

STRUKTUR NARATIF DALAM FILM BATTLE ROYALE I

Christian Kurniawan Darma¹, Made Henra Dwikarmawan Sudipa²

^{1,2}Universitas Mahasaraswati Denpasar, Fakultas Bahasa Asing, Program Studi Sastra Jepang, Jl. Kamboja No.11A, Dangin Puri Kangin, Kec. Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali 80233

Correspondence Email: ckurniawan035@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the narrative structure in a Japanese movie titled Battle Royale I by Koushun Takami. This movie is one of the controversial movies that shows juvenile delinquency brutality as a form of social criticism in Japanese society. The data were collected using the observation method with a note-taking technique. The data were analyzed using the qualitative descriptive analysis method. The theory used is narrative structure according to Pratista (2008). The narrative structure of this movie includes elements of space, time, problems and conflicts, goals, characters and characterizations, themes, and narrative structure patterns.

Keywords: *narrative, structure, movie, Japanese*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis struktur naratif dalam film Jepang berjudul Battle Royale I karya Koushun Takami. Film ini merupakan salah satu film kontroversial dimana memperlihatkan kenakalan remaja secara sadis sebagai bentuk kritik sosial bagi masyarakat Jepang. Data dikumpulkan menggunakan metode simak disertai teknik catat. Data dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif menggunakan teori struktur naratif film menurut Pratista (2008). Struktur naratif dalam film meliputi elemen ruang, elemen waktu, permasalahan dan konflik, elemen tujuan, tokoh dan penokohan, tema, dan pola struktur naratif.

Kata Kunci: *naratif, struktur, film, bahasa Jepang*

PENDAHULUAN

Karya sastra merupakan produk yang dihasilkan dari pemikiran dan kejiwaan seorang manusia dalam kondisi merenung kemudian diracik ke dalam bentuk tertentu dengan tingkat ketelitian tinggi dalam proses penciptaan karya sastra. Karya sastra berperan penting dalam masyarakat karena merupakan cerminan kondisi sosial yang terjadi di dunia, sehingga sebuah karya dapat menggugah perasaan seseorang dalam proses berpikir tentang kehidupan. Pengalaman pengarang terhadap masalah sosial dan kejadian secara langsung melahirkan ide dan gagasan yang dituangkan dalam karyanya (Pradopo, 2003:61).

Namun tidak semua karya sastra memiliki sifat realistik sesuai dengan kehidupan nyata. Karya sastra yang terbit digambarkan sebagai dunia rekaan dan bersifat imajinatif baik karya sastra berupa lisan, maupun tertulis. Karya sastra merupakan karya bersifat fiktif atau rekaan. Meskipun bahannya mengambil inspirasi dari dunia nyata, pengarang sudah mengolahnya terlebih dahulu melalui imajinasinya sendiri. Sehingga realitas dari karya sastra tidak diharapkan sesuai realitas kehidupan nyata. (Noor,2010)

Drama merupakan salah satu ragam jenis karya sastra. Istilah drama Bahasa 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 bisa diartikan sebagai *action*. Kata kunci drama adalah gerak. Setiap drama mengandalkan gerak sebagai ciri khusus drama. Kata kunci ini yang membedakan dengan puisi dan prosa fiksi (Cahyadi, 2019:2). 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. Secara umum sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan, dan informasi (Cahyadi, 2019:2)

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 yang menjadi salah satu poin menarik untuk ditonton. Cerita yang disuguhkan juga biasanya sebagai bentuk protes terhadap kebijakan atau kebohongan publik oleh pemerintah Jepang pada masa itu. Salah satu drama kontroversial yang pernah tayang di Jepang adalah *Battle Royale I* karya Koushun Takami.

Film *Battle Royale I* bercerita ketika Jepang tengah mengalami kondisi yang amat suram di mana pengangguran amat banyak dan kenakalan remaja makin menjadi. Para remaja mulai melakukan boikot terhadap sekolahnya. Hal itu membuat orang dewasa mulai khawatir dengan perkembangan remaja yang makin tidak karuan itu. Maka sebuah proyek bernama "Battle Royale Act" dilaksanakan. Dalam proyek itu akan dipilih secara acak siswa-siswi kelas 3 SMP yang berada dalam satu kelas, kemudian akan dikirim ke sebuah pulau terpencil dan tanpa penghuni namun diketahui penduduk pulau tersebut telah dievakuasi. Selama tiga hari mereka harus saling membunuh untuk bisa bertahan hidup dengan persenjataan yang diberikan oleh tantara serta senjatanya tidak selalu senjata api, bahkan bisa saja hanya sebuah teropong. 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 isi ceritanya yang mengandung unsur kesadisan dengan tokoh-tokohnya yang masih remaja SMP membuat banyak orang beranggapan bahwa novel *Battle Royale* bisa memberikan pengaruh buruk pada para pembaca khususnya para remaja. Sebuah karya sastra yang bergenre serius tentu terdapat kritik di dalam ceritanya, seperti kritik sosial dalam masyarakat. Karya sastra yang mengandung kritik merupakan objek yang menarik untuk diteliti. Setiap karya sastra yang diterbitkan, selalu memiliki pesan dan kritik terhadap keadaan sosial masyarakat. Nurgiyantoro (2009: 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.

