

**ANALISIS STRUKTURAL SEMIOTIK DRAMA
PANGGUNG *TOUKEN RANBU KYODEN MOYURU*
HONNOUJI 2016**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana sastra Jepang
pada Program Studi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi



Anggita Octavi Syukma

43131.520141.002

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA
BEKASI
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN
ANALISIS STRUKTURAL SEMIOTIK DRAMA PANGGUNG *TOUKEN*
RANBU KYODEN MOYURU HONNOUJI 2016

Anggita Octavi Syukma
43131.520141.002

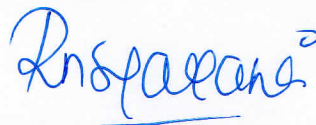
Disetujui oleh

Pembimbing I



Drs. H. Sudjianto, M. Hum
NIP. 195906051985031004

Pembimbing II



Rosi Novisa Syarani, M.Pd
NIDN. 422109002

Ketua STBA JIA



Drs. H. Sudjianto, M. Hum
NIP. 195906051985031004



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Anggita Octavi Syukma
Nomor Induk Mahasiswa : 43131.520141.002
Program Studi : Sastra Jepang
Judul Skripsi : Analisis Struktural Semiotik Drama Panggung
Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji 2016

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah asli bukan plagiasi atau saduran. Apabila terdapat kecurangan dalam penelitian ini, maka akan menjadi tanggung jawab saya di kemudian hari.

Bekasi, 1 Agustus 2018



Anggita Octavi Syukma


NIM. 43131.520141.002

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Anggita Octavi Syukma
Nomor Induk Mahasiswa : 43131.520141.002
Judul Skripsi : Analisis Struktural Semiotik Drama Panggung
Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji 2016

Disahkan oleh:

Penguji I



Yusrinda Eka Puteri, SS. M.Si
NIDN. 412067304

Penguji II



Yusy Widarahesty, SS. M.Si
NIDN. 0416068202

Ketua STBA JIA



Drs. H. Sudjianto, M.Hum
NIP. 195906051985031004



SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya pembimbing I skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Anggita Octavi Syukma
Nomor Induk Mahasiswa : 43131.520141.002
Judul Skripsi : Analisis Struktural Semiotik Drama Panggung
Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji 2016

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 10-11 Agustus 2018, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 1 Agustus 2018

Pembimbing I



Drs. H. Sudjianto, M.Hum.
NIP. 195906051985031004

SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

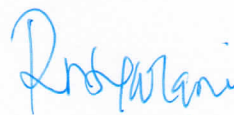
Saya pembimbing II skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Anggita Octavi Syukma
Nomor Induk Mahasiswa : 43131.520141.002
Judul Skripsi : Analisis Struktural Semiotik Drama Pangung
Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji 2016

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 10-11 Agustus 2018, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 1 Agustus 2018

Pembimbing II



Rosi Novisa Syarani, M.Pd
NIDN. 422109002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Kegagalan hanya akan terjadi bila kita menyerah

-Lessing

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan kepada ayah dan ibu yang selalu memberikan kasih sayang, segala dukungan, doa, dan cinta kasih yang tiada terhingga. Semoga karya kecil saya ini bisa menjadi salah satu hal sederhana yang bisa membuat ayah dan ibu bahagia.

Terima kasih karena telah membawa saya ke dunia.

**ANALISIS STRUKTURAL SEMIOTIK DRAMA PANGGUNG *TOUKEN
RANBU KYODEN MOYURU HONNOUJI 2016***

ANGGITA OCTAVI SYUKMA

43131.520141.002

PENELITIAN KESUSASTRAAN JEPANG

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui unsur-unsur intrinsik, keterkaitan antara unsur-unsur intrinsik, dan tanda-tanda yang terdapat dalam drama panggung. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Analisis data penelitian menggunakan pendekatan struktural dan semiotik dari Charles Sanders Peirce. Hasil penelitian diketahui unsur intrinsik dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji 2016* meliputi tema, alur, penokohan, dan latar. Tema mayor drama ini adalah mengenai sosok Oda Nobunaga, tema minor nya adalah mengenai pengkhianatan dan kesetiaan. Alur yang digunakan adalah alur kronologis progresif. Latar tempat terdiri dari *Honmaru* dan Kuil Honnouji. Latar waktu terjadi pada Tensho 10, 1582 atau zaman Sengoku. Tokoh utama dalam drama ini adalah Fudou Yukimitsu, Souza Samonji, Heshikiri Hasebe, dan Yagen Toshiro. Keterkaitan unsur intrinsik diikat oleh tokoh atau aksi dan dialog yang dilakukan oleh tokoh. Hubungan antara tanda dan acuannya yang ada berupa ikon, indeks, dan simbol. Ketiga tanda tersebut membentuk makna yaitu mempertahankan ideologi diri sendiri untuk tetap melanjutkan hidup.

Kata kunci : *Struktural, Semiotik Charles Peirce, Touken Ranbu, Drama Panggung.*

2016年刀剣乱舞虚伝燃ゆる本能寺の舞台の記号論の構造の分析

ANGGITA OCTAVI SYUKMA

43131.520141.002

日本文学の研究

STBA JIA

2018

要旨

研究の目的はその舞台にある内在要素と内在要素間の相互関係、それに兆候を決定すること。この研究は定性的な記述的研究である。構造的なアプローチおよび Charles Sanders Peirce の記号論アプローチを用いた研究データの分析。研究の結果は、その舞台にある内在要素はテーマ、プロット、キャラクターゼーションおよびセッティングだ。その主なテーマは織田信長についてもどで、マイナーのテーマは二つで裏切りと忠誠のことだ。主人公は4人、不動行光、宗三左文字、へし切長谷部、および薬研藤四郎がいる。使用されたプロットはプログレッシブな時系列のプロットだ。場所のセッティングは本丸と本能寺だ。時間のセッティングは天正 10 年、または戦国時代発生した。内因性要素の相互関係は、キャラクターによって実行されるまたはアクションおよび対話によってこうそくされる。記号とその参照の関係は、アイコン、インデックス、およびシンボルの形式で表されます。これら3つの記号は、自己のイデオロギーを維持して生き続けることを意味する。

キーワード: 構造分析、Charles Sanders Peirce の記号論、刀剣乱舞、舞台

第一章

はじめに

A. 背景

ドラマは文学の無次元と演劇の次元の二つの特徴を持つ作品だ。演劇の次元から見ると、ドラマは群衆のまえに表示される作品であり、実行可能な統合されたドラマである三つの要素は脚本要素、舞台要素、それから視聴者の要素だ。文学次元として、出来事や人物を等しく記述するため、ドラマはフィクションで識別することができる。それが違うのはドラマが配信される方法で、ドラマは対話でイベントを伝え、フィクションのストーリーは対話と露出で伝える。

文学の文脈では、ドラマは内在要素と外因要素の2つの要素で構成されている。ドラマの最大の理解を得るために、最初に留意すべきことはそれに含まれる内在要素だ。その要素はテーマ、プロット、キャラクターゼーションおよび背景だ。これらの要素は互いに接続されているから、ドラマを研究するためには、構造分析が必要だ。

構造分析は、様々な要素間の機能および相互関係を可能な限り密接に記述することを目的とする。文学作品そのものが記号学で学ばなければならない徴候の集合であるため、構造分析は記号論的分析によって分離することはできない。記号学的構造研究は、構造の局面を標識と結びつける研究である。

今回の研究されるドラマは日本の現代演劇舞台で、刀剣乱舞虚伝燃ゆる本能寺と言う舞台ドラマだ。その研究はドラマを文学的次元として置くことによって行われ、演劇次元とは見なされない。

背景で著者は「舞台:刀剣乱舞虚伝燃ゆる本能寺 2016年に記号論の構造の分析」を研究する。

B. 問題の定式化

背景によると、問題は:

1. 舞台:刀剣乱舞虚伝燃ゆる本能寺2016年の内在要素は何ですか？
2. 舞台:刀剣乱舞虚伝燃ゆる本能寺2016年の内在要素の関係はどうですか？
3. ドラマに含まれているアイコン、インデックス、シンボルの形で標識とその参照との関係はどのようになっていますか？

第二章 理論的基礎

A. 構造分析

分析は、関連する架空の内在要素の間の機能および関係を識別し、レビューし、記述することによって実行される。基本的に、構造分析は、一緒に全体を生み出す文学作品の様々な要素間の機能と相互関係を可能な限り密接に記述することを目指している。(Nurgiyantoro, 2015:60)

B. 記号論

記号論と言うのは記号を調べるための科学または分析方法だ。記号は経験、思考、アイデアなどの何かを表現するものだ。記号は私たちの周りにおける四肢の動き、目の動き、口、書式、旗の色、家の形や駒、衣服、芸術作品、文学、絵画、彫刻、映画、舞踊、音楽などだ(Hoed, Nurgiyantoro, 2015:67)。

C. 2,5 D 次元舞台ドラマ

2,5 D 次元舞台ドラマはアニメ、漫画、ゲームなどの人気にある日本文化から話題が適用された舞台ドラマとミュージカルドラマ。2,5 D 次元舞台ドラマは1つの要素に融合し、2次元の物語を現実のものにし、ステージ上の俳優によって表現される2次元と3次元のショーを特徴とする(Krekola, 2016:1)。

D. 刀剣乱舞虚伝燃ゆる本能寺

刀剣乱舞虚伝燃ゆる本能寺という舞台ドラマのタイトル。本能寺は京都にある仏教寺だ。その寺には天下人の織田信長が明智光秀に討たされていた。そのイベントは天正10年の本能寺の変と命名された(Surajaya, 2001:62)。刀剣乱舞虚伝燃ゆる本能寺は英語では Aprocrypha : Honnouji Temple Ablaze というタイトルになった(Marvelous Official Site, 2017)。

第三章

研究方法

本研究ではの著者は定性的な記述方法を使用する。研究方法は、特定の目的と有用性を持ったデータを得る科学的方法だ。記述方法は、現在の人間グループ、物体、条件セット、思考システム、およびイベントクラスの状態を研究する方法である。

著者はこの研究を行うに行った手順は次のとおりだ

1. 本研究では問題に関連材料や書籍を収集する。
2. 舞台ドラマのあらゆる内在要素がこの研究ではに関連して定期理解することが見直す。
3. データの分析
4. 推論する。

第四章

データ分析

A. 舞台: 刀剣乱舞虚伝燃ゆる本能寺2016年の内在要素

1. テーマ
 - a. 主なテーマ: 織田信長についても

データ1:

長谷部「あははは！滑稽だな！あの男は、生きているうちも俺たちを振り回して、死んだあとも俺たちを振り回す。宗三、薬研、俺たちは…信長に囚われたままだ」

分析: へし切長谷部にとって、織田信長は自分が囚われた人だ。長谷部の中にはその織田信長の姿から逃げられることはできないといった。

データ2:

薬研「俺は実のところ信長さんにそんなに悪い感情は持っちゃいないんだ。嫌いとは言いきれない。好きだったかっていうとそれもわからない。でも、理解したいと思っている。織田信長という男がなんだったのか、理解したいと思っている。どれがああの男の本当の姿だった。簡単にはわからせちゃくれねえ…でも思うんだ。そのどれもが全部、織田信長という男の形づくっていたんじゃないかなってな。」

分析:薬研藤四郎にとって、織田信長はたくさん呼び方を持ち、全部が織田信長の本当の形だった。薬研は前の主には嫌いではないのが、好きだったのもわからなかった。

データ3:

蘭丸「織田信長とは何者か？織田信長に仕える家に生まれた私にとって、あの方は私の主。だから、上様を守らなくちゃ・いや、違う、お家も役目も関係ない・私は織田信長を人と愛していた・だから、あの方を守りたかった・それなのに・悔しい・」

分析:森蘭丸にとって、織田信長はただ愛した人間だから、守らなければならない人だ。

データ4:

光秀「織田信長とは何者なのか…私にとって、あの御方は主君であらねばならなかったのだ…」

分析:明智光秀にとって、織田信長は未来だった。

b. マイナーのテーマ:裏切り

データ1:

光秀「進め！織田信長を討つのだ！」

分析:明智光秀はその言葉を叫びながら本能寺の変がはじまった。

データ2:

光秀「…私はただ、あの御方に必要とされなかった、…だが、老いつつある私に蘭丸のような若さはもうない…あの御方に見捨てられるのが怖かった…」

分析:光秀が自分の謀叛の理由をいった。光秀は織田信長に見捨てられるのが怖かった。

c. マイナーのテーマ:忠誠

データ1:

蘭丸「私の主、織田信長です。私は織田信長に仕える森蘭丸と申します。上様に申し付けられ、茶室に飾る花を探していたところ…」

分析:森蘭丸は主の命令に柔順である。

データ2:

光秀「蘭丸よ、お前はなぜそこまでしてあの御方を守ろうとする？」蘭丸「それが…私の果たすべき努めだからにございます」

分析:蘭丸が信長に守りたいということは蘭丸の果たすべき務めだから。

2. プロット

a. 第1段階:*Situation* のステージ

データ1:

三日月は山姥切に不動行光を紹介した

分析:キャラクターを紹介することがあるので、*situation* のステージを含む。

データ2:

不動が自分に「俺がダメ刀だから」のことが山姥切にむかついた

分析:山姥切は不動が低い自尊心好奇心を示す(不動の姿勢紹介)

データ3:

不動が刀剣男子たちと一緒に歴史を守りながら前の主という織田信長に会いたい。ですが、刀剣男子たちが不動の希望に反対した。刀剣男子たちの仕事は歴史を守ることから前の主に会うことができません。

分析:キャラクターをのモチーフがあるので、*situation* のステージを含む。

b. 第2段階:*Generating Circumstance* のステージ

データ1:

長谷部は信長のことに嫌なことを言った、初めて長谷部と不動の喧嘩。

分析:紛争を含むが依然として低いので *Generating Circumstance* のステージを含む。

データ2:

刀剣男子の手合わせの時に不動と長谷部の喧嘩二回目。不動が刀剣男子たちに「そんなにいけないことなのか？あんたたちは織田信長の何をみていたんだ？」に聞いてた。

分析:不動からの利益相反を含んでいるので *Generating Circumstance* のステージを含む。

データ3:

刀剣男子が初めてミッションをして、本能寺の変の歴史を守る。ですが、不動が友人たちに不服を授けて逃げ出し、信長と森蘭丸に会い行ってしまった。

分析: 不動と刀剣男子たちからの利益相反を含んでいるので *Generating Circumstance* のステージを含む。

c. 第3段階: *Rising Action* のステージ

データ1:

本能寺の中で明智光秀と森蘭丸の戦い。蘭丸は光秀の謀叛の理由に聞いた。

分析: 紛争がますます緊張。この場面では光秀と蘭丸の間に利害の衝突があるから、*Rising Action* のステージを含む。

データ2:

本能寺の中で森蘭丸と刀剣男子たちの戦い。蘭丸がその本能寺の変では生きてはならない人間だから、刀剣男子たちが歴史を守るために蘭丸を殺せなければならない。

分析: この場面では刀剣男子たちと蘭丸の間に利害の衝突があるから、*Rising Action* のステージを含む。

データ3:

不動は蘭丸が刀剣男子たちに殺したい止める。

分析: 不動が友人たちに不服を授けて逃げ出すことの原因を答える。

d. 第4段階: *Climax* ステージ

データ1:

宗三が蘭丸を殺すと不動は宗三を止める。不動が宗三にとっても怒てそれから「歴史が愛してくれた信長と蘭丸より大事な事のか信じられない」と思っている。

分析: 紛争が高いステージにあって、キャラクターがクライマックスのアクションをする。

e. 第4段階:*Deneoument* ステージ

データ1:織田信長が切腹した。

分析:このデータではすべての紛争の終わりだ。歴史が変わらなくて、織田信長が本能寺の変に切腹で死亡した。

3. キャラクターゼーション

- a. 不動行光
- b. 宗三左文字
- c. へし切長谷部
- d. 薬研藤四郎

4. セッティング

- a. 場所:本丸と本能寺
- b. 時間:未来(2205)と天正10年
- c. 社会や文化:戦国時代にいる武士の生活

B. 内因性要素の相互関係は、不動行光というキャラクターによって実行されるまたはアクションおよび対話によってこうそくされる。

C. 記号とその参照の関係は、アイコン、インデックス、およびシンボルの形式で表される。

- a. アイコン:椿の花、薬研藤四郎の名前、宗三と言う言葉「僕は籠の鳥」
- b. インデックス:明智光秀の「織田信長を討つのだ！」と叫び
- c. シンボル:切腹、支配的な規範のこと

これら3つの記号は、自己のイデオロギーを維持して生き続けることを意味する。

第五章

結論と提案

A. 結論

第四章で著者の分析に基づいて、次の結論を生産した:

研究の結果は、その舞台にある内在要素はテーマ、プロット、キャラクターゼーションおよび背景だ。その主なテーマは織田信長についてもどで、マイナーのテーマは二つで裏切りと忠誠のことだ。主人公は 4 人、不動行光、宗三左文字、へし切長谷部、および薬研藤四郎にいる。使用されたプロットはプログレッシブな時系列のプロットだ。本丸と言う所と本能寺に背景した。時間設定は天天正 10 年または戦国時代発生した。

固有の要素の相互関係はキャラクターゼーションやキャラクターによって実行されるアクションと対話。不動行光という主人公はそのキャラクターによって実行されるアクションでプロットをプロットを移動した。

記号とその参照の関係は、アイコン、インデックス、およびシンボルの形式で表されます。これら 3 つの兆候は、自己のイデオロギーを維持して生き続けることを意味する。

B. 提案

日本の学習者は、日本語を学ぶだけでなく、文化、文学、日本社会についても学ぶ必要があります。基本的に日本語を学ぶことで、存在する社会の文学や文化とは決して分離されません。

大学図書館は、日本文学に関連する書籍への参照を追加することができるので、同じ研究を続けたい学生は、図書館でこれらの文献を簡単に入手することができます。

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada peneliti, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Analisis Struktural Semiotik Drama Panggung Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji 2016* ini dengan baik dan tepat waktu. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana pada Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang STBA JIA Bekasi.

Begitu banyak rintangan dan hambatan yang peneliti temukan selama proses penyusunan skripsi ini, namun berkat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. H. Sudjianto, M.Hum selaku ketua STBA JIA Bekasi, dan juga selaku pembimbing I.
2. Ibu Rosi Novita Syarani, M.Pd selaku pembimbing II.
3. Segenap dosen khususnya jurusan Bahasa Jepang yang telah mengajar dan memberi ilmu kepada peneliti selama belajar di STBA JIA Bekasi.
4. Bapak dan ibu staff tata usaha STBA JIA Bekasi.
5. Ayah dan ibu yang telah memberikan dukungan yang luar biasa, baik moral maupun material, juga semangat dan doa tulus yang tidak pernah berhenti.
6. Adik-adik tersayang, Siti dan Alim yang telah memberikan dukungan serta doa.
7. Kevin Sandi Munggaran yang selalu membantu dan memberikan dukungan tiada henti.
8. Rekan-rekan angkatan 2018, terutama keluarga besar kelas A yang telah berjuang bersama-sama selama kurang lebih 4 tahun.
9. Geng Upil yang terus berprahara di dunia nyata maupun maya; Diana, Sarrah, Arif, Khorina, Melisa, Ima, Putri, Hellena, Erlan, Rida, senpai tersayang panutan kouhai; Amal-senpai, terima kasih sudah menjadi teman diskusi sekaligus penyemangat selama pengerjaan skripsi ini.

10. Dwi Reka Barokah dan Venessia Putri Maryam yang selalu memberikan dukungan dan semangat. Terima kasih telah menjadi sahabat yang selalu menemani selama ini.
11. Hanae Natsuki, Suzuki Hiroki, dan Tom Hiddleston; terima kasih atas semua *advice* yang kalian berikan. *I'm a proud fan of yours so even though you guys would never know my existence, I would like to say thank you. Thank you for your smiles. Thank you for existence.*
12. Serta semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam pengerjaan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan yang perlu diperbaiki dan dibenahi. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat berguna untuk penelitian selanjutnya.

Bekasi, Juli 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

Lembar Judul	
Lembar Persetujuan	ii
Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi	iii
Lembar Pengesahan	iv
Lembar Keterangan Layak Uji Sidang (Dospem I)	v
Lembar Keterangan Layak Uji Sidang (Dospem II)	vi
Motto dan Persembahan	vii
Abstraksi	viii
Yoshi	ix
Kata Pengantar	xviii
Daftar Isi	xx
Daftar Gambar	xxiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan dan Fokus Masalah	6
1. Rumusan Masalah	6
2. Fokus Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
1. Tujuan Penelitian.....	7
2. Manfaat Penelitian.....	7
D. Definisi Operasional	8
E. Sistematika Penulisan	9

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Pengertian Drama dan Drama Panggung	11
B. Perkembangan Drama Panggung di Jepang	15
1. Drama Panggung sebelum Zaman Meiji (sebelum 1868)	15
a. <i>Noh</i>	15
b. <i>Kyogen</i>	17
c. <i>Kabuki</i>	18
d. <i>Ningyo Joruri</i>	20

e. <i>bunraku</i>	21
2. Drama Panggung pada Zaman Meiji (1868)	22
a. <i>Kabuki</i> pada zaman Meiji.....	22
b. <i>Katsurekimono</i>	23
c. <i>Shimpa</i>	24
d. <i>Shingeki</i>	24
3. Drama panggung Setelah Zaman Meiji-Sekarang.....	25
a. <i>Shogekijo</i>	25
b. <i>Opera</i>	27
C. Drama Panggung dan Drama Musikal 2,5D.....	28
1. Pengertian Drama Panggung dan Drama Musikal 2,5D	28
2. Sejarah Drama Panggung dan Drama Musikal 2,5D.....	29
D. <i>Game Touken Ranbu Online</i>	32
1. <i>Game Touken Ranbu Online</i>	32
2. Adaptasi <i>Game Touken Ranbu Online</i> ke Media	33
a. <i>Anime Touken Ranbu</i>	33
b. <i>Drama Musikal Touken Ranbu</i>	34
c. <i>Drama Panggung Touken Ranbu</i>	34
E. Analisis Struktural	35
F. Unsur Intrinsik Drama	36
1. Tema	37
2. Alur.....	38
a. Tahap <i>Situation</i>	38
b. Tahap <i>Generating Circumstances</i>	39
c. Tahap <i>Rising Action</i>	39
d. Tahap <i>Climax</i>	39
e. Tahap <i>Denouement</i>	39
3. Penokohan	40
a. Pembedaan Tokoh	41
1.) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan	41
2.) Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis	42
3.) Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat	43
4. Latar.....	44
a. Latar Tempat	44
b. Latar Waktu	44
c. Latar Sosial-Budaya	45
G. Semiotik Charles Sanders Peirce	45
H. Penelitian Relevan	52

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	54
1. Waktu dan Tempat Penelitian	55

2. Jenis Penelitian.....	56
B. Prosedur Penelitian.....	56
1. Tahap Perencanaan.....	56
2. Tahap Pelaksanaan.....	57
3. Tahap Penyelesaian.....	58
C. Teknik Pengumpulan Data.....	59
D. Teknik Analisis Data.....	61
E. Sumber Data.....	62

BAB IV ANALISIS DATA

A. Paparan Data	64
1. Sinopsis Drama Panggung Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji 2016.....	65
B. Analisis Data	69
1. Analisis Unsur Intrinsik	69
a. Tema.....	69
b. Alur	79
c. Penokohan.....	108
d. Latar	128
2. Keterkaitan Antar Unsur Intrinsik Drama Panggung Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji 2016	137
3. Ikon, Indeks, dan Simbol, serta Makna yang Terdapat dalam Drama Panggung Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji 2016	140
C. Interpretasi Data	147

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	159
B. Saran.....	161

Daftar Acuan.....	xxiv
--------------------------	-------------

Lampiran	xxvi
-----------------------	-------------

Daftar Riwayat Hidup	xxvii
-----------------------------------	--------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Pertunjukan <i>Noh</i>	16
Gambar 2.2 : <i>Kyogen</i>	17
Gambar 2.3 : <i>Kabuki</i>	19
Gambar 2.4 : <i>Bunraku</i>	22
Gambar 2.5 : <i>Takarazuka Revue 1930</i>	30
Gambar 2.6 : <i>Musical Tennis no Ouji-sama</i>	31
Gambar 2.7 : Drama Panggung <i>Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji</i>	35
Gambar 4.1 : Bunga Kamelia dipetik Ranmaru	141
Gambar 4.2 : Yagen Toushirou	143
Gambar 4.3 : Akechi Mitsuhide	144
Gambar 4.5 : Oda Nobunaga melakukan <i>Seppuku</i>	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Drama adalah sebuah karya yang mempunyai karakteristik khusus, yaitu berdimensi sastra pada satu sisi dan berdimensi seni pertunjukan pada sisi yang lain. Meskipun kedua dimensi ini terlihat sebagai sesuatu yang berbeda, namun kedua dimensi ini pada akhirnya menjadi suatu totalitas yang saling berkaitan. Dimensi yang satu mendukung dimensi yang lain, begitupun sebaliknya (Hasanuddin, 2009:8).

Sastrowardoyo dalam Oemarjati (1971) mengatakan bahwa drama merupakan karangan yang dapat menyinggung dan menghadapkan manusia kepada soal-soal kehidupan yang besar, bertautan dengan masalah-masalah kehidupan yang besar, seperti masalah hidup dan mati, masalah kemauan dan nasib, masalah hak dan kewajiban, masalah kemasyarakatan dan individu, serta masalah Tuhan dan kemanusiaan (Sahid, 2016:26).

Sebagai sebuah genre pertunjukan, drama hanya dibentuk dan dibangun oleh unsur-unsur yang menyebabkan suatu pertunjukan dapat terlaksana dan terselenggara. Ada tiga unsur yang merupakan satu kesatuan drama yang dapat dipertunjukkan yaitu unsur naskah, unsur pementasan, dan unsur penonton. Unsur-unsur tersebut kemudian terurai lagi dalam beberapa bagian, misalnya komposisi pentas, tata busana (kostum), tata rias, pencahayaan, tata suara, sutradara, dan pemain (Darmono dalam Hasanuddin, 2009:9).

Sebagai sastra, drama dapat diidentikkan dengan fiksi. Rumusan keiindentikan ini diperoleh dari penelusuran tentang bagaimana unsur cerita atau peristiwa dihadirkan oleh pengarang. Di dalam fiksi dapat ditemukan pemaparan tentang suatu peristiwa atau seseorang, dan pemaparan tersebut dilakukan sedemikian rupa sehingga seolah-olah terjadi. Unsur-unsur semacam inilah yang membuat drama diidentikkan dengan fiksi, dan yang membuat keduanya berbeda adalah cara penyampaian peristiwa-peristiwa dalam drama dan fiksi. Jika drama menyampaikan peristiwa-peristiwa dengan dialog, fiksi menyampaikan peristiwanya dengan dialog-dialog dan pemaparan (Hasanuddin, 2009:72).

Adapun dalam konteks sastra, drama dibangun dan dibentuk oleh unsur-unsur sebagaimana terlihat dalam genre sastra lainnya. Secara umum, terdapat unsur yang membangun dari dalam karya itu sendiri (unsur intrinsik) dan unsur yang mempengaruhi penciptaan karya yang tentunya berasal dari luar karya (unsur ekstrinsik). Dengan demikian, kapasitas drama sebagai karya sastra haruslah dipahami bahwa drama tidak hadir begitu saja karena sebagai karya kreatif kemunculannya disebabkan oleh banyak hal (Hasanuddin, 2009:9).

Dalam upaya mendapatkan pemahaman yang maksimal terhadap suatu drama, hal yang harus diperhatikan terlebih dahulu adalah unsur-unsur intrinsik yang terdapat di dalamnya. Unsur-unsur drama, dalam hal ini drama teks antara lain: tema, dialog, peristiwa atau kejadian, latar atau *setting*, penokohan atau perwatakan, alur atau plot, dan gaya bahasa (Ratna, 2015:93-94). Unsur-unsur tersebut saling terikat dan harus dihubungkan satu sama lain, karena itu dalam meneliti suatu drama diperlukan sebuah analisis struktural yang dilakukan dengan

cara mengidentifikasi, mengkaji, dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antar unsur intrinsik yang bersangkutan (Nurgiyantoro, 2015:60).

Analisis struktural bertujuan untuk memaparkan secermat mungkin fungsi dan keterkaitan antar berbagai unsur karya sastra yang secara bersamaan menghasilkan sebuah kemenyuluruhan. Analisis struktural tidaklah cukup dilakukan hanya sekadar mendata unsur tertentu sebuah karya fiksi, namun yang lebih penting adalah menunjukkan bagaimana hubungan antar unsur tersebut dan sumbangan apa yang diberikan terhadap tujuan estetik dan makna keseluruhan yang ingin dicapai (Nurgiyantoro, 2015:60).

Karya sastra merupakan struktur tanda-tanda yang bermakna. Tanpa memperhatikan sistem tanda, maknanya, dan konvensi tanda, struktur karya sastra (atau karya sastra) tidak dapat dimengerti secara optimal. Oleh sebab itu diperlukan pendekatan semiotik untuk meneliti sastra karena strukturalisme tidak dapat dipisahkan dengan semiotik (Junis dalam Pradopo, 2012:118).

Culler mengatakan bahwa strukturalisme dan semiotika adalah dua teori yang identik karena strukturalisme memusatkan perhatian pada karya, sedangkan semiotika pada tanda (Ratna, 2015:97). Tanda sendiri adalah sesuatu yang dapat berupa pengalaman, pikiran, perasaan, gagasan dan lainnya. Tanda-tanda itu dapat berupa gerakan anggota badan, gerakan mata, mulut, bentuk tulisan, warna bendera, bentuk dan potongan rumah, pakaian, karya seni, sastra, lukis, patung, film, tari, musik, dan lain-lain yang berada di sekitar kita (Hoed dalam Nurgiyantoro, 2015:67).

Model struktural semiotik muncul sebagai akibat dari ketidakpuasan terhadap kajian struktural. Jika struktural sekadar menitikberatkan aspek intrinsik, paham semiotik mempercayai bahwa karya sastra memiliki sistem tersendiri. Kajian struktural semiotik berarti adalah penelitian yang menghubungkan aspek-aspek struktur dengan tanda-tanda (Endaswara, 2002:64).

Drama yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebuah drama panggung modern Jepang yang berjudul *Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnoji*. Penelitian ini dilakukan dengan menempatkan drama tersebut dalam dimensi sastra dan tidak dilihat sebagai dimensi pertunjukan. Penelitian akan dilakukan hanya pada dialog dan unsur-unsur cerita yang terdapat dalam drama tersebut.

Drama panggung *Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnoji* adalah sebuah drama adaptasi dari sebuah *game* fenomenal di Jepang dengan nama yang sama; *Touken Ranbu Online*. Drama panggung ini pertama kali dipentaskan pada tanggal 3 Mei hingga 20 Mei 2016 di Tokyo dan Osaka.

Drama panggung ini merupakan drama fiksi sejarah yang menceritakan tentang perbedaan pandangan personifikasi atau perinsanan pedang-pedang dari Oda Nobunaga (dalam konteks ini mereka seolah-olah menjadi bawahan Oda) terhadap majikannya, Oda Nobunaga yang disebut-sebut sebagai *Maou* (raja iblis) karena kekejamannya. Dalam drama panggung ini diperlihatkan konflik dan tragedi yang terjadi di akhir kekuasaan Oda Nobunaga (sebelum insiden Honnoji), serta tentang bagaimana hubungan seorang *daimyou* yang dianggap kejam dengan bawahannya yang menimbulkan banyak ketimpangan antara sesama bawahan.

Melalui tokoh-tokoh yang diciptakan dalam drama panggung ini, penonton ataupun pembaca dari drama panggung ini bisa melihat betapa banyaknya konflik dan beban yang ditanggung oleh para bawahan dari *daimyou* di Jepang, khususnya pada tahun Tensho atau pada masa pemerintahan Oda Nobunaga.

Ada beberapa alasan yang melatarbelakangi pemilihan drama panggung *Touken Ranbu* sebagai bahan penelitian. Pertama, drama panggung ini diadaptasi dari sebuah game yang menjadi fenomena di Jepang. Dengan pencapaian satu juta pemain dalam waktu kurang dari enam bulan, *Touken Ranbu Online* yang merupakan *game* yang mengangkat tema sejarah negara Jepang, telah memikat kaum muda di Jepang untuk lebih mengenal lebih dekat benda-benda bersejarah negerinya, khususnya pedang pusaka, dan lebih memahami sejarah bangsanya sendiri.

Sebagai sebuah negara yang mempunyai ikatan kuat dengan seni pertunjukan drama, diangkatnya *Touken Ranbu* menjadi sebuah drama panggung juga telah menarik perhatian banyak orang di Jepang, dan dianggap sebagai teater adaptasi *game* paling sukses di tahun 2016 yang lalu dengan penjualan dvd sebanyak 240.000 keping di minggu pertama perilisannya (Oricon.co.jp, 2017). Drama panggung *Touken Ranbu* juga telah merilis naskah drama dari dua produksi mereka; *Kyoden Moyuru Honnoji* dan *Giden Akatsuki no Dokuganryuu* yang dijual di *Comiket 93* pada Desember 2017, membuat drama panggung *Touken Ranbu* menjadi teater adaptasi *game* pertama yang merilis drama mereka dengan versi sastra.

Yang kedua, peneliti menyadari bahwa belum banyak penelitian yang membahas tentang teater / drama panggung Jepang, khususnya di Indonesia. Ketertarikan peneliti kepada drama panggung modern Jepang dan sejarah Jepang membuat peneliti ingin mengulas lebih dalam tentang unsur-unsur intrinsik drama yang berupa tema, alur, penokohan dan latar, serta tanda-tanda dan makna dari drama panggung *Touken Ranbu*, khususnya pada produksi *Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnoji*. Karenanya peneliti memilih penelitian yang berjudul “**Analisis Struktural Semiotik Drama Panggung *Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnoji 2016***” sebagai penelitiannya.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

- a. Seperti apakah unsur intrinsik (tema, alur penokohan, dan latar) yang terdapat dalam drama panggung *Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnoji*?
- b. Bagaimanakah bentuk keterkaitan antar unsur intrinsik (tema, alur, penokohan, dan latar) yang terdapat dalam drama panggung *Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnoji*?
- c. Bagaimanakah hubungan antara tanda dengan acuannya yang berupa ikon, indeks, dan simbol, serta maknanya yang terdapat dalam drama panggung *Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnoji*?

2. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah hanya pada unsur intrinsik yang berupa tema, alur, penokohan, dan latar, bentuk keterkaitan antarunsur intrinsik dan hubungan antara tanda dengan acuannya yang berupa ikon, indeks, simbol serta maknanya dalam drama panggung Jepang berjudul *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji* yang dipentaskan pada tahun 2016.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Memaparkan dan menjelaskan unsur intrinstik yang terdapat dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji*.
- b. Memaparkan dan menjelaskan bentuk keterkaitan antar unsur intrinsik yang terdapat dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji*.
- c. Memaparkan dan menjelaskan hubungan antara tanda dengan acuannya yang berupa ikon, indeks, dan simbol serta maknanya yang terkandung dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji*.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan memperkaya ilmu pengetahuan mengenai studi sastra yang menggunakan

teori strukturalisme dan semiotika, serta sebagai salah satu bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dengan objek yang relevan.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada pembaca serta penikmat karya sastra terhadap sastra Jepang, khususnya karya sastra yang berbentuk drama panggung / teater modern di Jepang. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu para pembaca dalam memahami isi cerita drama panggung *Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnoji*.

D. Definisi Operasional

1. Analisis Struktural : Analisis yang dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antarunsur intrinsik fiksi yang bersangkutan. Pada dasarnya analisis struktural bertujuan untuk memaparkan secermat mungkin fungsi dan keterkaitan antar berbagai unsur karya sastra yang secara bersama menghasilkan sebuah kemenyeluruhan (Nurgiyantoro, 2015:60).
2. Semiotik : Ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain yang dapat berupa pengalaman, pikiran, gagasan, dan lain-lain. Tanda-tanda itu dapat berupa gerakan anggota badan, gerakan mata, mulut, bentuk tulisan, warna bendera, bentuk dan potongan rumah, pakaian, karya seni, sastra, lukis, patung, film, tari,

musik, dan lain-lain yang berada di sekitar kita (Hoed dalam Nurgiyantoro, 2015:67).

