

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2. 1 Ekranisasi

Ekranisasi merupakan kegiatan mengalihkan wahana atau pengadaptasian karya sastra dalam bentuk apapun ke dalam bentuk film atau biasa disebut dengan memfilmkan sebuah karya sastra. Eneste (dalam Hamidi, 2018) menyatakan bahwa ekranisasi merupakan suatu proses pelayarputihan atau pengangkatan atau adaptasi sebuah karya sastra ke dalam film. Eneste (dalam Hamidi, 2018) juga menyatakan bahwa ekranisasi sendiri berasal dari bahasa Perancis yaitu *l'ecran* yang berarti layar. Pemindahan karya sastra ke dalam film mau tidak mau harus mengalami timbulnya berbagai perubahan.

Sejumlah perbedaan muncul sebagai hasil dari proses adaptasi tersebut yang berasal dari dua faktor utama, yakni perbedaan media dan perbedaan yang timbul dari proses penafsiran. Hal itu juga didukung oleh Linda Seger dalam bukunya *The Art of Adaptation Turning Fact and Fiction into Film*, menjelaskan bahwa adaptasi merupakan suatu proses transisi, perubahan, atau konversi dari suatu medium ke medium lain Seger (dalam Fakhrurozi, 2020). Meskipun begitu, walaupun terjadi perubahan, esensi dari teks asli diharapkan tetap terpancar dalam karya yang baru. Seger dalam (Fakhrurozi, 2020) juga mengemukakan bahwa konsep adaptasi mencakup tahap rethinking (berpikir ulang), reconceptualizing (mengkonep ulang), dan understanding (pengertian) terhadap teks asli. Oleh karena itu, bukanlah sesuatu yang tidak mungkin bahwa konten cerita dalam drama TV sebagai karya adaptasi dapat

menunjukkan berbagai perubahan dengan manga sebagai karya aslinya. Dalam teori ekranisasi, Eneste (dalam Hamidi, 2018) menyatakan bahwa perubahan yang terjadi pada karya pengadaptasian itu berupa pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi.

1) Pengurangan

Pengurangan dalam teori ekranisasi mengacu pada proses penghilangan atau penyederhanaan elemen-elemen tertentu dari karya asli lalu diadaptasi ke dalam media yang baru. Dalam hal ini, tidak semua elemen yang diungkapkan dalam karya asli akan terdapat pula dalam adaptasi. Sebagian atau seluruh tema, cerita, alur, tokoh, setting, dan dialog akan mengalami perubahan karena penyesuaian dengan media yang berbeda. Cara menentukan hal itu termasuk ke dalam bentuk pengurangan adalah dengan mengidentifikasi elemen-elemen yang ada dalam karya asli tetapi tidak muncul dalam adaptasi. Sebelum proses pembuatan film dimulai, penulis skenario telah melakukan seleksi informasi dan data yang dianggap penting.

2) Penambahan

Penambahan adalah proses di mana elemen-elemen baru dimasukkan ke dalam adaptasi yang tidak ada dalam karya asli. Dalam hal ini, terdapat elemen-elemen yang perlu dan penting untuk ditambahkan dalam proses adaptasi mengingat adanya penyesuaian dalam media yang berbeda. Hal ini bisa mencakup penambahan

pada cerita, alur, karakterisasi, tokoh, setting, atau suasana yang dianggap masih relevan dengan inti cerita secara keseluruhan atau karena pertimbangan lainnya. Cara menentukannya sama dengan bentuk pengurangan tetapi dengan cara yang berbanding terbalik yaitu mengidentifikasi elemen-elemen baru yang ada dalam karya adaptasi tetapi tidak dalam karya asli.

3) Perubahan bervariasi

Perubahan bervariasi mencakup segala bentuk perubahan yang tidak hanya mengurangi atau menambahkan elemen, tetapi mengubah elemen-elemen pada karya asli sehingga berfungsi berbeda dalam adaptasi. Dalam hal ini, beberapa konsep perlu mengalami perubahan karena disesuaikan dengan karakteristik media yang berubah. Perubahan tersebut dapat melibatkan sifat atau penampilan karakter, setting atau latar tempat peristiwa, dan aspek-aspek lainnya. Cara menentukan pada perubahan bervariasi dengan mengidentifikasi dan membandingkan elemen-elemen pada karya asli yang berubah fungsi pada karya adaptasi.

