

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Studi Pendahuluan

Di bawah ini merupakan studi pengkajian yang relevan dan menjadi referensi terhadap pengkajian ini.

2.1.1 Alih Wahana Game “*Touken Ranbu*” Menjadi Drama Musikal sebagai Representasi Identitas Latar dan Budaya Jepang.

Ditulis oleh Sri Wahyuningtyas, pada 1 februari 2018, Pengkajian tersebut mendeskripsikan bagaimana proses alih wahanan dari *video game Touken Ranbu* menjadi drama musical dengan judul yang sama dengan perspektif pendekatan sosiologi sastra. *Video game Touken Ranbu* merupakan game yang memiliki unsur budaya jepang di dalamnya dengan mengambil tema jepang di era meiji. Pengkajian berusaha mengungkapkan perbedaan yang dimiliki antara *video gamenya* dan drama panggungnya dan juga representasi latar dan budaya jepang yang terdapat di dalam penampilan drama panggung *Touken Ranbu*.

2.1.2 Ekranisasi Novel Ke Bentuk Film 99 Cahaya Langit Di Eropa Karya Hanum Salsabiela Rais dan Rangga Almahendra.

Pengkajian ini berfokus kepada pembedahan Novel dan Filmnya menggunakan teori Struktural yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro dan ditulis oleh Isra K (2017). Pengkajian ini memfokuskan pada 3 aspek, yaitu pengurangan, penambahan dan perubahan variasi yang terjadi dari novel ke film. Pada pengkajian tersebut banyak sekali adegan yang dikurangi dari novelnya ketika di filmkan. Dan ada beberapa adegan yang original hanya ada pada film namun tidak ada dalam novelnya. Menurutnya hal ini terjadi karena keterbatasan durasi pada film sekaligus penyesuaian untuk wahana barunya.

2.2 Sejarah Dan Teori Film

film adalah satu hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film di sini dianggap sebagai komunikasi massa yang menjadi gabungan dari berbagai teknologi seperti sinema dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik. Film merupakan gambar yang bergerak atau disebut sebagai *Moving Picture* (Effendi, 1986: 239)¹³.

Tahun 1895 dikenal sebagai tahun kelahiran film, karena pada tanggal 28 Desember 1895, sebuah film fitur dirilis untuk pertama kalinya dalam sejarah film. Film ini diproduksi oleh penemu dan pelopor industri film Prancis yang terkenal, saudara Lumière, Lumière Louis (1864-1948) dan Auguste (1862-1954). Lokasi film ini adalah sebuah kafe besar di *Avenue Capucines* di Paris. Sekitar 30 orang membayar untuk menonton film pendek yang menunjukkan kehidupan Prancis. Bahkan, film pertama dibuat pada awal tahun 1885, tetapi film Lumiere bersaudara dianggap sebagai film pertama. Nama film mereka adalah "Pekerja Meninggalkan Pabrik Lumière". Pemutaran film ini di *Grand Caffe* menandai lahirnya industri film. Thomas A. Edison juga menjadi tuan rumah sebuah bioskop di New York pada 23 April 1896.

Pada tanggal 1 November 1895, penampilan Lumiere bersaudara diakui secara internasional. Film dan bioskop kemudian diadakan di Inggris (Februari 1896), Uni Soviet (Mei 1896), Jepang (1896-1897), Korea Selatan (1903) dan Italia (1905). Teknologi yang digunakan. Jika pada awalnya film berbentuk gambar hitam putih, diam dan cepat, kemudian berkembang sesuai dengan sistem visual kita, warna dan berbagai efek membuat film lebih dramatis dan terlihat lebih nyata. Isu menarik yang dibahas tentang industri film adalah persaingan dengan televisi. Untuk bersaing dengan televisi, layar lebih lebar, waktu pemutaran lebih lama, dan biaya produksi film lebih tinggi untuk menghasilkan kualitas yang lebih baik.

Definisi film menurut Marcel Danesi adalah teks yang berisi rangkaian gambar fotografis yang mengarah pada ilusi gerakan dan aksi dalam kehidupan nyata. Palapah dan Syamsudin (1983: 114)¹⁴ mendefinisikan film sebagai salah satu media dengan karakteristik massa, yang merupakan perpaduan antara gambar bergerak dan teks. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa konsep film adalah sebuah media sosial yang terbentuk dari perpaduan indra visual dan

¹³ Effendy, Hubungan masyarakat: suatu studi komunikologis, (Bandung, Remadja Karya, 1989), 239

¹⁴ Palapah, M.O. dan Atang Syamsudin, Studi Ilmu Komunikasi, (UNPAD, 1983), hlm 114.

pendengaran, memiliki inti atau tema sebuah cerita, dan mengungkapkan banyak realitas sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Film itu sendiri sedang berkembang.

2.2.1 Jenis-Jenis Film

Film Dokumenter

Film dokumenter adalah jenis film yang biasanya disajikan dalam bentuk fakta dan data. Dengan kata lain, film dokumenter akan mendokumentasikan suatu kenyataan atau tidak ada cerita fiktif. Untuk itu, film dokumenter digunakan untuk mempresentasikan kenyataan dan menampilkan kembali sebuah fakta yang ada di kehidupan. Dalam film dokumenter, unsur hiburan tidak terlalu ditonjolkan. Selain itu, film dokumenter juga memiliki pesan khusus dari tema yang telah ditentukan. Tak heran jika jenis film ini kerap digunakan sebagai media kritik sosial.

