

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sastra merupakan sebuah sarana penumpahan ide atau pemikiran tentang “apa saja” dengan menggunakan bahasa bebas, mengandung “*something new*” dan bermakna “pencerahan” yang keindahannya tidak dapat ditentukan dari estetika kalimat atau kata-kata yang termaktub dalam sebuah karya sastra saja, melainkan dari estetika isi ceritanya (Ahyar, 2019: 1). Sumardjo dan Saini (dalam Rokhmansyah, 2014: 2) beranggapan bahwa sastra adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa.

Karya sastra diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu, puisi, prosa, dan drama. Puisi dapat dipahami sebagai karya sastra yang berupa pengucapan dengan perasaan yang memiliki dua unsur pokok yaitu struktur fisik dan struktur batin (Rokhmansyah, 2014: 13). Kemudian, prosa dalam kesusasteraan merupakan karya tulis yang bersifat rekaan dan khayalan ataupun wacana kreatif. Beberapa diantaranya yaitu novel, cerpen, dan cerbung (Widayati, 2020: 4-8). Lalu drama merupakan karya sastra yang dibangun oleh struktur fisik (kebahasaan) yang merupakan dialog atau ragam tutur (ragam sastra) serta struktur batin (semantih, makna). Adapun drama sendiri juga mencakupi film di dalamnya (Rokhmansyah, 2014: 40).

Dewanta (2020: 27) dalam artikel ilmiahnya yang berjudul “Analisis Semiotika dalam Film Dua Garis Biru Karya Gina. S. Noer” beranggapan bahwa film sendiri merupakan gambar gerak yang terdiri dari warna, suara, dan sebuah kisah yang disebut juga sebagai gambar-hidup (*movie* bagi para pegiat film). Film juga merupakan hasil cipta karya seni dengan berbagai unsur seni untuk melengkapi kebutuhan yang bersifat spiritual, sehingga harus melalui proses pemikiran dan proses teknis, berupa pencarian ide dan gagasan cerita dalam pembuatannya dan berupa keterampilan artistik untuk mewujudkan segala ide, gagasan atau cerita agar menjadi film yang siap ditonton (Nadhira dkk, 2022: 161).

Masyarakat umum menganggap film sebagai sarana hiburan, ketika sedang tidak ada kegiatan ataupun sedang merasa penat akan segala kesibukan. Film bisa menjadi pelarian yang tepat saat perasaan sedang tidak baik-baik saja. Dewasa ini, menikmati film sangatlah mudah. Selain bisa menikmati di bioskop, televisi, ataupun *streaming platform* seperti yang sedang marak saat ini, masih banyak pula masyarakat kita yang tetap setia dengan jalur bajakan. Intinya siapa saja dapat menikmati film kapan pun dan di mana pun.

Industri perfilman telah tersebar luas di seluruh dunia. Baik itu Hollywood, Bollywood, perfilman asia timur seperti yang dimiliki Tiongkok, Jepang, Taiwan, dan Korea Selatan dengan drama serinya yang tersohor itu, ataupun perfilman asia tenggara yang juga tidak kalah hebat dan sedang menunjukkan taringnya di kancah internasional seperti hasil karya para sineas asal Thailand dan Indonesia. Semuanya memiliki ciri khas tersendiri dari segi produksi dan eksekusinya serta memiliki basis penggemar ataupun pasarnya

tersendiri. Salah satu yang memiliki daya tarik tersendiri ialah perfilman Jepang, sebab industri perfilman Jepang juga telah meraih beragam penghargaan internasional bergengsi seperti Oscar. Dari situlah ada banyak nama-nama besar yang lahir dari industri perfilman Jepang, salah satunya ialah Yoshida Yasuhiro.

Berdasarkan laman *MyDramaList*¹, Yoshida Yasuhiro adalah sutradara dan penulis skenario film asal Jepang. Ia lahir di Osaka pada 5 Juli 1979. Pada mulanya ia mempelajari produksi film saat bekerja sama dengan sutradara Izutsu Kazuhiro pada film *Pacchigi! (We Shall Overcome Someday)* yang dirilis pada tahun 2005 dan film *Kiraware Matsuko no Isshou (Memories of Matsuko)* karya sutradara Nakashima Tetsuya tahun 2006. Setelah sukses dengan membantu produksi karya sutradara lain, ia pun debut sebagai sutradara dengan film berjudul *Kitokito* yang dirilis pada tahun 2007.

Nama Yoshida Yasuhiro juga dikenal karena menyutradarai beberapa film populer seperti *Tabidachi no Shimauta Juugo no Haru (Leaving on the 15th Spring)* pada tahun 2013, *Enoshima Prism* pada tahun 2013, *Birthday Card* pada tahun 2016, dan *Kazokuiri -RAILWAYS Watashitachi no Shuppatsu- (Our Departures)* pada tahun 2018. Tidak hanya itu, ia juga aktif dalam pembuatan skenario film. Salah satu judul film dan drama seri yang ia sutradarai dan tulis naskahnya di tahun 2013 berjudul *Enoshima Prism*. Meskipun dari segi pencapaian tidak sesukses *Tabidachi no Shimauta Juugo no Haru (Leaving on the 15th Spring)*², namun film ini seakan menyihir siapapun yang

¹ MyDramaList. 2023. "Yoshida Yasuhiro." (<https://mydramalist.com/people/16330-yoshida-yasuhiro>).

² Asia Pasific Screen Awards. 2013. "LEAVING ON THE 15TH SPRING (TABIDACHI NO SHIMA UTA – JUGO NO HARU)." (<https://www.asiapacificscreenawards.com/apsa-nominees-winners/2013/best-childrens-feature-film/leaving-15th-spring-tabidachi-no-shima-uta-jugo-no-haru>).

menyaksikannya. Penonton akan dimanjakan dengan segenap sajian sinematografi serta dibuat kagum akan pengembangan substansi ceritanya.

