

**MOTIVASI PARA PELAJAR UNTUK SALING MEMBUNUH
DALAM NOVEL BATTLE ROYALE KARYA KOUSHUN TAKAMI**

**Skripsi Sarjana ini Diajukan Sebagai
Salah Satu Persyaratan Mencapai Gelar
Sarjana Sastra**

**Oleh
Utomo Suryo Haryomo
04110026**



**JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2008**

Skripsi yang berjudul

**MOTIVASI PARA PELAJAR UNTUK SALING MEMBUNUH
DALAM
NOVEL BATTLE ROYALE
KARYA KOUSHUN TAKAMI**

Oleh

**Utomo Suryo Haryomo
04110026**

Disetujui untuk diajukan dalam sidang ujian skripsi
Sarjana, Oleh:

Mengetahui:

Ketua Jurusan
Bahasa dan Sastra Jepang

Pembimbing

(Syamsul Bahri, SS)



(Oke Diah Arini, SS)

Skripsi sarjana yang berjudul:

**“MOTIVASI PARA PELAJAR
UNTUK SALING MEMBUNUH DALAM NOVEL BATTLE ROYALE KARYA
KOSHUN TAKAMI”**

Telah diuji dan diterima dengan baik [lulus] pada tanggal 31 Juli 2008, dihadapan
Panitia Ujian Skripsi Sarjana Fakultas Sastra Jepang

Pembimbing/Penguji



Oke Diah Arini, SS

Ketua Panitia/Penguji



Syamsul Bahri, SS

Pembaca/Penguji



Metty Suwandany, SS

Disahkan Oleh:

Ketua Jurusan Sastra Jepang



Syamsul Bahri, SS

Dekan Fakultas Sastra



FAKULTAS SASTRA

Dr. Hj. Albertine Minderop, M.A

ABSTRAK

Utomo Suryo Haryomo. 04110026. **Motivasi Para Pelajar Untuk Saling Membunuh Dalam Novel Battle Royale Karya Koushun Takami**. Skripsi, Jakarta : Jurusan Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada, 2008.

Skripsi yang berjudul motivasi para pelajar untuk saling membunuh dalam novel Battle Royale karya Koushun Takami ini mengangkat permasalahan adanya suatu program yang memilih sebuah sekolah yang terdapat banyak anak-anak nakal untuk diikutsertakan dalam program tersebut. Program ini bernama Battle Royale, dalam novel ini SMP Shiroiwa lah yang terpilih sebagai peserta dalam program ini. Program ini mewajibkan bagi seluruh pesertanya untuk dapat membunuh teman mereka sendiri hingga tersisa hanya satu orang diantara mereka yang bertahan hidup. Mereka hanya diberikan waktu tiga hari untuk dapat menyelesaikan misi mereka itu. Dalam hal ini penulis akan menganalisis motivasi para pelajar untuk saling membunuh. Selain melalui pendekatan intrinsik seperti, tokoh dan penokohan, latar, alur, dan tema, penulis juga akan menganalisis melalui pendekatan ekstrinsik yaitu melalui psikologi, sehingga penulis dapat mengetahui faktor-faktor ataupun alasan-alasan yang menyebabkan para pelajar mempunyai motivasi untuk saling membunuh tersebut.

要旨

卒業論文「学生の互いに殺す動機付けを分析する」。ウトモスルヨハルヨモ。ジャカルタ：タリカマダ大 日本語文イヒ。2008年。

この論文は高見広春の小説の“バトル・ロワイアル”について説明する。小説の中で悪戯な学生がお互いに殺す動機付けの話をする。このプログラムは“バトル・ロワイアル”と言ゲームだ。決めた学校は城岩の中学校だ。このプログラムは三日間全学生がお互いに殺して、一人の残りは優勝者として出る。論文おかで著者は学生の互いに殺す動機付けを分析する。内部的の近接の主役や性格的や広場やテーマなどだけでなく外部的の近接の心理だ。その近接で学生はお互いに殺す動機付けの予想や理由が知っているになる。

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"MOTIVASI PARA PELAJAR UNTUK SALING MEMBUNUH DALAM NOVEL BATTLE ROYALE KARYA KOUSHUN TAKAMI"** ini dengan baik.

