

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Karya sastra adalah seni kreatif manusia yang didasarkan atas luapan emosi dan pengalaman batin dari pengarangnya yang dituangkan dalam medium bahasa. Menurut Semi (1988: 8) sastra adalah suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Seni kreatif tersebut dapat dilihat ketika seorang pengarang menuangkan ide-ide yang mereka pikirkan dan rasakan melalui karyanya. Karya sastra dikenal dalam dua bentuk, yaitu fiksi dan nonfiksi. Salah satu karya sastra fiksi yaitu komik. Seperti yang dikatakan Bonneff (1998:7) bahwa komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar.

Komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Perpaduan antara gambar dan kata yang sesuai merupakan rahasia kekuatan daya tarik komik. Tidak hanya itu, ada kalanya suatu gambar pun telah dapat berperan sebagai kata-kata. McCloud (1994: 9) mendefinisikan komik dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comic* sebagai gambar yang dijajarkan dengan gambar yang lain dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan untuk menghasilkan respon estetis pembaca. Komik terdiri dari teks dan gambar. Gambar pada komik menjelaskan secara langsung ekspresi tokoh-tokoh dalam komik dan teks merupakan dialog antara satu tokoh dengan tokoh lain, serta pemikiran pribadi tokoh-tokoh dalam komik.

Peranan pembaca sangatlah penting dalam penilaian karya sastra berupa komik maupun karya sastra yang lainnya. Menurut Atmazaki (2007: 125), karya sastra adalah artefak atau benda mati yang tidak dapat berbuat apa-apa tanpa adanya pembaca, sehingga diperlukan aktifitas pembaca untuk menghidupkannya.

Reaksi yang diberikan para pembaca terhadap karya sastra tidaklah sama, tergantung sejauh mana karya sastra tersebut dapat mempengaruhi pembacanya. Menurut Endraswara (2011: 119), reaksi pembaca bisa bersifat positif dan juga negatif. Reaksi yang bersifat positif akan membuat pembaca senang, gembira, tertawa, dan segera mereaksi dengan perasaannya. Sedangkan reaksi yang negatif akan membuat pembaca sedih, jengkel, bahkan antipati terhadap teks sastra.

Bentuk reaksi positif dari pemahaman suatu karya sastra dapat berupa melahirkan kembali karya tersebut sebagai bentuk penerimaan terhadap sebuah karya sastra. Karya yang dihasilkan sebagai bentuk penerimaan itu dapat berupa drama atau film. Ini sesuai dengan yang disampaikan Luxemburg (1984: 80), bahwa sumber-sumber terpenting bagi penelitian resepsi sastra ialah saduran di dalam medium lain seperti film yang didasarkan sebuah novel (karya sastra).

Seorang pembaca atau penikmat karya sastra khususnya dalam bentuk prosa, akan merasa tertarik ketika karya favoritnya atau yang pernah dibacanya dijadikan ke dalam bentuk film. Apabila karya sastra yang difilmkan tersebut merupakan karya yang terkenal atau *best seller*, maka hal itu akan menimbulkan minat pembaca untuk menonton film tersebut.

Perubahan sebuah karya sastra ke medium lain dikenal juga dengan nama transformasi. Transformasi teks karya sastra menjadi film ini disebut sebagai ekranisasi. Ekranisasi adalah pelayarputihan atau pemindahan sebuah karya sastra ke

dalam film. Pemindahan ini akan mengakibatkan adanya perubahan sehingga bisa dikatakan ekranisasi adalah proses perubahan (Eneste, 1991: 60).

Setiap film hasil ekranisasi selalu memiliki potensi untuk menyimpang dari karya aslinya. Hal ini terjadi karena sutradara dan penulis skenario memiliki interpretasi sendiri terhadap karya yang disadurnya. Tidak jarang film-film hasil ekranisasi sangat diminati oleh penonton karena mereka penasaran ingin mengetahui bentuk “hidup” dari tokoh yang terdapat dalam karya sastra, terutama tokoh yang terdapat dalam novel yang dideskripsikan oleh pengarang melalui kata-kata. Selain itu di negara yang minat bacanya rendah, menonton film hasil ekranisasi akan lebih digemari daripada membaca karya aslinya. Ekranisasi juga mampu menjadi sarana untuk mengenalkan karya sastra. Dengan menikmati filmnya, diharapkan akan memberi dorongan kepada masyarakat untuk membaca karya aslinya.

