

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Alih Wahana**

Alih wahana merupakan proses pengalihan dari satu jenis ‘kendaraan’ ke jenis ‘kendaraan’ yang lain. ‘Kendaraan’ yang dimaksud adalah suatu karya seni yang dapat mengalihkan sesuatu dari satu tempat ke tempat yang lain. Alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian yang lain. Alih wahana pada hakikatnya tidak dapat lepas dari hubungan-hubungan antarmedia (Damono, 2018: 9). Hal itu dapat dikaitkan sebagai hakikat intermedialitas, yaitu memahami apa saja yang berbeda dalam berbagai media itu dan bagaimana perbedaan-perbedaan itu dihubungkan (Damono, 2018: 10).

Melalui pemahaman tentang media tersebut, hubungan inter-media itu memiliki keterkaitan penting dalam studi tentang seni dan media, seperti sinema, ilustrasi, puisi visual, adaptasi, multimedia, dan sebagainya. Seni tidak hanya mencakup satu jenis media tetapi berbagai genre yang berkaitan dengan wahana. Misalnya, puisi adalah media karena jenis seni kata tersebut termasuk seni. Ketika puisi dijadikan sebagai musik, ia beralih wahana dan mengalami perubahan sesuai dengan wahananya yang baru (Damono, 2018: 11). Alih wahana juga merupakan lingkup utama dari kegiatan adaptasi dari karya sastra ke karya sastra yang lain yang disebut dengan ekranisasi.

## 2.2. Ekranisasi

Istilah ekranisasi berasal dari bahasa Prancis yaitu *l'ecran* yang artinya layar (Damono, 2018:240). Menurut Erneste (1991:60), ekranisasi merupakan suatu proses pelayar-putihan atau pemindahan sebuah novel ke dalam film. Sedangkan menurut Damono (2005:96), ekranisasi atau alih wahana merupakan pengubahan karya sastra atau kesenian menjadi jenis kesenian lain, yang juga dikenal sebagai filmisasi dan istilah umumnya yaitu adaptasi. Istilah ekranisasi pertama kali digunakan oleh Pamusuk Eneste dalam penelitian skripsinya pada tahun 1977, yang hasilnya diterbitkan secara ringkas dalam majalah Tifa Sastra pada tahun 1978 dengan judul *Ekranisasi: Kasus Anak Perawan di Sarang Penyamun, Salah Asuhan, dan Atheis*.

Ekranisasi dari *anime* ke *live-action* banyak mengalami perubahan pada jalan ceritanya dikarenakan adanya proses pengurangan, penambahan, dan perubahan dalam sejumlah variasi. Tujuan dari adanya proses ekranisasi adalah untuk mempermudah masyarakat luas dalam memahami karya sastra yang telah diubah menjadi sebuah film. Maka dari itu, tidak perlu memakan waktu yang lama untuk memahami sebuah karya sastra tertulis karena sudah diubah menjadi suatu layar kaca yang siap ditonton oleh masyarakat luas.

Erneste (1991:61-62) juga mengatakan bahwa pemindahan dari karya sastra ke layar lebar atau film menimbulkan berbagai perubahan dalam film, perubahan tersebut yaitu:

## **A. Pengurangan**

Pengurangan artinya menghilangkan atau dihapusnya suatu unsur dari karya sastra asli yang akan diadaptasi ke karya sastra lainnya. Beberapa dari unsur intrinsik baik dari tema, cerita, tokoh, plot, latar, sudut pandang, dan amanat tidak akan ditampilkan di dalam karya sastra adaptasi. Sebab, telah dipilih informasi-informasi yang dianggap penting oleh pembuat film (penulis skenario dan sutradara).

Pada unsur tokoh, karena keterbatasan teknik film dan orang menonton film hanya sekali, maka tokoh utama lebih sering digunakan dalam film dan mudah diingat penonton. Sedangkan jika unsur latar pada karya asli dipindahkan secara keseluruhan ke dalam karya adaptasi, kemungkinan besar akan menjadi panjang sekali. Maka dari itu, yang akan ditampilkan di karya adaptasi hanyalah latar yang penting dan sering dijumpai.

## **B. Penambahan**

Penambahan artinya menambahkan beberapa unsur intrinsik dari karya sastra asli ke karya sastra hasil adaptasi. Kemungkinan terjadinya penambahan pada unsur intrinsik dikarenakan penting dari segi filmis atau menyesuaikan dengan cerita secara keseluruhan di dalam karya sastra adaptasi serta alasan yang lainnya.

## **C. Perubahan Variasi**

Perubahan variasi artinya terjadinya perubahan secara variasi pada unsur intrinsik dari karya sastra asli ke karya sastra adaptasi. Terdapat berbagai hal yang perlu dirubah unsur intrinsiknya disesuaikan dengan hasil karya sastra adaptasi. Karena perbedaan alat-alat media yang digunakan, terjadilah variasi-variasi tertentu. Selain itu, karya adaptasi memiliki waktu putar yang terbatas sehingga tidak semua cerita yang ada di karya asli dapat dipindahkan ke dalam film.

