



Analisis Makna Pesan Kata Genji pada Film Crows Zero

Muhammad Nur Zikirullah^{1*}, Taufiq Furqon Nurhakim²

¹⁻² Politeknik LP3I, Indonesia

Jl. Pahlawan No.59, Kota Bandung

Korespondensi penulis: muhammadnurzikirullah.r22ab@plb.ac.id

Abstract. Film plays a significant role in shaping perceptions and behaviors, particularly among adolescents. Action films with themes of teenage life and inter-gang fights, such as *Crows Zero*, are compelling to watch and have the potential to be a source of inspiration. This study aims to analyze the meaning of the messages contained in the film *Crows Zero*, focusing on understanding that the name "Genji" is not just the main character's identity but also holds a deep symbolic meaning. Employing a qualitative approach with semiotic analysis, this research seeks to describe, analyze, and record the meanings and symbols present in the film. The findings indicate that despite depicting violence, *Crows Zero* conveys moral messages about true strength, the importance of self-discovery, the value of friendship, and perseverance. The character of Genji has a significant influence on the audience, especially teenagers, who emulate his speech and behavior as a source of motivation and inspiration. Overall, the name "Genji" in the film represents leadership, spirit, and the search for identity, which are highly relevant to adolescent life, while also demonstrating the effectiveness of film as a tool for conveying messages and shaping the audience's character..

Keywords: Message Meaning, Film, Roland Barthes

Abstrak. Film memiliki peran signifikan dalam membentuk persepsi dan perilaku, terutama di kalangan remaja. Film aksi bertema kehidupan remaja dan perkelahian antar geng, seperti *Crows Zero*, menjadi tontonan menarik dan berpotensi menjadi sumber inspirasi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna pesan yang terkandung dalam film *Crows Zero*, dengan fokus pada pemahaman bahwa nama "Genji" bukan sekadar identitas karakter utama, melainkan juga mengandung makna simbolis yang mendalam. Melalui pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika, penelitian ini berupaya untuk menggambarkan, menganalisis, dan mencatat makna serta simbol-simbol yang terdapat dalam film. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun *Crows Zero* menampilkan kekerasan, film ini menyampaikan pesan moral tentang kekuatan sejati, pentingnya pengenalan diri, nilai persahabatan, dan ketidakputusasaan. Karakter Genji terbukti memiliki pengaruh besar terhadap penonton, terutama remaja, yang meniru gaya bicara dan perilakunya sebagai sumber motivasi dan inspirasi. Secara keseluruhan, nama "Genji" dalam film ini merepresentasikan kepemimpinan, semangat, dan pencarian identitas yang relevan dengan kehidupan remaja, sekaligus membuktikan efektivitas film sebagai alat penyampaian pesan dan pembentukan karakter audiens.

Kata kunci: Makna Pesan, Film, Rolan Barthes

1. LATAR BELAKANG

Sebagai salah satu bentuk media komunikasi massa, film sering dimanfaatkan untuk merefleksikan kehidupan sosial di tengah masyarakat. (Ahmad Ghariza Indra Nugroho, Dipo Krishyudi Ono 2025). Media komunikasi massa disebut demikian karena melibatkan penggunaan saluran tertentu untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada banyak orang sekaligus. Pesan ini menjangkau khalayak luas yang tersebar di berbagai tempat, dengan latar belakang yang beragam dan bersifat anonim. (Farah Mutiara Zahra, Mega Putri Aulia, Wilda Okta Dwina Deti and Wahyu Pratama 2024).

Tidak sedikit film yang mengangkat kisah nyata atau peristiwa yang benar-benar terjadi dalam masyarakat. Karena film sering kali mengandung pesan moral, film dapat menjadi alat yang berguna untuk mengajarkan pelajaran hidup kepada orang lain dan untuk mengubah cara

Received: April 30, 2025; Revised: Mei 15, 2025; Accepted: Juni 11, 2025; Online Available: Juni 13, 2025

pandangan serta cara berpikir mereka (Nurjanah, Widyastuti Purbani, and Else Liliani 2024). Banyak pesan ideologis yang terkandung di dalamnya, sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi pola pikir para penontonnya. Sebagai bentuk gambar bergerak, film merupakan reproduksi dari realitas apa adanya (Nurhikmah, Sumiyati, Sukrisno, Hepta Pracipta Dewi 2023). Pada dasarnya, semua film adalah dokumen sosial dan budaya yang mencerminkan zaman saat film tersebut dibuat (Abdul Rahman Saade, Muhammad Asdar 2024), meskipun film ditujukan tidak selalu dimaksudkan untuk itu.

