yang melakukan tindakan kriminal dan masuk penjara akan diberikan tattoo sebagai penanda bahwa orang tersebut pernah melakukan tindakan kriminal. Namun penggunaan tattoo pada periode Edo tidak melulu kearah negatif beberapa profesi seperti pemadam kebakaran yang biasanya bertelanjang dada ketika bertugas pasti memiliki tattoo, bahkan malu jika tidak memiliki tattoo.

Pada periode Meiji penggunaan tattoo di penjara sebagai penanda orang yang melakukan tindakan kriminal mulai dihapuskan, karena pada periode itu terjadi restorasi besar-besaran dimana Jepang berusaha membangun rezim modern. Pada tahun yang sama (1872) di bulan November, departemen peradilan Jepang mulai menerapkan bahwa pembuatan tattoo dilarang walaupun hanya untuk penghias tubuh. Sampai kira-

kira tahun 1948 penggunaan dan tindakan membuat tattoo sebagai sesuatu yang ilegal.

Namun nilai artistik dari tattoo Jepang sudah mendunia melalui para pelaut. Setelah menurunnya periode Meiji, keberadaan tattoo mulai sedikit diterima, karena ada beberapa politisi yang memiliki tattoo.

Tidak berbeda, sekumpulan anak-anak *Yankii* juga mentatto tubuhnya. Bahkan ada yang mentatto seluruh tubuhnya tanpa terlihat lagi kulit aslinya. Kebanyakan mereka mentatto dengan tattoo tradisional Jepang, kanji Jepang ataupun mengadaptasi desain tattoo dari budaya barat. Dan pada saat yang bersamaan, tatto gaya barat juga mendapatkan popularitas di Jepang terutama dalam kelompok *Yankii*. Tidak hanya laki-laki dalam kelompok *Yankii*, bahkan perempuan pun sudah banyak membubuhi tubuh mereka dengan tinta tattoo.

b. *Bosozoku*

The word bosozoku is also applied to motorcycle subculture with an interest in motorcycle customizing, often illegal, and making noise by removing the mufflers on their vehicles so that more noise is produced.

“Kata *bosozoku* diterapkan pada suatu subkultur yang tertarik pada memodifikasi sepeda motor. Biasanya ilegal dan suka membuat kebisingan dengan mencopot knalpot sehingga dapat mengeluarkan suara yang lebih keras.”

Bosozoku pertama mulai muncul di tahun 1950an, saat industri mobil di Jepang mulai berkembang, mereka dikenal dengan *Kaminari Zoku* atau “Suku Petir“. Banyak anggotanya berasal dari

keluarga kelas menengah kebawah dan bergabung karena merasa adanya kesamaan alasan bagi mereka semua, selain tidak puas dengan sistem pemerintahan, mereka juga mencari sebuah strata sosial. Banyak dari mantan anggota Boso-zoku yang kemudian akan menjadi bagian dari Yakuza setelah 'lulus' dari geng motor. Para anggota geng motor inipun terkenal dalam mencari gara-gara, mereka biasa bergerak sambil membawa *bokutou* (pedang kayu), pipa besi, bat baseball bahkan bom molotov untuk melawan para musuhnya.

Boso-zoku juga memiliki gaya yang berbeda dari modifikasi mobil lainnya, biasa disebut "Boso-zoku Style". Mobil-mobil ini sering dimodifikasi dengan pipa knalpot besar, cat cerah, dan kit aero besar, yang terakhir meniru Grup 5 "Mobil Produksi Khusus" dari 1970-an. Juga populer adalah minyak pendingin atau intercooler turbo atau supercharger kurang umum besar dengan tabung sangat halus, biasanya dipasang dalam posisi terkemuka di bumper depan (<https://en.wikipedia.org/wiki/B%C5%8Ds%C5%8Dzoku>).

c. *Furyou*

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 (http://repository.maranatha.edu/7317/3/0542013_Chapter1.pdf).

d. *Chinpira*

Hooligans who hired themselves out as enforcers and hit-man and eventually become full-fledge members of Yakuza gangs. (Mente, 2006:105)

“Para hooligan yang mempekerjakan diri mereka sebagai pemaksa dan sebagai tukang pukul dan akhirnya menjadi anggota penuh dari geng Yakuza.”

Menurut Mente, *Chinpira* adalah *yakuza* junior. Mereka biasanya di bawah kekuasaan *yakuza*. Tipikal preman ini adalah orang-orang yang suka membuat gaduh di khalayak umum. *Chinpira* biasanya haus akan perhatian.

e. *Bancho*

A gangster in school or other community, greatly respected or feared by other people. Makes a lot of trouble to teachers and such. (<http://id.urbandictionary.com/define.php?term=banchou>)

“Gangster atau sebuah kelompok gangster di sekolah yang sangat ditakuti oleh siswa lain. Sering membuat masalah dengan guru atau dengan orang lain.”

Sedangkan menurut Wagatsuma dan De Vos (1984:51), *Bancho* adalah:

The tough leader of a juvenile gang.

”Pemimpin terkuat dari gang remaja.”

Di Jepang pada abad ke-20, istilah *Bancho* ini mengacu pada pemimpin anak-anak nakal di sekolah menengah dan tinggi. Citra khas dari *Bancho* adalah pejuang kasar yang memiliki rasa geng kehormatan yang kuat. Di beberapa sekolah, siswa akan mengadakan pemilihan untuk memilih *bancho* rahasia. Sesekali akan ada perkelahian antara *bancho* dan bawahan mereka, yang kalah dari

yang akan menjadi bawahan pemenang ([https://en.wikipedia.org/wiki/Banch%C5%8D_\(position\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Banch%C5%8D_(position))).

f. *Sukeban*

Delinquent girl or boss girl in Japanese, equivalent to the male banchō. A dictionary of Japanese slang says that sukeban only refers to the leader of a girl gang, not any member of the girl gang.

“Perempuan nakal atau bos perempuan dalam bahasa Jepang yang setara dengan *bancho*. Dalam kamus slang bahasa Jepang bahwa *Sukeban* hanya untuk pemimpin gang bukan untuk anggota gang.” (<https://en.wikipedia.org/wiki/Sukeban>)

Suke berarti perempuan, dan *Ban* berarti bos. *Sukeban* dikenal sebagai geng para gadis, dan kemudian melakukan tindakan kekerasan dan juga mengutil. Geng *Sukeban* pertama mulai muncul di tahun 60an. Mereka terinspirasi oleh geng anak laki-laki yang dikenal sebagai *Bancho*, yang berharap untuk satu hari bergabung *Yakuza*.

2. Sejarah *Yankii*

Yankii memiliki beberapa arti yang saling berkaitan, terutama digunakan untuk orang dari Amerika Serikat. Di luar Amerika Serikat, istilah ini secara umum dipakai untuk menyebut orang dari Amerika Serikat. Di dalam negeri Amerika Serikat, istilah *Yankii* dipakai untuk penduduk dari bagian timur laut Amerika Serikat, atau secara spesifik dipakai untuk orang dari New England yang menunjuk kepada keturunan-keturunan pendatang dari Inggris.

Dalam bahasa Indonesia, dikenal istilah jengki yang berasal dari kata *Yankii*. Istilah jengki berasal dari sebutan untuk tentara Amerika Serikat yang mendukung pemerintah Vietnam Selatan pada tahun 1960-an. Mereka membawa serta budaya serta penampilan baru. Pada masa itu, produk model baru disebut dengan embel-embel jengki, misalnya celana jengki (celana jins), sepeda jengki, dan arsitektur jengki. Pada tahun 1960-an, banyak rumah-rumah penduduk dibangun dengan gaya jengki, gaya populer yang memiliki keserupaan dengan gaya *streamlining*.

Arti kata *Yankii* berbeda-beda menurut zamannya. Pada abad ke-18, istilah ini dipakai untuk penduduk New England keturunan pendatang asli dari Inggris yang bermukim di wilayah itu. Pada abad berikutnya, Mark Twain menggunakan istilah ini dalam novelnya "A Connecticut Yankee in King Arthur's Court" yang diterbitkan tahun 1889. Setidaknya pada tahun 1770-an, istilah *Yankii* sudah digunakan untuk menyebut orang dari negara yang kemudian disebut Amerika Serikat. Pada akhir abad ke-19, orang Amerika penduduk Selatan Amerika Serikat menyebut orang Amerika di Utara Amerika Serikat sebagai *Yankii*. Namun istilah ini tidak digunakan untuk imigran pendatang baru dari Eropa. Oleh karena itu seorang wisatawan yang mengunjungi Richmond, Virginia pada tahun 1818 berkomentar, "Orang-orang yang mau berusaha [di sana] sebagian besar orang asing; orang Skotlandia, orang Irlandia, dan terutama orang-orang New England, atau *Yankii*, sebagaimana mereka biasanya disebut".

Di luar Amerika Serikat, *Yankii* adalah bahasa slang untuk siapa saja yang berasal dari Amerika Serikat. *Yankii* kadang-kadang disingkat sebagai *Yank*, terutama oleh orang Britania Raya, meskipun kadang-kadang pemakaian istilah ini dianggap ofensif.

Pada akhir abad ke-19, orang Jepang dijuluki "*Yankii* dari Timur" sebagai pujian untuk kesukaan mereka terhadap pekerjaan dan semangat untuk modernisasi. Sejak akhir 1970-an di Jepang, istilah *Yankii* (ヤンキー) dipakai untuk menyebut remaja putra/putri berandal. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Yankee>)

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 disana banyak yang memakai pakaian *hawaii* dan menamakan diri mereka "*Yankii*" (http://repository.maranatha.edu/7317/3/0542013_Chapter1.pdf).

