

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk berbahasa pada hakikatnya membutuhkan suatu wadah untuk menuangkan pemikiran, pengalaman, dan idenya. Hal ini diwujudkan dengan terciptanya karya sastra (Damono, 2006: 23). Karangan ini merupakan perwujudan dari ide dan pemikiran seseorang yang ditumpahkan ke dalam tulisan atau pun lisan. Seorang pengarang memiliki maksud tertentu dalam penulisan sastra, baik melalui paparan secara langsung maupun tidak langsung. Karya sastra pada dasarnya adalah penuangan hasil pikiran manusia ke dalam sebuah media, baik media tulisan ataupun lisan.

Karya sastra terdiri dari berbagai macam jenis. Karya sastra dalam bentuk tulisan antara lain puisi, prosa, puisi, cerita pendek atau cerpen, novel dan sebagainya. Sementara itu, karya sastra lisan terdiri dari nyanyian, pantun, peribahasa, dan sebagainya. Meskipun begitu, hal ini tidak membatasi karya sastra untuk dinikmati hanya dalam dua jenis media tersebut. Seiring perkembangan jaman, karya sastra juga dapat dituangkan dan dinikmati melalui berbagai macam media, salah satunya adalah media audio-visual, yakni dalam bentuk drama atau film.

Pengangkatan karya sastra menjadi film merupakan hal yang sudah sangat umum terjadi di masa kini. Banyak film yang merupakan adaptasi dari berbagai karya sastra, terutama dari cerita pendek (cerpen), komik, maupun dari novel. Film

(Damono, 2018: 110) adalah jenis kesenian yang paling baru. Untuk membuat film dibutuhkan sebuah cerita, oleh karena itu karya sastra dan film sudah berhubungan sejak awal perkembangan kesenian baru tersebut.

Istilah pengangkatan karya sastra novel menjadi film disebut dengan ekranisasi. Ekranisasi sendiri berasal dari bahasa Perancis *écran* yang berarti layar. Ekranisasi (Eneste, 1991: 11) adalah perubahan bentuk media karya sastra menjadi sebuah film. Eneste juga menyebutkan ekranisasi sebagai pelayarputihan, yakni pengubahan novel menjadi karya layar putih atau yang biasa kita kenal dengan film layar lebar.

Sementara itu, Damono (2018: 96) menyebutkan bahwa pengadaptasian atau pengubahan satu jenis kesenian ke kesenian yang lain disebut dengan alih wahana. Alih wahana memiliki keterkaitan dengan ekranisasi. Damono dalam bukunya menyebutkan bahwa ekranisasi merupakan salah satu bagian dari alih wahana.

Ekranisasi dapat terjadi melalui tiga proses, yakni proses pengurangan, proses penambahan, dan proses pengubahan bervariasi (Eneste, 1991: 60). Hal ini disebabkan karena novel berbeda dengan film. Novel yang biasanya terdiri dari beberapa ratus lembar dan bisa diselesaikan di dalam beberapa hari, harus diubah menjadi film dengan durasi sekitar 90 – 120 menit. Penulis skenario dan sutradara film harus memotong dan memilah bagian-bagian novel yang diperlukan, tidak diperlukan, atau penambahan adegan, tokoh, dan alur agar novel dapat dikemas dalam waktu tayang 90 – 120 menit.

Selain itu, akan ada beberapa penyesuaian dalam ekranisasi novel menjadi film. Hal ini dikarenakan novel adalah jenis karya sastra tulis, sedangkan film adalah jenis karya audio visual. Selain kebutuhan penonton akan informasi tentang berbagai aspek film, di dalam film juga diperlukan penyesuaian yang menyangkut latar, alur, maupun tokoh (Damono, 2018: 117). Penyesuaian ini tentunya akan mempengaruhi unsur-unsur yang ada di dalam film hasil adaptasi, baik unsur ekstrinsik, maupun unsur intrinsiknya.

Pengadaptasian novel menjadi film sudah banyak dilakukan baik di Indonesia atau di mancanegara, salah satunya yang tersukses di kancah internasional adalah pengadaptasian novel fantasi berseri *Harry Potter* karya J.K. Rowling yang diadaptasi dengan judul film yang sama.