Maksud dari pembuatan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat mendapat gelar sarjana Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.

Penulis menyadari bahwa terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari pihak lain, baik dalam pengarahannya maupun dalam melengkapi materi yang telah ada. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Albertine S. Minderop, MA selaku Dekan Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.
2. Bpk Syamsul Bahri, SS selaku ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Darma Persada.
3. Ibu Oke Diah Arini, SS selaku pembimbing skripsi atas waktu dan bantuan serta saran-saran yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Metty Suwandany, SS selaku dosen pembaca skripsi, Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada.
5. Seluruh Staff pengajar program studi Bahasa dan Sastra Jepang.
6. Seluruh Staff karyawan Universitas Darma Persada yang telah membantu melancarkan proses belajar mengajar selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Darma Persada.
7. Terima Kasih yang amat terdalam untuk Ibu, Bapak dan kakakku tercinta yang telah memberikan dorongan semangat dan doa, tak ada kata-kata yang dapat mewakili betapa bersyukurya memiliki kalian di dalam hidupku.

8. Terima Kasih yang istimewa untuk seseorang yang selalu memberikan dukungan dan doa, karena tanpa dukungannya tak ada semangat untuk menyelesaikan skripsi ini, untuk yang istimewa Mayliza Dwi Kartika.
9. Terima Kasih untuk semua teman-teman, sahabat-sahabatku satu perjuangan di kampus tercinta Universitas Darma Persada, Taqien, Fuad, Awiya, Nuuri, Arie "deblenk", Albert, Winnie, Nadia, N'des, Elly, Yulin, Esti, Dian "ade", Meita, Ima, Doraemon Dreamland team serta semua teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.
10. Terima Kasih juga untuk Frizky si gopriz yang sudah jarang terlihat, Fadli Hasan sang calon dokter, kalianlah sahabat yang selalu ada.
11. Terima Kasih juga untuk Panji tanpa dia penulis tidak akan menemukan novel Battle Royale, mas Wawan, mas Kunto, Ndaru, Puri, Agnes, Pakde-pakdeku, Bude-budeku tersayang serta keluarga besar "Sabeni" yang selalu mendukung dan mendoakan.
12. Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk semua yang pernah ada di dalam hidupku baik yang sudah terlupakan maupun yang sudah melupakan.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi mereka yang membacanya, walaupun begitu penulis menyadari bahwa skripsi ini banyak memiliki kekurangan dan masih jauh dari sempurna. Mohon maaf bila ada kesalahan dan kekurangan di dalam skripsi ini.

