

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Budaya narasi sudah berkembang sejak zaman peradaban kuno di berbagai belahan dunia, hal tersebut dipengaruhi oleh kesukaan manusia terhadap suatu kisah, kebudayaan narasi pada awalnya biasa disebut sebagai mitos. Narasi dapat bersifat fakta maupun fiksi, dan disampaikan baik secara verbal maupun nonverbal. Salah satu narasi fiksi yang berpengaruh pada kehidupan manusia adalah karya sastra novel berisi mengenai sebuah cerita yang menawarkan sebuah model dunia dan kehidupan yang dijalankan tokoh ceritanya. Cerita yang ditawarkan pengarang dalam novel sangat kompleks termasuk bagaimana pembentukan tokoh di dalamnya, pengarang memasukan nilai-nilai, sejarah, dan mitos dalam menciptakan karangannya. Pembaca memerlukan sebuah pengalaman dan pengetahuan lebih untuk memahami dan membayangkan isi cerita tersebut dan bagaimana keadaan tokoh sebagai pelaku dari cerita tersebut, dalam membaca sebuah novel pembaca tidak memiliki batas dalam membayangkan dan menginterpretasikan bagaimana cerita yang ada di dalam novel tersebut.

Seiring berjalannya waktu, teknologi berkembang dan muncul sinema atau film yaitu gambar bergerak yang menyajikan sebuah cerita sebagai budaya naratif baru yang mempengaruhi kehidupan manusia, banyak di antara sinema atau film yang dihasilkan dari upaya alih wahana karya sastra fiksi seperti cerpen dan novel. Sebagai budaya narasi yang kompleks untuk memahami novel memerlukan imajinasi, pengetahuan, dan pengalaman pembaca yang memadai dan mendalam, sehingga muncul interpretasi yang berbeda dari setiap individu, begitu pula dengan seorang sutradara perlu memiliki pemikiran yang lebih kompleks dari orang lain untuk menghasilkan film yang dapat memenuhi ekspektasi para pembaca novel, karena mengubah sebuah karya sastra menjadi film berarti berhadapan dengan interpretasi menjadi sebuah visual yang sesuai dengan imajinasi, pengetahuan, dan pengalaman yang dimiliki sutradara.

Sebuah karya sastra atau fiksi dan film merupakan hasil pemikiran yang memiliki berbagai nilai di dalamnya, salah satunya mengandung suatu mitologi. Mitologi hadir di berbagai belahan dunia sebagai sebuah hasil pemikiran masyarakatnya, mitos dan kisah-kisah yang berada di dalam mitologi berkaitan erat dengan kebudayaan manusia disuatu wilayah bahkan dipengaruhi oleh kebudayaan dari setiap individu manusia yang ada di dalamnya.

Mitologi itu sendiri merupakan kisah-kisah sakral atau dongeng dari berbagai macam budaya atau disebut dengan 'mitos' yang biasanya menunjukkan suatu keyakinan dan nilai-nilai yang dipegang oleh budaya tertentu (Mark, 2018).

Salah satu mitologi yang ada adalah budaya kepercayaan dan cerita rakyat mengenai adanya makhluk mitologi vampir di Eropa terutama dibagian Slavia dan Timur Eropa. Bangsa Slavia dan Timur Eropa mempercayai akan adanya makhluk vampir yaitu makhluk supernatural mengerikan yang muncul di malam hari dan hidup abadi dengan cara menghisap darah makhluk lain. Sejak zaman dahulu mereka percaya bahwa beberapa tempat menjadi tempat tinggal dari makhluk vampir, serta beberapa kasus kematian yang terjadi secara misterius dipercayai karena ulah vampir, mereka juga percaya bahwa vampir dapat menjadi wabah yang menyebabkan korbannya juga berubah menjadi vampir.

Perkembangan vampir di bangsa Eropa dipercaya dimulai dari Balkan dan Eropa Timur, munculnya kata *vampir* dari Serbia dan Bulgaria, makhluk *strigoi* Romania, dan *vrykolakas* Yunani. Sepanjang sejarah kuno vampirisme dianggap sebagai bagian dari kepercayaan Babilonia yang tercatat pada referensi tablet tanah liat di Kasdim dan Assiria. Kepercayaan mengenai vampir berbeda-beda dari mulai Yunani Kuno dan Romawi lintang Eropa melalui Austria, Hungaria, Polandia, Romania, Lorraine, dan hingga Islandia (Wright, 1914, h.4).