Sekarang ini, fenomena ekranisasi menjadi populer. Tidak sedikit seniman yang melakukan transformasi karya sastra ke film, misalnya transformasi novel *best seller The Hunger Games* karya Suzanne Collins dan juga novel *best seller* Indonesia karya Habiburrahma El-Shirazy yang berjudul “Ayat-Ayat Cinta”.

Transformasi karya sastra ke bentuk film juga sudah banyak dilakukan di Jepang. Salah satu karya sastra terkenal yang mengalami transformasi ke bentuk film yaitu komik *Death Note* karya Tsugumi Ohba dan Takeshi Obata. Sama halnya seperti *Death Note*, salah satu karya sastra Jepang lainnya berupa komik yang mengalami transformasi ke bentuk film yaitu komik *Ōoku*. Komik *Ōoku* merupakan karya dari seorang komikus ternama di Jepang bernama Fumi Yoshinaga. Dia telah banyak menghasilkan komik dan *doujinshi*<sup>1</sup>. Komik *Ōoku* pertama kali terbit tahun

---

<sup>1</sup> *Doujinshi* (同人誌) diartikan sebagai majalah atau *manga* (komik) yang diterbitkan sebagai suatu bentuk hasil kerjasama dari sebuah grup atau individu yang memiliki tujuan bersama dengan maksud membentuk suatu media dimana karya mereka bisa ditampilkan (sumber: [lib.ui.ac.id/file?file=digital/20237309-S536-Muhammad%20Arif.pdf](http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20237309-S536-Muhammad%20Arif.pdf))

2005 dan hingga pertengahan tahun 2016 telah terbit sebanyak 13 volume. Komik ini telah dilisensikan di Amerika Utara oleh Viz Media, di Prancis oleh Kana, dan di Taiwan oleh Sharp Point Press. Komik *Ōoku* pun telah banyak mendapatkan penghargaan, salah satunya yaitu memenangkan hadiah khusus di *The Japanese Association of Feminist Science Fiction and Fantasy's Fifth Annual Sense of Gender Awards* pada tahun 2005, serta mendapatkan nominasi untuk pertama kalinya pada tahun 2008 di *Manga Taisho* dan tiga kali untuk *Osamu Tezuka Cultural Prize* sebelum akhirnya memenangkan *Grand Prize* pada bulan April 2009.

Komik *Ōoku* volume 1 berfokus pada kisah hidup seorang pria berumur 19 tahun bernama Yūnoshin Mizuno pada era Shōtoku. Pada masa itu tersebar penyakit menular yang hanya menyerang laki-laki dan mengakibatkan kematian sehingga jumlah populasi laki-laki menurun. Pada saat itu perbandingan jumlah laki-laki dan perempuan adalah 1:4. Hal ini mengakibatkan terbaliknya peran gender di Jepang.

Yūnoshin berharap untuk dapat menikahi teman masa kecilnya yang bernama Onobu, namun Yūnoshin menyadari hal ini tidak mungkin mengingat adanya perbedaan status sosial di antara mereka. Untuk meningkatkan status sosialnya dan juga menyelamatkan keluarganya yang miskin, Yūnoshin memutuskan untuk bekerja di *ōoku*. *Ōoku* adalah ruangan yang dikhususkan untuk Shōgun. Di dalam *ōoku* terdapat selir dan para pelayan yang mengurus segala keperluan Shōgun. Pada kenyataannya selir dan para pelayan Shōgun yang ada di dalam *ōoku* adalah perempuan, namun pada komik ini keadaan diputarbalikkan. Penghuni *ōoku* adalah laki-laki dan Shōgun pada keShōgunan Tokugawa adalah perempuan.

Komik karya Fumi Yoshinaga ini ditransformasi ke bentuk film oleh Fuminori Kaneko. Film *Ōoku* merupakan salah satu bentuk interpretasi Fuminori Kaneko terhadap komik *Ōoku* karya Fumi Yoshinaga. Selain peran sutradara, peran

seorang penulis skenario juga penting. Dalam pemindahan bentuk komik ke film ini, Fuminori Kaneko juga dibantu oleh seorang penulis skenario yaitu Natsuko Takahashi. Dalam hal ini Takahashi memindahkan bentuk gambar dan kata-kata dalam komik menjadi bentuk naskah dialog. Perpaduan horison harapan antara Fuminori Kaneko dan Natsuko Takahashi melahirkan sebuah karya baru yang tidak meninggalkan sisi asli dari komik tersebut.