3. Alasan Menjadi *Yankii*

Pada masyarakat umum kebanyakan penyebab anak-anak yang menjadi *Yankii* dikarenakan bosan atau tidak puas dengan kehidupannya. Usia mereka rata-rata berkisar 14 dan 15 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*) parent-child sistem yang sama dengan *Yakuza*. Mereka juga mengambil inspirasi “*life beautifully, die young*” (http://repository.maranatha.edu/7317/3/0542013_Chapter1.pdf).

Sedangkan dalam keluarga *Yakuza*, anak-anak mereka yang telah remaja secara otomatis masuk ke dalam kelompok *Yankii*. Hubungan keduanya sangat erat, karena pergaulan *Yankii* dan *Yakuza* pun berada di daerah atau zona yang hampir tidak jauh berbeda. Karena dalam keluarga *Yakuza*, hidup *Yakuza* yang mewah juga menunjang anak-anak mereka dalam kelompok *Yankii* tersebut. Pergaulan *Yankii* pun tidak jauh dari alkohol, narkoba, dan bahkan seks bebas.

F. Karakteristik dan Pergaulan *Yankii*

1. Karakteristik

a. Karakteristik Penampilan

Yankii biasanya berdandan atau berpakaian sebagai seorang murid sekolah nakal dan mengecat putih rambutnya *Yankii* memiliki keunikannya tersendiri yang terletak pada penampilan mereka. Mereka biasanya memiliki berbagai gaya rambut yang unik, memiliki variasi gaya dari *afuro* (Afro), ada yang bergaya rambut cepak yang biasa disebut *niguro* (Negro) atau *panchi* (Punch). Para *Yankii* menata rambut keritingnya dengan gaya yang unik dan tebal yang biasa disebut *gaikotsu burashi* (skeleton brush). Beberapa *Yankii* yang mengecat rambutnya juga mencukur habis alisnya. Dan

beberapa *Yankii* ada yang memiliki kumis tipis tapi mereka tidak memiliki jenggot.

Untuk pakaian para *Yankii* lebih menyukai hitam, putih dan warna-warna primer seperti merah, hijau, dan kuning. Mereka juga menggunakan cardigan rajut tipis yang merupakan pakaian favorit mereka selama musim panas dan gugur. Para *Yankii* juga menggabungkan celana panjang dan kaos warna primer. Dalam acara formal, kebanyakan *Yankii* memakai tiga potong pakaian santai yang dikombinasikan dengan kaos warna primer dan mencolok.

Yankii perempuan juga memiliki rambut yang khas dan gaya busana yang unik dan menggunakan make up yang mencolok. *Yankii* perempuan mengeriting rambutnya yang sudah diwarnai, biasanya rambut mereka berwarna coklat, kuning, kuning tua, dan warna emas. Biasanya *Yankii* perempuan menggunakan make up yang tebal dan mencolok yang membuat wajah mereka terlihat galak.

Pakaian dari *Yankii* perempuan biasanya berupa setelan terusan seperti pekerja kasar, cardigan rajut tipis dengan warna cerah, dan stocking jaring-jaring hitam. Mereka juga menggunakan tank top dan rok mini. Seperti *Yankii* laki-laki, *Yankii* perempuan juga menggunakan sandal hak. Sandal yang para *Yankii* gunakan biasanya mempunyai pola jala atau corak perak yang dijahit ke bagian sol. (Sato, 1991:109)

b. Karakteristik Perilaku

Perilaku yang sering dilakukan *Yankii* adalah merokok di sekolah, membolos, berkelahi, menghirup thinner atau lem, dan kebut-kebutan di jalanan. Kenakalan *Yankii* biasanya dimulai ketika mereka mulai berani merokok di rumah dan di sekolah. *Yankii* juga tidak suka bersekolah dan memilih untuk membolos ke tempat-tempat yang mereka sukai, mereka suka berkumpul dengan teman-teman sebayanya sembari melakukan *unko zuwari/yanki zuwari* (gaya duduk berjongkok seperti sedang buang air besar). Selain itu *Yankii* juga suka mudah terlibat perkelahian dengan *Yankii* lain dan sering melakukan kebut-kebutan di jalan raya. (Sato, 1991:121)

c. Karakteristik Kelompok

Perilaku kelompok *Yankii* disekolah sangat meniru perilaku kenakalan yang sering dilakukan oleh pelajar, dan pada tingkat lebih rendah dilakukan oleh orang-orang disekolah yang terlibat dalam kekerasan di sekolah dan kesalahan-kesalahan lainnya. Yang seperti itu disebut dengan *tsuppari* (flamboyant deviance). Para pelajar *Yankii* dipengaruhi oleh gaya *tsuppari* yang diantaranya menggambarkan keberanian, kegagahan, dan maskulinitas sebagai gaya utama mereka.

Para *Yankii* sering membolos and berkumpul (*tamariba*) di mana mereka mengobrol, bergosip, merokok dan menghirup thinner atau lem. Dengan tidak adanya pengawasan dari orang tua, anggota

kelompok biasa menggunakan ruangan pribadi untuk berkumpul bersama (Sato, 1991:117).

2. Pergaulan *Yankii*

a. Pergaulan dalam Kelompok

Yankii merupakan salah satu subkultural di Jepang yang sangat bebas. Para *Yankii* biasanya berkumpul di klub-klub malam. Selain itu para *Yankii* sering datang ke tempat perjudian yang biasa disebut dengan *Pachinko* (パチンコ). *Pachinko* adalah permainan ketangkasan asal Jepang yang digunakan sebagai rekreasi permainan arkade atau mesin perjudian. Permainan ini adalah campuran dari mesin slot dan pinball. Pemain hanya mengontrol kecepatan yang terdapat banyak bola baja kecil yang dilemparkan kedalam mesin *pachinko*. *Pachinko* sangat banyak ditemui disudut-sudut kota di Jepang dan banyak digemari oleh masyarakat Jepang termasuk anak-anak *Yankii* (<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/41247/3/Chapter%20II.pdf>).

Selain itu para *Yankii* juga sering berkumpul di pinggir jalan. Para *Yankii* berkumpul di tempat parkir, toko makanan cepat saji, dan di *game station*. saat berkumpul biasanya berhenti disamping mobil atau motor yang sedang parkir. Mereka sering melakukan posisi *unko suwari* (jongkok) yang sekarang lebih dikenal dengan *Yanki suwari*. Beberapa dari member kelompok ada yang berkendara berkeliling dekat dengan tempat berkumpul, tapi sebagian besar dari

mereka hanya mengobrol dan merokok. Topik obrolan mereka biasa dan monoton, para *Yankii* biasanya bertukar rumor dan gosip, membicarakan teman dan perempuan, berdiskusi tentang kendaraan dan modifikasi, dan mengamati fashion yang mereka anut sekarang. (Sato, 1991:121)

b. Pergaulan antar Kelompok

Saat berkumpul di game station atau di jalan, kelompok *Yankii* kadang saling menatap dengan kelompok lain dengan alis menyatu memasang ekspresi tidak bersahabat (*menchi kiru*). Masalah pakaian dan gaya rambut mempunyai peran penting dalam keributan antar *Yankii*.

Saat menatap dengan kelompok lain biasanya diikuti dengan mengatakan “Ada apa lihat-lihat?” dan melakukan kontak mata dan mengucapkan kata-kata provokatif yang dapat memicu perkelahian. seperti mengucapkan “Berapa usiamu?” “Berasal dari mana kamu?” “Kelas berapa kamu?” “Di mana sekolahmu?” atau “Lulusan darimana kamu?”. Jika mereka mempunyai latar belakang dan kenalan yang sama maka mereka mungkin tidak jadi berkelahi. Perkelahian juga bisa tidak jadi saat terdapat perbedaan usia antara kelompok satu dengan lainnya (Sato, 1991:123).

c. Pergaulan dengan Lingkungan

Yankii lebih terkenal di sekolah, karena rata-rata mereka semua seumuran anak sekolah. Sangat jarang untuk menyatakan anak

kuliahan dan masyarakat muda lainnya sebagai *Yankii*. *Yankii* sendiri lahir dalam lingkungan sosial sekolah. Mereka lebih senang berkumpul di atas atap sekolah bersama teman-teman satu kelompok mereka. Dan sangat jarang menemukan mereka sendirian, kecuali ketika di rumah.

G. Penelitian Relevan

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis menggunakan penelitian relevan dengan melakukan penelitian yang telah diteliti sebelumnya. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah skripsi dari Universitas Sumatera Utara yang penulis dapatkan dari internet dengan judul “Kehidupan Yanki di Jepang”. Dalam penelitiannya, permasalahan yang dibahas adalah gambaran umum tentang kehidupan *Yankii*, jenis-jenis *Yankii*, perkembangan kehidupan *Yankii* yang ada di Jepang, dan dampak positif dan negatif dengan adanya *Yankii* di Jepang.

Kemudian skripsi yang ditulis oleh Gede Desar Yuartha Putra yang berjudul “Fenomena *Yanki* dalam Masyarakat Jepang yang Tercermin pada *Manga Crows* Karya Hiroshi Takahashi”. Dalam penelitiannya permasalahan yang dibahas adalah bagaimana karakteristik *Yankii* pada masyarakat Jepang, faktor apa yang menjadi penyebab terjadinya fenomena *Yankii*, bagaimana dampak yang ditimbulkan remaja Jepang yang menjadi *Yankii*.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi (Djunaidi dan Fauzan, 2012:25). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada kualitas atau hal terpenting suatu barang atau jasa. Hal terpenting suatu barang atau jasa yang berupa kejadian, fenomena, dan gejala sosial adalah makna dibalik kejadian tersebut yang dapat dijadikan pelajaran berharga bagi pengembangan konsep teori. Jangan sampai sesuatu yang berharga tersebut berlalu bersama waktu tanpa meninggalkan manfaat. Penelitian kualitatif dapat didesain untuk memberikan sumbangannya terhadap teori, praktis, kebijakan, masalah-masalah sosial, dan tindakan.

