



SEMIOTIKA

Dosen: M. Ariansah, S.Sn.

PAPER

“Struktur Naratif dan Hubungannya
Dengan Gaya Dalam Film
Mishima: A Life in Four Chapters”

Oleh

Indira Istiqamah Ananda Iman
1170150079
S1 FFTV IKJ
Kelas A

Struktur Naratif dan Hubungannya Dengan Gaya Dalam Film

Mishima: A Life in Four Chapters

Oleh:

Indira Istiqamah Ananda Iman

1170150079

Semiotika – Kelas A

S1 Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta

ABSTRAK

Naratif dalam semiologi film tidak dianggap sebagai kode filmis, karena naratif dianggap bukan merupakan bagian yang esensial dari film sebagai sebuah medium audio-visual. Namun, naratif sendiri khususnya dalam konteks film fiksi naratif memiliki peran yang besar, mulai dari struktur sebuah film yang dapat memberi pemaknaan lebih tentang film tersebut hingga hubungan dan pengaruhnya terhadap gaya/kode-kode filmis film itu sendiri.

Tulisan ini bermaksud untuk menganalisa dan akhirnya membuktikan argumen tersebut lewat analisa struktur naratif dari sudut pandang poros sintagmatik, serta hubungannya dengan gaya lewat pendekatan formalisme.

PENDAHULUAN

Naratif adalah salah satu cara fundamental manusia memaknai dan memahami sesuatu. Dari begitu banyaknya cerita dalam kehidupan, seseorang harus memilih elemen-elemen naratif yang akan disusunnya menjadi sebuah film, baik itu karakter, *plot*, sudut pandang, dsb. Namun tak satupun elemen tersebut akan menciptakan sebuah cerita jika berdiri sendiri tanpa *events*/peristiwa yang mengakomodir seluruh elemen-elemen tersebut. Dari situ dapat dipahami bahwa naratif adalah dua atau lebih peristiwa yang secara logis terhubung, berlangsung dalam waktu, dan dihubungkan oleh sebuah subjek konsisten secara keseluruhan, sedangkan struktur adalah seleksi peristiwa-peristiwa tersebut yang disusun secara strategis untuk mencapai tujuan tertentu (McKee, 1997, hal. 33).

Memaknai sebuah film tidak lepas dari memahami struktur naratif film tersebut. Jika sebuah film ingin menceritakan sebuah kisah, bahkan yang membosankan sekalipun, ia bergantung pada kode naratif; karena perlunya sebuah film untuk menceritakan cerita dalam urutan tertentu (Metz, 1974, hal. 119).

Tulisan ini bermaksud untuk menganalisis makna struktur naratif pada film *Mishima: A Life in Four Chapters* (1985) yang disutradarai dan ditulis oleh Paul Schrader dan pengaruhnya terhadap kode filmis film tersebut. Film ini penulis pilih karena struktur naratifnya yang unik dengan tiga plot yang berbeda-beda yang diceritakan dalam empat babak yang masing-masing menceritakan aspek berbeda dari kehidupan sang tokoh titular film. Hal ini belum pernah penulis jumpai pada film lain, terlebih dalam *genre biopic* yang konvensi *genre*-nya memiliki struktur naratif yang cenderung lebih sederhana dengan struktur Hollywood klasik tiga babak. Penulis berhipotesis bahwa struktur naratif film *Mishima* yang tidak konvensional ini dapat memberikan pemaknaan yang lebih kaya tentang sosok tokoh titular Yukio Mishima dalam film *biopic*-nya ini.

Analisis ini melihat dari sudut pandang sintagmatik. Sudut pandang sintagmatik dipilih karena menurut penulis fungsinya yang mencari makna dari struktur sesuai dengan tujuan ditulisnya analisis ini yang ingin mencari makna dari struktur naratif film *Mishima*. Mengapa strukturnya dibuat seperti itu. Selain membahas struktur naratif, dalam tulisan ini pula penulis akan mencoba mengaitkan hubungan struktur film dengan gaya lewat pendekatan formalisme.