3. Drama panggung / Teater 2,5 D : (Jepang; 2,5D 次元舞台) Teater atau drama panggung dan drama musikal dimana cerita dari drama panggung tersebut diadaptasi dari budaya populer Jepang seperti anime, manga, atau video game. Teater 2,5 D menampilkan sebuah pertunjukan dua dimensi dan tiga dimensi yang menyatu dalam satu elemen dan membawa cerita dua dimensi ke kehidupan nyata dan direpresentasikan oleh para aktor di atas panggung (Krekola, 2016:1)
4. *Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnoji* : Judul dari adaptasi drama panggung *Touken Ranbu*. Honnoji adalah nama sebuah kuil budha yang berada di Kyoto. Kuil ini merupakan saksi sejarah kematian seorang *daimyou* penyatu negara Jepang, Oda Nobunaga, yang mati dibunuh oleh anak buahnya sendiri; Akechi Mitsuhide. Peristiwa ini dinamakan Honnoji no Hen (Jepang : 本能寺の変) pada tahun 1582 (Surajaya, 2001:62). *Kyoden Moyuru Honnoji* dapat diartikan menjadi ‘*Aprocrypha : Honnoji Temple Ablaze*’ (Marvelous Official Site, 2017).

E. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional serta sistematika penulisan. BAB II Landasan Teoretis, berisi pengertian dan penjelasan mengenai drama panggung, unsur intrinsik drama, analisis struktural semiotik, dan penelitian

relevan. BAB III Metode Penelitian, berisi tentang metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan sumber data. BAB IV Analisis Data, berisi tentang analisis dan pembahasan mengenai unsur intrinsik dan wujud tanda yang berupa ikon, indeks, simbol, dan makna dalam drama panggung *Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnoji*. BAB V, Kesimpulan dan Saran, berisi penutup yang memuat kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

Dalam bab ini, peneliti akan membahas mengenai teori apa saja yang akan dipakai dalam penelitian mengenai drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji*. Sebelum membahas lebih jauh mengenai landasan teori yang digunakan, peneliti juga akan memaparkan mengenai tinjauan literatur yang dipakai dalam penelitian ini.

A. Pengertian Drama dan Drama Panggung

Pada awalnya, istilah drama dan teater berkembang di Yunani kuno sebagai upacara agama untuk memuja para dewa. Menurut pengertian etimologisnya, drama berasal dari istilah Bahasa Yunani '*draomai*' yang memiliki arti 'sesuatu yang telah diperbuat'. Pada zaman Aeschylus (525-456 SM) makna kata '*drama*' telah terkandung pengertian 'kejadian', 'risalah', 'karangan' (Oemarjati dalam Sahid, 2016:25).

Menurut Sastrowardoyo dalam Oemarjati (1970), drama merupakan karangan yang dapat menyinggung dan menghadapkan manusia kepada kita soal-soal kehidupan yang besar, seperti masalah hidup dan mati, masalah kemauan dan nasib, masalah hak dan kewajiban, masalah kemasyarakatan dan individu, serta masalah Tuhan dan kemanusiaan (Sahid, 2016:26).

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Brunetiere dan Verhagen menyatakan bahwa drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dan harus melahirkan kehendak manusia dengan action dan perilaku. Adapun pengertian

drama menurut Moulton adalah hidup yang dilukiskan dengan gerak, dan drama adalah menyaksikan kehidupan manusia yang diekspresikan secara langsung (Hasanuddin, 2009:2).

Sebuah drama pada umumnya menyangkut dua aspek, yaitu aspek cerita sebagai bagian dari sastra, dan yang kedua adalah aspek yang berhubungan erat dengan seni lakon atau teater. Naskah drama tidak disusun khusus untuk dibaca sebagaimana dengan novel atau cerita pendek, tapi lebih dari itu, dalam penciptaan naskah drama dipertimbangkan kemungkinan naskah itu dapat diterjemahkan ke dalam penglihatan, suara, dan gerak laku (Semi, 1989:144).

Sebagai sebuah dimensi sastra, drama memungkinkan ditulis dalam bahasa yang memikat dan mengesankan. Drama dapat ditulis oleh pengarangnya dengan mempergunakan bahasa sebagaimana sebuah sajak. Drama penuh irama dan kaya akan bunyi yang indah, namun sekaligus menggambarkan watak-watak manusia secara tajam, serta menampilkan peristiwa yang penuh kesuspenan (Hasanuddin, 2009:2).

Drama dalam dimensi teater (drama panggung) dibangun dan dibentuk oleh unsur-unsur yang menyebabkan suatu pertunjukan dapat terlaksana dan terselenggara. Pementasan sebagai suatu dimensi lain dari drama, memberikan kekuatan sekaligus kelemahan bagi penikmat untuk menangkap makna yang terdapat pada teks. Kekuatannya terletak pada visualisasi langsung—kongkret, dan kelemahannya tidak ada pementasan yang sama untuk suatu teks drama meskipun oleh sutradara yang sama dan sutradara pengarang itu sendiri (Hasanuddin, 2009:7).

Dari beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa drama adalah sebuah karya yang memiliki dua dimensi, yaitu dimensi sastra dan dimensi pertunjukan. Sebagai dimensi sastra, drama lebih merujuk pada suatu teks dialog dari sebuah pertunjukan drama. Drama dalam dimensi sastra merupakan salah satu bentuk karya yang disejajarkan dengan puisi dan prosa. Dari dimensi pertunjukan atau lebih dikenal dengan istilah teater atau drama panggung, drama adalah sebuah pertunjukan mengenai kehidupan manusia yang ditampilkan di atas panggung dan dilihat oleh penonton. Teater atau drama panggung merupakan integrasi dari berbagai jenis kesenian seperti musik, seni rias, seni kostum, tata lampu, dan sebagainya. Kedua dimensi drama tersebut saling bertolak belakang, namun sama sekali tidak bisa dipisahkan.

Secara umum dapat dikatakan drama dapat diidentikkan dengan fiksi. Drama sebagai salah satu karya sastra mempunyai banyak unsur-unsur yang sama dengan karya fiksi lainnya, seperti memaparkan peristiwa yang dialami oleh tokoh yang berasal dari imajinasi pengarang. beberapa pengertian seperti alur, tema, latar, penokohan, dan konflik bisa dikenakan pada keduanya (Damon dalam Sahid, 2016:26). Unsur-unsur fiksionalitas itulah yang juga dapat ditemukan di dalam drama, yang membuatnya berbeda adalah cara pemaparan suatu peristiwa; jika pada drama peristiwa-peristiwa tersebut sepenuhnya disampaikan melalui dialog, fiksi menyampaikan peristiwa-peristiwa melalui dialog atau juga melalui pemaparan dan pembeberan (Hasanuddin, 2009:71-72).

Hal ini diperkuat dengan pendapat Hasanuddin (2009:23) tentang fungsi dialog, yaitu:

1. Secara universal, dialog sebagai sarana primer di dalam drama berfungsi sebagai wadah bagi pengarang untuk menyampaikan informasi, menjelaskan fakta, atau ide-ide utama.
2. Dialog memberikan tuntunan alur kepada penikmat dan penonton drama, karena dengan dialog-lah peristiwa atau alur bergulir.
3. Dialog memberikan tuntutan kejelasan watak dan perasaan tokoh.
4. Menciptakan serta melukiskan suasana merupakan fungsi dari dialog di dalam drama.
5. Tema di dalam drama juga baru dapat dipahami jika dialog-dialog dijadikan tumpuan pengamatan, karena dialog berfungsi sebagai pengungkapan tema dari suatu drama.

Dasar cerita dalam sebuah drama adalah konflik manusia. Konflik tersebut biasanya lebih bersifat batin dari pada fisik. Konflik yang dimunculkan dalam sebuah drama harus mempunyai motif. Konflik dan motif tersebut akan memunculkan kejadian-kejadian yang membangun suatu alur cerita dalam drama. Drama juga menyajikan masalah-masalah kehidupan manusia yang pernah terjadi, mungkin terjadi, dan akan terjadi, meskipun persoalan-persoalan kehidupan tersebut hanyalah imajinatif (Zulfahnur, 1996:94). Faktor-faktor yang mendasari konflik dalam drama adalah sebagai berikut:

1. Kecenderungan dasar manusia untuk dikenal, untuk memperoleh pengalaman, kedudukan, dan sebagainya.
2. Situasi yang melingkupi manusia yang berupa keadaan fisik dan sosialnya.

3. Interaksi sosial yang ditimbulkan akibat hubungan dengan sesama manusia.
4. Watak manusia itu sendiri yang ditentukan oleh keadaan intelektual, emosional, ekspresif, dan sosiokultural (Waluyo, 2001:8).

Konflik tersebut dituangkan dalam sebuah naskah yang menggambarkan sisi kehidupan manusia oleh penulis. Lewat karya sastra yang diciptakannya, penulis menggambarkan sudut pandanginya tentang kehidupan, baik itu sisi baik maupun buruk, serta menuangkan amanat yang tersirat lewat tulisannya. Unsur kreativitas penulis terlihat dari kemahiran penulis menjalin konflik demi konflik yang membangun cerita. Konflik tersebut biasanya muncul karena pertentangan tokoh-tokohnya ataupun pertentangan sang tokoh dengan dirinya sendiri. Dengan pertentangan tersebut maka munculah *dramatic action*. Daya pikat suatu drama ditentukan oleh kuatnya *dramatic action* ini (Waluyo, 2001:7).

B. Perkembangan Drama Panggung di Jepang

1. Drama Panggung Sebelum Zaman Meiji (sebelum 1868)

a. *Noh*

Noh adalah sejenis drama yang terdiri dari *Utai*, *Hayashi*, dan *Shosa*. *Utai* adalah cerita dengan gaya syair yang dibawakan dalam pementasan, *Hayashi* adalah musik yang mengiringi *utai* pada waktu pementasan, dan *Shosa* adalah tarian atau lakon yang dipertunjukkan waktu pementasan. Dalam pementasannya, drama *Noh* dibagi menjadi lima babak, yaitu:

- 1.) Babak I (*Wakinoh*, babak *Shin* atau dewa)

Biasanya isinya terdiri dari cerita mengenai dewa-dewa atau mengenai suatu upacara tanda syukur.

2.) Babak II (*Shuramono*, babak *Nan* atau laki-laki)

Terdiri dari cerita yang dengan tema seorang samurai yang telah meninggal dalam pertempuran.

3.) Babak III (*Kazuramono*, babak *Nyo* atau perempuan)

Terdiri dari cerita yang bertemakan tentang seorang wanita atau roh wanita yang menjadi tokohnya.

4.) Babak IV (*Genzaimono*, babak *Kyoo* atau gila)

Terdiri dari cerita mengenai kejadian yang ada pada zaman yang bersangkutan, atau cerita lain yang beraneka ragam.

5.) Babak V (*Kirinoh*, babak *Ki* atau setan)

Terdiri dari cerita mengenai setan atau cerita mengenai binatang buas.

Kesenian *Noh* bersifat klasik dan banyak mengandung unsur-unsur agama budha. Kalimat-kalimatnya yang berirama banyak mengambil pantun kuno dengan susunan tujuh-lima atau tujuh-empat. Secara keseluruhan, *Noh* mempunyai sifat-sifat agung, simbolik, dan khayalan (Isooji, 1983:104-107).



Gambar 2.1 : Pertunjukan Noh

b. *Kyogen*

Kyogen adalah sejenis lawak yang erat hubungannya dengan *Sarugaku* dan *Noh*, karena itulah *Kyogen* sering disebut juga *Noh Kyogen*. *Kyogen* dipentaskan di tengah pertunjukan *Noh*, yaitu di antara babak yang satu dengan babak berikutnya.

Kyogen merupakan suatu pertunjukan yang dititikberatkan pada dialog dan gerak. Dalam dialog ini selalu dipergunakan kata-kata populer pada masa yang bersangkutan. Berbeda dengan *Noh* yang sangat khidmat, simbolik, dan dipusatkan pada tarian dan lagu, *kyogen* bersifat ringan dan jenaka yang menggambarkan peristiwa atau kejadian yang maish hangat dalam masyarakat. Dengan kata lain, *Noh* adalah pertunjukan yang dapat dikategorikan pada kesenian yang menonjolkan kehalusan dan keindahan, sedangkan *Kyogen* bersifat kerakyatan yang mengandung unsur-unsur realita (Isooji, 1983:107-108).

Gambar 2.2 : *Kyogen*

c. *Kabuki*

Kabuki dimulai pada sekitar tahun 1600 masehi, ketika seorang wanita yang bekerja sebagai miko di kuil Izumo bernama *Okuni* menarikan sebuah tarian yang bernama *nenbutsu* (tarian doa) atau tarian yang biasa dipakai untuk berdoa kepada Budha. Tarian tersebut pada tahun 1600 sangat populer terutama tarian yang dimainkan oleh *Okuni*. Tarian tersebut lama kelamaan menjadi melenceng jauh dari *nenbutsu* dan orang-orang menyebutnya sebagai *kabuki*. *Okuni* memakai kostum celana portugis, dengan topi bergaya asing, kadang berpakaian seperti pria, bahkan memakai kalung salib di lehernya. Selanjutnya *Okuni Kabuki* ditiru oleh sekelompok prostisusi yang kemudian mengembangkan *Okuni Kabuki* dengan menambah tarian sensual dan menambahkan instrument untuk mengiringi tarian tersebut yaitu musik tradisional seperti *tsuzumi*, *fue*, dan *taiko*. Selanjutnya seiring dengan perkembangan zaman, *kabuki* juga diiringi oleh *shamisen* yang baru memasuki Jepang pada saat itu dari Tiongkok, membuat *kabuki* menjadi pertunjukan kesenian yang berbeda dari pertunjukan lainnya pada masa itu (Ortolani, 1990:175)

Pada saat itu, *Kabuki* dimainkan oleh wanita, namun kegiatan *Kabuki* wanita ini dilarang karena terjadi pelanggaran tata susila diantara mereka sendiri. Kemudian, pemain-pemainnya diganti dengan pemain laki-laki remaja (*Washuu Kabuki*), namun kemudian kembali dilarang. Maka pemeran *Kabuki* kemudian diganti menjadi laki-laki

dewasa yang rambut depannya dipotong. *Kabuki* yang dimainkan oleh laki-laki dewasa disebut *Yaroo Kabuki*, dan sejak saat itu, *Kabuki* menjadi drama yang mengalami kemajuan yang menyolok mata (Isooji, 1983:122).

Kabuki kemudian terus berkembang sampai pada zaman Edo, dan mengalami perkembangan yang pesat di masa keemasan Genroku. Pada zaman ini pula cerita kabuki menjadi sangat beragam dan lebih kompleks dengan konflik melodramatik dan pencampuran antara cerita realistik dengan unsur-unsur spirit seperti dewa dan setan (Ortolani, 1990: 178).

Pada akhir zaman Edo hubungan masyarakat dengan Kabuki sangatlah erat. Namun karena salah satu pengarang cerita kabuki yang bernama Nanboku meninggal, tidak ada lagi pengarang yang baik selain Segawa Jokou yang menulis *Yowanasake Ukina-no Yokogushi*. Sekalipun demikian, pada akhir zaman Edo sampai Meiji muncul pengarang bernama Mokuami yang sangat mahir dalam menyajikan bermacam-macam cerita tentang masyarakat dengan dialog yang mengalun dan ide yang indah (Isooji, 1983: 123-124).



Gambar 2.3 : Kabuki

d. *Ningyo Joruri*

Ningyo joruri atau boneka *joruri* timbul dari *Jorurihime Monogatari* (kisah percintaan putri *joruri*), atau disebut juga “*Joruri Juunidan Sooshi*” dengan tema kisah percintaan antara *Jorurihime* dengan *Ushikawamaru*. Dengan demikian terbentuklah drama musik yang terdiri dari musik pengiring *shamisen* dan permainan boneka. Pertunjukkan inilah yang disebut Boneka *Joruri* (Isooji, 1983:119).

Substansi teater boneka adalah pembacaan. Boneka yang tidak memiliki suara, suaranya diisi oleh para dalang boneka *joruri*. Si dalang akan menceritakan seluruh cerita dan menyanyikan lagu sambil memainkan boneka.

Pada permulaan tahun Keichoo (1600) boneka *joruri* sangat berkembang pesat di Kyoto, lalu setelahnya mulai populer di Edo. Sebelumnya, bahan pertunjukan *Joruri* diambil dari drama dan tarian Noh, namun kemudian seorang tokoh bernama Takemoto Gidayu dan Chikamatsu Monzaemon membentuk teater *Joruri*. Skenario drama dari Chikamatsu Monzaemon merupakan drama pembuka zaman baru yang sampai saat ini susunannya bersifat drama *joruri* tunggal dengan kalimatnya yang penuh unsur-unsur puitis. Drama *joruri* mengalami kemajuan pesat di zaman Edo namun kemudian mengalami kemunduran

karena bersaing dengan Kabuki. Pada tahun Meiwa 1772 (Isooji, 1983:121-122).

e. *Bunraku*

Pada sekitar abad ke 16 di kota Kyoto dan Osaka yang berdekatan, seorang pemain shamisen bernama Menukiya Chozaburo dan dalang boneka bernama Hikita membentuk sebuah pertunjukan teater yang baru di mana boneka dan musik yang digunakan adalah boneka yang biasa dipentaskan atau diceritakan dengan lagu *yoruri*.

Penggunaan kata '*bunraku*' dipakai untuk menunjuk sebuah kegiatan teater yang menggunakan boneka-boneka. Sebenarnya pertunjukan teater menggunakan boneka sudah ada sejak zaman dulu dengan penyebutan istilah *ningyo-shibai* atau *ayatsuri shibai*, dan penggunaan istilah '*bunraku*' pada pertunjukan tersebut secara teknis tidaklah tepat, namun tetap diizinkan digunakan karena sesuai dengan kebiasaan modern.

Istilah *bunraku* berasal dari seorang dalang boneka bernama Bunrakuen, yang membuat teater boneka sendiri pada sekitar abad ke 19. Pada tahun 1872 manajer dari teater Bunrakuen yang bernama Okura, membuat sebuah teater saingan di daerah persimpangan di Osaka yang diberi nama *Bunraku-za* (secara harfiah diartikan menjadi *Literary Pleasures Theatre*).

Bunraku adalah perunjukan yang unik dan berbeda dari pertunjukan teater yang lainnya. Pertunjukan boneka ini dimainkan oleh tiga orang yang saling memegang satu buah boneka berukuran 3-4 kaki. Dalang utama biasanya bertugas untuk mengontrol ekspresi wajah boneka seperti berkedip, membuka mulut, maupun menggerakkan kepala. Dalang kedua mengontrol gerakan kaki dan tangan si boneka. Dalang terakhir adalah pengisi suara dari boneka-boneka tersebut (<https://theaterinjapan.weebly.com/bunraku.html>, diakses pada 23 Mei 2018)



Gambar 2.4 : Bunraku

2. Drama Panggung pada Zaman Meiji (1868-1940)

a. *Kabuki* Pada Zaman Meiji

Drama *kabuki* yang pada mulanya mulai berkembang di zaman Edo ternyata masih populer di zaman Meiji. Salah satu penulis terkenal drama ini yaitu Kawatake Mokuami yang berhasil menyajikan lakon tentang kehidupan realitas masyarakat zaman Edo. Dengan mengikuti perkembangan zaman, salah satu karyanya yang berjudul *Shimachidori*

Tsuki no Shirazami menyajikan pemain yang berpotongan rambut modern untuk waktu itu menceritakan perubahan-perubahan baru yang terjadi di dalam masyarakat. Lakon ini walaupun bertemakan persoalan keadilan, tetapi sifat dasarnya tidak melanggar tradisi (Isooji, 1979:186)

b. *Katsurekimono*

Sesudah tahun Meiji 20 (1887) muncul lakon baru yang berisikan realisme. Lakon ini termasuk '*katsurekimono*', menceritakan kejadian-kejadian yang sesungguhnya terjadi dalam sejarah. *Katsurekimono* mengutamakan kenyataan sejarah, sehingga sifat drama nya sebagian besar semakin hilang. Namun lakon ini merupakan suatu pembukaan gaya baru dalam drama.

Untuk mengatasi kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam drama sejarah seperti *Katsurekimono* tersebut, seseorang yang bernama Tsubouchi Shooyoo mengadakan perbaikan-perbaikan dengan menitikberatkan sifat-sifat tokohnya serta uraian-uraian yang mendalam mengenai kejadian sejarah itu sendiri. Dia juga pernah menerbitkan buku yang berjudul *Jiyuu-no Tachi Nagori-no Kireaji* yang merupakan terjemahan dari karangan *Shakespeare; Julius Caesar*. Semua karya nya memakai metode-metode dan bentuk-bentuk drama seperti yang lazim dipakai dalam dunia barat, sehingga bisa dikatakan dialah yang memelopori drama gaya baru di Jepang (Isooji, 1979:186-187).

c. *Shimpa*

Pada tahun 1890an muncul banyak grup-grup baru dalam dunia dunia drama. Gaya mereka dalam mempertunjukkan drama biasa disebut sebagai *Shinsei Shimpa* (secara literasi langsung dapat diartikan sebagai *new life new school*). Kelompok *Shinsei Shimpa* adalah sebuah kelompok teater yang dikembangkan dari ‘drama politik’ dan dari sekolah teater baru Kawakami Otojiro. Namun, mereka mengabaikan konten politik, tidak meniru drama-drama barat, dan tidak memasukkan konten sensasional melodrama seperti Kawakami Otojiro lakukan pada setiap teaternya.

Shinsei Shimpa yang dulu dan sekarang, masih membahas tentang masalah-masalah yang berkaitan dengan zaman Meiji. Plot dari *Shinsei Shimpa* hampir mirip dengan *kabuki*, yaitu konflik dengan membawa tema ‘kewajiban melawan kemanusiaan’. Teater ini tidak bisa dibilang sebagai teater modern, tentu saja, karena elemen zaman Meiji sangat melekat dalam teater ini, dan menjadi sangat tidak sesuai dengan zaman sekarang. Namun *shinsei shimpa* menjadi sebuah teater pertama yang sangat jauh berbeda dari *kabuki* yang bertahan sampai sekarang (Bowers dan Logan, 1979:211).

d. *Shingeki*

Shingeki atau secara harafiah berarti drama baru, adalah sebuah drama bergaya barat di Jepang. Jenis drama ini muncul pada abad ke 20. *Shingeki* pertama kali diperkenalkan dengan penampilan drama panggung

terjemahan dari barat, lalu kemudian muncul karya-karya drama asli dari Jepang yang mengadaptasi modern barat.

Plot dari *Shingeki* telah banyak berubah dibandingkan dengan gaya tradisional. Jika drama tradisional hanya mempunyai satu tema yang konsisten, *Shingeki* justru lebih membingungkan. Alur maju-mundur antara masa lalu dan masa depan menjadi hal yang lumrah dalam *Shingeki*, begitupun dengan plot nya yang lebih bervariasi.

Shingeki sangat mirip dengan drama barat, yaitu ditampilkan di atas panggung yang sangat luas. Pertama-tama gaya dari musik *Shingeki* meniru gaya Barat, baru setelahnya diubah menjadi *style* musik drama Jepang. (<https://theaterinjapan.weebly.com/shingeki.html>. Diakses tanggal 23 Mei 2018).

3. Drama Panggung Jepang Setelah Zaman Meiji (1960- Sekarang)

a. *Shogekijo*

Shogekijo (Teater Kecil) adalah sebuah pertunjukan yang muncul karena reaksi dari pertunjukan *Shingeki*. Teater ini bisa juga dibilang sebagai perlawanan terhadap Perjanjian Keamanan Jepang-Amerika Serikat pada tahun 1960-an.

Pada tahun 1960an orang-orang yang ingin bermain di teater kontemporer tidak mempunyai pilihan selain bergabung ke perusahaan pertunjukan *Shingeki*, yang pada saat itu bergaya realisme. Kemudian aktor muda, mahasiswa putus sekolah, dan perusahaan besar yang tidak puas

dengan teater yang ada serta pemimpin klub teater mahasiswa yang memiliki bakat mulai mencari bentuk ekspresi dan sarana mereka sendiri untuk mengekspresikan pemikiran mereka sendiri, mulai menciptakan perusahaan teater kecil bawah tanah. Perusahaan-perusahaan inilah yang menjadi asal usul *Shogekijo* hari ini.

Tokoh *Shogeki* generasi pertama yang terkenal adalah Terayama Shuji, Suzuki Tadashi, Ninagawa Yukio (presiden *Toho Gakuen College of Drama and Music and artistic director of Sainokuni Saitama Art Theater*).

Generasi pertama *Shogekijo* sangat dicirikan oleh sifat intelektual dan eksperimentalnya sebagai gerakan anti kepantasan, anti-shingeki, dan kelompok yang memiliki pemikiran yang sama. Pada tahun 1970an kemunculan kelompok Tsuka Kohei (generasi kedua *Shogekijo*) membentuk gaya komedi yang memparodikan diri sendiri yang menegaskan setiap keinginan manusia selama ia memiliki kebanggan, menjadi sangat populer dan menarik penonton muda untuk menganggap *Shogekijo* sebagai hiburan. Ini adalah titik balik bagi *Shogekijo* karena mereka membuat pergeseran hiburan dan menarik kepekaan para pemuda terhadap teater ini. Pada tahun 1990an teater ini mulai bubar dan telah mencapai jalan buntu karena tema yang dibawakan semakin biasa dan sebagian kelompok mulai beralih ke teater komersial dan saluran media massa lainnya. Berbagai faktor dari akhir 1980an dan 1990an juga berpengaruh. Contohnya banyak teater di daerah metropolitan Tokyo menyelenggarakan pertunjukan yang diproduksi khusus dan melampirkan anggota-anggota berbakat *Shogekijo*

yang populer di kalangan penonton muda. Banyak pemimpin *Shogekijo* yang membubarkan perusahaan mereka sendiri dan akhirnya menghasilkan banyak pertunjukan semacam ini. (http://www.performingarts.jp/E/overview_art/1005_06/1.html, diakses tanggal 23 Mei 2018)

b. Opera

Tidak lama setelah restorasi Meiji, pemerintah memulai kampanye untuk penyebaran budaya Barat dengan maksud untuk mempromosikan modernisasi di dalam negeri. Pada awalnya, masyarakat tidak terlalu tertarik dengan music barat, namun semuanya mulai berubah ketika generasi baru dimulai pada tahun 1898 ketika kegiatan studi mengenai musik barat menjadi mata pelajaran wajib di sekolah. Produksi opera sendiri pertama kali diperkenalkan di Jepang pada tahun 1894 di Tokyo sebagai bagian dari program Palang Merah Jepang. Nama pertunjukan nya adalah Gounod's Faust yang dimainkan oleh sekelompok orang asing amatir yang berkerja sama dengan siswa dari Tokyo School of Music.

Opera yang dibuat oleh Jepang pertama kali adalah sebuah pertunjukan yang bernama *Roei no Yume* (Dream in Camp), dipertunjukan pada tahun 1905 di tengah-tengah pertunjukan Kabuki di Kabuki-za (Ortolani, 1990:268).

C. Drama Panggung dan Drama Musikal 2,5D

1. Pengertian Drama Panggung dan Drama Musikal 2,5D

Drama panggung di Jepang sudah mulai populer di Jepang sejak zaman dahulu, mulai dari *Noh*, *Kyogen*, *Bunraku*. Dan *Kabuki*. Kesenian yang dapat digolongkan menjadi karya sastra ini terus berkembang sampai akhirnya Jepang membuka diri kepada arus globalisasi, yaitu Restorasi Meiji. Setelah Restorasi Meiji (abad ke 20), mulai muncul banyak drama panggung modern di Jepang seperti *Shimpa*, *Shingeki*, dan *Shogekijo*. Drama panggung modern Jepang yang berkembang saat ini adalah turunan dari drama panggung tersebut, salah satunya adalah drama panggung dan drama panggung musikal 2,5 Dimensi.

Teater 2,5 dimensi atau disingkat sebagai 2,5D adalah suatu bentuk esensial dari sebuah teater di mana cerita dari drama tersebut diadaptasi dari budaya populer seperti *anime*, *manga*, atau *video game*. Istilah 2,5D awalnya berasal dari ucapan spontanitas di kalangan fans atau penikmat karya teater maupun produksi dan media massa. Istilah 2,5 dimensi muncul karena teater tersebut menampilkan sebuah pertunjukan dua dimensi (dalam hal ini *anime*, *manga*, maupun *video games*) dan tiga dimensi (aktor dan panggung) yang menyatu dalam satu elemen dan membawa cerita dua dimensi ke kehidupan nyata dan direpresentasikan oleh para aktor di atas panggung (Krekola, 2016:1).

Sebagai sebuah negara yang mempunyai ikatan kuat dengan drama panggung, kehadiran drama panggung dan drama musikal 2,5D menjadi

sebuah angin baru dalam masyarakat Jepang. Hal itu ditandai dengan didirikannya *2,5D Musical Association* di tahun 2013 dan fenomena munculnya banyak teater 2,5 itu sendiri (Krekola, 2016:2).

Teater adaptasi *game*, *manga*, dan *anime* ini sendiri juga biasa dibagi menjadi dua, musikal dan *stage play* (drama panggung). Untuk teater musikal para fans biasa menyebutnya ミュージカル (disingkat menjadi ミュ) dan untuk drama panggung disebut ステージ atau ストラートプレイ (biasanya disingkat menjadi ステ) (Ochiyouko, 2017:22).

2. Sejarah Drama Panggung dan Drama Musikal 2,5D

Teater atau drama panggung yang diadaptasi dari sebuah pop kultur tentu saja tidak dimulai baru-baru ini, tetapi terus berkembang sejak tahun awal Jepang membuka negara, yaitu pada restorasi Meiji. Seperti yang sudah dijelaskan pada sub bab sebelumnya, banyak teater atau drama panggung di Jepang yang mengambil karya-karya Eropa untuk dipentaskan di dalam negeri, seperti karya-karya Shakespeare.

Dalam catatan sejarah, kelompok teater yang pertama kali mengangkat manga menjadi pertunjukan teater adalah sebuah kelompok bernama *Takarazuka Revue*. *Takarazuka Kagekidan (Takarazuka Revue)* adalah sebuah kelompok teater yang dibentuk pada tahun 1913 dan berpusat di kota *Takarazuka* di prefektur Hyogo. Semua anggota kelompok ini adalah perempuan. Para pemain perempuan ini kemudian dibagi kembali menjadi 5

kelompok, yaitu *Hanagumi*, *Tsukigumi*, *Yukigumi*, *Hoshigumi*, dan *Soragumi*. Pada tahun 1970an, kelompok Teater *Takarazuka* mengadopsi sebuah manga karya Ryoko Ikeda yang berjudul *Versailles no Bara* menjadi teater musikal. Karya tersebut menjadi sangat populer di kalangan masyarakat dan menjadi cikal bakal munculnya teater adaptasi *anime*, *game*, dan *manga* (Rotondi, 2011:618).



Gambar 2.5 : Takarazuka Revue tahun 1930

Menyusul kesuksesan dari *Versailles no Bara*, ide dari teater adaptasi dari *anime-manga* semakin bertambah. Sebuah produksi drama musikal yang diangkat dari shojo manga kembali dilakukan. Sebuah shojo manga berjudul *Revolutionary Girl Utena (Shojo Kakumei Utena)* karya Kunihiko Ikuhara, diangkat menjadi drama musikal oleh *Hakuhinkan Theatre Tokyo* pada tahun 1997 hingga 2000 (Gravett dalam Rotondi, 2011:620).

Kemudian muncul kembali adaptasi drama musikal dari *Sailor Moon* karya Naoko Takeuchi yang diproduksi oleh *Bandai*, lalu ada musikal *Bleach*, *Hunter x Hunter*, dan *The Prince of Tennis (Tennis no Oujisama)* pada tahun 2003. *The Prince of Tennis* menjadi cikal bakal kesuksesan dari teater 2,5D sekarang.

Ochiyouko (2017:28-29) mengatakan bahwa *The Prince of Tennis* adalah sebuah *manga best seller* bergenre *shonen* yang diterbitkan oleh *Shuukan Shonen Jump* sejak tahun 1999 hingga 2008. Ketika *manga* tersebut diadaptasi menjadi sebuah teater musikal pada tahun 2003, *manga* tersebut menjadi sebuah hits yang besar. Sejak tahun 2003 hingga sekarang, *The Prince of Tennis* (fans menyebutnya sebagai *tenimyu*) sudah memproduksi sekitar 15 judul drama musikal dengan total 1400 pertunjukan di awal tahun 2016 (Krekola, 2016:3).



Gambar 2.6 : *Musical Tennis no Oujisama*

Pada tahun 2012, jumlah produksi teater 2,5 D menjadi sangat meroket. Ketika di tahun 2007 jumlah produksi teater 2,5D hanya tercatat 14 perunjukan, pada tahun 2012 jumlahnya melonjak menjadi 59 pertunjukan. Pada tahun 2015, lebih dari 100 pertunjukan telah dilaksanakan oleh rumah produksi indie dengan jumlah penonton yang mencapai sekitar 1,45 juta penonton (*Japan 2,5 D Musical Association, web*. Diakses : September 2017). Akibat pencapaian itu semua, teater 2,5D sendiri telah mempunyai teater eksklusif untuk pertunjukan teater 2,5D, Aiiia 2,5D Theater Tokyo. Dengan bantuan dari Japan Musical 2,5D association dan dengan hasil pencapaian percobaan pertunjukan

di luar Jepang, khususnya di Asia, industri ini mulai melirik potensi pasar ke luar negeri.

D. Touken Ranbu Online

1. Game Touken Ranbu Online

Game Touken Ranbu Online adalah sebuah *game online* dengan tema sejarah Jepang berbasis *flash-player* yang dibuat oleh perusahaan *game DMM Games* dan *Nitroplus* pada tanggal 14 Januari 2015. Hanya dalam 4 bulan, game ini berhasil mengumpulkan lebih dari satu juta pemain, dan pada bulan Maret 2016, DMM Games dan *Nitroplus* meluncurkan game *Touken Ranbu Online* versi *Android* dan *IOS* yang diberi nama *Touken Ranbu Pocket*.

Ochiyouko mengatakan:

名だたる刀剣が戦士の姿となった「刀剣男子」たちを収集、育成、強化し、歴史改変を目論む「歴史修正主義者」を倒すためにプレイヤーは審神者と呼ばれる主として刀剣男子を名時代へ出陣されるという内容です。(ochiyouko, 2017:142)

Dalam game ini, para pemain disebut sebagai 'saniwa' atau 'aruji' yang berarti 'tuan', ditugaskan untuk mengalahkan 'rekishi shusei shugisa' (pasukan pengubah sejarah). Untuk mengalahkan musuh, aruji harus mengumpulkan, memelihara, memperkuat, dan membangkitkan jiwa dari pedang-pedang bersejarah yang ada di Jepang dengan cara mengirim mereka ke era atau zaman tertentu.

Dalam *game* ini, pedang yang dibangkitkan atau dihidupkan oleh *saniwa* berubah menjadi manusia (diinsankan, dipersonifikasikan). Mereka juga mempunyai nama dan diklasifikasikan sesuai dengan wujud dari jenis-jenis pedang yang sebenarnya. Pada *game* ini semua pedang yang diinsankan berwujud laki-laki. *Touken Ranbu Online* sendiri bisa dibilang sebagai *game*

gender-swap dengan salah satu *game* fenomenal di Jepang, *Kantai Collection*; sebuah *game* bergenre fiksi sejarah yang juga menginsankan kapal perang bersejarah di Jepang menjadi wujud perempuan.

