

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses kreatif berkarya di bidang seni, tidak jarang pengkaryaan seni mengambil dari seni lain sebagai sumber referensinya. Proses seperti ini mendapat perhatian dari akademisi sebagai bahan pengkajian di bidang seni, (Damono, 2012: 4)¹. Menurut Damono, di Indonesia fenomena kebaruan film telah terjadi sejak tahun 1930-an. Misalnya, ekranisasi novel Bunga Raos dari Cikembang karya Kwee Tek Hoay menjadi sebuah film di buat di hindia belanda (Damono 2012: 96). 10 tahun kebelakang di Indonesia sudah banyak berkembang film-film yang diangkat dari karya novel seperti *5 CM (2012)*, *Perahu Kertas (2012)*, *Tenggelamnya Kapal Van der Wick (2013)*, *99 Cahaya Langit Di Eropa (2013)*, *Surga Yang Tak Dirindukan (2015)*, *Trinity*, *The Nekat Traveler (2017)*, *Dilan 1990 (2018)*, *Imperfect (2019)*, *Mariposa (2020)* dan *Seperti Dendam, Rindu Harus Dibayar Tuntas (2021)*².

Alih wahana yang dilakukan dari sebuah *video game* menjadi sebuah karya film tidak lazim dilakukan di Indonesia Namun diluar negeri sudah banyak film yang mengambil referensi dari sebuah *video game*. Film sepertinya telah menjadi media ekspansi yang wajib dilakukan oleh sebuah games setelah mencapai tahap kesuksesan tertentu. Film dinilai sebagai wahana yang lengkap dan mampu menarik khalayak yang besar, yang artinya keuntungan baik bagi pihak industri maupun seniman. Dan sebagai media, *video games* memiliki materi yang tepat untuk dialih wahanakan ke sebuah film.

Para *gamer*, rasanya harus menyadari bahwa *video game* favorit mereka dibawa ke layar lebar. Sebut saja *video game* berjudul *Tomb Raider (1996)*, *Assassin's Creed (2007)*, *Prince of Persia (1989)* *Mortal Kombat (1992)* *Sonic the Hedgehog (1991)*, *Uncharted (2007)*, dan *Angry Bird (2009)* yang kemudian dikemas oleh Hollywood menjadi film seperti *Tomb Raider (2018)*, *Assassin's Creed (2016)*, *Prince of Persia (2010)*, *Mortal Kombat (2021)*, *Sonic The Hedgehog (2020)* *Angry Bird (2016)*, *Uncharted (2022)*³.

¹ Sapardi Djoko Damono, *Alih Wahana* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014), hlm. 4

² 20 Film Adaptasi Novel Indonesia Terbaik untuk Movie List-Mu "<https://bacaterus.com/film-adaptasi-novel-indonesia/>" (Diakses pada 20 Maret 2022)

³ Film From Game "[film from game - Penelusuran Google](#)" (Diakses pada 25 Maret 2022)

Film berdasarkan *video game* umumnya dianggap tidak berhasil. Dari sebanyak 46 film Hollywood yang diangkat dari *video game* dalam periode 1993-2018⁴, hanya satu yang mampu mengalahkan rata-rata nilai *Metascore* yakni *Mortal Kombat* (58/100) dan hanya enam yang mampu mengalahkan rata-rata rating IMDb, dengan posisi puncak dipegang oleh *Warcraft: The Beginning* (6,9/10). Namun yang bisa dilihat bukan hanya dari rating film atau pendapatan film tersebut, melainkan dampak terhadap *video game* yang dijadikan film tersebut. Seperti *video game* Jepang berjudul *Fate/Grand Order* yang diadaptasi menjadi serial animasi *Fate/Grand Order-Absolute Demonic Front: Babylonia* dan setelah penayangan serial tersebut *video game Fate/Grand Order* mendapatkan kenaikan pemain 11,7% pada tahun 2019 menurut survey yang dilakukan oleh *video game*⁵ tersebut dan penghasilan *video game* tersebut pada tahun 2019 mencapai 4 Milyar USD atau sekitar 54 Triliun Rupiah⁶.



