

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra dapat dibagi ke dalam beberapa genre seperti puisi, prosa, dan drama. Novel merupakan suatu karya sastra bergenre prosa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:969), “novel adalah karangan prosa panjang yang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat pelakunya.” Menurut Nurgiyantoro (2013:11) novel adalah sebuah karangan yang relatif lebih panjang jika dipadankan cerpen. Novel mampu menyajikan cerita dengan lebih leluasa, lebih rinci dan detail, serta menyuguhkan permasalahan-permasalahan yang lebih kompleks dari cerpen. Novel merupakan karya sastra fiksi yang memuat model kehidupan hasil imajinasi penulis yang mana bisa berbeda sama sekali dengan dunia nyata. Novel sebagai karya sastra terdiri dari unsur-unsur intrinsik yang membangunnya.



Film adalah salah satu karya sastra bergenre drama. Beberapa karya film merupakan hasil dari adaptasi sebuah karya sastra, salah satunya adalah novel. Film adaptasi umumnya dibuat dari novel *best seller*. Novel *best seller* biasanya mempunyai kelompok penggemar, yaitu pembaca yang diasumsikan akan menonton filmnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:392), definisi film adalah lakon atau cerita berupa gambar yang hidup. Sobur (2004: 127) menyatakan bahwa film merupakan perpaduan gambar bergerak dengan dialog yang diucapkan diiringi dengan musik serta suara-suara lain mengiringi gambar-gambar. Dapat disimpulkan bahwa film merupakan sebuah karya berupa cerita dan

disampaikan dalam bentuk audiovisual yang berisi adegan-adegan yang menampilkan lakon dan masalah-masalah yang dihadapinya.

Baik novel maupun film, keduanya sama-sama berangkat dari suatu cerita (Eneste, 1991:12). Seorang penulis novel berusaha menyampaikan suatu cerita kepada para pembaca novelnya. Begitu pula dengan sutradara film yang berusaha menyampaikan sebuah cerita kepada penonton filmnya. Novel menyampaikan cerita, ide, dan amanat melalui media kata-kata. Karena itu, kata-kata merupakan bagian integral dalam novel yang tak dapat dipisahkan sebagai karya sastra. Seorang penulis novel membangun plot, penokohan, latar, dan suasana dengan bantuan kata-kata (Eneste, 1991: 16). Lain halnya dengan penulis novel yang menggunakan kata-kata, pembuat film menyampaikan cerita melalui media audio visual. Manusia, objek dan benda-benda ditempatkan di depan kamera, kemudian kamera menangkapnya menjadi sebuah rangkaian gambar bergerak (video). Gambar-gambar inilah kemudian akan melalui proses penyuntingan atau editing dan nantinya akan disaksikan penonton di layar putih.



Novel dan film merupakan dua karya dengan medium yang berbeda. Novel adalah karya sastra dengan media tulisan atau kata-kata, sedangkan film menggunakan media gambar-gambar. Proses peralihan wahana dari dunia kata-kata ke dunia gambar-gambar dapat menimbulkan perubahan-perubahan antara lain penambahan, pengurangan maupun perubahan variasi. Penambahan dalam proses perubahan novel ke film merupakan proses menambah pada cerita, yang meliputi penokohan, alur, maupun latar. Pengurangan adalah proses pengurangan pada unsur-unsur novel dalam proses perubahannya ke film. Artinya tidak semua isi novel akan dimunculkan pada film. Selain kedua hal tersebut, hal ketiga yang mungkin terjadi

pada proses perubahan dari novel ke film adalah perubahan variasi. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi munculnya variasi pada proses ekranisasi. Faktor-faktor tersebut di antaranya durasi pemutaran film, media dan alat yang digunakan, dan persoalan penonton (Mursih & Nursalim, 2019: 87).

Skripsi ini berkenaan dengan adaptasi karya sastra novel menjadi film yang masuk ke dalam kajian ekranisasi. Istilah ekranisasi dimunculkan pertama kali oleh Blustone. Ekranisasi berasal dari sebuah kata dalam bahasa Perancis yaitu *ecran* yang berarti layar. Eneste (1991:60) mendefinisikan ekranisasi sebagai pelayarputihan atau pemindahan sebuah karya sastra ke dalam film. Ekranisasi adalah perubahan atau alihwahana dari novel menjadi film, sedangkan istilah yang digunakan untuk film yang dialihwahanakan menjadi novel disebut deekranisasi, kebalikan dari ekranisasi (Armiati, 2018: 303).