Enoshima Prism sendiri mengisahkan kehidupan dari tiga orang sahabat, Jogasaki Shuta (diperankan oleh Fukushi Sota), Kijima Saku (diperankan oleh Nomura Shuhei), dan Ando Michiru (diperankan oleh Honda Tsubasa) yang tidak pernah terpisahkan sejak kecil. Mereka telah banyak menghabiskan waktu bersama. Pada saat ketiganya berada di bangku kelas 3 SD, mereka mengadakan petualangan luar biasa mendaki puncak bukit Enoshima. Perjalanan tiga anak ini terpuaskan karena bisa melihat pelangi dari puncak bukit. Persahabatan mereka terus terjalin hingga di bangku SMA, namun sayang sebuah tragedi di tahun 2010 yang menewaskan Saku membuat hubungan mereka merenggang.

Tiga tahun telah berlalu sejak kejadian itu, semuanya masih saja merasa bersalah akan kepergian Saku yang tiba-tiba. Tepat di peringatan hari kematian Saku, Shuta memberanikan diri untuk muncul kembali di hadapan keluarga Saku atas dorongan dari ibunya. Mengingat sebelumnya ia sama sekali tidak menghadiri upacara pemakaman sahabatnya itu. Berlawanan dengan Shuta, Michiru hingga kini pun masih belum menampakkan batang hidungnya. Ia masih saja beranggapan bahwa semua ini adalah kesalahannya. Hingga suatu hari Shuta mengalami kejadian aneh ketika ia berada di dalam kereta *subway*³. Siapa sangka, hal ini merubah jalan hidupnya.

Berdasarkan film *Enoshima Prism* ini, ada satu problema yang menjadi titik balik untuk diteliti lebih lanjut. Dalam beberapa adegan ditampilkan prisma sebagai sebuah ciri khas yang anonim dan memiliki maksud yang masih

³ Sistem jalur kereta bawah tanah kota (Oxford Learner's Dictionary, 2024).

terkesan simpang siur. Kehadirannya juga kerap kali dikaitkan dengan sesuatu yang bersifat nostalgia. Adapun nostalgia menurut Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar (2011: 361) adalah kenangan manis pada masa yang telah lama silam. Karena dalam sastra tidak ada sesuatu yang tidak memiliki makna, maka diperlukan analisis lebih lanjut mengenai hal ini. Berangkat dari permasalahan tersebut, oleh karena itu prisma sebagai representasi nostalgia pada film *Enoshima Prism* ini dipilih untuk dikaji lebih lanjut.

Istilah prisma tentunya sudah tidak asing lagi di benak kebanyakan masyarakat Indonesia. Pasalnya sejak duduk di bangku sekolah dasar istilah ini telah dikenalkan pada ilmu matematika dan fisika. Sebagaimana prisma dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah zat padat yang mempunyai bentuk geometris dengan dua bidang sejajar yang identik ataupun bidang banyak yang memiliki tinggi. Selain itu dalam Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar (2011: 428), prisma juga merupakan zat padat tembus cahaya untuk berbagai maksud dalam optik. Prisma-prisma ini juga kerap dimunculkan pada berbagai adegan dalam film *Enoshima Prism*.

Dunia perfilman memiliki beragam aspek yang dapat dianalisis secara ilmiah, salah satunya ialah *Mise-en-Scene* yang merupakan salah satu elemen krusial dalam pembuatan film. Bordwell dan Thompson berpendapat dalam edisi ke-8 bukunya yang berjudul "*Film Art: An Introduction*" menyatakan *Mise-en-Scene* sendiri merupakan istilah dalam bahasa Prancis yang berarti memasukkan ke dalam adegan atau *scene*. Mulanya istilah ini diterapkan dalam penyutradaraan drama dan hal ini juga berfungsi untuk menandakan kontrol sutradara atas apa yang muncul dalam setiap bingkai film. Lebih singkatnya,

Mise-en-Scene merupakan segala unsur sinematik yang tertangkap di depan kamera. Adapun poin-poin utama dalam *Mise-en-Scene* antara lain *setting* atau latar, *costum and makeup* atau kostum dan tata rias, *lighting* atau pencahayaan, serta *staging* atau *acting* dari pemain dan pergerakannya (Bordwell dan Thompson, 2008: 112-132). Selain itu dalam menganalisis karya sastra diperlukan juga pendekatan unsur intrinsik untuk mengetahui unsur yang membangun karya sastra tersebut.

Representasi nostalgia oleh prisma yang ditampilkan pada film, dapat diketahui dengan melakukan analisis semiotika. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda dalam maknanya yang luas dalam masyarakat, baik bersifat lugas (literal) maupun bersifat kias (figuratif), baik yang menggunakan bahasa maupun non bahasa (Putra, 2021). Sedangkan menurut Ratna (2004: 97) semiotika adalah studi sistematis tentang pembuatan dan interpretasi tanda, bagaimana sistem kerjanya, dan apa keuntungannya pada kehidupan manusia dengan tujuan untuk memahami makna yang terdapat pada simbol/lambang atau menjelaskan maknanya, sehingga dapat diketahui bagaimana cara menyampaikan pesan kepada pengirim atau penerima pesan (dalam hal ini berupa tanda atau lambang).

Banyak pendapat dan teori yang dikemukakan oleh ahli-ahli semiotika, seperti teori yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce. Teori semiotika Charles Sanders Peirce kerap disebut "*Grand Theory*" karena gagasannya bersifat menyeluruh, dengan deskripsi struktural dari semua penandaan, Peirce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda lalu menggabungkan kembali komponen tersebut dalam struktural tunggal (Wibowo, 2011: 13). Dalam

semiotika Peirce, ada tiga komponen utama yaitu *representament*, *object*, dan *interpretant* atau yang dikenal sebagai triadik Peircean (Ratna, 2004: 101). Berdasarkan hal tersebut teori semiotika Peirce digunakan untuk mengetahui adegan yang menggambarkan makna prisma itu sendiri melalui setiap *scene* dalam film *Enoshima Prism* seperti yang terlihat pada data berikut.