Mitologi mengenai vampir memiliki karakteristik yang menarik yang mampu terus tiada henti dikembangkan dan diubah oleh manusia menjadi modern yang relevan dengan masa sekarang. Buku, film, dan televisi membuat penggambaran vampir

yang mempengaruhi kepercayaan vampir pada budaya *mainstream* dan populer yang sering diinterpretasikan sebagai makhluk yang berupa manusia dengan kekuatan super, dapat dijadikan teman yang sempurna, kekasih, dan orang kepercayaan spiritual (Ivey, 2010, h.6).

Penggambaran mitologi vampir di Eropa berkembang mulai dari suatu cerita rakyat dan budaya kepercayaan, menjadi suatu budaya populer, mulai dari munculnya karya-karya fiksi sastra terutama novel dengan genre gothic horror yang menggambarkan makhluk vampir di era moden yang digemari di kalangan masyarakat Eropa, hingga pada abad ke-19 muncul novel bertemakan vampir yang populer berjudul *Dracula* yang terbit pada tahun 1897 karya seorang penulis asal Irlandia bernama Bram Stoker. Stoker menciptakan penggambaran vampir fiktif versi dirinya sendiri, sebagai tokoh *Count Dracula* yang merupakan bangsawan vampir abadi yang berasal dari Transilvania. Novel ini memiliki keunikan yaitu bercerita seakan menunjukkan tokoh-tokohnya menuliskan jurnal, surat, buku harian, dan berbagai dokumen lain dalam menyampaikan kejadian-kejadian yang dilaluinya untuk menceritakan tokoh *Count Dracula*. Pembaca merasakan cerita tersebut lebih nyata dan berdasarkan pengalaman tokoh-tokoh yang dituliskan saat menceritakan tokoh *Count Dracula*. Inspirasi Stoker dalam menciptakan beberapa aspek dari tokoh *Count Dracula* adalah dari sejarah di abad ke-15 mengenai seorang pangeran dari tanah Wallachia di Romania yaitu Vlad III (*Vlad Dracula*) atau Vlad Tepes (*Vlad The Impaler*) dan aktor Sir Henry Irving yang pernah diasistensi olehnya, Stoker juga menggunakan mitos-mitos vampir yang berkembang di Eropa. Tokoh *Count Dracula* pada novel ini menjadi gambaran vampir yang diminati oleh masyarakat Eropa, membawanya pada ketakutan dan kepercayaan akan eksistensi adanya tokoh vampir tersebut dalam realitas, dan kemudian menjadi dasar cerita serta penggambaran untuk karya-karya dengan genre fiksi gothic horror yang menggambarkan vampir di masa modern.

Banyak pengalih wahanaan Novel *Dracula* 1897 dari Stoker menjadi budaya narasi populer film bergenre fiksi gothic horror yang digemari penonton. Pada tahun 1922 muncul film bisu alih wahana novel *Dracula* 1897 pertama dengan judul *Nosferatu*

