

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Di masa sekarang ini sudah mulai banyak berbagai akses hiburan, dimulainya promosi langganan perbulan yang murah hingga penawaran hiburan yang beragam menggunakan media cetak maupun media elektronik. Kita dapat mengaksesnya melalui *laptop*, *smartphone*, dan lain sebagainya. Seiring perkembangan zaman, media cetak pun sudah merambah ke media elektronik dengan bentuk *e-book*, *e-manga*, dan sebagainya sehingga bisa diakses kapan saja dan dimana saja.

Penggunaan *Netflix*, *Amazon Prime Video*, *Crunchyroll*, dan sebagainya ikut berperan dalam distribusi media elektronik seperti *anime*, *film*, dan sebagainya melalui dunia *digital* supaya lebih mudah diakses. Penawaran harga bulanan yang murah dapat menarik orang untuk berlangganan agar dapat menonton apa yang mereka sukai sesuai selera mereka, dan dapat akses dimana saja.

Namun media cetak juga tak kalah menarik, karena di zaman modern ini masih sangat diperlukan terutama untuk penambahan wawasan yang mendalam. Namun pada pembahasan kali ini lebih ditekankan untuk media hiburan. Media hiburan cetak salah satunya komik aksi, komik cerita komedi, buku teka teki, *manga*, novel, novel ringan, dan lain sebagainya. Kini sudah hadir dalam bentuk *e-book* baik *manga*, novel, dan buku lainnya. Saat ini sudah muncul di banyak media pembelian seperti *Google Play Books*.

Novel merupakan jenis karya berbentuk prosa yang kisahnya merupakan

hasil imajinasi sang penulis. Biasanya isi dari Novel membahas permasalahan kehidupan seseorang atau berbagai tokoh. Cerita dalam novel lebih rumit dari isi cerpen karena terdiri dari bab dan sub-bab sesuai cerita, tokoh dan tempat yang diceritakan sangat beragam dan waktu pembahasan yang sangat lama, dan penokohan yang menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku dalam kisah yang diceritakan. Sedangkan untuk penulis sebuah novel disebut novelis. Dalam novel terdapat istilah *Roman*. *Roman* adalah sebuah narasi yang panjang yang isinya terkait erat dengan novel. Dalam KBBI, *Roman* adalah karangan prosa yang melukiskan perbuatan pelakunya menurut watak dan isi jiwa masing-masing. *Roman* juga didefinisikan sebagai narasi fiktif dalam bentuk prosa atau sajak, karena bertujuan untuk menjadikan peristiwa di dalamnya sebagai peristiwa yang luar biasa dan jarang terjadi", sementara dalam novel "peristiwa-peristiwanya adalah rentetan peristiwa nyata yang biasa terjadi dalam kehidupan manusia dan keadaan masyarakat saat itu" (Walter Scott, 1992). Keduanya bisa dikatakan saling berhubungan, karena banyak mengekspresikan suasana cerita dalam novel. Novel memiliki banyak *genre*, mulai dari *action*, *slice of life*, *comedy*, *romance*, dan lain lain. Alih wahana mengubah bentuk wujud yang sebelumnya tulisan menjadi objek gerak, namun tentunya dengan beberapa perubahan seperti adanya pengurangan, dan penambahan cerita. Sebuah novel, dengan pengalih wahana, cerita nya bisa diangkat dalam bentuk *film*, *anime*, sebuah lagu, dan sebagainya.

Karakteristik antar novel bisa berbeda sesuai cerita yang diceritakan oleh novelis. Secara umum, novel memiliki dua jenis cerita, ada yaitu novel biasa dan novel ringan atau dalam bahasa Inggris nya *light novel*. Novel biasa biasanya berupa buku yang tebal, karena isi cerita yang bisa terbilang banyak. Sedangkan