### **2.3. Teknik SCAMPER**

Karya sastra adaptasi sebagai sebuah proses penciptaan dan dapat digambarkan dengan transformasi dari karya sastra ke karya sastra yang lain dan kreativitas atau tindakan kreatif dari berbagai pihak (Hutcheon, 2006:8). Maka, penyebab terjadinya ekranisasi dapat menggunakan teknik kreativitas yaitu teknik SCAMPER. Teknik SCAMPER pertama kali ditemukan oleh Bob Elerbe pada tahun 1971, lalu dikembangkan kembali oleh Michael Michalko dalam bukunya yang berjudul *Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Technique*, yaitu merupakan teknik yang mendorong manusia untuk menciptakan suatu kreasi.

Menurut Michalko (dalam Hamidi, 2006:106-137), teknik SCAMPER merupakan singkatan dari huruf S (*Substitution*) yang artinya substitusi, C (*Combination*) yang artinya kombinasi, A (*Adaptation*) yang artinya adaptasi, M (*Modification*) yang artinya modifikasi, P (*Put to Other Uses*) yang artinya

penggunaan lain, E (*Elimination*) yang artinya eliminasi, dan R (*Rearrange/Reverse*) yang artinya mengatur ulang.

#### **A. *Substitution***

*Substitution* (substitusi) merupakan teknik untuk mengambil alih atau mengganti suatu hal dengan hal yang lain seperti benda, tempat, prosedur, orang, ide, dan sebagainya. Substitusi yang terjadi pada ekranisasi adalah bentuk-bentuk perubahan variasi karena berupa proses menggantikan unsur-unsur intrinsik dari karya sastra asli ke karya sastra adaptasi.

#### **B. *Combination***

*Combination* (kombinasi) merupakan teknik untuk menyatukan suatu hal dengan hal yang lain. Kombinasi yang terjadi pada ekranisasi adalah bentuk-bentuk penambahan dikarenakan menggabungkan ide atau benda lain yang akan menciptakan hal baru pada karya sastra adaptasi, seperti menambahkan suatu unsur pada *live action* dari *anime*.

#### **C. *Adaptation***

*Adaptation* (adaptasi) merupakan teknik memindahkan suatu yang orisinal atau memindahkan hal-hal yang baru dari yang ada. Bentuk adaptasi pada ekranisasi penelitian ini adalah *live action Assassination Classroom*, dikarenakan bukan sebuah karya orisinal dengan memindahkan dari karya aslinya yaitu *anime*.

#### **D. *Modification***

*Modification* (modifikasi) merupakan teknik yang mengubah suatu benda, ide, atau hal lainnya dengan memperbesar, memperluas, menambahkan, atau mengurangi yang bertujuan untuk keperluan lain yang disesuaikan dengan kebutuhan. Modifikasi dapat terjadi pada tiga bentuk ekranisasi, yaitu pengurangan, penambahan, maupun perubahan variasi.

**E. *Put to Other Uses***

*Put to other uses* (penggunaan lain) merupakan teknik yang merubah suatu hal dengan meletakkan ide atau hal lain. Penggunaan lain dapat terjadi pada tiga bentuk ekranisasi, yaitu pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi.

**F. *Elimination***

*Elimination* (eliminasi) merupakan teknik yang menghilangkan, mengurangi, atau mengecilkan suatu hal. Eliminasi yang dapat terjadi pada ekranisasi adalah bentuk-bentuk pengurangan dikarenakan menghilangnya suatu unsur dari karya sastra asli ke karya sastra adaptasi.

**G. *Rearrange/Reverse***

*Rearrange/Reverse* merupakan teknik yang mengatur ulang dengan membalikkan perspektif pada suatu hal atau ide lainnya. *Rearrange/reverse* yang terjadi pada ekranisasi adalah keseluruhan cerita dari karya asli ke karya adaptasi. Hal itu dikarenakan terdapat tiga bentuk ekranisasi yang disusun menyesuaikan dari karya sastra asli ke karya sastra adaptasi.

## 2.4. Formalisme Rusia

Penyebab terjadinya ekranisasi dari segi penceritaan dapat ditinjau dari konsep *fabula* dan *sjuzet*. *Fabula* dan *sjuzet* merupakan istilah yang berasal dari kaum formalisme Rusia yang digunakan dalam naratologi dan menggambarkan struktur naratif cerita karya sastra. Menurut Nurgiyantoro (2013:63-64), kaum Formalis Rusia berfokus pada aspek formal bahasa dan teknik penceritaan. *Fabula* dan *sjuzet* termasuk ke dalam teknik penceritaan formalisme.

### A. *Fabula*

*Fabula* merupakan aspek dasar cerita atau keseluruhan peristiwa yang diungkapkan dalam teks naratif yang ingin disampaikan kepada pembaca atau penonton. *Fabula* juga dikenal dengan sarana semantik. Maka, *fabula* dalam sebuah cerita harus dirangkai keseluruhan atau kronologi dari cerita di dalam karya sastra secara logika cerita.

