BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra merupakan lembaga sosial yang menggunakan bahasa sebagai media komunikasinya. Taum mengatakan bahwa karya sastra merupakan hasil imajinatif atau karya fiksi yang yang diekspresikan secara lisan atau tulisan sebagai hasil dari kreativitas manusia (1997: 13). Salah satu jenis sastra dalam bentuk prosa fiksi adalah novel. Nurgiyantoro mengatakan bahwa novel menampilkan elemen-elemen cerita secara lengkap, memiliki media yang luas, serta memperkenalkan berbagai permasalahan sosial (2010: 10).

Pada perkembangannya, karya sastra novel sering diadaptasikan menjadi film. Hal ini tidak terlepas dari kesuksesan novel yang berhasil menarik minat masyarakat luas sehingga memunculkan ide bagi produser film untuk menjadikan karya sastra tersebut ke dalam bentuk visual, seperti film dan animasi. Film dan animasi merupakan karya sastra yang berbentuk format media audio-visual. Effendy menyatakan bahwa film adalah media komunikasi audio visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang bersifat imajinatif dan realitas (1986: 134). Sementara itu, Brenner mengungkapkan bahwa *anime* adalah sebuah bentuk animasi yang berasal dari Jepang dan memiliki banyak genre seperti aksi, petualangan, drama, horror, komedi, fiksi ilmiah, dan lain-lain (2007: 29). Animasi umumnya diadaptasi dari *manga* atau novel ringan (*light* novel) Jepang yang juga mempunyai ciri khas dalam gaya animasinya, seperti karakter dengan mata besar dan rambut berwarna-warni, serta fokus pada detail latar belakang dan penggambaran aksi yang membuat animasi berbeda dari animasi lainnya.

Adaptasi dari novel ke film animasi disebut ekranisasi. Menurut Eneste, ekranisasi adalah suatu pengangkatan sebuah novel ke bentuk film (1991: 60). Pengangkatan ini melalui beberapa tahap, termasuk penciutan, penambahan, dan perubahan dengan berbagai variasi. Adaptasi dari dua hal yang berbeda antara bahasa dan audio-visual menggiring proses ekranisasi menjadi sebuah proses perubahan (Pujiati, 2009: 76). Hal ini disebabkan film mengungkapkan dengan visual sedangkan novel mengungkapkan dengan bahasa atau teks.

Beberapa contoh karya sastra novel yang telah diadaptasi ke film atau animasi, yaitu *The Twelve Kingdoms* (2002) yang disutradarai oleh Tsuneo Kobayashi yang diadaptasikan dari novel *Juuni Kokki* (十二国記, 1992) karya Fuyumi Ono, *Howl's Moving Castle* (2004) disutradarai oleh Hayao Miyazaki yang diadaptasikan dari novel *Hauru no Ugoku Shiro* (ハウルの動く城, 1986)karya Diana Wynne Jones, *Baccano* (2007) disutradarai oleh Takahiro Omori yang diadaptasikan dari novel *Baccano* (バッカーノ！, 2003) karya Ryohgo Narita, dan *The Melacholy of Haruhi Suzumiya* (2006) disutradarai oleh Tatsuya Ishihara yang diadaptasikan dari novel *Suzumiya Haruhi no Yuutsu* (涼宮ハルヒの憂鬱, 2003) karya Nagaru Tanigawa.

alah satu novelis yang karyanya diangkat ke dalam bentuk animasi adalah Mizuki ı yang merupakan seorang novelis Jepang yang terkenal atas karyanya dalam steri. Tsujimura menulis novel orang dewasa dan anak-anak dan telah menulis steri sejak masih di sekolah menengah.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

Tsujimura merupakan alumni Jurusan Pendidikan Universitas Chiba. Debutnya dimulai dengan novel yang berjudul *Tsumetai Kousha no Toki wa Tomaru* (冷たい校舎の時は止まる) pada tahun 2004. Kepopulerannya bermula pada tahun 2018 ketika memenangkan penghargaan *Hon'ya Taishoo* (本屋大賞) untuk novelnya yang berjudul *Kagami no Kojoo* (dilansir dari *freshfiction.com*). Pada tahun 2012 dia memenangkan penghargaan Sanjugo Naoki ke-147 untuk novelnya yang berjudul *Kagi no nai Yume wo Miru* (鍵のない夢を見る) (dilansir dari *gr-assets.com*).

