

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sastra memiliki hubungan yang erat dengan kehidupan sehari-hari, karena pada dasarnya sastra merupakan gambaran atau representasi kehidupan masyarakat yang menggunakan bahasa sebagai medianya. Dengan berbahasa manusia bisa menggambarkan segala hal yang ada disekitarnya menjadi sebuah karya sastra. Seperti halnya sebuah cerita yang ditulis berdasarkan kisah nyata atau pengalaman dari seorang pengarang, kemudian dibukukan dalam bentuk novel. Tak jarang, karya sastra tersebut digambarkan kembali atau diadaptasikan dalam bentuk karya sastra lainnya, seperti film. Proses adaptasi satu jenis karya ke dalam bentuk karya lainnya ini disebut dengan alih wahana.

Menurut Damono (2018,9) Alih wahana dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan penerjemahan, panyaduran, dan pemindahan dari satu jenis karya sastra ke jenis karya sastra lainnya. Alih wahana menjadi menarik dalam prosesnya karena dapat melihat perbedaan yang terjadi pada karya awal sebelum diadaptasi dengan karya yang sudah diadaptasikan.

Alih wahana tidak hanya terjadi pada novel menjadi film ataupun sebaliknya, melainkan banyak wahana lain yang dialihkan, seperti: puisi menjadi musik, karya seni menjadi drama, ataupun sebuah komik yang dialihkan menjadi

karya film. Di Jepang, komik menjadi salah satu ikon dari budaya populer Jepang, yang disebut dengan *manga*. Umumnya sebuah *manga* dicetak dengan versi hitam-putih dan terkadang di beberapa bagian dicetak berwarna.

Komik atau cerita bergambar merupakan sebuah karya sastra dengan bentuk susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Bonnet, dalam Soedarso, 2015, 497).

Dalam perkembangannya, *manga* tidak hanya menjadi sebuah media bacaan saja. Namun, kini *manga* juga dialihkan atau diadaptasikan kedalam bentuk karya sastra lain seperti animasi atau film *live action*. Animasi atau yang lebih dikenal dengan *anime* dalam bahasa Jepang merupakan sebuah karya bergambar yang disajikan dalam bentuk film. Sedangkan film *live action* merupakan sebutan dari film yang dibuat berdasarkan karya sastra yang sudah ada. Film *live action* ini berbeda dengan *anime* yang karakternya diperankan oleh gambar bergerak, melainkan adaptasi sebuah cerita menjadi film *live action* akan langsung diperankan oleh manusia.

Berkembangnya budaya populer Jepang khususnya *manga*, membuat bentuk adaptasi *manga* menjadi sebuah *live action* juga semakin marak. Seperti *manga Ao Haru Ride* karya Sakisaka Io yang sukses dialihwahanakan kedalam film *live action* dengan judul yang sama oleh sutradara Miki Takahiro pada tahun 2014.

Berikut contoh alih wahana yang terjadi dalam *manga Ao Haru Ride* kedalam film *live action* berdasarkan Jayanti (2020,66-72).

Pada alih wahana ini, sutradara menciutkan subplot tokoh lain yang berimbas pada penciutan tokoh hingga latar sosial agar cerita lebih terfokus pada gerak-gerik dan hidup hingga perjalanan kisah cinta tokoh utama. Berikut peristiwa yang mengalami penciutan.

Dari objek yang sudah diteliti oleh Jayanti, didapatkan data yang mengalami penciutan seperti data (1), yakni:

(1) 小湊亜耶 : うち共働きだったから両親の都合つかない時とか、保育園に迎えに来てくれたりもしてさ、俺もかなりなついてて結構いりびたってたなー。

Uchi tomobatakari data kara ryoushin no tsugou tsukanai toki toka, hoikuen ni mukae ni kite kuretari mo shite sa, ore mo kanari natsuitete kekkou ikibitatteta na...

小さい頃の俺はガリガリで、気が弱くて、泣き虫で、ケンカもふっかけられないで...

Chiisai koro no ore wa gari gari de, ki ga yowakute, nakimushi de, kenka mo fukkakerarenai de...

