

## BAB IV

### PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan dan menganalisis data-data yang telah ditemukan menggunakan teori-teori yang sudah dijelaskan pada bab 2. Film *Chihayafuru* menggambarkan tentang permainan tradisional Jepang *karuta* menurut pandangan masyarakat Jepang.

#### 4.1 Tokoh-tokoh dalam Film Chihayafuru

##### 1. Chihaya Ayase



**Gambar 4.1 Chihaya Ayase**

Tokoh Chihaya Ayase merupakan tokoh utama wanita dalam film ini. Tokoh Chihaya Ayase berperan sebagai siswa SMA yang sangat menyukai permainan tradisional *karuta* dan berkeinginan untuk membuat klub *karuta* di sekolahnya. Waktu kecil Chihaya Ayase sering bermain *karuta* bertiga bersama sahabatnya yang bernama Taichi Mashima dan Arata Wataya, dulu mereka bertiga sering mengikuti turnamen *karuta* dalam satu tim. Chihaya Ayase merupakan salah satu siswa yang bersemangat dan juga pandai dalam hal bermain *karuta*.

## 2. Taichi Mashima



**Gambar 4.2 Taichi Mashima**

Tokoh Taichi Mashima merupakan tokoh tambahan dalam film ini. Tokoh Taichi Mashima berperan sebagai seorang siswa di SMA Mizusawa dan juga seorang sahabat dari Chihaya Ayase. Mereka berdua berteman sejak kecil dan waktu kecil mereka sering bermain *karuta* bersama. Mereka berdua mengenal permainan *karuta* setelah dikenalkan oleh Arata Wataya, jadi hampir setiap hari mereka bertiga bermain *karuta*. Namun setelah adanya Arata Wataya, Taichi Mashima merasa iri dengan Arata Wataya. Karena Arata Wataya sangat jago bermain *karuta* dan selalu menang pada saat mengikuti lomba. Selain itu, Taichi Mashima iri dengan Arata Wataya karena Chihaya Ayase sangat bangga dan mengagumi Arata Wataya.

## 3. Arata Wataya



**Gambar 4.3 Arata Wataya**

Tokoh Arata Wataya merupakan tokoh tambahan dalam film ini. Tokoh Arata Wataya berperan sebagai sahabat dari Chihaya Ayase dan Taichi Mashima pada waktu kecil. Arata Wataya yang telah mengenalkan Chihaya Ayase dan Taichi Mashima dengan dunia *karuta*. Arata Wataya sangat jago bermain *karuta*, Arata Wataya mulai mengenal *karuta* ketika dikenalkan oleh kakeknya, kakek Arata Wataya merupakan master *karuta*. Waktu kecil Arata Wataya memiliki impian untuk menjadi *meijin karuta* atau master *karuta*. Pada saat kakeknya meninggal, Arata Wataya kehilangan semangat dalam bermain *karuta*. Kemudian Arata Wataya memutuskan untuk tidak bermain *karuta*, karena jika Arata Wataya bermain *karuta*, akan mengingatkan pada kakeknya yang meninggal. Setelah kepergian kakeknya, Arata Wataya menjadi seseorang yang pendiam.

#### 4. Yushei Nishida



**Gambar 4.4 Yushei Nishida**

Tokoh Yushei Nishida merupakan tokoh tambahan dalam film ini. Tokoh Yushei Nishida berperan sebagai teman lama Chihaya Ayase, Taichi Mashima, dan Arata Wataya. Mereka berempat bertemu pada saat bergabung dalam perkumpulan *karuta* pada waktu kecil. Yushei Nishida merupakan seseorang yang bersemangat dan periang. Selain bermain *karuta*, Yushei Nishida juga sangat menyukai olahraga tenis.