Tsujimura juga dikenal sebagai penggemar Doraemon dan menulis skenario untuk film *Doraemon "Nobita no Getsumen Tansaki* (ドラえもん:のび太の月面探査記) dan versi novelnya pada tahun 2018 (dilansir dari *Gramedia.com*). Selain yang telah disebutkan di atas, beberapa judul novel karyanya dan penghargaan yang di peroleh yaitu *Tsunagu* (つなぐ, 2010) yang diterbitkan oleh Shinchosha, penghargaan pendatang baru Eiji Yoshikawa ke-32, *Haken Anime!* (覇権アニメ!, 2014), *Hajimete no* (はじめての, 2022), *Kodomo Tachi ha YoruI Asobu* (子供たちは夜い遊ぶ, 2005), *Koori no Kujira* (氷のクジラ, 2005), *Boku no major-spoon* (ぼくのメジャースプーン, 2006), *Surouhaitsu no Kamisama* (スロウハイツの神様, 2007), *Namae Sagasi no Houkago* (名前探しの放課後, 2007), *Zero Hachi Zero Nana* (ゼロハチゼロナナ, 2009), *Shima no Bokurato* (島の僕らと, 2010), *Order-made Satsujin Club* (オーダーメイド殺人クラ, 2011), *Asa ga Kuru* (朝が来る, 2015), sedangkan untuk film yaitu, *Another side of* 辻村深月 (2023), dan *Young Adult: Pulau Sae* (島はぼくら, 2017).

Novel *Kagami no Kojoo* yang merupakan salah satu karya Mizuki Tsujimura pada tahun 2018, telah menempati peringkat pertama dalam *Davichi's Magazine Book of the Year* 2017 yang diselenggarakan oleh penerbit Jepang Kadokawa. Novel ini juga berhasil meraih penghargaan utama dalam *King's Brunch Book 2017*. Pada tahun yang sama, novel ini menjadi *best seller* di Jepang dan meraih *Japan Booksellers' Award* (dilansir dari *Gramedia. com*). Novel *Kagami no Kojoo* karya Mizuki Tsujimura pertama kali diterbitkan pada Mei 2017 di Jepang oleh Popular Publishing Co., Ltd., dan memiliki halaman sebanyak 496 halaman.

Novel ini mengisahkan tentang Kokoro dan enam siswa lainnya yaitu, Fuuka, Akiko, Masamune, Rion, Subaru, dan Ureshino yang merupakan siswa SMP yang terintimidasi oleh teman sekolahnya. Intimidasi itu membuat mereka menjadi takut, cemas dan membuat mereka tidak bersekolah lagi. Mereka menjadi anak yang tertutup dan kesehariannya dihabiskan hanya di dalam kamar dan rumahnya. Suatu hari mereka menemukan cermin yang ada di dalam kamarnya bersinar dan dengan satu sentuhan saja mereka tertarik serta masuk ke dalam sebuah kastel yang mirip dengan dunia dongeng. Di kastel tersebut, mereka disambut oleh seorang gadis kecil yang memakai topeng serigala yang bernama Ookami-sama. Ketujuh siswa tersebut ditugaskan untuk mencari sebuah kunci yang tersembunyi di suatu tempat di dalam kastel, dan diberikan waktu sampai bulan Maret. Bagi yang menemukan kunci dan ruang permohonan, maka satu permohonan mereka akan dikabulkan.