Kominato Aya: Kedua orang tuaku bekerja jadi mereka tidak punya waktu untukku, ia juga menjemputku dari tempat penitipan anak, aku menjadi sangat dekat dengannya dan selalu menemuinya...
Ketika masih kecil aku sangat penakut, cengeng, dan tidak bisa membela diriku sendiri...

(Ao Haru Ride,2014:24-25)

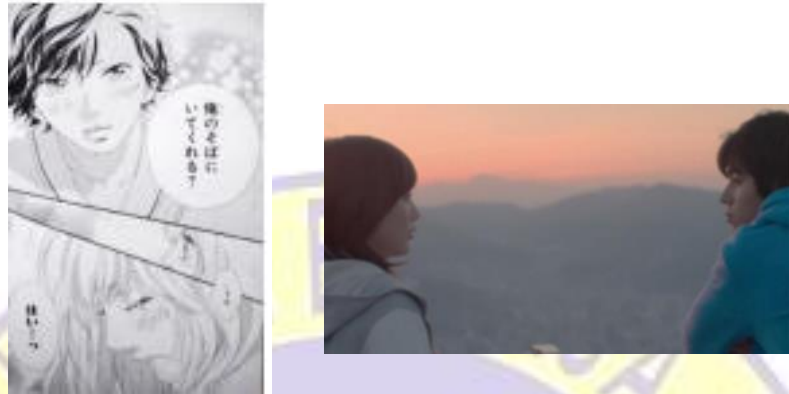
Pada data (1) Kominato Aya tengah menceritakan nenek yang merawatnya sejak kecil. Kisah mengenai latar belakang keluarganya termasuk ke dalam subplot tokoh Kominato Aya. Peristiwa tersebut mengalami penciutan karena sutradara memfokuskan film hanya pada kisah seputar tokoh utama untuk menciptakan alur yang lebih jelas.

Data (1) juga merujuk pada pengurangan tokoh dalam cerita, yakni tokoh nenek Kominato Aya. Pada data tersebut, yang menjadi topik pembicaraan adalah meninggalnya sosok nenek Kominato Aya yang telah merawatnya sejak kecil. Pengurangan tersebut terjadi akibat penajaman fokus terhadap tokoh utama dengan mengurangi tokoh yang tidak berhubungan dengan Yoshioka Futaba. Dalam pembahasan pengurangan ini terdapat satu unsur intrinsik lainnya yang mengalami pengurangan berdasarkan data (1) di atas yaitu pengurangan tema. Tema pada film *live action* tidak mengalami pengurangan seperti pada unsur intrinsik lainnya, namun hanya mengalami pengurangan intensitas dan dominasi pada film. Salah satunya terjadi pada tema minor yang menceritakan tentang keluarga dalam cerita. Berdasarkan contoh pada data (1) keterangan yang mengalami pengurangan adalah kisah keluarga Kominato Aya.

Ada pula perubahan bervariasi yang terjadi akibat perubahan suasana dalam film yang terjadi pada peristiwa yang terkandung dalam volume yang belum dirilis pasca peluncuran film. Dalam hal ini adalah ketika Yoshioka Futaba dan Mabuchi Kou memulai hubungan asmara mereka. Pada 2014 (tahun film dirilis), volume yang mengandung peristiwa ini belum diterbitkan, sehingga sutradara harus memvariasikan peristiwa karena tidak bisa menggunakan peristiwa yang terdapat pada manga demi menghindari kebocoran cerita. Berikut perbandingan peristiwa pada manga dan film *live action*.

Jayanti dalam penelitiannya memasukkan dua data, yakni data (3) yang merupakan peristiwa pada manga dan data (4) yang merupakan peristiwa pada

live action untuk membandingkan perubahan bervariasi yang terjadi di antara kedua objek tersebut.



Gambar 1.1 perubahan bervariasi pada manga dan live action Ao Haru Ride Data (3) sebagai percakapan yang terjadi di dalam manga.

