

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karya sastra merupakan bentuk seni yang dituangkan bahasa tertulis maupun lisan. Pada umumnya karya sastra terbagi dalam beberapa bentuk yaitu puisi, prosa dan drama. Menurut Noor (2009, 9) Karya sastra adalah karya seni bersifat kreatif yang memiliki nilai estetik (dalam arti seni) yang diwujudkan dalam bentuk novel, puisi, cerita pendek, drama, dan lain-lain. Ada pula gabungan dari berbagai karya seni yang membentuk suatu kesenian lain seperti lagu, film, serta animasi. Sebuah karya sastra dianggap sebagai bentuk ekspresi dari pengarang. Sastra dapat berupa kisah rekaan melalui pengalaman batin maupun pengalaman empirik dari pengarang. Karya sastra yang dituangkan dalam bentuk tertulis salah satunya yaitu novel.

Novel adalah jenis karya sastra yang berbentuk prosa. Kisah dalam novel menceritakan tentang permasalahan kehidupan seseorang atau berbagai tokoh, baik pengarang itu sendiri maupun cerita fiksi berdasarkan imajinasi atau inspirasi yang terpikirkan oleh pengarang. Novel juga merupakan bentuk karya sastra yang paling banyak dikenal oleh masyarakat. Para penikmat novel berasal dari kalangan remaja dan orang-orang dewasa yang umumnya menyukai aktifitas membaca.

Jepang juga mengalami perkembangan pesat dalam bidang kesenian salah satunya adalah karya sastra. Dahulu Jepang dipengaruhi oleh kebudayaan China dalam sastra sehingga bentuknya hampir mirip. Meskipun tersentuh oleh budaya China, Jepang memiliki gaya tersendiri dalam membuat karya sastra yang menarik dan unik. Secara umum ada 5 kategori pembagian periodisasi kesusastraan Jepang yakni sastra kuno, sastra klasik, sastra abad pertengahan, sastra modern dan sastra kontemporer. Pada zaman Meiji, budaya Eropa dan Amerika mulai masuk ke Jepang hingga terjadi *Bunmei kaika* (modernisasi). Kesusastraan Jepang juga mendapat pengaruh yang besar sehingga masuklah penulisan karya-karya sastra kontemporer. Namun dengan pengembangan serta inovasi pada akhirnya Jepang menciptakan sistem penulisan khas untuk karya sastra Jepang sendiri. Karya sastra Jepang yang berupa novel juga pernah mendapatkan penghargaan Nobel Sastra pada tahun 1968 yaitu karya dari Yasunari Kawabata dengan novelnya yang berjudul '*Yukiguni*'.

Pada saat memasuki sastra kontemporer, novel mulai melahirkan berbagai macam genre diantaranya adalah romansa, komedi, misteri, *thriller*, fantasi, horor, *sci-fi*, sejarah, psikologi dan petualangan. Hadirnya novel dengan genre misteri juga begitu banyak disukai oleh masyarakat Jepang. Membaca novel misteri menghadirkan nuansa yang berbeda dibandingkan saat membaca novel *romance*, fantasi atau komedi, sehingga cerita dari novel bergenre jenis ini membuat pembacanya merasakan sensasi ketakutan dan menegangkan. Novel dengan genre misteri juga sering diangkat menjadi film.

Industri hiburan di Jepang kini sangat berkembang dan berpengaruh besar terutama dalam penyebarannya ke seluruh dunia, salah satunya adalah perfilman. Jepang biasanya terkenal dengan animenya, namun drama dan filmnya kini sudah mulai terkenal serta ikut mewarnai industri perfilman di Jepang. Seiring perkembangan zaman, tidak jarang film yang diproduksi adalah film-film yang diadaptasi dari karya sastra seperti novel.

Munculnya fenomena pengadaptasian novel menjadi film disebut dengan istilah ekranisasi. Istilah ini berasal dari bahasa Prancis, *écran* yang berarti 'layar'. Pengalihan atau perubahan bentuk karya seni tersebut adalah hal yang biasa dan sering dilakukan oleh sutradara. Cerita, tokoh, alur, latar, dan bahkan tema, bisa mengalami perubahan dari bentuk asli (karya sastra). Eneste membagi perubahan ekranisasi menjadi tiga yaitu penambahan, pengurangan, dan perubahan variasi.

