

**BORYOKUDAN TAISAKUHO (BOTAIHO) DALAM FILM YAKUZA AND
THE FAMILY (ヤクザと家族) KARYA MICHIHITO FUJII**

JULIADI PUTRA

F081171502



**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

2024

***BORYOKUDAN TAISAKUHO (BOTAIHO) DALAM FILM YAKUZA AND
THE FAMILY (ヤクザと家族) KARYA MICHIHITO FUJII***

JULIADI PUTRA

F081171502

Skripsi

sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana

Departemen Sastra Jepang

pada



**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

2024

SKRIPSI

**BORYOKUDAN TAISAKUHO (BOTAIHO) DALAM FILM YAKUZA AND
THE FAMILY (ヤクザと家族) KARYA MICHIHITO FUJII****JULIADI PUTRA****F081171502**

Skripsi,

telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Sastra Jepang pada tanggal
31 Mei 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

pada

Departemen Sastra Jepang

Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Hasanuddin

Makassar

Mengesahkan:
Pembimbing Skripsi,



Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 198210282008122003

Mengetahui:
Ketua Departemen,

Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 198210282008122003



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul “*Boryokudan Taisakuho (Botaiho)* Dalam Film *Yakuza And The Family* (ヤクザと家族) Karya Michihito Fujii” adalah benar karya saya dengan arahan dari Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D. sebagai pembimbing. Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku. Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar, 24 Juni 2024



Juliadi Putra
F081171502



Optimized using
trial version
www.balesio.com

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Yang Maha Esa atas segala curahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Boryokudan Taisakuho (Botaiho)* Dalam Film *Yakuza And The Family* (ヤクザと家族) Karya Michihito Fujii" ini tepat pada waktunya. Skripsi ini ditulis sebagai tugas akhir dan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari program studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin.

Penulis juga menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini mengalami berbagai macam kendala dan tidak terlepas dari berbagai macam kesulitan. Namun berkat rahmat Allah SWT, masukan-masukan dari dosen pembimbing, kesabaran, tekad yang kuat, bimbingan, dorongan serta kerjasama dari berbagai pihak dan sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga menerima banyak bantuan dari berbagai pihak dalam proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Terima kasih kepada keluarga, orang tua penulis, bapak Masriadi dan Ibu Darwati yang telah merawat dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang, cinta dan doa sehingga penulis dapat sampai pada titik saat ini. Terima kasih pula kepada saudara-saudari penulis yang ikut membantu, merawat dan mendorong penulis dalam segala hal.
2. Ibu Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D. selaku pembimbing yang telah menyelamatkan, menyempatkan waktu, lebih dulu menghubungi, dan membimbing penulis sehingga penulis pada akhirnya dapat menyelesaikan penelitian ini.
3. Ketua Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin (Ibu Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.) serta Para Dosen Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin yang telah memberikan banyak ilmu dan pengajaran kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
4. Ibu Dusehmayah, S.Sos. selaku Kepala Sekretariat Departemen Sastra Jepang telah membantu penulis dalam pengurusan berkas-berkas, tahap penyelesaian berkas ujian akhir hingga memperoleh nilai yang memuaskan.
5. Teman-teman mahasiswa Sastra Jepang angkatan 2017 yang telah membantu dan memberikan pengalaman yang berharga bagi penulis dari awal perkuliahan bahkan sampai setelah lulus. Terima



kasih kepada teman-teman dekat penulis, Anra, Amin, Afdal, Ryan, Chan dan teman-teman lain yang telah menemani penulis dan tetap memberikan masukan dan semangat saat bermain game bersama.

6. Terima kasih untuk keluarga kantor Cipta Jasa Digital terutama kantor 2 yang telah menerima penulis bekerja sehingga penulis dapat memulihkan dan meningkatkan rasa percaya diri. Terima kasih pula untuk om Yus beserta jajaran pimpinan, kak Ryan, kak Wawan, kak Fandi, dan senior-senior lain di kantor yang telah mengizinkan penulis untuk bisa pergi ke kampus saat jam kerja dan menulis penelitian ini di sela-sela pekerjaan.
7. Terima kasih pula untuk semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu dalam penulisan penelitian ini.

Sebagai manusia biasa, penulis menyadari penyusunan penelitian ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, atas kesalahan dan kekurangan dalam penulisan penelitian ini, penulis memohon maaf dan bersedia menerima kritik dan masukan yang membangun.

Makassar, Juni 2024

Juliadi Putra



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRAK JEPANG	xi
ABSTRAK INGGRIS.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Landasan Teori.....	4
2.1.1 Sejarah Yakuza	4
2.1.2 Botaiho	6
2.1.3 Michihito Fujii.....	9
2.1.4 Film <i>Yakuza and The Family</i>	10
2.1.5 The Codes of Television	13
2.1.6 Penelitian Relevan	16
2.2 Kerangka Pikir	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Metode Penelitian	19
umpulan Data	19
sis Data.....	19
elitian	20
ASAN.....	21



4.1 Representasi <i>Botaiho</i> dalam film.....	21
4.1.1 Dampak <i>Botaiho</i> Terhadap Organisasi Yakuza	21
4.1.2 Pembatasan dalam Penggunaan Fasilitas Umum.....	23
4.1.3 Diskriminasi Yakuza dalam Masyarakat	25
4.1.4 Dampak Botaiho Terhadap Orang-Orang Terdekat Yakuza.....	27
4.1.5 Yakuza Kehilangan Hak Asasi Manusia	30
4.2 Keberpihakan Michihito Fujii.....	31
4.2.1 Yakuza Sebagai Tokoh Utama dalam Film.....	31
4.2.2 Durasi <i>Botaiho</i> dalam Film yang Panjang	32
4.2.3 Suasana dalam Film yang Ditampilkan oleh Michihito Fujii	34
4.2.4 Polisi Sebagai Antagonis dalam Film.....	35
4.2.5 Pesan Tersurat Michihito Fujii Melalui Pesan Telepon Kenji.....	38
4.2.6 Ending Film yang Memperlihatkan Kegagalan <i>Botaiho</i>	40
BAB V PENUTUP	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Michihito Fujii (藤井道人)	9
Gambar 2. Poster Film Yakuza and The Family	10
Gambar 3. Yakuza Shibasaki-Gumi Berkumpul di Markasnya.....	11
Gambar 4. Makan Malam Yakuza Shibasaki-Gumi	12
Gambar 5. Kantor Yuka mendapat kabar bahwa Yuka memiliki hubungan dengan Kenji.....	12
Gambar 6. Yakuza Shibasaki-Gumi yang tersisa menjelaskan pada Kenji mengenai anggota-anggota mereka.	21
Gambar 7. Pembagian penghasilan Yakuza Shibasaki-gumi.....	22
Gambar 8. Pelayan di Keluarga Shibasaki-gumi memberikan Handphone pada Kenji setelah sampai di apartemen.	23
Gambar 9. Tsubasa dan Kenji jalan-jalan di kota	24
Gambar 10. Ryuta dan Kenji melakukan reuni setelah Kenji keluar dari penjara	25
Gambar 11. Osako melihat Kenji yang Sedih karena Ryuta kehilangan segalanya akibat informasi hubungannya dengan Kenji terseba.....	26
Gambar 12. Ryuta terburu-buru ingin pergi meninggalkan Kenji	27
Gambar 13. Kenji mengetahui bahwa Yuka memiliki anak hasil hubungan mereka.....	28
Gambar 14. Kantor Yuka mendapat kabar bahwa Yuka memiliki hubungan dengan Kenji yang seorang Yakuza.	28
Gambar 15. Kabar bahwa Aya memiliki hubungan dengan Kenji yang seorang Yakuza menyebar di sekolah.	29
Gambar 16. Kenji emosi dan mencoba menyerang Osako yang seorang polisi30	
Gambar 17. Bagian poster Film Yakuza and The Family	32
Gambar 18. Iwamatsu Ryo sebagai Kazuhiko Osako	35
Gambar 19. Osako datang di upacara pemakaman ayah Kenji.....	36
Gambar 20. Osako mengadakan rapat di markas polisi	36
Gambar 21. Osako datang ke upacara pemakaman Kohei	36
Gambar 22. Osako mengunjungi klub milik Tsubasa	37
Gambar 23. Osako datang menyaksikan Ryuta yang informasinya tersebar ...	38
Gambar 24. Kenji datang membalas dendam pada Osako dan Kato	38
Gambar 25. Kenji menelfon Yuka dan menitipkan pesan telepon.....	40
Gambar 26. Aya dan Tsubasa bertemu di pelabuhan tempat kematian Kenji...	40
Gambar 27. Ryuta menusuk Kenji dengan pisau	41