Cerita pada komik dan film sudah tentu memiliki perbedaan, hal ini disebabkan oleh karena komik dan film menggunakan media yang berbeda untuk menyampaikan cerita, komik menggunakan gambar dan kata-kata sebagai medianya, sedangkan film menggunakan audio dan visual sebagai media untuk menyampaikan ceritanya. Pada praktiknya, ekranisasi memungkinkan perubahan unsur-unsur cerita, alur, penokohan, latar, suasana, gaya, tema, dan amanat novel (dalam hal ini komik) di dalam film (Eneste, 1991: 67).

Salah satu perubahan itu terjadi pada tokoh. Perubahan yang terjadi pada tokoh setelah ditransformasi ke bentuk film adalah karakter dan peran tokoh Kashiwagi dalam komik digabungkan dalam tokoh Matsushima. Tokoh Kashiwagi sebenarnya tetap ada dalam film, namun dia tidak lagi mengambil peran penting. Tokoh Kashiwagi dalam film hanya muncul sesaat. Peran pentingnya di dalam komik semuanya digabungkan dalam tokoh Matsushima.

Perubahan dan penggabungan tokoh Kashiwagi ke dalam tokoh Matsushima terlihat pada peristiwa saat malam hari setelah melakukan permainan *Sanshuko*, tuan Fujinami bersama Kashiwagi berada di kamar tuan Fujinami. Mereka membicarakan tentang bakat yang dimiliki Yūnoshin dan rencana tuan Fujinami untuk membuat Kashiwagi menjadi selir pertama Shōgun. Namun dalam film, tuan Fujinami bersama dengan Matsushima.

Perubahan yang terjadi akibat dari ekranisasi komik *Ōoku* ke film *Ōoku* tidak hanya itu, selain perubahan bervariasi pada tokoh, juga terdapat perubahan bervariasi pada latar. Serta adanya penambahan dan pengurangan.

Banyaknya perubahan yang terjadi serta ide cerita yang menarik yang mengambil latar pada zaman historikal Jepang serta kepiawaian sutradara dan penulis skenario dalam mengubah bentuk komik ke film sebagai bentuk penerimaan terhadap komik *Ōoku* menjadikan peneliti tertarik untuk menjadikan komik dan film *Ōoku* ini sebagai objek penelitian dengan judul “Transformasi Komik *Ōoku* Karya Fumi Yoshinaga ke Bentuk Film *Ōoku* Karya Fuminori Kaneko; Kajian Ekranisasi”.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah bentuk ekranisasi komik *Ōoku* karya Fumi Yoshinaga ke bentuk film *Ōoku* karya Fuminori Kaneko?”.

## 3. Batasan Masalah

Di Jepang komik *Ōoku* telah terbit sebanyak 13 volume, namun dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan komik *Ōoku* volume 1 sebagai objek penelitian. Hal ini karena film *Ōoku* yang peneliti gunakan merupakan film hasil dari transformasi komik *Ōoku* volume 1. Film *Ōoku* yang dirilis pada tahun 2010 ini ceritanya lebih memfokuskan tentang kehidupan sang tokoh utama, yaitu Yūnoshin Mizuno di dalam *Ōoku*.

#### 4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk: “Menjelaskan hasil ekranisasi komik *Ōoku* karya Fumi Yoshinaga ke bentuk film *Ōoku* karya Fuminori Kaneko”.

#### 5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Menerapkan ilmu dan teori yang dipelajari dalam menganalisis sebuah karya sastra,
2. Menjembatani pengarang dengan pembaca dalam hal pengapresiasian karya,
3. Memperkaya ilmu pengetahuan untuk pecinta sastra dan kebudayaan Jepang, khususnya jurusan Sastra Jepang,
4. Menambah koleksi penelitian bagi perpustakaan Sastra Jepang.

#### 6. Tinjauan Pustaka

Setelah melakukan peninjauan, peneliti hanya menemukan satu penelitian yang menggunakan salah satu objek yang sama dengan yang peneliti gunakan, yaitu film *Ōoku*. Penelitian itu adalah penelitian yang dilakukan oleh Lislillah Rininta Erfamia (2013) yang melakukan penelitian dengan judul “Tinjauan Sosiologi Terhadap Perilaku Homoseksual Samurai pada Keshogunan Tokugawa dalam Film *Ooku* Karya Fuminori Kaneko”. Hasil penelitian Erfamia menunjukkan bahwa pada zaman Tokugawa, Jepang mengalami dua jenis perilaku homoseksual pada kalangan samurai.