yang disutradarai oleh seorang ekspresionis Jerman Friedrich Murnau, tokoh *Count Dracula* di film ini diubah nama menjadi *Count Orlok* dikarenakan kontroversi film yang tidak mendapatkan hak izin dari novel Bram Stoker, hal tersebut menyebabkan novel tersebut semakin dikenal, *Count Orlok* diperankan oleh aktor Max Shreck, dan digambarkan sebagai bangsawan yang diam dalam kegelapan dan wujud buruk rupa juga mengerikan dengan gigi dan kuku menyerupai hewan pengerat dan kuping seperti kelelawar, namun masih memiliki kekuatan untuk menarik korban wanita. Kemudian muncul film *Dracula* di tahun 1931 yang tokoh *Count Dracula*nya diperankan oleh aktor Bela Lugosi asal Transilvania, yang menjadi ikon horor *Dracula* karena logat Transilvaniannya ketika berbicara bahasa Inggris, penokohan pada film ini menjadikan citra *Count* sebagai bangsawan asing yang tidak bersembunyi dalam kegelapan, dirinya menjerat korban wanita dengan pesonanya, lalu mengenakan pakaian jubah hitam khas yang hingga kini menjadi kebanyakan penggambaran untuk kostum *Dracula*, namun terjadi miskonsepsi ketika *Count* pada film ini menghisap darah korbannya karena hanya dalam wujud kelelawar terbang mendekati korban. Hammer Films memproduksi film *Dracula* pada tahun 1958 dengan tokoh *Count Dracula* yang diperankan oleh aktor Christopher Lee, film ini mengubah miskonsepsi pada film *Dracula* 1931 dengan menunjukkan *Count* sebagai vampir bertaring yang menghisap darah korban dengan mengigit lehernya. Tahun 1992 muncul film *Bram Stoker's Dracula* yang dianggap sebagai film yang disebut paling representatif dalam melakukan alih wahana novel *Count Dracula* karya Stoker. Film ini diproduksi dan disutradarai Francis Ford Coppola, dan diperankan oleh aktor Gary Oldman, selain termirip dengan novel aslinya, tercipta sebuah alih wahana baru melalui kreatifitas sutradara Coppola dalam menginterpretasikan novel tersebut secara berbeda sehingga film memiliki penuh kekayaan salah satunya dari segi penokohan karakternya.

Kompleksitas pemikiran sutradara Coppola dalam melakukan alih wahana novel *Dracula* 1897 dari Stoker yang kekuatan narasinya mampu menggiring pembaca merasakan keaslian ceritanya karena disajikan dalam bentuk jurnal, surat, buku harian, dan berbagai dokumen lain yang ditulis tokoh-tokohnya untuk menjelaskan penokohan karakter utama *Count Dracula*, Coppola berusaha melogikakan narasi

tersebut kedalam bentuk visual mempertahankan beberapa teks narasi yang menunjukkan inti dari novel dengan tujuan untuk tidak mengurangi kualitas novel aslinya, dan mengubahnya menjadi bentuk visual pada film di antaranya dengan *scene* yang menunjukkan penokohan karakter *Count Dracula*. Coppola mempertahankan bagaimana tokoh-tokoh lain berperan dalam menceritakan tokoh utama *Count Dracula*, beberapa bagian narasi novel dikurangi dan ditambahkan. Berkat hasil pemikiran Coppola, pengalamannya, dan pengetahuannya akan novel tersebut dan bagaimana mitos-mitos yang berkembang mengenai vampir Coppola menjadikan tokoh *Count Dracula* pada film *Bram Stoker's Dracula* 1992 memiliki banyak kekayaan, mulai dari penggambarannya yang dibebaskan kostum jubah serba hitam menjadi tokoh yang mengenakan kostum beragam, hingga dari penokohan pada ceritanya tidak menampilkan tokoh sebagai vampir yang benar-benar kejam, melainkan sebagai makhluk vampir yang putus asa akan cintanya yang hilang dalam kehidupan abadi. Coppola menjadikan tokoh *Count Dracula* memiliki hati dan perasaan sehingga penonton memberikan empati pada monster tersebut, penambahan latar belakang tokoh sebagai pangeran *Vlad Dracula*, pemilihan unsur sinematik yang cocok untuk setiap adegannya, penekanan unsur erotis dan horor, dan nilai-nilai dalam film yang sesuai dengan selera masyarakat pada masa tersebut menyebabkan film digemari dan mengubah persepsi masyarakat Eropa akan penggambaran tokoh *Count Dracula*.