Maka dari itu, beberapa rumusan masalah yang ingin dicari jawabannya dengan tulisan ini adalah:

- Apa makna dan tujuan dari struktur naratif film *Mishima: A Life in Four Chapters*?
- Apakah struktur naratif memiliki hubungan dengan gaya/style filmnya? Jika ya, bagaimana?

***Mishima: A Life in Four Chapters* (1985) sutradara Paul Schrader**

Sebelum masuk ke pembahasan, penulis akan terlebih dahulu memaparkan sinopsis film *Mishima* (diambil dari situs resmi Paul Schrader) agar pembaca dapat memahami keseluruhan naratif dan elemen-elemennya terlebih dahulu secara singkat. Film *Mishima* dibagi menjadi empat babak yaitu: 1) *Beauty*, 2) *Art*, 3) *Action*, 4) *Harmony of Pen and Sword*. Masing-masing babak dibagi lagi menjadi tiga plot yang masing-masing menceritakan: 1) Hari terakhir dalam hidup Mishima dimana ia hendak melakukan kudeta militer, 2) Masa lalu Mishima dari masa kanak-kanak hingga dewasa, dan 3) Ringkasan visual dari 3 novelnya yaitu *Temple of the Golden Pavilion*, *Kyoko's House*, dan *Runaway Horses*.

Babak 1: *Beauty*. Pada tanggal 25 November 1970, novelis Yukio Mishima bersiap untuk melakukan kudeta di markas tentara Jepang di Tokyo. Sebuah kilas balik menunjukkan dia sebagai anak rumahan yang lemah, sakit-sakitan yang tinggal bersama neneknya. Ketika dia tumbuh menjadi remaja dia secara seksual terangsang oleh gambar St. Sebastian dan menantang seorang perundung di sekolah. Mishima remaja bermimpi ingin mati bagi Kaisar dalam perang tetapi berbohong tentang kesehatannya untuk menghindari wajib militer. Dalam novel Mishima, *Temple of the Golden Pavilion*, seorang asisten pendeta kuil yang gagap mencoba untuk bercinta dengan seorang gadis tetapi mendapati dirinya tidak berdaya oleh keindahan Paviliun Emas. Dia akhirnya bercinta dengan seorang pelacur dan kehilangan gagapnya, tetapi bertekad untuk menghancurkan Paviliun Emas dengan membakarnya.

Babak 2: *Art*. Mishima pergi ke markas dengan empat pengikut setianya. Sebuah kilas balik menunjukkan awal karirnya sebagai seorang penulis dan obsesinya untuk membentuk fisik tubuhnya. Dia menunjukkan kekekarannya fisiknya dengan berpose untuk pemotretan, termasuk satu foto sebagai St. Sebastian. Dalam novel Mishima, *Kyoko's House*, seorang aktor muda ingin meningkatkan dirinya melalui bina raga. Dia bertemu seorang wanita yang dihutangi ibunya, wanita tersebut menawarkan untuk membatalkan hutang ibunya jika dia menyetujui perjanjian yang membuatnya menyerahkan tubuhnya untuk wanita tersebut. Hubungan sang aktor dan wanita tersebut menjadi sangat sado-masokistis dan ada tanda-tanda bunuh diri di akhir.

Babak 3: *Action*. Mishima dan para pengikutnya mendekati markas. Dalam novel Mishima, *Runaway Horses*, seorang kadet muda telah membentuk sebuah sel yang bersumpah untuk membersihkan Jepang dari korupsi-korupsi modernnya dengan membunuh tokoh-tokoh terkemukanya. Sel itu dipecah dan ditangkap oleh polisi. Sebuah kilas balik menunjukkan Mishima terlibat dalam kegiatan paramiliter dengan pasukan pribadinya. Kembali ke *Runaway Horses*, sang kadet kabur dari penjara dan melanjutkan niatnya pergi membunuh seorang pengusaha. Setelah itu ia bersiap untuk melakukan *seppuku* (bunuh diri dengan merobek perut).