Di Indonesia, salah satu adaptasi karya sastra ke film tersukses adalah adaptasi novel *Critical Eleven* karya Ika Natassa dengan judul yang sama. Film ini berhasil mengantongi pendapatan sebesar 32 miliar dan mendapatkan kemenangan di *Asian Academy Creative Awards*. Adaptasi film *Critical Eleven* ini nyatanya dapat menyeimbangi kepopuleran novelnya yang berhasil terjual habis hanya dalam 11 menit, dilansir oleh detik.com.

Industri perfilman Jepang juga merupakan salah satu industri yang kerap kali mengangkat karya sastra menjadi film. Perubahan dari satu jenis karya sastra ke jenis karya sastra yang lain terus bertambah, contohnya seperti *Howl's Moving Castle* (2004), *I Want To Eat Your Pancreas* (2018), *Letters from Iwojima* (2006), serta *Kokuhaku* (2010). Film-film tersebut merupakan beberapa contoh alihwacana dari karya sastra novel menjadi film. Hal ini tidak terlepas dari kesuksesan dari

novel-novel tersebut sehingga dipertimbangkan untuk diangkat menjadi film layar lebar.

Salah satu penulis Jepang yang novelnya diangkat menjadi film maupun drama adalah Kato Shigeaki. Kato Shigeaki merupakan penyanyi, aktor dan penulis yang lahir di Osaka pada 11 Juli 1987. Segala aktivitasnya kini berada di bawah naungan manajemen *Johnnys & Associates*. Kato lulus dari Universitas Aoyama Gakuin pada tahun 2010 dengan gelar Sarjana Hukum. Meskipun memiliki status idola yang memiliki paradigma skeptikal dari masyarakat, tidak membuat Kato berhenti untuk menggeluti pekerjaannya sebagai novelis.

Karya-karya yang dihasilkan oleh Kato antara lain: *Senkou Scramble* (2013), *Burn* (2014), *Kasa Wo Motanai Aritachi Wa* (2015), *Tuberose de Matteredu, Age 22* (2017), *Tuberose de Matteredu, Age 32* (2017) dan karyanya yang paling baru yakni *Alternate* (2020) yang berhasil mendapatkan penghargaan *Yoshikawa Eiji Literary Prize for New Writers ke-42*, dilansir oleh *tokyohive.com* pada 3 Maret 2021. Dari judul-judul di atas, novel *Pinku to Gurē* karya Shigeaki Kato mendapatkan kesempatan untuk diadaptasi menjadi film layar lebar dengan judul yang sama. *Pinku to Gurē* merupakan novel yang terbit di tahun 2012 sebagai novel debut dari Shigeaki Kato. Novel ini berhasil terjual sebanyak 160.000 kopi pada perilisannya.

Novel *Pinku to Gurē* menceritakan dua orang sahabat, Daiki dan Gocchi (Rengo) yang tumbuh bersama sejak kecil. Mereka selalu bersekolah yang sama bahkan hingga universitas. Daiki dan Rengo memiliki cita-cita yang sama, yakni menjadi aktor. Namun, keberuntungan Daiki dan Rengo sedikit berbeda, di mana

Rengo menjadi aktor yang sukses, sementara Daiki harus puas dengan pekerjaannya sebagai pemeran *cameo*.

Meski begitu, Rengo memutuskan untuk mengakhiri hidupnya dengan menggantungkannya setelah bertemu dengan Daiki kembali. Hal ini tentu saja mengejutkan bagi Daiki dan juga justru membawa keberuntungan bagi Daiki. Daiki, yang dikenal sebagai sahabat baik Rengo, diminta untuk mengabadikan kehidupan Rengo sebagai novel dan film. Di dalam film tersebut, Rengo diperankan oleh Daiki sendiri. Mencoba bermain peran menjadi Rengo membuat Daiki mengerti permasalahan apa yang dialami oleh Rengo selama ini sebagai bintang besar. Daiki juga sadar bahwa kehidupan gemerlap yang dijalani Rengo tidak semenyenangkan yang terlihat.

Novel ini mendapatkan reaksi yang cukup baik dari pembaca. Hal ini dapat dilihat dari perolehan 4 dari 5 bintang peringkat pembaca di situs goodreads.com.

Salah satu pengguna situs goodreads.com dengan username Giulia memberikan bintang 5 dari 5 dan menulis ulasannya mengenai novel *Pinku to Gurē*.