2.2 Manga

2.2.1 Definisi Manga

Komik atau *Manga* (漫画) telah menjadi salah satu hasil budaya yang populer dari Jepang yang sangat populer di seluruh dunia. Menurut Saifudin (2017) berpendapat bahwa kepopuleran *manga* bahkan sampai

membuat *manga* sebagai genre tersendiri yang dibedakan dengan komik pada umumnya. Pada awalnya, *manga* diproduksi untuk konsumsi orang Jepang karena *manga* merupakan media untuk mempelajari situasi dan kondisi Jepang. Hal ini diperkuat oleh Saifudin (2017) menyatakan bahwa *manga* termasuk ke dalam media pembelajaran yang sering dikatakan sebagai refleksi dari kehidupan nyata masyarakat Jepang.

Penggambaran tokoh pada *manga* terbilang cukup unik dalam visualisasinya karena untuk menarik perhatian para pembaca. Pada umumnya tokoh dalam sebuah *manga* mempunyai mata yang bulat lebar serta ukuran hidung dan mulut yang kecil serta berbagai ekspresi sang tokoh yang beragam membuat penggambaran sebuah tokoh tidak terasa monoton. Hal ini diperkuat dengan pendapat Saifudin (2017) yang menyatakan bahwa Visualisasi raut muka, bentuk mata, rambut, dan bentuk tubuh dapat berubah-ubah sangat dinamis menyesuaikan situasi.

2. 2. 2 Manga Sebagai Karya Sastra

Sebagai karya sastra, *manga* tidak hanya menyampaikan cerita dengan kata-kata, tetapi juga memanfaatkan elemen visual seperti gambar dan ilustrasi untuk menyampaikan narasi. Hal ini menciptakan pengalaman membaca yang unik, di mana pembaca tidak hanya terlibat secara intelektual melalui teks, tetapi juga secara visual melalui gambar. *Manga* dapat dikategorikan sebagai karya sastra karena membawa pesan dan cerita, sebagaimana yang terdapat dalam novel, cerpen, atau jenis karya sastra lainnya. Hal ini sesuai dengan Farhan dan Febrianty (2021) yang

menyatakan bahwa *komik* atau *manga* sebagai karya sastra layak dikaji karena mengandung makna hidup, waktu dan pandangan dunia melalui pengarangnya. Manga memiliki hal-hal yang saling terkait dan menjadi rangkaian alur cerita yang disempurnakan, yaitu gambar, alur cerita, dialog, komposisi, gerak tubuh, sebagainya.

Manga termasuk ke dalam genre karya sastra fiksi. Istilah "fiksi" dalam hal ini merujuk pada cerita imajinatif atau khayalan. Hal ini diperkuat oleh Abrams (dalam Hamidi, 2018) yang mengatakan bahwa karya sastra fiksi adalah karya yang bersifat imajinatif, kreatif, dan estetis, yang kontennya tidak mengikuti kebenaran faktual atau peristiwa nyata. Potensi manga sebagai karya sastra dapat menghasilkan kumpulan karya yang bernilai untuk dipelajari. Hal itu berupa makna pencerminan kehidupan, waktu dan perspektif dunia melalui pengarang sebagaimana yang telah dihasilkan oleh karya sastra lain seperti novel, puisi, drama dan lainnya (McCloud dalam Mutholib, 2022).

2. 3 Serial Drama TV

2. 3. 1 Definisi Serial Drama

Kata "drama" merujuk pada bahasa Yunani "draomai," yang artinya berbuat, berlaku, bertindak, atau beraksi. Selain itu, ada istilah lain, yaitu "drame," yang berasal dari bahasa Perancis dan diambil oleh Diderot dan Beaumarchais (dalam Khumairoh, 2022). Mereka menggunakan istilah ini untuk menjelaskan lakon-lakon mereka tentang kehidupan kelas menengah.

Sumber istilah juga dapat ditemukan dalam kebudayaan barat, khususnya dalam tradisi sastra Yunani. Krauss (dalam Khumairoh, 2022) mengungkapkan bahwa drama adalah bentuk seni yang berasal dari nyanyian dan tarian ibadat Yunani kuno, yang menampilkan dialog dramatis yang terorganisir, konflik, dan penyelesaiannya di atas panggung.

Putri (2022) menyatakan bahwa serial drama disajikan dengan konflik yang sederhana namun dari segi artistik dan visual yang cukup menarik. Hal itu yang menjadi alasan banyaknya minat dan antusias masyarakat terhadap serial drama. Peminat serial drama tidak hanya dari kalangan dewasa, namun orangtua dan remaja juga menjadi peminat drama-drama dari platform digital tersebut. Cerita dari serial drama biasanya berlanjut selama berminggu-minggu, berbulan-bulan, atau bahkan bertahun-tahun dan biasanya ditayangkan melalui media televisi.