Film Fiksi

Salah satu jenis film yang paling populer dan digemari oleh semua kalangan adalah film fiksi. Film fiksi sendiri merupakan film dari sebuah karangan atau di luar kejadian nyata. Biasanya, cerita fiksi memiliki dua peranan, yakni protagonis dan antagonis. Di samping itu, film fiksi juga memiliki adegan yang sudah dirancang sejak awal. Berbeda dengan film dokumenter yang tidak terlalu menonjolkan unsur hiburan, film fiksi cenderung sebagai sarana hiburan. Meski begitu, saat ini banyak film fiksi yang dijadikan sebagai media kritik sosial.

Film Non Fiksi

Non Fiksi adalah klasifikasi untuk setiap karya informatif (seringkali berupa cerita) yang pengarangnya dengan itikad baik bertanggungjawab atas kebenaran atau akurasi dari peristiwa, orang, atau informasi yang disajikan.

2.2.2 Proses Kreatif Film

Proses kreatif film umumnya terjadi pada tahap pra produksi di mana pada tahap terjadi perencanaan produksi film yang akan diproduksi. Pada proses ini terjadi pencarian atau pencetusan ide film yang akan ditulis di naskah film. Ide dalam sebuah film bisa didapat dari yang dilihat dan didengar atau bisa berasal dari kehidupan sehari-hari bahkan dapat berdasarkan suatu pemikiran imajinatif. Ide tidak muncul begitu saja, kadang dibutuhkan banyak membaca serta berkomunikasi dalam pergaulan, melihat lingkungan, juga berdiskusi dengan tim produksi seperti sutradara atau produser dan Tidak jarang ide muncul dari melihat sesuatu, seperti membaca novel, komik bahkan *video game*.

Damono (2018: 105)¹⁵ mengatakan bahwa jenis kesenian apapun bisa dijadikan film, begitu pekerja film melihat kemungkinan kesenian tersebut bisa dia jadikan landasan untuknya membuat film, maka ia bisa memulai proyeknya dalam mengubah kesenian tersebut menjadi film. Dalam membuat film banyak pasti banyak orang terlibat karena film memerlukan skenario, terus skenario tersebut perlu disusun menjadi gambar, untuk membuat gambar perlu orang yang ahli menggunakan kamera juga orang yang bisa menata cahaya, suara dan lain sebagainya.

Ketika pekerja film memutuskan untuk melakukan alih wahana dari novel, komik, cerpen atau bahkan *video game*, Damono (2018: 117)¹⁶ mengatakan akan ada beberapa bagian yang diubah, ditambah maupun dihilangkan untuk memenuhi kebutuhan film dan bahkan tidak jarang hal tersebut diubah. Alasan banyaknya alih wahana yang dilakukan ke film karena novel, komik atau *video game* sudah memiliki penggemar dan telah dikenal oleh banyak orang, Seperti misalnya film *Pokemon: Detective Pikachu* yang rilis pada tahun 2019.

Hampir semua orang sudah mengetahui apa itu *Pokemon* dan *franchise* tersebut sudah ada di mana-mana, bahkan menjadi *franchise* paling laku di tahun 2019 dengan hasil pendapatan sekitar 110 Milyar USD yang sebagian besar pendatannya berasal dari merchandise, disusul oleh *video game*, baru pendapatan dari filmnya¹⁷.

¹⁵ Sapardi Djoko Damono, *Alih Wahana* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2018), hlm. 105

¹⁶ Sapardi Djoko Damono, *Alih Wahana* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2018), hlm. 117

¹⁷ The 25 Highest-Grossing Media Franchises of All Time “[The 25 Highest-Grossing Media Franchises of All Time \(titlemax.com\)](https://www.titlemax.com)” dan List of highest-grossing media franchises “https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_media_franchises” (Diakses pada 25 Maret 2022)

2.3 Pengertian Alih Wahana

Alih wahana, kalau boleh dikatakan, pada hakikatnya tidak mampu dipisahkan dari “alam raya” manusia selama ia hidup, apalagi dari hubungan-hubungan antarmedia sekitar. Menurut Damono, wahana adalah medium yang dimanfaatkan atau dipergunakan untuk mengungkapkan sesuatu. Wahana adalah alat untuk membawa atau memindahkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain “sesuatu” yang dapat berupa gagasan, amanat, perasaan, atau sekadar suasana. Bukankah selama ini kita paham bahwa tiap-tiap media berdiri sendiri dan mampu dipisahkan dari lainnya? Meskipun, kenyataan media itu selalu hadir bersama-sama.

Menurut Damono, alih wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Dalam pembagian sebelumnya telah disinggung bahwa karya sastra tidak hanya bisa diterjemahkan, yakni dialihkan dari satu bahasa ke bahasa lain, tetapi juga dialih wahanakan, yakni diubah menjadi jenis kesenian lain. Membanding-bandingkan benda budaya seperti novel yang beralih wahana ke film merupakan kegiatan yang sah dan bermanfaat bagi pemahaman yang lebih dalam mengenai hakikat sastra. Pada proses alih wahana akan terjadi perubahan yang berpengaruh pada berubahnya hasil medium untuk menyesuaikan dengan wahana yang dituju.

