

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Karya sastra dalam segala jenisnya dapat menjadi jendela ide dan informasi. Penulis menjadikan karya sastra sebagai media untuk menjembatani gagasan yang dimilikinya untuk kemudian disampaikan kepada pembaca. Karya sastra biasanya menggambarkan kondisi sosial, budaya atau lingkungan sosial penulis sebagai dasar pembuatannya. Banyak fenomena sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat yang kemudian dituliskan ulang oleh seorang penulis melalui karyanya. Oleh karena itu, sebuah karya sastra tidak bisa begitu saja dipisahkan dari kehidupan manusia.

Karya sastra serta budaya merupakan dua ilmu yang saling terkait. Jika buku merupakan jendela dunia, maka sebaliknya sastra merupakan jendela budaya. Budaya menyentuh kehidupan sehari-hari manusia, sebaliknya sastra mengungkap berbagai persoalan yang berhubungan dengan manusia (<https://kantorbahasamaluku.kemdikbud.go.id/2020/03/sastra-sebagai-jendela-budaya/>). Karya sastra dapat memperluas wawasan, meningkatkan pengetahuan dan informasi kita terhadap masyarakat dan budaya yang ada di berbagai belahan dunia.

Ada berbagai jenis karya sastra diantaranya novel, puisi, cerpen, drama dan *manga* (komik jepang). *Manga* dikategorikan sebagai karya sastra karena di dalamnya mengandung pesan atau cerita seperti yang terdapat pada novel, cerpen, ataupun karya sastra lainnya (Akhmad, 2017:102). Pendapat ini juga diperkuat oleh pernyataan Mc Cloud (2008: 10) yang menyatakan bahwa komik sebagai karya sastra dapat menghasilkan sekumpulan karya yang layak dipelajari dan menampilkan dengan penuh makna hidup, waktu, dan cara pandang terhadap dunia lewat sang pengarang. Hal itu diperkuat juga oleh pendapat Bonnef melalui Nick (2015:497) yang menyatakan komik sebagai karya sastra fiksi bergambar adalah suatu urutan gambar dan kata yang bertujuan untuk membagikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik senantiasa

menggunakan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut dilakukan supaya gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda.

Dari beberapa jenis karya sastra, *manga* termasuk salah satu yang paling disukai masyarakat karena memiliki banyak *genre* yang bisa dinikmati oleh anak-anak, remaja hingga dewasa. *Manga* termasuk populer di Indonesia. Ini terbukti dengan masuknya Indonesia di peringkat ke-3 negara yang memiliki pembaca *manga* terbanyak dari seluruh dunia. Jika dulu *manga* membutuhkan adaptasi *anime* untuk menjadi populer maka berbeda dengan era digitalisasi seperti sekarang dimana semua orang bisa mengakses *manga* hanya melalui aplikasi saja.

*Manga* biasanya dibuat dan dicetak dalam bentuk warna hitam. Format ini dipilih dengan pertimbangan ketatnya waktu pembuatan, proses pewarnaan yang dianggap mengurangi nilai artistik *manga*, dan efisiensi biaya percetakan. *Manga* memiliki karakteristik yang spesial terutama dalam penggambaran tokoh, dan penggambaran latar belakang yang penuh dengan gambar serta tulisan untuk menekankan suasana cerita dan bentuk serta urutan panel yang dinamis. (Akhmad, 2017:100).

Karya sastra *manga* tidak hanya berisi potongan-potongan gambar yang menarik dan mampu menjadi rangkaian cerita yang indah dan bisa dinikmati. Banyak fenomena yang kemudian diangkat ke dalam *manga*, misalkan fenomena sosial, budaya, politik dsb. Sejalan dengan pendapat Ito (2005: 456) yang menyatakan bahwa:

In manga there is social environment that includes history, language, culture, politics, economy, family, religion, sex and gender, education, deviance and crime, and demography. Manga thus reflects the reality of Japanese society, along with the myths, beliefs, rituals, tradition, fantasies, and Japanese way of life. Manga also depicts other social phenomena, such as social order and hierarchy, sexism, racism, ageism, classism, and so on.