Data (1)

Representament 	Gambar 1.1. Shuta, Saku, dan Michiru sedang berbincang-bincang di laboratorium fisika. Durasi: 00:23:01 – 00:23:28 みちる：私、この景色絶対忘れない。 しゅた：前にもあったな。 みちる：あった！ハハハハハ… さく　：小学生三年の時、江ノ島の頂上の。 みちる：虹！見たよね。 さく　：しゅた、よく覚えてんだ。。。 しゅた：忘れるわけないだろう。 Michiru : <i>Watashi, kono keshiki zettai wasurenai.</i> Shuta : <i>Mae ni mo atta na.</i> Michiru : <i>Atta! Hahahaha...</i> Saku : <i>Shougakusei sannensei no toki, Enoshima no choujou no.</i> Michiru : <i>Niji! Mita yone.</i> Saku : <i>Shuta, yoku oboetenda...</i> Shuta : <i>Wasureru wakenai darou.</i>
--	---

	Michiru : Aku, tidak akan melupakan pemandangan ini. Shuta : Kaya pernah terjadi dulu ya. Michiru : Iya! Hahahaha... Saku : Waktu kelas 3 SD, di puncak Enoshima. Michiru : Pelangi! aku lihat lho. Saku : Shuta ingat banget ya. Shuta : Ga mungkin aku lupa. (<i>Enoshima Prism</i>, 00:23:01 – 00:23:28).
Object	Terlihat dalam <i>scene</i> ini Shuta, Saku, dan Michiru sedang berbincang-bincang sembari memandang dinding ruangan laboratorium fisika yang terkena pembiasan sinar pelangi dari kaca prisma yang mereka gantung pada jendela laboratorium. Mereka terlihat sedang membicarakan kenangan di masa lalu. <i>Scene</i> ini memiliki <i>setting</i> atau latar yang berada di ruangan laboratorium fisika. Tentunya <i>scene</i> ini berlangsung di sekolah yaitu sekolah menengah atas. Lalu dari segi kostum dan tata rias ketiganya tampak seperti anak sekolah menengah atas pada umumnya dengan kisaran usia 15 – 18 tahun pada rentang dekade 2010-an.
Interpretant	Prisma dapat bermakna sebagai refleksi dari kenangan dalam konteks ini dibuktikan dengan <i>scene</i> tiga sahabat ini sedang asyik membicarakan kenangan masa lalunya, serta pernyataan untuk tidak melupakan kenangan tersebut dari ketiganya. Sebagaimana hal ini didukung dengan pencahayaan atau <i>lighting</i> yang digunakan pada <i>scene</i> ini yang cenderung cerah namun dengan kontras lembut seperti cahaya di pagi hari ataupun di sore hari, mengingat <i>scene</i> ini juga terjadi di waktu sore sebelum senja. Pencahayaan seperti ini pun biasanya membawa suasana hangat dan nostalgia pada penonton, sehingga penonton pun terbawa suasana tersebut dan dapat merasa <i>relate</i> akan hal itu. Selanjutnya, <i>acting</i> para aktor dan aktris pun terlihat mendukung hal tersebut dengan memasang raut wajah dan obrolan yang bernuansa nostalgia serta janji-janji untuk tidak melupakan kenangan tersebut. Kemudian dari jendela, cahaya yang masuk merefleksikan hal yang telah berlalu. Sebagaimana cara kerja prisma dalam ilmu fisika⁴, yang apabila terkena cahaya matahari dapat memancarkan cahaya tujuh warna dari hasil pembiasan yang bisa

⁴ Hukum pemantulan (refleksi) cahaya dikemukakan oleh W. Snellius, menurutnya apabila seberkas cahaya mengenai permukaan bidang datar yang rata, maka akan berlaku aturan-aturan sebagai berikut; (1) Sinar datang (sinar jatuh), garis normal, dan sinar pantul terletak pada satu bidang datar. (2) Sudut sinar datang (sinar jatuh) selalu sama dengan sudut sinar pantul (Kusairi dkk, 2020: 56).

	dianalogikan seperti suatu pemicu dari kenangan yang datang menuju otak dan hasilnya sebuah memori masa lalu pun dapat terrefleksikan dalam pikiran.
--	--

Representament dalam *scene* ini adalah kenangan di kelas 3 SD yang berupa *sinsigns* karena terbentuk melalui realitas fisik dan telah berlaku dalam waktu dan tempat tertentu. Lalu *object* berupa prisma yang termasuk dalam klasifikasi *index*, karena berasal dari hubungan dari *representament* dan *object* yang memiliki hubungan sebab akibat. Prisma dalam konteks ini berperan dalam memanggil kembali kenangan di kelas 3 SD, dengan memunculkan cahaya pelangi karena terkena proses pembiasan cahaya. Sebagaimana yang tertera dalam dialog, bahwa saat kelas 3 SD mereka bertiga melihat pelangi di puncak bukit Enoshima.

Berdasarkan *scene* tersebut dijelaskan bahwa prisma dapat bermakna sebagai refleksi dari kenangan dibuktikan dengan *scene* tiga sahabat ini sedang asyik membicarakan kenangan masa lalunya, serta pernyataan untuk tidak melupakan kenangan tersebut dari ketiganya. Lalu dari jendela, cahaya yang masuk merefleksikan hal yang telah berlalu. Sebagaimana cara kerja prisma dalam ilmu fisika yang sudah dibahas sebelumnya, apabila prisma terkena cahaya matahari dapat memancarkan cahaya tujuh warna dari hasil pembiasan yang bisa dianalogikan seperti suatu pemicu dari kenangan yang datang menuju otak dan hasilnya sebuah memori masa lalu pun dapat terrefleksikan dalam pikiran. Oleh karena itu didapati *interpretant* berupa perasaan nostalgia yang diklasifikasikan sebagai *rheme* yaitu *interpretant* yang berupa kemungkinan dengan setiap *representament* yang tidak bisa dibenarkan ataupun disalahkan.

