

**AMANAT FILM *CROWS ZERO* KARYA TAKASHI MIIKE
DARI SUDUT PANDANG PENONTON
KAJIAN RESEPSI SASTRA**

三池崇史が創作された『クローズゼロ』という映画の

観客の視点からのメッセージ

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memenuhi
Ujian Sarjana Program S1 Humaniora dalam Ilmu Bahasa dan Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh :

ACHMAD FAUZI NUR HIDAYAT
13050111130026

**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Semarang, 30 Januari 2016

Penulis,

Achmad Fauzi Nur Hidayat

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Moh. Muzakka, M.Hum
NIP 196508181994031002

Fajria Noviana, SS, M. Hum
NIP 197301072014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Amanat Film Crows Zero Karya Takashi Miike dari Sudut Pandang Penonton Kajian Resepsi Sastra” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata 1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Pada Hari Selasa Tanggal : 30 Januari 2018.

Tim Penguji Skripsi

Ketua

Drs. Moh. Muzakka, M.Hum

NIP 196508181994031002

.....

Anggota I

Fajria Noviana, SS, M. Hum

NIP 197301072014092001

.....

Anggota II

Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum

NIP197407222014092001

.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Dr. Redyanto Noor, M.Hum

NIP. 195903071986031002

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.” (Q.S. Al-baqarah: 286)

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya.” (Ali bin Abi Thalib)

“Hidup ini akan jauh lebih indah ketika kita sudah mampu menertawakan diri kita sendiri.” (Bambang Pamungkas)

“Tidak masalah seberapa banyak kebodohan yang kamu buat, tetapi yang penting adalah bagaimana kamu membuat kebodohan itu menjadi kenyataan.” (Adolf Hitler)

“Lokasi lahir boleh di mana saja, tapi lokasi mimpi harus di langit.” (Anies Baswedan)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini didedikasikan untuk orang-orang tercinta dalam kehidupan penulis yaitu pada :

- Orang tua, kakak, dan adik yang telah memberikan waktu, doa, semangat serta mendukung penuh selama kuliah sampai penulisan skripsi ini, sehingga dapat berjalan lancar.
- Kepada keluarga besar yang selalu mendukung dari belakang.
- Pak muzakka, Novi sensei, dan seluruh dosen Sastra Jepang Universitas Diponegoro. Terimakasih atas bimbingan, kesabaran, kebaikannya, dan waktunya selama ini.
- Oktaviani Budi Sadewi terima kasih banyak untuk semangat, doa dan dukungannya selama penulisan skripsi ini.
- Sahabat dekat saya, ka Inuk, ka Surya, Bagus, Zilit, Agung, Hanif, Joe, Yanuta, Ashfa, Kiwil dan Komodo, terima kasih selalu memberi saya semangat dan dukungan.
- Kepada keluarga kecil saya di semarang KEMASS dan Jak Semarang.
- Teman-teman bekas yang selalu menghibur dan memberi semangat via chatting dan telpon.
- Teman-teman angkatan 2011, senpai dan kouhai baik S1 ataupun D3, yang sudah membantu dalam kelancaran skripsi dan studi saya.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang maha pengasih dan maha penyayang. Karena berkat karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Amanat Film *Crows Zero* Karya Takashi Miike Dari Sudut Pandang Penonton (Kajian Resepsi Sastra).” Dapat terselesaikan dengan baik.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Redyanto Noor, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Ibu Elizabeth Ika Hesti. ANR. S.S., M. Hum., selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
3. Bapak Drs. Moh. Muzakka, M.Hum., selaku pembimbing satu penulisan skripsi. Terima kasih atas kesabaran, arahan, bimbingan, saran, bantuan, motivasi dan waktunya yang telah diberikan kepada penulis.
4. Ibu Fajria Noviana, S.S., M. Hum., selaku pembimbing dua penulisan skripsi. Terima kasih atas kesabaran, arahan, bimbingan, saran, bantuan, motivasi dan waktunya yang telah diberikan kepada penulis.
5. Ibu S.I. Trahutami, S.S., M. Hum., selaku Dosen Wali Akademik Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
6. Seluruh Dosen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.

7. Seluruh staf perpustakaan dan karyawan Jurusan Sastra Jepang yang telah memberikan perhatian serta kemudahan bagi penulis selama masa perkuliahan..
8. Seluruh keluarga, kerabat dan teman-teman penulis baik yang berada Bekasi, Palembang dan Semarang yang telah memberikan dukungan bagi penulis.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan balasan terbaik untuk segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan. Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang memerlukan.

Semarang, Januari 2018

Penulis

Achmad Fauzi Nur Hidayat

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang dan Rumusan Masalah.....	1
1.1.1 Latar Belakang	1
1.1.2 Rumusan Masalah	4
1.2 Tujuan Penelitian	4
1.3 Manfaat Penelitian	4
1.4 Ruang Lingkup.....	5
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.5.1 Tahap Pengumpulan Data	6
1.5.2 Tahap Analisis Data	7
1.5.3 Tahap Penyajian Data	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9

2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Resepsi Sastra	11
2.2.2 Teori Struktural	14
2.2.2.1 Tokoh dan Penokohan	14
2.2.2.2 Latar	15
2.2.2.2.1 Latar Tempat	16
2.2.2.2.2 Latar Waktu	16
2.2.2.2.3 Latar Suasana dan Sosial	16
2.2.2.3 Alur	17
2.2.2.4 Bahasa dan Budaya	17
2.2.2.5 Amanat	18
BAB III AMANAT FILM CROWS ZERO KARYA TAKASHI MIIKE.....	23
3.1 Resepsi Umum Terhadap Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」?.....	23
3.1.1 Apakah anda menyukai film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」?.....	24
3.1.2 Apakah anda sudah pernah menonton film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 ini sebelumnya?.....	25
3.1.3 Sudah berapa kali anda menonton film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」?.....	25
3.1.4 Apakah anda tertarik dengan film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」?.....	26
3.1.5 Apakah anda paham dengan isi cerita <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」?.....	27
3.2 Resepsi Terhadap Deskripsi Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」?.....	28
3.2.1 Tokoh & Penokohan	28
3.2.1.1 Menurut anda siapakah tokoh utama dari film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」?.....	28

3.2.1.2 Menurut anda siapakah tokoh pembantu dalam film <i>Crows</i> <i>Zero</i> 「クローズZERO」?.....	29
3.2.1.3 Menurut anda tokoh mana yang bersifat antagonis 「クローズ ZERO」?	31
3.2.1.4 Menurut anda tokoh mana yang bersifat protagonis 「クローズ ZERO」?	32
3.2.1.5 Menurut anda tokoh mana yang bersifat tritagonis 「クローズ ZERO」?	34
3.2.2 Setting & Latar.....	35
3.2.2.1 Latar tempat apa saja yang sering muncul di dalam film <i>Crows</i> <i>Zero</i> 「クローズZERO」?	35
3.2.2.2 Latar waktu apa saja kah yang terjadi di dalam film <i>Crows</i> <i>Zero</i> 「クローズZERO」?	36
3.2.2.3 Latar suasana apa saja yang terjadi di dalam film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」?.....	38
3.2.2.4 Menurut anda, apa latar sosial yang terdapat pada film ini 「ク ローズZERO」?	39
3.2.3 Alur	40
3.2.3.1 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 memiliki Alur?	40
3.2.3.2 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 menarik karena alur ceritanya bagus dan menegangkan	40
3.2.3.3 Mengerti dengan alur cerita film <i>Crows Zero</i> 「クローズZER O」	42
3.2.4 Bahasa & Budaya.....	43
3.2.4.1 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 menggunakan bahasa Jepang yang mudah dimengerti	43
3.2.4.2 Informasi dan ulasan film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 menambah pengetahuan anda mengenai kebudayaan di Jepang	44
3.2.5 Amanat dan Pesan Moral	46

3.2.5.1 Pesan moral yang disampaikan melalui tokoh-tokoh dalam film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 dapat tersampaikan dengan baik	46
3.2.5.2 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 dapat meningkatkan sikap positif bertoleransi atau menghargai orang lain	48
3.2.5.3 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 mengajarkan tentang solidaritas yang kuat terhadap teman	50
3.2.5.4 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 mengajarkan tentang kejujuran	51
3.2.5.5 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 mengajarkan tentang keberanian seseorang dalam mengambil keputusan	52
3.2.5.6 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 mengajarkan tentang keuletan dan keteguhan untuk mencapai sesuatu	54
3.2.5.7 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 mengajarkan seseorang agar harus memiliki sikap pantang menyerah	55
3.2.5.8 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 mengajarkan menolong sesama tanpa pamrih	57
3.2.5.9 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 mengajarkan menghormati seseorang yang lebih tua	58
3.2.5.10 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 mengajarkan selalu bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukan	60
3.2.5.11 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 mengajarkan untuk melindungi yang lebih lemah	62
3.2.5.12 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 mengajarkan untuk menerima saran dari orang lain	64
3.2.5.13 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 mengajarkan agar tidak sombong dan selalu rendah hati	65
3.3 Resepsi Terhadap Refleksi Responden	67
3.3.1 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 ini populer di kalangan remaja indonesia	67

3.3.2 Cerita pada film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 mempunyai hubungan dengan perilaku remaja dewasa ini.....	68
3.3.3 Film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 menjadi ikonik untuk pergaulan remaja.....	69
3.3.4 Anda tertarik untuk menjadi seperti tokoh-tokoh dalam film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」	71
3.3.5 Anda ingin meniru sikap atau perilaku tokoh-tokoh dalam film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」	72
3.3.6 Ada manfaat penting yang dapat anda peroleh setelah menonton film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」	74
3.3.7 Setelah menonton film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」 memberikan pengaruh dalam kehidupan anda sekarang	76
3.3.8 Banyak pelajaran berharga yang dapat anda ambil dari film <i>Crows Zero</i> 「クローズZERO」	77
BAB IV SIMPULAN	80
DAFTAR PUSTAKA	82
YOUSHI	83
LAMPIRAN	
BIODATA	

INTISARI

Hidayat, Achmad Fauzi Nur, 2018. “Amanat Film *Crows Zero* Karya Takashi Miike Dari Sudut Pandang Penonton (Kajian Resepsi Sastra)”, Skripsi, Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing 1 Drs. Moh. Muzakka, M.Hum. Pembimbing 2 Fajria Noviana, S.S, M. Hum.

Objek material pada penelitian ini adalah film *Crows Zero* karya Takashi Miike. Sedangkan objek formal pada penelitian ini adalah amanat. Penulis melakukan penelitian ini untuk mengetahui amanat apa yang terdapat pada film *Crows Zero* dari sudut pandang penonton. Karena itu penulis menggunakan pendekatan struktural dan resepsi sastra.

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner kepada 35 responden. Kuesioner menggunakan pertanyaan terbuka untuk mendapatkan jawaban yang obyektif dari penonton dan penyebaran secara langsung kepada responden. Penyebaran kuesioner dilakukan dari tanggal 21 Maret 2017 sampai 24 Maret 2017.

Melalui penelitian ini dapat diketahui amanat yang diperoleh penonton setelah menonton film *Crow Zero*. Amanat yang didapatkan, yaitu sebagai makhluk sosial manusia tidak bisa hidup sendiri tidak boleh sombong, rendah hati, toleransi dan menghargai sesama, serta saling menolong terhadap sesama tanpa mengharapkan pamrih.

Kata kunci : film, amanat, resepsi sastra

ABSTRACT

Hidayat, Achmad Fauzi Nur, 2018. “Amanat Film *Crows Zero* Karya Takashi Miike Dari Sudut Pandang Penonton (Kajian Resepsi Sastra)”, Thesis, Departement of Japanese Studies, Faculty of Humanities, Diponegoro University. The First Advisor Drs. Moh. Muzakka, M.Hum. Second Advisor Noviana, S.S, M. Hum.

The material object of this research is a *movie Crows Zero* production Takashi Miike’s. As for the formal object of this research is message. The writer did this research to know the message of *Crows Zero movie* from the audience’s perspective. Therefore thw writer used literary reception and structural.

The method for obtaining data is by distributing questionnaires to 30 respondets. The questionnaires contains open questions to get objective answer from audience and for the method of administering is used face to face administered. Questionnaire started from 21 March 2017 until 24 March 2017.

Through this thesis research we can know that audience got message by watching *Crows Zero movie*. The message that we can earned from *Crows Zero* is a social creature, we can’t live alone. No need to be arrogant and always down to earth, respect the others and always tolerance. And help anyone who needed without thingking for seeking any profit.

Keywords : movie, message, literary reception.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Rumusan Masalah

1.1.1 Latar Belakang

Karya sastra menjadi sarana untuk menyampaikan pesan tentang kebenaran, tentang apa yang baik maupun buruk. Ada pesan yang sangat jelas disampaikan, ada pula yang tersirat secara halus. Karya sastra juga dapat dipakai sebagai media untuk menggambarkan apa yang ditangkap sang pengarang tentang kehidupan di sekitarnya. Pada pengertian ini karya sastra dapat diibaratkan sebagai potret atau sketsa kehidupan (Budianta, 2002: 19-20).

Karya sastra memiliki jenis yang beragam, misalnya, novel, cerita pendek, syair, pantun, drama, puisi, roman, lagu, film, dan lain-lain. Pengalihan atau perubahan bentuk karya sastra telah lama dilakukan. Dalam hal ini perubahan bentuk (media) atau adaptasi karya sastra menjadi sebuah film sering juga disebut ekranisasi.

Ekranisasi adalah proses alih wahana atau pemindahan dari bentuk fiksi menjadi bentuk film. Kegiatan ini sudah biasa dilakukan di kalangan pekerja seni. Kegiatan alih wahana ini menghasilkan jenis yang berbeda dari sumbernya. Jenis kesenian apa pun dapat dijadikan film, seperti tarian, nyanyian, sastra, drama, anime bahkan lukisan (Damono, 2012: 87). Film memuat isi cerita, maka penelitian

mengenai film tidak jauh berbeda dengan penelitian mengenai isi cerita dalam teks. Hanya wahana yang digunakan dalam penyampaian ceritanya saja yang kemudian menjadi berbeda.

