

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pengadaptasian sebuah karya sastra merupakan fenomena yang sering dilakukan dalam industri kreatif. Kita sering sekali melihat film yang ceritanya itu diambil dari cerita dalam novel ataupun karya sastra lainnya yaitu *manga*. Fenomena ini merupakan sebuah kegiatan pengalihan antar media satu ke media lainnya atau disebut alih wahana oleh Damono. Damono (2016:13) mengartikan alih wahana sebagai perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain yang mencakup pada kegiatan penerjemahan, penyaduran dan pemindahan.

Kegiatan pengalihan antar media satu ke media lainnya terdiri dari beberapa macam jenis pengadaptasian. Salah satu diantaranya yaitu disebut ekranisasi. Ekranisasi merupakan sebutan kegiatan mengalihkan wahana atau pengadaptasian dengan memindahkan karya sastra bentuk apapun ke dalam bentuk film atau bisa kita sebut memfilmkan sebuah karya sastra. Hal tersebut dipaparkan Eneste (1991:60) yang mengartikan ekranisasi sebagai pelayarputihan (*ecran* dalam bahasa Perancis berarti layar) atau pemindahan (pengangkatan) sebuah novel (karya sastra) ke (menjadi) film.

Tidak hanya penulis, orang-orang banyak telah menikmati karya hasil pengadaptasian dan sering melihat ada yang berbeda pada film jika dibandingkan dengan karya aslinya sehingga perubahan yang berbeda

tersebut terkadang membuat para penikmat merasa kecewa ataupun sebaliknya. Perubahan yang terjadi tersebut menurut Eneste (1991: 61-65) bisa berupa pengurangan penambahan ataupun perubahan bervariasi. Perubahan tersebut misalnya saja menemukan adanya para tokoh yang muncul atau menghilang, ada juga ceritanya yang berubah, plotnya berbeda, karakternya berbeda dan lain sebagainya.

Perubahan yang terjadi karena penyesuaian media pada proses pengalihan wahana tersebut merupakan sebuah pengapresiasian seseorang atau hasil resepsi dari proses pembacaan karya sastra. Junus (1985:1) membagi hasil resepsi kedalam dua jenis yaitu bisa bersifat pasif, yaitu bagaimana seseorang dapat memahami karya itu, atau dapat melihat hakikat estetika yang ada di dalamnya. Reaksi juga akan bersifat aktif yaitu pembaca mencoba merealisasikannya. Karena ekranisasi merupakan kegiatan merealisasikan reaksi dengan pemindahan media yang menghasilkan produk baru maka karya pengadaptasian tersebut merupakan sebuah hasil resepsi berupa reaksi atau tanggapan yang bersifat aktif. Dalam hal ini pengadaptasian karya sastra merupakan hasil resepsi berupa reaksi atau tanggapan yang tergolong bersifat aktif karena kegiatannya yang aktif dengan merealisasikan. Hal tersebut didukung juga oleh Endaswara (2008:119) yang menyebutkan bahwa reaksi terhadap teks sastra tersebut dapat berupa sikap dan tindakan untuk memproduksi kembali, menciptakan hal baru, menyalin, meringkas, dan sebagainya.

Sebuah karya dari kegiatan ekranisasi merupakan hasil dari gabungan reaksi pembaca sastra kelompok karena dalam memproduksi sebuah film terdapat banyak pihak terlibat agar karya tersebut berwujud. Dalam industri perfilman terdapat departemen atau bagian unit yang bertugas dan bertanggung jawab untuk penulisan cerita di film yang dikenal sebagai penulis skenario cerita film atau *screenwriter (screenplay writer)*. Maka penulis skenario cerita film ini merupakan pembaca sastra yang memasukan reaksi tanggapannya pada karya tersebut sehingga membuat perubahan atau perbedaan pada karya pengadaptasiannya.

Penulis skenario merupakan seorang individu yang memiliki pemikiran yang tidak hanya menempatkannya sebagai pekerja penulis ahli yang mengerti sastra tetapi juga sebagai orang penikmat sastra. Maka, perubahan-perubahan yang terjadi dan yang dilakukannya pada cerita pengadaptasian tentunya tidak terjadi begitu saja dengan sekehendaknya, melainkan adanya hal lain yang melatarbelakangi sampai perubahan tersebut dilakukan.

Berdasarkan hal yang telah penulis sebutkan di atas, penulis merasa tertarik dan memutuskan untuk mengkaji lebih dalam lagi mengenai tema perubahan pada proses ekranisasi tersebut. Sehingga dalam penelitian ini penulis tidak hanya mengkaji dan mendeskripsikan perubahan-perubahan apa yang terjadi pada proses ekranisasi saja tetapi juga faktor atau alasan yang melatarbelakangi mengapa perubahan tersebut sampai dilakukan.

Penulis memilih sebuah karya hasil kegiatan ekranisasi berjudul *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* sebagai objek untuk diteliti dalam penelitian ini. *Anime* ini merupakan *anime TV series* ke dua yang diproduksi ulang oleh studio Bones yang diadaptasi dari karya sastra *manga* populer berjudul *Fullmetal Alchemist* karya Hiromu Arakawa dan diterbitkan oleh penerbit *Square Enix* dalam majalah bulanan *Square Enix's Monthly Shonen Gangan* dari tahun 2001 hingga 2010. *Anime* tersebut merupakan bentuk pengapresiasian yang besar bagi sebuah karya sastra. Hal ini mencerminkan bahwa karya sastra *manga* tersebut merupakan karya bagus yang sangat disukai oleh penikmat *manga* sehingga produk barunya dimunculkan atau diproduksi kembali.

