

**GAMBARAN JIGOKU (地獄) DALAM FILM JIGOKU (地獄) DAN FILM  
WAKAKUSHITE SHINU (若くして死ぬ)**



**MUHAMMAD FATHURRAHMAN ZAINUDDIN  
F081191046**



**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR**

**2024**

**GAMBARAN *JIGOKU* (地獄) DALAM FILM *JIGOKU* (地獄) DAN FILM  
*WAKAKUSHITE SHINU* (若くして死ぬ)**

**MUHAMMAD FATHURRAHMAN ZAINUDDIN  
F081191046**



**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2024**

**GAMBARAN JIGOKU (地獄) DALAM FILM JIGOKU (地獄) DAN FILM  
WAKAKUSHITE SHINU (若くして死ぬ)**

**MUHAMMAD FATHURRAHMAN ZAINUDDIN  
F081191046**

Skripsi

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin*

pada

**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2024**

**SKRIPSI**

**"GAMBARAN JIGOKU (地獄) DALAM FILM JIGOKU (地獄) DAN FILM  
WAKAKUSHITE SHINU (若くして死ぬ)"**

**MUHAMMAD FATHURRAHMAN ZAINUDDIN**

**NIM: F081191046**

Skripsi,

telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Sastra Jepang pada tanggal 05  
Juli 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan  
pada

Departemen Sastra Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Hasanuddin  
Makassar

Mengesahkan:

Pembimbing skripsi I,

Pembimbing skripsi II,

  
Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S  
NIP. 19641217199803 1 001

  
Rudy Yusuf, S.S., M.Phil  
NIP. 19791111200812 1 002



Mengetahui:  
Ketua Departemen,

Fithyah Anwar, S.S., M.A., Ph.D.  
NIP. 19821082201812 2 003

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI  
DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA**

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul "Gambaran *Jigoku* (地獄) Dalam Film *Jigoku* (地獄) Dan Film *Wakakushite Shinu* (若くして死ぬ)" adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S sebagai Pembimbing Utama dan Rudy Yusuf, S.S., M.Phil sebagai Pembimbing Pendamping. Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar, 25 Juli 2024



M. Fathurrahman Z

F081191046

## UCAPAN TERIMA KASIH

*Alhamdulillah.* Puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas ridho dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**GAMBARAN JIGOKU (地獄) DALAM FILM JIGOKU (地獄) DAN FILM WAKAKUSHITE SHINU (若くして死ぬ)**”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra pada program studi Sastra Jepang Universitas Hasanuddin.

Dengan ini penulis turut mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan serta bantuan dan inspirasi dalam perjalanan penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua saya, Sjaiful Zainuddin dan Harpeni Djihangah, yang selalu terus mendoakan, menyemangati, dan mendukung penulis dalam menghadapi rumitnya lika-liku dalam penulisan skripsi. Serta menjadi semangat dan motivasi untuk dapat menyelesaikan perkuliahan.
2. Bapak Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S dan bapak Rudy Yusuf, S.S., M.Phil sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktunya, tenaga, serta pikirannya dalam membimbing dan mengarahkan skripsi ini dari awal hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Ibu Meta Sekar Puji Astuti. S.S., M.A., Ph.D. yang telah memberikan banyak saran saat penulisan proposal, dan menjadi orang pertama yang menandatangani.
4. Kepada kawan-kawan seperjuangan saya Dean, Faruq, Mikal, dan Ikhwan sebagai seorang sahabat yang membuat penulis tidak merasa tertekan dan bosan dalam penulisan skripsi, karena ternyata masih ada orang yang masih bisa di calla.
5. Kepada kawan-kawan main game dari Majikku Chessu, Johnson, Agam, Rafif, Nur Alim, Hanif. Yang selalu menghibur disaat pusing ketika mengerjakan skripsi.
6. Seluruh teman-teman seangkatan saya di Sastra Jepang 2019 yang menyemangati saya dalam penulisan skripsi serta mewarnai kehidupan perkuliahan ini.
7. Seluruh sensei di Departemen Sastra Jepang yang sudah mengajarkan saya banyak hal selama perkuliahan
8. *One and only, the biggest support system I've ever had, my TWICE.* Nayeon, Jeongyeon, Momo, Sana, Jihyo, Mina, Dahyun, Chaeyoung, dan Tzuyu. Semangat hidupku, cinta kasihku, duniaku. Terima kasih karena telah bekerja dengan baik. Terima kasih telah hadir di kehidupan penulis yang membosankan ini. Kalian mungkin tidak mengenal penulis, tapi kalian adalah salah satu alasan untuk penulis tetap melanjutkan hidup
9. Tzuyu sebagai bias ku yang sangat cantik, lucu, menggemaskan, dan mempesona. Yang telah membuat penulis jatuh hati, kau telah memasuki kehidupanku yang membosankan ini, kau menjadi cahaya penyelamatku,

jimatku, dan bahkan menjadi seseorang yang membuat penulis tidak bisa melihat wanita lain. Terima kasih telah hadir dalam kehidupan penulis, sekali lagi engkaulah samuderaku. ♡

10. Real Madrid C.F, klub sepak bola terbaik di dunia, yang selalu membuat penulis bersemangat dengan pencapaiannya. Terima kasih karena telah menghibur penulis setiap minggu dengan permainan yang membuat penulis mempertanyakan 'apa arti hidup', dan terima kasih karena telah menjuarai *Uefa Champions League* yang ke-15. Hala Madrid!!!! A Por La-16!!!!

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan pihak-pihak yang berkepentingan pada khususnya.

Makassar, 25 Juli 2024

M. Fathurrahman Z

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengapa *jigoku* digambarkan dengan menggunakan intrik komedi dalam film *Too Young To Die! (Wakakushite Shinu)* karya Kankurō Kudō, sekaligus memperlihatkan gambaran *jigoku* tradisional dalam film *Jigoku* karya Nobuo Nakagawa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dan teori yang digunakan adalah teori analisis semiotika Roland Barthes dengan pendekatan *mise-en-scene*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam film *wakakushite shinu* terdapat tiga bagian yang menggambarkan *jigoku* dalam kedua film tersebut. Kemudian, dengan melakukan interpretasi terhadap pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara Kankurō Kudō dalam film *wakakushite shinu*, yaitu: 1) Menghilangnya rasa takut manusia terhadap *jigoku*; 2) *Jigoku* digambarkan sebagai tempat untuk mencari harapan; dan 3) Surga digambarkan sebagai tempat yang membosankan.

**Kata Kunci:** *Jigoku*, Gambaran, *Wakakushite Shinu*, *Mise-en-Scene*, Hukuman

## 要旨

本研究は、宮藤官九郎監督の映画『若くして死ぬ』で地獄が喜劇的な陰謀を用いて描かれている理由と、中川信夫監督の映画『地獄』で伝統的な地獄のイメージが示されている理由を明らかにすることを目的とした。研究方法は記述的定性的方法であり、理論はロラン・バルトのミザンセーヌ・アプローチによる記号論的分析理論である。研究の結果、映画『若くして死ぬ』には、両作品で地獄を描写する3つの部分があることがわかった。そして、宮藤官九郎監督が映画『若くして死ぬ』で伝えたいメッセージ、すなわち、1) 人間の地獄に対する恐怖をなくすこと、2) 地獄は希望を見出す場所として描かれること、3) 天国は退屈な場所として描かれること、を解釈する。

**キーワード:** 地獄、描写、若くして死ぬ、ミジャンセン、審判

## ABSTRACT

This research aims to find out why Jigoku is depicted using comedic intrigue in the film *Too Young To Die!* (*Wakakushite Shinu*) by Kankurō Kudō, as well as showing the image of traditional jigoku in the film *Jigoku* by Nobuo Nakagawa. The research method used is a descriptive qualitative method and the theory used is Roland Barthes' semiotic analysis theory with a *mise-en-scene* approach. The results of this research show that in the *Wakakushite Shinu* film there are three parts that describe Jigoku in both films. Then, by interpreting the message that director Kankurō Kudō wanted to convey in the film *wakakushite shinu*, namely: 1) Eliminate human fear of jigoku; 2) Jigoku is described as a place to find hope; and 3) Heaven is described as a boring place.

