

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Kasus kenakalan remaja di Indonesia yang marak terjadi akhir-akhir ini di dominasi oleh para pelajar dari SMP hingga pelajar SMA. Sepanjang tahun 2018-2023 kasus kenakalan remaja yang terjadi di kalangan anak muda saat ini didominasi oleh kenakalan seperti tawuran, mencuri, yang memakan korban. Beberapa faktor yang membuat kenakalan terjadi mulai dari pergaulan, lingkungan, internal hingga perubahan pola pikir remaja. Fenomena kenakalan remaja saat ini menunjukkan adanya faktor yang menyebabkan remaja mengalami proses pembentukan diri menuju fase dewasa. Pada proses pembentukan tersebut terdapat kemunculan sifat-sifat dan benturan yang menimbulkan persoalan yang dapat dilihat dari tindakan yang menyimpang. Tindakan menyimpang yang terjadi pada diri remaja di lingkungan seperti sekolah ditunjukkan dengan beberapa hal seperti perkelahian, corat-coret tembok hingga mencuri dan membolos. Banyaknya berita kriminal yang ditayangkan di televisi maupun media lainnya dengan adegan pembunuhan, tawuran, penganiayaan dan Tindakan kekerasan lainnya dapat menimbulkan pada diri sendiri serta dapat merusak pola pikir pada diri remaja tersebut. Tayangan yang menampilkan adegan kekerasan dapat menimbulkan kenakalan pada diri remaja.

Salah satu contoh film yang menampilkan adegan kekerasan dan kenakalan remaja ialah film dengan judul *Crows Zero* yang dirilis pada tahun 2004. Film yang dirilis di Jepang pada 27 Oktober 2007 ini ditayangkan di beberapa negara secara internasional tepatnya di sepanjang tahun 2008. Negara tersebut ialah Singapura, Taiwan, Korea Selatan, dan Hongkong. Selain itu film ini juga dirilis pada DVD di United States pada 31 Maret 2009. Film ini merupakan salah satu film Jepang yang didasarkan pada manga *Crows* karya *Hiroshi Takahashi* dengan dibintangi oleh Shun Oguri, Kyosuke Yabe, Meisa Kuroki dan Takayuki Yamada. Alur dari cerita pada film ini menyajikan sebuah

prekuil manganya dan memfokuskan pada pertarungan kekuatan antar geng siswa di sekolah khusus Pria Suzuran. Dengan disutradarai oleh Takashi Mike bercerita mengenai film yang bersetting sebuah sekolah terburuk di Jepang yang siswanya hanya bisa berkelahi untuk menunjukkan siapa yang paling kuat di sekolah tersebut. Pada film ini, Suzuran adalah sebuah nama sekolah sebagai setting film ini diambil, yang di penuh dengan murid-murid yang ingin membuktikan jati dirinya dengan cara menunjukkan bahwa dirinya lah yang paling kuat di sekolah tersebut. Film ini menggambarkan kekerasan sebagai cara yang paling tepat untuk menguasai sekolah tersebut, dan yang kalah harus menjadi pengikut yang menang.

Film ini menjadi menarik karena film ini bersetting sebuah sekolah. Bukan tidak mungkin penonton film ini apalagi seseorang remaja, khususnya remaja yang masih duduk dibangku sekolah untuk mengikuti dan meniru kekerasan yang ada dalam film tersebut. Melihat realita anak sekolah di Indonesia pada sekarang ini, banyak sekali dari mereka yang seharusnya belajar dan menjadi penerus bangsa tetapi mereka malah tawuran, berkelahi, saling menyakiti bahkan sampai membunuh, hal ini tidak menutup kemungkinan kalau mereka meniru kekerasan dari sebuah film. Pendidikan dalam alur cerita film *Crows Zero* ini sangatlah bertolak belakang dengan Pendidikan di sekolah pada umumnya, hal ini dapat kita lihat pada setiap aktivitas dan perilaku siswa Suzuran yang sangatlah bebas, seperti melakukan vandalisme di dalam sekolah, merokok, meminum miras, hingga perkelahian antar siswa.

