PERKEMBANGAN KARAKTER TOKOH UTAMA SAITO RIE DALAM FILM *HITSUDAN HOSTESS* KARYA SUTRADARA HAJIME TAKEZONO

SKRIPSI

OLEH
PUJI LESTARI
NIM 0911120156

PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVESITAS BRAWIJAYA
2014

PERKEMBANGAN KARAKTER TOKOH UTAMA SAITO RIE DALAM FILM *HITSUDAN HOSTESS* KARYA SUTRADARA HAJIME TAKEZONO

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar *Sarjana Sastra*

OLEH
PUJI LESTARI
NIM 0911120156

PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2014

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Puji Lestari
NIM : 0911120156
Program : S1 Sastra Jepang

Menyatakan bahwa:

1. skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari kaya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapat gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 28 Januari 2014

Puji Lestari
NIM. 0911120156

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Puji Lestari telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 18 Januari 2014
Pembimbing I

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si, Pembimbing I
NIP. -

Malang, 18 Januari 2014
Pembimbing II

Dra. Elisabeth Worobroto, Pembimbing II
NIP. 19670409 200212 2 001

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Puji Lestari telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapat gelar Sarjana.

Fitriana Puspita Dewi, M.Si, Penguji
NIP. -

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si, Pembimbing I
NIP. –

Dra. Elisabeth Worobroto, Pembimbing II
NIP. 19670409 200212 2 001

Mengetahui,	Menyetujui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang	Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra
Aji Setyanto, M.Litt	Syariful Muttaqin, M.A
NIP. 19750725 200501 1 002	NIP. 19751101 200312 1 001

要旨

レスタリ、プジ。２０１４．始竹園監督の映画『筆談ホステス』の主人公斉藤理恵の人格形成。ブラウィジャヤ大学日本語学科。

指導教師：（Ｉ）Retno Dewi A（ＩＩ）Elisabeth Worobroto

キーワード：映画、人格形成、キャラクター

最近、映画は社会で人気がある。映画を通して人々は生活の状態を見ることができる。この問題を映画『筆談ホステス』の中に見つけた。この映画で斉藤理恵は耳が聞こえない。ホステスになる、家族が反対したが理恵はあきらめない、結局彼女は夢を叶える。

成功の中に主人公の人格形成がある。子供のとき理恵はいつも頑張りあきらめない。大人は理恵が反抗てきである。大人になって理恵は強い人格になる。筆者は主人公の人格形成の要因を見つけた。この主人公の人格形成を分析するため発達心理学を中心に使用している。またはより多く分析するために、マイスアンシーンの理論を使用することになる。

この研究の結果は、環境と家族は人格形成に強い影響を示している。理恵は強いキャラクターをもって、青春期の発達任務ができる。しかも彼女は母に反抗的である、それはアイデンティティーの検索で合理的である何かである。彼助を成功に導いたキャラクター形成のプロセスを通っている。

次の研究者は、この映画について違うアプローチで研究することができると思う。文学の鑑賞を豊かにするために、精神分析的と社会文学と日本のホステスのイメージを使用したらいいと思う。

ABSTRAKSI

Lestari, Puji. 2014. Perkembangan Karakter Tokoh Utama Saito Rie Dalam Film *Hitsudan Hostess* Karya Sutradara Hajime Takezono. Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.
Pembimbing I : Retno Dewi A; Pembimbing II: Elisabeth Worobroto

Kata Kunci : Film, Perkembangan Karakter, Tokoh dan Penokohan

Film merupakan karya yang digemari masyarakat saat ini. Melalui film, masyarakat dapat melihat gambar mengenai kehidupan. Hal ini tercermin dalam sebuah film, salah satunya adalah film *Hitsudan Hostess*. Film ini bercerita tentang seorang gadis tuna rungu bernama Saito Rie yang mempunyai keinginan menjadi *hostess* namun ditentang oleh keluarganya, tetapi Rie tidak menyerah begitu saja, yang pada akhirnya ia berhasil mewujudkan cita-citanya.

Dalam perjalannya menuju kesuksesan karakter Rie mengalami perkembangan. Karakter Rie waktu anak-anak yang penuh semangat dan kerja keras, saat ia menginjak usia remaja menjadi sedikit pemberontak, menuju dewasa Rie menunjukkan karakter yang kuat yaitu berpegang teguh pada pendiriannya. Penulis menemukan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan karakter yang dialami tokoh. Untuk mengetahui perkembangan karakter tokoh tersebut, penulis menggunakan psikologi perkembangan yang terfokus pada tokoh utama. Penulis juga menggunakan teori *mise-en-scene* sebagai teori pendukung dalam penelitian ini guna menganalisis film lebih dalam.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan karakter tokoh utama sangat dipengaruhi oleh keluarga serta lingkungan tempat ia tinggal. Tokoh Rie memiliki karakter yang kuat, ia dapat menyelesaikan tugas perkembangannya sebagai remaja meskipun sempat memberontak kepada ibunya, namun hal itu sesuatu yang wajar dalam proses pencarian jati diri. Keberhasilannya dalam melewati proses perkembangan karakter tersebut yang mengantarkannya menuju kesuksesan.

Penulis menyarankan pada penelitian berikutnya yang menggunakan film ini sebagai data penelitian, agar menggunakan psikoanalisis, sosiologi sastra dan membahas image *hostess* di Jepang guna memperkaya apresiasi terhadap karya sastra.

ABSTRAKSI

Lestari, Puji. 2014. Perkembangan Karakter Tokoh Utama Saito Rie Dalam Film *Hitsudan Hostess* Karya Sutradara Hajime Takezono. Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.
Pembimbing I : Retno Dewi A; Pembimbing II: Elisabeth Worobroto

Kata Kunci : Film, Perkembangan Karakter, Tokoh dan Penokohan

Film merupakan karya yang digemari masyarakat saat ini. Melalui film, masyarakat dapat melihat gambar mengenai kehidupan. Hal ini tercermin dalam sebuah film, salah satunya adalah film *Hitsudan Hostess*. Film ini bercerita tentang seorang gadis tuna rungu bernama Saito Rie yang mempunyai keinginan menjadi *hostess* namun ditentang oleh keluarganya, tetapi Rie tidak menyerah begitu saja, yang pada akhirnya ia berhasil mewujudkan cita-citanya.

Dalam perjalannya menuju kesuksesan karakter Rie mengalami perkembangan. Karakter Rie waktu anak-anak yang penuh semangat dan kerja keras, saat ia menginjak usia remaja menjadi sedikit pemberontak, menuju dewasa Rie menunjukkan karakter yang kuat yaitu berpegang teguh pada pendiriannya. Penulis menemukan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan karakter yang dialami tokoh. Untuk mengetahui perkembangan karakter tokoh tersebut, penulis menggunakan psikologi perkembangan yang terfokus pada tokoh utama. Penulis juga menggunakan teori *mise-en-scene* sebagai teori pendukung dalam penelitian ini guna menganalisis film lebih dalam.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan karakter tokoh utama sangat dipengaruhi oleh keluarga serta lingkungan tempat ia tinggal. Tokoh Rie memiliki karakter yang kuat, ia dapat menyelesaikan tugas perkembangannya sebagai remaja meskipun sempat memberontak kepada ibunya, namun hal itu sesuatu yang wajar dalam proses pencarian jati diri. Keberhasilannya dalam melewati proses perkembangan karakter tersebut yang mengantarkannya menuju kesuksesan.

Penulis menyarankan pada penelitian berikutnya yang menggunakan film ini sebagai data penelitian, agar menggunakan psikoanalisis, sosiologi sastra dan membahas image *hostess* di Jepang guna memperkaya apresiasi terhadap karya sastra.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkah dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Penulis menyelesaikan skripsi ini dengan judul " Perkembangan Karakter Tokoh Utama dalam Film *Hitsudan Hostess* Karya Hajime Takezono", yang disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program S1 Jurusan Sastra Jepang.

Penulisan skripsi ini tidak akan dapat penulis selesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Syariful Muttaqin, M.A, selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra dan kepada Bapak Aji Setyanto, M.Litt selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang yang sudah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Dalam kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Retno Dewi A, M.Si, selaku Pembimbing I serta Ibu Dra Elisaberth Worobroto, selaku Pembimbing II, serta Fitriana Puspita Dewi, M.Si selaku Dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan, bimbingan, saran, dan dukungan dari awal penulisan hingga akhir penulisan skripsi ini. serta seluruh Dosen Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya Malang yang telah memberikan bekal dan tuntutan dalam menyelesaikan gelar kesarjanaan ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga, sahabat, serta teman-teman angkatan 2009 Program Studi Sastra Jepang yang telah memberikan dukungan luar biasa baik moral maupun spiritual sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu kritik dan saran membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih dan semoga karya ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
LEMBAR PERSETUJUAN iii
LEMBAR PENGESAHAN iv
ABSTRAK (BAHASA JEPANG) v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TRANSLITERASI xi
DAFTAR GAMBAR..... xii
DAFTAR LAMPIRAN..... xiv

BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 7
1.3 Tujuan Penelitian..... 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA
2.1 Tokoh dan Penokohan..... 8
2.1.1 Pembedaan Tokoh 9
2.1.2 Teknik Pelukisan Tokoh..... 11
2.1.2.1 Metode Langsung (*Telling*) 11
2.1.2.2 Metode Tidak Langsung (*Showing*)..... 11
2.2 Perkembangan Karakter Berdasarkan Psikologi Perkembangan 13
2.2.1 Periode Anak-anak..... 13
2.2.2 Periode Remaja..... 14
2.2.3 Periode Dewasa 15
2.3 *Mise-en-Scene* 16
2.4 Penelitian Terdahulu 19

BAB III TEMUAN DAN PEMBAHASAN
3.1 Sinopsis 21
3.2 Pelukisan Fisik Tokoh Saito Rie 23
3.3 Karakter Tokoh Saito Rie 24
3.3.1 Karakter Tokoh Saito Rie saat masih Anak-anak 25
3.3.2 Karakter Tokoh Saito Rie saat SMA 29
3.3.3Karakter Tokoh Saito Rie saat mejadi *Hostess*..... 44

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN
4.1 Kesimpulan 60
4.2 Saran 61

DAFTAR PUSTAKA 62
LAMPIRAN 64

DAFTAR TRANSLITERASI

あ（ア）a	い（イ）i	う（ウ）u	え（エ）e	お（オ）o
か（カ）ka	き（キ）ki	く（ク）ku	け（ケ）ke	こ（コ）ko
さ（サ）sa	し（シ）shi	す（ス）su	せ（セ）se	そ（ソ）so
た（タ）ta	ち（チ）chi	つ（ツ）tsu	て（テ）te	と（ト）to
な（ナ）na	に（ニ）ni	ぬ（ヌ）nu	ね（ネ）ne	の（ノ）no
は（ハ）ha	ひ（ヒ）hi	ふ（フ）fu	へ（ヘ）he	ほ（ホ）ho
ま（マ）ma	み（ミ）mi	む（ム）mu	め（メ）me	も（モ）mo
や（ヤ）ya		ゆ（ユ）yu		よ（ヨ）yo
ら（ラ）ra	り（リ）ri	る（ル）ru	れ（レ）re	ろ（ロ）ro
わ（ワ）wa				を（ヲ）wo
が（ガ）ga	ぎ（ギ）gi	ぐ（グ）gu	げ（ゲ）ge	ご（ゴ）go
だ（ダ）da	ぢ（ヂ）ji	づ（ヅ）zu	で（デ）de	ど（ド）do
ざ（ザ）za	じ（ジ）ji	ず（ズ）zu	ぜ（ゼ）ze	ぞ（ゾ）zo
ば（バ）ba	び（ビ）bi	ぶ（ブ）bu	べ（ベ）be	ぼ（ボ）bo
ぱ（パ）pa	ぴ（ピ）pi	ぷ（プ）pu	ぺ（ペ）pe	ぽ（ポ）po

きゃ（キャ）kya	きゅ（キュ）kyu	きょ（キョ）kyo
しゃ（シャ）sha	しゅ（シュ）shu	しょ（ショ）sho
ちゃ（チャ）cha	ちゅ（チュ）chu	ちょ（チョ）cho
にゃ（ニャ）nya	にゅ（ニュ）nyu	にょ（ニョ）nyo
ひゃ（ヒャ）hya	ひゅ（ヒュ）hyu	ひょ（ヒョ）hyo
みゃ（ミャ）mya	みゅ（ミュ）myu	みょ（ミョ）myo
りゃ（リャ）rya	りゅ（リュ）ryu	りょ（リョ）ryo
ぎゃ（ギャ）gya	ぎゅ（ギュ）gyu	ぎょ（ギュ）gyo
じゃ（ジャ）ja	じゅ（ジュ）ju	じょ（ジョ）jo
ぢゃ（ヂャ）ja	ぢゅ（ヂュ）ju	ぢょ（ヂョ）jo
びゃ（ビャ）bya	びゅ（ビュ）byu	びょ（ビョ）byo
ぴゃ（ピャ）pya	ぴゅ（ピュ）pyu	ぴょ（ピョ）pyo

ん（ン）N, n, m, ŋ, dan ŋ jika diikuti vokal atau semi vokal

っ dan ッ kecil, ditempatkan di depan huruf yang mengandung bunyi konsonan. っ dan ッ kecil ini menunjukkan bahwa konsonan berikutnya diucapkan dengan hitungan dua suku kata. Contoh: けってい *(kettei)*, dans しゅっぱつ*(shuppatsu)*. Bunyi vokal panjang dihasilkan dari huruf dasar ditambah dengan bunyi vokal. Contohnya: おとうさん *(otoosan)*, お`にいさん *(oniisan)*, dan こうこうせい *(koukousei)*

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1 Rie melayani tamu 23
2 Rie berkomunikasi dengan tulisan 23
3 Rie diejek teman-temannya 25
4 Ibu Rie mendekati Rie 25
5 Rie belajar bicara 26
6 Rie meniru gerak bibir ibunya 26
7 Ibu Rie mengajari Rie 28
8 Rie mengucapkan omuraisu 28
9 Rie berlatih dengan Ibunya 29
10 Rie belajar shodou 29
11 Piagam penghargaan yang diperoleh Rie 29
12 Rie bersama pacarnya 30
13 Rie membolos sekolah 30
14 Rie terlambat pulang 31
15 Ekspresi Rie ketika tidak mau memberi alasan kepada Ibunya 32
16 Ekspresi saat Rie menghidari pertanyaan ibunya 32
17 Ekspresi Rie saat tertekan 33
18 Rie marah dan melempari penghargaan yang ia terima 33
19 Rie ingin ikut ke club 35
20 Ekspresi teman Rie yang ragu saat mengajak Rie 35
21 Rie berkelahi di club 36
22 Rie menyiram bir ke muka lelaki yang menggangunya 36
23 Rie menolak Misaki saat diajak tidur bersama 38
24 Rie mendorong Misaki 38
25 Ekspresi Rie saat meminta ke ibunya supaya berheti sekolah 40
26 Rie memohon kepada Ibunya 40
27 Saat awal Rie bekerja di toko baju 41
28 Ekspresi Rie saat memberi saran kepada pelangannya 41
29 Rie kecewa kepada ibunya yang menyuruhnya di rumah saja 43
30 Ekspresi Rie saat melamun memikirkan apa yang dikatakan ibunya 43
31 Rie dimarahi ibunya karena ketahuan menjadi hostess 45
32 Rie menentang keinginan ibunya 45
33 Satoshi membujuk Rie pulang 47
34 Rie menolak keinginan kakaknya dan tidak mau pulang 47
35 Saat awal Rie menjadi hostess 49
36 Rie kikuk di depan pelangannya 49
37 Ekspresi Rie yang begitu menikmati pekerjaannya 49
38 Rie ingin pergi ke Ginza 50
39 Rie ingin menjadi *hostess* nomor satu di Jepang 50
40 Ekspresi Rie yang panik saat mendapat sms dari Segawa 52
41 Rie memegangi hp sambil menunggu sms balasan dari Segawa 52

42 Ekspresi Rie yang panik saat memikirkan nasib Segawa 52
43 Satoshi bertemu Mama san untuk menanyakan Rie 53
44 Ekspresi tenang Rie saat menulis surat untuk ibunya 56
45 Rie meminta maaf kepada Ibunya 57
46 Ekspresi Rie saat menangis meminta maaf ke ibunya 57
47 Ibu Rie memeluk Rie 57

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Curriculum Vitae 64
2. Berita Acara Pembimbingan Skripsi 65

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa kini, dunia perfilman sangat digemari oleh masyarakat modern. Topik cerita yang menarik membuat antusias sebagian besar masyarakat. Bahkan tidak jarang orang menghabiskan waktu untuk menonton sebuah film, baik untuk alasan sebagai hiburan ataupun hobi. Dalam setiap cerita film yang ditampilkan terdapat nilai-nilai moral yang ingin disampaikan kepada penonton. Film yang merupakan salah satu objek yang bisa dinikmati melalui indera penglihatan dan pendengaran, sehingga dengan melihat sebuah film orang lebih mudah menangkap maksud yang disampaikan oleh penulis skenario, daripada harus membaca sebuah cerita.