**Keywords:** *Jigoku*, Depiction, *Wakakushite Shinu*, *Mise-en-Scene*, Judgement

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN PENGAJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH .....	v
ABSTRAK .....	vii
要旨 .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Batasan Penelitian .....	6
1.3 Rumusan Masalah .....	6
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	8
2.1. Landasan Teori .....	8
2.1.1. Film .....	8
2.1.2. Genre Film .....	8
2.1.3. <i>Jigoku</i> .....	9
2.1.4. Kehidupan Sosial Jepang pada tahun 1960-an .....	9
2.1.5. Kehidupan Sosial Jepang pada tahun 2010-an .....	10
2.1.6. Mise-en-Scene .....	10
2.1.7. Sinematografi .....	11
2.1.8. Semiotika Roland Barthes .....	15
2.2. Penelitian Relevan .....	15
2.3. Kerangka Berpikir .....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	18
3.1. Metode Penelitian .....	18
3.2. Metode Pengumpulan Data .....	18

3.2.1.	Data Primer .....	18
3.2.2.	Data Sekunder .....	19
3.3.	Metode Analisis Data .....	19
3.4.	Prosedur Penelitian .....	19
BAB IV ANALISIS FILM JIGOKU (地獄) 1960 DAN FILM WAKAKUSHITE SHINU (若くして死ぬ) 2016 .....		20
4.1	Gambaran Umum Film <i>Jigoku</i> .....	20
4.2	Sinopsis Film <i>Jigoku</i> .....	21
4.3	Gambaran Umum Film <i>Wakakushite Shinu</i> .....	22
4.4	Sinopsis Film <i>Wakakushite Shinu</i> .....	24
4.5	Gambaran <i>jigoku</i> yang diperlihatkan melalui film <i>Jigoku</i> (地獄) 1960 dan film <i>Wakakushite Shinu</i> (若くして死ぬ) 2016 .....	24
4.5.1.	Gambaran <i>jigoku</i> dalam film <i>Jigoku</i> (地獄) .....	24
4.5.2.	Gambaran <i>jigoku</i> dalam film <i>Wakakushite Shinu</i> (若くして死ぬ) ...	32
4.6.	Interpretasi Sutradara Kankurō Kudō Dalam Film <i>Wakakushite Shinu</i> (若くして死ぬ) 2016 .....	39
5.6.1.	Menghilangnya Rasa Takut Manusia Terhadap <i>Jigoku</i> .....	39
5.6.2.	<i>Jigoku</i> Digambarkan Sebagai Tempat Untuk Mencari Harapan .....	41
5.6.3.	Surga Digambarkan Sebagai Tempat yang Membosankan .....	43
BAB V .....		45
5.1.	Kesimpulan .....	45
5.2.	Saran .....	45
Daftar Pustaka .....		47
Lampiran 1 .....		49
Lampiran 2 .....		50

**DAFTAR TABEL**

Nomor Urut	Halaman
1. Warna sebagai penggambaran suasana.....	13
2. Daftar pemeran film <i>Jigoku</i> 1960.....	20
3. Daftar pemeran film <i>Wakakushite Shinu</i> 2016.....	22

## DAFTAR GAMBAR

Nomor Urut	Halaman
1. Gambaran <i>Jigoku</i> .....	1
2. Gambaran <i>Enma</i> .....	2
3. Poster Film <i>Jigoku</i> .....	2
4. Poster Film <i>Wakakushite Shinu</i> .....	3
5. Para Pemeran Utama.....	4
6. Killer K saat masih menjadi manusia, yang kesulitan meluruskan kabel.....	5
7. Daisuke yang dihukum setruman listrik.....	5
8. Kerangka Berpikir.....	15
9. Poster Film <i>Jigoku</i> .....	19
10. Poster Film <i>Wakakushite Shinu</i> .....	21
11. Gambaran saat memasuki <i>jigoku</i> .....	24
12. Gambaran saat memasuki <i>jigoku</i> .....	24
13. Gambaran kumpulan jarum raksasa.....	25
14. Gambaran tangan muncul dari bawah tanah.....	25
15. Gambaran kaki yang muncul dari bawah tanah.....	26
16. Gambaran <i>Enma</i> .....	26
17. Gambaran <i>oni/iblis</i> .....	27
18. Gambaran <i>Shirō</i> yang lehernya ditusuk sesuatu.....	28
19. Gambaran sungai nanah.....	28
20. Gambaran kuali panas.....	29
21. Gambaran tubuh dipotong menjadi dua.....	29
22. Gambaran tangan dipotong.....	30
23. Gambaran tubuh yang dikuliti.....	30
24. Gambaran tubuh yang dikuliti ( <i>close up</i> ).....	31
25. Gambaran <i>sai no kawara</i> .....	31
26. Gambaran sekolah di <i>jigoku</i> .....	32
27. Gambaran ladang di <i>jigoku</i> .....	32
28. Gambaran kelas di <i>jigoku</i> .....	32
29. Gambaran neraka tali hitam.....	33
30. Gambaran Daisuke tertusuk gitar.....	33
31. Gambaran Killer K sebagai <i>oni</i> .....	34
32. Gambaran <i>enma</i> dalam <i>jigoku</i> .....	35
33. Gambaran siksaan di <i>jigoku</i> .....	35
34. Gambaran siksaan di <i>jigoku</i> .....	36
35. Gambaran siksaan di <i>jigoku</i> .....	36
36. Gambaran siksaan di <i>jigoku</i> .....	37
37. Gambaran siksaan di <i>jigoku</i> .....	37
38. Gambaran siksaan di <i>jigoku</i> .....	37
39. Gambaran band rock dalam <i>jigoku</i> .....	39
40. Gambar manusia dilempar ke kuali air berisi air panas.....	39
41. Gambaran ladang di <i>jigoku</i> .....	40
42. Gambaran menanam padi di <i>jigoku</i> .....	40
43. Gambaran memanen padi di <i>jigoku</i> .....	41
44. Gambaran surga.....	42

45. Gambaran surga.....	42
46. Daisuke keluar dari surga.....	43
47. Daisuke saat ke luar dari surga.....	43

**DAFTAR LAMPIRAN**

Nomor Urut	Halaman
1. Biografi Sutradara Nobuo Nakagawa dan Kankurō Kudō.....	49
2. Komentar Penguji.....	50

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Masyarakat Jepang yang beragama Buddha memiliki kepercayaan dan konsep tentang neraka. Kata Jepang untuk neraka yang umum digunakan dan diakui adalah “*Jigoku*” (地獄), yang sebagian besar berasal dari kombinasi mitologi Cina dan Buddhisme<sup>1</sup>. Meskipun agama Shinto, yang merupakan agama mayoritas Jepang, tidak memiliki konsep neraka yang jelas, namun masih memiliki suatu konsep kehidupan setelah kematian yang disebut dengan “*Yomi*” (黄泉)<sup>2</sup>. Selain itu, beberapa aliran agama Buddha di Jepang, seperti Tendai, Shingon, Jodo, Jodo Shinsu, Nichiren, dan Zen, juga memiliki konsep tentang neraka<sup>3</sup>. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa masyarakat Jepang yang beragama Buddha memiliki pemahaman dan kepercayaan tentang konsep neraka.