Seperti drama tradisional pada umumnya, menurut Alfiah (2020) mengungkapkan bahwa serial drama juga menonjolkan dialog atau percakapan serta gerak-gerik dari para pemainnya yang berakting berdasarkan skenario. Melalui visualisasi dari skenario, penonton tidak perlu menggunakan imajinasi mereka untuk membayangkan setiap adegan yang terjadi seperti saat mereka sedang membaca novel. Berkat visual yang disajikan, penonton juga bisa lebih fokus menikmati dan mengikuti alur cerita.

2. 3. 2 Serial Drama Sebagai Karya Sastra

Sastra tidak hanya mencakup karya-karya dalam bentuk tulisan, tetapi juga mencakup karya-karya lisan dan pertunjukan, termasuk serial drama. Menurut Fossard (dalam Alfiah, 2020) menyatakan bahwa serial drama merupakan salah satu dari empat tipe drama yang dibangun dari cerita yang dikemas secara dramatis. Serial drama mirip dengan novel dimana ceritanya diungkapkan bab demi bab melalui banyak halaman dari pada diselesaikan dalam beberapa paragraf atau halaman saja seperti esai atau cerita pendek. Sama halnya dengan serial drama yang membagi cerita menjadi episode-episode yang disiarkan secara teratur dengan frekuensi tayangan satu kali seminggu, namun ada juga yang frekuensinya hanya satu hari menurut Alfiah (2020).

Serial drama dapat dibedakan ke dalam dua bentuk yakni serial drama weekly yang ditayangkan secara mingguan dan serial drama daily yang ditayangkan secara harian atau stripping. Pada setiap episodenya memiliki cerita yang bersambung satu sama lain dan tetap melibatkan beberapa karakter yang sama menurut Alfiah (2020).

2. 4 Unsur-Unsur Pembentuk Film

Unsur pembentuk dalam film secara umum dibagi menjadi dua unsur yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Pratista (2020) berpendapat bahwa dua unsur tersebut saling berinteraksi dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain untuk membentuk suatu film. Berikut deskripsi mengenai unsur naratif dan unsur sinematik sebagai berikut.

2. 4. 1 Unsur Naratif

Pratista (2020) berpendapat bahwa setiap film tidak mungkin lepas dari unsur naratif karena pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, waktu dan lokasi. Elemen-elemen tersebut berinteraksi lalu membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan. Pratista (2020) juga menyatakan bahwa seluruh jalinan peristiwa tersebut terikat oleh suatu aturan yaitu hukum kausalitas (logika sebab-akibat) yang juga merupakan elemen pokok pembentuk naratif. Bisa dikatakan bahwa unsur naratif adalah motor penggerak sebuah cerita.

2. 4. 2 Unsur Sinematik

Unsur sinematik adalah aspek teknis dalam pembuatan suatu film. Pratista (2020) berpendapat bahwa unsur sinematik dibagi menjadi 4 elemen yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, editing, dan suara. *Mise-en-scene* merupakan seluruh hal yang berada di depan kamera. Hal-hal tersebut merupakan latar atau setting, tata cahaya, kostum, dan juga pemain. Selanjutnya sinematografi adalah hubungan kamera dengan obyek yang akan diambil dan perlakuannya terhadap kamera dan filmnya. Lalu editing adalah adalah sebuah transisi gambar ke gambar lainnya. Terakhir suara merupakan seluruh hal yang ada di film yang kita dengarkan. Dengan begitu, seluruh unsur sinematik tersebut saling berhubungan untuk membentuk satu kesatuan film yang utuh menurut Pratista (2020). Bisa dikatakan bahwa unsur naratif dalam film adalah bahan materi yang akan diolah. Sedangkan unsur sinematik dalam film adalah cara untuk mengolahnya.

2. 5 Manga dan Serial Drama *Kyou Kara Ore Wa!!*

2. 5. 1 Identitas Karya Sastra Manga



Gambar 2. 1 Gambar Sampul Manga *Kyou Kara Ore Wa!!*

Judul	: From Today, It's My Turn!!
Judul Asli	: 今日から俺は！！
Penulis	: Hiroyuki Nishimori
Penerbit	: Shogakukan
Jumlah Volume	: 38
Tahun Terbit	: 1988-1997
Bahasa	: Jepang
ISBN	: 4091224016

2. 5. 2 Identitas Serial Drama TV



Gambar 2. 2 Gambar Sampul Serial Drama Kyou Kara Ore Wa!!