### B. *Sjuzet*

*Sjuzet* merupakan urutan peristiwa cerita yang bersifat urutan kronologis-normal (urutan dari awal hingga akhir, a-b-c), bersifat sorot balik atau *flashback* (mendahulukan peristiwa yang akan datang, c-b-a), atau bersifat *in medias res* (mulai dari peristiwa-konflik yang telah menegang, b-a-c). *Sjuzet* juga dikenal dengan plot cerita, maka cara penyajian materi sarana semantik ke dalam sebuah teks.

Selain itu, menurut Ratna (2004:86), kaum formalis menggunakan dua konsep yang dikemukakan oleh Sklovsky, yaitu konsep otomatisasi dan defamiliarisasi. Otomatisasi merupakan konsep pemakaian bahasa biasa secara otomatis. Sedangkan defamiliarisasi merupakan konsep yang memodifikasi secara asing atau membuat yang sudah biasa menjadi luar biasa, menjadi baru, menjadi aneh, dan menyimpang dengan cara memperlambat, menunda, dan menyisipi. Dalam sastra naratif, defamiliarisasi biasanya diperoleh melalui proses pemlotan dengan cara mengubah susunan kejadian (*sjuzet*). *Sjuzet* pada dasarnya adalah defamiliarisasi atau permodifikasian dari fakta yang merupakan landasan fabula (Saleh, 2014:5).

## **2.5. *Anime* dan *Live Action***

### **A. *Anime***

*Anime* merupakan istilah sebuah film animasi yang berasal dari Jepang. Secara harfiah, *anime* berasal dari kata *animeshon* yang dalam bahasa Jepang berarti animasi. Animasi Jepang yang dikenal dengan *anime* tersebut dibentuk sejak awal tahun 1960-an yang telah tumbuh menjadi bentuk dominan budaya populer Jepang dan juga telah mengembangkan pengikut besar di sebagian dunia. Berdasarkan teori Clements dan McCarthy dalam buku yang berjudul *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917* mengatakan bahwa:



*“Since its beginnings in the 1960s, the recognizable form of Japanese animation known as ‘anime’ has grown to become a dominant form of Japanese popular culture, and has also developed a huge cult following in other parts of the world. (Clements and McCarthy, 2001:28)”*.

Dapat dikatakan bahwa sejak awal tahun 1960-an, bentuk animasi Jepang yang dikenal dengan istilah *anime* telah berkembang menjadi bentuk budaya populer Jepang serta telah mengembangkan jumlah pengikut yang besar di seluruh dunia.

Menurut Suheri (2006:2) animasi merupakan kumpulan dari gambar yang telah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi.

Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi suatu objek. Animasi memperbolehkan suatu objek yang tetap atau statik dapat bergerak dan terlihat seolah-olah hidup. Jadi, animasi merupakan sebuah karya yang dibuat oleh serangkaian gambar hasil sketsa bentuk dua dimensi yang dibuat oleh seseorang saat tampil sebagai layar dan menciptakan suatu objek seperti manusia dan lainnya sehingga tampak seperti hidup.

## **B. *Live Action***

Menurut Prakosa (2010:95), *live action* merupakan film dengan rekonstruksi kehidupan atau serentetan perekaman tentang orang-orang atau

mahluk hidup lainnya, setidaknya terdapat satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, lalu dipadu dengan kejadian yang dramatik lainnya dan disusun secara disengaja baik diadakan adegannya atau terbentuk karena proses editing, semuanya bisa menciptakan sebuah alur cerita yang dapat membuat penontonnya terhanyut oleh semua rekonstruksi tersebut.

Maka dari itu, film *live action* merupakan film yang diperankan langsung oleh manusia di dunia nyata dan cerita di dalam *live action* diadaptasi di kehidupan nyata secara dramatik. Konsep dan durasi *live action* pada umumnya sama seperti film, hanya saja *live action* merupakan hasil adaptasi dari animasi yang dapat berinteraksi di dunia nyata. Hal itu dibuktikan pada teori Calma dalam jurnalnya yang berjudul *Cartoon "realities": the animated body and narrative conventions in Walt Disney Productions and Fleischer Studios, Inc. films of the 1930s*, menyatakan bahwa:

*"Live-action cinema has been seen as a medium that largely interacts with the realm of the real. The animated cartoon has generally been perceived as a medium that is intrinsically antithetical to the live-action cinema. (Calma, 2003:16)"*

Dengan pernyataan teori tersebut, *live action* dapat menunjukkan bahwa pentingnya menganalisis *live action* dan animasi dilakukan secara terpisah dan dipersepsikan berbeda, baik dalam kehidupan nyata maupun buatan imajinasi dari animasi. Sedangkan pada durasi film menurut

Javandalasta (2011:3), durasi film pada umumnya berkisar antara 90-100 menit bahkan lebih.