"Pinku to Gurē" is good book. It has all the characteristics that a good book needs to have: legibility, well-analyzed and lovable characters, a coherent and nice story, it has to keep high the interest and involve emotionally the reader.

(Pengguna Giulia dari situs goodreads.com)

Melihat antusias dan respon baik dari pembaca, novel ini diadaptasi menjadi film di tahun 2016. Film *Pinku to Gurē* sendiri merupakan salah satu film yang terkenal dengan jumlah penonton tertinggi pada saat perilisannya. Dilansir dari tokyohive.com, film ini ditonton sebanyak 76.759 penonton di hari pertama perilisannya dan mendapatkan pendapatan sebesar 4.2 juta dolar Amerika.

Meskipun begitu, film *Pinku to Gurē* hanya mendapat 3 dari 5 bintang di situs *eiga.com* dan 3.4 dari 5 bintang di situs *filmmarks.com*. Hal ini berbanding terbalik dengan novelnya yang memiliki reaksi yang baik dari pembaca. Film *Pinku to Gurē* justru mendapat reaksi yang kurang baik. Penonton menganggap bahwa alur yang disajikan di dalam film sedikit membingungkan dan tidak tertebak.

Salah satu pengguna situs *eiga.com* menuliskan ulasannya mengenai film *Pinku to Gurē* sebagai berikut:

「そこそこ話題だったので気になってはいたのだけど、少し残念。ミステリーっぽさを出していながらそんなこともないし、青春でもないし、「アイドル界の裏側」って宣伝しているほどのものでもないし、全体的に中途半端。」

Saya awalnya tertarik dengan tema filmnya, tetapi hasilnya sedikit disayangkan. Ini bukan jenis film misteri yang saya harapkan. Tidak ada rasa gejolak masa muda, tidak ada “cerita di balik layar seorang idola”, ceritanya digambarkan seperti setengah-setengah.

(Pengguna ちかし dari situs *eiga.com*)

Pengguna situs *eiga.com* lainnya yakni Kossykossy memberikan bintang 3 dari 5 dan menuliskan ulasannya mengenai film *Pinku to Gurē*:

「2時間のうち、ちょうど真ん中でカラーから白黒へと変化する。漣吾が自殺したシーンからだ。そこでは撮影の「カット！」から始まるため、この自殺もギミックか？と思いきや、前半の青春部分を映画にしたものだとわかる。しかし、大貴（菅田）がそのまま漣吾だった中島裕翔へと代わるため、頭が混乱してしまう。ゴッチとリバーというニックネームも混乱の原因。どっちがどっただかわからなくなる。

しかし、前半後半とも基本のプロットは全く面白みがなく、このカラーから白黒へと変わる君くだけが面白いのだ。姉の自殺（？）も重要な割にたいした扱いをされてないのも原因か・・・」

Dalam dua jam, ada perubahan dari warna menjadi hitam dan putih tepat di tengah-tengah film. Itu adalah adegan di mana Rengo bunuh diri. Apakah bunuh diri ini merupakan pelintiran alur karena dimulai dengan syuting "Cut!"? Seperti yang saya duga, ternyata bagian dari paruh pertama adalah adegan film di dalam film. Namun, Daiki (Suda) digantikan oleh Yuto Nakajima, yang awalnya berperan sebagai Rengo, dan ini menimbulkan kebingungan. Julukan Gocchi and Riba-chan yang digunakan juga menimbulkan kebingungan. Saya tidak tahu karakter mana yang dimainkan oleh pemain. Namun, plot dasar di babak pertama dan babak kedua sama sekali tidak menarik, dan hanya ada perubahan warna menjadi hitam putih. Adegan kakak Gocchi yang bunuh diri juga disepelekan, meskipun itu adegan yang penting.

(Pengguna Kossykossy dari situs *eiga.com*)

Seperti yang telah disebutkan, proses adaptasi novel menjadi film dapat menimbulkan berbagai penyesuaian mulai dari pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi. Hal ini tergantung oleh kebutuhan film dan tafsiran dari penulis skenario dan sutradara film akan sumber novel yang akan diangkat menjadi film. Ekranisasi yang dilakukan oleh sutradara juga disesuaikan dengan tujuan atau maksud yang ingin disampaikan oleh sutradara.