## 5. Kanade Ooe



**Gambar 4.5 Kanade Ooe**

Tokoh Kanade Ooe merupakan tokoh tambahan dalam film ini. Tokoh Kanade Ooe berperan sebagai siswa SMA yang sangat menyukai budaya Jepang, terutama dengan pakaian tradisional Jepang yaitu kimono. Kanade Ooe juga sangat menyukai puisi-puisi kuno, karena menurut Kanade Ooe puisi tersebut adalah budaya Jepang yang dapat dibanggakan. Pada saat Kanade Ooe melihat mading sekolahnya, Kanade Ooe melihat ada sebuah poster klub *karuta*, kemudian Kanade Ooe tertarik untuk bergabung dalam klub tersebut. Kanade Ooe adalah seseorang yang kalem dan juga cinta dengan budaya Jepang.

## 6. Tsutomu Komano



**Gambar 4.6 Tsutomu Komano**

Tokoh Tsutomu Komano merupakan tokoh tambahan dalam film ini. Tokoh Tsutomu Komano berperan sebagai siswa SMA yang sangat rajin dan pandai

membaca buku. Tsutomu Komano merupakan seseorang yang antisosial dan juga sangat menghargai waktu.

#### **4.2 Pandangan masyarakat Jepang terhadap permainan *karuta* yang tercermin dalam film *Chihayafuru*.**

*Karuta* adalah sebuah permainan tradisional kartu yang ada di Jepang yang didalam kartu tersebut terdapat puisi dan juga gambar. *Karuta* paling sedikit dimainkan oleh tiga orang pemain termasuk orang yang membacakan kartu. Permainan tradisional ini biasanya dimainkan sebagai salah satu tradisi tahun baru di Jepang. *Karuta* juga sering dimainkan pada saat turnamen. Namun tidak semua masyarakat Jepang yang menyukai permainan tradisional ini, mereka memiliki beberapa pandangan mengenai permainan tradisional *karuta*. Hal tersebut dapat dilihat pada tanggapan tokoh tentang permainan yang ada di sekolah. Berikut ini adalah pandangan masyarakat Jepang tentang permainan tradisional *karuta* yang tercermin dalam film *Chihayafuru*.

##### **4.2.1 Pandangan Positif**

Pandangan positif masyarakat Jepang mengenai permainan *karuta*. Masyarakat Jepang memiliki pandangan berbagai macam tentang permainan *karuta* baik memandang secara positif ataupun negatif. Berikut adalah beberapa pandangan masyarakat Jepang secara positif mengenai permainan tradisional *karuta* yang tercermin dalam film *Chihayafuru*, diantaranya adalah:

- a. Pandangan positif terhadap tokoh Yushei Nishida yang menyukai permainan tradisional *karuta*. Hal ini dapat terlihat pada adegan berikut:



**Gambar 4.7 Chihaya Ayse dan Taichi Mashima mencoba mengajak Yushei Nishida bergabung dalam klub *karuta* (00:24:42 – 00:25:48)**

- 千早 : カルタクラブに参加したの?  
 ユシェイ : もちろん、あなたは私を知らないのですか?  
 千早 : うそ? やった!  
           これは良いニュース、たいち。
- Chihaya : “*Karuta kurabu ni sanku shita no?*”  
 Yushei : “*Mochiron, anata wa watashi o shiranai no desuka?*”  
 Chihaya : “*Uso? Yatta!*  
           *Kore wa yoi nyuusu, Taichi.*”
- Chihaya : “*Kamu bergabung klub karuta?*”  
 Yushei : “*Tentu saja, menurutmu siapa aku?*”  
 Chihaya : “*Bohong? Horeee!*  
           *Ini berita bagus taichi.*”

Berdasarkan gambar 4.7 *mise en scene* yang digunakan pada adegan ini adalah dengan pengambilan gambar *Medium Shot*, yaitu menunjukkan fokus gambar setengah badan yang memperlihatkan subyek dari pinggang hingga atas kepala, pengambilan gambar ini memfokuskan ketiga tokoh sehingga penonton dapat dengan mudah memahami apa yang sedang dilakukan oleh tokoh. *Make up* yang digunakan pada adegan ini adalah natural dan kostum yang digunakan oleh tokoh adalah pakaian formal sekolah. *Setting* yang digunakan pada adegan ini

berada dalam dua tempat, yang pertama berada dalam sebuah ruangan guru dan yang kedua berada di teras sekolah yang berada di lantai dua.