## **2.5. *Anime* dan *Live Action* Sebagai Karya Sastra**

Baik *anime* maupun *live action* termasuk ke dalam karya sastra fiksi berupa film. Film dapat dikatakan sebagai karya sastra berdasarkan teori dari Klarer (1998:56-57) dalam buku yang berjudul *An Introduction to Literary Studies* mengatakan bahwa:

*“At the beginning of the twenty-first century, it is impossible to neglect film as a semi-textual genre both influenced by and exerting influence on literature and literary criticism. Film is predetermined by literary techniques; conversely, literary practice developed particular features under the impact of film. Many of the dramatic forms in the twentieth century, for example, have evolved in interaction with film, whose means of photographic depiction far surpass the means of realistic portrayal in the theater. Film’s idiosyncratic modes of presentation—such as camera angle, editing, montage, slow and fast motion—often parallel features of literary texts or can be explained within a textual framework.”*

Dapat dikatakan sejak akhir abad ke-20, tidak dapat dipungkiri bahwa film sebagai genre semi-tekstual baik yang dipengaruhi oleh sastra maupun kritik sastra. Film dapat ditentukan oleh teknik sastra dan begitu pula sebaliknya, praktik sastra mengembangkan fitur-fitur tertentu di bawah pengaruh film. Mode presentasi istimewa film seperti sudut kamera,

pengeditan, montase, gerakan cepat dan lambat sering kali fitur paralel teks-teks sastra dapat dijelaskan dalam kerangka tekstual.

Hal itu dapat diperkuat kembali dengan teori dari Pope (dalam Wahyudi, 2014:2) di dalam bukunya yang berjudul *New Literary Hybrids in the Age of Multimedia Expression: Crossing Borders, Crossing Genres* mengatakan bahwa:

*“Historically, textual study meant writing and reading verbal texts in the medium of print. The final decades of the twentieth century witnessed an explosion of new media forms, expanding the concept of “texts” far beyond the printed word. “Texts” now include web publications, advertising, film, television, video and digitalized sound, graphic media, mixed media texts, and even installations”*

Dapat dikatakan bahwa film dan sastra merupakan media untuk menyampaikan teks. Teks dapat diartikan sebagai publikasi web, iklan, film, televisi, video, suara digital, dan sebagainya.

## **2.6. Unsur Pembentuk *Anime* dan *Live Action***

Pada sebuah karya sastra diciptakan tidak pernah lepas dari unsur-unsur yang membangunnya (Faruk dalam Hamidi, 2014: 173). Hal itu disebabkan karya sastra memiliki struktur dan bekerja secara struktural merupakan definisi dari strukturalisme. Menurut Nurgiyantoro (2013:30), unsur intrinsik berupa suatu unsur yang membangun suatu karya sastra yang berasal dari dalam karya itu sendiri.

Namun, unsur pembentuk yang akan digunakan untuk penelitian ini berupa tokoh dan penokohan, plot atau alur, dan latar. Hal itu dikarenakan agar penelitian ini lebih berbobot secara teknis, yang mengacu pada kepentingan visualisasi, terdiri atas latar, tokoh, dan alur. Berikut penjelasan dari unsur-unsur intrinsik tersebut, yaitu:

#### **A. Tokoh dan Penokohan**

Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 1999:32-33), tokoh cerita (*character*) merupakan orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama, yang oleh pembaca tafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Sedangkan Baldick (dalam Nurgiyantoro, 2001:37), menjelaskan bahwa tokoh adalah seseorang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama. Maka dapat dikatakan bahwa tokoh merupakan individu ciptaan pengarang yang muncul di dalam suatu karya sastra yang bersifat fiksi.

Tokoh buatan dalam sebuah karya fiksi dapat dibedakan dari berbagai jenis yang didasarkan pada sudut pandang dan tinjauan, seperti tokoh utama dan tambahan, tokoh protagonis dan antagonis, tokoh sederhana dan bulat, tokoh statis dan berkembang, serta tokoh tipikal dan netral. Namun untuk penelitian ini penulis hanya berfokus pada tokoh utama dan tambahan.

Penokohan (*characterization*) merupakan pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Jones, dalam

Nurgiantoro, 1968:33). Nurgiantoro (2013:247) mengatakan bahwa penokohan dan karakterisasi dapat diartikan dengan karakter dan perwatakan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita. Maka dapat dikatakan bahwa penokohan merupakan perwatakan yang dideskripsikan di dalam sebuah cerita karya sastra.

Teknik pelukisan tokoh menurut Nurgiantoro (2013:279-285) terbagi menjadi dua teknik, yaitu teknik ekspositori dan dramatik.

