

## BAB II

### KONSEP PELAKSANAAN *SEPPUKU* DAN TEORI READ

#### 2.1. *Seppuku* Dalam Sejarah Jepang

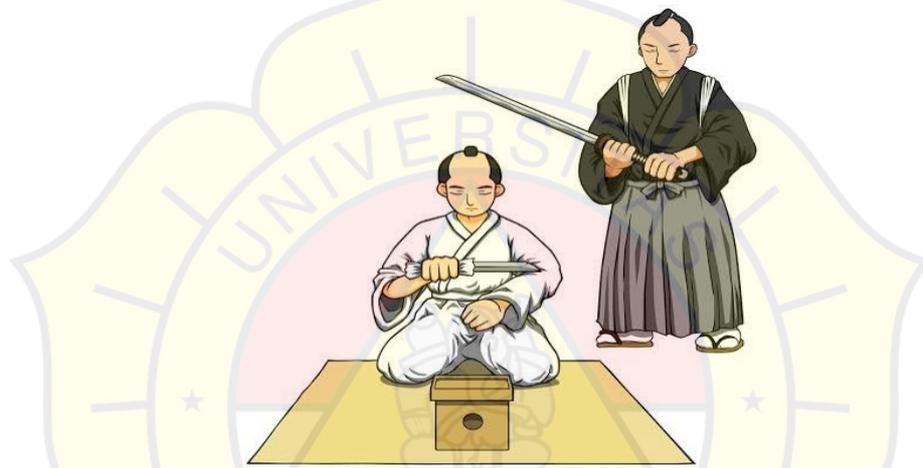
Tindakan *seppuku* tidak semata-mata hanya membunuh diri dengan memotong perut. *Seppuku* memiliki aturan pelaksanaannya tergantung sebagai hukuman atau kehendak sendiri. *Seppuku* sebagai hukuman baru dilaksanakan pada zaman Tokugawa, sehingga sebelum zaman Tokugawa, kebanyakan *seppuku* yang terjadi ialah atas kehendak sendiri. Menurut Seward (1972), *seppuku* sebagai hukuman memiliki lebih banyak aturan dibandingkan *seppuku* atas kehendak sendiri. Seward (1972) menambahkan bahwa *seppuku* sebagai hukuman memiliki aturan yaitu dilaksanakan di siang atau sore hari, diharuskan menggunakan *kimono* berwarna putih, pelaksana *seppuku* diberikan minuman sake dan makanan sebelum *seppuku* dilaksanakan, dilaksanakan di kuil, halaman yang luas atau ruangan yang lebar, dan yang terakhir dihadiri oleh saksi, penguasa daerah, dan *kaishakunin*. Dapat dikatakan bahwa *seppuku* sebagai hukuman dinilai formal dan lebih sakral.

*Kaishakunin*(介錯人) memiliki arti pelayan/pembantu. Rankin (2011) menyatakan bahwa *kaishakunin* adalah pelayan yang bertugas untuk membantu memotong leher *samurai* menggunakan pedang panjang yang disebut *katana* ketika dalam proses *seppuku*. Peran *kaishakunin* dapat diberikan kepada siapapun yang ahli dalam menggunakan pedang tetapi layakanya diberikan kepada ahli pedang yang memiliki hubungan dekat dengan *samurai* yang akan melakukan *seppuku* (Rankin, 2011).



Gambar 2.1 *Katana*(bawah) dan *wakizashi*(atas). Sumber :  
<https://www.khanacademy.org/humanities/art-asia/art-japan/muromachi-period/a/short-sword-wakizashi-and-long-sword-katana>

Pada gambar 2.1 di atas merupakan perbedaan bentuk dan ukuran dari *katana* dan *wakizashi*. *Seppuku* atas kehendak sendiri memiliki aturan lebih sedikit dibandingkan sebagai hukuman, yaitu dihadiri oleh saksi dan *kaishakunin*. Alat yang digunakan untuk memotong perut adalah pedang kecil yang dinamakan *wakizashi*. Woog (2005) menyatakan bahwa cara memotong perut juga diatur, yaitu dari kiri ke kanan dengan sedikit menyerong ke atas. Alasan mengapa perut yang dijadikan lokasi dari *seppuku* karena orang Jepang menganggap bahwa perut adalah inti dari jiwa manusia (Seward, 1972).