Selain itu, peneliti juga menemukan beberapa penelitian yang berhubungan dengan analisis ekranisasi. Pertama, Faniyati Fajri (2016) melakukan penelitian dengan judul “Ekranisasi *Manga Liar Game* Karya Kaitani Shinobu Ke Serial Drama TV *Liar Game*”. Fajri menyimpulkan bahwa ekranisasi *manga Liar Game* ke serial

tv *Liar Game* menyebabkan terjadinya pengurangan, penambahan, dan perubahan pada drama.

Kedua, Yastri Julian Parmato (2014) yang membahas transformasi *manga* ke film dengan judul “*Manga dan Film: Great Teacher Onizuka; Analisis Ekranisasi*”. Dalam skripsinya Parmato menyimpulkan bahwa respon dan interpretasi terhadap karya sastra dapat menghasilkan karya baru. Hal tersebut menunjukkan sebuah karya sastra dapat terus hidup dalam kondisi dan budaya yang berbeda karena sifat karya sastra yang terbuka terhadap interpretasi.

Ketiga, Nardo Tesri (2013) yang melakukan penelitian dengan judul “*Transformasi Novel Noruwei No Mori Karya Haruki Murakami Ke Film: Analisis Ekranisasi*”. Dalam skripsinya Tesri menyimpulkan bahwa proses ekranisasi membuat pesan yang ingin disampaikan pada novel lebih kuat setelah ditransformasikan ke dalam bentuk film.

Keempat, Rezki Ravhelia Amanda (2012) melakukan penelitian dengan judul “*Transformasi Novel Saga no Gabai Bachan Ke Film: Analisis Ekranisasi*”. Amanda menyimpulkan bahwa proses ekranisasi membuat pesan yang ingin disampaikan pada novel lebih kuat setelah ditransformasikan ke dalam bentuk film. Selain itu, sutradara film ini melakukan perubahan yang mengakibatkan perubahan nama dari beberapa tokoh.

Kelima, Yuzzah Aryati Siregar (2012) yang melakukan penelitian dengan judul “*Transformasi Novel Toki o Kakeru Shoujo Karya Tsutsui Yasutaka Ke Film: Analisis Ekranisasi*”. Dalam skripsinya Siregar menyimpulkan bahwa terdapat adanya pengurangan, penambahan, dan perubahan yang terjadi dalam film *Toki o Kakeru Shoujo*. Perubahan yang terjadi dilakukan oleh sutradara untuk menyempurnakan film yang akan disajikan kepada penonton.

Keenam, Dyah Ayu Setyorini (2009) yang membahas transformasi novel ke film dengan judul “Transformasi Novel *Rebecca* (1938) Karya Daphne Du Maurier Ke Bentuk Film *Rebecca* (1940) Karya Alfred Hitchcock: Analisis Ekranisasi”. Hasil penelitian dalam tesisnya menunjukkan bahwa jumlah kernel dan satelit film lebih sedikit dibandingkan film karena tuntutan durasi. Kemudian, film banyak memberikan variasi setting waktu dan tempat maupun perubahan berupa penambahan tokoh dan alur sekaligus mengadakan penghilangan tokoh maupun alur yang tidak memberikan peran penting dalam perkembangan penceritaan. Selanjutnya, hasil penelitian juga menunjukkan adanya perubahan fungsi yang menghasilkan perbedaan alur antara novel dan film.

Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah bahwa penelitian kali ini menggunakan objek komik *Ōoku* karya Fumi Yoshinaga dan Film *Ōoku* karya Fuminori Kaneko. Erfarmia telah melakukan penelitian menggunakan Film *Ōoku* dengan tinjauan sosiologi sastra, sedangkan peneliti menggunakan analisis ekranisasi untuk meneliti film *Ōoku* sebagai bentuk transformasi dari komik *Ōoku*. Selain itu walaupun penelitian sebelumnya juga telah ada yang menggunakan analisis ekranisasi untuk mengkaji karya, namun objek yang digunakan berbeda.