Film merupakan produk karya sastra dan budaya yang memiliki nilai guna karena bertujuan memberikan hiburan dan kepuasan batin bagi penonton. Melalui sarana cerita itu, penonton secara langsung dapat belajar merasakan dan menghayati berbagai permasalahan kehidupan yang sengaja ditawarkan pengarang sehingga produk karya seni dan budaya dapat membuat penonton menjadi manusia yang lebih arif dan dapat memanusiakan manusia (Nurgiyantoro, 2007:40).

Salah satunya kebudayaan yang dimiliki masyarakat Jepang adalah sistem organisasi sosial yang dikenal dengan istilah *shuudan shugi* (集団主義). *Shuudan shugi* merupakan paham kelompok yang dikenal sebagai bentuk budaya sosial Jepang. Hidup berkelompok atau mementingkan kelompok dan memiliki perasaan yang sama serta tingkah laku yang sama telah mempersatukan orang-orang Jepang dalam masyarakatnya. Hal ini pun telah menyebabkan timbulnya tindakan *ijime* (苛め) dalam masyarakat Jepang terutama kaum mudanya. *Ijime* sendiri merupakan tindakan penganiaya atau menyiksa yang dilakukan oleh individu atau sekelompok terhadap seseorang yang dianggap berbeda.

Pada perfilman Jepang banyak menceritakan *ijime* dalam pendidikan, terutama antar pelajar. Salah satunya dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」. Film ini terbit di Jepang pada 27 Oktober 2007, film ini diangkat dari manga

legendaris *Crows* karya 'Hiroshi Takahashi'. Film ini disutradarai oleh 'Takashi Miike' dengan *screenplay* oleh 'Shogo Muto'. *Crows Zero* adalah film yang ber*setting* di sekolah terburuk di Jepang, dimana para siswanya hanya bisa berkelahi untuk menunjukkan siapa yang paling kuat di sekolah tersebut. Pada film ini, Suzuran adalah sebuah nama sekolah sebagai *setting* film ini diambil, yang dipenuhi murid-murid yang ingin membuktikan jati dirinya dengan menunjukkan bahwa dirinyalah yang paling kuat disekolah tersebut. Film ini menggambarkan kekerasan sebagai cara yang paling tepat untuk menyelesaikan masalah. Bukan tidak mungkin penonton film ini khususnya remaja untuk mengikuti atau meniru kekerasan yang ada di dalam film tersebut.

Oleh karena itu, pemilihan film ini sebagai objek material dirasa tepat, karena film ini ditayangkan secara internasional di Singapura, Taiwan, Korea Selatan dan Hongkong di sepanjang tahun 2008 dan termasuk salah satu film yang terkenal di kalangan remaja Indonesia pada tahun 2008 serta dari segi cerita yang disampaikan melalui tokoh-tokohnya juga banyak amanat yang terdapat dalam film tersebut.

Dalam penelitiannya penulis akan mengkaji amanat apa saja yang terkandung dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 yang akan dianalisis berdasarkan pendapat para penonton film tersebut. Untuk melakukan penelitian penulis menggunakan metode resepsi sastra dengan menggunakan 35 mahasiswa Sastra Jepang Universitas Diponegoro (secara acak) sebagai responden. Alasan peneliti memilih mahasiswa S1 Sastra Jepang Universitas Diponegoro sebagai responden karena sebagian besar mahasiswa S1 Sastra Jepang Universitas

Diponegoro telah mengetahui film *Crows Zero* 「クローズZERO」, di samping itu cerita tersebut merupakan karya sastra Jepang, peneliti juga ingin mengetahui bagaimana mahasiswa S1 Sastra Jepang Universitas Diponegoro menilai dan menelaah suatu film.

1.1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana responden mendeskripsikan amanat yang terdapat dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 ?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada pembahasan di atas, maka penulis memperoleh tujuan sebagai berikut :

Mendeskripsikan tanggapan responden terhadap amanat yang terkandung dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 .

1.3 Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat kepada pembaca baik secara teoretis maupun secara praktis.

Manfaat teoretis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada peneliti dan pembaca mengenai teori resepsi sastra

yang menitikberatkan tanggapan penonton secara langsung terhadap karya sastra khususnya film.

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai referensi analisis terhadap film.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang dibahas pada penelitian ini adalah analisis tanggapan atau resepsi mahasiswa S1 Sastra Jepang Universitas Diponegoro terhadap film *Crows Zero* 「クローズZERO」 karya ‘Hiroshi Takahashi’. Penelitian ini menganalisis unsur intrinsik yang dilakukan hanya sebatas resepsi umum terhadap film *Crows Zero* 「クローズZERO」, resepsi terhadap deskripsi film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dan resepsi terhadap refleksi responden.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif untuk mendeskripsikan hasil penelitian, sedangkan untuk mengolah data diperlukan metode kuantitatif sebagai pendukung. Metode kuantitatif merupakan sebuah metode yang digunakan dalam penelitian yang mengikuti proses verifikasi melalui pengukuran analisis yang dikuantitatifkan, menggunakan monotabel serta persentase sebagaimana besarnya. Data penelitian diperoleh dengan menggunakan metode pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan setelah adanya kuesioner sebagai sumber data terpenting dalam penelitian yang diberikan kepada mahasiswa S1 Sastra Jepang Universitas Diponegoro sebagai responden dalam penelitian ini. Kemudian data yang diperoleh dikumpulkan dan dianalisis.

Adapun pengumpulan data yang dilakukan melalui tiga tahapan sebagai berikut:

1.5.1 Tahap Pengumpulan data

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan studi pustaka dan studi lapangan.

1. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan cara pengumpulan data yang bersifat teoretis mengenai permasalahan-permasalahan dalam penelitian. Tinjauan pustaka yang dilakukan penulis dalam penelitian ini yaitu, mencari buku-buku yang dapat dijadikan dasar teori, serta sumber referensi dalam mencari permasalahan.

Penulis menggunakan teori struktural dan teori resepsi sastra. Teori struktural yang hanya melihat unsur intrinsik tokoh dan penokohan, setting dan latar, alur, bahasa dan budaya, dan amanat dari film *Crows Zero* 「クローズZERO」. Serta teori resepsi sastra yang menganalisis pemaknaan yang terkandung di dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan yang dilakukan penulis dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa S1 Sastra Jepang Universitas Diponegoro. Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data melalui daftar pertanyaan yang diisi oleh para responden sendiri. Kuesioner dilakukan untuk memperoleh pendapat atau sikap umum suatu masyarakat, sehingga diperoleh gambaran umum penelitian (Koentjaraningrat, 1997: 174)

1.5.2 Tahap Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yaitu analisis yang menekankan pada usaha mencapai pengertian dari gejala-gejala sosiobudaya, dengan menggunakan data yang telah dikumpulkan melalui pengamatan atau observasi, wawancara dan kasus (Koentjaraningrat, 1997:196).

Untuk pendekatan dalam penelitian sastra penulis menggunakan metode resepsi sinkronis. Resepsi sinkronis adalah penelitian resepsi sastra yang menggunakan tanggapan pembaca sezaman, artinya pembaca yang digunakan sebagai responden berada dalam satu periode waktu. Penelitian resepsi dengan metode ini dapat dilakukan dengan cara menganalisis pendapat dari pembaca dengan cara teknik wawancara maupun teknik kuesioner (Ratna, 2009:167-168).

Dengan menggunakan metode resepsi sinkronis penulis dapat mengkaji beberapa responden terhadap suatu film, serta dapat menganalisis amanat yang terkandung didalam film tersebut. Metode ini diharapkan mampu mengurai masalah yang timbul di kehidupan nyata, serta mengurai unsur positif maupun negatif suatu karya sastra bagi penikmat karya sastra tersebut.

1.5.3 Tahap Penyajian data

Dalam tahap penyajian data, peneliti menyajikan hasil penelitian secara deskriptif, yaitu menyajikan suatu objek atau suatu hal sedemikian rupa sehingga objek itu seolah-olah berada di depan responden dan seakan-akan responden merasakan langsung meneliti objek kajian.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Bab ini berisi uraian tinjauan pustaka dan landasan teori, tinjauan pustaka merupakan penelitian-penelitian terdahulu yang membantu dalam penelitian ini. Serta adanya landasan teori yang berisi teori-teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini.

Bab III Pembahasan

Bab ini berisi data umum responden, penghitungan hasil kuesioner dan analisis jawaban responden, hasil analisis amanat dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 yang dilakukan penulis terhadap responden melalui studi lapangan dengan menggunakan media penyebaran kuesioner.

Bab IV Simpulan

Bab ini berisi tentang penutupan dari penelitian yang mencakup kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian.

Bagian terakhir merupakan daftar pustaka dan *youshi* serta lampiran-lampiran.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian ini mengambil objek pada film *Crows Zero* 「クローズZERO」 karya Takahi Miike yang diterbitkan pada tahun 2007 di Jepang. Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 karya Takahi Miike menjadi wacana menarik untuk diteliti, terutama pada amanat yang disampaikan dari film itu sendiri. Menurut penelitian yang penulis lakukan terhadap penikmat film ini, banyak pendapat-pendapat serta sudut pandang yang sangat bervariasi. Seperti menyimpulkan unsur instrinsik film, memilah karakter yang menurut penonton patut dicontoh serta efek positif dan negatif setelah menonton film tersebut.

Salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian penulis yaitu skripsi Reno Kurniawan, yang berjudul “Presentasi Kekerasan Dalam Film *Crows Zero* (Analisis Semiotika Jhon Fiske Mengenai Kekerasan Dalam Film *Crows Zero*)” mahasiswa D3 Ilmu Komunikasi Konsentrasi Jurnalistik Universitas Komputer Indonesia (2013). Penelitian di atas menjelaskan tentang level kekerasan yang terjadi di dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」, seperti Level Realita, Level Representasi, dan Level Ideologi yang terdapat pada film *Crows Zero* 「クローズZERO」.

Bila mengamati hasil penelitian milik Reno Kurniawan, terlihat perbedaan dari segi pembahasannya, Reno Kurniawan menganalisis kekerasan di dalam film *Crows Zero*. Sedangkan dalam penelitian ini penulis menganalisis amanat dalam film *Crows Zero*.

Adapula analisis resepsi dengan objek cerpen, seperti penelitian cerpen *Koroshiya Desunoyo* karya Hoshi Shin'chi yang diteliti oleh Noer Rahmi Wati, S1 Sastra Jepang Universitas Diponegoro (2013). Pada penelitian Noer Rahmi Wati menggunakan analisis resepsi dengan studi kasus terhadap 15 responden orang Jepang. Dalam penelitiannya, memfokuskan tanggapan masyarakat Jepang terhadap karya sastra serta unsur pembangunan apa saja yang terkandung dalam cerpen tersebut.

Persamaan penelitian milik Noer Rahmi Wati dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan resepsi sastra dan menggunakan penyebaran kuesioner yang dilakukan secara langsung oleh penulis. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian milik Noer Rahmi Wati yaitu dalam penelitiannya Noer Rahmi Wati memfokuskan tanggapan masyarakat Jepang terhadap karya sastra serta unsur pembangun yang terkandung dalam cerpen tersebut, sedangkan dalam penelitian ini penulis mendiskripsikan tanggapan responden terhadap amanat yang terkandung dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」.

2.2 Landasan Teori

Pada penelitian ini penulis fokus terhadap tanggapan dan reaksi responden Mahasiswa S1 Sastra Jepang Universitas Diponegoro tentang film *Crows Zero* 「クローズZERO」. Oleh sebab itu, penulis dalam melakukan penelitian ini menggunakan teori resepsi sastra untuk mengetahui tanggapan responden terhadap film ini, dan menggunakan teori struktural sebagai dasar pembuatan kuesioner penelitian.

2.2.1 Resepsi Sastra

Secara definisi resepsi sastra atau disebut juga estetika resepsi sudah tidak asing lagi bagi telinga pengamat sastra Indonesia. Resepsi sastra berasal dari kata *recipere* (Latin), *reception* (Inggris), yang diartikan sebagai penerimaan atau penyambutan pembaca. Dalam arti luas resepsi diartikan sebagai pengolahan teks, cara-cara pemberian makna terhadap suatu karya, sehingga dapat memberikan responden terhadapnya (Ratna, 2009: 165). Menurut pendekatan resepsi sastra, suatu karya sastra dapat mempunyai makna apabila ia sudah punya hubungan dengan penikmatnya dan resepsi sastra pada dasarnya, merupakan penyelidikan reaksi pembaca terhadap teks. Reaksi positif dan negatif terhadap penikmat sastra merupakan perwakilan perasaan terhadap suatu karya sastra. Hal ini sejalan dengan pemikiran Mukarovsky (Fokkema, 1997: 137) bahwa perasaan pembaca amat penting yaitu sebagai pemberi makna dalam suatu karya sastra.

Menurut Ratna (2009: 166), resepsi sastra tampil sebagai sebuah teori dominan sejak tahun 1970-an, dengan pertimbangan sebagai berikut: a) sebagai

jalan ke luar untuk mengatasi strukturalisme yang dianggap hanya memberikan perhatian terhadap unsur-unsur, b) timbulnya kesadaran untuk membangkitkan kembali nilai-nilai kemanusiaan, dalam rangka kesadaran *humanisme universal*, c) kesadaran bahwa nilai-nilai karya sastra dapat dikembangkan hanya melalui kompetensi pembaca, d) kesadaran bahwa keabadian nilai karya sastra seni disebabkan oleh pembaca, e) kesadaran bahwa makna terkandung dalam hubungan ambiguitas antara karya sastra dengan pembaca.

Resepsi sastra secara singkat dapat disebut sebagai aliran yang meneliti teks sebagai titik tolak terhadap pembaca yang memberi reaksi atau tanggapan terhadap teks tersebut. Menurut perumusan teori ini, dalam memberikan sambutan terhadap suatu karya sastra, pembaca diarahkan oleh “Horizon Harapan” (*horizon of expectation*). “Horizon Harapan” ini merupakan interaksi antara karya sastra di satu pihak dan sistem interpretasi dalam masyarakat penikmat di lain pihak (Jauss, 1975: 204). “Horizon Harapan” karya sastra yang memungkinkan pembaca memberi makna terhadap karya tersebut, sebenarnya telah diarahkan oleh penyair lewat sistem konvensi sastra yang dimanfaatkan di dalam karyanya (Teeuw, 1983: 21).