Hayward dalam Damono (2014: 144)¹⁸ menyatakan bahwa pembagian adaptasi menjadi tiga jenis, yakni: (1) adaptasi berdasarkan karya sastra klasik, (2) adaptasi dari drama, dan (3) adaptasi dari karya yang dikategorikan Karya populer. Proses adaptasi dari cerpen menjadi film banyak hal yang dikembangkan terutama film yang bersandar pada unsur narasi dan dialog pada yang menyangkut alur cerita, latar, maupun tokoh.

Beberapa istilah yang biasa dikenal dalam kaitannya dengan kegiatan atau hasil alih wahana, antara lain: ekranisasi, musikalisasi, dramatisasi, dan novelisasi. Ekranisasi berasal dari Bahasa Prancis *écran* yang berarti layar, jadi istilah ini mengacu ke alih wahana dari suatu benda seni (pada umumnya sastra) ke film. Musikalisasi umumnya mencakup pengalihan puisi menjadi musik; dramatisasi adalah pengubahan dari karya seni menjadi drama novelisasi adalah kegiatan mengubah film menjadi novel.

¹⁸ Sapardi Djoko Damono, *Alih Wahana* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014), hlm. 114

Hutcheon (2006: 8)¹⁹ menyatakan bahwa bercerita tentang cerita yang sama dari sudut pandang yang berbeda, akan menimbulkan interpretasi yang beda pula. Adaptasi bersifat universal dan dapat diulang dengan variasi yang dilakukan terus- menerus. Dengan pengulangan tersebut, karya adaptasi mampu menarik minat karena karya yang disajikan terkenal.

Ferdinandus Moses (2012: 1)²⁰ menyatakan Alih wahana pada hakikatnya tidak mampu dipisahkan dari “alam raya” manusia selama ia hidup, apalagi dari hubungan-hubungan antarmedia sekitar. Dan wahana adalah medium yang dimanfaatkan atau dipergunakan untuk mengungkapkan sesuatu. Wahana adalah alat untuk membawa atau memindahkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain “sesuatu” yang dapat berupa gagasan, amanat, perasaan, atau sekadar suasana.

2.3.1 Pengertian Teori Struktural

pendekatan struktural merupakan suatu pendekatan awal dalam sebuah pengkajian seni. Di samping itu, pendekatan struktural juga sangat penting bagi sebuah analisis karya seni. Strukturalisme sastra adalah pendekatan yang menekankan unsur intrinsik yang membangun karya. Oleh sebab itu, dengan tidak adanya analisis melalui struktural, makna intrinsik dalam suatu karya seni tidak dapat tergali secara dalam. Selain itu, analisis struktural memiliki tujuan adalah memahami secara teliti, menyuguhkan, membongkar secara tepat, detail, dan sekuat mungkin melalui analisis struktural berupa suatu isi dengan hasil makna yang baik dalam suatu karya (Teeuw, 1984: 135)²¹.

Struktural memiliki tiga sifat yaitu total, transformasi, dan pengaturan diri. Total yang dimaksud adalah struktur terbentuk secara menyeluruh (totalitas) dengan rangkaian unsur yang tetap memiliki kaidah. Demikian daripada itu, susunan rangkaian tersebut menjadikan satu kesatuan yang akan menjadi konsep sempurna. Selanjutnya transformasi, pada dasarnya, transformasi dimaksudkan bahwa adanya perubahan yang terjadi pada sebuah unsur struktur yang akan merubah atau menjadikan perbedaan antar unsur lainnya. Pengaturan diri

¹⁹ Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation* (2006) hlm. 8

²⁰ Alih Wahana dalam Sastra “<https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/artikel/2773/alih-wahana-dalam-sastra>” (Diakses pada 26 Maret 2022)

²¹ Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2009), hlm. 274

dimaksudkan adalah struktur tersebut dibentuk oleh adanya kaidah intrinsik dari hubungan antarstruktur yang dapat mengatur dirinya sendiri kalau ada satu unsur hilang. Adapun langkah-langkah analisis struktural adalah sebagai berikut:

- dapat mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dengan membangun suatu karya fiksi secara lengkap dan jelas, dapat membedakan antara tema dan tokoh
- dapat mengkaji sebuah unsur yang telah diidentifikasi sehingga dapat dideskripsikan perbedaan tema, alur, penokohan, dan latar dalam sebuah karya seni,
- dapat menghubungkan unsur masing-masing sehingga mendapatkan kepaduan makna secara totalitas dari suatu karya fiksi (Nurgiantoro, 2013: 36)²².

2.3.1.1 Unsur Intrinsik

Nurgiantoro (2013: 29)²³ menyatakan bahwa dapat mendeskripsikan suatu unsur pembangun struktur yang terdiri atas tema, fakta cerita dan karya fiksi. Dalam hal ini, Tema adalah dasar cerita, sebuah gagasan atau ide pokok yang mendasari karya fiksi. Fakta cerita terdiri dari cerita, alur, dan latar. Selain itu, unsur intrinsik akan menjadi sarana analisis karya fiksi terdiri dari simbol-simbol, sudut pandang, gaya bahasa, imajinasi selain itu juga mengetahui cara memilih judul dalam suatu karya fiksi. Unsur-unsur instrinsik yang akan digunakan dalam pengkajian ini, antara lain.