Penyampaian informasi melalui film dapat dilakukan dengan cepat dan mudah (Nazhif Dzaky Thaheer 2024), film bukan hanya sekadar media hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai sumber informasi dan edukasi. Film hadir dalam beragam genre, baik yang mengangkat kisah nyata maupun cerita fiksi, dan sering kali mencerminkan situasi kehidupan sehari-hari. Melalui jalan cerita yang menarik, film mampu merefleksikan realitas sosial di sekitar kita. Sebagai media bercerita, film menyampaikan berbagai pesan kepada penontonnya. Intinya, film memiliki kekuatan untuk memberikan pengaruh yang mendalam bagi masyarakat yang menontonnya.

Analisis film memiliki kemampuan unik untuk mempengaruhi jiwa, semangat, gaya hidup, perilaku, dan bahkan bahasa penonton, sehingga film memiliki dampak besar pada kehidupan mereka sendiri. Film sering kali berisi pesan moral, yang menjadikannya alat yang berguna untuk mengajarkan pelajaran lain seumur hidup, memungkinkan untuk mengubah perspektif dan pemikiran. Ini lebih dikenal daripada nilai-nilai moral yang mungkin terkait dengan nilai-nilai kehidupan, agama, budaya, atau nilai-nilai sosial lainnya. (Rahma Kamilah, Liliyana Liliyana 2024).

Dalam dunia perfilman, gambar memegang peranan penting yang tidak bisa dipisahkan dari keseluruhan karya. Film sering kali menjadi sarana untuk menyampaikan wacana sosial dengan ciri khas tersendiri yang bisa menjangkau berbagai kalangan. melalui pendekatan psikoanalisis, film dapat memengaruhi pola pikir penontonnya, terutama dalam hal persepsi dan kesesuaian nilai yang disampaikan. Bagi seorang sutradara, film adalah media untuk menyampaikan pesan tertentu kepada audiens. Umumnya, film juga mengangkat tema atau fenomena sosial yang sedang terjadi di tengah masyarakat. (SelviYani Nur Fahida 2021). Film sebagai bagian dari industri kreatif berperan penting dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap berbagai fenomena kehidupan.

Bagi seorang remaja film bisa menjadi sumber inspirasi yang tak terbatas, mereka menemukan panutan dalam karakter-karakter yang kuat, berani, dan gigih dalam mengejar impian mereka. Gaya hidup, fashion, dan bahkan cara berbicara karakter film seringkali

diadopsi oleh remaja, membantu mereka mengekspresikan diri dan menemukan jati diri (Mu'in Abdullah 2025). Salah satu genre yang menarik perhatian adalah film aksi bertema kehidupan remaja dan perkelahian antar geng, seperti dalam *Crows Zero*. Film ini diadaptasi dari manga *Crows* karya Hiroshi Takahashi dan disutradarai oleh Takashi Miike. *Crows Zero* mengisahkan persaingan geng di sekolah Suzuran, yang dikenal sebagai tempat berkumpulnya para berandalan.

Salah satu tokoh utama dalam film ini adalah Takiya Genji, seorang pemuda yang ingin menjadi pemimpin di Suzuran. Nama "Genji" bukan sekadar identitas karakter, tetapi memiliki makna yang bisa dianalisis dari segi linguistik, budaya, dan simbolisme dalam cerita. Kata "Genji" berasal dari budaya Jepang dan merujuk pada klan Genji (Minamoto), salah satu klan samurai terkenal dalam sejarah Jepang. Oleh karena itu, nama ini tidak hanya mencerminkan identitas karakter, tetapi juga nilai-nilai yang diperlihatkan dalam cerita.

Meniru cara berbicara dari film favorit memberikan sensasi tersendiri bagi penggemar, seolah-olah mereka menjadi bagian dari dunia *Crows Zero*. Hal ini menjadi bentuk ekspresi diri dan kesenangan dalam mengadopsi gaya dari karakter yang mereka sukai. Faktor hiburan juga berperan dalam fenomena ini, karena banyak orang yang senang mengulang atau memparodikan dialog tertentu. Fenomena ini sering terjadi dalam film dengan karakter kuat dan gaya bahasa unik (Yanti Pustika Sari, Missriani 2021), terutama dalam genre aksi dan gangster seperti *Crows Zero*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui makna pesan yang terkandung dalam film *Crows Zero*, khususnya untuk memahami bahwa nama "Genji" bukan hanya identitas karakter utama, tetapi juga memiliki makna simbolis yang mendalam dalam film. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan alasan penonton meniru karakter yang mengucapkan "Genji" dan mengetahui makna kata Genji bagi penonton.