Seperti telah terlihat dari uraian di atas, ternyata bahwa meskipun peran menyambut, pembaca, dalam teori resepsi sastra sangat menonjol, tetapi tetap dalam relasi pengarang dan karya sastra. Resepsi sastra mendasarkan diri pada teorinya bahwa karya sastra itu sejak terbitnya selalu mendapat tanggapan dari penikmatnya. Menurut Jauss, apresiasi pembaca pertama terhadap sebuah karya

sastra akan dilanjutkan dan diperkaya melalui tanggapan-tanggapan yang lebih lanjut dari generasi ke generasi (Jauss, 1974: 12-13, Pradopo, 1986: 185).

Menurut Ratna (2009: 167-168), dalam penelitian resepsi dibedakan menjadi dua bentuk yaitu: resepsi sastra sinkronis dan resepsi sastra diakronis. Bentuk pertama karya sastra dalam hubungannya dengan pembaca sezaman. Sedangkan bentuk resepsi yang lebih rumit adalah tanggapan pembaca secara diakronis sebab melibatkan pembaca sepanjang sejarah. Penelitian resepsi secara diakronis dengan demikian memerlukan data dokumenter yang memadai. Menurut Endraswara (2008: 126) peroses kerja analisis resepsi sekurang-kurangnya menempuh dua langkah: 1) kepada pembaca baik perorang maupun kelompok disajikan karya sastra. Mereka lalu diberi pertanyaan baik lisan maupun tertulis tentang kesan penerimaan. Jawaban tertulis dapat ditabulasikan, jika menggunakan angket. Jika menggunakan teknik wawancara, maka hasilnya dapat dianalisis secara kualitatif, 2) pembaca juga diminta untuk menginterpretasikan karya sastra. Interpretasi tersebut dianalisis secara kualitatif. Dari dua langkah ini, yang penting diperhatikan adalah pelaksanaan penelitian bersifat eksperimental. Penelitian semacam ini bersifat sinkronis. Sedangkan penelitian diakronis, untuk melihat penerimaan sejarah resepsi, digunakan strategi dokumenter melalui kepuasan berbagai tulisan atau komentar terhadapnya. Hasil kepuasan ini dikaji oleh peneliti.

2.2.2 Teori Struktural

Teeuw dalam bukunya “ Analisis Struktur dan Nilai Budaya” berpendapat bahwa mengupas karya sastra atas dasar strukturnya ini merupakan langkah pendahuluan penelitian karya sastra (1997 : 4). Strukturalisme dipandang sebagai salah satu pendekatan kesastraan yang menekankan pada kajian hubungan antarunsur pembangunan karya yang bersangkutan. Analisis struktural karya sastra, yang dalam hal ini fiksi, dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji dan mendenkripsikan fungsi dan hubungan antarunsur intrinsik fiksi yang bersangkutan tersebut (Nurgiyantoro, 1995:23), mengungkapkan unsur intrinsik (*intrinsic*) adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur ini yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur secara faktual akan dijumpai jika orang menikmati karya sastra. Kepaduan antarunsur intrinsik inilah yang membuat suatu karya sastra berwujud. Atau, sebaliknya, jika dilihat dari sudut pembaca, unsur-unsur cerita inilah yang akan dijumpai jika membaca sebuah karya sastra seperti novel, cerpen, dan lain-lain. Unsur-unsur yang dimaksud adalah cerita, tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, bahasa dan amanat.

2.2.2.1 Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pelaku yang terlibat dalam cerita dari awal hingga akhir, selalu hadir dalam setiap peristiwa. Tokoh cerita menurut Abrams (melalui Nurgiyantoro, 1995: 165-166), adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca (penonton) ditafsirkan memiliki

kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

Di dalam suatu cerita terdapat beberapa tokoh yaitu protagonis, tokoh antagonis, dan tokoh tritagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh utama dalam suatu cerita dan muncul pada setiap kejadian di dalam cerita, sedangkan tokoh antagonis ialah tokoh yang selalu menentang dan berlawanan dengan tokoh protagonis. Tokoh protagonis atau tokoh pembantu berarti tokoh yang menjadi penengah antara tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

Penokohan dan perwatakan adalah pelukisan mengenai tokoh cerita, baik keadaan lahirnya maupun keadaan batinnya yang dapat berubah, pandangan hidupnya, sikapnya, keyakinannya, adat istiadatnya, dan sebagainya (Rokhmansyah, 2014:34). Istilah “penokohan” lebih luas pengertiannya daripada “tokoh” sebab dalam penokohan sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan serta pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga mampu memberikan gambaran yang jelas pada penikmat karya sastra.

2.2.2.2 Latar

Latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung (Stanton, 2007: 35). Latar atau landastumpu (*setting*) cerita dalam fiksi bukan sekedar background. Artinya bukan hanya menunjukkan tempat kejadian dan kapan kejadiannya (Rokhmansyah, 2014: 38). Latar dibedakan menjadi dua sifat

yaitu latar netral dan latar tipikal. Latar netral (*neutral setting*) tak memiliki dan tak mendeskripsikan sifat khas tertentu yang menonjol yang terdapat dalam sebuah latar, sesuatu yang justru dapat membedakannya dengan latar-latar lain.

2.2.2.2.1 Latar Tempat

Latar tempat ialah tempat terjadinya peristiwa dalam suatu cerita. Menurut Nurgiyantoro (dalam Rokhmansyah, 2014: 38) latar tempat menyaran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Penggunaan latar tempat dengan nama-nama tertentu harusmen cerminkan dan tidak bertentangan dengan sifat dan kondisi geografis empat yang bersangkutan.

2.2.2.2.2 Latar Waktu

Selain latar tempat, terdapat juga latar waktu yang menyusun suatu cerpen atau novel. Latar waktu dalam proses dibedakan menjadi dua, yaitu waktu cerita dan waktu penceritaan. Waktu cerita adalah waktu yang ada di dalam cerita atau lamanya cerita itu terjadi. Waktu penceritaan adalah waktu untuk menceritakan cerita. Selain itu, latar waktu dalam karya sastra prosa juga menggunakan latar waktu kapan terjadinya konflik yang ada dalam cerita. Seperti malam hari, siang hari, subuh, atau sore hari. Kadang tanggal yang disebutkan dalam cerita juga dapat dijadikan aspek waktu dalam latar (Rokhmansyah, 2014: 39).

2.2.2.2.3 Latar Suasana dan Sosial

Aspek suasana ini menggambarkan kondisi atau situasi saat terjadinya adegan atau konflik. Seperti suasana gembira, sedih, tragis, tegang, dan lain sebagainya (Rokhmansyah, 2014: 39). Menurut Nurgiyantoro (Rokhmansyah, 2014: 39) “latar sosial mengarah pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku

kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Kehidupan sosial ini dapat mencakup adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, dan lain sebagainya”.

2.2.2.3 Alur (*Plot*)

Alur (*plot*) merupakan salah satu unsur cerita fiksi yang juga menarik untuk dibicarakan di samping unsur tokoh. Bahkan, tidak berlebihan jika alur juga disebut sebagai tulang punggung cerita karena alur itulah yang menentukan perkembangan cerita. Sudjiman dalam (Rokhmansyah 2014:37) menyatakan pengertian alur adalah jalinan peristiwa dalam karya sastra untuk mencapai efek tertentu. Alur berkaitan dengan masalah bagaimana peristiwa, tokoh, dan segala sesuatu itu digerakkan, dikisahkan sehingga menjadi sebuah rangkaian cerita yang padu dan menarik. Selain itu, alur juga mengatur berbagai peristiwa dan tokoh itu tampil dalam urutan yang enak, menarik, tetapi juga terjaga kelogisan dan kelancaran ceritanya. Begitu pula menurut Lukens dalam (Nurgiyantoro, 1999:103) memahami alur sebagai urutan peristiwa sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh lewat aksi.

2.2.2.4 Bahasa dan Budaya

Bahasa merupakan perwujudan budaya yang digunakan manusia untuk berhubungan, baik melalui tulisan, lisan, maupun gerakan dengan tujuan untuk menyalurkan maksud hati ataupun kemauan kepada lawan bicara. Melalui bahasa, manusia dapat menyesuaikan diri kepada budaya, tata krama, adat istiadat dan tingkah laku masyarakat untuk mempermudah membaur dengan masyarakat setempat.

Kebudayaan adalah sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan bermasyarakat (Koentjaraningrat,1984:193) kebudayaan dapat dibedakan dalam tiga sistem yaitu sistem budaya, sistem sosial dan dan kebudayaan fisik. Wujud kebudayaan ini merupakan gagasan-gagasan masyarakat yang menjadikannya sebagai suatu adat dan kebiasaan yang turun menurun.

2.2.2.4 Amanat

Tokoh cerita menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, moral, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada penikmat karya sastra (Nurgiyantoro, 2013: 13-14).

Amanat atau nilai moral merupakan unsur isi dari karya fiksi yang mengacu pada nilai-nilai, sikap tingkah laku, dan sopan santun pergaulan yang dihadirkan pengarang melalui tokoh-tokoh di dalamnya (Kenny, 1966: 89 melalui Nurgiyantoro, 2009: 321).

Nilai merupakan sesuatu yang menarik, sesuatu yang dicari, sesuatu yang menyenangkan, sesuatu yang disukai dan diinginkan, singkatnya sesuatu yang baik (Bertens, 2001: 139). Nilai juga bersifat normatif, artinya, nilai mengandung harapan, cita-cita, dan suatu keharusan sehingga nilai memiliki sifat ideal. Nilai diwujudkan dalam bentuk norma sebagai landasan manusia dalam bertindak. Oleh karena itu, pentingnya adanya norma-norma maupun ajaran moral sebagai tolak ukur dalam menilai sesuatu.

Menurut Franz Magnis- Suseno (melalui Murtini, 2012:14) amanat selalu mangacu pada baik-buruknya manusia, sehingga amanat adalah bagian dari kehidupan manusia agar manusia dapat hidup lebih baik lagi. Kemudian, amanat

berhubungan dengan baik-buruknya tingkah laku manusia. Hal tersebut dimaksudkan amanat berkaitan dengan tindakan dan perbuatan manusia sebagai individu, dimana ia dituntut dapat menilai maupun memilih mana yang baik atau mana yang buruk, atau mana yang benar dan mana yang salah. Adapun sikap-sikap kepribadian amanat atau nilai moral sebagai berikut.

1. Kejujuran

Tanpa kejujuran, keutamaan-keutamaan moral lainnya akan kehilangan nilai. Bersikap baik terhadap orang lain, tanpa kejujuran adalah kemunafikan (Suseno, 2005; 142-143), bersikaplah terbuka dan *fair*.

2. Nilai-nilai otentik

Otentik berarti asli. Manusia otentik adalah manusia yang menghayati dan menunjukkan diri sesuai dengan keasliannya, dengan kepribadian yang sebenarnya.

3. Kesiediaan untuk bertanggung jawab

Bertanggung jawab berarti suatu sikap terhadap tugas yang membebani kita, kita merasa terikat untuk menyelesaikannya. Kita akan melaksanakannya dengan sebaik mungkin, meskipun dituntut pengorbanan atau kurang menguntungkan atau ditentang oleh orang lain. Merasa bertanggung jawab meskipun orang lain tidak melihat, kita tidak merasa puas sampai pekerjaan itu diselesaikan sampai tuntas (Suseno, 2005: 146).

4. Keberanian moral

Keberanian moral adalah kesetiaan terhadap suara hati yang menyatakan diri dalam kesiediaan untuk mengambil resiko konflik (Suseno, 2005: 147).

Keberanian moral berarti berpihak pada yang lebih lemah melawan yang kuat, yang memperlakukannya dengan tidak adil.

5. Kerendahan hati

Keutamaan hakiki bagi kepribadian yang mantap adalah kerendahan hati. Kerendahan hati tidak berarti bahwa kita merendahkan diri, melainkan bahwa kita melihat diri kita sendiri. Kerendahan hati adalah kekuatan batin untuk melihat diri sesuai dengan kenyataannya (Suseno, 2005: 148).

Franz Magnis- Suseno (2005: 130) mengungkapkan ada tiga prinsip moral dasar, diantaranya sebagai berikut :

1. Prinsip Sikap Baik

Sikap yang dituntut dari kita sebagai dasar dalam hubungan dengan siapa saja adalah sikap positif dan baik. Seperti halnya dalam prinsip utilitarisme, bahwa kita harus mengusahakan akibat-akibat baik sebanyak mungkin dan mengusahakan untuk sedapat-dapatnya mencegah akibat-akibat buruk dari tindakan kita, kecuali ada alasan khusus, tentunya kita harus bersikap baik terhadap orang lain.

Bagaimana sifat baik itu harus dinyatakan secara konkret, tergantung pada apa yang baik dalam situasi konkret itu. Maka prinsip ini menuntut suatu pengetahuan tepat tentang realitas, supaya dapat diketahui apa yang masing-masing baik bagi yang bersangkutan. Prinsip sikap baik mendasari semua norma moral, karena hanya atas dasar prinsip itu, maka akan masuk akal bahwa harus bersikap adil, atau jujur, atau setia kepada orang lain.

2. Prinsip Keadilan

Prinsip kebaikan hanya menegaskan agar kita bersikap baik terhadap siapa saja. Tetapi kemampuan manusia untuk bersikap baik secara hakiki terbatas, terutama dalam hal perhatian dan cinta kasih. Kemampuan untuk memberi hati kita juga terbatas. Maka secara logis dibutuhkan prinsip tambahan yang menentukan bagaimana kebaikan itu harus dibagi. Prinsip itu adalah prinsip keadilan. Adil pada hakikinya berarti bahwa kita memberikan kepada siapa saja apa yang menjadi haknya. Karena pada hakekatnya semua orang sama nilainya sebagai manusia, maka tuntutan paling dasarnya keadilan adalah perlakuan yang sama terhadap semua orang, tentu dalam situasi yang sama (Suseno, 2005: 132).

3. Prinsip Hormat Terhadap Diri Sendiri

Prinsip ini menyatakan bahwa manusia wajib untuk selalu memperlakukan diri sebagai sesuatu yang bernilai pada dirinya sendiri. Prinsip ini berdasarkan paham bahwa manusia adalah person, pusat berpengertian dan berkehendak, yang memiliki kebebasan dan suara hati, makhluk yang berakal budi (Suseno, 2005: 133).