1. Tokoh

Pada dasarnya tokoh memiliki suatu peran yang penting dalam sebuah cerita. Demikian daripada itu, tokoh pada novel adalah orang yang berbuat sesuatu dan orang yang dihadapkan pada sesuatu. Melalui pengarang, tokoh dapat menampilkan karakternya melalui alur persoalan dalam cerita. Tokoh menunjuk pada pembaca atau penikmat sastra, bahwa seorang tokoh adalah pelaku cerita. Dengan demikian, keberadaan tokoh akan membuat alur menjadi lebih hidup dan bermakna, ditambah, dengan hadirnya seorang tokoh dengan dibumbui berbagai konflik yang

²² Burhan Nurgiantoro, Teori Pengkajian Fiksi (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), hlm. 36

²³ Burhan Nurgiantoro, Teori Pengkajian Fiksi (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), hlm. 29

dihadapi. Selain itu, dengan kajian tokoh, dapat kita ketahui bahwa bagaimana seseorang tokoh pada suatu novel, atau bahkan film.

Disamping itu, tokoh dalam sebuah karya fiksi dibedakan melalui tingkat penting dan peranan seorang tokoh (Nurgiyantoro, 2013: 176-177)²⁴:

- Tokoh Utama

dalam hal ini, seorang tokoh utama dalam artian sangat utama yang ditampilkan secara berulang kali sehingga cenderung mendominasi sebuah cerita. Selain itu, sebagian besar cerita mengisahkan tentang seorang tokoh sehingga tokoh utama tersebut dapat mengembangkan suatu cerita dengan luas. Di samping itu, tokoh ini muncul sebagai seseorang yang dihadapkan konflik dalam suatu peristiwa.

- Tokoh Tambahan

Berbeda dengan tokoh utama, tokoh tambahan dikisahkan dalam porsi yang cukup pendek. Di samping itu, tokoh tambahan merupakan tokoh yang dimunculkan agar membantu tokoh utama baik secara langsung maupun tidak langsung.

2. Latar

Latar adalah tempat. Namun demikian, latar dalam suatu cerita dapat diartikan tempat, waktu dan kondisi sosial yang mendukung cerita agar lebih mudah dipahami oleh para pembaca. Selain itu, seorang tokoh dalam karya fiksi berperan dengan ciri-ciri yang sesuai dengan latar yang melingkupinya. Latar dapat membantu pembaca mengerti tentang suasana tertentu yang terjadi dalam cerita. Selain itu, latar bisa memberikan dampak perwujudan sikap dan perasaan tokoh dalam suatu cerita. Selain itu, latar dibedakan menjadi dua kategori yaitu latar spiritual dan latar fisik (Nurgiyantoro, 2013: 218-219)²⁵.

²⁴ Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), hlm. 176-177

²⁵ Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), hlm. 218-219

- Latar Spiritual

Dalam hal ini, latar spiritual adalah latar yang mengandung nilai yang melingkupi dan tidak dimiliki oleh latar fisik. Di samping itu, latar spiritual erat dengan lingkungan sekitar dalam cerita. Pada dasarnya latar spiritual terdiri atas tradisi, adat, sudut pandang dan cara berfikir seseorang bahkan status sosial.

- Latar Fisik

Latar Fisik berbeda dengan latar spiritual. Oleh sebab itu, latar fisik terdiri atas :

- Waktu

Latar waktu terkait dengan suatu kejadian “kapan” terjadinya suatu peristiwa yang dikisahkan dalam sebuah karya fiksi, seperti novel atau *video game*.

- Tempat

Mengisahkan tentang tempat peristiwa dalam suatu kisah. Selain itu, latar tempat dapat menjadi nama sebuah tempat, atau tempat-tempat tertentu yang mempunyai ciri-ciri khusus. Pembaca dalam hal ini, lebih mudah mengerti dan paham ketika mereka merasa tak asing dengan tempat yang diwujudkan dalam cerita.

- Alur

Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2013: 14)²⁶ mengemukakan bahwa alur merupakan kisah yang mengandung peristiwa namun demikian, tokoh-tokoh dalam cerita tersebut adalah sebagai unsur terpenting. Pada dasarnya, pentingnya alur tersebut dapat bermanfaat bagi tokoh yang berperan sebagai seseorang pemain sehingga kisah tersebut dapat dipahami oleh pembaca. Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2013: 113)²⁷ juga mengemukakan bahwa alur adalah kisah yang mengandung serangkaian peristiwa namun demikian setiap peristiwa tersebut hanya terhubung melalui sebab akibat dan peristiwa yang lain.

