



**KRITIK SOSIAL DALAM FILM *BATTLE ROYALE I*
KARYA KOUSHUN TAKAMI**

高見公俊の『Battle Royale I』という映画における社会批判

Skripsi

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

Oleh:
Agung Cahyadi
NIM 13050113120027

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2019**

**KRITIK SOSIAL DALAM FILM *BATTLE ROYALE I*
KARYA KOUSHUN TAKAMI**

高見公俊の『Battle Royale I』という映画における社会批判

Skripsi

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

Oleh:
Agung Cahyadi
NIM 13050113120027

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2019**

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 mengatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan.

Semarang, Agustus 2019

Penulis,

Agung Cahyadi

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Kritik Sosial dalam Film *Battle Royale I* Karya Koushun Takami” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji Skripsi pada:

hari :

tanggal :

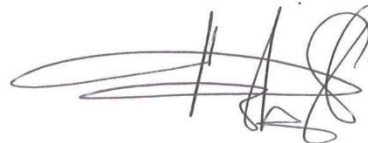
Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



Fajria Noviana, S.S., M. Hum
NIP. 19730107012014092001

Dosen Pembimbing II



Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M.Si
NIK. 199004020115092090

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Kritik Sosial dalam Film *Battle Royale I* karya Koushun Takami” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada tanggal: 28 Agustus 2019

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

Fajria Noviana, S.S., M. Hum.
NIP. 197301072014092001



Anggota I,

Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M.Si.
NIK. 199004020115092090



Anggota II,

Arsi Widiandari, S.S., M.Si.
NIK. 198606110115092089

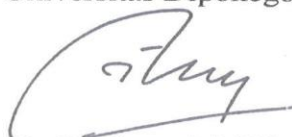


Anggota III,

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



Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Diponegoro



Dr. Nurhayati, M.Hum
NIP. 196610041990012001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan. Karena itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain) dan kepada Tuhan, berharaplah”

-Q.S Al Insyirah : 6-8-

“You can't. make up for lost time. You can only do better in the future”

-Ashley Ormon-

**“We can never go back and change what has been said and done.
but we can always learn the lesson to make things better next
time”**

-Unknown-

Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua
orangtuaku dan keluarga tercinta,
yang selalu memberi doa dan dukungan.

PRAKATA

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul “Kritik Sosial dalam Film *Battle Royale I* karya Koushun Takami”. Tanpa petunjuk, hidayah dan rahmat serta segala hal baik yang telah dianugerahkan kepada penulis, mustahil skripsi ini bisa diselesaikan.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti menerima banyak bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Nurhayati, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang;
2. Bapak Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum, selaku ketua Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro Semarang;
3. Ibu Fajria Noviana, S.S., M.Hum, selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M. Si, selaku dosen pembimbing II dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih atas bimbingan, masukan, kritik dan saran, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Zaki Ainul Fadli, S.S., M. Hum, selaku dosen wali penulis hingga semester 7 dan Ibu Yuliani Rahmah, S.Pd., M. Hum, selaku dosen wali pengganti. Terima kasih atas segala arahan, jasa dan kebaikan yang telah diberikan kepada penulis.

5. Seluruh dosen Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang. Terima kasih telah memberikan ilmu yang bermanfaat, bantuan, dan motivasi selama ini.
6. Kedua orang tua tercinta Bapak Dedy Sunarto dan Ibu Entar Mintarsih, adikku Olipia Rahayu, dan kakak-kakak sepupu serta keponakan-keponakanku. Terima kasih atas do'a dan semangat yang telah diberikan kepada penulis.
7. Sahabat-sahabatku Hasim, Andrian, Kiki, Cimeng, Rosel, Yeni dan teman-teman penghuni kontrakan Superhero. Terima kasih atas tawa, canda, kenangan, dan motivasi yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
8. Teman-teman pejuang skripsi bimbingan Novi Sensei dan Saras Sensei dan teman-teman Sastra Jepang angkatan 2013. Terima kasih atas cerita, kenangan dan kebersamaan yang tidak akan pernah terlupakan.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi orang lain sebagaimana penulis mendapatkan pelajaran yang berharga selama proses mengerjakan.

Semarang, Agustus 2019

Agung Cahyadi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
INTISARI.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan	1
1.1.1 Latar Belakang	1
1.1.2 Perumusan Masalah.....	6
1.2 Tujuan Penelitian	7
1.3 Ruang Lingkup.....	7
1.4 Metode penelitian.....	8
1.4.1 Tahap Penyediaan Data.....	8
1.4.2 Tahap Analisis Data	8
1.4.3 Tahap Penyajian Hasil Analisis.....	9
1.5 Manfaat Penelitian	10
1.6 Sistematika.....	10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka	12
2.2 Penelitian Terdahulu.....	18
2.3 Kerangka Teori	20
2.3.1 Teori Struktur Naratif	21
2.3.1.1 Cerita dan Plot.....	22
2.3.1.2 Elemen Pokok Naratif	22

2.3.1.3	Hubungan Naratif dengan Ruang.....	26
2.3.1.4	Hubungan Naratif dengan Waktu.....	26
2.3.2	Unsur Sinematik	28
2.3.3	Sosiologi Sastra	29
2.3.4	Kritik Sosial dalam Karya Sastra.....	32
2.3.4.1	Kritik Sosial	32
2.3.4.2	Jenis-Jenis Kritik Sosial	35
BAB 3 PEMBAHASAN		
3.1	Analisis Struktur Naratif	38
3.1.1	Struktur Naratif Film	38
3.1.1.1	Cerita dan Plot	38
3.1.1.2	Hubungan Naratif dengan Ruang	41
3.1.1.3	Hubungan Naratif dengan Waktu.....	43
3.1.1.4	Elemen Pokok Naratif	48
3.1.2	<i>Mise-En-Scene</i>	70
3.1.2.1	<i>Setting</i>	70
3.2	Kritik Sosial dalam Film <i>Battle Royale I</i>	87
3.2.1	Kritik terhadap Pemerintah yang Diktator.....	89
3.2.1.1	Penyalahgunaan Undang-Undang untuk Kepentingan Pemerintah.....	89
3.2.1.2	Tindakan Pasukan Keamanan yang Melebihi Batas.....	93
3.2.1.3	Penyalahgunaan Teknologi.....	95
3.2.2	Kritik terhadap Pendidikan.....	98
BAB 4 SIMPULAN.....		108
DAFTAR PUSTAKA		112
<i>YOUSHI</i>		114
BIODATA.....		117

INTISARI

Cahyadi, Agung. 2019. “Kritik Sosial dalam Film *Battle Royale I* Karya Koushun Takami”, Skripsi, Sastra Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing I Fajria Noviana, S.S., M.Hum. Pembimbing II Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M.Si.

Objek penelitian ini adalah film *Battle Royale I* karya Koushun Takami. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan struktur naratif film dan kritik sosial dalam film *Battle Royale I*. Penelitian ini berusaha memaparkan bahwa film *Battle Royale I* terlihat memiliki kritik sosial.

Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan, karena objek material maupun objek formal merupakan bahan pustaka. Teori yang digunakan untuk menganalisis adalah teori struktur naratif Pratista untuk menjelaskan unsur-unsur naratif pada film. Pendekatan sosiologi sastra menggunakan teori Wellek dan Warren yang lebih menekankan pada sosiologi karya sastra tentang apa yang terjadi dan tersirat di dalam karya sastra, dan teori kritik sosial Yasa untuk menemukan ketidakidealan yang ada di dalam film dan menghubungkannya dengan fakta sejarah Jepang.

Berdasarkan dari hasil analisis, telah di dapatkan beberapa kritik sosial yang terdapat dalam film *Battle Royale I*, yang meliputi kritik terhadap pemerintah yang diktator, kritik penyalahgunaan Undang-Undang untuk kepentingan pemerintah, kritik tindakan pasukan keamanan yang melebihi batas, kritik penyalahgunaan teknologi, dan kritik terhadap pendidikan.

Kata kunci : struktur naratif, sosiologi sastra, kritik sosial

ABSTRACT

Cahyadi, Agung. 2019. "Social criticism in the film *Battle Royale I* by Koushun Takami". A thesis of Japanese literature, Diponegoro University, Semarang. The First Advisor Fajria Noviana, S.S., M.Hum, The Second Advisor Dewi Saraswati Sakariah, S.S., M.Si.

The object of this research is the film *Battle Royale I* by Koushun Takami. The purpose of this research is to describe the narrative structure of film and social criticism in the film of *Battle Royale I*. This research tries to prove that *Battle Royale I* has a social criticism.

This research used literature method, was in the form of books and written materials. The theories used to analyzed is the theory of the Pratista's narrative structure to explain the narrative elements in the film. The sociological approach to literature uses the theory of Wellek and Warren to explain what is implied in literature. And Yasa's theory of social criticism to find the inadequacies in the film and relate them to the facts of Japanese history.

Based on the results of the analysis, several social criticisms have been found in the film of *Battle Royale I*, which include criticism of the dictatorial government, criticism of misuse of the law for the benefit of the government, criticism of security forces' actions that exceed the limits, critics of technological abuse, and criticism of education.

Keywords : narrative structure, literary sociology, social criticism.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang dan Permasalahan

1.1.1 Latar Belakang

Menurut Semi (melalui Endraswara, 2008: 7), karya sastra merupakan produk dari suatu keadaan kejiwaan dan pemikiran pengarang yang berada dalam situasi setengah sadar (*subconscious*) setelah mendapat bentuk yang jelas dituangkan ke dalam bentuk tertentu secara sadar (*conscious*) dalam bentuk penciptaan karya sastra.

Karya sastra memiliki peran yang penting dalam masyarakat karena karya sastra merupakan refleksi atau cerminan kondisi sosial masyarakat yang terjadi di dunia sehingga karya itu menggugah perasaan orang untuk berpikir tentang kehidupan. Masalah sosial dan kejadian yang dialami, dirasakan dan dilihat oleh pengarang kemudian melahirkan ide atau gagasan yang dituangkan dalam karyanya (Pradopo, 2003:61).

Namun di dalam karya sastra, tidak semua karya sastra bersifat realistik dengan kehidupan nyata, melainkan karya sastra yang muncul sebagai dunia rekaan merupakan sebuah karya yang imajinatif, baik karya sastra tersebut berupa karya lisan, maupun karya tertulis. Karya sastra merupakan karya yang bersifat fiktif atau rekaan. Meskipun karya sastra bahannya berinspirasi dari dunia nyata, pastinya sudah terlebih dahulu diolah oleh pengarang melalui imajinasinya sendiri, sehingga tidak dapat diharapkan realitas karya sastra sama dengan realitas kehidupan dunia nyata (Noor, 2009:11).

Dalam karya sastra, sastra merupakan produk bahasa yang sering banyak mengalami penggubahan. Misalnya dari puisi digubah ke dalam musikalisasi, puisi menjadi tari-tarian, cerpen yang bertolak dari lagu, serta novel yang difilmkan. Hal ini dikarenakan musik, sastra, sinema adalah bagian dari seni yang memiliki struktur. Fenomena penggubahan karya sastra ini disebut dengan penggubahan alih wahana, yaitu perubahan dari suatu jenis kesenian-kesenian ke jenis kesenian lain (Darmono, 2005:96).

Terdapat beragam jenis karya sastra, seperti novel, cerpen, syair, puisi, pantun, roman, drama, dan lain-lain. Istilah drama juga dikenal berasal dari kata *drama* (*Perancis*) yang digunakan untuk menjelaskan lakon-lakon tentang kehidupan kelas menengah. Drama adalah salah satu bentuk seni yang bercerita melalui percakapan dan *action* tokoh-tokohnya. Percakapan atau dialog itu sendiri bisa diartikan sebagai *action*. Kata kunci drama adalah gerak. Setiap drama akan mengandalkan gerak sebagai ciri khusus drama. Kata kunci ini yang membedakan dengan puisi dan prosa fiksi (Endraswara, 2011: 11).

Drama dalam bentuk film dapat disebut sebagai salah satu bentuk karya sastra. Film adalah media komunikasi yang bersifat *audio visual* untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan, dan informasi (Effendy, 1986: 134).

Jepang merupakan salah satu negara maju dan modern di banyak bidang. Salah satunya adalah teknologi berupa media hiburan. Media hiburan di Jepang sangatlah bermacam-macam, salah satunya seperti media hiburan elektronik atau

yang sering disebut film. Pada tahun 1900-an, penayangan acara televisi Jepang banyak mengangkat hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan sosial yang ada dalam masyarakat Jepang. Tidak sedikit film yang bertemakan kekerasan, pembunuhan dan kekejaman dapat menjadi salah satu hal yang menarik untuk ditonton.

Menurut berita yang dikutip dari *gate-jp.com* (Chan : 2018), dalam perkembangan dunia hiburan di Jepang, terdapat banyak *manga* (komik Jepang) dan novel yang menjadi salah satu adegan populer dalam budaya pop Jepang yang dikenal dengan adaptasinya untuk dijadikan *anime* (animasi Jepang), drama, bahkan film *live-action*⁴ layar lebar. Terdapat beberapa film *live-action* yang diangkat atau diadaptasi dari *manga* Jepang, di antaranya yaitu film *The Lone Wolf and Cub* (1972) yang diadaptasi dari *manga Lone Wolf and Cub: Sword Vengeance* karya Kazuo Koike, kemudian film *Shinobi: Heart Under Blade* (2005) yang diadaptasi dari *manga* yang berjudul *Basilisk: The Koga Ninja Scrolls* oleh Masaki Segawa. dan artis Goseki Kojima.

Tidak hanya Kazuo Koike dan Masaki Segawa sebagai *mangaka* (orang yang membuat komik) Jepang, ada juga novel yang difilmkan seperti film *Silence* karya Shusaku Endo yang diterbitkan pada tahun 1966. Film ini mengangkat tema tentang kepercayaan pada Tuhan, pergolakan iman dan sisi kemanusiaan. Novel ini sering dianggap sebagai salah satu novel terbaik yang ditulis pengarang Jepang di abad ke-20, kemudian diadaptasi menjadi film besutan sutradara kawakan yaitu

⁴ Live action adalah sebuah istilah dimana sebuah *manga* ataupun *anime* diangkat ke layar lebar atau dibuat sebuah film dan tokoh dalam film tersebut diperankan oleh manusia. Web.

<http://www.pengertianmenurutparaahli.com/pengertian-live-action/>

Martin Scorsese dengan judul yang sama yang dibintangi Andrew Garfield dan Liam Neeson. Tidak hanya *Silence* yang kemudian diadaptasi menjadi film, *The Woman In The Dunes* karya Kobo Abe juga lebih dulu dilirik untuk difilmkan. Novel ini diterbitkan pada tahun 1962 yang menceritakan tentang seorang pemuda yang terjebak bersama seorang perempuan di daerah terpencil penuh pasir. Bersamaan dengan itu, muncul pertanyaan-pertanyaan tentang makna kehidupan dan kesendirian yang menarik untuk direnungi.

Di samping komik dan novel tersebut, ada juga penulis yang mengadaptasi novel menjadi sebuah film. Seperti salah satu penulis kontroversial Jepang pada tahun 1999 yaitu Koushun Takami. Koushun Takami adalah penulis dan wartawan Jepang yang dikenal dengan novelnya yang berjudul *Battle Royale*. Novel ini ditolak mengikuti babak final dalam kompetisi *Japan Grand Prix Horror Novel 1997* karena kontennya yang terlalu gelap dan pada akhirnya diterbitkan pada tahun 1999. Novel ini terdiri dari 666 halaman yang kemudian menjadi novel terlaris dan menempati peringkat ke empat dalam *Kono Mystery ga Sugoi!* yang selanjutnya diadaptasi menjadi serial *manga* dan film layar lebar. Film *Battle Royale I* merupakan film *action-thriller* yang dirilis pada tahun 2000 yang diadaptasi dari novel dengan nama yang sama oleh Koushun Takami. Film ini merupakan film terakhir yang disutradarai oleh Kinji Fukasaku, dengan skenario yang ditulis oleh anaknya Kenta dan bintang Takeshi Kitano (Haikassoru : 2010).

Novel *Battle Royale I* ini dijadikan film oleh Koushun Takami yang mengemas cerita sebagai sindiran terhadap pemerintah Jepang atas penderitaan yang dialami warga negara Jepang ketika pemerintah menggabungkan diri sebagai

bagian dalam blok timur pada Perang Dunia II. Cerita ini adalah sebagai bentuk protes terhadap kebohongan publik yang dibuat pemerintah Jepang kepada warga negaranya pada saat itu. Pemerintah Jepang kala itu seakan-akan menutup-nutupi motif utama mereka terlibat dalam blok timur, dan sebagai gantinya mereka mendoktrin para pemuda yang rata-rata berusia 15-16 tahun untuk berangkat sebagai pasukan *kamikaze*⁵ yang mengorbankan nyawa demi alasan yang tidak jelas kecuali sebagai bentuk loyalitas terhadap negara.

Film *Battle Royale* ini terbagi menjadi dua film, yaitu *Battle Royale I* yang dibuat pada tahun 2000 dan *Battle Royale II Requiem* yang dibuat pada tahun 2003. Film *Battle Royale I* bercerita ketika Jepang tengah mengalami kondisi yang amat suram di mana pengangguran amat banyak dan kenakalan remaja makin menjadi. Banyak remaja yang melakukan boikot terhadap sekolahnya. Hal itu membuat orang dewasa mulai khawatir dengan perkembangan remaja yang makin tidak karuan itu. Maka diadakanlah sebuah proyek bernama "*Battle Royale Act*". Dalam proyek itu akan dipilih secara acak anak-anak kelas 3 SMP yang berada dalam satu kelas, yang nantinya akan dikirim ke sebuah pulau. Selama tiga hari mereka harus saling membunuh untuk bisa bertahan hidup. Hanya ada satu orang yang boleh bertahan hidup, dan apabila lebih dari satu, maka mereka semua akan mati.

Film ini akhirnya menjadi film kontroversial karena konten ceritanya yang kejam dan sadis dengan tokoh-tokohnya yang masih remaja SMP membuat banyak orang beranggapan bahwa novel *Battle Royale I* ini bisa memberikan pengaruh

⁵ Kamikaze adalah Pasukan udara Jepang yang dalam Perang Dunia II bersedia mati bersama pesawat terbang yang mereka tumpangi dengan menumbukkannya pada sasaran. Web <http://kbbi.web.id/kamikaze>

buruk pada para pembacanya. Sebuah karya sastra yang bergenre sastra serius tentu terdapat kritik di dalam ceritanya, seperti kritik sosial dalam masyarakat. Karya sastra yang mengandung kritik mengandung objek yang menarik untuk diteliti. Setiap karya sastra yang diciptakan, selalu memiliki pesan dan kritik terhadap keadaan di dalam masyarakat. Nurgiyantoro (2000: 331) berpendapat bahwa “sastra yang mengandung pesan kritik, dapat juga disebut sastra kritik, dan sastra ini biasanya akan lahir di tengah-tengah masyarakat jika saat itu terjadi hal yang kurang beres dalam kehidupan sosialnya”.

Berdasarkan keterangan di atas, penulis tertarik menjadikan film *action Battle Royale I* sebagai objek penelitian. Dari segi cerita film ini menyajikan cerita yang berbeda dari film lainnya yang bisa menggugah imajinasi para penonton/pembacanya, film ini juga menceritakan dimana terdapat ketidakidealan terhadap pemerintahan Jepang pada masa perang dunia II atas para prajurit, peraturan pemerintah yang kejam, penyalahgunaan teknologi, serta sistem pendidikan yang kacau pada masa itu. Pada penelitian ini, penulis akan memfokuskan penelitian tentang kritik sosial dengan judul “Kritik sosial dalam film *Battle Royale I* karya Koushun Takami”.

1.1.2 Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah :

- 1.1.2.1 Bagaimana struktur naratif cerita dan plot, elemen pokok naratif, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan *mise-en-scene* dalam film *Battle Royale I* karya Koushun Takami?

- 1.1.2.2 Apa saja kritik sosial yang muncul terhadap masyarakat Jepang dalam film *Battle Royale I* karya Koushun Takami?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini mempunyai beberapa tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan penelitian ini adalah.

- 1.2.1 Mendeskripsikan bagaimana struktur naratif cerita dan plot, elemen pokok naratif, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu dan *mise-en-scene* yang membangun film *Battle Royale I* karya Koushun Takami.
- 1.2.2 Menjelaskan kritik sosial yang muncul terhadap masyarakat Jepang dalam film *Battle Royale I* karya Koushun Takami.

1.3 Ruang Lingkup

Objek material penelitian ini adalah film berjudul *Battle Royale I* yang ditulis oleh Koushun Takami dan disutradarai oleh Kinji Fukasaku, kemudian diterbitkan pada tahun 2000 dengan durasi waktu 2 jam 1 menit 56 detik. Adapun objek formal penelitian ini adalah kritik sosial yang terdapat dalam film. Ruang lingkup penelitian difokuskan pada aspek struktur naratif film yang dibatasi pada elemen pokok naratif (pelaku cerita, konflik, dan tujuan), hubungan naratif dengan ruang untuk menganalisa latar tempat, hubungan naratif dengan waktu untuk menganalisa latar waktu, *mise-en-scene* (unsur sinematik) untuk menganalisa *setting* dalam film dan juga akan didukung oleh teori struktural cerita fiksi untuk menganalisa penokohan. Analisis struktur naratif film dan *mise-en-scene* ini akan

menunjukkan kritik sosial dalam film *Battle Royale I* karya Koushun Takami. Kemudian penulis juga menggunakan pendekatan sosiologi sastra untuk meneliti keterkaitan dimana negara Jepang pada tahun 1930-1945 dijuluki *The Greater East Asia Co-Prosperity Sphere* dan menjadikan negara Jepang sebagai diktator Asia yang kejam seperti tercermin dalam film *Battle Royale I*.

1.4 Metode Penelitian

Penelitian ini melalui tiga tahapan, yaitu tahap penyediaan data, analisis data dan penyajian data. Berikut merupakan metode yang digunakan dalam tiap-tiap tahapan tersebut.

1.4.1 Tahap Penyediaan Data

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, dikatakan penelitian kepustakaan karena baik objek material dan juga objek formalnya berupa bahan pustaka. Objek material dalam penelitian ini berupa film *Battle Royale I*. Data diperoleh dari website internet. Penulis memastikan kembali terjemahan yang didapat dengan mencatat kembali teks Jepang dan terjemahannya ke dalam Bahasa Indonesia untuk menghindari kesalahan pada terjemahan yang didapat dari internet.

1.4.2 Tahap Analisis Data

Tahapan analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan teori naratif film yang dibantu dengan teori struktural dan pendekatan sosiologi sastra untuk menjelaskan kritik sosial yang terdapat dalam film.

Adapun langkah kerja dari penelitian ini yaitu menganalisis unsur struktur naratif berupa hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, dan elemen pokok naratif (tokoh/pelaku cerita, permasalahan/konflik dan tujuan), kemudian dikaitkan dengan sejarah Jepang pada tahun 1930-1945, dimana Jepang menjadi negara diktator yang mewajibkan militer yang kejam setiap tahun secara acak, sebagai bentuk persiapan untuk menghadapi kemungkinan invasi dari negara-negara blok barat.

Film *Battle Royale I* merupakan gambaran dari pemerintahan Jepang pada saat itu, kemudian penulis menggunakan pendekatan sosiologi sastra Wellek dan Warren yang lebih menekankan pada sosiologi karya sastra tentang apa yang terjadi dan tersirat di dalam karya sastra serta untuk menjelaskan kritik sosial yang terdapat dalam film dengan cara mendeskripsikan terlebih dahulu kehidupan dan peristiwa sosial yang berhubungan dengan kritik sosial yang dimaksud.

1.4.3 Tahap Penyajian Hasil Analisis Data

Hasil analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan penyajian informal yaitu dengan menguraikan hasil penelitian menggunakan kata-kata. Pada akhir uraian, hasil analisis akan disajikan dengan metode deskriptif analitis. Menurut Ratna (2004: 53), metode ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian secara disusul dengan analisis.

