



**EFIKASI DIRI TOKOH SAYAKA DALAM FILM
BIRIGYARU KARYA SUTRADARA NOBUHIRO DOI
(TINJAUAN KOGNITIF SOSIAL)**

土井裕泰監督によって作成された「ビリギャル」という映画における
「さやか」という人物の自己効力である。
「社会的認知の検討」

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh:

M. Prabarani Novitasari
NIM 13050113140136

**PROGRAM STUDI
STRATA 1 BAHASA DANKEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2018**

**EFIKASI DIRI TOKOH SAYAKA DALAM FILM
BIRIGYARU KARYA SUTRADARA NOBUHIRO DOI
(TINJAUAN KOGNITIF SOSIAL)**

土井裕泰監督によって作成された「ビリギャル」という映画における
「さやか」という人物の自己効力である。
「社会的認知の検討」

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh:

M. Prabarani Novitasari

NIM 13050113140136

**PROGRAM STUDI
STRATA 1 BAHASA DANKEBUDAYAAN 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 laink ecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Semarang, 06 Juni 2018

M. PrabaraniNovitasari
13050113140136

HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Zaki Ainul Fadli, S.S, M.Hum
NIK 19780616012015011024

Dewi Saraswati Sakariah, S.S, M.Si
NIK199004020115092090

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Efikasi Diri Tokoh Sayaka Dalam Film *Birigyarū* Karya Sutradara Nobuhiro Doi (Tinjauan Kognitif Sosial)” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Pada tanggal 22 Juni 2018 :

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

Zaki Ainul Fadli, S.S, M.Hum
NIK 19780616012015011024

.....

Anggota I,
Dewi Saraswati Sakariah, S.S, M.Si
NIK199004020115092090

.....

Anggota II,

Budi Mulyadi, S.Pd, M.Hum
NIP 197307152014091003

.....

Anggota III,

Nur Hastuti, S.S, M.Hum
NIK 19810401012015012025

.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, UniversitasDiponegoro

Dr. Redyanto Noor, M.Hum
NIP 195903071986031002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Happiness will come to you when it comes from you. Others can only bring temporary happiness and not everyone understands you.”

-Krystal Jung F(x)-

“I was pushed back and about to fall, but the LORD helped me. The LORD is my strength and my defense; he has become my salvation”.

-Psalm 118:13-14-

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

Tuhan Yesus dan Bunda Maria yang telah memberikan berkat di setiap hidupku dan kemudahan dalam mengerjakan skripsi ini, pada orang tuaku tercinta papa, mama, adik Laras yang tidak pernah lelah mensupport dan mendoakan. Dan teruntuk Shim Changmin yang selalu menjadi sumber kebahagiaan penulis

PRAKATA

Penulis memanjatkan puji syukur kepada Tuhan YME karena hanya dengan berkatNya skripsi yang berjudul “Efikasi Diri Tokoh Sayaka Dalam Film Birigyaru Karya Sutradara Nobuhiro Doi (Tinjauan Kognitif Sosial)” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Dr.Redyanto Noor, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya,
Universitas Diponegoro Semarang
2. Ibu Elizabeth IkaHesti, ANR, S.S, M.Hum selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang
3. Bapak Zaki Ainul Fadli,S.S, M.Hum selaku DosenPembimbing I, dan Ibu Dewi Saraswati Sakariah, M.Si selaku Dosen Pembimbing II dalam Penulisan Skripsi ini. Terima kasih atas waktu, kesabaran, arahan, bimbingan, dannasehatnyaselamamenjadipembimbing.
4. Bapak Budi Mulyadi, S.Pd.,M.Hum, selaku Dosen Wali dari semester awal hingga akhir masa perkuliahan.
5. Seluruh dosen Program Studi Strata 1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang yang telah membagikan ilmu yang bermanfaat.

6. Teruntuk papa dan mamaku tercinta dan adekku laras serta (alm). Tyas.
Terima kasih untuk selalu percaya dan berada di sisi penulis
7. Keluarga besar Serua (bude Sumarsih, mas Yusril, mas Uhang, mbak Entis, mbak Piska, mas Ari, Fardzan, Nares, dan Aruna) dan keluarga besar Semarang yang selalu mendoakan dan memotivasiku dalam segala hal, terimakasih.
8. Teruntuk bapak Sugeng dan mamak ratmi yang sudah seperti orang tua sendiri bagi penulis.
9. Teruntuk mbah Ni dan mbak Win yang sudah membantu merawat penulis dari kecil.
10. Teruntuk kesayangan penulis “Shim Changmin” , terima kasih sudah menjadi salah satu alasan penulis untuk belajar bahasa Jepang
11. Teruntuk Super Junior dan Krystal Jung yang sudah menemani penulis dengan karyanya.
12. Untuk Ajeng, Cynthia, Dian, Benedicta, Elvina, Catarina, dan Claudia terima kasih kalian sudah selalu *mensupport*, memberikan nasehat dan menemani penulis
13. Untuk Mbak Tutty “Suzy” dan Mbak Hana “Jiyeon” yang sudah seperti kakak sendiri bagi Jungjung a.k.a penulis
14. Untuk Ryosuke Takai , Kento Yabuuchi , Remi Kondo, Chihiro Suzuki, Rio Hintono dan mas Satria yang selalu membantu penulis selama perkuliahan bahasa Jepang.

15. Untuk Teman-teman Manajemen'12 Unika khususnya kelas 1A, terima kasih atas kenangannya selama 1 tahun.
16. Untuk Ririh Welas dan Kiki Apriliyanti terima kasih sudah memberikan *support* kepada penulis selama mengerjakan skripsi.
17. Untuk teman-teman Arisan squad Dea, Rinna,Rima, Hani, Nabila, Bella, Dewi, Lisoh, dan Mayang yang selalu menjadi teman rumpi penulis
18. Teman-teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang 2013, terimakasih atas doa, dukungan, nasehat dan bantuannya selama ini, kebersamaan kita akan selalu menjadi bagian penting dalam perjalanan hidupku.

Sebagai manusia biasa, dengan segala kerendahan hati dan keterbatasannya, penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna dan terdapat banyak kekurangan baik dari segi isi maupun teknik penulisannya, karena penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang sifatnya membangun demi kesempurnaan Skripsi ini.

Semarang, 06 Juni 2018

M. PrabaraniNovitasari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan	1
1.1.1 Latar Belakang	1
1.1.2 Rumusan Masalah	4
1.2 Tujuan Penelitian	4
1.3 Ruang Lingkup	5

1.4 Metode Penelitian	6
1.4.1 Metode Penyediaan Data	6
1.4.2 Metode Analisis Data	6
1.4.3 Metode Penyajian Data	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Kerangka Teori	11
2.2.1 Unsur-Unsur Pembentuk Film	11
2.2.1.1 Unsur Naratif	12
2.2.1.2 Unsur Sinematik.....	13
2.2.2 Psikologi Sastra	18
2.2.3 Teori Kognitif Sosial Albert Bandura	19
2.2.3.1 Pengertian Efikasi Diri	20
2.2.3.2 Sebab-Sebab Efikasi Diri	21

BAB 3 ANALISIS EFIKASI DIRI TOKOH SAYAKA DALAM FILM BIRIGYARUTINJAUAN KOGNITIF SOSIAL	24
3.1 Analisis Unsur Pembentuk Film	24
3.1.1 Elemen Pelaku Cerita	24
3.1.1.1 Sayaka Kudo	25
3.1.1.2 Yoshitaka Tsubota	29
3.1.1.3 Akari Kudo	34
3.1.1.4 Toru Kudo.....	37
3.1.1.5 Takahashi Nishimura.....	38
3.1.2 Elemen Ruang dan Waktu	41
3.1.3 Permasalahan dan Konflik	46
3.1.3.1 Sayaka Tidak Mendapatkan Perhatian dari Ayahnya	46
3.1.3.2 Kehidupan Sayaka yang Hanya Bersenang-Senang	46
3.1.3.3 Sayaka Tidak Tahu Tentang Pengetahuan Dasar	47
3.1.3.4 Nishimura Sensei Meminta Tsubota untuk Berhenti Membantu Sayaka.....	48
3.1.3.5 Biaya Bimbingan Belajar yang Tidak Sedikit	48
3.1.3.6 Sayaka Mulai Mengalami Konflik Batik	49

3.1.4 Tujuan	49
3.2 Analisis Efikasi Diri Tokoh Sayaka	50
3.2.1 Bentuk-Bentuk Efikasi Diri Tinggi Tokoh Sayaka	50
3.2.1.1 Bersikap Berani dalam Menerima Tantangan	50
3.2.1.2 Tidak Mudah Menyerah	55
3.2.1.3 Berkomitmen Tinggi dalam Mencapai Tujuan	57
3.2.2 Sebab-Sebab Efikasi Diri	61
3.2.2.1 Persuasi Sosial.....	61
3.2.2.2 Pengalaman Keberhasilan	66
BAB 4 SIMPULAN	68
<i>YOUSHI</i>	72
DAFTAR PUSTAKA	75
BIODATA	

INTISARI

Novitasari, Prabarani M, "Efikasi Diri Tokoh Sayaka Dalam Film *Birigyar* Karya Sutradara Nobuhiro Doi (Tinjauan Kognitif Sosial)". Skripsi. Jurusan Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya. Dosen Universitas Diponegoro. Pembimbing Zaki Ainul Fadli, S.S, M.Hum, dan Dewi Saraswati Sakariah, M.Si.

Film *Birigyar* menceritakan tentang seorang murid sekolah menengah atas berusia tujuh belas tahun bernama Sayaka. Dia adalah seorang *gyaru* yang mengenakan pakaian minim dan rambut dicat pirang. Meskipun dia adalah murid SMA akan tetapi kemampuannya setara dengan anak kelas 4 sekolah dasar. Ketika musim panas, Sayaka mengunjungi sebuah lembaga bimbel. Disana untuk pertama kalinya ia bertemu dengan Tsubota sensei. Setelah bertemu dengan Tsubota sensei, untuk pertama kalinya Sayaka mempunyai sebuah tujuan. Tujuannya adalah masuk Keio. Darisitu, Sayaka mulai menunjukkan perubahan. Dia mulai belajar dengan gigih dan akhirnya berhasil lolos ujian masuk Keio.

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis efikasi diri yang terdapat dalam tokoh utama dalam film yaitu Sayaka Kudo. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah film *Birigyar* karya sutradara Nobuhiro Doi yang dirilis pada tahun 2015.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori memahami film oleh Himawan Pratista untuk menganalisa unsur pembentuk film. Teori kedua yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori kognitif sosial mengenai efikasi diri yang dikemukakan oleh Albert Bandura.

Hasil dari analisis yaitu bentuk-bentuk efikasi diri tinggi Sayaka yaitu bersikap berani dalam menerima tantangan, tidak mudah menyerah dan berkomitmen tinggi dalam mencapai tujuannya. Penyebab efikasi diri tinggi Sayaka yaitu persuasi sosial dan pengalaman keberhasilan.

Kata kunci: *Birigyar*, Film, Albert Bandura, Efikasi Diri, Struktur Film.

ABSTRACT

Novitasari, Prabarani, M. "Self Efficacy of Character Sayaka in Birigyaruru Movie Directed by Nobuhiro Doi (Social Cognitive Review). Final Project. Japanese Studies Department Faculty of Humanities. Diponegoro University Lecturer. Advisors Zaki Ainul Fadli, S.S, M.Hum, and Dewi Saraswati Sakariah, M.Si

Birigyaruru movie tells about Sayaka Kudo, 17 years old and a high school student. She is a gyaru who wears miniskirts and has her hair dyed blonde. Even though she is a high school student, her academic level is on par with 4th grade elementary school students. During the summer, Sayaka attends a private tutor institution. She meets Tsubota for the first time. After meet with Tsubota, Sayaka for the first time has a purpose. Her purpose is going to Keio University. Sayaka begins to change. She studies hard and finally passes an entrance exams for Keio University.

Purpose of this study is to analyze self efficacy of a main character namely Sayaka Kudo. The data which was used for this research was Birigyaruru movie directed by Nobuhiro Doi released in 2015.

There were two theories which were used by the researcher. Firstly, Theory of Understanding Film by Himawan Pratista in order to analyse film-forming elements. Secondly, the researcher used Theory of Social Cognitive as developed by Albert Bandura.

It can be concluded that from the result of analysis, kinds of high efficacy of Sayaka are brave in facing challenges, hard to give up, and highly responsible for achieving her goals. While her high efficacy caused by performance experience and Social Percuasion

Keywords: *Birigyaruru, Film, Albert Bandura, Self Efficacy, Film Elements.*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan hasil dari imajinasi pengarang. Melalui karya sastra, seorang pengarang dapat mengemukakan pemikiran dan pandangannya tentang kehidupan yang ada di sekitarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Sumardjo dan Saini (1988:3), bahwa sastra adalah ungkapan pribadi manusia manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa. Secara sederhana fungsi karya sastra yaitu menghibur dan memberikan manfaat kepada penikmat atau pembaca.

Dalam karya sastra terdapat fenomena-fenomena kejiwaan. Karya sastra dipandang sebagai fenomena psikologis sebab menampilkan aspek kejiwaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Semi (1993:76) yang menyatakan bahwa manusia senantiasa memperlihatkan perilaku yang beragam. Bila ingin melihat dan mengenal manusia lebih dalam dan lebih jauh diperlukan psikologi. Dengan demikian karya sastra dapat diteliti menggunakan pendekatan psikologi sastra.

Psikologi sastra memandang sastra sebagai cerminan sikap dan perilaku yang merupakan pantulan jiwa. Sastra menyajikan ungkapan kejiwaan manusia-manusia imajiner, sedangkan psikologi adalah ilmu yang mempelajari ilmu

kejiwaan. Rokhmansyah (2014:159) menjelaskan bahwa psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan yang lahir dari pengekspresian endapan pengalaman yang telah ada dalam jiwa dan mengalami pengolahan jiwa melalui proses berimajinasi.

Secara harfiah, psikologi sastra bertujuan memahami aspek-aspek kejiwaan yang terdapat dalam sebuah karya sastra. Untuk memahami hubungan antara psikologi dengan sastra terdapat tiga cara yang dapat dilakukan yaitu ; a) memahami unsur-unsur kejiwaan pengarang, b) memahami unsur-unsur kejiwaan tokoh-tokoh fiksional, c) memahami unsur-unsur kejiwaan pembaca (Ratna, 2008:343). Roekhan mengemukakan bahwa saat ini pendekatan tekstual dalam psikologi sastra tidak hanya bertumpu pada pendekatan psikologi dalam, tetapi juga pendekatan-pendekatan psikologi yang lain seperti pendekatan kognitif, behavioral, ghanzeid, dan pendekatan eksistensial (dalam Endraswara 2008:56).

Di zaman modern ini karya sastra tidak lagi terbatas oleh media tertulis saja. Hal ini terjadi pada novel yang berubah menjadi karya seni baru yaitu film. Film merupakan karya seni berupa rangkaian gambar hidup yang diputar sehingga menghasilkan sebuah ilusi gambar bergerak yang disajikan sebagai bentuk hiburan.