Pada adegan gambar 4.7 terlihat bahwa Chihaya Ayase dan Taichi Mashima sedang bertanya kepada Yushei Nishida apakah mau bergabung dalam klub *karuta* dan mau mencari anggota. Kemudian Yushei Nishida dengan tegas menjawab bahwa dia bersedia untuk bergabung dalam klub mereka berdua. Alasan Yushei Nishida bersedia untuk bergabung dalam klub *karuta* adalah dari kecil Yushei Nishida sudah bermain *karuta* dan pada saat mengikuti sebuah turnamen kelompok Yushei Nishida melawan kelompok mereka berdua. Oleh karena itu Yushei Nishida bersedia untuk bergabung dalam klub *karuta* karena Yushei Nishida sudah mengenal *karuta* dari kecil dan Yushei Nishida juga sangat menyukai permainan tradisional *karuta*. Namun selain *karuta*, Yushei Nishida juga sangat menyukai olahraga terutama dengan olahraga tenis.

- b. Pandangan positif terhadap tokoh Kanade Ooe yang sangat menyukai budaya Jepang. Hal ini dapat terlihat pada adegan berikut:



**Gambar 4.8 Chihaya Ayase sedang mencoba mengejar dan bertanya pada Kanade Ooe (00:28:13 – 00:28:47)**

千早 : カルタ好き？  
 オオエ : ねえ。  
           どのように、ねえ？  
           百詩小倉、我々が誇るべき日本の文化です。

- 千早 : あの、カルタクラブが見えるはずです。  
 オオエ : カルタを私の練習するために。。。  
           それ。。。エレガントな趣味。
- Chihaya : “*Karuta suki?*”  
 Ooe : “*Nee..*  
           *Dono youni, nee?*  
           *Hyaku uta ogura, wareware ga hokoru beki nihon no bunka desu.*”
- Chihaya : “*Ano, karuta kurabu ga mieru hazu desu?*”  
 Ooe : “*Karuta o watashi no renshuu suru tameni...*  
           *Sore.. Ereganto na shumi.*”
- Chihaya : “Kau menyukai *karuta*?”  
 Ooe : “iya..  
           Bagaimana, yaa?  
           Seratus puisi *ogura* adalah budaya Jepang yang harus kita  
           banggakan.”
- Chihaya : “Pokoknya kau harus melihat klub *karuta*.”  
 Ooe : “Bagiku untuk berlatih *karuta* itu... itu... adalah hobi elegan.”

Berdasarkan gambar 4.8 *mise en scene* yang digunakan pada adegan ini adalah dengan pengambilan gambar *Close up* yang menunjukkan fokus gambar setengah badan yang memperlihatkan subyek dari atas kepala sampai dengan perut, pengambilan gambar ini juga memfokuskan kedua tokoh serta memperlihatkan lorong sekolah. *Make up* yang digunakan pada adegan ini adalah natural dan kostum yang digunakan oleh tokoh adalah pakaian formal sekolah. *Setting* yang digunakan pada adegan ini berada dalam lorong sekolah dan suasana pada saat itu sangat ramai.

Pada adegan ini Chihaya Ayase mengetahui bahwa ada seseorang yang sedang melihat pamflet klub *karuta* yang ditempel di mading ternyata seseorang tersebut adalah temannya yang bernama Kanade Ooe. Kemudian Chihaya Ayase berlari mendekati Kanade Ooe dan ingin mengajak bergabung dalam klub *karuta*, dan pada saat Chihaya Ayase menawarkan Kanade Ooe mau bergabung dalam

klub *karuta*, Kanade Ooe mau bergabung dalam klub tersebut karena dalam sebuah kartu *karuta* tersebut terdapat sebuah puisi kuno. Kanade Ooe sangat menyukai puisi karena menurut Kanade Ooe puisi-puisi kuno itu adalah budaya Jepang yang harus dibanggakan. Selain puisi Kanade Ooe juga menyukai budaya Jepang lainnya seperti pakaian tradisional Jepang yaitu *kimono*. Kanade ooe juga membayangkan apabila saat memainkan permainan *karuta* bisa memakai pakaian tradisional Jepang *kimono*, dan menurut Kanade Ooe bermain *karuta* dengan menggunakan kimono akan terlihat bagus dan elegan. Dengan menggunakan pakaian tradisional tersebut, selain itu dapat melestarikan pakaian tradisional Jepang.