Penjabaran menggunakan metode deskriptif analitis dimana hasil penelitian akan dijabarkan secara deskriptif. Kemudian secara analitis, yaitu mendeskripsikan kritik sosial yang berhubungan dengan kehidupan dan peristiwa sosial dalam film *Battle Royale I* karya Koushun Takami.

1.5.1 Manfaat

Dengan diadakannya penelitian ini, peneliti berharap dapat mendapat dua manfaat, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.5.2 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang sastra, dan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman yang lebih kepada peneliti dan pembaca mengenai kritik sosial yang dikaji dengan pendekatan sosiologi sastra Laurensen dan Swingewood,. serta diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya untuk mengetahui permasalahan dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra pada film Jepang.

1.5.3 Manfaat Praktis

Pada hasil penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan rujukan dari penelitian lain yang sejenis serta memahaminya ditinjau dari penelitian dalam sudut pandang sosiologi sastra. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memperkaya referensi tentang telaah ilmu sastra bagi pembelajar bahasa dan sastra Jepang, khususnya film, baik dalam maupun luar lingkup Universitas Diponegoro.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian ini, untuk mempermudah pembaca memahami isi, maka penulisan penelitian ini disusun secara sistematis dalam empat bab yang disusun berurutan. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab I merupakan pendahuluan, pada bab ini memberikan gambaran secara umum tentang penelitian berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan bab tinjauan pustaka yang berupa tinjauan kritis terhadap hasil penelitian yang mutakhir dan relevan dengan objek yang diteliti, pemaparan singkat film, sinopsis dalam film *Battle Royale I* karya Koushun Takami, serta kerangka teori sebagai konsep dasar sehubungan dengan objek penelitian.

Bab III berisikan pemaparan tentang hasil penelitian yang dilakukan, yaitu berupa analisis mendetail mengenai unsur instrinsik pada film *Battle Royale I* serta memaparkan kritik sosial yang dihasilkan yang berhubungan dengan kehidupan dan peristiwa sosial dengan analisis sosiologi sastra.

Bab IV berisi simpulan dari hasil analisis yaitu simpulan mengenai kritik sosial yang terdapat dalam film *Battle Royale I* karya Koushun Takami lalu diikuti daftar pustaka.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

Bab ini terdiri atas tiga subbab. Film *Battle Royale I*, subbab tinjauan pustaka dan kerangka teori. Subbab Film *Battle Royale I* berisi tentang garis besar film, sinopsis, serta pemaparan biografi pengarang dan sutradara. Tinjauan pustaka berisi paparan singkat beberapa penelitian sejenis yang pernah dilakukan peneliti sebelumnya berkaitan dengan topik penelitian, yakni masalah kritik sosial dalam sebuah karya sastra. Keterkaitan ini menyangkut hubungan penggunaan teori dan objek penelitian. Subbab kerangka teori memaparkan beberapa teori pokok yang digunakan dalam penelitian ini.

2.1 Film *Battle Royale I*

Film *Battle Royale I* adalah sebuah film yang dirilis pada 16 Desember 2000 di Jepang. Film ini diambil dari novel *Battle Royale* itu sendiri yang dirilis pada 22 April 1999 yang disutradarai oleh Kinji Fukasaku, dan menampilkan Takeshi Kitano dan Chiaki Kuriyama.

Koushun Takami tumbuh besar di Prefektur Kagawa, Shikoku kemudian setelah lulus dari jurusan sastra di Universitas Osaka, Koushun Takami mempelajari seni liberal di Universitas Nihon, namun tidak selesai dan dari tahun 1991 sampai 1996, ia bekerja di perusahaan berita *Shikoku Shimbun* sebagai reporter (www.goodreads.com).

Novel *Battle Royale I* diterbitkan dalam bahasa Jepang, dan kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris oleh Yuki Oniki dan diterbitkan oleh Viz Media dan kemudian diperluas dalam edisi oleh Haika Soru, sebuah divisi dari Viz Media.

Novel *Battle Royale I* ditolak mengikuti babak final dalam kompetisi *Japan Grand Prix Horror Novel 1997* karena kontennya yang terlalu gelap dan pada akhirnya diterbitkan pada tahun 1999. Novel ini terdapat 666 halaman kemudian menjadi buku terlaris dan menempati peringkat empat dalam *Kono Mystery ga Sugoi!* yang selanjutnya di adaptasi menjadi serial manga dan film layar lebar.

Novel *Battle Royale* ini dijadikan film oleh Koushun Takami yang mengemas cerita sebagai sindiran terhadap pemerintah Jepang atas penderitaan yang dialami warga negara Jepang ketika pemerintah menggabungkan diri sebagai bagian dalam blok timur pada Perang Dunia II. Cerita ini adalah sebagai bentuk protes terhadap kebohongan publik yang dibuat pemerintah Jepang kepada warga negaranya pada saat itu. Pemerintah Jepang kala itu seakan-akan menutup-nutupi motif utama mereka terlibat dalam blok timur, dan sebagai gantinya mereka mendoktrin para pemuda yang rata-rata berusia 15-16 tahun untuk berangkat sebagai pasukan *kamikaze* yang mengorbankan nyawa demi alasan yang tidak jelas kecuali sebagai bentuk loyalitas terhadap negara.

Dalam pembuatan film *Battle Royale I*, Koushun Takami bekerja sama dengan Kinji Fukasaku yang merupakan seorang penulis latar dan sutradara film Jepang. Kinji Fukasaku dikenal karena menyutradarai bagian Jepang *Tora! Tora! Tora!* (1970) dari film Hollywood, film-film Yakuza, termasuk seminal *Battle*

Without Honor and Humanity (1973), karya-karya zaman Samurai seperti *Shogun's Samurai* (1978), dan film terakhirnya yang kontroversial *Battle Royale* 2000 (www.theguardian.com)

Fukasaku membuat debut penyutradaraanya pada tahun 1961 dengan dua *Featurette Wandering Detective: Tragedy in Red Valley* dan *Wandering Detective: Black Wind in the Harbor*, yang dibintangi oleh Sonny Chiba. Film fitur berjangka panjang petamanya, untuk *Subsidiari New Toei* adalah *High Noon for Gangsters* pada tahun yang sama. Ia berfokus pada epik-epik sejarah; *Shogun's Samurai* (1978), *The Fall of Ako Castle* (1978), *Samurai Reincarnation* (1981), dan fiksi ilmiah; *Message from Space* (1978) dan *Virus* (1980). *Virus* merupakan produksi paling ekspensif di Jepang pada waktu itu. Dua tahun setelah itu, ia menyutradarai film komedi *Fall Guy*, yang memenangkan Penghargaan Akademi Jepang untuk Film Tahun Ini dan Penghargaan Kinema Junpo untuk Film Terbaik Tahun Ini. Fukasaku memutuskan untuk menyutradarai *Violent Cop* pada tahun 1989, namun karena jadwal yang berbenturan membuatnya keluar dari proyek tersebut dan Takeshi Kitano mengambil alih dalam peran penyutradaraan pertamanya.

Menjelang akhir hidupnya, Fukasaku masuk dalam dunia permainan video dengan bertugas sebagai sutradara permainan *Horror Survival Capcom/Sunsoft Clock Tower 3*. Pada tahun 2000, *Battle Royale* dirilis. Film yang sangat kontroversial tersebut meraih pujian yang positif dan keberhasilan dalam hal keuangan dengan meraih keuntungan sebesar Rp.311 miliar. Fukasaku mengumumkan bahwa ia terkena kanker prostat pada September 2002. Pada akhir Desember 2002, tak lama setelah perfilman dimulai pada *Battle Royale II Requiem*,

ia dibawa ke rumah sakit ketika kondisinya memburuk. Fukasaku meninggal di sebuah rumah sakit Tokyo pada 12 Januari 2003 pada usia 72 tahun. Karena hanya menyutradarai satu adegan, putranya, Kenta mengambil alih film tersebut.

2.1.1 Sinopsis

Film *Battle Royale I* bercerita tahun 1930-1945 tentang krisis ekonomi dan kekacauan negara Jepang dengan meningkatnya angka pengangguran dan kenakalan remaja. Tingginya tingkat pengangguran membuat orang dewasa sulit bekerja dan pada akhirnya depresi. Hal itu membuat para remaja muak dengan keadaan dan tidak menghormati orang dewasa sehingga terjadilah kenakalan remaja. Film ini berpusat pada Shuya Nanahara, seorang anak muda yang karismatik. Setelah ibunya meninggal dan ayahnya melakukan bunuh diri, ia menjadi kecewa dengan kehidupannya dan tidak begitu menghormati aturan. Teman terbaik Shuya, Nobu, menyerang guru mereka yaitu Kitano sensei, tetapi melarikan diri sebelum dia dapat diidentifikasi. Noriko, gadis manis dan pendiam yang kebetulan menyaksikan kejadian itu, menyembunyikan pisau yang baru saja disodorkan Nobu kepada Kitano sensei. Kitano sensei kemudian frustrasi dengan sikap murid-muridnya yang semakin tidak menghormati orangtua, dan akhirnya Kitano sensei mengundurkan diri dari sekolah tersebut.

Pada tahun berikutnya, saat siswa mendekati akhir wajib belajar mereka, mereka memulai perjalanan kelas. Namun pada saat itu semua siswa diracuni dengan gas sehingga mereka tidak sadarkan diri dan dibawa ke pulau terpencil yang terisolasi. Sesampai di sana, para siswa terkejut saat mengetahui bahwa mereka berada di dalam sebuah sekolah yang ditinggalkan, dan ternyata Kitano sensei

bersama dengan pemerintah berada di balik keseluruhan operasi. Kitano *sensei* memberi tahu mereka bahwa, karena kenakalan mereka, mereka telah terpilih sebagai peserta *Battle Royale*, sebuah permainan dimana para siswa harus saling membunuh sampai hanya satu yang tersisa

Jika setelah tiga hari, pemenang tidak diumumkan, semua orang mati (dengan cara kerah peledak yang menempel di leher masing-masing siswa). Untuk membuktikan bahwa Kitano *sensei* serius, Kitano meledakkan kerah Nobu, dan membunuhnya. Satu per satu, setiap siswa dibawa pergi dari sekolah, diberi bekal bertahan dan senjata acak, dan permainan dimulai.

Beberapa siswa menolak untuk mengikuti permainan. Shuya, yang berduka atas kematian Nobu, memutuskan untuk ikut serta dan melindungi Noriko sebagaimana pesan dari Nobu kepada dirinya. Pasangan ini akhirnya bekerja sama dengan Kawada, seorang pejuang berpengalaman dengan sebuah agenda (dia mengungkapkan bahwa dia keluar untuk membalas kematian pacarnya, yang meninggal dalam pertandingan sebelumnya). Di tempat lain, sang ketua kelas, Yukie mengumpulkan sekelompok gadis dan memutuskan untuk bersembunyi di sebuah rumah yang ditinggalkan, namun, salah satu gadis yang bersembunyi di sana menciptakan ketidakpercayaan di antara kelompok tersebut dan akhirnya mereka saling membunuh dan mereka semua mati.

Sementara Shinji yang merupakan revolusioner muda mengumpulkan teman-temannya dan berencana untuk meledakkan sekolah (bersama dengan Kitano *sensei*), sehingga bisa membebaskan para siswa. Namun, beberapa siswa terlalu rela mengikuti permainan mematikan ini. Seorang anak laki-laki bisu

bernama Kiriya telah mendaftar untuk bersenang-senang, dan membunuh tanpa penyesalan. Sementara itu, seorang perempuan yang bermasalah bernama Mitsuko membuat dirinya semakin brutal untuk memenangkan permainan, menggunakan semua yang dia miliki, terutama seksualitasnya. Dia dan Kiriya memiliki sifat yang sama yaitu membunuh dan mengambil senjata orang-orang yang telah mereka bunuh.

Ada beberapa siswa lain yang menerima nasib mereka dengan melakukan bunuh diri, seorang siswa bernama Sugimura memutuskan untuk membuat yang terbaik dari detik-detik kematiannya dengan mencari teman terbaiknya dan gadis yang dia cintai untuk melakukan bunuh diri bersama-sama.

Shinji menyerang sistem kontrol pusat dan melumpuhkan jaringan pemantauan tentara, dia dan teman-temannya memperbaiki kembali sebuah truk yang ditinggalkan dan bersiap untuk pergi ke markas besar, namun disergap oleh Kiriya dan terjadi tembak-menembak. Shinji dan semua temannya terbunuh saat truk berisi bom tersebut meledak.

Hanya Shuya, Noriko, dan Kawada yang tersisa. Kawada mengungkapkan, bahwa dia tahu bagaimana cara menonaktifkan kerah, Kawada juga mempunyai rencana dengan memberikan berita palsu atas kematian Shuya dan Noriko kepada Kitano sensei. Kawada berlari ke sekolah dan menyatakan dia sebagai pemenangnya. Kitano sensei telah menyatakan bahwa operasi sukses, dan hanya tersisa satu orang disana yaitu Kawada. Kawada dihadapkan dengan Kitano, dan kemudian datang Shuya dan Noriko. Kitano sensei mengungkapkan bahwa ia memiliki obsesi yang tidak sehat dengan Noriko, dan meminta Noriko untuk

membunuhnya (karena ia sangat tidak bahagia karena ditolak oleh keluarganya). Noriko menolak, tapi saat Kitano mengangkat pistol, Shuya menembak Kitano dan mati dengan luka-lukanya. Kitano sensei melakukan percakapan pahit yang terakhir dengan anak perempuannya melalui telepon, lalu meneruskannya.

Shuya, Noriko dan Kawada berhasil lolos dari pulau itu dengan kapal, Kawada mengalah pada luka-luka yang dideritanya selama permainan dan kemudian mati. Shuya dan Noriko berhasil sampai di darat, di mana mereka menjadi buronan pemerintah atas pembunuhan.

2.2 Penelitian Terdahulu

Dalam subbab ini akan dipaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang berhubungan dengan kritik sosial dalam penelitian sastra sudah banyak yang meneliti, sebagai bahan referensi dalam mengkaji penelitian penulis, yaitu mengenai *Kritik Sosial dalam film Battle Royale I karya Koushun Takami*.

Penelitian sebelumnya yang menggunakan objek material film *Battle Royale I* adalah penelitian yang dilakukan Desiree Marietta A (Universitas Indonesia, 2003) dengan judul *Penggambaran Kekerasan Remaja dalam Film Battle Royale*. Dalam penelitian ini Marietta menggunakan objek material yang sama dengan penulis yaitu film *Battle Royale*, tetapi topik yang dibahas Marietta adalah kekerasan remaja pada film yang berdampak pada generasi masa depan remaja di Jepang. Marietta hanya menggunakan contoh-contoh kasus di Jepang yang terjadi sekitar tahun 1997-2000. Sedangkan perbedaan penelitian penulis

dengan Marietta yaitu penulis meneliti tentang kritik sosial yang terdapat dalam film *Battle Royale* itu sendiri serta menggunakan analisis struktur naratif film.

Penelitian sebelumnya seperti pada skripsi yang ditulis oleh Astrid Fauzia (Universitas Indonesia, 2010) dengan judul *Kritik Sosial dalam Uma No Ashi Karya Akutagawa Ryunosuke*. Kritik sosial yang diambil yaitu; 1) kritik terhadap sistem keluarga masyarakat Jepang atau (*ie*), 2) kritik terhadap sistem birokrasi, 3) kritik terhadap sensor yang diberlakukan dalam sejarah kesusastraan Jepang. Dalam skripsi ini, Fauzia menggunakan analisis struktural eksternal dan kajian sosiologi sastra.

Persamaan penelitian Fauzia dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti tentang kritik sosial dan metode sosiologi sastra sebagai acuan penulis. Letak perbedaan penelitian Fauzia dengan penelitian penulis terletak pada analisis struktur. Astrid Fauzia menggunakan analisis struktur eksternal sedangkan penelitian penulis menggunakan analisis teori struktur naratif yang dibantu dengan teori struktural karya sastra.

Penelitian terdahulu selanjutnya adalah skripsi Ika Artika Sari, mahasiswa Universitas Negeri Semarang, 2015 yang berjudul *The Hunger Games Reality Show: A Government Control Toward Society Through Media In Suzanne Collins's The Hunger Games*, dalam penelitian ini Sari menggunakan media yang sama dengan penulis yaitu film, topik yang dibahas adalah tentang masalah-masalah sosial dan politik yang terdapat dalam film *Hunger Games* dengan analisis pengaruh media seperti media elektronik, media cetak dan *reality show*.

Persamaan penelitian Sari dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti tentang film melalui pendekatan sosiologi sastra dan bahasan mengenai kekerasan remaja serta masalah-masalah sosial masyarakat pada film. Sedangkan letak perbedaan penelitian Sari dengan penelitian penulis terletak pada kasusnya, Sari membahas tentang kontrol pemerintah terhadap masyarakat melalui media sedangkan penulis membahas tentang kritik sosial yang terdapat dalam film.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian penulis mengenai '*Kritik Sosial dalam film Battle Royale I karya Kouushun Takami*' yaitu dengan menggunakan objek material berupa film dan menggunakan teori struktur naratif berupa cerita dan plot, elemen pokok naratif (pelaku cerita, konflik, dan tujuan), hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, unsur sinematik film serta pendekatan sosiologi sastra, belum pernah dilakukan oleh siapapun.

2.3 Kerangka Teori

Subbab kerangka teori berisi teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian ini. Adapun dalam penelitian ini mencakup teori-teori berupa struktur naratif yang akan dibantu oleh teori struktural, sosiologi sastra, dan kritik sastra.

2.3.1 Teori Struktur Naratif

Sebuah film dapat terbentuk melalui adanya dua unsur pembentuk yang saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik (Pratista, 2008: 1).

Unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap cerita pasti memiliki

beberapa elemen yang membentuk unsur naratif secara keseluruhan, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, dan lainnya. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan membentuk sebuah jalinan peristiwa. Jalinan peristiwa tersebut terikat oleh sebuah aturan yaitu hukum kausalitas atau sebab-akibat (2008: 2).

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Sebuah kejadian tidak bisa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas. Segala hal yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu terikat satu sama lain (2008: 29). Struktur naratif terbagi menjadi 6 unsur, yaitu cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, batasan informasi cerita, elemen pokok naratif, dan pola struktur naratif. Pada penelitian ini penulis hanya akan membahas empat unsur naratif yaitu cerita dan plot, hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, elemen pokok naratif dan unsur sinematik yaitu *mise-en-scene*.

2.3.1.1 Cerita dan Plot

Dalam sebuah novel ketika diadaptasi menjadi sebuah film, maka tidak semua isi (cerita) novel tersebut akan muncul dalam filmnya, namun bisa hanya disajikan dalam sebuah *shot* saja. Sebuah film mampu memanipulasi cerita melalui plot. Plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Adapun cerita adalah seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak (2008: 34).

2.3.1.2. Elemen Pokok Naratif

Pola dasarnya dalam setiap cerita film di samping aspek ruang dan waktu juga memiliki elemen-elemen pokok, yakni elemen karakter (pelaku cerita), elemen konflik, serta elemen tujuan. Dapat disimpulkan bahwa inti cerita dari semua film (fiksi) adalah bagaimana seorang karakter menghadapi segala masalah untuk mencapai tujuannya yang terjadi dalam suatu ruang waktu (2008: 41).

a. Pelaku Cerita

Setiap cerita umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Tokoh utama sering diistilahkan pihak protagonis sedangkan karakter pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun antagonis (musuh atau rival). Karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik (masalah) atau kadang sebaliknya dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan masalahnya (2008: 44).

Sedangkan untuk meneliti penokohnya, menurut Minderop (2011: 2), *Character* atau karakter bisa juga berarti orang, masyarakat, ras, sikap mental dan moral, kualitas nalar, orang terkenal, tokoh dalam karya sastra. Kemudian kata *character* mendapat tambahan akhiran *-ization* yang artinya proses sehingga *characterization* atau katakterisasi berarti pemeranan, pelukisan watak. Sementara secara istilah, karakterisasi adalah pelukisan watak tokoh yang terdapat dalam suatu karya fiksi (2011: 2).

Metode penokohan karakterisasi dalam karya sastra adalah metode melukiskan watak para tokoh yang terdapat dalam suatu karya fiksi (2011: 2). Cara menentukan karakter (tokoh) dalam hal ini tokoh imajinatif dan menentukan watak

tokoh atau karakter sangat berbeda. Ada beberapa cara yang dapat dipergunakan oleh pengarang untuk melukiskan rupa, watak atau pribadi para tokoh.

Karakter (watak) tokoh, pada umumnya pengarang menggunakan dua cara atau metode dalam karyanya, metode langsung (*telling*) dan metode tidak langsung (*showing*). Metode langsung pemaparan watak pada eksposisi dan komentar langsung dari pengarang. Metode tidak langsung memperlihatkan pengarang menempatkan diri di luar kisah dengan memberikan kesempatan kepada para tokoh untuk menampilkan perwatakan mereka melalui dialog dan *action* (2011: 6).

a.1 Metode Langsung (*Telling*)

Metode langsung (*telling*) dilakukan secara langsung oleh si pengarang. Metode ini biasanya digunakan oleh kisah-kisah rekaan zaman dahulu sehingga pembaca hanya mengandalkan penjelasan yang diakukan pengarang semata. Dengan metode langsung ini, pengarang tidak sekedar menyampaikan watak para tokoh berdasarkan apa yang tampak melalui lakuan tetapi ia mampu menembus pikiran, perasaan, gejolak serta konflik batin dan bahkan motivasi yang melandasi tingkah laku para tokoh.

a.2 Metode Tidak Langsung (*Showing*)

Metode tidak langsung adalah metode yang lebih banyak dipilih penulis modern. Penentuan ini tidak berdasarkan metode *showing* lebih baik daripada metode lainnya, tetapi disebabkan temperamen pengarang atau pengarang yang menganggap metode *showing* lebih menarik bagi pembaca. Dalam metode tidak

langsung ini, pembaca dituntut untuk memahami dan menghayati watak para tokoh melalui dialog dan *action* mereka. Di samping ini, pembaca merasa tertantang untuk memahami dan menghayati karakter para tokoh sehingga tidak menimbulkan rasa bosan dan monoton. Metode tidak langsung terdiri atas (a) karakterisasi melalui dialog, (b) lokasi dan situasi percakapan, (c) jatidiri tokoh yang dituju oleh penutur, (d) kualitas mental para tokoh, (e) nada suara, tekanan, dialek, dan kosa kata, dan (f) karakterisasi melalui tindakan para tokoh.

Menurut Stanton, ada 2 konteks yang biasa memaknai istilah karakter. Konteks yang pertama adalah bahwa karakter ditujukan pada individu-individu atau orang-orang yang muncul dalam cerita seperti menunjuk pada jumlah karakter. Konteks yang kedua merujuk pada percampuran dari berbagai kepentingan, keinginan, emosi, dan prinsip sosial dan prinsip moral dari individu-individu (2012: 33). Dengan demikian karakter dapat berarti pelaku cerita dan dapat pula disebut sebagai perwatakan. Penyebutan nama tokoh tertentu tak jarang langsung mengisyaratkan kepada perwatakan yang dimilikinya (Nurgiyantoro, 2010: 165).

Dari kutipan di atas dapat diketahui bahwa hubungan antara seorang tokoh dengan kualitas pribadinya berkaitan dengan pembaca. Pembaca memaknai kepribadian seorang tokoh melalui kata-kata dan tingkah laku lain. Dengan demikian istilah penokohan menjadi lebih luas pengertiannya dibandingkan dengan tokoh atau karakter saja, sebab penokohan mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang sejelas-jelasnya kepada pembaca (2010: 166)

b. Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Permasalahan sering kali ditimbulkan pihak antagonis karena memiliki tujuan yang sama atau berlawanan dengan pihak protagonis. Permasalahan klasik antara karakter protagonis dan antagonis adalah satu pihak ingin menguasai dunia, sementara pihak lain ingin menyelamatkan dunia. Permasalahan juga bisa muncul tanpa pihak antagonis, dengan kata lain konflik juga bisa muncul dari dalam tokoh utama itu sendiri yang akhirnya memicu konflik batin (Pratista, 2008: 44).

c. Tujuan

Setiap pelaku (utama) dalam sebuah film cerita pasti memiliki tujuan, harapan atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) maupun nonfisik (nonmateri). Tujuan fisik sifatnya jelas dan nyata sementara nonfisik sifatnya tidak nyata (abstrak). Film-film *superhero* umumnya bertujuan jelas, yakni mengalahkan musuhnya untuk menyelamatkan umat manusia; film roman bertujuan untuk mendapatkan sosok pujaan hatinya; film kriminal bertujuan mengungkap kasus dan menangkap pelaku kejahatan. Adapun film-film drama dan melodrama seringkali bertujuan nonfisik seperti mencari kebahagiaan, kepuasan batin, eksistensi diri, dan lain sebagainya (2008: 44).