Dalam proses penggarapan perubahan novel ke film, perbedaan kedua media akan secara langsung memengaruhi proses, bentuk, dan cara penyajian terhadap karya yang dihadirkan. Novel adalah kreasi individual di mana penulis menuangkan pemikiran, ide ataupun hal lain melalui kata-kata dan terkadang dipengaruhi oleh pengalaman pribadinya. Hal ini berbeda dengan film yang adalah hasil kerja sama banyak orang. (Eneste 1991: 60). Kualitas dari suatu film dapat dipengaruhi oleh kualitas kerjasama antar kru dan semua yang terlibat dalam pembuatan film. Untuk membuat suatu karya film yang bagus diperlukan kerjasama yang baik antar komponen-komponen di dalamnya: sutradara, produser, juru kamera, penulis skenario, pemeran, dan sebagainya. Ketika akan membuat film, tim produksi harus membaca terlebih dahulu karya sastra novel yang akan diangkat. Hal ini adalah supaya tim produksi memahami unsur-unsur dari novel. Namun

demikian, bukan berarti tim produksi film begitu saja memasukkan semua unsur novel ke dalam film. Pembuat film hendaknya memahami bahwa penciptaan pada film sangat berbeda dengan novel. Meskipun mengadaptasi cerita dari novel, pembuat film harus tetap memiliki ide-ide orisinal. Daripada meniru isi novel keseluruhan, pembuat film hendaknya mampu mengolah inspirasi yang didapat dari novel untuk kemudian diubah menjadi suatu karya film yang baik (Fadilla, 2018:222).

Belum tentu setiap detail dalam novel dapat diungkapkan dalam film. Dan sebaliknya, dalam film juga ada adegan-adegan yang tidak dapat digambarkan dengan kata-kata. Misalnya dalam membuat alur, penulis novel dapat lebih bebas menuangkan idenya dalam mengungkapkan segala segi kehidupan lakon dalam novelnya: prinsip hidupnya, pikirannya, perasaannya, masa lalunya, dan sebagainya. Alur ganda juga lebih mudah ditemukan dalam novel daripada penggunaannya dalam film. Menransformasi novel ke film memiliki tantangannya tersendiri karena film memiliki keterbatasan, baik itu keterbatasan ruang dan keterbatasan teknis. Pada umumnya film berdurasi sekitar satu setengah jam hingga dua jam saja. Karena itu film seringkali hanya menggunakan alur tunggal. Bukan berarti tidak mungkin untuk memfilmkan cerita dengan alur ganda. Bisa saja, dengan catatan durasi film akan bertambah panjang. Di sini pembuat film harus mempertimbangkan daya tahan mata penonton yang terbatas.

Film dengan durasi terlalu panjang bisa saja membuat penonton jemu. Hal ini biasanya diakali dengan cara membuat film berseri. Namun ini pun dapat memunculkan persoalan lain lagi. Karena orang yang menonton seri pertama film belum tentu menonton seri keduanya, begitu pula sebaliknya. Orang yang

menonton seri pertama dan menganggapnya jelek, tidak akan menonton seri kedua, dan orang yang menonton seri kedua tanpa menonton seri pertamanya juga akan kurang memahami alur cerita karena tidak menonton jalan cerita sebelumnya. Begitu terbatasnya durasi film, sehingga tidak memungkinkan bagi sutradara untuk memasukkan hal-hal yang sulit untuk diingat dan dikenali penonton film (Eneste, 1991:30). Karena dengan begitu, artinya ia perlu memasukkan hal itu berulang-ulang kali supaya penonton mengingatnya. Selain membuat durasi semakin panjang, hal ini juga tidak bagus dari segi ekonomis. Oleh karena itu pembuat film harus pandai-pandai memasukkan material yang ekspresif, jelas, dan tepat dalam skenarionya.



Adaptasi karya sastra ke dalam film sudah dilakukan sejak lama. Tak jarang film-film sukses merupakan hasil adaptasi dari karya sastra, salah satunya novel (Fadilla, 2018: 220). Fenomena ini tentunya tidak lepas dari tingkat awal kepopuleran sebuah karya. Sudah banyak novel sukses yang kemudian melahirkan film yang juga sukses. Kesuksesan ini dapat menjadi acuan keberhasilan karya sastra dan adaptasinya, baik adaptasi dari novel ke film maupun yang lainnya. Film hasil adaptasi dari novel populer akan menarik minat dan perhatian orang menonton. Novel populer juga biasanya sudah memiliki *base* penggemar. Para pembaca dan penggemar novel tersebut akan tertarik pergi menonton untuk dapat membandingkan imajinasi pribadi mereka dengan visual film. Di sinilah kemampuan pembuat film untuk menerjemahkan bahasa novel ke dalam bahasa visual diuji.