- 馬渕洗 : 今よりもっと頼れる奴になるようがんばるから。だから...俺のそばにいてくれる?
 Ima yori motto tayoreru yatsu ni naru you ganbaru kara. Dakara... ore no soba ni ite kureru?
- Mabuchi Kou : Aku akan berusaha lebih dari sekarang untuk menjadi orang yang lebih bisa diandalkan. Karena itu... apa kau mau berada disampingku?
- 吉岡双葉 : はい...っ。洗こそほんとに...本当に私...でいい?
 Haii. Kou koso honto ni... hontou ni watashi... de ii?
- Yoshioka Futaba: Iya. Kou pun apakah... apakah kau benar tidak apa jika denganku?
- 馬渕洗 : わかんない。だって俺お前しか好きになった事ねーもん。だからほかの奴の事なんてわかんない。吉岡好きだよ。
 Wakannai. Date ore, omae no koto shika suki ni natta koto nee mon. dakara hoka no yatsu no koto nante wakannai. Yoshioka suki da yo.
- Mabuchi Kou : Aku tidak tahu. Habisnya aku hanya pernah suka padamu. Oleh karena itu aku tidak tahu mengenai yang lainnya. Yoshioka aku menyukaimu.

(Ao Haru Ride 12, 2014:168-171)

Kemudian, data (4) sebagai percakapan yang terjadi didalam live action.

- 馬淵洗 : 好きだよ。昔も今もずっと。
Suki da yo. Mukashi mo ima mo zutto.
- Mabuchi Kou : Aku menyukaimu. Dulu maupun sekarang, selalu.
- 吉岡双葉 : 私なんかで...いいの?
Watashi nanka de... ii no?
- Yoshioka Futaba: Apakah kau tidak apa dengan orang sepertiku?
- 馬淵洗 : 分かんない。お前しか好きになった事ないから。分かんない。なんつーかお前,俺のヒーローだから。
Wakannai. Omae shika suki ni natta koto nai kara. Wakannai. Nantsuuka omae, ore no hiiroo dakara.
- Mabuchi Kou : Aku tidak tahu. Habisnya aku hanya pernah suka padamu. Aku tidak tahu. Bagaimanapun bagiku kau adalah penyelamatku.

(Miki, 2014: 1.53.49 -1.55.34)

Variasi yang ditunjukkan melalui dua data tersebut juga mampu mengarah pada variasi latar tempat yang menjadi lokasi terjadinya peristiwa. Pada manga, lokasi yang melatari peristiwa adalah rumah sakit karena situasi Mabuchi Kou yang baru saja terlibat kecelakaan. Akan tetapi seperti yang nampak pada live action, lokasi berubah menjadi Nagasaki (Inasayama) untuk menyesuaikan dengan alur pada wahana yang baru. Selain itu latar waktu juga mengalami perubahan dari yang semula malam (malam natal) menjadi pagi ketika matahari terbit. Selain terjadi akibat penyesuaian dengan variasi alur, variasi latar waktu tersebut juga menunjukkan adanya lembaran / langkah baru yang diambil kedua tokoh bersamaan dengan dimulainya hubungan asmara antara keduanya.

Perubahan bervariasi yang terjadi pada karakter tokoh pada alih wahana ini dapat dilihat dari perubahan karakter tokoh Mabuchi Kou. Pada variasi ini, tokoh Mabuchi Kou mengalami perubahan karakter yang semula periang dan mudah

bergaul menjadi lebih terkesan introvert dan penakut. Hal tersebut dilakukan demi mengubah suasana dalam film menjadi lebih dramatis dengan menunjukkan sosok lemah Mabuchi Kou yang masih terbayangi oleh trauma atas kematian ibunya.

Karya sastra diciptakan oleh sastrawan untuk dinikmati, difahami, dan dimanfaatkan oleh masyarakat (Damono,1978,1), salah satu cara untuk membuat hadirnya karya sastra tidak berhenti dan terus berkembang adalah dengan mengkaji dan meneliti karya sastra tersebut, agar masyarakat mampu memanfaatkan juga memahami nilai-nilai yang terkandung dalam karya sastra tersebut.

