

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Wellek dan Warren (Faruk 2013: 43) sastra merupakan karya inovatif, imajinatif dan fiktif. Menurut keduanya acuan karya sastra bukanlah dunia nyata, melainkan dunia fiksi, imajinasi. Sejalan dengan pendapat di atas Wahyuningrat (2011: 43) menyatakan “karya sastra adalah rekaan sebagai terjemahan fiksi, secara etimologis, fiksi berasal dari akar kata *Figere* (latin) yang berarti berpura-pura”. Hubungan karya sastra dengan masyarakat, jelas merupakan hubungan yang hakiki. Karya sastra mempunyai tugas penting, baik dalam usahanya menjadi pelopor pembaharuan, maupun memberikan pengakuan terhadap suatu gejala kemasyarakatan, (Nyoman 2013: 334).

Secara etimologis atau asal-usulnya, istilah kesusastraan berasal dari bahasa sanskerta, yakni Susastra. Su berarti ‘indah’ sastra berarti ‘buku’, ‘tulisan’, atau ‘huruf’. Dengan demikian susastra berarti tulisan yang bagus atau tulisan yang indah. Adapun imbuhan ke-an pada kata kesusastraan, ‘segala sesuatu yang berhubungan dengan’ (tulisan yang indah). Istilah kesusastraan kemudian diartikan sebagai tulisan atau karangan yang mengandung nilai-nilai kebaikan yang ditulis dengan bahasa yang indah (Koasih, 2012: 1). Pandangan ini didasarkan pada asas kegunaan ialah bahwa semua yang diproduksi harus mengandung kegunaan bagi konsumennya. Sebagai akibatnya, timbul tuntunan-tuntunan adanya nilai dalam karya sastra. Penelitian sastra yang banyak dilakukan adalah jenis penelitian kualitatif.

Sastra lahir disebabkan oleh dorongan dasar manusia untuk mengungkapkan eksistensi dirinya, perhatian besar terhadap masalah manusia dan kemanusiaan, serta perhatiannya terhadap dunia realitas yang berlangsung sepanjang hari dan sepanjang zaman. Karena itu, sastra yang telah dilahirkan oleh para pengarang diharapkan dapat memberikan kepuasan estetik dan intelektual bagi masyarakat pembaca. Dalam kaitannya dengan ini, maka perlu dilakukan penelitian sastra agar hasil penelitiannya dapat dipahami dan dinikmati oleh

masyarakat pembaca. Hakikat sastra ini dapat dijelaskan dari sudut pengarang, pembaca, atau dari sudut karya sastra itu sendiri. Seorang sastrawan yang akan mencipta sastra sangatlah dituntut memiliki kompetensi bahasa. Hal inilah yang memungkinkan ide, gagasan, atau perasaan yang akan diungkapkan dapat disampaikan. Kompetensi dimaksud bukan hanya sekedar mengetahui kaidah-kaidah yang berlaku atau memahami sistem yang ada pada suatu bahasa.

Menurut Arsyad (2014) film merupakan gambar-gambar yang terdapat di dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga pada layar, gambar itu terlihat hidup. Dahulu kala, buah pikir seseorang hanya dapat dicurahkan lewat bahasa lisan secara langsung maupun tulis. Dengan perkembangan teknologi sekarang ini, seseorang dapat menyampaikan buah pikir, ide, gagasan, maupun sebuah karya melalui media visual. Dengan media film, sebuah karya sastra dapat dinikmati secara lebih hidup.

Penulis ingin membahas karya berupa film dari Akira Kurosawa yang berjudul *Yume*. Akira Kurosawa adalah sutradara film dan pelukis dari Jepang yang telah menyutradarai 30 film dalam waktu 50 tahun masa kariernya. Ia juga dikenal sebagai sutradara terbaik dan paling berpengaruh dalam sejarah sinema. Karyanya yang sangat dikenali oleh seluruh dunia antara lain; *Rashomon*, *Yojimbo*, *Sanjuro*, *Kagemusha*, *Nananin no Samurai*, *Yume*, *Ran*, dan masih banyak lagi. Kurosawa masuk ke industri perfilman Jepang pada tahun 1936, walaupun masih melukis sebagai kegiatan sampingan. Setelah bertahun-tahun bekerja sebagai asisten sutradara dan penulis naskah, ia memulai debut filmnya sebagai sutradara muda pada era Perang Dunia II dengan film action berjudul *Sanshiro Sugata* (1943).