Penelitian ini menganalisis struktur naratif yang terkandung dalam film *Battle Royale I*. Mulai dari konflik yang mewarnai jalannya film kemudian karakter yang dimiliki oleh para tokoh hingga tempat dan waktu pendukung alur cerita film. Unsur-unsur tersebut menjadi sebuah kesatuan yang menarik untuk diteliti hingga pada simpulan bahwa struktur naratif dari film *Battle Royale I* terlihat dengan jelas.

METODE

Sumber data dalam penelitian ini adalah film *Battle Royale I* karya Koushun Takami dan disutradarai oleh Kinji Fukasaku serta tayang pada tahun 2000. Fokus penelitian adalah analisis naratif yaitu unsur intrinsik yang terdapat dalam film *Battle Royale I*. Film ini merupakan adaptasi dari novel *Battle Royale* yang menjadi novel terlaris serta menduduki posisi keempat *Kono Mystery ga Sugoi!* meskipun sempat ditolak mengikuti final kompetisi *Japan Grand Prix Horror Novel 1997* dikarenakan kontennya terlalu gelap.

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 berupa adegan serta kalimat Bahasa Jepang disertai terjemahan Bahasa Indonesia. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan teori struktur naratif untuk mengetahui unsur intrinsik yang terdapat dalam film. 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 analisis naratif yang terkandung dalam film *Battle Royale I* karya Koushun Takami. Hasil analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan penyajian informal yaitu dengan menguraikan hasil penelitian menggunakan kata-kata biasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis, film *Battle Royale I* memiliki unsur-unsur naratif yang unik jika dibandingkan dengan film-film lain yang tayang di Jepang pada masanya. Berikut dipaparkan hasil analisis unsur naratif yang terdapat dalam film.

1. Permasalahan dan Konflik

a. Penusukan Kitano di Sekolah



Gambar 1 Seorang siswa menusuk Kitano sensei.

(*Battle Royale I*, 00:04:11)

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. Di sekolah Shuuya, seorang guru bernama Kitano tidak dihormati sebagai orang dewasa, sehingga untuk bolos sekolah pun para siswa melakukan dengan cara terang-terangan. Pada suatu hari, seorang murid yang bernama Yoshitoki Kuninobu berlari dan menusuk perut Kitano sensei dengan sebuah

pisau. Noriko yang melihat kejadian tersebut seketika memungut pisau tersebut lalu menyembunyikannya. Sementara Kitano sensei berjalan tertatih-tatih dengan perut yang berlumuran darah serta memutuskan untuk berhenti mengajar dari sekolah tersebut.

b. Para Siswa Mengikuti Permainan Battle Royale



Gambar 2. Para siswa mendengar arahan dari Kitano sensei.
(*Battle Royale I*, 00:12:39)

Menjelang kelulusan, para siswa mengikuti program karyawisata yang sebenarnya merupakan jebakan pemerintah untuk melibatkan mereka ke dalam permainan Battle Royale di sebuah pulau tak berpenghuni yang dikomando oleh guru mereka sendiri yaitu Kitano sensei. Wali kelas mereka pun dibunuh ketika berusaha mencegah pelaksanaan permainan tersebut. Permainan Battle Royale ini juga mendapat sorotan khusus dari media dan disiarkan di seluruh Jepang.

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

Banyak siswa yang membentuk kelompok dengan teman dekat mereka dan bertekad untuk tidak saling membunuh serta berkhianat. Sebagian yang lain langsung terjun mengincar nyawa, baik karena takut terbunuh atau memang menikmatinya. Sementara itu, ada 2 orang siswa terjun dari tebing menuju laut untuk menghabiskan nyawanya sendiri karena sudah merasa tidak punya kekuatan untuk melawan. Di sepanjang film ditunjukkan daftar keterangan siswa yang terbunuh baik yang adegannya 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 serta zona berbahaya di wilayah pulau saat itu. Semakin lama, karena rasa frustrasi pemikiran mereka pun tidak lagi jernih, 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 dalam rangka mempertahankan diri sampai akhir.

Menjelang akhir cerita, yang tersisa hanya Noriko, Shuuya dan Kawada. Mereka mengatur agar Kitano sensei mengira Noriko dan Shuuya telah dibunuh Kawada sehingga segala bentuk pengawasan terhadap mereka dihentikan. Akhirnya mereka pun bertemu dengan

Kitano sensei lalu 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.