## 7. Landasan Teori

Transformasi teks karya sastra menjadi film dikenal dengan istilah ekranisasi. Kajian ekranisasi ini juga berkaitan dengan teori resepsi sastra. Karya sastra yang ditransformasi ke dalam bentuk film merupakan salah satu bentuk penerimaan dari sang sutradara maupun penulis skenario. Seperti yang dikatakan oleh Endraswara (2011: 119), bahwa penelitian resepsi sastra pada dasarnya merupakan penyelidikan reaksi pembaca terhadap teks. Reaksi tersebut dapat berupa sikap dan tindakan untuk

memproduksi kembali, menciptakan hal yang baru, menyalin, meringkas, dan sebagainya. Dengan pengetahuan dan latar sosial budaya tertentu, pembuat film dapat melahirkan sebuah karya baru sebagai wujud perombakan terhadap karya sebelumnya. Perubahan yang muncul merupakan wujud dari apa yang disebut Jauss sebagai horison harapan pembaca.

Horison harapan adalah harapan-harapan pembaca karya sastra sebelum membacanya. Pembaca sudah mempunyai wujud harapan dalam karya sastra yang dibacanya. Horison harapan seseorang ditentukan oleh tingkat pendidikan, pengalaman, pengetahuan, dan kemampuan seseorang dalam menanggapi suatu karya sastra. Menurut Segers (dalam Pradopo 1995: 208), horison harapan ditentukan oleh tiga kriteria, pertama ditentukan oleh norma-norma yang terpancar dari teks-teks yang telah dibaca oleh pembaca. Kedua, ditentukan oleh pengetahuan dan pengalaman atas semua teks yang telah dibaca sebelumnya. Ketiga, pertentangan antara fiksi dan kenyataan, yaitu kemampuan pembaca untuk memahami, baik dalam horison sempit dari harapan-harapan sastra maupun dalam horison luas dari pengetahuannya tentang kehidupan.

Horison harapan berhubungan dengan estetika sastra. Maksudnya segala sesuatu yang membangun teks seperti, plot, penokohan, latar, waktu, teknik bercerita, gaya bahasa, dialog, bunyi, pola sajak, bait, baris, dan unsur pembangun dalam karya sastra (Atmazaki, 2007: 120). Junus (1985: 57-58) menyatakan bahwa horison harapan yang melekat pada pembaca diantaranya:

1. Hakikat yang ada di sekitar pembaca yang berhubungan dengan seks, pekerjaan, pendidikan, tempat tinggal, dan agama;
2. Sikap dan nilai yang ada pada pembaca;
3. Kompetensi atau kesanggupan bahasa dan sastra pembaca;

4. Pengalaman analisisnya yang memungkinkannya mempertanyakan teks;
5. Situasi penerimaan seorang pembaca.

Sebagai wujud dari horison harapan dari sutradara dan penulis skenario, terdapat perubahan yang terjadi di dalam film hasil ekranisasi. Seperti yang dikatakan Eneste (1991: 60) bahwa pemindahan atau perubahan bentuk dari karya sastra ke film akan mengakibatkan adanya perubahan sehingga bisa dikatakan ekranisasi adalah proses perubahan (Eneste, 1991: 60). Kajian ekranisasi memang tidak bisa lepas dari perubahan-perubahan yang akan terjadi pada suatu karya barunya. Cerita, tokoh, alur, latar, atau bahkan tema pun bisa mengalami perubahan dari bentuk asli (karya sastra) ke dalam bentuk film. Apabila teks karya sastra berbicara melalui bahasa dan kata-kata, maka film berbicara menggunakan bentuk audio dan visual. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa unsur perubahan merupakan hal yang lumrah dalam aktivitas ekranisasi.

Proses ekranisasi bisa saja suatu transformasi dari komik ke bentuk film. Karya sastra berupa komik sama seperti karya sastra lainnya. Keduanya sama-sama menggunakan medium bahasa, sehingga kata-kata merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah karya sastra. Seorang pembuat komik (komikus) tidak bisa lepas dari penggunaan kata-kata dalam membangun cerita. Selain itu komik juga menggunakan medium gambar sehingga pembaca dapat mengetahui gambaran tentang tokoh, latar, dan suasana dalam komik sebelum membacanya.

McCloud (1994: 157-161) menyebutkan bahwa komik mencoba menuliskan sebuah keadaan atau cerita dengan menggunakan gambar. Sehingga komik dapat dikatakan cerita bergambar. Gambar tersebut dapat mewakili sebuah objek yang akan diterangkan penulisnya. Pembaca dapat mengetahui sebuah keadaan yang digambarkan oleh komikus walaupun tidak dijelaskan dengan kata-kata di dalamnya.

