

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Proses adaptasi pada suatu karya sastra ke karya sastra yang lain juga banyak ditemukan di lingkungan sekitar, seperti film yang diadaptasi menjadi sebuah film dan sebagainya. Untuk itu, proses adaptasi yang dilakukan oleh pembuat film atau sutradara dibutuhkan proses yang disebut dengan alih wahana atau ekranisasi. Istilah alih wahana ditemukan oleh Sapardi Djoko Damono pada tahun 2018, sedangkan ekranisasi pada tahun 1991. Alih wahana merupakan proses pengalihan dari satu jenis ‘kendaraan’ ke jenis ‘kendaraan’ yang lain (Damono, 2018:9). Alih wahana merupakan lingkup utama dari kegiatan adaptasi dari karya sastra ke karya sastra yang lain yang disebut dengan ekranisasi.

Secara harfiah, ekranisasi berasal dari kata *l’ecran* yang dalam bahasa Perancis artinya layar (Damono, 2018: 12). Ekranisasi merupakan suatu proses pelayar-putihan atau pemindahan (pengubahan) sebuah novel ke dalam film (Eneste, 1991:60). Ekranisasi tidak hanya terjadi pada novel yang diadaptasi menjadi film, tetapi juga dapat terjadi pada cerpen, tarian, nyanyian, sastra, drama, dan bahkan lukisan (Damono, 2018:105). Fenomena yang terjadi pada ekranisasi juga banyak ditemukan di Jepang, seperti novel *Ankoku Joshi/Girls in the Dark* diadaptasi menjadi film *Girls in the Dark (The Dark*

Maidens) atau komik (*manga*) *Doraemon* diadaptasi menjadi serial animasi (*anime*) *Doraemon*. Terjadinya proses ekranisasi film dilakukan oleh berbagai pihak seperti sutradara, penulis skenario, editor, aktor, dan sebagainya. Ekranisasi suatu karya sastra ke karya sastra lainnya banyak mengalami perubahan pada jalan cerita di naskahnya disebabkan adanya proses pengurangan, penambahan, dan perubahan dalam sejumlah variasi (Eneste, 1991:61-65). Tujuan dari adanya proses ekranisasi adalah untuk mempermudah masyarakat luas dalam memahami karya sastra yang telah diubah menjadi sebuah film.

Penyebab terjadinya ekranisasi dapat ditinjau dari teori teknik SCAMPER. Penulis menggunakan teknik tersebut dikarenakan seorang pengarang membutuhkan teknik kreativitas untuk membuat karya sastra adaptasi. SCAMPER merupakan singkatan dari *Substitution, Combination, Adaptation, Modification, Put to Other Uses, Elimination*, dan *Rearrange/Revenge*. Sedangkan dari segi penceritaan, tujuan dan fungsi terjadinya bentuk-bentuk ekranisasi dapat ditinjau dari teori kaidah pemlotan yang terdiri dari plausibilitas, *suspence*, *surprise*, dan kesatupaduan (*unity*). Teori-teori tersebut dapat membuktikan bahwa ekranisasi memiliki penyebab terjadinya pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi. Sedangkan dalam segi penceritaan, dapat ditinjau dari teori formalisme Rusia, yaitu konsep *fabula* dan *sjuzet*.

Objek penelitian yang akan digunakan penulis adalah *anime* dan *live action Assassination Classroom*. *Assassination Classroom* atau dengan nama

Jepang *Ansatsu Kyoushitsu* adalah *manga* bergenre *shonen* dan *action* yang dipublikasikan dari Juli 2012 hingga Maret 2016 oleh Yusei Matsui di majalah *Weekly Shonen Jump*. Kemudian diadaptasi menjadi *anime* yang disutradarai oleh Seiji Kishi dan tayang di Fuji TV pada tanggal 9 Januari 2015-19 Juni 2015 serta dibuat menjadi dua musim, yaitu musim pertama dengan 22 episode dan musim kedua hingga 25 episode. Selain itu diadaptasi kembali menjadi dua *live action*, yaitu *Assassination Classroom* dan *Assassination Classroom: Graduate* disutradarai oleh Eiichiro Hasumi dan dirilis pada tanggal 21 Maret 2015 dan 25 Maret 2016.

Assassination Classroom berkisah tentang anak-anak kelas 3-E SMP Kunigigaoka yang terkenal dengan kelas level terendah dan didiskriminasi pihak sekolah maupun para murid ditugaskan secara rahasia oleh pemerintah untuk membunuh seorang guru yang bernama Koro-sensei demi menyelamatkan dunia dalam kurun waktu 1 tahun. Guru yang memiliki fisik yang hampir mirip dengan gurita berwarna kuning itu dijadikan buronan masyarakat. Namun karena diberikan kesempatan untuk tetap hidup oleh pemerintah selama setahun, dengan syarat Koro-sensei harus mengajar di kelas 3-E SMP Kunigigaoka.

Karya sastra banyak ditemukan di lingkungan sekitar, seperti film, *anime*, drama, dan sebagainya. Oleh karena itu, kita sebagai masyarakat pastinya tidak akan terlepas dari karya sastra tersebut. Penulis melakukan penelitian ekranisasi yang bertujuan untuk mempermudah masyarakat luas

dalam memahami karya sastra. Penelitian ini penting untuk dilakukan atau diteliti agar kita sebagai masyarakat bisa lebih mengenal dan memahami sebuah karya sastra yang ada di sekitar kita. Penulis meneliti ekranisasi dengan objek penelitian *anime* dan *live action*. Penulis yang saat ini sedang berstatus sebagai mahasiswa Sastra Jepang pastinya akan selalu berhadapan dengan *anime* dan *live action*. Oleh karena itu, objek yang dipilih adalah *anime* dan *live action*.