Gambar 2.2 Ilustrasi *seppuku*, *samurai*(kiri) dan *kaishakunin*(kanan). Sumber : <https://we-xpats.com/en/guide/as/jp/detail/10163>

Pada gambar 2.2 di atas merupakan ilustrasi posisi *samurai* dan *kaishakunin* dalam proses pelaksanaan *seppuku*. Dalam proses pelaksanaan *seppuku*, *samurai* akan duduk dalam posisi *seiza*(bersimpuh) dan membuka bagian depan *kimononya* agar perutnya terlihat. *Kaishakunin* berada di sebelah kiri *samurai* dan dalam keadaan berdiri. Kemudian, *samurai* akan mengeluarkan *wakizashi* dan menusukkannya ke bagian kiri perut sendiri. Setelah itu, *samurai* akan merobek perutnya dari kiri ke kanan. Dalam situasi ini, *kaishakunin* akan mengeluarkan *katananya* dan memotong leher *samurai*. Woog (2005) menyatakan bahwa memotong leher adalah untuk mempercepat dan meringankan kesakitan yang dialami *samurai* ketika perutnya sudah terpotong.

Ada kalanya penentuan waktu untuk *kaishakunin* memotong leher *samurai* berbeda. Rankin (2011) menyatakan bahwa terkadang sesaat setelah *samurai* baru menusukkan *wakizashi* ke perutnya, *kaishakunin* akan langsung memotong leher *samurai*. Ada kalanya juga *samurai* akan memotong perutnya sendiri kemudian mengeluarkan isi perutnya dan ditempatkan didepannya, setelah itu *kaishakunin* baru akan melaksanakan tugasnya yaitu memotong leher *samurai*. Namun, yang biasanya terjadi ialah ketika *samurai* telah merobek perutnya dari kiri ke kanan, *kaishakunin* akan langsung memotong leher *samurai*.

Menurut Rankin (2011), kepala *samurai* yang sudah terpotong akan dibersihkan dari darah dan dicucikan rambutnya. Kemudian, kepala *samurai* itu akan diberikan kepada keluarga mendiang. Namun, apabila kepala *samurai* tidak diberikan kepada keluarga mendiang, maka kepala *samurai* akan dimasukkan ke dalam kotak yang akan dimasukkan ke dalam peti jenazah bersama dengan tubuhnya. Seward (1972) menyatakan bahwa setiap wilayah memiliki perbedaan bagaimana kepala *samurainya* akan ditangani. Selain itu, Rankin (2011) juga menjelaskan jabatan dan posisi *samurai* yang melaksanakan *seppuku* berpengaruh terhadap bagaimana pelaksanaan *seppuku* berjalan. Apabila *samurai* yang melaksanakan *seppuku* merupakan *samurai* dengan jabatan tinggi, maka pelaksanaannya akan lebih sakral, terhormat, dan memakan waktu cukup lama.

## **2.2. Seppuku Dalam Kabuki dan Perfilman**

### **2.2.1. Seppuku dalam kabuki**

Pada saat Restorasi *Meiji*, *seppuku* dihapus sebagai hukuman negara dikarenakan dianggap tidak relevan dengan perkembangan modernisasi di Jepang, namun inti dari *seppuku* yaitu *bushido* masih dimiliki oleh orang kalangan militer yaitu para mantan *samurai* dan *daimyo*. Pemerintah menganggap *bushido* penting untuk negara Jepang dikarenakan di dalam *bushido* diajarkan delapan nilai kebajikan, namun pemerintah menilai bahwa *bushido* seharusnya tidak hanya dikhususkan untuk kalangan militer tetapi disebarkan kepada seluruh masyarakat Jepang (Seward, 1972). Oleh karena itu, *bushido* disebarkan kepada seluruh masyarakat Jepang pertama kali melalui pertunjukan *kabuki*.