#### **4.2.2 Pandangan Negatif**

Selain pandangan positif dari masyarakat Jepang mengenai permainan tradisional karuta, ada juga beberapa masyarakat Jepang yang memandang permainan tersebut secara negatif. Berikut adalah beberapa pandangan masyarakat Jepang mengenai permainan tradisional *karuta* yang tercermin dalam film Chihayafuru, diantaranya adalah:

- a. Pandangan negatif terhadap tokoh Taichi Mashima yang tidak lagi tertarik dengan *karuta* dan lebih tertarik dengan olahraga sepak bola. Hal ini dapat terlihat pada adegan berikut:



**Gambar 4.9 Chihaya Ayase mengajak Taichi Mashima (00:09:07 – 00:12:08)**

- 太一 : しかし、私たちは高校です。  
私たちはカルタを続けることはできません。  
今は違うだよ。最初のものと比較します。
- Taichi : “*Shikashi, watashitachi wa koukou desu.  
Watashitachi wa karuta o tsudukeru koto wa dekimasen.  
Ima wa chigaudayo. Saisho no mono to hikakushimasu.*”
- Taichi : “Tapi kita sudah SMA.  
Kita tak bisa terus-terusan bermain *karuta*.  
Saat ini sangat berbeda. Dibandingkan dengan dahulu.”

Berdasarkan gambar 4.9 *mise en scene* yang digunakan dalam adegan ini adalah dengan pengambilan gambar yang memfokuskan pada pamflet dan kedua tokoh. *Make up* yang digunakan adalah natural dan kostum yang digunakan adalah pakaian formal sekolah sebagaimana seorang siswa sekolah pada umumnya. *Setting* yang digunakan pada adegan ini ada dua tempat yaitu berada di lorong sekolah dan di teras atas sekolah.

Pada adegan gambar 4.9 terlihat bahwa Chihaya Ayase sedang mengajak Taichi Mashima bergabung dalam klub *karuta*. Chihaya Ayase menunjukkan beberapa pamflet klub *karuta* kepada Taichi Mashima. Namun Taichi Mashima

menolak ajakan Chihaya Ayase, karena menurut Taichi Mashima *karuta* adalah sebuah permainan masa lalu pada waktu kecil dan untuk saat ini permainan *karuta* tidak seharusnya dimainkan karena sudah remaja. Lebih baik bermain permainan yang lebih modern. Permainan pada masa kecil dengan masa remaja saat ini sangat berbeda. Kemudian Taichi Mashima memberitahu Chihaya Ayase bahwa ia akan bergabung dalam klub olahraga sepak bola, karena dia sudah tidak lagi tertarik dengan permainan tradisional *karuta*.

- b. Pandangan negatif terhadap kedua teman Chihaya Ayase yang tidak tertarik dengan *karuta* karena tidak mengenal *karuta*. Hal ini dapat terlihat pada adegan berikut:



**Gambar 4.10 Chihaya Ayase bertanya kepada teman satu kelas (00:22:23 - 00:22:45)**

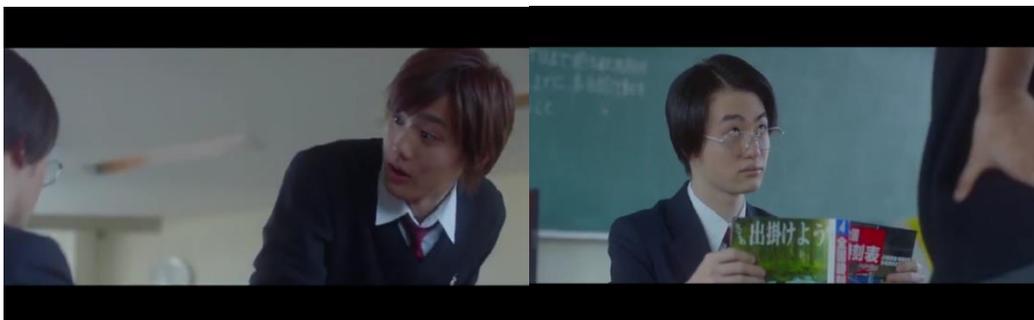
- 千早 : ねえ、ねえ、あなたはある考えてくれた？  
カルタクラブ？
- 友達 1 : 私たちはカルタをできないように見える。
- 友達 2 : 千、なぜあなたはクラブの運営に参加しませんか？楽しいよ。
- 千早 : でも、高校ではカルタをしたんだよ。
- Chihaya : “*Nee, nee, anata wa aru kangaete kureta? Karuta kurabu?*”
- Tomodachi1 : “*Watachitachi wa karuta wo dekinai youni mieru.*”
- Tomodachi2 : “*Chi, naze anata wa kurabu no unei ni sankashimasenka? Tanoshiiyo.*”
- Chihaya : “*Demo, koukou dewa karuta o shitaidayo.*”

- Chihaya : “Hei, hei, apa kalian sudah memikirkannya?  
Klub *karuta*?”
- Tomodachi1 : “Sepertinya kita tidak bisa bermain *karuta*.”
- Tomodachi2 : “Chi, kenapa kamu tidak bergabung klub lari? Sepertinya menyenangkan.”
- Chihaya : “Tapi, aku ingin melakukan *karuta* di SMA.”

Berdasarkan gambar 4.10 *mise en Scene* yang digunakan dalam adegan ini adalah dengan pengambilan gambar *Medium Shot*, yaitu menunjukkan fokus gambar setengah badan yang memperlihatkan subyek dari pinggang ke atas kepala, oleh karena itu penonton dapat memahami apa yang sedang dilakukan oleh tokoh dengan jelas. Pencahayaan yang diambil sebagai setting yaitu berada di dalam sebuah ruangan kelas dan suasana pada saat itu cukup sunyi. *Make up* yang digunakan adalah natural dan kostum yang digunakan oleh tokoh adalah pakaian formal sekolah sebagaimana seorang siswa pada umumnya.

Pada adegan gambar 4.10 terlihat bahwa Chihaya Ayase sedang menanyakan pada dua teman satu kelasnya bahwa klub apa yang akan mereka ikuti. Kemudian Chihaya Ayase menawarkan untuk bergabung dalam klub *karuta*. Namun kedua temannya tersebut beralasan bahwa mereka itu tidak bisa bermain *karuta* dan mereka juga tidak begitu mengenal tentang permainan *karuta*, mereka lebih tertarik pada klub olahraga yaitu klub olahraga lari. Karena menurut mereka klub olahraga lari lebih menyenangkan dan lebih terlihat keren, sedangkan untuk klub *karuta* tidak begitu menyenangkan dan *karuta* adalah permainan yang membosankan. Namun Chihaya Ayase tetap ingin mendirikan dan mengikuti klub *karuta* tersebut disekolahnya. Setelah beberapa menit kemudian kedua teman Chihaya Ayase menghindari Chihaya dan bergegas keluar kelas.

- c. Pandangan negatif terhadap tokoh Tsutomu Komano yang tidak menyukai permainan tradisional *karuta*. Hal ini dapat terlihat pada adegan berikut:



**Gambar 4.11 Taichi Mashima sedang bertanya pada Tsutomu Komano (00:27:11 - 00:27:31)**

- 太一 : カルタクラブに参加しますかよ？  
クラブに加入すればカルタですか？
- ツトム : カルタ？
- 太一 : はい！
- ツトム : すべてクラブの中で、なぜカルタ？
- 太一 : さあ。。。
- ツトム : 私は反社会的だから、だれかをさがす。
- Taichi : “*Karuta kurabu ni sanko shimasukayo? Kurabu ni kanyuu sureba karuta desuka?*”
- Tsutomu : “*Karuta?*”
- Taichi : “*Hai!*”
- Tsutomu : “*Subete no kurabu no naka de, naze karuta?*”
- Taichi : “*Saa...*”
- Tsutomu : “*Watashi wa hanshakaiteki dakara, dareka o sagasu.*”
- Taichi : “*Apa kamu mau masuk klub karuta? Bagaimana jika bergabung klub karuta?*”
- Tsutomu : “*karuta?*”
- Taichi : “*Kamu tau..*”
- Tsutomu : “*Aku antisosial, jadi carilah orang lain.*”

Berdasarkan gambar 4.11 *mise en scene* yang digunakan dalam adegan ini adalah dengan pengambilan gambar *Close up*, yaitu menunjukkan fokus gambar setengah badan yang memperlihatkan subyek dari atas kepala sampai dengan perut, oleh karena itu penonton dapat dengan mudah memahami adegan apa yang

sedang dilakukan oleh tokoh dengan jelas. *Setting* yang digunakan dalam adegan ini berada dalam sebuah ruang kelas dan suasana dalam kelas pada saat itu sangat ramai. *Make up* yang digunakan adalah natural dan kostum yang digunakan adalah pakaian formal sekolah sebagaimana seorang siswa sekolah pada umumnya.

Pada adegan gambar 4.11 terlihat bahwa Taichi Mashima sedang mengajak teman sekolahnya yang bernama Tsutomu Komano untuk bergabung dalam klub *karuta*. Namun pada saat Taichi Mashima menjelaskan permainan *karuta*, saat itu juga Tsutomu Komano menolak tawaran Taichi Mashima dengan tegas. Tsutomu Komano tidak mau masuk klub *karuta* bukan karena permainan *karuta* tidak menarik, namun karena Tsutomu Komano adalah seorang antisosial, oleh karena itu dia tidak mau masuk ke klub apapun. Tsutomu Komano di sekolah tidak memiliki teman dekat, karena Tsutomu Komano lebih suka menyendiri daripada memiliki teman. Kemudian menyuruh Taichi Mashima untuk mencari orang lain untuk bergabung dalam klub tersebut. Namun Taichi Mashima tetap berusaha untuk membujuk Tsutomu Komano agar mau bergabung. Karena Tsutomu Komano adalah satu-satunya siswa disekolah yang belum bergabung dalam klub apapun dan menurut Taichi Mashima, Tsutomu Komano seorang anak yang pintar dan mampu untuk bermain *karuta* . meskipun Tsutomu Komano belum mengenal *karuta*. Kemudian Taichi Mashima menjelaskan kalau Tsutomu Komano bermain *karuta* tidak harus menggunakan tenaga tetapi Tsutomu Komano bisa menggunakan otak untuk bermain *karuta*.

### 4.3 Faktor Penyebab Berkurangnya Peminat Permainan *Karuta* dalam Film *Chihayafuru*

Faktor penyebab peminat permainan *karuta* yang ada dalam film *Chihayafuru* karena ada beberapa tokoh yang sudah mengenal dengan permainan *karuta* dan ada juga yang tidak begitu mengenal permainan *karuta*. Pada beberapa tokoh dalam film *Chihayafuru* yang melatar belakanginya mengapa beberapa tokoh tersebut tidak berminat bermain *karuta*. Faktor-faktor tersebut dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### 4.3.1 Faktor Internal

Faktor ini tercipta dari diri sendiri tanpa adanya campur tangan dari orang luar atau lingkungan sekitar. Salah satu penyebab faktor internal yang melatar belakanginya beberapa tokoh yang berminat dan tidak berminat dalam bermain *karuta* dalam film *Chihayafuru* adalah beberapa tokoh lebih tertarik terhadap olahraga. Hal tersebut dapat dilihat pada adegan berikut:

- a. Tokoh Yushei Nishida dan Taichi Mashima yang lebih tertarik dengan klub olahraga daripada klub *karuta*.