Novel *Kagami no Kojoo yang* merupakan salah satu *best-seller* ini kemudian diadaptasi menjadi film animasi yang berdurasi 116:10 menit dengan judul yang sama, yaitu *Kagami no Kojoo*. Film ini perdana ditayangkan di Jepang pada tanggal 23 Desember 2022 dan disutradarai oleh Keiichi Hara. Film animasi ini juga menjadi film animasi Jepang pertama yang terpilih untuk *Festival Film Internasional Rotterdam* dan dinominasikan sebagai animasi terbaik tahun 2023 di penghargaan Film Akademi Jepang 2023 (dilansir dari *...magazine.net*). Novel ini salah satu karya dari Mizuki Tsujimura yang diadaptasikan menjadi film dengan judul yang sama yaitu かがみの孤城 (*Kagami no Kojoo*) atau judul internasionalnya yaitu *Lonely Castle in the Mirror*.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

Terdapat beberapa perubahan antara versi novel dan film animasi *Kagami no Kojoo*. Berikut salah satu ulasan dari pembaca sekaligus penonton film animasi *Kagami no Kojoo* dilihat dari perbedaan alur proses penciutan menyebutkan banyak detail cerita yang tidak ditampilkan dalam versi film animasi.

> ちなみに小説も買いましたが、映画とは違う良さもあり、映画では描かれていなかった詳しいお話も知れたので、小説のかがみの孤城もおすすめです 映画では、小説だけでは分からなかった動き、表現が見れるので本当にどちらも是非おすすめしたいです
>
> (sumber https://movies.shochiku.co.jp/kagaminokojo/)

> Ngomong-ngomong, saya juga membeli novelnya, dan menurut saya itu lebih baik daripada filmnya, dan saya mempelajari lebih banyak detail tentang cerita yang tidak ditampilkan di film, jadi saya juga merekomendasikan novel *Kagami no Koojo* maupun filmnya karena Anda dapat melihat gerakan dan ekspresi yang sebelumnya tidak ada di film.

Selain itu, ditemukan adanya perbedaan cerita pada awal dan akhir cerita dalam novel dengan film animasi. Di dalam novel awalnya diceritakan bahwa di balik jendela bertirai, terdengar alunan lagu dari mobil toko sebuah supermarket, sedangkan di dalam film animasi diawali Kokoro yang masih berbaring di kasurnya. Adapun akhir cerita di novel diceritakan Akiko dan Kokoro yang melihat sosok mereka di pantulan cermin kecil persegi panjang. Cermin itu disinari oleh cahaya matahari, memancarkan pelangi, dan Akiko merasa melihat sosoknya semasa SMP. Cahaya lembut dan tenang itu menyelimuti Kokoro dan Akiko yang duduk berhadapan. Akan tetapi, di film animasi ceritanya berakhir ketika Kokoro kembali ke sekolah dan bertemu dengan Rion di perjalanan. Mereka kemudian berangkat bersama, namun tidak saling mengenali.

Adapun perubahan lain yaitu perjalanan Kokoro menuju kamar permohonan ditunjukkan secara rinci mulai dari Kokoro menaiki anak tangga yang tiba-tiba menghilang masuk ke dalam jam. Dia juga melihat banyak pantulan dirinya serta kenangan anak-anak lainnya. Akan tetapi di novel ceritanya langsung melompat pada Kokoro yang tiba-tiba berada di kamar permohonan tempat Akiko berada dan menarik gadis itu dibantu anak- anak lainnya.

Dari hasil penelurusan, peneliti mendapatkan beberapa referensi yang mempunyai kesamaan dengan penelitian ini. Yang pertama adalah skripsi yang dibuat oleh Nur Fitriani (2016) dari Universitas Brawijaya, dengan judul "Ekranisasi Novel *Kaze No Uta Wo Kike* Karya Murakami Haruki Ke Dalam Film *Kaze No Uta Wo Kike* Karya Ohmori Kazuki". Persamaan antara penelitian penulis dan penelitian tersebut adalah bahwa keduanya menggunakan teori ekranisasi dan pendekatan struktural, serta menggunakan novel dan film Jepang. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus perpindahan dari novel ke film animasi dalam penelitian penulis, sementara peneliti tersebut menggunakan perpindahan dari novel ke film. Hasil dari penelitian tersebut adalah terdapat penambahan alur konflik yang tidak ada dalam novel ke dalam film, perbedaan dalam latar dan waktu, keterbatasan durasi, dan perubahan cerita.