Gambar 1 Poster Film DreadOut

⁴ Video Game Dijadikan Film, Sukseskah? “<https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20190630171310-33-81673/video-game-dijadikan-film-sukseskah>” (Diakses pada 25 Maret 2022)

⁵ Fate/Grand Order 5th Anniversary Player Survey Results “<https://www.frontlinejp.net/2020/08/16/fate-grand-order-5th-anniversary-player-survey-results/>” (Diakses pada 8 Maret 2022)

⁶ Pendapatan Fate/Grand Order Tembus 54 Triliun Rupiah! “<https://jagatplay.com/2020/01/news/pendapatan-fate-grand-order-tembus-54-triliun-rupiah/>” (Diakses pada 8 Maret 2022)

Di Indonesia alih wahana dari *video game* diangkat menjadi film bukan tidak mungkin terjadi, ini diperlihatkan oleh Kimo Stamboel yang membuat film dengan judul *DreadOut (2019)* yang diangkat berdasarkan sebuah *video game* berjudul *DreadOut (2014)*. Film tersebut mengambil naratif yang diangkat dari *video game* yang menceritakan pengalaman Linda dalam menghadapi Wanita misterius berbaju merah sekaligus menyelamatkan teman-temanya dari dimensi lain. Walau sayangnya hanya mendapat rating 5,1/10 dari situs *IMDb*⁷, namun film tersebut berhasil meraih 800 ribu jumlah penonton di layar bioskop Indonesia.



Gambar 2. Poster Video Games *DreadOut*

Video game *Dreadout* memiliki genre Horror dan diproduksi oleh studio Digital Happiness asal Bandung dan Vadi Vanadi sebagai Game Director. Game tersebut bisa dimainkan di *Personal Computer (PC)*. Game *DreadOut* tidak hanya dimainkan oleh orang Indonesia,

⁷ *Dreadout* “<https://www.imdb.com/title/tt9435162/>” (Diakses pada 22 February 2022)

Youtuber terkenal seperti PewDiePie yang saat ini memiliki pelanggan sebanyak 111 Juta orang bahkan pernah memainkan game tersebut. Menurut hitekno.com *video game DreadOut* pada awal tahun 2019 sudah terjual sekitar 2,5 juta copy pada seluruh platform. Satu tahun setelah film *DreadOut* tayang sekuel dari *video game DreadOut* muncul dengan judul *DreadOut 2* yang telah banyak mendapat banyak reviews positif dari para pembelinya.

Fenomena perubahan dari sastra elektronik ke dalam berbagai bentuk tersebut dapat dikategorikan sebagai proses alih wahana. Proses alih wahana juga merupakan proses hibrida, pencangkakan, atau sesuatu yang terintegrasi dari berbagai hal baik secara visual maupun teks. Sebuah karya tidak hanya dapat diterjemahkan, atau dialihkan dari satu bahasa ke bahasa lain, tetapi juga dapat dialih wahanakan, yaitu diubah menjadi jenis kesenian lain. Misalnya dari karya sastra novel diubah menjadi film (Damono, 2018: 9)⁸.

Pada film *DreadOut* banyak sekali hal yang berbeda dengan *video gamenya* namun perbedaan-perbedaan tersebut bukan tanpa alasan. Faktor film yang terkait dengan durasi menyebabkan para pekerja film harus lebih kreatif untuk memilih dan memilah peristiwa yang penting untuk difilmkan. Oleh karena itu, seringkali ditemui adanya pergeseran khususnya berkaitan dengan alur cerita. Dalam tokoh pun terkadang ditemukan banyak perubahan-perubahan. Hal ini dilakukan mengingat masing-masing antara (*video game* dan film) memiliki karakter yang menyesuaikan dengan fungsi dari media karya. Dalam melakukan alih wahana diperlukan mengkaji ulang alur dan pemahaman terhadap tokoh yang berbeda antara media yang satu dengan media yang lainnya (Nurgiyantoro, 1995: 154)⁹.