*Jigoku* memiliki karakteristik yang berapi-api, berwarna merah dan dihuni oleh para iblis/*oni* (鬼) atau setan-setan yang akan menghukum manusia. Namun, yang membedakan dari neraka dalam berbagai kepercayaan lainnya, *jigoku* juga memiliki karakteristik yang dingin, dan berwarna biru. *Jigoku* sering digambarkan sebagai tempat hukuman bagi orang jahat, di mana mereka mengalami berbagai bentuk siksaan dan penderitaan<sup>4</sup>.



Gambar 1.1 Gambaran *Jigoku*  
Source: Ilustrasi dari The Larger Sutra Mandala

Selain itu di dalam *jigoku* terdapat seorang raja yang berkuasa yaitu *Enma-ō* (閻魔王). *Enma* digambarkan sebagai dewa yang mengirimkan usia tua, penyakit,

<sup>1</sup> Littleton, C. Scott. (2002). *Shinto: Origins, Rituals, Festivals, Spirits, Sacred Places*. Oxford, NY: Oxford University Press, hlm. 91

<sup>2</sup> Ibid, hlm. 89

<sup>3</sup> Abe, M. (1997). “Buddhism in Japan”, dalam Carr, Brian; Mahalingam, Indira, *Companion encyclopedia of Asian philosophy*, London: Routledge, hlm 692

<sup>4</sup> Niraya Vagga dalam kitab Dharmapada. Dikutip dari laman <https://www.sariputta.com/dhammapada/indonesia/22/neraka> diakses pada tanggal 10 agustus 2023

hukuman, dan malapetaka lainnya di antara para manusia sebagai peringatan untuk berperilaku baik. Saat manusia meninggal, mereka dipanggil ke hadapan Enma. Enma akan memeriksa kehidupan manusia, saat mereka masih hidup, dan akan mengirim mereka untuk bereinkarnasi. Reinkarnasi tersebut akan didapatkan oleh manusia sesuai dengan karma yang mereka kumpulkan saat masih hidup. Jika manusia banyak melakukan perbuatan baik saat masih hidup maka dia akan direinkarnasikan ke bumi atau ke surga, sebaliknya, jika manusia banyak melakukan perbuatan buruk/jahat maka akan direinkarnasikan ke dalam *jigoku*/neraka<sup>5</sup>.



Gambar 1.2 Gambaran *Enma*

source: Plester dinding pada era Azuchi-Momoyama di Nara, Jepang

Sebagai salah satu bagian dari kebudayaan Jepang, tentu saja *jigoku* telah diangkat ke dalam beberapa film dengan genre yang berbeda-beda pula. Adapun beberapa judul film yang menggambarkan tentang *jigoku* yaitu film *Jigoku* yang dirilis pada tahun 1960 (地獄) karya Nobuo Nakagawa (中川信夫) dan film *Wakakushite Shinu* (若くして死ぬ) karya Kankurō Kudō (宮藤官九郎). Peneliti akan mengambil kedua film tersebut sebagai bahan utama dari penelitian ini.

Film *Jigoku* merupakan film yang mengangkat tema neraka Jepang pertama di negaranya. Dapat dikatakan bahwa, film ini memang terinspirasi dari neraka mitologi Jepang, yang di mana memiliki dewa neraka yaitu *Lord Enma* dan kebanyakan mengambil dari ajaran-ajaran agama Buddha.



Gambar 1.3 Poster Film *Jigoku*

source: [http://www.dvdbeaver.com/film/DVDReviews24/jigoku\\_dvd\\_review.htm](http://www.dvdbeaver.com/film/DVDReviews24/jigoku_dvd_review.htm)

Film *Jigoku* (地獄) karya Nobuo Nakagawa (中川信夫) bercerita tentang seorang siswa, Shirō (Shigeru Amachi), akan menikahi pacarnya, Yukiko (Utako

<sup>5</sup> Nanamoli, Bhikkhu; Bodhi, Bhikkhu (2001). *The Middle Length Discourses of the Buddha: A Translation of the Majjhima Nikaya* (Boston: Wisdom Publications), hlm. 1341

Mitsuya), putri profesornya, Professor Yajima (Torahiko Nakamura). Setelah mengumumkan pertunangan, rekan Shirō, Tamura (Yōichi Numata) mengantar Shirō pulang. Tamura yang mengendarai mobil dengan ugal-ugalan menabrak dan membunuh pemimpin geng yakuza, Kyōichi (Hiroshi Izumida). Meskipun Shirō ingin berhenti, Tamura terus mengemudi, tidak merasa bersalah dan mengatakan bahwa itu adalah kesalahan Shirō karena memintanya mengemudi di jalan itu. Ibu Kyōichi (Kiyoko Tsuji), yang menyaksikan kejadian tersebut, memutuskan untuk menemukan dan membunuh mereka.

Meskipun Tamura tidak merasa bersalah atas pembunuhan tersebut, Shirō yang takut, mencoba melapor ke polisi. Setelah memberi tahu Yukiko tentang apa yang terjadi, Shirō bersikeras agar mereka naik taksi ke kantor polisi, meskipun Yukiko meminta untuk berjalan saja. Taksi yang mereka naiki mengalami kecelakaan, dan membunuh Yukiko. Setelah pemakaman Yukiko, Shirō bertemu dengan pekerja strip bar dan pacar Kyōichi yang berduka, Yoko (Akiko Ono), yang menemukan kesalahan Shirō atas tabrak lari setelah tidur dengannya. Kemudian, Yoko dan ibu Kyōichi-pun, merencanakan balas dendam.

Shirō yang meninggal setelah dibunuh oleh ibu Kyōichi langsung terjerumus ke dalam *Jigoku*. Dalam *Jigoku*, Shirō bertemu Yukiko, yang mengungkapkan bahwa dia mengandung anak mereka ketika dia meninggal. Setelah bayi perempuan, yang dia beri nama Harumi, hanyut di Sungai Sanzu, Yukiko memohon kepada Shirō untuk menyelamatkan anak itu. Shirō memasuki Neraka dan dijatuhi hukuman oleh Enma (Kanjūrō Arashi) atas dosa-dosanya. Saat mencari putrinya di neraka, Shirō menyaksikan orang-orang dari hidupnya menderita karena kesalahan mereka sendiri, hukum yang mereka terima berupa direbus, dibakar, dikuliti, dipotong-potong hingga dipukuli oleh oni.

Berikut adalah film Jepang yang bertemakan neraka yang menjadi gambaran neraka terbaru film Jepang dan akan menjadi bahan penelitian.