Salah satu film bergenre drama yang populer di Jepang adalah film *Birigyarū*¹ karya sutradara Nobuhiro Doi. *Birigyarū* merupakan sebuah film berdurasi 117 menit yang diproduksi oleh Toho Co.,Ltd. Film *Birigyarū* merupakan adaptasi

¹*Biri* adalah istilah untuk yang paling buruk , paling rendah sementara *Gyarū* adalah kata serapan dalam bahasa Jepang untuk *gal*, slang yang dalam bahasa Inggris bertuliskan *girl* (anak perempuan)

dari novel *best seller* dan berdasarkan kisah nyata yang dialami oleh sang pengarang novel yaitu Tsubota Nobutaka yang berjudul 学年ビリのギャルが1年で偏差値を40上げて慶應大学に現役合格した話 (*Gakunen Biri no Gyaruga 1 nen de Hensachi o 40 Agete Keio Daigaku ni Geneki Gokaku Shita Hanashi*).

Film *Birigyaruga* dirilis pada tanggal 1 Mei 2015, Film ini merupakan salah satu dari top 10 film terlaris dalam negeri pada tahun 2015 menurut *Bunka Tshushin*. Pemeran Sayaka Kudo yaitu Kasumi Arimura mendapatkan penghargaan sebagai *Best Actress* pada ajang penghargaan *58th Blue Ribbon Awards* dan *Newcomer of the Year* pada ajang penghargaan *39th Japan Academy Prize*.

Film ini mengisahkan tentang seorang *gyaru* berusia 17 tahun bernama Sayaka Kudo yang tidak mempunyai ketertarikan terhadap belajar dan mempunyai kemampuan setara dengan anak kelas empat sekolah dasar. Kehidupan sehari-hari Sayaka hanya dipenuhi dengan bersenang-senang hingga suatu hari dia mendapat hukuman dari sekolah karena ketahuan membawa rokok ke sekolah. Atas saran dari ibunya, kemudian Sayaka mengikuti bimbingan belajar. Di tempat bimbingan belajar, Sayaka bertemu dengan Tsubota *sensei*. Dari sinilah Sayaka berusaha mencapai mimpinya untuk masuk Universitas Keio. Ketika berusaha mencapai mimpinya, Sayaka mengalami kendala yang membuat keyakinannya pasang-surut. Dengan dukungan ibunya dan Tsubota *sensei*, akhirnya Sayaka berhasil masuk ke Universitas Keio.

Dengan keunikan yang dimiliki oleh film *Birigyaruga* berupa pasang surut keyakinan tokoh Sayaka untuk dapat meraih mimpinya dan usaha seorang guru bimbil untuk dapat memotivasi muridnya dari awal hingga akhir. Maka dari itu

penulis merasa tertarik untuk mengkaji film *Birigyarū* dengan menggunakan metode strukturalisme untuk menguraikan unsur-unsur intrinsik yang ada di dalam film dan metode psikologi behavioristik mengenai kognitif sosial yang dicetuskan oleh Albert Bandura untuk menganalisis tingginya efikasi diri pada tokoh Sayaka Kudo.

1.1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengambil suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana struktur pembentuk film dalam *film Birigyarū* karya sutradara Nobuhiro Doi?
2. Bagaimana bentuk-bentuk efikasi diri tinggi yang dialami tokoh Sayaka dan faktor yang menyebabkan efikasi diri tinggi tokoh Sayaka dalam film *Birigyarū* karya sutradara Nobuhiro Doi?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

- 1.2.1 Mendeskripsikan struktur pembentuk film dalam film *Birigyarū*
- 1.2.2 Mengetahui bentuk-bentuk efikasi diri tinggi pada tokoh Sayaka dan faktor penyebab tingginya efikasi diri Sayaka dalam film *Birigyarū*

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup bertujuan untuk terfokus pada suatu masalah dan untuk menghindari penelitian yang panjang lebar. Penelitian yang dilakukan oleh penulis ini merupakan penelitian kepustakaan, dimana data dan referensi diperoleh dari sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan objek. Data Primer yang digunakan berupa film *Birigyarū* karya sutradara Nobuhiro Doi serta data sekunder yang digunakan berupa literatur-literatur pendukung yang berupa buku, skripsi, jurnal dan lainnya.

Adapun objek formal penelitian terfokus pada psikologi sastra melalui pendekatan kognitif sosial yang dikaji pada tokoh Sayaka Kudo dalam film *Birigyarū*. Pembatasan ruang lingkup dalam penelitian ini difokuskan kepada Sayaka Kudo dan tokoh-tokoh pendukung terjadinya proses efikasi diri Sayaka. Kemudian digunakan pula pendekatan struktur pembentuk film yakni unsur naratif yang meliputi pelaku cerita, permasalahan dan konflik, tujuan, elemen ruang dan waktu. Unsur sinematik yang meliputi *mise-en-scene* (*setting* serta kostum dan tata rias wajah), sinematografi (jarak kamera dan pergerakan kamera) dan suara. Pendekatan ini bertujuan untuk menemukan data-data pendukung tingginya efikasi diri Sayaka dalam film *Birigyarū*. Selain dari pada yang telah disebutkan di atas, tidak akan dibahas dalam penelitian ini.

1.4 Metode Penelitian

1.4.1 Metode Penyediaan Data

Penelitian ini menggunakan metode menyimak dan studi pustaka. Pengumpulan data diperoleh dengan cara penyimakan melalui film *Birigyarū*, kemudian ditulis ulang hasil dari penyimakan. Di samping itu, studi kepustakaan digunakan untuk mencari referensi terkait yang mendukung penelitian tentang efikasi diri.

1.4.2 Metode Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan unsur-unsur pembentuk film ,bentuk-bentuk tingginya efikasi diri dan penyebab tingginya efikasi diri tokoh Sayaka pada film *Birigyarū*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode psikologi sastra dengan teori kognitif sosial Albert Bandura karena dalam film ini terdapat proses efikasi diri.

Selanjutnya untuk menganalisis struktural film, penulis menggunakan unsur struktural film yang dikemukakan oleh Himawan Pratista yang membedakan unsur pembentuk film menjadi dua yakni naratif dan sinematik. Metode struktural digunakan untuk mengetahui unsur-unsur yang membangun dalam film dan sebagai langkah awal yang merupakan metode pendukung sebelum melakukan penelitian mengenai efikasi diri. Langkah-langkah analisis data yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut :

- a. Menonton film secara berulang dan menyimak secara seksama. Kemudian mencatat hasil penyimakan

- b. Setelah menonton film, mengelompokkan teks hasil simakan dan potongan scene berdasarkan unsur-unsur pembentuk film dan faktor penyebab tingginya efikasi diri tokoh Sayaka.
- c. Kemudian dilanjutkan dengan menganalisis data yang terdapat dalam film *Birigyarū*
- d. Setelah dilakukan analisis, kemudian memberikan interpretasi melalui metode penyajian data deskriptif analisis

1.4.3 Metode Penyajian Data

Metode Penyajian data dalam analisis ini menggunakan metode kualitatif deskriptif artinya data yang dianalisis dan hasil analisisnya berupa uraian kata-kata atau gambar bukan berupa angka-angka. Penyajian data dilakukan jika analisis data telah selesai dilakukan. Data disajikan secara deskriptif dan objektif sesuai dengan apa yang ada pada objek penelitian, sehingga dapat diambil kesimpulan . Data-data berupa uraian percakapan-percakapan serta gambar yang ada pada film *Birigyarū* karya sutradara Nobuhiro Doi

1.5 Manfaat

Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi serta menambah wawasan bagi penulis maupun pembaca mengenai efikasi diri.

Adapun manfaat praktisnya yaitu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa jurusan Sastra Jepang sebagai referensi tambahan dalam analisis karya sastra khususnya penelitian yang menggunakan objek material berupa film.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi, maka penulisan skripsi ini disusun secara sistematis. Adapun sistematika penelitian terdiri dari empat bab yaitu sebagai berikut :

Bab 1 merupakan pendahuluan, bab ini terdiri dari pemaparan latar belakang dan masalah, tujuan, ruang lingkup, metode penelitian, manfaat dan sistematika

Bab 2 merupakan tinjauan pustaka dan kerangka teori. Bab ini memaparkan tentang penelitian sebelumnya dan landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab 3 merupakan pembahasan, bab ini berisi tentang pemaparan hasil analisis struktural film *Birigyarū* dan analisis efikasi diri tokoh Sayaka.

Bab 4 merupakan Penutup yang memaparkan tentang simpulan dan diikuti oleh daftar pustaka.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 TINJAUAN PUSTAKA

Subbab ini membahas tentang tinjauan pustaka yang berisi pemaparan penelitian-penelitian terdahulu dan penjelasan yang komprehensif, guna membantu memberi gambaran tentang metode dan teknik yang dipakai dalam penelitian ini. Penelitian sastra menggunakan objek material yang beragam. Tidak hanya novel, cerpen, puisi dan lagu saja yang diteliti, namun banyak juga yang meneliti film sebagai objek kajian. Berdasarkan hasil penelusuran di internet dan perpustakaan, penulis menemukan beberapa penelitian yang mempunyai persamaan objek formal dan objek material yang akan diteliti yaitu efikasi diri tokoh Sayaka dalam film *Birigyarū*.

Penelitian mengenai efikasi diri dalam karya sastra sudah pernah dilakukan oleh Auliyatuzzaroh (2015) dalam skripsinya yang berjudul *Rendahnya Efikasi Diri Tokoh Tomo Dalam Cerpen Tomochan No Shiawase: Sebuah Kognitif Sosial Albert Bandura* (2015). Auliyatuzzaroh memaparkan tentang perilaku tokoh Tomo yang kurang percaya diri dalam menjalani kehidupan sehari-hari disebabkan oleh peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lalu. Menurut teori kognitif sosial, sikap kurang percaya diri tokoh Tomo disebabkan oleh efikasi diri rendah. Sikap ini dihasilkan oleh efikasi diri rendah bertemu dengan keadaan lingkungan yang tidak

responsif. Efikasi rendah yang ada pada diri Tomo disebabkan oleh pengalaman-pengalaman tentang penguasaan, keadaan sosial dan pemodelan sosial.

Persamaan skripsi di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penerapan objek formal yakni kognitif sosial Albert Bandura mengenai efikasi diri. Perbedaannya adalah objek material yang digunakan berupa novel, sebaliknya objek material yang digunakan penulis adalah film. Perbedaan lainnya terletak pada efikasi diri tokoh utama. Efikasi diri yang dimiliki tokoh Tomo adalah efikasi rendah, sementara itu efikasi diri yang dimiliki tokoh Sayaka yaitu efikasi tinggi

Skripsi yang mempunyai kesamaan objek material dengan penulis yaitu penelitian yang dilakukan oleh Polimpung (2017) yang berjudul *Konstruksi Gambaru Pada Film Birigyaru (Analisis Level Realitas Fiske Pada Tokoh Utama Sayaka Kudo)*. Penelitian ini memaparkan tentang nilai *gambaru* yang diwujudkan oleh tokoh Sayaka menggunakan satu dari tiga area dalam semiotik Fiske yaitu level realitas. *Gambaru* pada tokoh Sayaka ditunjukkan melalui perilakunya. Nilai *gambaru* yang paling banyak terlihat dari tokoh sayaka adalah “bekerja keras dan bersabar”. Perbedaannya yaitu terletak pada objek formal yang digunakan.

Selanjutnya terdapat skripsi yang berjudul *Analisis Semiotika Rasa Kasih Sayang Dalam Film Grave Torture Karya Sutradara Joko Anwar*. Zulfahmi (2014) memaparkan tentang makna-makna rasa kasih sayang yang tersimpan di dalam film bergenre horor. Penelitian ini menggunakan unsur struktur film yang dikemukakan oleh Himawan Pratista dan konsep semiotika Roland Barthes. Unsur

struktur film digunakan untuk menganalisis dan mengambil adegan-adegan dalam film yang mengandung tanda-tanda kasih sayang untuk selanjutnya dianalisis menggunakan metode semiotika Roland Barthes yang mencakup 3 hal yaitu denotasi, konotasi dan mitos.

Makna denotasi awal terlihat pada pemberian judul film. Makna konotasi yang ditimbulkan yakni seorang ayah yang harus menerima siksa kubur akibat pembunuhan yang pernah dilakukan. Dan mitos dari film ini yaitu apapun pilihan yang di pilih harus bisa dipertanggung jawabkan. Tanda-tanda kasih sayang dalam film ini ditunjukkan melalui non verbal para tokoh.

Persamaan skripsi di atas dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah objek formal yang digunakan. Skripsi di atas menggunakan teori struktural unsur-unsur pembentuk film yang dikemukakan oleh Himawan Pratista. Perbedaannya terdapat pada objek penelitian yang akan diteliti. Skripsi di atas meneliti tentang rasa kasih sayang sayang dengan menggunakan pendekatan semiotika. Sementara penelitian yang dilakukan penulis adalah meneliti tentang efikasi diri dengan menggunakan pendekatan kognitif sosial.

2.2 Kerangka Teori

Adapun landasan kerja penelitian ini menggunakan konsep teoritis sebagai berikut.

2.2.1 Unsur-Unsur Pembentuk Film

Perbedaan wahana antara film dan prosa menyebabkan beberapa unsur struktur dua karya seni memiliki kesamaan dan perbedaan. Film secara garis besar dibagi

menjadi dua unsur yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berkesinambungan untuk membentuk sebuah film.

2.2.1.1 Unsur Naratif

Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat(kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Pratista,2008:33). Unsur naratif memiliki beberapa elemen seperti pelaku cerita,ruang, waktu, permasalahan dan konflik, tujuan .

A. Pelaku Cerita/ Tokoh

Setiap film cerita umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Yang dimaksud dengan karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh utama sering diistilahkan dengan pihak protagonis sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun pihak antagonis.

B. Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi oleh tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya yang disebabkan oleh tokoh antagonis. Sehingga memicu konflik (konfrontasi) fisik antara tokoh protagonis dengan tokoh antagonis. Masalah dapat muncul dari dalam tokoh utama sendiri yang akhirnya memicu konflik batin.

C. Tujuan

Setiap pelaku(utama) dalam semua film cerita pasti memiliki tujuan, harapan atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) maupun non fisik (non materi).Tujuan fisik sifatnya jelas dan nyata, sementara non fisik sifatnya tidak nyata (abstrak).

D. Ruang

Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang.Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan berkreatifitas.Sebuah film umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas.

E. Waktu

Seperti halnya unsur ruang, hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak akan mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu.

2.2.1.2 Unsur Sinematik

Unsur-unsur Sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen yaitu *Mis-en-scene*, Sinematografi, Editing, Suara. Pada penelitian ini yang akan unsur sinematik yang akan dibahas yaitu *Mis-en-scene*, Sinematografi, dan Suara, karena relevan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis.

A. *Mis-en-scene*

Mis-en-scene adalah segala hal yang berada di depan kamera. *Mis-en-scene* memiliki empat elemen pokok yakni, *setting*, tata cahaya, kostum, dan *make up*. Pada penelitian ini yang akan dibahas yaitu aspek *setting*, kostum dan *make up*.

a) *Setting*

Salah satu hal utama yang sangat mendukung naratif filmnya. tanpa *setting* cerita film tidak mungkin dapat terjadi. Fungsi utama *setting* yaitu sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita filmnya (Pratista, 2008:66)

b) Kostum dan *make up*

Dalam sebuah film busana tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya (Pratista, 2008:71)

B. Sinematografi

Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dengan obyek yang diambil.

a) Jarak

Jarak yang dimaksud adalah dimensi jarak kamera terhadap obyek di dalam *frame*. Adapun dimensi kamera terhadap obyek dapat di kelompokkan menjadi tujuh yaitu :

- *Extreme Long Shot*

Merupakan jarak kamera yang palih jauh dari obyeknya. Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak.