Pengkajian serupa mengenai alih wahana dari sebuah *video game* pernah disampaikan dalam pengkajian “Alih Wahana Game *Touken Ranbu* Menjadi Drama Musikal sebagai Representasi Identitas Latar dan Budaya Jepang” yang ditulis oleh Sri Wahyuningtyas¹⁰. Pengkajian tersebut mendeskripsikan bagaimana proses alih wahanan dari *video game Touken Ranbu* menjadi drama musical dengan judul yang sama dengan perspektif pendekatan sosiologi sastra. Adapun pengkajian berikutnya mengenai “Ekranisasi Novel Ke Bentuk Film 99 Cahaya

⁸ Sapardi Djoko Damono, *Alih Wahana* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014), hlm. 9

⁹ Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1995), hlm. 154

¹⁰ Sri Wahyuningtyas “Alih Wahana Game *Touken Ranbu* Menjadi Drama Musikal sebagai Representasi Identitas Latar dan Budaya Jepang” Magister Ilmu Susastra, Universitas Diponegoro. 2018

Langit Di Eropa Karya Hanum Salsabiela Rais dan Rangga Almahendra” yang ditulis oleh Nur Isra K¹¹.

Penelitian ini penting dilakukan karena film *DreadOut* merupakan film pertama yang mengalih wahanakan *video game* ke film di Indonesia. Hal tersebut akan terus terjadi di industri perfilman Indonesia. Dan tidak menutup kemungkinan hal tersebut akan semakin sering terjadi di masa mendatang. Pengkajian ini berfokus kepada pembedahan alur, penokohan dan latar dari *video game* dan Filmnya menggunakan teori Struktural Intrinsik dari teori Nurgiyantoro. Pengkajian ini akan dikaji menggunakan teori Nurgiyantoro (2018) yaitu penciptaan, penambahan dan perubahan variasi terhadap alur, penokohan dan latar yang disebutkan di dalam teori struktural intrinsik terhadap sebuah karya fiksi Teori ini digunakan adalah karena teori tersebut dapat diaplikasikan terhadap karya fiksi manapun.

Nurgiyantoro mengatakan bahwa unsur instrinsik merupakan unsur yang membangun sebuah karya fiksi. Unsur instrinsik sebuah fiksi adalah unsur-unsur membangun jalannya sebuah cerita. Unsur instrinsik inilah yang membuat sebuah cerita rekaan dapat terwujud. Unsur-unsur instrinsik tersebut antara lain adalah, alur, penokohan dan latar.

Berdasarkan hal tersebut, pengkajian ini memfokuskan pada kajian sastra elektronik atau sastra hibrida *video game DreadOut* yang ditransformasikan menjadi film dengan judul sama dengan *video gamenya*. Berkaitan dengan penjelasan yang diungkapkan di atas, objek material dalam pengkajian ini memfokuskan kajian pada *video game* buatan studio *Digital Happiness* dengan film *DreadOut* yang di sutradarai oleh Stamboel. Dan berdasarkan Nurgiyantoro maka penelitian ini akan dikaji dengan teori alih wahana yang akan ditinjau dari Peristiwa/alur, penokohan dan latar.

1.2 Pertanyaan Pengkajian

Berdasarkan Latar belakang dan rumusan masalah di atas maka pertanyaan pengkajiannya adalah “Bagaimana alih wahana dari sebuah *video game DreadOut 2014* ke media film *DreadOut 2019* dalam sudut pandang Nurgiyantoro (2018) dengan pendekatan teori struktural intrinsik”.

¹¹ Nur Isra K, “Ekranisasi Novel Ke Bentuk Flm 99 Cahaya Di Langit Eropa Karya Hanum Salsabiela Rais Dan Rangga Almahendra” Skripsi kearsipan Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makasar, 2017

1.3 Tujuan Pengkajian

Tujuan pengkajian ini adalah untuk Mengetahui bagaimana alih wahana yang dilakukan dari *video game DreadOut (2014)* menjadi sebuah film *DreadOut (2019)* dalam teori struktural intrinsik yang digambarkan Nurgiyantoro (2018).