Di Indonesia sendiri terdapat beberapa film terkenal hasil adaptasi dari novel, antara lain *Ayat-Ayat Cinta* (2008), *Laskar Pelangi* (2008), *Perahu Kertas*

(2012), Surat Kecil untuk Tuhan (2017) dan Dilan 1990 (2018). Tak hanya di Indonesia, penerapan ekranisasi novel ke bentuk film juga banyak ditemui pada kesusastraan Jepang. Adapun beberapa novel Jepang yang sudah diangkat menjadi film di antaranya *Shinibana* (2004), *Another* (2012), *Haruchika* (2017), dan *Tabineko Ripōto* (2018). Minato Kanae adalah salah satu penulis populer di Jepang yang karyanya telah banyak diadaptasi ke dalam film ataupun serial televisi. Beberapa di antara karya Minato Kanae yang sudah diadaptasi antara lain adalah *Kokuhaku* (2010), *Shokuzai* (2012), *Kyougū* (2011), *Kita no Kanaria-tachi* (2012), *Kōkō Nyūshi* (2012), *Hana no Kusari* (2013), *Shirayuki Hime Satsujin Jiken* (2014), *N no tameni* (2014), *Bōkyō* (2016), *Shōjo* (2016), dan *Bosei* (2022).

Obyek penelitian skripsi ini adalah novel dan film *Kokuhaku*. *Kokuhaku* merupakan novel debut dari Minato Kanae pada tahun 2008 yang pernah memenangkan *Honya Taisho Award*. Novel *Kokuhaku* kemudian diangkat menjadi film berjudul sama dengan disutradarai oleh Tetsuya Nakashima. Film *Kokuhaku* pun meraih kesuksesan dibuktikan dengan penghargaan yang diterima, di antaranya penghargaan dari *Blue Ribbon Awards* dengan kategori *best picture* dan *best supporting actress*. *Kokuhaku* merupakan salah satu novel genre *psychological thriller* terbaik. *Kokuhaku* bercerita mengenai upaya pembalasan dendam oleh seorang guru kepada dua muridnya atas kematian putrinya. Meskipun terjadi perubahan-perubahan, film *Kokuhaku* tampaknya telah ditransformasikan dengan baik jika dilihat dari kesuksesannya meraih penghargaan-penghargaan yang tidak kalah dengan novelnya.

Mengadaptasi novel menjadi film memiliki tantangan tersendiri utamanya dalam proses pembuatannya. Bukan hanya mengubah kata-kata menjadi gambar,

dalam mengadaptasi novel ke film pembuat film harus menangkap ‘jiwa’ dari novel yang akan diadaptasi. Krevolin (2003: 19-24) menyatakan, untuk dapat mempertahankan cerita supaya dapat sejalan dengan novel yang akan diadaptasi menjadi film, sutradara hendaknya memperhatikan beberapa hal penting. Menurut Krevolin untuk dapat dikategorikan sebagai adaptasi yang baik, sebuah adaptasi harus mampu menjawab tujuh pertanyaan besar, di antaranya adalah siapa tokoh utamanya, apa yang diinginkan tokoh utama, siapa yang menghalanginya, bagaimana tokoh utama berhasil mencapai apa yang diinginkannya, apa pesan yang ingin disampaikan, bagaimana pengarang mengisahkan cerita, dan bagaimana tokoh-tokoh pendukung mengalami perubahan dalam cerita.

Melihat fenomena perubahan novel menjadi film, penulis tertarik untuk menelitinya dengan harapan pembaca menjadi lebih memahami perubahan-perubahan yang terjadi dalam proses ekranisasi dan bagaimana penerapan teori adaptasi dari novel ke film. Berdasarkan hal alasan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah perubahan yang terjadi dalam proses ekranisasi dari novel *Kokuhaku* ke dalam film *Kokuhaku* dan bagaimana penerapan teori adaptasi *Kokuhaku* ke dalam film *Kokuhaku*. Hasil penelitian mengenai ekranisasi karya sastra novel ke dalam film dapat dijadikan alternatif untuk menambah apresiasi dan dijadikan sebagai salah satu acuan dalam upaya memperbandingkan film adaptasi dengan karya aslinya. Dengan demikian, pembaca dan penonton dapat memperhatikan perbedaan-perbedaan yang muncul diantara kedua karya sastra secara objektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang seperti yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah perubahan yang terjadi dalam proses ekranisasi dari novel *Kokuhaku* ke dalam film *Kokuhaku*?
2. Bagaimanakah adaptasi novel *Kokuhaku* ke film?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan seperti di atas.