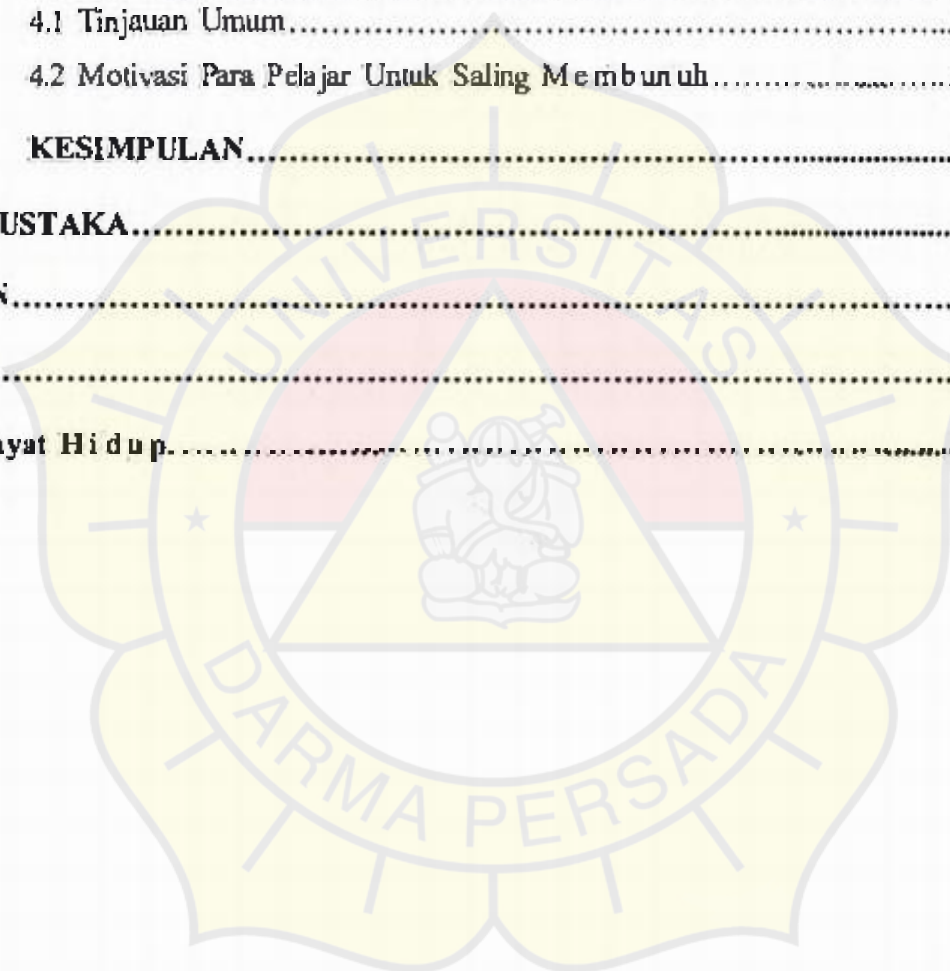
Jakarta, Juli 2008

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Perumusan Masalah.....	4
1.4 Pembatasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Landasan Teori.....	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II ANALISIS UNSUR INTRINSIK	10
2.1 Unsur Intrinsik.....	10
2.1.1 Tokoh dan Penokohan.....	10
2.1.1.1 Tokoh Utama.....	12
2.1.1.2 Tokoh Bawahan.....	16
2.1.2 Latar.....	19
2.1.2.1 Latar Tempat.....	20
2.1.2.2 Latar Waktu.....	21
2.1.2.3 Latar Sosial.....	21
2.1.3 Plot.....	22

2.1.4 Tema.....	27
BAB III ANALISIS UNSUR EKSTINSIK.....	29
3.1 Pendekatan Psikologi.....	29
BAB IV ANALISIS TENTANG MOTIVASI PARA PELAJAR UNTUK SALING MEMBUNUH DALAM NOVEL <i>BATTLE ROYALE</i> KARYA TAKAMI.....	37
4.1 Tinjauan Umum.....	37
4.2 Motivasi Para Pelajar Untuk Saling Membunuh.....	39
BABV KESIMPULAN.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	62
Sinopsis.....	62
Daftar Riwayat Hidup.....	64



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Sastra dalam arti umum adalah suatu karya seni dalam bentuk penulisan (*work of art*) baik itu novel, cerpen, puisi dan lain-lain. Sebagai mahasiswa fakultas Jepang, peneliti ingin menelaah dan menganalisis lebih dalam yang tentunya secara obyektif pada novel karya-karya penulis Jepang.

