

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mono no Aware (物の哀れ) ini dapat diartikan sebagai ekspresi perasaan tergugah yang terdalam terhadap lingkungan alam sekitar, maupun perasaan tergugah yang menyentuh dalam interaksi antar sesama. Ekspresi perasaan ini bisa muncul sebagai kekaguman, kesedihan, keterharuan dan sejenisnya. Salah satu ekspresi *Mono no Aware* (物の哀れ) yang dominan yaitu terdapat pada karya sastra *Genji Monogatari*, *Heike Monogatari* dan film Jepang seperti *Goemon* dan *Hotaru no Haka* yang menggambarkan pandangan ketidakkekalan atau *mujokan*. Perebutan kekuasaan yang diceritakan pada film *Goemon* dan kejatuhan klan Taira yang berkuasa adalah salah satu contoh *Mono no Aware* (物の哀れ) yang memberi makna bahwa kekuasaan tidak ada yang abadi. Ungkapan-ungkapan *Mono no Aware* (物の哀れ) ini juga muncul dalam karya seni di era sekarang ini, seperti yang terdapat dalam lirik lagu yang berjudul *kokoro no tomo*. Dengan demikian, *Mono no aware* (物の哀れ) bisa dikatakan sebagai bagian dari kebudayaan khas Jepang.

Pada abad ke 18, muncul seorang ilmuan bernama *Motoori Norinaga* (1730-1801). *Norinaga* adalah salah seorang pengamat sastra yang berfokus pada studi tentang *Genji Monogatari* dimana kata *Aware* sendiri sudah digunakan pada saat itu. Kata *Aware* juga dikenal dengan istilah *ahare*, yang digunakan sebagai kata ekspresi untuk mengungkapkan gagasan hal yang bersifat senang dan sedih

secara bersamaan (Aso,dkk, 1974:32). Lambat laun sejak zaman *Norinaga*, kata *Aware* lebih diidentikkan dengan sesuatu yang bersifat sedih dan penyesalan (Kodansha, 1994:1002).

Dalam menonton film menggunakan representasi *Mono no Aware* (物の哀れ) ini sangat membantu untuk mevisualkan film tersebut. Penonton yang tidak mengerti bahasa Jepang pun dapat memahami isi cerita film walaupun film yang ditonton tidak memiliki terjemahan (subtitle) ataupun menonton film bisu. Penonton bisa menggunakan *Mono no Aware* (物の哀れ) untuk menghayati dan mendalami film yang sedang ditonton. Contohnya, disaat menyaksikan film yang bergenre romantis, aksi, komedi, dan lain-lain, penonton bisa merasakan bahkan seperti berada atau ikut serta didalam suasana film tersebut. Sama halnya ketika menonton film yang bergenre sedih tanpa sadar penonton meneteskan airmata karena kesedihan di dalam film tersebut. Itulah cara kerja representasi *Mono no Aware* (物の哀れ).

Representasi merujuk kepada konstruksi segala bentuk media terutama media masa terhadap segala aspek realita atau kenyataan seperti masyarakat, objek, peristiwa, hingga identitas budaya. Representasi ini bisa berbentuk kata-kata atau tulisan bahkan juga dapat dilihat dalam bentuk gambar bergerak atau film. Representasi tidak hanya melibatkan bagaimana identitas budaya disajikan atau dikonstruksikan di dalam sebuah teks tetapi juga dikonstruksikan di dalam proses produksi dan persepsi oleh masyarakat yang mengkonsumsi nilai budaya yang direpresentasikan (Danesi, 1999).

Film merupakan sumber penelitian yang sangat cocok bagi representasi *Mono no Aware* (物の哀れ) karena film merupakan alat komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada penontonnya. Sifat film inilah yang membuat cocok dengan representasi *Mono no Aware* (物の哀れ), karena *Mono no Aware* (物の哀れ) lebih mudah dipahami dengan visual (pesan dengan media gambar). Seperti pada penelitian-penelitian yang sudah mengangkat film sebagai cerminan dari representasi *Mono no Aware* (物の哀れ) diantaranya, film anime *Hotaru no Haka*. Film ini menceritakan tentang perjuangan bertahan hidup dua bersaudara pada masa setelah perang dunia II yang sangat menyedihkan dan menyulitkan untuk dilalui oleh mereka berdua. Penelitian ini menggunakan film yang berjudul *Goemon* dan menggunakan teori *Mise en scene* karena mengacu pada segala aspek visual yang muncul pada film, seperti setting, aktor, latar, kostum, pencahayaan dan lain sebagainya.