2.3.1.3. Hubungan Naratif dengan Ruang

Hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dalam sebuah ruang. Sebuah cerita tidak mungkin terjadi tanpa adanya ruang. Ruang adalah tempat di mana para pelaku cerita bergerak dan beraktifitas. Sebuah film pada

umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas, seperti rumah, si A di kota B, dan di negara C, dan sebagainya. Latar cerita bisa menggunakan lokasi yang sesungguhnya (nyata) atau dapat pula (fiktif) (2008: 35).

2.3.1.4. Hubungan Naratif dengan Waktu

Seperti halnya unsur ruang, hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat oleh waktu. Terdapat beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif film, yakni urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu (2008: 36). Pada penelitian ini penulis hanya akan membahas urutan waktu dan durasi waktu dalam film.

a. Urutan waktu

Urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola, yaitu linier dan nonlinier.

a.1 Pola Linier

Plot film sebagian besar dituturkan dengan pola linier dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Urutan cerita secara linier memudahkan untuk melihat hubungan kausalitas jalinan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Jika urutan waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yakni A-B-C-D-E. Jika film berlangsung selama sehari, maka penurutan kisahnya disajikan secara urut dari pagi,

siang, sore, hingga malam harinya. Sepanjang apapun rentang waktu cerita jika tidak terdapat interupsi waktu yang signifikan maka polanya tetap linier (2008: 36).

a.2 Pola Nonlinier

Nonlinier adalah urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Pola nonlinier cenderung menyulitkan penonton untuk mengikuti alur cerita filmnya. Satu contoh, jika urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat C-D-E-A-B atau D-B-C-A-E atau lainnya. Jika cerita film berlangsung selama sehari, maka penuturan kisahnya disajikan secara tidak urut, misalkan malam, pagi, sore, dan siang (2008:37).

b. Durasi Waktu

Durasi film rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit, namun durasi cerita dalam film umumnya memiliki rentang waktu yang lebih panjang. Durasi cerita dapat memiliki rentang waktu yang lebih panjang. Durasi cerita dapat memiliki rentang waktu hingga beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, bahkan abad (2008: 38).

2.3..2 Unsur Sinematik

Unsur-unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen yaitu *Mise-en-scene*, Sinematografi, *Editing*, Suara. Pada penelitian ini, unsur sinematik yang akan

dibahas yaitu *Mise-en-scene*, karena berhubungan dengan unsur naratif film pada penelitian yang akan dilakukan penulis.

1.. *Mise-En-Scene*

Mise-en-scene adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok yakni, *setting*, tata cahaya, kostum, dan *make-up*. Pada penelitian ini yang akan dibahas yaitu aspek *setting*.

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 (2008: 66). Pada *setting*, penulis hanya akan membahas penunjuk ruang dan wilayah, penunjuk waktu, dan penunjuk status sosial.

a.1 Penunjuk Ruang dan Wilayah

Salah satu fungsi utama *setting* adalah untuk menentukan ruang. *Setting* yang digunakan harus mampu meyakinkan penonton bahwa seluruh peristiwa dalam filmnya benar-benar terjadi dalam lokasi cerita yang sesungguhnya (2008: 66).

a.2 Penunjuk Waktu

Fungsi utama lainnya *setting* adalah memberikan informasi waktu, era, atau musim sesuai konteks naratifnya. *Setting* juga mampu memberi informasi tentang masa, atau periode kapan cerita film berlangsung (2008: 67-68).

a.3 Penunjuk Status Sosial

Selain berfungsi sebagai latar cerita, *setting* juga membangun *mood* sesuai dengan tuntutan cerita dan penunjuk status sosial melalui dekorasi *setting*. Dekor *setting* (bersama kostum) dapat menentukan status sosial para pelaku ceritanya film (2008:73).

2.3.3 Sosiologi Sastra

Sosiologi sastra adalah penelitian yang berfokus pada masalah manusia. Sastra sering mengungkapkan perjuangan umat manusia dalam menentukan masa depannya, berdasarkan imajinasi, perasaan, dan intuisi. Pada prinsipnya, menurut Laurensen dan Swingewood (melalui Junus, 1986: 1), terdapat tiga perspektif berkaitan dengan sosiologi sastra, yaitu:

- a. Penelitian yang memandang karya sastra sebagai dokumen sosial yang di dalamnya merupakan refleksi situasi pada masa sastra tersebut diciptakan. Perspektif ini memfokuskan perhatian pada teks sastra sebagai objek kajian dengan asumsi dasarnya adalah bahwa karya sastra merupakan cermin zaman (Yasa, 2012: 22).
- b. Penelitian yang mengungkap sastra sebagai cermin situasi sosial penulisnya. Perspektif kedua ini, memfokuskan perhatian penelitian yang diarahkan terhadap pengarang sebagai pencipta karya sastra. Perspektif kedua ini bertolak dari asumsi dasar bahwa karya sastra merupakan cermin situasi sosial penulis (2012: 22).
- c. Penelitian yang menangkap sastra sebagai manifestasi peristiwa sejarah keadaan sosial budaya. Perspektif ketiga ini memfokuskan perhatian pada penerimaan masyarakat terhadap karya sastra terkait dengan momen sejarah (2012: 22)

Menurut Hartoko (1989: 129), yang dimaksud sosiologi karya sastra adalah penafsiran teks sastra secara sosiologis. Sosiologi sastra menyinggung hubungan karya sastra dengan masyarakat sebagai cermin. Penafsiran teks secara sosiologis adalah menganalisis gambaran tentang dunia dan masyarakat dalam sebuah teks sastra, sejauh mana gambaran itu serasi atau menyimpang dari kenyataan.

Sosiologi sastra merupakan cabang penelitian sastra yang bersifat reflektif. Penelitian ini banyak diminati oleh peneliti yang ingin melihat sastra sebagai cermin kehidupan masyarakat. Penelitian ini berasumsi dasar bahawa kelahiran sastra tidak dalam kekosongan sosial. Kehidupan sosial sangat berpengaruh pada karya sastra, kehidupan sosial inilah yang menjadi pemicu lahirnya karya sastra. Karya sastra yang berhasil atau sukses yaitu karya sastra yang mampu merefleksikan zamannya, dan menyesuaikan keberadaannya sesuai dengan perkembangan zamannya (Endraswara, 2007: 77).

Penelitian sosiologi sastra menjelaskan bahwa objek yang memegang peranan adalah karya sastra dengan berbagai implikasinya, yang diantaranya seperti teori sastra, kritik sastra, dan sejarah sastra. Kesalahpahaman dalam analisis misalnya, dengan memberikan prioritas terhadap ilmu bantu, maka karya sastra akan menjadi objek yang kedua, sebagai komplementer (Ratna, 2004: 339).

Karya sastra merupakan suatu lembaga masyarakat yang bermedium bahasa, sedang bahasa itu sendiri adalah ciptaan masyarakat. Oleh sebab itu, kebanyakan unsur-unsur dalam karya sastra bersifat sosial, yaitu norma-norma yang dapat tumbuh dalam masyarakat. Karya sastra juga mewakili kehidupan,

sedang kehidupan adalah kenyataan sosial yang dalam diri sastrawan dapat menjadi objek penciptaan karya sastra (Wellek dan Warren dalam Redyanto Noor, 2005: 48).

Wellek dan Warren (1995: 111) membagi telaah sosiologi sastra menjadi tiga jenis yaitu:

1. Sosiologi pengarang: yakni yang mempermasalahkan tentang status sosial, ideologi politik, dan lain-lain yang menyangkut diri pengarang.
2. Sosiologi karya sastra: yakni mempermasalahkan tentang suatu karya sastra, yang menjadi pokok telaah adalah tentang apa yang tersirat dalam karya sastra dan apa tujuan serta amanat yang hendak disampaikannya.
3. Sosiologi sastra yang mempermasalahkan tentang pembaca dan pengaruh sosialnya terhadap masyarakat.

Pada penelitian ini, penulis lebih menekankan pada sosiologi karya sastra, karena karya sastra yang dikaji penulis merupakan pokok telaah tentang apa yang terjadi dan tersirat di dalam karya sastra tersebut. Dengan pertimbangan bahwa sosiologi sastra adalah analisis karya sastra dalam kaitannya dengan masyarakat, maka model analisis yang dapat dilakukan meliputi tiga macam, sebagai berikut. Menganalisis masalah-masalah sosial yang terkandung di dalam karya sastra itu sendiri, kemudian menghubungkannya dengan kenyataan yang pernah terjadi. Pada umumnya disebut sebagai aspek ekstrinsik, model hubungan yang terjadi disebut refleksi. Sama dengan di atas, tetap dengan cara menemukan hubungan antarstruktur, bukan aspek-aspek tertentu, dengan hubungan yang bersifat dialektika. Menganalisis karya dengan tujuan untuk memperoleh informasi tertentu,

dilakukan oleh disiplin tertentu. Model analisis inilah yang pada umumnya menghasilkan penelitian karya sastra sebagai gejala kedua (Ratna, 2004: 339-340).

2.3.4. Kritik Sosial dalam Karya Sastra

2.3.4.1 Kritik Sosial

Kritik sosiologis sudah lama ada dan menunjukkan penggemarnya semakin banyak. Kritik sosiologis akan menunjukkan kepada pembaca bahwa setiap karya merupakan cermin kehidupan dan budaya. Dalam buku *Pemandu di Dunia Sastra* karangan Dick Hartoko dan B. Rahmanto dipaparkan bahwa sosiologi sastra adalah cabang ilmu sastra yang mempelajari sastra dalam hubungannya dengan kenyataan sosial. Kenyataan sosial mencakup pengertian konteks pengarang dan pembaca (produksi dan resepsi) dan sosiologi karya sastra (aspek-aspek sosial dalam teks sastra). Pembicaraan tentang konteks sosial pengarang dan pembaca disebut sosiologi komunikasi sastra dan pembicaraan sosiologi karya sastra disebut penafsiran teks sastra secara sosiologis (Noor, 2010: 87).

Menurut Pradopo melalui Endraswara (2013: 112), mengatakan bahwa kritik sosiologis sebenarnya lebih tepat dinamakan sastra sebagai refleksi masyarakat yang melingkupi zaman karya itu ditulis. Konteks ini menandai konsep sosiologi sastra perlu dipegang teguh para kritikus. Pandangan sosiologi sastra memperlakukan karya sastra sebagai karya yang ditentukan oleh keadaan masyarakat pada zamannya.

Sastra kritik merupakan sastra yang mengandung pesan kritik. Sastra kritik biasanya akan lahir di tengah masyarakat jika terjadi hal-hal atau peristiwa

yang kurang beres dalam kehidupan sosial dan masyarakat. Paling tidak hal itu dapat kelihatan dan dirasakan oleh pengarang yang memiliki perasaan peka, yang dapat merasakan masalah-masalah sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Pengarang ini yang dengan kekuatan imajinasinya boleh dikatakan sebagai orang yang memiliki indra keenam (Nurgiyantoro, 2010: 331).

Sebagai anggota masyarakat, penulis tidak dapat melepaskan diri dari lingkungan sosial budaya, politik, keamanan, ekonomi, dan alam yang melingkupinya. Selain merupakan suatu eksperimen moral yang dituangkan oleh pengarang melalui bahasa, sastra dalam kenyataannya menampilkan gambaran kehidupan, dan kehidupan itu sendiri merupakan kenyataan sosial (Darmono, 1978: 1).

Seperti halnya karya seni yang lain, karya sastra adalah refleksi transformasi pengalaman hidup dan kehidupan manusia, baik secara nyata ada maupun hanya rekaan semata, yang dipenggal-penggal dan kemudian dirangkai kembali dengan imajinasi, persepsi, dan keahlian pengarang serta disajikan melalui sebuah media bahasa (Suroso, 103).

Sosiologi pengarang umumnya tampil sebagai pembela kebenaran dan keadilan di masyarakat, ataupun sifat-sifat luhur kemanusiaan yang lain. Pengarang tidak akan tinggal diam dan akan memperjuangkan hal-hal yang diyakini kebenarannya lewat karya-karya ciptaannya. Hal-hal yang memang salah dan bertentangan dengan sifat-sifat kemanusiaan tidak akan ditutup-tutupinya sebab karyanya adalah seni ia hanya bertanggung jawab kepada dirinya sendiri (Nurgiyantoro, 2010: 331).

Unsur-unsur dalam karya sastra umumnya bersifat sosial, hal ini sesuai dengan pendapat Wellek dan Warren dalam mengatakan bahwa karya sastra merupakan sebuah lembaga masyarakat yang bermedium bahasa, sedang bahasa itu sendiri adalah ciptaan masyarakat. Oleh sebab itu, kebanyakan unsur-unsur dalam sastra bersifat sosial, berupa norma-norma yang dapat tumbuh dalam masyarakat. Karya sastra juga mewakili kehidupan, sedang kehidupan adalah kenyataan sosial yang dalam diri sastrawan dapat menjadi objek penciptaan karya sastra (Noor, 2009: 48-49).

Kritik sosial disampaikan kepada masyarakat pembaca melalui sebuah karya sastra dengan menggunakan medium bahasa. Setiap kata, frase, atau kalimat yang terdapat dalam sebuah karya sastra, baik berupa tokoh, latar, karakter, dan lain-lainnya memiliki sifat universal. Maksud dari universal itu sendiri adalah unsur-unsur itu tokoh, latar, karakter, dan lain-lain memiliki acuan yang ada di luar dirinya dan acuan itu meliputi hal-hal yang beragam. Acuan inilah yang dikatakan sebagai makna (Yasa, 2012: 4).

2.3.4.2 Jenis-jenis Kritik Sosial

Jenis-jenis kritik sosial pada penelitian ini diklasifikasikan berdasarkan pada konsep sosiologi sastra Marx.

a. Kritik Sosial Masalah Politik

Sistem politik adalah aspek masyarakat yang berfungsi untuk mempertahankan hukum dan keterlibatan di dalam masyarakat untuk mengetahui hubungan-hubungan eksternal di antara dan kalangan masyarakat (Sanderson, 1933: 295).

b. Kritik Sosial Masalah Ekonomi

Masalah-masalah ekonomi merupakan persoalan-persoalan yang menyangkut cara bagaimana manusia memenuhi kebutuhan materinya dari sumber daya yang terbatas jumlahnya, bahkan dari sumber daya yang langka adanya (Sumaadmadja, 1980: 77).

c. Kritik Sosial Masalah Pendidikan

Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam kehidupan, sehingga pendidikan tidak dapat dipisahkan sama sekali dalam kehidupan, baik dalam kehidupan keluarga, maupun dalam kehidupan bangsa dan negara (Ahmadi. Dkk, 2001:98).

d. Kritik Sosial Masalah Kebudayaan

Menurut Charon (1992: 196) kebudayaan mempunyai empat unsur pokok, antara lain: 1) ide tentang kebenaran (*truth*), 2) ide tentang apa yang bernilai (*values*), 3) ide tentang apa yang dianggap khusus untuk mencapai tujuan tertentu (*goals*), 4) ide tentang bagaimana manusia melakukan sesuatu yang berkaitan dengan norma (*norm*).

e. Kritik Sosial Masalah Moral

Moral merupakan sistem nilai tentang bagaimana kita harus hidup secara baik sebagai manusia. Sistem nilai tersebut terbentuk dari nasihat, wewejangan, peraturan, perintah dan semacamnya yang diwariskan secara turun menurun melalui agama dan kebudayaan tertentu tentang bagaimana manusia harus hidup (Salam, 1997: 3).

f. Kritik Sosial Masalah Keluarga

Menurut Soekanto (1990: 44), disorganisasi keluarga adalah perpecahan keluarga sebagai suatu unit, karena anggotanya gagal memenuhi kewajibannya sesuai dengan peranan sosialnya. Disorganisasi keluarga dapat terjadi dalam masyarakat kecil yaitu keluarga, ketika terjadi konflik sosial atas dasar perbedaan pandangan atau faktor ekonomi. Melalui kritik yang disampaikan dalam sebuah karya sastra, diharapkan konflik disorganisasi keluarga dapat teratasi dan tercipta keluarga yang serasi dan harmonis.

g. Kritik Sosial Masalah Agama

Menurut Salam (1997: 182), Agama berfungsi mengisi, memperkaya, memperhalus, dan membina kebudayaan manusia, tetapi kebudayaan itu sendiri tidak dapat memberi pengaruh apa-apa terhadap pokok-pokok ajaran yang telah ditetapkan oleh agama.

h. Kritik Sosial Masalah Gender

Menurut Mansour (2003: 12), perbedaan gender merupakan interpretasi sosial dan kultural terhadap perbedaan jenis kelamin. Jadi, gender mengacu pada peran dan kedudukan wanita di masyarakat dalam rangka bersosialisasi dengan masyarakat lain.

i. Kritik Sosial Masalah Teknologi

Ursula Franklin dalam karyanya dari tahun 1989 dalam kuliah “*Real World of Technology*”, memberikan definisi lain konsep ini, yakni *practice, the way we do things around here* (praktis, cara kita membuat ini semua di sekitaran sini).

BAB 3
KRITIK SOSIAL DALAM FILM *BATTLE ROYALE I*
KARYA KOUSHUN TAKAMI

Pada bab ini dijabarkan hasil analisis struktur naratif film yang membahas elemen pokok naratif, elemen hubungan naratif dengan ruang, dan elemen hubungan naratif dengan waktu, *mise-en-scene* serta memaparkan kritik sosial yang terdapat dalam film *Battle Royale I*.

3.1 Analisis Struktur Naratif

Naratif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Pratista, 2008).

Film *Battle Royale I* memiliki unsur naratif dengan jalan cerita dan penggambaran karakter yang unik, berikut pembahasan tentang struktur naratif yang ada dalam film *Battle Royale I* :

3.1.1 Struktur Naratif Film

3.1.1.1 Cerita

Adegan awal dalam film menceritakan mengenai krisis ekonomi negara Jepang yang ditandai dengan tingginya jumlah pengangguran dan kenakalan remaja. Kekacauan ini berdampak pada pola pikir remaja, salah satunya yaitu Shuuya Nanahara seorang remaja yang ditinggalkan ibunya ketika ia kecil dan ayahnya bunuh diri karena mengalami depresi akibat krisis ekonomi keluarga sehingga membuat ia kehilangan kepercayaan terhadap orang dewasa. Di sekolah Shuuya, seorang guru yaitu Kitano sensei telah kehilangan wibawa di kelas dan

tidak dihormati sebagai orang dewasa, sehingga untuk bolos sekolah pun para siswa melakukan dengan cara terang-terangan.

Pada suatu hari, Noriko teman sekelas Shuuya yang merupakan satu-satunya siswa yang rajin, masuk ke kelas dan mendapati ruang kelas yang kosong karena teman-temannya sepakat untuk membolos. Kitano sensei yang hanya terdiam dan pasrah membuat dia pergi meninggalkan ruang kelas, namun tiba-tiba seorang murid berlari dan menusuk perut Kitano sensei dengan sebuah pisau. Noriko yang melihat kejadian tersebut seketika memungut pisau tersebut dan menyembunyikannya. Sementara Kitano sensei berjalan tertatih-tatih dengan perut yang berlumuran darah dan memutuskan untuk berhenti mengajar dari sekolah tersebut.

Menjelang kelulusan, para siswa mengikuti program karyawisata yang ternyata merupakan rencana pemerintah untuk melibatkan mereka ke dalam permainan *Battle Royale* di sebuah pulau kosong yang dipimpin oleh guru mereka sendiri yaitu Kitano sensei. Wali kelas mereka pun dibunuh ketika mencoba mencegah dilaksanakannya permainan tersebut.

Di sepanjang adegan film, kehidupan para siswa dan interaksi di antara mereka digambarkan secara mendetail. Sebelum permainan *Battle Royale* dimulai, adegan-adegan kilas balik yang menceritakan hubungan-hubungan pertemanan yang rumit dengan sikap dan watak masing-masing ditunjukkan. Seiring dengan perkembangan cerita, para siswa banyak menyadari hal-hal yang sebelumnya tak terpikirkan, seperti perasaan terhadap teman sendiri, posisi mereka di tengah teman-teman yang lain, dan kemampuan mereka yang sebenarnya.

Banyak siswa yang membentuk kelompok dengan teman dekat mereka dan bertekad untuk tidak saling membunuh dan berkhianat. Sebagian yang lain langsung terjun mengincar nyawa, baik karena takut terbunuh atau memang menikmatinya. Di sepanjang film ditunjukkan daftar keterangan siswa yang terbunuh baik yang peristiwanya diperlihatkan dalam film maupun yang tidak. Setiap delapan jam sekali, Kitano *sensei* mengumumkan melalui pengeras suara yang dipasang di semua penjuru pulau dengan menyebut jumlah dan nama korban yang meninggal, juga zona berbahaya di wilayah pulau saat itu. Semakin lama, karena rasa frustrasi mereka terpengaruh pemikirannya, ada yang ikatan dan hubungan pertemanannya menjadi renggang, ada yang semakin menjadi-jadi, dikarenakan rasa iri, dengki, dan ketidakpercayaan remaja. *Battle Royale* menjadi ajang konflik berdarah.

Menjelang akhir cerita, yang tersisa hanya Noriko, Shuuya dan Kawada. Mereka mengatur agar Kitano *sensei* mengira Noriko dan Shuuya telah dibunuh Kawada sehingga pengamanan dan pengawasan terhadap mereka dihentikan. Akhirnya mereka pun bertemu dengan Kitano *sensei* dan mereka menyadari bahwa sebenarnya Kitano *sensei* yang merupakan orang dewasa (orang tua dan seorang guru) pun tertekan karena perlakuan remaja terhadap dirinya, dan apa yang dilakukannya adalah akibat dari perasaan tertekan dan kehilangan percaya diri sebagai orang dewasa.

3.1.1.2 Hubungan Naratif dengan Ruang

Film *Battle Royale I* memiliki beberapa ruang yang berbeda yaitu di sekolah, bus dan di pulau kosong. Namun, adegan cerita lebih banyak ditampilkan di pulau kosong untuk pertempuran *Battle Royale*.

a. Sekolah



Gambar 3.1. Foto bersama kelas 3-B di halaman sekolah.
(*Battle Royale I*, 00:02:33)

Sekolah merupakan tempat awal mula terjadinya konflik yang mempertemukan antara Shuuya, Noriko dan teman-temannya dengan Kitano sensei yang tidak lain adalah guru mereka sendiri.

Kekacauan pada sistem pemerintahan Jepang pada saat itu membuat para siswa tidak bisa diatur karena mereka muak dengan keadaan yang mereka alami. Namun di antara para siswa, hanya Noriko yang menjadi siswa yang rajin dan menghormati Kitano sensei. Kenakalan remaja di sekolah yang paling parah adalah penusukan yang dilakukan seorang siswa terhadap Kitano sensei.

b. Di dalam Bus



Gambar 3.2 Bus yang digunakan untuk wisata kelas (*Battle Royale I*, 00:05:06).