1. Menganalisis perubahan yang terjadi dalam proses ekranisasi dari novel *Kokuhaku* ke dalam film *Kokuhaku*
2. Menganalisis adaptasi novel *Kokuhaku* ke film.



1.4 Batasan Masalah

Skripsi ini berkaitan dengan kajian ekranisasi yang berfokus pada analisis perubahan-perubahan yang terjadi dalam proses ekranisasi novel *Kokuhaku* karya Minato Kanae terbatas pada penambahan, pengurangan, dan perubahan bervariasi serta tujuh unsur penting adaptasi berdasarkan teori Krevolin.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat sebuah penelitian dapat diperoleh apabila rumusan masalah dapat dipecahkan secara tepat sehingga tujuan penelitian tercapai. Berikut adalah manfaat teoretis dan praktis yang diharapkan dapat dicapai melalui penelitian ini.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, skripsi ini diharapkan mampu menambah wawasan serta memperkaya pengetahuan tentang sastra khususnya yang berhubungan dengan ekranisasi karya sastra berupa novel ke bentuk film serta proses adaptasi dari novel ke film. Selain itu diharapkan juga agar penelitian ini kedepannya dapat menjadi bahan perbandingan penelitian-penelitian selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Adapun secara praktis, skripsi ini diharapkan mampu membantu pembaca untuk menambah wawasan mengenai perubahan-perubahan dalam proses ekranisasi terutama dalam novel Jepang. Dengan demikian diharapkan dapat menambah minat pembaca untuk lebih mengapresiasi karya adaptasi. Selain itu, diharapkan skripsi ini dapat menjadi referensi bagi para pembuat film ketika membuat karya adaptasi khususnya dari novel ke film.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KONSEP, DAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah tinjauan penelitian sebelumnya dan hasil penelitian-penelitian yang relevan dengan kajian skripsi ini. Menurut penelusuran penulis, belum ada penelitian yang mengkaji tentang ekranisasi novel *Kokuhaku* ke dalam film *Kokuhaku*. Namun, sebelumnya juga sudah ada penelitian-penelitian dengan kajian yang serupa yaitu ekranisasi dan adaptasi tapi menggunakan objek yang berbeda. Berikut ini adalah penelitian-penelitian terdahulu yang menggunakan kajian berkaitan dengan penelitian skripsi ini.

Pertama penelitian milik Putra tahun 2018 dalam skripsi “Ekranisasi Novel *Ankoku* Joshi Karya Akiyoshi Rikako ke Dalam Film”. Dalam penelitiannya, ia menyimpulkan dalam proses ekranisasi tersebut terdapat beberapa perubahan. Perubahan tersebut antara lain yaitu pengurangan pada adegan dalam alur cerita dan tokoh, penambahan adegan pada alur, dan perubahan variasi terjadi pada latar, adegan dalam alur, dan tokoh.

Kedua adalah penelitian milik Fadilla dkk, pada tahun 2019 dalam Jurnal Widyapara dengan artikel berjudul “Ekranisasi Novel ke Film *Surga yang Tak Dirindukan 2* dengan Kajian Interteks”. Dalam penelitiannya, disimpulkan bahwa pada proses ekranisasi novel *Surga yang Tak Dirindukan 2* terdapat beberapa perubahan. Perubahan tersebut antara lain adalah pengurangan dan penambahan pada alur, latar, dan tokoh, serta perubahan variasi.

Selanjutnya adalah penelitian milik Armiati pada tahun 2018 dalam Jurnal Master Bahasa dengan artikel berjudul “Ekranisasi Novel Assalamualaikum Beijing ke dalam Film Assalamualaikum Beijing”. Dalam penelitiannya, Armiati juga menyimpulkan terdapat perubahan dalam proses ekranisasi novel Assalamualaikum Beijing ke dalam film. Perubahan yang terjadi antara lain penambahan dan pengurangan pada unsur intrinsik tokoh, alur, dan alur.

Berdasarkan beberapa kajian pustaka di atas penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada teori yang digunakan yaitu teori ekranisasi, dan pada hal yang dianalisis yaitu proses ekranisasi itu sendiri. Sedangkan perbedaannya terdapat pada objek yang akan diteliti, di mana penulis menggunakan objek penelitian novel dan film *Kokuhaku*, sedangkan peneliti lainnya menggunakan objek penelitian yang lain. Selain itu, tidak hanya perubahannya saja, penulis juga menganalisis bagaimana penerapan tujuh langkah proses adaptasi novel ke film *Kokuhaku* menurut teori Krevolin.