Prinsip ini mempunyai dua arah. Pertama, dituntut agar kita tidak membiarkan diri diperas, diperalat, dan diperbudak. Kedua, kita jangan sampai membiarkan diri terlantar. Manusia juga mempunyai kewajiban terhadap dirinya sendiri, berarti bahwa kewajibannya terhadap orang lain diimbangi oleh perhatian yang wajar terhadap diri kita sendiri.

BAB 3

AMANAT FILM CROWS ZERO KARYA TAKASHI MIIKE

Untuk menganalisis amanat yang ada dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 karya ‘Takashi Miike’, digunakan pendekatan resepsi sastra dengan cara memberikan kuesioner, diberikan kepada para responden dengan jumlah 35 mahasiswa S1 Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro yang terdiri dari 15 mahasiswa 2012, 10 mahasiswa 2013, dan 10 mahasiswa 2014 berinisial NA(P,2012), KS(P,2012), NR(P,2012), FR(L,2012), WSR(P,2012), AAP(P,2012), RP(P,2012), A(P,2012), WP(L,2012), IAP(L,2012), D(L,2012), RM(P,2012), MP(L,2012), MS(L,2012), ATH(L,2012), MAA(L,2013), ARF(L,2013), AAH(P,2013), DTL(P,2013), DP(L,2013), NF(L,2013), BM(L,2013), YE(P,2013), RF(L,2013), PW(P,2013), HN(L,2014), RD(L,2014), MH(L,2014), A(P,2014), A(P,2014), TAW(P,2014), NB(L,2014), AB(L,2014), SN(P,2014), dan G(L,2014). Kuesioner yang digunakan berjumlah 40 pertanyaan yang disusun berdasarkan hal-hal yang berhubungan dengan amanat terdapat pada film *Crows Zero* 「クローズZERO」.

Penyebaran kuesioner dilakukan dengan penyebaran langsung kepada responden. Penyebaran kuesioner ini pada tanggal 21 Maret 2017 di joglo Fakultas Ilmu Budaya (2012), tanggal 23 Maret 2017 di ruang a.3.10 Fakultas Ilmu Budaya (2013) dan tanggal 24 Maret 2017 di ruang HMJ Fakultas Ilmu Budaya (2014).

Pengumpulan data dilakukan setelah adanya kuesioner sebagai alat pengukur data dalam penelitian yang dibagikan kepada 35 mahasiswa S1 Sastra Jepang Universitas Diponegoro. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tabel distribusi Frekuensi agar lebih mudah dipahami oleh pembaca.

Menggunakan rumusan sebagai berikut :

$$\frac{F}{N} \times 100\% = X$$

Keterangan :

F : responden

N : total responden

100% : persentase

X : hasil persentase

Berikut adalah rincian pemaparan data yang diperoleh berdasarkan hasil pengisian kuesioner terhadap film *Crows Zero* 「クローズZERO」..

3.1 Resepsi Umum Terhadap Film *Crows Zero* 「クローズZERO」.

Untuk mengetahui bagaimana tanggapan film *Crows Zero* 「クローズZERO」 karya ‘Takahi Miike’ menurut tanggapan 35 mahasiswa S1 Sastra Jepang.

3.1.1 Apakah anda menyukai film *Crows Zero* 「クローズZERO」?

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1	Ya	31	89%
2	Tidak	4	11%
3	Abstain	0	0
Jumlah (N)		35	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 31 orang responden (89%) sepakat menyukai film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ filmnya bagus apa lagi untuk para remaja. ” DP(L2013)

“ karena film action terus menceritakan tentang anak sekolah.”

IAP(L,2012)

“ saya penggemar Shun Oguri sebagai Takiya Genji.” FR(L,2012)

Sedangkan 4 orang responden (11%) tidak menyukai film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ terlalu banyak kekerasan di dalam film ini.” RD(L2014)

“ apa-apa berantem.” DTL(P,2013)

“ banyak adegan yang mencerminkan perilaku yang tidak terpuji.”

PW(P,2013)

3.1.2 Apakah anda sudah pernah menonton film *Crows Zero* 「クローズZERO」 ini sebelumnya ?

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1	Ya	35	100%
2	Tidak	0	0
3	Abstain	0	0
Jumlah (N)		35	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 35 orang responden (100%) sudah pernah menonton film *Crows Zero* 「クローズZERO」 sebelumnya dengan alasan sebagai berikut.

“ diajak teman menonton katanya filmnya seru.” NA(P,2012)

“ *Crows Zero* terkenal pas zaman saya SMA.” AAH(P,2013)

“ dulu pas semester 1.” D(L,2012)

3.1.3 Sudah berapa kali anda menonton film *Crows Zero* 「クローズZERO」 ?

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1	1 kali	7	20%
2	Lebih dari 1kali	28	80%
Jumlah (N)		35	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 7 orang responden (20%) sudah pernah menonton 1 kali sebelumnya dengan alasan sebagai berikut.

“ tidak suka film action apa lagi banyak kekerasannya.” A(P,2014)

“ hanya mencoba menonton saja sih.” RF(L,2013)

“ tidak tertarik menonton lagi.” DTL(P,2013)

Sedangkan 28 orang responden (80%) sudah pernah 2 bahkan 4 kali menonton film *Crows Zero* 「クローズZERO」 sebelumnya dengan alasan.

“ tetap menegangkan bahkan sudah pernah ditonton berulang kali.” IAP(L,2012)

“ film *Crows Zero* selalu bikin merinding.” BM(L,2013)

“ seru film tersebut menceritakan kenakalan remaja pada zamannya.” G(L,2014)

3.1.4 Apakah anda tertarik dengan film *Crows Zero* 「クローズZERO」 ?

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1	Ya	30	86%
2	Tidak	5	14%
3	Abstain	0	0
Jumlah (N)		35	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 30 orang responden (86%) tertarik dengan film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ ceritanya menarik membuat penonton ikut merasakan ceritanya.” FR(L,2012)

“ film *Crows Zero* menarik sekali, karena mengingatkan pada zaman sekolah.” YE(P,2013)

“ karena menceritakan tentang persahabatan yang kental.” RP(P,2012)

Sedangkan 5 orang responden (14%) tidak tertarik dengan film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

- “terlalu banyak perkelahian.” AB(L,2014)
- “terlalu monoton untuk adegannya.” HN(L,2014)
- “karena kita dapat meniru adegannya.” NF(L,2013)

3.1.5 Apakah anda paham dengan isi cerita *Crows Zero* 「クローズZERO」 ?

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1	Ya	32	91%
2	Tidak	3	9%
3	Abstain	0	0
Jumlah (N)		35	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 32 orang responden (91%) paham dengan isi cerita *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

- “alurnya bisa dibaca dengan mudah dan *ending* ceritanya sudah bisa ditebak.” A(P,2012)
- “awalnya bingung tetapi dari pertengahan sampai akhir bisa di mengerti.” WSR(P,2012)
- “karena adegan dan alurnya bagus dan menarik.” ARF(L,2013)

Sedangkan 3 orang responden (9%) tidak paham dengan isi cerita *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

- “ketika dirumah sakit alurnya membuat saya bingung.” SN(P,2014)

“ butuh beberapa kali menonton agar paham ceritanya.” DTL(P,2013)

“ sering tertukar karakter.” ATH(L,2012)

3.2 Resepsi Terhadap Deskripsi Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 .

Untuk mengetahui tanggapan cerita dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 , dalam penelitian ini responden dititikberatkan untuk mendeskripsikan keseluruhan cerita terhadap tanggapan pribadi masing masing.

3.2.1 Tokoh & Penokohan

3.2.1.1 Menurut anda siapakah tokoh utama dari film *Crows Zero* 「クローズZERO」 ?

Di sini responden boleh memilih jawaban lebih dari satu, karena pertanyaan bersifat terbuka. Dari pertanyaan di atas diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1	Takiya Genji	35	100%
2	Tamao Serizawa	7	20%
3	Ken Katagiri	2	6%
4	Tokio Tatsukawa	0	0
5	Lainnya ...	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dari 35 orang responden (100%) yang memilih lebih dari satu pilihan mayoritas memilih Takiya Genji sebagai tokoh utama film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ karena sering muncul setiap adegan di film ini.” TAW(P,2014)

“ setiap adegan genji pasti selalu ada.” MAA(L,2013)

“ karena sangat berperan aktif dalam film ini. NA(P,2012)

Sedangkan ada 7 orang responden (20%) memilih Tamao Serizawa sebagai tokoh utama film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ karena serizawa berperan penting dalam cerita ini.” AAH(P,2013)

“ serizawa rivalnya genji menurut saya dia juga sering muncul dalam adegan penting” RM(P,2012)

“ serizawa seperti genji, sering muncul di setiap segmen.” NH(L,2014)

Kemudian ada 2 orang responden (6%) memilih Ken Katagiri sebagai tokoh utama film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ karena ken berada di awal film dan diakhir film, sebagai pembuka dan penutup film.” RF(L,2014)

“ menurut saya ken sebagai pusat cerita karena ken sangat berperan untuk genji.” KS(P,2012)

3.2.1.2 Menurut anda siapakah tokoh pembantu dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 ?

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1	Takiya Genji	0	0
2	Tamao Serizawa	33	94%
3	Ken Katagiri	29	83%
4	Tokio Tatsukawa	11	31%

5	Tidak ada	0	0
---	-----------	---	---

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 33 orang responden (94%) memilih Tamao Serizawa sebagai tokoh pembantu dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ karena tamao serizawa rivalnya takiya genji.” A(P,2014)

“ karakter serizawa hanya membantu peran utama yaitu genji.” RD(L,2014)

“ dalam film ini tidak ada cerita yang menjelaskan asal usul tentang serizawa.” KS(P,2012)

Sedangkan ada 29 orang reponden (83%) memilih Ken Katagiri sebagai tokoh pembantu dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ karena sering memberi saran ke tokoh utama Takiya Genji.” YE(P,2013)

“ ketika terjadi konflik antara genji dan serizawa ken selalu muncul dalam adegan, sedangkan ketika tidak terjadi konflik ken tidak muncul dalam adegan.” IAP(L,2012)

“ walaupun ken tidak berada di sekolah suzuran, dia merupakan tangan kanan genji.” SN(P,2014)

Kemudian ada 11 orang reponden (31%) memilih Tokio Tatsukawa sebagai tokoh pembantu dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ karena dia netral dan sering membantu Genji dan Serisawa.” FR(L,2012)

“ tokiyo berperan sebagai penasehat serizawa.” NA(P,2012)

“ tokio hanya muncul di awal dan pertengahan film.” WSR(P,2012)

3.2.1.3 Menurut anda tokoh mana yang bersifat antagonis ?

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1	Takiya Genji	10	29%
2	Tamao Serizawa	23	66%
3	Ken Katagiri	25	71%
4	Tokio Tatsukawa	0	0
5	Tidak ada	7	20%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 10 orang reponden (29%) memilih Takiya Genji sebagai tokoh yang bersifat antagonis dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ karena genji mempunyai ambisi yang jahat.” DTL(P,2013)

“ hobinya berantem.” HN(L,2014)

“ karena dia yang memulai awal masalahnya.” D(L,2012)

Sedangkan 23 orang reponden (66%) memilih Tamao Serizawa sebagai tokoh yang bersifat antagonis dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ karena menurut saya Tamao Serizawa ketika berkelahi sangat kejam.” A(P,2014)

“ serizawa menyukai peperangan.” FR(L,2012)

“ karena di awal adegan serizawa menyelakai polisi dan berkelahi dengan yakuza.” G(L,2014)

Selanjutnya ada 25 orang reponden (71%) memilih Ken Katagiri sebagai tokoh yang bersifat antagonis dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ ken yang membuat strategi untuk genji, agar bisa menguasai sekolah suzuran.” A(P,2014)

“ karena ken menularkan ambisi dia yang dulu belum tercapai.” NR(P,2012)

“ ken hanya memikirkan kepentingan kelompoknya sendiri.” BM(L,2013)

Kemudian ada 7 orang reponden (20%) memilih menjawab tidak ada tokoh yang bersifat antagonis dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ semua pemeran memiliki solidaritas yang tinggi.” RP(P,2012)

“ mereka solid dan sangat peduli terhadap teman sendiri.” AAP(P,2012)

“ mereka berkelahi karena ada maksud tersendiri untuk membela yang benar.” IAP(L,2012)

3.2.1.4 Menurut anda tokoh mana yang bersifat protagonis ?

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1	Takiya Genji	28	80%
2	Tamao Serizawa	2	6%
3	Ken Katagiri	23	66%
4	Tokio Tatsukawa	35	100%
5	Tidak ada	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 28 orang responden (80%) memilih Takiya Genji sebagai tokoh yang bersifat protagonis dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ karena walau jago berantem, dia orang yang sangat baik.” IAP(L,2012)

“ genji baik terhadap orang tua.” G(L,2014)

“ dia sangat peduli terhadap sesama.” A(P,2012)

Selanjutnya ada 2 orang responden (6%) memilih Tamao Serizawa sebagai tokoh yang bersifat protagonis dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ Serizawa tidak suka menggunakan cara yang licik.” YE(P,2013)

“ serizawa tidak pernah melawan orang yang lemah.” AAP(P,2012)

Sedangkan ada 23 orang responden (66%) memilih Ken Katagiri sebagai tokoh yang bersifat protagonis dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ Ken sangat baik kepada semua orang, apa lagi sama Genji. WP(L,2012)

“ ken berfikir keras dan berani mempertaruhkan nyawanya demi teman-temannya.” DTL(P,2013)

“ ken itu yakuza yang baik.” D(L,2012)

Kemudian 35 orang responden (100%) memilih Tokio Tatsukawa sebagai tokoh yang bersifat protagonis dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ karena Tokio paling pendiam.” HN(L,2014)

“ tokio selalu meleraikan pertikaian antara genji dan serizawa.” NB(L,2014)

“ karena biarpun dia sakit parah, dia tidak menceritakan kepada teman-temannya agar teman-temannya tidak khawatir.” MS(L,2012)

3.2.1.5 Menurut anda tokoh mana yang bersifat tritagonis ?

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1	Takiya Genji	0	0
2	Tamao Serizawa	0	0
3	Ken Katagiri	11	31%
4	Tokio Tatsukawa	35	100%
5	Tidak ada	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 11 orang responden (31%) memilih Ken Katagiri sebagai tokoh yang bersifat tritagonis dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ karena dia selalu memberi saran kepada teman-temannya.” DTL(P,2013)

“ ken itu sebenarnya hanya membantu genji, dia tidak jahat sama sekali.” YE(P,2013)

“ karena ken hanya ingin genji sukses, ken sendiri melihat genji itu sama seperti dia yang dulu.” ARF(L,2013)

Sedangkan ada 35 orang responden (100%) memilih Tokio Tatsukawa sebagai tokoh yang bersifat tritagonis dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ kerana dia bersifat netral walaupun dia dipihak rival.” D(L,2012)

“ tokio bertindak sebagai penengah untuk menyelesaikan konflik antara genji dan serizawa.” MP(L,2012)

“ karena tokiu selalu melerai perkelahian.” NF(L,2013)

3.2.2 Setting dan Latar

3.2.2.1 Latar tempat apa saja yang sering muncul di dalam film *Crows Zero*

「クローズZERO」?