Gambar 1.4 Poster Film *Wakakushite Shinu*  
source: <https://oandk.jp/info/too-young-studio-panda/>

Film *Wakakushite Shinu* (若くして死ぬ) karya Kankurō Kudō (宮藤官九郎) merupakan film yang berdurasi 2 jam 5 menit 47 detik, bergenre komedi–fantasi. Genre komedi adalah cerita yang mengandung unsur kelucuan di dalamnya, dan untuk genre fantasi itu sendiri adalah genre fiksi yang menggunakan bentuk sihir, supranatural, mitologi, cerita rakyat, atau dunia–dunia fantasi yang eksotik, yang pengaplikasiannya tidak ada di dunia nyata (Pratista 2017:39-40). Film *Wakakushite Shinu*, yang jika kita mengartikannya ke dalam bahasa Indonesia artinya adalah “terlalu muda untuk mati”.

Pada film ini, sang sutradara yaitu Kankurō Kudō dalam sebuah wawancara mengatakan bahwa ia mengambil gambaran tema neraka agama Buddha<sup>6</sup>. Dalam agama tersebut terdapat 2 jenis neraka yaitu neraka panas dan neraka dingin, selain itu manusia dapat terlahir kembali berulang-ulang kali atau adanya sistem yang dikenal sebagai reinkarnasi<sup>7</sup>, seperti yang diperlihatkan dalam film itu sendiri berbeda dengan agama-agama samawi<sup>8</sup> yang mempercayai bahwa neraka adalah suatu tempat yang kekal dan tidak memiliki sistem reinkarnasi.



Gambar 1.5 Para Pemeran Utama  
source: *screenshot* dari film *Wakakushite Shinu*

Pada awal mulanya Daisuke (Ryunosuke Kamiki) merupakan siswa SMA biasa. Namun, nasib nahas malah menghampiri dia dan beberapa temannya saat sedang karyawisata. Niat mau mendekati Hiromi (Aoi Morikawa), Daisuke malah masuk ke neraka. Di neraka inilah Daisuke akan banyak menerima pembelajaran kehidupan. Mulai dari bertemu dengan Killer K (Tomoya Nagase) sesosok iblis yang suka bermain band (lebih tepatnya sebagai vokalis dan gitaris dan juga sebagai pemimpin dari band bernama *Heruzu*), yang nantinya akan membantu Daisuke dalam kehidupan sehari-harinya di neraka. Selain itu, di band *Heruzu* dia juga bertemu dengan anggota band tersebut yaitu Cozy (Kenta Kiritani) sebagai drummer dan Jako (*Nana Seino*) sebagai *bassist*, di neraka tersebut juga ada sebuah sekolah bernama *Hell Agricultural High School*.

---

<sup>6</sup> Komurasaki, "(This is a Buddhist Movie!) Kudo Kankuro's words make Nagase Tomoya, Kamiki Ryunosuke and others into laughter. We bring you plenty from the pre-release event for (Too Young To Die!)" (<https://google.com/amp/s/spice.eplus.jp/articles/62858/amp>, diakses pada tanggal 4 Maret 2024)

<sup>7</sup> Setiap Individu, dikenal sebagai (makhluk hidup), mengalami kelahiran kembali berulang kali dalam berbagai bentuk kehidupan dalam (Mark Juergensmeyer; Wade Clark Roof (2011). *Encyclopedia of Global Religion*: SAGE Publications, hlm. 271-272)

<sup>8</sup> Agama samawi adalah agama – agama yang diturunkan melalui wahyu Tuhan, seperti Islam, Kristen, dan Yahudi. Dalam (Abulafia, Anna Sapir (2019). "The Abrahamic religions". [www.bl.uk](http://www.bl.uk). London: British Library). Diakses tanggal 10 Agustus 2023.



Gambar 1.6: *Time Stamp* (00.13.17)  
Killer K saat masih menjadi manusia,  
yang kesulitan meluruskan kabel



Gambar 1.7: *Time Stamp* (00.13.51)  
Daisuke yang dihukum setruman listrik

Pada adegan gambar 1.6 terlihat Killer K saat masih menjadi manusia, terlihat sedang kesusahan saat merapikan kabel listrik yang terlilit, dan pada gambar 1.7 Daisuke dihukum dengan setruman listrik. Kedua adegan ini saling terhubung dikarenakan pada saat Killer K masih menjadi manusia dia merupakan seorang penjaga studio musik tempat Daisuke dan teman-temannya bermain musik, pada saat itu Daisuke merusak speaker dengan menumpahkan minuman serta tidak mengatur kabel-kabel yang telah dipakai. Oleh karena itu saat di neraka Killer K, Cozy, dan Jako melilit Daisuke dengan kabel kemudian menyambungkan kabel tersebut ke speaker sehingga membuat Daisuke tersetrum sampai gosong dan para iblis tertawa melihat kesengsaraan Daisuke.

Dapat dilihat bahwa visualisasi yang ditampilkan tidak seperti film *Jigoku* yang terlihat suram dan kelam dengan banyaknya warna gelap bahkan cenderung hitam yang menggambarkan kesengsaraan, kehampaan, dan kekosongan jiwa bagi orang-orang yang terjerumus kedalamnya. Berbanding terbalik, pada film ini terlihat suasana dengan warna merah cerah yang menggambarkan kebengisan, kekejaman, serta kekacauan dan pada adegan saat Daisuke tersetrum listrik yang memperlihatkan tulang-tulang memperlihatkan kengerian hukuman neraka yang tidak tanggung-tanggung. Selain itu, ekspresi Cozy dan Jako yang tertawa memperlihatkan kesenangan seorang iblis saat memberikan hukuman kepada Daisuke. Namun adegan yang mengerikan tersebut terlihat lucu dikarenakan para aktor memiliki ekspresi yang mengesalkan seperti tertawa yang memang disengaja. Hal tersebut membuatnya lucu dan memperlihatkan bahwa sang sutradara memerhatikan betul terhadap salah satu genre dari film ini yaitu komedi.

Film *Wakakushite Shinu* dan *Jigoku* sebenarnya tidak terlalu terkenal di Indonesia. Walaupun demikian, film *Wakakushite Shinu* mendapatkan tiga nominasi dan satu diantaranya menang yaitu di New York Asian Film Festival (2016) serta mendapat rating sebesar 6.7/10 dalam situs IMDB<sup>9</sup> dan 71% *audience score* dalam

<sup>9</sup> Imdb adalah situs penilaian film yang diberikan oleh penonton bioskop casual. Dikutip dari laman <https://ulasinema.com/menyelisik-tiga-jejaring-penilai-film-imdb-rotten-tomatoes-dan-metacritic/> diakses pada tanggal 5 agustus 2023

situs Rottentomatoes<sup>10</sup>. Berbeda dengan film *Jigoku* yang tidak mendapat penghargaan ataupun nominasi sekalipun, namun tetap mendapat perhatian dari para penonton film. Dengan mendapat rating di IMDB sebesar 6,8/10 dan 67% *audience score* dalam situs Rottentomatoes. Berdasarkan latar belakang di atas, itu dapat disimpulkan bahwa film ini merupakan karya yang layak untuk diuji. Peneliti bermaksud menyusun skripsi dengan judul “**Gambaran Jigoku Dalam Film Wakakushite Shinu (若くして死ぬ) dan Film Jigoku (地獄)**”.

