

EKRANISASI
NOVEL “PERBURUAN KARYA PRAMOEDYA ANANTA TOER”
KE DALAM FILM “PERBURUAN KARYA SUTRADARA RICHARD OH”

Rima Nurmalia¹⁾, Dwi Rohman Soleh²⁾, Yunita Furinawati³⁾

^{1,2,3)}Universitas PGRI Madiun

Email: ¹⁾rimanurmalia99@gmail.com;

²⁾rohmansolehdwi@yahoo.com;

³⁾yunitafurina@gmail.com.

Abstrak

Perburuan merupakan salah satu novel yang diekranisasikan, namun dalam ekranisasinya *Perburuan* mendapatkan banyak kritik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan proses ekranisasi pada unsur alur, tokoh, dan latar dalam ekranisasi novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer ke dalam film *Perburuan* karya Sutradara Richard Oh. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian sastra. Sumber data penelitian ini adalah novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer dan film *Perburuan* karya sutradara Richard Oh. Data penelitian diperoleh dengan teknik membaca, melihat, dan mencatat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ditemukan sebanyak 59 proses ekranisasi pada unsur alur, yang terdiri dari 24 proses pengurangan, 21 penambahan, dan 14 perubahan bervariasi. Ditemukan sebanyak 14 proses ekranisasi pada unsur tokoh, yang terdiri dari 3 proses pengurangan, 7 penambahan, dan 4 perubahan bervariasi. Ditemukan sebanyak 12 proses ekranisasi pada unsur latar, yang terdiri dari 1 proses pengurangan, 9 penambahan, dan 2 perubahan bervariasi. Proses pengurangan terjadi pada unsur-unsur yang dirasa tidak terlalu penting. Proses penambahan yang terjadi menambah esensi film sehingga penonton akan terbawa masuk dalam alur cerita. Adapun untuk perubahan bervariasi yang dilakukan dalam visualisasinya ke bentuk film secara keseluruhan tidak jauh melenceng dari penggambaran yang ada dalam novel. Secara keseluruhan proses ekranisasi yang terjadi, baik itu pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi masih relevan dengan cerita yang ada dalam novel.

Kata Kunci: ekranisasi *Perburuan*, novel *Perburuan*, film *Perburuan*.

PENDAHULUAN

Novel dan film merupakan karya seni yang tidak lahir dari kekosongan. Karya-karya tersebut lahir dari realita di masyarakat. Meskipun merupakan karya fiksi, namun pada dasarnya karya-karya tersebut merupakan hasil cerminan kehidupan di masyarakat serta kegelisahan para senimannya. Selain terinspirasi dari realita di masyarakat, terciptanya suatu karya juga dapat terinspirasi dari karya lain. Kristeva (dalam Saputra, 2009: 41)

mengemukakan bahwa suatu teks merupakan mozaik kutipan-kutipan, dan merupakan penyerapan ataupun transformasi dari teks-teks lainnya. Pendapat tersebut memang menekankan relasi antar teks sastra, namun pada implementasinya penyerapan tersebut juga terjadi antarwacana atau antargenre karya seni. Seperti di dalam dunia perfilman, banyak karya film yang diadaptasi dari karya sastra terutama novel. Woodrich (dalam Widhayani et al., 2018: 189)

mengemukakan bahwa adaptasi novel ke dalam sebuah film merupakan suatu modifikasi dari bentuk narasi produktif ke dalam bentuk lain, sebuah karya berupa tulisan diubah menjadi rangkaian ceritabergambar yang disuguhkan di layar bioskop ataupun televisi.