Makna pesan merujuk pada maksud yang terkandung dalam sebuah pesan dalam konteks komunikasi. Pesan itu sendiri merupakan inti dari proses komunikasi, di mana semua informasi disampaikan oleh pengirim (Komunikator) kepada penerima (Komunikan), baik melalui cara verbal seperti kata-kata dan tulisan, maupun nonverbal seperti isyarat, simbol, atau ekspresi (Evilia Hera Widiastaningrum, Haryo Kusumo Aji, and Estu Widiyowati 2024). Inti makna pesan mencakup arti, maksud, atau tujuan yang ingin disampaikan dan dipahami oleh penerima. Makna ini dapat bersifat eksplisit atau implisit, dan sangat dipengaruhi oleh konteks, media yang digunakan, serta latar belakang pengirim dan penerima pesan tersebut.

2. KAJIAN TEORITIS

Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda-tanda selain itu, studi ini juga mengeksplorasi variasi dalam arti dari tanda-tanda tersebut, termasuk arti yang sangat spesifik. Menurut Roland Barthes, semiotika bisa dibedakan menjadi dua jenis signifikasi, yaitu denotasi dan konotasi. (Hidayati 2021). Denotasi merujuk pada makna dasar atau makna literal dari suatu tanda, yang umumnya disepakati oleh sebagian besar anggota dalam suatu budaya. Sementara itu, konotasi adalah makna tambahan yang muncul dari hubungan tanda tersebut dengan unsur-unsur budaya yang lebih luas, seperti kepercayaan, sikap, cara pandang, dan ideologi sosial. Roland Barthes menjelaskan bahwa mitos dan ideologi saling berkaitan, karena dalam sebuah mitos sering kali tersembunyi penanaman ideologi yang disebarkan secara luas di masyarakat (Novi Yulia 2024).

3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan judul penelitian ini yaitu “Analisis Makna Pesan Kata "Genji" Pada Film Crows Zero”. Peneliti memilih menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika karena topik yang diangkat memerlukan kajian yang mendalam. Dalam penelitian ini, peneliti akan mendeskripsikan, menganalisis, dan mencatat berbagai makna serta simbol-simbol yang muncul (Raja Satria Wibawa, Ismah Aulia Shalsabila 2021), yang ada dalam Film Crows Zero.

Analisis data adalah langkah menyusun data dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi secara teratur agar mudah dipahami (Andy Salsabila Salim, Munzir 2022), dengan mengelompokkan data ke dalam beberapa kategori, rincinya menjadi bagian-bagian kecil, mengolah dan menyusunnya dalam suatu pola, memilih informasi yang penting untuk dipelajari, lalu menarik kesimpulan agar lebih mudah dimengerti baik oleh diri sendiri maupun orang lain (Novi Yulia 2024).

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terdapat pada setiap adegan dalam Film Crows Zero.

Sumber Data Dalam Penelitian Ini Terdiri Dari Dua Jenis Utama

- **Data Primer :** Sumber data primer yang penelitian lakukan adalah, menganalisis dialog dalam film Crows Zero yang mengandung kata “Genji”, analisis mendalam mengenai penggunaan bahasa dan visualisasi dalam film dimana ekspresi wajah, gestur dan adegan yang mendukung makna Kata “Genji”.

- Data Sekunder : Sumber data sekunder digunakan untuk mendukung informasi yang didapatkan dari sumber data primer yaitu menganalisis dialog dalam film *Crows Zero*. Dalam penelitian ini, data sekunder yang digunakan, menonton, serta wawancara yang dapat mendukung keabsahan data penelitian.

Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan Teknik observasi, yaitu dengan cara

- Menonton Film : Menonton *Crows Zero* secara menyeluruh untuk memahami konteks cerita karakter khususnya yang berkaitan dengan penggunaan kata “ Genji” .
- Transkrip Dialog : Mencatat dialog-dialog yang mengandung kata “ Genji” dan Mengidentifikasi konteks penggunaan kata Tersebut dalam alur Cerita.
- Wawancara : Mencari Hasil dari Narasumber/Responden ketika sudah menonton dan mendalami isi dari film tersebut untuk dijadikan sumber data yang valid.

Teknik Wawancara

- Jumlah Responden : 3 responden
- Kriteria :
 - Responden yang sudah menonton dan mendalami isi dari Film *Crows Zero*.
 - Dewasa Muda: 19–39 tahun.
- Teknik Sampling : purposive sampling, Peneliti memilih sampel berdasarkan penilaian subjektif tentang siapa yang paling relevan atau memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk penelitian.
- Format Wawancara : Wawancara dilakukan via Telepon melalui platform WhatsApp. Metode ini dipilih untuk memudahkan akses dan fleksibilitas waktu bagi responden. Wawancara akan bersifat mendalam untuk mengeksplorasi pandangan, perasaan, dan interpretasi responden terhadap Film *Crows Zero*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menganalisis Dialog Dalam Film *Crows Zero*

Pembahasan ini memuat laporan hasil analisis peneliti mengenai makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terdapat dalam film *Crows Zero*.