Banyak kesuksesan yang diraih oleh film tersebut, Situs Box Office Mojo (2019) menuliskan bahwa film *Bram Stoker's Dracula* 1992 mampu melakukan penjualan yang mencapai \$215 juta dari bujet sebesar \$40 juta. Pada arsip situs Oscars.org (2015) film tersebut tertulis masuk 4 nominasi pada penghargaan *Academy Awards* dan memenangkan kategori terbaik untuk desain kostum, *editing* suara, dan tata rias. Pada situs IMDb (2019) tertulis memenangkan penghargaan *Saturn Award* kategori terbaik untuk film horor, sutradara, aktor, penulis, dan kostum, masuk nominasi untuk kategori terbaik untuk aktris, aktor pembantu, musik, tata rias, dan *special effects*. Situs BAFTA Awards (2019) menulis bahwa film tersebut masuk nominasi penghargaan *BAFTA Awards* untuk kategori terbaik untuk *special visual effects*, desain kostum, tata rias dan rambut, dan desain produksi. Pada situs The

Hugo Awards (2007) tertulis masuk dalam penghargaan *Hugo Award* untuk kategori *Best Dramatic Presentation*. Situs IMDb (2019) menuliskan penilaian yang didapatkan sebesar 7.5/10 dari 171.719 pengguna situs IMDb, dan pada situs Rotten Tomatoes (2019) pengakuan sebesar 72% berdasarkan dari 53 kritik dengan penilaian rata-rata 6.5/10 dari situs Rotten Tomatoes. Situs CinemaScore (2019) menuliskan hasil survey audiens memberikan film dengan rata-rata nilai “B-” dari skala A+ ke F. Corliss (1992) menjelaskan sebagai seorang kritikus film bahwa Coppola membawa cerita tua menakutkan hidup, semuanya mengetahui *Dracula* memiliki hati, Coppola mengetahui itu bukan hanya organ tempat pasak ditusukan, sebagai sutradara, dirinya menyatakan *Count* sebagai jiwa gelisah yang telah dikutuk selama bertahun-tahun di dalam film-film buruk. Film yang bagus ini mengembalikan keluhuran makhluk itu dan memberinya kedamaian. Moonlyn (2005) seorang pengguna situs IMDb memberikan penilaian 10/10 dan menulis komentar bahwa film tersebut membawakan kisah *Dracula* terbaik dengan persona gelap dan sensual aktor Gary Oldman mengalahkan vampir lain yang tidak berani untuk mengenakan busana selain jubah. Esensi Gary Oldman yang memabukan menarik penonton ke kegelapan dengan gairahnya dan membimbing mereka sampai akhir. Film yang sangat romantis dan sangat menawan persis sebagaimana film asli *Dracula* seharusnya.

Melalui kompleksitas pemikiran dari sutradara Francis Ford Coppola dalam membangun tokoh utama *Count Dracula* dari novel *Dracula 1897* versinya melalui pengubahan narasi novel yang divisualisasikan pada film *Bram Stoker's Dracula* 1992, sehingga menjadi yang representatif, baru, dan penuh kekayaan pada film sehingga mampu diminati oleh penggemar dan menciptakan pandangan baru yang tertanam akan penggambaran tokoh *Dracula* secara umum, penting untuk meneliti hal tersebut. Perubahan tersebut sangat beresiko selain untuk dapat digemari masyarakat, Coppola perlu menarik minat pembaca novel agar menyukai filmnya. Penelitian ini akan membahas mengenai alih wahana dari novel *Dracula 1897* pada film *Bram Stoker's Dracula* 1992 khususnya pada bagaimana Coppola mengubah penokohan karakter utama *Count Dracula* berupa narasi pada novel menjadi visual pada film.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah mengenai alih wahana penokohan karakter utama *Count Dracula* Novel *Dracula* 1897 pada film *Bram Stoker's Dracula* 1992 yang diuraikan di atas, teridentifikasi masalah yang didapatkan sebagai berikut:

- Bagaimana alih wahana novel *Dracula* 1897 yang dilakukan oleh sutradara Francis Ford Coppola untuk menunjukkan penokohan karakter utama *Count Dracula* dengan visual yang dibuat pada film *Bram Stoker's Dracula* 1992 dapat menambah atau mengurangi kualitas penokohan dari novel aslinya.
- Alih wahana novel *Dracula* 1897 untuk menunjukkan penokohan karakter utama *Count Dracula* dengan visual pada film *Bram Stoker's Dracula* 1992 dapat mempengaruhi minat penggemar novel untuk suka atau tidak suka pada film tersebut.
- Kompleksitas pemikiran sutradara Francis Ford Coppola dalam menciptakan tokoh *Count Dracula* versinya pada film *Bram Stoker's Dracula* 1992 yang menghasilkan kekayaan tokoh dan mengubah pandangan masyarakat mengenai tokoh *Count Dracula*.