Filmnya yang berjudul *Yume*, tidak memiliki alur yang kronologis seperti filmnya yang lain, melainkan kumpulan dari cerita-cerita pendek yang pernah dilihat sang sutradara saat bermimpi, dengan total delapan segmen. Mimpi-mimpi tersebutlah yang kemudian diangkat menjadi film yang berjudul *Yume*. *Yume* adalah film pertama Akira Kurosawa yang ia tulis sendiri *screenplay*-nya. *Yume* dibuat lima tahun setelah *Ran*, dengan bantuan dua sutradara ternama, yakni George Lucas, dan Steven Spielberg, dan didanai oleh *Warner Bros*. Film tersebut ditayangkan di acara tahunan *Cannes Film Festival* pada tahun 1990, dan berhasil meraih ulasan

yang baik. Dikarenakan memiliki cerita pendek yang berbeda-beda, setiap segmennya berdurasi mulai dari 25 hingga 35 menit, dengan total durasi yaitu 1 jam dan 59 menit. Lalu yang akan diteliti oleh penulis adalah segmen *Tonneru*, *Aka-Fuji*, dan *Kikoku*.

Akira Kurosawa lahir pada 23 Maret 1910 di Tokyo, Oimachi. Ayahnya, Isamu Kurosawa (1864-1948), adalah seseorang dari keluarga samurai yang berasal dari prefektur Akita, juga pernah bekerja sebagai direktur pada sekolah menengah Institut Pendidikan Angkatan Darat. Sedangkan ibunya, Shima, merupakan seseorang dari keluarga pedagang yang tinggal di Osaka. Akira adalah anak ke 8 dari keluarga yang terbilang cukup kaya.

Salah satu pengaruh besar pada saat Ia masih kecil adalah kakaknya yang lebih tua 4 tahun Heigo Kurosawa, ketika Ia dibawa oleh kakaknya untuk mengunjungi lokasi pasca gempa besar Kanto dan juga peristiwa pembantaian Kanto pada tahun 1923 untuk menyaksikan kehancurannya. Akira yang masih berumur 13 tahun pada saat itu selalu berpaling ketika melihat mayat binatang dan orang-orang yang berserakan pasca peristiwa tersebut. Namun, kakaknya Heigo melarangnya untuk menutup mata, dan memaksanya untuk menghadapi rasa takutnya dengan menghadapinya secara langsung. Beberapa pengulas dari cerita ini, beranggapan bahwa peristiwa tersebutlah yang nantinya mempengaruhi penglihatan artistiknya sebagai sutradara di masa mendatang, dikarenakan ia jarang sekali segan ketika menghadapi kenyataan yang pahit mengenai karyanya.

Berikut adalah sedikit kutipan mengenai Akira Kurosawa yang ditulis oleh blogger jepang pada website znaki.fm.

黒澤明監督の作品は没後 25 年を越えても世界中で愛され続けています。彼は映画芸術の境界を広げ、その情熱と業績で映画界における伝説的存在となりました。彼の遺した精神は、映画を愛する人々や次世代のクリエイターにとって大きなインスピレーションとなり、日本の文化としても誇り高い存在だといえます。黒澤監督の映画は、私たちに人としての理解を深める機会を提供してくれます。彼の作品群は時間を超えて、未来に輝く芸術の灯として存在し続けるでしょう。(山本 光代: 2024, znaki.fm)

Terjemahan:

Film-film karya Akira Kurosawa terus dicintai di seluruh dunia, bahkan lebih dari 25 tahun setelah kematiannya. Dia memperluas batas-batas seni film dan menjadi sosok legendaris dalam industri film dengan semangat dan prestasi gemilangnya. Warisan pemikirannya menjadi inspirasi besar bagi para pencinta film dan generasi kreatif mendatang, dan dapat dianggap sebagai kebanggaan budaya Jepang. Film-film Akira Kurosawa memberikan kita kesempatan untuk memperdalam pemahaman kita tentang kemanusiaan. Karya-karyanya akan terus ada sebagai cahaya terang seni untuk masa depan, melampaui waktu.