Saat masa wajib belajar mereka akan segera berakhir, para murid kelas 3-B akhirnya memutuskan untuk melakukan perjalanan wisata. Namun, perjalanan wisata yang bertujuan untuk bersenang-senang itu ternyata merupakan rencana dari Kitano sensei dan pemerintah untuk membawa mereka ke suatu pulau kosong karena terpilih sebagai peserta *Battle Royale*. Selama perjalanan di dalam bus, para siswa diberi obat tidur sehingga mereka tidak sadarkan diri. Para siswa dikejutkan dengan kehadiran Kitano sensei setelah dua tahun ia keluar dari sekolah dan membuat para siswa kebingungan dengan apa yang terjadi.

c. Pulau kosong

Monolog 1 :

いま き ばしょ かたち むじんとう
 今、みんなさんが来ている場所はこんな形をした無人島です。
 しゅうい じゅう じゅうみん ひと で い だれ
 周囲は十キロくらいで、住民の人には出て行ってもらって誰も
 いません。島はこのようにたくさんエリアに分かれていて、先生
 ごぜん ごご れいじ ろくじ ほうそう なが
 がこれから午前と午後の零時と六時に放送を流します。

(*Battle Royale I*, 00:13:47-00:15:15)

Sekarang, Kalian berada di pulau terpencil dan pulau tak berpenghuni. Luasnya Sekitar 10 kilometer, tapi kami telah mengevakuasi semua orang. Jadi pulau ini sudah kosong! Pulau ini terbagi menjadi beberapa wilayah. Gurumu, akan memberikan pengumuman terbaru setiap jam 12:00 dan 06:00 siang/malam

Pulau kosong merupakan tempat yang dipilih pemerintah sebagai arena pertempuran para peserta dalam permainan *Battle Royale*. Pulau tersebut ditandai juga dengan zona bahaya untuk mendeteksi setiap pergerakan peserta dan pengeras suara untuk mengumumkan informasi mengenai daftar kematian para siswa dari Kitano sensei.

3.1.1.3 Hubungan Naratif dengan Waktu

Seperti yang telah dijelaskan dalam landasan teori, hubungan naratif dengan waktu atau alur waktu dalam teori struktur naratif film terbagi menjadi tiga aspek, yaitu urutan waktu, durasi waktu, dan frekuensi waktu. Namun, penulis hanya akan membahas dua aspek yaitu urutan waktu dan durasi waktu.

a. Urutan Waktu

Urutan waktu dalam film *Battle Royale I* menggunakan alur maju dan pola yang digunakan adalah pola linear yaitu A-B-C-D-E karena jalan cerita tetap memiliki urutan peristiwa. Sesuai dengan urutan pola linear penulis mengelompokkan pembagian waktu film *Battle Royale I* menjadi tiga, yaitu awal sebelum adanya peraturan *Battle Royale* yang dibuat pemerintah, selama masa permainan, dan masa setelah permainan selesai.

1. Sebelum permainan *Battle Royale* dimulai.

A. Monolog 2 :

しんせいき くに こわ かんぜんしつぎょうりつ とっほ
 新世紀のはじめ、ひとつの国が壊れた。完全失業率15%突破、
 しつぎょうしゃ 一せんまんにん ふのぼるせいとはちじゅうまんにん
 失業者一千万人。不登性徒八十万。

(*Battle Royale I*, 00:01:08)

Pada awal abad baru, negara mengalami kehancuran. Prosentasi pengangguran penuh melebihi 15 % dengan jumlah 10 juta orang tidak dapat bekerja. Siswa yang tak bersekolah (menolak untuk pergi ke sekolah) 800 ribu orang.

Keterangan waktu ini menunjukkan saat Jepang dalam keadaan kacau, dan jumlah pengangguran serta tingkat kenakalan remaja meningkat.

B. Monolog 3 :

シュウヤ : 小学校四年で母が家を出てゆき、中学校入学式
しょうがっこうよんねん はは いえ で ちゅうがっこうにゅうがくしき
おやじ くび っ ぜんぶ く
 で親父が首を吊った、なんだか全部が来るって
わ
 たけど、どうすればいいかなんて分からないし、
おし
 だれも教えちゃくれなかった。だけど、どんなに
せかい くる おれ まいにちたの
 世界が狂えても、俺たちはそれぞれを毎日楽し
ま おれ
 んでいる。そしていつの間にか、俺たちの
ぎむきょういく お
 義務教育も終わるとしていた。

(*Battle Royale 1*, 00:02:45-00:05:10)

Shuuya : Ibuku pergi ketika aku masih kelas 4 SD, dan di hari pertama aku masuk kelas 7, ayah gantung diri. Semua menjadi benar-benar gila, aku tidak tahu apa yang harus kulakukan dan tidak ada yang bisa menolongku. Tapi tak peduli seberapa gila dunia telah berubah, kami masih bisa tetap gembira. Tanpa kami sadari, wajib pendidikan kami akan segera berakhir.

Shuuya dihadapkan dengan kondisi ibunya yang meninggalkan ia sejak kecil dan ayahnya yang bunuh diri karena depresi oleh keadaan ekonomi. Setelah mengalami itu semua, hanya teman-teman sekolahnya yang ia percaya saat itu.

2. Selama masa permainan *Battle Royale* berlangsung.

C. Monolog 4 :

クニノブ！痛いたかったなあ、お尻しり。俺おれがやめる前まえ、お前まえダメだから
 学校がっこうに来こなくていいって言ったがな、そしたらほんことに来こなくな
 っちゃうんだもん。ダメだよな、ダメしゅうがくりょうこうなくせに就学しゅうがくりょうこう両行だけ
 一任前いちにんまえに来てきもいいと思おもったのか？いいか！この国くにはこのクニノ
 ブくみたいなやつのおかげで、すっかりだめになっくてしまくいました。

(*Battle Royale I*, 00:11:39)

“Kuninobu ! Kau membuat pantatku sakit. dulu kubilang padamu tidak usah sibuk-sibuk pergi ke sekolah, kan? Karena kamu sudah tidak bisa diatur, tapi ternyata kamu benar-benar berhenti datang ke sekolah! Itu buruk sekali. Dan sekarang kamu datang hanya untuk ikut wisata kelas! Dengarkan semuanya ! Karena orang-orang seperti Kuninobu ini, negeri ini menjadi tidak baik lagi.”

Kenakalan remaja yang besar, tingkat kriminalitas terhadap orang dewasa yang semakin menjadi-jadi, serta tidak lagi peduli dengan aturan, membuat seorang guru muak dengan siswanya yang tidak bisa diatur. Kitano sensei bekerjasama dengan pemerintah untuk menghukum para siswa yang dianggapnya tidak bisa menghormati orang dewasa, Dan Shuuya beserta teman-teman sekelasnya terpilih menjadi peserta *Battle Royale* yang setiap tahun diadakan oleh pemerintah.

Percakapan 1 :

川田つぎ : 次くはこちゆに来くる、行ゆくで。
 シュウヤ : どこでも勝かって手いに行いけよ、おまえひとごろだいって人殺ひとごろしだろ
 う？ 友ともだち達だちだくったんだよ、狂くるってるよ、どうして
 みんな簡かんたん単ころに殺ころしあうんだよ？

(*Battle Royale I*, 00:38:26-00:40:43)

Kawada : Berikutnya dia akan datang ke sini, mari kita pergi.

Shuuya : Pergi kemanapun kamu suka, kamu juga seorang pembunuh bukan? Mereka adalah teman-temanku! Ini gila! Bagaimana bisa mereka membunuh satu sama lain seperti itu?

Keterangan waktu ini menunjukkan hampir keseluruhan cerita tentang kehidupan tokoh Shuuya dan Noriko selama 3 hari dalam pertempuran. Beberapa kejadian yang terjadi selama masa pertempuran yaitu, 1) Shuuya dan Noriko harus melihat kematian teman-temannya dengan beragam cara, 2) beberapa memutuskan untuk membunuh karena terlalu histeris, 3) beberapa berpartisipasi dengan antusias, 4) beberapa bersembunyi dan mencari cara meloloskan diri, dan beberapa lagi bersekutu seperti yang dilakukan Shuuya dan Noriko dengan Kawada, sedangkan 5) sisanya menolak berpartisipasi dan menunggu kematian atau bunuh diri.

3. Setelah permainan *Battle Royale* berakhir.

D. Percakapan 2 :

反軍	<small>しゅつどうじゅんぴ しぼうかくにんで</small> : 出動準備! 脂肪確認出るぞーよかい。
キタノ	<small>さくせんしゅうりょう</small> : 作戦終了!
反軍	<small>せんせい</small> : ですが先生、
キタノ	<small>さくせんしゅうりょう</small> : 作戦終了!

(*Battle Royale I*, 1:43:02)

Tentara	: Bergerak dan periksa mayat mereka (Shuuya dan Noriko)– baik !
Kitano	: Operasi selesai !
Tentara	: Tapi pak,,,
Kitano	: Operasi selesai !

Pada akhir permainan *Battle Royale*, Kawada berhasil mengelabui Kitano sensei dengan berpura-pura telah membunuh Shuuya

dan Noriko, sehingga gurunya tersebut menyatakan operasi *Battle Royale* telah selesai.

E. Percakapan 3 :

キタノ : どうして? 撃たなきや、撃っちゃうよ!
やくそく おれ まも
 シュウヤ : 約束したんだ、俺ノリコを守るって、
つう つう やろう
 キタノ : 痛え、、! 痛えなこの野郎、、!
 (*Battle Royale I*, 1:47:43)

Kitano : Ada apa? Tembak atau aku yang menembakmu.
 Shuuya : Aku berjanji akan selalu melindungi Noriko.,
 Kitano : Aduh ! sakit, sialan !

Kawada pergi menemui Kitano sensei dan disusul oleh Shuuya dan Noriko. Kitano sensei tewas di tangan Shuuya dengan beberapa tembakan di tubuhnya karena Shuuya berjanji akan selalu melindungi Noriko, dan pada akhirnya Shuuya, Noriko dan Kawada menjadi peserta yang selamat. Namun pada saat perjalanan pulang, Kawada tewas karena keadaan tubuhnya yang penuh dengan luka. Shuuya dan Noriko menjadi buronan pemerintah serta dituduh teroris karena berniat untuk membuat sebuah aliansi balas dendam terhadap pemerintah.

b Durasi Waktu

Durasi waktu film *Battle Royale 1* adalah 2 jam 01 menit 56 detik. Sedangkan waktu cerita dalam film ini terjadi dalam empat waktu, yaitu pada hari pertama menceritakan terpilihnya Shuuya dan teman-teman sekelasnya menjadi peserta *Battle Royale*, sedangkan tiga hari selanjutnya merupakan durasi waktu dalam permainan *Battle Royale*.

3.1.1.4 Elemen Pokok Naratif

Dalam subbab ini dijabarkan hasil analisis tentang elemen karakter atau pelaku cerita. Dalam pembahasan elemen karakter, juga akan ditambahkan analisis penokohan dari teori struktural.

a. Pelaku Cerita/Tokoh

Pelaku cerita yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah tokoh utama dan tokoh tambahan. Penulis tidak membahas semua tokoh tambahan yang berperan dalam film *Battle Royale I*, tetapi hanya membahas tokoh tambahan yang memiliki peran penting terhadap tokoh utama. Keterangan mengenai sifat yang dimiliki tokoh utama dan tambahan akan diwakili oleh kutipan percakapan dan gambar.

a.1 Tokoh Utama

a.1.1 Shuuya Nanahara

Tokoh utama dalam film *Battle Royale I* ada dua yaitu Shuuya Nanahara dan Noriko Nakagawa. Karena kedua tokoh tersebut diutamakan penceritaannya dalam film ini dan keduanya mendominasi film *Battle Royale I*.

Shuuya Nanahara adalah seorang murid kelas 3-B SMP Shiroya yang sejak kecil ditinggal oleh ibunya. Shuuya hidup bersama ayahnya, namun karena kondisi ekonomi di Jepang sangat kacau, ayah Shuuya memutuskan bunuh diri. Setelah kejadian tersebut, satu-satunya hal paling berharga adalah teman-temannya. Shuuya Nanahara digambarkan sebagai tokoh protagonis, karena Shuuya selalu peduli dan menjadi sosok yang disegani oleh teman-temannya.

Dalam film *Battle Royale I* tokoh Shuuya memiliki beberapa karakter yang sangat melekat dalam kepribadiannya. Berikut merupakan karakter yang digambarkan dalam pribadi Shuuya:

a. Penyayang

Shuuya mempunyai sifat penyayang kepada teman-temannya. Semenjak ditinggalkan oleh kedua orangtuanya, hanya teman-teman kelasnya yang ia percaya pada saat itu. Memasuki permainan *Battle Royale*, semua siswa telah dipasangkan alat di leher mereka yang sewaktu-waktu bisa meledak jika para siswa berada di zona bahaya atau melakukan perlawanan. Salah satu sahabat Shuuya, Kuninobu tewas dengan ledakan bom yang telah terpasang di lehernya karena melakukan perlawanan terhadap Kitano sensei. Kuninobu merupakan sahabat dekat Shuuya di rumah asuh sejak ia ditinggalkan oleh kedua orangtuanya. Melihat kejadian yang menimpa Kuninobu, Ia berjanji akan selalu melindungi teman-temannya yang lain. Sifat penyayang Shuuya dapat dilihat dalam kutipan berikut:

Percakapan 4 :

シュウヤ : おやじ し しせつ はい おな へ や
 : 親父が死んで施設に入ってから、ずっと同じ部屋
 だった。野球やめて腐ってた時も、ギターを教
 えてくれたのノブだったのに。

ノリコ : あたしが読んだせいで、

シュウヤ : ちが 違よう、あいつ来てよかったまじ喜よろこんでた、でも、
 おれの ぶ たす 俺ノブを助けられなかった、あいつが助けを求め
 てなのに、何も、このままにはしない、俺ノブ
 の 敵かたきを討うつあいつの代わりに、ノリコ守まもりに行
 く。

(*Battle Royale I*, 00:27:47-00:28:36)

- Shuuya : Kami teman sekamar di rumah asuh setelah ayah meninggal, ketika aku depresi setelah aku berhenti dari *baseball*, dia mengajarku bermain gitar.
- Noriko : Aku seharusnya mengundangnya,,
- Shuuya : Tidak apa-apa, dia senang dia dapat kembali. Sangat senang, tapi aku sama sekali tidak dapat menolong Nobu. Dia membutuhkan bantuanku tapi aku tidak dapat melakukan apapun. Aku tidak boleh menyerah begitu saja, aku harus membalas kematiannya. Aku akan melindungimu sampai ini semua berakhir, seperti yang akan dia lakukan padamu.

Dari kutipan diatas dapat dilihat bahwa tokoh Shuuya merupakan tokoh yang penyayang terhadap temannya, walaupun ia tidak bisa berbuat apa-apa untuk menyelamatkan Nobu, tetapi ia akan selalu berusaha melindungi teman-temannya yang lain.

b. Penolong

Selain sifat penyayang, Shuuya juga mempunyai sifat penolong. Ia merupakan tokoh yang tidak ingin teman-temannya ada dalam situasi bahaya. Ketika semuanya terpisah, ia dan Noriko berusaha mencari teman-temannya untuk berkumpul dan menemukan jalan keluar walaupun tidak semua mempunyai niat yang sama dengannya. Berikut merupakan sifat penolong yang ditunjukkan Shuuya ketika ia berusaha menolong salah satu temannya.

Percakapan 5 :

- クサカ : みんな、戦たたかうのはやめて、私わたしたちの話はなしを聞きいてほしいの、私わたしはクサカです。今、ユキコと一緒いっしょに北山きたやまの崖がけの上うえにいるの、みんなここへ来きて、ちからあんなわたしわたしたたかたたかき力を合わせれば何とかなるよ、私たち戦たたかう気きなんかないの、さあ、ユキコ。
- ユキコ : ユキコだよ、お願い、集あつまって。一緒いっしょにどうすればかんがいいか考えよう。

- シュウヤ : あのてがあつた、^い、行こう。
- 川田 : ちょっと待って、どこ行くんや？
- シュウヤ : 二人を迎えに行く。
- 川田 : 武器もないしでか、俺のほかにやる気のやつが
 何人おる思てんねん？
- シュウヤ : 危ないなら猶更だろう、俺たちは行く。
- クサカ : 撃つのはやめて、
- シュウヤ : 逃げろ、^{うそ}、嘘だろう、返事しろよ、クサカ！
- 川田 : 次はこちに来る、行くで。
- シュウヤ : どこでも勝手に行けよ、おまえだつて人殺しだろ
 う？ 友達だつたんだよ、狂ってるよ、どうして
 みんな簡単に殺しあうんだよ？

(Battle Royale I, 00:38:26-00:40:43)

- Kusaka : Semuanya! Berhentilah bertarung! Tolong dengarkan kita! Ini Kusaka dengan Yukiko, di puncak gunung sebelah utara. Semua datanglah kesini! Kita akan mencari jalan keluarnya bersama-sama! Kita tidak ingin bertarung! Benar kan Yukiko?
- Yukiko : Ini Yukiko! Bergabunglah dengan kita! Kita pikirkan ini bersama-sama.
- Shuuya : Ada seseorang disana, ayo pergi!
- Kawada : Tunggu! Mau kemana kau?
- Shuuya : Aku akan menjemput mereka.
- Kawada : Kau bahkan tidak punya senjata. Apakah kamu berpikir? tidak semua orang diluar sana mau bermain aman.
- Shuuya : Jika mereka berada dalam bahaya, aku akan menolong mereka!
- Kusaka : Berhenti menembak!
- Shuuya : (Mendengar suara tembakan ke arah Kusaka dan Yukiko) Lari... tidak mungkin, apakah kalian baik-baik saja? Jawab aku! Kusaka,,!
- Kawada : Berikutnya dia akan datang ke sini, mari kita pergi.
- Shuuya : Pergi kemanapun kamu suka, kamu juga seorang pembunuh bukan? Mereka adalah teman-temanku! Ini gila! Bagaimana bisa mereka membunuh satu sama lain seperti itu?

Dalam kutipan percakapan di atas dapat dilihat bahwa Shuuya berniat menyelamatkan teman-temannya yang sedang membutuhkan bantuan. Akan tetapi Kawada melarang ia untuk pergi dengan keadaan dan kondisi yang tidak

memungkinkan. Kusaka dan Yukiko akhirnya tewas dengan luka tembakan oleh peserta lain, sehingga Shuuya hanya pasrah dan menangis melihat teman-temannya terbunuh.

c. Bertanggung jawab

Sifat bertanggung jawab Shuuya ditunjukkan dalam tindakan saat ia memenuhi janjinya untuk melindungi Noriko seperti yang Kuninobu minta kepadanya. Berikut sifat bertanggung jawab Shuuya di saat keadaannya semakin memburuk akibat luka tembakan, ia berusaha terus melindungi Noriko dengan senjata yang dibawanya.

Percakapan 6 :

ノリコ : シュウヤくん！
 シュウヤ : むか 迎えにき来てくれたのか？ ぶき 武器をま待ってきた。
 ノリコ : おれ 俺は ぶき 武器、、 なん なんて？
 シュウヤ : おれ 俺は よわ 弱いけど、 たよ 頼りに のりこ なんないけど、 のりこ ノリコの まも そ
ぶき ばにいる、 も ノリコを守る。 ぶき そのために も 武器を持っ
て きた。
 ノリコ : シュウヤ、、

(*Battle Royale I*, 1:27:17-1:27:57)

Noriko : Shuuya!
 Shuuya : Kau datang untuk menjemputku? Aku membawa senjata.
 Noriko : Senjata, kenapa?
 Shuuya : Aku lemah dan tidak berguna, tapi aku akan selalu berada di sisimu, aku akan melindungimu, itulah mengapa aku membawa senjata.
 Noriko : Shuuya,,

Selama pertarungan *Battle Royale* berlangsung, semua teman-teman Shuuya menjadi korban atas kekejaman yang dilakukan Kitano sensei dan pemerintah. Shuuya hanya bisa melindungi Noriko yang selalu bersamanya,

walaupun kondisinya sangat lemah akibat luka tembak. Kutipan di atas memperlihatkan bahwa bagaimana pun keadaannya, ia berjanji akan melindungi Noriko seperti pesan yang disampaikan Nobu kepadanya.

d. Pantang menyerah

Sikap pantang menyerah Shuuya juga diperlihatkan ketika ia, Noriko dan Kawada merupakan siswa terakhir yang masih bertahan. Shuuya teringat akan orangtuanya yang pergi meninggalkannya, dan semua teman-temannya yang menjadi korban selama pertarungan *Battle Royale* berlangsung. Shuuya bertekad untuk tidak mempercayai orang dewasa yang gagal dan terus berusaha menjadi manusia sesungguhnya. Sifat pantang menyerah yang dimiliki Shuuya dapat dilihat dalam kutipan berikut:

Percakapan 7 :

シュウヤ ^{きず だいじょうぶ} : 傷、大丈夫かよ？
 川田 ^{だいじょうぶ おれ} : 大丈夫あらへん。それよりとうとう俺らだけにな
^{しまで}
 ってもんだな。この島出たらどうないする？
 シュウヤ ^{わ まえ おれ おとな しん} : 分からない。ずっと前から、俺は大人が信じられ
^{おやじ ははおや かって}
 なかった。親父にしても、母親にしても、勝手に
^{し かって おれ}
 死んだり、勝手にいなくなったり、俺は戦うよ。
^{わ おれ}
 どうやったらいいのか分からないけどさ、俺がち
^{おとな}
 ゃんとした大人になれるまで。

(*Battle Royale I*, 1:41:15-1:41:51)

Shuuya : Apakah kau terluka?
 Kawada : Tidak apa-apa, yang terpenting sekarang adalah tinggal kita yang tersisa. Apa yang kita lakukan setelah ini?
 Shuuya : Aku tidak tahu. Aku tidak pernah benar-benar mempercayai orang dewasa. Ayahku, dan ibuku, lari atau mati, karena mereka merasa harus begitu. Tapi aku akan terus berjuang,

walaupun aku tak tahu caranya, sampai ak menjadi seorang yang dewasa.

Dari kutipan percakapan di atas dapat dilihat bahwa tekad Shuuya untuk menjadi orang dewasa yang sesungguhnya baru saja dimulai. Peristiwa yang benar-benar menjadi mimpi buruk bagi Shuuya dan teman-temannya membuat Shuuya mengerti bahwa tidak semua orang dewasa bisa bersikap dewasa seperti layaknya orang pada umumnya.

Monolog 5 :

ゆうば いえ かえ ねむ りょうしん わか つ つくえ ひ
 弓場ノリコはそと家に帰り、眠る両親に別れを告げ、机の引
 だ ふたねんまえ さ も
 き出しから二年前ノブがキタノを刺したあのナイフを持ってって
 いま おれ たが ぶ き も
 きた。今、俺たちはお互いに武器を持ってっている。いつかまた
 つか とき く おれ まよ つ
 それを使う時が来るるとして、俺たちはやっぱり迷い突けるの
 おれ いま まえ すす
 だろう、、それでも俺たちは今よりもっと前に進まなくちゃいけ
 せい はし
 ない。どこまでもいい、制いっばいでいいから、走れ！

(*Battle Royale 1*, 1:52:53-1:53:50)

Noriko pergi ke rumahnya untuk mengucapkan selamat tinggal pada orang tuanya. Dia mengambil pisau yang Nobu gunakan untuk menusuk Kitano dari mejanya. Sekarang kami berdua punya senjata. Bahkan jika waktunya tiba untuk menggunakannya lagi, itu tetap tak akan pernah menjadi pilihan yang mudah. Tapi kami tidak punya pilihan lain selain harus maju ke depan. Tak peduli seberapa jauhnya, larilah sejauh yang kalian bisa!

Monolog 5 di atas dijelaskan bahwa Shuuya pantang menyerah dengan keadaan. Setelah berakhirnya pertarungan antar teman, Shuuya dan Noriko merupakan murid yang tersisa dalam akhir pertarungan *Battle Royale*. Mereka berdua menjadi buronan pemerintah atas dakwaan pembunuhan dan terduga bersekongkol dengan pembunuh. Namun, mereka tidak bisa tinggal diam dan

berencana untuk melanjutkan misi mereka untuk menaklukkan pemerintah yang kemudian akan berlanjut dalam film *Battle Royale Requiem*.

2. Noriko Nakagawa

Noriko Nakagawa dalam film ini juga merupakan tokoh utama. Peran tersebut dapat dilihat dari intensitas kemunculannya dalam setiap sesi film. Selain digambarkan sebagai tokoh utama, Noriko juga merupakan tokoh protagonis, dikarenakan Noriko dan Shuuya berperan sebagai seorang yang terus membantu teman-temannya walaupun dalam permainan *Battle Royale* tersebut teman-temannya adalah musuh.