Scene 1 Makna Denotasi, konotasi dan Mitos menit 1:09:24



Gambar 1. Scene 1

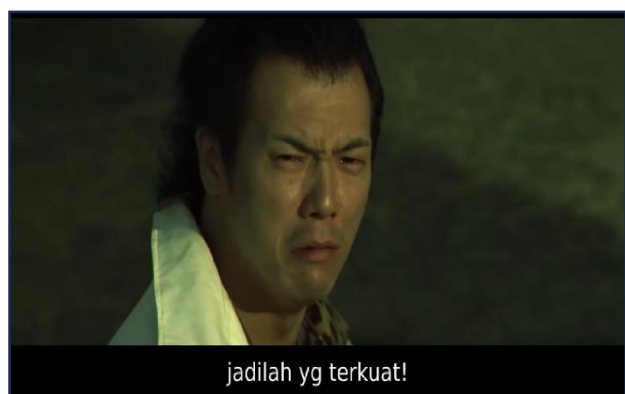
Sumber: Film Crows Zero

Tabel 1. Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos Scene 1

Denotasi	Terdapat 3 orang pemuda sedang berbincang di atap sekolah.
Konotasi	Para pemuda sedang melihat sekolah nya (Suzuran) terbakar, kemudian salah satu pemuda (Makise) berteriak memanggil “Genji”, karena Makise ingin mengajak Genji balas dendam, karena sekolah nya dibakar oleh sekolah lain (housen) dimana sekolah itu rival dari Suzuran.
Mitos	Berteriak dapat memberikan semangat dimana orang jepang terbiasa berteriak untuk meluapkan emosi untuk pemicu menjadi lebih semangat dalam situasi sulit. Dalam budaya Jepang, terutama dalam cerita gangster atau Yakuza, kekerasan, keberanian, dan ketangguhan fisik sering dianggap sebagai simbol kehormatan dan status. Film ini juga menunjukkan bahwa perjuangan untuk kekuasaan sering membutuhkan pengorbanan besar, baik secara fisik maupun emosional.

Sumber: Penelitian 2025

Scene 2 Makna Denotasi, konotasi dan Mitos menit 1:12:57 - 1:13:00



Gambar 2. Scene 2

Sumber: Film Crows Zero

Tabel 2. Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos Scene 2

Denotasi	Menampilkan seorang pria (Katagiri Ken) dengan pakaian berwarna cerah, termasuk jaket putih dan kemeja bermotif, yang sedang berdiri di ruang terbuka
Konotasi	Pakaian Katagiri Ken yang mencolok menunjukkan kepribadian flamboyan atau status sosialnya berteriak memanggil Nama "Genji" merujuk pada tokoh utama, Genji Takiya, Katagiri ken yang ingin memotivasi kepada Genji sebagai penerus Ayahnya, seorang bos Yakuza
Mitos	Berteriak dapat memberikan semangat dimana orang jepang terbiasa berteriak untuk meluapkan emosi untuk pemicu menjadi lebih semangat dalam situasi sulit

Sumber: Penelitian 2025

Scene 3 Makna Denotasi, konotasi dan Mitos menit 1:30:58



Gambar 3. Scene 3

Sumber: Film Crows Zero

Tabel 3. Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos Scene 3

Denotasi	Sekelompok pemuda sedang berkumpul di depan sekolah
Konotasi	Para pemuda sedang berunding untuk balas dendam karena sekolah nya (Suzuran) terbakar, kemudian Salah satu pemuda (Chuta) berteriak memanggil “Genji”, karena Chuta ingin mengajak Genji balas dendam, Karena sekolah nya dibakar oleh sekolah lain (housen) Dimana sekolah itu rival dari Suzuran.
Mitos	Berteriak dapat memberikan semangat dimana orang jepang terbiasa berteriak untuk meluapkan emosi untuk pemicu menjadi lebih semangat dalam situasi sulit. Dalam budaya Jepang, terutama dalam cerita gangster atau Yakuza, kekerasan, keberanian, dan ketangguhan fisik sering dianggap sebagai simbol kehormatan dan status. Film ini juga menunjukkan bahwa perjuangan untuk kekuasaan sering membutuhkan pengorbanan besar, baik secara fisik maupun emosional.