Berdasarkan analisis di atas didapati bahwa makna prisma pada data yang diambil berdasarkan film *Enoshima Prism* adalah perasaan nostalgia. Berangkat dari hal itulah diputuskan untuk mengkaji film ini dengan judul penelitian **“Prisma sebagai Representasi Nostalgia dalam Film *Enoshima Prism* Karya Yoshida Yasuhiro”** sebagai sebuah penelitian skripsi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti berupa bagaimanakah prisma sebagai representasi nostalgia dalam film *Enoshima Prism* karya Yoshida Yasuhiro?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yaitu dengan mendeskripsikan prisma sebagai representasi nostalgia dalam film *Enoshima Prism* karya Yoshida Yasuhiro.

1.4. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun manfaat praktis.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu bagi pembaca dan peneliti selanjutnya mengenai makna dalam karya sastra berupa film, terutama mengenai prisma sebagai representasi nostalgia dalam film *Enoshima Prism* karya Yoshida Yasuhiro.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan pembaca dapat mengetahui apa saja makna dalam sebuah karya film, terutama dalam film *Enoshima Prism* karya Yoshida Yasuhiro. Selain itu, diharapkan pula penelitian ini dapat menjadi salah satu sumber untuk penelitian-penelitian di masa yang akan datang.

1.5. Tinjauan Pustaka

Sejauh ini dalam melakukan peninjauan, belum ditemukan penelitian yang menggunakan film *Enoshima Prism* karya Yoshida Yasuhiro sebagai sumber data. Namun, penelitian mengenai teori semiotika khususnya teori semiotika Peirce dapat dengan mudah ditemukan di internet maupun perpustakaan. Adapun tinjauan pustaka ini dijadikan sebagai acuan dalam penelitian mengenai makna prisma sebagai representasi nostalgia dalam film *Enoshima Prism* karya Yoshida Yasuhiro. Penelitian-penelitian tersebut diantaranya adalah:

Pertama adalah skripsi dari Fitriyah (2023) yang berjudul “Makna Kelinci Terhadap Tokoh Sayuri dalam *Tanpen Usagi* Karya Kanai Mieko.” Dalam penelitiannya ini Fitriyah menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Kajian pada penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk menganalisis tanda yang dilakukan dengan mencari makna konotasi, denotasi dan mitos yang terdapat pada *tanpen* ini, sehingga dapat menghasilkan makna kelinci terhadap tokoh Sayuri dalam *tanpen Usagi* karya Kanai Mieko. Kemudian penelitian ini menggunakan pendekatan metode studi pustaka, yaitu serangkaian kegiatan pengumpulan data yang meliputi membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Data tersebut kemudian dianalisis dan

disajikan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan makna kelinci terhadap tokoh Sayuri dalam *tanpen Usagi* karya Kanai Mieko. Adapun hasil analisis dari penelitian ini, yaitu kelinci dalam *tanpen Usagi* memiliki lima makna, antara lain (1) pengganti kehadiran teman dan keluarga, (2) ketidakpuasan, (3) ketidakbahagiaan, (4) ketidakpercayaan diri, dan (5) ketidakberuntungan.

Persamaan antara penelitian dari Fitriyah dan penelitian ini terletak pada teori yang digunakan yaitu teori semiotika, namun pada penelitian Fitriyah menggunakan teori semiotika Roland Barthes sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce sebagai tinjauannya. Kemudian sumber data dalam kedua penelitian ini menggunakan dua jenis karya sastra yang berbeda. Fitriyah meneliti makna dalam *tanpen* atau cerita pendek yang termasuk dalam karya sastra jenis prosa, sedangkan penelitian ini meneliti film yang termasuk karya sastra jenis drama. Kemudian dalam makna yang diteliti juga terdapat perbedaan. Fitriyah berfokus pada makna kelinci, sedangkan penelitian ini memiliki fokus utama pada makna prisma sebagai representasi nostalgia.

Kedua, Muqaramah (2021) dalam skripsinya yang berjudul “Makna *Iganu* dalam *Tanpen Iganu no Ame* Karya Kato Shigeaki: Tinjauan Semiotika.” Dalam penelitiannya ini Muqaramah menggunakan teori semiotika Peirce dengan metodologi penelitian kualitatif disertai metode pustaka sebagai metode pengumpulan data, metode kualitatif deskriptif sebagai analisis data, serta data disajikan dalam bentuk deskriptif dengan metode analisis deskriptif. Adapun hasil analisisnya berupa makna yang ditemukan melalui konsep segitiga

semiotika yang dihasilkan melalui proses semiosis dalam *tanpen Iganu no Ame* sehingga terdapat sembilan bagan yang menghasilkan makna *iganu*. Dimulai dari hidangan sebagai interpretan, ditemukan objek pada akhir bagan yang merupakan *iganu*. Objek tersebut menimbulkan interpretan yang merupakan makna dari *iganu*. Interpretan tersebut termasuk ke dalam *argument* yaitu suasana haus darah hingga hilang akal.

