

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aspek budaya dan komunikasi memang tidak dapat dipisahkan karena keduanya memiliki keterkaitan erat satu sama lain. Geert Hofstede (1984) dalam bukunya yang berjudul *Culture's Consequences: International Differences in Work Related Values* mengatakan bahwa budaya merupakan sebuah kumpulan dari hasil pemikiran manusia. Suatu pemikiran dapat diungkapkan dengan cara komunikasi. Menurut Widjaja (2002), komunikasi adalah hubungan kontak antar individu maupun kelompok. Komunikasi dapat mempengaruhi kebudayaan dan kebudayaan dapat tercipta karena komunikasi. Dalam kegiatan berkomunikasi, setiap negara memiliki khas budaya komunikasinya tersendiri termasuk Jepang. Budaya komunikasi yang berbeda ini dibedakan dalam 2 kategori, yaitu *high context culture* dan *low context culture*. Jepang yang terkenal dengan ungkapan tidak langsungnya dalam berkomunikasi termasuk dalam *high context culture*. Menurut Hall (1976, 71) komunikasi dalam *high context culture* lebih sering dilakukan secara tersirat karena ikatan hubungan antar manusianya yang sudah sangat dekat hingga dapat saling memahami. Berbeda dengan *low context culture* yang dalam melakukan komunikasi lebih sering mengungkapkannya secara jelas dan langsung melalui kata-kata. Salah

satu budaya Jepang dalam berkomunikasi yang berkaitan dengan ungkapan tidak langsung adalah *chinmoku*.

Chinmoku yang dijelaskan dalam buku *The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture* (Ikeno dan Davis, 2002) memiliki arti komunikasi non-verbal secara diam. Diam disini bukan berarti tidak memiliki makna apapun. Diam disini bukan berarti tidak memiliki sesuatu yang ingin dikatakan atau hanya memiliki pikiran kosong. Diam dalam konsep *chinmoku* merupakan diam yang bermakna memikirkan sesuatu. Ajaran Zen Buddhisme memiliki pengaruh dalam kemunculan dan perkembangan *chinmoku* di Jepang. Dijelaskan pula dalam buku *The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture* (Ikeno dan Davis, 2002) bahwa paham dari ajaran Zen Buddhisme yaitu dengan melakukan tapa guna mendapat ketenangan dan pikiran kosong terutama dalam urusan duniawi. Kegiatan semacam itu dirancang guna mengajarkan bahwa kebenaran tidak bisa dijelaskan secara verbal melainkan kebenaran hanya dapat muncul dalam keheningan. Tentu saja *chinmoku* ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari *chinmoku* sebagaimana penyebab munculnya *chinmoku* pula yaitu agar terhindar dari suatu konflik. Adapun kekurangannya yaitu dapat menimbulkan ambiguitas terutama bagi orang luar Jepang yang tidak mengerti akan *chinmoku*. Selain itu, orang Jepang dinilai tidak memiliki kepedulian karena jika dihadapkan dengan konflik secara langsung, daripada terlibat konflik, mereka lebih memilih melakukan *chinmoku*. Di Jepang, laki-laki yang melakukan *chinmoku* cenderung dihormati karena dianggap bijaksana. Sebaliknya,

perempuan Jepang cenderung lebih senang mengungkapkan gagasannya secara verbal. Hal tersebut berkaitan dengan konsep *chinmoku* dalam hubungan percintaan dimana perempuan lebih berterus terang dibandingkan laki-laki (Ishikawa dalam Tomohiro, 1970).

Dalam sebuah jurnal yang berjudul “Understanding a Learner’s Responses: Uses of Silence in Teacher-Student Dialogues” (Nakamura, 2003) disebutkan bahwa para murid di Jepang sering melakukan *chinmoku* ketika berkomunikasi dengan gurunya, baik itu di dalam kelas maupun ketika berbincang empat mata. Hal itu dilakukan sebagai bentuk kesopanan murid-murid di Jepang terhadap gurunya. Berbeda dengan *chinmoku* sebagai bentuk kesopanan, Jones dalam Nakane (2011, 22) melalui artikel penelitiannya berjudul “Speech is Silver, Silence is Golden: The Cultural Importance of Silence in Japan” menjelaskan bahwa bentuk kesopanan yang dilakukan melalui *chinmoku* ini dipandang berkebalikan oleh mahasiswa Australia ketika mengikuti seminar yang mana bentuk diam diartikan sebagai keengganan untuk berpartisipasi. Hal ini menunjukkan bahwasannya tiap-tiap negara dengan latar belakang kebudayaannya yang berbeda dapat menginterpretasikan konsep *chinmoku* atau *silent communication* ini menjadi kesan yang berbeda-beda.

