

BAB IV

PENUTUP

4.1. Simpulan

Film *Enoshima Prism* merupakan film karya sutradara dan penulis skenario Yoshida Yasuhiro yang bertemakan persahabatan antar remaja dengan seorang tokoh utama yang bernama Jogasaki Shuta (diperankan oleh Fukushi Sota), seorang siswa *yobikou* yang berkepribadian naif namun memiliki jiwa *leadership* yang baik serta rasa ingin tahu yang tinggi dan berani mengambil resiko. Selain itu juga terdapat tiga tokoh bawahan yaitu, Kijima Saku (diperankan oleh Nomura Shuhei) yang merupakan sahabat Shuta sedari kecil yang berwatak pintar dan berpemikiran kritis, Ando Michiru (diperankan oleh Honda Tsubasa) yang juga merupakan sahabat kecil Shuta dengan watak ceria namun *tsundere*, serta Kyouko (diperankan oleh Yahagi Honoka) yang sangat bijak menyikapi perbuatan naif Shuta.

Selain itu film *Enoshima Prism* juga dilengkapi oleh para tokoh tambahan yang membuat cerita menjadi terkesan lebih hidup dan logis. Adapun tahapan pengaluran dalam film ini dibagi menjadi lima tahap yaitu, tahap penyituan, tahap pemunculan konflik, tahap peningkatan konflik, tahap klimaks, dan tahap penyelesaian. Latar tempat berada di sekitar Pulau Enoshima di Prefektur Kanagawa, lalu latar waktu berada di tahun 2012, 2010, dan 2002, serta latar sosial dalam film ini merupakan masyarakat Pulau Enoshima pada era *Heisei*.

Berdasarkan hasil analisis film *Enoshima Prism* karya Yoshida Yasuhiro dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang disertai juga dengan pengaplikasian teori *Mise-en-Scene*, setelah melalui proses analisis triadik tanda Peirce didapati bahwa prisma merupakan representasi dari perasaan nostalgia, yaitu prisma sebagai representasi dari perasaan nostalgia sebagaimana yang terdapat pada BAB I, representasi nostalgia masa lalu, representasi nostalgia bersama rekan dalam menjalankan misi, representasi nostalgia masa-masa indah bersama orang yang disukai dalam diam, serta representasi nostalgia hubungan persahabatan antara Shuta, Saku, dan Michiru. Serta ditutup dengan penjabaran konsep dari *Enoshima Prism* itu sendiri. Dapat disimpulkan bahwa prisma merupakan suatu pemicu munculnya perasaan nostalgia yang dialami oleh tokoh-tokoh dalam film *Enoshima Prism*.

4.2. Saran

Karena penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, diharapkan penelitian mengenai film *Enoshima Prism* karya Yoshida Yasuhiro kembali dilakukan pada masa yang akan datang dengan sumber data yang lebih banyak. Sebab masih banyak aspek-aspek yang dapat dibahas secara mendalam dari film *Enoshima Prism*. Adapun kajian ini bisa dilanjutkan dengan teori serupa ataupun teori-teori lainnya sesuai dengan kebutuhan penelitian di masa yang akan datang.