Penulis juga menggunakan metode penelitian deskriptif analitik, yang mana dalam pelaksanaan metode deskriptif ini tidak terbatas hanya sampai pada pengumpulan dan penyusunan data, tetapi meliputi analisis dan interpretasi tentang data itu. Metode deskriptif analitik adalah metode dengan cara menguraikan sekaligus menganalisis. Metode deskriptif lebih banyak berkaitan dengan kata-kata, bukan angka-angka, benda-benda budaya apa saja yang sudah diterjemahkan kedalam bentuk bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Hasil-

hasil wawancara, berbagai catatan data lapangan, berbagai dokumen, karya sastra, hasil rekaman, dan sebagainya, sebagai data primer, dapat dideskripsikan ke dalam kata-kata dan kalimat. Bentuk terakhir inilah kemudian dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian sehingga menghasilkan simpulan (Ratna, 2010:336).

B. Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan studi kepustakaan yaitu pembahasan yang berdasarkan pada buku-buku referensi yang bertujuan untuk memperkuat materi pembahasan maupun sebagai dasar untuk menggunakan rumus-rumus tertentu dalam menganalisa dan mendesain suatu struktur. Penulis menggunakan buku-buku yang membahas mengenai *Yankii*. Secara detail data-data tersebut terbagi beberapa macam, yaitu buku-buku, jurnal penelitian, dan data yang tersimpan dalam website, dan lain-lain.

C. Proses Penelitian

Proses atau langkah-langkah yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian ini, penulis lebih dulu merencanakan segala sesuatu yang diperlukan dalam penelitian agar berjalan terarah dan sistematis. Adapun perencanaan yang peneliti lakukan adalah:

1) Menentukan masalah dan tujuan penelitian

- 2) Mencari informasi mengenai masalah yang akan diteliti dari berbagai sumber, dari buku, dosen, teman, internet, dan penelitian yang pernah ditulis oleh peneliti sebelumnya.
- 3) Menyiapkan beberapa judul skripsi dan cadangan judul skripsi yang akan diajukan.
- 4) Membuat latar belakang masalah yang mendasari penelitian serta menjadi suatu objek pembahasan dalam penyusunan skripsi.
- 5) Menentukan rumusan dan batasan masalah sesuai dengan latar belakang dari permasalahan yang telah dijadikan objek penelitian.
- 6) Memaparkan tujuan dan manfaat dari penelitian ini, kemudian metode penelitian, teknik pengumpulan data, proses penelitian, objek penelitian dan sumber data.
- 7) Mendiskusikan kepada pembimbing tentang tahap perencanaan yang telah dilaksanakan.

b. Pelaksanaan

Adapun tahap pelaksanaan yang dilakukan oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini adalah:

- 1) Setelah tahap perencanaan disetujui, penulis mulai mengumpulkan data-data mengenai *Yankii* dari film *Crows Zero season I*.
- 2) Mengumpulkan serta menerjemahkan teori-teori bahasa Jepang dan Inggris yang didapat sebagai bahan referensi bab dua.

- 3) Mendiskusikan hasil penelitian sementara kepada dosen pembimbing secara berkala.
- 4) Merevisi hasil penelitian yang dikoreksi oleh dosen pembimbing dengan tetap melanjutkan penelitian ketahap selanjutnya.

c. Penyelesaian

Pada tahap ini, penulis menarik kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan pada sumber data, penelitian yang telah dilakukan, sehingga didapat jawaban atas rumusan masalah yang ada, yaitu faktor yang melatarbelakangi pelajar Jepang menjadi *Yankii*, penyebab faktor yang melatarbelakangi pelajar Jepang menjadi *Yankii*, pengaruh fenomena *Yankii* terhadap pelajar yang menjadi *Yankii*, dan bagaimana sikap dan upaya pemerintah Jepang dalam mengatasi fenomena *Yankii*.

d. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sasaran yang akan diteliti dari masalah yang ditemukan dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban bagi masalah tersebut. Objek penelitian dalam skripsi ini adalah film *Crows Zero season I* karya Hiroshi Takahashi.

e. Sumber Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan sumber data dari film *Crows Zero season I* yang penulis fokuskan kepada *Yankii* serta bersumber dari data-data yang mendukung penelitian ini.

BAB IV

ANALISIS DATA

Dalam melakukan suatu penelitian, untuk mendapatkan hasil penelitian yang diharapkan, maka diperlukan adanya analisis data melalui data-data yang telah diperoleh. Melalui bab ini, penulis memaparkan analisis-analisis tentang fenomena *yankii* pada pelajar Jepang dalam film *Crows Zero season I* yang dianalisis menggunakan teori semiotik penanda dan petanda oleh Ferdinand de Saussure.

Sebelum menganalisis tentang fenomena *yankii* pada pelajar Jepang dalam film *Crows Zero season I*, penulis memaparkan secara garis besar sinopsis dari film *Crows Zero season I* untuk memudahkan dalam menganalisis penelitian.

A. Sinopsis Film Crows Zero Season I

Crows Zero (クローズ ZERO; Kurōzu Zero), adalah sebuah film aksi Jepang yang didasarkan pada manga *Crows* karya Hiroshi Takahashi. Film ini disutradarai oleh Takahi Miike dengan screenplay oleh Shogo Muto dan dibintangi Shun Oguri, Kyosuke Yabe, Meisa Kuroki dan Takayuki Yamada. Alurnya menyajikan sebuah prequel manganya dan memfokuskan pada pertarungan kekuatan antara geng siswa-siswa di Sekolah Khusus Pria Suzuran. Film ini dirilis di Jepang pada 27 Oktober 2007.

Takiya Genji (Shun Oguri) adalah siswa kelas tiga yang baru saja pindah ke Sekolah Khusus Pria Suzuran. Saat masuknya bertepatan dengan masa orientasi siswa kelas satu. Selama orientasi siswa baru, *yakuza* datang ke sekolah tersebut untuk melakukan pembalasan dendam pada siswa kelas tiga

Tamao Serizawa (Takayuki Yamada) karena sudah menyerang beberapa anggota geng mereka. Para preman tersebut salah mengira Genji adalah target mereka dan sebuah kericuhan pun terjadi di lapangan sekolah. Sementara itu, Serizawa sedang mengunjungi teman baiknya Tatsukawa Tokio (Kenta Kiritani) yang baru saja keluar dari rumah sakit. Pada saat kembali ke sekolah, Serizawa menyaksikan Genji yang mengalahkan *yakuza* terakhir.

Malam itu, Genji pergi ke sebuah klub malam yang ia sering kunjungi dan bertemu dengan penyanyi R&B Aizawa Ruka (Meisa Kuroki). Dia kemudian pergi untuk menemui ayahnya, seorang bos *yakuza* Takiya Hideo (Goro Kishitani) untuk mencanangkan ambisinya untuk menguasai Suzuran. Ayahnya juga dulu bermimpi untuk menguasai Suzuran tapi gagal. Genji membuat Hideo berjanji untuk mengakuinya sebagai penerusnya jika dia berhasil. Keesokan harinya, Genji menantang Serizawa berkelahi, tapi dihentikan oleh Tokio. Dia memberi tahu Genji bahwa jika dia benar-benar ingin membuat sebuah impresi dia harus mulai dengan mengalahkan Rindaman, seorang petarung legendaris di sekolah tersebut. Setelah Rindaman menolak tantangannya, Genji berjumpa dengan Ken Katagiri, salah satu *yakuza* yang mendatangi sekolah di hari sebelumnya. Dia menyerang Genji dengan tujuan membalas dendam karena membuat gengnya ditahan, tapi ia dikalahkan dengan satu pukulan. Merendah, Ken pergi dengan Genji ke sebuah klub dimana mereka mendiskusikan rencana selanjutnya untuk menguasai Suzuran.

Mengikuti saran dari Ken, Genji mulai membangun pasukannya yang disebut "Genji Perfect Seiha" (a.k.a "GPS"). Mengantisipasi konflik, Serizawa juga mulai merekrut fraksinya sendiri. Genji berhasil menghimpun beberapa anggota kuat, mencakup Tamura Chuta, Makise Takashi dan Izaki Shun. Serizawa diperingatkan oleh kekuatan Genji yang meningkat cepat, tapi ia memilih tidak melakukan apapun. Salah satu bawahan Serizawa, Tokaji Yuji, mempunyai pemikiran yang berbeda dan mulai menyerang anggota GPS secara rahasia, ia dengan keras menghajar Chuta dan membuat Izaki masuk rumah sakit. Provokasi ini menyebabkan ketegangan antara dua geng tersebut naik drastis, tapi Genji dilarang untuk bertindak dulu oleh Makise. Satu malam, Tokio dan Serizawa memasuki klub malam dan menjumpai Genji. Saat Tokio berusaha menengahi kedua pemimpin itu, dia pingsan dan cepat-cepat dibawa ke rumah sakit dimana dia mengetahui bahwa dia harus segera dioperasi karena penyakit otak yang dideritanya sudah parah. Walaupun awalnya ragu-ragu pada tingkat kesuksesan prosedurnya yang hanya 30%, Tokio akhirnya menyetujui operasi tersebut.

Tokaji mendekati Bando Hideto, pemimpin geng motor "The Front of Armament", dengan rencana untuk menculik Ruka dan selanjutnya mengusik Genji. Di tempat lain, bos *yakuza* Yazaki Joji memerintahkan Ken untuk membunuh Genji yang merupakan anak dari saingannya. Tugas ini terbukti terlalu berat untuk Ken yang telah berteman dengan Genji dan mulai meratapi keputusannya untuk menjadi seorang *yakuza*. Dia memutuskan untuk memberi tahu Takiya Hideo persekongkolan untuk membunuh anaknya.