Touken Ranbu menjadi sangat populer di Jepang, khususnya pada kalangan wanita ditandai dengan banyaknya pemain yang melakukan registrasi hanya 4 bulan sejak diluncurkannya *game* ini. *Touken Ranbu* juga dikatakan menjadi salah satu penyebab munculnya sebuah istilah kultural baru di Jepang, yaitu '*Katana Joshi*', yaitu para wanita yang mempunyai minat terhadap pedang-pedang bersejarah di Jepang. Sebenarnya tren semacam ini telah muncul beberapa tahun sebelumnya di Jepang, semenjak munculnya *game* '*Sengoku Basara*', yang kemudian '*katanajoshi*' menjadi bagian yang berbeda dari subkultur Jepang dari penggemar sejarah wanita atau yang biasa disebut '*rekijo*' (Ashcraft (2015). "Japan's Newest Trend: Katana Women". Kotaku. Diakses tanggal 23 Mei 2018).

2. Adaptasi Game *Touken Ranbu Online* ke Media

a. Anime *Touken Ranbu*

Game Touken Ranbu Online kemudian diadaptasi menjadi dua anime, yaitu *Touken Ranbu: Hanamaru season 1* (disiarkan pada tahun 2016) & *season 2* (disiarkan pada tahun 2017), dan *Touken Ranbu: Katsugeki* yang disiarkan pada musim panas 2017. Kedua seri *anime* ini digarap oleh dua perusahaan berbeda; *Touken Ranbu: Hanamaru* digarap oleh *Toho Animation*, sementara *Touken Ranbu: Katsugeki* digarap oleh *Ufotable*.

b. Drama Musikal *Touken Ranbu*

Pada akhir 2015, *Touken Ranbu* diadaptasi menjadi sebuah drama musikal berjudul *Musical Touken Ranbu: Atsukashiyama Ibus*. Penggarapan drama musikal ini dibawah tanggung jawab sebuah rumah produksi bernama *Nelke Planning* (株式会社ネルケプランニング). Pengguna *twitter* biasanya menyebut *Musical Touken Ranbu* menjadi *toumyu*, untuk membedakan produksinya dengan drama panggung (Ochiyouko, 2017:143). Sejak tahun 2015 sampai saat ini *Musical Touken Ranbu* telah menampilkan 9 drama musikal dan mengangkat tema cerita yang berbeda-beda.

c. Drama Panggung *Touken Ranbu*

Selanjutnya pada awal tahun 2016, situs resmi *Touken Ranbu* mengumumkan bahwa *Touken Ranbu* juga akan diangkat menjadi drama panggung atau *stage play* (*engeki*) yang berjudul *Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnoji*. Penggarapan drama panggung ini diserahkan kepada rumah produksi yang berbeda dari musikal *Touken Ranbu*, yaitu *Marvelous*. Fans menyebut drama panggung *Touken Ranbu* sebagai *Tousute*, yang merupakan singkatan dari *Touken Ranbu Stage Play* (Ochiyouko, 2017:144). Sejak tahun 2016 hingga sekarang, *Marvelous* selaku penanggung jawab dari drama panggung *Touken Ranbu* telah menggarap sekitar 6 drama panggung termasuk *Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnoji*.



Gambar 2.7 : Drama Panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru*

Honnouji

E. Analisis Struktural

Selanjutnya, peneliti akan membahas mengenai landasan teoretis yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu mengenai analisis struktural.

Secara etimologis struktur berasal dari istilah bahasa latin *structura*, yang berarti bentuk atau bangunan. Secara definitif strukturalisme berarti paham mengenai unsur-unsur, yaitu struktur itu sendiri, dengan mekanisme antar hubungannya, di satu pihak antar hubungan unsur yang satu dengan yang lainnya, di pihak yang lain hubungan antara unsur dengan totalitasnya. Hubungan tersebut tidak selalu bersifat positif seperti keselarasan, kesesuaian, dan kesepahaman, tapi juga negatif seperti konflik dan pertentangan (Ratna, 2015:91). Hal ini berarti kajian strukturalisme meneliti tentang hubungan yang terjadi antara segala unsur-unsur yang ada dalam suatu karya sastra, baik itu hubungan yang mengandung makna positif maupun negatifnya.

Pada dasarnya analisis struktural bertujuan untuk memaparkan secermat mungkin fungsi dan keterkaitan unsur sebagai unsur karya sastra yang secara bersama menghasilkan sebuah kemenyeluruhan. Analisis struktural tidaklah cukup dilakukan dengan hanya sekedar mendata unsur tertentu sebuah karya fiksi, namun yang lebih penting adalah menunjukkan bagaimana hubungan antar unsur tersebut dan sumbangan apa yang diberikan terhadap tujuan estetik dan makna keseluruhan yang ingin dicapai (Nurgiyantoro, 2015:60).

Dalam mengkaji suatu drama, suatu drama harus dipandang sebagai suatu struktur yang unsurnya saling berhubungan. Unsur-unsur drama, dalam hal ini adalah drama teks terdiri dari tema, dialog, peristiwa atau kejadian, latar atau setting, penokohan atau perwatakan, alur atau plot, dan gaya bahasa (Ratna, 2015:93-94). Oleh sebab itu, segala unsur tersebut harus dihubungkan satu sama lain, karena seluruh struktur tersebut merupakan satu kesatuan yang berikat menjadi sebuah karya drama.

F. Unsur Intrinsik Drama

Drama sebagai sebuah karya sastra tentu saja memiliki bagian-bagian atau unsur-unsur yang saling berkaitan satu sama lain. Unsur-unsur tersebut adalah unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.

Unsur intrinsik adalah segala sesuatu yang membangun karya sastra dari dalam sehingga membentuk unsur karya sastra. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan suatu teks hadir sebagai teks sastra (Nurgiyantoro, 2015:30). Unsur-unsur tersebut adalah tema, alur, penokohan, dan latar. Sedangkan unsur ekstrinsik

adalah segala unsur karya sastra yang membangun dari luar. Unsur ekstrinsik dapat dikatakan sebagai suatu unsur yang memengaruhi cerita suatu karya sastra, namun tidak ikut menjadi bagian di dalamnya. Kedua unsur karya sastra tersebut memiliki peranan penting dalam membangun karya sastra.

1. Tema

Menurut Hartoko dan Rahmanto, tema adalah gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Baldic di pihak lain mengemukakan bahwa tema adalah gagasan abstrak utama yang terdapat dalam sebuah karya sastra atau yang secara berulang-ulang dimunculkan baik secara eksplisit maupun (yang banyak ditemukan) implisit lewat pengulangan motif (Nurgiyantoro, 2015:115).

Tema pada hakikatnya merupakan makna yang dikandung pada cerita, atau secara singkat dikatakan sebagai makna cerita. Makna cerita dalam sebuah karya fiksi mungkin saja lebih dari satu. Makna pokok cerita atau tema mayor tersirat dalam sebagian besar untuk tidak dikatakan dalam keseluruhan cerita. Sementara itu makna yang hanya terdapat pada bagian-bagian tertentu cerita yang dapat diidentifikasi sebagai makna tambahan disebut sebagai tema minor (Nurgiyantoro, 2015: 133).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tema adalah sebuah gagasan atau ide yang dituangkan oleh pengarang ke dalam suatu karya sastra dengan cara ditampilkan berulang-ulang secara implisit. Tema dapat dibagi dua menjadi tema

mayor atau makna yang tersirat di dalam seluruh cerita, dan tema minor atau makna yang hanya terdapat dalam bagian tertentu suatu cerita.

2. Alur

Kenny (dalam Nurgiyantoro, 2015:167) mengatakan bahwa alur atau plot adalah peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana karena pengarang menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab akibat. Sejalan dengan hal tersebut, Sahid (2016:30) menyatakan bahwa alur adalah rangkaian peristiwa yang dijalin berdasarkan hubungan sebab akibat dan merupakan pola kaitan yang menggerakkan jalan cerita ke arah perkaitan dan penyelesaian.

Aristoteles mengungkapkan bahwa sebuah alur atau plot haruslah terdiri dari tahap awal (*beginning*), tahap tengah (*middle*) dan tahap akhir (*ends*) (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2015:201). Tahap awal cerita biasanya berisi sejumlah informasi penting yang berkaitan dengan hal-hal yang akan dikisahkan pada tahap-tahap berikutnya, misalkan pengenalan latar, nama tokoh, dan yang lainnya. Tahap tengah adalah tahap yang berisi konflik-konflik yang saling bertentangan. Tahap akhir adalah tahap penyelesaian cerita.

Selain perbedaan menurut Aristoteles, ada perbedaan alur atau plot yang lain yang lebih rinci. Rincian tersebut dikemukakan oleh Tasrif yang membedakan tahapan alur atau plot menjadi lima bagian, yaitu:

- a. Tahap *Situation* atau tahap penyesuaian, yaitu tahap yang berisi pelukisan dan pengenalan situasi latar dan tokoh-tokoh cerita. tahap ini merupakan tahap

pembukaan isi cerita, pemberian informasi awal, dan lain lain yang berfungsi untuk melandastumpui cerita yang dikisahkan pada tahap berikutnya.

- b. Tahap *Generating Circumstances*, yaitu tahap munculnya konflik, masalah-masalah dan peristiwa-peristiwa yang menyulut terjadinya konflik mulai dimunculkan. Tahap ini merupakan tahap awal munculnya konflik, dan konflik itu sendiri akan berkembang dan dikembangkan pada tahap yang berikutnya.
- c. Tahap *Rising Action*, yaitu tahap peningkatan konflik, konflik yang telah dimunculkan pada tahap sebelumnya semakin berkembang dan dikembangkan kadar intensitasnya. Peristiwa-peristiwa dramatik yang menjadi inti cerita semakin mencekam dan menegangkan. Benturan kepentingan antarkepentingan masalah dan tokoh yang mengarah ke klimaks semakin tidak dapat dihindari.
- d. Tahap *Climax*, yaitu tahap dimana konflik atau pertentangan yang terjadi yang dilakukan atau ditimpakan pada tokoh cerita mencapai titik puncak. Klimaks sebuah cerita akan dialami oleh tokoh-tokoh utama yang berperan sebagai pelakku dan penderita terjadinya konflik utama. Sebuah karya fiksi yang panjang mungkin saja memiliki lebih dari satu klimaks. Tahap ketiga dan tahap ini berkesesuaian dengan tahap tengah dari Aristoteles.
- e. Tahap *Deneoument* atau tahap penyelesaian, yaitu konflik yang telah mencapai klimaks diberi jalan keluar dan cerita diakhiri, tahap ini berkesesuaian dengan tahap akhir di atas (Nurgiyantoro, 2015:209-210).

3. Penokohan

Salah satu unsur penting yang terdapat dalam sebuah karya fiksi adalah penokohan. Dalam penelitian mengenai karya sastra, terdapat istilah-istilah yang berhubungan dengan unsur penokohan, seperti tokoh, karakter, perwatakan, dan penokohan itu sendiri. Semuanya memiliki makna yang relatif sama namun juga memiliki perbedaan pengertiannya.

Abrams menyatakan bahwa tokoh cerita (*character*) adalah orang-orang yang ditampilkan dalam sesuatu karya naratif atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Tidak berbeda dengan Abrams, Baldic menjelaskan bahwa tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama dengan cara langsung atau tidak langsung dan mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya lewat kata dan tindakannya (Nurgiyantoro, 2015:247).

Penggunaan istilah karakter (*character*) sendiri dalam berbagai literatur bahasa Inggris menyaran pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh cerita yang ditampilkan dan sebagai sikap keterkaitan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut (Stanton dalam Nurgiyantoro, 2015:247).

Sementara itu untuk istilah penokohan, Jones menyatakan bahwa penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2015:247).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah pemain atau orang-orang yang menjadi pelaku utama dalam suatu karya sastra. Sedangkan penokohan adalah pelukisan atau penggambaran dari tokoh yang ada dalam karya sastra tersebut.

Dalam hal penokohan, di dalamnya termasuk hal-hal yang berkaitan dengan penamaan, pemeranan, keadaan fisik tokoh (aspek fisiologis), keadaan kejiwaan tokoh (aspek psikologis), keadaan sosial tokoh, serta karakter tokoh (Hasanuddin, 2009:93).

Tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan dalam fiksi, sesuai dengan namanya yang adalah tokoh rekaan atau tokoh yang tidak pernah ada di dunia nyata. Namun dalam karya tertentu sering juga ditemukan adanya tokoh-tokoh sejarah tertentu (tokoh manusia nyata, bukan tokoh rekaan) yang muncul dalam cerita dan bahkan memengaruhi perkembangan plot. Di pihak lain dalam karya tertentu kita dapat mengenali personifikasi tokoh-tokoh manusia nyata dalam tokoh cerita. Artinya, tokoh cerita fiksi itu mempunyai ciri-ciri kepribadian tertentu seperti dimiliki oleh tokoh-tokoh tertentu dari kehidupan nyata walau hal itu hanya menyangkut pada aspek-aspek tertentu saja (Nurgiyantoro, 2015:252).

a. Pembedaan Tokoh

1.) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Perbedaan tokoh ke dalam kategori ini didasarkan pada peran dan pentingnya seorang tokoh dalam cerita fiksi secara keseluruhan.

Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam karya sastra yang bersangkutan. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian. Karena tokoh utama paling banyak diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, ia sangat menentukan perkembangan plot cerita secara keseluruhan. Plot utama sebenarnya tidak lain adalah cerita tentang tokoh utama, bahkan kehadiran tokoh-tokoh lain atau sub-sub plot biasanya berfungsi untuk memperkuat eksistensi tokoh utama itu juga (Nurgiyantoro, 2015:259).

Sedangkan sebaliknya, tokoh tambahan atau tokoh periferal adalah tokoh(-tokoh) yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita, dan itu pun hanya di porsi penceritaan yang lebih pendek (Nurgiyantoro, 2015:258).

2.) Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Jika dilihat dari peran tokoh-tokoh dalam pengembangannya dapat dibedakan menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan, maka perbedaan tokoh jika dilihat dari fungsi penampilan tokoh dapat dibedakan menjadi tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

Tokoh protagonis adalah tokoh yang kita kagumi yang salah satu jenisnya secara populer disebut hero—tokoh yang merupakan pengejawantahan norma-norma nilai-nilai yang ideal bagi kita (Altenbernd & Lewis, serita Baldic, dalam Nurgiyantoro, 2015:261).

Tokoh-tokoh yang menyebabkan konflik disebut tokoh protagonis. Tokoh antagonis adalah tokoh yang berposisi dengan tokoh protagonis, baik secara langsung maupun tidak langsung, bersifat fisik ataupun batin (Nurgiyantoro, 2015:261)

3.) Tokoh Sederhana dan Tokoh Bulat

Berdasarkan perwatakannya, tokoh dapat dibedakan menjadi tokoh sederhana dan tokoh bulat. Tokoh sederhana adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu, satu sifat watak tertentu saja. Sifat, sikap, dan tingkah laku seorang tokoh sederhana bersifat datar, monoton, tau hanya mencerinkan satu watak tertentu. Watak yang telah pasti itulah yang mendapatkan penekanan dan terus-menerus terlihat dalam cerita fiksi yang bersangkutan. Perwatakan tokoh sederhana yang benar-benar sederhana, dapat dirumuskan hanya dengan sebuah kalimat, atau bahkan sebuah frase saja, misalnya dengan kalimat “ia orang yang miskin, tapi jujur” atau “ia orang yang sangat sabar”. Tokoh sebuah cerita fiksi yang bersifat familiar, sudah biasa atau yang stereotip memang dapat digolongkan sebagai tokoh-tokoh yang berwatak sederhana (Kenny dalam Nurgiyantoro, 2015:265).

Berbeda dengan tokoh sederhana, tokoh bulat adalah atau kompleks adalah tokoh yang memiliki dan diungkap berbagai kemungkinan sisi kehidupannya, sisi kepribadian dan jati dirinya. Ia dapat saja memiliki watak tertentu yang dapat diformulasikan, namun ia pun dapat pula menampilkan watak dan tingkah laku bermacam-macam, bahkan mungkin tampak

bertentangan dan sulit diduga. Dibandingkan dengan tokoh sederhana, tokoh bulat lebih menyerupai kehidupan manusia yang sesungguhnya karena di samping memiliki berbagai kemungkinan sikap dan tindakan, ia juga sering memberikan kejutan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2015:267).

4. Latar

Latar atau setting disebut juga dengan sebagai landas tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2015:303). latar atau setting bisa dibagi menjadi tiga dimensi, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial budaya.

a. Latar Tempat

Latar tempat merupakan lokasi di mana terjadinya peristiwa atau kejadian yang dialami oleh para tokoh yang terdapat di dalam drama. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu atau mungkin lokasi tertentu tanpa nama yang jelas, kadang ada juga tempat yang memakai tempat yang dapat dijumpai di dunia nyata (Nurgiyantoro, 2015:314).

b. Latar Waktu

Latar waktu merupakan latar yang berhubungan dengan kapan terjadinya peristiwa yang dialami oleh tokoh yang terdapat di dalam drama. Masalah 'kapan' tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual atau waktu yang ada kaitannya dengan peristiwa sejarah.

Pengangkatan unsur sejarah ke dalam cerita fiksi akan menyebabkan waktu yang diceritakan menjadi bersifat khas, tipikal, dan dapat menjadi sangat fungsional sehingga tidak dapat diganti dengan waktu yang lain tanpa memengaruhi perkembangan cerita yang lain. Segala sesuatu yang menyangkut hubungan waktu harus berkesuaian dengan waktu sejarah yang menjadi acuannya (Nurgiyantoro, 2015:319).

c. Latar Sosial Budaya

Latar sosial-budaya menunjuk pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang cukup kompleks. Ia dapat berupa kebiasaan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan lain-lain. Latar sosial budaya juga berhubungan dengan status sosial yang bersangkutan, misalnya rendah, menengah, atau atas (Nurgiyantoro, 2015:322).

G. Semiotik Charles Sanders Peirce

Semiotik adalah ilmu mengenai tanda. Secara definitif, menurut Paul Copley dan Litza Janz, semiotika berasal dari kata dalam bahasa Yunani *seme* yang berarti penafsir tanda. Literatur lain menjelaskan bahwa semiotika berasal dari kata *semeion* yang berarti tanda (Ratna, 2015:97).

Hoed (dalam Nurgiyantoro, 2015:67) menyatakan bahwa semiotik adalah ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda adalah sesuatu yang mewakili

sesuatu yang lain yang berupa pengalaman, pikiran, perasaan, gagasan, dan lain-lain.

Dalam pengertian yang lebih luas semiotika sebagai teori berarti studi sistematis mengenai produksi dan interpretasi tanda, bagaimana cara kerjanya, apa manfaatnya terhadap kehidupan manusia (Ratna, 2015:97). Semiotika merupakan studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya; cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya, dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya (Sudjiman dan Van Zoest, 1992:5).

Peletak dasar semiotik ada dua orang, yaitu Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan Charles Sanders Peirce (1839-1914). Saussure dikenal sebagai bapak ilmu bahasa modern yang memperkenalkan istilah semiologi. Di lain pihak, Peirce, seorang ahli filsafat, memakai istilah semiotik. Dalam perkembangan berikutnya, istilah semiotik lebih populer dibandingkan semiologi.

Konsep-konsep Saussure terdiri atas pasangan berposisi, tanda yang memiliki dua sisi sebagai dikotomi seperti penanda (*signifier, signifiant, semaion*) dan petanda (*signified, signifie, semainomenon*). Penanda, gambaran akustik adalah aspek material sebagaimana bunyi, sebagai citra akustis yang tertangkap pada saat orang berbicara, sementara petanda adalah aspek konsep atau ide yang merepresentasikannya. Penanda dan petanda memperoleh arti dalam pertentangannya dengan petanda dan penanda yang lain (Ratna, 2015:99).

Hubungan penanda dan petanda bersifat arbitrer. Dikatakan arbitrer karena tidak terdapat alasan logis mengapa penanda dan petanda menjadi sebuah tanda atau

membuat suatu relasi tanda. Misalnya, benda dalam bahasa Indonesia disebut meja, adalah sebuah objek empiris berelasi secara abitrer dengan tanda yang digunakan untuk merujuk padanya, yaitu kata ‘meja’ (sebuah tanda bahasa) meskipun tidak terdapat kaitan logis, tetapi kesepakatan di antara masyarakat bahasa Indonesia (Nazaruddin, 2015:11).

Jika konsep tanda Saussure bersisi ganda sebagai diadik, maka konsep-konsep Peirce memiliki konsep bersisi tiga triadik yang terdiri dari *representamen* (tanda itu sendiri), *object* (apa yang diacu), dan *interpretant* (tanda-tanda baru yang terjadi dalam batin penerima). Peirce mengatakan sebagai berikut;

‘記号は. . . 、 [代表項の形で] ある観点またはある資格で誰かにとって何かを表すものである。それは誰かに語りかける、つまり人の心に同等の記号かまたはもっと展開された記号を生み出す。それが作り出す記号を、最初の記号の解釈項と私は呼ぶ。それはなにかを、つまりその対象を表す。それは対象を全ての局面ではなく、‘代表項のグラウンドと呼ぶ一種の観念に関連させて表現する’。

Tanda dalam bentuk representamen adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu dalam kaitan atau kapasitas tertentu. Ia tertuju kepada seseorang, yakni menciptakan dalam pikiran orang itu tanda yang setara, atau mungkin tanda yang lebih berkembang. Tanda yang tercipta itu disebut interpretan dari tanda yang pertama. Tanda mewakili sesuatu, yaitu objeknya. Ia mewakili objek, tidak dalam semua hal, tetapi dalam merujuk pada suatu gagasan, yang sering saya sebut dasar representamen (Nazaruddin, 2015:11).

Representamen, object, dan interpretant kemudian dibagi kembali menjadi tiga jenis, yaitu sebagai berikut:

1. Representamen sebagai tanda itu sendiri atau sebagai perwujudan gejala umum:
 - a. *Qualisigns*, terbentuk oleh kualitas inhern sehingga memiliki sifat tertentu misalkan: warna hijau, merah, dan yang lainnya.

- b. *Sinsign*, terbentuk melalui realitas fisik dalam kenyataan tertentu misalkan: rambu lalu lintas, atau monumen peringatan.
- c. *Legisigns*, berupa hukum-hukum yang berlaku umum, misalnya: suara wasit dalam pelanggaran.

Pada tahap awal ini, tanda baru hanya dilihat sifatnya saja—yaitu menyatakan bahwa suatu fenomena adalah tanda—dan disebut *qualisigns*. Kita tahu apa yang kita hadapi adalah tanda, tetapi kita belum mengetahui maknanya. Kemudian pada tahap yang lebih lanjut, representasi tanda sudah berlaku untuk tempat dan waktu tertentu, yang disebut *sinsigns*. Sebuah representamen kita kenali maknanya pada tempat dan waktu tertentu. Akhirnya, sebuah tanda berfungsi berdasarkan konvensi dalam suatu masyarakat yang disebut *legisigns*.

2. *Object*, sebagai sesuatu yang diacu:
 - a. Ikon, ketika hubungan tanda dan objek terbentuk karena serupa, misalnya foto.
 - b. Indeks, ketika hubungan tanda dan objek karena sebab akibat, misalnya asap dan api.
 - c. Simbol, yaitu hubungan tanda dan objek karena kesepakatan masyarakat, misalkan bendera.
3. *Interpertant*, yaitu tanda-tanda baru muncul atau yang terjadi dalam batin penerima.
 - a. *Rheme*, tanda sebagai kemungkinan, seperti konsep.
 - b. *Dicisigns*, yaitu tanda sebagai fakta, seperti pernyataan deskriptif.
 - c. *Argument*, yaitu tanda sebagai nalar, seperti proposisi.

Di antara *representamen*, *object*, dan *interrpetant*, yang paling sering diulas adalah tentang hubungan antara tanda (*representamen*) dan acuannya (*object*). *Object*, seperti yang sudah diuraikan dalam tulisan di atas, terdiri dari ikon, yaitu jika ia berupa kemiripan, indeks, jika ia berupa hubungan kedekatan kausalitas, dan simbol, jika ia berupa hubungan yang sudah terbentuk secara konvensi. Peirce menjelaskan bahwa tipe-tipe tanda seperti ikon, indeks, dan simbol memiliki nuansa yang dapat dibedakan.

1. Ikon yaitu tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat serupa (berupa kemiripan), sehingga penanda merupakan gambaran atau arti langsung dari petanda (misalnya gambar buku menandai buku yang nyata). Ciri-ciri kemiripan itu sendiri berfungsi untuk menarik partikel-partikel ketandaan, sehingga proses interpretasi dimungkinkan secara terus menerus (Van Zoest dalam Ratna, 2015:114). Ikon dibagi menjadi 3 yaitu:
 - a. Ikon topologis, yaitu ikon yang berdasarkan persamaan tata ruang atau makna spasialitas, profil, maupun garis bentuk. Misalnya potret seorang gadis cantik yang menandai kecantikan gadis tersebut.
 - b. Ikon diagramatis atau rekasional, yaitu ikon yang dalam pendeskripsianya terdapat makna relasi, atau berdasarkan persamaan struktur. Misalnya seorang bayi diberi nama 'Oktaviani' karena dilahirkan pada bulan Oktober, atau contoh lainnya adalah diagram.
 - c. Ikon metafora, yaitu ikon yang tidak mempunyai kemiripan antara tanda dan acuannya, tetapi antara dua acuan, dan keduanya diacu dengan tanda

yang sama seperti halnya metafora yang sebenarnya juga (Van Zoest, 1992:14).

2. Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan antara penanda dan petanda karena sebab akibat. Jadi, sebuah tanda dapat disebut sebagai indeks jika terdapat hubungan eksistensial di antara tanda dan hal yang ditandainya. Di dalam indeks, hubungan antara tanda dan objeknya bersifat konkret melalui cara yang kausal (Eco, 1990:147). Sebagai contoh, kepulan asap menandakan adanya api yang berkobar.
3. Simbol, yaitu tanda yang tidak menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya. Hubungan keduanya bersifat arbitrer (semaunya) dan berdasarkan konvensi (perjanjian masyarakat). Berdasarkan perjanjian tersebut masyarakat menafsirkan ciri hubungan antara simbol dengan objek yang diacu dan menafsirkan maknanya. Menurut Edmund (dalam Ratna, 2015:115) suatu gejala disebut simbol atau tanda tergantung dari penggunaannya.

Menurut Peirce, simbol adalah tanda yang merujuk kepada objek, yang merujuk kepada peraturan (*law*), biasanya merupakan gabungan ide-ide umum. Simbol sebagai salah satu jenis tanda mempunyai ciri yang menunjukkan hubungan antara tanda dengan denotatumnya ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku secara umum (Van Zoest, 1993:25).

Simbol dapat dibedakan berdasarkan sebagai berikut:

- a. Simbol-simbol universal, berkaitan dengan simbol-simbol umum, misalnya tidur sebagai lambang kematian.

- b. Simbol kultural, yang dilatarbelakangi oleh suatu kebudayaan tertentu, misalnya keris dalam kebudayaan Jawa, atau pedang katana dalam kebudayaan Jepang.
- c. Simbol individual yang biasanya dapat ditafsirkan dalam konteks keseluruhan karya pengarang.

Simbol biasanya ditandai oleh dua ciri, yaitu antara penanda dan petanda tak ada hubungan intrinsik sebelumnya, dan penanda dan petanda merupakan konteks kultural yang sama (Edmund dalam Ratna, 2015:116).

Peirce membedakan cara kerja semiotik menjadi tiga, yaitu sintaksis semiotika, semantik semiotika, dan pragmatik semiotika. Sintaksis semiotika yaitu studi dengan memberikan intensitas hubungan tanda dengan tanda-tanda yang lain. Semantik semiotika yaitu studi dengan memberikan perhatian pada hubungan tanda dengan acuannya. Pragmatik semiotika yaitu studi dengan memberikan perhatian pada hubungan antara pengirim dan penerima tanda.

Pada dasarnya baik ikon, maupun indeks dan simbol yang murni tidak pernah ada. Artinya, ikonitas selalu melibatkan indeksikalitas dan simbolisasi. Dalam hubungan ini yang diutamakan adalah dominasinya (Van Zoest dalam Ratna, 2016:102).

Dalam melaksanakan penelitian sastra dengan mengkaji tanda dan acuannya yang berupa ikon, indeks, dan simbol, maka makna yang terkandung dalam sebuah karya sastra, dalam hal ini drama, akan menjadi lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, selain dengan analisis struktural, penelitian ini akan dilanjutkan dengan analisis

semiotik Peirce berupa tiga hubungan tanda dan acuannya, yaitu ikon, indeks, dan simbol.

H. Penelitian Relevan

1. Penerimaan Drama Panggung Musikal Jepang pada Anak Muda Yogyakarta Pecinta Budaya Jepang (Okky Rina Nindyarti, Sastra Jepang UGM 2013)

Skripsi ini melakukan studi kasus terhadap penerimaan budaya populer musikal pada anak muda pecinta budaya Jepang di Yogyakarta yang sudah mengenal budaya populer Jepang selama lebih dari 5 tahun. Teori sosiologis dan teori psikologi sosial digunakan dalam skripsi ini untuk mengetahui alasan dan kesulitan penerimaan drama panggung musikal. Pada dasarnya terdapat banyak alasan mengapa seseorang dapat menerima suatu budaya baru termasuk karena terdapat ketertarikan pada hal-hal yang terkait di dalam drama panggung musikal, seperti pemain, cerita, jenis cerita musikal itu sendiri dan lain sebagainya. Sementara kesulitan penerimaan musikal lebih dikarenakan masalah tidak adanya alat bantu subtitle dalam video atau DVD musikal yang beredar di Indonesia.

Yang berbeda dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah teori yang menjadi dan pokok bahasan yang akan dibahas. Dalam penelitian terdahulu membahas mengenai masyarakat yang menyukai drama panggung modern Jepang, sedangkan yang akan dibahas dalam penelitian

selanjutnya adalah mengenai unsur intrinsik yang terdapat dalam satu produksi drama panggung.

2. Moralitas Bushido dalam Cerita Teater Berjudul Touken Ranbu (Egin Hardianti, Sastra Jepang USU, 2018)

Skripsi ini membahas tentang moralitas Bushido yang terdapat dalam teater Touken Ranbu, yaitu Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnoji. Peneliti menggunakan pendekatan moralitas dan konsep bushido memakai teori Nitobe, dan peneliti menggunakan teori semiotik Saussure dalam menganalisis data. Dari penelitian ini dapat disimpulkan ada banyak moralitas bushido yang terdapat dalam teater atau drama panggung touken ranbu. Di antara 9 moralitas bushido, terdapat 4 sifat yang paling dominan dalam teater ini yaitu kesetiaan, kehormatan, kesopanan, dan pengendalian diri.

Yang membedakan penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan adalah mengenai teori yang digunakan dan pokok bahasan yang akan dibahas. Dalam penelitian terdahulu peneliti membahas mengenai nilai-nilai bushido yang terdapat dalam drama panggung Touken Ranbu, sedangkan pada penelitian selanjutnya akan membahas mengenai unsur-unsur intrinsik secara keseluruhan pada drama panggung Touken Ranbu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian dibutuhkan sebuah metode penelitian yang tepat agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam kegiatan penelitian, metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian (Sutedi, 2009:52). Menurut Sugiyono (2015:3) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan tertentu.

Dengan kata lain, metode penelitian adalah suatu prosedur atau cara yang dilakukan oleh seorang peneliti berdasarkan langkah kerja ilmiah untuk menjawab masalah yang terdapat dalam penelitian.

Sesuai dengan tema dan permasalahan yang akan dianalisis dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji*, maka penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan cakupan penelitian kualitatif.

Penelitian kualitatif lebih menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif dan induktif serta pada analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang dihadapi dengan menggunakan logika ilmiah

(Azwar, 2015:6). Penelitian deskriptif bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan saat ini, dan melihat antara kaitan antara variabel-variabel yang ada (Mardalis, 2014:26).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka (*library research*) yaitu dengan menelusuri sumber-sumber kepustakaan dengan cara mengumpulkan buku-buku dan referensi, perpustakaan jurusan, sastra Jepang, membaca literatur yang berhubungan dengan isi penulisan ini dan melakukan penelusuran melalui media internet.

Dengan demikian, pada bab ini akan dijelaskan lebih rinci mengenai prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis, dan sumber data.

1. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, oleh karena itu penelitian ini tidak memiliki batasan dalam waktu dan tempat dalam melaksanakan penelitian. Namun, peneliti memerlukan waktu 6 bulan dari bulan Februari 2018 hingga Juli 2018 dalam melaksanakan penelitian ini.

Penelitian ini bersifat kepustakaan, maka tempat yang digunakan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian adalah perpustakaan STBA JIA, perpustakaan Japan Foundation, perpustakaan Universitas Indonesia, perpustakaan Nasional Indonesia, juga toko buku untuk

mencari informasi atau data lain yang berkaitan dengan penelitian ini, dan lain sebagainya.

2. Jenis Penelitian

Sesuai dengan tema dan permasalahan yang akan dianalisis dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji*, maka penelitian ini menggunakan metode deskriptif dalam cakupan penelitian kualitatif.

Penelitian yang menggunakan metode deskriptif kualitatif, yaitu metode dengan penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabarkan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual (Sutedi, 2009:58).

B. Prosedur Penelitian

Mengingat penelitian ini merupakan kegiatan ilmiah untuk mengumpulkan data dan mengolah data menjadi sebuah laporan melalui penelitian, maka peneliti melakukan penelitian dengan proses-proses sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini yang peneliti lakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan judul penelitian
- b. Penyusunan latar belakang masalah
- c. Identifikasi masalah
- d. Merumuskan hipotesis
- e. Menetapkan metodologi penelitian
- f. Menyusun sistematika penulisan

Pada tahap ini peneliti melakukan bimbingan atau bertanya dengan dosen pembimbing kemudian mengajukan proposal rancangan tersebut untuk mendapatkan pengesahan dan persetujuan dari dosen pembimbing tersebut.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti melakukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Mengunduh drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji 2016* dan menyimpannya dalam file komputer maupun menyimpan dalam flashdisk.
- b. Menonton drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji 2016* dan membaca naskah dari drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji*.
- c. Mencari data yang berkaitan dengan objek penelitian, baik yang bersumber dari buku maupun dari internet.
- d. Mengidentifikasi data dan objek penelitian beserta sumber data yang berhubungan dengan penelitian.

- e. Menulis ulang teks dalam adegan yang mengandung unsur intrinsik.
- f. Mencatat data mengenai tanda-tanda apa saja yang berhubungan dengan sistem tanda yang berupa ikon, indeks, dan simbol yang terdapat dalam drama tersebut.
- g. Mengklasifikasi teks dan tanda-tanda yang berupa ikon, indeks, dan simbol dalam adegan yang terdapat dalam drama panggung tersebut.
- h. Melakukan analisis terhadap data-data tersebut.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian merupakan tahap terakhir setelah semua tahap-tahap di atas selesai. Dalam tahap penyelesaian, peneliti akan melakukan hal berikut:

- a. Membuat laporan atas analisis yang telah dilakukan
- b. Membuat kesimpulan dari penelitian
- c. Mengevaluasi penelitian

Guna mendapatkan hasil akhir yang baik, maka peneliti mencoba memperhatikan beberapa hal berikut:

- a. Isi dan bentuk

Agar lebih mudah untuk dibaca dan dipahami oleh pembaca, perlu diperhatikan beberapa hal berikut ini:

- 1.) Penelitian ini ditulis secara deskriptif atau penjabaran;
- 2.) Penulis melakukan penelitian secara sistematis, berisi, dan jelas;
- 3.) Isi diperinci dengan menggunakan bab dan sub bab agar mempermudah pembaca mencari bagian tertentu.

b. Pembaca

Penelitian ditujukan bagi pembelajar bahasa Jepang maupun masyarakat umum yang ingin mengerti dan memahami penelitian tersebut, untuk menambah pengetahuan mengenai karya sastra berupa drama panggung modern dan unsur-unsur intrinsik yang terdapat di dalamnya.

Dalam penulisan pun peneliti tidak hanya menuliskan huruf-huruf Jepang dalam menganalisis data, namun juga mencantumkan huruf romaji dan arti sebagai pengantar bagi pembaca yang bukan pembelajar bahasa Jepang agar lebih mudah memahami isi penelitian.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif teknik pengumpulan data merupakan yang utama karena pembuktian penelitiannya dilakukan secara logis dan rasional melalui pendapat, teori, atau hukum-hukum, baik mendukung maupun menolak penelitian tersebut.