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana *botaiho* digambarkan oleh Michihito Fujii dalam filmnya yang berjudul *Yakuza And The Family* (ヤクザと家族) serta keberpihakan Michihito Fuji dalam film ini dengan menggunakan teori The Codes of Television John Fiske. Penelitian ini menggunakan metode analisis diskriptif kualitatif. Data penelitian ini diperoleh dari film *Yakuza And The Family* (ヤクザと家族) dengan subtitle bahasa Indonesia yang diperoleh dari internet. Kemudian terdapat juga data-data pendukung dari berbagai jurnal, penelitian, buku, dan situs internet. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada film *Yakuza And The Family* (ヤクザと家族), hanya ada satu kesempatan *botaiho* disebutkan dengan jelas. Secara keseluruhan, *botaiho* hanya digambarkan dalam bentuk dampak dan sanksi-sanksi sosial yang dialami *yakuza*. Dari data-data yang diperoleh termasuk pada bagian poster dan wawancara Michihito Fujii, didapati bahwa Michihito Fujii berpihak pada *yakuza* dalam film *Yakuza And The Family* (ヤクザと家族) ini.

Kata kunci: Film, Yakuza, Botaiho, The Codes of Television, Keberpihakan.



要旨

本研究の目的は、ジョン・フィスクの『テレビのコード』理論を用いて、藤井道人監督作品『ヤクザと家族』における暴対法の描かれ方と、この映画における藤井道人の党派性を説明することである。本研究では、質的記述分析法を用いる。本研究のデータは、インターネットから入手したインドネシア語字幕付きの映画『ヤクザと家族』から得た。また、さまざまな雑誌、研究書、書籍、インターネット・サイトからの裏付けデータもある。その結果、映画『ヤクザと家族』の中で、暴対法が明確に登場するのは 1 回だけであることがわかった。全体として、暴対法はヤクザが経験する影響や社会的制裁の観点からしか描かれていない。ポスターと藤井道人のインタビューを含む得られたデータから、藤井道人は『ヤクザと家族』においてヤクザに味方していることがわかった。

キーワード 映画、ヤクザ、暴対法、テレビの掟、党派性。



ABSTRACT

This research aims to explain how botaiho is portrayed by Michihito Fujii in his film titled *Yakuza And The Family* (ヤクザと家族) and Michihito Fujii's partisanship in this film using John Fiske's The Codes of Television theory. This research uses qualitative descriptive analysis method. The data of this research is obtained from the movie *Yakuza And The Family* (ヤクザと家族) with Indonesian subtitles obtained from the internet. Then there are also supporting data from various journals, research, books, and internet sites. The result of this research shows that in the movie *Yakuza And The Family* (ヤクザと家族), there is only one occasion when botaiho is mentioned clearly. Overall, botaiho is only depicted in terms of the impact and social sanctions experienced by the yakuza. From the data obtained, including the poster and Michihito Fujii's interview, it was found that Michihito Fujii sided with the yakuza in *Yakuza And The Family* (ヤクザと家族).

Keywords: Film, Yakuza, Botaiho, The Codes of Television, Partisanship.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Film adalah salah satu media yang dianggap cukup baik dalam menyampaikan informasi selain menjadi salah satu media yang digunakan untuk hiburan. Satu lagi arti film adalah sebuah karya seni yang dilengkapi beberapa komponen untuk melengkapi keperluan spiritual yang mendalam. Komponen-komponen karya seni yang ada dan mendukung sebuah film meliputi beberapa seni seperti seni rupa, fotografi, tari, puisi, musik, pantonim, novel sampai seni arsitektur (seputarpengetahuan, 2017). Film juga saat ini sudah sangat berkembang di Jepang dan mempunyai ciri khasnya tersendiri dengan banyak jenis dan genre.

Anime termasuk salah satu film jenis animasi yang sangat terkenal dan sudah mendunia. Ada beberapa perusahaan produksi film di Jepang yang sudah besar dan terkenal seperti Fujiwara-Pro, Ghibli Studio, TOEI, Kadokawa dan masih banyak lagi. Salah satu film Jepang yang paling laris hingga saat ini adalah film animasi *Kimetsu No Yaiba: Mugen Train* yang rilis pada 16 Oktober 2020 dengan pendapatan sebesar 32,48 milyar yen (Rahmanto, 2021).

Film juga dapat menjadi cerminan bagaimana cara hidup atau kebudayaan suatu masyarakat dan mempengaruhinya. Kemampuan film sebagai siklus sejarah, kebudayaan atau perjalanan sosial masyarakat yang diperkenalkan sebagai gambar yang bergerak dan hidup. Dari film juga, orang-orang bisa melihat dengan tepat tentang fenomena-fenomena yang terjadi dalam masyarakat tertentu pada waktu tertentu (Rahmansyah, 2019).

Salah satu fenomena yang terjadi di masyarakat Jepang yang sering dijadikan objek film adalah munculnya yang disebut *yakuza*. *Yakuza* (やくざ) atau *Gokudou* (極道) merupakan sindikat terorganisir yang berasal dari Jepang. *Yakuza* yang menjalankan berbagai bisnis ilegal mulai muncul di masyarakat Jepang pada masa keshogunan, yaitu zaman Tokugawa Ieyasu. Menurut Ensiklopedia *Yakuza* (n,d), *yakuza* modern mencapai masa kejayaannya pada tahun 1958-1963 dengan anggota saat itu mencapai 184.000 orang. Selama tahun 1980-an, *yakuza* melebarkan sayapnya ke Amerika Serikat, dan masuk ke dalam bisnis-bisnis dan usaha yang sah atau legal dalam rangka pencucian uang.



, *yakuza* membeli sumber daya di Amerika dan salah satu menonjol adalah terlibatnya Prescott Bush yang tidak lain adalah kandung dari Presiden George H.W. Bush serta paman W. Bush dalam perdagangan aset dari *Aset Management and Settlements* pada awal tahun 1990-an.

Meskipun tidak dapat dipisahkan dari organisasi yang melanggar hukum, *yakuza* juga melakukan banyak pekerjaan yang bertujuan mulia, terutama pada tahun 1995 dan 2011. Dengan cara ini, banyak orang di masyarakat Jepang tidak akan khawatir dengan kehadiran *yakuza* karena pekerjaan mulia mereka. Terlepas dari kenyataan bahwa mereka memberi manfaat bagi masyarakat, hal itu tidak dapat menutupi kegiatan-kegiatan melanggar hukum yang mereka lakukan (Sinaga, 2020).