Menurut Damono (2018: 124) titik pertemuan terakhir antara sastra dan film ada di skenario. Skenario adalah naskah film, yang masih harus ditafsirkan oleh sutradara sebelum dituangkan ke bentuk media audio-visual. Tafsiran sutradara juga tidak terlepas dari gaya pembuatan film milik sutradara.

Film *Pinku to Gurē* disutradarai oleh Isao Yukisada yang pernah menyutradai film *Go! (2001)* dan *Crying Out Love, In the Center of the World (2004)*. Dalam *Pinku to Gurē* Isao Yukisada melakukan beberapa perubahan pada unsur pembangun filmnya. Unsur pembangun pada novel dan film sama, yakni terdapat unsur ekstrinsik dan unsur intrinsik. Unsur ekstrinsik adalah keadaan subjektivitas pengarang terhadap sikap, keyakinan serta pandangan hidup yang menjadi latar belakang terlahirnya sebuah karya sastra (Nurgiyantoro, 2012: 23). Unsur ekstrinsik mengolah perasaan atau pandangan subjektif seorang pengarang untuk menghasilkan sebuah karya sastra.

Karmini (Karmini, 2011: 14) menyebutkan bahwa unsur intrinsik adalah unsur yang turut membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur intrinstik terdiri atas tema, latar, tokoh dan penokohan, alur, sudut pandang, gaya bahasa dan lain-

lain (Nurgiyantoro, 2012: 23). Keterpaduan antar unsur intrinsik inilah yang akan membangun sebuah karya sastra dan dapat dianalisis secara faktual.

Novel *Pinku to Gurē* juga mengalami ekranisasi saat diadaptasi menjadi film *Pinku to Gurē*. Meski ada beberapa bagian yang sama, seperti, sudut pandang yang digunakan di dalam novel dan film sama-sama dibuat dari sudut pandang orang pertama yakni Daiki, tetapi juga ada adegan-adegan di dalam novel yang mengalami ekranisasi saat diadaptasi menjadi film. Adegan yang mengalami ekranisasi tersebut mengakibatkan berubahnya unsur intrinsik di dalam novel dan film *Pinku to Gurē*. Sebagai contoh, di novel, disebutkan bahwa saat Daiki baru pindah ke apartemen barunya, ada tiga orang yang menghampirinya:

声が聞こえた。それはおそらく僕に向けての言葉だ。
その声と同時に投げたボールは壁から跳ね返り、地面でワンバウンドした。僕はそれをキャッチし、ゆっくりと声の方を向いてみた。
そこには今日挨拶した同級生三人がいた。その内の一人と目が合う。どうやら僕に話しかけたのはこの眼鏡をかけた小太りの男のようだ。
「それ、ぼくにもやらせてよ」
だれ?何のためらいもなく、彼は再びそう言った。名前は確か木本だったよ
買ったばかりのグローブはまだ革が硬く、野球ボールはまだ白かった。誰にも触らせたくないもののはずなのに、なぜか咄嗟に僕はそれを渡してしまった。

(*Pinku to Gurē*, 2012: 20)

Aku mendengar sebuah suara. Itu mungkin dimaksudkan untukku.

Bola yang aku lempar dan bersamaan dengan suara itu terdengar, memantul dari dinding dan mengenai tanah. Aku mengambilnya dan perlahan berbalik menghadap suara itu.

Ada tiga anak seumuran denganku yang menyapaku hari ini. Aku sudah bertemu dengan salah satu dari mereka. Sepertinya orang yang berbicara kepadaku adalah anak laki-laki gemuk dan berkacamata.

"Biarkan aku melakukannya juga."

Siapa? Tanpa ragu, dia berkata lagi. Kalau tidak salah namanya Kimoto, sarung tangan kulit ini baru dibeli dan masih keras, dan bolanya masih berwarna putih bersih. Seharusnya aku tak ingin ini disentuh oleh siapapun, tetapi untuk beberapa alasan aku menyerahkannya begitu saja.

Melalui narasi tersebut, dapat diketahui bahwa salah satu nama dari anak yang menghampiri adalah Kimoto. Sementara itu, di dalam film, hanya ada dua orang yang menghampiri Daiki, yang selanjutnya dikenal sebagai Gocchi (Rengo) dan Sally.



