

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Teori Struktural Sastra**

Sebuah karya sastra fiksi, seperti yang dijelaskan oleh kaum strukturalisme adalah sebuah kesatuan utuh yang dibentuk secara saling terkait oleh berbagai faktor pembentuknya. Karya sastra juga bisa diartikan sebagai rangkaian dan gambaran dari semua faktor yang menjadi unsurnya yang kemudian secara bersama-sama membentuknya menjadi utuh dan serasi (Abrams, 2018:36). Selain itu, struktur karya sastra juga mengarah pada pemahaman tentang hubungan antar unsur-unsur intrinsik yang sifatnya timbal balik, saling menentukan dan saling mempengaruhi yang kemudian secara bersamaan membentuk satu kesatuan yang utuh.

Sebuah karya sastra biasanya terdiri dua unsur yang membentuknya yaitu, unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik merupakan unsur-unsur yang membentuk karya sastra seperti peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain (Nurgiyantoro, 2018:30). Sedangkan unsur ekstrinsik merupakan unsur dari luar yang membentuk dan mempengaruhi karya sastra tersebut, seperti kondisi sosial, budaya, agama, psikologi, politik, ideologi, dan lain-lain.

Unsur-unsur intrinsik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

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

Tokoh merupakan salah satu unsur penting dalam karya sastra fiksi. Menurut Abrams melalui Nurgiyantoro (2018:247), tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam sebuah karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca diartikan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakannya. Sedangkan, menurut Baldick dalam Nurgiyantoro (2018:247) tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama. Maka, dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah

individu yang bersifat fiksi ciptaan pengarang yang muncul dalam karya sastra yang dibuatnya.

Tokoh dalam sebuah karya sastra fiksi meskipun merupakan karangan penulis, haruslah seorang tokoh yang hidup secara normal sama seperti kehidupan manusia yang mempunyai pikiran dan perasaan, seperti pendapat Aminuddin (2008:143) yang menjelaskan bahwa tokoh dalam karya fiksi selalu mempunyai sifat, sikap, tingkah laku atau watak-watak tertentu.

Penokohan (*characterization*) menurut Jones melalui Nurgiyantoro (2018:247) merupakan pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Sedangkan, Nurgiyantoro (2018:247) mengatakan bahwa penokohan dan karakterisasi dapat diartikan dengan karakter dan perwatakan menunjuk pada tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita. Watak menurut Sudjiman (1986: 80) merupakan kualitas nalar dan jiwa tokoh yang membedakannya dengan tokoh lain. Maka dapat disimpulkan bahwa penokohan adalah perwatakan tokoh yang digambarkan dalam sebuah cerita karya sastra.

Istilah penokohan memiliki pengertian yang lebih luas daripada tokoh. Penokohan meliputi masalah siapa tokoh cerita, baik keadaan lahir atau batinnya yang dapat berubah, pandangan hidup, keyakinan, sikap, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Penokohan sekaligus menunjuk pada teknik perwujudan dan pengembangan tokoh dalam sebuah cerita.

Dari segi peranan atau tingkat pentingnya, tokoh dalam cerita fiksi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Tokoh Utama

Tokoh utama adalah tokoh yang muncul di sebagian besar cerita dan penceritaanya lebih diutamakan. Tokoh utama tidak selalu muncul dalam setiap kejadian atau tak langsung ditunjuk dalam setiap bab, namun kehadirannya selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain dan sangat menentukan perkembangan plot cerita secara keseluruhan.

## 2. Tokoh Tambahan

Tokoh tambahan adalah tokoh yang hanya dimunculkan sesekali atau beberapa kali dalam cerita dan porsi penceritaannya relatif sedikit. Pemunculan tokoh tambahan biasanya cenderung diabaikan, atau setidaknya kurang mendapat perhatian.

## B. Alur

Alur merupakan salah satu unsur yang penting dalam sebuah karya sastra fiksi. Alur menggambarkan berbagai peristiwa yang terjadi berdasarkan hukum sebab-akibat. Alur mengandung unsur jalan cerita atau peristiwa demi peristiwa yang susul menyusul, namun lebih dari sekadar rangkaian peristiwa.