Namun untuk membatasi *yakuza*, pemerintah Jepang menerbitkan Undang-Undang yang dikhususkan untuk para pelaku kejahatan terorganisir termasuk *yakuza* yang disebut *Anti-Organized Countermeasures Law (Boryokudan Taisakuho)* atau biasanya disingkat sebagai *Botaiho*. *Botaiho* sendiri sudah banyak mengalami perubahan demi lebih mengurangi ruang gerak *yakuza* dan memberi rasa aman ke masyarakat. Aturan di dalam *Botaiho* ini tidak hanya berlaku pada anggota aktif saja. Mereka yang memutuskan untuk berhenti dan keluar juga tidak dapat langsung bebas begitu saja dari aturan ini. Tidak banyak pula di antara mereka yang akhirnya kembali ke jalan kejahatan. Michihito Fujii sebagai sutradara film *Yakuza and The Family* sendiri dalam sebuah interview mengatakan “Kenyataannya, *yakuza* saat ini pada dasarnya tidak memiliki hak asasi manusia, tidak dapat membuka rekening bank, tidak dapat memperoleh SIM, dan anak-anaknya tidak dapat bersekolah di taman kanak-kanak” (Fujii, 2021).

Film *Yakuza and The Family* bercerita tentang seorang anak berandalan bernama Kenji yang menjadi anggota *yakuza* dan berhasil mencapai posisi yang tinggi. Karena terlibat dalam sebuah konflik, dia berakhir di penjara. Setelah keluar dari penjara, kehidupannya sangat sulit karena penerapan aturan *Botaiho*. Kondisi keuangan kelompok *yakuza*-nya menjadi kacau sehingga Kenji memutuskan untuk berhenti dari dunia *yakuza*. Harapannya untuk bisa hidup normal bersama kekasih dan anaknya tidak terwujud karena diskriminasi yang mereka terima. Orang-orang yang ketahuan memiliki hubungan dengan *yakuza* juga akan mendapatkan diskriminasi yang sama dengan *yakuza* itu sendiri.

Beratnya kehidupan Kenji sebagai akibat dari penerapan *Botaiho* yang digambarkan di dalam film *Yakuza and The Family* membuat penulis merasa tertarik untuk meneliti mengenai dampak *Botaiho* terhadap kehidupan *yakuza* yang telah ditampilkan oleh sutradara Michihito Fujii dalam film *Yakuza and The Family* dalam skripsi berjudul “*Boryokudan Taisakuho (Botaiho)* Dalam Film *Yakuza And The Family (ヤクザと家族)* Karya Michihito Fujii” dengan menggunakan teori *The Codes Of Television* oleh John Fiske.



masalah

nya film yang mengangkat tema *yakuza* pada masa mereka berjaya tanpa memasukkan upaya-upaya pemerintah Jepang memerangi kejahatan terorganisir mereka,

2. Banyaknya film yang mengangkat tema *yakuza* di jaman modern sehingga banyak yang masih mengira aktivitas *yakuza* masih marak dan eksis di Jepang,
3. Kebanyakan film *yakuza* mengangkat genre *Action* dan konflik antar *yakuza* sehingga kurang terdapat adanya konflik batin dan perjuangan *yakuza* dalam menghadapi keadaan dan perubahan zaman.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana representasi *Boryokudan Taisakuho (Botaiho)* dalam film *Yakuza and The Family*?
2. Bagaimana keberpihakan Michihito Fujii dalam film *Yakuza and The Family*?

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menggambarkan *Botaiho* yang direpresentasikan dalam film *Yakuza and The Family* oleh Michihito Fujii,
2. Untuk menganalisis keberpihakan Michihito Fujii dalam film *Yakuza and The Family*,

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi kepada pembaca tentang *yakuza* di dalam masyarakat Jepang,
2. Sebagai sumber referensi mengenai analisis unsur sosial masyarakat di dalam film,
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan pikiran serta referensi bagi penelitian selanjutnya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Sejarah Yakuza

Dalam pandangan sejarah dan apa yang dipahami oleh masyarakat di Jepang, *yakuza* ibaratnya *Robin Hood* yang memberi perlindungan kepada penduduk dari ancaman bahaya dan kebrutalan *ronin* (samurai tanpa tuan) (Gragert 1997:148-154). Pada tahun 1600-an, pergantian pemerintahan setelah meninggalnya Toyotomi Hideyoshi memicu pertikaian antara Ishida Mitsunari dan Tokugawa Ieyasu dan menyebabkan terjadinya perang atau pertarungan untuk memperebutkan kekuasaan peninggalan Hideyoshi, yang juga dikenal dengan *Sekigahara no Tatakai* atau perang *Sekigahara*. Tokugawa Ieyasu keluar sebagai pemenang pada pertempuran ini. Jepang yang kemudian memasuki masa yang tenang setelah pertempuran pada tahun 1700-an, membuat setidaknya sekitar 500.000 *samurai* menjadi *ronin* (samurai tak bertuan).

Para *ronin* tidak semuanya mendapatkan pekerjaan baru sehingga yang tidak memiliki kemampuan selain berperang kemudian membentuk perkumpulan dan menyebut diri mereka *hatamoto-yakko* (orang-orang yang melayani shogun). Mereka kemudian melakukan pengancaman dan menjarah masyarakat di seluruh negeri. *Hatamoto-yakko* bukanlah cikal bakal terbentuknya *yakuza* terlepas dari mereka yang memiliki semua ciri khas untuk menjadi nenek moyang *yakuza* melainkan sebaliknya, yaitu *machi-yakko* (pemuda yang bekerja kota). Para *machi-yakko* terdiri dari berbagai macam anak muda di perkotaan yang merupakan sebagian dari *ronin* di Jepang, yang mempunyai tugas untuk melawan *hatamoto-yakko*. Meskipun sebagian besar dari mereka tidak mempunyai kemampuan bertarung, *machi-yakko* memiliki peluang potensial untuk mengatasi dan mencegah *hatamoto-yakko* berkat latihan-latihan umum yang mereka jalani di Jepang. Dengan berakhirnya *hatamoto-yakko*, *machi-yakko* berubah dari yang sebelumnya dipandang sebagai legenda yang melindungi masyarakat kemudian menjadi buruk di mata masyarakat Jepang. *Machi-yakko* kemudian terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu *bakuto* (Pelaku Judi Tradisional) dan *tekiya* (pengusaha keliling). Meskipun secara sistem mereka sama karena mereka lebih banyak diisi oleh orang-orang yang tidak punya tanah, penjahat, kurang mampu dan orang-orang miskin, tetap mempunyai keanggotaan, cikal bakal, wilayah dan masing-masing (Dika, 2021).



terkrut dan dipekerjakan oleh pemerintah guna berjudi dan menbali upah yang diberikan kepada pekerja dalam proyek *bakuto* pada mulanya mengembangkan beberapa aturan antara lain tidak terhadap rahasia organisasi, kepatuhan terhadap sistem

oyabun-kobun, dan aturan kedudukan yang menentukan tingkatan status dan peran dalam organisasi. *Bakuto* juga yang memperkenalkan ritual *yubitsume* (potong jari kelingking) untuk anggotanya yang melakukan pelanggaran serius yang tidak perlu dianjar hukuman mati (Kaplan, D. E., & Dubro, A., 2011).