2.2 Konsep

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:725), konsep merupakan ide atau pengertian yang diabstrakkan dari suatu peristiwa konkret. Konsep berarti mencakup, mengandung, menangkap. Konsep pada penelitian ini adalah ekranisasi, novel, dan film. Berikut adalah penjelasannya masing-masing.

2.2.1 Ekranisasi

Menurut KBBI Daring, ekranisasi merujuk pada alih wahana dari suatu karya sastra atau seni ke dalam bentuk media yang berbeda seperti film. Film adaptasi dalam Bahasa Jepang disebut dengan *eigaka* 映画化.

Dalam kamus Bahasa Jepang online Goo Jisho 辞書, dijelaskan arti *eigaka* 映画化 sebagai berikut:

映画化というのは小説や実際に起こった事件などから取材して映画にすること。

Eiga-ka to iu no wa shōsetsu ya jissai ni okotta jiken nado kara shuzai shite eiga ni suru koto.

‘Film adaptasi berarti membuat film dengan mengumpulkan informasi dari novel atau kejadian sebenarnya.’

Berdasarkan pengertian di atas, bisa disimpulkan ekranisasi dalam skripsi ini berarti alih wahana dari suatu karya sastra yaitu novel ke dalam media film.

2.2.2 Novel

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:969), “Novel adalah karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat pelaku.” Novel dalam Bahasa Jepang disebut *shousetsu* 小説 (Kamus Indonesia-Jepang 1994:376).

Dalam Nihongo Daijiten 日本語大辞典 (1995:1053), dijelaskan bahwa *shousetsu* 小説 adalah:

小説とはさっかのこみたてたすじにしたがってよのなかできごとありまさや人間の生活などをかきあらわした読み物。

Shōsetsu to wa sakka no komitateta sujini shitagatte yo no naka dekgoto arimasa ya ningen no seikatsu nado o kakiarawashita yomimono.

‘Novel adalah susunan atau jalan cerita dari seorang pengarang yang berisi tentang kejadian atau peristiwa dunia. Bacaan yang menulis tentang keadaan serta situasi kehidupan dunia.’

Dapat disimpulkan berdasarkan beberapa definisi di atas bahwa pengertian novel dalam skripsi ini adalah karya fiksi imajinatif panjang yang menggambarkan kehidupan para lakon dalam alur atau keadaan yang dapat mengubah pelakunya.

2.2.3 Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:392), film adalah lakon atau cerita berupa gambar yang hidup. Film dalam bahasa Jepang disebut 映画

(Kamus Indonesia-Jepang, 1994:141). Dalam Nihongo Daijiten 日本語大辞典 (1995:217), dijelaskan arti 映画 sebagai berikut:

映画というのは連続撮影したフィルムをスクリーンに投影し、色々の場面を再現するもの。旧称「活動写真」、キネマ、シネマ、ムービー。

Eiga to iu no wa renzoku satsue shita firumu o sakuriin ni touei shi, iroiro no bamen o saigensuru mono. Kyuushou “katsudou shashin”, kinema, shinema, muubii.

‘Film adalah gambar yang diambil secara berkelanjutan yang diproyeksikan dalam layar, benda yang dihidupkan kembali dalam berbagai macam adegan. Sebelumnya dikenal dengan istilah kegiatan berfoto, sinema dan movie.’

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa film dalam skripsi ini adalah sebuah karya seni berupa audio visual yang berisi berbagai macam adegan dengan maksud menyampaikan sebuah cerita tentang tokoh utama serta masalah-masalah yang dihadapinya.

2.2.4 Adaptasi

Adaptasi dapat diartikan sebagai pengolahan kembali suatu karya sastra dari satu jenis ke jenis lain. Sumber asli adaptasi dapat berupa novel, lukisan, serangkaian surat, artikel di surat kabar, cerita pada buku lama, dan sebagainya. Menurut Krevolin mengadaptasi berarti menceritakan kisah yang sama dengan versi kita (Krevolin, 2003, hal. 5). Dalam hal mengadaptasi novel ke dalam film, Krevolin menyampaikan bahwa adaptasi sukses menangkap esensi, ruh, dan jiwa novel asli. Hal terpenting dalam membuat karya adaptasi adalah bahwa ia bebas menciptakan cerita baru yang terilhami oleh bahan sumber.