Menurut Nurgiyantoro (2018:168) alur dapat dipahami sebagai berbagai peristiwa yang diseleksi dan diurutkan berdasarkan hubungan sebab akibat untuk mencapai efek tertentu sekaligus membangkitkan *suspense* dan *surprise* pada pembaca. Alur dalam sebuah cerita harus disusun secara logis, kronologis, saling berkait yang diakibatkan atau dialami oleh tokoh.

Eksistensi alur dalam sebuah cerita fiksi ditentukan oleh tiga unsur yang amat esensial yaitu, peristiwa, konflik, dan klimaks (Nurgiyantoro, 2018:173). Peristiwa dapat diartikan sebagai peralihan dari suatu keadaan ke keadaan yang lain atau peralihan dari satu aktivitas ke aktivitas lain. Konflik merupakan peristiwa fungsional atau utama yang ditandai munculnya masalah karena adanya pertentangan sehingga menjadi titik awal berkembangnya jalan cerita. Sementara klimaks adalah saat konflik mencapai titik puncaknya dan tidak dapat dihindari terjadinya. Dengan demikian, terdapat kaitan erat dan logis antara konflik dan klimaks. Tasrif melalui Nurgiyantoro (2018:209) mengembangkan secara lebih rinci tahapan alur dari ketiga unsur tersebut berupa:

### 1. Tahap Situation

Tahap ini merupakan tahap pembukaan cerita, pemberian informasi awal, terutama berisi pelukisan dan pengenalan situasi latar dan tokoh-tokoh cerita.

### 2. Tahap Generating Circumstances

Tahap ini merupakan tahap pemunculan konflik, masalah-masalah dan berbagai peristiwa yang menyulut terjadinya konflik mulai dimunculkan.

### 3. Tahap Rising Action

Tahap ini merupakan tahap dimana suasana cerita semakin mencekam dan menegangkan karena konflik yang semakin mendekat ke arah klimaks.

### 4. Tahap Climax

Tahap ini merupakan tahapan dimana konflik mencapai titik intensitas puncak.

### 5. Tahap Denouement

Tahap ini merupakan tahap penyelesaian, konflik yang sudah mencapai klimaks diberi jalan keluar atau solusi.

## C. Latar

Abram melalui Nurgiyantoro (2018:302) menyatakan latar atau *setting* disebut juga sebagai landas tumpu yang menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar adalah semua hal yang mengacu pada keterangan mengenai ruang, waktu, dan suasana peristiwa. Latar menerangkan dimana atau kapan terjadinya peristiwa atau kejadian dalam suatu karya sastra fiksi.

Tahap awal sebuah karya fiksi biasanya berisi penyituasian, pengenalan terhadap berbagai hal yang akan diceritakan. Seperti pengenalan tokoh, pelukisan suasana dan tempat, hubungan waktu, dan lain-lain. Penunjukan latar tidak selalu dilakukan pada tahap awal cerita saja, bisa juga pada berbagai tahap yang lain, pada berbagai suasana dan adegan dan selaras dengan unsur-unsur struktural fiksi yang lain.

Latar dapat menjadi pijakan cerita secara jelas dengan tujuan menciptakan suasana tertentu seolah-olah sungguh ada dan terjadi dan memberikan kesan realistis. Dengan demikian, pembaca dapat merasakan dan menilai kebenaran, ketepatan, dan aktualisasi latar yang diceritakan sehingga merasa lebih akrab.

Menurut Nurgiyantoro (2018:314), unsur latar dalam sebuah karya fiksi dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok yaitu, unsur tempat, unsur waktu dan unsur sosial-budaya. Meskipun masing-masing unsur menawarkan permasalahan yang berbeda, tetapi ketiga unsur itu pada kenyataannya saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya.