### **1) Teknik Ekspositori**

Teknik ekspositori (teknik analitis) adalah teknik pelukisan tokoh cerita yang dilakukan dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung. Tokoh cerita dihadirkan oleh pengarang secara langsung dan disertai dengan deskripsi dari tokoh tersebut berupa sikap, sifat, watak, tingkah laku, atau bahkan juga ciri fisiknya. Sering ditemukan dalam suatu cerita fiksi, yaitu tahap pengenalan. Tahap pengenalan merupakan tahap yang diterima secara lengkap dan deskriptif informasi mengenai tokoh cerita.

### **2) Teknik Dramatik**

Teknik dramatik merupakan teknik yang dilakukan secara tidak langsung dan dapat menunjukkan karakternya baik secara verbal lewat kata maupun nonverbal melalui tingkah laku. Pengarang menyiasati para tokoh cerita untuk menunjukkan karakternya melalui berbagai aktivitas yang

dilakukan, baik secara verbal lewat kata maupun nonverbal lewat tindakan (tingkah laku) dan juga melalui peristiwa yang terjadi.

Wujud penggambaran teknik dramatik terdiri dari sembilan teknik, antara lain sebagai berikut:

**a) Teknik Cakapan**

Bentuk percakapan yang diterapkan pada tokoh-tokoh cerita biasanya dimaksudkan untuk menggambarkan sifat-sifat tokoh yang bersangkutan. Percakapan yang lebih efektif adalah percakapan yang menunjukkan perkembangan plot dan sekaligus mencerminkan karakter tokoh pelakunya melalui kutipan dialog.

**b) Teknik Tingkah Laku**

Teknik tingkah laku menunjuk pada tindakan nonverbal atau fisik. Apa yang dilakukan tokoh dalam wujud tindakan dan tingkah laku, dapat dianggap sebagai menunjukkan reaksi, tanggapan sebuah cerita fiksi, dan terkadang adanya tindakan dan tingkah laku tokoh yang tampak netral atau kurang menggambarkan sifat karakteristiknya. Meskipun hal itu dapat menjadi penggambaran sifat-sifat tokoh pula, ia terlihat tersamar sekali.

**c) Teknik Pikiran dan Perasaan**

Bagaimanapun keadaan dan jalan pikiran serta perasaan yang melintas di pikiran dan dirasakan oleh seorang tokoh, dalam banyak hal akan mencerminkan sifat-sifat jati dirinya juga. Perbuatan dan perkataan

merupakan perwujudan nyata tingkah laku pikiran dan perasaan. Dalam cerita fiksi, keadaan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bentuk yang sengaja dikreasikan dan disiasati oleh pengarang.

Dengan demikian, pembaca dapat menafsirkan sifat-sifat karakteristik tokoh tersebut berdasarkan jalan pikiran dan perasaannya itu. Teknik pikiran dan perasaan dapat ditemukan dalam teknik cakapan dan tingkah laku, yang berarti penuturan itu sekaligus untuk menggambarkan pikiran dan perasaan tokoh cerita.

#### **d) Teknik Arus Kesadaran**

Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 1999:298), teknik arus kesadaran merupakan sebuah teknik narasi yang berusaha menangkap pandangan dan aliran proses mental tokoh, di mana tanggapan indera bercampur dengan kesadaran dan ketaksadaran pikiran, perasaan, ingatan, harapan, dan asosiasi-asosiasi acak.

Teknik ini mengacu pada monolog batin atau percakapan yang hanya terjadi di dalam diri tokoh cerita. Penggunaan monolog batin dalam penokohan dianggap sebagai upaya untuk mengungkapkan informasi yang sebenarnya tentang karakteristik tokoh karena tidak hanya menunjukkan tingkah laku yang dapat diindera saja.

#### **e) Teknik Reaksi Tokoh**

Teknik reaksi tokoh dapat diartikan sebagai reaksi tokoh tentang suatu kejadian, masalah, keadaan, kata, sikap, tingkah laku orang lain, dan lain-lain



yang berupa “rangsang” dari luar diri tokoh yang bersangkutan. Dengan kata lain, wujud teknik reaksi tokoh adalah teknik arus kesadaran tokoh cerita yang memberikan respons terhadap di lingkungan sekitarnya.

**f) Teknik Reaksi Tokoh Lain**

Teknik reaksi tokoh lain dapat diartikan sebagai reaksi yang diberikan oleh tokoh lain terhadap tokoh utama atau tokoh lain berupa pandangan, pendapat, sikap, komentar, dan sebagainya. Wujud reaksi tersebut dapat digunakan melalui deskripsi, komentar, dialog, dan juga arus kesadaran.

**g) Teknik Pelukisan Latar**

Teknik pelukisan latar merupakan teknik suasana yang melukiskan jati diri tokoh cerita melalui suasana latar (tempat) dimana ia berada. Misalnya seperti, suasana rumah yang bersih, teratur, rapi, tidak ada barang yang mengganggu pandangan, akan menimbulkan kesan pemilik rumah itu sebagai orang yang cinta kebersihan, teliti, teratur, dan lain-lain, begitu juga sebaliknya. Pelukisan situasi latar sekitar tokoh secara tepat akan mampu mendukung teknik penokohan secara kuat meskipun sebenarnya latar berupa sesuatu yang berada di luar karakteristik tokoh.