Adapun persamaan antara penelitian dari Muqaramah dan penelitian ini terletak pada teori yang digunakan yaitu teori semiotika Charles Sanders Peirce sebagai tinjauannya. Namun sumber data dalam kedua penelitian ini menggunakan dua jenis karya sastra yang berbeda. Muqaramah meneliti makna dalam *tanpen* atau cerita pendek yang termasuk dalam karya sastra jenis prosa, sedangkan penelitian ini meneliti film yang termasuk karya sastra jenis drama. Kemudian dalam makna yang diteliti juga terdapat perbedaan. Muqaramah berfokus pada makna *iganu*, sedangkan penelitian ini memiliki fokus utama pada makna prisma sebagai representasi nostalgia.

Penelitian ketiga yaitu skripsi oleh Hildayani (2019) yang berjudul “Makna Bunga *Daffodil* dalam *Tanpen Yuki no Hana* Karya Akiyoshi Rikako.” Dalam penelitiannya ini Hildayani juga menggunakan teori semiotika Peirce dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik *close reading*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian oleh Hildayani terdiri dari pengumpulan data, analisis data dan dilanjutkan dengan merumuskan kesimpulan. Dari penelitian ini didapati hasil yang terfokus pada konsep bagan segitiga semiotika. Bagan segitiga semiotika dalam menentukan makna bunga *daffodil* juga menggunakan konsep Trikotomi

Pertama, Kedua dan Ketiga. Trikotomi Pertama terdiri dari *qualisign*, *sinsign* dan *legisign* yang digunakan untuk mengidentifikasi representamen. Trikotomi Kedua terdiri dari *icon*, *index* dan *symbol* yang digunakan untuk mengidentifikasi objek. Trikotomi Ketiga terdiri dari *rheme*, *discent* dan *argument* yang digunakan untuk mengidentifikasi interpretan. Dari hal ini didapati makna bunga *daffodil* yang tergambar di dalam *tanpen Yuki no Hana* karya Akiyoshi Rikako adalah menumbuhkan semangat baru bagi tokoh *Watashi* dan *Otto*.

Penelitian dari Hildayani dan penelitian ini memiliki persamaan yang terletak pada teori yang digunakan yaitu teori semiotika Charles Sanders Peirce sebagai tinjauannya. Namun sumber data dalam kedua penelitian ini kembali menggunakan dua jenis karya sastra yang berbeda seperti pada penelitian terdahulu yang telah dibahas sebelumnya. Hildayani meneliti makna dalam *tanpen* atau cerita pendek yang termasuk dalam karya sastra jenis prosa, sedangkan penelitian ini meneliti film yang termasuk karya sastra jenis drama. Kemudian dalam makna yang diteliti juga kembali didapati perbedaan. Hildayani berfokus pada makna bunga *daffodil*, sedangkan penelitian ini memiliki fokus utama pada makna prisma sebagai representasi nostalgia.

Penelitian keempat, yaitu skripsi oleh Hapsari (2017) dengan judul “Kajian Semiotika dan Konsep Persahabatan dalam Anime *K-On* Sutradara Naoko Yamada.” Adapun teori yang digunakan adalah teori semiotika Charles Sanders Peirce dengan menggunakan 3 tahapan dalam metode penelitian, yaitu pengumpulan data anime *K-On* dengan mengunduh melalui internet, kemudian untuk takarir Bahasa Jepang pun turut diunduh melalui internet pada situs

Anime Transcripts. Kemudian analisis data menggunakan teori semiotika Pierce untuk mencari ikon, simbol, dan indeks, kemudian menganalisis konsep persahabatan antar personil Klub *K-On* berdasarkan konsep persahabatan Aristoteles. Lalu pada tahapan penyajian data, penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun hasil penelitiannya adalah ditemukannya enam ikon, sebelas indeks, dan tujuh simbol. Kemudian konsep persahabatan personil Klub *K-On* ialah persahabatan berdasarkan *virtue* yaitu saling memberi kebaikan dengan ketulusan dan cinta.

Adapun persamaan antara penelitian dari Hapsari dan penelitian ini terletak pada teori yang digunakan yaitu teori semiotika Charles Sanders Peirce sebagai tinjauannya. Namun untuk penelitian ini hanya terfokus pada makna yang didapati dari hasil penelitian menggunakan teori semiotika Peirce dengan dukungan dari teori strukturalisme unsur intrinsik dan *Mise-en-Scene*, sedangkan penelitian oleh Hapsari juga ditinjau dari konsep persahabatan Aristoteles. Lalu sumber data dalam kedua penelitian ini menggunakan karya sastra yang sama. Sejatinya anime dan film merupakan gambar gerak yang termasuk ke dalam karya sastra jenis drama. Dalam penelitiannya Hapsari menggunakan anime *K-On* karya sutradara Yamada Naoko untuk sumber datanya, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan film *Enoshima Prism* karya sutradara dan penulis skenario Yoshida Yasuhiro.

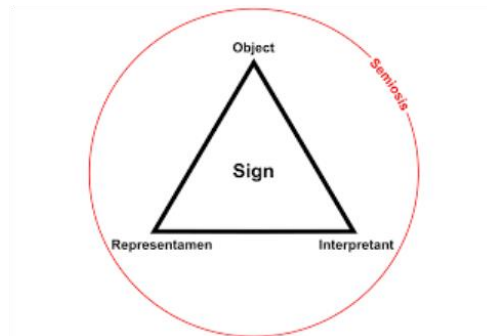
Kelima, merupakan tesis dengan judul “Novel *Kinkakuji* Karya Yukio Mishima: Ikonisitas dan Indeksilitas Kuil Kinkaku” oleh Kadafi (2016). Kadafi menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dalam tesisnya ini dengan menggunakan metodologi penelitian deskriptif-kualitatif yaitu penelitian yang