Jika membaca cerita, pembaca dituntut untuk mengimajinasikan apa yang diceritakan di dalam cerita. Sedangkan melalui film, penonton disuguhkan dan dimanjakan dengan adegan berupa audio-visual yang disusun sedemikian rupa, sehingga penonton secara langsung dapat melihat *setting* serta suasana dalam setiap adegan yang disajikan. Penonton dapat merasakan ilusi dimensi yang lebih ketika menyaksikan gambar-gambar bergerak, berwarna, dan bersuara. Menurut Brodwell kelebihan film adalah sebagai berikut:

> We say that movies draw us in or immerse us. We get absorbed in a book or lost in a song. When can't finish a novel, we say " I couldn't get into it " and we say that music we don't speak to me,'' as if were sluggish conversational partner. Every novel leaves something to the imagination; every song asks us to expect certain developments in the melody, every film coaxes us to connect sequences into a larger whole.
>
> (*Film Art an Introduction*, 2008:54-55)

Terjemahan:

> Kita mengatakan bahwa film membuat kita larut di dalamnya. Kita pun bisa asyik membaca buku atau mendengarkan lagu. Ketika kita tidak selesai membaca novel, maka kita bisa berkata"Saya tidak bisa paham atau mengerti"dan berkata musik itu tidak bercerita padaku" seolah-olah buku dan musik adalah sesuatu yang sulit dipahami dan kita adalah teman bicara yang buruk. Setiap kita membaca novel maka kita harus berimajinasi, dan setiap mendengarkan lagu mengharap perkembangan khusus dalam melodi, setiap film mengajak kita untuk menghubungkan urutan menjadi suatu rangkaian yang lebih luas.

Dari pernyataan di atas, diungkapkan bahwa film mempunyai kelebihan, yaitu dengan adanya unsur audio-visual, sehingga dengan melihat film secara otomatis kita disuguhkan unsur audio dalam bentuk suara berupa percakapan para tokoh, prolog atau narasi, dan unsur visual dalam bentuk gambar maupun video atau juga teks yang berupa *subtitle*/terjemahan. Hal itu yang menjadikan film lebih kuat dalam penyampaian pesan kepada penonton.

Selain itu masalah hidup dan kehidupan yang dihadapi dan dialami manusia biasanya juga menjadi sebuah topik yang sering diangkat dalam cerita sebuah film. Permasalahan hidup yang amat luas dan kompleks ini menjadi satu kajian yang menarik jika dituangkan dalam sebuah skenario. Walaupun permasalahan yang dihadapi manusia tidaklah sama, ada masalah-masalah kehidupan tertentu yang bersifat universal. Artinya, hal itu akan dialami oleh setiap orang di manapun dan kapan pun walau dengan tingkat intensitas yang tidak sama (Nurgiyantoro, 2010:71).

Tidak semua tema kehidupan dapat diangkat menjadi tema sebuah film, karena ada juga film yang murni dibuat berdasarkan imajinasi, seperti film yang bertema fantasi ataupun khayali yang sering juga diangkat dalam sebuah film. Walaupun dalam beberapa film fantasi, tokoh utama yang diceritakan bukanlah

tentang seorang manusia, bisa saja hewan, alien, maupun tumbuhan, tetapi bagaimanapun juga sifat manusia harus muncul. Bentuk rupanya mungkin memang bukan manusia tetapi emosi, tingkah laku dan kepribadiannya memiliki sifat manusia. Karena pada umumnya baik cerita nyata maupun khayalan akan menampilkan tokoh yang memiliki ciri khas karakter masing-masing yang dianggap memiliki kualitas moral yang baik untuk disampaikan kepada *audiens*.

Tokoh merupakan sebuah aspek mendasar dalam sebuah cerita film yang mempunyai dua elemen penting yaitu perannya dan kepribadiannya. Kedua hal ini sangat mempengaruhi satu sama lain. Peran sebuah tokoh dalam sebuah film menentukan bagaimana jalan cerita film itu, tanpa kehadiran sebuah peran maka cerita dari film itu akan berubah. Sementara kepribadian tokoh adalah gambaran mengenai sebuah tokoh dalam film yang ditunjukkan dari perilaku dan interaksinya dengan tokoh lain.

Sehingga unsur tokoh dan penokohan dalam sebuah film tidak bisa diabaikan begitu saja. Mustahil sebuah skenario difilmkan tanpa adanya unsur tokoh dan penokohan, karena konflik tidak akan terjadi bila tidak ada peranan dari tokoh baik tokoh utama maupun figuran. Walaupun peran sebuah tokoh berbeda dengan yang lainnya dalam sebuah film, baik tokoh utama maupun hanya tokoh pendukung semua tokoh memiliki kepentingan yang berbeda-beda dalam pembentukan sebuah jalan cerita sebuah film dan akan merubah jalan ceritanya jika peran tersebut dihilangkan. Setiap tokoh memiliki kekhasan yang diungkapkan dalam kepribadian mereka. Kekhasan itu dapat dilihat dari tingkah

laku para tokoh sepanjang film, selain itu juga peran mereka dan pengaruh peran tersebut pada cerita tersebut.

Hal-hal yang berkaitan dengan peran dan penokohan tidak luput dari sebuah skenario. Skenario atau *screenplay* menurut Syd Field dalam bukunya *The Foundations of Screenwriting* adalah:

> A screenplay is a story told pictures, in dialogue and descripction, and placed within the context of dramatic stucture. A screenplay is a noun-it is about person, or persons, in a places, doing his or her or their thing. All screenplays execute this basic premise.The person is character, and doing his or her thing is action."(1994, 2 dan 12)

Terjemahan:

> Skenario adalah sebuah naskah cerita yang menguraikan urut-urutan adegan, tempat, keadaan. Dan dialog, yang disusun dalam konteks stuktur dramatik. Seorang penulis skenario dituntut untuk mampu menerjemahkan setiap kalimat dalam naskahnya menjadi sebuah gambaran imajinasi visual yang dibatasi oleh format pandang layar bioskop atau televisi. Adapun fungsi dari skenario adalah untuk digunakan sebagai petunjuk kerja dalam pembuatan film.

Maka dengan skenario tersebut kita dapat mengetahui lebih jelas tentang tokoh yang akan diceritakan dalam film. Pada umumnya karakterisasi atau penokohan disesuaikan dengan peranan para tokoh. Tokoh-tokoh skenario dalam film juga dapat diperkenalkan dengan visual di awal cerita yang nantinya akan memudahkan audiens memahami karakter seorang tokoh.

Karakter seorang tokoh akan mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya cerita. Proses perkembangan dan pembentukan karakter tokoh dipengaruhi oleh interaksi tokoh utama dengan tokoh lain. Seperti yang terdapat dalam film Hitsudan Hostess karya sutradara Hajime Takezono, perkembangan karakter tokoh utama begitu dipengaruhi oleh peranan keluarga yaitu ibu.

Menurut Hurlock, orang tua, saudara-saudara kandung, dan sanak saudara yang lain merupakan dunia sosial bagi anak-anak, maka bagaimana perasaan

mereka kepada anak-anak dan perlakuan mereka merupakan faktor penting dalam pembentukan konsep diri, yaitu pola inti kepribadian. Glanser juga menambahkan bahwa konsep diri anak terbentuk "di dalam rahim keluarga" (Hurlock, 1980:132). Hubungan antara keluarga dan anak sangat penting, namun sikap orang tua terhadap anak juga tidak kalah penting. Sikap orang tua berkontribusi penting dalam pembentukan karakter seorang anak. Sikap ibu Rie yang selalu mengajarkan Rie untuk menjadi nomor satu dalam perjalanannya membentuk pola pikir Rie sehingga mempengaruhi perilakunya. Pola pikir tersebutlah yang menjadikan Rie mengalami perkembangan karakter. Unsur perkembangan karakter tokoh utama dalam film ini, menurut penulis, memiliki daya tarik untuk diteliti.

Selain itu tokoh utama dalam film ini tidak banyak bicara karena dia seorang tuna rungu tetapi sutradara mencoba menggambarkan karakternya lewat tindakan-tindakan yang dilakukan oleh tokoh utama. Menurut penulis sebuah tantangan tersendiri bagi sutradara untuk menghadirkan tokoh utama dengan sedikit dialog tetapi mampu mengambarkan bagaimana tokoh utama dalam film tersebut.

Film yang dijadikan objek penelitan oleh penulis ini dirilis tanggal 10 Januari 2010 yang diangkat dari novel kisah nyata Saito Rie yang merupakan novel *best seller* yang berjudul sama dengan filmnya yaitu *Hitsudan Hostess* karya Saito Rie. Film ini diperankan oleh Kitagawa Keiko yang merupakan artis terkenal dan juga pemain *dorama*. Dalam film ini Keiko berperan sebagai gadis

tuli, tidak bisa bicara dan hanya mengandalkan ekspresi muka. Selain itu, Keiko juga harus menulis untuk berkomunikasi dengan tokoh lainnya.

Film ini menceritakan perjuangan hidup dari seorang gadis muda tuna rungu, bernama Saito Rie yang lahir di Aomori. Pada saat berusia 2 tahun, ia kehilangan pendengaran. Namun saat ia duduk di bangku SMA ia mempunyai masalah dengan teman dan pacarnya. Temannya tidak mau lagi berteman dengannya dan pacarnya memutuskan Saito Rie, sehingga ia berhenti dari sekolah dan mencari pekerjaan. Dalam menemukan pekerjaaan ia mengalami banyak rintangan, ia sempat menjadi pelayan toko namun demikian, ia tetap berusaha melakukan yang terbaik. Sampai suatu saat ia bertemu dengan seorang wanita yang memperkenalkannya dengan dunia *hostess*. Pada akhirnya ia sendiri memutuskan untuk mencoba melakoni pekerjaan tersebut. Tetapi kakak dan ibunya tidak setuju. Singkat cerita ia kabur dari rumah dan memutuskan menjadi *hostess* di Ginza. Sebagai *hostess* di Ginza, Saito Rie menjalani hidup yang penuh perjuangan.

Cerita Saito Rie ini memberikan pelajaran bahwa untuk menjadi sukses perlu adanya sebuah perjuangan dan pengorbanan. Kesuksesan tidak datang begitu saja. Film ini menceritakan seseorang yang mempunyai keterbatasan fisik tetapi dapat meraih sukses. Selain itu, pesan moral dari film ini adalah agar kita selalu mensyukuri atas apapun yang sudah kita miliki dan selalu berusaha melakukan yang terbaik tanpa memperdulikan perkataan orang yang merendahkan dan menghina kita. Apabila tujuan kita baik maka hasil yang dicapai pasti akan baik.

Perkembangan karakter tokoh utama dalam menghadapi setiap masalah dalam hidupnya membuat penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai film ini. Atas dasar tersebutlah, sehingga penulis melakukan penelitian dengan judul **Perkembangan Karakter Tokoh Utama dalam Film "*Hitsudan Hostess*" Karya Sutradara Hajime Takezono**. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana film dapat berkontribusi dalam menyampaikan pesan tertentu yaitu gambaran perjuangan hidup dan semangat dari tokoh utama.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka penulis mengambil rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana perkembangan karakter tokoh utama Saito Rie dalam film *Hitsudan Hostess* karya sutradara Hajime Takezono.

1.3 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian film ini adalah untuk mengetahui perkembangan karakter yang dialami oleh tokoh utama Saito Rie dalam film *Hitsudan Hostess* karya sutradara Hajime Takezono.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tokoh dan Penokohan

Sering kali tokoh dan penokohan diartikan sebagai salah satu istilah yang kurang lebih sama atau persis. Tetapi sebenarnya kedua istilah tersebut mempunyai pengertian yang berbeda. Kata tokoh menyarankan pada pengertian orang atau pelaku yang ditampilkan dalam sebuah karya fiksi. Menurut Jones dalam Nurgiyantoro (2010:165), penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

Tokoh dapat pula diartikan sebagai orang-orang yang ditampilkan dalam sebuah cerita naratif atau drama, yang ditampilkan memiliki kualitas moral dan kencederungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam perbuatan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 1995:85). Ia adalah pelaku yang mengembangkan peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin sebuah cerita (Aminuddin, 1998:79). Dengan demikian, penokohan memiliki cakupan orang yang ditampilkan dalam sebuah cerita fiksi dan penggambarannya.

Di samping kedua istilah di atas, sering pula digunakan kata watak dan perwatakan yang mengarah pada sifat dan sikap tokoh. Watak lebih mengacu pada gambaran kualitas pribadi tokoh yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Pelaku pelukisan rupa, watak atau pribadi tokoh dalam sebuah karya fiksi disebut perwatakan atau penokohan. Sedangkan karakterisasi, atau dalam bahasa Inggris

character menurut Abrams (1981:20), adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan atau dalam tindakan. Sumardjo (1988:56) mengatakan dalam pelukisan karakter atau perwatakan yang baik adalah menggambarkan watak dalam setiap ceritanya, sehingga dapat dilihat dengan jelas watak pelakunya melalui semua tingkah laku, semua yang diucapkannya, semua sikapnya dan semua yang dikatakan orang lain tentang tokoh ini dalam seluruh cerita.

Tokoh dalam sebuah cerita film memiliki fungsi yang sangat penting yaitu menggerakkan cerita, dan juga membawa pesan yang hendak disampaikan oleh penulis skenario. Tokoh dalam film ataupun cerita tidak harus manusia, tetapi bisa juga hewan, binatang ataupun lainnya. Dengan kata lain, tokoh bisa berupa makhluk hidup dan benda mati. Tokoh adalah orang atau siapa saja yang mengambil bagian dan mengalami peristiwa. Sedangkan penokohan atau karakterisasi adalah cara yang digunakan untuk menampilkan tokoh dalam cerita film dan bagaimana tokoh-tokoh tersebut ditampilkan agar kualitas kepribadian yang ada dalam masing-masing tokoh dapat terlihat

2.1.1 Pembedaan Tokoh

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, ada tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus-menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita disebut dengan tokoh utama atau *central character*. Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan dalam penceritaannya. Tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai

pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Karena tokoh utama yang paling banyak diceritakan selalu berhubungan dengan tokoh lain, tokoh utama sangat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan. Ia selalu hadir sebagai pelaku atau yang dikenai kejadian dan konflik penting yang mempengaruhi perkembangan plot. Sedangkan tokoh yang dimunculkan sekali atau beberapa kali, dan itu pun mungkin dalam penceritaan yang relatif pendek, yaitu tokoh tambahan.

Jika dilihat dari fungsi penampilan tokoh dapat dibedakan ke dalam tokoh protagonis dan antagonis. Tokoh protagonis menurut Altenbernd dan Lewis (1996), adalah tokoh yang kita kagumi yang salah satu jenisnya secara wajar disebut hero atau tokoh yang merupakan pengejawatan norma-norma, nilai-nilai yang ideal bagi kita, sedangkan tokoh antagonis adalah merupakan tokoh yang sering kali ditampilkan sebagai tokoh yang berlawanan dan bertentangan dengan tokoh protagonis (via Nurgiyantoro, 2010:178).