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	Sekolah	35	100%
2.	Pelabuhan	5	15%
3.	Rumah sakit	2	8%
4.	Cafe	9	26%
5.	Lainnya... ..	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 35 orang responden (100%) memilih latar tempat sekolah yang sering muncul dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ adegan filmnya sering di sekolah.” RM(P,2012)

“ kebanyakan kegiatan film ini di sekolahan.” NB(L,2014)

“ setiap adegan pentingnya selalu di sekolah.” RF(L,2013)

Sedangkan 5 orang reponden (15%) memilih latar pelabuhan yang sering muncul dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ ken selalu berbagi cerita di pelabuhan bersama genji.” ATH(L,2012)

“ pada saat ken dan genji curhat dan serizawa menemui genji.”
ARF(L,2013)

“ ketika serizawa memberitahu kabar tokiro kepada genji.” YE(P,2013)

Selanjutnya 2 orang reponden (8%) memilih latar rumah sakit yang sering muncul dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ karean awal cerita settingnya di rumah sakit.” DTL(P,2013)

“ pas tokiro memeriksa penyakitnya.” A(P,2014)

“ ketika tokiro memeriksa kondisinya di awal film dan ketika tokiro menjalani operasi di akhir film.” NA(P,2012)

Kemudian 9 orang reponden (26%) memilih latar cafe yang sering muncul dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ selain disekolah mereka berkumpul di cafe.” NR(P,2012)

“ tepat berkumpulnya gang gps.” MAA(L.2013)

“ setiap malem genji ke club malam.” AB(L,2014)

3.2.2.2 Latar waktu apa saja kah yang terjadi di dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 ?

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	Pagi hari dan siang hari	35	100%
2.	Sore hari dan malam hari	35	100%
3.	1 bulan yang lalu	0	0

4.	1 tahun yang lalu	0	0
5.	Lainnya...	1	3%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 35 orang reponden (100%) memilih latar pagi hari dan siang hari yang sering terjadi dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“ karena filmnya di saat mereka sedang sekolah.” RD(L,2014)

“ terkadang mereka berangkat ke sekolah pagi, terkadang mereka berangkat siang.” IAP(L,2012)

“ konflik terjadi ketika di sekolah dan itu antara pagi dan siang hari.” DTL(P,2013)

Sedangkan 9 orang reponden (26%) memilih latar sore hari dan malam hari yang sering terjadi dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“endingnya pas perkelahian besar terjadi dari sore sampai malam.” MS(L,2012)

“genji pagi di sekolah dan malem nongkrong di cafe.” MP(L,2012)

“ perkelahian terakhir dari sore sampai ke malam hari.” G(L,2014)

Kemudian ada 1 orang responden (3%) memilih jawaban sendiri dengan alasan sebagai berikut.

“ film crows zero tepat di musim semi karena awal masuk pendaftaran sekolah terjadi pada film ini.” IAP(L,2012)

3.2.2.3 Latar suasana apa saja yang terjadi di dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」?

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	Menegangkan karena banyak konflik yang terjadi	30	86%
2.	Tersentuh dengan adegan romantisnya	5	15%
3.	Tragis ketika banyak adegan perkelahian	35	100%
4.	Tidak ada	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 30 orang reponden (86%) memilih menegangkan karena banyak konflik yang terjadi dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“karena *crows zero* film action.” TAW(P,2014)

“genji dan serizawa yang membuat film ini menegangkan.” G(L,2014)

“filmnya menarik, adegan perkelahiannya seolah-olah beneran.”
MAA(L,2013)

Selanjutnya 5 orang reponden (15%) memilih tersentuh dengan adegan romantisnya yang terjadi dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“pada saat Takya Genji terluka.” NA(P,2012)

“ketika genji menolong rin, dan genjinya terluka.” A(P,2014)

“genji rela melawan orang banyak demi menyelamatkan temen wanitanya.”
WP(L,2012)

Kemudian 35 orang reponden (100%) memilih tragis ketika banyak adegan perkelaiahannya yang sering terjadi dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“karena menurut saya ketika berkelahi di dalam kelas banyak kerusakan yang terjadi.” BM(L,2013)

“walau seru, tetapi kalau berkelahi terus miris juga.” AB(L,2014)

“kekerasan dalam lingkungan sekolah tidak harus terjadi.” TAW(P,2014)

3.2.2.4 Menurut anda apa latar sosial yang terdapat dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 ?

Di sini tidak disediakan pilihan jawaban untuk responden, karena pertanyaannya bersifat terbuka. Berdasarkan pertanyaan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 27 orang responden (77%) mengetahui apa latar sosial yang terdapat dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」, sedangkan 8 orang responden (23%) tidak mengetahui apa latar sosial yang terdapat dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“mengangkat watak masyarakat daerah setempat.” KS(P,2012)

“dari logat berbicara mereka, memiliki intonasi seperti bahasa jepang daerah.” NR(P,2012)

“gaya berpakaian dalam film ini sangat khas.” A(P,2014)

3.2.3 Alur

3.2.3.1 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 memiliki Alur ?

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	Alur maju	0	0
2.	Alur mundur	0	0
3.	Alur campuran	35	100%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 35 orang responden (100%) memilih alur maju mundur untuk alur cerita film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

”karena ada cerita masa lalu ken katagiri.” WSR(P,2012)

“ada flashbcknya di dalam film ini.” NB(L,2014)

“ada cerita masa lalu ken, genji dan tokio.” RP(P,2012)

3.2.3.2 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menarik karena alur ceritanya bagus dan menegangkan.

Di sini responden hanya dapat memilih satu jawaban, karena pertanyaan bersifat tertutup. Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	15	43%
2.	S	12	34%
3.	BS	0	0
4.	TS	8	23%

5.	STS	0	0
----	-----	---	---

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 15 orang responden (43%) sangat setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menarik karena ceritanya yang bagus dan menegangkan, dengan alasan sebagai berikut.

“perkelahiannya secara jantelman.” HN(L,2014)

“biasanya ada adegan yang membosankan, tetapi di film ini tidak ada.” RP(P,2012)

“selalu membuat saya bertanya tanya, bagus.” FR(L,2012)

Sedangkan 12 orang responden (34%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menarik karena ceritanya yang bagus dan menegangkan, dengan alasan sebagai berikut.

“karena film ini bergenre action.” RF(L,2013)

“genji sosok pemimpin yang baik dan sangat keren, itu yang membuat film ini semakin menarik.” YE(P,2013)

“karena saya menyukai pemerannya.” A(P,2014)

Kemudian 8 orang responden (23%) tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menarik karena ceritanya yang bagus dan menegangkan, dengan alasan sebagai berikut.

“perkelahian antar pelajar saya tidak suka.” RM(P,2012)

“ceritanya sih bagus, sayang banyak adegan kekerasannya.” AAH(P,2013)

“film ini tidak cocok untuk kaum wanita.” A(P,2014)

3.2.3.3 Mengerti dengan alur cerita film *Crows Zero* 「クローズZERO」.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	0	0
2.	S	25	71%
3.	BS	10	29%
4.	TS	0	0
5.	STS	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 25 orang responden (71%) setuju bahwa mengerti alur cerita film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“umumnya anak sekolah mencari jati dirinya.” WSR(P,2012)

“alurnya maju mundur dan di setiap flasback ada kutipan cerita kedepannya.” PW(P,2013)

“alurnya mudah dipahami.” G(L,2014)

Sedangkan 10 orang responden (29%) bisa saja mengerti alur cerita film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“terkadang ngerti maksudnya, terkadang tidak.” BM(L,2013)

“mungkin menonton film ini harus beberapa kali hingga benar benar mengerti alur ceritanya.” SN(P,2014)

“harus fokus agar mengerti alurnya dan itu membosankan bagi saya.” NF(L,2013)

3.2.4 Bahasa & Budaya

3.2.4.1 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menggunakan bahasa Jepang yang mudah dimengerti.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	0	0
2.	S	10	29%
3.	BS	15	43%
4.	TS	5	14%
5.	STS	5	14%

Berdasarkan 10 orang responden (29%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menggunakan bahasa Jepang yang mudah dimengerti, dengan alasan sebagai berikut.

“masih bisa memahami arti dari percakapan dalam film ini.” KS(P,2012)

“sulit, tapi mengerti maksud yang di bicarakan.” WP(L,2012)

“tidal mengertinya ketika genji berbicara dengan ayahnya dan ketika guru yang berbicara menggunakan mik.” YE(P,2013)

Sedangkan 15 orang responden (43%) bisa setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menggunakan bahasa Jepang yang mudah dimengerti, dengan alasan sebagai berikut.

“terkadang saya mengerti terkadang tidak.” BM(L,2013)

“berbicaranya terlalu cepat dan menggunakan bahasa sehari-hari.” G(L,2014)

“bahasa serapan yang membuat bingung, seperti chikin untuk mengejek.”
ATH (L,2012)

Selanjutnya 5 orang responden (14%) tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menggunakan bahasa Jepang yang mudah dimengerti, dengan alasan sebagai berikut.

“karena susah dimengerti.” ARF(L,2013)

“logatnya aneh.” D(L,2012)

“mengertinya pada saat mereka teriak marah.” HN(L,2014)

Kemudian 5 orang responden (14%) sangat tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menggunakan bahasa Jepang yang mudah dimengerti, dengan alasan sebagai berikut.

“mengerti cerita filmnya karena liat subtitle.” IAP(L,2012)

“berbicaranya terlalu cepat sehingga susah dipahami.” FR(L,2012)

“terkadang efek suara lebih besar dibandingkan dengan suara pemerannya, tidak terdengar jelas.” AB(L,2014)

3.2.4.2 Informasi dan ulasan film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menambah pengetahuan anda mengenai kebudayaan di Jepang.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	2	6%
2.	S	10	29%
3.	BS	20	57%
4.	TS	1	3%
5.	STS	2	6%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 2 orang responden (6%) sangat setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menambah pengetahuan mengenai kebudayaan jepang, dengan alasan sebagai berikut.

“menurut saya kita jadi lebih mengetahui bagaimana orang Jepang berkomunikasi.” A(P,2014)

“Crows zero mengajarkan cara menghormati yang lebih tua, adik kelas menghormati kakak kelasnya.” YE(P,2013)

Sedangkan 10 orang responden (29%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menambah pengetahuan mengenai kebudayaan jepang, dengan alasan sebagai berikut.

“budaya bushido ada di dalam film ini.” IAP(L,2012)

“saya salut kepada prinsip orang jepang.” G(L,2014)

“menundukkan kepala sebagai menghormati atasan atau seseorang yang lebih tua selalu dilakukan masyarakat jepang, walau mereka berandalan sekalipun.” A(P,2012)

Sedangkan 20 orang responden (57%) biasa saja bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menambah pengetahuan mengenai kebudayaan jepang, dengan alasan sebagai berikut.

“menurut saya di Indonesia juga seperti itu.” MS(L,2012)

“kebudayaan jepang ada di beberapa film selain film ini.” NB(L,2014)

“saya kurang mengetahui kebudayaan jepang yang seperti ini.” ARF(L,2013)

Selanjutnya 1 orang responden (3%) tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menambah pengetahuan mengenai kebudayaan jepang, dengan alasan sebagai berikut.

“menurut saya lebih banyak film lain yang mengajarkan kebudayaan jepang.” A(P,2014)

Kemudian 2 orang responden (6%) sangat tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menambah pengetahuan mengenai kebudayaan jepang, dengan alasan sebagai berikut.

“karena tidak ada perkelahian dijadikan budaya.” PW(P,2013)

“saya tidak menemukan kebudayaan di dalam film *crows zero*.” RD(L,2014)

3.2.5 Amanat dan Pesan Moral

3.2.5.1 Pesan moral yang disampaikan melalui tokoh-tokoh dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dapat tersampaikan dengan baik.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	13	37%
2.	S	8	23%
3.	BS	10	29%
4.	TS	4	11%
5.	STS	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 13 orang responden (37%) sangat setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menyampaika pesan moral dengan baik melalui tokoh-tokohnya, dengan alasan sebagai berikut.

“saya dapat mengerti pesan moralnya, kalau meihat jangan dari covernya.”

FR(L,2012)

“genji memiliki karakter yang pantut untuk dicontoh.” TAW(P,2014)

“karena tokio memberikan warna tersendiri di dalam film ini.”

NA(P,2012)

Sedangkan 8 orang responden (23%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menyampaika pesan moral dengan baik melalui tokoh-tokohnya, dengan alasan sebagai berikut.

“pesan moralnya itu solidaritas terhadap teman.” ATH(L,2012)

“pertemanan yang kentel, membela yang benar dan bertanggung jawab yang diajarkan tokoh-tokoh dari film *crows zero*.” G(L,2014)

“genji sebagai pemimpin yang adil dan tegas.” BM(L,2013)

Selanjutnya 10 orang responden (29%) biasa saja bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menyampaika pesan moral dengan baik melalui tokoh-tokohnya, dengan alasan sebagai berikut.

“hanya beberapa saja dari setiap aktor yang terlihat pesan moralnya.”

A(P,2014)

“mungkin hanya genji, serizawa, tokio, masike, izaki dan chuta yang bisa diambil kesan baiknya.” ARF(L,2013)

“harus menonton dua atau tiga kali biar bisa mendapatkan pesan moral dari setia pemeran.” AAH(P,2013)

Kemudian 4 orang responden (11%) tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menyampaikan pesan moral dengan baik melalui tokoh-tokohnya, dengan alasan sebagai berikut.