Pembuat karya adaptasi tidak berutang apapun pada teks asli. Seorang penulis naskah film adaptasi dapat dapat menggabungkan beberapa tokoh, menghapus seluruh adegan, menambahkan beberapa adegan, mengubah waktu, tanggal, tempat, dan apapun yang dirasa perlu untuk membuat karya tersebut menjadi film yang menarik. Tokoh yang tidak sepenuhnya diperlukan untuk mengembangkan cerita harus disingkirkan. Berbeda dengan novel yang banyak menggunakan kata-kata yang indah, pembuatan skenario film tidak mementingkan narasi panjang ideologi atau penggunaan prosa-prosa indah. Penulisan skenario adalah bentuk gaya bercerita yang sangat disiplin, hal-hal yang tidak diperlukan harus dikikis habis. Pembuatan skenario film harus mengutamakan pada cerita yang menarik dahulu. Menurut Krevolin, tugas penting bagi pembuat adaptasi adalah memahami karya asli kemudian bisa menciptakan versi barunya. Melalui uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian adaptasi dalam skripsi ini adalah menceritakan kembali kisah yang sama dengan versi yang baru.

2.3 Teori

Teori berasal dari kata dalam bahasa Latin *theoria*. Secara etimologis teori berarti kontemplasi terhadap kosmos dan realitas. Pada hubungannya dengan keilmuan teori berarti perangkat pengertian, konsep, proposisi yang mempunyai korelasi dan telah teruji kebenarannya. Teori sastra adalah kaidah-kaidah untuk diterapkan dalam analisis karya sastra. Teori digunakan sebagai alat untuk memecahkan masalah, sehingga teori yang digunakan dalam suatu penelitian harus sesuai dengan masalah yang ingin diteliti. Dalam skripsi ini teori yang digunakan yaitu teori ekranisasi dan teori adaptasi.

2.3.1 Teori Ekranisasi

Ekranisasi berasal dari bahasa Perancis *ecran* yang berarti layar. Eneste dalam bukunya *Novel dan Film* (1991: 6) menyatakan, "Ekranisasi adalah pelayarputihan atau pemindahan/pengangkatan sebuah novel ke dalam film. Pemindahan novel ke layar putih mau tidak mau mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan." Sehingga dapat dikatakan bahwa ekranisasi adalah suatu proses perubahan, khususnya dari novel ke film. Perubahan terjadi dikarenakan perbedaan media yang dipakai yaitu novel yang menggunakan media tulisan menjadi film yang menggunakan media gambar-gambar bergerak. Selain perbedaan media, perbedaan juga dapat dilihat pada proses pembuatan novel dan film. Umumnya novel ditulis oleh satu orang, sementara proses produksi film melibatkan banyak orang. Oleh sebab itu, selanjutnya Eneste (1991: 61-66) menyatakan, "pemindahan dari novel ke layar lebar atau film mau tidak mau akan menimbulkan berbagai perubahan dalam film". Perubahan-perubahan yang timbul akibat proses ekranisasi antara lain sebagai berikut.

a. Penciutan

Penciutan adalah pemotongan atau pengurangan yang terjadi akibat proses ekranisasi. Baik novel maupun film memiliki keunggulannya masing-masing. Novel sebagai sastra tulis letak keunggulannya adalah pada bahasa tulis, dimana penulis novel bebas menggambarkan dunia imajinasinya melalui tulisan. Sedangkan keunggulan film sebagai sastra audiovisual terletak pada kemampuan menyuguhkan adegan demi adegan melalui gambar dan suara. Misalnya saja untuk mendeskripsikan latar tempat, penulis novel akan mendeskripsikannya dengan detail melalui kata kata supaya pembaca dapat membayangkannya. Sedangkan dalam film, pembuat film cukup menunjukkan gambar lokasi kepada penontonnya. Jika novel tergantung pada penulis seorang saja (individu), tidak demikian dengan film yang tergantung pada tim produksi. Oleh sebab itu diperlukan penyesuaian. Dalam proses penyesuaian tersebut, terjadilah penciutan. Tokoh, adegan, maupun latar yang muncul pada novel mungkin tidak dimunculkan di filmnya. Pun sebaliknya, tokoh, adegan, maupun latar dalam film belum tentu ada dalam novelnya.

b. Penambahan

Selain penciutan, penambahan juga dapat muncul dalam proses ekranisasi. Penambahan bisa terjadi tergantung pada bagaimana tim produksi film menafsirkan novel yang akan dilayarputihkan. Eneste dalam Novel dan Film (1991: 64-65) menyatakan, "penambahan dalam proses ekranisasi tentu mempunyai alasan". Contohnya apabila tim

produksi menilai dari sudut pandang filmis akan lebih baik jika dilakukan beberapa penambahan. Meski demikian, biasanya penambahan yang dilakukan tidak akan mengubah hal-hal prinsipal sehingga tidak melenceng dari poin utama cerita. Penambahan dapat terjadi pada tokoh, alur, latar maupun suasana. Misalnya kemunculan tokoh baru yang dalam novelnya tidak ada, tetapi dimunculkan di film. Terkadang ada adegan yang terdapat dalam film tapi tidak ada dalam novelnya. Begitupun latar yang tidak luput dari adanya penambahan, setelah proses ekranisasi pada film sering dijumpai latar yang diperlihatkan pada film meskipun tidak tertulis di novelnya.