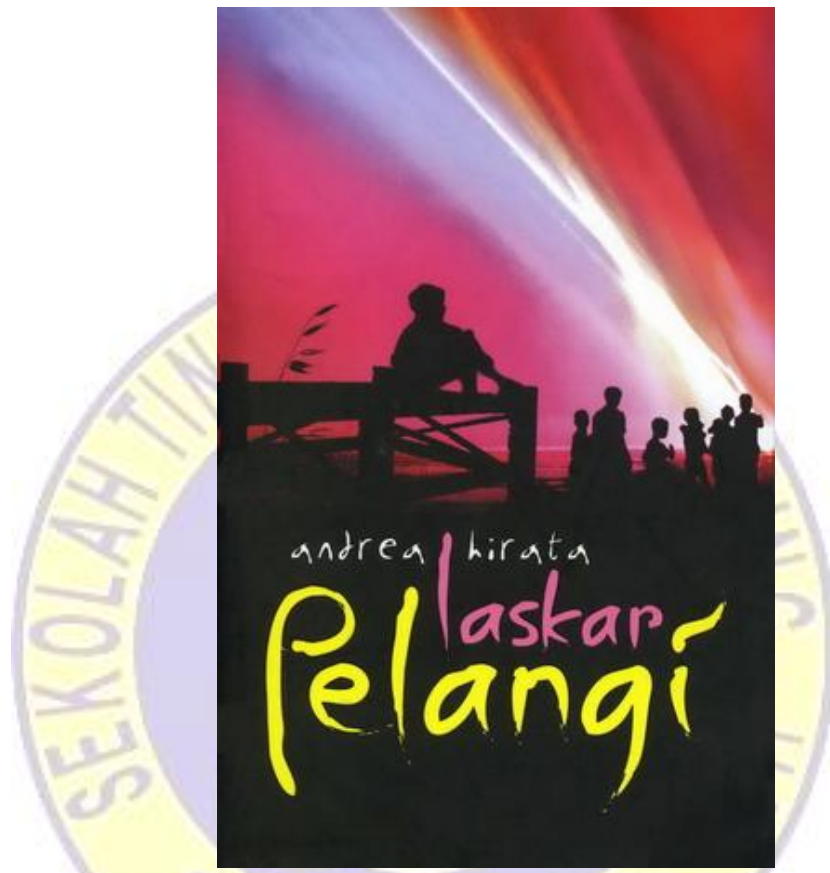
novel ringan biasanya isi ceritanya bisa pendek, namun tetap membawa ciri khas novel yang cerita dibagi bab dan sub-bab.

Isi dari novel sendiri bisa berupa karangan fiksi novelis. Cerita fiksi biasanya berupa imajinasi atau khayalan sang novelis. Sang novelis yang membuat cerita beranggapan suatu saat bisa dan akan terjadi atau murni cerita khayalan sang novelis yang ingin diceritakan dalam bentuk cerita fiksi lalu ditulis dalam bentuk novel, seperti contoh novel karya Makoto Shinkai (新海誠) lalu karya novelnya diangkat menjadi sebuah *film anime* berdurasi panjang. Selain cerita fiksi karangan sang novelis, terkadang penceritaan dalam novel bisa diambil dalam bentuk kisah nyata sang novelis. Bisa masa kecilnya sang novelis, perjalanan hidup novelis, dan sebagainya. Baik fiksi maupun kisah nyata, dapat diangkat menjadi bentuk media gerak seperti *film* dan *anime*. Namun terkadang penokohan cerita yang ditulis novelis tidak menggunakan karakter dan tokoh asli sesuai yang ada dalam cerita yang ditulis meski itu dari kisah nyata. Biasanya pakai nama fiksi seperti contoh Shuji Tsushima (津島修治) yang menggunakan nama Osamu Dazai (太宰治) dalam karya tulisnya, dan kisahnya juga diangkat menjadi *anime Bungo Stray Dogs*. Tetapi ada juga yang menggunakan penokohan dalam bentuk nama asli atau nama panggilan semasa sekolah atau semasa dari kecil seperti contoh novel karya Andrea Hirata, *Laskar Pelangi* yang diangkat menjadi *film* dengan judul yang sama dan penokohan yang ditulis sesuai cerita pengalaman hidup sang novelis.

Sedangkan *film* atau juga sering disebut *movie* merupakan serangkaian gambar diam yang dapat digerakan melalui ilusi optik ketika ditampilkan dalam layar. Sebuah film dapat dibuat dengan memotret adegan sungguhan dengan kamera *film*, memotret gambar atau model "miniatur" menggunakan

teknik animasi tradisional, dengan CGI dan animasi komputer; atau dengan kombinasi beberapa teknik yang ada dan efek visual lainnya.

Berikut contoh cuplikan *film* yang berasal dari novel:



Gambar 1 dan 2 (sumber: Laskar Pelangi karya Andrea Hirata)
Film ini berdasarkan novel yang ditulis dari kisah nyata kehidupan sang novelis Andrea Hirata.



Gambar 3 dan 4 (sumber: *Tenki no Ko* karya Makoto Shinkai)
Film ini berdasarkan novel fiksi yang ceritanya merupakan karangan fiksi dari sang novelis Makoto Shinkai.