Berdasarkan perwatakannya tokoh cerita dapat dibedakan ke dalam tokoh sederhana (*simple atau flat character*) dan tokoh kompleks atau bulat (*complex atau round character*). Tokoh sederhana adalah tokoh yang hanya memiliki suatu kualitas pribadi tertentu, satu sifat watak yang tertentu saja. Tokoh bulat adalah tokoh yang memiliki dan diungkapkan berbagai sisi kehidupannya, sisi kepribadian dan jati dirinya.

Berdasarkan kriteria berkembang atau tidaknya perwatakan, tokoh dapat dibedakan ke dalam tokoh statis, tak berkembang (*static charachter*) dan tokoh berkembang (*developing character*). Menurut Altenbend dan Lewis (1996), tokoh statis adalah tokoh yang secara esensial tidak mengalami perubahan atau

perkembangan perwatakan sebagai akibat adanya peristiwa-peristiwa yang terjadi (via Nurgiyantoro, 2010:188). Tokoh berkembang adalah tokoh cerita yang mengalami perubahan dan perkembangan perwatakan sejalan dengan perkembangan (dan perubahan) peristiwa dan plot yang dikisahkan (Nurgiyantoro, 2010:188).

Tokoh utama dalam film memegang peranan yang penting karena semua cerita berpusat pada tokoh utama, apa yang terjadi pada tokoh utama akan menjadi sorotan tersendiri biasanya tokoh utama berperan sebagai *hero* atau pahlawan yang membawakan sesuatu yang didambakan oleh penonton.

2.1.2 Teknik Pelukisan Tokoh

2.1.2.1 Metode Langsung (Telling)

Metode ini disebut juga teknik ekspositori atau teknik analisis. Pelukisan tokoh cerita dilakukan dengan memberikan deskripsi, uraian atau penjelasan secara langsung. Tokoh cerita hadir dan dihadirkan dengan cara yang tidak berbeli-belit, melainkan begitu saja dan langsung disertai deskripsi kediriannya, yang mungkin berupa sikap, sifat, watak, tingkah laku bahkan juga ciri fisiknya.

2.1.2.2 Metode Tidak Langsung (*Showing*)

Disebut juga dengan teknik dramatik, dilakukan secara tidak langsung, artinya, pengarang tidak mendeskripsikan secara eksplisit sifat dan sikap serta tingkah laku tokoh. Pengarang membiarkan para tokoh cerita untuk menunjukkan kediriannya sendiri melalui berbagai aktifitas yang dilakukan, baik secara verbal lewat kata maupun non verbal lewat tindakan tingkah laku, dan juga melalui peristiwa yang terjadi.

Menurut Nurgiyantoro (2010:201-209) terdapat beberapa teknik dalam penggambaran teknik dramatik, yaitu:

1. Teknik Cakapan

   Percakapan yang dilakukan pada tokoh cerita biasanya juga dimaksudkan untuk mengambarkan sifat-sifat tokoh yang bersangkutan. Percakapan yang baik mencerminkan sifat kedirian tokoh pelakunya.

2. Teknik Tingkah Laku

   Jika teknik cakapan dimaksudkan untuk menunjuk tingkah laku verbal yang berwujud kata-kata para tokoh, teknik tingkah laku menyarankan pada tindakan yang bersifat non-verbal atau fisik. Apa yang dilakukan orang dalam wujud tindakan dan tingkah laku, dalam banyak hal dapat dipandang sebagai menunjukkan reaksi, tanggapan, sifat, dan sikap yang mencerminkan sifat-sifat kediriannya.

3. Teknik Reaksi Tokoh

   Merupakan reaksi tokoh terhadap kejadian, masalah, keadaan, kata atau sikap tingkah laku dan sebagainya yang berupa rangsangan dari luar diri tokoh yang bersangkutan. Bagaimana reaksi tokoh terhadap hal-hal tersebut dapat dipandang sebagai suatu bentuk penampilan yang mencerminkan sifat-sifat kediriannya.

4. Teknik Reaksi Tokoh Lain

   Reaksi yang diberikan tokoh lain kepada tokoh utama, atau tokoh utama yang dipelajari kediriannya yang berupa pandangan, pendapat, sikap, komentar dan lain-lain.

Dalam penelitian ini, penulis akan mengunakan beberapa teknik pelukisan tokoh, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pengambaran teknik dramatik yang digunakan oleh penulis untuk meneliti film *Hitsudan Hostess* antara lain: teknik tingkah laku, teknik reaksi tokoh, dan teknik reaksi tokoh lain. Sedangkan, teknik cakapan hanya sedikit digunakan, karena pada dasarnya tokoh utama dari film ini tokoh utama tidak melakukan dialog secara langsung melainkan dengan tulisan.

2.2 Perkembangan Karakter berdasarkan Psikologi Perkembangan

Menurut Siegel dalam Hurlock (1980:2), psikologi perkembangan mengkhususkan diri pada masalah usia dan tahapan-tahapan. Menurut Hurlock (1980:2), perkembangan merupakan serangkaian proses perubahan progresif yang terjadi akibat adanya proses kematangan dan pengalaman. Perkembangan pada diri seseorang tidak berlangsung secara sederhana, tetapi melalui sebuah proses dan tahapan. Peran lingkungan juga sangat penting dalam proses perkembangan. Perkembangan diri seseorang bersifat tidak statis, namun akan tetap mengikuti pola perkembangan sesuai dengan lingkungannya. Proses perkembangan seseorang dapat dibagi menjadi tiga periode yaitu periode anak-anak, periode remaja, dan periode dewasa.

2.2.1 Periode Anak-Anak

Masa anak-anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu, karena pada fase inilah terjadinya peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang. Sepanjang hidup

perkembangan kepribadian seseorang akan sangat dipengaruhi oleh orang-orang yang ada di sekitarnya. Menurut Froebel, seorang ahli pendidikan anak dalam Roopnaire (1993:56), berpendapat bahwa masa anak merupakan suatu masa yang penting dan berharga, dan merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia (*nobel and malleable phase of human life*). Oleh karenanya masa anak sering dipandang sebagai masa emas (*golden age*).

Lebih lanjut Vygotsky dalam Santrock (2008) menegaskan bahwa secara aktif anak-anak menyusun pengetahuan dan mengembangkan konsep-konsep mereka secara sistematis, logis dan rasional yang diperoleh dari koneksi-koneksi sosial dengan orang lain yang kompeten. Lingkungan yang dimiliki oleh anak-anak semasa perkembangannya berkisar antara keluarganya saja, sehingga pembentukan karakter pada masa anak-anak ini sebagian besar merupakan pengaruh dari interaksi dengan keluarganya, maka tidaklah mengherankan bahwa banyak kondisi dalam keluarga yang turut membentuk konsep diri dalam tahun-tahun awal dari masa anak-anak. Hubungan anak dengan keluarga umumnya penting, tetapi sikap orang tua merupakan unsur paling penting (Hurlock: 1980:132).

2.2.2 Periode Remaja

Menurut Hurlock (1999:206), masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Proses perkembangan remaja merupakan proses yang sangat cepat dan sangat penting. Hurlock (1980:206) membagi usia remaja menjadi dua fase, yakni fase masa awal usia 13-16 tahun, dan fase masa akhir usia 16-18 tahun atau usia

matang secara hukum. Masa remaja awal dan akhir dibedakan oleh Hurlock karena pada masa remaja akhir seseorang telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati masa dewasa.

Pada saat memasuki perkembangan, remaja belum bisa dikatakan dewasa namun juga tidak bisa dikatakan sebagai anak-anak, dalam kondisi seperti ini seorang remaja mencari identitas diri. Peran keluarga tidak menjadi satu-satunya yang dapat mempengaruhi proses perkembangan karakter. Keadaan lingkungan sekitar seperti teman sebaya atau sepermainan sangat berpengaruh dalam proses dan perkembangan karakter seseorang.

2.2.3 Periode Dewasa

Masa dewasa menurut Hurlock (1980) dimulai dari umur 21 tahun sampai 40 tahun. Pada usia dewasa seseorang akan memiliki tingkat kematangan baik dari cara pola pikir dan tingkah laku. Saat bertindak pun lebih bijaksana dan tidak terburu-buru seperti pada saat masih belia atau remaja. Seseorang yang memasuki masa dewasa dituntut untuk dapat memenuhi kebutuhannya sendiri, yaitu dengan bekerja. Dalam pekerjaannya tersebut, individu dituntut dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Menurut Hurlock (1990), seseorang dikatakan dewasa apabila telah memiliki kekuatan tubuh secara maksimal, siap berproduksi, dan telah dapat diharapkan memiliki kesiapan kognitif, afektif dan psikomotor, serta dapat diharapkan memainkan peranannya bersama dengan individu-individu lain dalam masyarakat.

2.3 *Mise-en-Scene*

Film akan menjadikan pembaca lebih mudah untuk memahami dan mempelajari suatu kebudayaaan sehingga tidak menjadi pembatas bagi seseorang yang menggemari audio visual untuk dapat memahami kebudayaan di masa lampau yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan baru selain mempelajari dari sumber buku atau tulisan.

Tekno (2008), mengatakan bahwa film, sinema, *movie* atau gambar bergerak adalah serangkaian gambar-gambar yang diproyeksikan pada sebuah layar agar tercipta ilusi (tipuan) gerak yang hidup. Gambar bergerak, *movie*, film atau sinema adalah salah satu bentuk hiburan yang populer, yang menjadikan manusia melarutkan diri mereka dalam dunia imajinasi untuk waktu tertentu yang juga mengajarkan manusia tentang sejarah, ilmu pengetahuan tingkah laku manusia dan berbagai macam hal lainnya.

Brodwell (2008:22) mengatakan bahwa secara teori unsur-unsur audio visual dalam film dapat dibagi menjadi dua yaitu: unsur naratif yang terdiri dari paduan antara ruang, waktu dan aspek sebab musabab sebuah film dan unsur sinematik yang terdiri dari unsur *mise-en-sc*ène, sinematografi, *editing* dan suara.

Salah satu teori yang dapat digunakan untuk membahas film adalah *mise-en-sc*ène. *Mise-en-sc*ène (dibaca: Miz-ahn-sin) berarti *staging an action* yang berarti memanggungkan aksi. Pada awalnya dipraktikkan dalam sebuah seni drama atau teater. Para akedemisi mengadaptasi istilah ini untuk digunakan dalam istilah film, sebagai penanda dari kendali sutradara dalam menampilkan segala hal yang tampak pada layar.

Teori ini berasal dari Perancis, yang berarti "*what put into the scene*" (*put before the camera*), yakni menunjuk kepada segala sesuatu yang berhubungan dengan sinematografi dan posisi kamera, pergerakan kamera, dan *editing*. Hal-hal yang dibahas dalam teori *mise-en-sc*ène antara lain *lighting* (tata cahaya), *costumes* (kostum), *sets* (perlengkapan dan *setting*), *the quality of the acting* (kualitas akting), dan *other shapes and character* (penokohan dan lain-lain) pada adegan (Corrigan, 2004:46).

Lighting (tata cahaya) meliputi berbagai macam cara untuk memberi penerangan pada karakter atau objek baik dengan cahaya alami seperti sinar matahari ataupun cahaya buatan seperti lampu. Ini merupakan salah satu cara pembuat film untuk menarik perhatian penoton pada hal tertentu dan membangun suasana tertentu pada adegan. Pencahayaan mampu menciptakan kesan gembira, bahagia, dan sebalikya.

Costumes (kostum) segala bentuk pakaian atau aksesoris yang dikenakan karakter dalam sebuah film disebut kostum. Bentuk kostum sangat bervariasi tergantung karakter tokoh, apakah dia seorang *hostess* atau geisha. Kostum juga memberikan petunjuk pada penonton untuk menganalisis identitas karakter.

Sets (perlengkapan dan *setting*) merujuk pada lokasi atau konstruksi dimana sebuah adegan difilmkan. *Setting* mampu menghadirkan efek dramatis seperti nuansa haru dan gembira. *The quality of the acting* (kualitas akting) merupakan kesesuaian ekspresi pemain dengan kontrol sutradara terhadap aksi pemain. *Other shapes and character* (penokohan dan lain-lain) merupakan segala bentuk karakter yang muncul di layar.

Seimbang atau tidaknya penempatan obyek dalam sebuah layar dapat memberikan penjelasan yang lebih terhadap tindakan tokoh dalam film, jika dibandingkan hanya dialognya saja. Dalam pengambilan gambar, menurut Semedhi (2011: 54-57) ada beberapa *shot* dan motivasi dibalik pengambilannya, di antaranya :

- *Big Close Up*: menonjolkan detail/ekspresi, misalnya mata berkedip-kedip.
- *Close Up:*menggambarkan detail benda.
- *Medium Close Up*: menekankan ekspresi wajah/mimik aktor/aktris agar nampak rambut dan aksesorisnya.
- *Medium Shot*: menekankan wajah seseorang dan gesture/gerak tangan.
- *Knee Shot*: menggambarkan gerak tangan/pergerakan obyek lamban, misalnya jalan lambat. Harapannya, ekspresi wajah tetap terlihat demikian juga gerakan tangannya atau mungkin apa yang dibawa ditangannya.
- *Full Shot*: menggambarkan gerak cepat (dengan wajah dan ekspresi atau pergerakan seluruh tubuh obyek masih terlihat)
- *Long Shot*: menggambarkan gerak cepat (ekspresi obyek tidak terlihat jelas).
- *Extreme Long Shot*: menggambarkan gerak cepat, situasi, pemandangan (ekspresi obyek tidak terlihat).

Dalam menganalisa film *Hitsudan Hostess*, penulis menggunakan unsur *lighting, costumes, sets* atau *setting, other shapes and character* (penokohan dan lain-lain) dan juga beberapa shot dalam pengambilan gambar. *Lighting* mampu menciptakan suasana gembira, cerah serta sebaliknya. *Costumes* mendukung dan memberikan penjelasan mengenai identitas karakter. *Setting* (latar) adalah lokasi

atau konstruksi dimana sebuah adegan difilmkan. Dengan kata lain, latar adalah keterangan, yang berkaitan dengan waktu, ruang, suasana, terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar meliputi pengambaran letak geografis (termasuk topografi, pemandangan, perlengkapan, ruang), pekerjaan atau kesibukan tokoh, waktu berlakunya kejadian, musim, lingkungan agama, moral, sosial, intelektual, dan emosional tokoh.

Fungsi dari latar adalah untuk memberikan informasi situasi, memproyeksikan keadaan batin tokoh, menciptakan suasana tertentu, dan menciptakan kontras. Penulis juga menggunakan *other shapes and character* (penokohan dan lain-lain) adalah segala bentuk karakter yang tampak di layar, dengan memfokuskan pada tokoh utama. Dalam menganalisis film *Hitsudan Hostess*, selain menggunakan *script*, penulis juga mengunakan latar dengan bentuk potongan gambar yang menggunakan *shot* untuk ukuran pengambilan gambar dalam mendukung unsur instrinsik yang ada di dalam film.

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang dijadikan penulis sebagai bahan referensi adalah penelitian dari Tulus Sabrina dengan judul *Tinjauan Psikologi Perkembangan Tokoh Nobuyuki di Lingkungan Prostitusi Yoshiwara dalam Cerpen Takekurabe Karya Higuchi Ichiyo* dari Universitas Brawijaya Malang.

Persamaan skripsi penulis dengan peneliti terdahulu adalah sama-sama menggunakan psikologi perkembangan. Penelitian terdahulu menitikberatkan psikologi tokoh utama pada saat masih remaja, sedangkan penulis membahas

psikologi perkembangan tokoh utama dari periode anak-anak hingga periode dewasa. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah terletak pada objek kajiannya. Penulis membahas karakter tokoh utama yang memiliki keterbatasan fisik dan mengalami perkembangan karakter di lingkungan keluarga yang harmonis sedangkan peneliti terdahulu membahas tokoh utama yang normal tetapi dibesarkan di lingkungan prostitusi yang pada akhirnya mempengaruhi perkembangan karakter tokoh utama.