Noriko merupakan seorang murid perempuan kelas 3-B SMP Shiroya yang digambarkan seorang siswa yang rajin masuk sekolah dibandingkan dengan teman-temannya. Noriko merupakan anak yang pendiam dan sering dikucilkan oleh teman-temannya karena sedikit berbeda, dalam artian patuh pada peraturan dari guru. Noriko juga hormat dengan Kitano sensei, sehingga Kitano sensei terlihat sedikit membela Noriko karena ia masih menunjukkan rasa hormat kepadanya dengan tidak melakukan kenakalan seperti teman sekelasnya yang lain. Noriko juga mempunyai hubungan yang sangat baik dengan Shuuya.

Dalam film *Battle Royale I* tokoh Noriko memiliki beberapa karakter yang sangat melekat dalam kepribadiannya. Berikut merupakan karakter yang digambarkan dalam pribadi Noriko:

- a. Menghormati guru

Di awal cerita film *Battle Royale*, ketika Jepang mulai kacau yang kemudian berimbas pada sistem pendidikan serta para murid-murid sekolah, para murid menjadi tidak terkendali dengan kenakalan dan sikap tidak hormat pada orang yang lebih dewasa. Berbeda dengan Noriko, ia merupakan satu-satunya siswa yang rajin di sekolah, di saat semua siswa bermalas-malasan untuk belajar, Noriko tetap rajin belajar dan menghormati gurunya yaitu Kitano sensei. Berikut merupakan gambar saat Noriko memasuki ruangan kelas dan hanya ada seorang guru yang sedang terdiam menunggu para muridnya.



Gambar 3.3 Noriko memasuki ruang kelas tanpa murid (*Battle Royale 1*, 00:03:32).

Pada gambar 3.3 dijelaskan penggambaran sifat Noriko yang memasuki ruangan kelas yang kosong tanpa siswa dan hanya ada Kitano sensei yang terdiam menunggu para siswanya. Noriko menunjukkan sifat hormat pada guru walaupun teman-temannya lebih memilih keluar dari pelajaran.

b. Ragu

Sifat ragu Noriko ditunjukkan ketika ia diajak oleh Shuuya untuk bertemu dengan semua teman-temannya dan berencana mencari jalan keluar. Namun Noriko

ragu dan menolak karena tidak percaya dengan orang-orang yang dulu sering mengganggunya. Sifat tersebut dapat dilihat dari percakapan berikut:

Percakapan 8 :

シュウヤ : ^{みむら}三村と^{すぎむら}か杉村とか、^{あつ}みんな集めて^{だっしゅつ}め脱出できないかな、

ノリコ : ^{むり}無理だ^{おも}と思います。

シュウヤ : ^{なん}何で？

ノリコ : ^{やつ}いやな奴だ^{おも}と思う^{こわ}かもしれないけど、^{こわ}あたしだつてほかのみんなが怖いもん。

シュウヤ : ^{おれ}俺のことは？^{おれ}俺のことも^{こわ}怖いだろう、

ノリコ : ^{しん}シュウヤだけは^よ信じてる。あ、ごめん。ノブくんみたく、シュウヤ^よって呼んじ^よゃった。

(Battle Royale I, 00:25:45)

Shuuya : Mungkin kita bisa bertemu Mimura dan Sugimura dan kita semua bisa melarikan diri.

Noriko : Menurutku itu tidak mungkin.

Shuuya : Kenapa?

Noriko : Mungkin kau tidak akan suka aku mengatakan ini, tapi aku tidak mempercayai mereka lagi.

Shuuya : Bagaimana denganku? Apakah kau takut denganku?

Noriko : Kau satu-satunya yang dapat kupercaya, Shuya. Oh, maafkan aku. Aku memanggilmu dengan nama Shuya, seperti Nobu.

Dalam kutipan di atas dapat dilihat bahwa Noriko tidak benar-benar mempercayai semua orang kecuali Shuuya. Perlakuan buruk beberapa temannya ketika di sekolah membuat ia ragu untuk bertemu dan bekerjasama dalam mencari jalan keluar.

a.2 Tokoh Tambahan

a.2.1 Kitano Sensei

Kitano sensei dalam film ini digambarkan sebagai seorang guru kelas 3-B SMP dan sekaligus sebagai merupakan tokoh yang berpengaruh besar pada konflik yang terjadi. Ia menjadi tokoh yang antagonis dikarenakan tidak dihormati oleh muridnya sendiri, sehingga ia merasa kehilangan kewibawaannya sebagai seorang guru dan orang dewasa, oleh karena itu ia bekerjasama dengan pemerintah untuk memberi pelajaran kepada muridnya tersebut.

Dalam film *Battle Royale 1*, tokoh Kitano sensei memiliki beberapa karakter yang melekat dalam kepribadiannya. Berikut merupakan karakter yang digambarkan dalam pribadi Kitano sensei:

a. Pendendam

Kitano sensei merupakan sosok pendiam tapi memiliki sifat pendendam, terutama terhadap para remaja yang sering menyakitinya secara mental maupun fisik, ditambah dengan permasalahan keluarganya membuat ia melampiaskannya dalam hukum *Battle Royale* dengan menyaksikan hukuman yang diterima murid-murid yang sebelumnya pernah menyakitinya. Sifat pendendam Kitano sensei dapat dilihat dari monolog berikut :

Monolog 6 :

キタノ : クニノブ！^{いた}痛^{しり}かった^{おれ}なあ、お尻^{まえ}。俺^{まえ}がやめる^{まえ}前^{まえ}、お前^{まえ}
^{がっこう}ダメだから^こ学校^いに来^いなくて^いいい^いって^い言^いった^いがな、そし
^こたら^こほん^ことに^こ来^こなくな^こちやう^こんだ^こもん。ダメ^こだよな、
^{しゅうがくりょうこう}ダメ^{いちにんまえ}なく^きせに^{おも}就^{おも}学^{おも}両^{おも}行^{おも}だけ^{おも}一^{おも}任^{おも}前^{おも}に^{おも}来^{おも}ても^{おも}いい^{おも}と思^{おも}
^{くに}った^{くに}のか？^{くに}いい^{くに}か！^{くに}この^{くに}国^{くに}は^{くに}この^{くに}ク^{くに}ニ^{くに}ノ^{くに}ブ^{くに}み^{くに}たい^{くに}な^{くに}や
^{ひと}つ^{ひと}のお^{ひと}かげ^{ひと}で、^{ひと}す^{ひと}っ^{ひと}かり^{ひと}だ^{ひと}め^{ひと}にな^{ひと}って^{ひと}し^{ひと}っ^{ひと}ま^{ひと}い^{ひと}ま^{ひと}した^{ひと}。
^{ひと}だから、^{ひと}え^{ひと}らい^{ひと}人^{ひと}た^{ひと}ち^{ひと}は^{ひと}相^{ひと}談^{ひと}して、^{ひと}この^{ひと}法^{ひと}律^{ひと}を^{ひと}作^{ひと}り^{ひと}ま

した、バトルロワイアル。そこで、今日は ^{きょう} ^{みな} 皆さんに
^{ころ} ^あ ちよつと殺し合いをしてもらいます。最後 ^{さいご} ^{ひとり} の一人にな
^{はんそく} るまでです。販促はありません。

(*Battle Royale I*, 00:11:35-00:12:35)

Kitano : Kuninobu! Kamu benar-benar memuakkan, dulu kubilang padamu tidak usah sibuk-sibuk pergi ke sekolah, kan? Karena kamu sudah tidak bisa diatur, tapi ternyata kamu benar-benar berhenti datang ke sekolah! Itu buruk sekali. Dan sekarang kamu datang hanya untuk ikut wisata kelas! Dengarkan semuanya ! Karena orang-orang seperti Kuninobu ini, negeri ini menjadi tidak baik lagi. Jadi para pemimpin berkumpul dan mengesahkan undang-undang yaitu *Battle Royale*. Jadi, pelajaran hari ini adalah saling membunuh satu sama lain, sampai hanya tersisa satu orang dan tak ada yang boleh melanggar peraturan.

Perlakuan para siswa terhadap Kitano sensei membuat ia merasa harus melakukan hukuman dan memberikan pekajaran. Ia membuat rancangan Undang-Undang *Battle Royale* dengan tujuan untuk mendidik mereka menjadi orang dewasa yang sesungguhnya dan mengeliminasi yang tidak berguna dengan cara yang tidak manusiawi.

b. Kejam

Kitano sensei menjadi sosok yang kejam dikarenakan sikap murid-muridnya yang nakal dan ancaman pembunuhan yang dilakukan Nobu kepadanya membuat Kitano sensei keluar dari sekolah dan membuat rancangan *Battle Royale* bersama pemerintah. Tokoh Kitano sensei menjadi peran penting dalam adanya konflik yang membuat mental para murid menjadi kacau. Rancangan *Battle Royale* yang dibuat oleh pemerintah itu merupakan hukuman yang seakan-akan menjadi rancangan yang mematikan dan bertolak belakang dalam sisi kemanusiaan. Berikut merupakan gambar kekejaman yang dilakukan oleh Kitano sensei :



Gambar 3.4 Terbunuhnya wali kelas 3-B
(*Battle Royale I*, 00:12:57).

Dari gambar 3.4 dapat dilihat bahwa Kitano sensei membunuh Hayashida sensei yang merupakan wali kelas Shuuya dan harus mati mengenaskan karena menolak rancangan yang Kitano sensei dan pemerintah buat untuk para muridnya.

Kekejaman yang dilakukan Kitano sensei merupakan cara balas dendam kepada para murid untuk menanggulangi kebobrokan mental remaja pada saat itu. Cara yang dilakukan dalam program *Battle Royale* merupakan cara yang sangat kejam untuk mengeliminasi pemuda-pemuda yang dianggap sampah di masyarakat dan memberikan kesempatan sekaligus pelajaran bagi pemenang untuk menjalani hidup yang bertanggungjawab. Berikut merupakan gambar saat Kitano sensei memberikan pelajaran kepada murid yang dianggap tidak disiplin dan tidak mematuhi aturan.



Gambar.3.5 Terbunuhnya Kunitobu
(*Battle Royale 1*, 00:17:15)

Pada gambar 3.5 dijelaskan bahwa Kuninobu menjadi korban selanjutnya dari kejutan Kitano sensei. Alat yang terpasang pada leher setiap murid merupakan bom waktu yang telah diatur untuk program tersebut. Sikap berontak Kuninobu setelah mengetahui alat tersebut adalah bom, membuat Kitano sensei muak dan akhirnya bom leher pada Kuninobu diaktifkan dan kemudian meledak.

2. Shogo Kawada

Shogo Kawada adalah seorang siswa pindahan yang juga mengikuti program pemerintah tersebut. Ia merupakan peserta tambahan yang cerdas dan pemenang program *Battle Royale* tahun sebelumnya. Ia dipaksa pindah sekolah oleh pemerintah setelah kemenangannya sehingga membuat ia kembali terpilih sebagai salah satu peserta *Battle Royale*. Setelah ia bertemu dengan Shuuya dan Noriko, ia bertekad memenangkan program *Battle Royale* kali ini untuk membalas kematian kekasihnya di program tahun sebelumnya.

Kawada memiliki banyak bekas luka yang menimbulkan spekulasi bahwa ia adalah anggota *yakuza*³. Ia merupakan peserta yang jarang bicara dan ditakuti teman-teman sekelasnya meskipun ia tidak pernah mengganggu siapapun. Ia juga merupakan salah satu kunci penyelesaian konflik pada film ini, karena ia memiliki sifat yang cerdas, hal ini dibuktikan pada akhir cerita ketika peserta yang tersisa tinggal 3 orang yaitu Shuuya, Nakagawa dan Kawada.

³ Yakuza adalah nama dari sindikat terorganisir di Jepang, Organisasi ini sering juga disebut mafia Jepang, aliansi organisasi kriminal dan perusahaan ilegal. Web. <https://www.artikata.com/arti-205792-yakuza.html>

Dalam film *Battle Royale I* tokoh Kawada memiliki beberapa karakter yang melekat dalam kepribadiannya. Berikut merupakan karakter yang digambarkan dalam pribadi Kawada:

a Penolong

Kawada memiliki sifat penolong meskipun dengan penampilannya yang sangar dan ditakuti para siswa. Sifat penolong Kawada dapat dicerminkan pada saat pertarungan *Battle Royale* berlangsung, ia bertemu dengan Shuuya dan Noriko yang sedang terancam oleh peserta lain yang tidak lain adalah teman sekelas mereka sendiri. Dalam pertarungan tersebut, Shuuya dan Noriko hanya berbekal senjata tutup panci dan teropong.

Percakapan 9 :

シュウヤ	: おい、しっかりしろよ、ノリコ!
川田	: 鍋の二人に双眼鏡か、何しに来た?、、、よ かった、残り物の解熱剤でも聞くもんやな。
シュウヤ	: 一つ聞いてかな、
川田	: 何や?
シュウヤ	: どうして助けてくれた?
川田	: 俺はな、医者の子何や。新事変の図ってや けど。

(*Battle Royale I*, 00:46:32)

Shuuya	: Hey, bertahanlah Noriko!
Kawada	: Tutup panci dan teropong, kalian berdua mau apa?,,,Sukurlah, bahkan obat yang sudah kadaluarsa masih bekerja.
Shuuya	: Boleh aku bertanya?
Kawada	: Apa?
Shuuya	: Kenapa kau menolong kami?
Kawada	: Percaya atau tidak, akau adalah anak seorang dokter.

Pertemuan antara Kawada dengan Shuuya dan Noriko menjadi awal perlawanan mereka terhadap Kitano sensei dan peserta lain yang terbawa akan

ancaman permainan *Battle Royale*. Mereka betiga terus bersama untuk mencari jalan keluar dari permainan tersebut. Pada percakapan di atas, Kawada menjadi seseorang yang penolong disaat Noriko sedang sakit dan tak berdaya. Ia mengetahui bahwa Shuuya dan Noriko tidak ingin berperang melainkan ingin bertemu dengan teman-temannya yang sama-sama ingin melawan kebijakan *Battle Royale* tersebut.

b. Cerdik

Kecerdikan yang dimiliki Kawada merupakan langkah awal Shuuya dan Noriko berhasil mengelabui Kitano sensei. Kawada merupakan peserta yang berpengalaman dalam program *Battle Royale* sebelumnya, sehingga ia mengetahui kelemahan dari program tersebut. Kawada melakukan rencana dengan cara membuat Kitano sensei dan pemerintah seolah-olah tahu bahwa ia telah membunuh Shuuya dan Noriko. Shuuya dan Noriko tidak mengetahui apa yang ia lakukan itu membuat mereka bertiga selamat, seakan-akan hal itu bersifat natural dan tidak dicurigai oleh Kitano sensei. Tindakan dan perlakuan tersebut merupakan sifat cerdas yang dimiliki Kawada. Sifat cerdas Kawada dapat dilihat dalam kutipan berikut:

Percakapan 10 :

川田 ^{まえ むり} : お前らには無理や。
 シュウヤ ^{なん} : 何で？
 川田 ^{おれい だれ しん ふたり} : 俺言ったやろ。誰も信じるなって、けど、二人と
^{おれ しん まえ ま} も俺を信じすぎた。お前らの負けや。
 シュウヤ ^{なん じょうだん} : 何の冗談だよ。
 川田 ^{しまで ほうほう わる い のこ} : これがこの島出る方法や。悪いけど、生き残るた
^{りようさ てもろた} めに利用指し手諸田で、

ノリコ : 嘘うそですよ。恵子けいこさんのことは、
 川田 : 恵子けいこなんかお蘭らんは、あれはお前まえら利用りようするための
 罠わなや。
 シュウヤ : どうして俺おれたちを？
 川田 : ええ、漢字かんじに見えた。こいつらかやったら勝かたせる
 中なか。おい、シュウヤその銃じゅうで俺おれが殺ころされるか？
 ゲームオーバーこんど今度こそ。
 (Battle Royale 1, 1:41:53-1:42:50)

Kawada : Kalian tidak akan berhasil.
 Shuuya : Kenapa ?
 Kawada : Aku sudah bilang kan? Jangan percaya kepada siapapun. Tapi kalian terlalu mempercayaiiku. Kau kalah.
 Shuuya : Hentikan omong kosongmu.
 Kawada : Ini adalah jalan keluarku dari pulau ini. Maaf, tapi aku memanfaatkan kalian untuk menyelamatkan diriku.
 Noriko : Aku tak percaya. Bagaimana dengan Keiko?
 Kawada : Tidak ada Keiko.Itu hanya cerita bohong agar kalian percaya.
 Shuuya : Tapi kenapa kami?
 Kawada : Mudah saja, kalian sangat sempurna. untuk ditipu. Hey, Shuuya!. kau benar-benar bisa membunuhku dengan senjata itu? permainan selesai. untuk kenyataannya, kali ini.

Dalam percakapan di atas, Kawada mengetahui bahwa hal apapun yang dilakukan peserta, semua akan terdeteksi oleh Kitano sensei melalui alat yang terpasang dileher peserta. Ia menipu Kitano sensei dengan pernyataan bahwa dirinya telah membunuh Shuuya dan Noriko. Mendengar suara tembakan yang ditujukan untuk Shuuya dan Noriko, membuat Kitano sensei percaya bahwa peserta terakhir yang lolos adalah Kawada.

b. Permasalahan dan Konflik

Berikut penulis akan menjelaskan beberapa permasalahan dan konflik yang terdapat dalam film *Battle Royale I* :

1. Negara Jepang yang mulai mengalami kehancuran

Monolog 2 :

しんせいき くに こわ かんぜんしつぎょうりつ とつぽ
 新世紀のはじめ、ひとつの国が壊れた。完全失業率 15%突破、
 しつぎょうしゃ 一 せんまんにん ふのぼるせいとはちじゅうまんにん
 失業者一千万人。不登性徒八十万人。

(*Battle Royale I*, 00:01:07)

Pada awal abad baru, negara mengalami kehancuran. Prosentasi pengangguran penuh melebihi 15 % dengan jumlah 10 juta orang tidak dapat bekerja. Siswa yang tak bersekolah (menolak untuk pergi ke sekolah) 800 ribu orang.

Diceritakan di awal film, bahwa pada awal abad baru persentase pengangguran mencapai 15 % dengan jumlah 10 juta orang yang tidak dapat bekerja. Hal ini berimbas pada sikap orang dewasa (orang tua) dalam mengatasi anjloknya ekonomi yang terjadi dan sikap anak remaja yang seakan tak peduli dengan keadaan dan membuat mereka lebih bebas melakukan apapun tanpa aturan.

2. Ayah Shuuya melakukan bunuh diri

Monolog 7 :

シュウヤ : しょうがっこうよんねん はは いえ で ちゅうがっこうにゅうがくしき
 小学校四年で母が家を出てゆき、中学校入学式で
 おやじ くび っ
 親父が首を吊った。

(*Battle Royale I*, 00:02:54)

Shuuya : Ibuku pergi ketika aku masih kelas 4 SD, dan di hari pertama aku masuk kelas 7, ayah gantung diri.

Salah satu contoh akibat dari kekacauan negara Jepang di film *Battle Royale I* adalah banyak orang dewasa yang sudah putus asa dengan keadaan, seperti yang terjadi pada keluarga Shuuya. Shuuya yang telah ditinggalkan ibunya sejak kecil dan ayahnya yang melakukan gantung diri karena menyerah dengan keadaan,

membuat mentalnya terganggu dan membuat pandangan berbeda terhadap orang dewasa.

3 Penusukan terhadap Kitano sensei



Gambar 3.7 Seorang siswa menusuk Kitano sensei.
(*Battle Royale I*, 00:04:11)

Kenakalan remaja merupakan salah satu masalah serius yang dihadapi negara selain tingkat penganggurannya yang tinggi. Dalam satu adegan dimana Kitano sensei yang sudah pasrah dengan sikap para siswanya yang sepakat memutuskan untuk membolos bersama, akhirnya ia pun meninggalkan kelas tersebut. Kemudian secara tiba-tiba salah seorang siswa berlari ke arah Kitano sensei dan menusukkan pisau ke bagian perut sebelah kiri tanpa ada alasan yang jelas. Hal ini yang membuat Kitano sensei membawa para siswanya ke dalam permainan *Battle Royale* karena dianggap kenakalan remaja yang sudah tidak bisa ditoleransi lagi.

4. Hukuman Kitano sensei dan pemerintah kepada para siswa.

Monolog 6 :

キタノ : ひと はなし 人が とき しず 話を き してる時は静かに いた 聞きなさい。クニノブ！痛
しり おれ かったなあ、お尻。俺が まえ やめる前、まえ お前 がっこう ダメだから学校
こ に来なくて い いいって こ 言ったがな、そしたらほんとに こ 来な
 くなっちゃうんだもん。ダメだよな、ダメなくせに

しゅうがくりょうこう いちにんまえ き おも
 就学両行だけ一任前に来てもいいと思ったのか？いい
くに
 か！この国はこのクニノブみたいなやつのおかげで、す
ひと
 っかりだめになってしまいました。だから、えらい人
そうだん ほうりつ つく
 たちは相談して、この法律を作りました、バトルロワイ
きょう みな ころ あ
 アル。そこで、今日は 皆さんにちょっと殺し合いをし
さいご ひとり はんそく
 てもらいます。最後の一人になるまでです。販促はありません。

(Battle Royale I, 00:11:35-00:12:35)

Kitano : Saat seseorang bicara, diam dan dengarkan. Kuninobu! Kamu benar-benar memuakkan, dulu kubilang padamu tidak usah sibuk-sibuk pergi ke sekolah, kan? Karena kamu sudah tidak bisa diatur, tapi ternyata kamu benar-benar berhenti datang ke sekolah! Itu buruk sekali. Dan sekarang kamu datang hanya untuk ikut wisata kelas! Dengarkan semuanya ! Karena orang-orang seperti Kuninobu ini, negeri ini menjadi tidak baik lagi. Jadi para pemimpin berkumpul dan mengesahkan undang-undang yaitu *Battle Royale*. Jadi, pelajaran hari ini adalah saling membunuh satu sama lain, sampai hanya tersisa satu orang dan tak ada yang boleh melanggar peraturan.

Kenakalan remaja di lingkungan sekolah yang tidak bisa ditolerir serta penusukan yang terjadi dua tahun lalu membuat Kitano sensei memutuskan untuk pergi dari sekolah. Kitano sensei menjadi pelaksana permainan *Battle Royale* yang diikuti para siswa SMP Shirowa kelas 3-B sebagai peserta program kepada pemerintah. Para siswa harus bertemu kembali dengan Kitano sensei dan dalam keadaan yang berbeda dengan suasana kelas tempat mereka bertemu sebagai siswa dan guru melainkan sebuah tempat di suatu pulau dengan materi untuk saling membunuh di antara para siswanya.

5. Kematian para siswa



Gambar 3.8 Para siswa saling membunuh.
(*Battle Royale I*, 1:16:45)

Pada malam pertama permainan dimulai, beberapa siswa membentuk kelompok dengan teman dekatnya masing-masing dengan tekad dan kerjasama untuk keluar dari permainan tersebut. Sebagian kecil yang secara tidak langsung menikmati permainan dengan membunuh, adalah mereka dengan latar belakang penyendiri, antisosial dan dijauhi teman-temannya sebagai upaya luapan emosi dan balas dendam. Kematian para siswa terjadi dengan beragam cara. Ada yang bunuh diri bersama karena frustrasi, ada yang terbunuh karena adanya saling balas dendam, dan ada yang saling bunuh karena kurangnya kepercayaan di antara masing-masing individu, dan yang akhirnya tersisa hanyalah Shuuya, Noriko dan Kawada

6. Kematian Kitano sensei.

Percakapan 11 :

キタノ : ノリコ、頑張れ！どうした？撃たなきゃ、撃っちゃおうよ。痛い、痛いなこのやろ！

シュウヤ : 訳そっくしたんだ、俺ノリコを守るって。
(*Battle Royale I*, 1:48:17)

Kitano : Noriko, kamu bisa melakukannya! Kenapa? Tembak atau aku yang menembakmu! Aduh ! itu sakit sialan!