“hanya setia terhadap kawan dan berani, selebihnya tidak ada lagi.”
SN(P,2014)

“ada hanya sedikit.” NF(L,2013)

“semua film pasti ada pesan moral yang disampaikan, tetapi dalam film ini saya belum memahaminya betul.” DTL(P,2013)

3.2.5.2 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dapat meningkatkan sikap positif bertoleransi atau menghargai orang lain.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	7	20%
2.	S	15	43%
3.	BS	8	23%
4.	TS	2	6%
5.	STS	3	8%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 7 orang responden (20%) sangat setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dapat meningkatkan sikap positif bertoleransi atau menghargai orang lain, dengan alasan sebagai berikut.

“sangat jelas film ini mengajarkan tentang itu.” RM(P,2012)

“bairpun genji dan serizawa rival, mereka saling menghargai, persaingan yang sehat tanpa kecurangan.” DP(L,2013)

“mereka gaduh, tapi tidak suka mengganggu orang lain.” MH(L,2014)

Sedangkan 15 orang responden (43%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dapat meningkatkan sikap positif bertoleransi atau menghargai orang lain, dengan alasan sebagai berikut.

“genji menghargai keputusan tokio yang lebih memilih ikut kelompok serizawa.” A(P,2014)

“toleransi di dalam film ini sangat tinggi.” NB(L,2014)

“ayahnya genji menghargai keberanian ken, yang ingin melindungi genji.” FR(L,2012)

Sedangkan 8 orang responden (23%) biasa saja bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dapat meningkatkan sikap positif bertoleransi atau menghargai orang lain, dengan alasan sebagai berikut.

“karena toleransi itu tidak bisa hanya dilihat dari satu sisi.” TAW(P,2013)

“film ini mengajarkan agar tetap toleransi terhadap yang minoritas.” MP(L,2012)

“hanya sedikit toleransi di film ini.” DTL(P,2013)

Selanjutnya 2 orang responden (6%) tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dapat meningkatkan sikap positif bertoleransi atau menghargai orang lain, dengan alasan sebagai berikut.

“genji sebagai anak baru tidak ada toleran kepada senior.” AB(L,2014)

“toleransi itu hidup rukun.” RD(L,2014)

Kemudian 3 orang responden (8%) sangat tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dapat meningkatkan sikap positif bertoleransi atau menghargai orang lain, dengan alasan sebagai berikut.

“menurut saya kalau mereka sangat bertoleransi, kenapa harus berkelahi.”
RM(P,2012)

“toleransi yang dilakukan pada film ini ujung-ujungnya pasti ada maunya.”
PW(P.2013)

“tidak ada toleransi pada film ini.” RP(P,2012)

3.2.5.3 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan solidaritas yang kuat terhadap teman.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	15	42%
2.	S	10	29%
3.	BS	10	29%
4.	TS	0	0
5.	STS	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 15 orang responden (42%) sangat setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan solidaritas yang kuat terhadap teman. dengan alasan sebagai berikut.

“genji atau serizawa tidak akan meninggalkan teman-temannya.”
WSR(P,2012)

“mereka saling mengingatkan bila benar atau salah.” BM(L,2013)

“film ini mengajarkan tentang solidaritas yang tinggi, di saat suka dan duka.” G(L,2014)

Sedangkan 10 orang responden (29%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dapat mengajarkan solidaritas yang kuat terhadap teman, dengan alasan sebagai berikut.

“genji dan kawan-kawan sangat kompak, di saat senang dan duka.”
YE(P,2013)

“kedekatan mereka dan kepercayaan mereka yang membuat mereka solid.”
NB(L,2014)

“mereka saling percaya satu sama lain.” FR(L,2012)

Kemudian 10 orang responden (29%) biasa saja bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dapat mengajarkan solidaritas yang kuat terhadap teman, dengan alasan sebagai berikut.

“karena saya dan teman-teman saya seperti itu, tanpa menonton film *crows zero*.” BM(L,2013)

“seharusnya pertemanan memang seperti itu.” ATH(L,2012)

“mungkin hanya di film saja pertemanan seperti ini.” PW(P,2013)

3.2.5.4 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan kejujuran.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	0	0
2.	S	17	49%
3.	BS	18	51%
4.	TS	0	0

5.	STS	0	0
----	-----	---	---

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 17 orang responden (49%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan kejujuran, dengan alasan sebagai berikut.

“jujur, walau mereka bandel tetapi mereka selalu jujur untuk bertindak.”
MAA(L,2013)

“genji dan bawahannya saling mempercayai dan tidak ada yang di tutup-tutupi.” IAP(L,2012)

“kejujuran mereka yang membuat mereka saling percaya.” WP(L,2012)

Sedangkan 18 orang responden (51%) biasa saja bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan kejujuran, dengan alasan sebagai berikut.

“film Crow Zero lebih dominan mengajarkan tentang solidaritas dan keberanian.” AB(L,2014)

“kejujuran dalam film ini hanya sedikit, jadi menurut saya biasa saja.”
RM(P,2012)

“sedikit banget, sisanya berkelahi.” AAH(P,2013)

3.2.5.5 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan keberanian seseorang dalam mengambil keputusan.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	10	29%
2.	S	20	57%
3.	BS	5	14%

4.	TS	0	0
5.	STS	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 10 orang responden (29%) sangat setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan keberanian seseorang dalam mengambil keputusan, dengan alasan sebagai berikut.

“sering sekali mereka berani mengambil keputusan tanpa pikir panjang asalkan mereka benar.” IAP(L,2012)

“genji tidak akan menarik kata-katanya.” MH(L,2014)

“ken mengambil keputusan untuk menyelamatkan genji, padahal konsukuensinya dia akan dibunuh .” NA(P,2012)

Sedangkan 20 orang responden (57%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan keberanian seseorang dalam mengambil keputusan, dengan alasan sebagai berikut.

“genji tidak pernah ragu dalam mengambil keputusan, walau di saat genting.” FR(L,2012)

“kerennya film ini, jika ‘A’ ya ‘A’.” G(L,2014)

“satu berangkat, berangkat semua.” NR(P,2012)

Kemudian 5 orang responden (14%) biasa saja bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan keberanian seseorang dalam mengambil keputusan, dengan alasan sebagai berikut.

“keputusan yang mereka ambil sangat beresiko.” RM(P,2012)

“dalam mengambil keputusan sebaiknya dipikirkan dengan matang.” DTL(P,2013)

“memang tidak diragukan lagi, tetapi kalau selalu seperti itu sangat merugikan.” NF(L,2013)

3.2.5.6 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan keuletan dan keteguhan untuk mencapai sesuatu.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	25	72%
2.	S	0	0
3.	BS	5	14%
4.	TS	5	14%
5.	STS	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 25 orang responden (72%) sangat setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan keuletan dan keteguhan untuk mencapai sesuatu, dengan alasan sebagai berikut.

“karena mereka ulet, berani dan jika bilang A ya A.” WP(L,2012)

“jika genji gagal, dia akan mencoba lagi, bagus.” A(P,2014)

“kerja keras genji mengumpulkan anggota dan meraih tujuannya sangat memotivasi.” KS(P,2012)

Sedangkan 5 orang responden (14%) biasa saja bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan keuletan dan keteguhan untuk mencapai sesuatu, dengan alasan sebagai berikut.

“gaya film Jepang selalu seperti itu.” SN(P,2014)

“mencapai sesuatu tidak harus seperti itu.” ARF(L,2013)

“laki-laki memang seharusnya seperti itu.” PW(P,2013)

Kemudian 5 orang responden (14%) tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan keuletan dan keteguhan untuk mencapai sesuatu, dengan alasan sebagai berikut.

“ulet dan teguh itu baik, tapi berkelahi itu kriminal.” A(P,2014)

“mencapai sesuatu dengan cara seperti ini tidak baik.” AB(L,2014)

“keuletan dan keteguhan tetapi untuk menjadi yang tekuat.” RF(L,2013)

3.2.5.7 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan seseorang agar harus memiliki sikap pantang menyerah.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	10	29%
2.	S	10	29%
3.	BS	10	29%
4.	TS	5	13%
5.	STS	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 10 orang responden (29%) sangat setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan seseorang agar harus memiliki sikap pantang menyerah, dengan alasan sebagai berikut.

“bagi mereka menyerah itu bukan jiwa seorang laki-laki.” FR(L,2012)

“genji akan bangun jika ia terjatuh.” DP(L,2013)

“tokio tidak menyerah dan selalu sabar menghadapi genji dan serizawa.” IAP(L,2012)

Sedangkan 10 orang responden (29%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan seseorang agar harus memiliki sikap pantang menyerah, dengan alasan sebagai berikut.

“jika mereka jatuh, pasti mereka bangun lagi, dan jika mereka kalah pasti mereka bangkit lagi.” D(L,2012)

“mereka mempunyai prinsip jepang, menyerah atau mati.” RP(P,2012)

“grupnya genji sedikit dibandingkan dengan grup serizawa, tetapi genji dan kawan-kawan tidak menyerah.” NB(L,2014)

Selanjutnya 10 orang responden (29%) biasa saja bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan seseorang agar harus memiliki sikap pantang menyerah, dengan alasan sebagai berikut.

“ketika melawan genji dan serizawa banyak juga yang menyerah.” RM(P,2012)

“jika mereka sudah tidak sanggup berdiri, banyak yang nyerah.” RF(L,2013)

“hanya genji dan seizawa yang tidak menyerah.” MP(L,2012)

Kemudian 5 orang responden (14%) tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan seseorang agar harus memiliki sikap pantang menyerah, dengan alasan sebagai berikut.

“di akhir cerita Ken menyerah melawan yakuza, pasrah dan memilih untuk mati.” NR(P,2012)

“serizawa kalah dengan genji, dan genji kalah melawn rindaman, itu tandanya menyerah.” RD(L,2014)

“sebagian besar tokoh yang kalah dalam film ini, menyerah dan mengikuti yang menang.” SN(P,2014)

3.2.5.8 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan menolong sesama tanpa pamrih.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	3	9%
2.	S	12	34%
3.	BS	13	37%
4.	TS	7	20%
5.	STS	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 3 orang responden (9%) sangat setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan menolong sesama tanpa pamrih, dengan alasan sebagai berikut.

“ketika genji menolong ken, genji tidak mengharapkan apa-apa dan sebaliknya.” NR(P,2012)

“genji sangat suka menolong teman-temannya.” TAW(P,2014)

“sebagai teman, mereka saling tolong menolong tanpa pamrih.” IAP(L,2012)

Sedangkan 12 orang responden (34%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan menolong sesama tanpa pamrih, dengan alasan sebagai berikut.

“dalam film ini mereka selalu membalas budi kebaikan seseorang.” A(P,2014)

“ken membalas budi karena sempat di tolong genji.” MAA(L,2013)

“genji lebih sering menolong seseorang tanpa orang tersebut tahu.”
FR(L,2012)

Selanjutnya 13 orang responden (37%) biasa saja bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan menolong sesama tanpa pamrih, dengan alasan sebagai berikut.

“hal yang wajar ketika menolong teman tanpa pamrih.” ARF(L,2013)

“ken selalu bersama genji karena dia merasa aman di dekat genji, berarti ada maksud yang terselubung.” ATH(L,2012)

“kalau menolong seseorang sampai berkorban seperti itu, saya rasa cukup riskan.” A(P,2014)

Kemudian 7 orang responden (20%) tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan menolong sesama tanpa pamrih, dengan alasan sebagai berikut.

“genji akan mencarikan makise pacar , asal makise mau menjadi anggotanya.” SN(P,2014)

“tanpa disadari ken itu memanfaatkan genji dkk.” RM(P,2012)

“menolong atau membantu teman yang sedang berkelahi.” AB(L,2014)

3.2.5.9 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan menghormati seseorang yang lebih tua.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	16	46%
2.	S	3	9%
3.	BS	6	17%

4.	TS	5	14%
5.	STS	5	14%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 16 orang responden (46%) sangat setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan menghormati seseorang yang lebih tua, dengan alasan sebagai berikut.

“timnya genji sangat menghormati ken yang sudah alumni, padahal dia tidak bisa apa-apa. IAP(L,2012)

“genji tidak akan melawan duluan, kalau dihadapannya orang tua.” NB(L,2014)

“adik kelas menghormati kakak kelas.” AAP(P,2012)

Sedangkan 3 orang responden (9%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan menghormati seseorang yang lebih tua, dengan alasan sebagai berikut.

“berandalan seperti mereka sangat menghormati orang tua.” FR(L,2012)

“suzuran sekolah terparah yang saya tahu, tetapi adik kelasnya sangat menghormati kakak kelasnya.” D(L,2012)

“genji menghormati ken dan ken menghargai genji.” WSR(P,2012)

Selanjutnya 6 orang responden (17%) biasa saja bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan menghormati seseorang yang lebih tua, dengan alasan sebagai berikut.

“terkadang mereka menghormati terkadang mereka melawan.” HN(L,2014)

“di sini juga menghormati yang lebih tua.” ATH(L,2013)

“mereka menghormati sesama mereka saja.” MP(L,2012)

Sedangkan 5 orang responden (14%) tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan menghormati seseorang yang lebih tua, dengan alasan sebagai berikut.

“pada saat acara penerimaan murid baru, para langsung membuat onar di depan para guru.” RM(P,2012)

“mereka hanya menghormati teman-teman mereka saja.” AB(L,2014)

“acara penerimaan siswa baru, guru berbicara mereka acuh.” PW(P,2013)

Kemudian 5 orang responden (14%) sangat tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan menghormati seseorang yang lebih tua, dengan alasan sebagai berikut.

“serizawa melawan bapak polisi sampai polisi tersebut kecelakaan.” ARF(L,2013)

“pada saat penerimaan siswa baru, serizawa menantang polisi, dan ken tidak membungkuk ketika ketuanya datang.” NF(L,2013)

“menghormati tetapi tidak sopan kan sama saja tidak baik.” A(P,2014)

3.2.5.10 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan selalu bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukan.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	2	6%
2.	S	22	63%
3.	BS	0	0
4.	TS	9	26%
5.	STS	2	6%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 2 orang responden (6%) sangat setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan selalu bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukan, dengan alasan sebagai berikut.