Penulis juga memilih judul *anime* dan *live action Assassination Classroom* dikarenakan dari keseluruhan episode *anime* telah tamat dan memiliki karya hasil adaptasi berupa *live action* sehingga dapat diteliti dengan kajian ekranisasi yang membutuhkan keseluruhan cerita di dalam karya sastra. Selain itu, *Assassination Classroom* juga memiliki pesan moral terhadap pendidikan. Contohnya, meskipun berada di kelas terbawah dan direndahkan oleh banyak orang, kita harus pantang menyerah dan berusaha lebih keras dari apa yang orang lain lakukan.

Untuk penyusunan penelitian ini, penulis membutuhkan beberapa penelitian terdahulu untuk dijadikan sebagai referensi. Penelitian terdahulu yang akan digunakan oleh penulis adalah penelitian yang berjudul *Ekranisasi Manga Fullmetal Alchemist ke Anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood* oleh Hamidi dan *Ekranisasi Komik Koe no Katachi Volume 1-7 Karya Yoshitoki Oima ke dalam Anime Koe no Katachi Karya Sutradara Naoko Yamada* oleh Agustin. Dengan penelitian terdahulu tersebut dapat memudahkan penulis

dalam membuat penelitian yang berjudul “Ekranisasi *Anime Assassination Classroom* Karya Seiji Kishi Ke *Live Action Assassination Classroom* Karya Eiichiro Hasumi”.

1.2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana bentuk ekranisasi berupa pengurangan dari *anime Assassination Classroom* ke *live action Assassination Classroom*?
- b. Bagaimana bentuk ekranisasi berupa penambahan dari *anime Assassination Classroom* ke *live action Assassination Classroom*?
- c. Bagaimana bentuk ekranisasi berupa perubahan variasi dari *anime Assassination Classroom* ke *live action Assassination Classroom*?

1.3. Batasan Masalah

Unsur intrinsik pada bentuk-bentuk ekranisasi *anime* ke *live action* dibatasi pada unsur tokoh dan penokohan, plot, dan latar, dikarenakan ketiga unsur tersebut menggambarkan secara eksplisit akan perubahan antara *anime* dan *live action*.

- a. Pada unsur tokoh, penulis membatasi hal tersebut hanya dengan membahas 54 tokoh tambahan dikarenakan tokoh utama tidak mengalami perubahan yang signifikan dari *anime Assassination Classroom* ke *live action Assassination Classroom*.
- b. Pada unsur plot, penulis membatasi hal tersebut hanya dengan membahas tiga unsur pokok dalam pengembangan sebuah cerita, yaitu peristiwa, konflik, dan

klimaks. Dikarenakan penulis menemukan letak perbedaan ketiga unsur dari *anime Assassination Classroom* dan *live action Assassination Classroom*.

1.4. Tujuan Penelitian

- a. Mendeskripsikan bentuk ekranisasi berupa pengurangan dari *anime Assassination Classroom* ke *live action Assassination Classroom*.
- b. Mendeskripsikan bentuk ekranisasi berupa penambahan dari *anime Assassination Classroom* ke *live action Assassination Classroom*.
- c. Mendeskripsikan bentuk ekranisasi berupa perubahan variasi dari *anime Assassination Classroom* ke *live action Assassination Classroom*.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mengaplikasikan teori ekranisasi Eneste dalam mengkaji karya sastra adaptasi, khususnya pada *anime* dan *live action*.

1.5.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Untuk menambah wawasan tentang teori ekranisasi khususnya dalam perbandingan unsur intrinsik dari sisi kedua objek penelitian yang berbeda yaitu *anime* dan *live action*, serta dapat mengapresiasi lebih dalam terhadap sebuah karya sastra.

b. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber informasi untuk mengetahui lebih lanjut tentang teori ekranisasi Eneste dan pendekatan secara struktural bagi pembaca.

1.6. Sistematika Penulisan

1) BAB I PENDAHULUAN

Bab I mendeskripsikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan masalah, batasan masalah, dan manfaat penelitian yang menjadi dasar penelitian ini dilakukan.

2) BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II mendeskripsikan mengenai teori ekranisasi, teori teknik SCAMPER, teori formalisme Rusia, teori mengenai unsur pembangun karya sastra, sejarah singkat mengenai *anime* dan *live action*, *anime* dan *live action* sebagai karya sastra film yang menjadi referensi untuk meneliti mengenai karya pengadaptasian dari *anime Assassination Classroom* ke *live action Assassination Classroom*.

3) BAB III METODE PENELITIAN

Bab III mendeskripsikan mengenai metode struktural analisis, pendekatan objektif, sumber data, objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan tahapan penelitian yang penulis gunakan pada

kegiatan penelitian guna memperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai penulis.

4) BAB IV PEMBAHASAN

Bab IV mendeskripsikan mengenai temuan penelitian dari tiga buah bentuk ekranisasi berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi berdasarkan teori ekranisasi Erneste yang terjadi dalam *live action Assassination Classroom* dan *Assassination Classroom: Graduation*. Kemudian menjabarkan bentuk ekranisasi ke dalam tiga buah unsur intrinsik *anime dan live action Assassination Classroom*. Setelah itu, dianalisis di dalam pembahasan mengenai penyebab dan efek terjadinya ekranisasi.

5) BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V mendeskripsikan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan penulis serta beberapa saran untuk penelitian selanjutnya.