Shuuya : Aku telah berjanji, untuk melindungi Noriko.

Pada percakapan di atas dijelaskan, setelah Kawada berhasil mengelabui Kitano sensei bahwa ia telah membunuh Shuuya dan Noriko, Kitano sensei akhirnya menghentikan operasi *Battle Royale* tersebut. Akan tetapi setelah Kawada bertemu dengan Kitano sensei, Shuuya dan Noriko pun akhirnya datang menemui Kawada yang membuat Kitano sensei terkejut sekaligus senang karena Noriko yang merupakan anak murid kesayangannya selamat. Kitano sensei mengancam bahwa mereka akan mati bersama-sama, dan menawarkan kepada Noriko untuk menembaknya. Akan tetapi Shuuya dengan segera langsung menembak Kitano sensei dengan senjata yang dipegangnya. Shuuya bertekad bahwa ia akan selalu melindungi Noriko dan berusaha menjadi orang dewasa yang sesungguhnya.

c. Tujuan

Adapun tujuan yang ada dalam film *Battle Royale I* adalah menjadi orang dewasa yang sesungguhnya. Shuuya dan Noriko mendapatkan pelajaran yang berarti dari adanya permainan mematikan tersebut, mulai dari bagaimana menempatkan diri dalam keadaan yang sulit disaat teman-temannya adalah musuh yang bisa sewaktu-waktu membunuhnya, kepedulian, rasa saling percaya dan kesetiaan dengan teman, serta pantang menyerah dengan keadaan untuk menjadi ‘orang dewasa’ yang sesungguhnya, semuanya dilalui Shuuya dan Noriko selama permainan berlangsung.

3.1.1 *Mise-en-Scene*

Dalam film, secara umum terdapat unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film (Pratista, 2008).

Mise-en-scene merupakan bagian dari unsur sinematik dalam film. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* memiliki arti “meletakkan ke dalam adegan” (“*putting into the scene*”), istilah ini pertama kali digunakan dalam penyutradaraan teater dan merujuk pada semua hal yang berhubungan dengan gambar sinematik. *Mise-en-scene* terdiri dari empat aspek utama, yakni: setting (latar), kostum dan tata rias wajah (*make-up*), pencahayaan (*lighting*), para pemain dan pergerakannya (akting) (2008).

3.1.2.1 *Setting*

Menurut Pratista dalam buku Memahami Film dijelaskan bahwa *setting* adalah seluruh latar bersama segala propertinya, properti dalam hal ini adalah semua benda yang tidak dapat bergerak. Istilah *setting* di sini merujuk pada lokasi (tempat) atau lokasi yang sengaja dibuat dengan tujuan sebagai tempat suatu adegan yang terjadi dalam film. Dalam film *Battle Royale I*, penulis hanya menganalisis *setting* penunjuk ruang dan wilayah, penunjuk waktu dan penunjuk status sosial yang berhubungan dengan unsur naratif film.

a. **Penunjuk Ruang dan Wilayah**

Salah satu fungsi utama setting adalah untuk menentukan ruang dan yang sesuai konteks yang sesuai dengan konteks ceritanya. Dalam film *Battle Royale I* terdapat beberapa penunjuk ruang dan wilayah seperti :

a.1 Sekolah



Gambar 3.10. Penusukan di lorong kelas.
(*Battle Royale I*, 04:11).

Pada gambar 3.10, penusukan yang dilakukan oleh salah satu siswa kepada Kitano sensei membuat Noriko langsung mengambil dan menyembunyikan pisau tersebut dengan tujuan berusaha menghilangkan barang bukti dan menjaga suasana sekolah agar tetap tenang..

a.2 Di dalam Bus



Gambar 3.11 Gas beracun di dalam bus.
(*Battle Royale I*, 06:55)

Pada gambar 3.11 dijelaskan bahwa para siswa pingsan oleh gas beracun dengan tujuan supaya proses evakuasi siswa ke sebuah pulau sebagai peserta permainan *Battle Royale* berjalan lancar.

a.3 Pulau Kosong

Pulau kosong merupakan pulau yang tidaklah begitu luas, sehingga para peserta tidak bisa melarikan diri dan bersembunyi. Di dalam pulau itu terdapat zona berbahaya pada waktu tertentu, sehingga para peserta harus berhati-hati dan selalu membaca peta yang telah diberikan.

Beberapa adegan banyak terjadi di pulau tak berpenghuni. Berikut merupakan adegan selama permainan *Battle Royale* itu berlangsung:



Gambar 3.12 Ruang kelas.
(*Battle Royale I*, 00:19:16)

Pada gambar 3.12 dijelaskan bahwa setelah para siswa sadarkan diri dan sudah memasuki pulau kosong tersebut, kemudian mereka dikumpulkan di sebuah ruangan kelas untuk mendapatkan penjelasan mengenai peraturan *Battle Royale* dari Kitano sensei didampingi pemerintah. Akan tetapi dua orang siswa harus tewas karena mencoba melawan.



Gambar 3.13 Gubuk tua
(*Battle Royale I*, 00:42:52)

Pada gambar 3.13, sebagian siswa memperlihatkan bahwa mereka sangat menikmati permainan dibanding dengan bekerjasama dengan temannya yang lain. Terdapat beberapa tempat yang digunakan untuk persembunyian, salah satunya adalah gubuk. Beberapa adegan pembantaian terjadi di sebuah gubuk dikarenakan siswa yang berniat untuk membunuh, mengetahui bahwa gubuk merupakan tempat persembunyian siswa yang lain sehingga mereka dengan mudah merampas semua senjata dan membunuh semua teman-temannya yang lemah.



Gambar 3.14 Rumah persembunyian Kawada.
(*Battle Royale I*, 57:55)

Pada gambar 3.14 merupakan pertemuan Kawada dengan Shuuya dan Noriko. Ketika Noriko dalam keadaan sakit, Shuuya membawa Noriko ke sebuah rumah yang ternyata merupakan tempat persembunyian Kawada. Kawada mengobati luka Noriko dengan obat dan makanan yang ada, dan menawarkan

Shuuya dan Noriko untuk bergabung karena Kawada mengetahui jalan keluar dari permainan tersebut.



Gambar 3.15 Ruang makan tempat persembunyian Utsumi dan teman-temannya
(*Battle Royale I*, 1:16:45)

Pada gambar 3.20, merupakan adegan dimana Utsumi dan siswa lainnya berkelompok dan menyelamatkan Shuuya yang sekarat dan terpisah dari Noriko dan Kawada. Salah satu dari mereka ada yang berniat meracuni Shuuya dengan memasukkan bubuk racun di makanan, namun makanan tersebut dimakan oleh teman mereka sendiri. Kemudian setelah itu mereka saling menuduh dan berakhir saling tembak-menembak hingga semuanya tewas.



Gambar 3.16 Markas pusat Kitano sensei dan pemerintah.
(*Battle Royale I*, 1:49:20)

Pada gambar 3.16 dijelaskan bahwa setelah Kawada, Shuuya dan Noriko berhasil mengelabui Kitano sensei, Kitano sensei memutuskan untuk mengakhiri

operasi dan pemerintah memberi wewenang untuk mengurus peserta terakhir yaitu Kawada. Setelah mengetahui dirinya dikelabui, Kitano sensei sudah pasrah dan tidak bisa berbuat apa-apa lagi. Kitano sensei mengancam bahwa mereka akan mati bersama-sama. Akan tetapi, Shuuya menembak Kitano sensei dengan penuh rasa marah atas apa yang telah terjadi dengan dirinya dan teman-temannya.

b. Penunjuk Waktu

Adapun penunjuk waktu dalam film *Battle Royale I* adalah:

1. Sebelum permainan *Battle Royale* dimulai.
 - a. Negara Jepang yang tengah mengalami kehancuran.



Gambar 3.17 Pemerintah bersama angkatan bersenjata dan wartawan.
(*Battle Royale I*, 00:01:47)

Dengan meningkatnya angka pengangguran dan kenakalan remaja, pemerintah Jepang mengantisipasi dengan cara membuat undang-undang reformasi pendidikan baru yaitu *Battle Royale*. Dalam gambar 3.17 dijelaskan bahwa pemerintah didampingi oleh angkatan bersenjata sedang dikerumuni oleh para wartawan. Hal ini menjelaskan bahwa sesuatu tengah terjadi dan ditanyakan kepada pemerintah tentang permasalahan kacaunya perekonomian negara.

b. Ayah Shuuya bunuh diri

Salah satu akibat dari kekacauan negara yaitu ayah Shuuya yang melakukan gantung diri karena depresi akibat ekonomi yang sulit dikeluarganya.



Gambar 3.18 Tulisan dileher ayah Shuuya.
(*Battle Royale I*, 00:02:53)

Pada gambar 3.23 dijelaskan bahwa ayah Shuuya melakukan gantung diri dan terdapat sebuah tulisan panjang dilehernya, yang menjelaskan bahwa ayah Shuuya sedang mengalami depresi akibat ekonomi keluarga yang semakin buruk sehingga menjadi beban tanggungan.

c. Para siswa tidak peduli dengan pelajaran

Hancurnya perekonomian negara membuat tingkat kriminalitas semakin tinggi karena banyaknya pengangguran dan lapangan kerja yang minim, sehingga orang dewasa mencari jalan keluar dengan cara yang salah. Hal ini memberikan pengaruh buruk kepada para remaja bahwa keadaan tersebut membuat mereka merasa muak dan tidak peduli dengan aturan. Shuuya yang ditinggalkan ibunya sejak kecil dan ayahnya yang melakukan bunuh diri, merasa bahwa orang dewasa merupakan orang yang gagal menjalani hidup.

Para siswa cenderung memutuskan untuk menjalani aktifitasnya sesuai dengan apa yang mereka ingin lakukan termasuk di lingkungan sekolah.

Monolog 9 :

都合つごうにより本日の授業ほんじつ じゅぎょう はサボります。—B組—同—’
(*Battle Royale I*, 00:03:28)

(Karena ada urusan, (kami terpaksa) membolos dari pelajaran hari ini. --
Seluruh Murid Kelas B--)

Penjelasan pada menit 00:03:28 bahwa terdapat tulisan membolos di papan tulis yang sedang dilihat Kitano sensei dengan ruangan kelas yang kosong tanpa siswa dan hal tersebut merupakan salah satu contoh kenakalan remaja di sekolah Shuuya. Kitano sensei yang merupakan wali kelas Shuuya merasa geram karena para siswa semakin tidak menghormati orang dewasa.

d. Tindakan kriminal di sekolah



Gambar 3.19. Pisau yang digunakan oleh siswa
(*Battle Royale I*, 00:04:11).

Tidak hanya membolos, kenakalan remaja yang lainnya yaitu terjadinya penusukan oleh seorang siswa kepada Kitano sensei tanpa alasan yang jelas. Pada gambar 3.24 dijelaskan bahwa di lingkungan sekolah terdapat sebuah pisau yang berlumuran darah yang menunjukkan bahwa telah terjadi

penusukan yaitu salah satu siswa menusuk Kitano sensei di bagian perut sebelah kanannya.

2. Kejadian selama permainan *Battle Royale* berlangsung.

Menurut pertaurannya, permainan *Battle Royale* berlangsung hanya selama 3 hari. Jika dalam 3 hari belum ada pemenang (masih lebih dari 1 yang hidup), maka kalung yang terpasang di masing-masing peserta akan meledak dan tidak akan ada pemenang. Dalam satu hari akan ada empat kali pengumuman, setiap pengumuman akan memberitahukan letak-letak zona yang berbahaya dan setiap siswa yang telah tewas akan diumumkan namanya melalui pengeras suara yang telah disebar di tiap sudut pulau.

a. Hari pertama



Gambar 3.20 Pembagian alat dan makanan
(*Battle Royale I*, 00:21:22)

Pada gambar 3.20 dijelaskan bahwa Shuuya, Noriko dan teman-temannya berkumpul di sebuah ruangan untuk mendengarkan penjelasan dan aturan-aturan yang disampaikan oleh Kitano sensei. Kemudian satu-persatu dari mereka diabsen dan langsung keluar menuju medan tempur yang dibekali dengan persediaan makanan, kompas, senter dan senjata yang berbeda-beda di setiap tas yang dibagikan secara acak.

Monolog 10 :

みなさん、おはようございます。担任のキタノです。みんな
 げんきにやってるか？午前六時になりました。寝てる人はもう起
 きろよ。じゃ、これまでに死んだ友達の名前を伝えます。死ん
 だ順番です。天童真由美、赤松義男、黒永博、笹川龍平、
 月岡翔、沼井満、金井泉、山本和彦、小川さくら、倉本洋二、
 矢作よしみ、江藤恵。次に禁止エリアです。時間とエリアを伝
 えるから地図を出してセックしろよ。分かったか？みんな友達
 が死んでつらいかもしれないけど、元気出さなきゃだめだぞ。
 じゃ、またな。

(Battle Royale I, 00:34:46-00:36:05)

Selamat pagi semuanya. Sekarang jam 6 pagi. Saatnya kalian untuk bangun pagi! Ini adalah daftar teman kalian yang mati berdasarkan urutan waktu kematiannya. Tendo, Akamatsu, Kuronaga, Sasagawa, Tsukioka, Numai, Kanai, Yamamoto, Ogawa, Kuramoto, Yoshimi, Megumi. Sekarang zona bahaya. Aku akan menyebutkan zona dan waktunya jadi ceklah peta kalian. Mengerti? Memang sulit saat temanmu mati, tapi bertahanlah! Kita akan berbicara lagi nanti!

Penjelasan pada menit 00:34:46, menjelaskan bahwa terdapat pengumuman pertama jam enam pagi oleh Kitano sensei tentang siapa saja yang telah tewas dan menyebutkan zona aman pada peta masing-masing peserta. Pada pengumuman ini, peserta yang tewas ada 12 orang sehingga peserta yang tersisa adalah 28 orang lagi.

Monolog 11 :

お昼になりました。みんなおな付いたろ？ちょっと殺し合いは
 休憩して、即時にしましょう。それじゃ朝から今までに死んだ
 人名前を發表します。大木達道、本淵久一、北野由紀子、
 日下由美子。以上四名。平和を呼びかけるのはいいアイデアだ
 ったが、残念だったな。

(Battle Royale I, 00:41:40-00:42:06)

Selamat siang. Apa kalian semua sudah lapar? Istirahatlah sejenak dari membunuh dan makan siang. Sekarang daftar dari mereka yang mati pagi sampai sekarang. Oki Tatsumichi, Motobuchi Kyuuichi, Kitano Yukiko, Kusaka Yumiko. Jumlahnya empat orang. Mengajukan perdamaian itu ide bagus. Tapi itu tidak akan berhasil.

Pada menit 00:41:40, menjelaskan laporan kedua di hari pertama yaitu jam 12 siang, dengan pengumuman mengenai siswa yang tewas berjumlah 4 orang dan yang tersisa adalah 24 orang lagi.

Monolog 12 :

六時になりました。死んだ人の名前を言います。清水ヒロノ、新井田一志、千種たか子。以上三名。ちょっとペースが落ちてます。先生残念です。今から禁止エリアを増やします。一時間に一つずつになるから。

(*Battle Royale I*, 00:57:00-00:57:20)

Sudah jam enam. Inilah daftar yang mati. Hirono, Niida, Chigusa. Jumlahnya tiga orang. Kalian malas. Aku kecewa pada kalian. Aku akan menambahkan zona bahaya lagi. Mulai sekarang setiap jam akan ada yang baru.

Pada menit 00:57:00, menjelaskan laporan ketiga jam enam sore, dengan siswa yang tersisa 21 orang lagi. Kitano sensei juga menambahkan zona bahaya karena kecewa dengan sedikitnya siswa yang tewas pada hari pertama.

Percakapan 12 :

シュウヤ ^{だいじょうぶ} : 大丈夫か？
 川田 ^{だいじょうぶ} : 大丈夫や！ノリコも ^{ぶじ}無事や！
 シュウヤ ^{たの} : ノリコを頼むぞ。
 川田 ^{むちゃ} : 無茶すんな！
 ノリコ : シュウヤくん！
 川田 ^に : シュウヤ逃げろ！

(*Battle Royale I*, 01:05:45-01:06:04)

Shuuya : Kau tidak apa-apa?
 Kawada : Tidak apa-apa. Noriko juga baik-baik saja!.

Shuuya : Tolong jaga dirinya!
 Kawada : Jangan gila!.
 Noriko : Shuuya!
 Kawada : Lari Shuuya!

Pada percakapan di atas memperlihatkan kondisi Shuuya, Noriko dan Kawada sedang terancam dan terjadi pada malam hari di hari pertama permainan. Shuuya akhirnya terpisah dari Kawada dan Noriko, dan mengalihkan musuh sampai akhirnya Shuuya diselamatkan oleh Sugimura.

b. Hari kedua



Gambar 3.21 Shuuya diselamatkan oleh Sugimura
 (*Battle Royale I*, 1:09:24)

Pada gambar 3.21 dijelaskan bahwa Shuuya dalam keadaan sekarat dan digendong oleh Sugimura ke suatu tempat. Kondisi Shuuya yang penuh dengan luka, tempat yang berbeda dan waktu pagi hari menggambarkan bahwa permainan *Battle Royale* sudah memasuki hari kedua. Di hari kedua ini Shuuya terpisah dengan Noriko dan Kawada dikarenakan ada siswa lain yang mencoba membunuh Shuuya yang akhirnya diselamatkan oleh Sugimura.

Percakapan 13 :

ノリコ : シュウヤくん！
 シュウヤ : むか 迎えに き 来てくれたのか？ ぶき 武器を ま 待ってきた。
 ノリコ : 俺は武器、おれ、ぶき なんて？
 シュウヤ : 俺は弱 おれ いけど、よわ 頼りに たよ なんないけど、のりこ ノリコの のりこ そ まも ばにいる、ぶき ノリコを守る。 も するために武器を持っ ぶき てきた。
 ノリコ : シュウヤ、
 (*Battle Royale I, 1:27:17-1:27:57*)

Noriko : Shuuya!
 Shuuya : Kau datang untuk menjemputku? Aku membawa senjata.
 Noriko : Senjata, kenapa?
 Shuuya : Aku lemah dan tidak berguna, tapi aku akan selalu berada di sisimu, aku akan melindungimu, itulah mengapa aku membawa senjata.
 Noriko : Shuuya,,

Pada menit 1:27:17, dijelaskan bahwa Shuuya akhirnya bertemu dengan Noriko. Ia penuh dengan luka dan perban. Mereka bertemu pada sore hari di sebuah hutan. Kawada membantu Shuuya untuk melanjutkan perjalanan dan mencari jalan keluar.

Kemudian penjelasan pada menit 1: 39:37, dijelaskan Shuuya, Noriko dan Kawada berniat untuk menjemput temannya pada malam terakhir hari kedua permainan. Akan tetapi, mereka mendapati sebuah gedung yang terbakar. Hal itu diakibatkan oleh pembantaian yang dilakukan oleh siswa lain yang telah menghabisi sebagian teman-teman Shuuya. Kawada berhasil membunuh musuh dan mereka akhirnya selamat.

3. Setelah permainan berakhir
 - a. Hari ketiga

Percakapan 14 :

シュウヤ : 傷大丈夫かよ？
 川田 : ああ、それより、とうとう俺らだけになって
 も打たな。この島出たら、どうする？
 シュウヤ : 分からない、
 (*Battle Royale I*, 1:42:30)

Shuuya : Apakah lukamu tidak apa-apa?
 Kawada : Ya, yang terpenting sekarang adalah tinggal kita yang
 tersisa. Apa yang kamu lakukan sesudah ini?
 Shuuya : Aku tidak tahu.

Pada percakapan di atas dijelaskan bahwa Shuuya, Noriko dan Kawada adalah peserta terakhir, yang artinya mereka sudah memasuki hari ketiga yaitu hari terakhir permainan. Namun masih terdapat masalah yaitu kalung yang terpasang dileher masih tersambung dengan markas pusat. Oleh karena itu Kawada mempunyai ide dengan tanpa sepengetahuan Shuuya dan Noriko, Kawada membuat seolah-olah Kawada membunuh Shuuya dan Noriko sehingga Kitano sensei percaya dan menghentikan operasi..

Kemudian pada menit 1:50:29, dijelaskan Shuuya, Noriko dan Kawada berada pada sebuah kapal ditengah lautan pada siang hari di hari ketiga permainan, yang menjelaskan bahwa mereka menjadi peserta terakhir yang berhasil selamat, walaupun Kawada harus tewas dengan luka yang dideritanya.

c. Penunjuk Status Sosial

Penunjuk status sosial merupakan bagian dari *setting*. Fungsi utama *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita. Selain berfungsi sebagai latar cerita, *setting* juga membangun *mood* sesuai dengan tuntutan cerita dan penunjuk status sosial melalui

dekorasi *setting*. Dekor *setting* (bersama kostum) dapat menentukan status sosial para pelaku ceritanya film (Pratista, 2008:73).

Adapun penunjuk status sosial dalam film *Battle Royale I* adalah:

1. Tentara

Tentara dalam film digambarkan dengan keikutsertaan pemerintah dalam program *Battle Royale*. Pemerintah menggunakan fungsi tentara sebagai kekuatan utama dari pelaksanaan program pemerintah itu sendiri sehingga mereka mempunyai wewenang penuh dalam mengatur peserta yang terpilih pada program *Battle Royale*. Berikut gambar penunjuk status sosial tentara pada film:



Gambar 3.22 Seragam militer dan senjata
(*Battle Royale I*, 01:43:37)

Pada gambar 3.22 diperlihatkan bahwa tentara ditunjukkan dengan pakaian militer beserta atributnya dan senjata yang menunjukkan status sosial tentara yang diberikan wewenang oleh pemerintah untuk memantau dan menjaga jalannya program tersebut serta dijadikan alat persekusi terhadap peserta program *Battle Royale* karena penyalahgunaan aturan dan kekuasaan oleh pemerintah.

2. Guru

Pada film, seorang guru yang digambarkan oleh sosok Kitano sensei. Ia adalah seorang guru di sekolah Shuuya yaitu SMP Shiroiwa, kemudian setelah muak dengan kenakalan remaja dan kriminalisasi yang terjadi, ia menjadi kaki tangan pemerintah dalam melaksanakan program *Battle Royale* untuk menghukum para siswa. Berikut merupakan penunjuk status sosial Kitano sensei pada film:

Gambar 3.23 Seragam guru dan inventaris kelas
(*Battle Royale I*, 00:03:22)



Pada gambar 3.23 diperlihatkan bahwa Kitano sensei sedang berada di dalam ruangan yang dilengkapi inventaris kelas dengan memakai pakaian formal yang menjelaskan Kitano sensei adalah seorang guru. Namun, karena ulah para siswa yang tidak bisa diatur akhirnya Kitano sensei mengundurkan diri dari sekolah.

Percakapan 15 :

学生 : キタノ、^{うそ}嘘！
 キタノ : はい、^{ちやくせき}着席！^{みんな}皆さんしばらく、^{いちねん}一年の^{ときたん}時担任だっ
 たキタノです。^{こんがい}婚外もまた^{B-くみ}B-組^うを受け持つこと
 になりました。よろしくね。

(*Battle Royale I*, 00:10:23)

Siswa : Kitano,,Tidak mungkin!
 Kitano : Oke, silahkan duduk! Sudah sekian lama. Ini aku, Kitano, wali kelas kalian satu tahun yang lalu. Aku jadi wali kelas B kembali. Senang bertemu kalian.

Pada percakapan di atas menjelaskan bahwa Kitano sensei merupakan seorang mantan guru. Setelah satu tahun mengundurkan diri dari sekolah, ia menjadi wali kelas B kembali sebagai kaki tangan pemerintah untuk melaksanakan hukuman bagi para siswa. Pelaksanaan program *Battle Royale* merupakan cara yang digunakan pemerintah dan Kitano sensei untuk menyeleksi para siswa agar menjadi orang yang berguna. Namun, program *Battle Royale* merupakan hukuman yang tidak manusiawi karena peserta harus saling membunuh.