1.4 Manfaat Pengkajian

- Untuk Para Akademis maka manfaat yang bisa didapat dengan pengkajian ini adalah sebagai referensi untuk pengkajian sejenis
- Untuk Industri Perfilman Maka manfaatnya yang bisa didapat dari pengkajian sebagai wawasan dalam pengkaryaan dengan metode alih wahana dari *video game* ke film yang saat ini sedang digemari sekali oleh banyak kalangan masyarakat. Maka dari itu alih wahana dari *video game* ke film akan semakin besar kedepanya.
- Untuk peneliti sendiri manfaat yang di dapat ialah sebagai wawasan bagaimana pengkajian ini dapat dikaji dengan baik.

1.5 Batasan Masalah

Pengkajian ini akan dibahas dengan teori struktural instrinsik Nurgiyantoro (2018), adapun unsur ekstrinsik tidak menjadi fokus utama dalam pengkajian ini. Maka peneliti perlu membatasinya. Adapun batasan masalah lainnya dari pengkajian ini adalah Peneliti hanya akan meneliti alih wahana dari *video game DreadOut 1* yang rilis pada tahun 2014.

1.6 Metode Pengkajian

a. Pengertian Metode Pengkajian

Metode pengkajian adalah tata cara, langkah, atau prosedur yang ilmiah dalam mendapatkan data untuk tujuan pengkajian yang memiliki tujuan dan kegunaan tertentu. Seperti yang diungkapkan Sugiyono (2018,2) yang menjelaskan bahwa metode pengkajian adalah suatu cara ilmiah dalam mendapatkan data untuk tujuan dan kegunaan tertentu. Ilmiah berarti kegiatan pengkajian yang didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yakni rasional, empiris, dan sistematis seperti yang telah ditelusuri dalam Filsafat ilmu.

b. Jenis Pengkajian

Jenis Pengkajian ini bersifat kualitatif. Sugiyono (2018,14)¹² berpendapat metode pengkajian kualitatif adalah metode pengkajian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme (tepatnya fenomenologi), yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah di mana peneliti sendiri adalah instrumennya, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna. Metodologi pengkajian kualitatif bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan fenomena atau obyek pengkajian melalui aktivitas sosial, sikap dan persepsi orang secara individu atau kelompok.

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat diartikan sebagai langkah yang strategis dalam pengkajian. Hal tersebut disebabkan karena tujuan utama dari pengkajian adalah untuk mendapatkan data dan Menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Teknik yang digunakan dalam pengkajian ini adalah:

1. Observasi

Peneliti akan melakukan observasi pada *video game DreadOut (2014)* dan film *DreadOut (2019)*

2. Studi Pustaka

Peneliti akan mengumpulkan data mengenai proses alih wahana, teori struktural intrinsik, *video game* dan film dan lainnya melalui beberapa literatur seperti buku, jurnal dan website.

3. Wawancara

Peneliti akan mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pengkajian kepada narasumber untuk mendapat data yang valid

¹² Sugiyono, Metode pengkajian kuantitatif kualitatif dan Rnd (Alfabeta, 2018), hlm 14.

1.7 Sistematika Pengkajian

Sistematika pengkajian dalam tugas seminar dan perencanaan pengkajian ini, disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengkajian, manfaat pengkajian, batasan masalah, metodologi pengkajian, sistematika pengkajian dan kerangka berpikir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori tentang pengertian Film, *Video game*, *DreadOut*, Alih wahana dan lainnya.

BAB III METODOLOGI PENGAJIAN

Bab ini mengurai proses untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk keperluan pengkajian. Berisi data-data tentang pendekatan pengkajian.

BAB IV HASIL ANALISA PENGAJIAN

Bab ini menguraikan hasil analisa yang sudah dikerjakan oleh peneliti. Berisi data-data Analisa *video game* dan Film *DreadOut*