Sumber: Penelitian 2025

Scene 4 Makna Denotasi, konotasi dan Mitos menit1:39:34



Gambar 4. Scene 4

Sumber: Film Crows Zero

Tabel 4. Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos Scene

Denotasi	Menunjukkan empat pria muda yang mengenakan seragam bergaya kasual dengan warna senada, berdiri di lapangan terbuka di depan. Salah satu dari mereka berada di tengah
Konotasi	Posisi pria (Narumi Taiga) di tengah yang melangkah maju menunjukkan keberanian dan dominasi, dia adalah pemimpin sekolah Housen dimana housen adalah rival dari Suzuran. Narumi Taiga menantang sambil berteriak memanggil Genji yang Dimana Genji adalah pemimpin Dari suzuran
Mitos	menunjukkan bahwa menjadi laki-laki berarti berani, kuat, dan harus berjuang untuk dihormati. Di Jepang, adegan seperti ini sering dikaitkan dengan cerita geng sekolah yang mencari nama baik. Tokoh utama adalah contoh pemimpin yang harus membuktikan diri.

Sumber: Penelitian 2025

Scene 5 Makna Denotasi, konotasi dan Mitos menit 1:55:49



Gambar 5. Scene 5

Sumber: Film Crows Zero

Tabel 5. Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos Scene 5

Denotasi	Menampilkan seorang pemuda (Tatsukawa Tokio) dengan baju putih yang berlumuran darah
Konotasi	Secara emosional, gambar ini menciptakan suasana horor, kekacauan, atau pertempuran brutal.Tatsukawa Tokio berteriak menandakan dirinya berdiri sebagai pemenang di pertempuran tersebut

Mitos	Berteriak dapat memberikan semangat dimana orang Jepang terbiasa berteriak untuk meluapkan emosi untuk pemicu menjadi lebih semangat dalam situasi sulit. Dalam budaya Jepang, terutama dalam cerita gangster atau Yakuza, kekerasan, keberanian, dan ketangguhan fisik sering dianggap sebagai simbol kehormatan dan status. Film ini juga menunjukkan bahwa perjuangan untuk kekuasaan sering membutuhkan pengorbanan besar, baik secara fisik maupun emosional.
-------	--

Sumber: Penelitian 2025

Scene 6 Makna Denotasi, konotasi dan Mitos menit 2:07:05 – 2:07:20

**Gambar 6. Scene 6**

Sumber: Film Crows Zero

Tabel 6. Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos Scene 6

Denotasi	Menunjukkan dua orang pemuda (Genji dan Rindaman) yang berhadapan. Di belakang Rindaman, terlihat kerumunan orang yang berpakaian seragam hitam
Konotasi	Genji menantang Rindaman berkelahi untuk membuktikan bahwa dirinya pantas untuk menjadi seorang pemimpin, di belakang Genji terdapat sebuah kerumunan yang salah satu diantaranya adalah Serizawa, dan Serizawa berteriak memanggil Genji untuk memberitahu dirinya sudah bertaruh untuk kemenangan Genji di pertarungan tersebut
Mitos	Berteriak dapat memberikan semangat dimana orang Jepang terbiasa berteriak untuk meluapkan emosi untuk pemicu menjadi lebih semangat dalam situasi sulit. Dalam budaya Jepang, terutama dalam cerita gangster atau Yakuza, kekerasan, keberanian, dan ketangguhan fisik sering dianggap sebagai simbol kehormatan dan status. Film ini juga menunjukkan bahwa perjuangan untuk kekuasaan sering membutuhkan pengorbanan besar, baik secara fisik maupun emosional.

Sumber: Penelitian 2025

Hasil analisis makna pesan kata “Genji” dalam film Crows Zero menggunakan semiotika berdasarkan pemikiran Roland Barthes, yaitu konotasi, denotasi, dan mitos diperkuat dengan perspektif beberapa penonton yang memaknai film Crows zero sejalan dengan hasil analisis yang dilakukan oleh penulis.

Menonton Film

Crows zero adalah film aksi Jepang tahun 2007 yang diadaptasi dari manga Crows karya Hiroshi Takahashi. Film ini merupakan prekuel dari manga yang berfokus pada perebutan kekuasaan antara geng-geng siswa di Sekolah Khusus Pria Suzuran. Genji

Takiya, seorang siswa kelas tiga yang merupakan putra seorang bos Yakuza, pindah ke Sekolah khusus Pria Suzuran. Dia berambisi untuk menaklukkan Suzuran, sekolah yang belum pernah dikuasai oleh siapapun. Ayahnya berjanji akan mengakuinya sebagai penerus jika ia berhasil menguasai Suzuran. *Crows Zero 2* mengambil latar delapan bulan setelah kemenangan Genji Takiya atas Tamao Serizawa di SMA Suzuran, Genji masih belum mampu mengalahkan Rindaman, siswa terkuat di Suzuran, dan terus menantanginya secara rutin namun selalu gagal. Kondisi ini membuat Genji sedikit putus asa, apalagi waktu kelulusannya semakin dekat sehingga ia merasa tujuannya untuk benar-benar menjadi yang terkuat belum tercapai.