### 1. Latar Tempat

Latar tempat menunjuk pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat bisa berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial atau lokasi tanpa nama jelas (Nurgiyantoro, 2018:314). Deskripsi unsur tempat harus dilakukan secara teliti dan realistis agar memberi kesan bahwa hal yang diceritakan sungguh ada dan terjadi. Melalui tempat terjadinya peristiwa diharapkan dapat menggambarkan suasana dan hal lain yang mungkin berpengaruh pada tokoh dan karakternya.

### 2. Latar Waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi (Nurgiyantoro, 2018:318). Masalah “kapan” tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan waktu sejarah dan terkait langsung dengan keadaan tempat dan cara hidup para tokoh dalam cerita.

### 3. Latar Sosial-budaya

Latar sosial-budaya menunjuk pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi (Nurgiyantoro: 2018:322). Norma kehidupan sosial masyarakat melingkupi berbagai masalah yang cukup kompleks. Dapat berupa cara berpikir, bersikap, kebiasaan hidup, dan lain-lain. Latar sosial-budaya juga berhubungan dengan status sosial tokoh yang ada ada dalam karya fiksi yang bersangkutan dan digolongkan menurut golongannya, seperti latar sosial atas, latar sosial menengah dan latar sosial bawah.

## 2.2. Alih Wahana

Teori alih wahana merupakan teori yang disampaikan oleh Sapardi Djoko Damono dalam buku yang ditulisnya yang berjudul *Alih Wahana*. Terdapat empat konsep penting yang dicakup dari istilah alih wahana, yaitu:

1. Wahana merupakan media yang digunakan atau difungsikan untuk mengungkapkan sesuatu

2. Wahana merupakan media untuk mengangkat atau mengalihkan sesuatu dari satu tempat ke tempat yang lainnya. Sesuatu yang dialihkan dapat berupa gagasan, amanat, perasaan atau sekadar suasana.
3. Wahana sebagai media untuk menyampaikan informasi dan hiburan.
4. Wahana sebagai media untuk menyatukan seni yang berbeda *genre*

Ketika sebuah karya sastra dijadikan film, maka karya sastra tersebut akan mengalami perubahan menjadi wahana yang baru. Dalam sebuah film biasanya terdapat skenario, cerita, gambar bergerak dan musik. Oleh karena itu, film adalah media sekaligus wahana.

Berikut di bawah ini adalah bagian dari alih wahana, yaitu ekranisasi, pengurangan, penambahan dan perubahan variasi.

#### 1. Ekranisasi

Dalam alih wahana ada proses ekranisasi di dalamnya. Menurut Damono (2018:105), kegiatan alih wahana disamping penerjemahan buku, yang paling sering dilakukan dan menjadi bahasan pembicaraan sekaligus bahan studi adalah pengubahan teks sastra menjadi film. Tidak jarang juga ada teks sastra dan naskah drama yang diubah menjadi film. Proses pengubahan tersebut akan menghasilkan jenis kesenian yang berbeda dari sumbernya.

Sebuah karya sastra tidak hanya bisa diterjemahkan dari satu bahasa ke bahasa lain tetapi juga bisa dialihwahanakan, seperti teks sastra yang ditulis berdasarkan film atau drama dan film yang dibuat berdasarkan teks sastra. Pengalihan wahana tersebut pasti memunculkan berbagai perubahan seperti penciptaan, penambahan, dan perubahan variasi cerita dari kata-kata menjadi wacana gambar bergerak. Dalam proses pembuatannya, teks sastra umumnya merupakan kegiatan individu, sedangkan film merupakan kegiatan yang mencakup banyak pihak dan kegiatan lain, dan biasanya tidak bisa dilakukan oleh seorang saja, sehingga ekranisasi bisa dikatakan sebagai proses perubahan dari sesuatu yang dihasilkan perorangan menjadi sesuatu yang dihasilkan secara kelompok, maka sangatlah wajar jika hasil akhirnya mengalami perubahan.