Genji mendapat panggilan dari Ruka yang memberitahunya bahwa dia disekap oleh pria-pria dengan tengkorak di jaket mereka dan bahwa penculiknya menyebut nama "Bando". Menduga bahwa penculiknya adalah The Armament, Genji mengumpulkan anggota GPS dan lanjut menyerang markas besar geng motor tersebut. Sebuah pertarungan terjadi, tapi Genji segera menyadari bahwa orang yang mereka lawan telah menghilangkan ciri khas tempelan tengkorak mereka. Bando tetap ingin mengakhiri pertarungan tersebut, ia mengungkap bahwa dia menyuruh tengkoraknya dilepas setelah memutuskan aliansi The Armament dengan Tokaji. Setelah menemukan Tokaji dan menyelamatkan Ruka, Genji memutuskan ini adalah waktu yang tepat untuk perang melawan Serizawa. Mereka memutuskan untuk bertempur pada pukul lima sore esok harinya, saat yang sama dimana Tokio akan melakukan operasinya.

Besoknya, saat pertarungan dimulai, tampak geng Serizawa akan menang, tapi setelah fraksi Bando tiba dan bergabung dengan GPS, keadaan berbalik. Pertarungan berlanjut sampai hanya Serizawa dan Genji yang masih berdiri. Sementara itu, Ken dibawa ke pelabuhan untuk dieksekusi karena membangkang perintah untuk membunuh Genji. Yazaki memberikan Ken pakaiannya sebagai hadiah perpisahan sebelum menembak punggungnya. Dia jatuh ke dalam air dan mulai tenggelam. Pertarungan Genji dan Serizawa berlangsung sampai malam dan walaupun terluka dan kelelahan, Genji pada akhirnya meraih kemenangan. Sambil mempertahankan kesadarannya, Serizawa menerima panggilan dari rumah sakit yang menginformasikan

bahwa operasi Tokio berhasil. Kembali ke dermaga, Ken tiba-tiba pulih kembali dan berenang ke permukaan. Dia menyadari bahwa pakaian yang Yazaki berikan padanya anti peluru dan bahwa "eksekusi"-nya adalah sebuah skema untuk membiarkannya meninggalkan organisasi tersebut dan menjalani hidup yang berbeda.

Beberapa hari kemudian, Genji menantang lagi Rindaman, penghambat terakhir untuk langkahnya memerintah Suzuran. Rindaman menunjukkan keyakinannya bahwa Suzuran tidak pernah bisa benar-benar dikuasai dan akan selalu ada orang lain yang tersisa untuk dilawan. Film ini berakhir dengan sebuah perkelahian antara Genji dan Rindaman dimulai.

B. Paparan Data

Objek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah film. Oleh karena itu, data yang penulis analisis berupa adegan-adegan dari film tersebut. Penulis mengidentifikasi adegan yang berkaitan dengan rumusan masalah yang diteliti. Penulis tidak memasukkan semua adegan dalam film ini semata-mata karena agar analisis yang ada sesuai dengan fokus penelitian.

Identifikasi tentang fenomena *yankii* pada pelajar Jepang dalam film *Crows Zero season I* adalah sebagai berikut:

1. Faktor yang melatarbelakangi pelajar menjadi *Yankii* terlihat dalam adegan 1, 2, dan 5.
2. Penyebab dari faktor yang melatarbelakangi menjadi *Yankii* pada pelajar terlihat dalam adegan 4, 6, 7, dan 13.

3. Pengaruh fenomena *Yankii* terhadap pelajar yang menjadi *Yankii* terlihat dalam adegan 8, 9, 10, 12, 13, 15, dan 16.
4. Sikap dan upaya pemerintah Jepang dalam mengatasi fenomena *Yankii* terlihat dalam adegan 3 dan 11.

C. Analisis Semiotik Tentang Fenomena *Yankii* pada Pelajar Jepang dalam Film *Crows Zero Season I*

Selain sebagai sebuah karya seni, film juga turut menjadi sebuah cerminan dalam masyarakat. Film umumnya dibangun oleh tanda-tanda kemudian menjadi sebuah gambaran akan sesuatu. Tanda merupakan gambaran dan bagaimana suatu hal dipresentasikan.

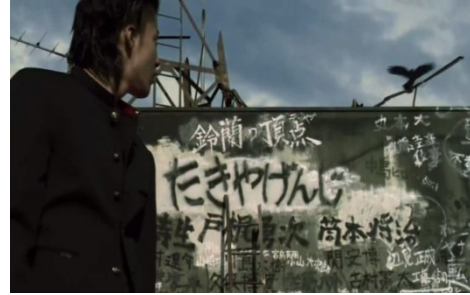
Berikut adalah tanda-tanda dalam film *Crows Zero season I* yang menggambarkan tentang fenomena *yankii* pada pelajar Jepang. Tanda-tanda ini dianalisis menurut bagian penyusunannya, yaitu penanda (*significant*) dan petanda (*signifié*).

1. Adegan 1

Adegan pertama yang penulis analisis adalah adegan suasana dan gambaran dari SMA Suzuran. Suasana yang dipresentasikan dalam film sangat gelap dan mencekam. Di atap sekolah ini terdapat tembok yang berisi banyak sekali coretan-coretan, dan salah satu yang paling besar dan mencolok bertuliskan “鈴蘭の頂点： 芹沢多摩雄” “Penguasa Suzuran: Tamao Serizawa”. Genji pemeran utama dalam film ini kemudian naik keatas dan menghapus bagian “芹沢多摩雄” menjadi “たきやげんじ”



1



2

Durasi : 00.01.33 – 00.02.30

Penanda :

Pada gambar pertama terlihat suasana SMA Suzuran yang sangat gelap dan mencekam. Ditambah adanya burung gagak yang dalam bahasa Jepang disebut dengan クロウズ (Crows) dan orang-orang sering menganggap bahwa burung gagak adalah pembawa masalah, menambah kesan suram. Seluruh dinding sekolah penuh dengan coretan pilok, dan pada atap sekolah ada coretan paling besar dan mencolok bertuliskan “鈴蘭の頂点： 芹沢多摩雄” “Penguasa Suzuran: Tamao Serizawa”. Genji pemeran utama dalam film ini kemudian naik keatas dan menghapus bagian “芹沢多摩雄” menjadi “たきやげんじ”.

Petanda :

Dari penanda di atas, dapat diketahui bahwa SMA Suzuran di film ini adalah sekolah yang sangat menyeramkan yang identik dengan premanisme. Suasana yang mencekam dan terkesan tidak terurus pasti membuat orang-orang yang melihat menjadi takut dan tidak mau bersekolah di SMA Suzuran itu. Lingkungan sekolah yang seperti ini bukan tidak mungkin dapat merubah kepribadian orang menjadi berandal,

termasuk menjadi *yankii*. Suasana yang seperti itu sangat menggambarkan anak-anak yang sekolah di SMA tersebut merupakan anak-anak berandal. Termasuk *Yankii*. Bahkan sudah menjadi rahasia umum kalau anak-anak kelas satu yang baru masuk disana melakukan upacara penyambutan yang dikenal dengan istilah *Freshman War*. *Freshman War* adalah di mana siswa baru yang masuk Suzuran saling berkelahi untuk membuktikan kekuatan mereka. *Freshman War* biasanya di laksanakan di Suzuran Gymnasium. Coretan-coretan pilok di setiap tembok di sekolah juga menambah kesan berandal di SMA Suzuran. Di atap bahkan terdapat coretan “鈴蘭の頂点： 芹沢多摩雄” “Penguasa Suzuran: Tamao Serizawa”, yang berarti bahwa penguasa dari SMA Suzuran adalah orang yang bernama Tamao Serizawa. Dalam adegan ini Genji pemeran utama dalam film ini kemudian naik keatas dan menghapus bagian “芹沢多摩雄” menjadi “たきやげんじ”. Hal ini menandakan bahwa Genji lah yang akan menjadi penguasa Suzuran bukan Tamao Serizawa.

2. Adegan 2

Adegan kedua ini terjadi saat siswa baru SMA Suzuran sedang melakukan *Freshman War*. Saat sedang rusuhnya perkelahian, datanglah *yakuza* ke Suzuran. Sambil membawa bat baseball (dalam film ini bat baseball sering digunakan untuk memukul lawan saat berkelahi), para *yakuza* berteriak memanggil di mana Serizawa berada.



1

2

Durasi : 00.04.27 – 00.06.20

Penanda :

Adegan ini dimulai dengan kedatangan para *yakuza* ke Suzuran. Pada adegan ini para *yakuza* datang dengan rusuh. Mereka datang dengan berteriak dan membawa bat baseball yang biasa di gunakan untuk berkelahi serta menendang apa saja yang ada di depan jalan mereka. Siswa Suzuran yang menyadari kedatangan *yakuza* langsung menghentikan perkelahian mereka dan berlari keluar untuk melihat apa yang terjadi.

Petanda:

Adegan ini menunjukkan bahwa telah terjadi konflik antara salah satu siswa Suzuran dengan *yakuza*. Dan bahkan tidak menutup kemungkinan bahwa konflik dengan *yakuza* tidak hanya terjadi kali ini saja. Adanya sesuatu antara siswa Suzuran dan *yakuza* menandakan bahwa siswa tersebut pasti melakukan sesuatu hal yang mengganggu *yakuza*. Hal yang dapat mengganggu *yakuza* pastilah sesuatu yang bersifat kriminal, karena para *yakuza* biasanya tidak menyerang orang

umum dan bahkan anak sekolah. Hal ini dikarenakan kode etik yang mereka anut.

Hal ini menunjukkan keberandalan siswa Suzuran dan pergaulan keras mereka. Pergaulan yang seperti ini bisa mengubah kepribadian seseorang menjadi berandal dan bahkan menjadi *yankii* sekalipun. Bagi orang biasa berkonflik dengan *yakuza* yang merupakan mafia paling ganas pasti menjadi mimpi buruk. Mereka bisa saja mati mengenaskan, tapi berbeda dengan siswa Suzuran yang dengan enteng menghadapi *yakuza* dan bahkan tanpa segan menghajar para *yakuza* tanpa takut dengan konsekuensinya.