Konflik utama film ini bermula ketika Genji tanpa sengaja melanggar perjanjian damai antara Suzuran dan sekolah rival, Housen Academy. Dua tahun sebelumnya, terjadi pertempuran besar antara kedua sekolah yang berakhir tragis saat Noburu, pemimpin Suzuran saat itu, menikam dan membunuh Bitou Makio, pemimpin Housen. Akibat insiden ini, Noburu dipenjara dan kedua sekolah sepakat untuk tidak saling menyerang. Narumi sebagai pemimpin Housen menganggap Suzuran telah melanggar perjanjian dan mendeklarasikan perang terhadap Suzuran. Housen mulai menyerang kelompok-kelompok Suzuran satu per satu, menyebabkan banyak korban luka. Genji dan kelompoknya, GPS, berusaha memperkuat diri dengan merekrut anggota baru, termasuk Mikami Brothers yang sebelumnya merupakan pengikut Serizawa.

Pertempuran puncak terjadi di markas Housen, dimana Genji awalnya ingin menghadapi Housen sendirian, tetapi akhirnya GPS dan kelompok Serizawa datang membantu. Pertarungan brutal pun terjadi antara Suzuran dan Housen, dengan banyak korban berjatuhan dari kedua belah pihak. Genji berhasil menembus pertahanan hingga akhirnya menghadapi Narumi Taiga di atap gedung Housen, sementara Serizawa bertarung melawan Ryo. Setelah pertarungan sengit, Genji berhasil mengalahkan Narumi Taiga, menandakan kemenangan Suzuran atas Housen. Namun, cerita belum benar-benar berakhir. Di hari terakhir sekolah, Genji kembali menantang Rindaman dalam duel pribadi, menandakan bahwa perjuangannya untuk menjadi yang terkuat di Suzuran masih berlanjut. Film ini ditutup dengan duel mereka yang kembali menggantung, memperlihatkan bahwa dunia Suzuran selalu penuh tantangan dan rivalitas tanpa akhir.

Interpretasi Penonton

Berikut hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada beberapa Penonton film *Crows Zero*

Narasumber 1

Menurut Narasumber 1, seorang mahasiswa berusia 22 tahun menyampaikan bahwa film *Crows Zero* menceritakan bahwa karakter Genji adalah pendatang baru atau murid baru yang mempunyai tujuan menguasai/menjadi pemimpin di Sekolah Suzuran dan dia seorang yang sangat ambisius, keras kepala dan memiliki emosi yang belum matang. Karakter Genji juga sangat kharismatik, kuat secara fisik ataupun mental, jiwa kepemimpinan tinggi, keren dan mempunyai tekad besar untuk menjadi pemimpin di Suzuran, menjadi alasan karakter Genji sangat Ikonik bagi penonton film *Crows Zero*.

Karena film nya bertema berkelahi, berteriak merupakan sebagai pengungkapan emosional sebelum berkelahi dan menurut Narasumber 1 setelah menonton *Crows Zero* berteriak juga bisa dijadikan "*symbol*" perlawanan dan penyemangat yang dapat menumbuhkan perasaan emosional. Karakter Genji juga sangat relevan dengan dunia nyata terutama dalam hal sifat ambisinya terutama untuk muda yang masih sekolah di bangku SMA. Ada juga Pelajaran setelah menonton film *Crows Zero* yang selalu diingat Rafkis untuk dijadikan motivasi hidupnya "menjadi kuat bukan hanya soal bisa mengalahkan orang lain, tapi soal bisa memahami diri sendiri dan merangkul orang-orang disekitar" (12 april 2025).

Narasumber 2

Menurut Narasumber 2, seorang mahasiswa berusia 21 tahun film *Crows Zero* menceritakan bahwa saat pertama kali melihat karakter Genji sangat keren, Narasumber 2 pertama kali melihat/ menonton ketika masih SMP dimana pada zaman itu mempunyai semangat yang membara. Ketika menonton Genji, Narasumber 2 menilai bahwa Genji sangat bisa dipercaya oleh rekan-rekannya, mempunyai keberanian yang luar biasa ketika Genji berani mengambil tantangan ayahnya untuk menguasai Suzuran dan mempunyai jiwa kepemimpinan yang bagus, itu menjadikan Genji begitu ikonik di film *Crows Zero*.