**Gambar 4.12 Yushei Nishida bertemu Taichi Mashima di lapangan olahraga (00:05:22 – 00:06:00)**

ユシエイ : 今高校生なって、かるたは質問から外れています  
 太一 : 右

- ユシエイ : どうして入んだら、もっても入ないか  
 さあ、あなたは私たちクラブに入会してましようか?
- Yushei : “*Ima koukoushei natte, karuta wa sitsumon kara hazurete imasu.*”  
 Taichi : “*Migi.*”  
 Yushei : “*Doushite haindara, motte mo nai ka?*  
*Saa, anata wa watashitachi kurabu ni nyuukai shitemasyouka?*”
- Yushei : “Saat ini kita sudah SMA, *karuta* bukan lagi pilihan kan?”  
 Taichi : “Benar.”  
 Yushei : “Jika kau ingin bergabung, kau harus memilih klub populer.  
 Ayo, kenapa kau tidak bergabung klub kita (tenis) saja?”

Pada gambar 4.12 terdapat unsur *mise-en-scene* berupa akting, kostum dan juga latar. Dari akting Yushei Nishida dilihat dari ekspresinya Yushei berbicara dengan semangat kepada Taichi Mashima untuk bergabung mengikuti klub tenis disekolahnya. Kostum yang dikenakan Yushei Nishida adalah pakaian olahraga, hal tersebut dapat dilihat dari memakai kaos dan celana pendek yang ditambahi dengan *hachimaki* di atas kepala, sedangkan Taichi Mashima terlihat memakai pakaian formal sekolah. Latar tempatnya adalah di lapangan olahraga. Pada *scene* tersebut terdapat gawang sepak bola, gedung olahraga, serta bangunan kelas. Teknik pengambilan gambar yang terdapat pada adegan 4.19 adalah *long shot*, yaitu pengambilan jauh yang menampilkan gambar dari kepala sampai kaki.

Pada adegan 4.12 menceritakan bahwa Yushei Nishida berpendapat bahwa dirinya yang sudah SMA tidak mungkin lagi bermain *karuta* karena masih banyak pilihan klub yang menarik dan jika ingin bergabung haruslah mengikuti klub yang populer. Kemudian menawarkan kepada Taichi Mashima untuk bergabung dalam klub tenis.

Hasil percakapan dari Yushei Nishida dan Taichi Mashima pada gambar 4.12 diketahui bahwa sebenarnya Taichi Mashima tidak berminat untuk gabung

klub *karuta* tetapi Taichi Mashima lebih berminat gabung pada klub olahraga. Taichi Mashima berpendapat yang sama dengan Yushei Nishida bahwa tidak gabung dalam klub *karuta* karena menurut mereka *karuta* adalah permainan lama pada waktu mereka kecil.

b. Tokoh Arata Wataya yang kehilangan motivasi untuk bermain *karuta* kembali.



**Gambar 4.13 Arata Wataya sedang berbicara dengan sepupunya (Episode 2, 00:29:00 – 00:29:40)**

- シノブ : ほんまなんか？  
かるたをやめたいうんは。
- 新 : シノブちゃん。
- シノブ : お爺さんのお世話で、かるたをお休みしとるとは聞いたけど。
- Shinobu : “*Honmananka? Karuta wo yametaiun wa..*”  
Arata : “*Shinobu chan*”  
Shinobu : “*Ojiisan no o sewa de, karuta wo oyasumi shitoru to wa kiiotta kedo.*”
- Shinobu : “Apakah itu benar? Bahwa kau berhenti bermain *karuta*”  
Arata : “Shinobu.”  
Shinobu : “Karena kakekmu, aku dengar kau cuti dari *karuta*”

Pada gambar 4.13 terdapat unsur *mise-en-scene* berupa akting, kostum dan juga latar. Dari akting Arata Wataya dilihat dari ekspresinya Arata Wataya sedang sedih saat ditanya oleh sepupunya mengenai permainan *karuta*. Kostum yang digunakan Arata Wataya adalah pakaian formal dengan menggunakan kemeja putih dan celana panjang berwarna hitam, sedangkan pakaian yang digunakan

oleh sepupunya adalah pakaian formal seperti pakaian sekolah. Latar tempatnya adalah di halaman depan rumah. Teknik pengambilan gambar yang terdapat pada adegan di atas adalah *long shot* dan *medium shot*, yaitu pengambilan jauh yang menampilkan gambar dari kepala samapai kaki dan pengambilan gambar dari kepala sampai dada.