²⁶ Burhan Nurgiyantoro, Teori Pengkajian Fiksi (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), hlm. 14

²⁷ Burhan Nurgiyantoro, Teori Pengkajian Fiksi (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), hlm. 113

Pada pengkajian “Ekranisasi Novel Ke Bentuk Film 99 Cahaya Di Langit Eropa Karya Hanum Salsabiela Rais Dan Rangga Almahendra” yang dilakukan Nur Isra, ada pada penokohan ia membagi ke 3 aspek yaitu yaitu pengurangan, penambahan dan perubahan variasi. Misalnya pada pengurangan ada tokoh novel yang tidak dimunculkan pada filmnya seperti tokoh Ozgur, Hassan, Sergio dan masih banyak lagi. Begitu pula pada aspek alur dan latar, terjadi pengurangan penambahan dan perubahan variasi.

2.3.1.2 Unsur Ekstrinsik

Setelah menguraikan pentingnya unsur intrinsik bagi karya fiksi, unsur Ekstrinsik juga tak kalah penting dari unsur intrinsik. Unsur Ekstrinsik sendiri ada beberapa yaitu ekonomi, lingkungan masyarakat, spiritual, politik terkait psikologi (Nurgiyantoro, 2013: 24). Suatu kepribadian dapat menunjukkan manusia dalam arah penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial dan karakter orang lain. Di dalam pribadi seseorang memiliki sikap ekstrovert dan introvert serta memiliki kepekaan indera dan perasaan yang kuat. Hal tersebut dapat mempengaruhi kehidupannya dalam bersosialisasi dengan masyarakat. Kepribadian dan kegunaan dalam diri seseorang membangun suatu kesatuan, menimbulkan salah satu dari pribadi dalam diri seseorang lebih menonjol (Nurgiyantoro, 2013: 25).

2.3.2 Ekranisasi

sebenarnya merupakan suatu proses pemindahan dari karya fiksi ke film. Eneste (1991: 60)²⁸ menyebutkan bahwa ekranisasi adalah suatu proses pelayar-putihan atau pemindahan/pengangkatan sebuah cerita fiksi ke dalam film (ecran dalam bahasa Prancis berarti ‘layar’). Ia juga menyebutkan bahwa pemindahan dari novel ke layar putih mau tidak mau mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan.

ekranisasi bukan saja perubahan atau adaptasi dari novel ke film, tetapi sekarang banyak pula bermunculan adaptasi dari film ke novel. Berkaitan dengan ini, Damono (2005: 96)²⁹ menyebutnya dengan istilah alih wahana. Dalam hal ini ia menjelaskan bahwa alih wahana

²⁸ Pamusuk Eneste, *Novel dan Film* (Nussa Indah, Flores, 1991) hlm. 60

²⁹ Sapardi Djoko Damono, *Alih Wahana* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005), hlm. 96

adalah perubahan dari satu jenis kesenian ke dalam jenis kesenian lain. Eneste (1991: 61-66)³⁰ juga mengatakan pemindahan dari novel ke layar lebar atau film mau tidak mau akan menimbulkan berbagai perubahan dalam film, perubahan tersebut sebagai berikut.

- Penambahan

Penambahan biasanya dilakukan oleh peneliti skenario atau Sutradara karena mereka telah menafsirkan novel yang mereka filmkan sehingga akan terjadi perubahan sana-sini. Penambahan misalnya terjadi pada penokohan, alur, latar, setting dan suasana. Banyak pula dalam proses ekranisasi, terdapat cerita atau adegan yang dalam cerita fiksi tidak ditampilkan tetapi dalam film ditampilkan. Disamping adanya pengurangan tokoh, dalam ekranisasi juga memungkinkan adanya penambahan tokoh yang dalam suatu cerita fiksi tidak dijumpai sama sekali akan tetapi dalam film ditampilkan. Latarpun tidak luput dari perubahan adanya penambahan, dalam film sering kali dijumpai adanya latar yang ditampilkan tetapi dalam cerita fiksi tidak ditampilkan.

- Penciutan

Cerita fiksi atau sebuah *video game* bisa dinikmati berjam-jam bahkan berhari-hari dan itu membuat filmnya harus merubah menjadi apa yang bisa dinikmati atau ditonton selama rencana durasi tayang film tersebut. Dengan kata lain, hal ini berarti tidak semua hal yang terdapat didalam *video game* akan kita jumpai dalam film, sebagian tokoh, alur dan latar ataupun unsur-unsur lainnya yang terdapat dalam cerita fiksi akan ditemui dalam film (peneliti skenario atau Sutradara) telah memilih bagian-bagian serta informasi-informasi yang dianggap penting untuk ditampilkan dalam film. Ada beberapa kemungkinan mengapa dilakukan adanya penciutan atau pemotongan. Pertama, di dalam pemilihan peristiwa ada beberapa adegan yang dirasa tidak penting untuk ditampilkan sehingga sutradara menghilangkan beberapa adegan yang ada dalam *video game*.