Karakter yang mewakili tokoh dalam komik telah digambarkan dengan sedemikian rupa oleh komikus, sehingga pembaca dapat mengetahui bagaimana ekspresi yang dibawakan oleh tokoh tersebut. McCloud (1994: 58-59) menambahkan bahwa komik mencoba menyampaikan maksud penulis, tidak hanya dengan kata-kata, tetapi juga dengan simbol. Simbol tersebut digunakan untuk menjelaskan dan mewakili maksud benda dengan tanda-tanda tertentu sesuai dengan apa yang ingin disampaikan komikus.

Seperti karya sastra yang lain, komik juga memiliki urutan peristiwa atau kejadian. Menurut McCloud (1994: 70-92) komik itu merupakan cerita yang berkelanjutan. Gambar-gambar yang terdapat dalam komik memiliki urutan sesuai jalan cerita. Urutan tersebut berkelanjutan sehingga menciptakan rentetan peristiwa dan memiliki plot masing-masing.

Sama halnya dengan komik, film juga bercerita menggunakan media gambar. Bedanya, karya bukan sastra ini harus menyesuaikan gambar dengan skenarionya sendiri sebagai bentuk pelayarputihan sebuah karya sastra atau naskah sastra. Menurut Pudovkin (dalam Eneste, 1991: 16), penulis skenario bergulat dengan *plastic material*, yaitu gambaran suatu keadaan atau peristiwa. Penulis skenario harus cermat memilih *plastic material* yang ekspresif, jelas, dan tepat.

Pudovkin menyebutkan *plastic material* inilah yang kemudian dipotret juru kamera (*camera-man*). Kehati-hatian penulis skenario tentu saja sangat diperlukan. Sebab, bila salah atau kurang tepat memilih *plastic material*, bukan tidak mungkin akan menimbulkan imaji visual yang salah dan tidak tepat pada penonton (dalam Eneste, 1991: 18). Pemilihan materi sebuah ruang kelas dengan beberapa mahasiswa yang memakai pakaian hitam putih dan sedang fokus pada kertas yang ada di atas meja masing-masing kiranya telah cukup memberi gambaran kepada penonton

bahwa saat itu sedang ujian. Penentuan lokasi *shooting* di tengah hutan cukup memberi gambaran mengenai latar cerita. Inilah yang disebut *plastic material*.

Film adalah salah satu bentuk kesenian yang paling kompleks. Di dalamnya terjadi komunikasi verbal melalui dialog, adanya irama yang kompleks dan halus (seperti musik), dan memusatkan diri pada gambar bergerak yang memiliki ritmis tertentu.

Setiap film hasil ekranisasi selalu memiliki potensi untuk menyimpang dari karya aslinya. Tidak bisa dipungkiri kenyataan bahwa pembuatan film selalu terkait dengan pembiayaan menjadi penyebab tidak samanya karya sastra dan film, adaptasi film bisa menjadi karya yang lebih atau kurang dibanding aslinya (Damono, 2012: 124). Eneste (1991: 60-65) menyatakan bahwa penyimpangan tersebut dapat meliputi penyimpangan karena pengurangan atau penambahan, serta perubahan bervariasi.

Pengurangan terjadi karena tidak semua yang ada dalam karya sastra dapat diungkapkan dalam filmnya. Seorang sutradara harus pandai memilih hal-hal yang dianggap penting dan mendukung cerita untuk dapat ditampilkan dalam versi film. Eneste (1991: 61) menyatakan bahwa pengurangan dapat dilakukan terhadap cerita, alur, tokoh, latar, maupun tema. Dalam hal tokoh, film hanya akan menampilkan tokoh yang benar-benar penting dan mendukung cerita film, sehingga tokoh-tokoh terutama tokoh pembantu akan dikurangi. Film hanya dapat dinikmati dalam waktu 1 hingga 2 jam sehingga banyak kata serta kalimat yang mungkin juga tidak dimunculkan dalam dialog film.

Selain pengurangan, ekranisasi melibatkan penambahan. Sutradara dengan alasan tertentu dapat menambahkan beberapa hal ke dalam film yang tidak ada sebelumnya. Penambahan ini sah-sah saja asal masih relevan dengan cerita.