c. Perubahan Bervariasi

Proses ekranisasi memungkinkan munculnya perubahan variasi pada film yang berbeda dari novelnya. Meski ada variasi dalam filmnya, umumnya hal itu tidak mengubah tema maupun amanat yang ingin disampaikan dari novel. Eneste dalam Novel dan Film (1991: 66) menyatakan, "novel bukanlah dalih atau alasan bagi pembuat film, tetapi novel betul-betul hendak dipindahkan ke media lain yakni film". Perubahan variasi dapat terjadi dikarenakan beberapa faktor, di antaranya perbedaan alat-alat yang digunakan dalam novel dan film. Selain itu film memiliki durasi yang terbatas, sehingga untuk mengantisipasi supaya penonton tidak merasa jenuh dan dapat menikmati hingga film berakhir, maka dimunculkan variasi-variasi dalam film yang berbeda dengan novel. Tidak semua hal atau persoalan yang ada dalam novel dapat dipindahkan semua ke dalam film.

Perubahan variasi juga dapat terjadi pada penokohan, alur/ plot, maupun latar dan suasana. Misalnya dalam film suatu adegan terjadi di latar tempat yang berbeda dengan novel. Contoh lainnya tokoh perempuan di novel bisa dimunculkan sebagai laki-laki dalam film, ataupun sebaliknya.

2.3.2 Teori Adaptasi

Adaptasi dapat diartikan sebagai pengolahan kembali suatu karya sastra dari satu jenis ke jenis lain. Sumber asli adaptasi dapat berupa novel, lukisan, serangkaian surat, artikel di surat kabar, cerita pada buku lama, dan sebagainya. Menurut Krevolin mengadaptasi berarti menceritakan kisah yang sama dengan versi kita (Krevolin, 2003:5). Dalam hal mengadaptasi novel ke dalam film, Krevolin menyampaikan bahwa adaptasi sukses menangkap esensi, ruh, dan jiwa novel asli. Seorang pembuat karya adaptasi memiliki kebebasan sekaligus memiliki beban untuk membuat cerita menjadi lebih menarik. Cerita yang ditulis harus lebih gamblang, mengalir dengan lebih cepat, dan lebih menarik daripada bahan sumber. Cerita juga harus lebih sarat adegan dan lebih mendebarkan hati dari cerita aslinya.

Banyak pengetahuan khusus yang perlu dipertimbangkan dalam proses adaptasi sebuah novel. Ditinjau dari sifat dasarnya, bentuk sebuah novel berseberangan dengan cara-cara penulisan skenario. Sebuah film berurusan dengan gambaran eksternal, visual, dan auditorial dari konflik-konflik internal. Aksi dan gerakan merupakan unsur utama yang membangun sebuah film. Adapun sebuah novel

berurusan dengan percabangan-percabangan internal, mendalam, emosional, serta psikologis dari kejadian-kejadian eksternal. Refleksi, meditasi, dan introspeksi adalah unsur utama yang menyatukan sebuah novel. Selain itu, secara fisik banyaknya jumlah halaman novel dan skenario juga berbeda. Sebuah skenario standar biasanya terdiri dari sekitar 100 sampai 120 halaman, sedangkan sebuah novel bisa terdiri dari 250 sampai 600 halaman bahkan lebih.

Dalam proses adaptasi terdapat banyak adegan yang dilewati, ada bagian-bagian utuh dari novel yang dipotong untuk mempercepat ceritanya, juga perubahan serta penyesuaian guna memastikan filmnya sesuai layar lebar. Adaptasi yang baik tidak pernah bisa mencakup semua unsur dari bahan sumber sehingga seni adaptasi mirip seperti seni menyuling, di mana hasil sulingannya haruslah bening dan segar. Adaptor harus tahu keterbatasannya dan mampu menemukan tema, pokok persoalan, hati, dan jiwa dari cerita yang dia hadapi. Tugas mereka adalah untuk membuat penonton merasa seolah-olah ceritanya tetap utuh meskipun ada sebagian unsur yang ditiadakan. Tujuannya adalah menciptakan pengalaman sinematik mengasyikkan yang memiliki daya tarik massal.