Babak 4: *Harmony of Pen and Sword*. Mishima dan para pengikutnya mengikat dan membungkam jenderal tentara Jepang, kemudian Mishima berpidato pada pasukan yang berkumpul, mendesak mereka untuk mengembalikan Jepang ke kemurnian lamanya. Disambut dengan cemoohan, ia pun menyadari kudetanya gagal dan melakukan *seppuku*. Dalam masing-masing dari tiga cerita novel dari tiga babak sebelumnya, ketiga protagonis mencapai akhir destruktif mereka atau melakukan bunuh diri.

PEMBAHASAN

Analisis Naratif dan Poros Sintagmatik dalam Semiotika

Dalam semiologi film memiliki objek kajian *cinematic signifier/sign* yang ditemukan dengan menganalisis spesifikasi mediumnya. Dari perspektif semiotika, film sebagai representasi audio-visual memiliki arti bahwa film adalah medium yang bertutur melalui bahasa audio-visual sebagai tanda sinematik atau kode filmis. Berdasarkan karakteristiknya sebagai sebuah medium representasi audio-visual, dan *matter of expression* ada 5 *acts of expression* yang esensial dalam film: *Moving photographic image, written text, speech, noise*, dan musik. (Metz, 1974, hal. 25)

Karena film merupakan representasi audio visual, muncul masalah tentang naratif sebagai tanda dan kode filmis, karena film sejak lahir di *early cinema* bersifat *moving photographic image* secara medium, dimana naratif bukan bagian dari itu.

Namun, naratif masuk dalam wilayah semiotika ketika kita membicarakan analisis sintagmatik, yang berhubungan dengan menganalogikan film dengan bahasa. Relasi sintagmatik atau kombinasi struktural sebagai poros horizontal dalam bahasa adalah antara sebuah unit linguistik dengan unit lain yang mendahului dan mengikutinya dalam sebuah

rangkaian (misalnya sebuah kalimat). Melalui analisis sintagmatik ini penulis akan mencari makna struktur dari melihat kombinasi antar elemen-elemen naratif dalam film *Mishima*.

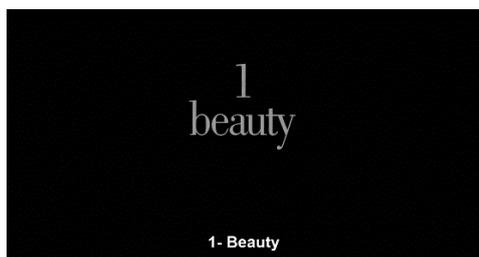
Untuk memudahkan melihat keseluruhan struktur film, dan mengidentifikasi elemen-elemen naratif yang ada, maka penulis melakukan segmentasi terlebih dahulu dan membahas maknanya per babak.

C. Credits

1. *Beauty*

- a) Masa kini. Yukio Mishima yang berumur 45 tahun bersiap-siap di rumahnya untuk melakukan kudeta militer di markas tentara Jepang di Tokyo.
- b) Kilas balik. Mishima kecil adalah seorang anak yang sakit-sakitan yang tinggal bersama neneknya. Ketika dia tumbuh menjadi remaja dia secara seksual terangsang oleh sebuah gambar St. Sebastian. Mishima remaja bermimpi ingin mati bagi Kaisar dalam perang tetapi berbohong tentang kesehatannya untuk menghindari wajib militer.
- c) Novel *The Golden Pavilion*. Seorang asisten pendeta kuil yang gagap mendapati dirinya tidak berdaya oleh keindahan Paviliun Emas. Dia bertekad untuk menghancurkan Paviliun Emas dengan membakarnya.

Dari babak 1 ini sebenarnya cukup jelas bahwa tema utama yang diusung adalah *beauty* atau keindahan. Hal tersebut paling literal disampaikan lewat *intertitle* di awal babak. Namun, selain itu, kita juga mendapatkan sekelompok tanda yang dapat menciptakan kode tentang keindahan dan seksualitas seperti Paviliun Emas, St. Sebastian, dan wanita cantik.



Kode lain yang didapat dari babak ini adalah kode sosial tentang “lelaki inferior”, lewat kumpulan tanda Mishima kecil yang merupakan anak rumahan yang sakit-sakitan, Mishima remaja yang kurus, penyakitan dan melebih-lebihkan penyakitnya agar bebas wajib militer, serta pria pembantu pendeta kuil yang gagap yang canggung sosial.