Judul : From Today, It's My Turn!!

Judul Asli : 今日から俺は！！

Penulis : Hiroyuki Nishimori

Sutradara : Fukuda Yuichi

Tahun Terbit : 2018

Bahasa : Jepang

Jumlah Episode : 10

Durasi : 46 Menit

Saluran : Nippon TV

2. 5. 3 Unsur Intrinsik

1) Cerita

Hamidi (2018) berpendapat bahwa aspek dalam karya sastra fiksi suatu hal yang penting karena dari awal hingga akhir yang dinikmati dalam karya sastra fiksi itu adalah sebuah cerita mengenai seseorang ataupun sesuatu. Tanpa adanya cerita, karya fiksi tidaklah mungkin berwujud. Bagus atau tidaknya sebuah cerita yang disajikan akan memengaruhi motivasi seseorang agar tertarik dan terus membacanya hingga akhir. Hal itu juga diperkuat oleh Foster (dalam Hamidi, 2018) yaitu cerita memiliki sebuah narasi yang berfungsi sebagai kejadian yang disusun dengan sengaja berdasarkan urutan waktu sehingga peristiwa demi peristiwa itulah yang mengantarkan para pembaca untuk merasakan kenikmatan saat mengikutinya.

Manga ini bercerita tentang bercerita tentang 2 pemuda yaitu *Mitsubishi Takashi* dan *Shinji Ito* yang keduanya pindah ke *Chiba* dan ingin mengubah citra mereka dari yang siswa biasa menjadi *Tsuppari* (preman) nomor satu di sekolah dan di prefektur yang mereka tinggal yaitu Chiba. Mereka memulai perjalanannya dari mengalahkan para gang di sekolahnya sampai berurusan dengan sekolah lain. Cara bertarung mereka pun mempunyai keunikan tersendiri. *Mitsubishi* adalah orang

yang mau melakukan cara apapun untuk menang. Dia adalah orang yang sangat licik dan suka melakukan trik-trik licik ketika bertarung. Sedangkan *Ito* adalah orang yang sangat serius dan sangat menjunjung tinggi keadilan dan kewibawaannya.

2) Tema

Hamidi (2018) berpendapat bahwa tema merupakan sebuah pondasi yang penting untuk membangun suatu karya sastra karena tema merupakan langkah awal yang perlu disiapkan oleh seseorang. Baldic (dalam Hamidi, 2018) mengungkapkan bahwa tema merupakan gagasan abstrak utama yang terdapat dalam suatu karya sastra atau yang secara berulang-ulang dimunculkan baik secara implisit maupun eksplisit lewat pengurangan motif.

Tema yang mendominasi dalam manga "Kyou Kara Ore Wa!!" adalah perubahan diri dan persahabatan. Persahabatan mereka menunjukkan bagaimana kedua karakter membangun ikatan kuat selama perjalanan mereka. Tantangan hidup yang dihadapi oleh Mitsuhashi dan Itou memberikan dimensi emosional pada cerita, sementara keputusan-keputusan yang diambil oleh keduanya memunculkan pertumbuhan karakter yang berarti.

3) Tokoh dan Penokohan

Hamidi (2018) berpendapat bahwa tokoh merupakan unsur penting karena perannya dalam cerita sebagai pelaku yang mengalami peristiwa dan pelaku yang akan menghadapi suatu permasalahan atau konflik. Sedangkan penokohan mendeskripsikan karakterisasi dari si tokoh atau orang dalam cerita tersebut. Tokoh dan penokohan akan memberikan karakter tersendiri untuk menjalankan cerita dalam karya sastra fiksi sehingga tidak akan memiliki karakteristik yang sama.

Dalam manga ini memiliki dua tokoh utama yaitu *Mitsuhashi Takashi* dan *Shinji Ito* dengan deskripsi sebagai berikut :

- a. *Mitsuhashi Takashi* yang pindah ke Chiba saat kelas 2 SMA. *Mitsuhashi* adalah anak tunggal dalam keluarganya dan dia hanya siswa biasa di SMA lamanya, tapi dia ingin berubah menjadi anak preman di SMA barunya, makanya ia sengaja mengecat rambutnya dan memperkenalkan ke semua orang bahwa dia adalah anak preman dari sekolah sebelumnya. Semuanya percaya kalau dia anak preman, makanya pemimpin di sekolah itu menantanginya dan berhasil menaklukkan mereka

dengan bantuan *Ito. Mitsuhashi* ini terkenal dengan kecerdikannya, dia selalu menghindari masalah, tidak mau ikut campur urusan yang akan merepotkan, dia pun tidak segan menggunakan trik dan cara kotor untuk menang.