“genji dan serizawa selalu tanggung jawab ketika salah satu dari anggotanya terkena masalah atau bersalah.” MH(L,2014)

“genji oarangnya tanggung jawab.” D(L,2012)

Sedangkkn 22 orang responden (63%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan selalu bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukan, dengan alasan sebagai berikut.

“sebagai laki-laki mereka bertanggung jawab atas apa yang telah mereka lakukan.” IAP(L,2012)

“mereka bertanggung jawab apa yang telh diperbuat.” FR(L,2012)

“genji memasang badan, agar teman-temannya tidak terlibat masalah, karena ia sendiri.” TAW(P,2014)

Selanjutnya 9 orang responden (26%) tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan selalu bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukan, dengan alasan sebagai berikut.

“karena ketika kelas hancur apa mereka merapikannya kembali.” SN(P,2014)

“apa yang harus dipertanggung jawabkan ketika berkelahi, badan sakit semua.” AB(L,2014)

“melukai seseorang dengan berkelahi, mereka malah senang.” DTL(P,2013)

Kemudian 2 orang responden (6%) sangat tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan selalu bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukan, dengan alasan sebagai berikut.

“tanggung jawab mereka belajar bukan berkelahi”. A(P,2014)

“kerusakan akibat yang mereka lakukan, tidak dipertanggung jawabkan.”

WSR(P,2012)

3.2.5.11 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan untuk melindungi yang lebih lemah.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	5	14%
2.	S	15	43%
3.	BS	9	26%
4.	TS	6	17%
5.	STS	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 5 orang responden (14%) sangat setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan untuk melindungi yang lebih lemah, dengan alasan sebagai berikut.

“genji selalu melawan yang menurutnya pantas.” G(L,2014)

“genji dan ken melindungi rin.” KS(P,2012)

“serizawa tidak melawan adik kelasnya yang ingin menantanginya berkelahi.” MAA(L,2013)

Sedangkan 15 orang responden (43%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan untuk melindungi yang lebih lemah, dengan alasan sebagai berikut.

“genji dan ken melindungi wanita ketika sedang ditodong.” DP(L,2013)

“ken hanya tersenyum ketika dia diancam oleh geng yakuza, untuk melindungi genji.” BM(L,2013)

“ken melindungi genji, menurut ken genji masih terlalu mudah dan lemah bila beurusan dengan yakuza.” IAP(L,2012)

Selanjutnya 9 orang responden (26%) biasa saja bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan untuk melindungi yang lebih lemah, dengan alasan sebagai berikut.

“hanya 2 atau 3 adegan film ini melindungi orang yang lemah.” RF(L,2014)

“hanya menolong rin saja” RM(P,2012)

“tidak terlalu banyak adegan melindungi seseorang yang lemahnya.” FR(L,2012)

Kemudian 6 orang responden (17%) tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan untuk melindungi yang lebih lemah, dengan alasan sebagai berikut.

“genji kesal karena izaki digantung, dia melampiasikan dengan memukuli setiap orang, terutama yang lemah. RP(P,2012)

“kalau melindungi yang lemah, kenapa mereka saling menyerang.” AAH(P,2013)

“di film ini nampaknya tidak ada orang lemah.” HN(L,2014)

3.2.5.12 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan untuk menerima saran dari orang lain.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	10	29%
2.	S	19	54%
3.	BS	0	0
4.	TS	1	3%
5.	STS	5	14%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 10 orang responden (29%) sangat setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan untuk menerima saran dari orang lain, dengan alasan sebagai berikut.

“sebagai ketua serizawa senantiasa menerima nasehat dari anggotanya terutama tokiyo.” TAW(P,2014)

“mereka saling meneriima saran dan memberi saran.” NA(P,2012)

“genji menerima saran dari ken dan tokiyo.” G(L,2014)

Sedangkan 19 orang responden (54%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan untuk menerima saran dari orang lain, dengan alasan sebagai berikut.

“perkataan tokiyo selalu diterima oleh serizawa dan genji.” YE(P,2013)

“genji selalu menerima saran dari teman-temannya.” A(P,2014)

“walau pun tokiyo berada di kelompok rival, genji selalu menerima sarannya.” AAP(P,2012)

Selanjutnya 1 orang responden (3%) tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan untuk menerima saran dari orang lain, dengan alasan sebagai berikut.

“ketika genji marah, jangan kan saran, dilarang saja dia tidak mau.”
A(P,2014)

Kemudian 5 orang responden (14%) sangat tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan untuk menerima saran dari orang lain, dengan alasan sebagai berikut.

“pada saat genji marah, dia tidak akan mendengarkan perkataan orang lain.”
WSR(P,2012)

“sebenarnya genji keras kepala.” AB(L,2014)

“dengan tekatnya, genji susah diberitahu, keras kepala.” ATH(L,2012)

3.2.5.13 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan agar tidak sombong dan selalu rendah hati.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	0	0
2.	S	10	29%
3.	BS	15	42%
4.	TS	10	29%
5.	STS	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 10 orang responden (29%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」

mengajarkan agar tidak sombong dan selalu rendah hati, dengan alasan sebagai berikut.

“genji itu sangat kaya, tapi dia bergaul dan memilih sekolah berandalan.
G(L,2014)

“ketika berada di atas, serizawa tidak sombong.” IAP(L,2012)

“tidak ada yang sombong di antara mereka, kalau sok banyak.”
BM(L,2013)

Sedangkan 15 orang responden (42%) bisa saja bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan agar tidak sombong dan selalu rendah hati, dengan alasan sebagai berikut.

“gaya terutama raut muka mereka sombong dan tengil.” FR(L,2012)

“biasa saja, tidak ada yang menojol dengan kesombongan dalam film ini.”
ARF(L,2013)

“antara sombong dan tekat susah dibedakan dalam film ini.” ATH(L,2012)

Kemudian 10 orang responden (29%) tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mengajarkan agar tidak sombong dan selalu rendah hati, dengan alasan sebagai berikut.

“sebenarnya genji itu merasa angkuh ketika dia bisa memiliki banyak anggota.” AAP(P,2012)

“memiliki tekat yang tinggi membuat genji sombong.” DTL(P,2013)

“genji dan serizawa menyombongkan kekuatannya.” RD(L,2014)

3.3 Resepsi Terhadap Refleksi Responden

3.3.1 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 ini populer di kalangan remaja indonesia.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	25	71%
2.	S	10	29%
3.	BS	0	0
4.	TS	0	0
5.	STS	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 25 orang responden (71%) sangat setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 ini populer di kalangan remaja indonesia, dengan alasan sebagai berikut.

“dari saya SMA, saya dan teman teman saya sudah menonton film ini.”

RM(P,2012)

“banyak teman-teman saya bercerita tentang film ini.” NB(L,2014)

“dari kuping ke kuping sampai saya tau sendiri film ini.” A(P,2014)

Sedangkan 10 orang responden (29%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 ini populer di kalangan remaja indonesia, dengan alasan sebagai berikut.

“anak laki-laki tahun 90an, pasti tau film ini.” IAP(L,2012)

“di daerah saya, film ini banyak yang tahu.” AAH(P,2013)

“dulu saya menonton *crows zero* dengan saudara-saudara saya.”

BM(L,2013)

3.3.2 Cerita pada film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mempunyai hubungan dengan perilaku remaja dewasa ini.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	10	29%
2.	S	15	42%
3.	BS	10	29%
4.	TS	0	0
5.	STS	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 10 orang responden (29%) sangat setuju bahwa cerita pada film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mempunyai hubungan dengan perilaku remaja dewasa ini, dengan alasan sebagai berikut.

“jelas, menurut saya jaman sekarang banyak remaja yang berkelahian demi mencari jati diri.” NB(L,2014)

“banyaknya tawuran antar pelajar.” KS(P,2012)

“banyak remaja-remaja yang labil dalam mengambil tindakan,” AB(L,2014)

Sedangkan 15 orang responden (42%) setuju bahwa cerita pada film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mempunyai hubungan dengan perilaku remaja dewasa ini, dengan alasan sebagai berikut.

“kalau tidak berkelahi dia bukan remaja.” MH(L,2014)

“kalau kata senpai sih dulu pas porfib ‘udah lama ga nyari koreng’.” IAP(L,2012)

“bener banget, apa lagi pelajar smp dan sma.” G(L,2014)

Kemudian 10 orang responden (29%) biasa saja bahwa cerita pada film *Crows Zero* 「クローズZERO」 mempunyai hubungan dengan perilaku remaja dewasa ini, dengan alasan sebagai berikut.

“tidak semua ABG suka berkelahi.” RD(L,2014)

“saya dan teman-teman saya tidak begitu.” D(L,2012)

“ada hubungannya tetapi hanya sedikit, remaja sekarang mainannya sosmed.” KS(P,2012)

3.3.3 Film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menjadi ikonik untuk pergaulan remaja.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	10	29%
2.	S	15	43%
3.	BS	5	14%
4.	TS	5	14%
5.	STS	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 10 orang reponden (29%) sangat setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menjadi ikonik untuk pergaulan remaja, dengan alasan sebagai berikut.

“karena film ini berbau pergaulan remaja jaman sekarang.” MAA(L,2013)

“banyak remaja indonesia yang seperti itu.” FR(L,2012)

“anak sekolah dan supporter sepak bola, pasti labil.” BM(L.2013)

Sedangkan 15 orang responden (43%) setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menjadi ikonik untuk pergaulan remaja, dengan alasan sebagai berikut.

“menurut saya ABG itu labil, jadi sering diungkap di beberapa film.”
TAW(P,2014)

“pergaulan remaja sudah terlalu parah.” IAP(L,2012)

“wajar sebagai ikonik, karena mayoritas yang menonton remaja, dan membahas tentang pergaulan remaja.” NA(P,2012)

Selanjutnya 5 orang responden (15%) bisa saja bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menjadi ikonik untuk pergaulan remaja, dengan alasan sebagai berikut.

“bukan hanya *Crows Zero*, banyak film jepang atau indonesia yang membahas tentang pergaulan remaja.” WSR(P,2012)

“selalu anak remaja yang di jadikan sasaran mumbuat film.” SN(P,2014)

“sebenarnya *crows zero* itu bukan remaja, melainkan anak jalanan.”
NF(L,2013)

Kemudian 5 orang responden (15%) tidak setuju bahwa film *Crows Zero* 「クローズZERO」 menjadi ikonik untuk pergaulan remaja, dengan alasan sebagai berikut.

“film *crows zero* tidak pantas untuk remaja.” A(P,2014)

“film ini mah menceritakan tentang gangster bukan remaja.” AB(L,2014)

“hanya sebagai film, bukan sebagai ikonik.” PW(P,2013)

3.3.4 Anda tertarik untuk menjadi seperti tokoh-tokoh dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	0	0
2.	S	7	20%
3.	BS	13	37%
4.	TS	8	23%
5.	STS	7	20%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 7 orang responden (20%) setuju bahwa anda tertarik untuk menjadi seperti tokoh-tokoh dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“banyak pelajaran yang dapat diambil dari tokoh-tokoh film *crows zero*.”

D(L,2012)

“mungkin saya akan meniru tingkah laku genji, yang cool dan keren.”

RF(L,2013)

“tokio contoh yang baik.” TAW(P,2014)

Sedangkan 13 orang responden (37%) biasa saja bahwa anda tertarik untuk menjadi seperti tokoh-tokoh dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“menjadi diri sendiri lebih baik.” AAP(P,2012)

“tidak tertarik.” SN(P,2014)

“bisa-bisa berantem terus.” HN(L,2014)

Selanjutnya 8 orang responden (23%) tidak setuju bahwa anda tertarik untuk menjadi seperti tokoh-tokoh dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“mensyukuri apa yang ada, ini kan hanya film.” ATH(L,2012)

“perwatakan dalam film ini rata-rata keras.” DTL(P,2013)

“karena saya tidak ingin menjadi seperti mereka.” MP(L,2012)

Kemudian 7 orang responden (20%) sangat tidak setuju bahwa anda tertarik untuk menjadi seperti tokoh-tokoh dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」 dengan alasan sebagai berikut.

“tidak suka kekerasan.” A(P,2014)

“pengennya gitu, faktanya susah.” PW(P,2013)

“terlalu keras untuk di tiru.” AB(L,2014)

3.3.5 Anda ingin meniru sikap atau perilaku tokoh-tokoh dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	6	17%
2.	S	6	17%
3.	BS	13	37%
4.	TS	2	6%
5.	STS	8	23%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 6 orang responden (17%) sangat setuju bahwa anda ingin meniru sikap atau perilaku tokoh-

tokoh dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“film ini mengajarkan tentang cara berteman.” MAA(L,2013)

“menjadi kepribadian genji nampaknya asik, terlihat garang padahal baik.” IAP(L,2012)

“pantang menyerah dan mempunyai banyak teman.” KS(P,2012)

Sedangkan 6 orang responden (17%) setuju bahwa anda ingin meniru sikap atau perilaku tokoh-tokoh dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“saya pribadi senang dengan pertemanan yang kental.” FR(L,2012)

“ingin punya banyak teman,.” A(P,2014)

“ingin seperti tokio.” RP(P,2012)

Selanjutnya 13 orang responden (15%) biasa saja bahwa anda ingin meniru sikap atau perilaku tokoh-tokoh dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“mungkin hanya ketenangan genji ketika ada masalah yang ingin saya tiru.” NB(L,2014)

“mengambil yang baik-baiknya saja.” A(P,2012)

“setelah menonton pengen, besok besok juga lupa lagi.” SN(P,2014)

Sedangkan 2 orang responden (6%) tidak setuju bahwa anda ingin meniru sikap atau perilaku tokoh-tokoh dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“kalau laki-laki tidak apa-apa, kalau perempuan mah jangan.” YE(P,2013)

“nampaknya harus menonton beberapa kali lagi, agar dapat memastikannya.” A(P,2014)

Kemudian 8 orang responden (23%) sangat tidak setuju bahwa anda ingin meniru sikap atau perilaku tokoh-tokoh dalam film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“berkelahi tidak akan menyelesaikan masalah.” PW(P,2013)

“bertindak sebagai remaja indonesia saja sudah cukup.” RD(L,2014)

“tidak menarik meniru sikap dan perilakunya.” AB(L,2014)

3.3.6 Ada manfaat penting yang dapat anda peroleh setelah menonton film *Crows Zero* 「クローズZERO」.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	7	20%
2.	S	18	51%
3.	BS	5	14%
4.	TS	5	14%
5.	STS	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 7 orang reponden (20%) sangat setuju bahwa ada manfaat penting yang dapat anda peroleh setelah menonton film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“banyak pesan pesan yang penting dalam film ini.” KS(P,2012)

“manfaatnya agar kita selalu berusaha untuk impian kita.” G(L,2014)

“terdapat pesan moral dan amanat di dalam film *crows zero*.” IAP(L,2012)

Sedangkan 18 orang responden (51%) setuju bahwa ada manfaat penting yang dapat anda peroleh setelah menonton film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“tidak semua pesan yang disampaikan bersifat negative.” WP(L,2012)

“banyak manfaat yang dapat saya terima.” DP(L,2013)

“banyak pesan positif yang dapat saya ambil dari film ini.” NB(L,2014)

Selanjutnya 5 orang responden (14%) biasa saja bahwa ada manfaat penting yang dapat anda peroleh setelah menonton film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“biasa saja sih kalau untuk tanggapan manfaat dari film ini.” RM(P,2012)

“sebaiknya kita harus bisa memilah mana yang baik atau buruk.” SN(P,2014)

“sebagian manfaat penting, sebagian tidak.” ATH(L,2012)

Kemudian 5 orang responden (14%) biasa saja bahwa ada manfaat penting yang dapat anda peroleh setelah menonton film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“bukan tidak mungkin ketika menonton *crows zero*, kita akan meniru kekerasan yang terjadi.” MP(L,2012)

“saya hanya menikmati film actionnya saja.” WSR(P,2012)

“peonton bisa saja meniru adegan adegan dalam film ini.” RD(L,2014)

3.3.7 Setelah menonton film *Crows Zero* 「クローズZERO」 memberikan pengaruh dalam kehidupan anda sekarang.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	5	14%
2.	S	10	29%
3.	BS	10	29%
4.	TS	10	29%
5.	STS	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 5 orang reponden (14%) sangat setuju bahwa setelah menonton film *Crows Zero* 「クローズZERO」 memberikan pengaruh dalam kehidupan anda sekarang, dengan alasan sebagai berikut.