Kondisi masyarakat Jepang pada awal tahun 2000 sangat maju akibat pesatnya pembangunan dan pesatnya kemajuan teknologi Jepang setelah Jepang kembali melakukan politik pintu terbuka. Masyarakat Jepang sudah mulai terbiasa hidup dengan kondisi lingkungan yang sangat maju.¹ Oleh karena itu kondisi mental masyarakat Jepang mulai terkikis, mereka mulai terbawa arus kemajuan teknologi mereka sendiri, sehingga mereka merasa sudah mampu melakukan semua hal tanpa harus bersusah payah. Kondisi seperti ini banyak terjadi pada para kaum muda di Jepang khususnya para pelajar. Mereka mulai tidak semangat lagi untuk belajar, mereka lebih banyak memilih untuk bermain daripada pergi ke sekolah. Walaupun mereka datang ke sekolah pun, hanya untuk mengganggu para pelajar lain yang serius untuk belajar. Mereka sudah tidak memperdulikan apa yang ada di sekitar mereka,

¹<http://www.leclark.edu/forum/yahoo.com>

para guru pun sudah mereka tidak hormati lagi. Mereka menganggap para orang tua hanya bisa mengganggu kesenangan mereka.

Dari kondisi di atas sangat berhubungan dengan sebuah novel yang ditulis oleh Kouhun Takami “高見広春” berjudul *Battle Royale* “バトル・ロワイアル”. Dalam novel ini sang pengarang menuangkan sebuah cerita tentang kenakalan remaja pada sebuah awal abad baru. Di novel ini Kouhun Takami menulis sebuah sekolah dimana ada satu kelas yang berisikan anak-anak berandalan. Mereka hanya datang ke sekolah untuk mengganggu para teman mereka dan juga guru mereka. peraturan sekolah pun tidak mereka taati, mereka merokok di sekolah dan melakukan hal-hal yang tidak sewajarnya dilakukan anak sekolah pada umumnya.

Novel *Battle Royale* ini dibagi menjadi 79 bab, Kouhun Takami menulis novel ini dalam rangka mengikuti perlombaan penulisan karya sastra. Namun dengan kondisi isi dari karya sastra yang ditulis oleh Kouhun Takami penuh dengan kontroversi, novel *Battle Royale* karya Kouhun Takami ini tidak memenangkan perlombaan tersebut. Tetapi novel ini menjadi best seller dikalangan remaja pada tahun 2000.²

Kouhun Takami adalah seorang penulis novel *Battle Royale*, dia lahir pada tahun 1969 di kota Amagasaki, prefektur Hyogo didekat Osaka. Dia dibesarkan di prefektur Kagawa di pulau Shikoku. Setelah lulus dari Universitas Osaka dengan gelar sarjana sastra, dia keluar dari universitas nasional Jepang (*Nihon university*).

² http://en.wikipedia.org/wiki/Kouhun_Takami

Setelah itu ia bekerja di sebuah kantor berita lokal bernama Shikoku Shimbun, dia menjadi wartawan diberbagai bidang, seperti dalam bidang kriminal, politik, dan juga ekonomi.

Latar belakang penulis mengangkat novel *Battle Royale* sebagai salah satu karya sastra untuk diteliti adalah ingin mengetahui apa yang menjadi penyebab para pelajar mempunyai motivasi untuk saling menjatuhkan satu sama lain. Novel ini disajikan oleh pengarang dengan begitu kompleks dan ekspresif. Itulah sebabnya penulis memilih novel ini sebagai bahan skripsi.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Setelah penulis membaca novel *Battle Royale* ini penulis mempunyai beberapa pertanyaan. Diantaranya sebagai berikut:

1. Apa yang memotivasi para pelajar untuk saling membunuh?
2. Apa alasan guru mendaftarkan para siswa kedalam program *Battle Royale* ini?
3. Apa yang menyebabkan para pelajar menjadi sangat liar dan tidak mau menuruti peraturan sekolah?
4. Apakah ada faktor-faktor lingkungan yang mempengaruhi kondisi mental para siswa?

1.3 PERUMUSAN MASALAH

Setelah melakukan identifikasi masalah, penulis akan merumuskan beberapa masalah yang berhubungan dengan permasalahan yang akan penulis analisis. Diantaranya sebagai berikut:

1. Apa yang memotivasi para pelajar untuk saling membunuh?
2. Apa yang menyebabkan para pelajar menjadi sangat liar dan tidak mau menuruti peraturan sekolah?