Selanjutnya adalah skripsi yang dibuat oleh Nur Israk (2017) dari Universitas adiyah Makassar, dengan judul "Ekranisasi Novel Ke Bentuk Film *99 Cahaya Di opa* Karya Hanum Salsabiela Rais Dan Rangga Almahendra". Penelitian ini akan teori ekranisasi dan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Temuan elitian tersebut antara lain: proses ekranisasi dari novel ke film, terdapat 13 pada kategori aspek, 27 penambahan alur, dan 14 perubahan bervariasi. Pada

Optimized using
trial version
www.balesio.com

proses ekranisasi tokoh atau karakter dari novel ke film, terdapat 6 tokoh mengalami penciutan, terdapat 7 tokoh penambahan, dan 6 tokoh perubahan bervariasi. Sementara proses ekranisasi latar dari novel ke film, terdapat 10 latar mengalami penciutan, 7 latar mengalami penambahan, dan 1 latar mengalami perubahan bervariasi. Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian tersebut berada pada objek kajian, di mana penulis menggunakan novel dan film animasi. Sedangkan persamaannya adalah kedua penelitian tersebut menggunakan teori ekranisasi.

Selanjutnya adalah jurnal yang dibuat oleh Muhammad Fatahillah Syam (2023) Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan judul "Analisis Ekranisasi Manga *Kimetsu No Yaiba* Ke Dalam Film *Anime* Layar Lebar *Kimetsu No Yaiba: Mugen Renssha-Hen* Ditinjau Dari Aspek *Angle* Kamera". Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang melibatkan analisis *angle* kamera berdasarkan penciutan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 10 penciutan *angle*, 15 penambahan *angle*, dan 7 *angle* yang mengalami perubahan bervariasi. Hasil dalam perubahan aspek *angle* kamera dalam proses ekranisasi interpretasi visual dan penekanan adaptasi, namun tidak mengubah alur cerita secara signifikan. Dalam proses ekranisasi, aspek *angle* kamera menjadi faktor penting sehingga tipe *angle*, *shot size*, dan level *angle* dari *manga* ke film animasi layar lebar berhasil diadaptasi dengan baik dalam film. Perbedaaan penelitian penulis dengan peneliti tersebut berada pada objek penelitian, di mana penulis menggunakan objek novel ke dalam film animasi. Persamaan keduanya adalah sama-sama menggunakan teori ekranisasi.

Selanjutnya adalah jurnal dengan judul "Ekranisasi novel *Yakou Kanransha* karya Minato Kanae" pada tahun 2024 oleh A. Fany Alfahira dan Fithyani Anwar dari Universitas Hasanuddin. Persamaan kedua penelitian ini adalah menguraikan proses ekranisasi berdasarkan aspek penciutan, penambahan, dan perubahan bervariasi yang berfokus pada alur, tokoh, dan latar dengan teori ekranisasi serta menggunakan metode penelitian kualitatif yang disajikan secara deskriptif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah menggunakan objek penelitian yang berbeda.

Berikutnya adalah jurnal dengan judul "Ekranisasi novel *Seiren no Zange* karya Shichiri Nakayama" pada tahun 2024 oleh Stefani Queen Manuhutu dan Fithyani Anwar dari Universitas Hasanuddin. Persamaan kedua penelitian ini adalah menguraikan proses ekranisasi berdasarkan aspek penciutan, penambahan, dan perubahan bervariasi yang berfokus pada alur, tokoh, dan latar dengan teori ekranisasi serta menggunakan metode penelitian kualitatif yang disajikan secara deskriptif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah menggunakan objek penelitian yang berbeda.