Sastra secara umum dapat didefinisikan sebagai suatu karya yang indah, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan. Sastra secara etimologis diturunkan dari bahasa latin *litteratura* (huruf atau tulisan), dimana istilah tersebut dipakai untuk tatabahasa dan puisi. Dalam istilah Inggris = *literature*, Jerman = *literatur*, dan Perancis = *litterature* berarti segala macam pemakaian bahasa dalam bentuk tertulis. Teeuw dalam buku Pengkajian Sastra (2017,1), menyatakan bahwa kesusastraan berasal dari kata “sastra” dan mendapat awalan “su”. Istilah sastra sendiri terdiri atas kata “*Sas*” yang berarti ‘mengajarkan, pengajaran’; dan “*tra*” menunjukkan ‘alat atau sarana’. Sastra dapat diartikan sebagai ‘alat untuk mengajar, buku petunjuk, buku instansi atau pengajaran’. Adapun awalan “su” berarti ‘baik atau indah’. Dengan demikian, susastra adalah alat untuk mengajar yang bersifat baik atau indah. Sama halnya dengan *belles-letters* yang merupakan istilah dalam bahasa Perancis (yang berarti tulisan yang indah dan sopan) yang digunakan untuk menyebut suatu karya sastra yang bernilai estetik.

Menurut Damono (1978,1), Sastra adalah lembaga sosial yang menggunakan bahasa sebagai medium; bahasa itu sendiri merupakan ciptaan sosial. Sastra menampilkan gambaran kehidupan; dan kehidupan itu sendiri adalah suatu kenyataan sosial. Sedangkan menurut Djojuroto dan Pangkrego (2000,3), sastra merupakan hasil proses pemikiran dan pengamatan batin pengarang yang dicurahkan lewat tulisan dengan mengungkapkan berbagai hal yang digali dari masalah kehidupan manusia sehari-hari. Berdasarkan pada dua pendapat ahli tersebut, sastra adalah sebuah karya seni yang merupakan manifestasi dari sebuah gambaran kehidupan yang dipadupadankan dengan imajinai dengan unsur estetik juga komunikatif yang dibuat oleh ide, pemikiran juga gagasan dari seorang sastrawan.

Istilah sastra terus mengalami perkembangan, bukan hanya dalam bentuk tulisan, tetapi juga dalam bentuk lisan. Hal tersebut didukung oleh pendapat Santosa (dalam Al-Ma'ruf dan Nugrahani,2017,4), yang menyatakan tentang sastra sebagai refleksi dari sebuah kehidupan yang berarti pantulan kembali problem dasar kehidupan manusia, meliputi: maut, cinta, tragedi, harapan, kekuasaan, pengabdian, makna dan tujuan hidup, serta hal-hal yang transedental dalam kehidupan manusia. Problem kehidupan itu oleh sastrawan dikonkretisasikan ke dalam gubahan bahasa baik dalam bentuk prosa, puisi, maupun lakon (drama). Jadi membaca karya sastra berarti membaca pantulan problem kehidupan dalam wujud gubahan seni berbahasa.

Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai bentuk karya sastra yang telah berhasil dialih wahanakan ke dalam bentuk karya film *live action*, yakni: *manga*

Otaku ni Koi wa Muzukashii karya Fujita yang telah dialih wahanakan kedalam bentuk *live action* musikal dengan judul yang sama karya sutradara Yuichi Fukuda.

Manga dan *live action Otaku ni Koi wa Muzukashii* ini menceritakan tentang dua orang *otaku* yang ternyata merupakan teman masa kecil. Dalam ceritanya mereka yang sudah lama tidak bertemu akhirnya bertemu kembali di sebuah perusahaan yang sama sebagai rekan kerja. Pertemuan yang tak terduga itu menjadikan keduanya kembali dekat dan juga memunculkan sebuah kisah yang tidak pernah terbayangkan oleh mereka sebelumnya. Dimana pada awalnya hubungan mereka hanya sekedar teman masa kecil yang merupakan sesama *otaku*, namun setelah dewasa hubungan mereka menjadi lebih menarik dengan kisah percintaan yang juga menyadarkan mereka akan sebuah realita tentang menjadi seorang *otaku* yang mungkin terasa menyenangkan saat masih anak-anak, tetapi hal tersebut berbanding terbalik saat mereka tumbuh menjadi dewasa.