- *Long Shot*

Pada jarak *long shot* tubuh fisik manusia telah tampak jelas namun latar belakang masih dominan.

- *Medium Long Shot*

Pada jarak ini tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan sekitar relatif seimbang.

- *Medium Shot*

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*.

- *Medium Close-up*

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan.

- *Close-up*

Umumnya memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah obyek kecil. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang mendetil.

- *Extreme Close-up*

Pada jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih mendetil bagian dari wajah, seperti telinga, hidung, mata dan lainnya atau bagian dari sebuah obyek.

b) Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta obyek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau panorama.

Secara umum pergerakan kamera dibedakan menjadi empat yaitu :

- *Pan*

Pan merupakan singkatan dari panorama, karena umumnya menggambarkan pemandangan (menyapu pandangan) secara luas.

- *Tilt*

Merupakan pergerakan kamera secara vertikal (atas-bawah atau bawah-atas) dengan posisi kamera statis.

- *Tracking*

Tracking shot atau *dolly* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horisontal. Pergerakan dapat bervariasi yakni maju, mundur, melingkar, menyamping, dan sering kali menggunakan rel atau *track*.

- *Crane Shot*

Pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horisontal, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah. Crane shot umumnya menggunakan alat crane yang mampu membawa kamera beserta operatornya sekaligus dan dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter. Crane shot

umumnya menggambarkan situasi lanskap luas seperti kawasan kota, bangunan, areal taman dan sekitarnya.

C. Suara

Suara adalah segala hal dalam film yang mampu kita tangkap melalui indra pendengaran (Pratista,2008:2). Jenis suara secara umum dibedakan menjadi tiga yaitu :

a) Dialog

Dialog adalah bahasa komunikasi verbal yang digunakan semua karakter di dalam maupun di luar cerita film (narasi). Dalam perkembangannya variasi dan teknik dialog dibedakan menjadi empat yaitu :

- Monolog

Monolog adalah bukan dialog percakapan, namun merupakan kata-kata yang diucapkan oleh seorang karakter (atau non karakter) pada dirinya maupun pada kita penonton. Narasi merupakan satu bentuk monolog.

- *Overlapping* dialog

Teknik menumpuk sebuah diaog dengan dialog lainnya dengan volume suara yang sama. Pada umumnya teknik ini digunakan untuk adegan pertengkaran mulut atau adegan-adegan di ruang publik (ramai).

- Transisi Bahasa

Teknik ini sangat jarang digunakan dalam sebuah film karena biasanya bahasa bicara induk telah ditetapkan sejak awal.

- *Dubbing*

Proses pengisian suara dialog yang dilakukan setelah produksi film. *Dubbing* umumnya digunakan untuk menggantikan teks terjemahan atau *subtitle*.

- b) Musik

Musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood*, nuansa serta suasana sebuah film.

- c) Efek Suara

Efek suara dalam film bisa disebut juga dengan *noise*. Semua suara tambahan selain suara dialog, lagu serta musik adalah efek suara. Salah satu fungsi utamanya adalah sebagai pengisi suara latar. Penonton sebisa mungkin mendengar apa yang seharusnya mereka dengar di sebuah lokasi cerita, sehingga terdengar nyata layaknya seperti pada lokasi sesungguhnya.

2.2.2 Psikologi Sastra

Sastra adalah hasil karya fiktif yang objeknya berupa manusia dan kehidupannya. Untuk menganalisis aspek-aspek kejiwaan dalam karya sastra, digunakan ilmu bantu yaitu psikologi yang disebut sebagai psikologi sastra. Psikologi merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang kejiwaan, sementara sastra adalah karya

imajinatif yang di dalamnya terdapat tokoh. Endraswara (2008:17) mengemukakan bahwa psikologi sastra adalah disiplin penelitian sastra yang membicarakan persoalan-persoalan manusia dari aspek kejiwaan. Psikologi dan sastra mempunyai persamaan yaitu membahas tentang manusia dan kehidupannya. Perbedaannya yaitu karya sastra membahas manusia-manusia imajiner atau tokoh fiksi yang diciptakan hasil dari imajinasi pengarang, sementara psikologi membahas manusia riil.

Pada dasarnya psikologi sastra memberikan perhatian pada masalah yang berkaitan dengan unsur-unsur kejiwaan tokoh-tokoh fiktional yang terkandung dalam sastra. Pada umumnya, aspek-aspek kemanusiaan inilah yang merupakan objek utama psikologi sastra, sebab hanya dalam diri manusia itulah aspek kejiwaan berada. Selanjutnya Ratna (2008:343-344) juga menjelaskan bahwa penelitian psikologi sastra dilakukan dengan menggunakan dua cara yakni yang pertama melalui pemahaman teori-teori psikologi kemudian diadakan analisis terhadap suatu karya sastra. Kedua, dengan terlebih dahulu menentukan sebuah karya sastra sebagai objek penelitian kemudian ditentukan teori-teori psikologi yang dianggap relevan untuk melakukan analisis

2.2.3 Teori Kognitif Sosial Albert Bandura

Bandura berpendapat bahwa manusia dapat berpikir dan mengatur tingkah lakunya sendiri, sehingga mereka bukan semata-mata yang menjadi obyek pengaruh lingkungan. Kedua, banyak aspek fungsi kepribadian melibatkan interaksi orang satu dengan orang lain (Alwisol, 2009:283).

Dalam sebuah buku yang berjudul *Teori Kepribadian*, Yusuf dan Nurihsan (2008:133) menjelaskan bahwa teori kognitif sosial Bandura mengenai kepribadian berdasarkan kepada formula bahwa tingkah laku merupakan hasil timbal-balik antara faktor internal (keyakinan, persepsi) dan faktor eksternal yaitu lingkungan. Proses ini disebut dengan determinis respirokal, dimana manusia mempengaruhi nasibnya dengan mengontrol kekuatan lingkungan, tetapi mereka juga dikontrol oleh kekuatan-kekuatan lingkungan tersebut.

2.2.3.1 Pengertian Efikasi Diri

Konsep efikasi diri adalah inti dari teori kognitif sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Bandura mendefinisikan efikasi diri sebagai berikut :

“Self-efficacy is defined as people's beliefs about their capabilities to produce designated levels of performance that exercise influence over events that affect their lives. Self- efficacy beliefs determine how people feel, think, motivate themselves and behave.” (Bandura, 1994:2)

Efikasi diri adalah keyakinan seseorang tentang kemampuannya untuk menghasilkan tingkat kinerja yang mempengaruhi kejadian dan berdampak pada kehidupan mereka. Efikasi diri menentukan bagaimana yang dirasakan orang, berpikir, memotivasi diri mereka dan perilaku.

Ormrod (2009:20) menjelaskan pengertian tentang efikasi diri secara sederhana yaitu keyakinan bahwa seseorang mampu menjalankan perilaku tertentu atau mencapai tujuan tertentu. Efikasi merupakan penilaian diri, merujuk pada keyakinan diri seseorang bahwa orang tersebut memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu.

Secara umum efikasi diri terbagi atas dua bentuk yakni efikasi diri tinggi dan efikasi diri rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat bandura yang mengatakan :

“People with high assurance in their capabilities approach difficult tasks as challenges to be mastered rather than as threats to be avoided. They set themselves challenging goals and maintain strong commitment to them. They quickly recover their sense of efficacy after failures. In contrast, people who doubt their capabilities shy away from difficult tasks which they view as personal threats. They have low aspirations and weak commitment to the goals they choose to pursue. They slacken their efforts and give up quickly in the face of difficulties. They are slow to recover their sense of efficacy following failure or setbacks (Bandura, 1994:2)”

Seseorang dengan efikasi diri tinggi percaya bahwa mereka mampu melakukan tugas yang diberikan sedangkan seseorang dengan efikasi diri rendah menganggap dirinya tidak mampu mengerjakan tugas yang diberikan. Dalam kondisi yang sulit, seseorang yang mempunyai efikasi diri rendah akan mudah menyerah. Sebaliknya, orang dengan efikasi diri tinggi cenderung akan berusaha lebih keras untuk mengatasi rintangan yang ada. Tinggi rendahnya efikasi diri tergantung pada : (1) kompetensi yang dibutuhkan untuk kegiatan yang berbeda; (2) ada atau tidaknya orang lain; (3) Tingkat saingan di antara manusia; (4) Predisposisi pribadi terhadap kegagalan; (5) Kondisi psikologis (Menurut Feist and Feist, 2010:213).

2.2.3.2 Sebab-Sebab Efikasi Diri

Menurut Bandura, efikasi diri atau keyakinan kebiasaan diri dapat diperoleh, diubah, ditingkatkan atau diturunkan melalui salah satu atau kombinasi empat sumber (Alwisol, 2009:288-289) yakni melalui :

A. Pengalaman Keberhasilan

Adalah prestasi yang pernah dicapai pada masa yang telah lalu. Pengalaman akan kesuksesan adalah sumber yang mempunyai pengaruh paling kuat terhadap *self*

efficacy individu karena di dasarkan pada pengalaman-pengalaman yang nyata.

Prestasi (masa lalu) yang bagus meningkatkan efikasi, sementara kegagalan akan menurunkan efikasi.

B. Pengalaman Vikarius

Pengalaman vikarius diperoleh melalui pengamatan akan pengalaman orang lain atau model sosial. Melihat keberhasilan orang-orang yang serupa dengan diri mereka sendiri akan meningkatkan efikasi. Sebaliknya efikasi akan menurun jika mengamati orang yang kemampuannya kira-kira sama dengan dirinya ternyata gagal, dan akan mengurangi usaha individu untuk mencapai kesuksesan. Kalau figur yang diamati berbeda dengan diri si pengamat, pengaruh vikarius tidak besar

C. Persuasi Sosial

Persuasi sosial digunakan untuk meyakinkan individu bahwa individu memiliki kemampuan untuk meraih apa yang diinginkan. Individu diarahkan dengan nasihat, saran dan bimbingan sehingga dapat meningkatkan keyakinan terhadap kemampuannya. Dampak dari sumber ini terbatas, tetapi pada kondisi yang tepat persuasi dari orang lain dapat mempengaruhi efikasi diri. Persuasi sosial paling efektif jika dikombinasikan dengan performa yang sukses. Persuasi dapat meyakinkan seseorang untuk berusaha dalam suatu kegiatan dan apabila performa yang dilakukan sukses akan meningkatkan efikasi di masa depan (Feist dan feist, 2010:215)

D. Keadaan Emosi

Penilaian individu akan kemampuannya dalam mengerjakan sesuatu, sebagian dipengaruhi oleh keadaan emosi. Keadaan emosi yang mengikuti suatu kegiatan

akan mempengaruhi efikasi di bidang tersebut. Emosi yang kuat, takut, cemas dan stress dapat mengurangi efikasi diri. Namun bisa terjadi, peningkatan emosi (yang tidak berlebihan) dapat meningkatkan efikasi diri.

BAB 3

Efikasi Diri Tokoh Sayaka Dalam Film *Birigyar*

Tinjauan Kognitif Sosial

Bab 3 terdiri atas dua subbab, yaitu subbab analisis unsur pembentuk film dan subbab analisis efikasi diri pada tokoh utama yang terdapat dalam film *Birigyar*. Subbab analisis struktur film memaparkan tentang unsur naratif dan unsur sinematik. Subbab analisis efikasi diri memaparkan tentang bentuk-bentuk efikasi diri yang dialami tokoh Sayaka dan faktor penyebab tingginya efikasi diri Sayaka.

3.1 Analisis Unsur Pembentuk Film *Birigyar*

Terdapat dua unsur pembentuk film yaitu unsur naratif dan sinematik. Adapun unsur naratif yang akan dianalisis meliputi pelaku cerita, konflik, dan tujuan. Sementara unsur sinematik yang dianalisis adalah *mise-en-scene* (latar, kostum dan tata rias wajah), sinematografi (jarak kamera dan pergerakan kamera), dan suara.

3.1.1 Elemen Pelaku Cerita

Setiap film cerita secara general memiliki tokoh atau karakter utama dan pendukung. Film *Birigyar* menggunakan teknik dramatik yaitu pengarang mendeskripsikan tokoh secara tidak langsung. Pelukisan tokoh dilakukan melalui verbal lewat dialog antar tokoh maupun non verbal lewat tingkah laku

Tokoh dalam film Birigyarū yang akan dianalisis dalam subbab ini adalah Sayaka Kudo, Yoshitaka Tsubota, Akari Kudo, Toru Kudo, dan Takashi Nishimura.

3.1.1.1 Tokoh Sayaka Kudo

Tokoh Sayaka Kudo merupakan tokoh utama dalam film Birigyarū karena ia sering muncul dan paling banyak diceritakan dari awal hingga akhir. Di awal film, tokoh Sayaka kecil digambarkan sebagai anak yang kesepian karena tidak mempunyai teman dan mengalami *ijime* di sekolahnya.. Hal ini dapat dibuktikan pada beberapa dialog dan narasi yang serta gambar sebagai berikut :

Gambar 1 : Sayaka menyendiri ketika teman-temannya asyik bermain



(Birigyarū, 00:00:42)

坪田義孝 :
しょうがくせい ; 小学生のころのさやかちゃんの夢は友達ゆめができること。
ともだち

Yoshitaka Tsubota :
 “Impian masa kecil Sayaka chan adalah menemukan teman.
 (Birigyarū, 00:00:40-00:42)

あかり : ケガが軽いとかじゃなくて娘の心の問題なんです。

担任 : いいですかお母さん。もし^{かり} ; 仮にイジメのようなことが

あったとしてもそれはどの学校でもあることです。

あかり : 学校^{がっこう}にも行きたくないって言うてるんです。あの^こ ; 子は

もう限界^{げんかい}なんです。娘^{むすめ}の心^{こころ}が潰^{つぶ}されていくのを
だま^{だま} ; 黙^みって見てるなんてできません。

担任 : いろんな経^{けい}験^{けん}を経て子供^{こども}も成^{せい}長^{ちやう}するんですよ ! 長^{なが}
い物^{もの}には巻^まかれてください。

Akari : Ini bukan masalah cederanya, ini masalah psikologi anakku

Wali Kelas: Dengar bu, meskipun terjadi tanda- tanda *bullying*, ada hal-hal yang tidak diperhatikan di sekolah.

Akari : Dia juga bilang tidak mau masuk sekolah. Dia sudah mencapai batasnya. Aku tidak bisa hanya duduk dan melihat hatinya hancur.

Wali Kelas : Banyak pengalaman membuat anak tumbuh. Tolong mengerti bahwa bolanya mengenai lengannya bukan pahanya.

(Birigyar, 00:01:39-00:02:05)

あかり : さやちゃん。 。 転^{てんこう}校^{こう}しましょう

さやか : えっ?

Akari : Saya chan.. ayo kita pindah saja

Sayaka : he?

(Birigyar, 00:02:06 -00:02:21)

「坪田」

けれど転^{てんこうせい}校^{こう}生^{せい}でもさやかちゃんに親^{した}しい友^{とも}達^{だち}はできなかったという。

Tetapi meskipun sudah pindah Sayaka masih belum mempunyai teman

Gambar 2. Sayaka hanya memperhatikan teman-temannya yang bermain dari balik jendela



(Birigyarū, 00:02:30 -00:02:32)

Berdasarkan dialog dan gambar di atas tokoh Sayaka kecil meskipun sudah berpindah sekolah, ia tetap tidak dapat bersosialisasi dan masih menyendiri. dia hanya dapat memandangi teman-temannya yang asyik bermain dari jauh. Kemudian analisis unsur sinematik dalam aspek suara mengenai variasi dan teknik dialog, teknik yang digunakan pada narasi menit ke 00:40 dan 02:30 adalah monolog yang diucapkan oleh karakter dalam cerita yaitu Tsubota *sensei*. Pada gbr.1 dan gbr. 2 menggunakan jarak kamera *long shot*, tubuh manusia masih terlihat namun latar masih mendominasi. Sutradara ingin memperlihatkan bahwa Sayaka menyendiri dan tidak mempunyai teman ketika teman-teman sebaya nya asyik bermain. Teknik pergerakan kamera yang digunakan yaitu *pan* karena pemandangan di dalam frame terlihat jelas.