Teknik pengumpulan data adalah salah satu aspek yang berperan dalam kelancaran dan keberhasilan dalam sistem penelitian. Pengumpulan data adalah suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Data yang

dikumpulkan harus cukup dan valid untuk digunakan. Validitasi data dapat ditingkatkan jika alat pengukur serta kualitas dari pengambilan datanya sendiri cukup valid. Selalu ada hubungan antara metode pengumpulan data dengan masalah penelitian yang ingin dipecahkan. Masalah memberi arah dan mempengaruhi metode pengumpulan data.

Menurut Rachman (dalam Moleong, 2004:135), penelitian di samping menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan pengumpulan data yang relevan. Metode yang digunakan untuk proses pengumpulan data dalam penelitian ini metode pustaka. Metode pustaka adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui tempat-tempat penyimpanan hasil penelitian, yaitu perpustakaan (Ratna, 2010:196). Adapun perpustakaan yang memiliki data yang berkaitan dengan penelitian ini adalah perpustakaan STBA JIA, perpustakaan Japan Foundation, perpustakaan Universitas Indonesia, dan perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Dalam penelitian ini langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

**1. Mengamati dan mencatat dialog dalam drama panggung
*Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji.***

Dalam pengumpulan data, dilakukan pengamatan dan pencatatan secara berulang-ulang pada dialog-dialog yang memuat informasi tentang unsur-unsur intrinsik drama.

2. Menganalisis

Dalam menganalisis data, peneliti menjawab rumusan masalah yang terdapat dalam BAB I.

3. Menarik kesimpulan

Dalam kesimpulan, peneliti menyimpulkan dengan jelas sehingga rumusan masalah yang ada pada BAB I dapat terjawab dengan baik.

D. Teknik Analisis Data

Setelah peneliti mengumpulkan berbagai data yang berkaitan dengan penelitian ini, hal selanjutnya adalah peneliti menganalisa data tersebut. Analisis data ini menjadikan data yang telah terkumpul menjadi data yang mudah dipahami agar dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Teknik yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis kualitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan, menjabakan suatu fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual (Sutedi, 2009:58).

Istilah deskriptif sendiri berasal dari bahasa Inggris describe yang berarti memaparkan atau menggambarkan sesuatu hal, misalnya keadaan, kondisi, situasi, peristiwa, kegiatan, dan lain-lain. Dengan demikian, yang dimaksudkan dengan penelitian deskriptif adalah penelitian dimaksudkan untuk meneliti

keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian (Arikunto, 2014:3).

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui tentang unsur-unsur intrinsik tanda-tanda apa saja yang terdapat dalam drama panggung *Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnoji*. Dengan kata lain, analisis data digunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian ini, yaitu seperti apakah unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji*, bagaimanakah hubungan antara unsur-unsur intrinsik tersebut, dan tanda-tanda apa sajakah yang muncul dalam drama panggung ini.

Untuk menjawab masalah penelitian di atas, peneliti akan menggunakan teori struktural semiotik. Berdasarkan teori tersebut, peneliti akan menganalisis data yang telah diperoleh dan memilah data mana saja yang termasuk dalam unsur-unsur intrinsik dan tanda-tanda yang terdapat dalam drama panggung tersebut untuk dapat menjawab masalah dalam penelitian ini.

E. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah drama panggung berjudul *Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnouji*. Drama panggung ini sendiri telah dipentaskan pada bulan Mei Tahun 2016 di Tokyo dan di Osaka. Versi blu-ray dan dvd nya sendiri telah peneliti dapatkan melalui komunitas khusus pecinta drama panggung Jepang dan telah didownload pada Agustus 2016. Peneliti sendiri sudah menonton beberapa drama panggung Jepang lainnya, namun yang menarik perhatian peneliti untuk dijadikan objek

penelitian ini adalah drama panggung *Touken Ranbu: Kyoden Moyuru Honnouji*.

BAB IV

ANALISIS DATA

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang diharapkan, maka peneliti akan menganalisis data-data yang telah diperoleh. Dalam bab ini, peneliti akan memaparkan data-data mengenai unsur intrinsik dan tanda yang terdapat dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji* 2016.

A. Paparan Data

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan analisis data mengenai unsur intrinsik dan tanda-tanda yang terdapat dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji*. Sebelum membahas lebih jauh mengenai analisis data, peneliti akan menjelaskan penelitian terlebih dahulu dengan mendeskripsikan data. Pendeskripsian data ini bertujuan untuk memberikan data agar peneliti dapat melakukan analisis dengan lebih terarah dan lebih mudah untuk dipahami.

Penelitian ini akan membahas tentang unsur-unsur intrinsik drama yaitu alur, penokohan, latar, dan tema serta tanda-tanda yang ada yang ditelaah dengan menggunakan analisis struktural dan semiotika dari Charles Sanders Peirce.

Pemaparan menggunakan drama panggung yang telah diunduh sebelumnya. Teks dalam drama akan disajikan dalam bentuk *kanji*, *hiragana*, *katakana*, dan *romaji*. Untuk arti teks dan hasil analisis akan dipaparkan dalam bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, data diambil dari video rekaman sebuah drama panggung adaptasi berjudul *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji*. Skenario *Touken Ranbu* ditulis oleh Suemitsu Kennichi yang juga merangkap sebagai sutradara drama

panggung tersebut. Total durasi dari drama ini adalah 2 jam 14 menit 27 detik. Drama panggung ini diadaptasi dari sebuah *game* bernama *Touken Ranbu Online* yang dirilis pada tahun 2015. Karya adaptasi drama panggung / teater pertama kali dipertunjukkan pada bulan Juni 2016 selama 15 hari di kota Tokyo dan Osaka.

Tanpa mengurangi esensi cerita secara keseluruhan penulis hanya akan mengidentifikasi adegan yang berhubungan dengan rumusan masalah yang diteliti dari drama panggung tersebut. Hal tersebut semata-mata agar analisis yang dilakukan sesuai dengan fokus penelitian.

Dari dua jam drama panggung tersebut, peneliti menemukan data sebanyak 57 data dengan pembagian sebagai berikut: tema sebanyak 9 data, alur sebanyak 14 data, penokohan sebanyak 18 data, latar sebanyak 8 data, keterkaitan unsur intrinsik sebanyak 3 data, ikon sebanyak 3 data, indeks sebanyak 1 data, dan simbol 1 data.

Sebelum peneliti menganalisis tentang unsur-unsur intrinsik dan tanda yang terdapat dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji*, peneliti terlebih dahulu akan menjelaskan secara garis besar cerita dari drama panggung melalui sinopsi *Touken Ranbu* untuk memudahkan dalam menganalisis data.

1. Sinopsis drama Panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji*

Kisah *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji* dimulai dari masa depan yaitu pada tahun 2205, sebuah prajurit bernama *Jikan Shokogun (History Retrograding Force)* menyerang negara Jepang dengan cara mengubah sejarah Jepang sesuai dengan keinginan mereka. Mereka berulangkali kembali ke masa lalu dan melakukan serangan terhadap sejarah Jepang demi mengacaukan masa depan.

Untuk menghentikan *Jikan Shokogun*, pemerintah Jepang merekrut orang-orang yang dikenal sebagai *Saniwa* untuk melindungi semua sejarah tersebut. *Saniwa* adalah orang-orang berkemampuan khusus yang bisa membangkitkan jiwa-jiwa dari benda *tsukumogami* (benda-benda berusia ratusan tahun yang dianggap memiliki jiwa, dan biasanya mewarisi perasaan dan sifat dari tuan mereka sebelumnya), dalam hal ini pedang-pedang pusaka Jepang, menjadi seorang makhluk berwujud manusia yang mampu bergerak, berpikir dan memiliki perasaan layaknya manusia pada umumnya yang disebut *Touken Danshi*. *Saniwa* dan *Touken Danshi* bersama-sama menjaga sejarah negeri Jepang dari segala kekacauan yang terjadi akibat dari penyerangan para *Jikan Shokogun* dengan cara berpetualang kembali ke masa lalu dan menjaga agar sejarah tidak berubah.

Secara teknis, bisa dikatakan bahwa para *Tsukumogami* dari pedang pusaka adalah dewa, dan *Saniwa* yang bentuknya lebih rendah adalah makhluk yang di bawahnya (manusia). Namun pada saat yang sama, sekarang *Saniwa* adalah tuan dari pedang-pedang tersebut. Oleh sebab itu, para *Touken Danshi* menghormati para *Saniwa* nya dengan memanggilnya *Aruji* atau tuan.

Suatu hari, *Saniwa* mendapatkan sebilah pedang baru dari pertempuran. Pedang itu adalah Fudou Yukimitsu, sebilah pedang berjenis *tantou* (pisau kecil yang biasa dipakai untuk *seppuku* oleh *samurai*) yang menurut legenda adalah pedang kesayangan dari *Daimyou* penyatu negeri Jepang yang pertama, Oda Nobunaga. Fudou adalah pedang yang sangat mencintai Nobunaga, namun menyimpan masa lalu yang kelam karena dia selalu menyalahkan dirinya sendiri karena tidak bisa melindungi Oda Nobunaga ketika tuan-nya menemui ajalnya.

Fudou juga tidak bisa mengakrabkan diri dengan para pedang Nobunaga yang lain seperti Yagen Toshiro yang juga bertipe *tantou* dan Heshikiri Hasebe dan Souza Samonji yang bertipe *Uchigatana*. Mereka tidak menyukai kedatangan Fudou di benteng itu karena sifatnya yang seenaknya sendiri dan egois. Kedatangan Fudou Yukimitsu membuat banyak masalah di *Honmaru* (benteng tempat *Saniwa* dan para *Touken Danshi* tinggal).

Sebagai salah satu pedang yang dibangkitkan oleh *Saniwa*, tugas Fudou sama seperti para perinsanan pedang yang lain; melindungi sejarah agar tidak berubah dan mengacaukan masa depan Jepang. Namun, karena kecintaannya yang terlalu kuat terhadap tuan-nya di masa lalu, Fudou menganggap bahwa kemampuan kembali ke masa lalu dapat membuka kesempatan terhadap dirinya untuk menyelamatkan tuan-nya terdahulu yaitu Oda Nobunaga dan Mori Ranmaru. Dengan kembali ke masa lalu dan menyelamatkan mereka, tentu saja dirinya tidak akan dianggap sebagai *damegatana* (pedang yang tidak berguna) lagi.

Cara pikir Fudou yang berbeda dengan teman-temannya lain menjadi masalah besar di *Honmaru*. Fudou makin menjadi-jadi dan semakin berbeda pandangan dengan teman-temannya, terutama para pedang Oda. Hasebe, yang juga bekas pedang Oda namun sangat membenci tuan nya di masa lalu tersebut, akhirnya muak dengan perkataan dan kelakuan Fudou. Hasebe kemudian menghina Nobunaga di depan Fudou, membuat Fudou naik pitam. Terjadi keributan di antara Fudou dan Hasebe. Souza dan Yagen kemudian datang meleraikan, namun tidak berhasil. Hasebe yang masih menghina Nobunaga kemudian dipukul oleh Souza secara tidak sengaja.

Bersamaan dengan kedatangan Fudou Yukimitsu, *Jikan Sokougun* mulai melancarkan aksinya untuk mengubah peristiwa sejarah yang terjadi pada tahun 1582 atau pada tahun Tensho 10, yaitu *Insiden Honnouji*. Insiden Honnouji adalah peristiwa sejarah ketika Oda Nobunaga penyatu Jepang yang pertama, melakukan *seppuku* (bunuh diri) di dalam kuil bernama Honnouji yang terbakar akibat penyerangan yang dilakukan oleh anak buahnya sendiri yang membelot yaitu Akechi Mitsuhide. *Saniwa* akhirnya memerintahkan misi baru kepada dua belas perinsanan pedang tersebut; yaitu untuk mencegah perubahan sejarah yang dilakukan oleh *Jikan Sokougun*. Kedua belas perinsanan pedang yang dikirim tersebut termasuk Fudou Yukimitsu.

Akan tetapi, Fudou membangkang perintah *Saniwa* dengan pergi diam-diam untuk melindungi tuan nya yang dulu, Mori Ranmaru. Perbuatan Fudou tentu saja sangat ditentang keras oleh teman-teman nya yang lain, terutama para pedang Oda Nobunaga. Mereka berusaha keras untuk menyadarkan Fudou bahwa betapa sangat berbahaya nya andaikan Oda Nobunaga masih tetap hidup setelah Insiden Honnouji. Akhirnya Yamanbagiri Kunihiro selaku pemimpin tim satu dan Mikazuki Munechika sebagai pemimpin tim dua berpecah dan saling membagi tugas demi kelancaran misi meluruskan sejarah, sementara para pedang Oda yaitu Souza Samonji, Heshikiri Hasebe dan Yagen Touseiro mendapat misi khusus untuk mengejar Fudou.

Begitu berhasil menemukan Mori Ranmaru, keinginan Fudou untuk menyelamatkan Oda Nobunaga juga semakin kuat, bersamaan dengan hasrat ingin membalas dendam dengan cara membunuh Akechi Mitsuhide yang telah berkhianat

pada Oda. Semua peristiwa yang terjadi di insiden tersebut membuat mereka menyadari bahwa cara untuk membalas budi dan menunjukkan kesetiaan kepada tuannya bukan dengan menyelamatkan Oda, karena sebenarnya, Oda Nobunaga dan Mori Ranmaru yang mereka kenang di hati dan pikiran mereka adalah Oda Nobunaga dan Mori Ranmaru yang memang harus menemui takdir mereka untuk mati di Insiden Honnouji, dan mereka harus menerima takdir tersebut dengan cara tetap mematuhi perintah tuannya yang sekarang, *Saniwa*, serta melindungi sejarah agar tidak berubah dan merusak masa depan.

B. Analisis Data

1. Analisis Unsur Intrinsik

a. Tema

Tema merupakan sebuah gagasan dasar umum yang menjadi dasar sebuah karya sastra. Tema disaring dari motif-motif yang terdapat dalam karya sastra tersebut yang menentukan hadirnya peristiwa-peristiwa, konflik, dan situasi tertentu. Dari hasil analisis, tema yang terdapat dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji* sesuai dengan konflik-konflik dan dialog-dialog yang ditampilkan adalah terdiri dari tiga tema, yaitu satu tema mayor dan dua tema minor. Tema mayor dari cerita drama panggung ini adalah mengenai Oda Nobunaga, dan tema minornya adalah tentang pengkhianatan dan kesetiaan.

1.) Oda Nobunaga

Drama panggung ini memaparkan sebuah cerita yang kompleks dan bertepatan hubungan antara seorang samurai dan bawahannya yang terjadi pada

era penuh perang di Jepang, yaitu Era Sengoku. Dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji* ini, hubungan kompleks antara samurai dan bawahannya tersebut terjadi di antara Akechi Mitsuhide dan Mori Ranmaru terhadap Oda Nobunaga, dan para perinsanan pedang atau *Touken Danshi*; di mana mereka saat ini berwujud manusia yang harus mengabdikan pada Tuannya yang sekarang (*saniwa*), namun masih menyimpan kenangan masa lalu bersama tuannya mereka terdahulu yaitu Oda Nobunaga. Hubungan antara majikan dan bawahannya tersebut digambarkan dari perbedaan pandangan antara para *Touken Danshi* yang dulunya merupakan pedang Oda Nobunaga, serta pandangan dari Akechi Mitsuhide dan Mori Ranmaru mengenai sebuah pertanyaan, ‘Siapakah sebenarnya Oda Nobunaga bagi dirimu?’. Pertanyaan mengenai siapakah sebenarnya Oda Nobunaga tersebut sangat sering muncul dan selalu ditanyakan oleh para tokoh utama seperti para pedang Oda Nobunaga yaitu Fudou Yukimitsu, Souza Samonji, Heshikiri Hasebe, Yagen Toshiro, dan dua tokoh sejarah Akechi Mitsuhide dan Mori Ranmaru di dalam adegan drama panggung ini, yang kemudian menjadi tema pokok dalam cerita. Kemunculan dari pertanyaan tersebut bahkan sudah muncul di alur tahap pertama drama panggung ini yang dapat dilihat dalam kutipan adegan berikut.

Data 1 (43:00)

長谷部「あははは！滑稽だな！あの男は、生きているうちも俺たちを振り回して、死んだあとも俺たちを振り回す。宗三、薬研、俺たちは…信長に囚われたままだ」

Hasebe : Ahahaha! Kokkei dana! Ano otoko wa, ikiteiru uchi mo oretachi wo furi mawashite, shinda ato mo ore tachi wo furimawasu. Souza, Yagen, oretachi wa... Nobunaga ni torawareta mama da.

Hasebe : Ahahaha! Konyol sekali. Pria itu, dia menipu kita di masa hidupnya, dan dia masih bisa menipu kita bahkan setelah kematiannya. Souza, Yagen, kita... masihlah terperangkap oleh Oda Nobunaga.

Dialog Hasebe tersebut adalah reaksi pertama Hasebe setelah pertengkaran nya dengan Fudou mengenai Oda Nobunaga dihentikan oleh Souza dengan cara memukul Hasebe. Hasebe mengatakan bahwa mereka, sebagai pedang Oda Nobunaga, masih tidak akan pernah bisa lepas dari sosok Tuan terdahulu tersebut, dan masih berada dalam kurungan kenangan mereka sendiri bersama Oda Nobunaga, dan hal tersebut adalah hal yang menyakitkan.

Setelah Hasebe mengungkapkan bahawa mereka, para pedang Oda, tidak bisa lepas dari Tuan nya terdahulu, hal tersebut ternyata juga diamini oleh tokoh Souza. Souza menyatakan benar bahwa mereka tidak akan pernah bisa pergi dari Nobunaga, mereka hanya bisa menghadapinya dan menerima takdirnya.

Selain Hasebe, jawaban dari pertanyaan mengenai siapa Oda Nobunaga sebenarnya juga telah dijawab oleh salah satu perinsanan pedang Oda, Yagen Toshiro.

Data 2 (1:21:33- 1:22:44)

薬研「俺は実のところ信長さんにそんなに悪い感情は持っちゃいないんだ。嫌いとは言い切れない。好きだったかっていうとそれもわからない。でも、理解したいとは思っている。織田信長という男がなんだったのか、理解したいと思っている。尾張の大うつけ、第六天魔王、霸王、天下人、様々なふたつ名で皆が織田信長を呼んだ。敬われ、畏れられ、慕われ、忌み嫌われ、どれがああ男の本当の姿だった。簡単にはわからせちゃくれねえ…でも思うんだ。そのどれもが全部、織田信長という男の形づくっていたんじゃないかなってな。」

Yagen : Ore wa jitsu no tokoro nobunaga-san ni sonna ni warui kanjou na mocchainainda. Kirai to wa iikirenai. Suki dattaka tteiuto soremo

wakaranai. Demo, rikaishitai to wa omotteiru. Oda Nobunaga toiu otoko ga nandattanda. Rikai shitai to omotteiru. Owari no Dai-utsuke, Dairokuten-Maou, Haou, Tenka-bitō, samazamana futatsu me de minna ga Nobunaga wo yonda. Uyamaware, osorerare, shitaware, imikiraware, dore ga ano otoko no hontou no sugata datta. Kantan ni wa wakarasechakurene.. demo omounda. Soredoremo ga zenbu, Oda Nobunaga toiu otoko no katachi zukutteitanjanaikana tte na.

Yagen : Sebenarnya kalau boleh jujur, aku tidak mempunyai memori yang buruk mengenai Nobunaga. meskipun aku tidak membencinya, tapi aku juga tidak yakin apakah aku juga menyukainya atau tidak. Namun, aku rasa aku akan mencoba untuk mengerti seperti apa Oda Nobunaga yang sebenarnya. Si Bodoh dari Owari, Raja Iblis 6 Surga, penguasa tertinggi, Oda Nobunaga mempunyai banyak nama. Dipuja, ditakuti, diidolakan, dibenci, tidak mudah untuk mengerti yang manakah sosok yang sebenarnya dari pria itu. Itu yang kupikirkan. Karena itulah aku berpikir bahwa semuanya adalah deskripsi yang akurat bagi dirinya.

Dalam adegan di atas, Yagen mengatakan bahwa Oda Nobunaga memiliki banyak julukan; *Owari no Utsuke* (si bodoh dari Owari), *Dairokuten-Maou* (Raja Iblis Penguasa 6 Surga), *Tenka-bitō* (penguasa kolong langit). Semua julukan tersebut didapat Nobunaga oleh orang-orang yang memandangnya dari berbagai macam sisi. Ada orang yang memujanya, ada yang takut padanya, ada yang mengidolakannya, dan ada yang membencinya. Bagi Yagen, dia tidak bisa membenci Nobunaga, namun juga tidak yakin apakah dia menyukainya atau tidak. Tapi bagi Yagen, yang perlu dia lakukan adalah memahami semua sisi dari sudut pandang orang-orang tersebut pada Oda Nobunaga, karena seluruhnya adalah deskripsi yang paling akurat bagi tuannya terhadapnya, Oda Nobunaga.

Lebih lanjut lagi, pertanyaan tersebut kembali muncul ketika *Touken Danshi* berhasil menjalankan misinya dengan menghabiskan Mori Ranmaru. Mori Ranmaru yang tengah sekarat di pelukan Souza mengatakan pandangannya mengenai Oda Nobunaga.

Data 3 (1:34:25-1:36:37)

蘭丸「どうしてそんなに悲しい顔をするのです・・・あなたたちは務めを果たしたのでしょうか・・・？あなたたちは言った・・・織田信長とは何者か？織田信長に仕える家に生まれた私にとって、あの方は私の主。だから、上様を守らなくちゃ・・・いや、違う、お家も役目も関係ない・・・私は織田信長を人と愛していた・・・だから、あの方を守りたかった・・・それなのに・・・悔しい・・・」

Ranmaru : Doushite sonna ni kanashii kao wo suru no desu. Anata tachi wa tsutome hatashita no deshou? Anata tachi wa itta, Oda Nobunaga to wa nani mono ka? Oda Nobunaga ni tsukaeru ie ni umareta watashi ni totte, ano kata wa watashi no aruji. Dakara, Ue-sama wo mamoranakucha... iya, chigau, oie mo yakume mo kankei nai. Watashi wa Oda Nobunaga wo hito to aishite ita, dakara, ano kata wo mamoritakatta... sore nano ni.. kuyashii..

Ranmaru : Mengapa kau memasang wajah sedih seperti itu? Bukankah kalian hanya menjalankan apa yang diperintahkan kepada kalian? Yang kalian katakan, mengenai siapakah Oda Nobunaga sebenarnya... Bagi diriku yang lahir dari keluarga yang melayani Oda Nobunaga, tentu saja dia adalah Tuan-ku, karena itu, aku harus melindungi Tuan-ku... Tidak, bukan.. Ini tidak ada hubungannya dengan keluarga ku maupun peranku... Aku, hanya mencintai Oda Nobunaga sebagai manusia... Karena itu aku melindunginya... Meskipun begitu.., itu sangat menyakitkan...

Dalam kutipan dialog di atas, Mori Ranmaru mengatakan bahwa Oda Nobunaga bagi dirinya bukan hanya sebagai Tuan yang harus dilindungi dan harus dilayani, tetapi Ranmaru mencintai Oda sebagai manusia. Karena itu Ranmaru akan selalu melindungi Oda Nobunaga dan tindakannya tidak ada hubungannya dengan status dirinya sebagai bawahan.

Sementara itu tokoh Akechi Mitsuhide juga memiliki pandangannya terhadap Oda Nobunaga. Pandangannya tersebut diungkapkan ketika dirinya melihat kehancuran Honnouji dan kematian Nobunaga di depan matanya.

Data 4 (1:56:36-1:56:50)

光秀「織田信長とは何者なのか…私にとって、あの御方は主君であらねばならなかったのだ…」

Mitsuhide : Oda Nobunaga to wa nani mono nano ka, watashi ni totte, ano okata wa shukun de arenebaranakattano da...

Mitsuhide : Oda Nobunaga, siapakah dia yang sebenarnya. Bagi diriku, orang itu adalah takdirku yang tidak terelakkan.

Bagi Mitsuhide, Oda Nobunaga adalah tujuan akhirnya hidupnya, dan rasa

ketakutan akan dibuang oleh Oda Nobunaga lah yang membuat dirinya berkhianat kepada tuannya sendiri.

Selain pertanyaan mengenai siapakah Oda Nobunaga sebenarnya, beberapa permasalahan lain juga menjadi tema minor di dalam drama panggung ini, di antaranya adalah pengkhianatan dan kesetiaan yang diperlihatkan oleh anak buah Oda Nobunaga yaitu pengkhianatan Akechi Mitsuhide dan kesetiaan Mori Ranmaru.

2.) Pengkhianatan

Hubungan antara majikan dan bawahan yang terjadi khususnya pada zaman Sengoku dapat dilihat ketika Akechi Mitsuhide mengkhianati Oda Nobunaga yang merupakan majikannya sendiri. Dalam cerita drama panggung Touken Ranbu ini, bentuk pengkhianatan Mitsuhide dapat dilihat dalam beberapa kutipan berikut.

Data 5 (1:24:27)

光秀「進め！織田信長を討つのだ！」

Mitsuhide : Susume! Oda Nobunaga wo utsunoda!

Mitsuhide : Maju! Kita harus membunuh Oda Nobunaga!

Dialog tersebut diucapkan oleh Mitsuhide kepada pasukan-pasukannya sebelum menyerang dan membakar Honnouji. Pada dialog tersebut terlihat jelas emosi dari Mitsuhide yang sangat ingin membunuh Oda Nobunaga.

Selain itu, pengkhianatan Mitsuhide juga dapat dilihat dari dialog antara Ranmaru dan Mitsuhide ketika mereka bertarung di dalam kuil Honnouji.

Data 6 (1:27:46-1:28:16)

蘭丸「光秀殿、なぜあなたはこのようなの謀叛を?!」

Ranmaru : Mitsuhide-dono, naze anata wa kono youna no muhon wo?!

Ranmaru : Tuan Mitsuhide! Kenapa?! Kenapa anda berkhianat seperti ini?!

光秀「己が大義のため…」

Mitsuhide : Monogatai ga taigi no tame...

Mitsuhide : demi keadilan!

光秀は蘭丸へ「務め、か。お前にお前の忠義があるように、私には私の大義がある…そこへどげ蘭丸。私はあの御方を討たねばならん」

Mitsuhide wa ranmaru e : Tsutome, ka. Omae ni omae no chugi ga aru you ni, watashi ni wa watashi no taigi ga aru. Soko e doge, Ranmaru. Watashi wa ano okata wo utanebanaran.

Mitsuhide kepada Ranmaru : Tugas ya? Ranmaru, kau memiliki kepentingan mu sendiri. akupun demikian, aku punya keadilanku sendiri. Minggir, Ranmaru. Sekarang aku harus membunuh orang itu.

Kutipan dialog di atas terjadi ketika Mitsuhide bertemu dengan Ranmaru di dalam kuil Honnouji yang sudah diserang dan terbakar. Dari data di atas dapat dilihat Ranmaru bertanya kepada Mitsuhide alasan mengapa Mitsuhide berkhianat. Dari dialog Ranmaru, kita dapat mengetahui bahwa Mitsuhide telah melakukan suatu tindakan yang termasuk dalam pengkhianatan (penyerangan dan pembakaran kuil), sehingga Ranmaru mengeluarkan pertanyaan seperti itu. Mitsuhide di lain pihak, membenarkan perkataan Ranmaru bahwa dia telah berkhianat, beralasan bahwa apa yang dilakukannya adalah demi keadilan dirinya. Pengkhianatan Mitsuhide diperkuat lagi dengan perintah Mitsuhide kepada Ranmaru yaitu '*soko e doge, watashi wa ano okata wo utanarebanaran*'. Dalam kalimat tersebut terlihat

jelas bahwa membunuh orang itu (Nobunaga) adalah hal yang sangat dipikirkan Mitsuhide saat itu, dan membunuh majikan sendiri adalah sebuah pelanggaran dan termasuk sebuah pengkhianatan seorang samurai.

Menurut legenda, Akechi Mitsuhide adalah seorang *samurai* yang tidak hanya berbakat, namun juga piawai dalam menulis puisi dan upacara minum teh, sehingga statusnya naik sangat cepat di kalangan bawahan Oda Nobunaga. Sebagai pendatang baru dalam jajaran bawahan Oda Nobunaga, Mitsuhide sudah menerima tanah sebanyak 100.000 koku di Sakamoto, provinsi Omi. Dendam-nya terhadap Oda Nobunaga mulai terlihat ketika Oda mulai mempermalukannya di depan sesama bawahan, dan ketakutan karena dia merasa bahwa posisi nya sebagai anak buah Oda akan tersingkir oleh generasi yang lebih muda, yaitu Mori Ranmaru. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dalam kutipan berikut.

Data 7 (1:56:10-1:56:35)

光秀「…私はただ、あの御方に必要とされかった、…だが、老いつつある私に蘭丸のような若さはもうない…あの御方に見捨てられるのが怖かった…」

Mitsuhide : watashi wa tada, ano okata ni hitsuyou sarekatta, daga, oitsutsu aru watashi ni Ranmaru no youna wakasa wa mou nai... ano okata ni misuterareru no ga kowakatta...

Mitsuhide : Aku, hanya ingin menjadi orang yang berharga bagi dirinya... Namun, aku sudah tidak muda lagi seperti Ranmaru. Aku hanya takut aku akan dibuang oleh dirinya...

Dalam kutipan di atas dapat dilihat bahwa Mitsuhide sangat takut Oda akan membuangnya karena dirinya tidak muda lagi, dan posisi nya sebagai bawahan Oda Nobunaga yang setia akan tersingkir oleh orang yang lebih muda dan lebih berbakat seperti Mori Ranmaru. Perasaan takut tersingkir dan dendam karena sering

dipermalukan tersebut mengalahkan kesetiaan dirinya kepada majikannya yang sudah dibangun bertahun-tahun dan memutuskan untuk berkhianat dan memulai Insiden Honnoji. Dari perkataan Mitsuhide tersebut, dapat disimpulkan bahwa ketakutan akan disingkirkan, dan persaingan di antara bawahan seorang Daimyou pada masa Sengoku sangatlah berat. Meskipun bawahan tersebut mempunyai kemampuan yang luar biasa, tetap saja akan dikalahkan oleh orang yang lebih muda karena mereka dianggap mempunyai masa depan yang lebih panjang.

3.) Kesetiaan

Kesetiaan seorang bawahan kepada majikannya, khususnya pada zaman Sengoku dapat dilihat dalam beberapa adegan di drama panggung yang dibawakan oleh Mori Ranmaru. Ranmaru adalah anak buah Oda Nobunaga yang berasal dari Klan Mori, sebuah klan yang melayani keluarga Oda secara turun temurun. Sebagai pelayan Oda Nobunaga, salah satu bentuk kesetiaan yang diperlihatkan dalam adegan sebagai berikut.

Data 8 (1:14:02-1:14:20)

蘭丸「私の主、織田信長です。私は織田信長に仕える森蘭丸と申します。上様に申し付けられ、茶室に飾る花を探していたところ…」

Ranmaru : Watashi no aruji, Oda Nobunaga desu. Watashi wa Oda Nobunaga ni tsukaeru Mori Ranmaru to moushimasu. Uesama ni moushi tsukerare, chashitsu ni kazaru hana wo sagashiteita tokoro...

Ranmaru : Tuan-ku adalah Oda Nobunaga. Aku adalah Mori Ranmaru, aku adalah pelayan keluarga Oda. Atas dasar perintah dari Tuan-ku, aku pergi untuk mencari bunga yang bisa dijadikan dekorasi untuk ruang minum teh...

Adegan di atas terjadi ketika Mori Ranmaru bertemu dengan Fudou Yukimitsu di hutan dekat kuil Honnouji. Dari kutipan di atas dapat dilihat Ranmaru

menunjukkan kesetiannya dengan memperkenalkan diri sebagai pelayan Oda Nobunaga dengan bahasa yang sopan, menunjukkan rasa hormat kepada lawan bicaranya dan meninggikan Tuannya. Ranmaru juga mengatakan bahwa dirinya ditugaskan untuk mencari bunga dekorasi, yang artinya Ranmaru tengah menjalankan perintah yang diberikan oleh Oda Nobunaga.

Selain bentuk kesetiaan yang sederhana seperti di atas, Mori Ranmaru juga memperlihatkan bentuk kesetiannya pada Insiden Honnouchi, yaitu ketika Mori Ranmaru bertempur mati-matian melawan Akechi Mitsuhide pasukannya di dalam kuil Honnouchi untuk melindungi Oda Nobunaga yang dapat dilihat dalam adegan berikut.

Data 9 (adegan 1:27:57-1:28:07)

光秀「蘭丸よ、お前はなぜそこまでしてあの御方を守ろうとする？」

Mitsuhide : Ranmaru-yo, omae wa naze soko made shite ano okata wo mamorouto suru?

Mitsuhide : Ranmaru, kenapa kau sampai sejauh ini melindungi orang itu?

蘭丸「それが…私の果たすべき努めだからにございます」

Ranmaru : sore ga... watashi no hatasubeki sutome dakara ni gozaimasu.

Ranmaru : Karena itu adalah tugas saya yang harus saya penuhi.

Dari kutipan adegan di atas dapat disimpulkan bahwa Mori Ranmaru bertempur mati-matian untuk melindungi Oda Nobunaga dari pengkhianatan Akechi Mitsuhide. Ketika dirinya bertempur melawan Mitsuhide, dia menanyakan alasan mengapa Ranmaru berjuang sejauh itu untuk melindungi Nobunaga. Jawaban Ranmaru yang menyatakan bahwa melindungi Nobunaga adalah tugasnya yang harus dipenuhi mencerminkan sebuah kesetiaan bawahan terhadap

majikannya, karena sebagai seorang samurai nyawa Tuan nya lebih berharga daripada nyawa nya sendiri.

Berdasarkan pembahasan tema yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tema utama cerita berupa pandangan para tokoh drama panggung Touken Ranbu mengenai sosok orang yang dulunya merupakan pemimpin atau tuan mereka, yaitu Oda Nobunaga., dan bagaimana sosok tersebut menjadi satu tujuan hidup dan ideogi bagi masing-masing tokoh dalam melanjutkan ‘jalan hidup’ nya. Tema utama tersebut juga didukung dengan dua tema lain, yaitu tema pengkhianatan yang direpresentasikan oleh tokoh Akechi Mitsuhide dan kesetiaan yang direpresentasikan oleh tokoh Mori Ranmaru.

b. Alur

Menurut Tasrif, tahapan alur atau plot dapat dibagi menjadi lima bagian, yaitu tahap *situation*, tahap *generating circumstances*, tahap *rising actions*, tahap *climax*, dan tahap *denouement*.

1.) Tahap *Situation*

Bagian pertama adalah tahap *situation* (tahap penyesuaian). Tahap ini merupakan situasi permulaan sebelum munculnya konflik dan tahap munculnya suatu keinginan untuk mendapatkan sesuatu, mencapai sesuatu, menghasilkan sesuatu, atau menemukan dan mencari sesuatu. Pada tahap awal juga penikmat cerita fiksi (dalam konteks ini, drama panggung) dapat memahami gambaran awal dari cerita. Pada tahap ini juga mulai diperkenalkan para tokoh-tokoh yang ada,

bagaimana latar ceritanya, dan garis besar permasalahan awal dari cerita fiksi tersebut.

Tahap *situation* atau tahap pertama dari drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji* diawali dengan kedatangan pedang baru yang bernama Fudou Yukimitsu, pengenalan mengenai misi dan kegiatan sehari-hari yang diberikan Saniwa kepada para *Touken Danshi*, serta hakikat dari jati diri para *Touken Danshi* itu sendiri. Berikut kutipan adegan kedatangan Fudou Yukimitsu.

Data 10 (Adegan 12:47-13:08)

三日月 「この本丸の新しい仲間だ」

Mikazuki : *kono honmaru no atarashii nakama da.*

Mikazuki : Dia adalah teman baru kita di Honmaru ini.

山姥切 「ただの酔っ払いではないのか？」

Yamanbagiri : *Tada no yopparai dewanaika?*

Yamanbagiri : Bukankah dia hanyalah pemabuk lain nya?