Gambar 2.3 Pertunjukan *kabuki*

Sumber : <https://www.toki.tokyo/blog/2015/10/20/experiencing-the-art-of-kabuki?format=amp>

Pada gambar 2.3 di atas merupakan pertunjukan kabuki di zaman modern. *Kabuki*(歌舞伎) secara harfiah memiliki arti drama tradisional Jepang. Menurut Leiter (2002), *kabuki* adalah salah satu jenis pementasan drama/teater klasik di Jepang yang berpusat pada tarian dan nyanyian. Untuk memperjelas ekspresi dari pemerannya, pemeran *kabuki* menggunakan *makeup* dan wig yang mencolok. *Kabuki* muncul pada zaman keshogunan Tokugawa sebagai salah satu bentuk hiburan masyarakat pada saat itu. Namun, pemerintahan Tokugawa tidak menyukai adanya *kabuki* karena dinilai terlalu vulgar untuk nilai moral masyarakat Jepang (Leiter, 2002).

Pada awalnya, pemeran *kabuki* terdiri dari wanita muda dan pria muda, namun hal itu menyebabkan maraknya terjadi kasus prostitusi. Untuk mengurangi prostitusi, maka diciptakan aturan pembatasan jumlah wanita sebagai pemeran *kabuki* yang menghasilkan pria berjumlah lebih banyak daripada wanita sebagai pemeran *kabuki*. Namun, hal ini tidak mengurangi kasus prostitusi, bahkan menciptakan kasus baru yaitu prostitusi homoseksual (Krysinska dalam Niederkrontenthaler dan Stack, 2017). Sebagai solusi permasalahan prostitusi yang terjadi, pemerintahan Tokugawa membatasi pemeran *kabuki* dengan umurnya sehingga *kabuki* diperankan oleh orang dewasa yang sudah cukup berumur.

Pembatasan *kabuki* dalam pementasannya berlangsung selama keshogunan Tokugawa (Krysinska dalam Niederkrontenthaler dan Stack, 2017). *Samurai* pun dilarang memasuki tempat *kabuki* dan apabila tertangkap memasuki tempat *kabuki* maka akan dihukum.

Pada saat Restorasi *Meiji*, *kabuki* tidak lagi dibatasi oleh pemerintah bahkan *kabuki* digunakan oleh pemerintah sebagai sarana penyebaran *bushido* kepada masyarakat Jepang (Seward, 1972). *Bushido* sangat berhubungan dengan tindakan *seppuku* sehingga banyak adegan *kabuki* dimana memperlihatkan tindakan *seppuku*. Salah satu adegan yang terkenal berjudul *Chunshingura* yang bercerita mengenai 47 *samurai* yang melakukan *junshi seppuku* yaitu *seppuku* yang dilakukan *samurai* ketika tuannya telah meninggal sebagai bentuk kesetiaan (Leiter dalam Niederkrontenthaler dan Stack, 2017).



Gambar 2.4 Adegan *seppuku* dalam *kabuki* berjudul *Chunshingura*. Sumber : <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/tv/kabuki>

Pada gambar 2.4 di atas merupakan adegan *seppuku* yang dilakukan dalam *kabuki* berjudul *Chunshingura* yang merupakan salah satu pertunjukan *kabuki* yang terkenal. *Pemeran kabuki* memiliki banyak cara dalam mementaskan adegan *seppuku*. Apabila pemeran *kabuki* memerankan tokoh yang jahat maka *seppuku* dipentaskan dengan cara perlahan dan menyakitkan dan diiringi alunan musik yang menggambarkan penderitaan. Apabila pemeran *kabuki* memerankan tokoh yang baik maka *seppuku* dipentaskan dengan cepat dan tenang yang biasanya diiringi

musik yang menggambarkan kedamaian (Leiter dalam Niederkrontenthaler dan Stack, 2017). *Seppuku* bukanlah tindakan yang indah untuk disaksikan namun *kabuki* mengemas adegan *seppuku* menjadi dramatis dan memiliki nilai estetis (Leiter dalam Niederkrontenthaler dan Stack, 2017).