Di dalam *manga* terdapat lingkungan sosial tertentu yang mencakup sejarah, bahasa, budaya, politik, ekonomi, keluarga, agama, jenis kelamin dan gender, pendidikan, penyimpangan dan kejahatan, dan demografi. *Manga* dengan demikian mencerminkan realitas masyarakat Jepang, bersama dengan mitos, kepercayaan, ritual, tradisi, fantasi, dan cara hidup orang Jepang. *Manga* juga

menggambarkan fenomena sosial lainnya, seperti tatanan dan hierarki sosial, seksisme, rasisme, *ageism*, *classism*, dan sebagainya.

*Manga* merupakan karya sastra populer di Jepang. Sebagai karya sastra populer, *manga* telah mengalami banyak perkembangan dan mengalami berbagai macam adaptasi, baik berupa *anime* maupun film *live action* (*Jissha Eiga*). Selain *anime*, adaptasi *manga* menjadi film *live action* cukup menjadi tren populer di Jepang pada pertengahan tahun 2000-an. Film *live action* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebutkan film yang merepresentasikan cerita dari *manga* atau *anime*. Film *live action* pada dasarnya merupakan adaptasi dari cerita *manga* yang direalisasikan dan kemudian diperankan oleh aktris atau aktor manusia.

Teori alih wahana pertama kali dikemukakan oleh Sapardi Djoko Damono pada tahun 2016. Alih wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran dan pemindahan dari satu jenis karya sastra ke jenis karya sastra lainnya (Damono, 2018: 9). Sedangkan, menurut Eneste perubahan bentuk (media) karya sastra menjadi sebuah film disebut Ekranisasi. Ekranisasi adalah pelayarputihan atau pemindahan sebuah novel (karya sastra) ke dalam film atau proses pengubahan dari kesenian yang dapat dinikmati kapan saja dan di mana saja menjadi kesenian yang hanya dapat dinikmati di tempat-tempat tertentu dan pada waktu-waktu tertentu pula (Eneste, 1991:61). Bagian yang biasanya menjadi perhatian dalam alih wahana *manga* ke dalam film *live action* adalah bagaimana sutradara membawa adegan, karakter, situasi pada *manga* ke dalam film *live action*.

Ada beberapa alasan yang kemudian mendasari pelaku di industri film mengangkat sebuah karya sastra menjadi anime atau film. Damono (2018:127) menyebutkan dua alasan utama kenapa sebuah karya sastra layak untuk difilmkan. Pertama, karya sastra yang akan dijadikan sebagai sumber adaptasi memiliki banyak peminatnya. Semakin terkenal karya sastra tersebut, maka semakin familiar isi ceritanya di lingkungan masyarakat, sehingga para pekerja di industri film tidak memiliki kesulitan berarti saat memasarkan filmnya nanti. Kedua, mereka yang berada di industri film mempunyai misi tersendiri dalam

penggarapan filmnya untuk mengangkat hasil budaya yang pantas diangkat ke layar.

Sejalan dengan pendapat Damono, di Jepang sendiri *manga* yang kemudian diadaptasi adalah *manga* yang sudah terkenal. Sedikit berbeda dengan di negara lain yang dalam adaptasinya hanya terbatas pada komik dengan *genre hero* atau kepahlawanan dan *action* saja, di Jepang *genrenya* lebih variatif dan berwarna, di mulai dari *slice of life*, roman, komedi, *sport*, dan lain-lainl. Salah satu judul *manga* yang populer di Jepang dan memiliki jalan cerita menarik salah satunya adalah *Shigatsu wa kimi no uso*.

Manga *Shigatsu wa kimi no uso* merupakan *manga shounen* yang ditulis oleh Naoshi Arakawa. *Manga* ini diserialkan pada 6 april 2011 dalam *Monthly Shounen Magazine* milik Kodansha yang terdiri dari 11 volume. Serial ini mengalami adaptasi ke dalam *anime* terlebih dahulu pada tahun 2014 baru kemudian diadaptasi ke dalam film *live action* yang disutradarai oleh Takehiko Shinjo pada tahun 2016. *Manga Shigatsu wa kimi no uso* menceritakan seorang pemain piano yang jenius, bernama Kousei Arima. Kousei mengalami trauma kejiwaan karena tekanan keras yang didapatkan dari ibunya ketika bermain piano. Ibunya memiliki mimpi untuk menjadikan Kousei sebagai seorang pianis terkenal dunia. Oleh karena itu, saat latihan piano, Kousei sering dimarahi dan dipukul oleh ibunya apabila dia melakukan kesalahan dalam partitur music sampai tangan Kousei menjadi memar. Kemudian trauma kejiwaan itu menjadi berkepanjangan semenjak ibunya meninggal.