Film *Goemon* diawali oleh sebuah narasi mengenai Jepang pada tahun 1582. Film *Goemon* menceritakan tentang kisah perjuangan *shinobi* yang bernama *Ishikawa Goemon* yang berjuang membela rakyat kecil. Dalam film ini banyak disajikan Jepang pada era akhir dari periode *Sengoku*, khususnya periode yang menentukan pertempuran *Sekigahara*. Dengan kisah kepahlawanan *Goemon* yang legendaris yaitu mencuri barang-barang dari orang kaya dan memberikannya kepada orang miskin. Untuk memberikan gambaran kesengsaraan pada masa tersebut, ditampilkanlah *scene-scene* yang memuat *Mono no Aware*. Sebagai contoh pada *scene 22.28* ketika *Koheita* memberikan makanan kepada ibunya yang sedang sakit. Secara visual digunakan teknik kamera zoom in tepat pada

wajah *Koheita*, dan memberikan efek musik sedih sehingga semakin membuat kejadian tersebut sangat menyedihkan sesuai dengan keadaan Jepang pada pertempuran *Sekigahara*. Hal inilah yang menunjukkan penggunaan *Mono no Aware* melalui teknik sinematografi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan film *Goemon* sebagai cerminan dari representasi *mono no aware* (物の哀れ) karena film *Goemon* adalah film yang menceritakan kejadian pada era pertempuran *Sekigahara* yang banyak memuat kejadian-kejadian yang sangat menyedihkan sehingga cocok digunakan untuk cerminan representasi *Mono no Aware* (物の哀れ).

1.2 Identifikasi Masalah

Sebuah karya film yang mengekspresikan perasaan senang, sedih, dan rasa kagum terhadap suatu benda, alam dan sesama manusia sangatlah penting tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga untuk mempromosikan pesan moral untuk selalu menjaga lingkungan sekitar kita. Film Jepang memiliki pengekspresian yang kuat terhadap perasaan kagum, senang, sedih karena orang Jepang mengenal adanya *Mono no Aware* (物の哀れ) seperti di film *Goemon* karya *Kiriya Kazuaki*.

Berikut adalah beberapa hal yang menjadi masalah dalam hubungan yang berkaitan dengan *Mono no Aware* (物の哀れ) dalam film *Goemon*.

1. Ditemukan unsur visual yang mencerminkan tentang *Mono No Aware* (物の哀れ) dalam film *Goemon*.

2. Adanya representasi *Mono No Aware* (物の哀れ) di dalam film yang membuat sebuah karya semakin memiliki estetika dalam rasa kesedihan terhadap sesuatu hal atau benda, dan membawanya ke kehidupan nyata.
3. Adanya penggunaan efek musik, warna, efek zoom dalam pembuatan film *Goemon* yang membuat film ini semakin cocok digunakan untuk media penelitian *Mono no Aware* (物の哀れ).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, pembatasan masalah dalam penelitian ini yakni penelitian ini hanya akan menganalisis cerminan *Mono no Aware* (物の哀れ) dalam film *Goemon* dengan mengambil tanda-tanda visual dengan teori *mise en scene* pada film *Goemon* saja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka, rumusan masalah penelitian ini adalah.

Bagaimanakah representasi "*Mono no Aware* (物の哀れ)" dengan teori *mise en scene* dalam film *Goemon*?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan cerminan *Mono no Aware* (物の哀れ) pada tanda-tanda visual dalam film *Goemon*.

1.6 Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya tentang *Mono no Aware* (物の哀れ) pada representasi visual dalam film.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat luas khususnya mahasiswa jurusan Pendidikan Bahasa Jepang untuk lebih memahami representasi *Mono no Aware* (物の哀れ). Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