Film animasi karya Makoto Shinkai yang berjudul 秒速5センチメートル/*Byousoku Go Senchimotoru* (English title: 5 Centimeters per Second) merupakan salah satu film animasi Jepang yang menampilkan komunikasi verbal yang minim. Film 5 Centimeters per Second yang rilis pada tanggal 3 Maret 2007 ini memiliki genre *drama*

dan *romance*. Film yang berdurasi 63 menit ini mendapat penghargaan dari *Asia Pasific Screen Awards* sebagai *Best Animated Feature Film* dan juga memenangkan *Lancia Platinum Grand Prize* pada *Future Film Festival*. Berkat kesuksesannya pula, menurut website (<https://www.recordchina.co.jp/b35043-s0-c20-d0000.html>) film ini sempat mendapat kontroversi dikarenakan salah satu program animasi China yang berjudul 心霊之窓/*Xin Ling Zhi Chuang (Spirit's Window)* melakukan plagiat pada beberapa latar yang dipakai dalam *5 Centimeters per Second*.

Film *Byousoku Go Senchimotoru* dibagi menjadi 3 bagian cerita, yaitu 桜花抄/*oukashou (Cherry Blossoms)*, コスモナウト(*Cosmonaut*), dan 秒速 5 センチメートル/*byousoku go senchimotoru (5 Centimeters per Second)*. Bagian pertama yaitu 桜花抄/*oukashou (Cherry Blossoms)*, dan menceritakan tentang Tohno Takaki dan Shinohara Akari yang berteman sejak kecil namun harus berpisah karena Akari yang pindah tempat tinggal. Dilanjutkan di bagian kedua dengan judul コスモナウト(*Cosmonaut*), latar berganti dengan Takaki di masa SMA dan terdapat tokoh lain yang merupakan seorang gadis yang menyukai Takaki bernama Sumida Kanae. Beralih pada bagian ketiga yang berjudul 秒速 5 センチメートル/*byousoku go senchimotoru (5 Centimeters per Second)* berkisah dengan latar Takaki dewasa yang kehilangan semangat hidupnya. Pada bagian ini Takaki kembali dipertemukan dengan Akari.

Menurut UU Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009, film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa

yang dibuat berdasar atas kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Sebuah film juga dapat merepresentasikan kondisi masyarakat serta kebudayaan yang terjadi didalamnya.

Kesalahpahaman bisa selalu muncul dalam kegiatan komunikasi. Dalam praktiknya, masih ditemui kesalahpahaman walaupun dalam bentuk komunikasi secara verbal. Tidak dipungkiri, komunikasi non-verbal dapat menimbulkan lebih banyak kesalahpahaman. *Chinmoku* merupakan salah satu kebudayaan komunikasi non-verbal di Jepang yang dapat membuat setiap orang saling memahami tanpa pengucapan verbal (Ikeno dan Davis, 2002). Hal tersebut membuat penulis tertarik untuk memperkenalkan budaya *chinmoku* kepada para penikmat budaya Jepang yang ada di Indonesia. Selain itu, film *Byousoku Go Senchimotoru* menyuguhkan adegan-adegan komunikasi secara verbal yang minim, namun dimaknai secara mendalam oleh para tokoh di dalamnya. Konflik yang realistis seolah dapat terjadi pada kehidupan siapa saja ini merupakan poin menarik yang penulis tangkap. *Chinmoku* yang dilakukan tiap tokoh utama di dalam film tersebut menghasilkan beberapa jalan kehidupan yang berbeda membuat penulis tertarik untuk memilih penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latarbelakang yang disebutkan, penulis ingin membahas lebih lanjut mengenai, “Bagaimanakah komunikasi non-verbal (*chinmoku*)

dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang yang digambarkan melalui film *Byousoku Go Senchimotoru?*”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis bagaimana komunikasi non-verbal (*chinmoku*) dalam kehidupan sehari-hari orang Jepang yang digambarkan melalui film *Byousoku Go Senchimotoru*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini yaitu memperluas penelitian serta menambah kontribusi peneliti lain dalam melakukan penelitian mengenai *chinmoku* ataupun penelitian dalam media film.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini yaitu menambah wawasan pembaca mengenai *silent communication* ataupun *chinmoku* yang memiliki pengaruh besar dalam cara berkomunikasi orang Jepang.