## 2. Penciutan

Sebuah karya sastra yang akan difilmkan dalam prosesnya mau tidak mau akan mengalami perubahan berupa pengurangan atau penciutan. Penciutan adalah pemotongan atau pengurangan unsur yang membentuk karya sastra asli yang akan dialih wahanakan. Penciutan tersebut bisa terjadi pada alur, tokoh, latar maupun suasana. Perbedaan karya sastra asli sebagai sumber alih wahana ke dalam film adalah bahwa penulis skenario dan sutradara harus memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan.

Umumnya, penciutan dilakukan karena berhubungan dengan biaya yang harus dikeluarkan dalam memproduksi sebuah film. Pada unsur tokoh misalnya, karena keterbatasan biaya maka lebih sering tokoh utama yang digunakan. Selain berhubungan dengan biaya produksi, pengurangan juga bisa terjadi karena keterbatasan durasi dalam sebuah film. Dengan adanya proses penciutan, maka wajar tidak semua hal yang diungkapkan pada karya sastra sebelumnya akan ditampilkan ke dalam film.

## 3. Penambahan

Proses alih wahana karya sastra menjadi film selain mengalami penciutan juga memungkinkan adanya penambahan. Penambahan tersebut bisa terjadi pada cerita, tokoh, alur. Sutradara dan penulis skenario harus pandai memanfaatkan mana yang bisa diangkat ke film mana yang tidak, dalam proses itu biasanya mereka harus menambahkan unsur yang tidak terdapat dalam karya sastra asli untuk memperkuat nuansa dan kesan tertentu dan membuat alur lebih terkesan alami. Film tidak bisa dituntut untuk sama persis dengan karya sastra yang diadaptasinya. Penambahan dalam proses alih wahana karya sastra ke film mempunyai alasan tersendiri, seperti untuk kepentingan dari sudut filmis atau penambahan tersebut masih relevan dengan cerita secara keseluruhan.

## 4. Perubahan Variasi

Selain penciutan dan penambahan, alih wahana karya sastra ke film juga memungkinkan terjadinya perubahan variasi. Perubahan variasi bisa terjadi pada unsur intrinsik yang membentuk karya sastra aslinya seperti penokohan, latar dan

alur. Terjadinya perubahan variasi tersebut disebabkan perbedaan alat-alat yang digunakan dan film pun mempunyai waktu putar yang terbatas, sehingga tidak semua hal atau persoalan yang ada dalam karya sastra asli dapat dipindahkan ke dalam film. Maka terjadilah variasi-variasi tertentu di beberapa bagian.

#### 2.4. Manga (漫画)

Pada awalnya manga berasal dari *choju giga* karya seorang pendeta budha pada masa heian yang bernama Toba Sojo Kakuyu. *Choju giga* merupakan gambar gulung tertua di Jepang. *Choju giga* merupakan sebuah karya yang menggambarkan makhluk karikatur seperti katak, kelinci, monyet, dan rubah yang terlibat dalam aktivitas manusia sehari-hari, memparodikan mundurnya gaya hidup kelas atas Jepang pada masa itu (Ito, 2005:458). *Choju giga* terdiri dari 4 jilid dengan panjang 30 cm x 11,5 meter. *Choju giga* memiliki teknik menggambar yang sama seperti *manga*. Selain itu, cara membaca *choju giga* juga sama seperti manga yaitu dari sebelah kanan ke kiri.

Istilah manga pertama kali diciptakan oleh Katsushika Hokusai. Hokusai merupakan seorang seniman Jepang pada masa edo. Pada masa itu, Hokusai terkenal sebagai pelukis *ukiyo-e*. *Ukiyo-e* merupakan lukisan yang menggambarkan kehidupan sehari-hari, lukisan wajah, binatang, *kabuki* sampai yang bersifat pornografi. *Ukiyo-e* sangat digemari oleh rakyat biasa dan merupakan pop culture pada zaman Edo. Selain terkenal sebagai pelukis *ukiyo-e*, Hokusai juga menerbitkan sebuah buku dengan judul *Hokusai Manga*. *Hokusai Manga* merupakan buku yang berisi pedoman lukisan sketsa. Buku tersebut berisi 4000 gambar, sehingga sering disebut juga sebagai ensiklopedia manga. Ciri khas dari buku tersebut adalah tidak adanya alur cerita atau narasi, setiap gambar yang dimuat di dalamnya bersifat dinamis. Gambar yang terdapat di buku tersebut bukan hanya makhluk hidup yang menjalani kegiatan kesehariannya saja, tapi gambar hantupun termuat di dalamnya.