2. Tujuan

Tujuan dalam film *Battle Royale I* adalah untuk memberi efek jera kepada para siswa yang sering membolos dan tidak menghargai guru mereka. Atas dasar kejadian itulah maka disahkannya hukum *BR Act* (*Battle Royale*) yaitu dikemas dalam bentuk permainan bertahan hidup (*survival game*). Hukum tersebut menjelaskan bahwa akan dipilihnya 50 remaja nakal untuk dikumpulkan dalam suatu pulau terpencil dan tidak berpenghuni kemudian mereka wajib membunuh satu sama lain hingga tersisa 1 orang peserta, pemenang dari permainan ini akan diantar pulang kembali ke Jepang dengan helikopter. Apabila peserta menolak untuk mengikuti permainan sampai batas waktu yang telah ditentukan selesai maka alarm kalung peledak di leher mereka akan berbunyi lalu meledak sehingga semua peserta mati tanpa ada satupun yang tersisa.

3. Tokoh dan penokohan

a. Shuuya Nanahara



Gambar 3. (*Battle Royale I*, 00:02:44)

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. 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.

b. Noriko Nakagawa



Gambar 4. (*Battle Royale I*, 00:02:38)

Noriko teman sekelas Shuuya yang merupakan satu-satunya siswa yang rajin seperti biasa masuk ke kelas. Noriko merupakan seorang murid perempuan kelas 3-B SMP Shiroiwa 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.

c. Kitano Sensei



Gambar 5. (*Battle Royale I*, 00:02:36)

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. Beliau ditusuk oleh muridnya sendiri yaitu Yoshitaka Kuninobu hingga bersimbah darah. Setelah kejadian tersebut, akhirnya beliau mundur dari sekolah dan bekerja untuk pemerintah dalam menjalankan “Battle Royale Act”. Kitano sensei menjadi seorang pendendam ketika memimpin permainan *Battle Royale* bahkan beliau tak segan untuk membunuh siswa yang tidak mendengarkan penjelasannya.

4. Tema

Tema dalam film *Battle Royale I* adalah nontradisional. Tema nontradisional adalah lawan dari tema tradisional yang artinya tema yang tidak sesuai dengan harapan pembaca atau melawan arus. Pada dasarnya pembaca menggemari hal-hal yang baik, jujur, kesatria, atau sosok protagonis harus selalu menang, namun pada tema nontradisional tidak seperti itu (Nurgiyantoro, 2009). Hal ini diketahui dari permasalahan dan konflik yang menggambarkan

balas dendam, tidak menghargai orang dewasa bahkan saling membunuh karena dijebak dalam satu permainan. Sehingga unsur kejahatan dalam film ini mendominasi dan menghadirkan *plot twist* yang siap mengejutkan para penonton. Unsur kebaikan hanya disajikan untuk memberikan pengajaran saja.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan unsur-unsur naratif yang terdapat dalam film *Battle Royale I* sebagai berikut: Permasalahan dan konflik yang disorot dalam penelitian ini terdiri diawali dengan penusukan Kitano di sekolah dimana seluruh murid kelas 3-B dari SMP Kuroiwa secara serentak membolos dan membuat Kitano sensei jadi terdiam seribu kata kemudian ketika beliau meninggalkan ruang kelas tiba-tiba Yoshitaki Kuninobu yang merupakan salah satu muridnya langsung menemukannya. Kejadian inilah yang merupakan penyebab awal diciptakannya “Battle Royale Act”. Kemudian para siswa mengikuti permainan *Battle Royale* yaitu permainan bertahan hidup serta harus saling membunuh hingga tersisa 1 orang.

Tujuan dari film ini adalah memberi efek jera kepada remaja yang tidak lagi hormat kepada orang dewasa lewat permainan bertahan hidup yaitu “Battle Royale”. Tokoh yang dianalisis dalam penelitian ini yaitu Shuuya Nanahara, Noriko Nakagawa dan Kitano Sensei. Ketiga tokoh ini memegang kendali utama alur cerita dan watak yang mereka bawa juga mempengaruhi tokoh sampingan dalam film *Battle Royale I*. Tema dari film ini adalah nontradisional yang berarti tidak sesuai harapan penonton yaitu kebaikan mengalahkan kejahatan melainkan kejahatan justru mendominasi sepanjang jalan cerita.

RUJUKAN

- Cahyadi, A. (2019). “KRITIK SOSIAL DALAM FILM BATTLE ROYALE I KARYA KOUSHUN TAKAMI”. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Noor. (2010). Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Nurdiyantoro, B. (2009). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Pradopo, R.D. (2012). Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Rokhyanto. (2017). STRUKTUR NARATIF MODEL SEYMOUR CHATMAN DALAM APLIKASI NOVEL TARIAN DUA WAJAH KARYA S. PRASETYO UTOMO.
- 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.