1.4 PEMBATAAN MASALAH

Di dalam penulisan skripsi ini penulis memilih novel *Battle Royale* karya Kouhun Takami sebagai objek penelitian. Untuk dapat menganalisa novel ini lebih dalam, maka penulis hanya akan mengkaji apa yang menjadi *motivasi para pelajar untuk saling membunuh satu dengan yang lainnya*.

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti motivasi apa yang menyebabkan para pelajar saling membunuh satu dengan yang lainnya. Apakah hanya didasari oleh peraturan dari program *Battle Royale* itu sendiri atau ada masalah lain, seperti dendam diantara para pelajar.

Tujuan lain penelitian ini adalah untuk memenuhi persyaratan di Universitas Darma Persada meraih gelar sarjana, dan diharapkan penulisan ini dapat menjadi

bahan acuan oleh peneliti-peneliti lain. Dan juga penelitian ini bukan berupa sesuatu hal yang bersifat final tetapi merupakan awal dari penelitian yang lain dalam rangka turut memberikan kontribusi di bidang kesusastraan untuk jurusan sastra Jepang. Walaupun banyak kendala dan keterbatasan penulis, penulis berharap penulisan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, atau siapa saja yang memerlukan.

1.6 METODE PENELITIAN

Setelah melihat, mempelajari, dan memahami, suatu masalah yang telah dipilih karena pembatasan tadi, dan mempertimbangkan kesesuaiannya dengan obyek studi, peneliti memutuskan untuk menggunakan metode penelitian deskripsi didukung dengan riset kepustakaan. Dalam usaha mencari sumber sebagai bahan acuan penelitian, peneliti menggunakan metode kepustakaan, yaitu dengan mencari dan meneliti buku-buku dari berbagai sumber yang berkaitan dengan obyek studi yang dapat ditemukan di berbagai sumber dalam hal ini adalah perpustakaan Universitas Darma Persada, Universitas Indonesia, Japan Foundation Jakarta.

1.7 LANDASAN TEORI

Dalam menganalisa isi dari novel *Battle Royale* ini penulis merasa memerlukan suatu pendekatan, yaitu cara memandang suatu obyek. Dengan kata lain pendekatan ini adalah asumsi-asumsi dasar yang dapat dijadikan pegangan. Dalam memandang suatu objek diperlukan unsur-unsur yang membangun karya sastra itu

sendiri yang mana dibagi menjadi dua bagian, yaitu metode intrinsik dan metode ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara fiktual akan dijumpai jika orang membaca sebuah karya sastra. Unsur inilah yang turut serta membangun cerita. Misalnya, peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain. Unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra itu, tetapi secara tidak langsung mempengaruhi bangunan atau sistem organisme karya sastra.³ Menurut Suroto, bila seorang pengarang mengemukakan hasil karyanya, sudah tentu ada sesuatu yang hendak disampaikan kepada pembacanya. Sesuatu yang menjadi pokok persoalan atau sesuatu yang menjadi pemikirannya itulah yang disebut tema. Dia juga menjelaskan bahwa tema berbeda dengan pokok cerita. Pokok cerita adalah sesuatu yang diceritakan oleh pengarang. Itulah sebabnya dapat dikatakan bahwa tema adalah pokok pikiran atau pokok persoalan dibalik pokok cerita. Tema suatu cerita hanya dapat diketahui atau ditafsirkan setelah kita membaca ceritanya serta menganalisisnya. Hal itu dapat diketahui melalui alur serta penokohan dan dialog-dialognya. Ketiga hal tersebut sangat penting karena ketiganya saling mendukung. Dialog biasanya mendukung penokohan atau perwatakan sedangkan tokoh-tokoh yang tampil dalam cerita tersebut berfungsi untuk mendukung alur. Dari alur itulah kita dapat menafsirkan tema ceritanya.

³ Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, (Gajah Mada University Press, 1995) hlm.23

Alur atau plot menurut Suroto ialah jalan cerita yang berupa peristiwa-peristiwa yang disusun satu persatu dan saling berkaitan menurut hukum sebab akibat dari awal sampai akhir cerita. Secara tradisional plot cerita disusun berdasarkan urutannya. Yang pertama adalah, *perkenalan, pertikaian, perumitan, klimaks, pelarian*.⁴

Tokoh utama adalah tokoh yang memegang peranan pimpinan. Sebagai tokoh sentral atau protagonis. Tokoh utama juga merupakan pelaku cerita yang wataknya dilukiskan secara terperinci dan semua kegiatannya menjadi pokok dari cerita karena intensitas keterlibatannya pada konflik sangat tinggi dan sering ditampilkan, serta merupakan tokoh yang paling sering berhubungan dengan tokoh-tokoh lain.

Tokoh bawahan adalah tokoh yang kedudukannya tidak sentral dalam cerita tetapi kehadirannya sangat diperlukan untuk menunjang dan mendukung tokoh utama.⁵

Penokohan dan karakterisasi sering juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan. Menurut Jones, penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.⁶

Pendekatan ekstrinsik berarti pendekatan dengan mengaitkan karya sastra dengan latar belakang keseluruhannya. Tidak mungkin kita menganggap karya sastra hanya dipengaruhi oleh satu faktor penyebab saja, kita perlu menimbang faktor-faktor mana yang paling penting, kemudian mencari kaitan metode-metode yang ada dengan

⁴ Suroto, *Apresiasi Sastra Indonesia*, (Erlangga, Jakarta, 1989) hlm. 89-90

⁵ Suprpto, *kumpulan Istilah dan Apresiasi Sastra Bahasa Indonesia* (Surabaya, 1993) hlm.17-18

⁶ Burhan Nurgiyantoro, *Ibid.*, hlm. 165

studi yang terpusat pada karya sastra itu sendiri. Alur dalam sebuah cerita memiliki peranan penting dalam memberikan urutan-urutan dari terjadinya suatu peristiwa, yang membawa pembaca sampai pada pemahaman isi yang ingin disampaikan dari cerita tersebut.

1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini terdiri dari 4 bab dimana 1 bab terdiri dari sub-bab atau lebih. Dari bab 1 sampai bab 4 semuanya saling berkaitan dan saling berkesinambungan dan sistematika penulisan ini juga merupakan suatu kerangka untuk menjelaskan permasalahan yang telah dipilih sebelumnya yaitu motivasi para pelajar untuk saling membunuh di dalam novel *Battle Royale* karya Kouhun Takami.

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bab yang mengantarkan pembaca pada pokok masalah. Mengutarakan tentang latar belakang penulisan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, landasan teori dan sistematika penulisan.

BAB II ANALISIS UNSUR INTRINSIK

Merupakan bab yang menganalisis unsur-unsur intrinsik dalam novel *Battle Royale* karya Kouhun Takami seperti, tokoh dan penokohan, latar, alur atau plot dan tema.

BAB III ANALISIS UNSUR EKSTRINSIK

Merupakan bab yang menganalisis unsur ekstrinsik dalam novel *Battle Royale* karya Koushun Takami, dimana penulis menggunakan pendekatan-pendekatan untuk dapat menganalisis masalah yang akan diteliti. Dalam bab ini penulis menggunakan teori pendekatan psikologi remaja.

BAB IV ANALISIS MOTIVASI PARA PELAJAR UNTUK SALING MEMBUNUH DALAM NOVEL *BATTLE ROYALE* KARYA KOUSHUN TAKAMI

Merupakan bab yang akan membahas mengenai tema dari permasalahan novel *Battle Royale* yaitu mengenai motivasi para pelajar untuk saling membunuh dalam novel *Battle Royale* karya Koushun Takami.

BAB V KESIMPULAN

Merupakan bab penutup sebagai kesimpulan daripada tema permasalahan yang penulis bahas dalam penulisan ini.