Ekranisasi dapat menghasilkan karya yang bernilai positif, tetapi dapat pula menghasilkan karya yang bernilai negatif baik bagi publik, pengarang, maupun pembaca. Film hasil ekranisasi dalam pandangan secara umum, yang bernilai positif adalah film yang mampu merepresentasikan novel, sedangkan film yang tidak mampu merepresentasikan novel dipandang sebagai film hasil ekranisasi yang bernilai negatif (Saputra, 2009, 45).

Proses ekranisasi dari novel ke film juga banyak dilakukan di beberapa negara, antara lain novel *Harry Potter* karya J.K Rowling dan diadaptasi dengan judul yang sama di sutradarai oleh Steven Kloves, novel *The Old Man And The Sea* karya Ernest Hemingway diadaptasi dengan judul yang sama di

sutradarai oleh Spencer Tracey, dan novel *The Lord Of The Rings* karya J.R.R. Tolkien diadaptasi dengan judul yang sama di sutradarai oleh Peter Jackson.

Begitu juga dengan Jepang, proses perubahan karya seni dimulai saat banyak komik atau *manga* yang diangkat menjadi anime. Tidak hanya itu saja, perubahan dari kesenian satu ke kesenian yang lain juga mulai meluas seperti film yang diadaptasi dari novel yaitu *Kokuhaku* (2010), *Ningen Shikkaku* (2010), dan *Tabineko Ripoto* (2018), kemudian drama atau film *live action* yang diadaptasi dari anime seperti *Watashi ga Motete Dousunda* (2020), dan *Bleach* (2018), ada juga anime yang diadaptasi dari novel yaitu *Howl's Moving Castle* (2004), *Kimi no Suizou wo Tabetai* (2015), dan *Another* (2012).

Fenomena ekranisasi sangat marak terjadi. Rata-rata novel yang dialihwahkan adalah novel-novel *bestseller* yang sudah dikenal masyarakat dengan baik. Damono (2012, 105) menyampaikan film tinggal membongkang kejelasan karya sastra. Jadi, karya sastra yang dijadikan film adalah karya sastra yang banyak peminatnya. Tujuan suatu karya di ekranisasi adalah untuk mengenalkan serta mendapatkan lebih banyak apresiasi dari masyarakat. Pada awalnya, adaptasi dari karya sastra dilakukan untuk meningkatkan popularitas film sebagai seni yang baru muncul, adaptasi menjadi perwujudan kebutuhan akan keabadian karya yang diadaptasi, dan adaptasi tak lepas dari masalah keuntungan finansial yang ditatangkan (Kranz dan Mellerski, 2008).

Pengadaptasian isi cerita dalam sebuah novel sering dilakukan, karena novel merupakan salah satu karya sastra yang memiliki pengertian luas dan kompleks. Selain itu, novel merupakan prosa panjang yang memiliki unsur-

unsur naratif yang hampir sama dengan film serta fakta cerita yang terdapat dalam keduanya kurang lebih sama. Oleh sebab itu, cerita novel yang menarik sering dijadikan inspirasi untuk ide pembuatan sebuah film.

Pada proses pengangkatan sebuah novel menjadi film pasti menimbulkan berbagai perubahan. Perubahan tersebut akibat dari mengubah kata-kata dalam novel menjadi gambar dan suara yang dihasilkan dalam film. Pemindahan wahana pada novel merupakan bentuk visual berupa tulisan yang mengarahkan pembaca untuk membayangkan isi cerita di dalamnya, sedangkan film merupakan bentuk audio visual yang memberikan gambaran cerita kepada penonton dengan memadukan antara dialog dengan ekspresi pemain.