## 1.2 Batasan Penelitian

Untuk menghindari penelitian yang tidak terarah serta pembahasan yang panjang dan lebar. Dengan demikian, dalam penelitian ini, penulis akan membatasi penelitian dalam film *Jigoku* (地獄) dan *wakakushite shinu* (若くして死ぬ) dengan mengidentifikasi motif/symbol, yang menggambarkan *jigoku* sebagai objek dalam penelitian. Serta, sudut pandang sutradara dalam menggambarkan *jigoku* dalam kedua film tersebut.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran neraka (*jigoku*) yang diperlihatkan melalui film *Jigoku* (地獄) 1960 dan film *Wakakushite Shinu* (若くして死ぬ) 2016.
2. Mengapa Sutradara Kankurō Kudō menggambarkan *jigoku* dalam film *Wakakushite Shinu* (若くして死ぬ) 2016, dengan menggunakan intrik komedi.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti memiliki tujuan yang hendak dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana film *Jigoku* (地獄) 1960 dan film *Wakakushite Shinu* (若くして死ぬ) 2016, menggambarkan neraka (*jigoku*).
2. Untuk mengetahui alasan dari sutradara Kankurō Kudō dalam film *Wakakushite Shinu* (若くして死ぬ) 2016, menggambarkan *jigoku* dengan menggunakan intrik komedi.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih pengetahuan khususnya pada dunia kejepeangan, yaitu pemahaman tentang

---

<sup>10</sup> Rottentomatoes adalah situs penilaian film yang diberikan oleh kritikus film profesional. Dikutip dari laman <https://ulasinema.com/menyelidik-tiga-jejaring-penilai-film-imdb-rotten-tomatoes-dan-metacritic/> diakses pada tanggal 5 agustus 2023

apa saja gambaran neraka (*jigoku*) dalam film *Jigoku* (地獄) 1960 dan film *Wakakushite Shinu* (若くして死ぬ) 2016.

2. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan sebagai referensi pembaca untuk melakukan penelitian di bidang kebudayaan Jepang khususnya mengenai *jigoku*.
3. Sebagai bahan refleksi dan komparasi budaya Jepang.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Landasan Teori

##### 2.1.1. Film

Film merupakan sebuah gabungan untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang bergerak dengan memanfaatkan teknologi kamera, warna, dan suara. Film bertujuan untuk menyampaikan pesan dari sutradara kepada masyarakat sebagai penonton (Susanto, 1982:60). Wibowo (2006:196) menyatakan bahwa film dapat dijadikan sebagai alat untuk berbagi bermacam-macam pesan kepada masyarakat melalui media cerita. Film adalah suatu bentuk karya seni yang terdiri dari serangkaian gambar bergerak yang direkam dan ditampilkan untuk menyampaikan cerita, ide, atau emosi kepada penonton. Manfaat film meliputi hiburan, pendidikan, refleksi sosial, pengungkapan kreativitas, dan pengalaman emosional. Tujuan dibuatnya film bisa bermacam-macam, seperti menghibur, mendidik, menyebarkan pesan, menginspirasi, atau merayakan budaya dan sejarah.

##### 2.1.2. Genre Film

Istilah genre berasal dari bahasa Prancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”. Dalam film, genre dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang sama, seperti *setting*, isi, dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, serta tokoh. Klasifikasi tersebut menghasilkan genre-genre populer, seperti aksi, petualangan, drama, komedi, horror, *western*, *thriller*, *film noir*, roman, dan sebagainya (Pratista 2017:39-40).

Fungsi utama genre adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. Genre membantu kita memilih film sesuai dengan spesifikasinya. Industri film sendiri sering menggunakannya sebagai strategi marketing. Genre apa yang kini sedang menjadi tren, maka genre tersebut menjadi tolak ukur film yang akan diproduksi selain untuk mengklasifikasikan, genre juga dapat berfungsi sebagai resume awal bagi penonton terhadap film yang akan ditonton.

Berikut beberapa genre-genre film yang sedang populer saat ini

- Film fantasi, film fantasi pada umumnya berhubungan dengan tempat, peristiwa, serta karakter rekaan yang tidak nyata. Film fantasi juga berhubungan dengan unsur magis, negeri dongeng, halusinasi, mitos, imajinasi, serta alam mimpi. Film fantasi bisa berhubungan pula dengan aspek religi, seperti Tuhan atau malaikat yang turun ke bumi, campur tangan kekuatan ilahi, surga, dan neraka.
- Horror, film horor memiliki tujuan utama yaitu untuk memberikan efek rasa takut, kejutan, serta teror yang mendalam bagi penontonnya. Film horor umumnya menggunakan tokoh antagonis non-manusia yang berwujud fisik menyeramkan. Pelaku teror biasanya ditampilkan dengan sosok supernatural, seperti makhluk gaib, vampire, *werewolf*, zombie, mutan, psikopat, hingga seorang pembunuh serial.

- Komedi, komedi adalah jenis film yang tujuan utamanya untuk memancing tawa penonton. Film komedi biasanya berupa drama ringan yang lebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya. Film komedi juga biasanya selalu berakhir dengan penyelesaian cerita yang memuaskan penonton atau *happy ending*.

### 2.1.3. Jigoku

*Jigoku* (地獄) adalah neraka dalam bahasa Jepang. Kanji 'ji' (地) berarti 'tanah' atau 'tempat', dan kanji 'goku' (獄) yang berarti 'penjara', yang artinya adalah sebuah tempat di mana orang-orang berdosa di penjara setelah kematiannya dengan cara disiksa dengan api yang membara.

Dalam buku *The Illustrated Encyclopedia of Buddhism*, disebutkan mengenai nama-nama neraka dalam agama Buddha Jepang secara umum. Neraka terbagi menjadi 2 golongan, yaitu *hachikan jigoku* (delapan neraka dingin) dan *hachinetsu jigoku* (delapan neraka panas). Dalam neraka *hachikan jigoku*, roh-roh orang yang meninggal dunia menderita berbagai macam hukuman yang disebabkan oleh suhu yang dingin. Sedangkan dalam neraka *hachinetsu jigoku*, roh-roh orang yang meninggal dunia menderita berbagai macam hukuman seperti merasakan suhu yang panas.

Nama-nama neraka dalam *hachikan jigoku* yaitu: 1) neraka *Abuda*, 2) neraka *Nirabuda*, 3) neraka *Atata*, 4) neraka *Hahava*, 5) neraka *Huhuva*, 6) neraka *Upara*, 7) neraka *Hadoma* atau *Guren*, dan 8) neraka *Makahadoma* atau *Daiguren*. Sedangkan nama-nama neraka dalam *hachinetsu jigoku* yaitu: 1) neraka *Toukatsu* (penderitaan yang berulang), 2) neraka *Kokujou* (tali hitam), 3) neraka *Shugou* (penderitaan yang besar), 4) neraka *Kyoukan* (ratapan), 5) neraka *Daikyoukan* (ratapan yang besar), 6) neraka *Shounetsu* (panas yang terbakar), 7) neraka *Daishounetsu* (panas yang terbakar lebih besar), dan 8) neraka *Muken* (penderitaan tanpa henti) (Baroni, 2002: 120).

### 2.1.4. Kehidupan Sosial Jepang pada tahun 1960-an

Perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat Jepang pada tahun itu, ada dua perubahan besar. Yang pertama adalah penurunan signifikan dalam angka kelahiran yang menstabilkan populasi penduduk Jepang. Kedua, perpindahan penduduk dari pedesaan ke perkotaan. Meski populasinya stabil, Jepang tetap menjadi salah satu negara dengan populasi terpadat di dunia.