Ketika beranjak remaja, Sayaka tumbuh menjadi seorang *gyaru* yang berperilaku cenderung ke arah negatif. Hal ini dapat dibuktikan pada gambar dan serta narasi dibawah ini :

そして、あちゃんに^い言われたとおりに^{べんきょう}勉強もせずに
^{たの}楽しいことだけ^お追いかけた^{けっか}結果。高校^{こうこう}では^{せいせき}成績最低^{さいてい}クラス
^ふに振り分けられた。それは、^{わくわく}ワクワクと^{きらきら}キラキラに^{いろど}彩られた
 日々。(Birigyarū, 00:02:30 -00:02:32)

Gambar 3. Kehidupan Sayaka ketika remaja





(Birigyarū, 00:02:30 - 00:02:32)

Gambar 4. Penampilan Sayaka sebagai *gyaru*



(Birigyarū 00:09:14-00:09:17)

Variasi dan teknik dialog yang digunakan narasi diatas adalah monolog yang diucapkan karakter dalam cerita yaitu Tsubota *sensei*. Narasi diatas menjelaskan bahwa seperti yang dikatakan ibunya, Sayaka hanya bersenang-senang dan tidak belajar sama sekali. Kebiasaan buruknya berlanjut hingga SMA, sehingga dia berada di peringkat bawah. Potongan adegan pada gambar ke 3 menggunakan jarak kamera *medium shot* dimana *gesture* serta ekspresi wajah mulai tampak. Potongan adegan pada gambar ke 4 menggunakan jarak kamera *close-up*, memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta *gesture* yang mendetil. Pada

gambar ke 3 dan ke 4, Sutradara ingin memperlihatkan kehidupan Sayaka ketika remaja.

Pada gambar ke 4 menggunakan teknik pergerakan kamera *tilt* dimana pergerakan kamera bergerak secara vertikal ke atas-bawah dengan posisi kamera statis. Teknik ini digunakan untuk memberikan informasi mengenai sosok *gyaru* pada tokoh Sayaka. Potongan-potongan adegan yang ditunjukkan pada gambar ke-4 menjelaskan fungsi dari aspek kostum dan tata rias wajah yaitu menunjukkan image seorang *gyaru*. berambut pirang, *make up* yang berlebihan, serta mengenakan pakaian minim.

3.1.1.2 Yoshitaka Tsubota

Di dalam film, tokoh Tsubota merupakan tokoh pendukung dan bersifat protagonis. Tsubota digambarkan sebagai seorang guru bimbingan belajar yang selalu berpikir positif, optimis, dan motivator. Tsubota *sensei* adalah tipe guru yang dapat memahami keadaan psikolog para muridnya. Salah satu metode pendekatan yang dia lakukan dalam mengajar dan mendidik muridnya adalah melalui hobi mereka masing-masing. Tsubota *sensei* meyakini bahwa masing-masing anak mempunyai kemampuan. Tsubota *sensei* adalah salah satu tokoh yang selalu memberi dukungan kepada Sayaka. Hal ini dapat dibuktikan pada gambar dan beberapa dialog di bawah ini :

坪田 : じゃあ まず学^{がくりょく}力^みを見るための、簡単^{かんたん}なテスト^{てすと}をするね

さやか : え〜テストってさやか^{ぎら}嫌^{きら}いだな。点数^{てんすう}が出て^で終わり^おでしよ

坪田 : いや、点数^{てんすう}が出てからが^{はじ}始まりだよ。できない^{ところ} ;所
が

わ
分かったら、できるようにすればいいだけじゃん

さやか : うわっ、先生^{せんせい}超前^{ちようまえむ}向き

坪田 : うん

Tsubota: Jadi pertama-tama, mari kita lihat kemampuanmu dengan lakukan tes sederhana.

Sayaka : Ah tes, Sayaka tidak suka. nilai jelek tidak masalah kan?

Tsubota: Tidak juga, ketika tes berakhir disitulah kita mulai. ketika menemukan bagian yang tidak dimengerti, kita akan menemukan cara untuk memahaminya.

Sayaka : Sensei sangat optimis

Tsubota: um

(Birigyarū, 00:10:13 -00:10:33)

坪田 : じゃ、慶應^{けいおう}に決めちゃおう

さやか : えっちょっと待ってちょっと待って ちょっと待って
ねえねえねえ、え?マジで言ってる?

坪田 : うん、行きたい^い大学^{だいがく}に入れるのが、^い僕の^{ぼく}仕事^{しごと}だから。
^{しち} ;七夕^たの^{たんざく}短冊^{いっしょ}と一緒に^{ねが}でき、^{もじ}まずは^か願いを^{ねが}文字^{もじ}に書

かな ^いいと。それから「^{けいおう} ;慶應^いに ;行くんだ」っ

て^{くち}で^だ ;口^いに ;出して^いみるの。 ;言^いってるの^いうち

に^{ねが}願^むいは^{ちか}向^{ちか}こうから^{ちか}近づ^{ちか}いてくる。

さやか : 何?それ ^{まほう}なんかの魔法?

坪田 : うん

さやか : やっぱ先生^{せんせい} 超前^{ちようまえむ}向き^{むき}だね。フフッ、さやかが

^{けいおう} 慶應^{ちよううけ}とか 超^{ちよううけ}ウケる

Tsubota: Baiklah, KEIO saja kalau begitu.

Sayaka : eh tunggu, tunggu, tunggu.. hey, apa kamu serius?

Tsubota: ya, memasukkan kamu ke kampus yang diinginkan adalah pekerjaanku. Seperti berdoa saat *Tanabata*, tulis harapanmu dengan sungguh-sungguh disini. Lalu, impianmu untuk masuk Keio akan terkabul. Aku bicara denganmu dengan penuh keinginan.

Sayaka: apakah ini semacam sihir?

Tsubota: um

Sayaka: baiklah, *sensei* orang yang optimis. Sayaka masuk Keio itu sangat lucu.

(Birigyarū, 00:11:50 -00:12:32)

Berdasarkan dialog di atas, tokoh Sayaka Kudo memberikan penilaian bahwa tokoh Tsubota *sensei* merupakan orang yang optimis. Ketika Sayaka tidak percaya akan kemampuannya sendiri dan berpikiran mustahil untuk masuk Keio, Tsubota *sensei* dengan optimis percaya bahwa jika ada harapan yang sungguh-sungguh pasti akan bisa.

坪田 : 90点は奇跡の伸びだよ。「ゆうゆう白書」で例え
れば桑原が突然能力開眼したようなものだ
良美 : 暗黒ムチ会に排むつもりで特訓したから
坪田 : そっか

Tsubota: Nilai 90 itu luar biasa. Seperti yang dikatakan dalam Yu Yu Hakusho saat Kuwabara tiba-tiba mendapatkan kekuatan baru.

Yoshimi : Agar bisa ikut dalam turnamen kegelapan, dia harus berlatih *martial arts*.

Tsubota : benarkah?

(Birigyarū, 00:14:14 -00:14:26)

Dari percakapan diatas dapat dilihat salah satu metode mengajar yang diterapkan oleh Tsubota kepada muridnya. Tsubota menggunakan pendekatan hobi atau sesuatu yang disukai muridnya. Contohnya dalam mengajar Yoshimi menggunakan *anime Yu Yu Hakusho* sebagai media pembelajaran.

西村 : 工藤にできるわけがない
坪田 : 難しいことに挑戦してるのは僕だって分かって
います。
西村 : 少しぐらい勉強したってダメな生徒はダメなんですよ
坪田 : 西村先生、僕はダメな生徒などいないと思うんです。
ダメな指導者がいるだけですよ
Nishimura : Kudo tidak mungkin bisa melakukannya.
Tsubota : Saya tahu ini adalah tantangan yang sulit.
Nishimura : Walaupun dia belajar sedikit lebih giat, jika tidak

bisa maka tidak akan bisa.
 Tsubota : Nishimura *sensei*, saya rasa tidak ada siswa yang tidak bisa. Yang ada hanya guru yang tidak bisa mengajarnya.
 (Birigyarū, 00:36:44 -00:37:07)

坪田 : ^{いま}今から出るんですさやかちゃんが^う受かりますよ
 西村 : あんなクズ^{むり}無理に^き決まってる
 坪田 : さやかちゃんはクズじゃない！^{かのうせい}可能性にあふれる
^{さいこう}最高にすてきな女の子です。だから、やめてください。
 い。クズって言われた生徒は ^こホントにそう思い込^こんじ
 ゃうんです。自分の^{かのうせい}可能性を^{しん}信じなくな^るるんです。
 自分もそうでした。だから僕は一人でもそういう子たち
^{すく}救ってあげたいんです。
 西村 : ^{りっぱ}立派なことをおっしゃいますが、しよせんは
^{しょうばいゆうせん}；^{じゅくこうし}商売優先の塾講師ですよね。話にな
 らないよ
 うなので、ここで^{しつれい}失礼します。

Tsubota : ada satu saat ini. Sayaka akan ikut ujian itu.
 Nishimura : Anak sampah itu mustahil bisa
 Tsubota : Sayaka bukanlah sampah! dia memiliki
 kemungkinan yang tidak terbatas. Dia anak yang
 baik. Jadi saya mohon berhentilah memanggilnya
 seperti itu Jika seorang siswa dibilang bodoh,
 maka dia akan berpikir bahwa dia benar- benar-
 benar bodoh. Mereka mungkin tidak akan percaya
 diri lagi. Saya juga seperti itu. jadi saya,
 meskipun hanya sendirian, saya akan membantu.
 Nishimura : Benar-benar kata yang menyentuh. Tapi bukankah
 tujuan dari tempat kursus juga untuk
 menghasilkan uang?
 Pembicaraan kita sepertinya tidak ada kemajuan.
 Saya permisi

(Birigyarū, 00:37:15 -00:38:15)

Percakapan di atas antara Nishimura dan Tsubota menunjukkan bahwa tokoh Tsubota merupakan orang yang berpikiran positif. Ketika Nishimura mengatakan

bahwa Sayaka adalah anak yang bodoh, Tsubota dengan tegas menyangkalnya. Dia selalu berpikir bahwa tidak ada siswa yang tidak mampu.

Gambar 5. Tsubota menunjukkan bahwa sebuah telur dapat berdiri



(Birigyarū 00:52:38)

Percakapan dialog pada adegan di atas adalah sebagai berikut :

坪田 : これをここに立てられると思う？

さやか : そんな丸^{まる}いんだから無理っしょ

坪田 : ところがね微^び調^{ちよう}整^{せい}すれば立つんだよ

さやか : おお、クララが立ったすげえ

坪田 : けどそれを君^{きみ}は知らないから、丸^{まる}いという

せん^{せん}にゆうかん^{ゆうかん};先入観^{あきら}だけで諦^{あきら}めた。クララが立つって

しん^{しん}じて

なきや、いっしょうた^{いっしょうた}一生^{いっしょうた}立てなかったかもしれない。だからね

かのうせい^{かのうせい};可能性^しがあるって知^しっておくことって、すご

だいじ^{だいじ}く大事^{だいじ}

なの

Tsubota : Bisakah telur ini berdiri disini?

Sayaka : Itu kan bulat. Tidak mungkin.

Tsubota : Tetapi jika kamu bisa menyeimbangkannya,. bakal berdiri.

Sayaka : Clara berdiri, keren.

Tsubota : Tapi kamu tahu telur tidak bisa berdiri kan.. hanya karena fakta tersebut, lalu kamu menyerah begitu saja. Clara tidak percaya apa yang dikatakan Heidi bahwa dia tidak bisa berdiri,.walaupun sekejap. Karena itu, dimana ada kemauan pasti ada jalan.

(Birigyarū, 00:52:09 -00:53:00)

Pada dialog percakapan dan potongan gambar di atas menjelaskan bahwa Tsubota memberikan kata-kata motivasi kepada Sayaka ketika Sayaka merasa putus asa. Motivasi yang diberikan diumpakan dengan sebuah telur yang diberi nama Clara. Telur yang dikira Sayaka mustahil untuk berdiri, dengan usaha dari Tsubota akhirnya telur itu bisa berdiri. Kejadian telur berdiri itu memberikan arti bahwa tidak ada sesuatu hal yang mustahil, dimana ada kemauan pasti ada jalan. Potongan gambar diatas menggunakan jarak kamera *medium shot*, memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas kemudian gesture serta ekspresi wajah mulai tampak.

3.1.1.3 Akari Kudo

Tokoh ibu Sayaka dalam film ini merupakan tokoh pendukung yang bersifat protagonis. Akari Kudo atau yang sering dipanggil dengan aachan adalah ibu dari Sayaka. Aachan digambarkan sebagai tokoh ibu yang bersikap positif, pengertian, selalu membela dan mendukung anaknya. Aachan yang merawat kedua anak perempuannya karena suaminya hanya fokus merawat anak lelakinya. Hal ini dapat dibuktikan melalui percakapan berikut :

あかり : タバコを吸ったのはいけないことです。それは ; 親とし
 ても 厳しく反省させます。でも
 ; 校長先生、自分
 が助かるために友達を売れというのがこの学校の
 ; 教育方針なんですか？本当にそれがいい教育
 だとお考えならば、娘は退学で結構です。何

Ketika suaminya berpikiran bahwa Sayaka telah ditipu oleh guru bimbingan belajarnya dan tidak akan mengeluarkan uang sepersen pun, Aachan kemudian membela dan mengatakan bahwa uang bimbingan belajar Sayaka akan dibayar dengan gajinya. Dialog di atas didukung dengan teknik dialog *overlapping dialog*.

- 坪田 : でもあれだけ頑張れるのはお母さんが本気でさやかちゃんに愛憎をかけてるからです
- あかり : だって、それ以外私がしてやれることなんてありませんから。私は母親に叱られてばかりで自分だけ;ダメな人間なんだって思うようになって。いろんな
- こども
子供たち
- かとうせい ;可能性を狭めて生きてきたから。だから、にはワクワクすることだけやらせてあげたいんです。
- まわ なん げん ;周り何て言われても世界中が敵になっても、わたし ぜったい みかた 私だけは絶対味方でいようって。
- Tsubota : Tapi, baginya dengan berusaha sangat keras seperti itu, dia benar-benar memikirkan tentangmu. Dia sangat menyayangimu.
- Akari : Lagipula, saya tidak melakukan apa-apa. Dahulu saya sering dimarahi oleh ibuku. Hal itu membuatku berpikir bahwa saya benar-benar tidak berguna. Saya bisa bertahan karena beberapa kebetulan. Makanya saya ingin membuat anak-anak bahagia melakukan berbagai hal. Tidak peduli dengan apa yang dikatakan orang, bahkan jika seluruh dunia menjadi musuhnya, aku akan selalu ada untuk mereka.