**h) Teknik Pelukisan Fisik**

Pelukisan fisik merupakan keadaan fisik dan kejiwaan seorang tokoh cerita. Keadaan fisik tokoh perlu dilukiskan, terutama ia memiliki bentuk fisik

khas sehingga membuat pembaca atau penonton dapat menggambarkan secara imajinatif. Sama halnya dengan latar, pelukisan wujud fisik tokoh berguna untuk lebih mendukung sifat karakteristik tokoh cerita.

#### **i) Catatan tentang Identifikasi Tokoh**

Tokoh cerita baik tokoh utama ataupun tambahan tidak sekaligus menampakkan seluruh karakternya, melainkan sedikit demi sedikit sejalan dengan kebutuhan dan perkembangan cerita. Proses pengenalan karakteristik tokoh secara lengkap biasanya tidak semudah yang dibayangkan, terutama tokoh tersebut bersifat kompleks. Sedangkan tokoh sederhana sekalipun juga dibutuhkan ketelitian dan kekritisan di pihak pembaca atau penonton. Prinsip-prinsip yang dilakukan untuk identifikasi tokoh adalah prinsip pengulangan, prinsip pengumpulan, dan prinsip kemiripan dan pertentangan.

Prinsip pengulangan adalah pembaca atau penonton dapat menemukan sifat, sikap, watak, dan tingkah laku dari tokoh cerita secara berulang-ulang. Teknik pengulangan ini dapat menggunakan teknik ekspositori dan teknik dramatik, baik salah satu maupun keduanya sekaligus. Prinsip pengumpulan adalah prinsip yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi karakteristik tokoh yang berantakan di seluruh tempat cerita sehingga akhirnya memperoleh data yang lengkap. Sedangkan prinsip kemiripan dan pertentangan adalah prinsip yang dilakukan dengan cara

memperbandingkan antara seorang tokoh dengan tokoh lain dari cerita fiksi yang bersangkutan.

## **B. Plot**

Stanton (dalam Nurgiyantoro, 1965:14) mengatakan bahwa plot merupakan cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian tersebut hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Teori tersebut dapat diperkuat kembali oleh teori Kenny (dalam Nurgiyantoro, 1966:14) yang berpendapat plot sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana karena pengarang menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab akibat. Kemudian Foster (dalam Nurgiyantoto, 1970:93) mengatakan bahwa plot adalah peristiwa-peristiwa cerita yang mempunyai penekanan pada adanya hubungan kausalitas (sebab-akibat).

Plot merupakan salah satu unsur intrinsik yang penting dalam pembuatan karya fiksi karena menggambarkan berbagai peristiwa yang terjadi berdasarkan hukum sebab akibat. Plot mengandung unsur jalan cerita atau lebih tepatnya peristiwa demi peristiwa yang susul menyusul, namun lebih dari sekadar rangkaian peristiwa. Menurut Nurgiyantoro (2013:173-187), plot memiliki tiga unsur dasar dalam pengembangan sebuah plot cerita, yaitu:

### **1) Peristiwa**

Peristiwa dapat diartikan sebagai peralihan dari suatu keadaan ke keadaan yang lain, peralihan dari satu aktivitas ke aktivitas yang lain (Luxemburg dkk dalam Nurgiyantoro, 1982:150). Peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam sebuah cerita fiksi amat banyak, namun tidak semua peristiwa tersebut berfungsi sebagai pendukung plot. Peristiwa dapat dibedakan ke dalam tiga jenis berdasarkan hubungan dengan pengembangan plot atau perannya dalam penyajian cerita, yaitu:

**a) Peristiwa fungsional**

Peristiwa fungsional merupakan peristiwa-peristiwa penting yang menentukan dan memengaruhi perkembangan plot serta berkaitan dengan logika cerita. Peristiwa fungsional juga merupakan inti cerita dari sebuah karya sastra yang diurut berdasarkan cerita di dalamnya.

**b) Peristiwa kaitan**

Peristiwa kaitan merupakan peristiwa-peristiwa selingan yang berfungsi mengaitkan peristiwa-peristiwa penting atau fungsional dalam pengurutan penyajian cerita atau secara plot.

**c) Peristiwa acuan**

Peristiwa acuan adalah peristiwa yang secara tidak langsung berpengaruh atau berhubungan dengan pengembangan plot, dan juga mengacu pada unsur-unsur lain, misalnya berhubungan dengan masalah perwatakan atau suasana yang melingkupi batin seorang tokoh.

**2) Konflik**

Konflik (*conflict*) merupakan salah satu unsur yang melekat dalam pengembangan plot sebuah karya fiksi. Konflik dalam sebuah karya sastra terjadi karena adanya peristiwa-peristiwa yang sensasional dan saling berkaitan satu sama lain. Biasanya konflik bersifat tidak menyenangkan yang dialami oleh tokoh-tokoh cerita karena adanya cerita tentang perbedaan kepentingan, perebutan sesuatu, pengkhianatan, balas dendam, dan sebagainya.