Penulis memilih *anime TV series* ke dua yang tayang tahun 2009 hingga 2010 dan berjumlah 64 episode ini karena cerita yang diangkat mengikuti karya asli *manga*-nya berdasarkan dari 27 volume. Meskipun begitu, isi yang ada dalam *anime* tidak sepenuhnya sama dengan *manga*. Penulis menemukan adanya beberapa perubahan yang berbeda pada *anime Fullmetal Alchemist:Brotherhood* jika dibandingkan dengan karya *manga*-nya. Salah satu contoh perbedaan yang penulis temukan terdapat pada cerita *anime Fullmetal Alchemist:Brotherhood* episode pertama. Sebagai pembuka cerita *anime*, dalam episode pertama *Fullmetal Alchemist:Brotherhood* menceritakan mengenai pertarungan melawan Alkemis Es bernama Isaac Mc.Dougal yaitu seorang mantan Alkemis Negara. Jika dibandingkan dengan cerita *manga*-nya yang telah penulis baca, cerita pembukanya adalah

mengenai pertarungan Edward dan Alphonse sebagai tokoh utama melawan pendeta Cornello di Reole. Ketika penulis baca kembali cerita *manga*-nya, penulis menemukan bahwa cerita pada episode pertama di *anime* tersebut tidak penulis temukan di *chapter* manapun dalam cerita *manga*.

Penulis sejauh ini belum menemukan tema dan objek penelitian yang sama dengan penulis kaji. Oleh karena itulah penulis memutuskan untuk menggunakan *anime* tersebut untuk dijadikan objek penelitian oleh penulis. Dalam mendukung penelitian yang penulis lakukan, penulis juga mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada seorang narasumber yang bertanggung jawab sebagai *screenwriter* di *anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood*. Dari jawaban-jawaban narasumber inilah penulis akan mengetahui hasilnya yang kemudian penulis susun dan mendeskripsikannya pada bab pembahasan mengenai alasan atau faktor yang melatarbelakangi perubahan pada proses ekranisasi *manga Fullmetal Alchemist* ke *anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang disebutkan di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana bentuk perubahan hasil ekranisasi dari *manga Fullmetal Alchemist* ke *anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood*?
- 2) Faktor apa yang melatarbelakangi terjadinya perubahan pada karya ekranisasi dari *manga Fullmetal Alchemist* ke *anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood*?

1.3 Batasan Masalah

Sebagai batasan dalam penelitian ini penulis hanya memaparkan tiga perubahan pada masing-masing bentuk perubahan yang berupa penambahan, pengurangan, dan perubahan bervariasi. Perubahan-perubahan yang penulis gunakan adalah perubahan yang terlihat sangat jelas mengalami perubahan menurut penulis jika dibandingkan terhadap karya aslinya.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan penelitian ini adalah menjawab permasalahan yang disebutkan pada rumusan masalah agar mengetahui:

- 1) Bentuk perubahan hasil ekranisasi dari *manga Fullmetal Alchemist* ke *anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood*.
- 2) Faktor apa yang melatarbelakangi terjadinya perubahan pada karya ekranisasi dari *manga Fullmetal Alchemist* ke *anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood*.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Teoretis
 - a. Sebagai sarana kajian peneliti dalam menerapkan salah satu pendekatan dalam karya sastra.
 - b. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan - perkembangan penerapan ranah ilmu sastra serta studi tentang sastra.

- c. Memperkaya kajian resepsi sastra khususnya resepsi pembaca aktif
- d. Memperkaya kajian ekranisasi mengenai *anime Fullmetal Alchemist:Brotherhood*.
- e. Menambah khasanah pustaka sebagai sumber penelitian sastra selanjutnya khususnya penelitian dengan teori yang sama.

2) Manfaat Praktis

- a. Penulis
Membantu penulis untuk mengetahui dan memahami pemikiran dan pendapat orang Jepang dalam mengapresiasi sebuah karya sastra.
- b. Pembaca
Diharapkan dapat memperoleh gambaran secara rinci dan sistematis mengenai ekranisasi terhadap *manga Fullmetal Alchemist* ke *anime Fullmetal Alchemist:Brotherhood*.
- c. Peneliti lain
Diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis agar lebih mendalam dan luas.
- d. Institusi
Diharapkan dapat memberi manfaat dan menambah perbendaharaan bahan bacaan bagi mahasiswa dan mahasiswi sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

1) Bab I Pendahuluan

Bab yang 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 yang mendeskripsikan mengenai beberapa penelitian terdahulu, sejarah singkat mengenai manga dan anime, manga dan anime sebagai karya sastra, teori mengenai unsur pembangun karya sastra, teori resepsi, teori ekranisasi yang menjadi acuan untuk meneliti mengenai karya pengadaptasian dari *manga Fullmetal Alchemist* ke *anime Fullmetal Alchemist:Brotherhood*.

3) Bab III Metode Penelitian

Bab yang mendeskripsikan mengenai metode deskriptif analisis, pendekatan objektif dan pragmatik, 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 yang mendeskripsikan mengenai paparan-paparan mengenai lima buah unsur intrinsik *manga Fullmetal Alchemist*, tiga bentuk perubahan berupa pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi berdasarkan teori ekranisasi Eneste yang terjadi dalam *anime Fullmetal*

Alchemist:Brotherhood. Serta berisi pemaparan mengenai faktor internal dan faktor eksternal yang melatarbelakangi perubahan pada *anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood* terjadi.

5) Bab V Kesimpulan dan Saran

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