Dari banyaknya film yang diadaptasi dari novel, menunjukkan bahwa dunia perfilman dan kesastraan memiliki keterkaitan yang sangat erat. Meskipun banyak keuntungan yang didapat dengan adanya fenomena ekranisasi, namun dalam proses pengerjaannya tidaklah mudah. Hal tersebut dikarenakan perbedaan media yang digunakan. Proses penciptaannya pun berbeda. Hal-hal tersebut menyebabkan perubahan-perubahan dalam pengalihwahaan novel ke dalam sebuah film. Artinya apa yang disuguhkan di dalam film tidak bisa sama persis dengan apa yang terdapat di dalam novel. Maka dibutuhkan imajinasi dan daya kreativitas yang tinggi dalam mentransformasinya. Tidak mungkin menyajikan seluruh adegan yang termuat di novel pada film, mengingat durasi film yang terbatas. Meskipun begitu, film yang disajikan tetap dituntut untuk menyajikan suatu kesatuan cerita yang utuh. Para seniman perfilman harus pandai-pandai dalam memilih adegan-adegan mana saja yang akan tetap disajikan dan adegan mana yang tidak akan disajikan di dalam film. Maka akan sangat memungkinkan terjadi perubahan-perubahan antara novel dan film. Hal tersebut sesuai dengan kajian ekranisasi yang pada dasarnya mengalami tiga proses di dalamnya, yaitu pengurangan atau pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi.

Adanya perubahan-perubahan pada film hasil ekranisasi tak jarang membuat penikmatnya mengalami kekecewaan setelah melihatnya. Hal tersebut selaras dengan pendapat Eneste (1991: 9-10) bahwa banyak penonton mengalami kekecewaan setelah menonton film yang merupakan hasil adaptasi novel, kekecewaan tersebut disebabkan oleh

banyak cerita yang tidak sesuai dengan novel yang telah dibaca, ketidaksesuaian tersebut dapat berupa perbedaan alur dan latar, wajah tokoh yang tidak sesuai dengan yang dibayangkan hingga karakter tokoh yang tidak sama dengan yang digambarkan dalam novel, dan lain sebagainya. Penonton yang mengalami kekecewaan setelah menonton suatu film hasil ekranisasi pada umumnya telah membaca novel tersebut. Selain penonton, terdapat pula penulis yang merasa kecewa terhadap film hasil alih wahana dari novel karyanya. Hal tersebut menyebabkan selain disutradarai oleh orang lain, beberapa penulis memilih untuk menjadi sutradara dalam ekranisasi novel miliknya.

Salah satu dari sekian banyak film hasil ekranisasi yang menarik untuk dibahas adalah film *Perburuan* karya sutradara Richard Oh. Film tersebut diadaptasi dari novel dengan judul yang sama, yaitu *Perburuan* karya sastrawan ternama yaitu Pramoedya Ananta Toer. Novel ini ditulis ketika Pramoedya Ananta Toer ditahan di Penjara Bukit Duri Jakarta pada tahun 1949. Naskah novel tersebut diselundupkan keluar penjara dan berhasil memenangkan sayembara penulisan Balai Pustaka pada tahun 1949. Satu tahun kemudian yaitu pada tahun 1950, Balai Pustaka menerbitkan naskah tersebut dengan judul *Perburuan*. Novel ini juga diterjemakan dan diterbitkan di berbagai negara seperti Amerika, Belanda, Jerman, Italia, China, dan lain sebagainya. Novel ini mengisahkan salah seorang mantan shodanco PETA (Pembela Tanah Air) bernama Hardo yang melakukan pemberontakan pada Jepang. Namun, pemberontakan yang dilakukan bersama rekan-rekannya tersebut gagal dikarenakan suatu pengkhianatan. Hal tersebut membuat Hardo dan teman-temannya menjadi bulan-bulanan tentara Jepang. Mereka harus melakukan pelarian. Pelarian tersebut berakhir ketika Jepang menyerah kalah pada sekutu.