### 2.2.2. *Seppuku* dalam film

Berkat banyaknya unsur *seppuku* dan *bushido* dalam *kabuki*, *bushido* mulai dikenal oleh seluruh masyarakat Jepang dan *bushido* masih disebarkan sampai sekarang layaknya tradisi. Kepopuleran *kabuki* dalam mementaskan *seppuku* tidak hanya berkembang di negara Jepang, tetapi juga di luar Jepang (Hubbard, 2014). Seiring dengan perkembangan teknologi, kepopuleran *kabuki* perlahan mulai sirna dan digantikan oleh dunia perfilman. *Chushingura* yang merupakan pertunjukan *kabuki* pun dijadikan sebuah film pada tahun 1908. Kepopuleran *bushido* makin meluas secara internasional ketika sutradara ternama Jepang yaitu Kurosawa Akira memenangkan banyak penghargaan internasional dengan filmnya berjudul “Seven Samurai” pada tahun 1954 (Hubbard, 2014).



Gambar 2.5 Adegan *seppuku* dalam film “47 Ronin”. Sumber : <https://www.netflix.com/id-en/title/70208107?preventIntent=true>

Pada gambar 2.5 di atas merupakan adegan *seppuku* dalam film barat berjudul “47 Ronin”. Setelah meluasnya film bertema *bushido* dan *samurai* secara internasional, banyak sutradara barat yang menciptakan film bertema *bushido*, *samurai*, dan *seppuku*, salah satu filmnya yaitu berjudul “47 Ronin” yang dibintangi oleh Keanu Reeves. Film ini mengambil inspirasi dari cerita *Chushingura* yang merupakan pertunjukan *kabuki*. Berkat film-film bertema *samurai*, banyak orang Jepang maupun orang di luar Jepang mengetahui mengenai *bushido* dan *seppuku*. Film-film dan juga drama/film berseri yang bertemakan *bushido*, *samurai*, dan *seppuku* masih terus diciptakan agar generasi modern di Jepang tidak melupakan tradisi *bushido* dan untuk menyebarkan ajaran *bushido* sebagai kode moral seluruh masyarakat Jepang.

Dalam memerankan adegan *seppuku* dalam film, alunan musik merupakan indikator penting dalam menyebarkan pesan yang ingin disampaikan. Sama seperti *kabuki*, apabila adegan *seppuku* dilakukan oleh tokoh jahat maka musik yang dimainkan ialah musik yang intens dan menggambarkan penderitaan, di lain sisi apabila adegan *seppuku* dilakukan oleh tokoh baik maka diiringi musik yang heroik dan menggambarkan kedamaian. Tata cara pelaksanaan adegan *seppuku* dalam film biasanya mengikuti latar belakang waktu kejadian. Apabila latar belakangnya ialah setelah zaman Tokugawa dan *seppuku* yang ditayangkan ialah sebagai bentuk hukuman seperti dalam film 47 Ronin, maka adegan *seppuku* yang ditayangkan ialah menggunakan tata cara *seppuku* yang panjang dan formal. Film 47 Ronin menggambarkan adegan *seppuku* yang mirip dengan sejarahnya apabila berkaca dengan pernyataan Seward (1972).

Menurut Mitford (dalam Hubbard, 2014), *seppuku* dapat dinilai dari dua sisi yang bertolak belakang. Di satu sisi, *seppuku* dinilai sebuah tindakan terhormat dan pemberani yang didasari kode moral *bushido* yang dianggap sebagai kekuatan spiritualitas masyarakat Jepang. Di sisi yang lain, tindakan *seppuku* merupakan tindakan yang mengerikan dan menyakitkan. Dalam film atau *kabuki*, *seppuku* dinilai oleh individu yang menyaksikannya, namun penulis cerita dan aktor pemeran adegan *seppuku* memiliki peran penting dalam mengantarkan penonton ke dalam makna yang ingin disampaikan (Pickering, 2003). Apabila penulis cerita

menginginkan *seppuku* dinilai sebagai tindakan terhormat maka diciptakan kondisi dalam adegan dimana aktor bertindak terhormat dan sebaliknya apabila sutradara ingin *seppuku* dinilai menakutkan maka diciptakan kondisi dimana adegannya menggambarkan adegan yang mengerikan. Namun, apabila sutradara ingin *seppuku* dinilai dengan kedua sisinya maka sutradara akan menciptakan adegan *seppuku* sesuai dengan kenyataan sejarahnya yaitu tindakan yang mengerikan dengan makna yang terhormat.