3. Adegan 3

Adegan ini dimulai saat Serizawa tokoh pemeran utama kedua dalam film ini sedang mengendarai motor dengan ugal-ugalan. Saat sedang asyik mengendarai motor dan hampir menabrak mobil Serizawa mengumpat ke mobil yang ditabraknya. Ternyata mobil yang hampir ditabraknya adalah milik seorang polisi yang biasa menangani anak nakal dan *yakuza*. Polisi itu kemudian menanyakan apakah Serizawa sudah mempunyai SIM atau belum. Kaget dengan apa yang dilihatnya Serizawa kemudian langsung pergi kabur dan langsung dikejar oleh polisi tersebut. Serizawa pergi ke sekolahnya yaitu SMA Suzuran dan diikuti oleh polisi itu, dan pada akhirnya polisi dapat menangkap Serizawa di SMA Suzuran.



1



2

Durasi : 00.08.12 – 00.12.44

Penanda :

Gambar pertama terjadi di tengah jalan saat Serizawa sedang mengendarai motor dengan ugal-ugalan dan hampir menabrak mobil. Dan walaupun Serizawa belum mempunyai SIM, dia berani mengendarai motornya dengan kencang dan dapat membahayakan orang lain. Dan pada gambar kedua pada akhirnya Serizawa diamankan oleh polisi karena kelakuannya yang kelewat batas.

Petanda :

Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak berandal di Suzuran berani menendarai motor dengan ugal-ugalan dan dapat membahayakan orang lain walaupun belum mempunyai SIM. Bahkan mereka berani mengumpat pada orang yang lebih tua dari mereka, hal ini tentu sangat menunjukkan betapa bobroknnya akhlak dari siswa Suzuran.

Pemerintah Jepang tentu tidak dapat membiarkan hal ini. Pemerintah Jepang membentuk suatu unit khusus untuk menangani kenakalan siswa berandal. Hal ini dapat dilihat pada adegan ini yang menunjukkan polisi

mengejar siswa yang mengendarai motor dengan ugal-ugalan dan tidak menyerah untuk mengejar dan menangkapnya.

4. Adegan 4

Adegan ini dimulai saat Genji baru hari pertama masuk SMA Suzuran. Di tengah rusuhnya *yakuza* yang sedang mencari Serizawa, Genji datang dengan entengnya melewati *yakuza* dan tak menggubris pertanyaan di mana Serizawa pada Genji dari para *yakuza* itu. Hal itu membuat mereka marah dan mulai menghajar Genji. Pertarungan itu pada akhirnya dimenangkan oleh Genji dengan mudah.



1



2

Durasi : 00.08.30 – 00.11.40

Penanda :

Adegan ini bersetting di tengah lapangan Suzuran. Genji yang baru datang dan melewati para *yakuza* begitu saja dan tak menggubris pertanyaan dari para *yakuza* itu membuat mereka marah dan mulai menghajar Genji. Genji yang tidak terima malah menghajar balik para *yakuza* itu dan berakhir memenangkan pertarungan itu dan membuat mereka babak belur.

Petanda :

Adegan ini dengan gamblang menunjukkan bahwa siswa Suzuran tak segan dan takut jika terlibat dengan *yakuza* dan membuat masalah. Hal ini ditunjukkan dengan siswanya yang berkelahi langsung dengan *yakuza* dan mengalahkannya. Kekuatan para *yakuza* tentu sangat besar dan mereka terkenal kejam dan sadis dalam menghabisi musuh-musuhnya. Tapi siswa Suzuran malah dengan mudah menghajar mereka hingga babak belur. Hal ini menunjukkan betapa kerasnya pergaulan mereka. Hal yang seperti ini bisa saja menjadi salah satu faktor terbesar kenapa seorang siswa menjadi berandal.

5. Adegan 5

Adegan kelima ini dimulai dengan teriakan keras dan suasana ramai khas klub malam. Disini Genji sering menghabiskan malamnya dengan *clubbing*, merokok, dan minum-minum. Di klub malam ini pula seorang perempuan yang juga merupakan penghibur di klub malam itu mengajak Genji berkenalan.



1



2

Durasi : 00.15.27 – 00.18.55

Penanda :

Pada gambar pertama digambarkan suasana hingar-bingar khas klub malam. Pada gambar ini juga terlihat orang-orang yang mengunjungi klub malam tersebut sangat menikmati malam mereka. Genji yang juga berada disana sedang merokok dan minum-minum tiba-tiba dihampiri oleh seorang perempuan penghibur klub malam di sana, dan mereka pun mengobrol.

Petanda :

Adegan ini menunjukkan betapa bebasnya pergaulan siswa Suzuran di sini. Lingkungan yang terlalu bebas tanpa pengawasan tentu saja dapat mengubah pribadi seseorang menjadi liar. Datang mengunjungi dan menghabiskan malam di klub merupakan hal yang sangat biasa bagi siswa berandal SMA Suzuran. Mereka tidak segan untuk merokok dan minum-minum alkohol walaupun usia mereka belum cukup. Mereka tidak peduli dengan batas usia untuk melakukan hal-hal hanya bisa dilakukan oleh orang dewasa dikarenakan oleh bebasnya pergaulan mereka. Juga dengan akrabnya pengunjung dengan bartender klub malam menggambarkan betapa seringnya Genji dan bahkan siswa Suzuran lain yang sering datang ke klub malam.

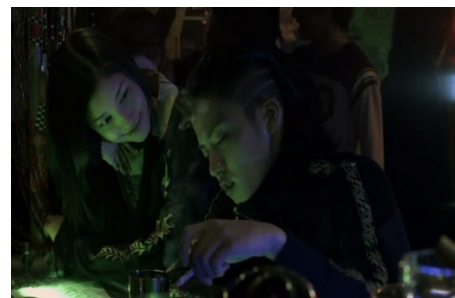
6. Adegan 6

Adegan keenam ini dimulai saat Genji tengah mengobrol dengan bartender dan Ruka Aizawa yang merupakan seorang penghibur di klub

malam yang didatangi Genji dan sedang menikmati rokok dan minumannya. Ruka yang penasaran dengan Genji kenapa mau masuk di SMA Suzuran yang notabenenya adalah sekolah berandal yang paling gila di Jepang. Si bartender kemudian yang menjawab pertanyaan dari Ruka bahwa kalau untuk apa masuk ke Suzuran jika tidak untuk menjadi penguasa Suzuran.



1



2

Durasi : 00.16.35 – 00.16.55

Penanda :

Adegan ini menggambarkan dan menjelaskan secara langsung kenapa Genji masuk ke SMA Suzuran. Percakapan mereka dengan langsung mewakili alasan dari setiap siswa yang masuk ke SMA Suzuran tak terkecuali Genji.

Petanda :

Percakapan dalam adegan ini dengan langsung menunjukkan alasan dari Genji dan para siswa yang masuk ke Suzuran. Mereka masuk Suzuran tentu saja karena ingin menjadi penguasa dari Suzuran. Magnet dari Suzuran seolah tak pernah padam sejak dulu. Hampir setiap tahun para siswa baru melakukan *Freshman War* untuk menunjukkan kekuatan

mereka. Menguasai kelas lalu kemudian menguasai satu angkatan lalu kemudian berusaha menguasai satu sekolah. Hal tersebut tentu saja dilakukan dengan berkelahi. Tanpa takut terkena sanksi mereka terus saja berkelahi, walaupun pihak sekolah sudah melarang mereka namun mereka tak menggubrisnya.

Ingin menjadi penguasa Suzuran adalah poin yang sangat berperan besar bagi siswa yang telah menjadi berandal dan *yankii*. Menjadi penguasai Suzuran seolah menjadi kebanggaan dan kepuasan tersendiri bagi mereka yang berambisi menguasai Suzuran. Para berandal dari SMP manapun datang berbondong-bondong untuk mendaftar sekolah di SMA Suzuran. Siswa dari kalangan manapun masuk ke sekolah ini. Hal ini makin sangat menunjukkan bahwa SMA Suzuran memang tempat khusus dimana para berandal bersekolah.

7. Adegan 7

Adegan ini dimulai saat Genji datang menemui ayahnya. Mereka mengobrol sebentar. Namun walaupun mereka mengobrol dan mereka adalah ayah dan anak, tak terasa ada keakraban diantara mereka. Genji bicara dengan kurang sopan pada ayahnya hingga harus ditegur oleh bawahan ayahnya dengan sopan. Ayah Genji seakan tidak peduli dengan sikap Genji yang kurang sopan seperti itu, dan bahkan menjawab Genji dengan sama tidak sopan dan acuhnya pada Genji. Adegan ini diakhiri dengan ayah Genji yang menertawakan Genji.



1



2

Durasi : 00.19.17 – 00.20.38

Penanda :

Pada gambar satu terlihat seorang *yakuza* dan juga merupakan seorang ayah dari Genji. Pada adegan ini menggambarkan kurang akrabnya hubungan ayah *yakuza* dan anaknya ini. Genji berkata kurang sopan pada ayahnya bahwa dia akan menguasai Suzuran tidak seperti ayahnya yang dulu tidak becus, dan ayahnya pun seolah tak peduli dengan sikap anak semata wayangnya itu. Namun sikap kurang sopan Genji sempat di tegur oleh bawahan ayahnya, walaupun menegur tetap saja karena Genji itu adalah anak atasannya maka dia pun menegurnya dengan sangat sopan. Berbanding dengan bawahannya, boss *yakuza* itu pun juga bersikap tidak ramah dan seakan mengecilkan anaknya, Genji.

Petanda :

Suasana dalam adegan ini sangat menunjukkan kurangnya keakraban antara ayah dan anak. Perkataan Genji yang tidak sopan, penggunaan kata-kata kasar, dan bahkan menganggap ayahnya tidak becus karena tidak dapat menguasai Suzuran dulu. Sikap sang ayah pun sangat tidak

jauh berbeda, berkata menggunakan kata kasar dan mengecilkan ambisi anaknya.