Pada adegan 4.13 menceritakan bahwa Shinobu menanyakan tentang berhentinya Arata Wataya untuk bermain *karuta*. Alasan Arata Wataya bermain *karuta* adalah karena kakeknya. Arata Wataya sangat menginspirasi kakeknya, dan berkat kakeknyalah Arata Wataya bisa menjadi master *karuta*. Namun hal tersebut berubah ketika kakeknya meninggal, dan Arata Wataya seperti tidak semangat lagi untuk bermain *karuta*. Selama ini Arata Wataya bermain *karuta* hanya untuk karena kakeknya yang bisa membuat Arata Wataya semangat untuk bermain *karuta*.

#### **4.3.2 Faktor Eksternal**

Faktor ini adanya campur tangan dari orang luar atau lingkungan sekitar. Salah satu penyebab faktor eksternal yang melatar belakangi beberapa tokoh yang berminat dan tidak berminat dalam bermain *karuta* dalam film *Chihayafuru* adalah beberapa tokoh beranggapan bahwa permainan *karuta* merupakan jenis permainan yang keras. Selain itu faktor eksternal yang disebabkan oleh orang lain yaitu karena faktor kakeknya dan karena ingin menepati janji pada teman masa kecilnya. Hal tersebut dapat dilihat pada adegan berikut:

- a. Tokoh Chihaya Ayase sedang memberi contoh cara bermain *karuta*.



**Gambar 4.15** teman-teman Chihaya Ayase ketakutan melihat permainan *karuta* yang dimainkan Chihaya (00:04:17 – 00:04:45)

友達 : (叫ぶ) いいえいいえいいえ

Tomodachi : “(sakebu) iie iie iie”

Teman-teman : “(teriakan) tidak tidak tidak

Pada gambar 4.15 terdapat unsur *mise-en-scene* berupa akting, kostum, dan juga latar. Dari akting teman-teman Chihaya Ayase dilihat dari ekspresi teman-temannya ketakutan ketika Chihaya Ayase memperagakan permainan *karuta*. Kostum yang dikenakan Chihaya Ayase dan teman-temannya adalah pakaian formal sekolah. Latar tempatnya adalah di dalam ruang klub *karuta*. Pada *scene* tersebut terdapat meja, kursi, rak buku dan boneka. Teknik pengambilan gambar yang terdapat pada adegan diatas adalah *medium shot* dan *close up*, yaitu pengambilan gambar yang dilakukan untuk menampilkan dari pinggang sampai ke atas kepala dan mengutamakan pengambilan gambar di bagian kepala.

Pada bagian 4.15 menceritakan bahwa Chihaya Ayase memperagakan bagaimana cara bermain *karuta* dengan baik dan benar untuk memberi contoh kepada teman-temannya yang ingin bergabung dalam klub *karuta*. Chihaya Ayase sangat bersemangat saat bermain *karuta*, karena Chihaya Ayase memainkannya dengan lincah dan keras, kemudian ada beberapa kartu yang hampir kena kepala temannya dan ada salah satu kartu yang dimainkannya ada yang menancap pada boneka yang ada dibelakang teman-temannya. Hal tersebut membuat teman-temannya berlari ketakutan dan tidak ingin bergabung dalam klub *karuta* ketika melihat Chihaya Ayase sedang bermain *karuta*.

Hasil dari adegan Chihaya Ayase dan teman-temannya pada gambar 4.15 diketahui bahwa sebenarnya teman-temannya tidak berniat untuk gabung klub *karuta*. Tujuan utama mereka ingin bergabung dalam klub tersebut adalah mereka menyukai Chihaya Ayase, karena Chihaya Ayase adalah adik dari model yang terkenal.