I.3. Rumusan Masalah

Melalui identifikasi masalah yang telah dituliskan diatas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- Bagaimanakah alih wahana yang dilakukan oleh sutradara Francis Ford Coppola untuk mengubah narasi yang menunjukkan penokohan karakter utama *Count Dracula* novel *Dracula* 1897 menjadi visual pada film *Bram Stoker's Dracula* 1992?

I.4. Batasan Masalah

Ruang lingkup dari permasalahan penggambaran mitologi vampir yang akan dibahas akan dibatasi sebagai berikut:

- Teks narasi yang menunjukkan penokohan karakter utama *Dracula* novel *Dracula* 1897 bergenre fiksi gothic horror karya penulis Bram Stoker asal Irlandia. Teks narasi dipilih setelah dibaca dan kemudian di pilih yang narasinya mirip dengan *scene* film *Bram Stoker's Dracula* 1992.

- *Scene* yang menunjukkan alih wahana penokohan karakter utama *Count Dracula* dari novel karya penulis Bram Stoker yang berjudul “*Dracula 1897*”, pada film karya sutradara Francis Ford Coppola yang berjudul “*Bram Stoker’s Dracula 1992*”. *Scene* diambil dengan cara menonton terlebih dahulu film, lalu mengelompokkan setiap *scene* penokohan yang memiliki hubungan dengan *scene* lain. *Scene* yang diteliti dari *frame* 00:00:22 hingga 01:09:33 yang menunjukkan penokohan *Count Dracula* dari asal-usulnya hingga menemukan tujuan hidupnya.
- Unsur sinematik sudut pandang kamera atau *camera angle*, dan arah pencahayaan dari visualisasi penokohan karakter utama *Count Dracula* dari novel karya penulis Bram Stoker yang berjudul “*Dracula 1897*”, pada film karya sutradara Francis Ford Coppola yang berjudul “*Bram Stoker’s Dracula 1992*”. Unsur sudut pandang kamera digunakan untuk melihat *framing* dari narasi pada visual film, dan melihat pengaruh dari kesan yang ditimbulkannya terhadap penokohan *Count Dracula*. Arah pencahayaan dipilih untuk melihat kesan visual penokohan *Count Dracula*.

I.5. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk menemukan alih wahana teks narasi yang menunjukkan penokohan karakter utama *Count Dracula* dari novel karya penulis Bram Stoker yang berjudul “*Dracula 1897*”, menjadi visual pada film karya sutradara Francis Ford Coppola yang berjudul “*Bram Stoker’s Dracula 1992*”.

I.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- Pembelajaran untuk menganalisis suatu alih wahana karya sastra fiksi novel menjadi budaya populer film.
- Mampu melihat bagaimana pengaruh keberhasilan alih wahana karya sastra fiksi novel pada kesuksesan film.
- Menjadi referensi, informasi, dan wawasan tambahan untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual dan peneliti yang melakukan penelitian serupa.

- Sebagai referensi untuk pekerja dibidang film dalam memproduksi suatu film melalui alih wahana dari sebuah karya fiksi novel.