Dengan itu, alasan peneliti memilih *manga* dan *live action Otaku ni Koi wa Muzukashii* sebagai objek penelitian karena peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana pengadaptasian yang terjadi pada berbagai adegan serta aksi dalam bentuk *live action* yang dikemas menjadi film musikal.

Berdasarkan latar belakang inilah, peneliti tertarik untuk mengambil tema tentang alih wahana sebagai judul dalam penelitian ini, dengan judul *Alih Wahana dari Manga ke Live Action Musikal: Otaku ni Koi wa Muzukashii*.

B. Rumusan Masalah dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Unsur intrinsik apakah yang mengalami perubahan dalam proses alih wahana dari *manga* ke *live action Otaku ni Koi wa Muzukashii*?
- b. Jenis perubahan apakah yang terjadi pada proses alih wahana dari *manga* ke *live action Otaku ni Koi wa Muzukashii*?

2. Fokus Masalah

Ditinjau dari masalah-masalah yang ada, maka peneliti merasa perlu adanya pembatasan masalah dalam pembahasan agar masalah penelitian tidak menjadi luas, sehingga dapat terfokus pada satu masalah. Pada penelitian ini peneliti membatasi ruang lingkup permasalahannya hanya pada proses alih wahana manga menjadi *live action* musikal: *Otaku ni Koi wa Muzukashii*.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

- a. Mengetahui unsur intrinsik apa saja yang mengalami perubahan dalam proses alih wahana pada *manga* menjadi *live action* musikal: *Otaku ni Koi wa Muzukashii*.
- b. Mengetahui jenis perubahan apa saja yang terjadi, meliputi penambahan, pengurangan, serta perubahan bervariasi pada proses alih wahana *manga* menjadi *live action* musikal: *Otaku ni Koi wa Muzukashii*.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Memperluas khazanah sastra dan sebagai salah satu bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dengan objek yang relevan.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini menambah wawasan bagi peneliti mengenai sastra, khususnya alih wahana. Penelitian ini juga diharapkan bisa dijadikan bahan referensi materi bagi pembelajar bahasa Jepang.

D. Definisi Operasional

1. Alih wahana: Merupakan kegiatan yang mencakup penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Wahana berarti kendaraan, jadi alih wahana adalah proses pengalihan dari satu jenis 'kendaraan' ke jenis 'kendaraan' lain. (Damono,2018,9).
2. Manga : Merupakan sebutan untuk komik Jepang. Manga secara literal berarti gambar yang aneh, lucu atau menyenangkan. Menurut Sugimoto (dalam Saifudin 2017,104) Manga adalah istilah umum yang mencakup kartun, komik dan karikatur.
3. Film musikal: Film yang mengkombinasikan unsur musik, lagu, tari (dansa), serta gerak (koreografi). (Pratista,2008,18).

E. Sistematika Penulisan

Penulisan ini terdiri dari lima bab yang masing-masing memiliki kaitan antara satu dengan yang lainnya. BAB I adalah pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah dan batasan/fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, objek penelitian dan sumber data, definisi operasional, dan sistematika penulisan yang menjadi dasar penulisan dalam penelitian. Selanjutnya BAB II berisi landasan teoritis, berisi uraian landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam menganalisis data, terdiri dari teori struktural fiksi, teori alih wahana dengan teori pendukung, yakni ekranisasi dan transformasi, media film, serta penelitian yang relevan. BAB III berisi Metodologi Penelitian, yaitu metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian, berisi tentang metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sumber data. BAB IV berisi Analisis Data, yaitu menampilkan hasil dari penelitian dan pembahasan penelitian. Dan Bab yang terakhir adalah Bab V yang berisi Kesimpulan dan Saran. Kesimpulan yang merupakan ringkasan dari hasil penelitian yang dibahas oleh peneliti, kemudian ditutup dengan saran yang diberikan oleh peneliti.