1.5 Tinjauan Pustaka

Ada berbagai macam cara untuk berkomunikasi. Salah satu komunikasi yang paling sering digunakan yaitu komunikasi secara verbal. Selain komunikasi verbal,

terdapat pula komunikasi secara non-verbal yang mana *chinmoku* termasuk ke dalam bagian dari komunikasi tersebut. Tidak dapat dipungkiri dalam komunikasi secara verbal pun, kesalahpahaman masih dapat terjadi. Karena itu, orang-orang menghindari komunikasi secara non-verbal yang mana memiliki peluang besar terjadinya kesalahpahaman.

Dalam sebuah film animasi yang digarap oleh Makoto Shinkai dengan judul *Byousoku Go Senchimotoru*, terdapat begitu banyak komunikasi nonverbal yang dilakukan serta membuat kedua tokoh utama tidak dapat hidup bersama. Walaupun demikian, film ini berakhir dengan *happy ending* seperti yang disebutkan dalam kesimpulan dari sebuah skripsi dengan judul “Makna Judul *Manga Byousoku Go Senchimotoru* Karya Makoto Shinkai dan Hubungannya Dengan Isi Cerita”. Skripsi yang ditulis oleh Rina Setya Rahayu program studi Sastra Jepang Universitas Diponegoro pada tahun 2016 ini menjelaskan keterkaitan antara judul dengan isi ceritanya menggunakan metode structural dan metode semiotik. Penelitian ini berisi mengenai makna dari kisah cinta yang dipendam oleh sang tokoh utama pria –Tohno Takaki- diibaratkan sebagai pohon sakura yang mati tertelan musim. Pohon sakura dapat kembali mekar setelah melalui musim panas dan musim dingin Tohno Takaki yang menjalani hidupnya dengan penuh kehampaan serta menyia-nyiakan masa mudanya dilambangkan melalui pohon sakura yang hanya memiliki batang tanpa bunga. Lalu di akhir cerita, diperlihatkan pohon sakura yang sedang mekar yang mana menggambarkan kesadaran dari Tohno Takaki untuk menyudahi kehidupan sia-sianya tersebut. Maka dari itu, dalam skripsinya, Rina Setya Rahayu menyebutkan film

Byousoku Go Senchimotoru berakhir *happy ending*. Selain itu, disebutkan pula bahwa film ini mengusut tema mengenai jarak. Seperti judulnya *Byousoku Go Senchimotoru*, walaupun jaraknya sedekat 5 sentimeter tapi terasa begitu jauh. Namun, dalam skripsi tersebut tidak disebutkan alasan sang tokoh memendam perasaannya serta faktor apa yang membuat tokoh-tokoh didalamnya tidak dapat berterus terang mengenai apa yang mereka rasakan. Penulis berpikir hal itu adalah poin penting yang bisa diteliti dari film karya Makoto Shinkai dengan judul *Byousoku Go Senchimotoru* ini. Selain itu, penulis memilih objek film dari *Byousoku Go Senchimotoru* yang rilis di tahun 2007. Sedangkan Rina Setya Rahayu memilih *manga* sebagai objek penelitiannya yang dirilis pada tahun 2010 setelah kesuksesan dari film animasinya.

Disebutkan pula dalam salah satu situs review film terbesar yaitu *imdb.com*, beberapa pihak memberi komentar bahwa film ini memiliki alur yang membosankan dan akhir cerita yang buruk. Perlu diketahui bahwa sebagian besar pemberi komentar dari situs tersebut ialah warga negara Eropa yang mungkin tidak mengetahui budaya komunikasi non-verbal (*chinmoku*) Jepang. Di dalam budaya Jepang sendiri terdapat salah satu konsep komunikasi secara diam yang disebut dengan *chinmoku*.