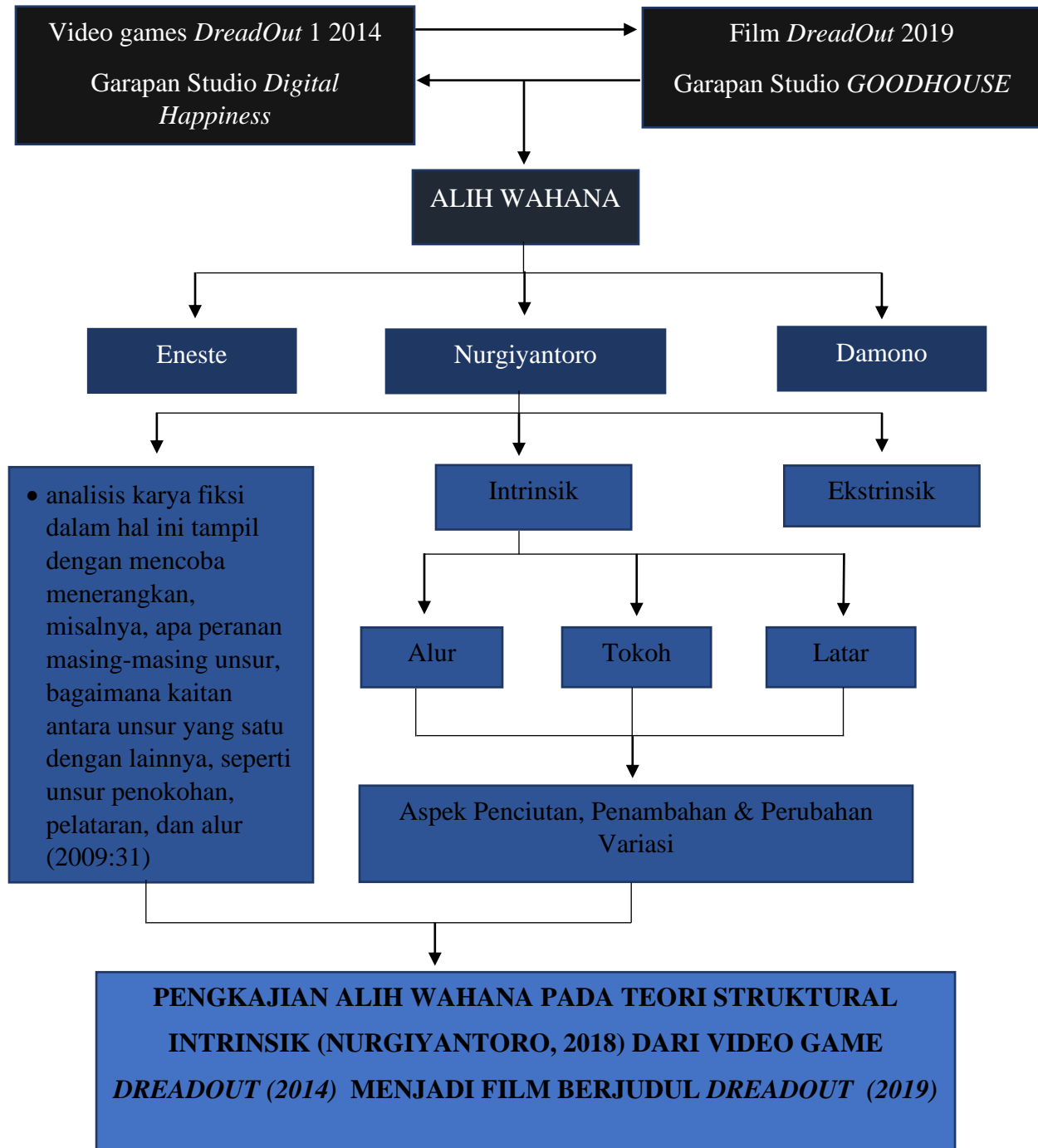
BAB V PENUTUP

Bab ini akan memberikan kesimpulan terhadap hasil analisa *video game* dan film *DreadOut*. Dan juga saran-saran ketika akan melakukan alih wahana dari *video game* ke film

1.8 Kerangka Berpikir

Peneliti mempelajari tren dengan mencoba menguraikan dengan peta pemikiran agar dapat berpikir secara teratur Analisa Kualitatif.

Mind Mapping



Hipotesa

Keberhasilan alih wahana pada teori struktural yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro pada 2013 dari *video game DreadOut 1* 2014 ke film *DreadOut* 2019 dilihat dari Analisa terhadap unsur-unsur pada teori struktural.