“karena dari dulu setiap menonton *crows zero*, saya selalu bergebu-gebu.

D(L,2012)

“lebih erat dalam pertemanan.” YEP(P,2013)

“sangat berpengaruh walau hanya sebagian kecil pengaruhnya.”

BM(L,2013)

Sedangkan 10 orang responden (29%) setuju bahwa setelah menonton film *Crows Zero* 「クローズZERO」 memberikan pengaruh dalam kehidupan anda sekarang, dengan alasan sebagai berikut.

“sehabis menonton film ini saya jadi bersemangat.” AAP(P,2012)

“mencari teman sebanyak-banyaknya tanpa memandang bulu.”

MAA(L.2013)

“jadi sering berani untuk mengambil keputusan.” G(L,2014)

Selanjutnya 10 orang responden (29%) biasa saja bahwa setelah menonton film *Crows Zero* 「クローズZERO」 memberikan pengaruh dalam kehidupan anda sekarang, dengan alasan sebagai berikut.

“setiap menonton film ini selalu panas, tetapi tidak mempengaruhi kehidupan saya.” RF(L,2013)

“tidak sama sekali, sehabis menonton ya mulai kehidupan seperti biasa.” MS(L,2012)

“terkadang terpengaruh, selebihnya tidak.” WSR(P,2012)

Sedangkan 10 orang responden (29%) tidak setuju bahwa setelah menonton film *Crows Zero* 「クローズZERO」 memberikan pengaruh dalam kehidupan anda sekarang, dengan alasan sebagai berikut.

“tidak tertarik untuk berkelahi seperti film ini.” HN(L,2014)

“tidak mempengaruhi kehidupan saya sama sekali.” PW(P,2013)

“yang baiknya saya terima, yang buruknya tidak.” SN(P,2014)

3.3.8 Banyak pelajaran berharga yang dapat anda ambil dari film *Crows Zero* 「クローズZERO」.

Dari pertanyaan di atas dapat diperoleh hasil persentase data sebagai berikut.

No	Kategori Jawaban	Frekuensi (F)	Persentase (100%)
1.	SS	8	23%
2.	S	18	51%
3.	BS	1	3%
4.	TS	8	23%
5.	STS	0	0

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 8 orang responden (23%) sangat setuju banyak pelajaran berharga yang dapat anda ambil dari film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“film ini tuh banyak amanat yang bisa diambil dan bisa ditiru.”
TAW(P,2014)

“persahabatan yang kental dan rasa saling menolong satu sama lain.”
NR(P,2012)

“banyak sekali pelajaran dan amanat yang dapat tersampaikan dengan baik.” DP(L,2013)

Sedangkan 18 orang responden (51%) setuju bahwa banyak pelajaran berharga yang dapat anda ambil dari film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“pertemanan itu harusnya seperti ini.” BM(L,2013)

“menghargai orang lain, selalu menerima saran dan bertanggung jawab.”
IAP(L,2012)

“banyak sekali, salah satunya untuk persahabatan.” FR(L,2012)

Selanjutnya 1 orang responden (3%) biasa saja bahwa banyak pelajaran berharga yang dapat anda ambil dari film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“dari sudut pandang saya sih biasa saja, tetapi belum tentu dari sudut pandang yang lain.” PW(P,2013)

Kemudian 8 orang responden (23%) tidak setuju bahwa banyak pelajaran berharga yang dapat anda ambil dari film *Crows Zero* 「クローズZERO」, dengan alasan sebagai berikut.

“saya tidak terlalu banyak, hanya beberapa saja, seperti solidaritas dan pantang menyerah.” RM(P,2012)

“pelajaran berharga itu sangat berharga dan bermanfaat, tidak ada dalam film ini.” A(P,2014)

“hanya sebagian kecil pelajaran berharga yang dapat diambil dari film *crows zero*.” DTL(P,2013)

BAB 4

SIMPULAN

Dari jawaban yang diberikan oleh responden mengenai tanggapan terhadap amanat yang ada pada film *Crows Zero*, maka diketahui bahwa setiap orang memiliki pemikiran yang berbeda-beda dalam memaknai amanat yang terkandung dalam karya sastra yang ada, dalam film ini.

Melalui kuesioner yang telah diberikan kepada responden yang telah menonton film *Crows Zero*, maka dapat disimpulkan sebagian besar responden menyukai film ini, bahkan ada yang sudah menonton 2 sampai 4 kali, dan sebagian besar responden paham dengan isi cerita dalam film ini. Film ini memiliki tema persahabatan. Tokoh utamanya Takiya Genji. Sedangkan tokoh pembantunya adalah Tamao Serizawa sebagai rival dari tokoh utama, Ken Katagiri sebagai teman sekaligus penasihat tokoh utama di dalam kelompok GPS, dan Tokiyo Tatsukawa sebagai tangan kanan Tamao Serizawa serta teman kecilnya tokoh utama. Ken Katagiri sebagai tokoh antagonisnya, sedangkan Tokio Tatsukawa sebagai tokoh protagonisnya.

Film *Crows Zero* memiliki alur campuran karena terdapat *flashback* di awal dan pertengahan film. Terdapat empat macam latar dalam film ini, yaitu latar tempat, latar waktu, latar suasana dan latar sosial. Latar tempat dari film ini yaitu sekolahan, pelabuhan, rumah sakit, dan kedai. Sedangkan latar waktu dari film ini yaitu pagi hari sampai siang hari ketika aktivitas mereka di sekolah, sore sampai malam hari ketika mereka pulang sekolah dan berkumpul di kedai hingga larut

malam, dan musim semi karena film ini menceritakan tahun ajaran baru sekolah. Latar suasana dari film ini meliputi suasana yang menegangkan dan suka cita. Lalu yang terakhir, latar sosial dari film ini yaitu film ini mengangkat watak dari daerah setempat, logat berbicara bahasa daerah setempat, dan gaya berpakaian yang sangat khas. Dalam segi budaya dan bahasa, film *Crows Zero* menggunakan bahasa Jepang sehari-hari dan terdapat budaya *Bushido* dalam film ini.

Amanat yang dapat disampaikan dalam film *Crows Zero* yaitu, sebagai makhluk sosial manusia tidak bisa hidup sendiri tidak boleh sombong dan selalu rendah hati, toleransi dan menghargai sesama, serta saling menolong terhadap sesama tanpa mengharapkan pamrih. Dalam film ini kejujuran dijunjung tinggi agar mendapatkan kepercayaan. Tokoh utama Takiya Genji memiliki sikap yang baik, walau dia berani melawan siapa saja tetapi dia sangat menghormati orang yang lebih tua dan melindungi yang lemah. Setiap tokohnya pun sama-sama memiliki keuletan dan keteguhan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan. Mereka pantang menyerah dan selalu mencoba. Jika di antara mereka ada yang berbuat kesalahan atau masalah, mereka pasti bertanggung jawab untuk menyelesaikan kesalahan atau masalah yang mereka buat. Mereka juga saling mengingatkan dan menerima saran atau kritikan dari teman lainnya.

Setelah melakukan penelitian ini, penulis mengharapkan penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut, khususnya penelitian amanat dalam karya sastra film bergenre *action*. Menurut penulis, hal ini perlu dilakukan agar dapat mengambil pelajaran yang bermanfaat sehingga dapat berguna untuk kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Bertens, K. 2001. *Etika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Budianta, Melani. 2002. *Membaca Sastra (Pengantar Memahami Sastra untuk Perguruan Tinggi)*. Magelang: Indonesia Tera.
- Damono, Sapardi Djoko. 2012. *Alih Wahana*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra, Epistemologi, Model, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Junus, Umar. 1985. *Resepsi Sastra Sebuah Pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Koentjaraningrat. 1997. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Kurniawan, Reno. 2013. “*Presentasi Kekerasan Dalam Film Crows Zero.*” (Skripsi). Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Magnis, Franz Suseno. 2005. *Etika Dasar*. Semarang: Widya Puraya.
- Murtini, Riyana Hari. 2012. *Nilai Moral Dalam Ehon Guri To Gura No Kaisuiyoku Karya Nakagawa Rieko*. (Skripsi). Semarang: Universitas Diponegoro.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2007. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Pradopo, Rachmat Djoko. Rd. Prof. 2005. *Beberapa Teori Sastra, Metode, Kritik Dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Ratna, Nyoman Kuta. 2009. *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Semarang: Widya Puraya.
- Rokhmansyah, Alfian. 2014. *Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Sumardjo, Jakob, dan Saini K. M. 1994. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Wati, Noor Rahmi. 2013. *Analisis Resepsi Pembaca Cerpen Koroshiya Desunoyo Karya Hoshi Shin'ichi.*”(Skripsi). Semarang: Universitas Diponegoro.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Crows_Zero Diakses pada 25 Juni 2016.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Jepang> Diakses pada 25 Juni 2016.

要旨

本論文の題名は『「クローズゼロ」という三池高史監督の映画における教訓』である。この題名を選んだ理由は、筆者はクローズゼロを持っている教訓を知りたいからである。なぜならば、この映画に喧嘩と乱闘のシーンがよくあるから、観客にとってこの映画に対して悪い感想を持っている。そこで、この研究の目標は『クローズゼロ』にどんな教訓を持っているかを調べるためである。

クローズゼロは日本で2007年10月27日に初めて上映された。クローズゼロは高橋ひろしの漫画クローズゼロ原作からの翻案の映画である。この映画は2008年中にシンガポール、台湾、韓国、ホンコンで上映されていた。インドネシアの若者にも人気がある映画である。クローズゼロの場所背景は鈴蘭高校という日本で最低高校である。鈴蘭高校では、誰が一番力強い人を見せるために生徒たちの間でよく乱闘している。それだけではなく、この高校ではどんな問題でも、暴力で解決してそれは一番適当な方法とみんなが考えている。

筆者はクローズゼロの構造要素を分析するために構造主義批判という理論を使った。Jakob Sumardjo と Saini K.M. の『Apresiasi Kesusastraan』という本はその参考資料の一つになっている。分析した構造要素は テーマ、登場人物とその性格、プロット、場所背景、時間背景、

社会的背景と教訓である。構造主義批判理論だけではなく、筆者は観客の反響という研究方法も使った。Umar Junus の『Resepsi Sastra: Sebuah Pengantar』という本はその参考資料になっている。この二冊の本以外にインターネットの記事やジャーナルからデータを手に入れた。

構造を分析した結果として六つの中で次の構造だけ説明する。まずテーマのことで、この映画のテーマは「友情」のことである。主人公は「滝谷源治」であり、他に登場人物は「芹沢多摩雄」、「片桐拳」、と「辰川時生」である。場所背景はすずらん学校、食堂、病院、港で。時間背景は「朝」、「昼」、「夜」、「春」である。その「朝」から「昼」までは登場人物が学校で生徒の活動をしていて。「夜」は登場人物が食堂で集まり、いろいろなことを相談している。例えば、どのように主人公の敵を負けることという相談の内容である。それから、「春」は入学の時間を示すことである。

観客の反響を調べるために、筆者は35人の学生にアンケートを配った。そのアンケートは2012年度、2013年度、2014年度のディポネゴロ大学の日本語学科の学生に配った。その35人の回答者を選んだ基準は文学を専門に取り、まだ授業を受けている学生である。この40問のアンケートは2017年3月21日から24日まで人文学部で配って。回答は当日にかいてもらった。

アンケートの回答を類別したことは以下の公式を使った。

$$\frac{F}{N} \times 100\% = X$$

F : 回答者

N : 回答者の合計

X : 成果率

その類別で『クローズゼロ』の映画についてアンケートの回答を分析した後、筆者は次のことが分かるようになった。

1. 観客の100%はこの映画が好きであり、観客の80%は2-4回見たことがあること。
2. 観客の91%は話の流れが分かったこと。
3. この映画を見ると、観客の知識が増やすこと。
4. 観客の71%はその映画にあるいいことと悪いことが区別できること。
5. 観客の77%はその映画が伝えるメッセージを受け取ったこと。

最後に、この映画は暴力のシーンがたくさんあるが、勉強になることもあると筆者は思う。例えば、友情のこと、不屈の意思の大切さのことなどである。本論文に筆者は構造要素と観客の反響しか研究したが機会があれば主人公の性格の変化を研究したいと思う。