- b. *Shinji Ito* adalah pria yang bisa diandalkan. Jika *Mitsuhashi* tidak peduli pake cara apapun yang penting menang, *Ito* adalah tipe yang bertarung dengan seluruh kekuatannya. Ia juga tidak suka melihat orang kuat menindas yang lemah dan pasti akan selalu membantunya, itu juga yang menjadi alasan kenapa ia menolong *Mitsuhashi* dan membuat *Mitsuhashi* kesal karena dianggap lemah oleh *Ito*. *Ito* biasanya akan menerima tantangan atau permintaan tolong orang lain disaat *Mitsuhashi* kabur karena hal itu merepotkan, tapi *Mitsuhashi* pasti akan selalu datang membantu *Ito* disaat terakhir.

4) Latar

Hamidi (2018) berpendapat bahwa latar adalah penggunaan dimana, kapan dan bagaimana lingkungan yang dilakukan oleh pengarang untuk menceritakan waktu, tempat dan suasana yang terkandung di dalam sebuah karya sastra.

Unsur latar dibedakan menjadi tiga unsur pokok, yaitu latar tempat, latar waktu dan latar sosial budaya.

Dalam manga *Kyou Kara Ore Wa* ini kejadian berlangsung di sekolah, jalan raya, kantor polisi, dan gedung kosong. Latar waktu yang sering digunakan adalah siang hari dan malam hari.

2. 6 Plot

Aminidin (dalam Gwijangge, 2019) berpendapat bahwa plot adalah rangkaian peristiwa yang dibentuk oleh tahapan peristiwa sehingga menjadi sebuah cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam cerita. Hal ini juga diperkuat oleh Menurut Tompkins (dalam Nurhidayati, 2017) menyatakan bahwa plot adalah suatu urutan peristiwa yang melibatkan tokoh dalam situasi konflik. Dalam plot terdapat elemen-elemen yang penting yaitu berupa pengenalan cerita, konflik, klimaks, dan juga penyelesaian. Sehingga sudah wajar apabila dalam suatu karya adaptasi film hanya ditampilkan beberapa peristiwa saja karena dalam film mampu memanipulasi cerita melalui plot. Kaidah pemplotan sendiri terdiri dari plausibilitas, suspense, surprise, dan unity. Berikut deskripsi dari kaidah pemplotan sebagai berikut.

1. Plausibilitas

Plausibilitas adalah suatu hal yang dapat dipercaya yang selaras dengan logika cerita menurut Nurgiyantoro (dalam Gwijangge, 2019). Pengembangan plot cerita yang tidak *plausible* dapat membingungkan dan

meragukan penikmat. Sebuah cerita dapat dikatakan *plausible* jika para tokoh dan peristiwa-peristiwa yang dikemukakan bisa dapat terjadi menurut Stanton (dalam Gwijangge, 2019).

2. Suspense

Suspense merupakan terjadinya sebuah perasaan yang kurang pasti terhadap peristiwa-peristiwa yang akan terjadi. Utamanya terhadap tokoh yang diberi rasa simpati oleh para penikmat menurut Gwijangge (2019). Dengan adanya suspense akan mendorong, memotivasi dan menggelitik penikmat untuk setia mengikuti cerita serta mencari tahu jawaban dari kelanjutan dan akhir cerita.

3. Surprise

Surprise dapat dikatakan memberikan kejutan apabila sesuatu yang dikisahkan atau kejadian yang ditampilkan bertentangan dengan harapan yang kita inginkan sebagai penikmat menurut Abrams (Gwijangge, 2019). Surprise tidak hanya menyangkut pada klimaks cerita, tetapi bisa juga diterakan pada penokohan/watak, reaksi tokoh, cara berpikir tokoh, atau gaya bahasa.

4. Unity

Unity merupakan berbagai unsur yang ditampilkan terutama peristiwa-peristiwa, kaitan dan acuan yang mengandung konflik atau seluruh pengalaman hidup yang hendak dikomunikasikan mempunyai keterkaitan satu sama lain menurut Nurgiyantoro (Gwijangge, 2019).