

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sastra menjadi salah satu aspek pendukung perkembangan bahasa yang menjadi sarana komunikasi dan menghubungkan antara negara untuk saling memberikan pengaruh terhadap perkembangan sastra dan budaya. Salah satu negara yang memiliki pengaruh besar terhadap kesusastraan di Asia Timur adalah Cina. Jepang banyak mengadopsi kesusastraan Cina, sehingga kini sastra Jepang dapat berkembang bahkan dapat diterima dengan baik di seluruh dunia.

Saat Restorasi Meiji terjadi, Jepang tidak lagi membatasi kebudayaan luar yang masuk, mereka bahkan mengadopsi kebudayaan dan sastra dari negara barat, salah satunya adalah komik, yang dikenal dengan sebutan *manga*. Seiring dengan semakin berkembangnya negara Jepang, masyarakat dunia lebih mengenal istilah *manga* sebagai salah satu *icon* Jepang dengan segala daya tariknya.

Komik menjadi salah satu wadah untuk menuangkan berbagai macam ide kreatif yang mengandung pesan atau informasi berdasarkan *genre* komik itu sendiri. Seperti yang dikatakan McCloud (1993, h.9), komik merupakan gambar yang menyampaikan suatu bentuk informasi sehingga mampu memberikan respon kepada pembacanya. Dalam komik tidak hanya ada gambar tapi juga dituliskan kata-kata yang disampaikan untuk menunjukkan

suatu keadaan tertentu oleh tokoh-tokoh di dalam cerita tersebut dengan menempatkannya di dalam balon-balon kata. Balon-balon kata tersebut membuat dialog antar tokoh mudah dimengerti dan menjadi lebih menarik sehingga tidak menimbulkan kesalahfahaman pembaca.

McCloud (1993, h.9) pun mengatakan bahwa gambar-gambar yang berurutan merupakan sarana komunikasi yang unggul. Komik dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan-pesan ilmiah yang bukan merupakan cerita. Sedangkan fungsi kata-kata dalam komik adalah untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam penyampaian gambar dan teks secara keseluruhan. Kata-kata biasanya ditampilkan dalam gelembung-gelembung atau balon-balon yang dikreasikan dengan sedemikian rupa sehingga serasi dengan gambar-gambar. Balon-balon teks itu dapat berupa ujaran atau pikiran dan perasaan tokoh (teks gelembung bicara dan teks gelembung pikiran), namun dapat juga berisi deskripsi singkat tentang sesuatu. (Eisner, 1985, h.26)

Pada umumnya komik berisi cerita fiksi, sebuah cerita yang tidak benar-benar terjadi di dunia nyata, tetapi ada juga yang dibuat berdasarkan pengalaman pribadi seseorang. Seperti yang diungkapkan oleh Nurgiyantoro (2005, h.2) bahwa karya fiksi merupakan suatu karya yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, sesuatu yang tidak ada dan terjadi sungguh-sungguh sehingga tidak perlu dicari kebenarannya pada dunia nyata. Sebaliknya, sesuatu yang benar ada dan terjadi di dunia nyata sehingga kebenarannya pun dapat dibuktikan dengan data empiris termasuk ke dalam

karya nonfiksi. Pernyataan tersebut mendukung pembuatan komik menjadi lebih menarik sesuai dengan daya khayal maupun fakta dan kreatifitas penulis dalam menuangkan semua ide ke dalam komik yang ditulis.

Komik yang awalnya hanya ditujukan untuk para pembaca dari kalangan anak-anak, kini berubah menjadi bacaan yang dapat dinikmati oleh semua kalangan dengan berbagai macam *genre* komik. Seiring dengan bertambahnya peminat komik tak lepas dari perhatian para seniman untuk mengembangkan karya sastra menjadi sebuah film. Hal ini dilakukan untuk menyuguhkan cerita yang ada di dalam komik kepada para pecinta film atau pecinta komik yang juga menggemari film, agar dapat menikmati isi cerita dalam bentuk yang berbeda. Kegiatan menjadikan sebuah karya sastra kedalam bentuk apapun yang berbeda dengan karya sumbernya merupakan termasuk ke dalam kajian penerjemahan.

Penerjemahan pada umumnya diketahui sebagai kegiatan mengalihkan pesan dari bahasa sumber ke bahasa sasaran sesuai dengan kaidah-kaidah dan metode-metode penerjemahan. Sebuah karya sastra yang bahasanya diubah ke dalam bahasa suatu daerah atau negara yang lain disebut dengan penerjemahan bahasa. Akan tetapi dalam kajian sastra, penerjemahan tidak hanya dapat dilakukan pada suatu bahasa tertentu, melainkan dapat juga diterjemahkan menjadi suatu karya dalam bentuk yang berbeda, dalam hal ini juga termasuk penerjemahan karya lain ke dalam karya sastra.