Gambar 2.6 Adegan *seppuku* dalam film Hacksaw Ridge. Sumber : <https://m.imdb.com/name/nm5810592/mediaviewer/rm2892572928>

Pada gambar 2.6 di atas merupakan adegan *seppuku* yang mengkombinasikan aspek kehormatan dan menakutkan suatu tindakan *seppuku* yang terjadi di tengah medan peperangan. Latar belakang adegan *seppuku* ini ialah kekalahan Jepang pada Perang Dunia II dari tentara Amerika Serikat di Okinawa. Pelaku *seppuku* pada adegan ini ialah salah satu komandan tentara Jepang yang bertanggung jawab di Okinawa. Adegan ini diiringi dengan alunan musik heroik yang menenangkan, namun adegan ini dilakukan di terowongan bawah tanah dan di atas tanah, tentara Jepang terbunuh satu per satu. Komandan tentara Jepang melakukan *seppuku* sebagai bentuk permintaan maaf atas kegagalannya dalam membawa kemenangan.

Ekspresi dari komandan tentara Jepang ketika melakukan *seppuku* ialah ekspresi ketenangan dan keberanian yang didasari oleh *bushido*. Iringan musik yang bersifat tenang bertujuan untuk menggambarkan perasaan hati komandan Jepang secara eksplisit. Para penonton disuguhi adegan *seppuku* ditengah medan

peperangan yang diiringi oleh alunan musik yang heroik merupakan penjelasan bahwa *seppuku* dapat dilihat dari dua sisi secara bersamaan sesuai dengan pernyataan Pickering (2003) dan Mitford (dalam Hubbard, 2014).

### 2.2.3. Pelaksanaan *Seppuku* dalam *Dorama* “Nobunaga Concerto”

*Dorama* “Nobunaga Concerto” berlatar belakang pada tahun 1549-1582. Pada masa ini, *keshogunan* yang memimpin adalah Keluarga Ashikaga. Keluarga Ashikaga merupakan *keshogunan* sebelum digantikan oleh Keluarga Tokugawa, sehingga pada masa ini, *seppuku* belum dijadikan sebagai hukuman dan instrumen negara (Rankin, 2011). *Seppuku* yang terjadi pada masa *keshogunan* Ashikaga ialah *seppuku* atas kehendak sendiri sehingga pelaksanaannya lebih sederhana dan informal dibandingkan *seppuku* sebagai hukuman. *Seppuku* yang terjadi dalam *dorama* “Nobunaga Concerto” ada empat jenis *seppuku*.

Keempat jenis *seppuku* yang terjadi dalam *dorama* “Nobunaga Concerto” adalah *kanshi seppuku*, *sokotsu-shi seppuku*, *funshi seppuku*, dan *seppuku* yang dilakukan demi melindungi banyak orang. *Seppuku* jenis terakhir biasanya terjadi karena dalam peperangan, cara untuk menyelesaikan peperangan agar korban tidak bertambah adalah ketua klan atau *daimyo* melakukan *seppuku* dengan tujuan mengorbankan dirinya sendiri untuk keselamatan klannya. Kejadian *seppuku* yang terjadi dalam *dorama* “Nobunaga Concerto” berkaitan secara langsung dengan Saburo dan berdampak terhadap pembentukan karakter dari Saburo dan pandangan Saburo terhadap tradisi *seppuku* yang dianggap lumrah pada masa itu.