Pada novel, meskipun inti ceritanya tetap sama, namun perubahan yang terjadi di antara versi novel dengan film animasi tersebut menciptakan nuansa yang berbeda. Hal yang serupa terjadi pada ekranisasi novel *Kagami no Koojo*. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait perubahan-perubahan tersebut dalam proses ekranisasi dalam skripsi berjudul Ekranisasi Novel *Kagami no Kojoo* karya Mizuki Tsujimura.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.2.1 Tujuan Penelitian

: menganalisis proses ekranisasi yang terjadi dalam novel *Kagami no Kojoo* ke film asi *Kagami no Kojoo* dalam unsur alur, latar, tokoh dan penokohan.
: menganalisis dampak dari proses ekranisasi novel *Kagami no Kojoo* ke film asi *Kagami no Kojoo*.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

1.2.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis diharapkan penelitian ini bisa bermanfaat dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam menganalisis sebuah karya sastra, terutama dalam proses ekranisasi dari bentuk tulisan menjadi bentuk audio visual atau gambar.

2. Manfaat Praktis
   a. Penelitian ini diharapkan mampu memperkenalkan kepada pembaca karya Mizuki Tsujimura, terutama novel *Kagami no Kojoo*.
   b. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap wawasan serta pengetahuan yang baru untuk pencinta sastra Jepang di Jurusan Sastra Jepang Universitas Hasanuddin, khususnya dalam kajian Ekranisasi novel ke animasi.

Optimized using
trial version
www.balesio.com

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Sugiyanto mengatakan bahwa dasar teori merupakan rangkaian logika atau penalaran yang terdiri dari kumpulan konsep, definisi, dan proposisi yang sistematis (2010: 54). Landasan teori ini akan menjadi pondasi yang kuat dalam penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu, pembuatan landasan teori yang akurat adalah salah satu aspek yang sangat penting, karena itu akan menjadi landasan yang kuat dan mendasar bagi seluruh penelitian. Dengan mempertimbangkan perumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, landasan teori tersebut akan membantu penulis dalam menganalisis proses ekranisasi novel *Kagami no Kojoo* ke dalam film animasi *Kagami no Kojoo*.

2.1 Sastra

Sastra dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sansekerta, terdiri dari dua kata dasar, yaitu “sas” yang berarti membimbing, mengarahkan, dan mengajar, serta akhiran kata “tra” yang berarti alat atau sarana. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sastra berfungsi sebagai alat pengajaran, petunjuk, buku intruksi. Sastra terlahir dari sebuah ekspresi perasaan jiwa manusia berupa pemikiran dan emosi manusia. Surastina mengungkapkan bahwa sastra digunakan dalam konteks kebudayaan seperti ekspresi dan perasaan manusia untuk menyampaikan pemikiran melalui bahasa yang terlahir dari perasaan manusia (2018: 3). Terdapat dua jenis karya sastra, yaitu karya sastra fiksi dan nonfiksi, yang dapat dianalisis berdasarkan genre sastra seperti puisi, novel, dan drama.

2.1.1 Novel

Novel merupakan karya sastra yang bergenre prosa fiksi. Menurut Nurgiyantoro novel adalah sebuah karya sastra prosa fiksi yang memiliki panjang sedang, tidak terlalu panjang, tetapi juga tidak terlalu pendek (2010: 10). Sebagai karya fiksi, novel dibentuk oleh unsur-unsur pembangunnya, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik, di mana unsur intrinsik digunakan untuk membangun cerita yang ada dalam karya sastra, sehingga membuat sebuah novel itu ada. Menurut Nurgiyantoro (2015: 13), novel dapat dijelaskan sebagai suatu cerita yang menghadirkan informasi secara lebih komprehensif dan rinci, sambil menggambarkan berbagai masalah yang cukup kompleks. Dengan pernyataannya tersebut, Nurgiyantoro memberikan definisi novel sebagai karya fiksi yang memiliki ciri khas yang berbeda dari jenis karya fiksi lainnya, seperti puisi dan cerpen.