dilakukan dengan menganalisis satuan-satuan tekstual sesuai dengan konsep teoritis yang digunakan, yaitu ikonisitas dan indeksikalitas tanda. Kemudian dalam penelitian ini didapati hasil analisis berupa ikonisitas Kuil Kinkaku mengacu pada objek di dunia nyata berupa bangunan bertingkat tiga, dilapisi emas, di puncaknya terdapat funiks klasik, dikelilingi taman dan Kolam Kyouko, keindahan pantulan kuil, lestari, memiliki sisi gelap di dalam kuil serta memiliki daya untuk menjaga dan menyaring. Sedangkan indeksikalitas Kuil Kinkaku mengacu pada bauran nilai yang diwariskan dari Shogun Ashikaga Yoshimitsu. Pada awalnya, Mizoguchi terpesona akan keindahan Kuil Kinkaku dan berharap ingin bersatu bersama kuil tersebut dalam kematian di masa perang. Namun ketika perang berakhir, keduanya tetap bertahan. Perlahan Mizoguchi terkekang oleh daya dan kegelapan Kuil Kinkaku. Pembakaran Kuil Kinkaku adalah solusi pencerahan Mizoguchi untuk menyelamatkan diri, menyadarkan masyarakat dan membangkitkan kaisar.

Persamaan dari penelitian ini dan Kadafi terletak pada teori yang digunakan yaitu teori semiotika Charles Sanders Peirce sebagai tinjauannya. Namun dalam tesisnya, Kadafi lebih berfokus pada bentuk representasi ikonis dan indeksikal Kuil Kinkaku pada teks novel. Sedangkan titik fokus pada penelitian ini yaitu mencari makna prisma sebagai representasi nostalgia dalam film *Enoshima Prism*. Tentunya sumber data dalam kedua penelitian ini menggunakan dua jenis karya sastra yang berbeda. Kadafi meneliti novel yang termasuk dalam karya sastra jenis prosa, sedangkan penelitian ini meneliti film yang termasuk karya sastra jenis drama.

1.6. Landasan Teori

1.6.1. Semiotika Charles Sanders Peirce



Gambar 1.2. Triadik tanda Semiotika Peirce
(Sumber: Saleha dan Yuwita, 2023: 67).

Teori semiotika Charles Sanders Peirce kerap disebut “*Grand Theory*” karena gagasannya bersifat menyeluruh, dengan deskripsi struktural dari semua penandaan, Peirce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda lalu menggabungkan kembali komponen tersebut dalam struktural tunggal (Wibowo, 2011: 13). Tidak seperti Saussure dengan pendapatnya bahwa tanda adalah dyad tertutup, Peirce beranggapan bahwa tanda terdiri dari relasi tiga unsur yang membentuk triadik tanda. *Representament* mempunyai relasi dengan sebuah *object*, yang relasinya terkait dengan *interpretant* (Cobley dan Jantz, terjemahan Hidayat, 2022: 23).

Pemikiran Peirce mengenai triadik tanda dalam Cobley dan Jantz (2022) adalah sebagai berikut:

1.6.1.1. *Representament*

Tanda itu sendiri sebagai perwujudan gejala umum. Tanda atau *representament* merupakan sesuatu yang berarti bagi seseorang untuk

sesuatu dalam pengertian atau kapasitas tertentu. Adapun pembagiannya yaitu:

- 1) *Qualisigns*, yaitu terbentuk berdasarkan sifatnya. Misalnya seperti warna hijau.
- 2) *Sinsigns*, yaitu terbentuk melalui realitas fisik. Misalnya seperti rambu lalu lintas di jalan tertentu.
- 3) *Legysigns*, yaitu berupa hukum atau peraturan umum (berupa hal yang disepakati bersama). Misalnya seperti bunyi peluit wasit dalam pertandingan sepak bola.

1.6.1.2. *Object*

Object merupakan apa yang diacu oleh tanda atau *representament*. *Object* bisa saja langsung sebagaimana direpresentasikan oleh tanda dan bisa saja dinamik sebagaimana tidak bergantung pada tanda yang mengarahkan pada produksi tanda. Adapun pembagiannya sebagai berikut:

- 1) *Icon*, yaitu hubungan tanda dan *object* karena serupa. Misalnya seperti potret.
- 2) *Index*, yaitu hubungan tanda dan *object* karena sebab akibat. Misalnya seperti petunjuk arah angin dan gejala-gejala medis.
- 3) *Symbol*, yaitu hubungan tanda dan *object* karena kesepakatan. Misalnya seperti kata dan bendera.

1.6.1.3. *Interpretant*

Tanda dalam pikiran yang merupakan hasil dari perjumpaan dengan suatu tanda. *Interpretant* bisa saja langsung yang mewujudkan sendiri dalam

pemahaman yang benar atas tanda, ataupun dinamis yang merupakan hasil langsung dari tanda, bahkan final yang merupakan hasil yang terbilang langka dari tanda karena berfungsi sepenuhnya dalam setiap penggunaannya. Adapun pembagiannya sebagai berikut:

- 1) *Rheme*, yaitu tanda sebagai kemungkinan yang belum tentu benar atau salah. Misalnya seperti konsep.
- 2) *Dicisigns*, yaitu tanda sebagai fakta. Misalnya seperti pernyataan deskriptif.
- 3) *Argument*, yaitu tanda tampak sebagai nalar. Misalnya seperti usulan.

1.6.2. *Mise-en-Scene*

Mise-en-Scene merupakan salah satu elemen krusial dalam pembuatan film. Bordwell dan Thompson berpendapat dalam edisi ke-8 bukunya yang berjudul "*Film Art: An Introduction*" menyatakan *Mise-en-Scene* sendiri merupakan istilah dalam bahasa Prancis yang berarti memasukkan ke dalam adegan atau *scene*. Pada mulanya istilah ini diterapkan dalam penyutradaraan drama dan hal ini juga berfungsi untuk menandakan kontrol sutradara atas apa yang muncul dalam setiap bingkai film (Bordwell dan Thompson, 2008: 112). Lebih singkatnya, *Mise-en-Scene* merupakan segala unsur sinematik yang tertangkap di depan kamera. Adapun poin-poin utama dalam *Mise-en-Scene* menurut Bordwell dan Thompson (2008: 112-132) antara lain:

1.6.2.1. *Setting* atau latar

Keseluruhan latar bersama dengan segala properti yang merupakan benda tidak bergerak. *Setting* harus tampak nyata terjadi pada lokasi dan waktu dalam konteks cerita. Selain sebagai penunjuk ruang waktu, latar juga

dapat membangun *mood* sesuai dengan tuntutan cerita (Pratista dalam Aningtyas, 2019: 13).