Perluasan proyek pembangunan dan saluran air selama masa Tokugawa leyasu membuat seolah-olah otoritas publik akan menghabiskan banyak uang untuk membayar upah pekerja. Oleh karena itu, *bakuto* dipilih (dipergunakan) untuk melakukan judi dengan para pekerja dengan maksud untuk mendapatkan kembali upah yang telah mereka terima dari pemerintah Jepang. *Yakuza* sendiri dari sudut pandang yang sebenarnya merupakan perkembangan dari kelompok *bakuto*. Seperti pada Chaterine (2015), ini dikarenakan skor mutlak yang paling buruk pada permainan kartu hanafuda (bunga) 7, secara eksplisit *ya-ku-sa* (8-9-3) dan berarti “masyarakat yang tidak berguna” yang kemudian berubah menjadi julukan untuk “pelaku judi kartu” itu sendiri. Penamaan *yakuza* kemudian digunakan pada dua kelompok tersebut pada awal abad ke-20.

Yakuza yang pada awalnya bekerja pemain judi dan pedagang kemudian berkembang dan meluas hingga mencakup berbagai pekerjaan yang berbeda. Sebagian dari pekerjaan ini resmi atau legal dan sebagian juga ada yang melanggar hukum atau ilegal misalnya penjualan obat-obatan terlarang atau narkoba, jual beli senjata api, bisnis klub hiburan malam, perdagangan wanita, tanah, bidang hiburan, bidang olahraga, dan lain sebagainya. *Yamaguchi-gumi*, *yakuza* terbesar di Jepang, telah menduduki banyak tempat dan bisnis di seluruh Jepang sampai-sampai mereka membuka kantor cabang yang ada di Hokkaido. Pada awalnya, *Yamaguchi-gumi* membatasi bisnis dan kegiatan mereka hanya di wilayah Kansai, khususnya di Kyoto dan Ōsaka. Namun, pada tahun 1960-an, *Yamaguchi-gumi* mulai mengembangkan wilayah dan bisnis mereka hingga ke Kantō (Kaplan, D. E., & Dubro, A., 2011).

Pekerjaan-pekerjaan konvensional, misalnya, perjudian dan tempat-tempat usaha tetap menjadi bisnis standar *yakuza*, terlepas dari berbagai bisnis baru yang mereka lakukan. Pada tahun 1907, pihak otoritas dari pemerintah Jepang menetapkan pedoman yang melarang kegiatan judi dalam bentuk apa saja. Meskipun demikian, di Jepang ada dua jenis judi yang disahkan oleh pemerintah Jepang yaitu perjudian dalam bidang balapan dan *lotere*. Jenis judi yang biasanya dilakukan oleh *yakuza* adalah permainan kartu, dadu, permainan *roulette* (*bakuchi*), rumah judi tidak resmi, dan *pachinko*.

Selain melakukan pekerjaan judi, *yakuza* juga tidak dapat dipisahkan dari



terlarang atau narkoba. Seperti pada Kaplan, D. E., & Dubro, narkoba dianggap oleh *yakuza* sebagai bisnis yang paling mereka. Jenis obat-obatan yang diperjualbelikan biasanya *tamin* atau dalam bahasa Jepang disebut *shabu* yang yang paling laris diperjualbelikan di Jepang. Analisis kriminal mengatakan bahwa dana terbesar *yakuza* berasal dari bisnis *yakuza* yang merupakan organisasi yang terorganisir dapat

menjamin keamanan dan pengawasan perdagangan *shabu*. Selain menjadi pihak yang melindungi dan mengawasi perdagangan *shabu*, beberapa dari mereka juga merupakan pengguna *shabu*. Selain judi dan narkoba, *yakuza* saat ini juga melakukan bisnis-bisnis yang melanggar hukum lainnya, misalnya, perdagangan wanita dan prostitusi.

Namun di samping bisnis-bisnis ilegal yang dilakukan *yakuza*, banyak orang di masyarakat tidak keberatan dengan kehadiran *yakuza* karena pekerjaan amal mereka. Meskipun mereka memberi kembali kepada masyarakat, itu tidak menutupi aktivitas ilegal yang mereka ketahui (Sinaga, 2020). *Yakuza* juga banyak turun ke lapangan sebagai bentuk sosial mereka terutama pada tahun 1995 dan 2011. Pada saat Kobe, salah satu wilayah di Jepang diterpa bencana alam gempa bumi atau *Great Hanshin* pada bulan Januari tahun 1995 yang memakan korban tewas lebih dari 6.000 orang serta menyebabkan sekitar 40.000 lainnya mengalami luka-luka, organisasi *yakuza* terbesar saat itu, *Yamaguchi-gumi*, segera turun tangan untuk membantu. Mereka menyalurkan bantuan berupa makanan dan air bersih kepada masyarakat yang terdampak, termasuk menyelenggarakan dapur umum di beberapa lokasi yang terdampak bencana. Kemudian ketika gelombang bencana gempa bumi disertai tsunami yang dahsyat melanda Tohoku pada bulan Maret tahun 2011, menyebabkan lebih dari 16.000 korban tewas dan kerugian total mencapai 360 miliar dolar Amerika, tiga organisasi *yakuza* paling terkenal di Jepang kembali berada di posisi terdepan untuk memberikan bantuan pada korban yang terdampak bencana (Kennedy, 2018). Ini menunjukkan bahwa *yakuza* yang identik dengan tindak kejahatan juga banyak melakukan kegiatan-kegiatan sosial yang bermanfaat. Namun, hal itu seperti tidak sedikitpun memperbaiki citra *yakuza* di masyarakat terutama pemerintah Jepang.

2.1.2 Botaiho

Sebagai respon atas keberadaan *yakuza*, Pemerintah Jepang pada tahun 1991 mengeluarkan kebijakan *Anti-Organized Countermeasures Law* (*Boryokudan Taisakuho*) atau dikenal juga sebagai *Botaiho*. Selama tahun 1992 hingga 2011, kebijakan *Anti-Organized Crime Countermeasures Law* (*Botaiho*) ini telah digunakan untuk membatasi ruang gerak *yakuza*, terutama dalam menjalankan bisnis ilegalnya di sistem ekonomi dan politik Jepang. Akan tetapi, *Botaiho* belum mampu memberantas aktivitas ilegal *yakuza* secara signifikan. Pemerintah Jepang bahkan selama dua puluh tahun terakhir dalam pelaksanaannya kebijakan *Botaiho*. Setelah *Botaiho* diterapkan, jumlah anggota *yakuza* tetap tidak mengalami penurunan signifikan, malah menambah kekuatan tiga kelompok *yakuza* terbesar, Inagawa-kai, dan Sumiyoshi-kai di Jepang. Sepanjang tahun 1990-an, *yakuza* mendominasi dalam pekerjaan *Violent Demand* yang



merupakan target dasar pedoman *Botaiho* semakin meluas. Hukuman-hukuman yang bersifat administratif yang ditanamkan dalam *Botaiho* nampaknya belum berhasil memusnahkan perselisihan sengit yang terjadi antarkelompok *yakuza* di Jepang. Selain itu, praktik pengedaran narkoba yang dilakukan oleh *yakuza* tetap berlangsung secara signifikan (Azarya, 2014).