Novel ini memiliki ketebalan 163 halaman dan telah dialihwahanakan

menjadi sebuah film pada tahun 2019 dengan durasi 98 menit. Film yang dibintangi oleh Adipati Dolken ini diproduksi oleh Falcon Picture dan disutradarai oleh Richard Oh. Film tersebut ditayangkan perdana menjelang perayaan kemerdekaan Indonesia ke 74, tepatnya pada 15 Agustus 2019. Film berlatar sejarah ini digadang-gadang akan menjadi karya sukses baik segi kualitas maupun komersial. Film ini diharapkan dapat meledakkan antusiasme penonton, namun sayangnya ekspektasi tersebut terpatalkan. Sepanjang pekan debut, film ini tercatat hanya meraih sekitar 15.861 penonton. Selain itu, tidak semua respon bernadakan positif, banyak pihak baik itu penonton maupun para pembaca loyal dan militan Pramodya Ananta Toer yang tanpa ragu melontarkan kritik pedasnya. Banyak faktor yang menyebabkan film *Perburuan* ini dirasa gagal, baik dari faktor internal maupun eksternal dari film *Perburuan*. Secara kualitas film ini dirasa tidak mampu menyuguhkan hal-hal yang disampaikan di dalam novel. Hal tersebut terjadi karena perubahan-perubahan yang terjadi dalam proses ekranisasi novel tersebut ke dalam sebuah film. Maka dapat diketahui bahwa meskipun banyak film hasil ekranisasi yang sukses baik dari segi kualitas maupun segi komersial, terdapat juga film hasil ekranisasi yang dirasa gagal.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti proses ekranisasi yang terjadi pada proses pengalihwahaan novel *Perburuan* karya Pramodya Ananta Toer ke dalam film *Perburuan* karya sutradara Ricard Oh. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan proses ekranisasi yang terjadi pada alur, tokoh dan penokohan,serta latar pada ekranisasi novel *Perburuan* karya Pramodya Ananta Toer ke dalam film *Perburuan* karya Sutradara Richard Oh.

KAJIAN TEORI

1. Karya Sastra

Sastra lahir, tumbuh, dan berkembang dalam masyarakat. Karya sastra diciptakan pengarang untuk dinikmati, dipahami, dan di manfaatkan oleh masyarakat. Karya sastra juga merupakan hasil cerminan dari kehidupan di masyarakat. Hal tersebut selaras dengan pendapat Pradopo (dalam Paramitha & Herawati, 2020, p. 20) mengemukakan bahwa karya sastra adalah suatu cerminan hasil rekaan seorang penulis menghasilkan kehidupan yang mewarnai sikap, keyakinan, dan latar belakang dari seorang pengarang.

a. Sktruktur Karya Sastra

1) Alur

Novel menyuguhkan cerita yang terdiri dari rangkaian peristiwa-peristiwa di dalamnya. Peristiwa-peristiwa yang diceritakan di dalam novel tersebut tidak semata-mata terjadi begitu saja, melainkan antara satu peristiwa dengan peristiwa yang lain memiliki hubungan kausalitas. Hal tersebut yang disebut sebagai alur.

Alur di dalam sebuah cerita memiliki tahapan-tahapan di dalamnya. Nurgiyantoro (2015: 201) membagi tahapan dalam alur dibagi menjadi tiga tahapan yang terdiri atas tahap awal, tahap tengah, dan tahap akhir.

Sementara itu, Tasrif (dalam Nurgiyantoro 2015: 209-210) membagi tahapan alur menjadi lima tahap, yaitu tahap penyituasian (*situations*), tahap permunculan konflik (*generating circumstances*), tahap peningkatan konflik (*risingaction*), tahap klimaks

(*climax*), dan tahap penyelesaian (*denouement*).

Aristoteles di dalam (Nurgiyantoro, 2015: 201-205) membedakan penyelesaian cerita menjadi dua, yaitu akhir cerita bahagia (*happy ending*) dan sedih (*sad ending*). Kedua jenis penyelesaian cerita tersebut dapat dijumpai di dalam novel-novel kesastraan Indonesia. Namun, jika membaca lebih kritis lagi, tidak semua novel menyajikan penyelesaian yang *happy ending* maupun *sad ending*. (Nurgiyantoro, 2015: 206) memaparkan terkait model-model penyelesaian dalam suatu karya fiksi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu penyelesaian tertutup dan penyelesaian terbuka. Penyelesaian tertutup merujuk pada keadaan akhir cerita yang sudah tuntas, penyelesaian ini dapat berupa *happy ending* maupun *sad ending*. Sementara penyelesaian terbuka menyuguhkan akhir cerita yang menggantung dan memberikan kesempatan kepada pembaca untuk turut memikirkan dan mengandaikan bagaimana akhir dari cerita yang dibacanya.