Pada umumnya penonton akan membandingkan antara film 'hasil ekranisasi' dengan novel aslinya. Sejumlah penonton selalu beranggapan bahwa film ekranisasi yang bagus dan berhasil adalah film yang sama persis dengan novel yang menjadi acuannya. Dengan kata lain film tersebut mampu merepresentasikan novel dengan baik. Namun karya yang di ekranisasi tidak jarang menuai kritik hingga kepuasan penikmatnya. Sebagian dari pembaca enggan menonton film yang diadaptasi dari novel yang pernah mereka baca karena cerita di dalam novel dan filmnya sangat berbeda jauh, sehingga sering menimbulkan rasa kecewa karena tidak sesuai dengan ekspektasi. Hal ini dikarenakan penonton yang sebelumnya membaca novel, secara insting akan mencocokkan film hasil ekranisasi dengan novel yang bersangkutan.

Dari sekian banyak novel yang mengalami ekranisasi, dalam penelitian ini penulis memilih novel yang berjudul *Shijinsō no Satsujin* 「屍人荘の殺人」 atau yang lebih dikenal dengan nama *Murder at Shijinsō* adalah karya dari Imamura Masahiro yang bergenre misteri-detektif digabungkan dengan zombi ini dirilis pada tahun 2017. Karya dari Imamura Masahiro ini telah memenangkan penghargaan Ayukawa Tetsuya yang ke 27. Kemudian novel tersebut diadaptasi ke dalam film dengan judul yang sama garapan sutradara Hisashi Kimura dan dirilis pada tahun 2019.

Shijinsō no Satsujin sendiri bercerita tentang Hamura Yuzuru mahasiswa tingkat 1 Fakultas Ekonomi dan Akechi Kyosuke mahasiswa tingkat 3 Fakultas Sains di Universitas Shinkō. Mereka adalah anggota Klub Pencinta Misteri. Sebenarnya klub ini tidak resmi dan anggotanya hanya dua orang. Klub ini dibuat oleh Akechi Kyosuke yang pada awalnya ia bergabung dengan klub Peneliti Misteri, namun para anggota itu sama sekali tidak tahu apapun tentang topik-topik misteri sehingga membuatnya kehilangan minat untuk bergabung. Dia sampai mendirikan sendiri klubnya, lalu Hamuru Yuzuru pun ikut bergabung karena merasakan hal yang sama. Secara tidak sengaja mereka menerima undangan dari Kenzaki Hiruko, untuk menghadiri acara menginap di Vila Shijinsō yang diadakan oleh Klub Peneliti Misteri. Kenzaki Hiruko adalah mahasiswi tingkat 2 Fakultas Sastra di Universitas Shinkō. Dia adalah gadis detektif misterius yang telah membantu pihak kepolisian untuk memecahkan banyak kasus. Tujuan mereka kesana adalah menyelidiki sebuah surat ancaman yang ditujukan untuk Klub Peneliti Misteri dan misteri

menghilangnya seorang mahasiswi setelah mengikuti acara menginap pada tahun lalu. Acara musim panas yang semarak itu berubah saat sebuah serangan zombi terjadi dan memerangkap para pengunjung di vila itu. Masalah semakin bertambah saat mereka menemukan mayat salah seorang anggota klub bersama surat yang menandakan kalau pembunuhan masih akan terus berlanjut.

Alasan penulis memilih novel serta film adaptasinya yang berjudul *Shijinsō no Satsujin* adalah karena genre novel tersebut jarang dan tidak biasa, yaitu jalan ceritanya yang menggabungkan genre misteri-detektif dengan zombi. Masahiro Imamura berhasil menggabungkan kedua genre ini dengan cara yang menarik. Misteri pembunuhan dan zombinya mampu saling melengkapi satu sama lain. Kelebihan dari novel ini, semuanya diceritakan secara detail mengenai karakter para tokoh, bagaimana terjadinya invasi zombi yang memakan banyak korban, organisasi misterius, sampai motif pembunuhan yang dilakukan oleh salah satu tokohnya. Namun kekurangannya adalah saat di filmkan, ada beberapa dari bagian ceritanya yang tidak dijelaskan seperti tiba-tiba ada sekelompok orang yang menyelip di sebuah konser musik dan menyebarkan virus melalui sebuah jarum suntik sampai ending dari film tersebut seperti menggantung. Perubahan tersebut terjadi karena adanya proses ekranisasi.