Akira Kurosawa terinspirasi untuk menjadi seorang pelukis pada saat ia masih dalam sekolah menengah pertama dan belajar di *Dofusha Western Painting Research Institute*, dipimpin oleh Mango Kobayashi. Di tahun 1927, ia lulus dari SMP Kyouka, dan setelah gagal mengikuti ujian masuk Sekolah Seni Tokyo, yang kemudian memasuki Sekolah Melukis Kawabata. Pada tahun 1928, karya lukisnya yang berjudul "*Still Life*" dipilih untuk pameran Nika ke-15. Di tahun 1929, ia masuk *Zokei Bijutsu Kenkyusho* (yang kemudian berubah menjadi Proletarian Art Research Institute), dan bergabung dengan federasi seniman Proletariat Jepang, dan belajar melukis di bawah bimbingan pelukis Toki Okamoto. Dalam pameran seni Proletariat Besar ke-2 pada bulan Desember di tahun yang sama, ia memamerkan lima karya dengan nuansa politik yang sangat kuat, dan dalam pameran seni Proletariat Besar ke-3 pada tahun 1930, lukisan "Poster Anti-X" yang dibuatnya diperintahkan untuk ditarik oleh pihak berwenang. Hal tersebut membuatnya diragui apakah ia mampu mengolah pernyataan politiknya dengan baik ke dalam lukisannya, sehingga membuatnya perlahan-lahan kehilangan antusiasmenya terhadap melukis. Di tahun yang sama, ia menjalani pemeriksaan wajib militer. Namun berkat bantuan seorang komandan yang merupakan murid dari ayahnya, ia dibebaskan dari wajib militer dan tidak pernah dipanggil hingga perang berakhir.

Pada tahun 1935, studio film baru bernama Photo Chemical Laboratories, juga dikenal sebagai P.C.L. (yang kemudian berubah menjadi Toho), membuka lowongan untuk asisten sutradara. Meskipun sebelumnya tidak menunjukkan minat terhadap film sebagai pekerjaan, Kurosawa tetap mengikuti proses pendaftaran dan

menulis essay yang diminta, yang mengharuskan para pelamar untuk membahas kekurangan mendasar film-film Jepang dan cara untuk mengatasinya. Pandangannya yang sedikit mengejek, mengungkapkan bahwa jika kekurangan tersebut fundamental, maka tidak ada cara untuk memperbaikinya. Jawaban tersebut membuat Kurosawa dipanggil untuk mengikuti ujian tambahan. Sutradara Kajiro Yamamoto, yang termasuk salah satu penguji, sangat menyukai Kurosawa dan bersikeras agar pihak studio mau mempekerjakannya. Alhasil, Kurosawa yang masih berusia 25 tahun bergabung dengan studio P.C.L. pada Februari 1936.

Segmen pertama yang akan diteliti oleh penulis adalah segmen dengan judul *Tonneru*, yang menceritakan tentang seorang pria (yang dirujuk sebagai tokoh dengan nama “aku” pada daftar pemeran) yang mengenakan seragam perang yang sedang berjalan melalui terowongan gelap. Setelah ia sampai pada akhir terowongan, ia mendengar suara langkah kaki yang perlahan mendekat. Ketika “aku” menoleh ke belakang, yang dilihatnya adalah seorang tentara dengan kulit biru yang mengenakan perlengkapan perang seperti helm, seragam kamuflase, senjata api, dan peledak. Tentara tersebut melaporkan bahwa ia telah kembali dari sebuah misi. “Aku” sangat terkejut dan terlihat bahwa ia mengenal tentara tersebut. Ia pun meminta maaf dan mengungkapkan rasa penyesalannya terhadap si Tentara. Tentara itu pun berpamitan kepada tokoh “aku”, dan melaksanakan balik kanan seperti layaknya seorang tentara. Tidak lama kemudian, terdengar kembali suara langkah kaki, namun kali ini terdengar seperti ada ratusan. Seiring suara itu mendekat, terlihat yang muncul dari dalam terowongan adalah seluruh pasukan tentara yang dipimpin oleh satu orang di paling depan. Seperti seorang tentara sebelumnya, pemimpin dari pasukan itu melaporkan bahwa mereka telah kembali dari menjalankan misi. Ketika melihat pasukan tersebut tokoh “aku” mulai meneteskan air mata sambil memohon ampunan maaf. Tokoh “aku” memberitahu pasukan mereka bahwa ia menyesal telah mengirim mereka dalam sebuah misi tersebut. Pasukan itu pun terdiam tanpa mengucapkan sepatah kata pun. Kemudian sang pemimpin memerintahkan pasukannya untuk bubar dan berjalan kembali kepada terowongan itu. Seiring tokoh “aku” itu memperhatikan pasukan lamanya