Film *crows zero* menggambarkan latar belakang kekerasan yang terdapat di salah satu Sekolah Menengah Keatas di Jepang. Banyaknya adegan kekerasan dalam film *crows zero* tidak menutup kemungkinan adanya dampak secara nyata dalam kehidupan sosial terutama para remaja lelaki yang masih duduk di bangku sekolah. Penyimpangan di sekolah akan terjadi secara nyata jika para remaja mengikuti dan juga meniru aksi yang dilakukan para siswa di film *crows zero*,meski tidak semuanya disebabkan oleh aksi dalam film *crows zero* tersebut. Kekerasan yang merupakan sebuah tindakan yang dilakukan sekelompok orang atau individu untuk melakukan tindak kejahatan baik penindasan maupun penganiayaan dengan maksud tertentu yang menyimpang norma

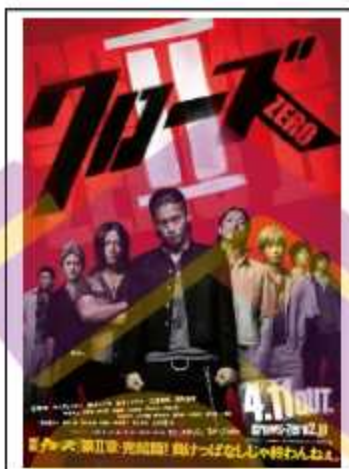
kehidupan. Konsep kekerasan sendiri mengacu pada jenis-jenis kejadian mengenai tindak kekerasan yang ada dalam kehidupan, seperti di jalanan, di kehidupan masyarakat, Pendidikan dan di situasi lainnya.

Berdasarkan adanya kasus kenakalan remaja dan kekerasan yang terdapat pada film *Crows Zero*, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai perilaku kenakalan remaja dan kekerasan yang terdapat di setiap adegannya. Metode analisis yang akan digunakan penulis menggunakan metode semiotika sebagai metode penelitian yang akan digunakan untuk menganalisis suatu film karena film merupakan bidang kajian yang relevan bagi analisis semiotika (Sobur, 2018). (Menjelaskan tentang tanda-tanda yang terdapat dalam film).

Konsep di definisikan sebagai abstraksi dari suatu gambaran ide, menurut Kant yang dikutip dari Harifuddin Cawidu mengenai gambaran bersifat umum atau abstrak. Konsep kenakalan remaja di definisikan sebagai jenis kenakalan yang dilakukan oleh remaja baik dari segi kenakalan fisik maupun non fisik yang dapat menyebabkan perubahan psikologis seseorang terhadap perubahan perilaku. Konsep menurut Soedjadi didefinisikan sebagai bentuk yang abstrak untuk melakukan penggolongan yang nantinya akan dinyatakan kedalam suatu istilah tertentu. Menurut Singarimbun dan Effendi, konsep adalah sebuah istilah atau definisi yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak (abstraksi) suatu kejadian, keadaan, kelompok, atau individu yang menjadi obyek. Dengan adanya konsep, seorang peneliti diharapkan dapat menggunakan suatu istilah untuk beberapa kejadian yang saling berkaitan. Karena konsep juga berfungsi untuk mewakili realitas yang kompleks. Konsep dalam sebuah penelitian berperan penting untuk memberi gambaran (*Pusat Pembinaan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 1994. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka. h. 520*) kenakalan pada remaja meliputi beberapa hal yang dapat digolongkan dan dikategorikan menjadi beberapa jenis kenakalan fisik dan non fisik. Kenakalan fisik yang terjadi pada remaja meliputi.