Penambahan ini pun dapat berlaku pada unsur-unsur yang dihilangkan pada pemotongan yaitu unsur intrinsik seperti tokoh, latar, maupun alur. Penambahan yang dilakukan dalam proses ekranisasi ini tentunya memiliki alasan. Eneste (1991: 64) menyatakan bahwa seorang sutradara mempunyai alasan tertentu untuk melakukan penambahan karena hal itu dianggap penting dari sudut *filmis*.

Selain pengurangan dan penambahan, seorang pembuat film juga membuat variasi-variasi dalam sebuah cerita. Menurut Eneste (1991: 65) ekranisasi juga memungkinkan terjadinya variasi-variasi antara novel (karya sastra) dan film. Variasi dapat berwujud pemunculan topik yang tidak muncul dalam karya sastra namun ditampilkan dalam film.

Selama kajian ekranisasi hal penting yang perlu dilakukan adalah menemukan perbedaan-perbedaan dan perubahan-perubahan dengan cara membandingkan karya sastra yang diadaptasi dengan film hasil ekranisasi.

## **8. Metode dan Teknik Penelitian**

Sebelum menentukan metode yang tepat untuk penelitian ini, perlu ditentukan terlebih dahulu mengenai objek formal dan objek material penelitian ini. Objek formal dalam penelitian ini adalah transformasi dari komik ke film *Ōoku*, berupa penambahan, pengurangan, dan perubahan, khususnya dalam alur cerita, tokoh dan penokohan, serta *setting*.

Objek material yang diteliti dan dikaji dalam penelitian ini adalah komik dan film *Ōoku*. Komik *Ōoku* yang menjadi objek material dalam penelitian ini adalah komik *Ōoku* volume satu yang terbit pada tahun 2005 di Jepang yang diterbitkan oleh Hakusensha. Sementara itu, film *Ōoku* yang menjadi objek material dalam penelitian ini adalah film *Ōoku* yang diproduksi oleh Asmik Ace pada tahun 2010.

Film tersebut disutradarai oleh Fuminori Kaneko. Pemeran utama film tersebut adalah Kazunari Ninomiya dan Kou Shibasaki. Durasi film *Ōoku* adalah 116 menit.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikannya dalam bentuk deskripsi (Ratna, 2009: 46). Nantinya, penelitian ini dilakukan dengan tidak menggunakan angka-angka, tetapi menggunakan kedalaman penghayatan terhadap interaksi antar konsep yang dikaji secara empiris. Dalam ilmu sastra sumber datanya adalah karya, naskah, data penelitiannya, sebagai data formal adalah kata-kata, kalimat, dan wacana (Ratna, 2009: 47).

Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik baca, catat, simak, dan pustaka. Data yang diperoleh dapat dikategorikan dalam dua jenis, yaitu: data primer dan data sekunder. Data primer yaitu berupa tema, tokoh-tokoh, latar, dan unsur-unsur lainnya yang terdapat dalam komik dan film *Ōoku*. Data sekunder yaitu data yang menjelaskan tentang objek penelitian, diperoleh dari sumber bacaan seperti buku-buku dan sumber yang diperoleh di internet.

Data penelitian ini dikumpulkan dengan teknik baca catat terhadap objek tertulis, yaitu komik *Ōoku*. Untuk mendapatkan data yang konsisten dan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka peneliti melakukan pengamatan dan pembacaan secara mendalam secara berulang-ulang dengan teliti dan cermat. Untuk memperoleh data verbal dalam film, dilakukan teknik simak catat. Setelah membaca komik dan menonton film, diperoleh data-data yang terkait dengan perubahan yang terdapat

dalam film sebagai transformasi dari komik *Ōoku*. Adapun untuk memperoleh data sekunder dilakukan dengan teknik pustaka.

## 2. Teknik analisis data

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis hingga masalah yang diajukan sebelumnya dapat dipecahkan dan tujuan penelitian dapat tercapai. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan kajian ekranisasi.

## 3. Teknik penyajian hasil analisis

Penyajian data disajikan dengan cara menyajikan data berupa uraian-uraian hasil analisis dalam bentuk kalimat. Uraian-uraian tersebut merupakan jabaran dari rumusan masalah yang dijawab oleh peneliti.

## 9. Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari IV bab.

Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode dan teknik penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II berisi deskripsi dari komik *Ōoku* dan film *Ōoku*.

Bab III berisi analisis perubahan yang terdapat dalam film *Ōoku* sebagai transformasi dari komik *Ōoku*, meliputi pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi.

Bab IV adalah penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Selanjutnya penambahan daftar pustaka dan lampiran.