2.1.2 Pendekatan Struktural

Pendekatan struktural adalah cara untuk memahami makna menyeluruh dari sebuah karya sastra dengan cara menganalisis dan menguraikan elemen- elemen intrinsik yang membentuknya. Proses ini melibatkan identifikasi, evaluasi,dan deskripsi fungsi serta relasi antara unsur-unsur seperti tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, serta elemen-elemen lain yang ada dalam karya sastra (Nurgiyantoro, 2010: 37). Di sisi lain, struktur karya sastra merujuk pada hubungan intrinsik yang saling mempengaruhi dan intraksi timbal balik antara unsur-unsur internal yang bersama-sama membentuk satu yang utuh. Pendekatan struktural dapat dianggap sebagai metode yang lisis karya sastra dengan mengungkapkan elemen-elemen pembangunnya. Unsur- g membangun novel dan film meliputi tema, alur, latar, tokoh dan penokohan, sudut Namun, dalam penelitian ini, penulis akan fokus pada analisis unsur alur, latar, dan n saja karena ketiga unsur tersebut memiliki pengaruh besar dalam transformasi *gami no Kojoo* karya Mizuki Tsujimura ke dalam film animasi *Kagami no Kojoo*

Optimized using
trial version
www.balesio.com

yang disutradarai oleh Keiichi Hara.

1. Tema

Tema (*theme*) adalah makna yang terkandung dalam sebuah cerita (Stanton dan Kenny dalam Nurgiyantoro, 2015: 114). Baldic (dalam Nurgiyantoro, 2015: 115) mengungkapkan bahwa tema merupakan gagasan utama dalam cerita yang diulang-ulang, baik secara tersirat maupun tersurat.

Tema bisa juga disebut sebagai gagasan dasar utama dalam cerita. Gagasan dasar ini telah ditetapkan oleh penulis dan digunakan untuk mengembangkan cerita sesuai tema yang telah ditentukan sebelumnya. Oleh karena itu, konflik, adegan, dan pemilihan beberapa unsur intrinsik yang lainnya seperti alur, latar, dan penokohan dapat mencerminkan gagasan umum tersebut.

2. Alur

Alur dalam sebuah cerita merupakan unsur yang paling penting di antara unsur-unsur fiksi lainnya. Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2015: 167) menyatakan bahwa alur adalah rangkaian kejadian dalam cerita yang dihubungkan oleh hubungan sebab akibat. Setiap kejadian terjadi karena suatu masalah dan menyebabkan kejadian berikutnya. Menurut Nurgiyantoro, alur adalah rangkaian peristiwa dalam sebuah cerita yang dapat menggambarkan perjalanan hidup atau tindakan para tokoh dalam menghadapi berbagai masalah kehidupan.Tanpa alur, sebuah karya sastra tidak akan bisa terbentuk dengan sempurna karena alur adalah pondasi utama yang menjadi dasar sebuah cerita. Dalam alur, terdapat 3 tahapan utama (2015: 168-169).

Tahapan pertama, merupakan tahap perkenalan di mana pengarang akan memunculkan beberapa unsur dasar dalam sebuah cerita. Dengan demikian, pembaca atau penonton dapat mengenali tokoh-tokoh yang terlibat, lokasi dan waktu kejadian, serta suasana yang ingin dibangun oleh pengarang. Tahapan kedua, merupakan tahap konflik, di mana perselisihan yang sudah ada pada tahap sebelumnya berkembang menjadi semakin menegangkan. Tahapan ketiga, merupakan tahap final yang menjadi tahap penyelesaian suatu kejadian konflik dan berakhir dengan dua kemungkinan, yaitu akhir bahagia atau akhir sedih.

3. Latar

Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2015: 302) mengungkapkan bahwa latar merupakan lokasi terjadinya kejadian-kejadian dalam sebuah cerita. Latar juga sangat penting dalam sebuah cerita karena dapat memberikan kesan mendalam kepada pembaca atau penonton, menciptakan suasana yang hidup dan nyata. Unsur latar terbagi menjadi tiga bagian: latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.

Latar tempat merupakan lokasi di mana suatu kejadian dalam cerita berlangsung. Nurgiyantoro (2015: 314-315) menyatakan bahwa penggambaran tempat secara rinci dan nyata sangat penting dalam karya fiksi agar pembaca dan penonton merasa terkesan dengan cerita tersebut.