1.6.2.2. *Costum and makeup* atau kostum dan tata rias

Kostum dan tata rias juga merupakan komponen penting dalam *Mise-en-Scene* sebab melalui kostum dan tata rias dapat menjadi petunjuk kapan rentang era dan di mana lokasi dari cerita tersebut. Selain itu kostum dan tata rias juga dapat menjadi penanda ciri khas dari suatu tokoh dan juga berfungsi sebagai penunjuk situasi cerita.

1.6.2.3. *Lighting* atau pencahayaan

Pencahayaan dalam *Mise-en-Scene* berperan untuk membangun suasana dalam adegan cerita serta memberikan *highlight* dan mempertegas suatu situasi dalam cerita. Pencahayaan pun dapat mendukung karakter tokoh serta memberikan suatu makna dalam suatu adegan, sebab apabila cahaya terlihat remang pastinya akan memiliki makna yang berbeda dengan tampilan cahaya terang. Menurut Bordwell dan Thompson (2008: 126-131) serta Tjin (2011: 22-30) pencahayaan dalam film terdiri dari empat unsur utama, yaitu:

1) Kualitas cahaya

Kualitas cahaya merupakan intensitas relatif dari iluminasi. Bayangan yang terdefinisi dengan baik, tekstur yang jernih, dan tepian yang tajam dihasilkan oleh pencahayaan keras (*hard lighting*). Adapun pencahayaan yang lembut (*soft lighting*) dapat menghasilkan pencahayaan yang menyebar.

2) Arah cahaya

Arah cahaya merupakan istilah yang mengacu perjalanan cahaya dari sumbernya menuju benda yang disinari. Arah cahaya sendiri dibagi lagi

menjadi beberapa bagian yaitu, pencahayaan depan (*frontal lighting*) yang dapat dilihat dari kecenderungannya untuk menghilangkan bayangan, pencahayaan samping (*sidelighting*) yang menampilkan cahaya dari arah samping, pencahayaan latar (*backlighting*) yang berasal dari belakang subjek yang difilmkan dengan posisi cahaya pada banyak sudut (lebih tinggi dari subjek) atau pada berbagai sudut di sampingnya serta mengarah lurus ke kamera atau dari arah bawah,

Kemudian pencahayaan bawah (*underlighting*) yang berupa cahaya berasal dari bawah subjek yang cenderung mendistorsi fitur (sering digunakan untuk menciptakan efek horor yang dramatis) serta mengindikasikan sumber cahaya yang realistis (misalnya perapian), lalu pencahayaan atas (*top lighting*) yang menyorot subjek dari atas dan juga dapat dipadukan dengan pencahayaan depan (*frontal lighting*).

3) Sumber cahaya

Sumber cahaya dibagi menjadi dua, yaitu cahaya alami dan cahaya buatan. Cahaya alami merupakan cahaya yang ada di alam seperti matahari, yang umumnya dipakai berupa cahaya yang kerap disebut *magic hour* atau *golden hour* (cahaya pagi atau sore hari) dengan karakteristik lembut (*soft*) dan lebih menyebar (*diffused*) serta memiliki saturasi warna tinggi dan terlihat lebih hangat.

Selain dari cahaya *magic hour*, cahaya siang hari dengan rentang waktu sekitar pukul 11:00 – 15:00 juga merupakan cahaya alami yang terkesan netral dan ‘membosankan’ ketimbang cahaya lainnya, cahaya pada saat mendung yang membuat cahaya lembut tanpa bayangan dan terlihat kusam,

cahaya setelah matahari terbenam yang berwarna kemerahan dan keunguan lalu menjadi biru tua, serta cahaya api atau lilin dengan karakteristik berwarna jingga atau kemerahan dan memiliki temperatur cahaya yang sangat rendah.

Adapun cahaya buatan berupa cahaya yang kerap ditemui saat malam tiba. Cahaya-cahaya itu adalah lampu *fluorescent* atau lampu neon dengan banyak variasi yang berkarakteristik warna putih dan agak kehijauan, lampu *incandescent* atau lampu pijar yang berkarakteristik warna agak kekuningan atau jingga, serta lampu kilat atau *flash* yang berkarakteristik suhu warna yang sama atau sedikit lebih tinggi dari cahaya di waktu siang.

4) Warna cahaya

Warna dapat menjadi berkaitan dengan *mood* atau perasaan. Contohnya seperti warna kuning atau jingga biasanya menggambarkan kegembiraan atau perasaan yang hangat, warna biru lambang ketenangan dan dingin, atau warna hitam yang identik dengan suasana misterius dan horor.

1.6.2.4. *Staging* atau *acting* dari pemain dan pergerakannya

Tentunya ini merupakan hal yang sangat riskan sebab dari tampilan vokal dan intonasi, mimik wajah atau ekspresi, gestur atau gerak tubuh, serta *chemistry* antar pemain mempengaruhi kemana film ini akan dibawa serta mempengaruhi *mood* dari penonton itu sendiri. Tidak hanya itu pergerakan kamera terhadap tokoh dan objek tertentu pun turut berpengaruh dalam membangun suasana di film.