Dalam penelitian yang berjudul “The Use of Silence in Japan and The United States” oleh Tomohiro Hasegawa juga menyatakan bahwa komunikasi dengan cara diam dinamai dengan istilah *chinmoku* di Jepang. *Chinmoku* memiliki arti tidak berbicara atau tetap diam. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa Jepang memiliki istilah *ma* yang jika diterjemahkan memiliki arti jarak atau celah. Tetapi, *ma* disini tidak hanya terbatas dalam pengertian seperti itu. Konsep *ma* memiliki keterkaitan

dengan *chinmoku*. *Ma* dikategorikan sebagai “ruang abu-abu” diantara hitam dan putih. Yang dimaksudkan dengan “ruang abu-abu” disini ialah jarak berhenti dari suatu kejadian yang terjadi secara terus menerus. Jika hitam adalah diam dan putih adalah berbicara, maka abu-abu adalah jarak dari keduanya.

Menurut Tsujimura (1977, hlm.487), Jepang lebih sering melakukan komunikasi non-verbal karena tipe masyarakatnya yang homogen. Dimana bila satu orang menyampaikan maksud A, maka yang lain pun akan lebih mengerti apa yang dimaksudkan karena memiliki pemikiran yang homogen, berbeda dengan Amerika Serikat yang masyarakatnya heterogen. Amerika Serikat memandang seseorang yang lebih sering diam dianggap sebagai pribadi yang individualis dimana hal tersebut memiliki konotasi negatif di mata masyarakat. Jurnal ini berisi mengenai perbedaan pandangan penggunaan komunikasi dengan cara diam antara masyarakat Jepang dan Amerika Serikat. Dalam penelitian ini, penulis menganalisis komunikasi dengan cara diam melalui sebuah film animasi Jepang yang berjudul *Byousoku Go Senchimotoru*.

Dalam sebuah artikel penelitian yang ditulis oleh Muto (2006) dengan judul “言語活動における沈黙の意味: 沈黙は言語活動の停滞か” / *Gengo katsudou ni okeru chinmoku no imi: Chinmoku wa gengo katsudou no teitai ka* (Arti Keheningan dalam Aktivitas Bahasa: Apakah Diam Merupakan Stagnasi Kegiatan Bahasa?) diuraikan tentang penelitian terhadap seorang anak berdarah campuran yang diwawancarai kenapa ia tertarik mempelajari Bahasa Jepang. Penelitian dilakukan

selama 18 hari. Seorang anak berdarah campuran yang disamarkan namanya menjadi Sae ini terus diam saat ditanyai alasan kenapa berminat belajar Bahasa Jepang.

Selain itu ia juga disuruh untuk menulis laporan. Dari laporan yang ia tulis, Sae mengaku bingung dan takut untuk menjawab, karena itu ia memilih diam. Dalam praktik ini, keheningan yang terjadi dipicu oleh penyelidikan pikiran secara mendalam. Ketika mengajukan pertanyaan sebagai komunikasi sehari-hari, berbagai hal seperti atmosfer dan hubungan manusia dipertimbangkan bersama dengan isi pertanyaan. Dilihat dari kondisi Sae, dengan menebak bahwa seseorang tidak dapat menjawab atau tidak ingin menjawab, orang yang memilih diam berpikir bahwa penanya tidak dapat mengajukan lebih banyak pertanyaan lagi. Menjawab suatu pertanyaan dianggap tidak selalu menjadi prioritas utama. Namun, praktik penelitian ini lebih memperhatikan apa yang ingin Sae coba katakan. Dengan kata lain, keheningan dalam penelitian ini tidak berarti keadaan sunyi atau diam begitu saja, tetapi keheningan sebagai tanda untuk berpikir. Dengan mengatasi keheningan, Sae menghadapi dirinya sendiri untuk menjawab pertanyaan "Mengapa kamu mengambil jurusan bahasa Jepang?". Ia mencoba memperbarui pikirannya untuk menjawab pertanyaan itu. Dalam perilaku *chinmoku* yang dilakukannya, Sae kemudian mengembangkan diri.

