

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sastra sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, sebab sastra pada hakekatnya ialah cerminan kehidupan penduduk dengan bahasa selaku alatnya. Dalam bahasa, seluruh suatu di dekat Kalian bisa ditafsirkan selaku sastra. Semacam cerita nyata ataupun cerita yang ditulis bersumber pada pengalaman pengarang setelah itu dibukukan jadi suatu novel. Kerapkali karya sastra tersebut diganti ataupun diadaptasi dalam wujud karya sastra lain semacam film. Proses mengadaptasi satu tipe karya sastra ke tipe karya sastra yang lain disebut alih wahana. Menurut Damono (2023, 9), alih wahana dapat diartikan sebagai penerjemahan, adaptasi, dan pemindahan dari satu karya sastra ke 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.

Dalam kajian alih wahana terdapat pembagian istilah tergantung dari karya sastra apa yang dialih wahanakan. Menurut damono (2023, 12) ia menjelaskannya ke dalam 4 istilah, yaitu: musikalisasi (perubahan bentuk karya sastra dari puisi menjadi sebuah musik), dramatisasi (perubahan bentuk karya seni menjadi sebuah drama), novelisasi (kebalikan dari ekranisasi, novelisasi merupakan perubahan bentuk dari film menjadi novel), dan ekranisasi (peralih wahanaan jenis karya sastra tulis ke dalam sebuah film).

Ekranisasi merupakan alih wahana seni atau sastra ke dalam film, Secara harfiah, ekranisasi berasal dari kata *I'écran* yang dalam bahasa Perancis artinya layar (Damono, 2023, 12). Ekranisasi tidak hanya terjadi pada novel yang diadaptasi menjadi film, tetapi juga dapat terjadi pada cerpen, tarian, nyanyian, sastra, drama, dan bahkan lukisan (Damono, 2023, 105). Sementara itu, Eneste mengatakan dalam bukunya yang berjudul "Novel dan Film" bahwa Ekranisasi merupakan suatu proses pelayar-putihan atau pemindahan (pengubahan) sebuah novel ke dalam film (Eneste, 2018, 60). Secara harfiah, alih wahana merupakan peralihan bentuk karya sastra satu ke bentuk karya yang lain. dan ekranisasi dikhususkan pada peralihan karya sastra tulis, yaitu novel ke dalam bentuk film. Berikut contoh adaptasi dari satu karya sastra ke karya sastra lain yang terjadi dalam *Ekranisasi Novel Kimi No Suizou Wo Tabetai Karya Sumino Yoru Ke Film Karya Tsukikawa Shou* berdasarkan Hewiy (2018, 115-118).

Pada adaptasi ini, ada perubahan-perubahan yang terjalin terhadap unsur intrinsiknya, paling utama dalam latar waktu serta penokohan. Bersumber pada dari apa yang telah diteliti oleh Hewiy, ada Penambahan dalam latar waktu terjalin dalam filmnya ialah latar waktu yang terjalin pada novel Kimi no Suizou wo Tabetai merupakan kala Haruki duduk di bangku SMA pada tahun 2000-an. Tetapi Dalam filmnya latar waktu diperjelas, ialah kala Haruki masih duduk di bangku SMA, waktu yang ditunjukkan merupakan tahun 2005. Latar waktu berikutnya merupakan 12 tahun di masa yang hendak tiba Latar waktu ini ialah bagian yang ditambahkan oleh sutradara Tsukikawa Shou. Setelah itu terjalin perubahan pada penokohan, Pada novel Kimi no Suizou wo Tabetai ada 2 tokoh

utama, ialah Haruki serta Sakura, serta 7 tokoh tambahan, adalah yakni Ibu Haruki, Bapak Haruki, Kepala Pustakawan, Kyouko, Pemuda teman sekelas pemberi permen karet, Takahiro, serta Bunda sakura. Penambahan latar waktu yang terjalin akibat proses ekranisasi novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* pula menimbulkan perubahan pada penokohan. Ada 2 tokoh yang menemukan pengaruh besar dari proses ekranisasi, ialah tokoh Haruki serta Kyouko. Ekranisasi yang terjalin pada novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* menimbulkan penambahan waktu 12 tahun di masa yang hendak tiba. Maka perihal ini pula membagikan pengaruh pada penokohan. Di novel *Kimi no Suizou wo Tabetai* Karakter Haruki serta Kyoko cuma ditafsirkan selaku siswa sekolah menengah. Tetapi dalam film tersebut, tidak hanya siswa sekolah menengah, kepribadian Haruki serta Kyoko pula ditafsirkan selaku orang dewasa. Haruki yang dewasa merupakan seseorang guru, serta Kyoko merupakan seseorang owner toko bunga, Dia ditafsirkan selaku perempuan dewasa yang hidup serta hendak menikah. Penambahan penggambaran karakter Haruki serta Kyoko terpaut dengan penambahan setting waktu film 12 tahun kemudian.