*Manga* telah menjadi bagian penting dari budaya Jepang selama bertahun-tahun dan dalam perkembangan manga tidak bisa lepas dari sosok pelopor *manga* Jepang modern bernama Tezuka Osamu. Osamu merupakan seorang seniman



*manga* dan animator. Osamu melakukan banyak inovasi dalam dunia *manga* diantaranya yaitu, memasukan jalan cerita yang menarik, memperbaharui pembagian kotak dalam penulisan *manga*, mengembangkan teknik menggambar *manga*, onomatope, dan garis efek *manga*. Osamu juga merupakan pelopor revolusi visual di dunia *manga* yaitu dengan mengadaptasi cerita *manga* ke dalam animasi tv berdurasi 30 menit untuk pertama kalinya di Jepang.

Dalam bahasa Jepang, istilah *manga* dapat merujuk pada semua jenis kartun, komik dan animasi, karena terdiri dari dua kanji *man*, yang berarti aneh atau dadakan dan *ga*, yang berarti gambar, yang kemudian bersama-sama membentuk kata *manga*

(<https://web.archive.org/web/20200528051728/http://www.widewalls.ch/japanese-manga-comics-history/>). Dengan kata lain, *manga* dalam konteks Jepang bisa mengandung beberapa pengertian diatas. Namun, secara umum istilah *manga* biasanya untuk merujuk pada pengertian buku komik yang berasal dari Jepang.

*Manga* merupakan bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar statis yang disusun sedemikian rupa dengan menambahkan dialog dalam bubble sehingga membentuk jalan cerita yang menarik. *Manga* biasanya dibuat dan dicetak dalam bentuk warna hitam. Format ini dipilih dengan pertimbangan ketatnya waktu pembuatan, proses pewarnaan dianggap mengurangi nilai artistik *manga*, dan efisiensi biaya percetakan. Berbeda dengan komik dari barat cara membaca *manga* biasanya dari kanan ke kiri. Sesuai dengan arah tulisan kanji Jepang.

*Manga* sendiri di negara asalnya Jepang mempunyai kekuatan yang sangat berpengaruh untuk kebudayaan Jepang dan diakui sebagai bentuk seni formal dan menjadi suatu komponen menarik dari budaya populer (Cavallaro, 2006:15). *Manga* juga merupakan sebuah fenomena budaya yang terus berkembang dan populer tidak hanya di Jepang melainkan juga di seluruh dunia.

*Manga* merupakan salah satu budaya populer jepang yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja. Di dalam *manga* terdapat konteks budaya. Budaya dalam hal ini yaitu mencakup seluruh praktik kehidupan sehari-hari baik itu cara berpakaian, cara berbicara, olahraga, dunia hiburan dan lain-lain. Oleh karena itu,

*manga* disebut juga sebagai salah satu cara terbaik untuk mempelajari kehidupan masyarakat Jepang. Selain budaya, kita juga bisa mempelajari bahasa Jepang yang muncul melalui dialog-dialog dalam *bubble* yang ada di dalam *manga*.

*Manga* di Jepang, pada umumnya diterbitkan dalam dua format, yaitu *zasshi* dan *tankobon* (Dewi, 2006:4). *Zasshi* merupakan *manga* dalam format majalah yang berisi antologi beberapa cerita bersambung atau serial dari beberapa *mangaka*. Sedangkan, *tankobon* (atau sekarang dikenal sebagai volume), merupakan *manga* dalam format buku yang berisi cerita bersambung dari seorang *mangaka* yang sebelumnya telah dipopulerkan terlebih dahulu dalam majalah *manga*. Dari bentuk *tankobon* ini kemudian *manga* diterjemahkan ke dalam bahasa-bahasa lain di luar Jepang.