³⁰ Pamusuk Eneste, *Novel dan Film* (Nussa Indah, Flores, 1991) hlm. 61-66

yang kedua, dalam pemilihan tokoh pun terjadi hal yang sama ada beberapa tokoh dalam cerita fiksi yang tidak ditampilkan dalam film. Dalam film sutradara hanya menampilkan tokoh-tokoh yang dianggap penting saja karena keterbatasan teknis maka yang ditampilkan hanyalah tokoh yang memiliki pengaruh besar dalam jalannya sebuah cerita. ketiga dalam hal latar juga biasanya tidak semua latar yang terdapat dalam *video game* akan ditampilkan dalam film,

Karena kemungkinan besar jika semua latar ditampilkan akan menjadi sebuah film yang sangat panjang. Dalam mengekranisasi latar pun mengalami pengurangan oleh sebab itu yang ditampilkan dalam film hanya latar yang dianggap penting saja atau yang mempunyai pengaruh dalam cerita (Eneste,1991: 61-64)³¹.

- Perubahan Variasi

Selain adanya pengurangan serta penambahan dalam Ekranisasi juga memungkinkan terjadinya variasi-variasi tertentu dalam film. Walaupun terjadi variasi-variasi antara novel dan film, biasanya tema dan amanat dalam novel masih tersampaikan setelah di filmkan. Menurut Eneste (1991: 66)³² cerita fiksi bukanlah sesuatu yang absolut atau alasan bagi pembuat film, tetapi dalam proses alih wahana pembuat film harus berpikir kreatif sesuai tujuan alih wahana yakni film. Karena perbedaan alat-alat yang digunakan, terjadilah variasi-variasi tertentu di sana-sini, di samping itu, dalam pemutaran film pun mempunyai waktu yang terbatas sehingga penonton tidak bosan untuk tetap menikmati sampai akhir. Sehingga tidak semua hal atau persoalan yang terdapat dalam *video game* dapat dipindahkan semua ke dalam film.

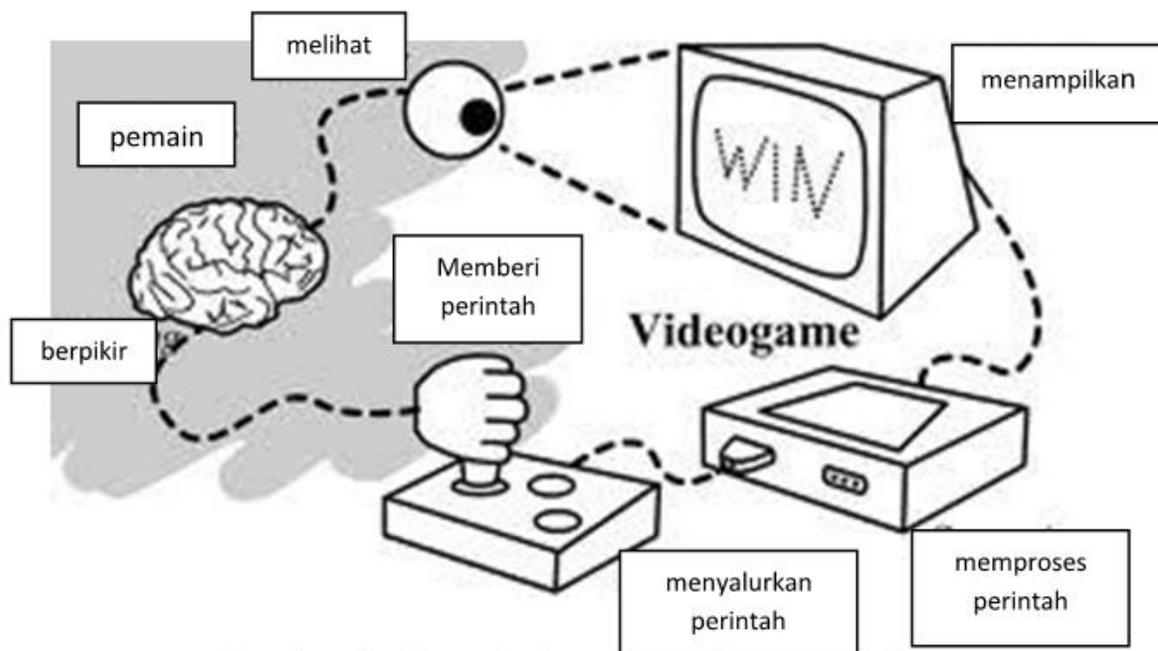
2.4 Pengertian *Video game*

Game adalah sebuah sistem dengan konflik buatan antar pemainnya dengan disertai aturan-aturan, untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu tujuannya adalah untuk mengalahkan pemain lain dalam game tersebut. *Game* memiliki beberapa komponen yang harus dipenuhi, antara lain: alat, peraturan, tujuan, dan pemain. *Video game* merupakan bagian dari game. Definisi dari *video game* adalah sebuah bentuk permainan elektronik berupa teks maupun

³¹ Pamusuk Eneste, Novel dan Film (Nussa Indah, Flores, 1991) hlm. 61-64

³² Pamusuk Eneste, Novel dan Film (Nussa Indah, Flores, 1991) hlm. 66

gambar, yang melibatkan interaksi antara perangkat lunak permainan, orang yang memainkannya, dan dijabatani oleh perangkat keras pengolah permainan tersebut. Perangkat lunak game akan memberikan output berupa gambar atau teks yang ditampilkan melalui media (televise, komputer, telepon seluler, dll.), kemudian pemain memberikan input berupa perintah yang disalurkan melalui 10 perangkat keras permainan tersebut untuk ditampilkan kembali pada media.