perlahan menghilang ke dalam terowongan, tokoh “aku” memberikan salam hormat hingga ia tidak dapat melihat mereka lagi.

Berdasarkan sinopsis tersebut, penulis beranggapan bahwa tokoh “aku” dilanda oleh perasaan bersalah. Seseorang akan merasa menanggung sebuah beban ketika mereka berbuat kesalahan, dan terkadang beban itu dapat diringankan hanya dengan dicurahkan kepada pendengar. Namun, adakala ketika kesalahan yang diperbuat oleh seseorang itu sangat keji, sehingga orang itu tidak dapat menceritakannya kepada orang lain karena takut atau malu akan dipandang rendah. Karena itu, terkadang orang-orang tersebut akan mengungkapkan perbuatannya secara tidak langsung melalui kata-kata yang ambigu, atau dengan cara yang tersirat. Dalam sastra, sebuah tindakan atau kata-kata dengan makna tersirat, disebut sebagai “subtext”.

Menurut Pat Murphy (2007), subtext adalah makna tersirat di balik teks yang tersurat. Subtext dapat berupa ide, emosi, atau pesan yang tidak disampaikan secara terang-terangan. Subtext dapat dilihat dan dirasakan oleh penonton melalui mata hati, berdasarkan ilmu pengetahuan dan penghayatan mereka. Pentingnya sebuah teks adalah untuk menarik minat penonton untuk menonton sebuah film, sedangkan pentingnya subtext adalah untuk membawa penonton menelusuri makna yang tersirat. Semiotik adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda, dan subtext sering kali disampaikan melalui tanda-tanda seperti metafora, simbol, dan mise-en-scene. Tugas penonton adalah untuk membaca tanda-tanda semiotik dari sebuah film. Terkadang, aspek terluar dari sebuah film tidak cukup menarik, tetapi subtextnya dapat menarik minat penonton. Subtext yang cukup sulit untuk ditafsirkan dapat membuat penonton merasa puas karena mereka merasa tertantang untuk berpikir dan menafsir pesan yang ingin disampaikan oleh sebuah karya tersebut.

Kemudian, untuk segmen kedua pada film *Yume* yang akan diteliti oleh penulis, adalah *Aka-Fuji*. Dalam segmen ini, menceritakan tokoh “aku” yang berbeda dari sebelumnya sebagai warga yang tinggal di dekat gunung Fuji. Segmen ini menceritakan sebuah kota yang memiliki pembangkit listrik tenaga nuklir yang terletak di dekat gunung Fuji yang sedang mengalami kegagalan. Di sini, “Aku”

adalah sebuah tokoh yang sedang berusaha untuk melarikan diri, sebelum akhirnya bertemu dengan tokoh “Ibu” yang membawa 2 orang anak, dan “Pria” dengan setelan yang mencurigakan. Bersama, mereka mencoba untuk menyelamatkan diri hingga akhirnya sampai pada tebing tinggi yang membatasi lautan dalam.

Subtext tidak hanya berlaku untuk dialog maupun tindakan dari sebuah tokoh saja. Subtext juga dapat bekerja melalui visual dan suara. Dengan menggunakan segmen ke dua dari film *Yume* yang berjudul *Aka-Fuji*, penulis akan menjelaskan beberapa contoh subtext visual seperti yang sudah dijelaskan secara singkat di atas.