(Birigyarū, 00:07:23 -00:07:54)

Aachan mempunyai pengalaman masa lalu yang pahit. Dari pengalamannya, aachan belajar bahwa mendidik dengan metode *discourage* (melemahkan semangat) yang dilakukan ibunya berdampak tidak baik. Sehingga ketika menjadi orang tua, aachan tidak ingin menjadi seperti ibunya. Melihat perubahan pada

putrinya yang cenderung ke arah negatif, aachan selalu berpikiran positif, mendukung dan tetap merasa bangga kepada putrinya.

3.1.1.4 Toru Kudo

Tokoh Toru Kudo merupakan ayah dari Sayaka. Toru Kudo adalah tokoh pendukung dalam film *Birigyarū*. Toru Kudo digambarkan sebagai tokoh ayah yang pilih kasih, egois, keras kepala dan cenderung berpikiran negatif mengenai Sayaka. Obsesi masa mudanya yang gagal menjadi pemain *pro baseball*, membuat dia ingin menjadikan anak lelakinya yaitu Ryota sebagai pemain pro baseball untuk mewujudkan impiannya. Ryota semenjak kecil di didik oleh ayahnya untuk menjadi pemain baseball. Karena hanya terfokus kepada Ryota, akhirnya dia mengabaikan kedua anak perempuannya. Ryota selalu menjadi anak emas ayahnya sehingga menimbulkan rasa iri kedua anak perempuannya.

さやかちゃんのパパの夢は弟の龍太君をプロ^{やきゅうせんしゅ}野球選手にすること。自腹^{じばら}で送迎^{そうげい}バスを買うほどに龍太^{りゅうた}くんの野球^{やきゅう}にのめり込み。さやかちゃんと妹のまゆみちゃん^{まか}のことは母親^{ははおや}のああちゃんに任せきりだったという

Impian ayah sayaka adalah adiknya Ryuta menjadi pemain baseball profesional. Dan karena ayahnya sangat mencintai olahraga baseball. Dia membeli shuttle bus dengan biaya sendiri. Sementara Sayaka dan Mayumi dirawat sepenuhnya oleh aachan ibunya”

(*Birigyarū*, 00:00:43-00:01:07)

あかり : ^{むすめ}娘のことは^{わたし}私に^{まか}任せ^いるって言いましたよね

徹 : ^{かぞく}この家族は^{しっばい}失敗^{りゅうた}だで。龍太^{ぶろい}がプロ行くことしか^{きぼう}希望^{なん}なんてねえわ

さやか : ^{なにさま}何様^{だて}だてこのクソジジイ

徹 : ^{だれ}誰^むに向かって^{くち}口きいとんだ!

Akari : Bukankah kamu bilang bahwa aku yang bertanggung

jawab mengurus anak perempuan kita.

Tooru : Dia adalah kegagalan di keluarga ini. Ryota adalah satu-satunya harapan kita dengan menjadi pemain pro.

Sayaka : Memangnya kamu siapa, orang tua sialan?!

Tooru : Dasar badung! siapa yang mengajarimu begitu?!

3.1.1.5 Takahashi Nishimura

Nishimura adalah tokoh pendukung dan tokoh antagonis dalam film *Birigyarū*. Dia adalah seorang guru di Sekolah Menengah Atas Swasta Meiran. Nishimura merupakan seorang guru yang selalu berpikiran negatif, *discourage* (melemahkan semangat) dan tidak percaya akan kemampuan Sayaka. Nishimura selalu mengatakan bahwa Sayaka adalah sampah dan mustahil lulus ujian masuk Keio. Hal ini dapat dibuktikan melalui percakapan dan potongan gambar adegan di bawah ini :

校長 : ^{きみ}君たちは^{にんげん}人間の^{くず}クズだ。学校に^{がっこう}悪い^{わる}影響^{えいきょう}ばかり^{あた}与えている

西村 : あいつらも^{いっしょ}一緒に^{きゅう}吸^{れんちゅう}ったんだろ? あんな^{くず}連中^{くず}かばう^ぬよりクズから^だ抜け出せよ^{くどう} 工藤

さやか : ^{みか}美香^{くず}たちがクズだ^{くず}っていうなら、さやかもクズ^{くず}でいいです

Kepsek : Kalian benar-benar manusia yang tidak berguna. Kamu memberi contoh buruk bagi sekolah ini.

Nishimura: Kalian melakukan ini bersama kan? Daripada menutup-tutupinya,, kamu sebaiknya menjauh dari sampah-sampah masyarakat itu.

Sayaka : Kalau kau menganggap mereka sampah,.. Sayaka lebih baik jadi sampah juga.

(*Birigyarū*, 00:06:48-00:07:07)

西村 : ほんき かいしん、てとこ見せたらちゃんとした
 しゅうしょくさきしょうかい ; 就職先紹介して 推薦状も書
 いてやれるん
 だだよ
 さやか : いいの、さやか慶應行くから
 西村 : え? ナメてんのか!? お前 みたいなクズが 何が 慶應
 だ

Nishimura : Kalau kamu ingin menunjukkan bahwa kamu benar-
 benar menyesal, mungkin sekolah bisa memberikan
 ruang kerja agar bisa membuat rekomendasi untukmu.
 Sayaka : Ga perlu. karena Sayaka akan masuk Keio
 Nishimura : e? kamu bercanda? bagaimana bisa sampah sepertimu
 masuk Keio

(Birigyarū, 00:28:07-00:28:24)

Gambar 6. Suasana di dalam kelas



(Birigyarū 00:28:58)

Pada kutipan dialog di atas Nishimura menganggap bahwa murid-murid yang bermasalah adalah sampah. Ketika Sayaka memutuskan akan masuk Keio, Nishimura menganggap bahwa itu hanya sebuah lelucon dan dia tidak percaya akan kemampuan yang dimiliki Sayaka. Pada potongan adegan gambar 8 teknik jarak kamera yang digunakan adalah *medium shot*. Pada jarak ini ekspresi wajah mulai tampak dan sosok manusia mulai dominan dalam *frame*. Sutradara ingin

memperlihatkan suasana di dalam kelas ketika Nishimura dan Sayaka beradu argumentasi.

- 坪田 : 学校ではじかれた子にも可能性はあるし、僕はそれを広げてあげたいんです
- 西村 : でも、うちの工藤をそそのかすのはやめてください
慶應合格圏の偏差値70は
全受験生のうち
;上位2パーセント。偏差値30の工藤は下位
2
;パーセント。受験生が70万人としたら、その
かん
間の96パーセント。つまり67万ひとを追いかける
やならないことになる。工藤にできるわけがない
- 坪田 : 難しいことに挑戦してるのは僕だって分かっています。
- 西村 : 少しぐらい勉強したってダメな生徒はダメなんですよ
- Tsubota : Ada kemungkinan siswa-siswa ini tidak bahagia di sekolah... Saya ingin membantu mereka.
- Nishimura : Tapi saya harap anda tidak memotivasi dan mengajar Kudo. Jika deviasi nilai kelulusan Universitas Keio adalah 70, dimana semua kandidat yang mencapai sini adalah dua persen. nilai deviasi kudo adalah tiga puluh persen, dua persen yang terendah. Jika ada 700000 kandidat yaitu sembilan puluh enam persen maka 670000 kandidat tidak diterima. Tidak akan mungkin Kudo bisa melakukannya.
- Tsubota : Aku tahu ini tantangan yang sulit..
- Nishimura : Walau dia belajar sedikit lebih giat, siswa yang tidak mampu hanya akan tidak mampu.

(Birigaru, 00:36:21-00:36:56)

Percakapan yang terjadi antara Nishimura dan Tsubota mengungkapkan bahwa Nishimura meminta Tsubota untuk berhenti memotivasi Sayaka masuk ke Universitas Keio. Dengan grafik nilai deviasi, Nishimura menjelaskan bahwa

mustahil bagi Sayaka untuk masuk Universitas Keio karena nilai deviasi Sayaka terendah. Dan Nishimura beranggapan bahwa siswa yang tidak mampu tetap tidak akan mampu meskipun sudah belajar dengan giat.

3.1.2 ELEMEN RUANG DAN WAKTU

Pada pembahasan mengenai aspek ruang dan waktu berisi hasil analisis ruang dan waktu dimana para tokoh atau pelaku cerita melakukan aktivitasnya dalam film *Birigyarū*. Dalam film *Birigyarū* elemen ruang yang utama adalah sebagai berikut:

1) Rumah Keluarga Kudo



(*Birigyarū*, 00:47:31- 00:47:33)

Elemen ruang rumah keluarga Kudou menceritakan mengenai hubungan Sayaka dan keluarganya serta konflik yang terjadi di dalamnya.

2) Sekolah Swasta Meiran



(*Birigyarū*, 00:47:31- 00:47:33)

Sekolah tempat dimana Sayaka belajar dari SMP hingga SMA

3) Tempat Bimbel



(Birigaru, 00:51:04)

Tempat dimana Sayaka bertemu dengan Tsubota *sensei* untuk pertama kalinya dan tempat Sayaka mendapatkan bimbingan belajar untuk mencapai tujuannya.

4) Universitas Keio



(Birigaru, 00:47:31- 00:47:33)

Universitas Keio muncul dalam bagian yang menceritakan Sayaka berkunjung ke Keio dengan aachan dan menemukan kembali motivasinya yang hilang.

Seperti halnya unsur ruang, hukum kausalitas merupakan dari naratif yang terikat oleh waktu. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya unsur waktu (Pratista, 2008:36). Urutan waktu menjuk kepada pola yang berjalan pada sebuah film. Plot film yang digunakan dalam film Birigaru adalah pola linier, dimana waktu berjalan sesuai urutan peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang

signifikan. Urutan waktu cerita film *Birigyarū* dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama yaitu A-B-C-D-E. Urutan waktu plotnya adalah sebagai berikut :

Pot A	Merupakan awal cerita yang menceritakan tentang kehidupan Sayaka kecil yang tidak mempunyai teman.
Plot B	Menceritakan tentang pertemuan pertama Sayaka remaja dengan Tsubota <i>sensei</i> yang membuatnya mempunyai sebuah tujuan.
Plot C	Menceritakan tentang usaha Sayaka untuk dapat masuk Keio meskipun ayah dan Nishimura <i>sensei</i> menentangnya.
Plot D	Menceritakan saat Sayaka mulai frustrasi dalam belajar, kehilangan motivasi dan selalu mendapatkan nilai E dalam pre test ujian masuk Keio
Plot E	Merupakan akhir cerita yang menjelaskan Sayaka kembali termotivasi dalam belajar setelah mengalami kegagalan dan akhirnya berhasil lolos ujian masuk Keio

Dari penjelasan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa urutan waktu yang digunakan dalam film *Birigyarū* adalah menggunakan pola linier. Urutan berjalannya waktu sesuai dengan aksi tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan.

Adapun elemen ruang dan waktu yang ditemukan dari menonton dan mengamati film *Birigyarū* adalah sebagai berikut :

1. Musim Panas

Elemen waktu musim panas dapat dilihat pada saat Sayaka pertama kali berkunjung ke tempat bimbingan belajar Tsubota sensei ketika musim libur panas. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan sebagai berikut.

そして高校2年の夏休み、さやかちゃんは僕の塾^{ぼく じゅく}にやってきた
Kemudian liburan musim panas tahun ini, Sayaka datang ke tempat
bimbel saya

(Birigyarū,00: 09:05 – 00:09:15)

坪田 : ああ、ところでさずっと金髪^{きんぱつ}なの？学校^{がっこう}で注意^{ちゅうい}され
れない？

さやか : ううん、金髪^{きんぱつ}は夏休みだけ

坪田 : でも、今年の夏休みはもう遊^{あそ}べないね

さやか : しょっとまって、無理^{むり} 無理^{むり} 無理^{むり} 無理^{むり}

ほら見てもう予定^{よてい}パンパンだし、これ友達裏切^{ともだちうらぎ}れな
いっしょ

Tsubota : Ngomong-ngomong rambutmu sudah lama pirang? apakah
sekolah tidak melarang?

Sayaka : rambut blonde saat liburan musim panas saja.

Tsubota : tapi, libur musim panas tahun ini bakal jarang main ya..

Sayaka : ehh..tunggu. ga mungkin,,ga mungkin,,ga mungkin.

Lihat,.padat kan. aku tidak bisa mengingkari temanku.

(Birigyarū,00: 21:35 – 00:21:45)

Dari kutipan di atas menjelaskan waktu kejadiannya adalah musim panas ditunjukkan dengan percakapan yang mengucapkan 夏休み yang artinya libur musim panas.

2. Musim Semi

Elemen waktu musim semi dapat dilihat pada potongan adegan sebagai berikut.



(Birigyarū, menit ke 00:47:36)

Pada potongan adegan di atas terdapat huruf kanji yang melambangkan musim semi yaitu haru 春.

3. Musim Dingin

Elemen waktu musim dingin pada film Birigyarū dapat dilihat pada saat Sayaka hendak berangkat ujian masuk Universitas Keio salju turun lebat.

Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut ini.

あかり : ああ、、よりによってなんで今日この日に大雪
「テレビ」

アナウンサー : 交通機関にも影響が出ています。まずは
てつどう; 鉄道の情報です。現在、運転を見合わせているの
は、、

Akari : Kenapa saljunya lebat sekali pagi ini...
(Televisi)

Pembawa berita : Salju lebat menyebabkan lalu lintas terhambat. Menurut informasi, rute bus berhenti beroperasi untuk sementara.

Dari kutipan di atas menjelaskan waktu kejadiannya adalah musim dingin

ditunjukkan dengan dialog akari yang mengucapkan 大雪 yang artinya

Salju lebat. Salju menandakan musim dingin.

3.1.3 Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dan konflik yang terjadi dalam film Birigyaru akan dijelaskan sebagai berikut :

3.1.3.1 Sayaka tidak mendapat perhatian dari ayahnya

Gambar 7. Sayaka dan Mayumi memperhatikan ayahnya bersama Ryota



(Birigyaru 00:00:55- 00:01:02)

Sejak kecil ayah Sayaka hanya memperhatikan adik laki-laknya dan mengabaikan kedua putrinya. Hal ini membuat hubungan Sayaka dengan ayahnya tidak harmonis hingga Sayaka SMA. Visualisasi yang ditunjukkan yaitu masa kecil Sayaka yang melihat ayahnya hanya memperhatikan dan bermain dengan adik laki-laknya yaitu Ryota.

3.1.3.2 Kehidupan Sayaka yang hanya bersenang-senang

Gambar 8. Sayaka bersenang-senang di sebuah klub malam

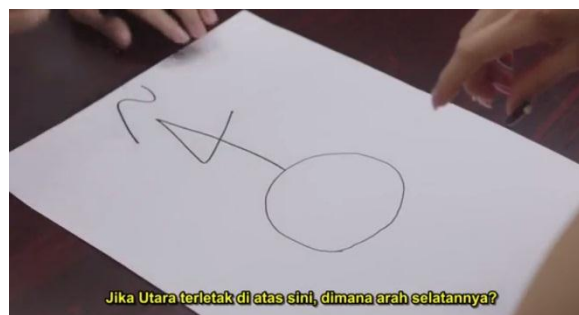


(Birigyaru 00:04:53-00:05:09)

Kehidupan Sayaka remaja yang penuh dengan bersenang-senang dan tidak pernah belajar membuat ia berada di peringkat bawah di kelasnya. Dampak buruk lainnya yaitu Nishimura menemukan rokok di dalam tasnya. Sayaka kemudian dipanggil kepala sekolah dan dikenai hukuman *skorsing*.