Hal ini menunjukkan bahwa hubungan keluarga di keluarga *yakuza* memang berat dan minim akan keakraban dan kasih sayang. Dengan begitu, imbasnya pun akan terkena pada anak. Sikap keras pada anak, tidak adanya kasih sayang yang seharusnya tercurah pada anak, dan tindakan-tindakan kasar dan kriminal yang terbuka dan diketahui oleh anak secara langsung akan menempel pada otaknya. Hal itu tentu akan mempengaruhi anak dalam bersikap menjalani hidupnya. Maka tidak heran jika anak akan menuruni sikap dan kelakuan orang tuanya, apalagi orang tua mereka adalah seorang *yakuza* dan dibesarkan dalam lingkungan keras *yakuza*. Tentu akan menjadi hal yang lumrah jika anak akan melakukan tindakan-tindakan kriminal seperti apa yang orang tuanya lakukan.

8. Adegan 8

Adegan ini dimulai saat Serizawa sedang bermain mahjong. Sambil bermain, Serizawa dan tim nya membicarakan strategi untuk menguasai kelas tiga. Saat sedang asyik bermain dan Serizawa hampir memenangkan permainannya tiba-tiba datang dan menendang meja yang penuh dengan mahjong. Hal itu tentu saja membuat Serizawa dan tim marah. Saat akan mulai berkelahi tiba-tiba datang lah dua orang *yankii*, mereka adalah Mikami bersaudara. Genji diberitahu untuk mengalahkan anak kelas satu dan dua terlebih dahulu lalu mengalahkan Rindaman baru

bisa menghadapi Serizawa. Setelah Genji pergi, Mikami bersaudara memulai pertarungannya dua lawan satu dengan Serizawa yang akhirnya dimenangkan dengan telak oleh Serizawa. Setelah kekalahan mereka, pada akhirnya Mikami bersaudara bergabung dengan tim Serizawa.



1

2

Durasi : 00.22.37 – 00.24.00

Penanda :

Adegan ini menunjukkan bahwa tim Serizawa sangat berambisi menguasai Suzuran. Dia dan tim nya bahkan memikirkan bagaimana strategi yang bagus untuk menaklukkan kelas tiga, Serizawa juga sedikit tersinggung namanya yang ditulis dengan pilok di dinding atap dihapus dan diganti dengan nama “たきやげんじ”. Kemudian datang Genji dan mengajak Serizawa bertarung, hal itu dilakukan Genji karena yang dia tahu Serizawa lah penguasa hampir seluruh Suzuran, karena jika berhasil mengalahkan Serizawa itu berarti dia lah penguasa Suzuran ini. Namun hal itu ditolak karena tradisi dari Suzuran ini adalah harus menguasai kelas satu dan dua terlebih dahulu, sedangkan Serizawa adalah penguasa hampir seluruh kelas. Karena itu ajakan duel Genji pada Serizawa ditolak. Kemudian datanglah Mikami bersaudara yang menguasai hampir seluruh

kelas dua Suzuran. Mikami bersaudara mengajak Serizawa bertarung karena mereka ingin menguasai kelas tiga dan menjadi penguasa Suzuran. Namun sayang ternyata kekuatan Serizawa jauh diatas Mikami bersaudara dan pada akhirnya mereka berdua kalah dan menjadi tim Serizawa.

Petanda :

Dari petanda di atas, makna yang ingin disampaikan pada adegan ini adalah seluruh siswa di SMA Suzuran adalah berandal dan mereka suka berkelahi. Hal ini sangat jelas tergambar pada setiap adegan dan percakapan dalam adegan delapan ini. percakapan mereka dan tindakan mereka sangat menggambarkan tindakan seorang berandal. Gaya mereka berpakaian pun sangat menunjukkan keberandalan mereka. Contoh yang sangat jelas terdapat pada dua orang *yankii*, mereka mengecat rambut mereka, memakai anting, pakaian mereka pun tidak sesuai dengan standar sekolah Jepang.

Salah satu pengaruh yang pasti terlihat jika menjadi seorang berandal ataupun *yankii* adalah mereka suka mencari masalah, seperti suka berkelahi. Di Suzuran kekuatan adalah hal yang paling utama. Dengan menggunakan kekuatan pula kekuasaan pun dapat diraih. Semakin besar kekuatan yang dipunya maka semakin besar pula kekuasaan yang akan diraih. Dan untuk menggapai kekuasaan di Suzuran, maka mereka pun harus berkelahi.

9. Adegan 9

Adegan ini dimulai saat Genji bertanya mengenai Rindaman pada anak-anak yang bolos kelas dan berkumpul di belakang sekolah. Mereka menjawab pertanyaan Genji, bahwa Rindaman itu orang yang menakutkan. Rindaman bisa mengalahkan 100 orang sekaligus dan membuat mereka masuk rumah sakit. Bahkan ada beberapa diantaranya yang mati. Saat sedang memberikan informasi pada Genji, tiba-tiba Rindaman datang. Siswa yang memberi informasi pada Genji pun langsung lari terbirit-birit melihat kedatangan Rindaman. Setelah siswa-siswa yang memberikan informasi itu pergi, Rindaman pun pergi meninggalkan Genji sendiri di belakang sekolah.



1



2

Durasi : 00.24.02 – 00.25.00

Penanda :

Pada gambar satu terlihat jelas siswa-siswa yang sedang berkumpul di belakang sekolah. Biasanya mereka bolos kelas dan berkumpul karena mereka malas dan ingin berkumpul. Pada gambar satu digambarkan bahwa siswa Suzuran bolos sekolah dan berkumpul di belakang sekolah dan bermain kartu.

Petanda :

Bagi siswa berandal dan *yankii* bolos sekolah merupakan hal yang sangat biasa mereka lakukan. Tak ada alasan khusus untuk mereka bolos. Jika mereka ingin maka mereka akan bolos. Terlebih jika suatu hal yang sangat penting bagi mereka, contohnya seperti tawuran. Mereka tentu akan sangat tidak segan untuk langsung pergi membolos. Pengaruh menjadi berandal dan *yankii* pasti sangat terlihat.

10. Adegan 10

Adegan kesepuluh ini dimulai saat Serizawa sedang bermain di atap. Dua orang *yankii* bawahannya terlihat sedang berteriak dan mengatur barisan beberapa siswa. Ternyata Serizawa sedang bermain bowling tapi dengan menggunakan siswa Suzuran sebagai pin nya. Saat akan melempar tiba-tiba Tsusumoto datang dengan membawa kabar bahwa Genji telah merekrut banyak orang untuk bergabung dengannya, termasuk Makise dan Izaki orang yang kemampuannya cukup kuat. Namun Serizawa seolah tidak peduli dan melanjutkan permainannya membully siswa Suzuran.



1



2

Durasi : 00.47.07 – 00.47.54

Penanda :

Pada gambar satu terlihat beberapa orang siswa Suzuran dijadikan pin bowling oleh Serizawa dan tim nya. Bawahan *yankii* nya lah yang mengatur posisi dari pin siswa itu. Siswa yang menjadi pin terlihat ketakutan dan gemetaran. Mulut mereka dilakban dan badan mereka diikat agar tidak berisik dan tidak dapat kabur kemana-mana. Dan pada gambar dua keadaan mereka setelah bola bowling dilemparkan dan akhirnya membuat mereka bertebaran kemana-mana.

Petanda :

Adegan pada gambar kesepuluh ini berisikan makna bahwa anak-anak berandal dan *yankii* tidak hanya suka berkelahi tapi juga senang membully siswa lainnya. Hal ini terlihat pada gambar satu, walaupun mereka sudah ketakutan dan gemetaran tapi anak berandal dan *yankii* itu seolah tidak peduli dan tetap melanjutkan permainannya. Tidak mau tahu kalau siswa yang mereka bully akan terluka.

Lingkungan yang bebas dan keras membuat perilaku anak berandal dan *yankii* menjadi keras dan tidak peduli pada orang lain. Hal ini dikarenakan mereka pun kerap merasakan hal yang sama pada kehidupan berandalnya. Mereka pun kerap dibully oleh orang yang lebih kuat. Membully juga menjadi menyenangkan, merasakan ketakutan orang yang dibully menjadi kesenangan tersendiri. Jadi bagi mereka sah saja jika ingin membully siswa lain.

11. Adegan 11

Adegan ini dimulai saat Ken Katagiri seorang *yakuza* amatir sedang kesakitan merasakan luka yang dideritanya akibat dikeroyok oleh anak berandal. Tidak lama kemudian terdengar suara sirine polisi dan langsung mengejar anak-anak berandal yang telah mengeroyok Ken dan yang telah melecehkan Ruka gadis yang diselamatkan Ken. Ruka lah yang telah menelepon polisi dan melaporkan pelecehan yang telah dialaminya.



1



2

Durasi : 00.58.28 – 01.01.11

Penanda :

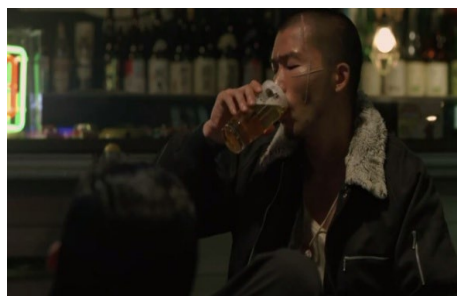
Gambar satu terlihat seorang *yakuza* amatir yang babak belur, mukanya penuh dengan darah dan matanya pun bengkak akibat dikeroyok. Selang beberapa saat dari kejadian pengeroyokan ini tidak lama kemudian polisi pun datang. Hal ini terlihat saat seorang polisi datang menghampiri Ken dan juga suara sirine polisi yang berbunyi dan perlahan menghilang menjauh.