Nugiyantoro (2015: 213-214) membagi penggolongan alur berdasarkan urutan waktu menjadi tiga. Alur pertama adalah alur lurus atau alur progresif atau alur maju. Alur progresif merupakan alur yang menyuguhkan rangkain peristiwa-peristiwa secara kronologis, yaitu menceritakan secara runtut. Alur kedua adalah alur flash back/sorot balik atau biasa disebut alur

mundur, yaitu alur yang menyajikan peristiwa yang tidak kronologis. Cerita tidak dimulai dari tahapan awal, melainkan dapat dimulai dari tahapan tengah atau bahkan akhir. Umumnya cerita yang menggunakan alur ini langsung memulai cerita dengan persolan atau konflik. Alur yang ketiga adalah alur campuran, yaitu alur yang mengkolaborasikan antara alur progresif dan alur sorot balik.

2) Tokoh

Di dalam dunia sastra termasuk novel, terdapat istilah tokoh dan penokohan. Di mana istilah tokoh merujuk pada orangnya, yaitu pelaku atau pemeran di dalam sebuah cerita. Sementara penokohan adalah karakteristik atau perwatakan tokoh tersebut. Pujiharto (2012: 43) menerangkan bahwa tokoh merujuk pada individu-individu yang muncul dalam cerita, dan perwatakan merujuk pada kualitas diri pribadi seorang tokoh. Sementara menurut Nugiyantoro (2015: 247) tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang ditafsirkan pernarang memiliki kecenderungan karakter dan moral tertentu seperti yang diekspektasikan sesuatu tingkah laku dan perbuatan.

Eneste (1991: 24) berpendapat bahwa melalui watak atau sifat yang dimiliki oleh para tokoh di dalam novel, pembaca dapat memahami mengapa suatu kejadian atau tindakan dilakukan oleh seorang tokoh.

Artinya watak atau sifat yang dimiliki oleh seorang tokoh juga merupakan motivasi untuk peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian selanjutnya yang akan terjadi, sehingga akan membentuk rangkaian cerita atau alur dan dapat diketahui bahwa perwatakan pada tokoh sangat erat hubungannya dengan alur cerita.

3) Latar

Salah satu unsur yang terdapat di dalam novel adalah latar. Menurut Pujiharto (2012: 47) latar menyatakan pada pembaca di mana dan kapan terjadinya suatu peristiwa. Nurgiyantoro (2015: 315) menjelaskan bahwa penggunaan tempat dengan nama-nama tertentu haruslah mencerminkan sifat dan keadaan geografis tempat yang bersangkutan. Latar menjadi bagian yang penting di dalam sebuah novel, karena latar merupakan lingkungan yang meliputi di mana setiap peristiwa berlangsung.

Nurgiyantoro (2015: 314) membagi latar menjadi tiga unsur pokok, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar yang berhubungan dengan lingkup sosial atau biasa disebut latar suasana. Pada penelitian ini hanya akan difokuskan pada latar tempat dan waktu saja.

b. Novel

Novel merupakan suatu buku karangan fiksi yang sangat tidak asing di telinga semua orang, terutama di kalangan pecinta sastra. Istilah novel berasal dari kata *novella*, yang dalam bahasa Jerman disebut dengan istilah *novelle* dan

novel dalam bahasa Inggris, dan istilah tersebut yang kemudian masuk ke Indonesia. Menurut Nurgiyantoro (2015: 4), novel merupakan sebuah karya fiksi yang menawarkan sebuah dunia, dunia yang berisi model kehidupan yang diidealkan, dunia imajinatif, yang dibangun melalui berbagai unsur intrinsiknya seperti peristiwa, plot, tokoh (dan penokohan), latar, sudut pandang, dan lain-lain yang juga bersifat imajinatif. Nurgiyantoro (1995: 11) juga menjelaskan bahwa di dalam novel dapat memuat segala sesuatu hal dengan bebas sesuai dengan keinginan penulis, menyajikan sesuatu secara lebih banyak, rinci, detil, dan melibatkan berbagai permasalahan yang lebih kompleks.