Kegiatan penerjemahan seperti itu sudah banyak dilakukan seperti, perubahan puisi menjadi lagu misalnya *Sejadah Panjang* oleh *Bimbo*, lagu

menjadi film *Kamulah Satu-satunya* oleh *Dewa19*, film menjadi komik atau novel maupun sebaliknya, segala bentuk penerjemahan tersebut dikenal dengan istilah Alih Wahana.

Ketika ada tiga orang yang memiliki hobi berbeda, antara orang yang gemar membaca karya sastra, menonton film, dan orang yang menyukai keduanya, akan memiliki kesan berbeda ketika film yang mereka tonton dijadikan novel, komik, *game* dan sebagainya atau sebaliknya, bacaan yang mereka baca dijadikan animasi atau film.

Seperti salah satu cerpen yang ditulis oleh seorang pencipta lagu sekaligus penyanyi, Melly Goeslaw pada tahun 2004 yang berjudul “Tentang Dia!!!”. Cerpen tersebut telah sukses dialihwahanakan kedalam sebuah film dengan judul yang sama oleh sutradara Rudi Soedjarwo pada tahun berikutnya. Berikut salah satu contoh pengalihwahanaan cerpen “Tentang Dia!!!” ke dalam film “Tentang Dia” berdasarkan Suseno (2010).



Gambar 1.1 Penggambaran peran hadirnya tokoh Adi dalam film dalam membangun cerita, sebagai pembuka jalan hubungan lebih lanjut antara tokoh Gadis dengan Rudi.

Rangkaian di atas menunjukkan hadirnya tokoh Adi dalam adegan mengembalikan kunci mobil Gadis yang baru dipinjamnya. Pada gambar 1, tokoh Adi (tokoh tambahan yang hanya muncul di dalam film) mengembalikan kunci mobil kepada Gadis, kakaknya. Gambar 2, Adi

memberikan secarik kertas yang ditemukan oleh Kiki (teman Adi, tidak dihadirkan dalam cerita ini, tokoh Kiki hadir hanya sebatas disebutkan oleh tokoh Adi) di jok depan mobil Gadis. Kertas tersebut ternyata berisi puisi dan di bagian akhir puisi tertulis sebuah nama, Rudi.

Cerita itulah yang kemudian menjadi jalan untuk Gadis kembali bertemu dengan Rudi, untuk berani menemui Rudi. Dalam rangkaian cerita film, tokoh Gadis memang dibangun tanpa mengetahui nama perempuan yang tertabrak beberapa hari yang lalu. Namun, melalui puisi yang diserahkan oleh Adi akhirnya Gadis menjadi tahu siapa nama perempuan yang ia tabrak kala itu. Melalui puisi tersebut pula, Gadis memiliki cara untuk bertemu dengan Rudi. Rangkaian gambar berikut menceritakan kedatangan Gadis ke warung pak Dibyو untuk mengembalikan puisi milik Rudi, sekaligus upaya untuk menemuinya.



Gambar 1.2 Adegan Gadis datang ke warung pak Dibyو untuk menemui Rudi, untuk mengembalikan puisi miliknya yang tertinggal di mobil hari lalu.

Dalam rangkaian di atas digambarkan pertemuan kedua antara Gadis dengan Rudi. Pada gambar 1 tergambar Rudi tengah memulai bekerja dengan membersihkan meja dan akan memulai buku penghitungan hari itu, dari belakang muncul Gadis dan mencari Rudi. Pada gambar 2 dan 3 tergambar

obrolan Gadis dan Rudi pada saat dan pasca Gadis memberikan puisi milik Rudi. Di situlah terjadi perkenalan nama antara Gadis dengan Rudi.

Di dalam cerpen sama sekali tidak membutuhkan tokoh perantara, cerita mengalir begitu saja. Pasca kecelakaan yang terjadi karena mobil Gadis menabrak seorang perempuan, maka begitu pula terjadi perkenalan Gadis dengan Rudi, dan berlanjut dengan hubungan pertemanan yang lebih akrab, dekat, bahkan kemudian Gadis jatuh cinta pada Rudi. Berikut kutipannya.

““gue yang mestinya nangis, bukan lo! Gue kan yang lo tabrak, gue Rudi. Nih, gue pinjemin sapu tangan.”
Perempuan itu ternyata bernama Rudi, mirip sekali dengan nama laki-laki. Penampilannya pun bisa dibilang tomboy, tapi tetap cantik. Badannya tinggi tegap.” (Goeslaw, 2005, h.12-13)

Dari kutipan di atas kita menemukan perbedaan yang sangat jelas jika dibandingkan dengan filmnya. Di dalam cerpen, perkenalan Gadis dengan Rudi terjadi secara langsung antara mereka berdua. Dalam konteks ini, Rudilah yang memperkenalkan diri dengan menyebutkan, *gue* Rudi. Akan tetapi, di dalam film Gadis mengetahui nama perempuan yang ditabrak bernama Rudi bermula dari secarik kertas berisi puisi yang ditemukan oleh Adi.