Berdasarkan teori Nurgiyantoro, konflik sebagai salah satu bentuk peristiwa dapat dibedakan ke dalam dua kategori, yaitu konflik eksternal dan konflik internal.

**a) Konflik Eksternal**

Konflik eksternal merupakan konflik yang terjadi antara seorang tokoh dengan suatu hal yang di luar kendalinya, baik di lingkungan alam maupun di lingkungan manusia atau tokoh lainnya. Konflik eksternal dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu konflik fisik (*physical conflict*) dan konflik sosial (*social conflict*).

Konflik fisik atau disebut juga dengan konflik elemental merupakan konflik yang disebabkan oleh pertikaian antara tokoh dan lingkungan alam, contohnya musim kemarau panjang, gunung meletus, dan lain-lain. Sedangkan konflik sosial merupakan konflik yang disebabkan oleh kontak sosial antarmanusia, seperti penindasan, peperangan, atau kasus-kasus yang berhubungan dengan sosial lainnya.

## **b) Konflik Internal**

Konflik internal merupakan konflik yang terjadi di dalam hati, pikiran, dan jiwa seorang tokoh atau manusia dengan dirinya sendiri. Konflik internal atau disebut juga konflik batin yaitu lebih melihat permasalahan batin seorang manusia. Contoh yang terjadi pada konflik batin berupa pertentangan antara dua keinginan, keyakinan, pilihan yang berbeda, harapan-harapan atau masalah-masalah lainnya.

## **3) Klimaks**

Klimaks merupakan titik pertemuan antara dua atau lebih keadaan yang dipertentangkan dan menentukan bagaimana permasalahan itu akan diselesaikan. Klimaks berarti pada saat konflik telah mencapai tingkat intensitas tertinggi dan merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari dari sebuah cerita di dalam karya sastra fiksi. Hal itu mutlak berdasarkan tuntutan dan kelogisan cerita yang memang harus terjadi.

## **C. Latar**

Latar (*setting*) disebut juga sebagai landas tumpu yang menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 1999:284). Latar sebuah karya sastra tidak hanya sekadar berupa penyebutan tempat, waktu, dan hubungan tertentu secara umum karena pada umumnya tidak banyak memiliki peranan dalam pengembangan cerita secara keseluruhan. Jika latar mendapatkan penekanan yang dilengkapi dengan sifat

fungsional akan sangat memengaruhi dalam hal pemlotan dan penokohan serta keseluruhan cerita.

Menurut Nurgiyantoro (2013:314-325), unsur latar dalam karya fiksi yang akan digunakan ada tiga macam, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial-budaya.

### **1) Latar Tempat**

Latar tempat menunjukkan lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Di dalam sebuah cerita, latar tempat berupa nama-nama tempat, inisial tempat, atau lokasi tertentu tanpa nama yang jelas. Lokasi tanpa nama jelas biasanya hanya menyebutkan jenis dan sifat umum tempat-tempat tertentu, seperti desa, sungai, jalan, hutan, dan sebagainya.

### **2) Latar Waktu**

Latar waktu berhubungan dengan kapan terjadinya peristiwa di dalam suatu karya fiksi. Biasanya dihubungkan dengan waktu yang dapat dikaitkan dengan kronologi suatu cerita. Kapan terjadinya peristiwa digunakan dengan pada saat adanya tahun, bulan, hari, jam, musim, dan sebagainya.

### **3) Latar Sosial-Budaya**

Latar sosial-budaya berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Kehidupan sosial masyarakat dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan sebagainya.

Latar sosial-budaya juga berhubungan dengan status sosial tokoh yang terlibat, misalnya kasta rendah, tengah, dan atas.

#### **D. Kaidah Pemplotan**

Efek yang terjadi pada bentuk-bentuk ekranisasi dapat ditinjau dengan kaidah pemplotan atau usaha pengembangan plot. Pada usaha membangun sebuah plot, pengarang dapat memiliki kebebasan dalam melakukan tindakan yang kreatif. Namun, karya sastra memiliki aturan atau kaidah pengembangan plot yang perlu dipertimbangkan. Dari sudut pengarang, kaidah tersebut dapat dijadikan sebagai tumpuan pengembangan penulisan. Sedangkan bagi pembaca dapat dijadikan sebagai alat untuk menilai. Menurut Kenny (dalam Nurgiyantoro, 1966:19-22), kaidah-kaidah pemplotan terdiri dari plausibilitas (*plausibility*), kejutan (*surprise*), rasa ingin tahu (*suspence*), dan kepaduan (*unity*).