Pada saat ini, jumlah orang yang menjadi pengikut dari organisasi ini semakin berkurang. Perubahan peraturan anti-*yakuza* yang diberlakukan pada bulan Oktober tahun 2011 bertujuan untuk mengurangi perkembangan *yakuza* mulai memberikan dampak. Mereka diberikan keterbatasan, isolasi, dan dikekang dalam situasi yang berbeda-beda sehingga sulit bagi mereka untuk bertahan hidup. Dengan adanya *Botaiho*, mereka tidak bisa membuka rekening bank, tidak bisa menyewa tempat tinggal, tidak bisa menyewa kendaraan, dan bahkan tidak bisa makan di restoran seperti masyarakat biasanya. Setiap restoran yang diketahui memperbolehkan *yakuza* makan di tempat mereka akan berurusan dengan polisi. Demikian pula, setiap orang atau perusahaan yang dianggap punya kaitan dengan *yakuza* akan didakwa dan ditindak berdasarkan *Botaiho* (Kelompok 2 SMJUGM, 2013). Dalam *Botaiho* pada intinya mempunyai 21 larangan yang menekan perkembangan kejahatan terorganisir yaitu:

1. Tidak boleh meminta uang tutup mulut atas kelemahan orang lain,
2. Tidak boleh meminta sumbangan, hibah, dan sebagainya,
3. Tidak boleh bertindak sebagai penyalur pekerjaan subkontrak dan pengiriman tenaga kerja,
4. Tidak boleh meminta upah perkenalan,
5. Tidak boleh meminta uang proteksi keamanan,
6. Tidak boleh melakukan peminjaman dengan bunga sangat tinggi,
7. Tidak boleh berlaku tidak adil dalam mengumpulkan uang pinjaman,
8. Tidak boleh meminta penundaan hutang atau pembebasan hutang secara tidak wajar,
9. Tidak boleh meminta pinjaman secara tidak adil,
10. Tidak boleh meminta transaksi perdagangan yang tidak adil,
11. Tidak boleh melakukan pembelian saham secara tidak adil,
12. Tidak boleh melakukan tindakan menaikkan permukaan tanah secara tidak adil,
13. Tidak boleh meminta biaya penyerahan yang tidak adil,
14. Tidak boleh campur tangan dalam penyelesaian kecelakaan lalu lintas,
15. Tidak boleh meminta kompensasi paksa penggantian barang rusak pada produk yang dibeli,
16. Tidak boleh melakukan penghapusan otorisasi yang seharusnya ada,
17. Tidak boleh mengadakan otorisasi yang seharusnya tidak ada,



18. Tidak boleh membuat permintaan untuk berpartisipasi dalam tender pekerjaan umum,
19. Tidak boleh melakukan pemaksaan agar seseorang tidak ikut berpartisipasi dalam tender pekerjaan umum,
20. Tidak boleh meminta pihak lain untuk tidak ikut kontrak pekerjaan umum yang ditawarkan pemerintah atau perusahaan besar,
21. Tidak boleh bertindak untuk orang lain untuk meminta bimbingan kontrak konstruksi publik.

Menurunnya jumlah kelahiran dan banyaknya generasi muda yang tidak tertarik bergabung dengan organisasi *yakuza* akibat aturan dari *Botaiho* juga menjadi faktor penyebab terus berkurangnya jumlah anggota *yakuza*. Berdasarkan pemberitaan yang beredar, mulai sekitar tahun 2013 hanya terdapat 60.000 anggota *yakuza* yang tersisa. Selain itu, saat ini mayoritas anggota *yakuza* berusia lebih dari lima puluh tahun akibat dari adanya aturan ini (Marzuqi, 2020).

Berdasarkan pengukuran data yang dilakukan oleh pihak kepolisian, jumlah anggota *yakuza* berkurang menjadi 18.100 orang pada tahun 2016. Jumlah ini merupakan penurunan sebesar 10% dibandingkan tahun-tahun sebelumnya dan pertama kalinya sejak pemerintah mulai melakukan pengukuran seperti ini pada tahun 1958. Penurunan paling nyata dalam jumlah anggota *yakuza* terjadi pada tahun 2010 ketika seluruh prefektur di Jepang membuat peraturan yang berisi penolakan terhadap *yakuza* di lingkungan mereka. Peraturan tersebut berdampak pada pendapatan *yakuza* dan melarang warga dan perusahaan bekerja sama dengan *yakuza*. Meskipun ini tidak sesuai dengan hukum nasional, hal ini dapat memberikan perubahan serupa, yang diterapkan di seluruh Jepang. Sejak diberlakukannya peraturan ini secara nasional, menjadi semakin sulit untuk bertahan sebagai bagian dari organisasi kriminal Jepang (Hirosue, 2018). Keadaan ini membuat banyak dari anggota mereka berhenti menjadi *yakuza* dan hanya menyisakan anggota-anggota yang sudah senior atau berumur.

Namun, berhenti menjadi *yakuza* tidak membuat kehidupan mereka membaik. Dampak dari peraturan pemerintah ini masih berlanjut kepada mereka. Anggota *yakuza* yang memutuskan berhenti mendapat perlakuan diskriminasi di masyarakat. Mereka diwajibkan untuk menjalani masa percobaan selama 5 tahun. Selama masa percobaan selama 5 tahun ini, *ex-yakuza* hidup dengan susah payah dan tidak dapat menikmati fasilitas-fasilitas penting seperti asuransi. Mereka juga sulit mendapatkan pekerjaan sehingga tidak sedikit dari mereka yang kembali menjadi *yakuza*. Hal inilah yang membuat banyak mantan *yakuza* kembali menjadi *yakuza* namun ada juga yang berhasil berubahnya.

dianggapnya *Botaiho*, ada pihak yang diperkirakan mendapatkan gaji ini. Polisi seharusnya menjadi pihak yang mendapatkan gaji ini. *Amakudari* adalah penempatan pegawai yang sudah pensiun ke berbagai instansi, misalnya ke BUMN atau ke



badan usaha milik swasta, agar *post-power syndrome* tidak terjadi, tidak merasa kaget mereka menjadi orang biasa, yang selamanya dihormati dan diagung-agungkan, tiba-tiba tidak ada yang mengenal mereka sejak mereka pensiun (Susilo, 2013).

Manabu Miyazaki, penulis buku tentang *yakuza*, juga bersuara tentang Amakudari. Miyazaki mengatakan, jaminan polisi untuk menjadi Amakudari setelah pensiun berbeda-beda karena mereka tidak memiliki spesialisasi khusus untuk bekerja di BUMN atau swasta. Bagaimanapun, sejak *Botaiho* diterapkan, semakin banyak perusahaan yang membutuhkan jasa dari pensiunan polisi.

Dari informasi sebaran majalah Toyo Keizai yang didistribusikan 28 Januari 2012, tercatat ada 83 perusahaan Jepang yang tercatat di pasar modal menggunakan jasa polisi yang sudah pensiun dalam perusahaannya. Ini termasuk Sharp Corporation, NYK Group, dan Chugoku Electric Power Company, yang menempatkan pensiunan polisi (Susilo, 2013).

2.1.3 Michihito Fujii



Gambar 1. Michihito Fujii (藤井道人)

Sumber: Michihito Fujii — The Movie Database (TMDb) (themoviedb.org)

Michihito Fujii (藤井道人) adalah seorang penulis dan sutradara film yang lahir pada 14 Agustus tahun 1986 di Tokyo. Michihito Fujii sebelumnya terkenal melalui film-film dan drama yang dia sutradarai seperti *Hikari to Chi* (2017), *Ao No*



Shinbun Kisha (2019), termasuk film *Yakuza and The Family* arunya berjudul *Saigo Made Iku* (2023). Michihito Fujii banyak drama kehidupan dalam karyanya seperti dalam film *Ao No* takan tujuh anak muda yang memutuskan tetap tinggal di mereka yang lain pergi merantau ke kota-kota besar dan film

The Village mengenai seorang pemuda di desa terpencil yang tidak bisa pergi dari desa itu karena hutang orang tuanya.