Lalu, segmen ketiga dari film *Yume* karya Akira Kurosawa yang akan diteliti oleh penulis adalah segmen berjudul *Kikoku*. *Kikoku* memiliki arti “weeping demon” atau “iblis yang menangis”; judul yang sangat cocok untuk menggambarkan segmen ini. Dalam segmen ini, sekali lagi menceritakan tokoh “Aku” yang memiliki karakter berbeda dari segmen sebelumnya yang bertemu dengan seseorang dengan kulit merah dan tanduk di kepalanya di antah-berantah. Mereka berdua saling mewaspadaikan saat mereka baru bertemu pertama kalinya, namun seiring berjalannya waktu, mereka mulai mengobrol, dan Oni itu mengajak “Aku” untuk berkeliling. Perlahan-lahan “Aku” mulai mempelajari pengetahuan yang kelam mengenai keberadaan “Oni” yang menghuni dunia yang sekarang ini.

Yang unik dari film *Yume* adalah ceritanya yang tidak bersambungan dari setiap segmennya. Meskipun begitu, setiap segmen dari film ini memiliki pesan tersiratnya masing-masing. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkaji film *Yume* karya dari Akira Kurosawa dalam penelitian ini.

1.2. Penelitian Relevan

Untuk penelitian ini, penulis telah mencari beberapa referensi tentang penelitian relevan sehubungan dengan tema penelitian ini. Penulis menemukan 2 penelitian yang relevan di bawah, yaitu:

“Penggunaan Subtext Dalam Menunjukkan Konsep Realisme Melalui Blocking Pada Film *Humba Dreams*” oleh Antonius Taslim dari Universitas Multimedia Nusantara Tahun 2022. Penelitian ini menggunakan subtext

dikarenakan banyaknya elemen-elemen realitas yang dikemas dalam dialog sederhana namun menunjukkan emosi yang tersampaikan melalui akting dan blocking. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa kualitatif dengan paradigma konstruktivisme. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa akting dan blocking dari film “Humba Dreams” memiliki subtext yang menampilkan representasi kehidupan nyata dalam sebuah film.

“Perancangan Subtext Untuk Menunjukkan Kondisi Batin Karakter Pada Film Pendek Berjudul *Hell Is Other People*” oleh Ezra Cecio Tanjung Jati dari Universitas Multimedia Nusantara Tahun 2022. Penelitian ini menggunakan subtext untuk menelaah kondisi psikologi dari tokoh yang diteliti oleh sang penulis. Penelitian ini menggunakan *e-book* dan artikel sebagai metodenya. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah bahwa subtext juga dapat menjelaskan karakteristik dari sebuah tokoh.

Dari kedua penelitian di atas, persamaan yang dimiliki oleh penulis adalah penggunaan teori yang sama, yakni subtext. Sedangkan perbedaannya terdapat pada objek yang diteliti.

1.3. Identifikasi Masalah

1. Sebagai salah satu alat literatur, subtext sudah sering kali dan dapat ditemukan di berbagai macam suatu karya. Namun ada banyak sekali orang yang tidak menyadari ketika mereka sedang mendengar, melihat, atau membaca sebuah subtext.
2. Dikarenakan cerita-ceritanya yang singkat, Akira Kurosawa menggunakan subtext untuk mengompres informasi yang detail ke dalam kalimat yang sederhana.

1.4. Pembatasan Masalah

Penulis akan membatasi masalah ini pada dampak umat manusia dari waktu ke waktu dalam segmen *Tonneru*, *Aka-Fuji*, dan *Kikoku* pada film *Yume* karya Akira Kurosawa, 1990.

1.5. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah struktur sastra untuk menelaah unsur intrinsik dalam film *Yume* oleh Akira Kurosawa?
2. Bagaimanakah subtext dalam segmen *Tonneru*, *Akafuji*, dan *Kikoku* pada film *Yume* diterapkan?

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Memahami struktur sastra untuk menelaah unsur intrinsik dalam film *Yume* oleh Akira Kurosawa.
2. Memahami segmen *Tonneru*, *Akafuji*, dan *Kikoku* dalam film *Yume* oleh Akira Kurosawa ditelaah dengan teori subtext.

1.7. Landasan Teori

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan struktural sastra untuk menelaah unsur intrinsiknya. Lalu untuk unsur ekstrinsiknya, penulis akan menggunakan teori subtext oleh Mariya Foka.