Alasan penulis memilih manga *Shigatsu wa kimi no uso* sebagai bahan penulisan skripsi ini, karena ceritanya menarik, juga mengangkat salah satu fenomena sosial yang terkenal di Jepang yaitu fenomena *kyouiku mama*. Istilah *kyouiku mama* adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan sikap seorang ibu yang terlalu memperhatikan pendidikan anak-anaknya sehingga cenderung memaksakan kehendak terhadap anak-anaknya tanpa memperdulikan kemampuan anak-anaknya tersebut. Sejauh ini penulis belum menemukan penelitian yang sama yang mengambil tema alih wahana dengan objek *manga Shigatsu wa kimi no uso*.

## 1.2 Penelitian yang relevan

Terdapat beberapa penelitian yang menggunakan *manga Shigatsu wa kimi no uso* sebagai objek penelitiannya, yaitu:

1. Skripsi dari FP Sherlivonia, Universitas Diponegoro, Fakultas Ilmu Budaya dengan judul “*Trauma Tokoh Arima Kousei Dalam Komik Shigatsu Wa Kimi No Uso Karya Naoshi Arakawa; Tinjauan Psikologi Sastra*” (2018).

Persamaan dalam penelitian ini adalah penggunaan objek penelitian *manga Shigatsu wa kimi no uso*, tetapi yang membedakan dengan penelitian penulis adalah tema penelitiannya. Sherlivonia dalam penelitiannya meneliti tentang bentuk, penyebab dan dampak trauma pada tokoh Arima Kousei, sedangkan penulis meneliti tentang proses alih wahana dari *manga* ke film *live action shigatsu wa kimi no uso*.

2. Jurnal ilmiah yang ditulis oleh Aprilia Dewi, mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dengan judul “*Deiksis Ruang Dalam Film Shigatsu Wa Kimi No Uso Karya Naoshi Arakawa*” (2019). Persamaan penelitian ini adalah penggunaan objek penelitian film *live action shigatsu wa kimi no uso*, tetapi yang membedakan dengan penelitian penulis adalah tema penelitiannya. Dewi dalam penelitiannya bertujuan untuk menjelaskan makna kontekstual deiksis ruang dan menjelaskan faktor penyebab penggunaan deiksis ruang yang terdapat dalam film *live action Shigatsu wa kimi no uso*, sedangkan penulis meneliti tentang proses alih wahana dari *manga* ke film *live action shigatsu wa kimi no uso*.

3. Jurnal yang ditulis oleh Ni Komang Tri Jayanti, mahasiswa Universitas Udayana dengan judul “*Alih Wahana Manga Ao Haru Ride Karya Sasisaka Io Ke Dalam Film Live Action Karya Sutradara Miki Takahiro*” (2020). Artikel ini membahas alasan penciptaan, penambahan dan perubahan variasi dalam proses alih wahana. Persamaan pada penelitian ini adalah dalam penggunaan *manga* sebagai objek penelitian dan teori

alih wahana. Perbedaannya terdapat pada judul *manga* sebagai objek penelitiannya.

4. Skripsi dari Fatih Hikam Al-hawarismi, Universitas Diponegoro, Fakultas Ilmu Budaya dengan judul “Alih Wahana Dari Light Novel Ke Anime Gate Jietai Kanochi Nite Kaku Tatakaeri” (2017). Persamaan dari penelitian ini adalah penggunaan teori Alih wahana. Perbedaannya terdapat pada objek penelitiannya.

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Tokoh utama dalam manga ada 4 tokoh yang diceritakan kehidupannya dengan detil, tapi dalam film *live action Shigatsu wa kimi no uso* hanya difokuskan pada 2 orang tokoh utama, Arima Kosei dan Mizayono Kaori.
2. Adanya pengurangan hampir pada semua tokoh tambahan dalam film *live action Shigatsu wa kimi no uso*.
3. Adanya perubahan penokohan pada tokoh Hiroko Seto dalam film *live action Shigatsu wa kimi no uso*.
4. Adanya perubahan pada latar waktu, latar tempat dan latar sosial yang terdapat dalam film *live action Shigatsu wa kimi no uso*.

