

## 2. KAJIAN LITERATUR

### 2.1. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian mengenai struktur naratif dengan pendekatan *Kishotenketsu* telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Kajian-kajian ini memberikan pemahaman mengenai penerapan *Kishotenketsu* dalam berbagai media, mulai dari komik hingga film, serta membuka ruang untuk melihat celah yang dapat dilengkapi oleh penelitian ini.

Dewi dkk. (2022) dalam artikel berjudul *The Secret Art of Comedy Manga: Analisis Struktur Kishotenketsu pada Komik Populer Jepang* meneliti penerapan struktur *Kishotenketsu* pada *manga* komedi, khususnya *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan *Kishotenketsu* mampu mempertegas penyampaian pesan komik dan menjaga konsistensi alur, meski hanya dianalisis melalui satu *chapter*. Kelebihannya adalah memberikan gambaran detail mengenai bagaimana keempat tahap *ki-shō-ten-ketsu* bekerja pada medium komik, namun keterbatasannya terletak pada lingkup objek yang sempit dan kurangnya variasi data. Relevansinya dengan penelitian ini adalah sebagai landasan teoretis mengenai struktur *Kishotenketsu*, meskipun objek yang dikaji berbeda.

Alzhanov dkk. (2024) dalam artikel *Significance of Asian Kishotenketsu Model to Filmmaking: A Study of Kazakh Cinema* membahas perbandingan antara struktur naratif Barat dengan model Asia, khususnya *Kishotenketsu*, pada film fitur Kazakhstan. Penelitian ini menekankan bahwa meskipun narasi Barat berbasis konflik masih dominan, elemen *Kishotenketsu* mulai muncul dalam karya *arthouse* sebagai alternatif bentuk penceritaan. Kelebihannya adalah memberi perspektif bahwa *Kishotenketsu* dapat digunakan di luar budaya Jepang, sedangkan keterbatasannya adalah berfokus pada film panjang. Relevansinya bagi penelitian ini adalah memberikan dasar bahwa *Kishotenketsu* bersifat fleksibel dan dapat diaplikasikan di luar budaya asalnya, sehingga mendukung analisis penerapannya dalam film animasi pendek.

Christian & Heryanto (2022) melalui *Analisis Struktur Cerita Kishotenketsu dalam Film Animasi Guilty Crown* meneliti penerapan *Kishotenketsu* dalam *anime*.

Penelitian ini membagi alur *anime* berdasarkan tahap *ki*, *shō*, *ten*, dan *ketsu* serta menemukan bahwa meskipun terdapat unsur konflik, struktur *Kishotenketsu* tetap dapat diidentifikasi dengan jelas. Kelebihan penelitian ini adalah fokusnya pada film animasi sehingga relevan dengan objek penelitian ini, namun keterbatasannya terletak pada konteks serial dengan durasi panjang sehingga berbeda dengan film pendek. Relevansinya dengan penelitian ini adalah memberikan acuan metodologis dalam pemetaan narasi animasi berdasarkan *Kishotenketsu*.

Dari ketiga penelitian terdahulu tersebut dapat dilihat bahwa kajian mengenai *Kishotenketsu* telah banyak diterapkan pada *manga*, film panjang, maupun *anime* serial, namun belum banyak yang menyoroti penerapannya pada film pendek animasi yang minim dialog dan bersifat simbolik, seperti *La Maison en Petits Cubes* (2008). Dengan demikian, penelitian ini berusaha mengisi celah tersebut dengan mengkaji *La Maison en Petits Cubes* (2008) sebagai bentuk narasi reflektif tanpa konflik, sekaligus menawarkan pendekatan baru dengan menautkan teori *Kishotenketsu* pada persepsi visual dan persepsi warna.

## 2.2. LANDASAN TEORI

Dalam penelitian ini, teori utama yang digunakan mencakup teori *kishotenketsu* yang berfungsi sebagai kerangka utama dalam analisis struktur naratif non-konflik. Teori pendukung yang digunakan adalah teori naratif film yang digunakan sebagai pembanding untuk menyoroti keunikan naratif Timur yang berpusat pada perenungan dan teori semiotika serta Gestalt yang menjelaskan bagaimana tanda visual, simbol, dan warna memperkuat emosi di setiap tahap *Kishotenketsu*.

Yang pertama adalah teori *Kishotenketsu*. *Kishotenketsu* merupakan struktur cerita empat tahap yang terdiri dari *Ki* (pengenalan), *Sho* (pengembangan), *Ten* (perubahan), dan *Ketsu* (penyimpulan). Berbeda dengan struktur Barat yang menempatkan konflik sebagai inti, *Kishotenketsu* berfokus pada *situational progression* atau perkembangan situasi secara alami, serta perubahan suasana yang membawa refleksi emosional.