Di kala proses peralihan wahana dari karya sastra lain ke wujud film, ada penciutan, penambahan serta perubahan bervariasi dari wujud aslinya, baik perubahan yang disengaja ataupun tidak disengaja. Keberhasilan ataupun kegagalan alih wahana suatu karya sastra pula didukung oleh regu dibalik proyek tersebut. Perihal ini pula tercermin dari reaksi para penggemar di web review film semacam IMDB ataupun Myanimelist.net. peralihan wahana di bidang animasi ataupun anime telah jadi bidang industri hiburan tertentu di era modern ini, begitu

pula dengan banyaknya studio dari Jepang yang telah sukses dalam mengadaptasi bermacam judul anime, antara lain semacam A-1 pictures, madhouse, studio ghibli, mappa, ufotable, kyoto animation, cloverworks serta studio animasi yang lain yang sukses serta berhasil menemukan bermacam berbagai penghargaan dalam mengadaptasi sesuatu karya sastra dari light novel ataupun manga ke dalam anime ataupun juga live action. Di era modern ini, berkembangnya budaya terkenal Jepang khususnya manga, membuat wujud adaptasi manga menjadi suatu anime pula terus menjadi marak. Menurut Pandangan Schodt dalam buku *Manga manga the world of japanese comic* definisi dari kata "manga" itu sendiri merupakan "Manga (disebut "mahngah") dapat merujuk pada karikatur, kartun, strip komik, buku komik, atau animasi. Kata ini pertama kali diciptakan oleh seniman cetak kayu Jepang yang bernama Katshuhika Hokusai (葛飾 北斎) pada tahun 1814. Hokusai menggunakan ideogram bahasa Cina 漫 (man) yang berarti "tidak disengaja" atau "tidak terkendali" dan 画 (ga) yang berarti "gambar". (Schodt, 1983, 18).

ぼっち・ざ・ろっく! (*Bocchi the rock!*) merupakan sebuah karya sastra populer yang ditulis dan digambar langsung oleh *Aki Hamaji* dan rilis dalam majalah *manga time kirara max* sejak bulan desember 2017. Kemudian dipublikasikan oleh *houbunsha seinen manga* dan direalisasikan secara penuh pada maret 2018. Bagian-bagian dalam *manga nya* yang rilis dalam majalah *manga time kirara max* sudah dikumpulkan ke dalam 5 volume *tankobon* dan bisa dibaca secara *online* melalui *website* resmi digital *houbunsha* yaitu *comic fuz*.

Karya sastra ini bercerita tentang kehidupan seorang anak yang sangat pemalu bernama Gotou Hitori atau lebih akrab disapa sebagai “Bocchi” yang sedang menjalani kehidupan barunya sebagai anggota dari kessoku band. *ぼっち・ざ・ろっく!* (*Bocchi Za Rokku!*) merupakan *manga* yang menerapkan format empat panel, atau juga dikenal sebagai 4 コマ漫画 (*yonkoma manga*). Menurut Sugimoto, *yonkoma manga* merupakan “*four cells, typically of equal size. Usually gag or nonsense stories*” (Sugimoto, 2009, 239). Dalam *yonkoma manga*, ada yang memiliki tema lucu serta menghibur, dan ada yang berisi pesan moral dengan cerita sedikit lebih sungguh-sungguh *yonkoma manga* sangat terkenal di Jepang ataupun dunia sebab gampang dibaca serta bertabiat menghibur oleh sebab itu *yonkoma manga* kerap dijadikan ke dalam projek adaptasi berbasis *anime*. Awal mulanya *yonkoma manga* cuma dilansir di koran ataupun majalah. setelah itu bersamaan dengan pertumbuhan jaman *yonkoma manga* muncul dalam wujud novel. novel satuan ataupun “*Tankoubon*” (単行本), majalah *manga* “*Mangashi*” (漫画誌), serta novel berbasis website ataupun *website comic* (ウェブコミックス).

Berdasarkan dengan pemaparan yang sudah peneliti jelaskan di atas, Secara khusus penelitian ini mengkaji alih wahana pada *manga* berformat empat panel atau *yonkoma manga* dengan sumber data dari *manga Bocchi The Rock!* dan *anime Bocchi The Rock!* yang akan peneliti teliti letak adaptasinya mencakup pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi pada unsur struktural yang terdapat dalam *manga Bocchi The Rock!* dan *Anime Bocchi The Rock!* mencakup

fakta cerita seperti alur, karakter dan latar dengan berpegang pada teori fiksi Robert Stanton. “Karakter, alur, dan latar merupakan fakta-fakta cerita. Elemen-elemen ini berfungsi sebagai catatan kejadian imajinatif dari sebuah cerita. Jika dirangkum menjadi satu, semua elemen ini dinamakan “struktur faktual” atau tingkatan faktual cerita. Struktur faktual merupakan salah satu aspek cerita. Struktur faktual adalah cerita yang disorot dari satu sudut pandang” (Stanton, 2022, 22).

B. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini akan meneliti mengenai alih wahana dari *yonkoma manga* ke dalam *anime Bocchi The Rock!* dengan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana unsur-unsur struktural yang mencakup fakta cerita dalam *manga* dan *anime Bocchi The Rock!*.
- b. Bagaimana proses alih wahana dari *yonkoma manga* ke dalam *anime Bocchi The Rock!*.

2. Fokus Masalah

Dalam penelitian ini, difokuskan hanya pada unsur fakta cerita yaitu; karakter, alur dan latar yang mengalami pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi dalam proses alih wahana dari *yonkoma manga Bocchi The Rock!* volume satu; chapter 00 sampai 13 dan volume dua; chapter 00 sampai 08 ke dalam *anime Bocchi The Rock!* episode 1 sampai 12.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

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

- a. Mengetahui fakta cerita dalam *manga Bocchi The Rock!* yang mengalami perubahan dalam proses alih wahana.
- b. Mengetahui berbagai penciptaan, penambahan dan perubahan bervariasi yang terjadi dalam proses alih wahana dari *yonkoma manga* ke dalam *anime Bocchi The Rock!*.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis pada mereka yang sedang membaca atau meneliti kajian serupa, antara lain :

- 1) Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan memperkaya ilmu pengetahuan dalam bidang sastra khususnya kajian alih wahana karya sastra ke bentuk lain, khususnya dari bentuk *yonkoma manga* ke dalam bentuk *Anime*.

2) Sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

1) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi mengenai alih wahana dan perbedaan unsur Struktural di dalam media *yonkoma manga* yang mengalami perubahan setelah dialih wahana ke dalam media *anime*.

2) Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan referensi oleh mahasiswa yang sedang atau akan melakukan kajian serupa.

D. Definisi Operasional

1. Alih wahana dapat diartikan sebagai penerjemahan, adaptasi, dan pemindahan dari satu karya sastra ke karya sastra lainnya (Damono, 2023, 9).

2. Karakter, alur, dan latar merupakan bagian dari fakta cerita. Elemen-elemen ini berfungsi sebagai catatan kejadian imajinatif dari sebuah cerita. (Stanton, 2022, 22).

3. *Manga* merupakan Suatu bentuk karya sastra populer di Jepang yang menggabungkan gambar dan teks menjadi sebuah cerita. "*Manga* (disebut "*mahngah*") dapat merujuk pada karikatur, kartun, strip komik, buku komik, atau animasi. (Schodt, 2009, 254).

4. *Yonkoma manga* atau *manga 4 panel* merupakan komik yang terdiri dari empat panel atau lebih dengan berbagai macam jenis cerita yang dihadirkan.

Menurut Sugimoto *Yonkoma Manga* adalah Manga empat panel, biasanya berukuran sama ukuran dengan panel lainnya. Biasanya berisi lelucon atau cerita yang tidak masuk akal. (Sugimoto, 2009, 239).

5. *Bocchi the Rock!* merupakan sebuah karya sastra populer yang ditulis dan digambarkan langsung oleh Aki Hamaji. Kemudian dirilis dalam majalah *Manga Time Kirara Max* sejak bulan Desember 2017. Kemudian dipublikasikan oleh *Houbunsha seinen manga* dan direalisasikan secara penuh pada Maret 2018.

E. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan skripsi ini, skripsi ini dibagi menjadi 5 bab yaitu. Sebagai berikut: BAB I pendahuluan, yang menjelaskan sub-bab yang termasuk di dalamnya, mis. Latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistem penulisan. BAB II landasan teori, penjelasan teori-teori yang berkaitan dengan kajian alih wahana, penjelasan ekranisasi, mengacu pada berbagai sumber literatur dalam penelitian ini. BAB III metode penelitian bab ini menjelaskan tentang metode dan prosedur penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data serta sumber data yang digunakan dalam data primer penelitian ini. BAB IV pada bab ini peneliti menjelaskan secara rinci latar belakang data sumber data yang akan dianalisis dan mengacu pada landasan teori kemudian menginterpretasikan data tersebut. BAB V simpulan dan saran, pada bab ini peneliti memaparkan hasil uraian dari seluruh bab yang telah dibahas sebelumnya, yang menjadi kesimpulan dari temuan penelitian.