Lewat mengkombinasikan kedua kode ini penulis memaknai bahwa babak 1 “*Beauty*” menceritakan tentang Mishima yang dahulunya adalah seseorang yang inferior—canggung secara sosial, tidak tampan dan tidak perkasa, sakit-sakitan—yang merasa terintimidasi sekaligus terobsesi, terpukau dengan “keindahan”.

2. *Art*

- a) Masa kini. Mishima pergi ke markas tentara Jepang dengan empat pengikut setianya.
- b) Kilas balik. Mishima dewasa sebagai seorang penulis merasa tidak cukup dengan kesuksesannya karena ia merasa inferior dengan dirinya yang tidak bugar dan mulai tua. Ia pun terobsesi dengan membuat indah dirinya lewat bina raga. Setelah mencapai kebugaran jasmani, ia memamerkan kebugarannya dengan berpose untuk pemotretan. Di salah satu foto ia berpose sebagai St. Sebastian.
- c) Novel *Kyoko's House*. Seorang aktor narsisistik meningkatkan diri lewat bina raga. Ia kemudian menggadaikan dirinya pada seorang wanita renternir yang menyukai keindahan si aktor. Mereka berdua menjalin hubungan yang sado-masokistis.



(pasangan yang melakukan kegiatan romantik/seksual)



(penampakan tubuh laki-laki ideal yang terbentuk dengan bina raga)

Jika babak 1 menceritakan Mishima yang inferior terintimidasi dan terobsesi dengan keindahan, di babak 2 ini Mishima yang inferior ingin menanggalkan inferioritasnya dan

menjadikan dirinya indah pula. Beberapa tanda yang sangat sering muncul dalam babak ini adalah bina raga, tubuh laki-laki, kegiatan romantik/seksual yang dilakukan pasangan (baik itu pasangan sesama jenis atau lawan jenis). Tanda-tanda tersebut dapat menciptakan kode-kode sosial seperti seksualitas serta maskulinitas yang berkaitan dengan fisik laki-laki. Lalu ada pula tanda-tanda yang cukup penting yaitu luka, darah, benda-benda tajam yang dipakai dalam ritual sado-masokistik sebagai kode yang mengkonotasikan dekatnya relasi antar rasa sakit (*pain*) dengan kenikmatan (*pleasure*) dan keindahan bagi Mishima.

3. Action

- a) Masa kini. Mishima dan para pengikutnya sampai di markas militer tentara Jepang dan berpura-pura melakukan kunjungan ke jenderal.
- b) Novel *Runaway Horses*. Seorang kadet muda bersumpah untuk membersihkan Jepang dari korupsi-korupsi pengaruh modernnya dengan melakukan asasinasi terhadap figur-figur politik penting. Sang kadet berhasil membunuh satu figur penting, kemudian ia bersiap untuk melakukan *seppuku*.
- c) Kilas balik. Mishima membentuk pasukan militer pribadinya. Ia juga melakukan pemotretan promosi karya terbarunya dimana ia berpose dengan seragam militer dan hendak melakukan *seppuku*.



(senjata belati/pedang dan ritual seppuku)



(seragam dan organisasi)

Dalam babak 3 ini tanda-tanda yang banyak muncul adalah senjata (pedang dan belati terutama), seragam (baik seragam militer, seragam kendo, maupun seragam mahasiswa), organisasi, serta *seppuku*. Kumpulan tanda ini menciptakan kode yang erat maknanya dengan samurai, militer dan politik. Selain itu, *seppuku* lagi-lagi memberikan konotasi rasa sakit dan kematian. Babak 3 ini mengisahkan tentang Mishima yang menilai kata-kata (*words*) saja tidak

lagi cukup baginya untuk mengubah Jepang. “*Words are a deceit, but action is never deceitful.*”. Karena itu ia membentuk pasukan militer pribadinya sebagai bentuk dari aksinya (*action*). Lewat tanda-tanda yang prominen tersebut serta lewat dialog Mishima, dapat dilihat dengan jelas bahwa Mishima sangat terinspirasi oleh *bushido* atau kode Samurai di jaman imperial Jepang. Di sini pula semakin jelas tanda-tanda yang mengarah ke pemujaan Mishima terhadap rasa sakit, kematian (atau lebih tepatnya bunuh diri di usia muda), yang dianggapnya sebagai sebuah bentuk keindahan yang dibebaskan.