Gambar 1.1 Poster Film *Crows Zero*



Sumber : <https://www.imdb.com/title/tt1232831/>

Penelitian ini menganalisis konsep kekerasan dan kenakalan remaja yang terdapat dalam film *Crows Zero*. Film *Crows Zero* yang merupakan film asal Jepang dipilih oleh penulis karena budaya Jepang terkenal dengan siswanya yang disiplin dan memiliki sikap yang baik, namun dalam film ini penggambaran sisi gelap dari perilaku siswa sekolah menjadi ketertarikan penulis untuk menganalisis menggunakan teknik semiotika John Fiske. Realitas penyimpangan perilaku siswa maupun individu dapat digambarkan dalam penyimpangan perilaku siswa di Indonesia, jenis kenakalan dan kekerasan tidak jauh beda mulai dari merokok, tawuran, melakukan vandalisme, membuat keonaran yang meresahkan masyarakat dan seringkali berkaitan dengan tindakan yang mengarah ke kriminalitas. Analisis semiotika dalam film dilakukan dengan melihat sebuah tanda yang berbeda-beda. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan studi system pengorganisasian tanda, dalam hal ini kode digunakan untuk memenuhi kebutuhan audiens dalam mengeksploitasi saluran komunikasi yang ada untuk di transmisikan. Pandangan John Fiske mengenai semiotika sama halnya dengan

pandangan beberapa tokoh lain seperti Charles Sanders Peirce, Ferdinand de Saussure, Roland Barthes dan beberapa tokoh lain yang mewajibkan adanya tiga komponen utama dalam studi makna dan tanda. Tanda mengarah pada sesuatu yang diluar tanda itu sendiri dan semua bergantung pada pengenalan arti tanda pada setiap individu yang memahaminya. Dalam kode televisi atau penayangan sendiri John Fiske mengungkapkan kode yang muncul dalam sebuah tayangan saling berhubungan dan membentuk sebuah makna.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dengan penjelasan yang telah dijabarkan di bagian latar belakang serta agar penelitian berjalan secara sistematis, Untuk memperjelas fokus permasalahan yang terdapat pada penelitian ini, maka peneliti Menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa jenis kenakalan dan kekerasan yang terdapat pada 12 scene film *Crows zero* tersebut?
2. Apa level representasi, ideologi dan realitas pada 12 scene film *Crows zero* tersebut?
3. Apa saja faktor yang menyebabkan kenakalan remaja pada 12 scene film *Crows zero* tersebut??

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui bagaimana konsep kenakalan remaja dan kekerasan yang terdapat dalam film *Crows Zero* dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1). Manfaat Akademis**

Secara akademis hasil penelitian ini bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran mengenai konsep kenakalan remaja dan kekerasan yang terdapat pada film *Crows Zero*. Selain itu, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan juga referensi pada penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan konsep kenakalan remaja dan kekerasan dalam film *Crows Zero* melalui analisis semiotika John Fiske.

### **2). Manfaat Praktis**

Secara praktis hasil dari penelitian ini manfaat penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai analisis semiotika John Fiske dalam film *Crows Zero* dengan mengkaji konsep kenakalan remaja dan kekerasan yang ada di dalamnya.

## **1.5 Sistematika Bab**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab I pendahuluan ini akan dijelaskan mengenai: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Penulis membahas mengenai gambaran secara umum atau pendahuluan yang berisi latar belakang alasan utama penulis memilih judul serta objek penelitian Film *Crows Zero*. Pada bagian ini penulis menjelaskan permasalahan mengenai konsep kenakalan remaja dan kekerasan

yang terdapat di Film *Crows Zero*, dimana nantinya penulis akan menggunakan Analisis Semiotika John Fiske

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab II tinjauan pustaka ini berisikan mengenai: landasan teori, penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran. Pada bab ini penulis membahas mengenai analisis teori dari John Fiske yang digunakan untuk menganalisa konsep kenakalan remaja dan kekerasan dalam film *Crows Zero*. Teori tersebut diambil dari buku, jurnal, artikel penelitian ilmiah, dan bahan lainnya.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini peneliti mengemukakan metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan implementasi. Penulis membahas metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian, mulai dari metode Analisa hingga penyajian hasil data Analisa.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini peneliti akan memaparkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dan disajikan dalam bentuk analisis deskriptif. Bagian ini penulis menjelaskan mengenai hasil analisis antara teori semiotika tanda dari John Fiske dengan objek film *Crows Zero* yang telah dilakukan analisis.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Pada bab ini penulis memberikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga kedepannya nanti penelitian ini dapat dijadikan sebagai batu pijakan referensi dan juga informasi tambahan bagi peneliti lain yang ingin membahas mengenai konsep kenakalan remaja dan kekerasan dalam film melalui analisis semiotika John Fiske.