BAB III
TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Penokohan menjadi unsur utama yang patut diperhatikan dalam film ini karena tokohnya memegang peran penting dalam menyampaikan gagasan. Dalam bab III ini, penulis akan menganalisis film *Hitsudan Hostess* dengan teori penokohan dan psikologi perkembangan serta *mise-en scene*. Garis besar film ini menampilkan perjuangan seorang gadis yang mempunyai kekurangan bisa mengubah masa depannya dan sukses dengan berbagai konflik yang dialaminya tanpa putus asa.

3.1 Sinopsis

Dalam bahasa Jepang, *hitsudan* berarti berkomunikasi dengan tulisan, jadi *Hitsudan Hostess* yaitu *hostess* yang berkomunikasi menggunakan tulisan. Film ini menceritakan perjuangan hidup seorang gadis tuna runggu, bernama Saito Rie. Ia lahir di Aomori. Pada usia dua tahun, Rie kehilangan pendengarannya. Pada usia anak-anak, Rie tumbuh sebagai anak yang penuh dengan semangat dan bekerja keras. Ibu Rie tidak ingin Rie menjadi minder maka ia berusaha agar Rie dapat hidup seperti gadis normal dengan cara mengajarkan membaca gerakan bibir orang lain. Berkat usaha dan semangatnya dalam belajar bicara akhirnya ia bisa membaca gerak bibir semua anggota keluarga. Dan Rie pun tumbuh seperti anak-anak normal pada umumnya. Meskipun ia tidak bisa bicara dan mendengar seperti anak-anak lain, Rie selalu berusaha melakukan sebaik-baiknya, tetapi

keinginan ibunya yang menginginkannya untuk menjadi nomor satu menjadi tekanan baginya.

Pada saat remaja, ia mempunyai masalah dengan teman dan pacarnya. Temannya tidak mau lagi berteman dengannya, sedangkan pacarnya memutuskan dirinya. Masalah yang dihadapi membuat Rie berhenti dari sekolah.

Setelah berhenti sekolah Rie pun sempat bekerja menjadi pelayan toko namun tidak lama. Dalam menemukan pekerjaaan Rie mengalami banyak rintangan tetapi, ia tetap berusaha melakukan yang terbaik. Sampai suatu saat, ia bertemu dengan seorang wanita yang memperkenalkannya dengan dunia *hostess*. Pada akhirnya ia sendiri memutuskan untuk mencoba melakoni pekerjaan tersebut. Meskipun sang Mama awalnya juga sedikit ragu, tetapi Rie selalu melakukan yang terbaik. Kakak dan ibu Rie mulai curiga karena Rie selalu pulang malam, sehingga suatu hari ibu Rie mendapati Rie mabuk dan mengeledah kamarnya. Ibu Rie menemukan kostum Rie dan marah pada Rie, kemudian menyuruhnya berhenti dari pekerjaan tersebut, namun Rie menolaknya.

Rie kemudian bertengkar dengan ibunya, karena geram ibunya menamparnya. Rie pun pergi dari rumah dan tinggal bersama Mama *san*. Satoshi kakak Rie tidak ingin kejadian ini terus berlanjut, dia akhirnya menyusul Rie dan mengajak Rie pulang. Namun Rie bersikukuh untuk tetap bekerja sebagai *hostess* karena *hostess* merupakan satu-satunya pekerjaan yang menerimanya dengan kekurangan yang dimilikinya. Meskipun kakak dan ibunya tidak setuju, karena mengangap bahwa pekerjaan itu bukanlah suatu pekerjaan yang pantas untuk dilakukan. Rie tetap pada pendiriannya dan memutuskan menjadi *hostess* di

Ginza. Sebagai *hostess* di Ginza, Saito Rie menjalani hidup yang penuh perjuangan. Sampai suatu saat ia membuktikan bahwa ia berhasil menjadi nomor satu sesuai dengan apa yang diinginkan ibunya.

3.2. Pelukisan Fisik Tokoh Saito Rie

Saito Rie adalah seorang *hostess* tuna rungu. Dalam menggambarkan keadaan fisik tokoh Saito Rie, sutradara Hajime Takezono menggunakan metode penceritaan langsung (*telling*). Tokoh Saito digambarkan secara langsung melalui prolog yang dipaparkan saat awal cerita film akan dimulai. Pada awal cerita diceritakan tentang keberhasilan perjuangan tokoh utama, Saito Rie yang menjadi *hostess* nomor satu di Ginza. Dia adalah *hostess* pertama yang berkomunikasi dengan tulisan seperti kutipan di bawah ini:

Gambar 1 Rie melayani tamu

Gambar 2 Rie berkomunikasi dengan tulisan

(Adegan menit ke 00:00:01,050-00:00:26,030)

日本一のごきゅうかんらくと言われる銀座。たちなら呼吸クラブは４００円以上。そこで銀座で５０００に以上ホステスたちがしのみやで飾っています。その銀座でナンバーオネホステスのぶるめたサイト理恵さん彼女が耳が一切聞こえません。

Nihon ichi no gokyuu kanraku to iwareru Ginza. Tachi nara kokyuu kurabu ha yon hyaku en ijouo. Soko de ginza de gosen ni ijou hostess tachi ga shinomiya de kazatteimasu. Sono ginza de number one hostess no furumeta Saito Rie san kanojou ga mimi ga issai kikoemasen.

> Kehidupan malam paling mahal di Jepang adalah Ginza. Terdapat lebih dari 400 klub yang berjajar di sana. Lebih dari 5000 pramuria bersaing di tempat ini. Pramuria yang paling terkenal di Ginza adalah Saito Rie. Dia tidak bisa mendengar sama sekali. Untuk berkomunikasi, dia menggunakan tulisan.

Pada kutipan dialog di atas dikatakan bahwa Saito Rie tidak bisa mendengar sama sekali dan untuk berkomunikasi ia menggunakan tulisan. Hal lain yang memperkuat bahwa Saito Rie adalah seorang tuna rungu adalah gambar 1 dan 2 yang menunjukkan bagaimana cara Rie berkomunikasi. Rie memegang bolpoint dan kertas. Sedangkan identitas Rie sebagai seorang *hostess* terlihat pada kostum yang yang ia kenakan. Ia menggunakan kimono dan duduk di samping lelaki di sebuah *club*. Meskipun dengan keadaannya yang demikian, Rie berhasil menjadi *hostess* nomor satu di Ginza. Ia harus bersaing dari ribuan *hostess* yang juga bekerja di *club-club* malam Ginza.

3.3 Karakter Tokoh Saito Rie

Karakter tokoh Saito Rie digambarkan melalui metode karakterisasi, pada umumnya metode ini menggunakan dua macam teknik penceritaan, yaitu teknik penceritaan langsung (*telling*) dan teknik penceritaan tidak langsung (*showing*). Sutradara Hajime Takezono menggunakan kedua teknik penceritaan tersebut. Serta, untuk mengetahui perkembangan karakter Saito Rie, penulis membaginya ke dalam tiga periode yaitu, periode anak-anak, periode remaja (SMA) dan periode dewasa (*hostess*). Sub bab berikut ini adalah gambaran karakter tokoh Saito Rie.

3.3.1 Karakter Tokoh Saito Rie Saat Masih Anak-anak

Masa anak-anak adalah masa periode awal yang nantinya akan membentuk karakter anak itu sendiri. Seorang anak yang tumbuh di keluarga yang bahagia, harmonis mengalami pembentukan karakter yang lebih baik jika dibandingkan dengan anak yang dibesarkan oleh keluarga yang penuh konflik, tidak harmonis dan cenderung mengabaikan keberadaan putra-putrinya. Selain pembentukan karakter dalam keluarga, hubungan interaksi dengan teman-teman sebayanya juga berpengaruh dalam perkembangan karakter seorang anak (Hurlock, 1980:132).

Keluarga Rie dalam film ini tergolong sebagai keluarga yang perhatian, terutama ibu. Ibu Rie sangat mencintainya. Ibu Rie berperan aktif membentuk kepribadiannya. Saat masih kecil Rie harus menerima kekurangannya. Ia tidak bisa bicara dan mendengar layaknya anak-anak pada umumnya. Tetapi hal itu tidak lantas membuatnya menyerah begitu saja karena adanya peran ibu yang menyemangatinya.

Gambar 3 saat Rie diejek temannya

Gambar 4 Ibu Rie mendekati Rie

(Adegan menit ke 00:09:37,040-00:09:42,050)

友達　　:リエのおしゃべりかた気持ちわるい。うつじんだ。
母　　:ちゃんとしゃべりようになれば大丈夫。

Tomodachi　: Rie no osyaberi katta, kimochi warui. Utsujin da.
Haha　: Chanto syaberi youni nareba, daijyoubu.

Teman Rie : Cara bicaranya Rie. Aneh sekali. Dia pasti alien.
Ibu : Kalau kau bisa bicara, kau akan baik-baik saja

Rie diejek oleh teman-temannya namun ia hanya diam. Hal ini dapat dilihat pada gambar di atas, teman Rie awalnya mau bermain dengannya tetapi saat mendengar Rie berbicara dan suaranya aneh, mereka semua menjauhi Rie. Terlihat beberapa teman Rie yang menjauh dan mundur ke belakang. Melihat kejadian itu Ibu Rie pun mendekatinya dan membesarkan hatinya, ia juga selalu mendengarkan ibunya.

Sikap ibu Rie yang selalu memberikan dukungan seperti gambar di atas juga membentuk karakter Rie. Dukungan dari keluarga yang mencintainya ini kemudian memberikan pengaruh pendidikan kepribadian tokoh sendiri pada masa anak-anak. Saito Rie kemudian menjadi seorang anak yang bersemangat, berusaha keras dan pantang menyerah terhadap kondisi yang dia alami

Gambar 4a Saat Rie belajar bicara

Gambar 4b Rie meniru gerak bibir ibunya

(Adegan menit ke 00:09:45,045-00:09:58,050)

母はリエのこと健常者同じように育かった。母をしずけはとても厳しいものでした。二人はじっと正しい発生みにつけるため繰り返し練習しました。リエも自身もがんばっていました。母は師でわなく相手の唇をごきゅうみて言葉を理解させました。。おかげでリエは家族の唇を読めるようになったのです。母は勉強が習い事思い好きものを何でもやらせました。リエはいわれってとおり一所懸命動力しました。

Haha wa Rie no koto kenjyousha onaji youni soudakatta. Haha wo shizuke wa totemo kibishii mono deshita. Futari wa jitto tadashii hassei mini tsukeru tame kurikaesi renshyuu shimashita. Rie mo jishin mo gambatte imashita. Haha shi dewanaku aite no kuchibiru wo gokyuu wo mite kotoba wo rikai sasemashita. Okage de Rie ha kazoku no kuchibiru wo yomeru youni natta no desu. Haha wa benkyou ga narai goto omoi suki mono wo nandemo yarasemashita. Rie wa iwarette toori issyokenmei douryoku shimashita .

Ibu ingin Rie tumbuh menjadi anak yang normal. Ibu sangat keras. Mereka berdua berlatih untuk mempelajari bahasa dan terus berlatih. Rie sangat berusaha keras dalam berlatih berbicara. Selain belajar bahasa isyarat, dia juga belajar pergerakan bibir. Oleh karena itu, Rie bisa membaca gerak bibir seluruh keluarga kami. Ibu membebaskan dia untuk mempelajari apa yang ia sukai. Rie sangat berusaha untuk bisa bicara.

Karakter Saito Rie digambarkan dengan metode *telling* (langsung) oleh Satoshi, kakak Rie, melalui narasi di atas. Kakak Rie memberikan pendapatnya mengenai karakter Rie. Ibunya mendidik Rie dengan begitu keras dan memperlakukan Rie layaknya anak normal pada umumnya. Setiap hari Rie belajar berkomunikasi dengan membaca gerak bibir dan bahasa isyarat. Ia berusaha dan berlatih agar ia bisa berbicara. Atas usahanya tersebut, akhirnya Rie dapat membaca gerak bibir semua anggota keluarga. Hal itu yang menunjukkan usaha keras Rie pada saat ia masih kecil.

Unsur *Mise-en*-scène yang bekerja dalam potongan gambar 4a dan 4b yaitu *lighting* (tata cahaya) yang merupakan cara untuk memberi penerangan pada karakter atau objek yang ditampilkan. Pada kedua gambar di atas terdapat cahaya terang yang berasal dari luar jendela dan pintu yang masuk menerobos dan menerangi Rie bersama ibunya, yang menunjukkan suasana yang bersemangat. *Lighting* tersebut menunjukkan semangat Rie untuk belajar dan berlatih bicara.

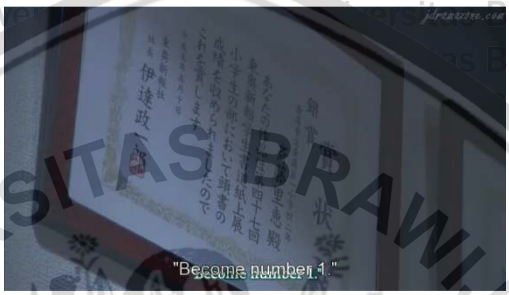
Rie memperhatikan gerak bibir ibunya dengan seksama kemudian berusaha untuk menirukannya, meskipun dengan terbata-bata, tetapi ia terus berusaha. Dalam hal ini *lighting* juga memberikan pengaruh dalam menampilkan sebuah adegan yang nantinya karakter dari tokoh dapat diketahui. Seperti cahaya terang yang mencerminkan kegembiraan, kebahagian dan semangat.

Gambar 5a ibu Rie mengajari Rie Gambar 5b Rie mengucapkan *omuraisu* (Adegan menit ke 00:09:30,480- 00,10:20,660)

Gambar 5a dan 5b pun juga menunjukkan jika Rie juga memiliki semangat yang diajarkan oleh ibunya. Ibunya mengajarkan cara berbicara dengan tulisan dan menunjukkan benda yang dinamakan *omuraisu* sehingga Rie dengan cepat paham dan mengerti dengan benda yang dimaksud.

Selain itu, unsur *Mise-en-scène* yang terdapat pada gambar 5a dan 5b adalah *setting* tempat. *Setting* mampu menghadirkan efek dramatis seperti nuansa haru dan gembira. *Setting* tempat pada gambar 5a dan 5b berada di ruang makan, dan biasanya di ruang makan adalah tempat untuk berkumpul bersama keluarga jadi tercipta suasana yang hangat sehingga mampu menghadirkan perasaan semangat Rie kecil untuk belajar bicara.

Gambar 6a Rie berlatih dengan Ibunya **Gambar 6b Rie belajar *shodou***



Gambar 6c. Piagam Penghargaan Rie
(Adegan menit ke 00:10:09,990-00:10:20,660)

Karakter Rie yang berusaha keras juga terlihat pada gambar 6a dan 6b. Pada gambar 6a Rie belajar menulis kata apa yang diucapkan oleh ibunya. Rie terlihat begitu memperhatikan ibunya, terlihat *acting* Rie yang selalu menghadap ke arah ibunya. Pada gambar 6b Rie belajar *shodou*, di umur yang masih kecil Rie sudah mahir menulis indah padahal anak-anak umumnya tulisannya masih acak-acakan. Berkat ketrampilan Rie dalam belajar *shoudo* ia juga mendapatkan penghargaan seperti piagam ini membuktikan bahwa Rie memiliki usaha yang keras.

3.3.2 Karakter Tokoh Saito Rie Saat SMA

Setelah melewati masa anak-anak, seorang individu kemudian memasuki masa remaja. Masa remaja adalah masa transisi dan masa yang labil. Perubahan sikap sering dialami oleh para remaja. Menurut Mappiare dalam Hurlock (1990) remaja mulai bersikap kritis dan tidak mau begitu saja menerima pendapat dan

perintah orang lain. Hal inilah yang biasanya memicu konflik dengan keluarga maupun teman sepermainan.