Petanda :

Adegan ini menunjukkan bahwa pemerintah Jepang tidak diam saja dalam menghadapi kasus-kasus pengeroyokan dan pelecehan yang dilakukan oleh remaja. Hal ini ditandai dengan langsung datangnya polisi ke tempat kejadian dan langsung mengejar pelaku pengeroyokan dan pelecehan. Suara sirine yang perlahan menghilang dan menjauh menandakan bahwa polisi sedang mengejar pelaku pengeroyokan dan pelecehan yang kabur.

12. Adegan 12

Pada adegan ini terlihat Genji dan timnya sedang minum-minum dan merokok di sebuah bar. Makise yang melihat Genji yang sangat stress memberikan minuman dan minum-minum bersama. Di meja yang ditempati Genji pun terlihat banyak kaleng dan botol minuman yang berserakan.



1



2

Durasi : 01.07.11 – 01.10.40

Penanda :

Pada gambar satu dan dua terlihat jelas sekali Makise sedang minum alkohol bersama. Genji yang terlihat stress dan Makise tidak tega

melihatnya mengajak Genji minum-minum. Tanpa ragu Genji pun menerima dan meminumnya hingga habis.

Petanda :

Makna yang ingin disampaikan pada adegan ini adalah para siswa berandal dan *yankii* sudah sering minum dan mabuk-mabukan. Pada saat apapun mereka akan minum, ini menjadi sebuah kebiasaan. Apalagi kondisi budaya masyarakat Jepang yang sering minum dalam kondisi apapun. Jadi tidak heran jika anak berandal dan *yankii* sering minum dan mabuk-mabukan. Karena pada dasarnya budaya Jepang juga lah yang telah melegalkan ini. Para anak berandal dan *yankii* ini hanya tersandung masalah usia saja. Dalam beberapa tahun mendatang pun mereka akan bebas untuk minum-minum dan mabuk-mabukan.

13. Adegan 13

Adegan ketiga belas ini dimulai saat Genji sedang mengobrol dengan Ken, teman *chinpira* nya. Genji bercerita macam-macam, dan pada akhirnya Genji bercerita bahwa tujuan dia masuk ke Suzuran adalah untuk melampau orang tuanya. Orang tuanya adalah seorang *yakuza*. Ayahnya Hideo Takiya adalah seorang boss *yakuza* dari geng Ryuseikai. Ken yang merupakan anggota dari geng *yakuza* lain yang merupakan musuh dari Ryuseikai kaget mendengarnya.



1



2

Durasi : 01.15.27 – 01.16.26

Penanda :

Pada adegan ini Genji tokoh pemeran utama dalam film ini mengungkapkan secara langsung kenapa dia masuk Suzuran. Alasannya adalah karena dia ingin melampaui ayahnya yang juga merupakan seorang *yakuza*. Dulu, ayahnya juga bersekolah di Suzuran. Dia juga berambisi untuk menguasai Suzuran, namun tidak berhasil. Karena itu ayahnya membebankan ambisinya itu pada anaknya Genji untuk bisa menaklukkan Suzuran. Ken yang merupakan *yakuza* dari geng lain kaget saat mendengar bahwa Genji adalah anak dari boss *yakuza* musuh geng *yakuza*-nya.

Petanda :

Pada adegan ini dijelaskan secara langsung oleh tokohnya langsung bahwa alasan dia masuk ke Suzuran karena dia ingin melampaui orang tua *yakuza*-nya. Ayahnya Hideo Takiya menantang Genji untuk bisa menaklukkan Suzuran. Tidak terima diremehkan maka Genji pun dengan berani masuk Suzuran dan berusaha menaklukkannya.

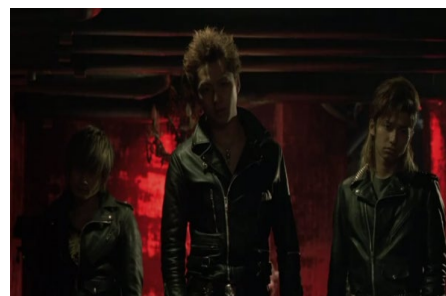
Pada adegan disini menjelaskan bahwa orangtua berperan langsung dalam pembentukan karakter anak. Kenapa Genji masuk Suzuran adalah karena tantangan ayahnya untuk menaklukkan Suzuran. Suzuran adalah sekolah yang terkenal dengan keberandalannya. Jika ada orangtua menyuruh anaknya masuk Suzuran, itu berarti secara tidak langsung menyuruh anak untuk menjadi seorang berandal dan bahkan menjadi seorang *yankii*.

14. Adegan 14

Pada adegan ini tim Serizawa tanpa Serizawa dan Tokio berkumpul di markasnya. Mereka membicarakan bagaimana strategi yang bagus untuk menghabisi tim Genji. Tokaji mempunyai ide dengan cara mengajak kerja sama pada Hideto Bando yang merupakan seorang *bosozoku* di Suzuran. Dia menyuruh Bando untuk menculik seorang gadis dan Bando akan mendapat bantuan pasukan dari Tokaji.



1



2

Durasi : 01.16.27 – 01.17.25

Penanda :

Pada gambar satu terlihat geng Serizawa minus Serizawa dan Tokio sedang berkumpul, merokok dan minum-minum. Tidak hanya merokok

dan minum-minum, mereka juga membicarakan bagaimana strategi untuk mengalahkan tim Genji. Dan Tokaji mempunyai ide dengan cara bekerja sama dengan Hideto Bando yang merupakan *bosozoku* Suzuran yang cukup kuat. Menurut Tokaji, tidak hanya tim Genji yang akan habis tapi juga tim Bando yang juga merupakan musuhnya.

Petanda :

Pada adegan ini sangat menggambarkan bagaimana kehidupan para berandal dan juga *yankii*. Mereka dengan santai minum-minum alkohol dan merokok walaupun mereka belum cukup umur. Bahkan mereka berencana melakukan penyerangan secara terselubung pada dua tim yang mereka anggap kuat, yaitu tim Genji dan tim Bando. Tokaji mengadu domba dua tim itu dan dua tim itu akan habis. Dengan begitu tanpa perlu melakukan tindakan maka tim nya dengan Serizawa dapat dengan mudah mencapai puncak Suzuran dan menjadi penguasa atasnya.

15. Adegan 15

Adegan ini dimulai dengan seorang gadis yang diikat dan disekap oleh para berandal. Tak hanya menyekap mereka juga mengancam dan bermain-main dengan pisau yang membuat tawanannya ketakutan. Ruka salah satu tawanan berhasil menelepon diam-diam. Dia menelepon Genji dan meminta untuk diselamatkan. Genji yang mendapat telepon seperti itu langsung pergi untuk menyelamatkan Ruka dan Kyoko. Setelah menggerebek markas Hideto Bando yang telah disebutkan Ruka di telepon, ternyata Genji dan Bando menyadari bahwa mereka berdua telah

diperdaya oleh Serizawa. Genji pun pergi ke markas Serizawa dan berhasil menyelamatkan Ruka dan Kyoko.



1



2

Durasi : 01.28.22 – 01.35.07

Penanda :

Pada gambar satu terlihat seorang gadis tengah disekap dan diancam dengan menggunakan pisau oleh para berandal. Hal ini menandakan bahwa berandal dan *yankii* tidak takut apapun yang mereka lakukan akan membuat mereka terluka, orang lain terluka, dan dapat ditangkap polisi. Mereka seakan tidak mempunyai ketakutan. Menggunakan senjata tajam dan melihat orang lain terluka seolah menjadi hal yang menyenangkan. Menculik seseorang pun tak takut untuk mereka lakukan.

Hal yang seperti itu menandakan bahwa menjadi seorang berandal ataupun seorang *yankii* dapat merubah kepribadian seseorang. Mereka menjadi tak takut terluka ataupun melukai orang lain, mereka malah senang melakukannya. Menculik seseorang bagi mereka adalah hal yang dapat mereka lakukan tanpa berpikir lagi.

16. Adegan 16

Ini adalah adegan puncak konflik dari film ini. Dua tim terkuat di Suzuran yaitu tim Genji dan tim Serizawa saling bertarung untuk menentukan siapa yang terhebat di Suzuran dan mencapai puncak tertinggi Suzuran dan menjadi penguasanya. Tim Genji dan tim Serizawa saling bertarung dengan sengit. Dan saat terakhir tim Genji akan kalah, tiba-tiba datang sekelompok *bosozoku* Bando. Tim Bando membantu tim Genji, dan pada saat terakhir tersisa Genji dan Serizawa. Mereka bertarung dengan sengit, dan pada akhirnya dimenangkan oleh Genji dengan perlawanan yang susah payah.



1



2

Durasi : 01.44.35 – 01.59.36

Penanda :

Pada gambar pertama menunjukkan dimulainya pertarungan antara tim Genji dan tim Serizawa. Kedua tim bertarung dengan sengit untuk memperebutkan siapa yang terkuat diantara kedua tim. Saat tim Genji akan kalah tiba-tiba datang Bando dengan anggota *bosozoku*-nya membantu tim Genji. Pertarungan terus berlanjut dan menyisakan Genji

dan Serizawa. Mereka akhirnya duel dengan sengit, dan akhirnya Genji memenangkan pertarungan walaupun dengan susah payah.

Petanda :

Adegan puncak dalam film ini adalah pertarungan antara Genji dan Serizawa. Pertarungan mereka menandakan pertarungan memperebutkan siapa yang terkuat di Suzuran dan menjadi penguasanya sekolah berandal itu. Cuaca yang hujan menambah kesan dramatis pada adegan pertarungan ini. Mereka semua bertarung mati-matian agar dapat menang. Dan saat tim Genji akan kalah tiba-tiba datang Bando dan anggota *bosozoku*-nya membantu. Dilihat dari kejadian sebelumnya, Tokaji berusaha memperdaya tim Genji dan tim Bando. Maka bantuan dari Bando ini menandakan bahwa Bando merasa kesal dan ingin balas dendam pada Tokaji yang merupakan anggota dari tim Serizawa. Maka dengan itu Bando membantu tim Genji dan mengalahkan tim Serizawa.