3.1.3.3 Sayaka tidak tahu tentang pengetahuan dasar

Gambar 9. Hasil Sayaka menggambar peta Jepang



(Birigyaru, 00:15:00-00:15:14)

Sayaka yang sudah berada di kelas 2 SMA tidak dapat menggambar sebuah peta Jepang. Bahkan ketika Tsubota sensei menjelaskan tentang arah mata angin, Sayaka terlihat bingung. Menyadari hal itu kemudian Tsubota *sensei* menggambar sebuah mata angin dan meminta Sayaka untuk menebaknya, akan tetapi Sayaka tidak dapat menjawab. Selain itu Sayaka tidak mengetahui nama 3 pahlawan di Jepang. Ketiga hal itu merupakan pengetahuan dasar. Hal itu membuat Sayaka harus belajar lebih giat dan mengorbankan waktu bermain bersama para sahabatnya.

3.1.3.4 Nishimura sensei meminta Tsubota sensei untuk berhenti membantu

Sayaka

Gambar10. Pertemuan antara Nishimura *sensei* dengan Tsubota *sensei*



(Birigyaru 00:53:57 – 00:54:09)

Nishimura *sensei* yang menganggap bahwa Sayaka adalah sampah, meremehkan niat Sayaka ketika Sayaka mengatakan ia akan masuk KEIO. Selain meremehkan kemampuan Sayaka, Nishimura *sensei* juga menghalangi niat Sayaka dengan cara bertemu dan meminta secara pribadi kepada Tsubota *sensei* untuk berhenti membantu Sayaka.

3.1.3.5 Biaya bimbingan belajar yang tidak sedikit

Sayaka mempunyai kemampuan belajar yang cepat akan tetapi ia sudah agak terlambat memulainya sehingga membuat ia agak mustahil masuk Keio. Sehingga dibutuhkan bimbingan belajar yang ekstra. Hal itu menyebabkan mahalnya biaya bimbingan belajar yang harus dikeluarkan. Sehingga ibunya memutuskan untuk membayarnya dengan biaya asuransi serta tabungan milik Ayumi dan Sayaka ditambah dengan ibunya akan mengambil *part time* di malam hari untuk menambah biaya kursus yang harus dibayarkan.

3.1.3.6 Sayaka mulai mengalami konflik batin

Gambar 12. Sayaka mengungkapkan rasa frustrasi



(Birigyarū, 1:02:54-1:03:50)

Sayaka mulai meragukan kemampuannya dan frustrasi dalam belajar. Materi demi materi ditambah oleh Tsubota sensei untuk Sayaka, namun Sayaka mulai lelah belajar. Dia merasa tidak ada harapan dan sia-sia perjuangannya selama ini. Selain itu hasil pre-test tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan membuat Sayaka merasa frustrasi dan mengalami konflik batin.

3.1.4 Tujuan

Setiap pelaku utama dalam sebuah film cerita pasti memiliki tujuan, harapan, atau cita-cita. Adapun tujuan dari film *Birigyarū* adalah Sayaka masuk Universitas Keio. Dalam waktu kurang lebih setahun, Sayaka berusaha mengejar ketinggalan dalam hal akademik. Untuk mencapai tujuannya, ia mengorbankan waktu bermainnya dengan teman-temannya dan mengubah penampilannya dengan memotong rambut. Selain itu Sayaka juga mengalami beberapa kendala yaitu diremehkan oleh ayah, adik laki-laki dan gurunya di sekolah, Nishimura *sensei* yang meminta Tsubota *sensei* untuk berhenti membantu Sayaka, Nilai ujian simulasi yang tidak kunjung membaik meskipun sudah belajar dengan giat dan

hampir menyerah. Akan tetapi dengan dukungan dari aachan, Tsubota *sensei* dan teman-temannya, Sayaka dapat bangkit dari ketepurukan dan berusaha lebih giat lagi.

3.2 Analisis Efikasi Diri Tokoh Sayaka Kudo

Setelah melakukan analisis struktur pembentuk film kemudian dilanjutkan dengan analisis efikasi diri. Analisis struktur pembentuk film yang membantu dalam analisis efikasi diri yaitu tokoh, konflik dan masalah serta tujuan. Pada subbab ini akan dijelaskan mengenai bentuk-bentuk efikasi diri tinggi yang dialami tokoh Sayaka Kudo, dan dijelaskan pula penyebab efikasi diri tinggi dengan menggunakan teori kognitif sosial Albert Bandura mengenai efikasi diri.

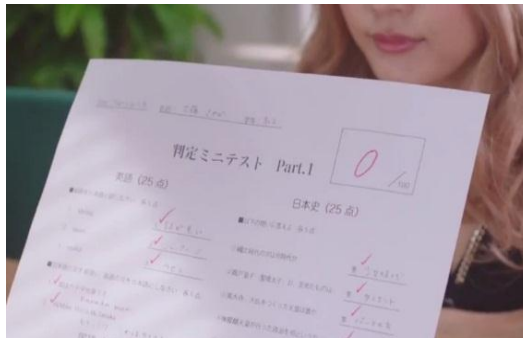
3.2.1 Bentuk-Bentuk Efikasi Diri Tinggi Tokoh Sayaka Kudo

Dalam film *Birigyarū*, ada beberapa bentuk efikasi diri tinggi yang ditunjukkan oleh tokoh Sayaka Kudo, diantaranya adalah bersikap berani dalam menerima tantangan, tidak mudah menyerah, dan berkomitmen tinggi dalam mencapai tujuannya.

3.2.1.1 Bersikap Berani dalam Menerima Tantangan

Di tempat bimbingan belajar, Sayaka bertemu dengan Tsubota *sensei*. Sebelum memulai bimbingan, Tsubota *sensei* mengadakan test kecil untuk mengetahui kemampuan Sayaka. Hasil jawaban tesnya adalah nol dan kemampuan akademiknya setara dengan anak sekolah dasar.

Gambar 13. Hasil tes kemampuan Sayaka yang diuji oleh Tsubota *sensei*



(Birigyaru 00:10:34-00:10:38)

Potongan adegan di atas memiliki percakapan sebagai berikut :

坪田 : すごいね。ここまで ^{なぜ} ;謎に満ちた ^み 答案 ^{とうあん} は初めてだよ。
 あ、、、まずさこの「strong」の和訳 ^{わやく} がなんで「話 ^{はなし} が
 なが
 ;長い」になるの？

さやか : だってこれ ストーリーがロングってことっしょ？

坪田 : なるほど

さやか : ねえ、、てかさ、この人 ^{ちょう} 超 かわいそうなんだけど

坪田 : 何が？

さやか : だって これ太った ^{ふと} 女 ^{おんな} の子だからこんな名前 ^{なまえ} つけら
 れたんでしょ？この、^{しょうとくたいし} 聖徳太子さん？かわいそず
 ぎるよ

坪田 : ^{しょうとくたいし} 聖徳太子、^{おとこ} 男 だよ

Tsubota: Hebat sekali. Ini pertama kalinya bagiku, melihat hasil seperti ini. Pertama,, kata *strong* disini, mengapa menerjemahkannya mejadi kalimat yang panjang?

Sayaka : Ini karena *strong* maksudnya *story long* kan?

Tsubota : Oh begitu

Sayaka : Tapi, dia ini benar-benar kasihan ya.

Tsubota: Kenapa?

Sayaka : Karena namanya seperti wanita yang gendut.Wanita gendut? Kasihan kan.

Tsubota: Shotoku itu pria

Potongan adegan di atas menunjukkan hasil test Sayaka yang mendapat nol.

Tsubota *sensei* terkesima ketika melihat hasil jawaban Sayaka, meskipun tidak

mengerti, akan tetapi Sayaka tetap mengerjakan semua soal tanpa ada satupun pertanyaan yang tidak dijawab. Jawaban yang diberikan Sayaka pun juga unik dan beragam. Tsubota *sensei* melihat adanya usaha dari Sayaka untuk menjawab pertanyaan tes. Kemudian dengan optimis, Tsubota *sensei* meminta Sayaka untuk mendaftar ke Universitas Keio. Sebuah universitas swasta terkenal di Jepang. Teknik jarak kamera yang digunakan pada gambar ke 9 adalah *close up*, memperlihatkan sangat mendetil sebuah benda atau obyek.

坪田 : いやでもさ。無理^{むり}って思^{おも}うことを成^なし遂^とげたら
じしん ; 自信^{じしん}になるだろ

さやか : だって、志望^{しぼう}大学^{だいがく}とか考^{かん}えたこともないし

坪田 : 思^{おも}い切^きって東大^{とうだい}にする？

さやか : 東大^{とうだい}！？ ; ガリ^{がり}勉^{つとむ}のダサ^{ださ}い男^{おとこ}しかいないんじや
 ね？

坪田 : じゃあ、慶應^{けいおう}は？ ; 慶應^{けいおう}ボーイ^{ぼい}って聞^きいたこと
 ない？

さやか : なんか、イケメンそろってそう

坪田 : じゃ、慶應^{けいおう}に決^きめちゃおう

Tsubota : Tapi, kamu tahu? Jika kamu bisa melakukannya, kamu bisa lebih percaya kan?

Sayaka : Tapi aku tidak tahu mau masuk mana.

Tsubota : Bagaimana jika ke Universitas Tokyo?

Sayaka : Universitas Tokyo?! Bukannya *passing grade* nya sangat tinggi?

Tsubota : Kalau Keio? Keioboy,.. pernah dengar?

Sayaka : Seperti tempat dimana cowok-cowok ganteng berkumpul.

Tsubota : Baiklah Keio saja kalau begitu.

(Birigyar 00:11:40-00:11:56)

Pada awalnya Sayaka menganggap kata-kata Tsubota *sensei* hanya sebagai lelucon belaka. Melihat Tsubota *sensei* yang berpikiran positif dan optimis mengenai dirinya, Sayaka pada akhirnya setuju meskipun baginya itu terlihat lucu.

さやか : やっぱ先生 超前向きだね。フッフ、、

さやかが 慶應とか 超ウる。

ケーオー

Sayaka : Sensei benar-benar optimis ya,. Sayaka masuk Keio?

Lucu juga.

Keio

(Birigyarū 00:12:28-00:12:31)

Tindakan Sayaka yang menyanggupi untuk masuk Keio merupakan sebuah tindakan yang berani. Orang-orang yang mempunyai efikasi diri rendah cenderung akan menolak jika mendapatkan sebuah tantangan baru yang dirasa tidak sesuai dengan kemampuannya. Berbeda dengan Sayaka, meski awalnya sedikit ragu tapi kemudian dia dengan berani memilih Keio sebagai universitas yang akan dituju. Hal itu menunjukkan bahwa Sayaka memiliki efikasi diri tinggi karena Sayaka berani menghadapi sebuah tantangan baru yang diberikan.

Sikap berani menerima tantangan yang ditunjukkan Sayaka yaitu ketika berada di dalam kelas, Nishimura mengolok Sayaka ketika Sayaka mengatakan akan masuk ke Universitas Keio. Nishimura yang tidak percaya akan kemampuan Sayaka menganggap bahwa Sayaka hanya omong kosong. Kemudian Nishimura membuat taruhan jika Sayaka diterima maka dia akan telanjang dan jalan berkeliling sekolah. Ajakan taruhan Nishimura *sensei* disetujui oleh Sayaka. Di depan kelas dengan disaksikan oleh teman-temannya, Sayaka berseru bahwa dia akan masuk Universitas Keio.

美果 : じゃあ先生受かったらどうすんの?
 西村 : はあ?
 生徒たち : えっ?
 西村 : お前 全裸でな逆立ちして校庭一週したるて
 美果 : みんな聞いた?今の
 西村 : 落ちたら工藤はどうすんだ
 美果 : そしたら、、さやか^{ぜんら}が全裸^{さかだ}で逆立ちっしょ
 西村 : やめとけ やめとけ どうせ口先^{くちさき}だけだろ
 (机^{つくえ}をたたく音^{おと})
 さやか : そんなんいまさらやめられるわけないっしょ。
 ああちゃん^{じゅりょうだ}が授料^{けいおうだいがく}出してくれとるんだよ
 工藤さやかは慶應大学^{けいおうだいがく}に合格^{ごうかく}します!
 Mika : Lalu, *sensei!* bagaimana jika dia diterima?
 Nishimura: Aku akan telanjang bulat dan *handstand* keliling sekolah.
 Mika : Kalian dengar apa yang baru saja dikatakan?
 Nishimura: Lalu bagaimana jika Kudo tidak masuk?
 Mika : Jika Sayaka tidak masuk, dia juga akan *handstand* telanjang keliling sekolah.
 Nishimura: Menyerah, menyerah saja. Lagipula dia Cuma omong saja.
 (Suara ketukan meja)
 Sayaka : Tidak mungkin aku menyerah setelah sampai disini. Aachan telah bersusah payah membayar biaya kursusku Aku terima.Kudou Sayaka, akan lulus ujian masuk Universitas Keio!
 (Birigyaru 00:28:26-00:29:09)

Gambar 14. Di hadapan teman-temannya, Sayaka menyatakan akan ke Keio



(Birigyaru 00:29:16 – 00:29:21)

Adegan di atas menunjukkan keadaan ketika Sayaka menyetujui sebuah taruhan antara dirinya dengan Nishimura sensei. Dihadapan para teman-teman sekelasnya, Sayaka berseru bahwa dirinya akan masuk Keio. Teknik jarak kamera yang digunakan pada adegan di atas adalah *medium long shot*, pada jarak ini tubuh fisik manusia dan lingkungan sekitar relatif seimbang.

3.2.1.2 Tidak Mudah Menyerah

Sayaka memulai perjuangannya dari titik nol. Kemampuan akademik Sayaka masih berada pada level anak sekolah dasar, membuat dia harus mengejar ketinggalannya. Perjuangan Sayaka tidaklah mudah, selain kemampuan akademik yang kurang, Ayahnya juga menentang Sayaka untuk masuk Keio. Ayahnya beranggapan bahwa mustahil bagi Sayaka dan merasa bahwa Sayaka dan ibunya telah ditipu oleh lembaga bimbingan belajar.

徹：^{まえ}お前^{とろ}みたいな^{けいおう}トロくしゃ^うあたわけが。慶應^うなんて受からん
わ。^{さぎ}だまされとるんだわ^{さぎ}；詐欺^{さぎ}だわ 詐欺。^だわしは
^{いちえん}一円も出
さんでな

Tooru : Ya tidak sepertimu semborono..Keio atau apapun itu,
sudahlah! kamu sedang ditipu. ini penipuan, penipuan.
Aku tidak akan mengeluarkan uang sepersenpun.

(Birigyar 00:15:56-00:16:06)

Meskipun ayahnya tidak setuju dan tidak percaya kepada kemampuan Sayaka, hal itu tidak menyurutkan niat Sayaka dan membuat dia semakin semangat untuk terus belajar untuk menunjukkan kepada ayahnya.

坪田 : おっ、みんなより ^{はや き べんきょう}早く来て勉強するなんて ^{ななか}かな
 ;感動だね

さやか : ^{せんせい ほ}先生に褒められるのが ^{かいかん}なんか快感になって
 あとあちちゃんのためにも、^{ぱぱ みかえ}パパを見返したいでさ

Tsubota : Kamu datang lebih awal untuk belajar,, sangat menyentuh,,

Sayaka : Dipuji oleh *sensei* terasa menyenangkan, demi aachan dan untuk membalas papa.