Tokoh Rie mulai mengalami perubahan sikap dan perilaku, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah teman dan lingkungan ia bergaul. Ia mulai mengenal pacaran dan ia pun pergi dengan pacarnya pada saat jam sekolah. Dalam perkembangan masa remaja, teman juga berperan dalam perkembangan karakter Rie. Rie kecil yang penurut, kini saat menginjak usia belia mulai menunjukkan perubahan sikap dengan melanggar peraturan sekolah dan di rumah. Perilaku masa remaja Rie berbeda dengan perilaku masa anak-anaknya.

Gambar7a Rie dengan pacarnya

Gambar 7b Saat Rie membolos

(Adegan menit ke 00:01:31,390-00:01:55,680)

リエの友達	：見て、見て。リエ
友達　1	：リエ遅刻、
友達　2	：学校サボってデート
リエの友達	：へえ

Rie no tomodachi	*: Mite, Mite, Rie*
Rie no tomodachi 1	*: Rie chikoku*
Rie no tomodachi 2	*: Gakkou sabotte, deeto*
Rie no tomodachi	*: Heee*

Teman Rie	: Lihat, lihat ini. Rie?
Teman Rie 1	: Rie, kau terlambat.
Teman Rie 2	: Jadi kau bolos sekolah, karena pacaran ya?
Teman Rie	: Wow

Perubahan sikap Rie ditunjukkan pada gambar 7a dan 7b, tindakan Rie yang kurang baik, setelah ia mempunyai pacar ia mulai berani bolos sekolah hanya untuk kencan dengan pacarnya. Hal ini dapat dilihat dari dialog dan kostum pada gambar 7b. Teman Rie masih mengenakan seragam sekolah, sedangkan Rie mengenakan baju biasa. Selain itu diperkuat dengan dialog yang menyatakan bahwa Rie terlambat dan membolos sekolah karena berpacaran. Unsur *mise en scene* yang terdapat pada gambar 7b yaitu kostum yang merujuk pada pakaian yang digunakan oleh pemain. Kostum biasanya digunakan untuk membedakan karakter tokoh, menekankan latar, baik latar waktu, latar tempat atau latar sosial dalam film sehingga perbedaan antara karakter tokoh satu dengan yang lainnya tampak jelas. Oleh karena itu, Rie menunjukkan karakter yang kurang baik karena Rie tidak mengenakan seragam sekolah sedangkan tiga teman lainnya menggunakan seragam. Hal ini menunjukkan bahwa ia tidak pergi ke sekolah atau bolos.

Gambar 8 Rie terlambat pulang
(Adegan menit ke 00:02:01,290-00:02:60,980)

Selain sikapnya yang mulai membolos, Rie juga mulai terlambat pulang ke rumah. Gambar 8 menunjukkan bahwa Rie juga terlambat pulang yang merupakan kebiasaan yang tidak baik, karena anak SMA umumnya pulang tidak sampai begitu larut malam. Hal ini terlihat pada saat Ibu Rie menegur, *lighting*

menunjukkan pencahayaan yang gelap yang mendukung waktu adegan tersebut terjadi pada waktu malam.

Perubahan perilaku Rie juga terlihat pada adegan di bawah ini. Rie tidak mau memberi alasan kepada ibunya kenapa ia terlambat pulang. Bahkan saat ibunya mendesaknya agar bicara ia pun bersikukuh tidak mau menjawab pertanyaan ibunya. Ini menunjukkan bahwa remaja tidak mau mendengarkan perintah dan pendapat orang lain. Ia mulai berani membangkang terlihat dengan sikap Rie yang hanya diam tanpa mau menjelaskan apa-apa.

Gambar 9a Rie tidak mau memberi alasan (Adegan menit 00:08:28,270 -00:09:05,390)

Gambar 9b Rie menghindar

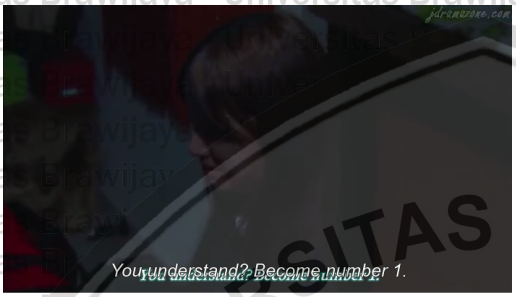
母　　：どこに行ってたの。何とか言いなさい．なのために小さいごろから発生教えていたと思っているの。そうやって話さないでいるとしゃべりなくちゃうのよ。リエちょっと待ちなさいリエ。

Haha : Doko ni itte ta no? Nan toka iinasai. Nano tame ni chiisai goro kara hassei oshieteita to omotteiruno. Sou yatte hanasanaide iru to syaberi nakunachau no yo. Rie chotto machinasai Rie.

Ibu : Kau habis darimana? Jawablah. Kau tahu kenapa dari kecil, Ibu selalu mengajarkanmu bicara? Kalau kau tidak coba bicara, kau bisa lupa bagaimana caranya. Rie. Tunggu dulu, Rie!

Ibu Rie yang kesal kemudian berkata kasar kepadanya, namun Rie tetap tidak mau menjawab pertanyaan ibunya. Ia terkesan ingin mengungkapkan sesuatu yang ia simpan namun ia menahannya hal ini terlihat dengan jelas pada ekspresi muka Rie yang merengut. Rie pun memilih menghindar, hal ini dapat dilihat dari pergerakan tubuh Rie yang memalingkan muka saat ibunya mengajak

ia berbicara. Unsur *mise en scene* yang bekerja dalam adegan tersebut adalah *acting*. Ekspresi muka Rie mengintrepentasikan karakter tokoh Rie yang memberontak. Kemudian Rie pun pergi ke kamar meninggalkan ibunya. Rie pun menangis di kamar dan membanting penghargaan yang pernah ia peroleh.



Gambar 10 Saat Rie tertekan **Gambar 11 Rie marah dan melempar sesuatu**
(Adegan menit 00:10:30,520 -00:11:00,500)

母 ：一番になりなさい。一番になれば耳が聞こえないくてもみが認めてくれる。ね、一番になるわよ。
兄 ：一番になりなさいいつもあまりがその言葉がプレッシャーなり。リエの心に重くのしたがってではないかと思うのです。

Haha : *Ichiban ni narinasai. Ichiban ni nareba mimi ga kikoenai kutemo minna ga mitometekureru. Ne, ichiban ni naru wa yo.*
Ani : *Ichiban ni nari nasai itsumo amari ga sono kotoba ga puressyaa ni nari. Rie no kokoro ni omoku noshitagatte dewanaika to omou no desu.*

Ibu : Jadilah juara nomor satu! Walaupun kau tuli, tapi kalau kau juara nomor satu semua orang akan menerimamu. Kau mengerti? Jadilah juara nomor Jadilah juara.
Kakak: Berjalan seiringnya waktu, perkataan ini berubah menjadi tekanan dan aku rasa perkataan ini menekan pikiran Rie.

Pada dialog di atas karakter Rie digambarkan melalui reaksi tokoh lain, yaitu Satoshi yang memberikan komentar dan pendapatnya kepada Rie. Perkataan Ibu Rie yang menginginkan Rie untuk menjadi nomor satu diulang-ulang hingga beberapa kali menunjukkan bahwa kata-kata tersebut berkontribusi terhadap terbentuknya karakter tokoh Rie. Tuntutan untuk menjadi nomor satu membuat

Rie remaja berubah menjadi pribadi yang melawan. Hal ini terjadi karena tuntutan orang tua Rie yang membuatnya tidak nyaman.

Hurlock (1980:207) mengatakan pada perkembangan masa remaja, merupakan masa yang paling penting, karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan perilaku. Sikap dan perilaku Rie pada saat anak-anak berbeda dengan Rie saat remaja. Jika pada masa anak-anak Rie menjadi seorang anak yang patuh dan mengikuti apa yang ibunya inginkan, maka saat ia menginjak usia remaja ia mulai menunjukkan perubahan sikap dan perilakunya.

Karakter Rie digambarkan menggunakan teknik tingkah laku yaitu menyarankan pada tindakan yang bersifat non-verbal, yaitu fisik. Apa yang dilakukan orang dalam wujud tindakan dan tingkah laku dapat dipandang sebagai menunjukkan reaksi, tanggapan, sifat, dan sikap yang mencerminkan sifat-sifat kediriannya (Nurgiyantoro, 2010:203). Ketika Rie menangis dan marah merupakan tindakan non-verbal yang menunjukkan reaksi atas tekanan yang ia rasakan. Begitu pula saat Rie melempar barang ke penghargaan-penghargaan yang telah ia peroleh menunjukkan kemarahannya. *Lighting* juga mendukung menciptakan suasana tertekan yang dialami oleh Rie. Pencahayaan yang gelap mewakili perasaan Rie yang sedang sedih dan tertekan. Faktor yang melatarbelakangi timbulnya perubahan sikap yang dialami Rie salah satunya adalah keluarga, yaitu ibu. Rie kecil selalu dituntut untuk menjadi nomor satu oleh ibunya. Namun peran ibu Rie juga memberikan dampak positif bagi Rie, meskipun ia merasa tertekan namun berkat Ibunya, Ia tumbuh jadi anak yang luar

biasa dan tidak lantas minder dengan kekurangan yang ia miliki. Hal ini terbukti dengan dialog berikut:

Gambar 12 Rie ingin ikut ke *club*

Gambar 13 Teman Rie yang ragu

(Adegan menit ke 00:02:39,590- 00:03:04,460)

リエの友達 1	:あたしたち今話してってクラブへ行くの。ちょって
リエの友達 2	: 私たちこれからクラブにいくの
リエの友達 3	:リエが帰た方がいいんじゃない？え,でも
リエの友達 1	: 耳聞こえないのにこのクラブ?
リエの友達 2	: ね
Rie no tomo 1	: *Atashi ima hanashiatte te kurabu he iku no Chottomatte.*
Rie no tomo 2	: *Watashi tachi kore kara kurabu ni iku.*
Rie no tomo 3	: *Rie ha kaetta hou ga iinjyanai. E , demo*
Rie no tomo 1	: *Mimi kikoenai noni kono kurabu?*
Rie no tomo 2	: *Ne*
Teman Rie 1	: Sekarang kami ingin ke klub. Tunggu dulu.
Teman Rie 2	: Sekarang kami ingin ke klub.
Teman Rie 3	: Rie, sebaiknya kau pulang saja ya? Tapi.
Teman Rie 1	: Dia tetap mau ikut, padahal dia tidak bisa mendengar
Teman Rie 2	: Ya sudahlah.

Tokoh Rie memiliki pribadi yang hebat, ia tidak merasa malu meskipun ia tuli ia mencoba menjalani hidupnya layaknya manusia normal pada umumnya. Terbukti saat temannya menyuruhnya untuk pulang ke rumah daripada ikut ke *club*, Rie malah memilih untuk ikut ke *club*. Meskipun tindakan Rie pergi ke *club* malam merupakan perbuatan yang tidak baik, karena tidak selayaknya anak SMA pergi ke *club* malam.

Peran keluarga tidak menjadi satu-satunya yang dapat mempengaruhi proses perkembangan karakter. Keadaan lingkungan sekitar seperti teman sebaya atau sepermainan sangat berpengaruh dalam proses dan perkembangan karakter seseorang. Rie yang masih dalam proses pencarian identitas mengikuti teman-temannya. Pengaruh pergaulan Rie tidak sepenuhnya disalahkan atas perubahan sikap dan perilaku Rie karena bagaimana pun adanya usaha Rie untuk bergabung dan berbaur dengan temannya merupakan hal positif. Hal ini menunjukkan bahwa Rie memiliki rasa percaya diri dan tidak menutup diri dari pergaulan.

Rie juga memiliki keberanian terhadap orang yang mau menjahatinya. Ia berani menolak bahkan melawan orang yang mengganggunya. Hal ini terjadi saat berada di *club* Rie diajak minum bersama dengan laki-laki yang ia tidak kenal kemudian ia menolak, bahkan Rie menyiram bir ke muka dua orang lelaki yang mengganggunya, malahan Rie sempat berkelahi dengan salah satu di antaranya. Hal ini memperlihatkan bahwa Rie punya sifat yang berani dan tegas.

Gambar 14a Rie berkelahi di *club*

Gambar 14b Rie menyiram bir kepada lelaki yang mengganggunya

(Adegan menit ke 00:06:28,020-00:07:20,540)

男 A と B	:ねね、俺たちと一緒にのまない?
男 A	: ね、言ってば。そんなにつめたしなくてもいいじゃん
	誰メール？彼女か？
男 B	: あれ。この先の不思議じゃんじゃない
男 A	:たのしみだって
リェ	: やめて
男	:なに

リエの友達　：ちょっと耳が聞こえない、やめて
男 A　　:だからこの声へんなわけ
男 B　　:もう一回なんかいってみたい、
　　もう一回やめてさわないで
リエの友達　:リエ
男 A　　:何をするんだ。
男 B　　：ホイ
リエの友達　：リエ、リエ

Otoko A to B : *Ne ne, ore tachi to issyoni nomanai?*
Otoko A : *Ne, itte ba. Sonnani tsumetashinakute mo iijyan. Dare meru? Kanojou ka?*
Otoko B : *Are. Kono saki fushigi jyan jya nai?*
Otoko A : *Tanoshimidatte.*
Rie : *Yamete*
Otoko : *Nani?*
Rie no tomo : *Chotto mimi ga kikoenai yamete.*
Otoko A : *Da kara kono koe hen na wake*
Otoko B : *Mou ikai nanka itte mitai. Mou ikai yamete, sawanai de*
Rie no tomo : *Rie*
Otoko A : *Nani wo surunda?*
Otoko B : *Oei*
Rie no tomo : *Rie. Rie*

Lelaki A dan B: Hei, kau mau minum dengan kami?
Lelaki A : Hei! Jangan sombong begitu.
Kau sms siapa? Pacarmu?
Lelaki B : Bukankah dia wanita yang tadi?
Lelaki A : Dia lihat SMS ini terus.
Rie : Hentikan!(Rie memiliki cara bicara sendiri)
Lelaki A dan B: Apa maksudnya?
Teman Rie : Hei, dia ini tuli, hentikanlah.
Lelaki A : Jadi itu sebabnya suaranya aneh ya?
Lelaki B : Coba bicara satu kali lagi, satu kali lagi.
Hentikan! Jangan sentuh aku.
Teman Rie : Rie!
Lelaki A : Apa yang kau lakukan?
Lelaki B : Hei!
Teman Rie : Rie!! Rie?

Sutradara mencoba melukiskan sifat Saito Rie yang pemberani melalui teknik reaksi tokoh dengan memperlihatkan *acting* Rie ketika melawan orang yang mencoba menganggunya. Ketika Rie dihina dan diganggu oleh laki-laki itu,

ia marah, dan kemudiaan menyiram muka mereka dengan bir dan memukulnya. *Acting* Rie di atas menunjukkan karakter Rie yang berani.

Tidak hanya perkelahian di *club* saja, karakter Rie yang berani juga dapat dilihat pada saat Rie berada di rumah Misaki, pacar Rie. Situasi saat orang tua Misaki sedang tidak ada di rumah ingin dimanfaatkan Misaki untuk tidur bersamanya. Namun Rie melawan ketika Misaki tetap memaksanya.