Gambar 2.7 *Seppuku* dalam *dorama* Nobunaga Concerto. Sumber : Nobunaga Concerto melalui <https://kissasian.link/nobunaga-concerto/>

Pada gambar 2.7 di atas merupakan adegan *seppuku* dalam *dorama* Nobunaga Concerto. Pelaksanaan *seppuku* dalam *dorama* diperlihatkan secara sederhana yaitu menggunakan alat *wakizashi*, dihadiri saksi dan *kaishakunin*. Peran *kaishakunin* di dalam *dorama* “Nobunaga Concerto” diberikan kepada seorang yang ahli berpedang yang memiliki hubungan dekat dengan *samurai* yang akan melaksanakan tindakan *seppuku*. Apabila dibandingkan dengan sejarah, kejadian *seppuku* dalam *dorama* “Nobunaga Concerto” terlihat lebih sederhana, namun pelaksanaan *seppuku* yang terjadi dalam *dorama* ini tidak salah sesuai dengan pernyataan Seward (1972) yang menyatakan *seppuku* sebagai hukuman baru dilegalisasikan dalam undang-undang di zaman Keshogunan Tokugawa, sehingga sebelum *seppuku* dijadikan sebagai bentuk hukuman, *seppuku* yang terjadi adalah atas kehendak sendiri dan memiliki aturan dan tata cara yang sederhana.

### **2.3. Teori READ dan Teori Dinamika Emosi**

#### **2.3.1. Teori READ**

Dalam menganalisa karakter dalam *dorama*, diperlukan pemahaman yang dalam terhadap tokoh yang akan dianalisa. Analisis tokoh dapat menggunakan teori dan metode yang berbagai macam salah satunya yaitu teori READ. Teori READ merupakan akronim dari *review*, *evaluate*, *analyze*, *decide* yang bertujuan untuk menganalisa emosi atau perasaan seorang tokoh dan teori ini dikemukakan oleh Gregory Hartley dan Maryann Karinch. Teori READ memiliki faktor utama dalam menganalisa emosi, yaitu raut wajah dan gerakan tubuh. Kedua faktor ini saling berhubungan satu sama lain dan tidak dapat dipisah dalam menganalisa emosi. Menurut Hartley dan Karinch (2007), gerakan tubuh memiliki empat konsep esensial yaitu sebagai bentuk pernyataan, bentuk pertahanan, bentuk meringankan ketidaknyamanan, dan bentuk memerintah.



Gambar 2.8 Empat contoh gerakan tubuh esensial yang melambangkan bentuk pernyataan(kiri atas), bentuk pertahanan(kanan atas), bentuk meringankan ketidaknyamanan(kiri bawah), dan bentuk memerintah(kanan atas). Sumber : [depositphotos.com](https://depositphotos.com)

Pada gambar 2.8 di atas merupakan empat contoh tindakan esensial dalam teori READ. Gerakan membuka badan merupakan gerakan bentuk pernyataan. Gerakan menolehkan kepala merupakan gerakan yang dianggap sebagai konsep bentuk pertahanan diri seperti malu atau gelisah. Gerakan mengusap leher merupakan salah satu gerakan yang menggambarkan bentuk ketidaknyamanan. Gerakan menaruh jari di depan mulut merupakan tindakan yang bersifat memerintah. Menurut Hartley dan Karinch (2007), anggota tubuh yang merupakan fokus utama dalam menganalisa emosi adalah kepala, leher, bahu, dan lengan.

Selain gerakan tubuh, Hartley dan Karinch (2007) juga menyatakan bahwa dalam menganalisa emosi diperlukan pemahaman terhadap raut wajah. Wajah memiliki banyak bagian sehingga Hartley dan Karinch (2007) memfokuskan pada bagian dahi, alis, mata, dan mulut dalam menganalisa raut wajah. Keempat bagian ini menghasilkan suatu kombinasi yang akan mengekspresikan emosi. Berikut ialah beberapa kombinasi bagian wajah yang dapat dengan jelas menggambarkan suatu emosi, yaitu :

- Alis naik, mata terbuka lebar, dan mulut terbuka lebar menunjukkan perasaan terkejut.
- Alis naik, mata terbuka lebar, dan mulut tertutup rapat menunjukkan perasaan ketakutan.
- Alis melengkung keatas, otot pipi sedikit mengkerut, dan mulut terbuka dan tersenyum menandakan perasaan kesenangan dan gembira.
- Alis yang mengkerut dan mulut yang melengkung keatas menunjukkan perasaan menjijikan dan hal yang tidak disukai.
- Alis yang mengkerut, mata yang berfokus, dan rahang yang dikeraskan menandakan perasaan amarah atau intimidasi. Segala bentuk tanda-tanda pengeluaran energi yang berlebihan seperti urat yang terlihat dan suara yang besar juga merupakan salah satu indikator perasaan amarah.
- Mata yang lesu, dan alis yang datar menunjukkan perasaan kesedihan dan duka. Tangisan juga merupakan salah satu indikator seseorang sedang mengalami kesedihan.