Ketika pertumbuhan penduduk melambat dan perekonomian berkembang, Jepang menghadapi kekurangan tenaga kerja yang menarik pekerja dari sektor pertanian, serta dari usaha kecil dan menengah, ke industri skala besar baru di perkotaan. Berbanding terbalik dengan industri pertanian yang hari-demi-hari menjadi semakin termekanisasi dan dikomersialkan. Hingga menarik perempuan, anak-anak, dan orang tua menjalankan pertanian keluarga, ketika anak laki-laki, dan bahkan suami pergi ke pabrik. Oleh sebab itu, pada saat yang sama, wajah pedesaan Jepang berubah, dengan jalan-jalan berpermukaan keras, sekolah-sekolah beton, pabrik-

pabrik, dan outlet-outlet penjualan mobil dan peralatan pertanian menggantikan rumah-rumah beratap jerami yang dulunya tak lekang oleh waktu<sup>11</sup>.

### 2.1.5. Kehidupan Sosial Jepang pada tahun 2010-an

Jepang pada tahun 2010-an, sedang memasuki era yang memiliki dinamika yang rumit. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya ketimpangan dalam aspek perkembangan sosial. Maksud dari hal tersebut ialah, jika dilihat dari hal ekonomi, Jepang masih menjadi salah satu negara yang kuat, namun dalam pertumbuhan penduduk, malah mengalami kemunduran yang cukup signifikan.

Jepang pada dekade ini, mengalami banyak perubahan dalam aspek kehidupan masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari turunnya tingkat kelahiran dan peningkatan warga lanjut usia. Yang mempengaruhi struktur sosial, ekonomi, dan sistem pensiun.

Meskipun Jepang masih memiliki budaya yang kuat tentang peran gender tradisional, terjadi pergeseran lambat namun signifikan dalam persepsi terhadap peran gender. Lebih banyak perempuan Jepang terlibat dalam angkatan kerja, meskipun masih ada tantangan dalam mencapai kesetaraan di tempat kerja dan di rumah.

Pada tahun-tahun ini juga, Jepang mulai mengakui dan memperhatikan kelompok-kelompok minoritas dalam masyarakat, termasuk etnis minoritas, kaum LGBT, dan imigran. Meskipun masih ada stigma dan diskriminasi, kesadaran akan pentingnya inklusi sosial dan penghargaan terhadap keberagaman mulai berkembang.

Walaupun banyaknya terjadi perubahan sosial dalam masyarakat Jepang. Perubahan-perubahan ini dengan jelas menunjukkan bagaimana Jepang terus beradaptasi dengan tantangan dan tren global sambil menjaga nilai-nilai dan identitas budayanya. Meskipun beberapa perubahan terjadi secara lambat, mereka mencerminkan evolusi sosial yang penting dalam masyarakat Jepang selama dekade tersebut.

### 2.1.6. Mise-en-Scene

*Mise-en-scene* adalah segala sesuatu yang tertangkap dalam frame kamera dalam proses pembuatan film (Pratista, 2017:97). Selain pemeran dan juga alur cerita, *mise-en-scene* merupakan salah satu faktor utama yang memerankan sebuah film. Terdapat empat unsur pokok yang meliputi *mise-en-scene*, yakni setting atau latar, kostum dan tata rias, lightning (pencahayaan), dan pemain serta pergerakannya (aktng).

#### 1. Setting atau latar

Setting adalah seluruh latar, bersama dengan semua propertinya. Latar ini berfungsi sebagai petunjuk untuk waktu, status sosial, *mood development*, ruang dan wilayah, dan motif tertentu. Pratista (2008) membagi setting menjadi tiga kategori: (1) set studio; (2) *shot on location*; dan (3) set virtual.

---

<sup>11</sup> Notehelfer, F. G., & Jansen, M. B. (1998, July 20), "Japan - Economic Transformation, Industrialization, Modernization" (<http://www.britannica.com/place/Japan/Economic-transformation>), diakses pada 1 Mei 2024

## 2. Kostum dan tata rias

Kostum adalah segala sesuatu yang dikenakan oleh para aktor, termasuk seluruh aksesoris, seperti perhiasan, kacamata, topi, sepatu, dan sebagainya. Sedangkan, tata rias adalah riasan yang digunakan oleh aktor untuk memperjelas karakter tokoh yang diperankan (Pratista, 2008:71-72).

## 3. Lightning (pencahayaan)

Tanpa adanya cahaya, maka suatu objek tidak akan memiliki wujud. Pencahayaan memiliki peran penting dalam memberikan suasana yang sesuai dengan naratif dalam film. Tata cahaya dapat dibagi menjadi 4 aspek, yaitu kualitas, arah, sumber serta cahaya yang masing-masing saling berkaitan satu sama lain.

## 4. Pemain dan pergerakannya

Aktor dalam film secara umum diklasifikasikan menjadi dua, yaitu visual dan audio. Visual meliputi gestur tubuh serta mimik wajah, di mana keduanya sangat penting untuk *mise-en-scene*. Akting aktor cerita berfokus pada gerak dan penampilan tokoh-tokoh dalam suatu adegan (Pratista, 2008:84).

### 2.1.7. Sinematografi

Sinematografi adalah ilmu atau seni fotografi gerak gambar dengan merekam cahaya atau radiasi elektromagnetik lain, baik secara elektronik melalui sebuah sensor gambar, atau kimiawi dengan cara bahan peka cahaya seperti stok film<sup>12</sup>.

Pratista (2017:129) mengungkapkan seorang pembuat film tidak hanya merekam setiap adegan melainkan bagaimana mengontrol dan mengatur setiap adegan yang diambil, seperti jarak ketinggian, sudut, lama pengambilan dan sebagainya. Hal ini menjelaskan bahwa unsur sinematografi secara umum dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni kamera atau film, *framing*, dan durasi gambar. Kamera dan film mencakup Teknik-teknik yang dapat dilakukan melalui kamera dan stok (data mentah). *Framing* dapat diartikan sebagai hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil, seperti batasan wilayah gambar atau frame, jarak ketinggian, pergerakan kamera, dan sebagainya. Sementara durasi gambar mencakup lama atau durasi sebuah obyek diambil gambarnya oleh kamera<sup>13</sup>.

#### 1. Jarak

Jarak yang dimaksud adalah dimensi jarak kamera terhadap obyek di dalam frame. Adapun dimensi kamera terhadap obyek menurut Pratista (2017, 146-147) dikelompokkan menjadi tujuh yaitu:

- *Extreme Long Shot*

Merupakan jarak kamera yang paling jauh dari obyeknya. Wujud fisik manusia nyaris tidak tampak.

- *Long Shot*

Pada jarak ini seluruh tubuh fisik manusia telah tampak jelas, namun latar belakang masih sangat dominan.

- *Medium Long Shot*

Pada jarak ini tubuh manusia terlihat dari bawah lutut sampai ke atas. Tubuh fisik manusia dan lingkungan relatif seimbang.

- *Medium Shot*

<sup>12</sup> Spencer, D A, *The Focal Dictionary of Photography Technologies*, hlm. 454

<sup>13</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film* (Montase Press, 2017), hlm. 129.

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai tampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*.

- *Medium Close-up*

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mendominasi *frame* dan latar belakang tidak lagi dominan.

- *Close-up*

Pada jarak ini sudah memperlihatkan wajah, tangan, kaki, atau sebuah obyek, kecil. Teknik ini mampu memperlihatkan ekspresi wajah dengan jelas serta gestur yang mendetail.

- *Extreme Close-up*

Pada jarak terdekat ini mampu memperlihatkan lebih mendetail bagian dari wajah, seperti telinga, hidung mata, dan lainnya atau bagian dari sebuah obyek.