Anatone (2023) mengatakan bahwa *Kishotenketsu* berfungsi sebagai *leitmotif* naratif, yaitu pola berulang yang mengarahkan pengalaman emosional pemain

sepanjang cerita. Pola ini bekerja secara implisit melalui suasana, simbol visual, musik, dan perjalanan karakter, sehingga pemain atau penonton merasakan koherensi makna tanpa disadari sedang mengikuti struktur tertentu.

Menurut Arnavas & Bellini (2023), struktur *Kishotenketsu* sering digunakan dalam karya Hayao Miyazaki untuk membangun *riddle-stories*, yaitu cerita yang mengundang perenungan tanpa resolusi konfrontatif. Pola ini menekankan hubungan antara degan yang mengalir secara berstruktur, bukan sebab-akibat.

Dalam konteks film *La Maison en Petits Cubes*, *Kishotenketsu* menjadi kerangka utama untuk melihat bagaimana narasi dibangun melalui perjalanan memori tokoh tua tanpa konflik eksternal. Setiap tahap memperlihatkan pergeseran atmosfer dan simbol visual yang menggantikan fungsi konflik dalam membangun emosi penonton.

Yang kedua adalah teori naratif film. Menurut Bordwell dan Thompson (2008), narasi film adalah rangkaian peristiwa yang dihubungkan oleh hubungan sebab-akibat dalam ruang dan waktu. Model ini lazim disebut *three-act structure* (eksposisi, konflik, dan resolusi) yang menempatkan konflik sebagai elemen penggerak utama.

Teori ini digunakan dalam penelitian sebagai pembanding untuk memperlihatkan perbedaan pendekatan antara naratif Barat dan struktur *Kishotenketsu*. Bila naratif Barat menekankan klimaks dan penyelesaian logis, maka *Kishotenketsu* membangun makna melalui perubahan suasana, simbolisme, dan pencapaian emosional yang bersifat reflektif.

Dengan membandingkan keduanya, penelitian ini dapat menunjukkan bahwa *La Maison en Petits Cubes* merepresentasikan bentuk penceritaan non-Barat yang tetap konsisten tanpa mengikuti struktur konflik tradisional. Perbandingan ini juga membantu menunjukkan bagaimana film animasi dapat menyampaikan pesan mendalam melalui atmosfer dan visual, bukan melalui aksi dan dialog.

Yang ketiga adalah teori semiotika serta Gestalt. Teori semiotika digunakan untuk membaca simbol dan citra visual sebagai sistem tanda yang mengandung makna. Menurut Qeis dkk. (dalam Ihwanny & Qeis, 2022), analisis semiotika terhadap citraan dalam media dapat mengungkap ideologi atau nilai yang berperan

dalam membangun makna representatif. Tanda visual tidak hanya berfungsi estetis, tetapi juga memuat gagasan yang mewakili pengalaman sosial, emosional, atau eksistensial tokohnya.

Dalam konteks film *La Maison en Petits Cubes* (2008), simbol-simbol berperan sebagai tanda yang mengandung makna konotatif. Dengan demikian, teori semiotika membantu menganalisis bagaimana setiap elemen visual memediasi hubungan antara tokoh, peristiwa, dan perasaan yang ingin disampaikan sutradara.

Untuk memperdalam teori semiotika, penelitian ini menggabungkannya dengan teori Gestalt. Wertheimer (dalam Kılıç & Parsil, 2023) menekankan bahwa persepsi manusia terhadap bentuk, warna, dan komposisi bersifat holistik yang mana penonton menangkap kesatuan makna dari hubungan antarunsur visual, bukan dari elemen yang terpisah.

Teori Gestalt dipilih karena teori ini lebih relevan untuk menjelaskan pengalaman visual holistik yang mendukung struktur naratif *Kishotenketsu*, dibandingkan teori warna yang umumnya fokus pada makna psikologis warna secara individual.

Dalam konteks ini, warna tidak hanya berfungsi estetis, tetapi juga psikologis dan simbolis. Misalnya, warna biru yang mendominasi adegan penyelaman menciptakan persepsi kedalaman dan nostalgia; warna oranye lembut menandakan kehangatan kenangan; sementara warna keemasan pada awal dan akhir film memberi kesan tenang dan penuh penerimaan.

Dengan menggabungkan semiotika dan Gestalt, analisis dalam penelitian ini tidak hanya menafsirkan simbol secara konseptual, tetapi juga memahami bagaimana persepsi visual membentuk pengalaman emosional penonton dalam setiap tahap *Kishotenketsu*.

### **3. METODE PENELITIAN**

#### **3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena berfokus pada pendalaman makna naratif dan visual dalam film *La Maison en Petits Cubes*. Creswell (dalam