Film *Crows Zero* juga sangat relevan dengan kehidupan Narasumber 2 Ketika SMP Ketika sedang mempunyai jiwa yang membara atau suka "memberontak" itu menjadikan alasan mengapa nama Genji sering disebutkan atau sering ditiru cara berteriaknya itu juga sebagai pengungkapan rasa emosional di dunia nyata. Ketika Narasumber 2 mengingat nama Genji sering kali mengaitkan dengan *symbol* kepemimpinan, Narasumber 2 juga mengatakan bahwa karakter Genji ini sangat relevan dengan kehidupan nyata dalam bidang mencari jati diri karena pada masa remaja selalu berkaitan dengan "memberontak" dan karakter Genji juga tidak pantang menyerah dan menjaga ikatan pertemanan hal itu menjadikan sebagai Pelajaran dalam hidupnya. (12 april 2025).

Narasumber 3

Menurut Narasumber 3, pemuda 22 tahun menceritakan bahwa karakter Genji di film *Crows Zero* adalah sosok yang kuat, ambisius, berani dan tidak takut menghadapi siapapun

demikian mencapai tujuannya. Menurut Narasumber 3 juga karakter Genji juga sangat keren terlebih Genji bukan hanya kuat secara fisik, tetapi juga menunjukkan sifat kepemimpinan yang luar biasa itu yang menjadikan alasan mengapa Genji sangat ikonik di film *Crows Zero*. Saat menonton *Crows Zero* ketika sedang duduk di bangku SMP, yang Dimana pada zaman itu masih labil dan masih mencari jati diri itu yang membuat film *Crows Zero* ini cukup Relevan bagi Narasumber 3.

Walaupun film *Crows Zero* ini bertema kekerasan tapi ada manfaatnya dan juga ada beberapa yang sering dijadikan Pelajaran bagi Narasumber 3 contohnya dalam hal pertemanan dan sifat kepemimpinannya karena menjaga hubungan pertemanan ini sangat penting bagi narasumber 3. Karakter Genji juga mempunyai yang keren, mempunyai sifat kepemimpinan dan pantang menyerah, itu juga yang membuat penonton *Crows Zero* sering kali meniru cara berteriak atau menyebutkan nama Genji setelah menonton film *Crows Zero* dan juga sebagai pengungkapan rasa emosional. (12 april 2025).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Makna pesan Kata "Genji" Pada Film *Crows Zero* adalah menambah emosional penonton dan setelah menonton film *Crows zero* ingin berteriak seakan mengikuti karakter yang ada di film *Crows Zero*. *Review* dari pendengar melalui wawancara memberikan hasil bahwa film ini walaupun bertema kekerasan tetapi masih mempunyai sisi positif, banyak memberikan pelajaran bagi kehidupan nyata. Melalui analisis film secara mendalam dan wawancara, penelitian ini berhasil mengungkapkan makna pesan kata Genji dalam film *Crows Zero*.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian di atas menunjukkan bahwa film *Crows Zero*, walaupun mengangkat tema kekerasan, tetap menyampaikan pesan moral tentang makna kekuatan sejati, pentingnya mengenal diri sendiri, menjaga hubungan persahabatan, dan tidak mudah putus asa. Karakter Genji memiliki pengaruh yang besar sehingga banyak penonton, terutama remaja, meniru cara berbicara dan perilakunya sebagai motivasi dan inspirasi dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, nama "Genji" dalam film *Crows Zero* mewakili kepemimpinan, semangat, dan pencarian identitas yang sangat relevan dengan kehidupan remaja, serta membuktikan bahwa film dapat menjadi alat yang efektif dalam menyampaikan pesan dan membentuk karakter audiensnya..

Dalam film *Crows Zero*, nama "Genji" adalah simbol kepemimpinan, semangat, dan orang yang sedang mencari jati diri yang sangat relevan dengan kehidupan remaja. Karena kekuatan, pantang menyerah, setia kawan, dan keberanian menghadapi tantangan, karakter

Genji memberikan inspirasi dan pelajaran moral bagi penontonnya. Fakta bahwa remaja meniru gaya bicara dan sikap karakter Genji menunjukkan kekuatan pengaruh film ini dalam. Dialog, ekspresi, sebagai bentuk pengungkapan rasa emosional.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar studi dilakukan dengan memperluas objek Studi teliti makna pesan pada karakter atau istilah lain dalam film *Crows Zero* maupun film sejenis untuk mendapatkan perbandingan yang lebih luas. Menganalisis dampak sosial, teliti lebih lanjut dampak film terhadap perilaku dan psikologi remaja dalam jangka panjang.