三日月 「なに、悪いやつではない」

Mikazuki : *Nani, waruiyatsu dewanai.*

Mikazuki : Apa? Dia bukan orang yang buruk, kok.

Adegan di atas diungkapkan di dalam ruang kerja *Saniwa* yang berada di dalam *Honmaru*, ketika *Yamanbagiri* bermaksud menemui *Saniwa* untuk menyerahkan laporan misi sebelumnya. Ternyata di dalam ruangan tersebut tidak ada *Saniwa*, hanya ada *Mikazuki* dan pedang baru yang bernama Fudou Yukimitsu. *Mikazuki* memperkenalkan Fudou kepada *Yamanbagiri*. Dalam adegan ini Fudou digambarkan sebagai anak muda yang pemabuk dilihat dari wajahnya yang memerah dan senyum-senyum sendiri, tangan kanannya yang memegang segelas

amazake, dan jalan nya yang sempoyongan. Fudou juga tidak terlalu memperhatikan Yamanbagiri dan hanya tidur-tiduran di lantai *Honmaru*. Dari dialog yang diucapkan oleh Yamanbagiri, dapat dilihat bahwa Yamanbagiri tidak terlalu menyukai Fudou yang baru saja datang ke markas karena kesan pertama nya terhadap Fudou sudah jelek. Mikazuki di lain pihak, dapat diketahui bahwa dia sama sekali tidak terganggu dengan sikap Fudou terhadap Yamanbagiri, hal ini bisa dilihat di dalam dialog Mikazuki yang mengatakan bahwa Fudou bukanlah orang yang buruk. Kemudian Mikazuki menyuruh Yamanbagiri untuk mengajak Fudou berkeliling *Honmaru*. Yamanbagiri mengiyakan meskipun dengan berat hati. Adegan tersebut termasuk bagian dari tahap *situation* karena mengandung pengenalan para tokoh, baik itu nama dan sifat-sifat para tokoh.

Setelahnya, Yamanbagiri memutuskan untuk mengajak Fudou berkeliling *Honmaru*. Yamanbagiri menjelaskan bahwa tugas mereka sebagai *Touken Danshi* adalah bukan hanya melaksanakan misi untuk melindungi sejarah, tapi juga untuk memelihara *Honmaru* atau benteng tempat tinggal mereka, menanam sayur-sayuran dan buah-buahan untuk makanan sehari-hari, dan mengurus kuda untuk bertempur dan berlatih untuk berperang. Ketika berjalan-jalan mengelilingi *Honmaru*, Fudou terlihat malas dan tidak peduli, serta selalu mengeluh bahwa dirinya adalah *damegatana* (pedang tidak berguna) yang pantas melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan kotor-kotoran seperti berladang dan mengurus kuda. Sikap Fudou tersebut membuat Yamanbagiri sangat kesal. Berikut ungkapan dialog Yamanbagiri dan Fudou.

Data 11 (23:28-23:45)

山姥切「不動行光…なんなんだお前は?!…さっきから聞いていれば、自分のことダメ刀ダメ刀と…」

Yamanbagiri : Fudou Yukimitsu, nan nanda omae wa?! Sakki kara kiiteireba, jibun no koto damegatana damegatana to...

Yamanbagiri : Fudou Yukimitsu, ada apa denganmu?! Sejak tadi kudengarkan kau selalu saja menyebut dirimu sendiri sebagai pedang yang tidak berguna...

不動「なに、怒ってんだよ?俺、あんたの気に障るようなことと言ったか?」

Fudou : Nani okottendayo? Ore, anta no ki ni sawaruyouna koto to ittaka?

Fudou : Kenapa kau marah? Apakah ada sesuatu dari perkataanku yang menganggumu?

Dari potongan adegan di atas menjelaskan bahwa Yamanbagiri sangat kesal dengan Fudou yang terus memanggil dirinya sendiri sebagai pedang yang tidak berguna. Sementara Fudou sendiri membalikkan argumen Yamanbagiri dengan menanyakan alasan mengapa Yamanbagiri marah padanya. Potongan adegan di atas juga menunjukkan bahwa Yamanbagiri juga menuntut alasan dan menyimpan rasa penasaran mengapa Fudou memanggil dirinya sendiri sebagai pedang yang tidak berguna. Adegan tersebut termasuk ke tahap *situation* karena mengandung pengenalan sikap tokoh dan reaksi dari sikap tersebut.

Setelahnya Yamanbagiri dan Fudou bertemu dengan pedang Oda lain seperti Souza dan Yagen yang sedang memanen sayur-sayuran, dan bertemu Hasebe yang juga merupakan pedang Oda. Namun, Fudou bersikap tidak bersahabat dengan mereka sehingga membuat Yamanbagiri heran, mengapa para perinsanan pedang yang berasal dari tuan yang sama malah tidak menunjukkan

sikap yang bersahabat. Hasebe kemudian mengajak Yamanbagiri untuk memimpin rapat mengenai misi yang akan dihadapi selanjutnya oleh mereka *Touken Danshi* di dalam *Honmaru*.

Di tengah rapat, Fudou mulai membuat onar. Fudou menguping rapat yang tengah berlangsung tersebut, namun perbuatannya diketahui oleh Hasebe. Hasebe kemudian menyeret Fudou ke dalam ruang rapat dan memarahinya. Di dalam forum, Fudou memohon kepada para peserta rapat untuk mengizinkannya ikut serta dalam misi melindungi sejarah dan bertemu dengan tuannya terdahulu, Oda Nobunaga. Keinginannya tersebut tentu saja ditentang oleh rekan-rekannya yang lain, karena tidak sesuai dengan hakikat dari jati diri para *Touken Danshi* sendiri, berikut kutipan dari adegan tersebut.

Data 12 (33:12-33:44)

長谷部「守るに値せん男だ…信長など守るに値せん男だといっている。」

Hasebe : Mamori ataisen otoko da... Oda Nobunaga nado ataisen otoko to itteiru.

Hasebe: Aku tidak akan mengorbankan diriku untuk melindungi pria itu. Kubilang, aku tidak akan membahayakan diriku demi melindungi pria seperti Nobunaga.

不動「…何言ってるんだよ？」

Fudou : Nani ittendayo?

Fudou : apa katamu?

一期「新入り君。私たちは歴史を守るために戦っている。それなのに、歴史を人物関わってしまったら、私たちが歴史を変えてしまうかもしれない。」

Ichigo : Shiniri-kun. Watashitachi wa rekishi wo mamoru tame ni tatakatteiru. Sore nanoni, rekishi no jinbutsu ni kakawatteshimattara, watashitachi ga rekishi wo kaetteshimau kamoshirenai.

Ichigo : Anak baru. Kita berperang demi melindungi sejarah. Karena itu, jika kita mendekati orang-orang yang ada di event sejarah tersebut, kita bisa saja tidak sengaja merubah total sejarah yang ada.

燭台切「だから、歴史上の人物や出来事に深く関わるわけにはいかないんだ」

Shokudaikiri : dakara, rekishijo no jinbutsu ya dekokoto ni, fukaku kakawaruwakeni wa ikanainda.

Shokudaikiri : Karena itulah, kita tidak boleh terlibat terlalu dalam dengan orang-orang yang ada di dalam peristiwa sejarah tersebut.

鶴丸「それは前の主とて例外ではない」

Tsurumaru : sore ni wa mae no aruji to te reigai dewa nai.

Tsurumaru : Tidak terkecuali Tuan kita terdahulu.

Dari potongan adegan di atas, dapat diketahui bahwa tujuan *Saniwa* atau tuan mereka yang sekarang menghidupkan *Touken Danshi* atau jiwa dari para pedang pusaka tersebut adalah untuk melindungi sejarah negeri Jepang. Untuk melindungi sejarah tersebut, para *Touken Danshi* tidak diperbolehkan untuk terlalu dekat dengan orang-orang yang berada di *event* sejarah tersebut, karena akan merusak total sejarah yang ada, tidak terkecuali untuk menemui Tuan mereka terdahulu. Dari kutipan dialog di atas juga dapat dilihat bahwa rekan-rekan Fudou yang lain tidak menyetujui keinginan Fudou untuk menemui tuannya yang terdahulu, karena resiko tersebut sangat besar dan jika dilakukan akan sangat berbahaya. Keinginan tersebut juga bertentangan keras dengan prinsip dasar mereka sebagai seorang *Touken Danshi*, yaitu melindungi sejarah. Teman-teman Fudou mengingatkannya dengan cara yang halus dan berharap Fudou akan

mengerti. Karena kekacauan yang dibuat oleh Fudou, Hasebe menyalahkan Yamanbagiri, yang dianggap bertanggung jawab atas kelakuan Fudou yang tidak terpuji ini. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa adegan ini termasuk tahap *situation* karena mengandung penjelasan mengenai pengenalan dari jati diri 'Touken Danshi' dan motif sesungguhnya mengapa tokoh-tokoh ini ada dan berwujud manusia.

2.) Tahap *Generating Circumstance*

Tahapan alur yang kedua adalah tahap *generating circumstances*. Tahapan ini adalah tahapan yang menghadirkan kekuatan yang memicu terjadinya konflik yang mulai menggerakkan drama. Jadi, tahap ini merupakan tahap awal munculnya konflik. Dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji*, kekuatan yang memicu konflik yang mulai dihadirkan pertama kali adalah perdebatan antara Fudou dan Hasebe, dimulai dari ejekan Fudou terhadap Hasebe mengenai nama yang diberikan Oda Nobunaga kepada Hasebe. Hasebe mendapatkan nama 'Heshikiri' nya ketika Oda Nobunaga membunuh anak buahnya yang sedang berbunyi di dalam lemari (*heshi*), dan kemudian Nobunaga membuang Hasebe dengan cara memberikan dirinya kepada bawahan Oda yang statusnya rendah. Fudou mengatakan bahwa tuan mereka yang sekarang (*Saniwa*) pasti akan merasa bosan kepada Hasebe dan akan membuang Hasebe ke *Honmaru* yang lain, sama seperti ketika Oda Nobunaga membuang Heshikiri Hasebe ke anak buahnya yang statusnya rendah tersebut. Pernyataan Fudou tersebut membuat Hasebe naik pitam, dan balik menghina Oda Nobunaga di depan Fudou dan memperingatkan Fudou

bahwa Saniwa tidaklah sama dengan Oda Nobunaga. Berikut cuplikan adegan yang mengakibatkan alur drama panggung ini menjadi meningkat menuju konflik.

Data 13 (41:33- 41:54)

長谷部「今の主と信長を一緒にするな。信長などと所詮、志半ばで討たれる、その程度の男だ。」

Hasebe : Ima no aruji to nobunaga wo isshouni suruna. Nobunaga nado shosen, kokorozashihan bade utareru, sono teidou no otoko da.

Hasebe : Jangan bandingkan Tuan kita yang yang sekarang dengan Nobunaga! Nobunaga hanyalah pria yang bahkan belum bisa mencapai apapun sebelum kematian nya.

不動「…信長公をよくもそんな風に、許さなねえ！」

Fudou : Nobunaga-kou wo yokumo sonna fuu ni, yurusanee!

Fudou : Berani-berani nya kau berbicara seperti itu tentang Tuan Nobunaga. Aku tidak akan memaafkanmu!

長谷部「ほお、どう許さないというんだ?!」

Hasebe : Hoo, dou yurusanaito iunda?

Hasebe : Hoo, lalu, kau mau apa?!

不動「手合わせで白黒つけようじゃねえか」

Fudou : teawase de shirokuro tsukeyou janeeka.

Fudou : Ayo kita selesaikan dengan bertarung!

長谷部「こちらも手加減はできんからな」

Hasebe : kochira mo tekagen wa dekin karana.

Hasebe : Aku tidak akan menahan diri dalam menghadapimu!

不動「おお? ダメ刀をボロボロして気持ちよくなろうって?」

Fudou : oo? Damegatana wo boro-boro shite kimochi yokunarou tte?

Fudou : Hoo, apakah dengan mengalahkan *damegatana* akan membuatmu senang?!

Dari data di atas dapat dilihat bahwa Hasebe tidak terima dengan perkataan Fudou yang membanding-bandingkan tuan mereka yang dulu dengan *Saniwa* dan membalas perkataan Fudou dengan menghina Nobunaga, mengatakan bahwa Nobunaga mati sia-sia karena belum bisa mencapai mimpinya (Oda Nobunaga mati sebelum mewujudkan mimpinya untuk menyatukan Jepang). Dari potongan adegan di atas dapat dilihat bahwa Fudou, yang sangat mencintai Oda Nobunaga, terpancing emosi dan mulai menantang Hasebe untuk bertarung melawannya. Hal ini tentu saja bertentangan dengan keinginan dari *Saniwa* atau Tuan mereka sekarang, yang tidak menginginkan pertikaian di antara sesama perinsan pedang. Keinginan *Saniwa* tersebut direpresentasikan oleh para *Touken Danshi* yang berada di sekitar Hasebe dan Fudou yang merasa khawatir dan ingin menghentikan mereka. Ketegangan antara Hasebe dan Fudou berakhir ketika rekan sesama pedang Oda yaitu Souza datang dan memukul Hasebe. Data tersebut menunjukkan bahwa adegan ini termasuk dalam tahap *generating circumstance* karena mengandung konflik awal yaitu pertentangan pendapat antara tokoh Fudou dan Hasebe.

Alur drama panggung ini mulai kembali naik menuju konflik ketika kedua belas *Touken Danshi* melaksanakan pertarungan persahabatan di hutan belakang *Honmaru*. Kedua belas pedang tersebut dibagi menjadi dua tim dengan pembagian Tim Putih (terdiri dari Yamanbagiri selaku ketua tim, Tsurumaru Kuninaga, dan keempat pedang Oda) dan Tim merah yang dipimpin oleh Mikazuki Munechika. Fudou yang mengikuti latihan tersebut mengganggu teman-temannya dengan cara menyerang mereka seenaknya dan mengejek mereka, sambil membanggakan nama Nobunaga. Hasebe yang sangat kesal dengannya kembali memarahi Fudou dan

menyuruh Fudou untuk tidak mengganggu. Fudou yang merasa tidak terima, mengatakan bahwa Hasebe hanya iri padanya yang menjadi pedang kesayangan Oda Nobunaga, dan Tuan-nya yang sekarang, *Saniwa*, akan berpaling dari Hasebe kepada Fudou. Hasebe kembali membalikkan perkataan Fudou dan menyatakan bahwa kematian Oda Nobunaga adalah kesalahan Fudou yang merupakan pedang yang tidak berguna. Berikut kutipan dari adegan tersebut.

Data 14 (55:33-56:26)

不動「へし切は嫉妬してるだけだな。自分が信長公の一番じゃなかったから…その点、俺は違う。そうだ、今の主だって俺のこと気に入っちゃうかもなあ」

Fudou : Heshikiri wa shitto shiteru dakeda na. Jibun ga Nobunaga-Kou no ichiban janakatta kara. Sono ten, ore wa chigau. Sou da, ima no aruji datte ore no koto ni kiniichau kamo na.

Fudou : Kau hanya iri padaku, Heshikiri! Karena kau dulu bukanlah pedang favorit Oda Nobunaga. disitulah perbedaan kita. Benar juga, mungkin tuan kita yang sekarang akan menyukaiku juga.

長谷部「ふーん！信長も見る目がない。お前みないな刀が愛刀だったとはな…光秀のこともそうだ。謀叛を起こすようなやつを傍において、結局裏切られてあんなったではないか！」

Hasebe : Huh. Nobunaga mo miru me ga nai. Omae mitai na katana ga aitou datta wa na... mitsuhide no koto mo sou da. Muhon wo okosuyouna yatsu wo hata ni oite, kekkyoku uragirarete anata dewanai ka!

Hasebe : Huh. Nobunaga juga tidak punya selera yang bagus karena menyukai pedang yang bodoh seperti dirimu. Sama seperti Mitsuhide, ketika dia (Nobunaga) membiarkan orang yang tidak setia itu berada di dekatnya, yang akhirnya mengkhianatinya, semua itu adalah salahmu! (sambil menarik kerah baju Fudou)

不動「俺のことはどう言いたったっていい。でも、信長公のことを悪く言うな！」

Fudou : Ore no koto wa douittatte ii. Demo, Nobunaga-Kou no koto wo waruku iuna!

Fudou : Kau boleh berbicara buruk tentangku! Tapi, jangan sekali-kali mengatakan hal buruk tentang Tuan Nobunaga! (sambil mendorong Hasebe)

鯨尾「ちょっと二人とも、なにをやってんの！」

Namazuo : Chotto futari tomo nani yatten no!

Namazuo : Sebentar kalian berdua, apa yang kalian lakukan?!

薬研「おい、やめろ！」

Yagen : Oi, yamero!

Yagen : Oi, berhenti!

不動「俺は、あの人が好きなんだ！それがそんなにいけないことかよ！？ この気持ちは、そんなにいけないことなのかよ！あの人がなにしたってんだ…あんたたちは織田信長のなにを見ていたんだ！」

Fudou : Ore wa... Ano hito ga suki nanda! Sore ga sonna ni ikenai koto ka yo? Kono kimochi ga, sonna ni ikenai koto nano ka yo!? Ano hito ga nani shitattenda... anta tachi wa, Oda Nobunaga no nani wo miteitanda!

Fudou : Aku menyayangi orang itu! Apakah hal itu tidak boleh? Apakah aku tidak boleh merasakan hal seperti itu?! Memangnya apa yang sudah dia lakukan pada kalian? Mengapa kalian semua membencinya?!

Dari cuplikan adegan di atas dapat dilihat bahwa Hasebe menyalahkan Fudou atas kematian dari Oda Nobunaga. Hasebe mengatakan bahwa Oda Nobunaga adalah orang yang ‘bodoh’ karena membiarkan orang yang tidak loyal seperti Akechi Mitsuhide dan pedang yang bodoh seperti Fudou Yukimitsu untuk tetap terus ada di sisi Oda sampai akhir hayatnya. Pernyataan Hasebe tersebut menyulut konflik antara dirinya dengan Fudou. Fudou tidak tersinggung dirinya dipanggil bodoh oleh Hasebe, namun merasa sangat marah ketika Hasebe menghina Nobunaga. Rekan-rekan mereka seperti Namazuo, Yagen, dan Shokudaikiri berusaha melerai mereka. Fudou yang masih merasa kesal menanyakan kepada mereka semua mengapa mereka sampai sejauh itu dalam menanggapi Fudou,

padahal yang ingin Fudou tunjukkan adalah bahwa dia sangat mencintai Oda Nobunaga, dan bagi dirinya, mencintai tuannya yang terdahulu adalah hal yang benar, namun dirinya tidak habis pikir mengapa rekan-rekannya menganggap hal itu adalah hal yang salah. Fudou menganggap rekan-rekannya sangat membenci Nobunaga. adegan tersebut termasuk dalam tahap *generating circumstance* karena mengandung pertentangan pendapat dan keinginan antara Fudou dan rekan-rekannya.

Setelahnya, *Saniwa* memberikan misi pada *Touken Danshi* untuk melindungi peristiwa Insiden Honnouji dari *Jikan Sokougun*. Keduabelas perinsanan pedang termasuk Fudou Yukimitsu kemudian pergi ke masa tersebut. Para *Touken Danshi* memulai misinya di tahun Tensho 10 atau tahun 1582. Kedua belas perinsanan pedang tersebut dibagi menjadi dua tim sama seperti ketika latihan, yaitu tim putih yang dipimpin oleh Yamanbagiri Kunihiro dan anggotanya adalah para pedang Oda Nobunaga. sementara tim lainnya adalah tim merah yang dipimpin oleh Mikazuki Munechika. Mereka tengah menyusun strategi perang melawan *Jikan Sokougun*, namun ternyata Fudou Yukimitsu mulai membangkang dan pergi menuju kuil Honnouji untuk menemui Oda Nobunaga.

Data 15 (1:09:24-1:10:20)

三日月：「どうした山姥切、血相を変えて」

Mikazuki : *Doushita, Yamanbagiri. Kessou wo kaete.*

Mikazuki : Kenapa, Yamanbagiri? Kau terlihat pucat.

一期：「君たち一部隊は、京都の町を偵察する予定のはずでは？」

Ichigo : kimitachi ichibutai wa, kyouto no machi wo teisatsu suru youtei no wa hazu de wa?

Ichigo : bukankah seharusnya kalian tim 1 sedang menggali informasi di Kyoto?

山姥切 : 「恥を忍んで聞く。不動がこちらに来ていないか？」

Yamanbagiri : haji wo shinonde kiku. Fudou wa kochira ni kiteinai ka?

Yamanbagiri : Aku malu menanyakan hal ini, tapi... Apakah Fudou datang ke sini?

燭台切 : 「不動くん？」

Shokudaikiri : Fudou-kun?

Shokudaikiri : Fudou-kun?

鯨尾 「いや、来てないけど…」

Namazuo : Iya, kiteinai kedo..

Namazuo : Tidak, dia tidak datang...

江雪 「不動がどうかしたのですか？」

Kousetsu : Fudou wa douka shitano desuka?

Kousetsu : Apakah yang terjadi dengan Fudou?

不動 「あれえ、本能寺はどこだよ？…宗三！」

Fudou : are, Honnouji wa doko da yo? ... Aaa, Souza!

Fudou : Eeh, di mana ya, kuil Honnouji? ... Ah, Souza! (berjalan sambil linglung karena mabuk)

宗三 「僕に追つかれるなんて、まだまだな証拠です」

Souza : boku ni tsuitsukarerunante, mada mada na shouko desu.

Souza : Mengizinkanku untuk mengikutimu seperti ini... itu adalah bukti bahwa kau harus lebih banyak belajar.

不動 「いいところに来たな。今から信長公に会いに行くんだ。一緒にどうだ？」

Fudou : ii tokoro ni kita na. ima kara Nobunaga-Kou ni aini ikunda. Isshoni douda?

Fudou : Kebetulan sekali! Sekarang aku ingin pergi menemui Tuan Nobunaga. Kau ingin ikut denganku?

宗三「身の程を知りなさい。あなたはまだ本丸に来たばかりというのに」

Souza : Minohodo wo shirinasai. Anata wa mada honmaru ni kita bakari to iu no ni.

Souza : Ketahuilah tempatmu. Padahal kau baru saja datang ke benteng kita..

Potongan adegan di atas menampilkan kepanikan para rekan-rekan Fudou ketika menyadari bahwa Fudou telah membangkang dan kabur dari pengawasan mereka. Hanya Souza yang berhasil menyusul Fudou. Fudou ditemukan tengah mabuk *amazake* dan berjalan berputar-putar mengitari suatu hutan dan mencari kuil Honnouji. Ternyata alasan Fudou kabur dari teman-temannya adalah untuk menemui tuannya yang terdahulu, dan ketika Souza menemukannya, Fudou mengajak Souza untuk bersama-sama menemui Oda Nobunaga. Tentu saja hal tersebut tidak boleh dilakukan dan sangat bertentangan dengan misi awal mereka yaitu melindungi sejarah. Dari dialog yang diucapkan Souza dapat dilihat bahwa Souza menentang keras keinginan Fudou tersebut. Dari potongan adegan tersebut dapat dilihat bahwa konflik semakin meningkat karena kepentingan karakter Fudou bertentangan dengan kepentingan karakter lainnya.

3.) Tahap *Rising Action*

Tahap selanjutnya adalah tahap *rising action*. Pada tahap ini, konflik yang telah dimunculkan pada tahap sebelumnya semakin berkembang dan kadar intensitasnya semakin kuat. Pada tahap ini jugalah berbagai macam masalah yang dibawa oleh para tokoh mulai berbenturan dan mulai mengarah ke klimaks cerita.

Dalam cerita drama panggung *Touken Ranbu*, tahap ini dimulai ketika insiden Honnouji dimulai, kemudian dilanjutkan oleh perlindungan *Touken Danshi* terhadap Akechi Mitsuhide, pelurusan sejarah dengan harus menyerang Mori Ranmaru, dan perlindungan Fudou Yukimitsu terhadap Mori Ranmaru.

Setelah waktu Insiden Honnouji tiba, *Jikan Sokougun* mulai melancarkan aksinya. Dalam Insiden Honnouji, Mori Ranmaru seharusnya sudah tewas di tangan salah satu anak buah Akechi Mitsuhide, namun pasukan *Jikan Sokougun* melindungi Ranmaru dan membunuh anak buah Mitsuhide tersebut. Ranmaru yang terpengaruh oleh *Jikan Sokougun* kemudian kehilangan akal sehatnya dan mulai menyerang siapa saja yang menghalanginya, dan berusaha untuk menemui Tuan yang harus dilindunginya, Oda Nobunaga. Ranmaru menjadi tokoh sejarah yang seharusnya sudah mati di sana, namun *Jikan Sokougun* berhasil melaksanakan rencananya dengan merubah sedikit sejarah yang ada.

Ranmaru terus melanjutkan perjuangannya hingga akhirnya dia menemui Mitsuhide yang juga mencari Oda Nobunaga. Dengan perasaan marah, Ranmaru menyerang dan menanyakan alasan mengapa Akechi Mitsuhide mengkhianati mereka hari itu.

Data 16 (1:27:46-1:28:16)

蘭丸「光秀殿、なぜあなたはこのようなの謀叛を?!」

Ranmaru : Mitsuhide-dono, naze anata wa kono youna no muhon wo?!

Ranmaru : Tuan Mitsuhide! Kenapa?! Kenapa anda berkhianat seperti ini?!

光秀「己が大義のため…」

Mitsuhide : Monogatai ga taigi no tame...

Mitsuhide : demi keadilan!

蘭丸「かような乱心のどこに大義があるというのです?!」

Ranmaru : kayounara ranshin no doko ni taigi ga aru toiuno desu?!

Ranmaru : Keadilan apa yang seperti ini?!

光秀「蘭丸よ、お前はなぜそこまでしてあの御方を守ろうとする?」

Mitsuhide : Ranmaru yo, omae wa naze soko made shite ano kata wo mamorou to suru?

Mitsuhide : Ranmaru, apa yang membuatmu melindunginya sampai seperti ini?!

蘭丸「それが…私の果たすべき務めたからにございます」

Ranmaru : sore ga, watashi no hatasubeki tsutome dakara ni gozaimasu.

Ranmaru : karena itu adalah tugas saya yang harus saya laksanakan!

光秀「務め、か。お前にお前の忠義があるように、私には私の大義がある」

Mitsuhide : Tsutome, ka. Omae ni omae no chugi ga aru you ni, watashi ni wa watashi no taigi ga aru.

Mitsuhide : Tugas ya? Ranmaru, kau memiliki kepentingan mu sendiri. akupun demikian, aku punya keadilanku sendiri.

Dari potongan adegan di atas dapat dilihat bahwa Ranmaru sangat marah atas apa yang dilakukan oleh Mitsuhide karena mengkhianati tuan mereka, Oda Nobunaga. Ranmaru tidak menyangka Mitsuhide melakukan hal demikian karena Mitsuhide adalah salah satu bawahan Nobunaga yang paling dekat. Dari dialog yang diucapkan Ranmaru, dapat dilihat dia sangat tidak terima dan merasa sakit hati dengan alasan yang dikemukakan oleh Mitsuhide. Mitsuhide hanya menjawab bahwa mereka berdua memiliki kepentingan yang berbeda yang harus dipegang kuat. Adegan tersebut termasuk dalam tahap *rising action* karena mengandung benturan kepentingan antara Mori Ranmaru dan Akechi Mitsuhide.

Lebih lanjut lagi, Ranmaru kembali menyerang Mitsuhide dengan putus asa, dan membalikkan pertanyaan Mitsuhide yang menanyakan bagaimana pandangannya terhadap Oda Nobunaga. Namun, Mitsuhide mulai kehabisan kesabarannya dan membalikkan pertanyaan tersebut dan menanyakan mengapa Ranmaru sangat ingin mengorbankan nyawa nya terhadap Nobunaga, dan bertanya kepada Ranmaru, hal apa sudah Nobunaga lakukan padanya sehingga Nobunaga pantas menerima pengorbanan nyawa seorang Ranmaru. Selanjutnya adalah adegan pertarungan sampai mati antara Mori Ranmaru dan Akechi Mitsuhide.

Bersamaan dengan peristiwa tersebut, para *Touken Danshi* yang tergabung dalam tim 2 datang menginterupsi pertarungan antara Ranmaru dan Mitsuhide. Mereka mengatakan bahwa Mori Ranmaru adalah sosok yang seharusnya sudah tidak ada lagi di masa itu, sehingga mereka harus membunuh Ranmaru demi menghentikan perubahan sejarah yang disebabkan oleh *Jikan Sokougun* dan melindungi Mitsuhide yang seharusnya belum mati pada saat insiden Honnouji. Mikazuki menyuruh Mitsuhide untuk pergi dari pertarungan dan menemui ‘keadilan’ nya sendiri.

Data 17 (1:30:39-1:31:00)

三日月「森蘭丸は、本来の歴史ならずでに戦死しているはず」

Mikazuki : Mori Ranmaru wa, honrai no rekishi nara sude ni senshi shite iru hazu.

Mikazuki : Mori Ranmaru adalah manusia yang seharusnya sudah meninggal dalam pertempuran ini.

蘭丸「・・・どけ・・・」

Ranmaru : doge...

Ranmaru : Minggir...

燭台切「じゃあ、ここにいる蘭丸は？」

Shokudaikiri : Ja, koko ni iru Ranmaru wa?

Shokudaikiri : Jadi, Ranmaru yang ada di sini adalah...

蘭丸「・・・そこをどげ・・・」

Ranmaru : soko wo doge..

Ranmaru : Minggir...

一期「生きているはずのない人間・・・」

Ichigo : Ikiteiru hazu no nai ningen..

Ichigo : Orang yang seharusnya sudah tidak hidup.

蘭丸「どげええええええええええ」

Ranmaru : Dogeee...!

Ranmaru : Minggiir!

Pada potongan adegan di atas, dapat diketahui bahwa Ranmaru yang ditemui oleh *Touken Danshi* adalah tokoh sejarah yang seharusnya sudah tidak ada di waktu tersebut. Dari adegan di atas dapat dilihat bahwa suasana sangat tegang, kedua belah pihak, baik para *Touken Danshi* dan tokoh Mori Ranmaru memegang kuat kepentingan masing-masing dan siap melaksanakan pertempuran. Hal ini dilihat dari ungkapan Ranmaru yang meneriakkan kata ‘Dogeee’ atau menyuruh para *Touken Danshi* untuk menyingkir dari pandangannya.

Mengetahui bahwa rencana nya terganggu, pasukan *Jikan Sokougun* melindungi Mori Ranmaru dari pasukan *Touken Danshi*. Pertarungan kembali terjadi. Di tengah pertarungan tersebut, Fudou Yukimitsu datang, dan melindungi Mori Ranmaru dari teman-teman nya sendiri.

Data 18 (1:31:10-1:31:38)

不動「やめろ蘭丸！」

Fudou : Yamero Ranmaru!

Fudou : Berhenti, Ranmaru!

蘭丸「お前もこいつらの仲間か」

Ranmaru : Omae mo koitsura no nakama ka

Ranmaru : Kau juga ternyata teman mereka, ya.

不動「俺はお前を死なせたくない！俺たちは同志だ！俺はお前も、信長様に愛してもらったじゃないか！だから俺は・・・駄目だよ蘭丸！傷の手当をしないと！そのままじゃ死んじゃうよ！」

Fudou : Ore wa omae wo shinasetakunai! Oretachi wa doushi da! Ore wa omae mo, Nobunaga-sama ni aishite moratta janaika! Dakara ore wa.. Dame da yo Ranmaru! Kizu no teate wo shinaito! Sonomama ja shinjau yo!

Fudou : Aku tidak ingin kau mati. Kita adalah rekan! Bukankah kau dan aku adalah orang yang dicintai Tuan Nobunaga! Karena itu, aku... Tidak boleh, Ranmaru! Kita harus mengobati lukamu yang parah, kalau dibiarkan kau bisa mati...

蘭丸「黙れえ！」

Ranmaru : damaree!

Ranmaru : Diaaam!

Dari potongan adegan di atas dapat dilihat Fudou berusaha menghentikan Ranmaru untuk bertarung. Dalam adegan ini dapat dilihat bahwa alasan mengapa Fudou membangkang dari misi yang diberikan oleh Saniwa kepada dirinya dan teman-temannya adalah karena dia ingin melindungi Ranmaru dan tidak ingin tuannya tersebut mati. Dari dialog Fudou juga dapat dilihat bahwa Ranmaru tengah terluka parah, dan Fudou sangat mengkhawatirkannya. Lebih lanjut lagi, Ranmaru yang sudah kehilangan akal sehatnya dan sudah terluka sangat parah, melukai Fudou dan pergi mencari Akechi Mitsuhide. Fudou kemudian mengejar Ranmaru, disusul kemudian oleh Souza.

4.) Tahap *Climax*

Tahap selanjutnya adalah tahap klimaks. Pada tahap ini, konflik yang dialami oleh para tokoh dalam tahap sebelumnya mencapai intensitas puncak. Klimaks sebuah cerita biasanya dialami oleh tokoh-tokoh utama yang berperan sebagai pelaku dan penderita terjadinya konflik utama.

Dalam drama panggung ini, tahap klimaks dimulai dari adegan ketika Fudou berusaha melindungi Ranmaru dari teman-temannya sendiri, pelurusan sejarah tokoh Mori Ranmaru yang dilakukan oleh Souza Samonji, dan keinginan Fudou untuk membunuh Mitsuhide.

Klimaks pertama dalam drama panggung Touken Ranbu adalah pada adegan ketika Fudou melindungi Ranmaru dari Souza yang berusaha membunuhnya. Keadaan Ranmaru saat itu sudah sangat lemah, badannya dipenuhi luka akibat pertempuran sebelumnya dengan pasukan Mitsuhide. Dengan sisa kekuatannya, Ranmaru terus masuk ke dalam kuil Honnouji untuk mencari Oda Nobunaga dan Souza menemukannya.

Data 19 (1:32:33-1:33:05)

宗三「蘭丸、あなたは本当ならもう死んでいるはずの人間なんです」

Souza : Ranmaru, anata wa hontou nara mou shindeiru hazu no ningen nandesu.

Souza : Ranmaru, kau adalah manusia yang seharusnya sudah mati.

蘭丸「・・・何を言ってる、私はまだ・・・生きている・・・」

Ranmaru : ... Nani wo itteru, watashi wa mada ikiteiru...

Ranmaru : Apa yang kau bicirkan? Aku masih hidup..

宗三「それは、歴史の望むところではない・・・」

Souza : Sore wa, Rekishi no nozomu tokoro dewanai...

Souza : Hal itu bertentangan dengan sejarah...

不動「歴史はなんだったんだよ・・・それが自分の大切な人より大事な
ことなのか?! 俺たちを愛してくれた信長様や、蘭丸よりも大事なこと
なのかよ?! 俺たちは・・・こんな理不尽なことと戦わなくちゃならな
いのか! そんなの、あんまりだ!」

*Fudou : rekishi wa nandattendayo! Sore ga jibun no taisetsu na hito yori
daiji na koto nano ka? Oretachi wo aishitekureta Nobunaga ya Ranmaru
yori mo daiji na koto nanoka yo?! Oretachi wa, konna rifujin na koto to
tatawakucha naranai ko ka! Sonna no anmari da!*

Fudou : Sejarah itu apa! Apakah hal itu lebih penting dari orang yang
berharga bagi kita sendiri?! Apakah sejarah lebih penting dari orang yang
mencintai kita seperti Nobunaga dan Ranmaru?! Apakah kita harus
melawan sesuatu yang tidak adil begini?!