4. *Harmony of Pen and Sword.*

- a) Masa kini. Mishima dan para pengikutnya menyandera jenderal tentara Jepang. Mishima kemudian berorasi mendesak para tentara untuk melakukan kudeta terhadap pemerintah dan mengembalikan Jepang ke kemurnian lamanya dengan imperialisme kaisar. Disambut dengan cemoohan, ia pun menyadari kudetanya gagal dan melakukan *seppuku*.
- b) Kilas balik. Mishima yang sedang latihan terbang dengan pesawat tempur di angkasa merasakan sensasi yang mirip dengan sensasi *seppuku* yang nanti akan dilakukannya, dimana raga dan jiwa bersatu, pena dan pedang bersatu, dimana ia melihat matahari yang luasnya melebihi kematian.
- c) Ketiga protagonis dari *The Temple of Golden Pavilion*, *Kyoko's House* dan *Runaway Horses* mencapai ajal mereka dengan cara yang destruktif bagi diri mereka, baik itu menyulut kebakaran saat berada di dalam kuil, partisipasi dalam ritual sado-masokistik yang mengakibatkan kematian sang aktor, begitupun sang kadet yang melakukan *seppuku* yang di momen-momen akhirnya sekejap melihat matahari terbit.



Pada babak akhir ini kode yang paling prominen dan literal adalah tentang kematian. Ini adalah babak yang menyimpulkan dan merangkum keempat babak film ini, dimana

Mishima akhirnya mencapai tujuannya yaitu menjadi keindahan dan seni itu sendiri, menggabungkan pena dan pedang, kata-kata dan aksi, sesuai dengan visi artistiknya dengan membunuh dirinya sendiri.

Setelah menelaah makna dari setiap babak film ini, barulah penulis menyimpulkan makna keseluruhan struktur naratif yang dipilih Paul Schrader dalam film *Mishima*. Jika kita inspeksi relasi horizontal dari kombinasi babak-babak ini serta tiga alur temporal dan spasialnya yang berbeda-beda, maka dapat dilihat alur ini dipilih karena adanya hubungan paralel yang erat antara masa lalu Mishima (hidupnya dari kanak-kanak hingga dewasa), karya-karyanya (ketiga novel) dan aksinya (*seppuku*) yang ia lakukan di hari terakhir hidupnya. Hal tersebut dibuktikan lewat banyaknya tanda-tanda yang sama/mirip yang dapat dikelompokkan menjadi kode yang mendukung tema besar yang menjadi segmentasi empat babak yang dilakukan Paul Schrader.

Sebelumnya, penulis menduga struktur empat babak ini dipilih Schrader karena mengikuti struktur *kishōtenketsu* Jepang yang berisikan introduksi, perkembangan, *twists* dan resolusi. Struktur ini berbeda dengan struktur tiga babak yang dimotori oleh konflik dan keinginan/motivasi protagonis. *Kishōtenketsu* lebih dimotori oleh aksi protagonis dan perkembangan plot. Hal tersebut karena mengikuti ajaran Budha yang mengesampingkan hasrat duniawi (Maynard, 1997, hal. 159-162).

Namun, setelah penulis menelaah kembali baik tokoh protagonis Yukio Mishima maupun isi pembabakan film ini tidak mencerminkan pakem-pakem yang dianut *kishōtenketsu*, dan struktur film ini dibuat sedemikian rupa lebih atas dasar inisiatif Schrader sebagai penulis dan sutradara untuk membuat “arsiran” antara empat pola pikir dan tahapan dalam hidup Mishima dengan tiga karyanya yang paling mencerminkan hal-hal tersebut (Schrader, 2008).