### 1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah penelitian ini pada alih wahana *manga shigatsu wa kimi no uso* ke dalam film *live action*.

### 1.5 Perumusan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana *manga Shigatsu wa kimi no uso* karya Naoshi Arakawa ditelaah dengan Teori Struktural Sastra?
2. Bagaimana bentuk perubahan yang terjadi dalam proses Alih Wahana dari *manga* ke dalam film *live action Shigatsu wa kimi no uso*?

### 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memahami *manga Shigatsu wa kimi no uso* melalui Teori Struktural Sastra.
2. Memahami bentuk perubahan yang terjadi pada proses Alih Wahana dari *manga* ke dalam film *live action Shigatsu wa kimi no uso*.

### 1.7 Landasan Teori

1. Teori Struktural sastra

Abrams melalui Nurgiyantoro (2018:56) mengatakan bahwa struktur karya sastra dapat diartikan sebagai susunan, penegasan, dan gambaran semua bahan dan bagian yang menjadi komponennya yang secara bersama membentuk kebulatan yang indah. Menurut Nurgiyantoro, struktur karya sastra menyoroti pada pengertian hubungan antar unsur (intrinsik) yang bersifat timbal balik, saling menentukan, saling memengaruhi, yang secara bersama membentuk satu kesatuan yang utuh (2018:57).

2. Alih Wahana

Alih wahana terdiri dari dua kata yaitu alih dan wahana. Menurut KBBI alih berarti ganti, tukar, pindah, ubah. Sedangkan, wahana berarti kendaraan, alat pengangkut, alat untuk mencapai suatu tujuan. Alih Wahana dapat diartikan sebagai perubahan atau pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain.

3. *Manga* (漫画)

Menurut kamus besar bahasa Indonesia *manga* (komik) adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya

mudah dicerna dan lucu. *Manga* menggunakan gambar *passive* dan teks dalam bubble untuk membentuk jalan ceritanya.

#### 4. Film *Live Action*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama, film merupakan selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dibioskop). Yang kedua, film diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup. Sedangkan *live action* adalah (dalam film, dll.) tindakan yang melibatkan orang atau hewan nyata, bukan model, atau gambar yang digambar, atau diproduksi oleh komputer (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/live-action>).

### 1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analitis. Penelitian ini menggunakan Teori Alih Wahana dari Sapardi Djoko Damono dan Teori Struktural dari Nurgiyantoro. Objek material penelitian ini adalah *manga Shigatsu wa kimi no uso* yang diperoleh dari *Mangaraw* dan film dengan judul yang sama yang penulis unduh melalui *dramacool*. Penulis juga menggunakan beberapa buku, jurnal ataupun artikel tentang teori alih wahana, *manga* dan film *live action* untuk dijadikan sumber data pendukung. Kemudian dari data-data tersebut akan dianalisis dan diuraikan secara naratif. Penulis menghabiskan waktu sekitar satu minggu untuk menonton film *Shigatsu wa kimi no uso* dan menghabiskan waktu sekitar 3 minggu untuk membaca *manganya*. Analisisnya membutuhkan waktu sekitar kurang lebih satu bulan.

### 1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis



Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menerapkan teori alih wahana Damono dalam mengkaji karya sastra adaptasi. Khususnya pada *manga* dan film *live action*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis tentang sastra adaptasi khususnya alih wahana *manga* ke film *live action* dan meningkatkan apresiasi terhadap *manga* dan film *live action Shigatsu wa kimi no uso*.

### b. Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai sumber informasi lebih lanjut mengenai teori alih wahana karya sastra bagi pembaca.

## 1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

### Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### Bab II Kajian Pustaka

Bab ini mendeskripsikan mengenai teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teori struktural sastra, serta teori alih wahana.

### Bab III Hasil Penelitian

Bab ini berisi uraian analisis struktural sastra dan analisis proses alih wahana berupa penambahan, pengurangan, dan perubahan variasi pada *manga shigatsu wa kimi no uso* ke dalam film *live action* dengan judul yang sama

### Bab IV Simpulan

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.