1.7.1. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur yang meliputi sebuah cerita dari dalam. Unsur tersebut terdiri dari tokoh dan penokohan, latar, alur, tema, sudut pandang, amanat dan gaya bahasa. Yang akan penulis gunakan pada penelitian ini adalah tokoh dan penokohan, latar dan alur.

1. Tokoh dan Penokohan

Menurut Aminuddin (dalam Milawasri, 2017: 89) tokoh adalah benang merah yang menyatukan berbagai peristiwa dalam sebuah cerita fiksi. Tanpa tokoh, peristiwa-peristiwa tersebut akan terasa terisolasi dan tidak memiliki makna. Melalui tindakan dan karakteristiknya, tokoh memberikan kehidupan pada cerita dan memungkinkan pembaca untuk terhubung dengan kisah tersebut.

2. Latar

Menurut Abrams dan Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2015: 301-303) Latar adalah landas tumpuk yang menunjuk pada pengertian tempat, waktu, dan lingkungan sosial terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar memberikan landasan pada sebuah cerita secara nyata dan jelas. Latar dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu tempat, waktu, dan suasana.

3. Alur

Menurut Aminudin (2012: 83) alur cerita adalah perjalanan yang dilalui oleh tokoh-tokoh dalam sebuah cerita. Melalui serangkaian peristiwa, tokoh-tokoh ini mengalami perkembangan dan perubahan, sehingga membentuk sebuah kisah yang koheren.

1.7.2. Subtext

Secara umum, sebuah subtext adalah makna yang lebih dalam dari sebuah ucapan dari tokoh, tindakan, juga visual yang ditunjukkan oleh sebuah media sastra. Sebagai contoh, mari kita bayangkan sebuah mobil Jeep. Untuk beberapa orang, mobil tersebut mungkin hanyalah mobil dengan desain yang gagah dan keren. Tapi untuk sebagian orang, mobil tersebut identik dengan sebutan “mobil penculik”. Artinya, subtext dapat memberi makna tambahan dari sebuah informasi untuk orang-orang yang mempelajari informasi tersebut dari pendekatan yang berbeda.

Leading screenwriters and script consultants claim that subtext is one of the most important features of a high-quality and successful film. Its major reason is that implicit meanings intensify the informational content of a screenplay, give it engaging force. (Mariya Foka, 2015).

Terjemahan:

Penulis naskah menganggap bahwa subtext adalah salah satu keistimewaan terpenting dari film yang sukses dan berkualitas tinggi. Hal tersebut adalah alasan terkuat mengapa makna tersirat dapat menguatkan informasi dari sebuah skenario film.

To begin with, let us define subtext as the implicit meaning, in other words, “the true meaning simmering underneath the words and actions. It’s the real, unadulterated truth”. L. Seger believes: “We encounter subtext all the time in daily life. People have a habit of not always saying what they mean; or, something they realize it’s not good form, or polite, or acceptable to speak the

subtext, so they cover it up with text and let the real meaning simmer beneath the surface. Sometimes they want the other person to understand the real meaning. Sometimes not.”. (Mariya Foka, 2015)

Terjemahan:

Pertama-tama, mari kita tetapkan subtext sebagai makna tersirat, dalam kata lain, “makna sesungguhnya di balik kata-kata dan tindakan yang. Dengan kata lain, makna asli yang murni”. L. Seger percaya, bahwa kita bertemu dengan subtext setiap saat dalam kehidupan sehari-hari. Orang-orang memiliki kebiasaan untuk tidak mengatakan apa yang sebenarnya mereka maksud; atau, sesuatu yang tidak mereka sadari bahwa hal yang mereka ucapkan tidaklah baik, tidak sopan, atau dapat diterima. Oleh karena itu, mereka menyembunyikan maksud sebenarnya dari yang mereka katakan tersembunyi di bawah ucapan mereka. Terkadang mereka ingin orang lain untuk mengerti makna sesungguhnya. Terkadang juga tidak.