*Manga* di Jepang baik itu format *zasshi* ataupun *tankobon* merupakan media hiburan bukan saja untuk anak-anak tetapi juga media hiburan untuk remaja dan dewasa. Berdasarkan klasifikasi gender dan usia, klasifikasi *manga* dibagi menjadi empat yaitu, *shōnen*, *shōjo*, *seinen*, dan *josei*.

1. Shounen

*Manga shounen* merupakan genre *manga* untuk remaja laki-laki yang berusia di antara 8 tahun-18 tahun. Itulah mengapa disebut "Shonen", yang berarti "Anak Laki-Laki" dalam bahasa Jepang. *Manga* ini cenderung berfokus pada aksi, olahraga, atau romansa dari sudut pandang anak laki-laki.

2. Shoujo

*Manga seinen* merupakan genre *manga* yang ditujukan untuk anak perempuan berusia sekitar 12 hingga 18 tahun. Inilah sebabnya mengapa disebut "Shoujo", sebuah kata yang berarti "Gadis" dalam bahasa Jepang. Genre Shoujo berfokus pada romansa dan hubungan dari sudut pandang wanita muda, tema dan gaya ceritanya biasanya menekankan pada cerita kehidupan remaja SMP dan SMA.

3. Seinen

Genre *manga* ini ditujukan untuk laki-laki dewasa berusia antara 18 tahun-30 tahun. Oleh karena itu genre ini disebut "Seinen", yang berarti "Dewasa"

dalam bahasa Jepang. *Manga* "Seinen" mirip dengan *manga Shonen* hanya saja ceritanya lebih kompleks dan berorientasi pada kondisi orang dewasa.

#### 4. Josei

*Genre manga* ini ditujukan untuk perempuan berusia 21-30. Oleh karena itu *genre* ini disebut "Josei", yang berarti "perempuan" dalam bahasa Jepang. *Manga genre* ini biasanya memiliki tema tentang kehidupan kantor, rumah tangga, percintaan dan sebagainya.

### 2.5. Film Live Action

Secara harfiah film adalah *cinematographie*. *Cinematographie* berasal dari kata *cinema* (gerak), *tho* atau *phytos* (cahaya), dan *graphie* (tulisan, gambar, citra). Film merupakan gambar hidup yang mengandung cerita. Javadalasta melalui Alfathoni dan Manesh (2020:2), menyatakan bahwa film merupakan rangkaian dari gambar yang bergerak dan membentuk suatu cerita yang dikenal dengan sebutan *movie* atau *video*. Sedangkan, menurut Damono (2018:121), Film memanfaatkan semua jenis seni lain menyangkut yang verbal, visual, dan aural yang menyentuh indera kita kecuali pengecap dan perasa. Film juga disebut sebagai dokumen sosial dan budaya. Oleh karena itu, film mampu mengkomunikasikan zaman ketika film itu dibuat.

Film merupakan hasil kerja kolektif atau gotong royong (Eneste, 1991:60). Berhasil atau tidaknya sebuah film akan sangat bergantung pada harmonisasi kerjasama bagian-bagian yang ada di dalamnya seperti produser, penulis skenario, sutradara, kameramen, para pemain, dan lain-lain. Film juga disebut sebagai seni editing, karena dalam prosesnya harus memotong dan menyatukan bagian-bagian yang tersedia dalam bahan awalnya. Film bisa mengambil sumber ceritanya pada karya sastra seperti novel, cerpen, anime, manga bahkan juga puisi.

*Live action* merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada sinematografi yang tidak diproduksi oleh animasi (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/live-action>). *Live action* merupakan film dengan rekonstruksi kehidupan atau serentetan perekaman tentang manusia atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh

seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian dramatik lainnya dan disusun secara sengaja baik yang diadakan adegannya atau terbentuk karena proses editing, semuanya bisa menciptakan sebuah alur cerita yang membuat penontonnya terhanyut oleh susunan rekonstruksi tersebut (Prakosa, 2010:95).