I.7. Penelitian Terdahulu & Posisi Penelitian

Penelitian terdahulu diperlukan untuk menjadi referensi untuk penelitian yang dilakukan, beberapa penelitian serupa di antaranya publikasi mengenai adaptasi dari novel *Dracula* 1897 pada film oleh Peters (2002-2003) berjudul “*Repulsive to Romantic: The Evolution of Bram Stoker’s Dracula*” yang berisi mengenai pengaruh budaya yang dimiliki penulis skenario dan sutradara akan memengaruhi keputusan mengenai penambahan, kelalaian, dan modifikasi pada alur cerita dan karakter cerita dalam mengadaptasi novel Stoker menjadi film. Mulai dari menjijikan hingga jadi romantis dari film *Nosferatu* 1922 hingga film *Bram Stoker’s Dracula* 1992. Salah satu penelitian yang berhubungan dengan penokohan karakter oleh Rifqiya (2013) berjudul “Analisis Penokohan dalam Roman *La Fête des Masques* Karya Sami Tchak (Pendekatan Psikoanalisis)”, yang meneliti mengenai unsur instrinsik alur, penokohan, latar, dan tema dari roman *La Fête des Masques* menggunakan kajian pendekatan psikoanalisis untuk menemukan konflik-konflik psikologis tokoh utama. Penelitian terdahulu mengenai alih wahana novel ke film ditulis oleh Setiawati (2017) berjudul “Alih Wahana Novel *Supernova* Karya Dewi Lestari menjadi Film *Supernova* Rizal Mantovani Kajian Model Pamusuk Eneste” yang berisi mengenai bagaimana berubahnya karya sastra secara tekstual dari novel menjadi media lain berupa film. Penelitian berfokus untuk melihat dan membandingkan penyesuaian unsur tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, dan amanat dari novel ke film.

Penelitian ini menjadi sebuah penelitian baru untuk meninjau alih wahana novel *Dracula* 1897 pada film *Bram Stoker’s Dracula* 1992 dari segi perubahan teks narasi novel yang menunjukkan penokohan karakter utama *Count Dracula* menjadi visual pada *scene* film, lalu berfokus pada unsur sinematik sudut pandang kamera (*camera angle*) dan arah pencahayaan.

I.8. Metode Penelitian

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Creswell (2014) menjelaskan bahwa metode pendekatan kualitatif digunakan untuk mengolah kumpulan data terbuka, analisis teks atau gambar, representasi informasi dalam gambar dan tabel, dan interpretasi pribadi atas temuan (h.23). Penelitian kualitatif membuat peneliti memiliki interpretasi pribadi dalam memaknai data yang didapatnya (Creswell, 2014. h.32). Pendekatan ini digunakan karena cocok untuk objek penelitian yang dilakukan, kemudian untuk memahami masalah dari penelitian, melakukan interpretasi, dan menarik kesimpulan dari permasalahan yang ada.

Pada operasionalnya analisis yang digunakan adalah analisis alih wahana, menurut Damono (2018) analisis alih wahana dilakukan dengan menganalisa proses perpindahan dari suatu medium yang dipergunakan untuk menyampaikan gagasan atau perasaan pada medium lain (h.9). Analisis alih wahana digunakan untuk melihat perpindahan yang dilakukan sutradara Francis Ford Coppola dalam mengubah narasi novel *Dracula* 1897 yang menunjukkan penokohan karakter utama *Count Dracula* menjadi visual pada film *Bram Stoker's Dracula* 1992 terutama pada bagian unsur sinematik, berupa sudut pandang kamera atau *camera angle* dan arah pencahayaan. Unsur-unsur tersebut dipilih karena mampu menunjukkan *framing* dari narasi teks pada visual dan mampu menimbulkan kesan visual penokohan karakter *Count Dracula*.

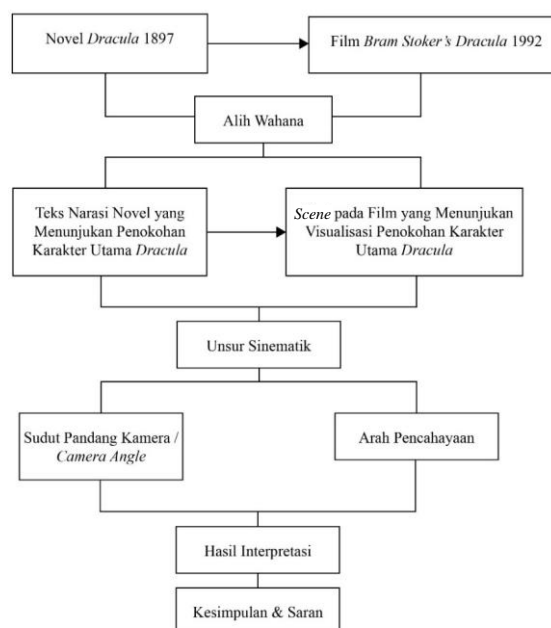
Dalam pengumpulan data, teknik yang digunakan melalui observasi dan studi pustaka, Margono (2007) menjelaskan observasi adalah proses mengamati dan mencatat secara sistematis fenomena-fenomena yang ada pada subjek utama penelitian (h.159). Objek penelitian yang diteliti adalah novel *Dracula* 1897 karya penulis asal Irlandia Bram Stoker yang terbit pada tahun 1897 dengan genre fiksi gothic horror, terdapat 27 bab cerita pada novel tersebut, peneliti menggunakan novel digital dengan 353 halaman dan Film yang diproduksi sekaligus disutradarai oleh Francis Ford Coppola yaitu *Bram Stoker's Dracula* 1992 yang bergenre fiksi, dengan tokoh *Count Dracula* diperankan oleh aktor Gary Oldman, film tersebut