Latar waktu berkaitan dengan “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa dalam sebuah
si (Nurgiyantoro, 2010: 318). Sementara itu, latar sosial berhubungan dengan
kehidupan sosial masyarakat di tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Latar
ncakup kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, dan lain-lain, serta status
oh seperti rendah,menengah, atau atas.

dan Penokohan

Optimized using
trial version
www.balesio.com

Baldick (dalam Nurgiyantoro 2015: 247) mengungkapkan bahwa tokoh adalah orang atau pelaku yang ada dalam sebuah cerita. Sementara itu, penokohan merupakan proses penggambaran seseorang yang dihadirkan dalam sebuah cerita (Jones dalam Nurgiyantoro, 2015: 247). Oleh karena itu, istilah "penokohan" memiliki makna yang lebih luas dibandingkan "tokoh", karena penokohan mencakup informasi tentang siapa tokoh dalam cerita dan bagaimana karakteristik mereka.

5. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah perspektif yang digunakan oleh pengarang untuk menghadirkan cerita kepada pembaca. Baldic (dalam Nurgiyantoro, 2015: 338) menyatakan bahwa sudut pandang merupakan metode yang digunakan pengarang untuk menceritakan peristiwa-peristiwa dalam cerita fiksi kepada pembaca. Menurut Nurgiyantoro (2015: 346) sudut pandang dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis, yakni sudut pandang pesona ketiga, pesona pertama, dan campuran.

Sudut pandang pesona ketiga, sudut pandang dalam cerita yang menggunakan kata "dia", "ia", dan "mereka" (jamak) untuk menceritakan tokoh utama, di mana pengarang tidak berperan sebagai tokoh dalam cerita tetapi sebagai pengamat di luar cerita.

Sudut pandang pesona pertama, merupakan sudut pandang dalam cerita yang menggunakan kata ganti "aku, "saya" atau "kami" (jamak) untuk menceritakan tokoh utama, di mana tokoh utama itu sendiri merupakan pengarang yang menjadi tokoh utama dalam cerita. Sudut pandang pesona campuran merupakan sudut pandang dalam cerita yang menggunakan kedua sudut pandang di atas, yaitu sudut pandang orang ketiga "dia" dan sudut pandang orang pertama "aku".

2.2 Film Animasi

Film animasi merupakan jenis drama di mana peran-peran yang dimainkan oleh aktor digantikan oleh gambar-gambar kartun yang dibantu oleh *dubber* untuk mengisi suara (Hafiz Ahmad, 2004: 3). Dengan demikian, unsur-unsur intrinsik dalam film animasi dapat disamakan dengan unsur-unsur dalam drama. Menurut Rokhmansyah (2014: 39), unsur-unsur pembentukannya yaitu sebagai berikut:

1. Tema

Tema adalah konsep atau ide pokok dalam sebuah cerita yang menjadi pondasi, panduan, dan inti permasalahan dalam sebuah cerita. Tanpa tema yang jelas, cerita dapat kehilangan arah dan fokus, sehingga tema memegang peran penting dalam membentuk kedalaman karya sastra dan memberikan makna yang dapat direnungkan oleh pembaca.

2. Latar

Latar merupakan tempat terjadinya sebuah cerita berlangsung, yang mencakup aspek latar tempat, latar waktu, dan latar suasana dalam sebuah cerita. Latar tempat menggambarkan lokasi atau lingkungan fisik terjadinya cerita. Latar waktu mengacu pada periode atau era cerita. Latar suasana mencakup perasaan atau atmosfer yang ada dalam cerita. Latar ini dapat memperkuat tema atau pesan cerita dan menambah kedalaman serta keaslian cerita yang dibangun.

Alur adalah serangkaian kejadian dalam sebuah cerita yang berfokus pada sebab dan akibat dari peristiwa-peristiwa dalam cerita. Alur biasanya terdiri dari tahapan penting, yaitu pengenalan, konflik, klimaks, dan penyelesaian. Dalam

Optimized using
trial version
www.balesio.com

tahap perkenalan, karakter dan latar cerita diperkenalkan, sehingga pembaca memahami konteks dan situasi dasar cerita. Tahap konfliks merupakan tahap masalah atau tantangan mulai muncul, yang mendorong terjadinya tindakan. Tahap klimaks merupakan puncak ketegangan dalam cerita. Tahap penyelesaian adalah tahap akhir penyelesaian cerita dan bagaimana segala konflik dan peristiwa diselesaikan. Alur membantu menjaga perhatian pembaca dan memberikan struktur yang koheren bagi cerita.