Film *live action* pada umumnya memiliki adegan dramatik yang berorientasi pada kehidupan nyata sebagaimana manusia kenal dan bisa dipahami. Film *live action* merekam setiap scene secara langsung dengan menggunakan kamera. Oleh karena itu dalam penggarapannya film *live action* memerlukan adanya realita.

Film *live action* sama seperti film biasa yaitu karya yang menampilkan cerita dalam bahasa audiovisual, karena mengirimkan pesan melalui tanda-tanda audio dan visual dalam gerakan. Melalui bingkai, pengambilan, gerakan kamera, penggunaan montase, efek khusus, soundtrack, warna, pencahayaan (di antara banyak elemen lainnya) efek utamanya tercapai dan yang memungkinkan sebuah cerita dibentuk dalam bentuk narasi ini. Selain itu, durasi yang digunakan pada *live action* pada umumnya sama yaitu berkisar antara 90-100 menit bahkan lebih.

Pada dasarnya film *live action* dan film biasa tidak jauh berbeda. Hanya saja, istilah film *live action* kebanyakan untuk menunjuk film yang ceritanya merupakan hasil adaptasi dari anime atau manga. Istilah *live action* juga digunakan untuk membedakannya dengan film animasi, di mana pemerannya digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa film *live action* merupakan film yang menjadikan karya sastra fiksi baik berupa *manga* (komik) atau anime sebagai sumber ceritanya yang kemudian direalisasikan dan diperankan oleh aktris atau aktor manusia.

Menurut Winokur (2001: 8-9) film memiliki dua fungsi utama yaitu, fungsi hiburan (entertainment) dan fungsi didaktisme (deductism). Adapun yang dimaksud didaktisme dalam hal ini adalah fungsi dimana film seringkali mengandung alegori, teks-teks yang makna permukaan ceritanya seringkali mengacu pada unsur-unsur konteks politik, etika, agama, dan sosial yang lebih luas.

Membuat atau memproduksi sebuah film memiliki beberapa tahapan dalam produksinya. Menurut modul penulisan skenario yang diterbitkan oleh Kemetrian

Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Pengembangan Perfilman pada tahun 2017 terdapat lima tahapan besar dalam pembuatan film yaitu, *development*, pra-produksi, produksi, pasca-produksi, dan distribusi.

1. *Development* (Pengembangan),

Tahap ini merupakan tahap pertama ketika ide-ide untuk film dibuat, hak cipta terhadap karya sastra atau pertunjukan dibeli, serta ketika skenario dibuat. Pencarian dana dilakukan pada tahap ini dan diselesaikan.

2. Tahap Pra-Produksi

Tahap ini merupakan tahap persiapan untuk syuting dilakukan. Kru dan pemain ditentukan, lokasi syuting dipilih dan dikunci, serta semua set dibangun.

3. Produksi

Tahap ini merupakan tahap dimana semua elemen-elemen mentah (gambar, suara, efek visual) dari film direkam selama proses syuting.

4. Pasca-Produksi

Tahap ini merupakan tahap dimana gambar, suara, efek visual, dan semua elemen yang sudah direkam diedit dan dimatangkan.

5. Distribusi

Tahap ini merupakan tahap akhir dimana hasil akhir film didistribusikan dan ditayangkan di bioskop, festival, atau tempat-tempat penayangan lainnya.

Secara umum unsur pembentuk sebuah film terbagi menjadi dua, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film (Pratista, 2008 :1). Unsur naratif dalam film adalah bahan atau materi yang akan diolah, sementara unsur sinematik adalah gaya atau cara untuk mengolahnya.

Berdasarkan teori struktural sastra dan alih wahana yang telah dijelaskan di atas, maka pada bab selanjutnya penulis akan menganalisis *manga shigatsu wa kimi no uso* dengan teori struktural sastra dan kemudian menganalisis perubahan-perubahan yang terjadi dari alih wahana *manga* ke dalam film *live action* dengan teori alih wahana dari Damono.