Gambar 15a Saat Rie menolak Misaki Gambar 15b Misaki didorong oleh Rie (Adegan menit ke 00:12:36,560 -- 00:12:36,850)

みさき : つまりさ女と男がよっかった。 ほら、アイコンタク言葉が何か要らないずっとさ。親夜まで帰ってこないから。な、おれなさ付き合ってもう一ヶ月だぞう。そろそろいいような。恥ずかしいがことあるないよ。リエはかわいいよ。だいじょうぶだって。何だ、じゃ何のために着たんだ。

リエ : いいえ

みさき : いたい。何に見てだろう。帰れよ。付き合って何で。お前の見たい口を聞こえて女やるいが何がないんだよ。

Misaki : *Tsumari sa onna to otoko yokatta. Hora aicontaku kotoba ga nanika irarenai zutto sa. Oya yoru made kaette konai kara. Na, ore na sa tsukiatte mou ikka getsu da zou. Soro soro ii youna. Hazukashii ga koto arunai yo. Rie ha kawaii yo. Daijoubu datte. Nanda , jya nano tame ni kitanda?*

Rie : *Iie*

Misaki : *Itai, nani mitedarou. Kaere yo. Tsukiatte nande. Omae no mitai kuci wo kikoete onna yarui ga nani ga nain da yo ne.*

Misaki : Syukurnya kita ini pria dan wanita. Cukup dengan berpandangan saja, tidak perlu berbicara. Hari ini orang tuaku pulang malam. Kita sudah pacaran selama satu bulan. Ini sudah waktunya untuk ya? Kau tidak perlu malu Rie, kau cantik sekali. Tidak apa-apa. Ada apa? Lalu, untuk apa kau ke sini?

Rie : Tidak

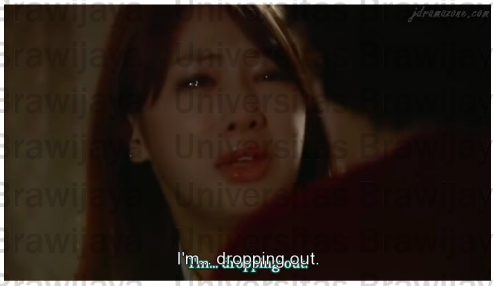
Misaki : Sakit. Lihat apa kau? Pulanglah! Dasar pembawa masalah. Memangnya selain menidurimu, apa lagi yang bisa diharapkan dari orang tuli sepertimu?

Rie yang tidak suka terhadap perlakuan Misaki, mendorong Misaki hingga terjatuh ke lantai. Dapat disimpulkan bahwa Rie yang mempunyai keberanian di dalam mengambil sikap dan langkahnya. Jika apa yang dilakukan orang lain terhadapnya tidak sesuai dengannya maka ia akan memberontak.

Rie mengalami perkembangan karakter. Ia mengalami perubahan setiap berada pada posisi tertentu, dalam menanggapi reaksi dari tokoh lain. Seperti yang terjadi pada tokoh Misaki yang dulunya Rie baik padanya tetapi karena niat jahat Misaki maka Rie melawannya. Unsur *mise en scene* yang bekerja dalam gambar di atas adalah *acting*, di mana Rie menunjukkan ekspresi penolakan terhadap apa yang ingin dilakukan Misaki kepadanya.

Selain itu, Rie juga memiliki karakter yang jujur dan berani mengungapkan apa yang ia rasakan. Karena di sekolah teman dan pacar Rie menjahuinya, ia memutuskan untuk keluar dari sekolah. Ia mengatakan kepada ibunya kalau ia ingin berhenti dari sekolah, namun saat ibunya menanyakan alasannya ia tidak mau memberikan jawaban dan bersikukuh ingin keluar sekolah.

Percakapan antara Rie dan ibunya tersebut terlihat pada kutipan dialog di bawah ini:



Gambar 16a Rie minta berhenti sekolah Gambar 16b Rie memohon ke Ibunya
(Adegan menit ke 00:18:39,840 - 00:19:55,320)

母　:ずっと学校に行けないってどういうこと？
兄　:本当なのか？
母　:リエりゅうを言いなさい！ リエ黙ったままじゃわからないですよ。
リエ :やめて
母　:やめるって？
リエ :学校へやめる。
兄　:リエのこんな姿を見たのははじめてでした。この以来母は学校へなるなりました。リエは高校を渋滞しました。

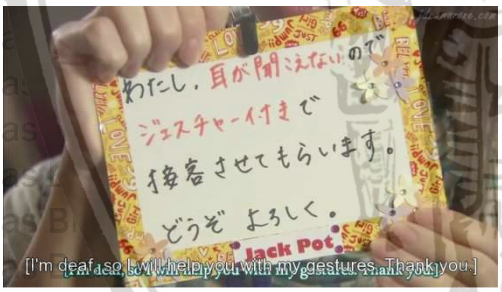
Haha : *Zutto gakkou ni ikenaitte dou iu koto?*
Ani : *Hontou nano ka?*
Haha : *Rie ryuu wo iinasai! Rie damatta mama jya wakaranaidesu yo.*
Rie : *Yamete*
Haha : *Yamerutte?*
Rie : *Gakkou he yameru.*
Ani : *Rie no konna sugata wo mita no ha hajimete deshita. Kono irai haha wa gakkou he ikinaru narimashita. Rie wa koukou wo juutaishimashita.*

Ibu : Ada apa? Kenapa kau tidak ke sekolah?
Kakak : Benarkah?
Ibu : Rie. Apakah kau bisa berikan alasannya? Rie kalau kau diam terus, ibu tidak akan mengerti.
Rie : Aku mau berhenti.
Ibu : Berhenti?
Rie : Aku ingin berhenti dari sekolah.
Kakak : Ini pertama kalinya aku melihat dia seperti ini. Sejak saat itu, ibu berhenti memaksanya untuk ke sekolah. Rie keluar dari sekolahnya.

Ibu Rie akhirnya membiarkan Rie berhenti sekolah dan tidak menanyakan tentang sekolah lagi. Kondisi tersebut dapat dilihat dari kutipan narasi dari kakak Rie. Satoshi pun merasa sedih dan kasihan atas kondisi Rie karena ia pertama

kalinya melihat Rie bersedih. Sejak saat itu ibu berhenti memaksanya ke sekolah. *Acting* Rie dalam adegan tersebut terlihat begitu sedih dengan mata yang berkaca-kaca ia memohon kepada ibunya agar ia berhenti sekolah, *acting* tersebut diperkuat dengan *Shot Close Up* yang bekerja mengambil detail ekspresi muka Saito Rie saat bersedih dan reaksi ibu dan kakaknya saat mengetahui keinginan Rie.

Setelah berhenti sekolah, ia memutuskan untuk bekerja. Ada orang yang menawarinya pekerjaan sebagai pelayan toko. Hal tersebut membuat Rie senang dan bersemangat kembali. Keputusan Rie untuk berhenti sekolah membuatnya harus bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Rie mulai menyesuaikan diri dengan keadaan lingkunganya bekerja. Ia berusaha dengan sebaik-baiknya melayani pelanggan.



Gambar 17 Saat Rie bekerja

Gambar 18 Ketika Rie memberi saran

(Adegan menit ke 00:21:07,310-00:22:30,360)

リエ　：私耳が聞こえないのでジェスチャー付きで接客させてもらいます。どうぞよろしく。
お客１：えーと、セーター欲しいんですけど、Turtle　ネックありますね。そうそうありがとう。かわいい。
お客２：間にあわうかな？本当だこちらほうがほそごしみえるだもん。

Rie : *Watashi mimi ga kikoenai no de gesture tsuki de sekkyaku sasetemoraimasu. Douzo yoroshiku.*
Okyaku 1 : *Eto, sweater hoshindesu kedo, turtle neck arimasune. Sou sou arigatou. Kawaii.*

Okyaku 2 : *Mani awau kana? Hontou da kochira hou ga hosogoshi mierudamon.*

Rie : Saya tuli, jadi saya akan membantu anda dengan isyarat.

Pembeli 1 : Baiklah, saya ingin Sweater. Saya ingin yang model kerah kura-kura. Apa kau bisa mencarikannya? Ya, benar sekali! Terima kasih. Cantiknya.

Pembeli 2 :Yang mana yang terlihat cocok denganku? Wow, yang ini membuatku kelihatan lebih kurus.

Dari dialog dan gambar di atas Rie menunjukkan bahwa ia berusaha keras. Rie menyarankan pakaian yang cocok untuk pelanggannya. Dari gambar di atas, Rie terlihat begitu ceria, ekpresi wajahnya begitu gembira dan senang dengan pekerjaan barunya. Rie begitu mudah beradaptasi dengan lingkungan barunya tempat ia bekerja. Unsur *mise en scene* yang bekerja adalah *acting*, yang menunjukkan ekspresi gembira dan bersemangat.

Namun, tidak berapa lama toko tempat Rie bekerja tutup. Rie yang mulai bersemangat menjalani harinya kini merasa sedih kembali karena menghadapi kenyataan bahwa ia tidak akan bekerja kembali. Satoshi, kakak Rie, merekomendasikan agar Rie menjalani operasi. Satoshi ingin Rie bisa mendengar namun operasinya tidak berhasil, sehingga membuat kesedihan Rie bertambah. Melihat hal tersebut ibunya menyarankan agar Rie ikut kelas melukis namun Rie menolak. Akhirnya Ibunya membiarkan Rie untuk berdiam diri di rumah. Di sisi lain Rie tetap teringat dengan kata-kata ibunya yang menginginkan ia menjadi nomor satu. Di bawah ini adalah dialog dan gambar Rie dan Ibunya.

Gambar 19 Ekspresi Rie saat ibunya menyuruhnya diam di rumah

Gambar 20 Saat Rie melamun

(Adegan menit ke 00:31:43,650-00:32:24,710)

母 ：ね、リエ近くのおカルチャーセンターで油のコースあるでして。お母さん少し趣味がある。あなたが一緒に通ってみない。もういんじゃない。もういいのよ。リエはここ家でのんびりしてればいい。

Haha : *Ne Rie, chikaku no culture center de abura no course aru deshite. Oka san sukoshi shumi ga aru. Anata ga isshoni kayotte minai. Mou injyanai. Mou ii no yo. Rie wa koko ie de nonbiri shitereba ii.*

Ibu : Rie, di dekat pusat kebudayaan ada les melukis. Ibu ingin ikut. Apakah kamu ingin ikut juga. Ya sudah tidak apa-apa. Jika Rie tidak mau kemana-mana kau boleh berdiam diri di rumah.

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

母 :私の名前。もう一度頑張って。何でもいいからいちばんになるよ。いちばんになれば耳が聞えないくても皆が認めてくれる。リエはここ家でのんびりしてればいい。

Haha : *Watashi no namae. Mou ichido ganbatte. Nandemo ii kara ichiban ni naru wa yo. Ichiban ni nareba mimiga kikoenai kutemo minnaga mitomete kureru. Rie ie de nonbiri shitereba ii.*

Ibu : Nama saya. Sekali lagi, semangat. Apapun yang terjadi jadilah nomor satu. Meskipun kamu tuli jika kamu menjadi nomor satu semua akan baik-baik saja. Rie, kau boleh menikmati hidup di rumah terus.

Dalam gambar 19 dan 20 unsur *mise en scene* yang bekerja adalah *acting*, yang menunjukkan ekspresi kesedihan Rie. Gambar 19 menunjukkan ekspresi sedih Rie pasca operasi. Operasinya yang gagal dan ibunya yang mencoba menyarankan untuk mengikuti kursus membuatnya bertambah sedih. Sedangkan gambar 16 adalah ekspresi Rie yang bersedih karena terngiang-ngiang perkataan ibunya yang menginginkannya menjadi nomor satu. Ia bersedih karena belum bisa melakukannya.

Menurut Osterrieth dalam Hurlock (1980:207), struktur psikis anak remaja berasal dari anak-anak, sehingga walaupun seseorang telah mengalami perkembangan karakter di periode remaja, bukan berarti karakter semasa anak-anak hilang begitu saja. Pendapat tersebut diperkuat lagi oleh pernyataan Hurlock (1980:207) bahwa pembentukan karakter tokoh pada periode anak-anak, menjadi dasar pola kepribadian diri yang selanjutnya akan mengalami perkembangan di periode remaja. Pernyataan tersebut terbukti dalam kehidupan Rie, ia masih saja memikirkan apa yang diinginkan oleh ibunya bahwa ia harus menjadi nomor satu, meskipun ia sendiri merasa depresi karena masalah yang ia alami. Keinginan ibunya pada saat ia masih anak-anak masih melekat dan melembaga dalam diri Rie.

3.3.3 Karakter Tokoh Saito Rie saat menjadi *Hostess*

Saat Rie memulai pekerjaannya sebagai *hostess*, ia menjadi berani mempertahankan apa yang menjadi keinginaannya. Saat ia ketahuan oleh ibunya menjadi seorang hostess ia bersih kukuh untuk tetap menjadi *hostess*. Berikut ini cuplikan karakter Rie yang berkeinginan keras:

Gambar 21 Rie dimarahi ibunya **Gambar 22 Rie menentang keinginan Ibunya**
(Adegan menit ke 00:41:19,570 - 00:42:25,060)

母　：寄っているよね。今までお母さんの気つかないと思ってた。
　　こんな仕事。今すぐやめなさい。分からないのリエ。
　　やめなさい。
リエ　：いいえ
母　　：やめなさいよ。
　　こんなものを着てお酒を飲んで男ときげんとって
兄　　：やめて, なにをしてたんだよ？
母　　：さとし、だまってて
兄　　：やめりって。なんだ思ってたんだよ。
母　　：ホステスになってはやめなさい。
　　ホステスなんて仕事じゃい よ。
リエ　：やめない

Haha :*Yotteiru yo ne. Ima made okaa san no ki tsukana to omotteta? Konna shigoto. Ima sugu yamenasai, wakaranai no Rie. Yamenasai.*
Rie : *Iie*
Haha :*Yamenasai yo. Konna mono wo kite o sake wo nonde otoko to kigen totte*
Ani :*Yamete, nani wo shitanda yo?*
Haha :*Satoshi damattete.*
Ani :*Yamerutte . Nanda omotetanda yo.*
Haha :*Hostess ni natte ha yamenasai. Hostess nante shigoto jyanai.*
Rie :*Yamenai*

Ibu :Kau mabuk, ya? Apakah menurutmu, Ibu tidak tahu? Tentang pekerjaan ini! Lekas berhenti! Apa kau tidak mengerti, Rie? Berhentilah bekerja di sana!
Rie :Tidak! Tidak!
Ibu :Hentikan. Kau menggunakan pakaian seperti ini. Minum alkohol dan melayani para pria itu! Sudahlah.
Rie :Hentikan!
Satoshi :Apa yang sedang Ibu lakukan?
Ibu :Kau diamlah, Satoshi.

Satoshi :Hentikanlah. Kalian tahu ini jam berapa?
Ibu :Berhentilah menjadi Pramuria! Pramuria bukanlah pekerjaan.
Rie :Aku tidak akan berhenti.

Dari kutipan di atas karakter Rie digambarkan sebagai seorang yang punya keiginan yang keras, bahkan saat ibunya pun menolak keiginannya ia tetap pada keyakinannya untuk tetap menjadi *hostess* dan berani mengambil resiko dengan keluar meninggalkan rumah. Pelukisan karakter Rie digambarkan melalui metode *showing* yaitu adanya interaksi antar tokoh baik tokoh utama maupun tokoh lain. Memasuki masa dewasa Rie mulai mengalami perkembangan karakter, dulu ia patuh kepada ibunya sekarang ia sudah berani mengungkapkan apa yang jadi keinginanya.

Ibu Rie menyuruh Rie berhenti dari pekerjaan yang Rie lakukan sekarang, karena bagi ibu Rie menjadi *hostess* bukanlah suatu pekerjaan. Namun Rie menolaknya. Unsur *mise en scene* yang bekerja adalah *acting*. Terlihat pada ekspresi Rie yang cemberut yang berarti tidak sependapat dengan kemauan ibunya. Meskipun Rie tidak banyak bicara tetapi apa yang diinginkan Rie dapat tercermin pada tindakan dan tingkah-lakunya.

Selain mempunyai keiginan yang keras ia juga memiliki pendirian. Meskipun Rie tidak mendapat dukungan dari keluarganya ia tetap berusaha melakukan sesuai keyakinannya. Berikut ini adalah adegan dan dialog yang menunjukkan Rie memiliki pendirian yang teguh.