Seperti karya sastra pada umumnya, novel merupakan juga merupakan jenis sastra yang sedikit banyak berangkat dan menggambarkan persoalan yang ada di masyarakat. Novel berfungsi sebagai sarana menyampaikan pesan kepada pembaca. Hal tersebut selaras dengan pendapat Yudiono (1986:125), yang menerangkan bahwa novel tidak dapat dipisahkan dari gejolak masalah atau keadaan yang berkembang di masyarakat yang melibatkan penulis dan pembacanya. Novel adalah media penuangan gagasan, perasaan, dan pikiran seorang penulis dalam merespon kehidupan di lingkungan sekitarnya. Artinya, novel dapat lahir sebagai wujud dari kegelisahan seorang penulis terhadap permasalahan atau kondisi yang terjadi di masyarakat. Kegelisahan atau permasalahan tersebut akan diprotret dan dikemas dengan imajinasi pangarang ke dalam bentuk bacaan yang menarik. Permasalahan yang dapat

diangkat menjadi ide suatu novel dapat berasal dari berbagai aspek kehidupan, baik itu ekonomi, politik, asmara, sejarah, dan lain sebagainya. Jadi, di dalam novel dapat memuat berbagai nilai kehidupan seperti nilai-nilai budaya, sosial, moral, dan pendidikan yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi para pembacanya.

2. Ekranisasi

Seiring dengan perkembangan zaman, karya sastra pun semakin berkembang. Kini, karya sastra tidak hanya dapat dinikmati dalam bentuk yang sama, namun juga dapat dinikmati dalam bentuk yang berbeda dengan melalui suatu proses yang disebut alih wahana. Alih wahana merupakan suatu proses perubahan dari suatu jenis kesenian ke dalam jenis kesenian yang lain (Damono, 2018: 9).

Salah satu hasil alih wahana yang banyak diminati oleh khalayak adalah film. Proses alih wahana dari karya sastra ke dalam bentuk film tersebut biasa dikenal dengan istilah ekranisasi. Woodrich (2017: 1) menjelaskan bahwa kata ekranisasi berasal dari bahasa Prancis yaitu *ecran* yang berarti layar, dan *suffix*-isasi yang dalam bahasa Inggris berarti *ization* atau proses menjadi.

Eneste (1991:60), memaparkan bahwa ekranisasi merupakan proses pelayarputihan atau pengangkatan sebuah karya sastra yang berbentuk cerpen ataupun novel ke dalam bentuk film. Pengangkatan sebuah karya sastra ke film tersebut akan menimbulkan berbagai perubahan. Oleh karena itu, ekranisasi dapat dikatakan juga sebagai suatu proses perubahan.

Eneste (1991:67) berpendapat bahwa ekranisasi merupakan suatu

proses mengubah dunia kata-kata ke dalam dunia gambar-gambar yang bergerak dan berkelanjutan, serta mengubah imaji linguistik menjadi imaji visual. Ekranisasi menjadi suatu upaya visualisasi dari deretan kata-kata yang ditawarkan kepada para penikmat karya sastra dengan berbagai perubahan dalam proses pengalihwahanaanya. Film berpusat pada visual image. Gambar-gambar yang diambil oleh kamera akan membentuk suatu keutuhan cerita. Maka dari itu, gerak adalah salah satu esensi film. Baik gerak yang ditimbulkan pengambilan oleh kamera, gerak objek, gerak akibat proses editing, maupun gerak yang dilakukan para tokoh yang berperan di dalam sebuah film. Karena film merupakan medium audio-visual, suara pun memiliki peranan yang penting dalam proses pembuatan film. Baik itu suara manusia (dialog-monolog), juga suara musik atau suara efek. Suara manusia tentu saja dihasilkan oleh para tokoh, sementara suara musik atau efek dibutuhkan untuk memperkuat suasana.

Berikut merupakan proses-proses yang terjadi dalam ekranisasi.

1) Penciutan/Pengurangan

Dalam proses transformasi karya sastra ke dalam sebuah film, salah satu langkah yang dilakukan adalah penciutan atau pengurangan. Eneste (1991:61) menjelaskan bahwa tidak semua hal yang dipaparkan di dalam novel akan dijumpai pula di dalam film hasil ekranisasinya. Sebagian cerita, alur, tokoh-tokoh, latar ataupun suasana

novel tidak akan ditemui dalam film.