Gambar 2.1 Daiki dihampiri oleh dua orang teman barunya

Ekranisasi yang terjadi di dalam adegan ini adalah proses pengurangan. Proses pengurangan ini merupakan salah satu dari tiga jenis ekranisasi yang disebutkan oleh Eneste (1991: 60) yakni pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi.

Proses pengurangan ini berpengaruh terhadap unsur intrinsik pembangun novel dan film tokoh dan penokohan. Di dalam novel, Daiki memiliki tiga teman masa kecil yakni Sally, Rengo, dan Kimoto, seperti yang ditunjukkan pada narasi berikut:

僕に 話しかけたのはこの眼鏡をかけた小太りの男のようだ。
 「それ、ぼくにもやらせてよ」
 だれ?何のためらいもなく、彼は再びそう言った。名前は確か木本だったよら
 買ったばかりのグローブはまだ革が硬く、野球ボールはまだ白かった。
 (Pinku to Gurē, 2012: 20)

Sepertinya orang yang berbicara kepadaku adalah anak laki-laki gemuk dan berkacamata. "Biarkan aku melakukannya juga."
 Siapa? Tanpa ragu, dia berkata lagi. Kalau tidak salah namanya Kimoto, sarung tangan kulit ini baru dibeli dan masih keras, dan bolanya masih berwarna putih bersih.

Sutradara Isao Yukisada sejak awal ingin membuat fokus dari film *Pinku to Gurē* hanya pada ketiga karakter utama, yakni, Daiki, Rengo, dan Sally. Hal ini dikarenakan Kimoto tidak memiliki pengaruh yang besar di alur cerita film *Pinku to Gurē*. Pengurangan ini dilakukan sutradara Isao Yukisada agar penonton tidak bertanya-tanya ke mana perginya karakter Kimoto di sisa cerita jika dimunculkan di adegan Daiki, Rengo, dan Sally pertama kali bertemu karena itu merupakan awal dari keseluruhan cerita *Pinku to Gurē*. Kasus di atas merupakan salah satu contoh ekranisasi yang terjadi pada novel dan film *Pinku to Gurē* beserta pengaruhnya terhadap unsur intrinsik pembangun novel dan film tersebut, yakni pada unsur intrinsik tokoh dan penokohan.

Adanya berbagai penambahan, pengurangan, dan perubahan variasi yang terjadi sehingga menyebabkan perubahan pada unsur intrinsik film *Pinku to Gurē* membuat peneliti tertarik untuk meneliti mengenai “*Ekranisasi Novel Pinku to Gurē karya Kato Shigeaki ke dalam Film Pinku to Gurē karya Isao Yukisada,*” menggunakan pendekatan struktural untuk menganalisis unsur-unsur intrinsik dalam novel dan film *Pinku to Gurē*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui jenis ekranisasi yang terjadi serta pengaruhnya terhadap unsur intrinsik novel dan film *Pinku to Gurē* dan menemukan maksud dan tujuan yang ingin disampaikan oleh masing-masing penulis novel dan sutradara film *Pinku to Gurē*.

B. Fokus dan Subfokus Penelitian

1. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis ekranisasi (penambahan, pengurangan perubahan bervariasi) yang terjadi novel dan film *Pinku to Gurē* karya Kato Shigeaki.

2. Subfokus Penelitian

Subfokus dari penelitian ini adalah unsur instrinsik pembangun novel dan film *Pinku to Gurē* untuk mengetahui bagaimanakah ekranisasi dapat mempengaruhi unsur intrinsik pada novel dan film *Pinku to Gurē* karya Kato Shigeaki.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana ekranisasi yang terjadi pada novel *Pinku to Gurē* dan film *Pinku to Gurē*?
2. Bagaimana unsur intrinsik pada novel *Pinku to Gurē* dan film *Pinku to Gurē* setelah ekranisasi?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya di dalam ranah ekranisasi karya sastra,
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan penelitian sastra, terutama di kajian ekranisasi atau alih wahana antar karya sastra.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat pembaca terhadap apresiasi karya sastra, terutama kesusastraan Jepang,
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap kesusastraan Jepang dan tertarik untuk melakukan penelitian serupa.