2.1.4 Film *Yakuza and The Family*

Menurut Wibowo (dalam Rizal, 2014:1) Film adalah instrumen untuk menyampaikan berbagai pesan kepada masyarakat umum melalui cerita, dan juga dapat diartikan sebagai cara mengekspresikan kreatif bagi seniman dan individu film untuk menyampaikan sudut pandang dan pemikiran cerita mereka. Sementara itu, sesuai Peraturan No. 33 Tahun 2009 tentang perfilman disebutkan bahwa film adalah suatu karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan standar sinematografi dengan dan tanpa suara serta dapat dipertunjukkan. Berdasarkan definisi film tersebut, dapat disimpulkan bahwa film merupakan salah satu sarana untuk menyampaikan pesan kepada penonton atau khalayak umum lewat cerita, gambar dan suara dari penulis film.



Gambar 2. Poster Film *Yakuza and The Family*
Sumber: *Yakuza and The Family* (2021) - MyDramaList

Berdasarkan data dari imdb, film *Yakuza and The Family* atau *A Family* atau ヤクザと家族 *The Family* (*Yakuza To Kazoku: The Family*), merupakan film yang diproduksi oleh Kadokawa Pictures dan tersedia di *Netflix*. Film ini ditulis dan disutradarai oleh Michihito Fujii. Film ini rilis pertama kali di Jepang pada tanggal 29 Januari 2021 dengan durasi film 136 menit atau 2 jam 16 menit. Film dibintangi oleh Go Ayano dengan peran sebagai protagonis Iji Yamamoto. Film *Yakuza and The Family* ini merupakan film aksi dan drama.



a and The Family sendiri bercerita tentang seorang anak laki-laki (kelompok anak muda yang sering dihubungkan dengan di Jepang) bernama Kenji Yamamoto bergabung dengan

kelompok *yakuza* Shibasaki-gumi. Kenji menjalani kehidupannya sebagai *yakuza* dengan serius sehingga dia mendapatkan kepercayaan dan posisi yang cukup tinggi dalam keluarga. Masalah datang dan membuatnya terlibat konflik dengan kelompok *yakuza* rival dan membuatnya berakhir di penjara. Pada tahun 2019, saat masa tahanan Kenji selesai, kondisi keluarga (*yakuza*) Kenji menjadi sangat buruk diakibatkan adanya peraturan anti *yakuza* yang dikeluarkan pemerintah Jepang yang terbaru. Bisnis-bisnis mereka berantakan mengakibatkan kondisi keuangan mereka memburuk, banyak anggota yang berhenti, hingga kebutuhan untuk biaya rumah sakit *Oyabun* mereka yang tidak sedikit karena tidak adanya asuransi. Kenji pun dengan berat hati memutuskan untuk berhenti menjadi *yakuza* dan berharap bisa hidup seperti masyarakat biasa bersama dengan kekasih dan anaknya. Namun, tidak seperti yang dia bayangkan, masalah justru semakin meluas.

Film *Yakuza and The Family* karya Michihito Fujii ini memiliki tiga latar waktu yang berbeda yaitu pada tahun 1999, tahun 2005 dan tahun 2019 yang secara cerita dapat dirincikan sebagai tahun 1999 sebagai masih masa jaya *yakuza*, tahun 2005 sebagai masa transisi, dan tahun 2019 masa dimana *Botaiho* sudah diterapkan dan menjadi masa kemunduran *yakuza*. Seperti yang diperlihatkan dalam film *Yakuza and The Family* oleh Michihito Fujii. Sebagai contoh, dapat dilihat dari data di bawah.



Gambar 3. Yakuza Shibasaki-Gumi Berkumpul di Markasnya
Sumber: Film *Yakuza and The Family* menit ke 00:39:23

Seperti pada rincian latar waktu film, adegan pada gambar 3 di atas berlatar waktu tahun 1999 dan bertempat di markas *yakuza* Shibasaki-Gumi. Anggota *yakuza* yang ada masih banyak dan masih banyak anak muda di dalamnya. Pada latar waktu itu, organisasi *yakuza* masih menjadi organisasi yang besar, memiliki banyak bisnis terutama bisnis hiburan malam seperti klub dan sebagainya. Setiap organisasi *yakuza* juga memiliki wilayah kekuasaannya masing-masing dan sangat dihormati serta disegani di wilayahnya. Tak jarang *yakuza* ini saling konflik untuk mempertahankan wilayah mereka wilayah kekuasaan. Pendapatan mereka juga sangat tinggi diri pun tinggal di sebuah apartemen mewah.





Gambar 4. Makan Malam Yakuza Shibasaki-Gumi
Sumber: Film *Yakuza and The Family* menit ke 01:12:40

Botaiho atau *Boryokudan Taisakuho* kemudian menjadi faktor utama kemunduran organisasi *yakuza*. Anggota-anggota *yakuza* terutama yang masih muda memilih berhenti dan meninggalkan dunia *yakuza* dan hanya menyisakan petinggi-petinggi yang berusia tua saja. Bisnis mereka pun berantakan dan penghasilan mereka menurun. Bahkan tidak ada lagi wilayah kekuasaan bagi mereka. Aturan-aturan dalam *Botaiho* ini bahkan tidak berhenti di anggota *yakuza* saja. Para mantan anggota *yakuza* pun tidak bisa bebas dari *Botaiho*. Aturan masa percobaan lima tahun membuat para mantan *yakuza* ini kesulitan mendapat kerja dan memakai fasilitas umum. Mereka tidak bisa dengan leluasa membeli smartphone, tidak bisa bekerja di tempat umum dan sebagainya.



Gambar 5. Kantor Yuka mendapat kabar bahwa Yuka memiliki hubungan dengan Kenji
Sumber: Film *Yakuza and The Family* menit ke 01:47:20

Di era modern saat ini informasi sangat mudah menyebar melalui jaringan internet dan berita, termasuk informasi mengenai orang-orang yang mempunyai hubungan dengan *yakuza* atau mantan *yakuza*. Orang-orang terdekat mereka juga menerima dampak dari *Botaiho* ini. keluarga mereka pergi meninggalkan ng yang berhubungan dengan mantan *yakuza* dipecat dari bahkan anak dari seorang mantan *yakuza* pun dikucilkan oleh sekolah dan harus keluar dari sekolah. Kondisi seperti ini *yakuza* depresi dan dilema sehingga tidak banyak dari mereka jadi menjadi *yakuza* karena tidak ada perusahaan yang mau mereka atau mereka mendapat upah yang sangat minim dari



kerja serabutan. Dan tidak banyak pula yang tidak tahan dan memutuskan untuk bunuh diri.

2.1.5 The Codes of Television

Semiotika adalah studi terhadap tanda-tanda dan penanda yang dihasilkan dari karya dan gagasan Saussure. Menurut Saussure sistem signifikasi terbentuk dari serangkaian tanda yang telah dianalisis, tanda tersebut terdiri atas penanda dan petanda (Barker, 2020). Art Van Zoest dalam bukunya yang berjudul *Semiotika (Tentang Tanda, Cara Kerjanya, dan Apa Yang Kita Lakukan Dengannya)* (1993), memberikan contoh penerapan Semiotika dalam beberapa bidang. Bidang-bidang penerapan yang dikemukakan adalah (1) Arsitektur, Tata Ruang, (2) Film, (3) Sandiwara, (4) Musik, (5) Kebudayaan, (6) Interaksi Sosial, (7) Psikologi, dan (8) Media Massa (Pradopo, 1998). Terlebih khusus lagi, Barthes menggunakan metode semiotika untuk menganalisis bermacam-macam gejala budaya. Barthes melihat bahwa semua teks dikonstruksi lewat tanda-tanda dalam gugus konteks sosial. Sehingga semiotika menurut Barthes mengambil berbagai sistem tanda seperti gambar-gambar, gesture (Barker, 2014).