##### **1) *Plausibility***

Plausibilitas merupakan suatu hal yang diterima secara logika di dalam cerita karya sastra. Plot dalam cerita karya sastra tidak hanya membuat ceritanya menjadi menarik, tetapi juga sesuai dengan logika cerita agar tidak kehilangan fokus pada inti cerita. Plot di dalam sebuah cerita harus memiliki sifat *plausibel*, yaitu dapat dipercaya oleh pembaca. Plot yang tidak *plausibel* dapat membuat pembaca merasa bingung dan ragu dengan cerita di dalamnya.

Menurut Stanton (dalam Nurgiyantoro, 1965:13), sebuah cerita dapat dikatakan memiliki sifat *plausibel* jika tokoh-tokoh cerita dan dunianya dapat



diimajinasi (*imaginable*) dan jika para tokoh dan dunianya tersebut serta peristiwa-peristiwa yang dikemukakan mungkin saja dapat terjadi. Maka, dalam sebuah cerita harus memiliki sifat konsisten. Yang dimaksud dengan konsisten adalah pada penceritaan tokoh-tokoh cerita, misalnya berkaitan dengan tingkah laku, sikap, cara berpikir dan perasa, pendirian, pandangan, keyakinan, dan sebagainya. Jika tidak ditampilkan secara tidak konsisten, tokoh tersebut akan berakibat pembaca atau penonton tidak dapat memahami secara mudah.

*Plausibel* dalam cerita karya sastra bermaksud pada menggambarkan realita kehidupan nyata dan dapat diterima secara masuk akal dengan sifat-sifat yang faktual. Plausibilitas tidak hanya peniruan realitas belaka, tetapi penyebabnya dapat terjadi berkaitan dengan pengalaman kehidupan. Jika sebuah cerita tidak konsisten dan koherensi, hal itu dapat disebut dengan istilah *deus ex machina*. *Deus ex machina* merupakan cara yang tampak dipaksakan sehingga sebuah cerita menjadi tidak logis, tidak masuk akal, dan kadar plausibilitasnya rendah.

## 2) *Suspence*

*Suspence* merupakan perasaan ingin tahu pembaca atau penonton dan terus terjaga dalam sebuah cerita. Hal itu dapat menarik perhatian dan mendorong rasa penasaran untuk terus membaca atau menonton cerita yang dihadapinya hingga selesai. Unsur *suspence* yaitu mendorong, mengelitik, dan memotivasi pembaca atau penonton untuk setia mengikuti cerita, mencari

jawaban atas rasa ingin tahu terhadap kelanjutan hingga akhir cerita. Salah satu cara untuk membangkitkan suspense sebuah cerita adalah dengan istilah *foreshadowing*.

*Foreshadowing* merupakan petunjuk terjadinya peristiwa atau konflik yang lebih besar atau lebih serius. Petunjuk dapat diartikan semacam isyarat, firasat, atau bakal terjadinya suatu bencana di dalam cerita. Pengarang tidak mudah mempertahankan suspense di dalam cerita karena plot bersifat misterius. Pengarang membuat berbagai peristiwa penting tidak akan diungkapkan seluruhnya karena cerita yang akan dikisahkan menjadi kurang menarik.

### 3) *Surprise*

*Surprise* merupakan kejutan atau sesuatu yang bersifat mengejutkan di dalam sebuah cerita. Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 1999:225), plot sebuah cerita fiksi dikatakan memberi kejutan jika sesuatu yang dikisahkan atau kejadian-kejadian yang ditampilkan menyimpang atau bertentangan dengan harapan kita sebagai pembaca atau penonton. Maka, dalam cerita fiksi terdapat suatu penyimpangan, pelanggaran, atau pertentangan dengan apa yang biasanya ditampilkan dalam sebuah cerita. Suatu hal yang bertentangan dapat menyatu dengan peristiwa, penokohan, cara berpikir, merasa, dan bereaksi pada tokoh cerita, cara pengucapan dan gaya bahasa, dan lain-lain.

### 4) *Unity*

*Unity* atau kesatupaduan artinya bahwa unsur-unsur yang ditampilkan, seperti berbagai peristiwa, konflik, dan seluruh pengalaman kehidupan yang akan dikomunikasikan, berhubungan satu sama lain. Terdapat benang merah yang menghubungkan berbagai aspek cerita tersebut sehingga semuanya dapat merasa kesatupaduannya. Keseluruhan aspek yang kondusif dan diceritakan tampak berkaitan satu sama lain dan secara bersama mendukung makna utama yang disampaikan.

Dalam karya sastra yang panjang, pengarang dapat memasukkan hal-hal tertentu yang dianggap penting. Namun, komposisi penyampaian plot dalam sebuah karya fiksi, selalu berurutan secara kronologis dari awal, tengah, dan akhir. Penyampaian plot juga selalu bergantung pada daya kreativitas pengarang yang bermaksud mencapai efek keindahan dan kebaruan melalui cara-cara pemlotan. Dengan kata lain, pengarang akan menyiasati dan memanipulasi waktu penceritaannya sehingga tidak sejalan dengan waktu peristiwanya.