3. Siswa

Pada film ini Shuuya bersama teman-temannya merupakan siswa kelas 3B yang terpilih menjadi peserta *Battle Royale*. Berikut penunjuk status sosial para siswa pada film:



Gambar 3.24 Seragam siswa
(*Battle Royale I*, 00:06:05)

Pada gambar 3.24 diperlihatkan Shuuya dan teman-temannya sedang berada di dalam bus dengan memakai seragam. Hal ini menjelaskan bahwa mereka adalah seorang siswa sekolah yang sedang melakukan perjalanan karyawisata.

Monolog 13 :

せかい くる おれ まいにちたの
 だけど、どんなに世界が狂っていても、俺たちはそれぞれ毎日楽し
ま おれ ぎむきょういく お
 んでいた。そして、いつの間にか俺たちの義務教育も終わるとして
 いた。

(*Battle Royale I*, 00:04:38)

Tapi tak peduli betapa seberapa gilanya dunia telah berubah, kami masih bisa bersenang-senang. Tanpa kami sadari, wajib pendidikan kami akan segera berakhir.

Pada monolog 13, menjelaskan bahwa Shuuya dan teman-temannya adalah siswa kelas 3 yang akan segera lulus. Para siswa tidak peduli dengan keadaan negara Jepang yang tengah mengalami kekacauan sehingga ketika di sekolah, mereka melampiaskan dengan cara bermain-main dan bersenang-senang.

3.2 Kritik Sosial terhadap Masyarakat Jepang dalam Film *Battle Royale I*

Film *Battle Royale I* merupakan bentuk kritik seorang penulis yaitu Koushun Takami sebagai sindiran terhadap pemerintah pada masa ketika Jepang dijuluki “*The Greater East Asia Co-Prosperity Sphere*” (James Orr, 2008). Menurut *Journal of Southeast Asian Studies*, ini merupakan paham imperialisme yang dibuat dan diumumkan untuk penduduk Asia yang diduduki sekitar tahun 1930-1945 oleh kekaisaran Jepang. Hal ini semakin meluas dari Asia Timur dan mempromosikan kesatuan budaya dan ekonomi Asia Timur Laut, Asia Tenggara, Asia Selatan dan lautan. Hal ini juga bertujuan untuk menciptakan blok negara-negara Asia yang mandiri yang dipimpin oleh Jepang dan bebas dari kekuatan barat, yang diumumkan melalui radio dengan judul “*The International Situation and Japan's Position*”.

Negara yang terletak di kawasan Asia Timur ini menganut paham fasis-komunis, oleh karena itu berhubungan erat dengan Republik Rakyat China yang berhaluan sama dan berseteru dengan negara-negara imperialis seperti Amerika Serikat. Segala bidang diatur serta diawasi oleh pemerintah, dan setiap warga negara wajib mematuhiya secara mutlak atau dianggap berkhianat. Seperti halnya di China dan Korea Utara pada masa perang, sumber informasi masyarakat dibatasi untuk mencegah masuknya ide-ide yang bertentangan dengan sosialisme-komunisme di kalangan masyarakat dan untuk menjaga supremasi pemerintahan diktator yang berkuasa, begitu juga dengan unsur-unsur budaya yang menyuarakan perlawanan, tetapi beredarnya isu bahwa kebohongan publik yang dilakukan pemerintah untuk memperdaya masyarakat agar tetap tunduk terhadap para penguasa.

Kritik-kritik sosial dalam film ini tidak hanya ditujukan untuk pemerintah saja dengan aturannya yang kejam, tetapi juga memuat kritik terhadap pendidikan. Berikut adalah penjelasan mengenai kritik sosial yang terdapat dalam film *Battle Royale I*. Kenyataan sosial yang dikritik adalah kenyataan sosial yang dianggap tidak ideal dalam suatu masyarakat dan dalam kurun waktu tertentu. Mengenai penjelasan kritik-kritik sosial dalam film *Battle Royale I* karya Koushun Takami akan dijabarkan sebagai berikut.

3.2.1 Kritik terhadap Pemerintah yang Diktator

Menurut A. Ubaedillah (2010), Pemerintahan yang baik adalah pemerintahan yang melaksanakan politik, ekonomi, dan administrasi dalam

mengelola masalah-masalah bangsa yang dilakukan semata-mata untuk kepentingan warga negara. Pelaksanaan kewenangan tersebut bisa dikatakan baik jika dilakukan dengan efektif dan efisien, responsif (hubungan timbal balik) terhadap kebutuhan rakyat, dalam suasana demokratis, akuntabel (dapat di pertanggung jawabkan) serta transparan (keterbukaan) (Raden Edi Sewandono, 2016).

Hal tersebut juga menjelaskan bahwa terdapat hak-hak warga negara untuk mendapatkan perlindungan, jaminan keadilan sosial, kesejahteraan sosial, ekonomi, dan sebagainya. Membahas hak-hak warga negara tersebut jika dikaitkan dengan masalah peraturan pemerintah yang kejam terhadap warganya, bukanlah tujuan pemerintahan yang mengutamakan persamaan hak dan kewajiban, tetapi lebih cocok disebut pemerintahan yang diktator. Pemerintahan diktator mempunyai kekuasaan yang besar dalam waktu yang lama sehingga mereka memutuskan semua aturan-aturan dan kebijakannya sesuai pemikiran mereka tanpa memikirkan hukum yang ada.

3.2.1.1` Penyalahgunaan Undang-Undang untuk Kepentingan Pemerintah

Keadaan negara yang mengalami kemerosotan ekonomi dan pengangguran mempengaruhi pola pikir anak remaja secara tidak langsung sehingga perubahan sikap menjadi tidak peduli dengan keadaan dan melakukan kebebasan yang berlebihan membuat pemerintah Jepang pada saat itu beranggapan bahwa undang-undang yang melindungi pelaku kejahatan remaja di bawah umur harus disetarakan dengan orang dewasa, karena hukum yang melindungi anak di

bawah umur tersebut malah mengundang remaja untuk melakukan kekerasan dan kejahatan.

Shuuya, Noriko dan siswa lainnya merupakan gambaran remaja yang menjadi korban atas kekejaman aturan pemerintah Jepang yang semena-mena. Di awal cerita disebutkan bahwa Undang-Undang *Battle Royale* dibuat sebagai reaksi atas bertambah parahnya kenakalan remaja, sehingga membuat orang dewasa menjadi takut akan mereka. Undang-Undang *Battle Royale* berisi tentang perintah kepada para siswa untuk saling membunuh di sebuah pulau kosong selama tiga hari dan dijaga ketat oleh para tentara.

Berikut adalah percakapan yang menggambarkan seorang guru pada saat memberitahukan tentang Undang-Undang *Battle Royale* kepada para siswa.

Percakapan 16 :

- 学生 : おい、ふざけんなよ！ここどこだよ？！これいつ
なん ひと だれ
 たい何ですか？この人たち誰なんですか？
- キタノ : この法律なんだか知ってるか？はい、ダメ。この
ほうりつ し
 国はもうダメになってしまいました。どうしてダ
くに だめ
 メかというと？私語してんじゃね、この野郎。
しご やろう
- 学生 : 痛いなあ！
いた
- キタノ : 人が話をしてる時は静かに聞きなさい。クニノ
ひと はなし とき しず き
 ブ！痛かったなあ、お尻。俺がやめる前、お前ダ
いた がっこう こ い
 メだから学校に来なくていいって言ったがな、そ
こ
 したらほんとに来なくなっちゃうんだもん。ダメ
しゅうがくりょうこう いちにんまえ き
 だよな、ダメなくせに就学両行だけ一任前に来
おも
 てもいいと思ったのか？いいか！この国はこのク
くに
 ニノブみたいなやつのおかげで、すっかりだめに

なひとってしひとっひとまいひとました。だから、えらい人たちは
そうだん 相談して、このほうりつ 法律つくを作りつくました、バトルロワイ
きょう アル。そこで、今日は 皆みなさんにちよころっと殺あし合
さいご いひとりをしてもらひとりいます。最後さいごの一人ひとりになるまでです。
はんそく 販促はんそくはありません。

シュウヤ : 先生せんせい? 言いっている意味いがよいく分わからわないわんですが、
 まさかこれこれって、

キタノ : 実じつは担たん任にんの林はやし田だ先生せんせいなBB一ぐみ組ぐみでこれことやことる事ことにものす
はんたい ごく反はん対たいしたしたんだよ。はい、騒さわがさわない。これは
だめ だだめだめな大人おとなです。みんなおとなこんな大人おとなにならなないよ
き うきに気きを付つけまつしょう。

(Battle Royale 1, 00:10:50-00:13:13)

Siswa : Hey, jangan main-main! Tempat apa ini? Kami dimana? Siapa orang-orang ini (Tentara dan pemerintah)?

Kitano : Kalian tahu tentang hukum ini? (Terdiam tak ada jawaban) Buruk, negara ini sekarang sudah tidak ada bagusnya lagi. Mau tahu kenapa? Aku memberitahumu brengsek!

Siswa : Aduh sakit!

Kitano : Saat seseorang bicara, diam dan dengarkan. Kuninobu! Kamu benar-benar memuakkan, dulu kubilang padamu tidak usah sibuk-sibuk pergi ke sekolah, kan? Karena kamu sudah tidak bisa diatur, tapi ternyata kamu benar-benar berhenti datang ke sekolah! Itu buruk sekali. Dan sekarang kamu datang hanya untuk ikut wisata kelas! Dengarkan semuanya ! Karena orang-orang seperti Kuninobu ini, negeri ini menjadi tidak baik lagi. Jadi para pemimpin berkumpul dan mengesahkan undang-undang yaitu *Battle Royale*. Jadi, pelajaran hari ini adalah saling membunuh satu sama lain, sampai hanya tersisa satu orang dan tak ada yang boleh melanggar peraturan.

Shuuya : Sensei? Aku tidak mengerti apa yang anda katakan, yang seperti ini tidak mungkin..

Kitano : Sebenarnya, guru kalian, Hayashida. Sangat menentang pemilihan kelas B ini. Ok, tenanglah. Guru kalian adalah contoh orang dewasa yang gagal. Berhati-hatilah agar kalian tidak jadi orang dewasa sepertinya.

Pada percakapan di atas Kitano bertindak sebagai mantan guru yang menjelaskan alasan terpilihnya para siswa dalam pelaksanaan Undang-Undang *Battle Royale*.

Dalam sejarahnya, Jepang di periode dan latar waktu yang sama seperti di film ini, juga memiliki kondisi yang sama. Sistem pemerintahan diktator dengan aturannya yang kejam dalam film *Battle Royale I* ini menggambarkan kondisi pemerintahan Jepang pada Perang Dunia II (1939-1945).

Program n. 1. A listing of the order of events and other information [...] 4. A battle simulation program conducted by our nation's ground defense forces, instituted for security reasons. Officially known as Battle Experiment No. 68 Program. The first program was held in 1947. Fifty third-year junior high school classes are selected annually (prior to 1950, 47 classes were selected) to conduct the Program for research purposes. Classmates in each class are forced to fight until one survivor is left. Results from this experiment, including the elapsed time, are entered as data. The final survivor of each class (the winner) is provided with a lifetime pension and a card autographed by The Great Dictator. In reaction to protests and agitation caused by extremists during the first year of its enactment, the 317th Great Dictator gave his famous April Speech.' " (Takami, 25)

Kutipan di atas merupakan misi dari *Republic of Greater East Asia* yang merupakan program simulasi pertempuran yang diwajibkan pemerintah sebagai bentuk persiapan untuk menghadapi kemungkinan invasi dari negara-negara blok barat. Pemimpin besar (*The Great Dictator*) menyebutkan bahwa program ini sebagai suatu bentuk wajib militer. Program ini diselenggarakan oleh Departemen Pertahanan Darat secara tertutup selama tiga hari yang dilembagakan untuk alasan keamanan. Hasil dari percobaan ini akan dimasukkan sebagai data dan korban terakhir yang selamat akan diberikan pensiun seumur hidup dan kartu yang ditandatangani oleh *The Great Dictator*.

Penyalahgunaan kekuasaan melalui Undang-Undang *Battle Royale* dengan sasaran para remaja ini mirip dengan aturan pemerintah Jepang pada *Kamikaze (Tokubetsu Kougekitai)* atau Unit Serang Khusus, diciptakan sebagai usaha terakhir Jepang dalam membendung armada laut Sekutu yang semakin tak terbendung, terutama setelah Filipina diinvasi oleh Sekutu pada Oktober 1944. Selain itu Undang-Undang ini diberlakukan secara paksa dengan unsur kekerasan di dalam pelaksanaannya. Padahal Undang-Undang pemerintah idealnya memberikan perlindungan dan keadilan bagi warganya dan tidak diputuskan secara sepihak atas dasar kepentingan pemerintah sendiri tetapi harus memikirkan dampak dari Undang-Undang tersebut.

3.2.1.2 Tindakan Pasukan Keamanan yang Melebihi Batas

Pelaksanaan aturan yang diberlakukan oleh pemerintah Jepang untuk menghukum para siswa tidak lepas dari peran pasukan keamanan. Pemerintah Jepang memberikan komando kepada Kitano sensei yang didampingi oleh tentara Jepang untuk mengawasi jalannya permainan *Battle Royale*. Keikutsertaan pasukan keamanan dalam permainan ini, memberikan akses yang memudahkan Kitano sensei untuk menjalankan hukuman. Pulau kosong yang digunakan sebagai arena pertempuran mendapat pengawasan penuh oleh pasukan keamanan serta bermacam-macam peralatan dan senjata diberikan secara bebas untuk para siswa dalam membunuh dan menikmati permainan.

Pasukan keamanan ini ditugaskan untuk melindungi dan mematuhi perintah Kitano sensei. Disamping melakukan pengawasan serta mendampingi

Kitano sensei, tentara Jepang juga melakukan persekusi terhadap para siswa yang berusaha melakukan ancaman atau perlawanan.

Penggambaran pasukan keamanan atau tentara Jepang dalam film disampaikan melalui percakapan beberapa tokoh. Seperti yang terlihat pada percakapan berikut.

Percakapan 17 :

- シュウヤ : でも、なんでもう一度このゲームに？
いちど
- 川田 : 留年九郎田上に拉致されたんや。ゲームを転がす当
りゅうねんくろうたのうえ らち ころ あ
うま
 て馬としてな。
- Shuuya : Tapi kenapa kau memainkan ini lagi?
 Kawada : Mereka menculikku dari sekolah dan menyeretku kemari untuk menyeimbangkan permainan ini.

Pada percakapan di atas dijelaskan bahwa Kawada dipaksa oleh mereka (tentara Jepang), untuk kembali mengikuti permainan *Battle Royale* bersama Shuuya dan teman-temannya.

Dalam sejarahnya, Jepang pada masa PD II melakukan eksperimen yang dilakukan dengan kejam oleh tentara Jepang terhadap tawanan perang dan penduduk sipil, bersumber dari perintah rahasia Mikato pada tahun 1936 atau Kaisar Jepang, Hirohito. (*People's Daily Online*, 2005). Menurut berita yang dikutip dari *unit731.org/*, Unit yang terkenal dengan kekejamannya dalam melakukan eksperimen ini dinamakan Unit 731 yang terletak di Pingfang, Manchuria. Unit 731 didirikan dan dipimpin oleh Letnan Jendral Dr. Ishii Shiro. Unit ini merupakan bagian dari unit tentara Jepang dengan tujuan untuk mengadakan penelitian dan pengembangan teknologi senjata Biologi dan Kimia.

Sasaran dari program ini adalah anak-anak, penduduk sipil, dan wanita untuk dijadikan kelinci percobaan oleh Unit 731 tentara Jepang.

Penyalahgunaan wewenang dalam permainan *Battle Royale* dalam melakukan eksperimen terhadap para remaja ini hampir sama dengan apa yang dilakukan oleh Unit 731 tentara Jepang pada masa Perang Dunia II dengan tujuan untuk kepentingan militerisme Jepang dalam upaya balas dendam atas kekalahannya pada pasca Perang Dunia I. Dalam kasus ini, tentara Jepang menyalahgunakan kekuatan dan kendali penuh terhadap warga sipil. Padahal idealnya sebagai tentara, mereka harus bisa memberikan perlindungan dan keamanan kepada warga negaranya, menjunjung nilai-nilai yang luhur dengan tidak melakukan sesuatu yang merugikan dan melanggar asas-asas kemanusiaan.

3.2.1.3 Penyalahgunaan Teknologi

Jepang merupakan negara yang menjadi pelopor dalam hal mempunyai teknologi yang modern di kawasan Asia. Peran teknologi dalam pelaksanaan permainan *Battle Royale* dimanfaatkan oleh pemerintah Jepang sebagai upaya ancaman kepada peserta agar mentaati aturan yang telah dibuat, salah satunya adalah kalung bom waktu yang terpasang di leher peserta, radar map untuk mendeteksi pergerakan peserta dan zona bahaya yang dipasang di masing penjuruan pulau.

Teknologi bom waktu yang telah terbukti berfungsi yaitu ketika Kuninobu melakukan perlawanan yang membuat Kitano sensei muak dan mengaktifkan kalung bom tersebut dan akhirnya meledak.

Berikut merupakan kutipan mengenai penjelasan kalung bom waktu yang terpasang di leher para siswa.

Monolog 14 :

ほうそう なか い つ あぶ おし
 放送の中では、どのエリアが何時から危ないということを教
 えます。もしそのエリアの中に入ってる人がいたら、すぐに
 そと で なん あぶ みな
 外に出てください。何で危ないかという？そこで皆さんに
 くびわ くびわ かんぜんぼうすい たい
 つけてもらっているこの首輪です。この首輪は完全防水、大
 せい ぜったい はず うちがわ しんぞう
 ショック性で絶対に外れません。内側のセンサーが心臓パル
 みな いち こうどう せいかく でんぱ おし
 スをモニターしていて皆さんの位置や行動を正確に電波で教
 えてくれます。制限時間を過ぎてもまだ禁止エリアに残って
 ふおん こうどう ひと しきべつ ぎやく
 いたり、不穏な行動をとってる人がいたら、識別して逆に
 でんぱ おく くびわ けいこくおん はつ
 電波を送ります。すると首輪は警告音を発し、ボン!って
 ばくはつ むり がいそう ばくはつ ぜったい
 爆発します。無理に外装としても爆発しますので絶対にそんな
 ことしないでね。

(*Battle Royale I*, 00:15:17-00:16:05)

Gurumu akan memberitahum area mana saja yang berbahaya dan waktunya. Jika kalian berada di area ini, pindah! Kalian ingin tahu kenapa? Pada saat inilah kalung yang kalian pakai akan berfungsi! Mereka benar-benar tahan air dan tahan kejut, dan tidak ada cara untuk melepaskannya. Sensor ini akan memonitor detak jantung kalian, dengan tepat memberitahu kami dimana kalian dan apa yang kalian kerjakan. Jika kalian masih berada di area bahaya ketika waktunya habis atau melakukan sesuatu yang nakal, kami akan mengirimkan sinyal pada kalian! Kalungnya akan membunyikan alarm dan kemudian, Buum! Kalungnya meledak! Memaksa untuk melepaskannya juga akan membuatnya meledak. Jangan pernah mencobanya, oke?

Pada kutipan di atas dijelaskan bagaimana teknologi kalung bom waktu yang terpasang di leher para siswa dengan tujuan memaksa peserta untuk mengikuti permainan *Battle Royale* sampai akhir tanpa adanya perlawanan. Tidak hanya teknologi bom, tetapi pelaksanaan *Battle Royale* juga memanfaatkan teknologi-teknologi lain seperti *radar map*, senjata, dan alat *monitoring*.

Dalam sejarahnya, Jepang pada tahun 1930-an bersekutu dengan Nazi Jerman, kekaisaran memulai serangkaian kampanye agresif untuk menegaskan dirinya sebagai penguasa di kawasan Pasifik. Tentara kekaisaran Jepang mempercepat upaya untuk mengejar ketertinggalan terhadap sekutu dengan melengkapi senjata canggih konvensional, senjata khusus serangan bunuh diri, dan bahkan senjata biologis dan kimia oleh Unit 731 dalam perang ekspansi di Manchuria. Salah satu teknologi yang digunakan oleh Jepang untuk melawan sekutu adalah *Fukuryu Suicide Attack Suits* atau pakaian selam yang dirancang untuk Unit Serangan Khusus Jepang untuk menangkis invasi sekutu di Home Island. Setelan dipersenjatai dengan sebuah tambang yang mengandung bahan peledak seberat 15 kg yang melekat pada tiang bambu sepanjang 5 meter. Para penyelam dibebani dengan 9 kg timbal, dan akan berjalan di bawah air selama enam jam pada kedalaman 16-23 meter. Setelah mencapai lambung kapal musuh mereka meledakkan bom bunuh diri tersebut (Zaloga Steven, 2011).

Penyalahgunaan teknologi dalam permainan *Battle Royale* dengan kalung bom waktu ini mirip dengan program *Fukuryu* atau katak *kamikaze* yang juga menggunakan bom waktu melalui pakaian selam untuk bunuh diri. Teknologi digunakan hanya untuk kepentingan pemerintah yang justru merugikan masyarakat sedangkan idealnya teknologi diciptakan untuk memudahkan manusia dalam melakukan sesuatu, demi kemaslahatan serta memberi manfaat untuk kemajuan suatu negara menuju peradaban dunia yang lebih baik.

3.2.2 Kritik terhadap Pendidikan

Sistem pendidikan dalam film *Battle Royale I* dalam film ini dinilai tidak tegas dalam mendidik para siswa karena para siswa yang melanggar aturan tidak diberikan sanksi dan edukasi yang baik. Hal ini berimbas pada pola pikir remaja di sekolah.

Setiap siswa mempunyai alasan tersendiri dalam melakukan kenakalan di sekolah. Seperti halnya Shuuya yang ditinggal kedua orangtuanya karena depresi akibat ekonomi yang semakin memburuk sehingga ia merasa muak dengan keadaan yang dialaminya dan siswa lain seperti Kuninobu yang memang sangat nakal dan tidak peduli dengan sekolah. Hal tersebut terlihat ketika aturan-aturan sekolah menjadi tidak berlaku lagi bagi para siswa yang nakal. Kitano sensei menjadi seorang guru yang tidak dihargai oleh para siswanya karena para siswa membolos pelajaran secara terang-terangan. Tidak hanya membolos pelajaran, kenakalan remaja semakin tinggi dengan adanya percobaan penusukan terhadap Kitano sensei yang akhirnya meninggalkan sekolah tersebut. Rasa tidak hormat kepada seorang guru dan adanya kriminalitas atas kejadian penusukkan merupakan salah satu dampak dari sistem pendidikan pada saat itu

Pendidikan sekolah yang semakin buruk ini membuat para remaja semakin parah dalam melakukan kenakalan bahkan kekerasan. Di awal cerita dalam film *Battle Royale I*, dijelaskan bahwa kenakalan remaja merupakan tujuan utama dibuatnya Undang-Undang *Battle Royale* tersebut. Ada beberapa dampak dari tidak idealnya sistem pendidikan yang tergambar dalam film, antara lain :

- a. Hilangnya Rasa Hormat Remaja pada Orang Dewasa atau Guru

Kitano : Bagaimana? Menyenangkan? Dua sejoli, selamat bersama. Aku sudah cukup. Murid-murid mempermainkanku di sekolah dan anakku sendiri membenciku. Tidak ada lagi tempat aku bisa kembali.

Pada percakapan di atas dijelaskan bahwa Kitano menjadi orang dewasa yang tidak hanya dipermainkan oleh para siswanya melainkan dibenci oleh anaknya sendiri. Sehingga ia merasa bahwa dengan melakukan cara yang kejam dapat membuat para remaja sadar dan lebih menghormati orang dewasa.

Dengan adanya kenakalan remaja tersebut, pemerintah akhirnya mengeluarkan Undang-Undang *Battle Royale* guna memberikan edukasi secara ekstrim kepada remaja nakal yang terpilih. Pemerintah memaksa peserta untuk mengikuti program *Battle Royale* tersebut yang lebih condong ke arah militerisme dengan memanfaatkan remaja sebagai subjeknya.