Ruang kelas merupakan tempat di mana peserta didik dapat berkomunikasi secara hidup. Hal itu dinilai sebagai sesuatu yang positif. Dengan cara tersebut, keheningan di kelas dapat dilihat sebagai stagnasi dalam aktivitas bahasa. Namun, penelitian ini mengungkapkan bahwa keheningan muncul sebagai tanda pemikiran

dalam konteks tertentu. Ketika Sae diam, aktivitas bicara Sae tentu terbatas. Namun dalam diamnya, ia sangat aktif memikirkan kata-kata. Sae berpikir dalam diam. Ini menunjukkan bahwa pentingnya interaksi aktif yang terbatas dan komunikasi yang dangkal, di mana kata-kata yang terucap secara langsung dapat menghambat pemikiran secara mendalam. Diam yang dimaksudkan tersebut merupakan perilaku *chinmoku*. Jurnal penelitian tersebut berisi mengenai penelitian *chinmoku* terhadap seorang anak berdarah campuran yang tinggal di Jepang. Dalam penelitian ini, penulis akan meneliti tentang *chinmoku* yang dilakukan para tokoh dalam film animasi *Byousoku Go Senchimotoru*.

1.6 Landasan Teori

Penulis akan melakukan penelitian terhadap film *Byousoku Go Senchimotoru* dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce melalui analisa pada tanda-tanda yang muncul dari gambar, adegan, percakapan, dan tindakan dalam film tersebut untuk mengungkap dan merepresentasikan konsep *chinmoku* yang terdapat di dalamnya. Penulis memilih teori semiotika milik Peirce

Semiotika adalah ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Pemaknaan terhadap suatu peristiwa dapat dilihat dari tanda yang ditunjukkan, termasuk tanda di dalam film. Alex Sobur dalam jurnal yang berjudul “Bercengkrama Dengan Semiotika” menyebutkan bahwa film memiliki banyak tanda dan makna yang dapat diteliti lebih dalam menggunakan kajian analisis semiotika.

“Yang paling penting dalam film adalah gambar dan suara: kata yang diucapkan (ditambah dengan suara-suara lain yang serentak mengiringi gambar-gambar) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu” (Sobur, 2002:33)

Berdasarkan hal-hal yang disebutkan, penulis menggunakan media film sebagai cara untuk mengungkap tanda-tanda yang memiliki makna terhadap perilaku *chinmoku* dalam film *Byousoku Go Senchimotoru*.

Charles Sanders Peirce (dalam Berger, 2000:14) menyebutkan bahwa tanda-tanda dengan objek-objek yang menyerupainya sangatlah berkaitan. Peirce berpendapat bahwa sebuah analisis tentang esensi tanda mengarah pada pembuktian bahwa setiap tanda ditentukan oleh objeknya. Peirce kemudian mengonsepskan sebuah tanda dan memusatkannya ke dalam 3 hal, yakni *representamen*, *interpretant*, dan juga *object*.

Representamen yaitu berkaitan dengan sesuatu yang membuat suatu tanda dapat berfungsi. Dalam istilah lain, *representamen* disebut juga sebagai *sign*. Berdasarkan *representamen*-nya, Peirce menggolongkan tanda menjadi 3 hal, *qualisign* yang berarti kualitas dari suatu tanda itu sendiri. Selanjutnya terdapat *sinsign* yang memiliki arti tanda sebagai penyebab dari peristiwa yang terjadi. Lalu, yang terakhir adalah *legisign* yang merupakan tanda memiliki arti sebagai suatu konsep norma secara umum.

Peirce juga menyebutkan bahwa suatu makna dapat lahir dari sebuah eksistensi tanda-tanda yang muncul, hal itulah yang disebut sebagai *interpretant*. Berdasarkan

interpretant, Peirce membagi lagi tanda ke dalam beberapa bagian, yakni, tanda yang masih memiliki ambiguitas dalam penafsiran maknanya disebut dengan *rheme*. Kemudian *dicent sign*, yaitu penafsiran makna sesuai dengan fakta yang terjadi. Terakhir ada *argument* yang merupakan penafsiran suatu tanda yang disertai dengan alasan tertentu.