## 2. Pergerakan Kamera

Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta obyek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau panorama. Pratista (2017, 153-155) mengelompokkannya menjadi lima yaitu:

- *Pan*

*Pan* merupakan singkatan dari panorama, karena umumnya menggambarkan pemandangan secara luas. *Pan* merupakan pergerakan kamera secara horisontal dengan posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik ini lazimnya digunakan pula untuk mengikuti pergerakan seorang karakter.

- *Tilt*

*Tilt* merupakan pergerakan secara vertikal dengan posisi kamera tetap pada porosnya. *Tilt* sering digunakan untuk memperlihatkan obyek yang tinggi atau raksasa di depan seorang karakter (kamera), seperti misalnya gedung bertingkat, patung raksasa, atau obyek lainnya yang bersifat megah.

- *Tracking*

*Tracking Shot* atau *dolly shot* merupakan pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara horizontal. Pergerakan dapat ke arah manapun yakni maju, mundur, melingkar, menyamping, dan sering kali menggunakan rel atau *track*.

- *Roll*

*Roll* merupakan pergerakan kamera memutar 180° atau bahkan hingga memutar 360°, namun posisi kamera tetap pada porosnya. Teknik pergerakan ini tentu akan menyebabkan kemiringan *frame* hingga posisi gambar terbalik.

- *Crane Shot*

*Crane shot* adalah pergerakan kamera akibat perubahan posisi kamera secara vertikal, horizontal, atau kemana saja selama masih di atas permukaan tanah. *Crane shot* umumnya menggunakan alat *crane* yang mampu membawa kamera beserta operatornya sekaligus, dan dapat bergerak turun dan naik hingga beberapa meter. *Crane shot* umumnya menggambarkan situasi lanskap luas, seperti sudut kota, bangunan, atau areal taman.

### 3. Gerakan Objek (*Moving Objek*)

Ada beberapa gerakan pada objek yang ditampilkan dalam sebuah scene, diantaranya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Kamera sejajar objek, kamera sejajar mengikuti pergerakan objek, baik ke kiri maupun ke kanan.
- *Walking (In/Out)* objek bergerak mendekati (*in*) maupun menjauhi (*out*) kamera.
- *Slo-Motion*, yaitu pengaturan pada kamera dengan cara menurunkan speed di bawah 30 fps (*frame per second*) untuk menghasilkan efek dramatik. Memperlambat visualisasi tersebut sering digunakan untuk menampilkan tokoh pada scene tersebut yang digabungkan dengan *point of view* (POV) shoot sehingga dapat meningkatkan rasa simpatik dari penonton<sup>14</sup>.
- *Fast-Motion*, yaitu kebalikan dari *slo-motion*, pengaturan pada kamera untuk mempercepat visualisasi dari kenyataan dengan menambahkan speed di atas 30 fps yang biasa digunakan dalam adegan komedi. *Fast-motion* dapat pula digunakan untuk menampilkan peristiwa yang penting<sup>15</sup>.

### 4. Pencahayaan (*Lighting*)

Cahaya (*light*) pada hikmatnya adalah membuka layar untuk menuntun mata penonton sampai masing-masing adegan sekecil-kecilnya dalam rangka mengarahkan maknanya ke tempat di mana gerak-laku terjadi. Menurunkan derajat cahaya akan mengakibatkan penurunan segala hal yang tampak sampai tidak tampak sama sekali. Kemudian membiarkan set tidak menyolok, hanya sebuah kegelapan, atau membiarkan adanya sosok-sosok bayangan sampai akibatnya seorang pemeran yang damai muncul, lalu disusul dengan menaikkan derajat cahaya sehingga objeknya kelihatan<sup>16</sup>.

Penggunaan lampu sebagai cahaya artificial juga sering digunakan untuk cahaya dari alam (sinar matahari) sering berubah-ubah tertutup awan. Namun penggunaan cahaya tambahan dari lampu pada dasarnya bukanlah hanya agar subyek jadi terang benderang dan gampang dilihat saja. Melainkan agar diperoleh efek yang diinginkan, yaitu munculnya dimensi atau efek dramatis dari subyek<sup>17</sup>. Adapun berbagai teknik *lighting* adalah sebagai berikut:

- *Low Key Lighting* (Cahaya Utama yang Redup)

Biasanya teknik ini hanya menggunakan *the key* dan *back light*, kontras antara terang dan gelap relatif tinggi, dan terbentuknya bayangan yang panjang mupun tegas. *Low Key Lighting* sendiri banyak digunakan dalam film-film horror.

- *High Key Lighting* (Cahaya Utama yang Terang)

Teknik *lighting* ini sering digunakan dalam film bergenre komedi romantis dengan menggunakan *filler light*, sehingga menampilkan

---

<sup>14</sup> Sijll, J. F. (2005). *Cinematic Story Telling: The 100 Most Powerful Conventions Every Film Maker Must Know*, Laurel Canyon Blvd: Michael Wiese Production, hlm. 76.

<sup>15</sup> Ibid, hlm. 78.

<sup>16</sup> Padmodarmaya, P. (1988). *Tata dan Teknik Pentas*, Jakarta: Balai Pustaka, hlm. 156.

<sup>17</sup> Kukuh Hendriawan, *Materi Workshop Cinematography*, tanggal 20 desember 2010 di Markas Sinema 60 Jakarta Selatan

pencahayaannya yang alami dan realistis. Selain itu, teknik ini dapat menjadikan sebuah *setting* menjadi seperti hari yang sedang cerah.

- Kontras

Ada dua jenis dari penggunaan lighting yang kontras, yaitu *high contrast* dan *low contrast*. *High contrast* adalah perbandingan yang tinggi antara gelap dan terang sehingga dapat menampilkan banyak bayangan. Sementara *low contrast* menerapkan perbandingan yang rendah antara gelap dan terang, jadi bayangan yang ditampilkan lebih sedikit.

## 5. Warna Dalam Film

Warna memainkan peran penting sebagai representasi pesan dalam film dan dapat menciptakan serangkaian suasana atau mood yang diinginkan oleh sutradara untuk disampaikan kepada penonton. Warna juga dapat mengungkapkan karakter pemain dalam film. Film merupakan media yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan. Pesan-pesan tersebut dapat disampaikan melalui berbagai elemen seperti dialog, pola pikir, suasana adegan, bahkan melalui komunikasi nonverbal seperti gerakan tubuh, mimik wajah, dan penggunaan warna. Seperti yang diungkapkan oleh Barker (2008) dalam tabel berikut:

Suasana	Warna
Kemurnian, kebaikan, kelembutan	Putih
Berkuasa, kuat	Hitam
Aman, nyaman	Biru
Menantang, melawan, memusuhi	Merah
Menyenangkan, riang, gembira	Kuning
Tertekan, terganggu, bingung	Oranye
Berwibawa, agung	Ungu
Kelembutan, rasa sayang, romantic	Merah Muda
Kalem, damai, tenang	Hijau
Ketabahan, kesederhanaan, keramahan	Coklat

Tabel 2.1 Warna sebagai penggambaran suasana

Penggunaan warna dalam film dapat memberikan dimensi tambahan dalam menyampaikan pesan kepada penonton dan mempengaruhi pengalaman dan interpretasi terhadap cerita yang disampaikan.