### 2.3.2 Teori Dinamika Emosi

Teori Dinamika Emosi menggunakan faktor utama yang sama dengan teori READ yaitu emosi, namun perbedaannya ialah Teori Dinamika Emosi menggunakan ucapan dan perkataan dalam mengobservasi emosi. Dalam film, dialog merupakan unsur yang sangat penting. Dialog dapat digunakan sebagai cerminan emosi dari tokoh yang berkaitan. Menurut Hipson dan Muhammad (2021), diksi kata sangat berpengaruh dalam menentukan bagaimana emosi yang diekspresikan. Tidak hanya di dalam film, Hipson dan Muhammad (2021) juga menjelaskan bahwa dinamika emosi dapat terjadi dalam kehidupan realita manusia.

Sebagai contoh, dalam bahasa Inggris kata '*whatever*' dapat bermakna mengekspresikan ketidaksetujuan dan kejengkelan. Kemudian kata '*over the moon*' dapat bermakna mengekspresikan kebahagiaan. Secara garis besar, teori dinamika emosi menganalisa dialog pada film melalui pemilihan diksi kata yang kemudian

dihubungkan dengan perasaan atau emosi tokoh sepanjang film atau drama berjalan. Dalam menentukan bagaimana dinamika emosi yang terjadi, diperlukan analisa dialog dari awal cerita sampai akhir.

Dinamika emosi dapat disebabkan oleh berbagai macam hal, namun penyebab utama biasanya dikarenakan oleh kejadian yang berkaitan dengan kata tertentu. Sebagai contoh, sepasang kekasih ketika mendengar kata-kata yang berkaitan dengan cinta maka akan menghasilkan emosi yang bahagia, namun apabila sepasang kekasih tersebut mengalami putus cinta maka kata-kata yang berkaitan dengan cinta akan menghasilkan kesedihan. Dinamika emosi yang dialami oleh sepasang kekasih ini disebabkan oleh kejadian putus cinta. Dalam film, dinamika emosi biasanya terjadi di pertengahan cerita (Hipson dan Muhammad, 2021).

Berdasarkan uraian pada bab ini, penulis menyimpulkan bahwa *seppuku* dalam sejarahnya dibagi menjadi dua, yaitu dengan kehendak sendiri dan sebagai hukum institusi. Pelaksanaan *seppuku* sebagai hukuman memiliki tata cara dan aturan yang lebih banyak dibandingkan *seppuku* yang dilakukan atas kehendak sendiri. Namun, ada beberapa tata cara dan aturan yang memiliki persamaan, yaitu menggunakan pedang kecil yang dinamakan *wakizashi* dan dihadiri oleh saksi dan *kaishakunin*. Kemudian setelah *seppuku* dihilangkan pada zaman Meiji, *seppuku* dijadikan salah satu tema untuk *kabuki* dan juga film. *Seppuku* dalam dunia pementasan dan pertunjukan dilakukan dengan cara yang mirip dengan sejarahnya, namun didramatisir dengan menggunakan iringan musik, dialog, dan gerakan dari pemeran. Dramatisasi ini dilakukan untuk menyampaikan pesan kepada para penonton dan juga sebagai bentuk hiburan.

Penulis memfokuskan penelitian terhadap sikap dan pandangan Saburou mengenai *seppuku* dengan menggunakan teori READ sebagai basis dalam mengobservasi emosi dan sikap Saburou melalui raut wajah dan gerakan tubuhnya. Selain itu, penulis juga menggunakan teori dinamika emosi dalam menentukan bagaimana perubahan yang dialami oleh Saburou melalui dialog dan adegan yang penting. Penulis juga menganalisa bagaimana tokoh *samurai* lain menanggapi Saburou menggunakan teori READ dan teori dinamika emosi