Adegan di atas terjadi ketika Souza akan menyerang Ranmaru demi
pelurusan sejarah. Dari potongan adegan di atas dapat dilihat bahwa Souza masih
memegang kuat misinya untuk melindungi sejarah, dan masih bertekad kuat untuk
membunuh Ranmaru. Ketika Souza mengayunkan pedangnya kepada Ranmaru,
Fudou menangkis pedang Souza dan melindungi Ranmaru. Dari kutipan dialog
Fudou terlihat bahwa Fudou mengalami pertentangan dalam dirinya sendiri, dan
merasa sangat kecewa dengan takdir yang dia terima. Fudou masih belum bisa
menerima bahwa menjaga sejarah yang sudah terjadi adalah hal yang lebih penting
daripada menyelamatkan orang yang dicintainya. Lebih lanjut lagi, pada kalimat
Oretachi wa, konna rifujin na koto to tatawanakucha naranai ko ka?! Adalah
pertanyaan retorik yang diajukan oleh Fudou untuk mengekspresikan kekecewaan
terhadap takdir yang dianggapnya tidak adil sebagai seorang perinsanan pedang

yang harus diterimanya. Dari adegan tersebut terlihat bahwa konflik mengalami intensitas di puncak dan klimaks terjadi ketika Fudou menkonfrontasi Souza dan mengungkapkan kepentingannya.

Lebih lanjut lagi, ternyata *Jikan Sokougun* mengikuti mereka. Fudou dan Souza harus menghadapi *Jikan Sokougun* terlebih dahulu. Tim satu datang membantu mereka. Kemudian Hasebe berhasil menyusul Mori Ranmaru yang kabur. Hasabe ingin membunuh Ranmaru di tempat, namun Fudou kembali melindungi Ranmaru dan mengajaknya untuk menemui Oda Nobunaga. *Jikan Sokougun* kembali datang dan Hasebe harus menghadapi mereka hingga kewalahan, namun ketika Fudou ingin menolong Ranmaru, Ranmaru kembali menyerang Fudou dan hampir membunuhnya. Pada saat Ranmaru akan menghunuskan pedangnya kepada Fudou, Souza datang dan menusuk dada Ranmaru. Ranmaru kemudian gugur di pelukan Souza.

Data 20 (1:34:25-1:36:37)

蘭丸「どうしてそんなに悲しい顔をするのです・・・あなたたちは務めを果たしたのでしょう・・・？あなたたちは言った・・・織田信長とは何者か？織田信長に仕える家に生まれた私にとって、あの方は私の主。だから、上様を守らなくちゃ・・・いや、違う、お家も役目も関係ない・・・私は織田信長を人と愛していた・・・だから、あの方を守りたかった・・・それなのに・・・悔しい・・・」

Ranmaru : Doushite sonna ni kanashii kao wo suru no desu. Anata tachi wa tsutome hatashita no deshou? Anata tachi wa itta, Oda Nobunaga to wa nani mono ka? Oda Nobunaga ni tsukaeru ie ni umareta watashi ni totte, ano kata wa watashi no aruji. Dakara, Ue-sama wo mamoranakucha... iya, chigau, oie mo yakume mo kankei nai. Watashi wa Oda Nobunaga wo hito to aishite ita, dakara, ano kata wo mamoritakatta... sore nano ni.. kuyashii..

Ranmaru : Mengapa kau memasang wajah sedih seperti itu? Bukankah kalian hanya menjalankan apa yang diperintahkan kepada kalian? Yang kalian katakan, mengenai siapakah Oda Nobunaga sebenarnya... Bagi diriku yang lahir dari keluarga yang melayani Oda Nobunaga, tentu saja dia adalah Tuan-ku, karena itu, aku harus melindungi Tuan-ku... Tidak, bukan.. Ini tidak ada hubungannya dengan keluarga ku maupun peranku... Aku, hanya mencintai Oda Nobunaga sebagai manusia... Karena itu aku melindunginya... Meskipun begitu.., itu sangat menyakitkan...

Dialog yang diucapkan oleh Ranmaru tersebut diungkapkan ketika Ranmaru akhirnya roboh di pelukan Souza. Dialog yang diungkapkan oleh Ranmaru yang tengah sekarat ini mengungkapkan bahwa Souza terlihat sangat sedih atas kematian Ranmaru, hal ini terlihat dari kalimat Ranmaru yaitu '*Doushite sonna ni kanashii kao wo suru no desu. Anata tachi wa tsutome hatashita no deshoushou?*'. Dari kalimat tersebut juga terlihat bahwa Ranmaru menghargai usaha Souza untuk menyelesaikan misi nya sendiri (dengan membunuh Ranmaru), dan menerima kematian nya. Ranmaru juga mengakui bahwa bagi dirinya, Oda Nobunaga adalah manusia yang dia cintai, dan perasaan ingin menolong Oda Nobunaga tidak ada hubungannya dengan tugas nya sebagai pelayan Nobunaga, dan perasaan tersebut sangat menyakitkan. Adegan ini termasuk bagian dari klimaks karena mengandung akhir dari pertentangan kepentingan antara kedua tokoh yaitu *Touken Danshi* (Souza) dan Mori Ranmaru.

Lebih lanjut lagi, Fudou yang sangat kecewa karena melihat Souza membunuh Ranmaru, kemudian pergi mengejar Mitsuhide. Mitsuhide sendiri tengah mencari Oda Nobunaga yang sedang bersembunyi di bagian dalam kuil. Ketika Fudou berhasil menemukan Mitsuhide dan berusaha membunuhnya, Souza menghalangi Fudou dan menjadikan badan nya sebagai tameng Mitsuhide,

sehingga Fudou akhirnya menusuk Souza sejara tidak sengaja. Fudou sangat kesal dan marah karena Souza selalu menghalanginya.

Data 21 (1:44:32-1:46:52)

不動「お前がこんなことしてなけりゃ信長様は死なずにすんだんだ！・・・何が本儀だ！何が本能寺の変だ！こんな歴史、まるごと俺が消してやる！」

Fudou : omae ga konna koto shite nakerya nobunaga sama wa shunazunisundanda! nani ga taigi da! nani ga Honnouji no hen ga! Konna rekishimarugoto ore ga keshite yaru!

Fudou : Kalau kau tidak melakukan hal ini Tuan Nobunaga tidak akan mati! apanya yang keadilan! apanya yang insiden Honnouji! aku akan menghapus sejarah ini!

宗三「ぐ・・・」

Souza : gu

Souza : Ugh (tertusuk pedang Fudou)

不動「・・・なんで、こんなにまでして止めるんだよ？」

Fudou : Nande, konna ni made shite tomerundayo?!

Fudou : Kenapa, kenapa kau menghentikanku sejauh ini?!

宗三「あなたは・・・光秀を殺してはいけない」

Souza : Anata wa, Mitsuhide wo koroshitewa ikenai

Souza : Kau tidak boleh membunuh Akechi Mitsuhide.

不動「こいつは信長様を殺そうとしてるんだぞ！あなたは信長様の刀なんだろ！あの時俺は信長様を守れなかった！でも、今なら間に合うんだ！あの人を守れるんだ！宗三！あんたは信長様を守りたくないのかよ！あんたを愛してくれた人じゃないのかよ?!」

Fudou : koitsu wa nobunaga sama wo korosou toshiterundazo! anata wa nobunaga no katana nandaro! ano toki ore wa nobunaga sama wo mamorenakatta. demo ima nara mani aunda! ano hito wo mamorerun da! souza! anta wa nobunaga sama wo mamoritakunaino kayo? anta wo aishite kureta hito janai kayo?

Fudou : Orang ini mencoba membunuh tuan nobunaga, loh! Bukankah kau pedang tuan nobunaga?! pada saat itu aku tidak bisa melindungi tuan nobunaga. tapi sekarang aku masih sempat! aku masih bisa melindunginya!

Souza! Apakah kau tidak ingin melindungi Tuan Nobunaga? Dia adalah orang yang mencintaimu!

宗三「だから！光秀を斬ってはならないんです！信長が信長であることも、蘭丸が蘭丸であることも、この歴史があるからこそなんです。あなたが今、光秀を斬ってこの歴史を変えてしまうというなら、それは蘭丸や信長の生きた証をも否むことになるんです」

Souza : dakara! Mitsuhide wo kitte wa naranain desu! nobunaga ga nobunaga de aru koto mo, ranmaru ga ranmaru de aru koto mo, kono rekishi ga aru kara koso nan desu. anata ga ima, mitsuhide wo kitte kono rekishi wo kaeteshimau toiu nara, sore wa ranmaru ya nobunaga no ikita akashi wo mo inamu koto ni narun desu.

Souza : Karena itu! Karena itulah kau tidak bisa membunuh Mitsuhide! Nobunaga yang ada sekarang, Ranmaru yang ada sekarang, adalah karena peristiwa sejarah yang ada terjadi saat ini. Kalau kau sekarang membunuh Mitsuhide dan menghapus sejarah yang ada, kau juga akan menghapus ranmaru dan nobunaga yang ada.

長谷部「不動行光！」

Hasebe : Fudou Yukimitsu!

Hasebe : Fudou Yukimitsu!

宗三「待ってください！不動行光、あなたにはあなたの信長、僕には僕の信長があるように、光秀には光秀の信長があります。光秀にとっての信長、それは・・・ここで討たなくてはならない信長。この本能寺の変が、俺たちの主であった織田信長という男の物語の、たどり着く果てなのです！」

Souza : Matte Kudasai! Fudou Yukimitsu, anata ni wa anata no nobunaga, boku ni wa boku no nobunaga, mitsuhide ni wa mitsuhide no nobunaga ga arimasu. mitsuhide ni totte no nobunaga, sore wa, koko de utanakute wa naranai nobunaga. kono honnouji no hen ga, oretachi no aruji deatta oda nobunaga toiu otoko no monogatari no tadori tsuku hatenano desu!

Souza : tunggu sebentar. Fudou Yukimitsu, kita semua mempunyai Nobunaga kita sendiri. Nobunaga mu, Nobunaga ku, dan Nobunaga bagi Mitsuhide. Nobunaga bagi Mitsuhide adalah adalah Nobunaga yang harus diserang sekarang. Insiden Honnouji ini, adalah saat dimana akhir dari cerita dari tuan kita terdahulu, Oda Nobunaga.

Dari potongan adegan di atas terlihat bahwa Souza dan Fudou tengah berseteru. Souza berusaha keras menjaga misi yang diperintahkan oleh Saniwa

hingga mengorbankan dirinya sendiri demi Fudou. Fudou sendiri sangat kecewa dan tidak habis pikir dengan sikap Souza yang terus menentangnya. Pada adegan ini pula kepentingan Fudou yang ingin melindungi dan membalas dendam tuannya terdahulu muncul dan berlawanan dengan kepentingan Souza.

5.) Tahap *Deneoument*

Tahap selanjutnya adalah tahap *deneoument* atau tahap penyelesaian. Pada tahap ini konflik yang telah mengalami klimaks diberi jalan keluar dan cerita diakhiri. Dalam drama panggung ini tahap *deneoument* dimulai ketika Fudou bertanya kepada Yagen dan Hasebe mengenai Oda Nobunaga mereka, dilanjut oleh ritual *Seppuku* yang dilakukan oleh Oda Nobunaga sehingga membuatnya gugur dalam insiden Honnouji, yang menandakan bahwa peristiwa sejarah berhasil dijaga oleh *Touken Danshi*.

Data 22 (1:47:00-1:48:48)

不動「…なあ、教えてくれよ薬研…あんたの信長様も光秀に討たれなくちゃならないような人なのか?!」

Fudou : Naa, Oshiete kure yo, Yagen.. anta no Nobunaga mo Mitsuhide ni utarenakucha naranai you na hito nano ka?

Fudou : Hei, jelaskan padaku, Yagen... apakah Nobunaga-mu adalah orang yang harus dibunuh oleh Mitsuhide di sini?

薬研「…」

Yagen : ... (terdiam dan memandang Fudou dengan sedih)

不動「教えてくれよ、長谷部…あんたの信長様も…本能寺で死ななくちゃならないのか?!」

Fudou : Oshiete kureyo, Hasebe... Anta no Nobunaga-sama mo... Honnouji de shinakucha naranai no ka?

Fudou : Jelaskan padaku, Hasebe... Apakah Nobunaga-mu... adalah Nobunaga yang harus mati di Honnouji ini?

長谷部「・・・僕たちにではなく、自分の心に問え」

Hasebe : ... Bokutachi dewanaku, Jibun no kokoro ni toe.

Hasebe : Jangan kepada kami. Tanyalah hatimu sendiri.

光秀「どうした？殺せ！」

Mitsuhide : Doushita! Korose!

Mitsuhide : Kenapa? Ayo bunuh aku!

不動「・・・俺は・・・ダメ刀だ・・・愛された分を主に返すことができなかつた・・・ダメ刀なんだよ」

Fudou : ore wa.. damegatana da... aisaretibun wo aruji ni kaesu koto ga dekinakatta, dame gatana nandayo...

Fudou : Aaku... aku pedang yang tidak berguna! Aku tidak bisa membalas rasa cinta dari Tuan ku... aku pedang yang tidak berguna...

Dialog di atas terjadi setelah peringatan Souza kepada Fudou tentang Oda Nobunaga di adegan sebelumnya. Fudou setelah mendengar perkataan Souza telah bersiap menghunuskan pedangnya kepada Mitsuhide, namun Fudou mengalami konflik batin dan kebingungan; apakah dia harus tetap mengikuti tujuan dirinya sendiri ataukah harus menerima takdirnya. Kebingungan tersebut akhirnya Fudou sampaikan melalui pertanyaan kepada rekan-rekan nya, Hasebe dan Yagen. Pertanyaan Fudou kepada Hasebe adalah ‘*Oshiete kureyo, Hasebe... Anta no Nobunaga-sama mo... Honnouji de shinakucha naranai no ka?*’. Pertanyaan itu adalah pertanyaan retorik demi menguatkan tujuan awalnya. Namun jawaban Hasebe yang menyebut bahwa Fudou tidak harus bertanya padanya, melainkan bertanya kepada dirinya sendiri, membuat Fudou menyadari bahwa apa yang dilakukannya saat ini adalah hal yang salah. Adegan ini termasuk dalam tahap akhir

karena dalam adegan ini keinginan Fudou diberi jalan keluar oleh Hasebe, dan Fudou menyadari kesalahannya dan mulai menerima takdirnya.

Tidak lama setelah itu, muncul sosok Oda Nobunaga yang tengah memakai kimono putih dan memandang mereka dari kejauhan. Fudou, Souza, Hasebe, Yagen, dan Mitsuhide melihat penampakan sosok tersebut dengan rasa terkejut.

Data 23 (1:49:19-1:49:39)

長谷部「あれは・・・」

Hasebe : Are wa...

Hasebe : Dia....

葉研「忘れるものか・・・」

Yagen : Wasureru mono ka..

Yagen : Memangnya kita bisa lupa...

宗三「魔王・・・」

Souza : Maou...

Souza : Raja Iblis...

不動「信長様」

Fudou : Nobunaga-sama!

Fudou : Tuan Nobunaga!

光秀「信長公・・・・・・！」

Mitsuhide : Nobunaga-Kouuuu!

Mitsuhide : Nobunagaaaa!

Setelahnya, sosok Oda Nobunaga menutup pintu ruangan dan hanya menampakan siluet dari luar. Dari siluet tersebut terlihat sosok Oda Nobunaga tengah mengeluarkan pedang, hingga akhirnya melakukan *seppuku*. Semua orang

yang melihat hal tersebut terdiam, kecuali Mitsuhide yang terlihat sangat menyesal karena tidak sempat menghampiri Oda Nobunaga. Adegan tersebut termasuk ke dalam tahap penyelesaian karena segala benturan konflik yang terjadi sebelumnya berakhir ke tujuan akhir; yaitu sejarah tetap terlindungi dan Oda Nobunaga tetap gugur di dalam insiden Honnouji.

Jika disesuaikan dengan teori mengenai pembedaan plot karya fiksi oleh Nurgiyantoro, dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji* memiliki alur maju dan bergerak secara lurus atau memiliki plot progresif, yaitu alur atau plot sebuah karya fiksi yang bersifat kronologis, karena alur drama panggung ini dimulai dari tahap awal yaitu pengenalan yang ditandai oleh munculnya tokoh Fudou Yukimitsu, pengenalan konsep Honmaru atau tempat tinggal para *Touken Danshi*, penjelasan mengenai apakah *Touken Danshi* dan apakah tujuan dari misi yang diberikan Saniwa kepada *Touken Danshi*. Lalu kemudian memasuki tahap *generating circumstance* yaitu peristiwa yang menyulut konflik seperti pertikaian antara Fudou dan Hasebe dan berbagai macam ulah Fudou yang mengganggu teman-temannya. Kemudian berlanjut dalam tahap *rising action* yang dimulai ketika insiden Honnouji dimulai, kemudian dilanjut oleh perlindungan *Touken Danshi* terhadap Akechi Mitsuhide, pelurusan sejarah dengan harus menyerang Mori Ranmaru, dan perlindungan Fudou Yukimitsu terhadap Mori Ranmaru. Lebih lanjut lagi, berlanjut pada tahap klimaks yang terdiri adegan ketika Fudou berusaha melindungi Ranmaru dari teman-temannya sendiri, pelurusan sejarah tokoh Mori Ranmaru yang dilakukan oleh Souza Samonji, dan keinginan Fudou untuk membunuh Mitsuhide. Kemudian

seluruh tahapan tersebut berakhir pada tahap *denouement* atau tahap penyelesaian yang berakhir pada ritual *seppuku* yang dilakukan oleh Oda Nobunaga.

c. Penokohan

Tokoh dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji* sangat beragam. Seperti yang sudah diketahui, para tokoh *Touken Danshi* yang ada dalam drama panggung ini adalah perinsanan dari sebuah pedang pusaka yang dimiliki oleh tokoh-tokoh *Daimyou* di Jepang. Terdapat dua belas *Touken Danshi*, empat di antaranya adalah perinsanan dari pedang Oda Nobunaga yaitu Souza Samonji, Heshikiri Hasebe, Yagen Toshiro, dan Fudou Yukimitsu. Pedang Mikazuki Munechika dan Yamanbagiri Kunihiro adalah pedang pusaka dari Klan Yoshiteru. Shokudaikiri Mitsutada dan Tsurumaru Kuninaga adalah pedang pusaka dari *Daimyou* Date Masamune. Namazuo Toshiro dan Ichigo Hitofuri adalah pedang pusaka dari klan Toyotomi, Kosetsu Samonji adalah dari klan Tokugawa, dan Sayo Samonji dari klan Hosokawa.

Sesuai dengan konsep yang dibawa dari game *Touken Ranbu Online*, sutradara drama panggung *Touken Ranbu* menciptakan tokoh perinsanan pedang tersebut hampir sama dengan yang ada di dalam *game*, seperti mengambil *line* yang ada di dalam *feature game*, dan memasukkan beberapa interaksi yang ada di dalam *game* ke dalam drama adaptasi ini.

Dalam analisis yang dilakukan oleh peneliti, tokoh dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji* dapat digolongkan menjadi beberapa kriteria. Berdasarkan fungsi dan penampilan tokoh, dapat dilihat bahwa para

Touken Danshi, khususnya para pedang Oda Nobunaga yang menjadi tokoh utama dalam drama panggung ini termasuk dalam tokoh protagonis. Selain itu, tokoh Mori Ranmaru sebagai peran pendukung juga dapat dikategorikan sebagai tokoh protagonis. Mereka adalah tokoh yang mampu memperkuat jalannya cerita, serta mampu membuat peneliti untuk melihat konflik yang muncul dalam drama panggung tersebut.

Tokoh Akechi Mitsuhide yang menjadi pengkhianat dalam insiden Honnoji dan para *Jikan Shokogun* yang ingin merubah sejarah merupakan tokoh tambahan yang antagonis dalam drama panggung. Hal ini terlihat dari perbuatan Akechi ketika bertarung melawan Ranmaru untuk membunuh Nobunaga. Di lain pihak, *Jikan Shokogun* memicu konflik dengan mengubah sejarah yang ada dengan membunuh tokoh-tokoh ataupun menyelamatkan tokoh sejarah yang seharusnya tidak berada di suatu peristiwa tersebut. Berdasarkan perwatakan tokoh, tokoh dalam drama panggung dapat dibedakan menjadi dua, yaitu tokoh sederhana dan tokoh bulat. Mikazuki Munechika, Yagen Toshiro, Yamanbagiri Kunihiro, dan Heshikiri Hasebe serta beberapa *Touken Danshi* lainnya adalah tokoh sederhana. Mereka mempunyai sifat yang statis atau sikapnya tidak berubah hingga akhir adegan, memiliki kebulatan tekad untuk tetap menuruti *saniwa* atau tuan yang sekarang dengan menjaga teguh prinsip untuk tetap melaksanakan misi untuk melindungi sejarah. Namun, lain halnya dengan tokoh seperti Fudou Yukimitsu, Souza Samonji, Akechi Mitsuhide, dan Mori Ranmaru, mereka adalah tokoh bulat. Karena keterbatasan penelitian, dalam sub bab ini peneliti hanya akan membahas empat tokoh utama yaitu Fudou Yukimitsu, Souza Samonji, Heshikiri Hasebe, dan

Yagen Toshiro. Selanjutnya akan dipaparkan mengenai analisis masing-masing tokoh sebagai berikut:

1.) Fudou Yukimitsu

Fudou Yukimitsu adalah tokoh utama dalam drama panggung ini. Kemunculan tokoh ini sangat sering. Ia memiliki tubuh yang agak pendek, rambut panjang yang dikuncir tinggi berwarna ungu gelap, memakai baju jas berwarna ungu dengan dasi merah yang agak berantakan. Sama seperti di *game*, Fudou digambarkan sebagai pemuda yang suka meminum *amazake*, dan kerap berbicara sambil sendawa karena mabuk.

Seperti dalam legenda yang menyebar dalam masyarakat Jepang, Fudou Yukimitsu terkenal sebagai pedang berjenis *tantou* (pedang pendek sejenis pisau yang biasa dipakai untuk *seppuku* oleh samurai) kesayangan Oda Nobunaga. Hal ini terlihat di dalam adegan drama yang dibawakan oleh Mikazuki Munechika ketika dirinya menemui Saniwa untuk ‘menghidupkan’ Fudou Yukimitsu.

Data 24 (05:21- 05:43)

本丸の別の場にて。三日月宗近が審神者と話している。

Di sisi Honmaru yang lain, Mikazuki Munechika tengah berbicara dengan *Saniwa*.

三日月「新しい刀が顕現したと？…その者は一体」

Mikazuki : *Atarashii katana ga kengen shita to? Sono mono wa ittai*

Mikazuki : “Anda telah menghidupkan pedang yang baru? Siapakah dia?”

部屋の中に新しく顕現した刀、不動行光がたっている。

三日月「ふむ。確か、織田信長所縁のある刀と聞いている。して、主は何を望みかー？」

Mikazuki : hum, tashika Oda Nobunaga tokusen no aru katana to kiiteiru. Shite, aruji wa nani wo nozomi ka?

Mikazuki : “Hm. Saya pernah mendengarnya, pedang yang diberi nama oleh Oda Nobunaga sendiri. Lalu, apa yang anda ingin saya lakukan, *Aruji?*”

主からなにかを言付かる三日月。三日月は承知した旨を頷きで示す。

Saniwa atau *Aruji* mengatakan sesuatu kepada Mikazuki. Mikazuki mengangguk, tanda bahwa dia mengerti.

Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa Mikazuki Munechika mengetahui legenda tentang Fudou sebagai pedang kesayangan Oda Nobunaga. Keberadaannya sebagai pedang kesayangan Oda Nobunaga juga diamini oleh Fudou sendiri, seperti dalam dua kutipan berikut.

Data 25 (07:35-07:44)

不動「ひっく。俺は不動行光。織田信長公の最も愛した刀なんだぞ！どうだ、参ったか？」

Fudou : Ore wa Fudou Yukimitsu. Oda Nobunaga-Kou no mottomo aishita katana nandazo! Douda, maittaka?

Fudou: “Aku adalah Fudou Yukimitsu, pedang yang paling dicintai oleh Tuan Oda Nobunaga! Bagaimana? Apa kau akan menyerah sekarang?”

Data 26 (12:53-13:08)

不動「ねー、俺は不動行光。不動明王と矜羯羅童子と制多迦が浮き彫りされてて、織田信長公がたいそう愛した逸品なんだ。どのくらいかというと、酔うと膝を叩いて歌って自慢するくらいだな。これって、相当のことだろう？」

Fudou : Ne, ore wa Fudou Yukimitsu. Fudou Myouou to Kongara Douji to Seitaka ga ukiborisaretete, Oda Nobunaga-Kou ga taisou aishita ippin nanda. Dono kurai ka to iu to, youto hiza wo tataite utatte jiman suru kurai dana. Korette, soutou no koto darou?

Fudou: “Hei, namaku Fudou Yukimitsu. Aku adalah pedang mahakarya yang memiliki ukiran simbol dari Fudou Myouou, Kongara Douji dan Seitaka yang sangat dicintai oleh Tuan Oda Nobunaga. Dia sangat mencintaiku sehingga dia akan bernyanyi sambil menepuk-nepukkan

lututnya dan menyombongkan diriku tiap kali dia mabuk. Bukankah itu suatu hal yang membanggakan?”

Dari kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa Fudou sangat bangga atas statusnya sebagai pedang kesayangan Oda Nobunaga. Dia terus membanggakan statusnya tersebut terhadap semua orang, termasuk kepada pedang Oda yang lain. Statusnya sebagai pedang kebanggaan tersebut juga menjadikan dirinya memiliki kepercayaan diri yang tinggi ketika menghadapi lawan bicaranya.

Kebanggaanya terhadap status sebagai pedang kesayangan Oda Nobunaga tersebut agak berlebihan, sehingga membuat Fudou menjadi sombong dan egois. Hal ini terlihat ketika Fudou bertemu Heshikiri Hasebe. Fudou bahkan tidak mengingat keberadaan Hasebe, yang notabene nya adalah pedang Oda Nobunaga juga sama seperti dirinya. Fudou juga bertanya kepada Hasebe apakah mereka pernah bertemu sebelumnya dengan nada sombong dan mengejek. Sifat sombong Fudou dapat dilihat dalam kutipan berikut.

Data 27 (25-54:26:12)

不動「あんた、誰だ？信長公のところにいたっけ？会ったことあるような…もしかしたら俺と入れ違いだったのかな。じゃあ、あんた、本能寺の変の時にはいなかったっけ？」

Fudou : anta, dare da? Nobunaga-Kou no tokoni itakke? Atta koto aru youna... moshikashitara ore to irechigai dattanokana. Jaa, anta, Honnoji no hen no toki ni inakattakke?

Fudou: Siapa kau? Memangnya kau pedang Tuan Nobunaga juga, ya? Kita pernah bertemu tidak, ya... Atau aku salah mengira dirimu. Ah, apakah kau bersama kami saat insiden Honnouji?

Dari dialog di atas dapat dilihat bahwa Fudou tidak mengenal Hasebe, padahal mereka berdua sama-sama pernah dimiliki oleh Oda Nobunaga. Dalam dialog ini, Fudou bertanya pada Hasebe apakah Hasebe ada bersama mereka (Oda Nobunaga dan dirinya sendiri) ketika insiden Honnoji terjadi. Hal tersebut menunjukkan bahwa Fudou menyombongkan dirinya dan meremehkan Hasebe dengan menyatakan bahwa dia berada di dalam Insiden Honnoji bersama Tuan nya ketika Tuan gugur dalam insiden tersebut, dan menganggap Hasebe tidak sekompeten dirinya sebagai pedang Oda Nobunaga karena tidak ada bersama mereka.

Selain itu, sikap egois juga diperlihatkan oleh Fudou ketika dia menceritakan masa lalu nya kepada Sayo Samonji dan Namazuo Toshiro yang sebenarnya sudah terlalu lelah mendengarkan Fudou.

Data 28 (40:25-40:46)

不動「というわけで、その時の刀こそがこの俺、不動行光ってわけだ」

Fudou : toiuwake de, sono toki no katana koso ga kono ore, Fudou Yukimitsu tte wake da!

Fudou: —Oleh karena itu, pedang itu adalah aku, Fudou Yukimitsu!

小夜は不動をじっと見、鯨尾は退屈そうに欠伸をする。

Sayo menatap Fudou, sementara Namazuo terlihat bosan dan menguap.

不動「おいそこ、欠伸すんなよ。人が大事な思い出話を話して聞かせてるってのに」

Fudou : oi soko, kenshin sunnayo. Hito ga daiji na omoide hanashi wo hanashite kikaseterutte no ni.

Fudou:Hei kau yang di sana! Jangan menguap! Aku sedang menceritakan kepadamu tentang kenangan berharga ku!

鯨尾「別に俺が聞かせてくれって頼んだわけじゃない」

Namazuo : betsu ni ore ga kikasetekurette tanondawake janai.

Namazuo: Aku bahkan tidak pernah memintamu untuk menceritakannya.

小夜「終わったんならもう行っていいですか？」

Sayo : owattan nara mou itte ii desuka?

Sayo: Karena sudah selesai, bolehkah aku pergi sekarang.

不動「お前ら、人の話聞けよなあ」

Fudou : omaera, hito no hanashi kikeyonaa.

Fudou: Kalian bahkan tidak mendengarkanku!

Dibalik sikap egois dan sombongnya, Fudou menyimpan kesedihan yang luar biasa karena tidak bisa melindungi tuannya, yaitu Oda Nobunaga dan Mori Ranmaru dalam kejadian Honnoji di masa lalu. Kesedihannya tersebut ditunjukkan dengan sikapnya yang selalu menyalahkan dirinya sendiri dengan menyebut dirinya sebagai *damegatana* (pedang yang tidak berguna). Ada banyak adegan di mana Fudou selalu menyebut dirinya sendiri sebagai *damegatana*. Sikap menyalahkan diri sendiri dan merasa tidak berguna tersebut dapat dilihat dalam salah satu kutipan berikut.

Data 29 (13:40-13:47)

不動「…そうか、わかったよ。どうせ俺がダメ刀だからそんなに邪険にすんだ！」

Fudou : ... Souka. Wakatta yo. Douse ore ga damegatana dakara sonna ni jaken nisunda!

Fudou : Oke, aku mengerti. Aku ini pedang yang tidak berguna, bersikaplah jahat padaku! (kemudian duduk di tengah panggung dengan muka cemberut)

Kutipan tersebut adalah dialog Fudou ketika pertama kali bertemu dengan Yamanbagiri Kunihiro, dan berusaha untuk menarik perhatian Yamanbagiri dengan

cara menarik tudung kepala yang selalu dipakai Yamanbagiri. Yamanbagiri yang merasa terganggu saat itu kemudian menepis tangan Fudou dan berkata untuk tidak menyentuhnya, membuat Fudou kesal dan mengatakan kalimat bahwa dia adalah pedang yang tidak berguna dan orang lain tidak perlu bersikap baik padanya. Dari pernyataan Fudou tersebut dapat disimpulkan bahwa Fudou masih menyimpan penyesalan di masa lalu, yaitu penyesalan karena tidak bisa menyelamatkan Tuan nya, dan rasa penyesalan itu mengakibatkan Fudou merasa bahwa dirinya tidak pantas diperlakukan dengan baik oleh orang-orang sekitarnya, dan justru malah pantas diperlakukan sebagai sosok yang tidak berguna.

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa Fudou Yukimitsu adalah perinsanan pedang pusaka Oda Nobunaga yang punya rasa percaya diri yang tinggi dan sangat bangga akan statusnya tersebut. Sifat utama Fudou adalah seorang *Touken Danshi* yang egois dan suka merendahkan orang lain, namun dibalik semua hal tersebut, Fudou menyimpan kesedihan yang mendalam dan menganggap dirinya adalah orang yang tidak berguna sehingga pantas diperlakukan tidak baik oleh orang di sekitarnya.

Perubahan sikap Fudou dapat dilihat dalam beberapa adegan menuju penyelesaian cerita. Dalam beberapa potongan adegan, Fudou yang tadinya terlihat sangat egois karena selalu berusaha melindungi tuan nya terdahulu, Ranmaru dan berusaha membunuh Mitsuhide karena mengikuti keinginan hatinya, akhirnya melunakkan ego nya setelah mendapatkan jawaban dari Yagen dan Hasebe tentang tuan nya, Oda Nobunaga. Fudou akhirnya menyerah dan pasrah akan takdirnya sebagai perinsanan pedang dan melanjutkan misinya, yaitu melindungi sejarah.

Data 30 (1:47:00-1:48:48)

不動「・・・なあ、教えてくれよ薬研・・・あんたの信長様も光秀に討たれなくちゃならないような人なのか?!」

Fudou : Naa, Oshiete kure yo, Yagen.. anta no Nobunaga mo Mitsuhide ni utarenakucha naranai you na hito nano ka?

Fudou : Hei, jelaskan padaku, Yagen... apakah Nobunaga-mu adalah orang yang harus dibunuh oleh Mitsuhide di sini?

薬研「・・・」

Yagen : ... (terdiam dan memandang Fudou dengan sedih)

不動「教えてくれよ、長谷部・・・あんたの信長様も・・・本能寺で死ななくちゃならないのか?!」

Fudou : Oshiete kureyo, Hasebe... Anta no Nobunaga-sama mo... Honnouji de shinakucha naranai no ka?

Fudou : Jelaskan padaku, Hasebe... Apakah Nobunaga-mu... adalah Nobunaga yang harus mati di Honnouji ini?

長谷部「・・・僕たちにではなく、自分の心に問え」

Hasebe : ... Bokutachi dewanaku, Jibun no kokoro ni toe.

Hasebe : Jangan kepada kami. Tanyalah hatimu sendiri.

光秀「どうした? 殺せ!」

Mitsuhide : Doushita! Korose!

Mitsuhide : Kenapa? Ayo bunuh aku!

不動「・・・俺は・・・ダメ刀だ・・・愛された分を主に返すことができなかつた・・・ダメ刀なんだよ」

Fudou : ore wa.. damegatana da... aisaretibun wo aruji ni kaesu koto ga dekinakatta, dame gatana nandayo...

Fudou : Aaku... aku pedang yang tidak berguna! Aku tidak bisa membalas rasa cinta dari Tuan ku... aku pedang yang tidak berguna...

Adegan tersebut membuktikan bahwa tokoh Fudou adalah tokoh bulat, dari yang tadinya memiliki sikap yang egois kemudian menurunkan ego nya dan akhirnya menerima takdir bahwa Oda Nobunaga harus mati dalam peristiwa itu.

Dari beberapa analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa tokoh Fudou Yukimitsu adalah tokoh yang memiliki sifat suka membanggakan dirinya sendiri karena merupakan pedang kesayangan dari Oda Nobunaga. Sifat suka membanggakan diri itu membuatnya menjadi sombong dan egois dan tidak mendengarkan orang di sekitarnya. Dibalik sifat jeleknya tersebut, Fudou menyimpan kesedihan karena tidak bisa menyelamatkan Oda Nobunaga di masa lalu, karena itu sekarang dia sering merasa pantas diperlakukan layaknya orang yang tidak berguna. Sikap-sikap tersebut membuat Fudou termasuk sebagai tokoh protagonis, karena meskipun tidak sepenuhnya memiliki sikap baik sesuai norma, tokoh Fudou menyimpan banyak perasaan yang biasa dibawa oleh manusia pada umumnya, dan dapat menarik empati dari penonton drama ini.

2.) Souza Samonji

Souza Samonji adalah salah satu pedang yang pernah dimiliki oleh Oda Nobunaga di masa lalu. Dalam legenda, diceritakan bahwa Souza Samonji diambil oleh Oda Nobunaga ketika pria itu mengalahkan Imagawa Yoshimoto di pertempuran Okehazama. Setelah mendapatkan Souza Samonji, dikatakan bahwa Nobunaga mengukir ujung pedang Souza dengan nama nya, sehingga menandai bahwa Souza menjadi 'milik' Oda Nobunaga.

Tokoh Souza Samonji dalam drama panggung ini digambarkan sebagai sosok pemuda feminin dan anggun dengan wajah yang cantik dan memiliki rambut panjang berwarna merah muda. Dia punya tato berbentuk burung di dada sebelah kiri. Tato di sebelah kiri nya adalah representasi dari tanda nama yang diukir oleh Oda Nobunaga ketika dirinya mengambil Souza dari klan Imagawa, menandakan bahwa Souza adalah milik Oda Nobunaga. Tato tersebut tidak pernah diperlihatkan oleh Souza, kecuali ketika dia tengah terluka.