DAFTAR REFERENSI

- Abdul Rahman Saade, Muhammad Asdar, Yusmanizar. 2024. "Representasi Budaya Terhadap Lingkungan Dalam Film Dokumenter Semesta (Suatu Kajian Pendekatan Analisis Framing)." *Journal of Social, Science, and Engineering (J.SSE)* 3(1):151–58. doi: <https://journal.unifa.ac.id/index.php/jsse/article/view/698>.
- Ahmad Ghariza Indra Nugroho, Dipo Krishyudi Ono, David Rizar Nugroho. 2025. "Pengaruh Terpaan Film Ngeri-Ngeri Sedap Terhadap Sikap Keterbukaan Generasi z Dengan Orang Tua Di Kabupaten Bogor." *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 6(1):31–41. doi: <https://doi.org/10.55122/kom57.v6i1.1540>.
- Andy Salsabila Salim, Munzir, dan Zikrur Rahmat. 2022. "Peran Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Pembelajaran Kepramukaan Di Sman 1 Baitussalam Aceh Besar." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 3(1). <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/442>
- Evilia Hera Widias Ningrum, Haryo Kusumo Aji, and Estu Widiyowati. 2024. "Strategi Komunikasi Generasi Baru Indonesia Solo Pada Sosialisasi QRIS Sebagai Literasi Penggunaan Pembayaran Non Tunai Di Kota Solo." *KOMUNITAS: Jurnal Ilmu Komunikasi* 10(2):1–11. doi: <https://doi.org/10.47942/jkom.v10i2.1760>.
- Farah Mutiara Zahra, Mega Putri Aulia, Wilda Okta Dwina Deti, Sapta, and Ilham Maulana Admaika Wahyu Pratama. 2024. "Analisis Makna Pesan Moral Dalam Film 'Jalan Yang Jauh, Jangan Lupa Pulang' (Analisis Semiotika Rholand Barthes)." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10(September):378–88. doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13867597>.
- Hidayati, Wasilatul. 2021. "Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Dua Garis Biru Karya Sutradara Gina S. Noer." *Jurnal Pendidikan Tematik* 2(1):53–59. <https://siducat.org/index.php/jpt/article/view/208>
- Mu'in Abdullah, Achmad Rasyid Ridha. 2025. "Membangun Karakter Tangguh Dan Berintegritas Melalui Edukasi Film Sang Penantang Di Desa Pakang , Kecamatan Andong , Kabupaten Boyolali." *BERDAYA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada*

- Masyarakat* 7(2):177–86. doi: 10.36407/berdaya.v7i2.1547.
- Nazhif Dzaky Thaheer, Vani Dias Adiprabowo. 2024. “Analisis Naratif Dalam Film Singsot.” *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema* 21(1):15–27. doi: 10.24821/tnl.v21i1.11588.
- Novi Yulia, Fifi Hasmawati dan Muslimin. 2024. “Analisis Semiotika Dalam Film Animasi The Anthem Of The Heart.” *Pubmedia Social Sciences and Humanities* 1(3):14. doi: 10.47134/pssh.v1i3.172.
- Nurhikmah, Sumiyati, Sukrisno, Hepta Pracipta Dewi, Charlina. 2023. “Nilai Pendidikan Moral Dalam Film 172 Days: Analisis Wacana Kritis Teun A. Van Dijk.” *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 3(2):210–14. doi: 10.57251/ped.v3i2.1265.
- Nurjanah, Hana Cholifah, Widyastuti Purbani, and Else Liliani. 2024. “Pesan Moral Dalam Film Love Is Not Enough: Analisis Semiotika Roland Barthes.” *Jurnal Audiens* 5(3):385–94. doi: 10.18196/jas.v5i3.376.
- Rahma Kamilah, Liliyana Liliyana, Fajar Muharam. 2024. “Pesan Moral Dalam Film Ben Dan Jody 2022.” *Harmoni: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial* 2(4):18–33. doi: <https://doi.org/10.59581/harmoni-widyakarya.v2i4.4109>.
- Raja Satria Wibawa, Ismah Aulia Shalsabila, Bunga Asriandhini. 2021. “Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Film Pendek ‘Wedok.’” *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi* 1(2):16–32. doi: <http://dx.doi.org/10.35671/aguna.v2i1.1216>.
- SelviYani Nur Fahida. 2021. “Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Film ‘Nanti Kita Cerita Hari Ini’ (NKCTHI) Karya Angga Dwimas Sasongko.” *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies* 1(2):33–42. doi: <https://doi.org/10.17509/ftv-upi.v1i2.40622>.
- Yanti Pustika Sari, Missriani, Wandoyo. 2021. “Analisis Gaya Bahasa Dalam Film Dilan 1990 Karya Pidi Baiq.” *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)* 11(1):10–16. doi: <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v11i1.4317>.