Dalam pandangan Fiske, sebuah peristiwa dalam program TV akan berubah menjadi fenomena TV jika telah dikodekan oleh kode-kode tertentu, yang dikembangkan dalam tiga level, yaitu realitas, representasi, dan ideologi. Pada level realitas, acara TV menunjukkan kebenaran suatu peristiwa dengan adanya pakaian, lingkungan, perilaku, dialog, gerakan, artikulasi, ekspresi, suara, dan yang lainnya. Dengan kata lain, semua jenis program TV benar-benar menunjukkan sesuatu yang asli atau sesuai dengan realitas yang ada di tengah-tengah masyarakat. Level representasi adalah tindakan untuk memperkenalkan sesuatu melalui sesuatu yang berbeda di luar dirinya sendiri, sebagian besar sebagai tanda atau simbol. Representasi dalam program TV dihubungkan dengan kode-kode khusus, misalnya kamera, pencahayaan, pengeditan, musik dan suara, komponen-komponen tersebut kemudian dianalisa menjadi kode-kode ilustratif yang dapat melengkapi realitas dalam tayangan TV. Sementara itu, level ideologi adalah keyakinan, kepercayaan dan sistem nilai yang digambarkan dalam berbagai media dan kegiatan sosial (Piliang, 2010). Dalam tahap ini, semua elemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis, seperti patriarki, individualisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme dan sebagainya.

Lebih lengkapnya John Fiske memahami bagaimana sebuah peristiwa menjadi peristiwa TV ketika peristiwa tersebut telah dikodekan menggunakan kode-kode yang dibangun dalam tiga level. Level pertama adalah peristiwa sebagai realitas, seperti penampilan, pakaian, lingkungan, gerakan, atau gerak tubuh serta artikulasi, suara, dan sebagainya yang dituliskan, rekaman wawancara, dan sebagainya. Maka dari itu, dalam penelitian ini, pada Film *Yakuza And The Family* yang



dipermasalahan yaitu *Botaiho* itu dipandang sebagai realitas, maka harus ada jejak-jejak dari peristiwa tersebut di dalam film.

Level kedua disebut level representasi. Representasi adalah sesuatu yang merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, melalui kata-kata, bunyi, citra, atau kombinasinya, Fiske (2004:287). Menurut John Fiske (1997:5) representasi merupakan sejumlah tindakan yang berhubungan dengan teknik kamera, pencahayaan, proses editing, musik dan suara tertentu yang mengolah simbol-simbol dan kode-kode konvensional ke dalam representasi dari realitas dan gagasan yang akan dinyatakannya. Masih menurut Fiske, dalam sebuah praktek representasi asumsi yang berlaku adalah bahwa isi media tidak merupakan murni realitas karena itu representasi lebih dapat dipandang sebagai cara bagaimana mereka membentuk versi realitas dengan cara-cara tertentu bergantung pada posisi sosial dan kepentingannya. Pendapat Fiske mengenai representasi ini berlaku dalam sebuah proses kerja media secara umum dan sudah mulai menyinggung mengenai kaitan antara representasi dengan realitas bentukan yang diciptakan oleh suatu media (Adi, 2011).

Representasi dapat diartikan sebagai suatu jenis dugaan atau pemikiran yang dituju dari suatu siklus sosial atau kenyataan yang ditampilkan dalam bentuk kata-kata, teks, gambar, atau gambar bergerak seperti film atau narasi. Representasi dalam TV dikemas dengan memikirkan seluruh bagian dari realitas yang ada, contohnya masyarakat, peristiwa, objek, dan karakter sosial yang dalam sistem detailnya mencakup bagaimana media menyajikan pesan atau gambar. Serta bagaimana dalam proses produksinya mengarahkan persepsi khalayak dengan mempertimbangkan segala aspek (Rahayu, 2019).

Representasi kemudian dikodekan dalam kode elektronik dan harus ditampilkan dalam kode-kode teknis, seperti musik, suara, pencahayaan, penyuntingan, dan kamera. Dalam bahasa, terdapat kata, kalimat, proposisi, foto, dan sebagainya. Sedangkan dalam bahasa gambar atau TV terdapat kamera, pencahayaan, editing, musik, dan lain sebagainya. Komponen-komponen ini kemudian diproses menjadi kode ilustratif yang dapat melengkapi kode-kode otentik seperti karakter, narasi, dialog, latar, dan lain sebagainya.

Teknik-teknik pengambilan gambar menjadi salah satu yang sangat mempengaruhi dalam representasi yang terjadi dalam film. Teknik pengambilan gambar adalah teknik yang dilakukan untuk memilih luas area yang masuk dalam frame atau kamera sehingga fokus gambar dapat dipahami. Adapun beberapa

gambar yaitu:



Long Shot, mencakup area yang sangat luas dan kkan berbagai objek di sekitar subjek utama. Biasanya subjek terlihat agak kecil. Teknik ini sering digunakan untuk foto *ling* dengan memperlihatkan pemandangan di sekitarnya, *hot*. Teknik ini menggunakan area yang memperlihatkan tubuh subjek tanpa terpotong *frame*. Teknik ini fokus pada

subjek dengan segala ekspresi dan kegiatannya tanpa ada bagian tubuh yang terpotong,

3. *Medium Shot*. Teknik ini menggunakan pengambilan gambar dimulai dari sekitar pinggang sampai kepala. Biasanya digunakan untuk menonjolkan lebih detail bahasa tubuh dan ekspresi subjek,
4. *Close Up*. Teknik ini biasanya diambil mulai bagian bawah bahu sampai kepala. Teknik ini digunakan untuk memperlihatkan detail ekspresi dan mimik seseorang. Biasanya digunakan untuk memotret ekspresi seseorang misalnya juga memperlihatkan kerutan wajah pada subjek agar terlihat dramatis,
5. *Medium Close up*. Teknik ini digunakan untuk memotret mulai dari leher sampai atas kepala. Tujuannya sama dengan teknik *close up* tapi lebih memperlihatkan detail ekspresi dan mimik wajah seseorang,
6. *Extreme Close Up*. Teknik ini biasanya hanya fokus pada satu bagian tertentu, misalnya mata, hidung, atau bibir. Teknik foto ini banyak digunakan untuk gambar katalog seperti produk kosmetik (Keeindonesia, 2019).

Kemudian teknik pencahayaan (*lighting*). Teknik ini dalam dunia fotografi sangat penting untuk menghasilkan hasil fotografi yang sesuai. Cahaya merupakan unsur yang penting dalam fotografi. Seperti pada alam, kualitas cahaya matahari bergantung pada waktu dan posisi matahari, sinar matahari pagi berbeda warnanya dengan sinar matahari sore (Alizaipik, n,d). Teknik *lighting* juga sangat berpengaruh bukan hanya berfungsi agar gambar atau adegan dapat dengan jelas dilihat oleh mata penonton namun juga berperan penting dalam menggambarkan suasana dan tema dari gambar yang diambil.

Teknik pencahayaan atau *lighting* yang dianggap mampu dengan baik membawa suasana ke dalam film adalah teknik *high key* dan *low key*. Teknik *high key* dan *low key* dapat digunakan untuk mengatur nuansa dan atmosfer dalam adegan film. Pada saat seorang sinematografer menggunakan *high key* dan *low key*, hal itu dapat memengaruhi bagaimana penonton bisa merasakan dan mengalami adegan dalam film tersebut. Ini merupakan teknik *lighting* yang sangat berpengaruh dalam narasi visual dan dapat mengubah suasana dari yang bahagia atau senang menjadi sedih dan menegangkan atau sebaliknya.