“Menurut Peirce, sebuah analisis tentang esensi tanda mengarah pada pembuktian bahwa setiap tanda ditentukan oleh objeknya. Pertama, dengan mengikuti sifat objeknya, ketika kita menyebut tanda sebuah ikon. Kedua, menjadi kenyataan dan keberadaannya berkaitan dengan objek individual, ketika kita menyebut tanda sebuah indeks. Ketiga, kurang lebih, perkiraan yang pasti bahwa hal itu diinterpretasikan sebagai objek denotatif sebagai akibat dari suatu kebiasaan ketika kita menyebut tanda sebuah symbol.” (Sobur, 2002:48)

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan objeknya, Peirce juga mengklasifikasikan tanda menjadi 3 bagian yaitu, *icon*, *indeks*, dan *symbol*. *Icon* yakni hubungan-hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan. Tanda yang langsung mengacu pada kenyataan disebut dengan *indeks*. *Symbol* merupakan hubungan berdasarkan konvensi masyarakat. Untuk lebih jelasnya, terdapat trikotonomi *icon/indeks/symbol* Peirce.

Tabel 1.1, Trikotonomi Peirce (Sumber: Purwasito, 2002:1)

Tanda	Ikon	Indeks	Simbol
Ditandai dengan	Persamaan (kesamaan)	Hubungan sebab-akibat	Konvensi
Contoh	Gambar-gambar	Asap/api	Kata-kata

	Patung-patung	Gejala/penyakit	Isyarat
	Tokoh besar	Bercak merah/campak	
Proses	Dapat dilihat	Dapat diperkirakan	Harus dipelajari

1.7 Metode Penelitian

Metode yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini yaitu metode kualitatif, dianalisa secara deskriptif-kualitatif. Penulis memilih metode kualitatif karena metode tersebut berfungsi untuk mengungkap perilaku *chinmoku* yang terdapat di dalam film *Byousoku Go Senchimotoru*. Kajian dalam penelitian ini memiliki fokus yang sempit, yaitu hanya terpusat pada pengkajian konsep *chinmoku* dalam narasi film serta variabel yang sederhana, namun membutuhkan pemaknaan secara mendalam. Adapun yang akan dilakukan dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut.

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Penulis melakukan observasi dalam penelitian ini dengan cara melakukan pengumpulan data dari data visual serta data verbal berupa elemen-elemen yang terdapat di dalam film dengan cara melihat. Setelah itu penulis akan meng-*screenshoot* adegan-adegan *chinmoku* yang ditunjukkan oleh tokoh-tokoh didalamnya. Penulis kemudian akan mentranskrip data-data yang didapat dengan cara menerjemahkan ke dalam bahasa Indonesia serta melakukan penafsiran terhadap esensi makna yang

terkandung dalam film. Terakhir, penulis akan melakukan studi pustaka terkait pola tingkah laku dari kebudayaan masyarakat Jepang.

1.7.2 Teknik Analisis Data

Dalam melakukan analisis, klasifikasi terhadap sumber data yang sudah diperoleh dengan menggunakan teori semiotika milik Charles Sanders Peirce akan dimasukkan ke dalam tabel representamen. Selanjutnya data berupa *screenshot* dari adegan-adegan yang menunjukkan *chinmoku* akan dideskripsikan dalam bagian tabel objek serta menginterpretasikan makna dari data yang diperoleh tersebut ke dalam tabel interpretan. Setelah itu, data dalam tabel akan dianalisis hingga dapat menghasilkan sebuah kesimpulan.

1.8 Sistematika Penulisan

Bab I merupakan hal-hal yang melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian serta tata cara dalam melakukan analisisnya. Adapun isinya adalah latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II berisikan tentang dasar-dasar teori dari penelitian yang nantinya akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang dipaparkan penulis.

Bab III merupakan analisis pembahasan konsep *chinmoku* dalam film *Byousoku Go Senchimotoru* yang dibagi menjadi 3 bagian, yaitu; bagian *Oukashou*, *Cosmonaut*, dan *Byousoku Go Senchimotoru*.

Bab IV merupakan sebagai penutup. Berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan penulis serta saran untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji hal-hal terkait *chinmoku* ataupun film *Byousoku Go Senchimotoru*.