Gambar 23a Satoshi membujuk Rie pulang Gambar 23b Rie tidak mau pulang
(Adegan menit ke 00:47:14,270-00:50:09,300)

兄　：いいかげん帰ってこえ。少しはお母さんの気持ち感がやろう。じゃ行くぞ。リエ、いいかげんにしろ。ここにずっと座る渋滞ご迷惑だろ。そんなことも分からないのか。失礼します。
リエ　：いいえ
兄　：ずっとホステス続けるつもりか。
リエ　：お兄ちゃんもお母さんとおなじ。ホステスなってみっともない。ホステスなんて恥ずかしい。
兄　：あたりまえだろう。妹が男ににさげんにつくってあいかわらず喜んでどこにいる。
リエ　：お兄ちゃんとお母さんも何も分かってない。
兄　：どういうことだ。
リエ　：この仕事が初めて私を認めてくれて。私はホステスをする。

Ani : Iikagen kaette koe. Sukoshi okaa san no kimochi kangayarou. Jya ikuzo. Rie, iikagen ni shiro. Koko ni zutto suwaru juutai go meiwaku daro. Sonna koto mo wakaranai noka. Shitsureishimasu.
Rie : Iie
Ani : Zutto hosutesu tsutsukeru tsumorika?
Rie : Oni chan mo okaa san to onaji. Hosutesu natte mittomonai. Hosutesu nantehazukashii.
Ani : Atarimae darou. imouto ga otoko ni sagen ni tsukutte aikawarazu yorokonde doko ni iru?
Rie : Oni chan to Okaa san mo nani mo wakattenai.
Ani : Dou iu kotoda ?
Rie : Kono sigoto ga hajimete watashi wo mitometekurete. Watashi ha Hosutesu wo suru.

Kakak :Sekarang saatnya pulang. Kau harus memikirkan sedikit perasaan Ibu. Sekarang, kita pergi ya. Rie. Rie. Sudah cukup. Kalau kau terus di sini, semua ini akan menyusahkanmu. Apa kau tidak bisa melihatnya? Kami permisi.
Rie :Tidak!

Kakak :Jadi kau tetap ingin menjadi Pramuria?
Rie :Kakak sama saja seperti Ibu. Menganggap pramuria adalah hal yang paling memalukan.
Kakak :Tentu saja iya! Adik perempuanku menuangkan minuman dan memberikan senyuman palsu. Kalau begitu, siapa yang bisa senang?
Rie :Kakak dan Ibu, tidak tahu apa-apa.
Kakak : Apa maksudmu?
Rie :Pekerjaan inilah yang pertama kali bisa menerimaku. Aku akan tetap sebagai pramuria

Saat Satoshi mengajak Rie pulang ke rumah Rie menentangnya karena ia tetap menginginkannya untuk menjadi *hostess*. Ia juga memberikan alasan mengapa dia tetap ingin menjadi *hostess*. Pada gambar tersebut terlihat jelas Rie menentang Satoshi ini dapat dilihat dari muka Rie yang memalingkan mukanya saat Satoshi mengajaknya bicara. Selain itu sorot tajam mata Rie saat menatap Satoshi menandakan jika Rie tidak ingin dipaksa. Pengambilan pada gambar tersebut menggunakan *shot medium close up* yaitu menekankan ekspresi wajah mimik aktris yang sedang marah dan tidak mau diipaksa.

Rie tidak mau berhenti bekerja karena ia ingin hidup mandiri. Jika ia tidak bekerja maka ia akan merasa dirinya tidak berharga. Namun ketika Rie bisa mandiri ia merasa lebih berharga sebagai orang di dunia.

Seseorang yang memasuki masa dewasa dituntut untuk dapat memenuhi kebutuhannya sendiri, yaitu dengan jalan bekerja. Dalam pekerjaannya tersebut, individu dituntut dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Hal ini juga terjadi pada tokoh Rie. Ia begitu mudah menyesuaikan diri, saat awal bekerja menjadi *hostess*.

Gambar 24a Awal Rie menjadi *hostess*

Gambar 24b Rie kikuk di depan pelangan Gambar 24c Rie menikmati kerjaanya (Adegan menit ke 00:36:45,950-00:37:27,280)

お客　　:いいえ、いいえ。ソダ悪い。わかってる。
ホステース　:ごめんなさい、私今すぐ。

Okyaku　　: *Iie iie, soda warui. Wakatteru.*
Hostess　　: *Gomennasai . Watashi ima sugu*

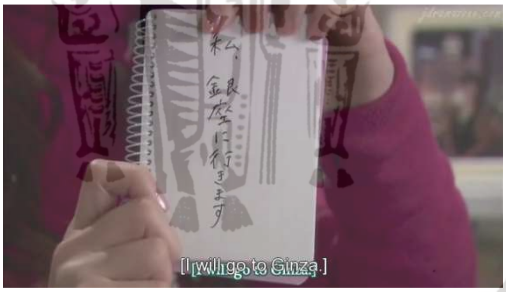
Tamu　　: Tidak, tidak. Dengan air soda. Dengan air soda. Mengerti?
Hostess lain　: Maaf. Biar saya saja.

Awal menjadi *hostess* Rie didandani terlebih dahulu, kemudian masuk ke club, karena masih *hostess* baru Rie mendapat komplain dari pelangannya dan Rie meminta maaf dengan menelangkupkan kedua tangannnya kepada pelanggannya. *Hostess* yang lain pun membantu Rie karena Rie masih orang baru. Namun lama-kelamaan Rie sudah bisa menguasai hati pelanggannya, ia tidak terlihat gugup dan kikuk lagi seperti waktu pertama kali menjadi *hostess.*

Unsur *mise en scene* yang bekerja dalam potongan gambar di atas adalah *setting* dan *costume*. *Setting* yang menunjukkan tempat berlangsungnya kejadian, tokoh Rie duduk bersama tamu lelaki dengan botol minuman di atas meja serta di

sekeliling Rie juga wanita yang melakukan aktifitas yang sama dapat teridentifikasi bahwa tempat Rie sekarang berada adalah di sebuah bar. *Costume* juga menunjukkan identitas dan status Rie dengan pakaian yang dikenakan menunjukkan bahwa Rie seorang *hostess* yang bekerja di sebuah bar. *Costume* Rie pada gambar 24a dan 24b masih tertutup menunjukkan Rie masih polos dan awam dalam dunia *hostess*. Sedangkan pada gambar 24c *costume* Rie sudah seperti *hostess* lainnya, ini menunjukkan Rie sudah mulai terbiasa dengan pekerjaannya menjadi *hostess*.

Meskipun keinginan Rie untuk menjadi seorang *hostess* ditentang oleh ibu dan kakaknya, tapi dia mempunyai mimpi yang besar untuk menjadi *hostess* nomor satu di Jepang. Untuk mewujudkan impiannya tersebut Rie pergi ke Ginza, yang merupakan pusat hiburan ternama di Jepang. Rie memperjuangkan cita-citanya di Ginza.



Gambar 25 Rie ingin pergi ke Ginza

Gambar 26 Rie ingin menjadi *hostess* nomor satu di Jepang
(Adegan menit ke 00:44:43,060-00:44:48,730)

Pada kedua gambar tersebut tertulis 私は銀座に行きます、日本一のホステスになります。Penempatan benda pada gambar tersebut menggunakan *shot close up* menggambarkan detail benda. Dengan pencahayaan yang terang dan pergerakan kamera yang hanya memfokuskan pada tulisan tersebut, sutradara mencoba mendeskripsikan apa yang benar-benar diinginkan Rie yaitu pergi ke Ginza untuk menjemput impiannya menjadi *hostess* nomor satu di Jepang.

Untuk menjadi *hostess* di Ginza tidaklah mudah karena banyak saingan, namun karena ketulusan dan kegigihan Rie dalam menjalani pekerjaannya ia bisa menarik hati para pelangan. Rie adalah *hostess* pertama yang berkomunikasi melalui tulisan. Jika *hostess* pada umumnya hanya menemani minum dan bicara para pelangan. Maka Rie mempunyai keunikan tersendiri dalam berkomunikasi dengan pelanggan. Bahkan tak jarang dari pelangan yang meminta saran dari Rie. Rie menggunakan tulisan dan keramahannya untuk menarik perhatian pelanggan. Ia menawarkan sesuatu yang baru untuk pelanggan, biasanya pelanggan diajaknya untuk bermain tebak-tebakan.

Rie juga memiliki sifat penolong, dia lebih mementingkan kepentingan orang lain daripada kepentingannya sendiri. Pelukisan karakter Rie ini tidak langsung dimunculkan, melainkan melalui metode *showing* yaitu teknik tingkah laku yang merujuk pada tindakan dan perbuatan tokoh terhadap masalah atau konflik yang ia alami. Satoshi berencana untuk pergi ke Tokyo bersama orang tuanya, sekalian mampir untuk menemui Rie. Kemudian Satoshi memberi tahu Rie jika ia akan datang dan mereka pun berjanji bertemu di sebuah restoran. Namun Rie tidak datang tepat waktu karena ingin menolong pelanggannya. Saat

ia ke restoran keluarganya sudah pulang. Hal ini dapat dilihat dari kutipan dan potongan gambar berikut:

Gambar 27a Rie panik saat mendapat sms dari Segawa

Gambar 27b Rie terus memegang hp **Gambar 27c Rie memikirkan Segawa**

(Adegan menit ke 01:04:04,450-01:04:29,080)

瀬川 :君に連絡するのもこれがさいごです。今まで楽かった。ありがとう。
リエ :何があったんですか。
瀬川 :会社が倒れた。もう全部しまいだ。
リエ :今、どこですか。

Hasegawa : *Kimi to renraku suru nomo korega saigo desu. Ima made tanoshikatta.*
Rie : *Nani ga attandesuka?*
Hasegawa : *Kaisya ga taoreta, mou zenbu shimaimashita.*
Rie : *Ima, doko desu ka?*

Hasegawa :Ini SMS terakhir dariku. Aku sangat senang bisa mengenalmu. Terima kasih.
Rie : Apakah telah terjadi sesuatu?
Hasegawa :Perusahaanku akan segera bangkrut. Sekarang semuanya sudah berakhir.
Rie : Sekarang kau ada di mana?

Setelah mendapat sms dari Segawa Rie langsung berbalik arah menuju tempat Segawa. Padahal Rie punya janji penting dengan keluarganya. Tetapi demi

pelanggannya ia tidak memperdulikan kepentingannya sendiri malah menanyakan apa yang terjadi dengan Segawa. Unsur *mise en scene* yang bekerja adalah *acting* dimana Rie terlihat begitu panik dan cemas saat mendapat sms dari Segawa salah seorang pelanggannya. Kecemasan Rie juga ditunjukkan saat ia mendapat sms dari Segawa kemudian membalas sms Segawa dan berharap mendapat balasan kembali dari Segawa, hal ini diperkuat saat Rie selalu memegang hp dan melihatnya berkali-kali untuk mengecek apa ada sms balasan dari Segawa. Hal ini menunjukkan bahwa Rie mempunyai keperdulian yang tinggi terhadap orang lain.

Kebaikan hati Rie juga dapat dilihat dari komentar Mama *san* yang berada di Ginza. Rie juga menyelamatkan pelangan yang ingin bunuh diri. Mama *san* pun banyak belajar dari kebaikan dan ketulusan hati Rie. Teknik pelukisan karakter kebaikan Rie dilakukan dengan metode tidak langsung*/showing*. Tokoh lain memberikan komentar dan pendapatnya yang menunjukkan kedirian tokoh utama

Gambar 28 Satoshi bertemu mama *san*
(Adegan menit ke 01:10:43,690 - 01:11:48,900)

兄　：リエいますか。兄です。僕リエの兄です。
ママ　：はい、無理に決まってるってあなたはですよ。リエがここにきた とき。いくら青森でホステスをしても、ここも天下が銀座ものわけが違えって。
兄　：はい。
ママ　：でもね。リエ今日も仕事をした死ぬお客さんをたすけたんですよ。リエの筆談心の声がかけるんでして。筆談が通う声もあるっ

てあたしもリエからおそろいいました。リエちゃんね今月ついにナンバーワンになった。

兄　：リエ。ナンバーワン。

ママ　：リエちゃん銀座のナンバーワンということは日本のいちことね。

兄　：日本いち

Ani : *Rie ga imasuka? Ani desu. Boku rie no Ani desu.*

Mama : *Hai, muri ni kimatterutte anata ha desu yo. Rie ga koko ni kita toki. Ikura Aomori de hosutesu wo shite mo. Koko mo tenka ga Ginza mono wake ga machigaette.*

Ani : *Hai.*

Mama : *Demo ne, Rie ha kyou mo shigoto wo shita shiu o san wo o kyaku wo tasuketan desu yo. Rie no hitsudan kokoro no koe ga kakerun deshite . Hitsudan ga kayou koe mo arutte, atashi mo Rie kara osoroi imashita. Rie chan ne kongetsu tsuini number one ni natta.*

Ani : *Rie. Number one*

Mama : *Rie chan Ginza no number one to iu koto ha nihon no ichi koto ne.*

Ani : *Nihon ichi*

Kakak : Apakah Rie ada di sini? Saya adalah Kakaknya, saya adalah Kakaknya Rie.

Mama :Saya rasa itu tidak mungkin baginya, saat pertama kali Rie ke sini.Walaupun dulunya dia juga Pramuria di Aomori, tapi di Ginza ini beda ceritanya.

Kakak :Iya.

Mama :Tapi kau tahu. Hari ini, Rie telah menolong pelanggan yang mencoba untuk bunuh diri. Rie membantu orang-orang melalui tulisannya. Semua tulisannya masuk ke dalam hati mereka. Tulisan bisa melebihi bahasa verbal. Saya juga mempelajarinya dari Rie. Bulan ni, Rie telah menjadi Pramuria nomor satu di tempat ini.

Kakak : Rie? nomor satu (juara)?

Mama :Menjadi nomor satu di Ginza, berarti yang terbaik di Jepang.

Kakak :Yang terbaik di Jepang

Kakak Rie berusaha menemui Rie kemudian mama *san* menceritakan awal kedatangan Rie di Ginza. Mama *san* awalnya ragu saat Rie datang ke Ginza pertama kalinya, namun karena ketulusan yang Rie miliki, ia banyak membantu orang meskipun alat komunikasinya hanya lewat tulisan, bahkan Mama

menyebutkan jikalau bahasa tulisan bisa melebihi bahasa verbal. Ini terbukti saat Rie menyelamatkan pelanggannya yang mencoba untuk bunuh diri. Mama *san* menjelaskan kepada kakak Rie bahwa Rie telah berjasa kepada pelanggannya. Selain itu Rie juga berhasil menjadi *hostess* nomor satu di Ginza.

Selain komentar dari mama san kebaikan hati Rie juga terlihat saat ia melayani tamu dengan sepenuh hati. Bahkan tamu tersebut memuji Rie. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut:

(Adegan menit ke 00:00:26050-00:00:34,030)

そのしょがよりこのためにはじめた多くお客のこころ掴み癒して。誰もが人気がホステス彼女、ハートがあるから優しいと気遣いが、やっぱりさすがだなって、すごいなってきがします。

Sono shoga yori kono tame ni hajimeta ooku okyaku no kokoro tsukami iyashite. Daremo ga ninki ga hostess kanojou, heart ga aru kara yasahii to kizukai ga yappari sasuga dana natte, sugoi natte ki ga shimasu.

Dia telah menguasai hati para tamu dan bisa membuat mereka nyaman. Dia dikenal sebagai Pramuria paling terkenal. Apa yang membuatnya begitu terkenal? Dia memiliki hati yang baik. Dia begitu baik dan murah hati, karena itulah, aku kagum padanya. Namun untuk mencapai impiannya menjadi seorang pramuria. Dia banyak menemui jalan yang berliku.

Kebaikan hati yang dimiliki Rie yang membuatnya berhasil menjadi seorang *hostess*. Karakter Rie digambarkan secara langsung oleh pelanggannya. Rie mempunyai pribadi yang baik sehingga dapat menguasai hati para pelanggannya.

Rie juga mempunyai sifat pemaaf, hal ini terbukti ia tidak membenci ibunya yang tidak menyetujuinya menjadi *hostess*. Rie menulis surat untuk ibunya karena pada saat berada di Tokyo ia tidak sempat bertemu dengan ibunya. Rie mulai menunjukkan sikap bijaksana dan dewasa.