berdurasi selama 2 jam 8 menit diberi penilaian R untuk unsur seksualitas dan kekerasan horor. Pada tahap observasi yang dilakukan peneliti dengan cara membaca novel *Dracula* 1897 terlebih dahulu lalu mengamati setiap teks narasi yang menunjukkan kehadiran tokoh utama *Count Dracula* dan menonton film *Bram Stoker's Dracula* 1992 lalu mengambil gambar dari setiap *scene* yang menunjukkan visualisasi penokohan karakter utama *Count Dracula*, mengelompokan yang serupa, dan menganalisis unsur sinematik berupa sudut pandang kamera atau *camera angle*, dan arah pencahayaan yang membanggunya.

Sedangkan studi pustaka yang dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dan data melalui bacaan seperti dokumen, buku, catatan, majalah, kisah-kisah sejarah, dan lainnya (Mardalis, 1999, h.28). Studi pustaka yang dikumpulkan peneliti berupa informasi yang berhubungan dengan objek penelitian novel *Dracula* 1897 dan film *Bram Stoker's Dracula* 1992, juga analisis alih wahana yang digunakan.

I.9. Kerangka Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini kerangka berpikir yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:



Gambar I.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

I.10. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ataupun susunan dalam mengkaji penelitian ini dilakukan dengan cara berikut:

- **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah yang peneliti deskripsikan dengan arah bahasan dari umum menuju yang lebih spesifik. Susunan penulisan mulai dari identifikasi masalah, menentukan rumusan masalah dari identifikasi, batasan masalah yang akan diteliti, tujuan penelitian untuk menentukan temuan, manfaat penelitian yang dilakukan, penelitian terdahulu & posisi penelitian, pemilihan metode penelitian yang akan digunakan, kerangka penelitian, dan bagaimana sistematika penulisan penelitian ini.

- **BAB II TINJAUAN NARASI, UNSUR NOVEL, UNSUR SINEMATIK FILM, DAN ALIH WAHANA**

Bab ini menguraikan tinjauan mengenai narasi, unsur novel, unsur sinematik film, dan alih wahana yang didapat dari studi pustaka literatur dan referensi yang berkaitan dengan permasalahan alih wahana penokohan dari sebuah novel ke film.

- **BAB III NOVEL *DRACULA* 1897 DAN FILM *BRAM STOKER'S DRACULA* 1992**

Bab ini menguraikan data-data yang hasil observasi dan studi pustaka yang berkaitan dengan objek penelitian yaitu novel *Dracula* 1897 dan film *Bram Stoker's Dracula* 1992.

- **BAB IV ANALISIS ALIH WAHANA NOVEL *DRACULA* 1897 PADA FILM *BRAM STOKER'S DRACULA* 1992**

Bab ini berisi analisis yang dilakukan peneliti terhadap objek novel *Dracula* 1897 dan film *Bram Stoker's Dracula* 1992 dengan teori analisis alih wahana.

- **BAB V KESIMPULAN & SARAN**

Bab ini mengemukakan hasil dari kesimpulan akhir yang ditemukan dari penelitian dan saran penulis terkait penelitian yang dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya, dan referensi untuk para praktisi.