Sebagaimana sejarah Jepang pada pra-Perang Dunia II dengan kebijakan pendidikan yang terangkum dalam *Imperial Rescript of Education* yaitu perintah kaisar yang menanamkan nilai-nilai positif secara mendalam dan kokoh dalam pribadi setiap kaisar. Materi pembelajarannya bertujuan untuk menerapkan nilai-nilai kesetiaan dan kepatuhan dari generasi-kegenerasi dengan tetap menetapkan etika (Cummings, 1984: 21).

Melalui pendidikan, pemerintah Jepang pada saat itu berusaha sekuat-kuatnya menanamkan pendidikan budi pekerti terhadap masyarakat Jepang untuk mencapai tujuan nasional yang menekankan pada pendidikan moral. Tetapi kemudian pendidikan moral disalahgunakan oleh pihak militer untuk menanamkan doktrin-doktrin kepada pemuda Jepang. Sejak tahun 1880-an pendidikan yang bertema ultranationalisme pun dimulai. Pendidikan pada saat itu dimulai dengan

ajaran nilai-nilai tradisional seperti kesetiaan terhadap kaisar, rasa cinta tanah air, rasa hormat kepada orang tua, dan memiliki harga diri serta nilai-nilai dengan ajaran konfusius diterapkan. Mori menanamkan cara berfikir militer dalam kepribadian guru secara mendalam dan mengubah seluruh rutinitas kehidupan sekolah normal menjadi pola militeristik. Siswanya pun dididik secara militer yang bertujuan membentuk manusia Jepang yang rajin, tegas, disiplin dan berjiwa nasionalis tinggi.

Kenakalan remaja merupakan suatu hal yang harusnya diberikan perhatian dengan edukasi yang baik karena menyangkut generasi penerus bangsa. Sebagaimana dalam film, bahwa para siswa harus bertempur dan saling membunuh demi mencapai kemenangan, merupakan suatu ajaran atau edukasi yang salah untuk mendidik para pelaku kenakalan remaja. Hal ini hampir sama dengan pendidikan ultranasionalis dengan cara berfikir militer yang ditanamkan oleh Mori. Pendidikan dengan sasaran para remaja atau siswa sekolah ini menanamkan doktrin-doktrin oleh pihak militer itu sendiri sehingga para remaja mempunyai jiwa nasionalis yang tinggi. Padahal idealnya, pendidikan kepada para remaja harus tertuju pada pendidikan karakter, dan bukan kekerasan. Pendidikan karakter merupakan fondasi utama yang mendorong bagaimana seseorang bertindak, bersikap, berucap, dan merespon sesuatu sehingga kenakalan remaja dapat diminimalisir.

b. *Ijime* di antara Para Remaja

Masalah *ijime* di sekolah-sekolah, hubungan antar anggota keluarga, pihak orang dewasa yang acuh-tak acuh merupakan hal-hal yang menjadi faktor remaja untuk melakukan tindak kejahatan dan kekerasan. Para pelaku kejahatan remaja kebanyakan kurang mampu berkomunikasi dengan orang lain, menjauhi diri dari

pergaulan, atau juga dijauhi oleh teman-temannya yang mengakibatkan ketidakseimbangan perkembangan mental remaja sehingga timbul rasa dendam dalam diri mereka.

Dalam suatu hubungan antar kelompok dengan kelompok lain dalam berinteraksi, yang lebih ditampilkan adalah diskriminasi. Diskriminasi merupakan suatu konsep ‘pembedaan’ atau perlakuan berbeda terhadap orang-orang tertentu, dan sekilas tampak tak berdasar atau beralasan sekalipun. Manusia akan cenderung bereaksi negatif terhadap hal yang berbeda, kemungkinan lainnya mereka akan melakukan agresi manakala usahanya untuk memperoleh kepuasan hilang. Agresi tersebut akan berpindah sasaran kepada pihak yang lebih lemah dan mengandung unsur yang berbeda tersebut, maka terjadilah penindasan terhadap pihak yang lemah (Sunarto, 2000).

Dalam film *Battle Royale I*, diceritakan bahwa Noriko Nakagawa menerima perlakuan yang berbeda dari teman-temannya, sering dijauhi dan tidak diacuhkan oleh teman sekelas yang lain tanpa alasan yang jelas karena mereka menganggapnya cengeng atau hal-hal sepele seperti itu. Hal tersebut terlihat dalam percakapan berikut.

Percakapan 19 :

シュウヤ みむら すぎむら : あつ だっしゅつ 三村とか杉村とか、みんな集めて脱出できないかな。
 ノリコ むり おも : 無理だと思う、
 シュウヤ なん : 何で？
 ノリコ いや やつ おも : 嫌な奴だと思うかもしれないけど、あたしだって こわ ほかのみんなが怖いもん。

なかがわ ”中川ノリコ、むしチビ虫、しぶす、死ねえ!“
おれ シュウヤ : 俺のことは？俺のことも怖いだろ、、、
しん ノリコ : シュウヤだけは信じてる、ごめん。

(Battle Royale I, 26:07)

Shuuya : Mungkin kita bisa bertemu dengan Mimura dan Sugimura dan
 ita dapat kabur dari sini.
 Noriko : Kurasa tidak mungkin.
 Shuuya : Kenapa tidak?
 Noriko : Kamu tidak akan suka jika aku mengatakan ini, tapi aku sangat
 takut dengan mereka semua.
 “Nakagawa Noriko! Sudah pendek, jelek, mati saja!”
 Shuuya : Bagaimana denganku? Apakah kamu takut juga?
 Noriko : Hanya kamulah yang kupercayai, Shuuya. Maafkan aku.

Percakapan di atas ketika permainan *Battle Royale* baru saja dimulai, Shuuya bertemu dengan Noriko dan berencana untuk bertemu dengan teman-temannya, namun Noriko menolak karena selama ini Noriko hanya menjadi bahan ejekan teman-temannya.

Percakapan 20 :

光子 : ノリコ、、！どうしたの？
みつこ ノリコ : 光子、シュウヤくん探してるの。さが
 光子 : はぐれちゃったの？
 川田 : ノリコ、どこや？
だれ 光子 : 誰？
かわだ ノリコ : 川田さん。
ふたり おおじさま まも 光子 : へえ、、二人の大路様に守ってもらって、お姫様
し じゃん。死ねよ、ぶす！

(Battle Royale I, 1:25:50)

Mtsuko : Noriko, apa kabar?
 Noriko : Mitsuko, aku mencari Shuuya.
 Mitsuko : Kalian terpisah?

Kawada : Noriko, dimana kau?
 Mitsuko : Siapa itu?
 Noriko : Kawada.
 Mitsuko : Hee,, dua pangeran melindungimu. Benar-benar seorang putri.
 Matilah kau jelek!

Dampak dari *ijime* atau penindasan ini sangat mempengaruhi mental seseorang yang menjadi korban, dan efek dari kekerasan ini bisa berdampak lebih buruk tergantung dengan kondisi si korban dan tingkat seberapa parahnya *ijime* yang dilakukan.

Percakapan 21 :

ヒロノ みつこ せいりきのう : 光子、整理昨日からだったよね？
 光子 なん かんけい : そんなこと何の関係が、、、
 ヒロノ とぼ ひと なんにん : 恍けんじゃねよ、この人殺しが！てめえ何人も
おとこくわ ひと と
 男加えてるくせに、人の取りやがって！ヨシミ
えんこう まえ ふたり くびつらした
 に闇行させたのもお前だろ！二人に首面下のも
ほんとう まえ
 本当はをお前なんじゃねのかよ？
 光子 ひど : 酷い、、、
 ヒロノ まえ ぶっこ : 前からむかついてたんだ、物故してやるよ。
 光子 なん じょうだん ゆる : ちょっと、何なんのよ？冗談ならやめてよ、許
 してよ。
 ヒロノ うそな こくん : 嘘泣き子君じゃねえ！
 光子 いや なん : もう嫌！何でみんなそうなの？あたしがいったい
なに い
 何したって言うの？
 ヒロノ き かんが : てめえのして来たこと考えてみろ！こっちが
おとな ちょうしんの な な
 大人しくしてりゃ長身乗りやがって！泣け、泣き
あやま
 めいて、メグミやヨシミに謝れ！
 光子 ぶき ほ : メグミの武器、これよ。でもこっちのほうが欲し
 かったんだ。

ヒロノ : てめえ、この人殺しが！
ひとごころ
 光子 : 殺したっていいじゃない？人には色々事情がある
ころ ひと いろいろじじょう
 の。

(Battle Royale I, 00:43:27)

Hirono : Mitsuko, kau yang mulai kemarin, kan?
 Mitsuko : Itu tidak ada hubungannya denganku!
 Hirono : Tidak lucu, dasar pembunuh! Sudah berkencan dengan semua anak laki-laki, tapi kau harus juga mengambil punyaku! Kau juga membuat Yoshimi mengencani para pria hidung belang demi uang, kan!? Bahkan mungkin kau yang menggantung mereka!?

Mitsuko : Itu sangat kejam..!
 Hirono : Kau selalu menghinaku! Akan kubunuh kau!
 Mitsuko : Tunggu, apa ini? Berhenti bercanda, maafkan aku...
 Hirono : Berhenti pura-pura!
 Mitsuko : Cukup! Kenapa semua orang selalu menyudutkanku? Apa yang telah kulakukan?

Hirono : Pikirkan saja apa yang telah kau perbuat! Kau kira kau bisa lolos begitu saja? Menangislah, dasar brengsek! Minta maaafah dari Megumi dan Yoshimi!

Mitsuko : Senjata ini milik Megumi, tapi inilah yang aku cari-cari.
 Hirono : Bedebah! Dasar pembunuh!
 Mitsuko : Memangnya kenapa kalau membunuh? Semua orang punya alasan untuk melakukannya.

Pada percakapan di atas dilihat bahwa Hirono sangat membenci Mitsuko karena mempunyai sifat yang aneh dan telah membunuh sahabatnya sendiri. Ketika di sekolah, mereka merupakan siswa yang berbeda kelompok sehingga terjadi persaingan di antara keduanya.

Beberapa contoh kasus kejahatan remaja yaitu, Kobe 1997 yang bercerita tentang pembunuhan oleh remaja umur 14 tahun (kelas 3 SMP) di Kobe. Beberapa menyimpulkan bahwa banyak faktor remaja tersebut melakukan hal sesadis itu di usianya yang begitu muda, salah satunya adalah *ijime* dari pihak guru maupun lingkungan sekolah itu sendiri membuatnya berganti melakukan *ijime* terhadap anak lain. Contoh kasus pada tahun 1999 dimana yang meninggal berjumlah 22 orang. Salah satu korban merupakan anak SMU berusia 19 tahun dengan motif

korban balas dendam dari 7 orang remaja berusia 17-19 tahun yang dulu sering ia mintai uang dan ancaman. Kemudian kasus tahun 2000, tercatat korban yang meninggal akibat kekerasan remaja sebanyak 34 orang, dengan jangkauan usia dan profesi serta latar belakang yang berbeda-beda, salah satunya seorang remaja berusia 15 tahun dari Oita melakukan pembunuhan dan penusukan satu keluarga tetangganya dan mencoba membakar rumah korban, lantaran ada 'pandangan menuduh' dari pihak keluarganya sendiri yaitu sang ayah yang memarahi dan menuduhnya mengintai anak gadis tetangga yang seusia dengannya (Larimer, 1997).

Kehidupan remaja yang melakukan kekerasan seperti *ijime* adalah sesuatu hal yang sulit untuk di hentikan. Para remaja cenderung menghakimi sesuatu yang berbeda dan tidak sama dengan kelompoknya. Hal ini hampir sama dengan kasus-kasus yang terjadi pada tahun 1997, tahun 1999, dan tahun 2000. Kasus-kasus *ijime* yang terjadi cenderung ke arah ajang balas dendam karena perlakuan atau tuduhan yang buruk terhadap pelaku *ijime*, sehingga seakan-akan *ijime* terjadi karena *ijime* itu sendiri. Peran pendidikan sangat penting dalam mengatur karakter para remaja sejak dini dengan aturan-aturan yang fleksibel sehingga para remaja bisa lebih memahami dan mencerna hal baik dan buruk pada lingkungannya. Kemudian idealnya *ijime* tidak akan terjadi jika anggota suatu kelompok tidak memberikan respon yang buruk kepada anggotanya yang berbeda, lebih merangkul dan memberi ruang sehingga perilaku *ijime* tidak terjadi.

BAB 4

SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan bantuan dari teori struktur naratif film Pratista guna mengetahui unsur-unsur naratif dan sinematik yang ada dalam film *Battle Royale I*, pendekatan sosiologi sastra Wellek dan Warren yang lebih menekankan pada sosiologi karya sastra tentang apa yang terjadi dan tersirat di dalam karya sastra, dan teori kritik sosial Yasa untuk menemukan ketidakidealan yang ada di dalam film dan menghubungkannya dengan fakta sejarah Jepang.

Berikut ini adalah hasil analisis struktur naratif film *Battle Royale I*.

No.	Unsur Naratif	Keterangan
1.	Cerita dan Plot	Kondisi negara Jepang yang sedang mengalami kekacauan dan kenakalan remaja yang semakin parah. Untuk mengatasi kenakalan remaja tersebut pemerintah Jepang membuat Undang-Undang <i>Battle Royale</i> .
2.	Hubungan Naratif dengan Ruang	<ul style="list-style-type: none"> a. Sekolah Peremuan Shuuya, Noriko dan teman-temannya dengan Kitano sensei yang berujung konflik karena kenakalan para siswa. b. Di dalam Bus Para siswa yang sedang berkaryawisata dan akhirnya diculik ke pulau kosong. c. Pulau kosong Tempat pertarungan yang dibuat oleh pemerintah dan tempat terjadinya konflik antara para siswa.

3.	Hubungan Naratif dengan Waktu	<p>a. Urutan Waktu Menggunakan alur maju dan pola linear A-B-C-D-E dengan tiga pembagian waktu yaitu sebelum, selama dan setelah permainan.</p> <p>b. Durasi Waktu Berdurasi 2 jam 01 menit 56 detik dan terjadi dalam empat waktu, yaitu hari pertama terpilihnya para siswa, dan tiga hari adalah durasi waktu permainan.</p>
4.	Pelaku Cerita	<p>a. Utama : Shuuya dan Noriko Shuuya memiliki karakter penyayang, penolong, bertanggung jawab, dan pantang menyerah. Noriko memiliki karakter yang rajin dan menghormati guru.</p> <p>b. Tambahan : Kitano sensei dan Kawada Kitano sensei memiliki karakter yang kejam, dan peduli kepada Noriko. Kawada memiliki karakter penolong dan cerdas.</p>
5.	Permasalahan dan Konflik	Negara Jepang yang mengalami kehancuran, ayah Shuuya bunuh diri, penusukan terhadap Kitano sensei, aturan pemerintah, kematian para siswa, dan kematian Kitano sensei.
6.	Tujuan	Bagaimana menempatkan diri dalam keadaan yang sulit untuk menjadi orang dewasa yang sesungguhnya.
7.	<i>Mise-En-Scene</i>	<p>a. Penunjuk ruang dan wilayah Menunjukkan suasana lorong kelas, di dalam bus, gubuk tua, markas pusat, dan tempat persembunyian.</p> <p>b. Penunjuk waktu Terbagi menjadi tiga yaitu sebelum, selama, dan setelah permainan.</p> <p>c. Penunjuk status sosial Menunjukkan status sosial Tentara, Guru, dan Siswa.</p>

Film *Battle Royale I* merupakan film yang dibuat oleh Koushun Takami sebagai sindiran kepada pemerintah Jepang pada era Perang Dunia II tahun 1930-1945. Pada masa pemerintahan tersebut terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan asas kemanusiaan dan ketidakidealan dalam masyarakat Jepang

Adapun beberapa kritik sosial yang terdapat dalam film *Battle Royale I* tersebut yaitu:

1. Kritik terhadap pemerintah yang diktator

Kritik terhadap pemerintahan diktator dalam film *Battle Royale I* memiliki tiga bahasan kritik yaitu :

- a. Penyalahgunaan Undang-Undang untuk kepentingan pemerintah
- b. Tindakan pasukan keamanan yang melebihi batas
- c. Penyalahgunaan teknologi

2. Kritik terhadap pendidikan

Kritik terhadap pendidikan dibuktikan dengan beberapa dampak yaitu :

- a. Hilangnya rasa hormat remaja pada orang dewasa
- b. Perlakuan *ijime* di antara remaja

Dari penelitian ini penulis bisa menyimpulkan bahwa film *Battle Royale I* ini merupakan film yang bagus dimana film yang bertemakan kekerasan pada remaja yang melibatkan pemerintah Jepang mengundang perhatian dari berbagai kalangan. Setelah melakukan penelitian ini penulis banyak belajar dan memahami bahwa tindakan apapun yang dilakukan seseorang di masa lalu akan berbuah di masa depan. Selain itu, film *Battle Royale I* juga mengajarkan kepada pembaca

bahwa dalam kondisi apapun itu, rasa percaya diri dan usaha keras merupakan kunci utama memecahkan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Abu, Uhbiyati, Nur. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Charon, John M. 1992. *Sociology, A Conceptual Approach Third Edition*. United States of Amerika: Alin & Bacon.
- Cummings, William. K. 1984. *Pendidikan dan Kualitas Manusia di Jepang*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Jakarta: PT. Buku Kita.
- Escarpit, Robert. 2005. *Sosiologi sastra*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Faruk. 1994. *Pengantar Sosiologi Sastra*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Junus, Umar. 1986. *Sosiologi Sastra Persoalan Teori dan Metode*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kawai, Nobokuzu. *Asahi Shimbun Japan Almanac 2000*. Tokyo : Toppan Insatsu.
- L. Swan, William. 1996. *The Japanese Occupation in Southeast Asia*. Cambridge University Press, Journal of Southeast Asian Studies Vol. 27, No. 1
- Mansour, Fakhri. 2003. *Analisis Gender dan Transformasi Sosial*. Yogyakarta: INSISTPress.
- Noor, Redyanto. 2010. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang : Fasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2012. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2009. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2009. *Paradigma Sosiologi Sastra*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

- Rohman, Saifur. 2012. *Pengantar Metodologi Pengajaran Sastra*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Salam, Burhanudin. 1997. *Etika Sosial, Asas Moral dalam Kehidupan Manusia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanderson, K. Stephen. 1993. *Makro Sosiologi*. Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada.
- Stanton, Robert. 2012. *Teori Fiksi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soekanto, Soerdjono. 1990. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sumaadmaja, Nursid. 1980. *Perspektif Studi Sosial*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Sunarto, Kamanto. 2000. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: LP_FEUI.
- Suroso dan Puji Santosa, Pardi Suratno. 2009. *Kritik Sastra Teori, Metodologi, dan Aplikasi*. Yogyakarta : Elmaterra Publishing.
- Takami, K. 2003. *Battle Royale (Y. Oniki, Trans.)*. San Francisco, CA: Viz Media, LLC.
- Yasa, I Nyoman. 2012. *Teori Sastra dan Penerapannya*. Bandung: Karya Putra Darwati.
- Yudiono K.S. 2012. *Pengkajian Kritik Sastra Indonesia*. Jakarta : PT Grasindo.
- Zaloga, Steven. 2011. *Kamikaze: Senjata Serangan Khusus Jepang 1944–45*. Penerbitan Osprey. hal. 43. [ISBN 978-1849083539](https://doi.org/10.1016/j.osprey.2011.08.001).

要旨

本論文のテーマは高見公俊が監督された『Battle Royale I』映画における社会批判である。『Battle Royale I』映画は酷くなった若者犯罪と混沌を経験している日本国の状況を描いた。このテーマを選んだ理由はその映画に第二次世界大戦日本の面白い社会問題があつて、社会的批評の参照に関連する十代に対する暴力が面白いと思うからである。この研究の目的は高見公俊が監督した『Battle Royale I』という映画における構築するナラティブ構造要素を説明し、映画に出た社会的批評である。本映画では若者のしてはいけない行動から見られ、日本政府に対して批判行為が含まれていると筆者が思う。そこで、社会的文学理論を参照にし、本映画の研究をした。

本論文には文献研究という研究方法を使い、参考資料とデータとして本やジャーナルやウェブサイトの記事などを使用した。映画のナラティブ構造を分析するため、Himawan Pratista が書いた『Memahami Film』の本を使用した。本映画における社会学的要素を分析するため、Renee Wellek & Austin Warren が書いた『Teori Kesusastraan』の本を使用した。それに、『Battle Royale I』映画の社会批判を分析するため、I Nyoman Yasa が書いた『Teori Sastra dan Penerapannya』の本を使用した。

本論文の分析結果の説明は二つに分けられた。一つ目はナラティブ構造要素の説明で、二つ目はその映画における日本の主教的要素の説明である。

『Battle Royale I』映画のナラティブ構造要素の説明は以下の表通りになる。

ナラティブ 構造要素	説明
ストーリーと プロット	酷くなった若者犯罪と混沌を経験している日本国の状況。それを解決できるように日本政府が Battle Royale の法律を作成した。
ナラティブと 場所の関係	d. 学校 若者犯罪が衝突になり、秋也・典子・秋也の友達が北野先生と出会い。 e. バス内 修学旅行中生徒達が無人島に誘拐された事件。 f. 無人島 政府が作った殺し合い場所と生徒同士の衝突場所。
ナラティブと 時間の関係	c. 時系列 前進の時間流れ、A-B-C-D-E 線形パターン 3 つの時分割であり、ゲーム前・途中・後。 d. 期間 2 時間 1 分 56 秒の映画の長さで 4 日間に分けている。初日の生徒決め日・3 日間のゲーム期間。
登場人物	a. 主人公：秋也と典子 秋也は慈悲深いし、助っ人し、責任感を持ってるし、決して諦めない人である。 典子は勤勉で、先生を尊重する人である。 b. 脇役：北野先生と川田 北野先生は残酷な性格持っているが、典子に気にしている。川田は助っ人だし、賢いである。
問題と葛藤	潰れている日本国、自殺した秋也の父親、刺された北野先生、政府が作成した法律、生徒達及び北野先生の死。

目的	難局を立ち向かって、大人の階段を上る事
ミーゼ・アン・シーン	<ul style="list-style-type: none"> d. スペース及び領域の示し 学校の廊下、バス内、古い小屋、事務所及び 隠れ場所。 e. 時間の示し 3つに分けている： 殺し合いのゲーム前、ゲーム途中及びゲーム後 f. 社会的地位の示し 軍人、教師及び生徒を示す。

次に、『Battle Royale I』映画における社会批判の説明は以下の表通りになる。

社会批判	説明
独裁政権に対する批判	<ul style="list-style-type: none"> a. 政府の利益が目的で、法律を誤用 b. 軍隊の行動が行き過ぎる c. 技術の誤用
教育に対する批判	<ul style="list-style-type: none"> a. 若者として大人向けの尊敬する気持ちが無くなる。 b. 若者同士に発生するイジメ

本研究から解ったことは『Battle Royale I』は優れた映画で、日本政府が巻き込まれる若者の犯罪を楽しませ、様々な集団の注目になる。「良い木は良い実を結ぶ」が主な勉強になったことである。それだけではなく、「努力及び自信を持つ事でどんなに難しい状況でも対応できる」ということも『Battle Royale I』映画から習ったことである。

BIODATA PENULIS



- Nama : Agung Cahyadi
- NIM : 13050113120027
- Tempat, tanggal lahir : Cilacap, 06 Desember 1994
- Alamat : Jl. Sukaharja RT 01/02 Desa Hanum, Kecamatan Dayeuhluhur, Cilacap.
- Nama Orang Tua : Dedy Sunarto
- Alamat : Jl. Sukaharja RT 01/02 Desa Hanum, Kecamatan Dayeuhluhur, Cilacap
- Nomor telepon : 087803676586
- Riwayat Pendidikan : SDN Hanum 03 (2001-2007)
SMPN 01 Dayeuhluhur (2007-2010)
SMAN 01 Dayeuhluhur (2010-2013)
Universitas Diponegoro (2013-2019)
- Pengalaman Organisasi :
1. Pramuka Ambalan Diponegoro (2010-2011)
 2. Wadah Musik Sastra (2013-2015)
 3. Futsal (2013-2015)
- Pengalaman Kepanitiaan :
1. Panitia Orenji (2014&2015)