### 2.1.8. Semiotika Roland Barthes

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan semiotika. Semiotika secara etimologi berasal dari bahasa Yunani yang artinya tanda. Sedangkan secara terminologi semiotika didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Sobur,2009:95). Menurut Saussure, sistem penandaan dibentuk oleh serangkaian tanda yang dianalisis menurut bagian-bagian penyusunnya. Komponen tanda tersebut disebut penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda dianggap sebagai bentuk atau medium tanda, misalnya suara, gambar, tanda yang membentuk kata pada halaman. Petanda dapat dipahami dari segi konsep dan makna<sup>18</sup>.

Sederhananya, Roland Barthes melontarkan konsep tentang konotasi dan denotasi sebagai kunci analisisnya. Denotasi merupakan tanda yang penandanya mempunyai tingkat kesepakatan yang tinggi sehingga menghasilkan makna yang sesungguhnya. Konotasi melibatkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pengguna dan nilai-nilai dalam budaya mereka<sup>19</sup>. Hal tersebutlah yang menjadikan alasan penulis menetapkan teori semiotika Roland Barthes sebagai teori yang digunakan dalam penelitian ini.

## 2.2. Penelitian Relevan

Pada bagian ini, berisikan berbagai penelitian terdahulu yang dinilai sejenis dengan penelitian penulis serta landasan teori yang penulis gunakan untuk menganalisis film *Wakakushite Shinu* dan film *Jigoku*

Pertama, artikel yang ditulis oleh Andiza Azza Suhadi pada tahun 2019 yang berjudul (Representasi Neraka Dalam Anime "*Hoozuki no Reitetsu*") dalam pembahasannya Andiza menggunakan teori "segitiga makna" Peirce untuk menemukan objek, tanda/representamen dan interpretant yang ada dapat diganti dengan data yang didapatkan dari anime *Hoozuki no Reitetsu*. Dalam pembahasannya Aulia menggunakan kata, kalimat, dan potongan gambar yang menunjukkan interpretant atau penafsiran yang ditemukan setelah menganalisis makna dari objek dan tanda yang telah diteliti. Berbeda dengan penulis yang menggunakan teori semiotika Roland Barthes dan bahan yang digunakan juga berbeda Andiza menggunakan anime sedangkan penulis menggunakan film.

Kedua, adalah skripsi yang disusun oleh Geanni Tityan Permata Bulan pada tahun 2021 dari program studi bahasa dan kebudayaan Korea, fakultas ilmu budaya, Universitas Jember dengan judul "Representasi Kehidupan Setelah Kematian Menurut Agama Buddha Dalam Film *Along With The Gods: The Two Worlds*: Kajian Sosiologi Sastra" dalam penelitian ini Geanni menganalisis menggunakan teori sosiologi sastra Wellek dan Warren (1990). Penulis menemukan berbagai perbedaan antara skripsi tersebut dengan tulisan ini, seperti film yang diteliti berbeda asal negara dan juga inti dari penelitian skripsi ini membahas tentang kehidupan setelah kematian menurut agama Buddha, sedangkan dalam proposal ini penulis lebih ke arah representasi nerakanya itu sendiri bukan ke kehidupan setelah kematian, karena dalam kehidupan setelah kematian tentu saja bukan hanya neraka yang akan

---

<sup>18</sup> Barker, C., & Paul Willis (2004). *Cultural Studies: Theory and Practice*. Hlm. 89

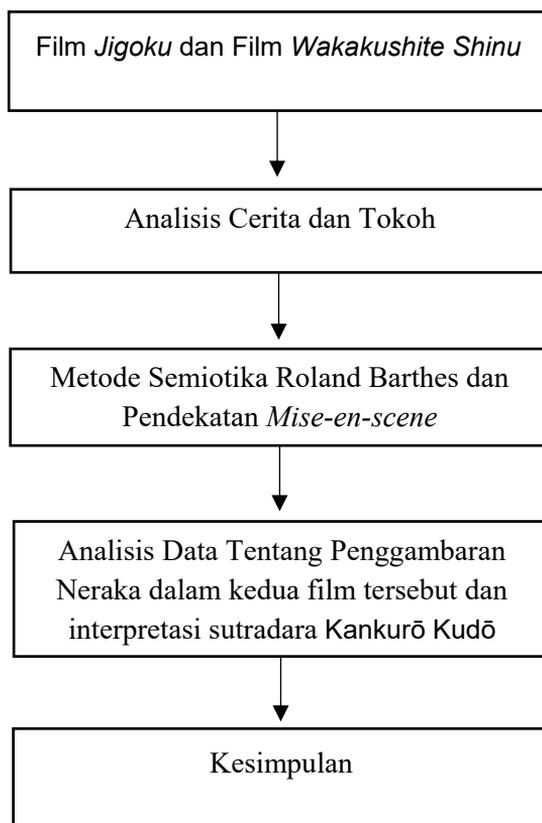
<sup>19</sup> Ibid, Hlm. 92

menjadi objeknya, perbedaan terbesar juga ada dalam penggunaan teori yang di mana Geanni menggunakan teori sosiologi sastra sedangkan penulis menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

Ketiga, skripsi yang disusun oleh Suvia Agustin pada tahun 2019, dari Universitas Gadjah Mada yang berjudul “Representasi Perempuan Dalam Film Horor Indonesia Pada Film “Pengabdian Setan” Karya Joko Anwar”, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media yaitu film, dan topik yang dibahas di sini adalah bagaimana perempuan mengatasi masalah dalam sebuah film bergenre horor. Penelitian ini sangat berbeda dengan apa yang penulis akan teliti walaupun objek yang diteliti sama-sama menggunakan film yang mengandung unsur metafisika, dan yang berbeda adalah pada penggunaan teori. Suvia menggunakan Charles Sanders Peirce sedangkan penulis menggunakan teori semiotik Roland Barthes.

Dalam penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa objek penelitian film *Jigoku* (地獄) karya Nobuo Nakagawa dan film *Wakakushite Shinu* (若くして死ぬ) karya Kankurō Kudō dan Kajian film *Wakakushite Shinu* dengan penggunaan teori semiotika Roland Barthes belum pernah dilakukan oleh siapapun.

### 2.3. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini, berfokus dalam menggambarkan bagaimana suasana dan gambaran *jigoku*/neraka dalam film *Jigoku* dan *Wakakushite Shinu* terutama dalam interpretasi sutradara Kankurō Kudō dalam memperlihatkan *jigoku* dalam filmnya yaitu *Wakakushite Shinu*. Berdasarkan pemahaman peneliti, film *Wakakushite Shinu* memperlihatkan neraka yang berbeda dari penggambaran neraka-neraka yang ada dalam kepercayaan atau agama lain, terutama agama-agama samawi. Pada agama samawi mereka hanya memperlihatkan satu jenis neraka yaitu neraka yang panas sedangkan dalam kepercayaan agama Buddha yang menjadi rujukan dari film *Wakakushite Shinu*, memperlihatkan dua jenis neraka yaitu neraka panas dan neraka dingin, selain itu dalam agama Buddha juga terdapat suatu hal yang berbeda dengan agama atau kepercayaan lainnya yaitu adanya sistem reinkarnasi atau terlahir kembali. Oleh sebab itu, penulis akan menggunakan semiotika Roland Barthes dengan melakukan penandaan dengan membuat makna denotasi dan konotasi, disandingkan dengan pendekatan *mise-en-scene*. Selanjutnya peneliti akan menganalisis maksud dari sutradara Kankurō Kudō dalam pesan-pesan yang dia sampaikan dalam film *Wakakushite Shinu*.