Eneste (1991:61-62) menjelaskan bahwa pengurangan atau pemotongan unsur cerita sastra dilakukan karena beberapa hal sebagai berikut. Pertama, anggapan bahwa adegan dalam novel tidak begitu penting untuk ditampilkan di film. Kedua, alasan mengganggu, yaitu adanya anggapan bahwa menampilkan suatu adegan akan mengganggu gambaran terhadap cerita film. Ketiga, adanya keterbatasan teknis film atau medium film, bahwa tidak semua bagian adegan atau cerita dalam karya sastra dapat dihadirkan di dalam film.

2) Penambahan

Selain pengurangan atau pengurangan, juga sangat memungkinkan terjadinya proses penambahan dalam ekranisasi. Penambahan yang dimaksud merupakan proses penambahan unsur-unsur yang tidak terdapat di dalam novel, namun nantinya dapat ditemukan di dalam film.

Eneste (1991:64) menjelaskan bahwa seorang sutradara mempunyai alasan tertentu untuk melakukan penambahan pada proses transformasi novel ke dalam sebuah film, hal tersebut dikarenakan penambahan itu penting dari sudut filmis. Penambahan yang dilakukan juga harus relevan dengan cerita secara keseluruhan, dan tidak mengubah jalannya cerita. Lebih lanjut Eneste (1991:67) memaparkan karena pertimbangan-

pertimbangan tertentu, pembuat film terpaksa menambahi bagian-bagian tertentu dalam film, meskipun bagian-bagian itu tidak ditemui dalam novel. Alasan-alasan tersebut membuat proses penambahan sah-sah saja untuk dilakukan asalkan tidak mengubah jalannya cerita dan masih sesuai dengan konteks yang disuguhkan.

3) Perubahan Bervariasi

Hal terakhir yang dapat terjadi dalam proses transformasi karya sastra ke film adalah perubahan bervariasi. Eneste (1991: 65) mengemukakan bahwa dalam proses ekranisasi memungkinkan terjadinya perubahan variasi-variasi tertentu antara novel dan film. Perubahan bervariasi tersebut terjadi karena proses transformasi itu sendiri juga perbedaan alat-alat yang digunakan untuk menyuguhkan karya sastra dan film. Selain itu juga keterbatasan dalam pembuatan film juga menyebabkan semua hal yang ada di dalam novel tidak dapat disuguhkan secara persis ke dalam film, sehingga sangat memungkinkan dilakukannya perubahan bervariasi pada hal-hal tertentu. Perubahan bervariasi ini dapat dilakukan pada aspek alur, tokoh, maupun latar.

METODE

PENELITIAN/PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian analisis

sastra. Penelitian sastra merupakan suatu usaha pencarian pengetahuan dengan memaknai secara kritis, berhati-hati, dan berkelanjutan terhadap masalah kesastraan (Semi, 2012: 22). Sementara menurut Endraswara (2013: 11) penelitian sastra diharapkan dapat mengungkapkan fenomena-fenomena yang terjadi di balik terciptanya suatu karya sastra sebagai gambaran kehidupan manusia.

Jika ditinjau dari aspek tempat penelitian analisis sastra ini dilaksanakan, maka penelitian ini termasuk ke dalam penelitian perpustakaan (*library research*). Semi (2012: 10) mengemukakan bahwa penelitian perpustakaan (*library research*) merupakan suatu penelitian sastra yang dilakukan di perpustakaan ataupun di kamar kerja peneliti, di mana peneliti mendapatkan data-data dan informasi-informasi yang dibutuhkan melalui buku-buku juga alat-alat audiovisual lainnya. Di mana pada penelitian ini data-data dan informasi diperoleh melalui buku, jurnal ilmiah, juga film.