Gambar 3. Alur Bermain Video Game

Menurut Greg Costikyan, Game adalah “sebentuk karya seni di mana peserta, yang disebut Pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumberdaya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan”.

2.5 Video game *Dreadout* 2014

Game *DreadOut* adalah salah satu game karya anak bangsa yang berasal dari Bandung Studio Digital Happiness, Vadi Vanadi sebagai Game Director dan Rachmad Imron Selaku Produser *DreadOut*. game tersebut dirilis pada Desember 2014. Game *DreadOut* termasuk ke

dalam kategori *video game*. Game berasal dari Bahasa Inggris yang berarti permainan, dalam hal ini merujuk pada pengertian ‘kelincahan intelektual’ (intellectual property). Kelincahan intelektual pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik (Asmiatun dan Putri, 2017).

Game berfungsi sebagai penghilang stress atau rasa jenuh, maka hampir setiap orang dari segala usia senang bermain game. Perbedaannya hanya dari jenis game yang dimainkan (Ridoi, 2018). Seiring perkembangan zaman, game “Dreadout” mengalami proses alih wahana menjadi film “Dreadout”. *Video game DreadOut* merupakan game horror yang menceritakan tentang sekelompok murid SMA yang tersesat dari perjalanan liburan mereka. Tokoh utamanya adalah Linda dan teman-temannya, Ira, Shelly, Yayan, Dony, dan Bu Siska. Mereka menemukan jembatan rusak menuju kota tua yang dipenuhi oleh kabut misterius. Bu Siska salah mengambil jalan sehingga melewati jembatan misterius. Akhirnya, mereka tiba di gerbang menuju kota mati yang tidak dikenal. Dony dan Yayan menghilang secara misterius. Linda dan temannya langsung mencari Dony dan Yayan ke dalam kota tua dan menggiring mereka ke sekolah tua dengan latar waktu tahun 1980-an. Linda menemukan Dony dan Yayan yang ternyata sedang berada di sekolah tua yang terbengkalai. Karena penasaran, Linda dan teman-temannya menemui berbagai kejadian aneh yang menyeramkan. Linda dapat mengalahkan para arwah tersebut menggunakan kamera HP.

Video game ini memiliki 2 akhiran dan kita bisa mendapatkan akhiran tersebut berdasarkan pilihan atau proses yang kita lakukan dalam *video game* tersebut. Akhiran pertama Linda akan dijemput oleh polisi, namun ketika keluar kota kita dihalangi oleh Wanita misterius berbaju merah dan menyebabkan kematian Linda dan polisi yang menjemputnya. Dan salah satu lagi adalah Linda dibangunkan oleh Bu Siska yang sudah menggendong bayi setengah buaya dan setengah ular.

2.6 Film *Dreadout* 2019

DreadOut merupakan film layar lebar bergenre horror yang menceritakan tentang sekelompok siswa SMA yang dekat dengan gawai. Siswa SMA tersebut bernama Erik, Jessica, Beni, Dian, dan Alex. Linda berkerja di toko swalayan. Suatu hari, kakak kelas Linda yang

bernama Jessica menghampirinya. Jessica meminta Linda untuk menemaninya masuk ke sebuah gedung tua untuk melakukan video siaran langsung. Linda bersedia melakukannya karena jaminan yang ditawarkan oleh Jessica. Satu dari enam orang tersebut membaca sebuah tulisan dan berhasil membuka gerbang gaib. Linda dan Jessica terbawa melalui pusaran udara yang berubah menjadi kolam berisi air, mereka berdua terjebak di dalam.

Stamboel selaku Sutradara film ini sekaligus Produser dan peneliti scenario tentu memiliki peran penting dalam terciptanya film *DreadOut* 2019³³. Digarap oleh rumah produksi GoodHouse Production yang bekerjasama dengan Cj Entertainment, Sky Media, Nimpuna Sinema dan Lyto. Pada penayangan di Indonesia *DreadOut* berhasil meraih 800.000 ribu jumlah penonton dan sempat tayang juga di beberapa negara asia tenggara seperti Singapura, Malasia dan Taiwan.

2.7 Film dan *video game* sebagai media audio visual

Sebelum beranjak ke pengertian media audio visual maka terlebih dahulu kita mengetahui arti kata media, audio, dan visual itu sendiri. Apabila dilihat dari etimologi kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara untuk menyampaikan sesuatu. Menurut Djamarah (2006: 124)³⁴, media audiovisual adalah media yang mampu merangsang indra penglihatan dan indra pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Menurut Andre (1982: 21)³⁵ audio visual adalah suatu media yang terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio. Film sebagai media audio visual ada berbagai macam jenis, ada yang digunakan untuk hiburan seperti film komersial yang diputar di bioskop-bioskop lalu ada film yang dipasarkan melalui *DVD* atau media *streaming* seperti Netflix atau Disney hotsar.