4. Dialog

Dialog merupakan serangkaian percakapan antara dua atau lebih tokoh yang berperan penting dalam membangun karakter, menggambarkan hubungan antar tokoh, serta menggerakkan alur yang terjadi dalam sebuah cerita.

5. Tokoh dan Penokohan

Tokoh dan penokohan memiliki peran penting dalam cerita dan dapat dibedakan menjadi tokoh utama yang memegang peran sentral, sementara yang lain memiliki peran yang kecil dan dikenal sebagai tokoh pendukung. Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan kepribadian, sifat, dan perkembangan tokoh-tokohnya.

6. Amanat

Amanat adalah pesan moral yang disampaikan oleh pengarang kepada pembaca atau penonton melalui cerita. Amanat bisa berupa nasihat, pelajaran hidup, atau refleksi tentang sikap dan tindakan manusia. Amanat juga berfungsi untuk membuat cerita lebih dari sekedar hiburan dan memberikan pesan yang dapat direnungkan pembaca.

2.3 Ekranisasi

Eneste (1991: 60) menyebutkan ekranisasi sebagai proses mengadaptasi sebuah novel menjadi film atau animasi. Proses ini melibatkan banyak perubahan dalam memindahkan unsur-unsur cerita dari novel ke dalam bentuk gambar bergerak. Dalam proses ini, sutradara bertanggung jawab untuk memastikan bahwa cerita, alur, karakter, latar, suasana, dan gaya bahasa dari novel dapat dipindahkan dengan baik ke dalam film sehingga pesan yang terkandung dalam novel dapat tersampaikan dengan baik.

Terdapat beberapa perubahan yang umum terjadi saat novel diadaptasi menjadi film, antara lain:

2.3.1 Penciutan

Penciutan merupakan bentuk pengurangan unsur-unsur dari satu karya sastra ke dalam karya sastra lainnya. Bentuk penciutan tersebut dapat terjadi pada tokoh, alur, latar, tema dan amanat. Eneste (1991: 61-62) mengungkapkan bahwa penciutan unsur-unsur cerita sastra dilakukan kerena beberapa alasan, yaitu: (1) adegan atau karakter tertentu di dalam karya sastra tidak relevan untuk ditampilkan dalam film. (2) adanya pertimbangan bahwa memasukkan unsur-unsur tersebut dapat menganggu alur cerita dalam film. (3) keterbatasan teknis dalam pembuatan film, sehingga tidak semua adegan yang ada dalam karya sastra dapat dimasukkan ke dalam film. (4) mempertimbangkan kebutuhan penonton berkaitan urasi waktunya.

ambahan

Penambahan merupakan proses penambahan unsur-unsur ke dalam adaptasi ovel ke dalam film, yang dilakukan oleh penulis skenario dan sutradara. Penambahan bisa dalam segi penambahan tokoh dan adegan yang tidak ada dalam novel tetapi

Optimized using
trial version
www.balesio.com

akan ditampilkan dalam film. Penambahan ini dalam proses ekranisasi memiliki justifikasi tertentu, seperti relevasinya dengan perspektif filmis dan keberlangsungan keseluruhan cerita (Eneste, 1991: 64-65).

2.3.3 Perubahan Bervariasi

Di samping penciutan dan penambahan, ada berbagai perubahan yang terjadi antara novel dan film dalam proses ekranisasi. Eneste (1991: 66) menyebutkan bahwa perubahan ini beragam karena adanya perbedaan dalam peralatan yang digunakan. Selain itu, film memiliki batasan durasi waktu yang sangat ketat, sehingga tidak semua aspek yang ada dalam novel dapat diadaptasi ke dalam bentuk film.

Optimized using
trial version
www.balesio.com