Tokoh Adi diciptakan sineas karena kehadirannya dipandang perlu oleh sineas, tokoh ini merupakan penambahan (perluasan) dalam penggarapan cerita. Tokoh Adi sendiri tidak ditemukan dalam cerpen, tetapi di dalam film jelas terlihat tokoh Adi memiliki peranan yang cukup penting dalam membuat kedua tokoh utama, yaitu Gadis dan Rudi, menjadi lebih dekat dan akrab, melalui sarana cerita ‘secarik puisinya Rudi’.

Inilah kesertamertaan yang terjadi dalam peristiwa-demi peristiwa di dalam cerpen. Cerpen tidak membutuhkan perantara sehingga tidak menghadirkan tokoh, seperti, Adi –seperti yang terdapat dalam film, untuk memberikan peranan sebagai perantara atau jalan masuk. Sehingga seseorang yang membaca cerpen “Tentang Dia!!!” akan mendapatkan kesan tersendiri ketika menonton film tersebut.

Film tak lain halnya dengan komik, menjadi salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan berbagai macam pesan kepada masyarakat. Tak kalah menarik dari komik yang menggunakan gambar dan tulisan, film menggunakan audio visual dalam penyajiannya sehingga pesan yang terkandung di dalamnya mudah tersampaikan dan informasi yang diterima oleh masyarakat dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam. Seperti yang dipaparkan oleh Sumarno (1996, h.27) bahwa film merupakan medium komunikasi massa, yaitu alat penyampai berbagai jenis pesan. Film juga menjadi medium artistik bagi seniman-seniman film untuk mengutarakan gagasan, ide, lewat suatu wawasan keindahan.

Film yang unik dan menarik, selain dapat membuat penonton merasa terhibur juga memberikan pengetahuan yang baru tentang keadaan sekitar maupun mengenai dunia luar serta memberikan kesempatan kepada penonton untuk menyimpulkan sendiri bagaimana cerita berlangsung. Membaca dengan menonton film jelas memiliki kesan yang berbeda, seperti yang ditulis oleh Michael Rabiger dalam bukunya, *Directing the Documentary*. Rabiger (2004, h.52) berpendapat bahwa, menonton film adalah pengalaman yang dinamis

dimana penonton menyimpulkan sebab dan akibat bahkan ketika peristiwa-peristiwa itu tampaknya terjadi.

Peristiwa-peristiwa yang terdapat di dalam sebuah cerita, tak lepas dari unsur-unsur pembangun sebuah karya. Unsur-unsur yang membangun karya sastra komik sama halnya dengan unsur-unsur karya sastra pada umumnya, tetapi ketika sebuah karya sastra dialihwahanakan maka unsur-unsur tersebut sedikit banyak mengalami pergeseran atau perubahan. Perubahan atau pergeseran unsur-unsur tersebut juga terjadi pada salah satu komik yang diterbitkan pada tahun 2009 kemudian dijadikan serial drama pada tahun 2010 di saluran televisi Jepang, Yomiuri TV dengan judul yang sama yaitu *Nihonjin no Shiranai Nihongo*.

Komik *Nihonjin no Shiranai Nihongo* merupakan karya nonfiksi yang dibuat berdasarkan pengalaman pribadi penulis. Komik ber-*genre* komedi tersebut menceritakan tentang orang-orang asing yang belajar bahasa Jepang di salah satu sekolah bahasa Jepang di Jepang. Di sekolah tersebut, para pemelajar bahasa Jepang kerap menemukan kesulitan dalam memahami bahasa maupun budaya Jepang dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Terlebih lagi ketika mereka melaksanakan kerja paruh waktu, banyak hal yang sulit dimengerti seperti nama-nama benda di tempat mereka bekerja paruh waktu, kesulitan dalam memahami penggunaan ragam bahasa hormat, dan lain sebagainya.

Ketika mereka menanyakan masalah tersebut kepada guru mereka yang bernama Nagiko *Sensei*, seringkali menimbulkan kegaduhan yang cenderung

terkesan lucu terutama pada saat mereka memperdebatkan apa yang mereka ketahui tanpa data yang jelas seperti asal-usul huruf Jepang baik *kana* maupun *kanji*, karena di sekolah tersebut banyak siswa dari berbagai latar belakang budaya yang menggunakan tulisan dengan karakter yang berbeda-beda sehingga menimbulkan kekacauan yang jenaka. Maka dengan kepiawaian Nagiko *Sensei* menghadapi mereka dengan segala pengetahuan yang dimiliki, menjelaskan dengan detail dan meluruskan berbagai kekeliruan yang terjadi.