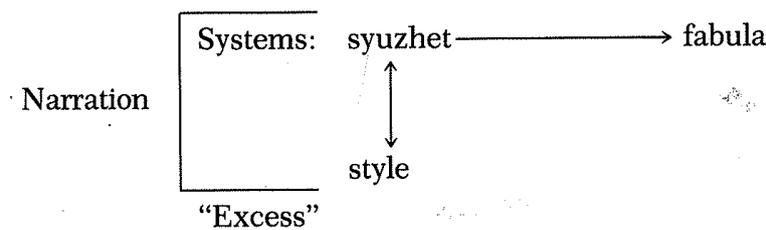
Pilihan Schrader untuk menyusun struktur naratifnya sedemikian rupa sesuai dengan ide pokok yang ingin disampaikan per babak adalah salah satu contoh dimana “*controlling idea*” tidak hanya berfungsi sebagai ide pokok, tapi juga mengimplikasikan fungsi sebagai hal yang membentuk pilihan-pilihan strategis sineasnya (McKee, 1997, hal. 114-115).

Formalisme dan Film Sebagai Seni Naratif

Salah satu prinsip dasar analisis naratif adalah perbedaan antara *fabula* (*story*) dan *syuzhet* (*plot*) yang diperkenalkan oleh para formalis Rusia. *Fabula* dipahami sebagai pola aksi dalam

urutan kronologis, serta rantai sebab dan akibat yang terjadi dalam ruang/spasial dan waktu/durasi. *Fabula* adalah suatu konstruksi imajiner pembaca yang dihasilkan dari membaca berbagai isyarat naratif dan pembentukan hipotesis dari pembacaan naratif tersebut. Sementara itu, *syuzhet* (*plot*) adalah urutan sesungguhnya dari *fabula* yang diperlihatkan di film, sebuah sistem yang menyusun komponen-komponen *syuzhet* menjadi sebuah bentuk.

Gaya/*style* layaknya *syuzhet* adalah sebuah sistem dimana gaya juga menyusun komponen-komponen teknis dan filmis sebuah film. Sebagaimana film *Mishima: A Life in Four Chapters* memiliki *syuzhet* yang berisi urutan peristiwa yang menceritakan tentang hidup Yukio Mishima, film yang sama juga dapat dideskripsikan lewat aplikasi konsisten serangkaian teknik-teknik sinematik dan kode filmis—*mise-en-scene*, sinematografi, editing dan suara. *Syuzhet* mewujudkan film dari dramaturgi, sedangkan *style* dari teknis. *Style* sering digunakan untuk mendukung tugas *syuzhet*, seperti menyampaikan informasi, memberi isyarat naratif, dan sebagainya. Ada banyak cara *style* berinteraksi dengan *syuzhet* (Bordwell, 1985, hal. 49-52).



Dalam film *Mishima*, struktur naratif film yang sedemikian rupa mempengaruhi *style* filmnya. Berikut adalah contoh-contoh dimana *syuzhet* mempengaruhi *style*:

- *Editing*

Struktur naratif *Mishima* yang memiliki tiga plot yang diceritakan secara paralel dengan urutan *plot* yang bolak-balik loncat dari satu alur ke alur lain membuat *style editing* filmnya juga harus disesuaikan dengan bagaimana *syuzhet*-nya diperlihatkan di film. Contoh: Pada babak 4 saat Mishima berorasi dan ada helikopter media yang meliputnya, *editor* kemudian melakukan *cross-cut* ke adegan Mishima melakukan tes terbang dengan pesawat tempur, begitu pula saat Mishima melakukan *seppuku* adegan lalu *cross-cut* ke adegan-adegan terakhir plot *Temple of the Golden Pavilion*, *Kyoko's House* dan *Runaway Horses*. *Cross-cutting* ini juga terdapat di seluruh babak film ini.

- *Mise-en-scene*

Mungkin yang paling mencolok dari *mise-en-scene* film *Mishima* adalah perbedaan yang kontras *setting* dan properti antar ketiga alur. Masa kini atau hari terakhir Mishima memiliki *setting* dan properti yang bergaya realis, lalu masa lalu Mishima memiliki *setting* dan properti yang gayanya tradisional Jepang ala film-film *Golden Age* sinema Jepang, sedangkan pada ketiga cerita novel Mishima *setting* dan propertinya surealis dan teatrikal.