Pada usia dewasa, seseorang akan memiliki tingkat kematangan baik dari cara pola pikir dan tingkah laku. Dalam bertindak pun lebih bijaksana dan tidak terburu-buru seperti pada saat masih belia atau remaja. Rie dewasa juga menunjukkan perubahan tersebut, ia pun mulai berubah memperlihatkan sifat yang lebih bijaksana dalam menyikapi suatu masalah. Rie dewasa menulis surat untuk minta maaf karena ia menyadari kesalahannya, yang tidak sempat mengunjungi walaupun ia sudah ke tempat mereka janjian tetapi Rie sudah terlambat. Rie tidak bertindak egois melainkan ia menyadari kesalahanya. Karakternya yang sudah semakin dewasa tersebut didapatkannya dari banyaknya pengalaman dalam kehidupannya.

Gambar 29 Rie menulis surat untuk ibunya
(Adegan menit ke 01:12:45,150 -01:12:49,750)

Pada gambar tersebut terlihat dengan jelas ekspresi Rie dengan tulus menulis surat permohonan maaf untuk ibunya. Ada sedikit cahaya terang dari lampu menunjukkan bahwa di dalaam hati Rie ada suasana yang hangat untuk meminta maaf dengan ibunya. *Lighting* pada adegan di atas menciptakan suasana tersendiri bagi tokoh utama yaitu ketenangan hati dan tidak emosi. Bersikap bijak terhadap permasalahan yang dihadapi. Hal ini menunjukkan proses Rie menjadi individu yang lebih baik.

Selain menulis surat Rie juga menemui ibunya untuk minta maaf secara langsung. Ia pulang ke Aomori. Rie dengan sunguh-sunguh minta maaf dan menjelaskan apa yang terjadi di Ginza. Meskipun ibunya tidak suka pekerjaan yang Rie lakukan, namun Rie berhasil menunjukkan bahwa ia menjadi nomor satu seperti yang diinginkan oleh ibunya. Dan ibu Rie pun memaafkannya.

Gambar 30a Rie meminta maaf kepada ibunya

Gambar 30b Rie menangis saat minta maaf (Adegan menit ke 01:21:00,080-01:30:53,800)

Gambar 30c Ibu memeluk Rie

リエ　：ごめんなさい。手紙 読んでくれに。お母さんに伝えにいいことあるね。私は銀座で一番になる。お母さんが嫌いな仕事かもしれないけど。でも私ようやく一番になれたよ。

母　　：何でもいいから一番になりなさい。一番になれば耳が聞こえないくてもみんなが認めてくれる。ね、一番になるのよ。

リエ　：お客さんがいいのにほめてくれに字がきれいなって。お母さんが小さい頃お書道に連れてきたおかげだよ。お母さんありがとう。ごめなさい。

母　　：お母さんを許して．ずっとごめん。おめでとう。いちばんおめでとよくやったね。リエはお母さんの誇り。あなたはお母さんの大事な大切な娘。

Rie　: Gomennasai.　Tegami wo yonde kure ni. Okaa san ni tsutaeni ii koto arune. Watashi ha ginza de ichiban ni naru.

Okaa san ga kiraina shigoto kamoshirenaikedo. Demo watashi wa youyaku ichiban ni nareta yo.

Haha : Ichiban ni narinasai. Ichiban ni nareba mimi ga kikoenai kutemo minna ga mitometekureru. Ne , ichiban ni naru wa yo.

Rie : O kyaku san ga ii noni homekurenoi ji ga kireinatte. Okaa san ga chiisai goro o shodou ni trsurete kita okage da yo. Okaa san arigatou. Gomennasai.

Haha : Okaa san wo yurushite. Zutto gomen. Omedetou. Ichiban omedeto yoku yatta ne. Rie ha okaa san no hokori. Anataha okaa san no daiji na taisetsu na musuko.

Rie : Maafkan aku. Apakah Ibu membaca semua suratku. Aku ingin memberitahu sesuatu pada Ibu Aku telah menjadi Pramuria nomor satu di Ginza. Mungkin Ibu tidak menyukai pekerjaan ini Tapi akhirnya, aku berhasil menjadi Juara (nomor satu). Juara (nomor satu)

Ibu :Walaupun kau tuli, tapi kalau kau juara (nomor satu). semua orang akan menerimamu. Kau mengerti? Jadilah juara (nomor satu)

Rie :Seorang pelanggan memuji tulisanku sangat bagus.Ini karena Ibu memasukanku ke kelas seni kaligrafi.Ibu Terima kasih Ibu.Tolong maafkan Ibu.

Ibu :Maafkan Ibu. Karena telah kasar padamu. Selamat. Selamat karena telah menjadi juara (nomor satu). Kau telah bekerja keras. Rie, kau adalah kebanggaan Ibu. Kau adalah putri Ibu yang sangat spesial.

Akhirnya Rie pun berhasil menjadi *hostess* nomor satu di Ginza. Ibu Rie pun paham dan mengerti akan perjuangan Rie selama ini. Berkat kegigihan Rie, ia berhasil menjadi nomor satu. Dalam adegan ini tidak ada percakapan langsung antar tokoh melainkan melalui tindakan dan perbuatan tokoh yang berkomunikasi mengunakan tulisan. Sutradara menggunakan teknik *showing* untuk mengambarkan karakter Rie. Peran ibu Rie sangat penting dalam proses Rie mendapatkan cita-citanya. Rie membuktikan kepada ibunya bahwa ia telah berhasil menjadi nomor satu seperti tuntutan ibu Rie pada saat ia masih kecil. Rie

berhasil menjadi juara meskipun dalam bidang lain. Meskipun awalnya tuntutan itu menjadi beban tetapi pada akhirnya mengantarkan Rie menuju kesuksesan.

Pada gambar 30a Rie terlihat canggung saat bertemu ibunya, namun keadaan itu lama-lama berubah setelah terjadi komunikasi diantara keduanya. Ibunya yang awalnya marah pada Rie perlahan mulai mengerti dan memahami Rie. Gambar 30b dan 30c merupakan bukti bahwa Ibu Rie telah menerimanya kembali. *Acting* Rie begitu terlihat saat ia menangis dan berpelukan dengan Ibunya.

Karakter Rie terbentuk melalui proses yang panjang, keluarga, lingkungan sepermainan, dan lingkungan kerja turut berkontribusi. Perjuangan yang panjang telah Rie lewati, dari kecil ia selalu berusaha keras dan saat mulai remaja ia mengalami berbagai macam konflik baik dengan teman dan ibunya. Saat ia menginjak dewasa ia berani mempertahankan keiginannya walau ditentang oleh ibu dan kakaknya. Ia tetap pada keyakinannya sampai akhirnya ia sukses dan berhasil membuktikannya kepada kakak dan ibunya.

BAB IV
KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai karakter tokoh utama yaitu Saito Rie dapat disimpulkan bahwa kekurangan yang dimiliki Rie tidak lantas membuatnya menderita. Berkat kegigihan ibu yang mengajarinya, Rie tumbuh menjadi anak yang pantang menyerah hal ini didukung dengan peran keluarga Rie, Rie hidup di keluarga yang harmonis maka dari itu ia mendapat kasih sayang dan perhatian khusus dari ibunya sehingga ia menjadi anak yang percaya diri.

Memasuki masa remaja karakter Rie mulai berubah ia cenderung memberontak dan melawan ibunya. Hal ini diakibatkan karena lingkungan tempat Rie bergaul tidak hanya keluarga saja melainkan lebih luas. Memasuki periode dewasa yaitu saat Rie mulai mengenal dunia *hostess* Rie memiliki karakter yang kuat, ia bersikukuh mempertahankan apa yang dia inginkan. Ia juga memiliki sifat pemaaf, baik hati, dan suka menolong.

Perkembangan karakter yang dialami oleh tokoh Rie disebabkan karena pola asuh ibunya. Teman Rie pun juga berkontribusi dalam membentuk kepribadian Rie. Karakter Rie tidak lantas menjadi sesuatu yang buruk karena untuk mencapai sebuah karakter yang matang ia perlu melalui beberapa tahapan yang pada akhirnya ia berhasil dan menjadi seorang individu yang berkarakter kuat.

Untuk menggambarkan karakter tokoh utama di atas, Sutradara Hajime Takezono banyak menggunakan teknik penceritaan tidak langsung (*showing*). Sutradara Hajime Takezono tidak menyebutkan sendiri karakter tokoh utama, tetapi membiarkan penonton menyimpulkan sendiri karakter tokoh tersebut melalui dialog, perilaku dan tindakan tokoh, reaksi dan komentar tokoh lain terhadap tokoh utama.

Film ini juga berkontribusi dalam menyampaikan pesan kepada khalayak umum. Pesan yang dapat diambil dalam film ini dalah kesuksesan adalah sebuah pilihan karena yang bisa mengubah masa depan adalah diri sendiri. Masa lalu tidak bisa berubah namun masa depan bisa diubah dengan usaha dan kerja keras. Masa-masa yang sulit memang selalu datang dalam perjalanan menuju kebahagian seperti apa yang dialami tokoh Rie dalam menjalani hidupnya.

4.2 Saran

Penelitian ini hanya membahas tentang karakter tokoh utama. Peneliti berharap pada penelitian selanjutnya yang menggunakan film *Hitsudan Hostess* sebagai sumber data penelitian, dapat menggunakan pendekatan psikoanalisis, sosiologi sastra dan membahas pandangan masyarakat Jepang mengenai *hostess* guna memperkaya apresiasi dan pemahaman terhadap karya sastra.

DAFTAR PUSAKA

Referensi Buku:

Bordwell, David, Thompson, Kristin. (2010). *Film Art: An Introduction,* New York: Columbia University Press

Corrigan, Timothy.(2004). *A Short Guide to Writing About Film.* Pearson: Longman.

Elsaesser, Thomas dan Hagener Malte. 2010. *Film Theory An Introduction Through The Sense*. New York and London: Routledge

Field, Syd. (2005). *Screenplay The Foundations of screenwriting*. New York: Bantam Dell

Giannetti, Louis. (2001).*Understanding Movies*. Prentice Hall: Case Western Reserve University

Hurlock, Elizabeth. B.1980. Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi Kelima). Jakarta : Erlangga

Kutha Ratna, Nyoman, (2007). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Minderop, Albertine.(2005). *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia

Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University

Roopnaire, J. L & Johnson, J.E. (1993). *Approaches to Early Childhood, Education*, 2nd Edition. New York : Merril.

Sabrina, Tulus. 2013. *Tinjauan Psikologi Perkembangan Tokoh Nobuyuki Di Lingkungan Prostitusi Yoshiwara Dalam Cerpen Takekurabe Karya Higuchi Ichiyo*. Universitas Brawijaya Malang. Tidak diterbitkan.

Santrock, J.W. (2008). *Child Development*, eleventh edition (alihbahasa: Rahmawati dan Kuswanti). Jakarta: Penerbit Erlangga.

Semedhi, Bambang. 2011. Sinematografi-Videografi Suatu Pengantar. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sumardjo, Jakob dan Saini K. M. 1988. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Tirto Suwondo. 2001. *Metodologi Penelitian Sastra.* Yogyakarta: Hanindita Graha Widya.

Wellek, Rene dan Austin Warren. 2000. *Teori Kesusastraan*. Diterjemahkan oleh Melani Budianta. Jakarta: Gramedia

Sumber lain:

Elise Tipto.(2007) *Cruising Ginza: Seeking Modernity in Tokyo during the 1920s and 1930s* diakses pada tanggal 23 April 2013, dari www.googles scholar.com

Prunes, M. 2002. Mise-en-Scene. Diakses 26 Juli 2013 dari http://classes.yale.edu/film-analysis/htm/mise-en-scene.htm

Takezono, Hajime. 2010. *Hitsudan Hostess Movie*. NTV

Tekno. (2008). *Definisi Film, Sinema, Gambar Bergerak/ Motion Picture* diakses 5 Mei 2013 dari http://masbadar.com/definisi-film-sinema-gambar-bergerak-motion-picture

Lampiran 1 : Curriculum Vitae

CURRICULUM VITAE

Nama	: Puji Lestari	
NIM	: 0911120156	
Program Studi	: S1 Sastra Jepang	
Tempat/ Tanggal Lahir	: Blitar, 17 September 1991	
Alamat Asal	: Sragi RT 01/ RW 02 Talun, Blitar	
Nomor Ponsel	: 085 649 123 344	
Alamat Email	: jista09@yahoo.com	
Pendidikan	: SD Negeri Sragi	(1998-2003)
	SMP Negeri 1 Talun	(2003-2006)
	SMAN 1 Garum	(2006-2009)
	Universitas Brawijaya	(2009-sekarang)
JPLT	: 2009	Lulus Nouryoku Shiken Level 4
	2010	Lulus Nouryoku Shiken N4
	2011	Lulus Nouryoku Shiken N3
	2012	Mengikuti Noryoku Shiken N2
	2013	Mengikuti Noryoku Shiken N2
		Mengikuti Noryoku Shiken N2

Lampiran 2: Berita Acara Bimbingan Skripsi

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Puji Lestari
2. NIM : 0911120156
3. Program Studi : Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Psikologi Perkembangan
5 Judul Skripsi : Perkembangan Karakter Tokoh Utama Saito Rie dalam Film *Hitsudan Hostess* Karya Hajime Takezono.
6 Tanggal Mengajukan : Februari 2013
7 Tanggal Selesai Revisi : Januari 2014
8 Nama Pembimbing : I. Retno Dewi A, M.Si
II. Dra. Elisabeth Worobroto
9 Keterangan Konsultasi *)

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf Pembimbing	
				I	II
1	16-Feb-13	Pengajuan Judul	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		
2	13-Mar-13	Pengajuan Bab I	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		
3	27-Mar-13	Revisi Bab 1	2. Dra. Elisabeth Worobroto		
4	28-Mar-13	Revisi Bab 1	1. Retno Dewi A, M.Si		
5	3-Apr-13	Revisi Bab 1 dan Bab 2	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		
6	10-Apr-13	Bimbingan Bab 1 & Bab 2	1. Retno Dewi A, M.Si		
7	12-Apr-13	Bimbingan Bab 1 & Bab 2	2. Dra. Elisabeth Worobroto		
8	24-Apr-13	Bimbingan Bab 1 & Bab 2	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		
9	10-Mei-13	Revisi Bab 1 & Bab 2	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		
10	21-Mei-13	Bimbingan & Acc Sempro	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		
11	10-Jul-13	Seminar Proposal	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		
12	21-Jul-13	Revisi Sempro	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		
13	28-Jul-13	Bimbingan Bab 1 & 2	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		
14	23-Agu-13	Revisi Bab 3	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		

15	30-Agu-13	Bimbingan Bab 3	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		
16	5-Sep-13	Revisi Bab 3 & Penyerahan Bab 4	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		
17	18-Sep-13	Bimbingan Bab 3 & 4	2. Dra. Elisaberth Worobroto		
18	20-Okt-13	Bimbingan Bab 3 & 4	1. Retno Dewi A, M.Si		
19	14-Nov-13	Revisi Bab 3 & 4	2. Dra. Elisabeth Worobroto		
20	29-Des-13	Acc Seminar Hasil	1. Retno Dewi A, M.Si		
21	30-Des-13	Acc Seminar Hasil	2. Dra. Elisabeth Worobroto		
22	8-Jan-14	Seminar Hasil	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		
23	10-Jan-14	Revisi	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		
24	13-Jan-14	Acc Ujian Skripsi	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		
25	18-Jan-14	Ujian Skripsi	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		
26	22-Jan-214	Revisi Skripsi & Acc Jilid	1. Retno Dewi A, M.Si 2. Dra. Elisabeth Worobroto		

10 Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

Malang, 28 Januari 2014

Dosen Pembimbing I

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si

NIP. -

Dosen Pembimbing II

Dra. Elisabeth Worobroto

NIP. 1967049 200212 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Bahasa dan Sastra

Syariful Muttaqin, M.A

NIP. 19751101 200312 1 001