Souza digambarkan sebagai orang yang rendah diri, hal ini dapat dilihat di awal adegan ketika Souza memimpikan masa lalunya mengenai insiden Honnoji. Mimpi mengenai insiden Honnouji tersebut selalu mengingatkannya dengan tato yang dimiliki nya, dan kenyataan bahwa dirinya hanya dipakai sebagai lambang kekuasaan negeri oleh tuan-tuan nya terdahulu seperti Imagawa Yoshimoto, Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyori, dan Tokugawa Ieyasu.

Data 31 (03:10-03:42)

宗三「この刻印のせいで、僕は天下人の剣とされました。秀吉、秀頼、家康、徳川将軍家…皆が天下人の象徴として、僕を侍らせてきました。僕は籠の鳥と同じです。使われることもなく、ただ在ることだけを求められる。」

Souza : sono kokuin no sei de, boku wa tenkabito no ken to saremashita. Hideyoshi, Hideyori, Ieyasu, Tokugawa shogunka, mina ga tenkabito no shouchou toshite, boku wo haberesetekitekimashita. Boku wa kago no tori to onaji desu. Tsukawareru koto mo naku. Tada aru dake mitomerareru.

Souza : karena tanda ini, aku dijadikan sebagai lambang kekuasaan. Hideyoshi, Hideyori, Ieyasu, keshogunan Tokugawa, mereka semua memperlakukan ku sebagai lambang kekuasaan mereka. Aku sama seperti burung dalam sangkar; tidak digunakan sebagai alat, hanya harus 'ada'.

葉研「でも今の主はそうじゃないだろう？」

Yagen : demo ima no aruji wa soujanai darou?

Yagen : Tapi bukankah Tuan kita yang sekarang tidak seperti itu, kan?

宗三「どうでしょうか」

Souza : doudeshouka.

Souza : Aku berharap seperti itu.

Kutipan dialog di atas terjadi setelah Souza bermimpi mengenai insiden Honnouji. Mimpi tersebut mengingatkan kembali dirinya mengenai siapa dia yang sebenarnya. Dia mengatakan bahwa dirinya adalah lambang dari kekuasaan, karena itulah para tokoh samurai akan selalu memilikinya sebagai lambang kekuasaan mereka. Diketahui bahwa sejak dulu dirinya berada dalam kukungan tokoh besar mulai dari Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi dan Hideyori, hingga keshogunan Tokugawa. Namun kenyataan sebagai lambang kekuasaan tersebut tidak membuatnya bahagia dan membuatnya kehilangan semangat atas tuannya, dan merasa bahwa dirinya bagai sebuah burung yang berada dalam sangkar, yang hanya dijadikan sebagai sebuah hiasan tanpa dipakai untuk berperang. Dalam potongan adegan ini juga terlihat bahwa Souza belum menaruh kepercayaan pada *saniwa*. Dari kalimat Souza '*doudeshouka*', terlihat bahwa Souza ragu bahwa *saniwa* atau tuannya yang sekarang berbeda dengan tuannya yang terdahulu. Sikap rendah diri Souza juga bisa dilihat dalam potongan dialog berikut.

Data 32 (37:59-38:15)

宗三「それとも僕たちが戦わなくちゃならない。刀は戦うために在る。お飾りであった僕がいつでも説得力はないかもしれませんが…」

Souza : soretomo bokutachi ga tatawanakucha naranai. Katana wa tatakau tame ni aru. Okazari deatta boku ga ittemo, settokuryoku wa nai kamo shiremasen ga...

Souza : meskipun begitu kita tetap harus berperang, karena pedang ada untuk berperang. Meskipun kurasa terdengar tidak meyakinkan jika aku yang hanya hiasan ini yang mengatakannya.

Dari adegan di atas, terlihat Souza memberikan sebuah nasihat kepada rekan nya, Kousetsu. Souza mengatakan bahwa pedang diciptakan untuk bertarung. Namun Souza merasa tidak percaya diri terhadap apa yang dikatakannya karena dirinya belum pernah dipakai untuk bertarung sebelumnya.

Sikap pemurung juga ditampilkan Souza ketika salah satu rekan nya yang dianggap sebagai adiknya, Sayo Samonji, terluka setelah melaksanakan misi. Hal ini terlihat ketika Souza menemani Sayo Samonji yang sedang tidak sadarkan diri di dalam ruang perawatan. Meskipun Souza tidak banyak berbicara, kesedihan Souza terlihat dari gesture nya saat membenarkan selimut Sayo, dan kesedihan tersebut terlihat dalam kalimat yang dikatakan oleh tokoh Kousetsu Samonji yang kebetulan berada di samping Souza.

Data 33 (37:59-38:41)

江雪「なんて顔してるんです。そんな顔をお小夜に見られたら、心配をかけてしまいます。笑えとは言いません。ですが、せめてお小夜の前では、兄の顔でいましょう」

Kousetsu : Nante kao shiterun desu. Sonna kao wo osayo ni miraretara, shinpai wo kakete shimaimasu. Warae to wa iimasen. Desuga, semete osayo no mae de wa, ani no kao de imashou.

Kousetsu : Mengapa kau memasang wajah seperti itu? Kalau Osayo melihatnya, dia akan merasa khawatir. Aku tidak mengatakan bahwa kau harus tersenyum, tapi setidaknya dihadapan Osayo, kita harus menjadi kakaknya.

Dari penggambaran dalam dialog Kousetsu, dapat terlihat Souza mengeluarkan ekspresi sedih ketika melihat Sayo terluka karena pertempuran. Hal

ini dikarenakan Souza sangat peduli pada ‘saudara’ nya, sehingga ketika keadaan saudara nya tengah terluka seperti itu, Souza menjadi murung.

Selain terhadap Samonji yang lain, Souza juga sangat perhatian pada pedang Nobunaga yang lain, terutama Fudou. Saat Touken Danshi diperintahkan saniwa untuk menjaga peristiwa Honnouji dan Fudou kabur karena ingin bertemu dengan Oda Nobunaga, orang pertama yang berhasil menyusul Fudou adalah Souza. Sikap peduli Souza terhadap Fudou dapat dilihat dalam dialog berikut.

Data 34 (1:10:05-1:10:20)

不動「あれえ、本能寺はどこだよ？…宗三！」

Fudou : are, Honnouji wa doko da yo? Aaa, Souza!

Fudou : Eeh, di mana ya, kuil Honnouji? ... Ah, Souza! (berjalan sambil linglung karena mabuk)

宗三「僕に追つかれるなんて、まだまだな証拠です」

Souza : boku ni tsuitsukarerunante, mada mada na shouko desu.

Souza : Mengizinkanku untuk mengikutimu seperti ini... itu adalah bukti bahwa kau harus lebih banyak belajar.

不動「いいところに来たな。今から信長公に会いに行くんだ。一緒にどうだ？」

Fudou : ii tokoro ni kita na. ima kara Nobunaga-Kou ni aini ikunda. Isshoni douda?

Fudou : Kebetulan sekali! Sekarang aku ingin pergi menemui Tuan Nobunaga. Kau ingin ikut denganku?

宗三「身の程を知りなさい。あなたはまだ本丸に来たばかりというのに」

Souza : Minohodo wo shirinasai. Anata wa mada honmaru ni kita bakari to iu no ni.

Souza : Ketahuilah tempatmu. Padahal kau baru saja datang ke benteng kita..

Dari data di atas dapat diketahui bahwa Souza memiliki sikap perhatian kepada Fudou, karena Souza menyadari bahwa kekuatan Fudou yang masih lemah dan gampang diikuti oleh Souza dan menyuruh Fudou untuk kembali banyak belajar mengenai eksistensi nya yang sekarang.

Sikap perhatian Souza juga terlihat dalam adegan Souza menghentikan Fudou ketika Fudou akan membunuh Akechi dan mengubah sejarah. Souza menggunakan dirinya sendiri saat melindungi Akechi agar ditusuk oleh Fudou, supaya Fudou tidak terlalu jauh melangkah dan menyadari bahwa apa yang dilakukannya salah seperti dalam data berikut.

Data 35 (1:46:00)

宗三「待ってください！不動行光、あなたにはあなたの信長、僕には僕の信長があるように、光秀には光秀の信長があります。光秀にとっての信長、それは・・・ここで討たなくてはならない信長。この本能寺の変が、俺たちの主であった織田信長という男の物語の、たどり着く果てなのです！」

Souza : Matte Kudasai! Fudou Yukimitsu, anata ni wa anata no nobunaga, boku ni wa boku no nobunaga, mitsuhide ni wa mitsuhide no nobunaga ga arimasu. mitsuhide ni totte no nobunaga, sore wa, koko de utanakute wa naranai nobunaga. kono honnouji no hen ga, oretachi no aruji deatta oda nobunaga toiu otoko no monogatari no tadori tsuku hatenano desu!

Souza : tunggu sebentar. Fudou Yukimitsu, kita semua mempunyai Nobunaga kita sendiri. Nobunaga mu, Nobunaga ku, dan Nobunaga bagi Mitsuhide. Nobunaga bagi Mitsuhide adalah adalah Nobunaga yang harus diserang sekarang. Insiden Honnouji ini, adalah saat dimana akhir dari cerita dari tuan kita terdahulu, Oda Nobunaga.

Dalam adegan tersebut, Souza berusaha menyadarkan Fudou bahwa apa yang diinginkan Fudou adalah hal yang salah, dan tuan mereka memang harus mati pada insiden tersebut. Sikap tersebut juga menunjukkan bahwa Souza Samonji adalah karakter bulat, karena yang tadinya kehilangan semangat atas tuannya

terdahulu karena hanya dipakai sebagai pajangan akhirnya berani untuk melakukan tindakan yang berhubungan dengan Tuan nya yang terdahulu dengan cara menuruskan takdir tuan nya tersebut, yaitu dengan melindungi sejarah.

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh Souza Samonji adalah tokoh yang memiliki sifat rendah diri karena terpengaruh dengan masa lalunya yang hanya dijadikan hiasan bukan diajak untuk berperang. Keadaan tersebut membuat dirinya tidak terlalu mempercayai tuan nya yang sekarang, *Saniwa*, karena dirinya takut akan hanya dipakai sebagai pajangan kembali. Selain itu Souza juga digambarkan sebagai tokoh yang perhatian kepada rekan-rekan nya, hal ini dilihat ketika dirinya menemani tokoh Sayo yang sedang dirawat akibat cedera karena misi, dan ketika dirinya menjadikan dirinya sendiri sebagai tameng untuk Mitsuhide yang akan dibunuh oleh Fudou, agar Fudou tidak melangkah lebih jauh untuk mengubah sejarah.

3.) Heshikiri Hasebe

Tokoh Heshikiri Hasebe digambarkan sama seperti di *game*, yaitu orang yang kaku, tegas, dan keras terhadap sesama rekan-rekan nya, namun sangat setia terhadap *Saniwa* yang menjadi Tuan nya yang sekarang. Kesetiaan Hasebe terhadap *Saniwa* dapat dilihat dalam potongan dialog berikut.

Data 36 (07:29-07:34)

長谷部「主命とあらば、何でもこなしますよ。」

Hasebe : *Shumei to araba, nandemo konashimasu yo.*

Hasebe : Jika itu adalah perintah Anda (Tuan), aku akan melakukan apa saja.

Monolog tersebut diucapkan oleh Heshikiri Hasebe ketika memperkenalkan dirinya ke penonton. Dari kalimat tersebut dapat disimpulkan bahwa Hasebe sangat setia terhadap *Saniwa* dan akan melakukan apa saja yang diperintahkan oleh *Saniwa*. Kesetiaannya terhadap *saniwa* yang menjadi tuannya sekarang kadang membuat dirinya iri kepada rekannya yang mendapat perhatian lebih dari *Saniwa*. Dalam satu kesempatan, terlihat Hasebe memberikan ucapan selamat kepada Yamanbagiri yang terpilih menjadi sekretaris *saniwa* atau menjadi orang yang paling dekat dengan *saniwa*.

Data 37 (25:25-25:40)

長谷部「三日月から聞いたぞ。主より近侍を拜命したそうだな。まずは、おめでとうと言っておこう。だが、近侍という重責を担うためには…」

Hasebe : Mikazuki kara kiitazo. Aruji yori kinji wo haimei wo shitasou da na. Mazu wa, omedetou gozaimasu. Daga, kinji toiu jouseki wo ninau tame ni wa...

Hasebe : Aku mendengar dari Mikazuki kau diangkat sebagai sekretaris oleh Tuan kita. Pertama, aku ucapkan selamat. Tetapi, untuk menanggung tanggung jawab yang berat begitu...

Dialog tersebut Hasebe katakan kepada Yamanbagiri begitu dirinya mengetahui bahwa Yamanbagiri dipilih menjadi sekretaris, atau orang yang dekat dengan *saniwa*. Kalimat '*Daga, kinji toiu jouseki wo ninau tame ni wa...*' yang diucapkan Hasebe terpotong karena dia menyadari ada orang lain di sebelah Yamanbagiri. Dari kalimat tersebut terlihat bahwa Hasebe menyimpan rasa iri kepada Yamanbagiri karena bukan dirinya yang terpilih sebagai sekretaris atau orang terdekat dari *Saniwa*.

Sementara itu, sikap keras Hasebe dapat dilihat dalam adegan berikut.

Data 38 (04:28-04:35)

長谷部「さあ、いつまで油を売っている。主より本日の内番の命下りだぞ。」

Hasebe : Saa, itsumade abura wo utteiru. Aruji yori honjitsu no uchiban no mei ga orita zo.

Hasebe : Oke, sampai kapan kalian mau malas-malasan? Tuan kita sudah menurunkan perintah untuk misi harian.

Dialog tersebut terjadi ketika Hasebe bertemu kedua rekan nya yaitu Yagen dan Souza yang tengah berbicara di halaman Honmaru. Hasebe menegur mereka karena mereka berdua mengobrol santai, padahal sudah ada misi harian yang harus dilaksanakan. Sikap tegas Hasebe terlihat dari kalimat '*itsumade abura wo utteiru*'. Kalimat tersebut adalah ungkapan bahasa Jepang yang biasa digunakan ketika menegur rekan kerja yang tengah bersantai di waktu kerja.

Hasebe adalah salah satu pedang Oda Nobunaga bersama dengan Fudou, Souza, dan Yagen. Meskipun Oda Nobunaga adalah majikan nya terdahulu, Hasebe sangat membenci Nobunaga karena pada di masa lalu Nobunaga menggunakan Hasebe untuk membunuh anak buahnya dengan cara kejam, yaitu dengan cara menebaskan Hasebe ke lemari yang menjadi tempat persembunyian anak buahnya tersebut. Setelah berhasil membunuh anak buahnya sekaligus menebas lemari, Nobunaga memberi nama pedang yang dipakainya tersebut menjadi Heshikiri Hasebe, kemudian Nobunaga 'membuang' Hasebe dengan cara menyerahkan pedang tersebut ke anak buah Oda Nobunaga yang statusnya rendah dan tidak dikenal. Rasa tidak suka Hasebe kepada Oda Nobunaga dapat dilihat dalam adegan berikut.

Data 39 (3:50)

長谷部「あのような男のために心すり潰すなど、愚の骨頂だ…とは、長谷部と呼べ・命名までしておきながら、直臣でもない奴に下げ渡す。あの男はそういう男だ」

Hasebe : Ano youna otoko no tame ni kokoro wo suri subusu guno kocho da. To wa, Hasebe to yobe. Meimei made shite oki nagara, jikishin de mo nai yatsu sage watasu. Ano otokko wa soiu otoko da.

Hasebe : Kalau kau menyalahkan dirimu sendiri atas orang seperti itu, itu adalah hal yang bodoh. Dan panggil aku Hasebe. Dia memberi namaku seperti itu (heshikiri) begitu saja dan menyerahkanku kepada bawahannya yang tidak penting. Pria itu adalah orang yang seperti itu.

Dialog tersebut disampaikan oleh Hasebe ketika dirinya menegur Souza dan Yagen yang tengah bercengkrama saat akan bertugas. Pada saat itu Yagen tengah menghibur Souza yang sedang murung karena bermimpi mengenai masa lalunya dan mengkhawatirkannya. Hasebe menyatakan bahwa rasa bersalah Souza tidak pantas diberikan kepada Nobunaga dan menganggap hal tersebut adalah hal yang bodoh. Hasebe menyebut Oda Nobunaga dengan ‘orang seperti itu’ Dari dialog tersebut terlihat Hasebe sangat membenci Oda Nobunaga, karena Hasebe bahkan tidak mau menyebut nama Oda Nobunaga dan selalu menyebutnya sebagai ‘orang itu’.

Meskipun Hasebe adalah orang yang keras dan kadang menyimpan iri hati terhadap rekan nya yang sangat dekat dengan *saniwa*, dan membenci Oda Nobunaga, Hasebe adalah salah satu perinsanan pedang yang perhatian. Hal tersebut dapat dilihat ketika Hasebe menanyakan keadaan dari Sayo Samonji yang terluka setelah pergi misi ke Osaka.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan Hasebe adalah orang yang mempunyai watak yang keras dan kaku, sangat setia terhadap tuannya yang sekarang atau Saniwa, membenci Oda Nobunaga, dan perhatian terhadap rekan-rekannya. Tokoh Hasebe dapat disimpulkan sebagai tokoh sederhana, karena meskipun memiliki banyak sikap, namun sikap keseluruhan tersebut statis dan tidak berubah sampai akhir cerita drama panggung ini.

4.) Yagen Toshiro

Yagen Toshiro digambarkan sebagai pemuda tampan dengan rambut pendek berwarna gelap. Yagen Toshiro dalam sosok pedang adalah jenis *tantou*, atau pedang yang biasa dipakai untuk *seppuku*. Sama seperti di dalam *game*, Yagen Toshiro digambarkan sebagai orang yang tenang dan perhatian terhadap rekan-rekannya. Hal tersebut dapat dilihat ketika Souza sedang bersedih saat mengingat masa lalunya mengenai Honnouji, atau saat Hasebe mengatakan soal kebenciannya terhadap Oda Nobunaga yang memberikan nama Heshikiri padanya.

Data 40 (04:30)

薬研「俺はその名前嫌いじゃないけどな」

Yagen : ore wa sono namae, kirai janai kedo na.

Yagen : Bagiku, aku sama sekali tidak benci nama seperti itu.

Yagen mengatakan bahwa dirinya menganggap nama Heshikiri bukan nama yang buruk dan tidak membencinya. Pujian Yagen ini membuat Hasebe tersenyum dan melupakan sedikit kebenciannya pada Nobunaga.

Sikap perhatian terhadap sesama tersebut juga terlihat ketika dirinya tengah merawat rekanannya yang terluka akibat misi.

Data 41 (36:39)

葉研 「…小夜助が目覚ましたら、いつもの通りに傍にいてやってくれ」

Yagen : ... sayo-suke ga me samashitara, itsumo no toori ni sobani ite yatte kure.

Yagen : ... Kalau Sayo kecil kita membuka matanya, seperti biasa, tetaplah disampingnya.

Dialog tersebut disampaikan Yagen kepada Souza yang tengah menemani Sayo yang sedang dirawat setelah terluka akibat misi. Dari dialog tersebut dapat dilihat Yagen bukan hanya mengkhawatirkan Sayo yang tengah dirawat, namun mengkhawatirkan rekan nya Souza yang terlihat bersedih.

Dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh Yagen Toushiro termasuk tokoh protagonis yang mempunyai sifat perhatian kepada rekan-rekan nya. Yagen juga termasuk tokoh yang sederhana karena tidak ada perubahan yang terjadi yang mempengaruhi cerita drama panggung ini.

d. Latar

Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu latar tempat, waktu, dan sosial-budaya. Unsur latar memberikan pijakan atau dasar di mana dan kapan peristiwa terjadi dalam suatu karya fiksi.

1.) Latar Tempat

Latar tempat yang terdapat di dalam drama panggung *Touken Ranbu; Kyoden Moyuru Honnoji* yaitu *Honmaru* (benteng), Hutan tempat berlatih, benteng Osaka, dan Kuil Honnoji.

a.) *Honmaru*

Honmaru adalah sebuah benteng pertahanan yang dibuat untuk melindungi kastil. Dalam drama panggung *Touken Ranbu*, *Honmaru* merupakan markas atau rumah dari para *Touken Danshi*. Fungsi-fungsi *Honmaru* dapat dilihat dalam adegan berikut.

Data 42 (21:33-21:46)

山姥切「いいか。歴史修正主義者より遣わされる時間遡行軍との戦いにおいて、この本丸が俺たちの拠点になる。…」

Yamanbagiri : *iika. Rekishi shuusei shugi-ga yori tsukawasareru jikan shokogun no tatakai oite, kono honmaru ga oretachi no kyoden ni naru.*

Yamanbagiri: “Dengarkan. Karena kita sedang bertarung dengan *Jikan Shokogun*, *Honmaru* ini menjadi tempat pertahanan kita.”

Kutipan di atas adalah kutipan dari dialog *Yamanbagiri* ketika dirinya tengah mengajak *Fudou* berkeliling *Honmaru*. *Yamanbagiri* mengatakan bahwa *honmaru* ini adalah tempat pertahanan sekaligus tempat tinggal mereka yang sekarang.

Cuplikan adegan berikut juga menunjukkan bahwa drama panggung ini juga menunjukkan latar lempat di bagian *honmaru* lainnya, yaitu ladang tempat berkebun.

Data 43 (22:02-22:26)

山姥切「…いいか。先ずは畑当番。」

Yamanbagiri : ... *iika. Mazu wa hatake touban.*

Yamanbagiri: Baiklah. Yang pertama adalah berkebun.

山姥切たちの親線の畑がある。

Yamanbagiri menunjukan ladang yang ada.

山姥切「いくら力と言えど今は人の体を得た身。基本的には人間と同じように腹も減る。腹が減れば力も出ない。力が出なければ戦いにならない。故に、必要な食料しょくりょう かくほを確保しなければならない。」

Ikura chikara to iedo ima wa karada no karada wo eta mi. Kihonteki ni wa ningen to onajiyouni hara mo heru. Hara ga herareba chikara denakereba tatakai ni naran. Yueni hitsuyouna shokuryou o kakuho shinakereba naranai

Yamanbagiri: Sebanyak apapun kekuatan kita, sekarang kita memiliki tubuh manusia. Pada dasarnya kita sama seperti manusia biasa yang akan merasa lapar ketika perut kosong. Jika perut kosong maka kita tidak akan punya tenaga. Jika tidak punya tenaga kita tidak bisa bertarung. Dengan kata lain, kita harus menyiapkan makanan yang cukup.

宗三と薬研が畑仕事をしている (イメージ)

Terlihat gambaran Souza dan Yagen yang tengah berkebun.

Cuplikan adegan di atas menunjukkan Yamanbagiri dan Fudou tengah berada di ladang *Honmaru* dan melihat rekan mereka, Souza dan Yagen tengah berkebun. Dapat dilihat bahwa Honmaru ternyata memiliki kebun yang digunakan untuk bercocok tanam, dan hasil bercocok tanam tersebutlah yang menjadi makanan sehari-hari para Touken Danshi yang tinggal di Honmaru.

Selain berkebun, kegiatan lain seperti rapat strategi perang juga dilaksanakan di salah satu ruangan Honmaru, yaitu ruangan khusus untuk sekretaris pribadi *Saniwa*. Kegiatan tersebut dapat dilihat dalam kutipan adegan berikut.

Data 44 (adegan 27:45-32:21)

近侍部屋で貞祿台を囲んでいる山姥切、三日月、一期、鶴丸、長谷部。

Di ruangan sekretaris, ada Yamanbagiri, Mikazuki, Ichigo, Tsurumaru dan Hasebe yang duduk melingkar di depan meja.

山姥切「それではただ今より、軍議を執り行こう」

Yamanbagiri : Sore de wa tada yori, gungi wo tori ikou.

Yamanbagiri: Baiklah, mari kita mulai rapat.

三日月はのんびりと茶を飲み、鶴丸ま大欠伸をしている。

Mikazuki meminum teh dengan santai, sementara itu Tsurumaru menguap lebar.

長谷部、近侍部屋の障子を勢いよく聞ける。そこには、話を盗み聞きしていた不動がいる。

Hasebe mendengar suara-suara dari luar ruangan. Ternyata di luar terdapat Sosok Fudou yang tengah menguping pembicaraan.

不動「ああ！」

Fudou: “aaa!”

長谷部は、不動の首根を掴んで部屋に投げ入れる。

Hasebe kemudian menarik leher Fudou dan membawanya ke dalam ruangan.

Cuplikan adegan di atas terjadi ketika para Touken Danshi tengah memulai rapat strategi untuk melawan *Jikan Shokogun*. Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa adegan tersebut terjadi di dalam salah satu ruangan *Honmaru*, yaitu ruangan yang disebut ruangan sekretaris (*ginji-heya*), yang bisa digunakan untuk rapat dan bercengkrama, minum teh dan makan kudapan. Kemudian pada adegan selanjutnya, adalah adegan saat Fudou menguping pembicaraan rapat dari luar ruangan dan adegan Hasebe menyeret Fudou ke dalam ruangan tersebut. Hal tersebut menandakan bahwa adegan tersebut terjadi di dalam sebuah ruangan.

b.) Kuil Honnoji

Latar tempat berikutnya adalah kuil Honnoji. Kuil Honnoji adalah sebuah kuil yang terletak Kyoto. Di kuil inilah peristiwa pengkhianatan Akechi Mitsuhide yang berujung kematian Oda Nobunaga terjadi. Dalam drama panggung ini, keduabelas Touken Danshi dikirim oleh Saniwa ke kuil tersebut untuk bertarung melawan Jikan Shokogun demi melindungi sejarah dari Insiden Honnoji. hal tersebut dapat dilihat dari kutipan berikut.

Data 45 (1:46:22-1:46:54)

宗三「…光秀にとっての信長…それはここで討たなくてはならない信長。この本能寺の変が、僕たちの主であった織田信長という男の物語のたどり着く果てなのです！」

Souza : ... Mitsuhide ni totte no Nobunaga, sore wa kokode utanakutenaranai Nobunaga. kono Honnouji no Hen ga, bokutachi deatta Oda Nobunaga to iu otoko no monogatari no tadori tsuku hate nano desu!

Souza : ... Bagi Mitsuhide, Oda Nobunaga nya adalah Nobunaga yang harus dikalahkan disini. Di Insiden Honnoji ini seharusnya menjadi babak akhir dari hidup Oda Nobunaga, Tuan kita terdahulu!

Kutipan di atas diungkapkan oleh Souza Samonji ketika dia menghalangi Fudou Yukimitsu yang tengah mencoba membunuh Akechi Mitsuhide di dalam Kuil Honnoji. kalimat '*kono Honnoji no Hen ga*' menunjukkan bahwa mereka berada di Honnoji. dalam situasi lain, Akechi Mitsuhide juga menunjukkan bahwa latar yang digunakan oleh drama panggung ini adalah Kuil Honnoji. berikut kutipan yang menunjukkan hal tersebut.

Data 46 (1:43:44-1:44:00)

光秀「どこだ！信長！どこにいる！？逃げたのか？いや、そんなはずはない。本能寺の周りには兵が取り囲んでいるんだ。逃げられるのははずがない！」

Akechi : doko da! Nobunaga! dokoni iru. Nigetanoka? Iya, sonna hazu wa nai. Honnoji no mawari ini wa hei wa torikakondeirunda. Nigerareru no wa hazu ga nai!

Akechi : Di mana Nobunaga! apakah dia kabur? Tidak, tidak mungkin. Prajuritku sudah mengepung Honnoji, dia tidak mungkin kabur!

Kutipan di atas adalah monolog yang diucapkan oleh Akechi Mitsuhide ketika dirinya tengah mencari Oda Nobunaga di dalam kuil Honnoji. Dari monolog tersebut dapat dilihat bahwa pasukan Akechi Mitsuhide telah mengepung Kuil Honnoji, menunjukkan bahwa latar tempat yang terjadi dalam adegan tersebut adalah Kuil Honnoji.

2.) Latar Waktu

Latar waktu mengacu pada waktu ‘kapan’ berlangsungnya suatu peristiwa dalam cerita fiksi. Sama seperti latar tempat, latar waktu merupakan latar yang dialami oleh tokoh yang terdapat di dalam drama. Masalah ‘kapan’ tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual atau waktu yang ada kaitannya dengan peristiwa sejarah.

Dalam drama panggung Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji diceritakan bahwa Saniwa dan Touken Danshi berasal dari masa depan, yaitu tahun 2205. Hal ini sesuai dengan monolog dari Mikazuki Munechika yang menjadi narator pada awal adegan drama sebagai berikut.

Data 47 (05:40)

西暦 2 2 0 5 年。歴史の改変を目論む歴史修正主義者によって、過去への攻撃が始まった。

Seireki 2205 nen. Rekishi no kaihen wo mokuromu rekishi shuusei shugisha ni yotte, kako he no kougeki ga hajimatta.

Pada tahun 2205, sebuah pasukan pengubah sejarah bersekongkol untuk mengubah sejarah, dan meluncurkan serangan ke masa lalu

Selain pada masa depan atau pada tahun 2205, latar waktu dari drama panggung ini juga terjadi pada zaman Sengoku, yaitu pada tahun Tensho 10. Berikut adegan yang menunjukkan latar waktu tahun Tensho 10 tersebut.

Data 48 (1:02:20)

葉研「主はなんて？」

Yagen : Aruji wa nante?

山姥切「…出陣命令だ。」

Yagen : Apa yang dikatakan Aruji?

Yamanbagiri : Shutsujin meirei da.

Yamanbagiri : Perintah untuk berperang.

燭台切「どこの時代に出陣かな？」

Shokudaikiri : Doko no jidai ni shutsujin kana?

Shokudaikiri : Kira-kira kita akan berperang di zaman apa?

山姥切「1582年」

Yamanbagiri : 1582 nen.

Yamanbagiri : di tahun 1582.

一期「天正十年…」

Ichigo : Tensho juu-nen...

Ichigo : Tensho 10...

山姥切「場所は京都・本能寺」

Yamanbagiri : Basho wa Kyoto, Honnoji.

Yamanbagiri : Tempatnya di Kyoto, di Honnouji.

不動「本能寺の変！」

Fudou : Honnouji no Hen!

Fudou : ... Insiden Honnouji.

Kutipan dialog di atas menunjukkan bahwa latar waktu cerita drama panggung Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji adalah pada tahun Tensho ke

10 atau pada zaman Sengoku, karena Tuan mereka, Saniwa, memerintahkan mereka untuk menyelesaikan misi perlindungan peristiwa Insiden Honnouji dari *Jikan Shokogun* yang terjadi pada tahun tersebut.

3.) Latar Sosial-Budaya

Latar sosial-budaya merujuk pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Perilaku kehidupan sosial masyarakat tersebut termasuk kebiasaan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan juga berhubungan dengan tinggi rendahnya suatu status sosial yang disandang oleh tokoh-tokoh yang ada.

Latar sosial budaya yang terdapat dalam drama panggung Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji adalah menggambarkan mengenai sosial budaya yang terjadi pada era Sengoku, yaitu pada tahun Tensho ke 10. Era Sengoku sendiri berarti adalah era peperangan, karena pada saat itu negeri Jepang masih bergejolak oleh perang perebutan kekuasaan daerah. Di tahun Tensho 10 tersebut terjadi peristiwa bersejarah yang bernama Honnoji no Hen (Insiden Honnoji) yaitu peristiwa pengkhianatan Akechi Mitsuhide terhadap seorang samurai penyatu negeri Jepang yang pertama, Oda Nobunaga. dalam peristiwa tersebut, Oda Nobunaga yang tengah terkepung oleh Akechi Mitsuhide memutuskan untuk melaksanakan ritual *seppuku* di dalam Kuil Honnouji yang terbakar.

Dalam drama panggung ini, kehidupan para samurai zaman Sengoku dapat dilihat dari interaksi antara para tokoh, khususnya interaksi antara Akechi Mitsuhide dan Mori Ranmaru seperti dalam adegan berikut.

Data 49 (38:47-39:25)

光秀「蘭丸、物思わしいげな顔如何した？なにか心配事でものおありかな？」

Mitsuhide : Ranmaru. Monoomowashii gena kao ikaga shita? Nani ka shinpai koto de mono oari kana?

Mitsuhide : Ranmaru, mengapa wajahmu tersenyum lebar seperti itu? Apakah ada sesuatu yang harus dirayakan?

蘭丸「光秀殿。いや、これは呆けたところをみられてしまいました。実は、上様からこの刀を拝領したのです。」

Ranmaru : Mitsuhide-Dono. Iya, kore wa hoketa tokoro wo mirarete shimaimashita. Jitsu wa, ue-sama kara kono katana wo hairyou shita no desu.

Ranmaru : Tuan Mitsuhide. Tidak, anda telah melihat saya pada saat yang memalukan. Sebenarnya, saya baru saja diberikan pedang ini oleh ue-sama.

光秀「それは…不動行光ではないか？」

Mitsuhide : sore wa, Fudou Yukimitsu de wa nai ka?

Mitsuhide : Itu.. bukankah itu Fudou Yukimitsu?

蘭丸「…いかがされましたか？」

Ranmaru : Ikagasaremashitaka?

Ranmaru : ... Ada apa?

Dari adegan di atas dapat dilihat bahwa Ranmaru memakai *sonkeigo* ketika berbicara dengan Akechi Mitsuhide, yaitu pada kalimat '*ikagasaremashitaka*' dan penggunaan sufiks '*dono*' pada nama Mitsuhide. Hal itu menandakan adanya tingkatan sosial yang terdapat dalam anak buah Oda Nobunaga. Ranmaru yang masih muda dan status nya lebih rendah dari Mitsuhide memakai ragam hormat dalam perkataannya untuk menghormati Mitsuhide yang lebih tua dari dirinya.

2. Keterkaitan Antar Unsur Intrinsik Drama Panggung Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnoji

Berdasarkan hasil penelitian, drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji* merupakan sebuah kesatuan unsur meliputi tema, alur, penokohan, dan latar yang terkait satu sama lain sehingga membentuk cerita secara keseluruhan.

Drama panggung *Touken Ranbu* adalah karya sastra yang diadaptasi dari *game* yang sudah mempunyai *basic* cerita sendiri, maka penulis drama panggung ini menentukan tema sebagai dasar dari keseluruhan cerita. Tema utama yang mendasari cerita dari drama panggung ini adalah mengenai sebuah pertanyaan yang diajukan kepada semua tokoh utama atau pengikut Oda Nobunaga yaitu ‘Bagi dirimu, siapakah Oda Nobunaga yang sebenarnya?’ Tema tersebut kemudian diwujudkan melalui rangkaian-rangkaian peristiwa yang terjadi di atas panggung yang saling terkait dan terhubung. Tema ini kemudian mengikat unsur-unsur intrinsik yang ada seperti alur, penokohan, dan latar. Para tokoh memiliki tugas untuk menggerakkan alur melalui aksi dan dialog-dialog yang mereka ucapkan di atas panggung. Aksi yang dilakukan para tokoh tersebut dipengaruhi oleh situasi waktu, tempat, dan sosial budaya.

Penokohan yang muncul di dalam drama panggung *Touken Ranbu* ini mempengaruhi jalannya cerita, karena watak dari para tokoh memicu konflik-konflik yang terjadi di cerita drama panggung ini.

Dalam drama panggung Touken Ranbu pada menit ke 12:47 hingga 13:08 atau pada tahapan pertama, tokoh Mikazuki memperkenalkan Fudou sebagai salah satu anggota baru mereka kepada tokoh Yamanbagiri. Dalam adegan tersebut diperlihatkan bahwa Fudou Yukimitsu tengah bermalas-malasan di ruangan *Saniwa*, sambil meminum *amazake* dan tidak terlalu memperdulikan orang di sekitarnya seperti yang terlihat dalam dialog berikut.

Data 50 (12:33-12:45)

不動「おやすみ…酒だ！酒持って来い！」

Fudou : Oyasumi... Sake da! Sake mottekoi!

Fudou : Selamat tidur... Eh Sake! Bawakan aku sakee!

Tindakan dan dialog Fudou di atas kemudian membuat tokoh Yamanbagiri tersulut emosi karena tindakan Fudou tersebut termasuk sewenang-wenang dan tidak sopan. Fudou telah menggiring Yamanbagiri untuk bereaksi dan kemudian berinteraksi kepada tokoh lainnya yaitu Mikazuki dalam potongan dialog berikut.