Pertarungan antara dua tim seperti ini biasa disebut dengan tawuran di Indonesia. Biasanya hanya para berandal yang melakukan tawuran, dalam film ini adalah para berandal dan *yankii*. Tawuran seperti ini adalah imbas dari menjadi seorang berandal sekolah. Mereka biasanya menganggap belum lengkap rasanya menjadi seorang berandal atau *yankii* jika belum melakukan tawuran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis penulis pada bab IV, maka di hasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Faktor penyebab pelajar menjadi *yankii* tercermin pada adegan 1, 2, dan 5. Faktor penyebab pelajar menjadi *yankii* ada dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal penyebab pelajar menjadi *yankii* ada pada keluarga. Keluarga pun bisa menjadi salah satu faktor penyebab perubahan seseorang menjadi seorang berandal atau *yankii*. Hal ini bisa disebabkan karena lingkungan keluarga yang tidak harmonis, hubungan orangtua dan anak yang tidak baik, dan yang paling memungkinkan terjadi adalah karena orangtua yang merupakan seorang *yakuza*. Anak-anak yang orangtua nya *yakuza* biasanya akan secara otomatis menjadi seorang *yankii*. Ditambah kehidupan dan kode etik *yakuza* yang keras sangat bisa mempengaruhi perubahan seseorang menjadi berandal atau *yankii*. Faktor eksternal pelajar menjadi *yankii* ada pada pergaulan.
2. Penyebab dari faktor yang melatarbelakangi pelajar menjadi *yankii* ada banyak hal dan tercermin pada adegan 4, 6, 7, dan 13. Penyebab yang tercermin pada adegan 1 adalah karena berurusan langsung dengan *yakuza*. Adegan 6 karena ingin menjadi penguasa Suzuran. Adegan 7 karena orangtua yang seorang *yakuza* dan adegan 13 karena ingin

melampaui orangtua *yakuza*. Berdasarkan adegan-adegan tersebut dapat disimpulkan bahwa para pelajar Suzuran mempunyai lingkungan pergaulan yang keras baik dalam keluarga dan pergaulan. Kehidupan pergaulan dan sekolah yang keras memaksa mereka untuk menjadi lebih kuat agar bisa tetap *survive* dalam menjalani hidup di lingkungan yang keras tersebut.

3. Pengaruh fenomena *yankii* pada pelajar yang menjadi *yankii* tercermin pada adegan 8, 9, 10, 12, 14, 15, dan 16. Pada masing-masing adegan terlihat bahwa pengaruh menjadi *yankii* adalah pelajar menjadi sikap dan sifat yang brutal dan suka melanggar aturan. Yaitu suka berkelahi dan melakukan tawuran yang terdapat pada adegan 8 dan 16. Suka bolos sekolah dan membully teman-teman yang lemah yang ada pada adegan 9 dan 10. Minum minuman beralkohol, merokok dan melanggar peraturan pemerintah pada adegan 12 dan 14. Dan bahkan hingga melakukan penculikan dan melakukan pengancaman dengan menggunakan senjata tajam yang ada pada adegan 15. Berdasarkan adegan-adegan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh dari seseorang menjadi *yankii* berdampak sangat tidak baik. Dampak langsung bagi mental mereka adalah menjadi pribadi yang keras, suka berkelahi, dan bukan tidak mungkin merubah mereka menjadi seorang *psycho*. Dampak yang mereka terima dari luar bisa berupa cemoohan dari masyarakat dan dapat dikucilkan oleh masyarakat.

4. Sikap dan upaya pemerintah Jepang dalam mengatasi fenomena *yankii* tercermin pada adegan 3 dan 11. Pada adegan 3 polisi datang menangkap pelajar Suzuran yang kedapatan tidak memiliki SIM saat sedang mengendarai motor di jalan. Dan pada adegan 12 polisi yang langsung datang saat mendapat laporan dari seseorang yang dilecehkan oleh para berandal. Sebaik dan sesigap mungkin pemerintah Jepang melakukan patroli dan pengawasan.

B. Saran

Berdasarkan analisis penulis, fenomena *yankii* ini cukup meresahkan.

Dengan ini maka penulis menyarankan kepada:

1. Para pelajar agar senantiasa dapat memilah yang mana yang baik dan mana yang tidak. Karena *yankii* ini kebanyakan adalah para pelajar yang masih bersekolah. Rentang umur *yankii* adalah 13-22 tahun, karena itu agar senantiasa berhati-hati dalam bergaul.
2. Pada penulis sendiri, agar dapat memilah lingkungan pertemanan yang baik dan lebih taat menaati peraturan pemerintah.
3. Para pembaca sekalian agar dijadikan pelajaran dan acuan dalam bersikap.

Pengaruh pergaulan dalam membentuk kepribadian seseorang mempunyai pengaruh yang sangat besar. Lingkungan yang baik akan menghasilkan pribadi yang baik pula. Namun jika lingkungan yang ditempati tidak sesuai dengan norma dan adat yang berlaku, maka

kembali lagi pada pribadi masing-masing. Dalam hal ini agama dan keyakinan akan sangat membantu dalam menyelamatkan diri dari kehidupan dan lingkungan yang tidak. Penulis berharap penelitian ini dapat dijadikan acuan bahwa apapun kenakalan-kenakalan yang dilakukan akan menyebabkan kerugian yang cukup berpengaruh dalam kehidupan pribadi ataupun orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- _____. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Amfetamin. Dipetik April 22, 2016, dari Wikipedia.org: <http://id.wikipedia.org/wiki/Amfetamin>
- Banchō (position). Dipetik Mei 28, 2016, dari Wikipedia.org: [https://en.wikipedia.org/wiki/Banchō_\(position\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Banchō_(position))
- Banchou. Dipetik April 18, 2016, dari id.urbandictionary.com: <http://id.urbandictionary.com/define.php?term=banchou>
- Berry, J. W. 2005. *Acculturation: Living Succesfully In Two Cultures. International Journal of Intercultural Relations* , 698.
- Bōsōzoku. Dipetik Mei 12, 2016, dari Wikipedia.org: <https://en.wikipedia.org/wiki/Bōsōzoku>
- Candra, A. 2012. *Meng-alay dalam Dunia Maya: Disorder Bahasa dalam Cyberspace*. Jurnal Komunikator , 93.
- Chomaria, N. 2008. *Aku Sudah Gede: Ngobrolin Pubertas Buat Remaja Islam*. Sukoharjo: Samudera.
- Fenomena. Dipetik Maret 14, 2016, dari Wikipedia.org: en.wikipedia.org/wiki/List_of_natural_phenomena
- Ghany, Djunaidi, dan Almanshur, Fauzan. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kartono, K. 2008. *Patologi Sosial: Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Markey, J. F. 2007. *A Redefinition of Social Phenomena: Giving a Basis for Comparative Sociology*. Dipetik Maret 14, 2016, dari A Mead Project source page: https://brocku.ca/MeadProject/Markey/Markey_1926.html
- Maryati, Kun, dan Suryawati, Juju. 2001. *Sosiologi Untuk SMA dan MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Mente, B. L. 2009. *SABURO: The Saga of a Teenage Samurai in 17th Century Japan*. Cultural Insight Books.

- Nawiroh, V. 2014. *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nishio, Minoru, dkk. 1994. *Iwanami Kokugo Jiten*. Tokyo: Iwanami Shoten.
- Poerwanto, H. 1999. *Asimilasi, Akulturasi, dan Integrasi Nasional*. *Humaniora* , 30.
- Putra, G. D. *FENOMENA YANKI DALAM MASYARAKAT JEPANG YANG TERCERMIN PADA MANGA CROWS KARYA HIROSHI TAKAHASHI*. Skripsi .
- Ratna, N. K. 2010. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Jogjakarta: Pustaka Pelajar.
- Sato, I. 1991. *Kamikaze Biker: Parody and Anomy in Affluent Japan*. Chicago: University of Chicago Press.
- Saussure, F. D. 1959. *Course In General Linguistic*. Newyork: Philosophical Library, Inc.
- Shoji, K. *Our yankii are different from your yankees*. Dipetik Februari 15, 2016, dari Japan Times.com: <http://www.japantimes.co.jp/life/2002/07/05/language/our-yankii-are-different-from-your-yankees/#.V4cRvtLhDtR>
- Sobur, A. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukeban. Dipetik Juni 7, 2016, dari Wikipedia.org: en.wikipedia.org/wiki/Sukeban
- Tendo, S. 2008. *Yakuza Moon*. Jakarta: Gagas Media.
- Wagatsuma, Hiroshi, dan De Vos, George. 1984. *A Heritage of Endurance: Family Patterns and Delinquency Formation in Urban Japan*. London: University Of California Press.
- Yankee. Dipetik Mei 18, 2016, dari Wikipedia.org: id.wikipedia.org/wiki/Yankee

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Siti Karmilla
Tempat, Tanggal Lahir : Bekasi, 22 Mei 1992
Alamat : Jl. Kp. Baru RT. 015 RW. 005 Desa
Kedung Pengawas
Babelan, Bekasi



Riwayat Pendidikan Formal

SDN 02, Kebalen 1998-2004
SMPN 1, Babelan 2004-2007
SMAN 1, Babelan 2007-2010
S1 Sastra Jepang STBA JIA Bekasi 2012-2016

Riwayat Pendidikan Non Formal

Kursus B. Inggris Level 1 LC.....

Riwayat Pekerjaan

PT Indorama Technology, Operator September 2010-Agustus 2011
PT Toshiba Consumer Product Indonesia, Operator ... September 2011-Maret 2012
PT Asmo Indonesia, Operator Juli 2012-Juli 2013
PT Sanjayatama Lestari, SBA September 2014-November 2015