1.6.3. Unsur Intrinsik

Menurut Widayati (2020: 14), unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra dari dalam dengan *output* menyebabkan karya sastra

hadir sebagai karya sastra. Unsur-unsur ini secara faktual akan dijumpai ketika membaca karya sastra. Kepaduan dari unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah cerita rekaan berwujud. Eksistensi karya sastra terletak pada unsur intrinsiknya tanpa mengabaikan unsur ekstrinsiknya yang pada akhirnya unsur-unsur intrinsik karya sastra, yakni faktor-faktor dalam yang aktif berperan sehingga memungkinkan sebuah karangan menjadi cipta sastra (Widayati, 2020: 14).

Adapun berikut komponen-komponen dari unsur intrinsik karya sastra menurut Widayati (2020: 15-53):

1.6.3.1. Tema

Tema merupakan makna, jiwa cerita, ide cerita yang disampaikan, baik secara implisit maupun eksplisit. Melalui tema, pengarang menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan masalah hidup dan kehidupan.

1.6.3.2. Tokoh dan Penokohan

Penokohan adalah pelukisan tokoh sebagai pelaku cerita melalui sifat-sifat, sikap, dan juga tingkah lakunya dalam cerita. Penokohan erat kaitannya dengan alur, sebab sebuah alur yang meyakinkan terletak pada gambaran watak tokoh yang mengambil bagian di dalam cerita. Peristiwa di dalam cerita didukung oleh pelukisan watak tokoh dalam suatu rangkaian alur itu menceritakan manusia dengan berbagai persoalan, tantangan, dan lain-lain yang mana cerita dapat ditelusuri dan diikuti perkembangannya melalui penokohan.

1.6.3.3. Alur

Alur menurut Stanton (dalam Widayati, 2020: 42) adalah cerita yang berisi urutan kejadian, tetapi, tiap kejadian itu yang hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Priyatni (dalam Widayati, 2020: 42) mengatakan bahwa alur adalah rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab-akibat. Bisa dikatakan, penampilan peristiwa demi peristiwa yang hanya mendasarkan diri pada urutan waktu saja belum merupakan alur. Agar menjadi sebuah alur, peristiwa-peristiwa itu haruslah diolah, dirangkai, serta disiasati secara kreatif.

1.6.3.4. Latar

Latar adalah segala sesuatu yang melingkungi diri para tokoh, seperti tempat, waktu, dan lingkungan sosial/suasana. Latar tempat berkaitan dengan lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Latar waktu berkaitan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Latar sosial berkaitan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi yang dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan lain-lain. Latar sebagai dasar berpijaknya sebuah cerita terkadang dapat memengaruhi alur, penokohan, dan tema dengan membentuk suasana emosional tokoh cerita.

1.7. Metode Penelitian

Faruk (2012: 55) berpendapat dalam bukunya yang berjudul “Metode Penelitian Sastra: Sebuah Penjelajahan Awal,” bahwa metode penelitian merupakan sebuah cara dalam memperoleh pengetahuan seputar objek tertentu dan harus sesuai dengan kodrat keberadaan objek itu sebagaimana yang dinyatakan dalam teori. Dalam penelitian sastra metode penelitian dibagi menjadi metode pengumpulan data, metode analisis data, dan metode penyajian analisis data. Tidak hanya itu, dalam penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ratna (2004: 46-47) metode kualitatif secara keseluruhan memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikannya dalam bentuk deskripsi. Adapun rincian tiga metode lainnya antara lain sebagai berikut:

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode studi pustaka. Dalam penelitian ini pengaplikasian metode ini yaitu dengan menonton film *Enoshima Prism* dari awal sampai akhir dengan baik dan memperhatikan setiap aspek dalam film dengan teliti. Film ini dapat diakses secara daring melalui *streaming platform* Jepang secara legal yaitu *Hulu* dan *WOWOW*. Setelah itu diperlukan pula pencarian referensi seputar penelitian ini baik dari buku, buku elektronik, jurnal, skripsi maupun tesis untuk menunjang keberhasilan dalam penelitian ini. Adapun data dalam penelitian ini berupa gambar dan dialog berdasarkan kumpulan *scene* dari film *Enoshima Prism*.

1.7.2. Metode Analisis Data

Adapun dalam metode analisis data, data dianalisis dengan menggunakan teori strukturalisme unsur intrinsik. Lalu, setelah didapati unsur intrinsik dari data maka analisis dilanjutkan dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dan didukung pula oleh teori *Mise-en-Scene*. Adapun teknisnya yaitu dengan menonton film *Enoshima Prism* secara berulang, kemudian menentukan gambaran dari unsur intrinsik. Lalu kembali menonton ulang untuk memaparkan pengaplikasian teori semiotika Charles Sanders Peirce yang didukung juga dengan teori *Mise-en-Scene* sehingga dapat memahami data dan menemukan makna yang dicari sebagaimana dengan menggunakan pendekatan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

1.7.3. Metode Penyajian Analisis Data

Setelah melalui proses analisis data, data disajikan dengan menggunakan kalimat deskriptif secara kualitatif karena ditujukan untuk menghasilkan kesimpulan yang tepat berdasarkan analisis data yang telah dilakukan sebelumnya dari film *Enoshima Prism* seputar prisma sebagai representasi nostalgia.

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini disusun sebagai berikut: BAB I merupakan bagian pendahuluan yang berisikan latar belakang mengenai ketertarikan penulis terhadap prisma sebagai representasi nostalgia dalam film *Enoshima Prism*, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian serta sistematika penulisan itu sendiri.

BAB II merupakan bagian analisis unsur intrinsik dari film *Enoshima Prism* yang disertai juga dengan pengaplikasian teori *Mise-en-Scene*. BAB III merupakan bagian pembahasan analisis prisma sebagai representasi nostalgia menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dalam film *Enoshima Prism* beserta dengan pengaplikasian teori *Mise-en-Scene*. BAB IV merupakan bagian penutup yang berisi simpulan dan saran.