Namun, tidak selamanya Nagiko *Sensei* mengetahui jawaban apa yang harus diberikan kepada murid-murid yang setiap hari selalu mengajukan pertanyaan dari hal yang sangat mendasar sampai dengan hal yang sangat rumit. Untuk menghadapi kesulitan-kesulitan yang mungkin terjadi pada saat menjawab pertanyaan mereka, Nagiko *Sensei* terlebih dahulu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan pertanyaan apa saja yang akan diajukan oleh murid-muridnya kemudian mencari tahu jawabannya dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan, seperti buku atau bertanya langsung kepada orang yang ahli di bidangnya.

Pada awalnya Nagiko *Sensei* merasa tertekan dengan keadaan seperti itu, setiap hari harus menghadapi murid-murid dengan berbagai macam pertanyaan seperti tak ada habisnya, tapi lambat laun ia menjadi terbiasa bahkan menikmati keadaan tersebut.

Komik sangat berbeda dengan karya sastra lain seperti novel yang sangat mendetail dalam memaparkan isi cerita, tidak demikian halnya dengan komik yang menyajikan gambar-gambar dengan tampilan kata-kata dalam

setiap ujaran yang disampaikan tokoh-tokoh terbatas pada balon-balon kata, namun kondisi tersebut merupakan ciri khas komik dengan cerita yang didominasi oleh visualisasi gambar. Komik tidak sekonkret novel, sehingga proses alih wahana dari komik ke dalam film memiliki lebih banyak perubahan dari segi unsur intrinsik baik itu tema, plot, tokoh/penokohan, latar, sudut pandang, bahasa, maupun amanat.

Setelah membaca komik dan menonton film *Nihonjin no Shiranai Nihongo*, selain mendapati unsur-unsur budaya, sejarah maupun linguistik dan lainnya, peneliti menemukan banyak sekali perubahan-perubahan yang terdapat antara komik dan serial film tersebut yang membuat peneliti tertarik untuk menganalisis unsur instrinsik apa saja yang mengalami proses alih wahana merupakan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini.

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, skripsi ini akan meneliti mengenai alih wahana karya sastra ke dalam film dengan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Unsur intrinsik apa saja yang mengalami perubahan dalam proses alih wahana?
- b. Perubahan apa saja yang terjadi dalam proses alih wahana?
- c. Pendekatan apa saja yang dilakukan dalam proses alih wahana?

2. Fokus Masalah

Dalam penelitian ini, difokuskan hanya pada unsur intrinsik yang mengalami perubahan dalam proses alih wahana dari komik *Nihonjin no Shiranai Nihongo* volume 1 kedalam film *Nihonjin no Shiranai Nihongo* episode 1 – 4.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

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

- a. Mengetahui unsur intrinsik yang mengalami perubahan dalam proses alih wahana.
- b. Mengetahui berbagai perubahan yang terjadi dalam proses alih wahana.
- c. Mengetahui pendekatan yang dilakukan dalam proses alih wahana.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

- 1) Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang penerjemahan khususnya kajian alih wahana karya sastra ke bentuk lain, khususnya ke dalam bentuk film.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang penerjemahan, khususnya penerjemahan antarmedia.

b. Manfaat Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi mengenai alih wahana dan perbedaan unsur intrinsik di dalam media komik yang mengalami perubahan setelah dialihwahanakan ke dalam media film.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi oleh mahasiswa yang sedang atau akan melakukan kajian serupa.

D. Definisi Operasional

1. Alih Wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Karya sastra tidak hanya bisa diterjemahkan dari satu bahasa ke bahasa lain, tetapi juga dialihwahanakan yakni diubah menjadi jenis kesenian lain. (Damono, 2018, h.9 dan 2015, h.96)
2. Struktur karya sastra dapat diartikan sebagai susunan penegasan, dan gambaran semua bahan dan bagian yang menjadi komponennya yang secara bersama membentuk kebulatan yang indah. (Abrams, 1981, h.68 dalam Nurgiyantoro, 2005, h.36)

E. Sistematika Penelitian

BAB I pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penelitian. BAB II landasan teoretis, berisi uraian landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam menganalisis data, terdiri dari konsep

struktural, konsep alih wahana, dan teori pendekatan film, serta penelitian yang relevan. BAB III metode penelitian, berisi tentang metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sumber data. BAB IV analisis data, berisi tentang paparan data, analisis data, dan interpretasi hasil penelitian mengenai alih wahana media komik ke dalam media film. BAB V kesimpulan dan saran, berisi penutup yang memuat kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.