Film terbagi beberapa macam, ada *film* gerak, *film* dokumenter, dan *film* animasi. *Film* gerak berupa film yang proses pembuatannya langsung di studio atau di suatu tempat dengan berbagai efek sehingga terlihat seperti tempat di dunia nyata dan seolah-olah efeknya dibuat seperti nyata. Untuk cerita bisa diambil dari novel, bisa juga langsung dari pemikiran atau imajinasi sutradara. *Film* dokumenter tidak jauh berbeda dengan film gerak, perbedaannya adalah ada saat proses pengambilan, dan tujuan pembuatan. Proses pengambilan langsung dilakukan di tempat dan bertujuan untuk mengedukasi para penonton yang melihat. Tetapi tidak semua *film* dokumenter dibuat langsung di tempat, ada suatu kondisi dimana tidak bisa bikin langsung di tempat karena latar yang akan dibuat adalah kejadian yang sudah berlalu sehingga dibuat di studio dan dicarikan aktor yang serupa dengan tokoh tersebut. *Film* animasi tidak seperti yang disebutkan di atas. Pembuatan film animasi berdasarkan minat penonton dari serial animasi atau pembaca *manga*, novel, novel ringan yang menginginkan serialnya dibuatkan film. Proses pembuatan seperti halnya membuat sebuah episode animasi, hanya saja durasinya setara dengan film pada umumnya dan membutuhkan waktu yang lebih lama.

Untuk metode perubahan dari novel ke *film*, diperlukan proses ekranisasi. Ekranisasi merupakan perubahan dari aksara menjadi gambar dengan berbagai perubahan seperti pengurangan dan penambahan alur cerita seperti perubahan dari novel ke *film* dan lain sebagainya (Eneste, 1991, 60-61). Proses perubahan tersebut misalnya terjadi pada perubahan berbagai alat yang dipakai yakni mengubah kata-kata menjadi dunia gambar yang bergerak secara berkelanjutan. Proses pembuatan antara *manga* dan *anime* juga berbeda. Sama seperti novel dan komik, *manga* merupakan hasil karya individu, sedangkan *anime* seperti *film*, diperlukannya

penulis naskah, sutradara, produser, pengisi suara, pemain, dan lain lain.

Berikut contoh proses dari ekranisasi. Penulis ambil contoh skripsi yang ditulis oleh Intan Agustin yang berisi tentang ekranisasi *manga Koe no Katachi* ke *film anime Koe no Katachi*. Ishida Shouya merupakan karakter utama dan paling mendominasi isi cerita dari serial *Koe no Katachi*. Di dalam *manga* maupun di *film anime* terdapat banyak perubahan watak dan sikap yang dialami Ishida. Dalam cerita disebutkan bahwa pada saat SD, Ishida bertemu dengan Nishimiya Shuko yang memiliki kelainan tunawicara. Ishida pada saat itu adalah anak yang jahil dan nakal, dan sering mengejek Shuko. Berikut contoh cuplikan nya:



Gambar 3 (Sumber: *Manga Koe no Katachi*)

いしだしょうや
石田将也 : ナメクジをみたら、塩しおをかけるし。ハトがいたら、おおい かけ
るし。アリは進路しんろを正ただし。猫ねこにはラクガキをする。みずをかけ、

みいかける、^{しんろ ただ}進路を正し、ラクガキをする。

(Yoshitoki, 2013, 103)

Terjemahan:

“Shouya Ishida: Jika aku melihat siput, aku tuangkan garam di atasnya. Jika aku melihat burung merpati, aku mengejanya. Jika aku melihat semut, aku blokir jalannya. Dan aku juga memblokir jalannya. (Begitu pula pada Nishimiya) aku siram air, aku mengejanya, aku menyandungnya, aku mencoret bukannya.”

Setelah selang 5 sampai 6 tahun kemudian, Ishida memulai masa SMA nya. Namun kepribadian Ishida berubah drastis. Teman SMA nya menjauhi Ishida, hal ini dilatarbelakangi dengan sikap nakal nya semasa SD dan sering mengejek Shuko. Akibat nya Ishida selalu menjadi orang yang pesimis, hingga suatu saat Ishida bertemu kembali Shuko, anak yang pernah dijahilinya.

石田将也：さあ答えは出でた

チャンスもう無い。

一度目も、

二度目も、

本当は何度でも話機会があったのに。

全部拒絶してしまったんだ。。

(Yoshitoki, 2014, 6)

Terjemahan:

Shouya Ishida: Yaa itulah jawaban yang keluar darinya

Aku tidak memiliki kesempatan lagi

Sekali

Duakali

Sebenarnya ketika aku memiliki kesempatan berbicara dengannya.

Aku menolak semuanya.