- Sinematografi

Seperti layaknya *setting* dan properti dalam *mise-en-scene*, ketiga alur dalam film *Mishima* pun dibedakan lewat sinematografinya, yaitu yang paling mencolok menurut penulis adalah sub-kode warna. Masa kini atau hari terakhir Mishima memiliki warna yang primer (terutama hijau dan merah) namun tetap realistis dengan tonalitas rendah, masa lalu Mishima berwarna hitam-putih dengan tonalitas kontras yang tinggi, sementara itu ketiga novel diwarnai dengan warna-warna primer terang yang mencolok.

- Suara

Untuk suara sendiri, eksperimentasinya ada di sub-kode musik. Pada hari terakhir Mishima, musiknya memakai *score* yang didominasi oleh tabuhan genderang dan *mood*-nya cenderung menegangkan, sesuai dengan plot alur tersebut yang menceritakan Mishima yang hendak “pergi berperang” ke markas militer tentara Jepang. Masa lalu Mishima memiliki musik *score* juga namun dibandingkan kedua plot lainnya lebih tidak mencolok. Musik *score* yang paling mencolok ada di plot ketiga novel Mishima, dimana *score* Philip Glass yang menonjolkan suara *synth* dengan tempo cepat seolah-olah musik kejayaan, sangat terdengar kehadirannya.

KESIMPULAN & PENUTUP

Meskipun posisi naratif dalam semiologi film dipertanyakan dan dianggap tidak termasuk dalam kode filmis, namun naratif sendiri khususnya dalam konteks film fiksi naratif memiliki peran yang besar, mulai dari pemaknaan sebuah film hingga mempengaruhi kode-kode filmis film itu sendiri.

Struktur naratif dalam film bukan hanya suatu keniscayaan, bukan sekedar pengakomodir elemen-elemen naratif dan penyusun elemen-elemen tersebut agar suatu film memiliki bentuk, namun struktur film juga memiliki tujuan tertentu seperti memberi pemaknaan lebih.

Dalam kasus film *Mishima: A Life in Four Chapters* struktur filmnya yang sedemikian rupa dapat memberikan pemaknaan lebih tentang protagonisnya lewat segmentasi empat babak dan persilangan antara tiga plot berbeda yang masing-masing menceritakan aspek-aspek berbeda dari kehidupan sang tokoh titular dan nilai-nilai yang dijunjung tingginya yang mendefinisikan hidupnya.

Struktur naratif juga mempengaruhi *style* film dan sebaliknya. Keduanya berkoeksistensi, *syuzhet* membangun sistem dramaturgi sementara *style* membangun sistem teknis lewat kode filmis.

DAFTAR PUSTAKA

1. Bordwell, D. (1985). Narration and Film Form. Dalam D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (hal. 49-52). Madison: The University of Wisconsin Press.
2. Maynard, S. (1997). *Japanese Communication: Language and Thought in Context*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
3. McKee, R. (1997). Structure and Meaning. Dalam R. McKee, *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting* (hal. 114-115). New York: Harper-Collins.
4. McKee, R. (1997). The Structure Spectrum. Dalam R. McKee, *Story: Substance, Structure, Style and the Principals of Screenwriting* (hal. 33). New York: Harper-Collins.
5. Metz, C. (1974). Textual Systems. Dalam C. Metz, *Film Language* (hal. 119). The Hague: Mouton.
6. Metz, C. (1974). Within the Filmic Fact: Cinema. Dalam C. Metz, *Language and Cinema* (hal. 25). The Hague: Mouton.
7. Schrader, P. (Sutradara). (1985). *Mishima: A Life in Four Chapters* [Gambar Hidup].
8. Schrader, P. (2008). *Mishima: A Life in Four Chapters* Criterion Collection DVD. (D. Bordwell, Pewawancara)
9. Schrader, P. (2019, 12 31). *Paul Schrader - Mishima*. Diambil kembali dari Paul Schrader: http://www.paulschrader.org/movies_mishima.html