Menurut Krevolin (2003: 19-24) dalam membuat film adaptasi perlu memerhatikan tujuh hal penting untuk menjelaskan dan mendefinisikan cerita. Dengan begitu, sutradara dapat memertahankan isi cerita agar tetap sejalan dengan cerita yang ingin difilmkan. Berikut hal yang perlu diperhatikan dalam mengubah cerita novel menjadi film:

1. Tokoh utama

Dalam suatu film memerlukan satu tokoh utama yang berada pada awal sampai akhir cerita dan selalu ikuti kisahnya sepanjang skenario. Tokoh utama memiliki kehidupan batin yang kaya, sifat-sifat yang mengagumkan dan juga selalu memiliki masalah.

2. Masalah penting yang dihadapi tokoh utama

Menariknya suatu film tergantung pada tokoh utama yang bergantung pada masalah penting yang dihadapi. Tokoh utama memiliki masalah utama yang membawa masalah-masalah pendukung yang lain. Tanpa masalah pendukung, masalah utama tidak akan terlihat dan dapat dengan mudah diselesaikan sehingga film akan cepat selesai. Masalah utama bisa berupa hal diinginkan/dibutuhkan/didambakan oleh tokoh utama.

3. Penghalang tokoh utama mendapatkan apa yang dia inginkan

Temukan siapa/ apa saja yang terlihat sebagai antagonis dan siapa/apa yang jelas-jelas merupakan antagonis. Tokoh jahat adalah rintangan berat bagi perjalanan tokoh utama, jika tidak ada tokoh antagonis maka penderitaan, konflik dan rintangan lain tidak akan menghiasi cerita dengan sempurna. Tokoh protagonis dapat menyamar menjadi tokoh antagonis dalam perjalanan cerita begitu pun dengan antagonis yang menyamar menjadi protagonis.

4. Metode yang digunakan tokoh utama untuk berhasil mencapai apa yang dicita-citakan dengan cara yang luar biasa, menarik dan unik



Peristiwa yang terjadi dalam cerita harus selalu segar dan tak derduga, jadi pembuat karya tersebut sebaiknya dapat menyiapkan kejutan-kejutan yang sulit ditebak oleh penonton. Membuat penonton menerka-nerka dan terkecoh dengan cerita merupakan sebuah cara untuk membuat penonton semakin penasaran dengan isi cerita selanjutnya dengan tetap memertimbangkan kelogisan peristiwa maupun cerita di dalamnya.

5. Pesan yang ingin disampaikan melalui akhir cerita

Film digerakkan oleh tema, dan juga ada beberapa unsur pemandu film yang dianggap sebagai unsur visual, unsur naratif dan unsur dialog yang terjadi berulang-ulang yang menyingkapkan makna internal atau pesan yang lebih dalam jika dianalisis dari jarak yang objektif. Pesan biasanya dapat dilihat dari cara penulis mengakhiri cerita.

6. Cara mengisahkan cerita

Cara mengisahkan cerita baik melalui alat naratif maupun melalui sudut pandang tertentu, ataupun dengan memanipulasi urutan adegan dengan tepat dan memilih unsur apa saja yang ditampilkan, pembuat karya adaptasi harus bisa memilih cara mengisahkan dengan baik untuk menghasilkan film yang menarik. Dengan memainkan alur maupun menyetel tampilan maupun suara dengan berbagai variasi akan lebih menarik jika dapat diposisikan dengan tepat.

7. Perubahan yang dialami tokoh pendukung lain dalam cerita

Tidak hanya tokoh utama, namun tokoh pendukung yang mengalami perubahan seiring dengan lika-liku dan berbagai rintangan akan membawa penonton untuk ikut masuk dalam cerita. Dengan begitu amanat dalam cerita dapat tersampaikan dengan lebih baik.

Penggunaan landasan teori tentunya berguna untuk membedah atau menganalisis suatu masalah, yang mana penulis menggunakan dua buah teori dalam skripsi ini. Penulis menggunakan teori ekranisasi untuk menganalisis rumusan masalah yang pertama yaitu perubahan yang terjadi pada proses ekranisasi dari novel *Kokuhaku* karya Minato Kanae ke dalam film, yang disutradarai oleh Tetsuya Nakashima. Perubahan yang dianalisis meliputi penciptaan, penambahan, dan perubahan variasi. Sedangkan teori adaptasi penulis gunakan untuk memecahkan rumusan masalah kedua yaitu mengetahui bagaimana adaptasi dari novel ke film *Kokuhaku*.