³³ Dreadout full cast & crew “https://www.imdb.com/title/tt9435162/fullcredits/?ref=tt_ql_cl” (Diakses pada 26 Maret 2022)

³⁴ Djamarah, Strategi Belajar Mengajar (Rineka Cipta, Jakarta, 1991) hlm. 124

³⁵ Andre Rinanto, Peranan Media Audio Visual dalam Pendidikan (Yayasan Kanisius, Yogyakarta, 1982) hlm. 21

Menurut Munadi (2013: 57)³⁶ Multimedia yaitu media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah prosesnya termasuk audio visual. media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui media apapun misalnya komputer atau ponsel. game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu untuk mencapai berbagai macam tujuan.

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Film dan *video game* sama sama memiliki unsur audio dan visual, namun bukan berarti *video game* merupakan film atau sebaliknya. Keduanya memiliki perbedaan yaitu *video game* memiliki interaksi dengan pemain atau penggunanya sedangkan film tidak bisa berinteraksi langsung dengan penontonya. Dalam *video game* pemain bisa bebas menentukan alur cerita yang disediakan, misal di sebuah persimpangan jalan pemain bisa memilih jalur kanan atau kiri, bahkan putar arah pun bisa. Namun film tidak seperti itu, meskipun ada beberapa video interaktif namun kelulusan pengambilan pilihan jauh lebih leluasa *video game*.

2.8 Deskripsi Alih Wahana *Video game* ke Film

Berikut merupakan beberapa karya *video game* yang telah diadaptasi menjadi film diluar negeri:

A. *Video game* dan film *Sonic The Hedgehog*

Video game pertama *Sonic the Hedgehog* terbit pada tahun 1991 dan rilis untuk platform sega genesis pada saat itu. *Video game* ini membawa pengaruh besar bagi Sega Genesis sewaktu diluncurkan, dan juga meningkatkan popularitas konsol 16-bit karena memiliki fitur unik seperti berguling dan lainnya. Kemudian banyak *video game* dengan judul Sonic muncul setelahnya misalnya *Sonic The Hedgehog 2* yang rilis satu tahun setelah yang pertama. Tahun 1994 memunculkan karakter baru dengan judul baru menjadi *Sonic & Knuckles*. Lalu tahun 1998 rilis *Sonic Adventure* dengan memunculkan karakter baru bernama Shadow dan tak lama dari situ sempat muncul series animasinya pada tahun 2003 dengan judul *Sonic x* yang memiliki 3 *season*.

³⁶³⁶Yudhi Munadi, Media Pembelajaran (GP press group, Jakarta, 2013) hlm. 57

Pada tahun 2018 film live action sonic diproduksi dan di sutradarai oleh Jeff Fowler. Namun ketika trailer pertama muncul pada tahun 2019 mendapat banyak sekali reaksi negative mengenai desain tokoh utama film tersebut. Pihak studio langung menunda perilisan filmnya dan tayang pada awal tahun 2020 untuk mendesain ulang karakter *Sonic The Hedgehog*. Film tersebut mendapat nilai 6.5/10 pada situs IMDb dan juga mendapat sekitar 304,957,700 USD pada penayangan internasional.

B. Video game dan Film *Silent Hill*

Rilis pada tahun 1999³⁷ yang diproduksi oleh Konami dan Kojima Production merupakan sebuah game survival horror. Di mana pemain harus keluar dari sebuah kota kecil sambil melewati beberapa hantu yang bisa mengancam nyawa. Pemain juga disajikan beberapa misteri atau teka-teki untuk melanjutkan ke suatu area. Pada tahun 2006 film silent hill rilis dan mengadaptasi *video gamenya* tersebut dan di sutradarai oleh Christophe Gans. Film tersebut mengambil genre horror psikologis dan memiliki rating 6.5/10 dari situs IMDb³⁸.

C. Video game dan Film *Uncharted*

Uncharted merupakan seri *video game* yang dikembangkan oleh *Naughty Dog* dan diterbitkan oleh Sony Interactive Entertainment untuk konsol PlayStation. Seri ini mengikuti cerita dari seorang pemburu harta karun bernama Nathan "Nate" Drake, dan seorang pemburu harta karun senior sekaligus mentor bagi Nathan yaitu Victor "Sully" Sullivan, dan juga ada Elena Fisher seorang wartawan cantik yang nantinya dalam seri ke empat menjadi istrinya Nathan, dan banyak rekan lain yang mereka temui dan mereka ajak saat melakukan perjalanan ke seluruh dunia untuk mengungkap berbagai misteri dan seri pertama game ini muncul pada tahun 2007.

Pada tahun 2022 Uncharted mendapatkan adaptasi filmnya yang di sutradarai oleh Ruben Fleischer. Film ini juga dibintangi oleh Tom Holland sebagai Nathan Drake dan juga Tom

³⁷ Silent Hill fandom, "[https://silenthill.fandom.com/wiki/Silent_Hill_\(video_game\)](https://silenthill.fandom.com/wiki/Silent_Hill_(video_game))", (Diakses pada 26 Maret 2022)

³⁸ Silent Hill, "<https://www.imdb.com/title/tt0384537/>", (Diakses pada 26 Maret 2022)

Holland terkenal dengan perannya sebagai Spiderman. Film ini menceritakan Nathan Drake direkrut oleh pemburu harta karun berpengalaman Victor Sullivan (Sully) untuk mengembalikan kekayaan yang dikumpulkan oleh Ferdinand Magellan dan hilang 500 tahun yang lalu oleh *House of Moncada*.