Dari cuplikan dan gambaran diatas, terdapat proses ekranisasi berupa penambahan latar suasana. Perubahan tersebut ada pada saat Ishida mulai dijauhi teman dan sahabatnya atas perilaku Ishida 5 atau 6 tahun yang lalu. Hal itu membuat Ishida merasa kesepian. Berikut contoh bentuk dari bentuk penambahan latar dalam proses ekranisasi:



Gambar 4 (Sumber: 映画 聲の形)

石田将也：自分が犯した罪は、そっくりそのまま自分に跳ね返る。その罪を背負い。罰を受け必要のある人間だと思い知った。そして俺は孤立した。

Terjemahan:

Shouya Ishida: Kesalahan-kesalahan yang telah kuperbuat berbalik menimpaku. Aku memikul dosa-dosa. Karena aku adalah manusia yang pantas menerima hukuman. Kemudian aku pun mulai menyendiri.

Perubahan yang ditampilkan pada adegan diatas merupakan penambahan dari cerita yang hanya ada di *film anime Koe no Katachi* sehingga bagian tersebut sebelumnya tidak ada di *manga*. Alasan kenapa adanya penambahan bervariasi adalah untuk menambah suasana di dalam cerita di dalam *film anime* tersebut agar memperjelas isi cerita yang telah dimuat di *manga* tersebut sehingga bisa sesuai dengan isi cerita yang ada di *manga* dan diterima oleh penonton baik yang sudah mengetahuinya sejak lama dari baca *manga* maupun yang langsung nonton *film* nya.

Diperlukan yang namanya kecermatan dan ketelitian dalam mengalihwahanakan sebuah karya ke audio visual. Beberapa penyesuaian dilakukan agar *film* yang dihasilkan dapat memenuhi harapan peminatnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengalihwahanakan dari novel ke *film*. Maka dari itu, penulis akan mengambil *film Norwegian Wood* (ノルウェイの森). *Norwegian Wood* merupakan novel karangan dan ditulis langsung oleh Murakami Haruki (村上春樹) dan dipublikasikan oleh *Kodansha* pada tahun 1987. Alasan kenapa memilih novel ini karena penggemar novel Murakami Haruki terbilang fanatik sehingga novel tersebut laris hingga ke mancanegara hingga mengantarkan novel tersebut sampai ke tingkat *best seller*. Karena kesuksesan dan laris nya novel *Norwegian Wood*, akhirnya novel tersebut diterjemahkan ke berbagai bahasa, termasuk Bahasa Indonesia. Dan karenanya juga, para penggemar setia novel karya Murakami menginginkan adanya versi *film* dari novel tersebut. Impian para penggemar akhirnya mulai terwujud dengan adanya adaptasi novel tersebut menjadi *film* pada tahun 2010, yang disutradarai oleh orang Vietnam berkebangsaan Perancis Tran Anh Hung, ditulis langsung oleh sang sutradara berdasarkan cerita novel dengan *Toho* sebagai studio dan distributor. *Norwegian Wood* merupakan

novel dan *film* yang menceritakan tentang nostalgia, kehilangan, dan seksualitas. *Norwegian Wood* sendiri merupakan judul lagu dari band asal Inggris *The Beatles*. Lagu ini sering digambarkan dalam novel sesuai judul nya, dan salah satu tokoh dalam cerita ini sangat menyukai lagu tersebut. Novel *Norwegian Wood* dibagi dua buku, yaitu warna merah dan warna hijau. Buku ini tersedia dalam versi *digital* dengan menggabungkan 2 buku tersebut.



Gambar 5: Novel *Norwegian Wood*



Gambar 6: Film *Norwegian Wood*

Penulis menggunakan data dari novel asli berbahasa Jepang melalui buku

digital Google Play Books dan *film* yang penulis sudah penulis simpan. Penulis sudah membaca sebagian isi novel dan sebagian tayangan *film* nya. Penulis menyadari ada nya perubahan dari isi novel dan apa yang ditampilkan di *film*, diantaranya pengubahan dari sebuah cerita tulisan menjadi sebuah gambar gerak, lalu dibuat seperti hal nya mengubah wahana dari *manga* ke *anime*, serta penambahan sedikit cerita begitu sudah ditayangkan di *film*. Pembuatan *film Norwegian Wood* dilakukan oleh orang Vietnam berkebangsaan Perancis, Tran Anh Hung, yang sangat terinspirasi akan cerita novel tersebut. Untuk mewujudkan nya, Hung mengundang produser dan aktor terkenal Jepang seperti Matsuyama Kenichi dan Kikuchi Rinko. Film ini dirilis di Jepang pada 2010 dan meraih penghargaan *Golden Lion* di Festival *Film Internasional Venesia* ke 67.