Di sini Mariya Foka mengatakan, “mereka menyembunyikan maksud sebenarnya dari yang mereka katakan tersembunyi di bawah ucapan mereka. Terkadang mereka ingin orang lain untuk mengerti makna sesungguhnya, terkadang juga tidak”. Maksudnya, apa yang diucapkan oleh seseorang bisa saja memiliki arti yang berbeda untuk orang yang mendengarnya. Contohnya seperti ini. Bayangkan ada 3 orang dalam sebuah percakapan. A, B, dan C. Bayangkan A adalah diri Anda, B adalah teman kalian yang memiliki kekurangan dalam finansial, dan C adalah teman yang baru kalian temui. Kemudian B mengatakan “Saya tidak suka menonton TV”. Untuk C, mungkin saja ia menerima informasi tersebut bahwa B hanya tidak berminat menonton televisi. Tetapi untuk A, kalian tahu bahwa B memiliki kendala finansial, sehingga informasi yang kalian terima adalah “B tidak punya televisi, tetapi malu untuk mengatakannya di depan teman baru.” Kemudian menurut Murphy (Dalam Ismail, 2017: 116), subtext adalah makna yang tersirat di balik teks yang tersurat. Subtext dapat berupa ide, emosi, atau pesan yang tidak disampaikan secara langsung. Subtext dapat dilihat dan dirasakan oleh penonton melalui mata hati, berdasarkan pengetahuan dan penghayatan mereka.

Kesimpulannya, subtext adalah sebuah informasi tambahan dari informasi yang sebelumnya diterima yang dapat mengubah makna dari informasi tersebut. Informasi itu dapat berupa kata-kata, tindakan, ide, emosi, dan juga visual. Dengan subtext, penonton atau pembaca dari sebuah media dapat menerima interpretasi dari sebuah cerita dengan versi mereka sendiri.

1.8. Metodologi Penelitian

Metode yang akan penulis gunakan adalah metode deskriptif analisis. Pengumpulan data dilakukan dengan cara menonton 3 segmen yang berjudul *Tonneru, Aka-Fuji*, dan *Kikoku* dalam film *Yume* karya Akira Kurosawa sebagai sumber primer. Kemudian untuk sumber sekunder, penulis akan menggunakan blog, jurnal, dan media sastra lain dengan metode analisis deskriptif.

Analisis deskriptif adalah metode penelitian dengan cara mengumpulkan data-data sesuai dengan yang sebenarnya kemudian data-data tersebut disusun, diolah dan dianalisis untuk dapat memberikan gambaran mengenai masalah yang ada. Pada analisis deskriptif data biasanya ditampilkan dalam bentuk tabel biasa atau tabel frekuensi, grafik, diagram batang, diagram garis, diagram lingkaran, ukuran pemusatan data, ukuran penyebaran data dan sebagainya (Sugiyono, 2010).

1.9. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.9.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk memperluas wawasan mengenai guna dari sebuah subtext, dan bagaimana subtext dapat memberikan informasi yang lebih mendalam dengan teks yang relatif ringkas menggunakan teori Subtext oleh Mariya Foka. Penggunaan subtext sendiri masih cukup jarang digunakan dalam penelitian lain, oleh karena itu, diharapkan penelitian ini akan mendorong peneliti lain untuk menelaah sebuah karya dengan subtext.

1.9.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi sarana untuk menerapkan pengetahuan tentang sastra yang telah dipelajari oleh penulis selama masa kuliah, dan juga untuk menambah wawasan untuk pembaca mengenai teknik penggunaan subtext pada film *Yume* oleh Akira Kurosawa.

1.10. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian akan disusun sebagai berikut:

- | | |
|---------|--|
| Bab I | <p>Pendahuluan</p> <p>Bab ini berisi latar belakang, penelitian relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan</p> |
| Bab II | <p>Kajian Pustaka</p> <p>Bab ini berisikan landasan teori yang digunakan untuk menganalisis objek penelitian. Masing-masing sub-bab pada bab ini membahas unsur intrinsik, dan subtext.</p> |
| Bab III | <p>Pembahasan</p> <p>Bab ini berisikan hasil Dampak Perbuatan Umat Manusia Dari Waktu Ke Waktu Pada Film <i>Yume</i> Karya Akira Kurosawa</p> |
| Bab IV | <p>Simpulan</p> <p>Bab ini membahas kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.</p> |