Setelah membaca novel dan menonton film *Shijinsō no Satsujin*, penulis menemukan banyak sekali perubahan-perubahan yang terdapat antara novel dan serial film tersebut yang membuat penulis tertarik untuk menganalisis

adanya pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi pada unsur intrinsik kedua karya sastra yang mengalami proses ekranisasi dengan judul **“Ekranisasi Novel Ke Dalam Film *Shijinsō no Satsujin*”**.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, penulis akan meneliti mengenai ekranisasi karya sastra novel ke dalam film dengan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Apa saja unsur intrinsik yang mengalami perubahan dalam proses ekranisasi novel *Shijinsō no Satsujin* ke dalam film?
- b. Bagaimana perubahan yang terjadi dalam proses ekranisasi dari novel *Shijinsō no Satsujin* ke dalam film?

2. Fokus Masalah

Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan hanya pada unsur intrinsik yang mengalami perubahan dalam proses ekranisasi novel *Shijinsō no Satsujin* karya Imamura Masahiro ke dalam film *Shijinsō no Satsujin* karya sutradara Hisashi Kimura.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan fokus masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan unsur instrinsik yang mengalami perubahan dalam proses ekranisasi novel *Shijinsō no Satsujin* ke dalam film.
- b. Mendeskripsikan perubahan-perubahan yang terjadi yang terjadi dalam proses ekranisasi novel *Shijinsō no Satsujin* ke dalam film.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat secara teoretis yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

- a. Dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan memperkaya pengetahuan mengenai penelitian karya sastra, khususnya mengenai ekranisasi karya sastra berupa novel menjadi film.
- b. Sebagai bahan pembandingan maupun sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya.

Manfaat secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

- a. Dapat membantu pembaca dan para pembelajar Sastra Jepang untuk memahami ekranisasi dari novel *Shijinso no Satsujin* ke dalam film.
- b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan apresiasi dan motivasi mahasiswa terhadap karya Sastra Jepang melalui analisis sastra.

D. Definisi Operasional

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami penelitian ini maka penulis mendefinisikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ekranisasi adalah pelayar putihan atau pemindahan atau pengangkatan sebuah novel ke dalam film (Eneste, 1991, 60–61).
2. Novel merupakan karya fiksi yang dibangun oleh unsur-unsur pembangun, yakni unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik (Nurgiyantoro, 2010, 10).
3. Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (Effendy, 1986, 134).

E. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi dari suatu penelitian maka penulisan suatu karya ilmiah seperti skripsi perlu disusun secara sistematis, dan sistematika penulisan ini akan dibagi menjadi lima bab.

Bab I berisi pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan. Bab II berisi landasan teoritis, yang memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Pertama ada Konsep Transformasi yang meliputi Alih Wahana, Adaptasi, dan Ekranisasi. Kedua ada Teori Ekranisasi yang mengupas tuntas serta memaparkan tentang mengapa mengadaptasi dari novel, adanya perubahan berbasis media ekranisasi dalam

film, dan reaksi penonton dan pembaca. Kemudian yang ketiga ada Teori Struktural yang meliputi tema, cerita/plot, tokoh dan penokohan, latar cerita (setting), sudut pandang, dan amanat/moral. Selanjutnya ada Konsep Novel dan Film yang meliputi teori novel dan teori film serta penjelasannya. Terakhir ada Penelitian Relevan dari skripsi ini. Bab III berisi tentang metodologi penelitian, yang mencakup metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sumber data. Bab IV berisi tentang paparan data, analisis data dan interpretasi data. Pada bab ini penulis memaparkan tentang analisis data yang berkaitan dengan rumusan masalah yang terdapat pada Bab I. Kemudian penulis memaparkan data, menganalisis data, menginterpretasi data dalam “Ekranisasi Novel Ke Dalam Film *Shijinsō no Satsujin*”. Bab V berisi mengenai kesimpulan, dan saran. Pada bab ini penulis akan menuliskan kesimpulan dari bab-bab yang telah di paparkan sebelumnya. Bab ini juga berisi saran untuk para pembelajar atau semua pihak yang tertarik untuk mempelajari Sastra Jepang.