Data 51 (12:47-13:08)

三日月「この本丸の新しい仲間だ」

Mikazuki : Kono honmaru no atarashii nakama da.

Mikazuki : Dia adalah teman baru kita di Honmaru ini.

山姥切「ただの酔っ払いではないのか？」

Yamanbagiri : Tada no yopparai dewanaika?

Yamanbagiri : Bukankah dia hanyalah pemabuk lain nya?

三日月「なに、悪いやつではない」

Mikazuki : Nani, waruiyatsu dewanai.

Mikazuki : Apa? Dia bukan orang yang buruk, kok.

Dari dialog di atas terlihat reaksi Yamanbagiri yang kurang senang terhadap Fudou dan Mikazuki yang membela Fudou dan menyatakan bahwa Fudou adalah teman mereka dan dia bukanlah hal yang buruk. Dialog di atas membuktikan bahwa tindakan Fudou telah menciptakan interaksi antara tokoh Mikazuki dan Yamanbagiri.

Selanjutnya ketika para *Touken Danshi* tengah mengadakan rapat di dalam ruangan sekretaris, Fudou kembali datang memngganggu mereka dengan cara menguping di balik ruangan. Tindakan tersebut kemudian disadari Hasebe yang kemudian berhasil menemukan Fudou dan menariknya ke dalam ruangan dengan kesal. Tindakan Fudou tersebut berhasil mengacaukan rapat yang tengah dilakukan dengan serius, dan Hasebe kemudian menyalahkan Yamanbagiri karena dianggap tidak bisa mengawasi Fudou dengan benar seperti dalam data berikut.

Data 52 (33:40-33:50)

長谷部「山姥切国広、お前が不動行光の世話係じゃなかったのか？これでは軍議にならん」

Hasebe : Yamanbagiri Kunihiro, omae ga Fudou Yukimitsu no sewagakari janakattanoka? Kore de wa gungi ni naran.

Hasebe : Yamanbagiri Kunihiro, bukankah kau adalah pengawas Fudou Yukimitsu? kalau begini kita tidak bisa melaksanakan rapat strategi.

山姥切「…すまない…」

Yamanbagiri : .. Sumanai...

Yamanbagiri : Maaf.

Dari adegan di atas dapat dilihat bahwa Fudou kembali membuat tokoh Hasebe dan Yamanbagiri melakukan interaksi, yaitu Hasebe menyalahkan Yamanbagiri atas tindakan seenaknya Fudou yang mengganggu rapat dan

Yamanbagiri yang bereaksi dengan meminta maaf kepada Hasebe dan menganggap dirinya bertanggung jawab atas tindakan Fudou tersebut.

Fudou adalah salah satu *Touken Danshi* yang mempunyai karakter egois dan seenaknya sendiri. Sifatnya yang seperti itu membuat rekan-rekannya merasa tidak nyaman dan tidak menyukainya. Fudou juga sering memancing perkelahian dengan salah satu pedang Nobunaga yaitu Heshikiri Hasebe. Kelakuannya tersebut telah memicu terjadinya konflik di dalam drama panggung ini.

Dari ulasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Fudou Yukimitsu adalah tokoh utama yang menciptakan alur, karena tokoh ini adalah tokoh yang paling dominan di antara tokoh yang lain dan paling sering muncul dalam adegan yang ada. Fudou menciptakan interaksi dengan tindakan dan dialog yang dipaparkannya sehingga para tokoh di sekitarnya bereaksi dan berinteraksi satu sama lain. Interaksi para tokoh tersebut kemudian mengembangkan alur cerita dari pembukaan cerita, konflik, klimaks, dan penyelesaian.

3. Ikon, Indeks, dan Simbol serta Makna yang Terdapat dalam Drama Panggung Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji

Berdasarkan hubungan antara tanda dan acuannya, jenis tanda membentuk suatu teks adalah ikon, indeks, dan simbol. Dari ketiga jenis tanda tersebut yang ditemukan dalam drama panggung touken ranbu kyoden moyuru honnouji adalah ikon topologis, ikon diagramatis, ikon metafora, satu indeks, dan simbol. Berikut pembahasannya.

a. Ikon

Ikon adalah tanda yang menunjukkan hubungan kemiripan antara penanda dan petandanya. Dari hasil analisis, ditemukan topologis, ikon digramatis, dan ikon metafora.

1.) Ikon topologis

Dalam drama panggung Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji, terdapat penunjukan ikon topologis berupa benda yaitu bunga kamelia (*tsubaki*).



Data 53: Gambar 4.1 : Bunga Kamelia dipetik Ranmaru

Bunga tersebut dipetik oleh Mori Ranmaru ketika rombongan Oda Nobunaga berada di kuil Honnouji. Dalam cerita drama ini dikisahkan bahwa di sekitar kuil Honnouji terdapat banyak bunga kamelia yang tumbuh. Ketika bunga kamelia tersebut dipetik oleh Mori Ranmaru, Akechi Mitsuhide dan Mori Ranmaru berbicara mengenai sebuah kepercayaan yang mengatakan bahwa samurai tidak cocok dengan bunga kamelia, hal ini dikarenakan sifat bunga kamelia yang akan menggugurkan satu kuntum bunga secara bersamaan, dan hal tersebut melambangkan kehancuran. Dalam drama panggung ini, kamelia yang dipetik oleh Mori Ranmaru menandakan jatuhnya kekuasaan Oda Nobunaga secara keseluruhan.

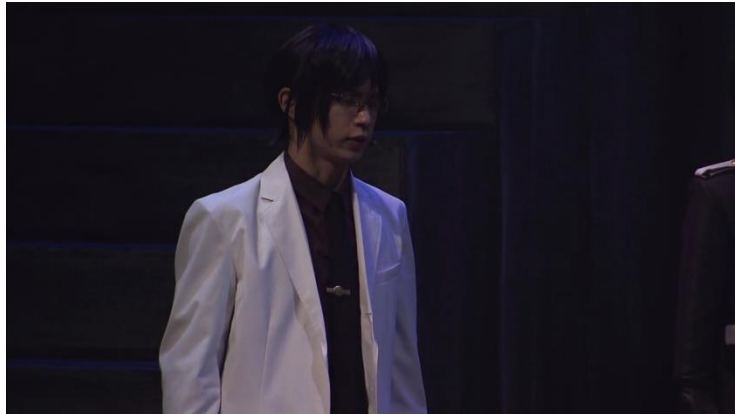
Oda kehilangan anak buah terbaiknya seperti Ranmaru, dikhianati oleh Akechi Mitsuhide, kehilangan keluarga, dan kehilangan kekuasaannya dalam satu malam saja yaitu pada insiden Honnouji, layaknya bunga kamelia yang tidak menggugurkan satu demi satu kelopaknya, melainkan gugur satu kuntum bunga.

2.) Ikon Diagramatis

Ikon selanjutnya adalah ikon diagramatis. Ikon diagramatis adalah ikon yang mencakup makna relasi antara penanda dan petanda nya. Dalam drama ini ditemukan ikon diagramatis yang berupa pemberian nama salah satu tokoh, yaitu pemberian nama tokoh Yagen Toshiro.

Kata *Yagen* dalam bahasa Jepang adalah batu untuk menggiling tanaman obat. Nama Yagen dari dari sebuah legenda seorang samurai bernama Hatakeyama Masanaga yang ada pada tahun 1493. Pada saat itu, Masanaga berusaha melaksanakan seppuku menggunakan sebilah *tantou*, namun *tantou* tersebut tidak mau menembus perutnya. Karena kesal, Masanaga membuang *tantou* tersebut namun ke sembarang tempat, namun ternyata *tantou* yang dia buang menembus sebuah *yagen*. Dengan demikian *tantou* tersebut diberi nama Yagen Toshiro yang dikenal tajam, tetapi tidak akan pernah menyakiti tuannya.

Di dalam adegan drama, dapat dilihat tokoh Yagen Toshiro terlihat menggunakan kostum jubah dokter berwarna putih, memakai kacamata, sarung tangan berwarna hitam, dan mengantongi sebuah gunting. Di adegan berikutnya juga dapat dilihat Yagen tengah merawat tokoh Sayo Samonji yang terluka setelah melaksanakan misi.



Data 54 :Gambar 4.2 : Yagen Toshiro

Nama Yagen Toshiro dengan demikian sejalan dengan profesi sampingan yang dijalani oleh Yagen di *Honmaru*, yaitu dokter yang merawat dan mengolah obat-obatan untuk teman-temannya, ‘tajam’ dan tidak akan pernah menyakiti tuannya, sama seperti yagen yaitu alat yang berhubungan dengan pekerjaan dokter dan obat.

3.) Ikon metafora

Ikon selanjutnya adalah ikon metafora. Dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji* ini, ikon metafora dapat ditemukan dalam salah satu kalimat yang dikatakan Souza Samonji kepada Yagen ketika dia menjelaskan jati dirinya.

Data 55

宗三「僕は籠の鳥です。」

Souza : boku wa kago no tori desu.

Arti dari kalimat tersebut adalah ‘aku adalah burung dalam sangkar’. Dalam adegan tersebut, Souza menjelaskan ketika dirinya masih berwujud sebagai pedang,

pedang Souza selalu dimiliki oleh samura-samurai penyatu negeri yang mempunyai kekuasaan tinggi. Dimulai dari Imagawa Yoshimoto yang kemudian dikalahkan Oda Nobunaga pada pertarungan Okehazama, lalu berpindah tangan ke Toyotomi Hideyori ketika Oda Nobunaga runtuh, kemudian Tokugawa Ieyasu ketika Ieyasu berhasil menghancurkan klan Toyotomi pada peristiwa Pertempuran Musim Dingin Osaka. Meskipun pernah dimiliki oleh samurai-samurai yang hebat, pedang Souza tidaklah dipakai untuk bertarung, dan hanya dipakai simbol kekuasaan. Bagaikan burung dalam sangkar yang hanya dikagumi karena kecantikannya dan kemerduan suaranya. Keadaan dirinya yang seperti itulah yang membuat Souza menganggap bahwa dirinya adalah burung dalam sangkar.

b. Indeks

Yang kedua adalah indeks. Indeks yang muncul dalam drama panggung ini adalah teriakan ajakan Mitsuhide ketika akan menyerang kuil Honnoji.



Data 56 : Gambar 4.3 Akechi Mitsuhide berteriak “*Oda Nobunaga wo utsunoda!*”

Mitsuhide berseru kepada pasukannya dengan kalimat '*susume, oda nobunaga wo utsunoda*'. Setelah menyerukan kalimat tersebut, para pasukan Akechi menyerang kuil Honnouji dengan membakarnya dan menyerbu ke dalam kuil. Teriakan Mitsuhide menandakan dimulainya insiden Honnoji. Hal itu terbukti dengan adegan selanjutnya yang menggambarkan pertempuran yang tengah terjadi.

c. Simbol

Simbol adalah hubungan yang tidak menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya. Hubungan ini bersifat arbitrer dan berdasarkan konvensi-konvensi masyarakat yang berlaku.

Dalam drama panggung ini simbol dapat ditemukan dari norma yang berlaku, yaitu pemanggilan nama seseorang berdasarkan kelas sosialnya. Hal ini dapat dilihat dalam percakapan antara Ranmaru dan Mitsuhide, di mana Ranmaru selalu menggunakan sufiks *-dono* dalam memanggil Mitsuhide. Selain itu, Akechi Mitsuhide memanggil Oda Nobunaga dengan sufiks *-kou*, sementara Mori Ranmaru memanggil Nobunaga dengan sebutan lain *Ue-sama*, yang menandakan bahwa Oda Nobunaga mempunyai kekuasaan yang tinggi pada masa itu dan Mori Ranmaru adalah pelayannya.

Simbol yang kedua adalah ritual *seppuku*. Dalam drama ini, seppuku dilakukan oleh tokoh Oda Nobunaga.



Data 57 : Gambar 4.5 Oda Nobunaga melakukan *seppuku*

Oda Nobunaga dalam drama ini hanya digambarkan dengan siluet seseorang yang memakai *kimono* putih yang tengah memegang sebilah pedang, berdiri di balik ruangan yang terbakar oleh api. Setelahnya terlihat terdapat cipratan darah yang mengenai pintu ruangan tersebut. Adegan tersebut menggambarkan berakhirnya kekuasaan Oda Nobunaga, namun juga merupakan kekalahan dari Mitsuhide, karena Nobunaga tidak benar-benar mati di tangan Mitsuhide, melainkan mati dengan melindungi kehormatannya dengan cara mulia sebagai samurai sejati yaitu *seppuku*, dan mayatnya yang terbakar tidak akan pernah diambil oleh Akechi Mitsuhide.

Berdasarkan tanda ikon, teks, dan simbol yang muncul dalam drama panggung ini maka tanda-tanda tersebut mendukung makna yang sudah tersirat pada analisis struktural. Beberapa makna yang bisa dilihat adalah mengenai kehidupan seseorang yang ditinggalkan oleh orang yang pernah menjadi pemimpinnya atau tuannya. Tuan tersebut memiliki banyak wajah; banyak orang yang membencinya, ada yang mengaguminya, dan ada pula yang takut padanya. Pada

masing-masing tokoh dalam drama panggung ini, mereka memiliki pandangan masing-masing terhadap tuan-nya tersebut. Dalam konteks ini, tuan mereka, Oda Nobunaga, adalah lambang dari ideologi mereka yang harus dipegang kuat. Ketika sosok tersebut hilang dan waktu berlalu, yang harus mereka lakukan adalah untuk tetap bertahan dalam ideologi tersebut dan terus menjalankan hidup.

C. Interpretasi Data

Hasil analisis penelitian di atas kemudian dapat dilakukan interpretasi sebagai berikut:

1. Tabel unsur intrinsik
 - a. Tema

No	Jenis tema	Tema	adegan	Menit/detik	analisis
1	Tema Mayor	Oda Nobunaga	長谷部「あははは！滑稽だな！あの男は、生きているうちも俺たちを振り回して、死んだあと俺たちを振り回す。宗三、薬研、俺たちは…信長に囚われたままだ」	43:00	Oda Nobunaga bagi Hasebe adalah orang yang mengurung mereka (pedang Nobunaga), dan mereka tidak akan pernah bisa menghilangkan sosok Oda dari dalam diri mereka.
			薬研「俺は実のところ信長さんにそんなに悪い感情は持っちゃいないんだ。嫌	1:21:33-1:22:44	Oda Nobunaga bagi Yagen Toshiro adalah orang yang memiliki banyak julukan dan

			<p>いとは言い切れない。好きだったかっていうとそれもわからない。でも、理解したいとは思っている。織田信長という男がなんだったのか、理解したいと思っている。尾張の大うつけ、第六天魔王、霸王、天下人、様々なふたつ名で皆が織田信長を呼んだ。敬われ、畏れられ、慕われ、忌み嫌われ、どれがああ男の本当の姿だった。簡単にはわからせちゃくれねえ…でも思うんだ。そのどれもが全部、織田信長という男の形づくっていたんじゃないかなってな。」</p>		<p>panggilan, tergantung bagaimana pandangan orang-orang terhadap Oda. Bagi Yagen, dia tidak membenci Oda, namun juga tidak tahu dia mencintainya atau tidak, dan Yagen berusaha memahami semua itu.</p>
			<p>蘭丸「どうしてそんなに悲しい顔をするのです。あなたたち</p>	<p>1:34:25-1:36:37</p>	<p>Oda Nobunaga bagi Mori Ranmaru adalah bukan hanya sebagai Tuan</p>

			は務めを果たしたのでしょうか？ あなたたちは言った織田信長とは何者か？織田信長に仕える家に生まれた私にとって、あの方は私の主。だから、上様を守らなくちゃ・いや、違う、お家も役目も関係ない・私は織田信長を人と愛していた・だから、あの方を守りたかった・それなのに・悔しい・」		yang harus dilayani karena dirinya adalah bawahan Oda. Ranmaru mencintai Oda sebagai sosok manusia, karena itu Ranmaru akan selalu melindungi Nobunaga sampai akhir hayatnya.
			光秀「織田信長とは何者なのか…私にとって、あの御方は主君であらねばならなかったのだ…」	1:56:36-1:56:50	Bagi Akechi Mitsuhide, sosok Nobunaga adalah takdir dirinya yang tidak terelakkan.
2	Tema minor	pengkhianatan	蘭丸「光秀殿、なぜあなたはこのような謀叛を?!」	1:27-1:28:16	Akechi Mitsuhide menyerang kuil Honnouji dan bertemu Ranmaru. Ketika Ranmaru

			光秀「己が大義のため…」「務め、か。お前にお前の忠義があるように、私には私の大義がある…そこへどげ蘭丸。私はあの御方を討たねばならん」		bertanya mengenai alasan pengkhianatan Mitsuhide menjawab bahwa itu demi keadilan dan dia harus membunuh Oda dengan segera
			光秀「進め！織田信長を討つのだ！」	1:24:27	Akechi Mitsuhide meneriakkan kalimat tersebut kepada pasukannya sebagai penanda dimulainya pengkhianatannya
			光秀「…私はただ、あの御方に必要とされなかった、…だが、老いつつある私に蘭丸のような若さはもうない…あの御方に見捨てられるのが怖かった…」	1:56:10-1:56:35	Mitsuhide mengungkapkan alasan nya mengapa dia mengkhianati Nobunaga. karena dirinya takut akan disingkirkan dan digantikan oleh Ranmaru.
3	Tema minor	Kesetiaan	蘭丸「私の主、織田信長です。私は織	1:14:02-1:14:20	Ranmaru memperkenalkan dirinya kepada Fudou di hutan

			田信長に仕える森蘭丸と申します。上様に申し付けられ、茶室に飾る花を探していたところ…」		dekat honnouji ketika tengah diperintah Oda untuk mencari bunga. Terlihat Ranmaru sangat patuh pada Oda dan meninggikan Oda kepada orang yang ditemuinya.
			光秀「蘭丸よ、お前はなぜそこまでしてあの御方を守ろうとする？」蘭丸「それが…私の果たすべき努めだからにございます」	1:27:57-1:28:07	Mitsuhide menanyakan kepada Ranmaru mengapa Ranmaru melindungi Nobunaga sejauh itu. Ranmaru menjawab karena itu adalah kewajibannya yang harus dilakukan.

b. Alur

no	Tahapan alur	Adegan	Menit/detik	Analisis
1	Tahap Situation	Mikazuki memperkenalkan Fudou kepada Yamanbagiri	12:47-13:08	Merupakan tahap awal dari cerita, karena mengandung perkenalan para tokoh
		Yamanbagiri kesal karena Fudou terus menyebut dirinya sendiri sebagai damegatana (pedang yg tidak berguna)	23:28-23:45	Memperlihatkan rasa penasaran Yamanbagiri mengapa tokoh Fudou Yukimitsu suka menilai rendah

				dirinya sendiri. (pengenalan sikap tokoh Fudou)
		Fudou ingin ikut misi penyelamatan sejarah namun juga ingin bertemu dengan tuannya terdahulu, Nobunaga, namun keinginannya ditentang rekan-rekannya karena tidak sesuai dengan tugas yang diberikan Saniwa	33:12-33:44	Termasuk tahap situation karena mengandung penjelasan mengenai tugas dan jati diri dari sosok touken danshi atau tokoh yang sebenarnya
2	Tahap Generating Circumstance	Pertengkaran pertama Hasebe dan Fudou karena Hasebe menghina Nobunaga dan Fudou yang tidak terima	41:33-41:54	Termasuk generating circumstance karena mulai mengandung konflik namun masih tahap rendah
		Pertengkaran kedua Hasebe dan Fudou ketika Touken Danshi tengah melakukan latihan persahabatan. Fudou menanyakan alasan mengapa teman-temannya sangat tidak ingin Fudou bertemu dengan tuannya yang dicintainya, Oda Nobunaga, dan mengapa teman-temannya begitu membenci Nobunaga.	55:33-56:26	Termasuk generating circumstance karena mengandung pertentangan antara Fudou dan rekan-rekannya
		Touken Danshi melaksanakan misi untuk melindungi sejarah Insiden Honnouji. Fudou membangkang dan kabur dari teman-temannya untuk menemui tuannya Nobunaga dan Mori Ranmaru	1:09:24-1:10:20	Termasuk generating circumstance karena mengandung pertentangan antara Fudou dan rekan-rekannya

3	Tahap Rising Action	Konfrontasi antara Akechi Mitsuhide dan Mori Ranmaru. Ranmaru menanyakan alasan pengkhianatan Mitsuhide	1:27:46-1:28:16	Konflik semakin tegang. Pada adegan ini terjadi benturan kepentingan antara Mitsuhide dan Ranmaru
		Konfrontasi antara Mori Ranmaru dan Touken Danshi. Touken Danshi ingin membunuh Ranmaru karena Ranmaru seharusnya memang sudah mati	1:30:39-1:31:00	Terjadi benturan kepentingan antara Mori Ranmaru (dan Jikan Sokougun) dengan Touken Danshi
		Fudou menghentikan Ranmaru yang menyerang Touken Danshi	1:31:10-1:31:38	Pengungkapan alasan mengapa Fudou membangkang. Namun Mori Ranmaru tidak mendengarkan dan tetap menyerang Fudou dan Touken Danshi yang lain
4	Tahap climax	Souza akan mengeksekusi Mori Ranmaru dengan alasan bertentangan dari sejarah, namun Fudou menghentikan Souza dan melindungi Ranmaru. Fudou sangat marah dan menganggap bahwa membunuh orang yang dia sayang demi penyelamatan sejarah adalah hal yang tidak adil	1:32:33-1:33:05	Konflik mengalami intensitas puncak, klimaks dialami oleh tokoh Fudou
		Ranmaru gugur di pelukan Souza, menghargai Souza atas keteguhannya memegang misi sejarah, menerima takdir bahwa	1:34:25-1:36:37	Klimaks dialami oleh tokoh Mori Ranmaru, akhir dari pertentangan kepentingana

		dia harus mati di insiden ini, dan mengungkapkan bahwa Ranmaru mencintai Nobunaga bukan hanya karena Nobunaga adalah tuannya, tapi karena dirinya adalah manusia		antara Touken Danshi dan Mori Ranmaru
		Fudou sangat marah dan ingin membunuh Akechi Mitsuhide, namun dihentikan Souza. Souza menjelaskan bahwa takdir Nobunaga sekarang memang harus mati, dan jika Fudou membunuh Mitsuhide sekarang, Nobunaga dan Ranmaru yang telah dikenang oleh Ranmaru saat ini akan hilang	1:44:32-1:46:52	Pertentangan kepentingan terakhir antara tokoh Fudou Yukimitsu dan Souza
5	Tahap Deneoument	Fudou bertanya kepada Yagen dan Hasebe, apakah Nobunaga mereka harus mati dalam insiden Honnouji. Hasebe menjawab bahwa Fudou harus menjawab pertanyaan itu sendiri dalam hatinya	1:47:00-1:48:48	Akhir dari pertentangan Fudou. Keinginan Fudou diberi jalan keluar oleh Hasebe, dan Fudou menyadari kesalahannya dan menerima takdirnya
		Oda Nobunaga melakukan seppuku	1:49:19-1:49:39	Akhir dari semua pertentangan dan solusi dari semua masalah yang terjadi. Sejarah tidak berubah, dan Oda Nobunaga tetap gugur di insiden Honnouji

c. Penokohan

no	Tokoh	Peran tokoh	Fungsi penampilan tokoh	Perwatakan tokoh
1	Fudou	Tokoh utama	protagonis	Tokoh bulat
2	Souza	Tokoh utama	protagonis	Tokoh bulat
3	Hasebe	Tokoh utama	protagonis	Tokoh datar
4	Mitsuhide	Tokoh tambahan	antagonis	Tokoh bulat
5	Ranmaru	Tokoh tambahan	protagonis	Tokoh bulat
6	Mikazuki	Tokoh tambahan	protagonis	Tokoh datar
7	Yamanbagiri	Tokoh tambahan	protagonis	Tokoh datar

d. Latar

no	Jenis	Latar	deskripsi
1	Latar tempat	Honmaru	Markas atau tempat tinggal Touken Danshi. Tempat kegiatan mereka seperti melaksanakan rapat, perawatan kesehatan, dan berlatih dan bercengkrama. Honmaru sangat luas karena terdapat kebun untuk menanam bahan masakan dan kandang kuda.
		Kuil Honnouji	Kuil budha yang terletak di kota Kyoto yang merupakan tempat terjadinya insiden Honnouji, yaitu peristiwa gugurnya tokoh penguasa Jepang, Oda Nobunaga akibat pengkhianatan anak buahnya, Akechi Mitsuhide
2	Latar waktu	Masa depan (2205)	Dijelaskan Touken Danshi berasal dari masa depan di mana sejarah Jepang berada pada masa yang penuh kekacauan. Pada saat mereka berada di Honmaru mereka berada di masa depan.

		Tensho 10 (1852)	Tahun terjadinya insiden Honnouji.
3	Latar sosial budaya	Era Sengoku	Sosial budaya yang muncul adalah pada zaman sengoku. Hal ini ditandai dengan insiden Honnouji itu sendiri yang menandakan masih ada peperangan yang terjadi pada masa itu. Kemudian diperkuat dengan masih adanya penggunaan tingkat sosial di antara samurai, yaitu adanya tingkatan antara bawahan dan atasan yang ditandai dengan penyebutan –dono dan –sama setelah nama tokoh

2. Hubungan keterkaitan antara unsur intrinsik

Berdasarkan hasil penelitian, drama panggung Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji merupakan sebuah kesatuan unsur meliputi tema, alur, penokohan, dan latar yang terkait satu sama lain sehingga membentuk cerita secara keseluruhan.

Tema yang mendasari cerita dari drama panggung ini adalah mengenai sebuah pertanyaan yang diajukan kepada semua tokoh utama atau pengikut Oda Nobunaga yaitu ‘Bagi dirimu, siapakah Oda Nobunaga yang sebenarnya?’ Tema tersebut diwujudkan dari rangkaian-rangkaian peristiwa yang terjadi di atas panggung yang saling terkait dan terhubung. Tema ini kemudian mengikat unsur-unsur intrinsik yang lain seperti alur, penokohan, dan latar. Para tokoh memiliki tugas untuk menggerakkan alur melalui aksi dan dialog-dialog yang mereka ucapkan di atas panggung. Aksi yang dilakukan para tokoh tersebut dipengaruhi oleh situasi waktu, tempat, dan sosial budaya.

Penokohan yang muncul di dalam drama panggung Touken Ranbu ini mempengaruhi jalannya cerita, karena watak dari para tokoh memicu konflik-konflik yang terjadi di cerita drama panggung ini.

Fudou Yukimitsu adalah salah satu tokoh yang menciptakan alur, karena tokoh ini adalah tokoh yang paling dominan di antara tokoh yang lain. Fudou menciptakan suatu interaksi dengan tokoh yang lainnya, sehingga para tokoh tersebut berinteraksi satu sama lain. Interaksi para tokoh tersebut kemudian mengembangkan alur cerita menjadi tahap awal yaitu tahap pengenalan, tahap tengah yaitu konflik, dan tahap akhir yaitu penyelesaian cerita.

Fudou adalah salah satu *Touken Danshi* yang mempunyai karakter egois dan seenaknya sendiri. Sifatnya yang seperti itu membuat rekan-rekannya merasa tidak nyaman dan tidak menyukainya. Fudou juga sering memancing perkelahian dengan salah satu pedang Nobunaga yaitu Heshikiri Hasebe. Fudou juga menjadi alasan mengapa tokoh Souza dan Hasebe berseteru. Kelakuannya tersebut telah memicu terjadinya konflik di dalam drama panggung ini.

3. Analisis Semiotik berdasarkan wujud tanda dan acuannya

no	Hubungan tanda dan acuannya		deskripsi	Analisis
1	ikon	Ikon topologis	Bunga kamelia (Tsubaki)	Melambangkan jatuhnya kekuasaan Oda Nobunaga
		Ikon diagramatis	Nama Yagen Toshiro	Yagen adalah alat untuk menghaluskan obat. Nama Yagen berpengaruh dengan profesi sampingan nya di

				Honmaru yaitu seorang dokter
		Ikon metafora	Kalimat ' <i>boku wa kago no tori</i> ' yang diucapkan oleh Souza Samonji	Hidup Souza ketika masih berwujud pedang bagaikan burung dalam sangkar, yang hanya dikagumi karena kecantikannya dan dijadikan lambang kekuasaan oleh penguasa Jepang saat itu
2	Indeks		Teriakan ' <i>Susume, Oda Nobunaga wo utsu no da</i> '	menandakan dimulainya insiden Honnōji yang di prakasai oleh Akechi Mitsuhide
3	simbol		norma yang berlaku	Pemanggilan nama dengan gelar dan penggunaan bahasa sopan terhadap orang yang tingkatannya lebih tinggi (-dono, -sama)
			Ritual <i>seppuku</i>	Lambang akhir dari takdir Nobunaga

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan terhadap drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji* 2016 seperti yang telah dipaparkan dalam bab IV, maka dapat diambil kesimpulan mengenai tiga permasalahan sesuai dengan apa yang dirumuskan pada rumusan masalah. Kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analisis struktural yang membahas mengenai unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji* 2016 menunjukkan bahwa drama panggung ini mengandung dua jenis tema, yaitu tema mayor dan tema minor. Tema mayor dari drama panggung ini adalah sebuah pertanyaan mengenai sosok Oda Nobunaga yang sebenarnya, dan dua tema minor yaitu kesetiaan dan pengkhianatan. Alur dalam drama ini adalah alur progresif atau alur lurus yang terdiri dari lima tahap alur yaitu tahap *situation*, tahap *generating circumstance*, tahap *rising action*, tahap *climax*, dan tahap *deneoument*. Tokoh dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji* 2016 terdiri dari 15 tokoh, dengan tokoh utama sebanyak 4 orang yaitu Fudou Yukimitsu, Souza Samonji, Heshikiri Hasebe, dan Yagen Toshiro. Latar tempat yang terjadi di dalam drama panggung ini di *Honmaru* atau benteng dan sebagian besar terjadi di

kuil Honnouji, baik itu di halaman Honnouji, di hutan sekitar Honnouji, dan di dalam bangunan Honnouji. Latar waktu yang ditemukan adalah di masa depan tahun 2205 dan pada tahun Tensho 18 atau Mei 1592 atau pada zaman Sengoku. Latar sosial yang terjadi adalah adanya kehidupan samurai pada zaman Sengoku yang memiliki hirerarki atasan-bawahan ditandai dengan penggunaan panggilan –*dono* dan –*kou* yang digunakan oleh tokoh sejarah yang menjadi tokoh tambahan dalam drama panggung ini.

2. Unsur intrinsik dalam drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji* 2016 saling terkait erat dalam membangun cerita. Tema cerita telah didapat dari adaptasi *game* sebelumnya, kemudian tema tersebut diwujudkan menjadi peristiwa-peristiwa yang terjadi di atas panggung. Tema kemudian mengikat unsur-unsur yang lain seperti alur, penokohan, dan latar. Tokoh Fudou adalah tokoh yang menggerakkan alur, karena melalui tindakan-tindakan dan dialog-dialog yang dilakukannya, Fudou membuat tokoh-tokoh yang lain bereaksi saling berinteraksi satu sama lainnya sehingga membuat alur berjalan dan cerita semakin berkembang.
3. Analisis semiotik yang dilakukan bertujuan untuk memperdalam makna cerita pada drama panggung *Touken Ranbu Kyoden Moyuru Honnouji* 2016 dengan membahas hubungan antara tanda dan acuannya yang berupa ikon, indeks dan simbol. Dari analisis semiotik diketahui bahwa makna yang terkandung dalam drama panggung ini adalah mengenai kehidupan seseorang yang ditinggalkan oleh orang yang pernah menjadi pemimpin nya atau tuan nya. Tuan tersebut memiliki

banyak wajah; banyak orang yang membencinya, ada yang mengagumi nya, dan ada pula yang takut padanya. Pada masing-masing tokoh dalam drama panggung ini, mereka memiliki pandangan masing-masing terhadap tuan-nya tersebut. Oda Nobunaga, adalah lambang dari ideologi mereka yang harus dipegang kuat. Ketika sosok tersebut hilang dan waktu berlalu, yang harus mereka lakukan adalah untuk tetap bertahan dalam ideologi tersebut dan terus menjalankan hidup.

B. Saran

Berdasarkan hasil simpulan di atas, peneliti ingin menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi orang lain yang membaca penelitian ini. Saran yang ingin disampaikan peneliti untuk perguruan tinggi dan penelitian-penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Bagi pembelajar bahasa Jepang hendaknya juga mempelajari tentang budaya, kesusastraan, serta masyarakat Jepang disamping mempelajari bahasa Jepang, karena pada dasarnya dalam mempelajari bahasa Jepang kita tidak akan pernah lepas dari kesusastraan dan budaya masyarakat yang ada.
2. Bagi perpustakaan perguruan tinggi kiranya dapat menambah referensi buku-buku yang berhubungan dengan kesusastraan Jepang, agar mahasiswa yang ingin melanjutkan penelitian yang sama bisa dengan mudah mendapatkan referensi tersebut di perpustakaan.

DAFTAR ACUAN

- Asoo, Isoji dkk. 1983. Sejarah Kesusastraan Jepang. Penerbit Universitas Indonesia.
- Azwar, Saifuddin. 2015. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bowers, Faubion, serta Joshua Logan. 1979. *Japanese Theatre*. New York: Hermitage House.
- Hasanuddin. 2009. Drama: Karya Sastra dalam Dua Dimensi. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Kennichi, Suemitsu. 2017. 戯曲本：舞台「刀剣乱舞」虚伝：燃ゆる本能寺.
Tokyo: Marvelous.
- Krekola, Wilhelmina Ala. 2016. *All About Inclusion: 2,5D Theatre as an Access Point to The Japanese Male Idol Industry*. Tokyo: The University of Tokyo.
- Mardalis. 2014. Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ortolani, Benito. 1990. *The Japanese Theatre: From Shamanistic Ritual to Contemporary Pluralism*. New Jersey: Princeton University Press.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2012. Beberapa Teori Sastra, Metode, dan Penerapannya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2015. Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rotondi, Armando. 2011. *Manga Musicals: Comics and Serialized Theatre*. United Kingdom: University of Strathclyde.
- Sahid, Nur. 2016. Semiotika Untuk Teater, Tari, Wayang Purwa, dan Film. Yogyakarta: Gigih Pustaka Mandiri.
- Semi, Atar. 1984. Anatomi Sastra. Padang: Percetakan Sridharma
- Sudjiman, Panuti serta Van Zoest. 1992. Serba-Serbi Semiotika. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyono, 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Sumardjo, Jakob dan Saini, KM. 1994. Apresiasi Kesusastaan. Jakarta: Gramedia.

Sutedi, Dedi. 2009. Penelitian Bahasa Jepang. Bandung: Humaniora.

Youko, Ouchi. 2017. 2,5次元舞台へようこそ：ミュージカル「テニスの王子様」から「刀剣乱舞」へ. Tokyo: Kodansha.

Zulfahnur, dkk. 1996. Teori Sastra. Jakarta: Debdikbud.

Internet:

<https://www.j25musical.jp/en/> Download Jurnal. Diakses tanggal 12 Desember 2017

http://www.marv.jp/special/toukenranbu_1/ . Diakses tanggal 3 Februari 2018.

http://touken-ranbu.wikia.com/wiki/Touken_Ranbu_Wiki. Diakses tanggal 3 Februari 2018.

(<https://theaterinjapan.weebly.com/bunraku.html> , diakses pada 23 Mei 2018)

(<https://theaterinjapan.weebly.com/shingeki.html>. Diakses tanggal 23 Mei 2018).

http://www.performingarts.jp/E/overview_art/1005_06/1.html diakses tanggal 23 Mei 2018)

LAMPIRAN



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Anggita Octavi Syukma
Tempat, Tanggal Lahir : Lubuk Alung, 21 Oktober 1996
Alamat : Perum. Metland Cileungsi blok AA 17 No. 28
Cileungsi, Bogor

Riwayat Pendidikan Formal

SD Islam Hidayatul Islamiyah 2002-2008

SMP PGRI Suryakencana 2008-2011

SMAN 1 Cileungsi 2011-2014

Riwayat Pendidikan Non Formal

Kursus Bahasa Inggris BBC Level Intermediete 2011-2013