B. RUMUSAN MASALAH DAN FOKUS MASALAH

a. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan yang akan dirumuskan adalah:

1. Bagaimana unsur intrinsik pada novel *Norwegian Wood*?
2. Bagaimana proses ekranisasi dari novel ke *film Norwegian Wood*?
3. Apa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari proses ekranisasi ke *film Norwegian Wood* dari karya asli novel *Norwegian Wood*?

b. Fokus Masalah

Fokus masalah pada penelitian ini lebih menekankan pada teori ekranisasi. Karena dalam penelitian ini, fokus objek yang dipilih adalah dari novel ke *film* dengan proses dari ekranisasi tersebut serta pemberian alasan yang disertai dengan analisis.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

a. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui unsur intrinsik penciptaan, penambahan, pengurangan cerita, dan perubahan dari tulisan ke gambar gerak pada proses alih wahana dari novel ke *film Norwegian Wood* dari novel pertama dan kedua, serta bagaimana cara dari proses ekranisasi tersebut sesuai teori konsep *film* dan teori ekranisasi.

b. Manfaat Penelitian

Secara manfaat terbagi menjadi dua, yaitu teoritis dan praktis. Harapan dari penelitian ini adalah pembaca dan para peneliti selanjutnya dapat manfaat secara teoritis dan manfaat praktis dari skripsi ini.

Secara teoritis, diharapkan dapat menambah wawasan tentang ilmu teori dari novel, sastra, *film*, unsur unsur intrinsik serta proses proses dari ekranisasi dan dapat menjawab pertanyaan mengapa harus dilakukan ekranisasi dengan bentuk analisis kepada masyarakat umum, terlebih khusus mahasiswa dan mahasiswi STBA JIA dan calon peneliti dari kalangan orang sastra.

Secara praktis, bagi dosen diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam media belajar untuk meningkatkan minat mahasiswa untuk mempelajari ilmu yang berdasarkan dari teori *film*, teori bentuk alih wahana dan ekranisasi serta bagaimana cara proses nya. Bagi para peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi referensi sebagai dasar dalam penelitian lanjutan dan sebagai dalam pemikiran bagi pengembangan pembelajaran untuk melanjutkan penelitian dalam meningkatkan pembelajaran di bidang sastra, khususnya pada proses ekranisasi dari novel, novel ringan, *manga*, komik ke dalam *film*, *anime*, dan

serial drama.

D. DEFINISI OPERASIONAL

a. Ekranisasi

Yang dimaksud dengan ekranisasi ialah proses pelayaranputihan atau pemindahan sebuah novel ke dalam *film* (*ecran* dalam bahasa Perancis berarti layar). Pemindahan novel ke layar putih mau tidak mau mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan. Oleh sebab itu dapat dikatakan, ekranisasi adalah proses perubahan. (Sumber: *Novel dan Film*, Pamusuk Eneste, 1991 Halaman 60 dari George Bluestone, 1966, 5).

b. Tentang *Norwegian Wood*

Norwegian Wood adalah novel karya Murakami Haruki yang diterbitkan pada tahun 1987 oleh penerbit Kodansha. *Norwegian Wood* terdapat dua buah buku novel dimana satu nya berwarna merah atau *Ue* (上) dan satunya berwarna hijau atau *Shita* (下). *Norwegian Wood* sendiri banyak mendapat kesan positif dari para pembaca dan penggemar sehingga para penggemar menginginkan adanya *film* dengan judul yang sama. Pada tahun 2010, produsen dan distributor film terkenal, Toei menunjuk Tran Anh Hung, orang Vietnam berkebangsaan Perancis untuk menjadi sutradara dan memilih beberapa artis terkenal di Jepang yang bermain di drama Jepang, salah satunya Matsuyama Kenichi. Untuk novel nya sendiri sudah mendapatkan versi digital berupa *ebook* di beberapa layanan seperti *Google Play Store* dengan menggabungkan dua novel menjadi satu *ebook*.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Agar proses penulisan ini serta pembacaan hasil laporan menjadi mudah, maka dibutuhkan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab I, Pendahuluan, bab ini berisi uraian dari latar belakang yang menjadi dasar penting dari penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Bab ini berisi tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, serta teori yang relevan sebagai dasar, yaitu teori struktural, alih wahana, dan ekranisasi

Bab III, Pembahasan pada bab ini adalah tentang metodologi penelitian, dan jenis penelitian yang akan dipakai oleh peneliti.

Bab IV, Bab ini berisi mengenai hasil uraian dari semua analisis struktural dan analisis proses ekranisasi.

Bab V, Bab ini berisi pokok-pokok kesimpulan dari hasil penelitian.