1. *High key*. Digambarkan dengan cahaya terang dan minim kontras. *High key* sering digunakan pada film romantis atau komedi.

Teknik ini menciptakan suasana yang gembira dan cocok untuk adegan-adegan yang lucu atau romantis dalam film.

2. *Low key*. Digunakan untuk menciptakan bayangan yang dalam dengan kontras tajam. Teknik ini biasanya digunakan dalam film *thriller*. Teknik ini menciptakan suasana misterius dan menegangkan. Perbedaan kontras yang mencolok antara area terang dan bayangan membuat teknik *lighting* ini dapat meningkatkan kesan



drama dalam adegan dan mampu membangun suasana menegangkan yang kuat dalam film (Rizka, 2024).

Level ketiga adalah level ideologi. Semua komponen dikoordinasikan dan diatur dalam kode-kode ideologis, misalnya ideologi patriarki, individualisme, ras, kelas, realisme, kapitalisme, dan lain sebagainya. Pada saat kita melakukan representasi atau realitas, seperti yang ditunjukkan oleh Fiske, masuknya ideologi tidak dapat dihindari dalam proses konstruksi realitas (BM, 2007).

Maka dari itu proses pengkodean Fiske disebut dapat menjadi acuan penulis dalam mengungkap representasi *Botaiho* dalam film *Yakuza and The Family*. Tidak seperti tokoh semiotika lainnya, Fiske menganggap penting hal-hal esensial dari fenomena-fenomena sosial, misalnya, budaya, kondisi sosial, dan ketenaran budaya yang secara signifikan memengaruhi masyarakat dalam mengartikan makna yang dikodekan. Tidak seperti John Fiske, Roland Barthes hanya menerima bahwa hubungan antara penanda dan petanda tidak terbentuk secara normal (Ariani, 2019).

2.1.6 Penelitian Relevan

Penulis mendapati penelitian mengenai *Botaiho* cukup sedikit dan penulis tidak mendapati ada yang dalam bentuk studi film. Oleh karena itu penulis menggunakan penelitian-penelitian terdahulu yang paling mendekati penelitian ini di antaranya:

1. Skripsi berjudul "Pengaruh Undang-Undang Anti Sindikat Kejahatan Terorganisir (*Botaiho*) Terhadap Aktivitas *Yakuza* Di Jepang" oleh Nadia Annisa Pertiwi. Skripsi ini membahas tentang sejarah *yakuza*, perbedaan *yakuza* pada periode setelah Perang Dunia II dengan kondisi saat ini, dan bagaimana pengaruh Undang-undang Anti sindikat kejahatan terorganisir atau *Botaiho* yang diberlakukan pada tahun 1992 terhadap *yakuza* di Jepang. Hasil dari skripsi ini adalah setelah disahkannya *Botaiho* anggota *yakuza* semakin lama semakin berkurang, konflik antar-geng juga ikut berkurang dan terjadi pembubaran kelompok *yakuza*. *Botaiho* juga memberi pengaruh pada bisnis *yakuza* khususnya narkoba jenis metamfetamin. *Yakuza* semakin sulit mencari uang proteksi sehingga pemasukan berkurang. Solusi yang mereka lakukan adalah berbisnis di luar Jepang termasuk di Indonesia,
2. Skripsi dengan judul "Kegagalan Implementasi Anti-Boryokudan Mengurangi Kejahatan Keuangan *yakuza* Di Jepang, 2008-2018" oleh Luna Dika. Skripsi ini mengkaji sindikat terorganisir di dunia asal Jepang, yaitu *yakuza* yang dikelola dengan nama Anti-Boryokudan (1991). Anti-Boryokudan berarti organisasi yang membatasi ruang lingkup aktivitas *yakuza*, khususnya bisnis yang melanggar hukum. Hingga *yakuza* bergerak menuju



pintu terbuka moneter baru, *Anti-Boryokudan* diketahui beberapa kali mengalami amandemen atau perubahan, seperti pada tahun 2007. Perubahan tersebut diperkirakan akan menurunkan pendaftaran *yakuza* dan tunjangan mitra melalui pelanggaran tunai *yakuza*, namun dalam pelaksanaannya hingga tahun 2012, *Anti-Boryokudan* sepertinya memang melakukan kesalahan moneter pada *yakuza*. Skripsi ini menggunakan metode kualitatif untuk memahami variabel-variabel yang menyebabkan kekecewaan eksekusi *Anti-Boryokudan* dalam penagakannya untuk menekan *Yakuza Money Crimes* di Jepang, 2008-2012. Metode yang digunakan dalam skripsi ini adalah hipotesis kegagalan kebijakan, budaya politik, dan kelompok kejahatan yang terkoordinasi. Penelitian ini menghasilkan informasi yang menunjukkan bahwa kegagalan *Anti-Boryokudan* dalam menekan *Yakuza Money Crimes* pada tahun 2008-2012 dipengaruhi oleh variabel ekologi strategi yang memberdayakan berbagai elemen, tidak cukup efektif untuk diimplementasikan,

3. Jurnal berjudul "Kontrol Informal dan Formal Terhadap *Yakuza* di Jepang" oleh Zaki Ainul Fadli dan Femiga Salsa Nabila. Jurnal ini membahas tentang sejauh mana perkembangan dan faktor sosial yang mempengaruhi perubahan *yakuza* di Jepang. Jurnal ini membahas bagaimana kontrol sosial formal dan informal dalam masyarakat Jepang terhadap *yakuza* yang di mana kontrol formal lebih fokus pada Badan Kepolisian Nasional Jepang sementara kontrol informal fokus pada masyarakat Jepang. Jurnal ini menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukan bahwa kontrol sosial yang kurang efektif dan penanganan yang lambat membuat *yakuza* dapat berkembang di masyarakat Jepang. Namun dengan adanya *Botaiho* pada 1991 *yakuza* yang sebelumnya tidak tersentuh mulai tertekan,
4. Jurnal berjudul "Kejahatan Transnasional Di Indonesia: Studi Kasus *Yakuza* Sebagai Organisasi Kejahatan Internasional" oleh Adi Saputra Rusli dkk. Jurnal ini membahas tentang fenomena *yakuza* yang memiliki sejarah yang panjang dan dalam di Jepang. Penelitian ini membahas sejarah dan perkembangan *Yakuza* dan berfokus pada kriminalitas, jaringan, operasional, dan dampaknya pada tingkat nasional dan internasional. Penelitian ini menggunakan metode



... f. Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa *yakuza* adalah fenomena kompleks yang ada di Jepang. *Yakuza* tidak hanya i dampak signifikan di tingkat sosial dan ekonomi Jepang, juga memperluas pengaruhnya ke tingkat internasional. Hasil penelitian ini juga menjelaskan pentingnya upaya-upaya sional untuk memerangi dampak negatif *Yakuza* dikarenakan an mereka mengalami perkembangan yang pesat di berbagai

faktor seperti narkoba, penipuan online, dan yang lainnya. *Yakuza* tidak hanya menjadi tantangan bagi Jepang saja namun sudah merambah ke dunia internasional termasuk Indonesia sehingga diperlukan kerjasama antarnegara untuk mengatasinya.

Keempat penelitian sebelumnya ini membahas topik yang sama dengan penelitian ini yaitu mengenai *Botaiho* dan *yakuza*, namun tidak dalam bentuk studi film. Berbeda dari penelitian-penelitian di atas, penulis akan meneliti lebih spesifik kepada pengaruh *Botaiho* terhadap *yakuza* yang direpresentasikan oleh Michihito Fujii dalam film *Yakuza and The Family* serta bagaimana keberpihakan Michihito Fujii.

2.2 Kerangka Pikir