(Birigyaru 00:17:16-00:17:28)

Di sisi lain, Nishimura *sensei* juga tidak setuju Sayaka masuk ke Keio. ketika itu Sayaka dengan sengaja mencuri dengar pembicaraan antara Nishimura *sensei* dengan Tsubota *sensei* di sebuah kafe. Pertemuan antara Tsubota *sensei* dengan Nishimura *sensei* direncanakan sendiri oleh Nishimura *sensei*. Pada saat itu Nishimura *sensei* meminta kepada Tsubota *sensei* untuk berhenti membantu Sayaka masuk Keio. Hal ini dilakukan Nishimura *sensei* karena melihat kemampuan Sayaka yang dianggap belum mampu dan mustahil untuk masuk Keio.

Gambar 15. Malamnya Sayaka belajar lebih giat setelah mendengarkan percakapan antara Nishimura *sensei* dan Tsubota *sensei*.



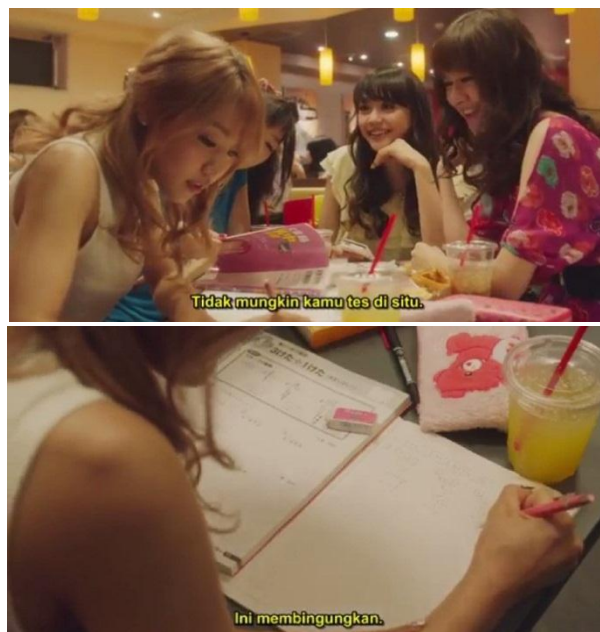
(Birigyaru 00:39:12-00:39:21)

Adegan di atas adalah sebuah adegan singkat yang ditayangkan untuk menunjukkan bahwa setelah mendengar pembicaraan antara kedua senseinya dan mengetahui bahwa Nishimura *sensei* berusaha menghalanginya untuk masuk Keio, hal ini tidak membuat Sayaka langsung menyerah. Malamnya ia memilih belajar agar dapat lulus ujian masuk Keio. Sayaka semakin termotivasi untuk belajar. Dia tidak ingin mengecewakan aachan dan Tsubota *sensei* yang sudah percaya penuh dengannya. Orang-orang yang memiliki efikasi rendah akan cenderung cepat menyerah apabila lingkungan di sekitarnya banyak yang tidak mendukung, akan tetapi Sayaka tidak menyerah ketika orang-orang terdekatnya menentang pilihannya. Sayaka tetap memilih melanjutkan usahanya agar dapat di terima di Universitas Keio. Teknik jarak kamera yang digunakan dalam adegan di atas adalah *medium shot*, gestur serta ekspresi wajah mulai tampak.

3.2.1.3 Berkomitmen tinggi dalam Mencapai Tujuannya

Setelah memutuskan untuk memilih Keio sebagai universitas yang akan dituju, Sayaka memulai perjuangannya untuk mengejar ketinggalannya

Gambar 16 . Sayaka ketika berkumpul dengan sahabatnya



(Birigyarū 00:13:04 – 00:13:20)

Adegan di atas memiliki percakapan sebagai berikut :

美果 : アハハ! さやかが^{けいおう} ; 慶應? ^{ちょううけ}超 ウケんだけ
ど
結衣 : 受^{じゅけん} 験^{べんきょう} 勉^{きょう} 強 とかありえんて
美果 : ないない ないない
真紀 : やっべ! 小学生のドリルだがん
さやか : そう 今のさやか小4 レベルらしいわ
(真紀たち) : マジかて
結衣 : 難しいね
Mika : Sayaka mau ke KEIO? Lucu sekali!
Yui : Tidak mungkin kamu tes disitu.
Mika : ga mungkin,, ga mungkin
Maki : Wow! Buku latihan soal SD!
Sayaka : Iya,. saat ini levelku setara dengan kelas 4 SD
(para sahabat) : Yang benar??
Yui : Wah susah ya.

Potongan gambar adegan di atas menunjukkan pada saat Sayaka keluar bermain bersama para sahabatnya, namun dia membawa banyak buku pelajaran dan belajar di tempat tersebut. Tindakan Sayaka ini merupakan usahanya untuk mengejar ketinggalan dalam mencapai tujuannya. Pada pertama kalinya Sayaka bertemu dengan Tsubota *sensei* dan melakukan sebuah tes. Hasil dari tes menunjukkan bahwa kemampuan akademik Sayaka setara dengan anak kelas 4 SD. Hari itu pula semangat Sayaka untuk belajar muncul. Meskipun ditertawakan oleh para sahabatnya, namun Sayaka tidak menghiraukannya dan terus belajar. Teknik jarak kamera yang digunakan pada potongan adegan di atas adalah *close up*, memperlihatkan adegan dialog yang lebih intim dan memperlihatkan mendetil sebuah benda atau obyek.

Gambar 17 . Sayaka tetap belajar meskipun berada di ruang karaoke



(Birigyaru 00:22:54-00:23:18)

Potongan adegan gambar di atas menunjukkan bahwa Sayaka selalu membawa buku dan belajar di tempat ketika berkumpul bersama para sahabatnya. Meskipun sedang bersenang-senang dengan temannya, Sayaka tetap melanjutkan belajarnya. Hal ini membuktikan bahwa Sayaka masih tetap memegang komitmennya untuk masuk KEIO. Teknik jarak kamera yang digunakan pada potongan adegan di atas adalah *medium shot*.

Selain itu ketika di tempat bimbel, Sayaka mengikuti permainan kuis yang disebut dengan *batsu games* yang diadakan oleh Tsubota *sensei*. Jika Sayaka tidak dapat menjawab pertanyaan kuis, maka dia harus menerima hukumannya

Gambar 18. Sayaka melepaskan bulu mata sebagai hukuman



(Birigyarū 00:22:20-00:22:25)

Potongan adegan di atas menunjukkan ketika Sayaka kalah dalam permainan *batsu games* dan sebagai hukumannya dia harus melepas bulu mata palsu. Teknik jarak kamera yang digunakan pada adegan di atas adalah *close up*, teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dan gestur yang mendetil.

Di tengah-tengah permainan, Tsubota sensei mengatakan akan memberikan hadiah berupa foto masa mudanya yang berambut panjang jika Sayaka berhasil menghafal materi bahasa Inggris tingkat SMA. Sayaka dengan yakin menerima tantangan baru yang diberikan oleh Tsubota sensei.

さやか : 先生もさもうちよいおしゃれしないと 彼女でんよ
 坪田 : え、痛いとこ突くな。いやこれでも ; 若い頃は
 イケ
 てるロン毛だったんだぞ
 さやか : ハハッ、ウソッ真見たい。見たいよね
 坪田 : やし。じゃ ; 夏休み中に中学英語を終わら
 せたら
 な
 さやか : ソッコー終わらせるよ

Gambar 19. Sayaka menghafalkan materi bahasa Inggris di perjalanan pulang



(Birigyarū 00:23:32 – 00:23:50)

Pada potongan adegan di atas, Sutradara ingin menunjukkan usaha Sayaka dalam menghafal bahasa Inggris. Teknik jarak kamera yang digunakan adalah *long shot*, tubuh fisik manusia telah tampak jelas namun latar belakang masih dominan dan menggunakan teknik pergerakan kamera *pan*, karena menggambarkan pemandangan secara luas.

Orang-orang yang mempunyai efikasi diri rendah cenderung tidak dapat mempunyai komitmen, karena akan mudah menyerah, bertindak pasif dan tidak percaya akan kemampuannya. Berbeda dengan Sayaka, ketika dia menetapkan tujuannya, dia mempunyai komitmen yang tinggi agar tujuannya tercapai. Hal ini dibuktikan dengan tindakan Sayaka yang aktif dalam mengejar ketinggalan dengan cara belajar secara giat.

3.2.2 Sebab- Sebab Efikasi Diri Tinggi Menurut Teori Kognitif Sosial

Efikasi diri merupakan keyakinan bahwa seseorang mampu menjalankan perilaku tertentu atau mencapai tujuan tertentu. Setiap manusia dapat memiliki efikasi diri tinggi atau rendah di dalam suatu situasi tertentu. Efikasi diri seorang individu dapat diperoleh, diubah, ditingkatkan, atau diturunkan melalui salah satu atau kombinasi empat sumber.

3.2.2.1 Persuasi Sosial

Individu diarahkan dengan saran, nasihat, bimbingan, sehingga dapat meningkatkan keyakinannya tentang kemampuan yang dimiliki. Perjalanan Sayaka untuk lolos ujian masuk Universitas Keio tidaklah mudah. Untuk mencapainya, Sayaka menemui beberapa hambatan yakni ayahnya yang tidak

mau membiayai biaya kursus, Nishimura *sensei* yang meremehkan dan menghalangi niatnya, dan faktor internal yaitu konflik batin yang dialami Sayaka. Meskipun sudah berusaha giat akan tetapi hasil yang dicapai belum maksimal.

Gambar 20 . Sayaka merasa lesu ketika melihat hasil ujian simulasi



センター試験		センター試験		センター試験	
センター	偏差値	センター	偏差値	センター	偏差値
センター	偏差値	センター	偏差値	センター	偏差値
偏差値	43.1	偏差値	42.3	偏差値	44.2
二次・一級	250	二次・一級	200	二次・一級	200
ポイント	65.0	ポイント	65.0	ポイント	65.0
総合	ポイント	総合	ポイント	総合	ポイント
総合	ポイント	総合	ポイント	総合	ポイント

(Birigyaru 00:58:46 – 00:58:50)

Potongan adegan di atas memiliki percakapan sebagai berikut :

坪田 : どれだけ見たって結果は変わらないぞ

さやか : でも全部『E』ってさ、合格は絶望的ってことだよ

坪田 : いや、偏差値30だったやつが英語は偏差値60まで
;上げたんだぞ基礎が固まって、ますます伸びるところ
だから

さやか : けど、みんなますます本番に向けて頑張れわけっしょ

Tsubota: Walaupun kamu lihat beberapa kali pun, hasilnya tidak akan berubah loh.

Sayaka : Tapi, masa semuanya E! Jadi ini hasilku.

Tsubota : Nggak, nilai deviasi dari 30 ke 60 dalam bahasa Inggris tidak buruk kok. Ini adalah nilai dasar kelulusan. Selain itu, ada peningkatan.

Sayaka : Tapi kita sudah berusaha keras untuk ujian ini kan.

Dialog percakapan diatas mengungkapkan perasaan kecewa Sayaka yang mendapat hasil pre-ujian masuk Keio tidak memuaskan. Sayaka mendapatkan nilai E untuk semua mata pelajaran yang diuji. Ketika melihat kekecewaan Sayaka, Tsubota *sensei* memberikan kata-kata semangat yang mengatakan bahwa Sayaka ada peningkatan dan itu merupakan permulaan yang baik. Sutradara menggunakan teknik jarak kamera *close up*, untuk memperlihatkan ekspresi kekecewaan Sayaka dan hasil tes yang diperoleh.

Akan tetapi pertengkaran antara Ayah dan adiknya membuat Sayaka semakin terpuruk. Dia mulai frustrasi dan mengalami konflik batin. Hasil pre-ujian masuk Keio berikutnya nilai Sayaka tidak mengalami perubahan. Sayaka tetap mendapatkan nilai E. Hal ini membuat Sayaka mulai menyerah untuk mencapai tujuannya.



(Birigyarū 00:38:44 – 00:40:00)

Adegan di atas memiliki percakapan sebagai berikut :

坪田 : 英語の偏差値はまた上がったんだからさ、とにかく

にほん し ;日本史だよ
 がくしゅう まんが かんいこう きんだいし まと しぼ
 ;学習マンガ16巻以降の近代史に的を絞ろ
 う
 さやか : せんせい けいおう ;先生、、もういいです。慶應じゃなくていいです
 坪田 : ほんき い ;本気で言ってるの？
 さやか : なん べんきょう わ ;何のために勉強してるのか分からなくなったの。
 いまにが ;今苦しいだけです
 坪田 : いちど とうきょう い けいおうだいがく み ;一度。東京へ行って慶應大学を見てきたらどう
 かな

Tsubota : Kemampuan bahasa Inggrismu meningkat lagi. Masalahnya tinggal sejarah Jepang. Dengan fokus mempelajari 16 volume manga sejarah modern Jepang ini, Kamu akan mengerti.

Sayaka : Sensei,, sudah cukup. Tidak masuk Keio juga tidak apa-apa.

Tsubota : Apa kamu serius?

Sayaka : Untuk apa aku belajar? Aku sudah tidak tahu alasannya. Aku hanya menderita saja, tidak lebih.

Tsubota : Pergilah ke Tokyo, Kunjungi Universitas Keio.

Potongan adegan dan percakapan di atas menunjukkan ketika Sayaka mulai lelah dan ingin berhenti. Tsubota *sensei* yang mengetahui keinginan Sayaka langsung menyarankan Sayaka agar berkunjung ke Universitas Keio dengan harapan Sayaka akan menemukan kembali motivasinya. Teknik jarak kamera pada potongan adegan diatas adalah *close up*, menggambarkan adegan dialog yang lebih intim.

Awalnya Sayaka menolak saran yang diajukan Tsubota sensei karena tidak akan berpengaruh apa-apa, akan tetapi kemudian Sayaka berubah pikiran. Dengan ditemanin aachan, Sayaka pergi berkunjung ke Universitas Keio.

Gambar 22 . Ketika Sayaka dan ibunya mengunjungi Universitas Keio





(Birigyarū 01:16:14 – 01:17:51)

Potongan adegan di atas memiliki percakapan sebagai berikut :

あかり : なんか学生になれたみたいで楽しいこんな大学に通えて
たら、もっと違^{ちが}う人^{じんせい}生^{せい}だったろうな

さやか : 違う人生って?

あかり : ん? だってさ、この学生さんたちみ~んな自信^みに満ち
た顔^{かお}してるじゃない? さやちゃんにもああいうふう
に生^{しょう}きてほしいなあ

Akari : Jadi ingat waktu masih menjadi mahasiswa. Kalau kamu diterima disini, hidupmu akan jauh berbeda dari sekarang.

Sayaka : Berbeda, kenapa?

Akari : Karena, lihat semua siswa disini terlihat percaya diri. Aku harap Sayaka chan juga bisa seperti itu.

Setelah berkeliling Keio dan mendengar kata-kata Aachan yang berisi motivasi serta harapan, Sayaka kembali menemukan motivasinya untuk masuk Keio. Hal ini dibuktikan dengan percakapan sebagai berikut :

あかり : ねえ、記念^{きねん}に写真^{しゃしん}撮^とってかない?

さやか : ごめんああちゃん

あかり : ん?

さやか : 写真は春まで待つてほしいの

あかり : えっ?

さやか : 私はやっぱり慶應がいい。慶應に行きたい!

Akari : Ayo kita berfoto untuk kenang-kenangan

Sayaka : Maaf aachan

Akari : eh?

Sayaka : Fotonya nanti saja

Akari : He?

Sayaka : Aku masih suka dengan Keio. Aku akan masuk Keio!
(Birigyaru 01:17:26-01:17:52)

Pengaruh sugesti, saran serta nasehat dari ibu dan Tsubota *sensei* kepada Sayaka membuat Sayaka menjadi yakin bahwa dirinya bisa dan kembali mempunyai kepercayaan diri tentang kemampuannya. Hal ini menguatkan efikasi diri yang ada pada dalam diri Sayaka.

3.2.2.2 Pengalaman Keberhasilan

Pengalaman akan kesuksesan adalah sumber yang mempunyai pengaruh paling kuat terhadap *self efficacy* individu karena di dasarkan pada pengalaman-pengalaman yang nyata (Alwisol, 2009:288). Dalam film Birigyaru, pengalaman keberhasilan yang ditunjukkan Sayaka adalah ketika dia bangkit dari kegagalan dan berusaha lebih giat lagi sehingga hasil tes berikutnya dia memperoleh peningkatan.

Gambar 23 . Sayaka menunjukkan hasil ujian simulasinya kepada keluarga



(Birigyaru 01:22:06 – 01:23:35)

Adegan di atas mempunyai percakapan sebagai berikut :

さやか : 龍太、これさやかの^{もしけっか}模試結果
 龍太 : 慶應文学部C^{はんてい}判定。^{ごうかくかのうせい};合格可能性、50
 パーセント
 あかり : えっ?
 まゆみ : ウソ、、やったねお姉ちゃん
 あかり : 本当に頑張ったもんね
 さやか : 龍太、さやかは行くよ 慶應に。あんたも自分の夢見つ
 けな。高2に始めたさやかがここまで^こ来れたんだから。あ
 んたはまだ^ままだ^あ;間に合うよ

その^{とき}時のさやかちゃんは^{がくしゅうまんが}学習マンガの^{こうか}効果で^{にほんし}日本史の^{へんさち}偏差値
 を58まで上げ。英語は^{えいご}偏差値^{へんさち}70を超えていた。

Sayaka : Ryota, ini hasil tes simulasi

Ryota : Universitas Keio jurusan sastra, nilai C. kemungkinan
 diterima 50 persen.

Akari : he???

Mayumi: ga mungkin,, kamu berhasil, kak!

Akari : Kau sungguh berjuang ya.

Sayaka : Ryota, Sayaka akan masuk Keio. kau juga, temukan dan
 wujudkan mimpimu, oke? Aku baru mulai kelas 2
 kemarin dan bisa meraih sampai disini. Kau juga pasti
 bisa.

Saat itu Sayaka chan, dengan belajar dari manga, nilai deviasi
 sejarah Jepangnya mencapai lebih dari 58. Bahasa Inggris nilai
 deviasinya lebih dari 70.

Pengalaman keberhasilan ini yang membuat Sayaka semakin percaya akan
 kemampuan dirinya bahwa dia bisa meskipun dia berasal dari ranking paling
 bawah di sekolahnya. Efikasi diri Sayaka semakin berkembang kuat, dampak
 negatif dari kegagalan-kegagalan sebelumnya akan berkurang sehingga akan
 memotivasi diri bahwa sebesar apapun kesulitannya pasti dapat dihadapi dengan
 kegigihan dan usaha yang terus-menerus.

BAB 4

PENUTUP

4.1 Simpulan

Film *Birigyarū* karya sutradara Nobuhiro Doi dianalisis dengan menggunakan teori struktural film Himawan Pratista dan teori kognitif sosial Albert Bandura mengenai efikasi diri. Teori struktural film digunakan untuk mengetahui unsur-unsur yang membentuk film seperti unsur naratif dan unsur sinematik. Sementara teori kognitif sosial Albert Bandura mengenai efikasi diri digunakan untuk mengetahui bentuk-bentuk efikasi diri tinggi dan penyebab terjadinya efikasi diri tinggi pada tokoh Sayaka.

Tokoh utama yang terdapat pada film *Birigyarū* adalah Sayaka Kudo, karena ia adalah tokoh yang paling banyak muncul serta diceritakan dalam film dan menentukan perkembangan alur cerita secara keseluruhan. Sedangkan tokoh tambahan yaitu Akari Kudo, Nishiyaka Tsubota, Tooru Kudo dan Nishimura.

Dalam elemen ruang dan waktu yang diceritakan pada film *Birigyarū* adalah elemen ruang yang terdiri dari rumah keluarga Kudo, sekolah Meiran, tempat bimbingan belajar dan Universitas Keio. Sementara elemen waktu dalam film terdiri dari musim panas, musim semi, dan musim dingin, selain itu waktu yang ditunjukkan dalam film *Birigyarū* ditampilkan dengan pola linier dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Pola linier yang digunakan dalam film *Birigyarū* yaitu berpola A-B-C-D-E menunjukkan urutan waktu dengan urutan yang sama, yaitu A-B-C-D-E. Interupsi waktu yang digunakan disebabkan oleh penggunaan alur maju.

Permasalahan dan konflik yang diperoleh melalui menonton dan mengamati film *Birigyarū*, yaitu Sayaka tidak mendapat perhatian dari ayahnya, kehidupan remaja Sayaka yang hanya bersenang-senang, ia tidak tahu tentang pengetahuan dasar, Nishimura sensei meminta Tsubota sensei untuk berhenti membantu Sayaka, biaya bimbingan belajar yang tidak sedikit, dan mengalami konflik batin.

Kemudian yang terakhir adalah elemen tujuan, yaitu Sayaka masuk Universitas Keio. Dalam waktu kurang lebih setahun, ia berusaha mengejar ketinggalan dalam hal akademik. Untuk mencapai tujuannya ia juga mengorbankan waktu bermainnya dan mengubah penampilannya. Di sisi lain, Sayaka juga mengalami beberapa kendala yang disebabkan oleh orang-orang di sekitarnya. Perjuangan dan usaha yang dilakukan oleh Sayaka dari nol untuk masuk ke Universitas Keio dan caranya menghadapi lingkungan yang tidak mendukungnya membuahkan hasil yang manis dengan diterima di Keio.

Dalam film *Birigyarū*, unsur sinematik yang berkesinambungan antara *setting*, *camera movement*, kostum dan tata rias, suara dan efek suara memberikan makna tertentu dalam setiap adegan film dan membawa penonton terbawa dalam suasana yang sesuai realita.

Hubungan antara unsur naratif dan efikasi diri yaitu yang pertama adalah pelaku cerita atau tokoh. Pada unsur tokoh dijelaskan tokoh Sayaka yang merupakan seorang gyaru dan mempunyai level kemampuan di bawah rata-rata, akan tetapi dia mempunyai efikasi diri tinggi karena usaha dan keyakinannya untuk mencapai tujuan. Elemen tujuan juga berpengaruh terhadap efikasi diri. Tokoh Sayaka berhasil mencapai tujuannya sehingga efikasi diri Sayaka

dikategorikan sebagai efikasi diri tinggi. Selain itu, Permasalahan dan Konflik juga mempengaruhi efikasi diri tokoh Sayaka. Permasalahan dan Konflik yang dialami tokoh Sayaka tidak membuat dirinya patah semangat dan menyerah, sehingga meningkatkan efikasi dirinya. Seseorang yang mudah menyerah jika bertemu dengan permasalahan, maka efikasi dirinya dikategorikan sebagai efikasi diri rendah.

Selanjutnya adalah hasil analisis berdasarkan teori kognitif sosial Albert Bandura mengenai efikasi diri. Dalam film ini, bentuk efikasi diri tinggi tokoh menerima tantangan, tidak mudah menyerah dan berkomitmen tinggi dalam mencapai tujuannya. Menurut teori kognitif sosial Albert Bandura, sikap percaya diri pada tokoh Sayaka disebabkan oleh efikasi diri tinggi. Dalam film *Birigyarū*, efikasi diri tinggi pada tokoh Sayaka disebabkan oleh pengalaman keberhasilan dan persuasi sosial.

Persuasi sosial yang dilakukan oleh *Tsubota sensei* dan ibunya membuat Sayaka mencoba bangkit dari keterpurukannya akibat selalu gagal dalam simulasi tes ujian masuk Keio meskipun telah belajar dan berusaha sangat giat. Sayaka perlahan mulai kembali menemukan semangat serta motivasinya dalam belajar. Persuasi sosial dilakukan melalui sugesti, nasehat serta saran. Dengan pengaruh dari persuasi sosial, Sayaka menemukan kembali rasa percaya dirinya dan hal ini menguatkan efikasi diri yang ada dalam diri Sayaka.

Pengalaman keberhasilan mendapatkan nilai C dan kemungkinan diterima Universitas Keio 50:50 dalam simulasi ujian masuk Keio setelah sebelumnya selalu gagal, membuat Sayaka semakin percaya akan kemampuan dirinya bahwa

dia mampu meskipun berasal dari urutan paling bawah di sekolahnya. Efikasi diri Sayaka semakin berkembang kuat, dampak negatif dari kegagalan-kegagalan sebelumnya akan berkurang sehingga akan memotivasi diri.

Dengan demikian, simpulan terakhir yang dapat peneliti ambil dari film *Birigyarū* adalah Jika ingin mencapai sebuah tujuan, yakinlah terhadap kemampuan diri kita sendiri meskipun orang lain meragukan. Ketika menemui kegagalan jangan cepat menyerah dan berusaha lebih giat lagi, karena usaha tidak akan pernah mengkhianati hasil.

要旨

本論文は「土井裕泰監督によって作成された「ビリギャル」という映画における「さやか」という人物の自己効力」である。「社会的認知の検討」。

この対象を研究する理由は本映画に「さやか」という人物には自己効力が高く感じられ、それに最初から最後までに学生達を応援し続ける先生の努力もあると思っただからである。

本研究の目的は映画「ビリギャル」における映画の形成構造を明らかにすることと自己効力について Albert Bandura が理論した社会的認知理論から講評される高い自己効力の形態とその原因も明らかにすることである。

自己効力はその人が何かをする能力を持っているという自己の自信のことである。高い自己効力を持つ人は与えられた仕事もしくは任務を自分自身でできると信じられ、一方、低い自己効力を持つ人は与えられた仕事は自分でやることができないと信じられる。

本研究は映画の構造理論と社会的認知理論によって講評される。本研究は文献研究であり、その資料とデータとして参考文献、ジャーナルとサイトから出典される。そして、記述的に提示される。研究方法として三つに分かれて、それはデータ収集の段階、データ解析の段階、とデータ講評の段階である。

主な資料は 2015 年に公開され、土井裕泰監督によって作成される 117 分「ビリギャル」である。本映画は「学年ビリのギャルが 1 年で偏差値を 40 上げて慶應大学に現役合格した話」の題した小説から適応されるものである。映画の構造についての参考文献として 2008 年の Himawan Pratista による「Understanding Film」の本が使用される。そして、自己効力についての参考文献として 1994 年

の Albert Bandura による「Self Efficacy」の本と 2009 年の Alwisol による「Psikologi Kepribadian」の本が使用される。

映画「ビリギャル」は工藤さやかという名前の女性についての物語である。彼女はギャルである。彼女は高校生であっても、学問レベル的にはまだ小学校の子供のレベルに相当するぐらいのレベルである。夏休みの期間に、彼女は私立の学習塾に通い始める。そこで、彼女は坪田先生と会う。母以外に、坪田先生は自分を褒める最初の人である。坪田先生と会ってから、さやかは慶應大学に入学という希望を持ち始める。それから、さやかの性格が大分変化する。彼女は努力を尽くして、やっと慶應大学の入学試験に合格することができるものである。

次は物語の要素を解析した結果である。ぶんせきをされた物語の要素は人物、場所、時間、目的、問題と葛藤である。「ビリギャル」の主人公は工藤さやかである、一方、追加人物は工藤あかり、坪田先生、工藤とおると西村先生である。

「ビリギャル」にある場所の背景は工藤家族の家、明蘭学校、学習塾、と慶應大学である。映画の時間の背景は夏、春と冬である。「ビリギャル」に示される時間の様式は大きな時間を中断することなく一連に出来事または事件が続ける線形パターンである。これは時間系列プロットである A-B-C-D-E に影響を与える。

「ビリギャル」を見ることによって起こった問題と葛藤であるさやかは父親に注意を払われなく、ただ楽しんでいくさやかの青春生活、基本レベルの知識を知らない、西村先生はさやかを手伝うことを辞めると坪田先生におねがいし、学習指導のコストは少しくもない、と内的な葛藤を苦しむなどのことが分かる。

次の最後は目的要素であるさやかが慶應大学に入学することである。一年間以下の時間帯に、彼女は遅れた学問を頑張って追いつく。

さらに、Albert Bandura が理論した社会的認知理論の解析による得た結果は工藤さやかの高い自己効力の形態は挑戦を受け入れることに勇敢で、簡単に諦めず、自分が決めた目標を達成することに言質などの性格から示される。そのさやかにおいて自信が高い自己効力と対応性が高い環境のため引き起こされる。

次、さやかの高い自己効力は社会的説得と成功の経験である二つのことから生み出される。社会的説得は坪田先生とさやかの母親の助言とアドバイスから通じてさやかを不況から少しずつ立ち上がって自分の熱心とモチベーションを再び見つける。この社会的説得で、さやかの自分自身の自信を再現され、これによってさやかに存在する高い自己効力を強化させる。

慶應大学の模擬入試に何回も失敗して、結局合格できるさやかは自分の能力に自信を持つようになる。それでさやかの自己効力がまずに強化するようになり、以前の失敗しことの悪影響が軽減してきた。そのような経験では、どんな困難があっても、諦めないでその困難を面すると絶対にできるとさやかが思った。

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol. 2009. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press.
- Auliyatuzzaroh, Zulfa, 2015. *Rendahnya Efikasi Diri Tokoh Tomo dalam Cerpen Tomochan No Shiawase (Sebuah Analisis Kognitif Sosial Albert Bandura)*. Depok: Skripsi Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia.
- Bandura, A. (1994). Self-efficacy. In V. S. Ramachaudran (Ed.), *Encyclopedia of human behavior* (Vol. 4, pp. 71-81). New York: Academic Press.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metode Penelitian PSIKOLOGI SAstra*. Yogyakarta: MedPress.
- Feist, Jess dan Gregory J. Feist. 2010. *Teori Kepribadian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Jakob Sumardjo dan Saini K.M. 1988. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2009. *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang Jilid 2*. Penerbit Erlangga
- Polimpung, Hulda Tabitha Pingkan. 2017. *Konstruksi Gambaru pada Film Birigyaru (Analisis Level Realitas Fiske Pada Tokoh Utama Sayaka Kudo)*. Malang: Skripsi Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Ratna, Nyoman Kutha. 2008. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rokhmansyah, Alfian. 2014. *Studi dan Pengkajian Sastra Perkenalan Terhadap Ilmu Sastra*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Semi, M. Atar. 1993. *Metode Penelitian Sastra*, Bandung: Angkasa.
- S Yusuf, J Nurihsan. 2008. *Teori Kepribadian*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Zulfahmi, Mohammad Iqbal, 2014. *Analisis Semiotik Rasa Kasih Sayang dalam Film Grave Torture Karya. Sutradara Joko Anwar*. Jakarta: Skripsi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah.

Diakses dari Internet :

<https://indoxx1.com/movie/nonton-flying-colors-2015-subtitle-indonesia-7hoa/play>

Diakses, Senin, 6 Juni 2016, Pukul 19:00 WIB

<http://www.animenewsnetwork.com/news/2016-01-01/top-10-grossing-domestic-japanese-films-of-2015-listed/.97030>

Diakses, Rabu, 25 Januari 2017, Pukul 17:22 WIB