Semi (2012: 24) menegaskan bahwa penelitian sastra dapat dipandang sebagai suatu disiplin ilmu yang saintifik, sebab penelitian sastra memiliki objek yang jelas, teori, metode, serta pendekatan. Maka, sebagai suatu karya ilmiah, penelitian sastra dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu juga dapat memberikan manfaat terhadap bidang keilmuan dan perkembangan kesastraan.

Semi (2012: 36) menyebutkan bahwa penelitian sastra merupakan salah satu wujud dari penelitian kualitatif. Di mana pada dasarnya penelitian sastra

merupakan bagian dari penelitian kualitatif yang menginterpretasikan dan mendeskripsikan keadaan atau hubungan dari isi dokumen yang ada, pendapat yang sedang tumbuh, serta proses yang sedang berlangsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mendeskripsikan data yang dikumpulkan. Data yang dikumpulkan berupa hasil pengamatan mengenai proses ekranisasi yang terjadi pada Novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer ke dalam Film *Perburuan* karya sutradara Richard Oh, pada unsur alur, tokoh, dan latar.

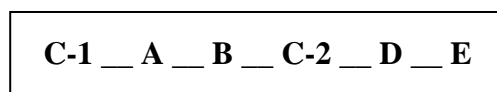
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa telah terjadi proses ekranisasi terjadi pada alur, tokoh, dan latar di dalamnya. Berikut merupakan hasil dari penelitian proses ekranisasi novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer ke dalam film *Perburuan* karya Sutradara Richard Oh.

1. Proses Ekranisasi pada Alur dalam Novel *Perburuan* Karya Pramoedya Ananta Toer ke dalam Film *Perburuan* Karya Sutradara Richard Oh

Alur yang disajikan di dalam novel *Perburuan* dan film *Perburuan* sama-sama menggunakan alur campuran. Hal tersebut dapat dilihat dari skema alur berikut.

Skema Alur Novel *Perburuan*



Skema Alur Film *Perburuan*



A __ B-1 __ C __ B-2 __ D __ E

Keterangan:

A: Tahap Penyituan

B: Tahap Permunculan Konflik

C: Tahap Peningkatan Konflik

D: Tahap Klimaks

E: Tahap Penyelesaian

Dari skema yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa alur di dalam film *Perburuan* menyajikan rangkaian peristiwa yang lebih runtut jika dibandingkan dengan rangkaian peristiwa pada novelnya.

Dalam ekranisasi novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer ke dalam film *Perburuan* karya Sutradara Richard Oh ini ditemukan sebanyak 59 proses ekranisasi pada unsur alur. Proses ekranisasi tersebut terdiri dari proses penciptaan alur, penambahan alur, dan perubahan bervariasi pada alur.

Proses penciptaan alur di dalam ekranisasi *Perburuan* ini terdiri dari 24 temuan. Artinya terdapat 24 peristiwa yang dapat ditemukan di dalam novel *Perburuan*, namun tidak ditampilkan di dalam film *Perburuan*. 24 penciptaan alur tersebut terdiri dari 1 penciptaan pada tahap penyituan, 14 alur pada tahap peningkatan konflik, dan 9 alur pada tahap klimaks.

Salah satu penciptaan alur yang terjadi pada ekranisasi *Perburuan* terjadi pada peristiwa kedatangan Hardo di antara para pengemis para acara khitan Ramli. Dari peristiwa kedatangan Hardo pada acara tersebutlah yang menyebabkan kembalinya Hardo ke Blora diketahui, hingga akhirnya menyebabkan ia diburu kembali oleh Nippon. Peristiwa tersebut dapat ditemukan di dalam novel *Perburuan* pada halaman 1-5, dengan kutipan sebagai berikut.

“Bunyi gamelan yang penghabisan telah lenyap diudara senja hari. Sepagi anak Lurah Kaliwangan telah disunat. Tamu-tamu telah habis pulang. Senja rembang datang. Tamu yang tinggal sekarang hanya segerombolan pengemis, laki-perempuan yang memperhatikan ruang bekas permainan wayang tadi. ...”(Toer, 1995: 1)

“Emak, panggil anak sunatan itu dari kursinya. Perempuan itu menengok ke dalam. Dia seperti Den Hardo, Mak.” (Toer, 1995: 5)

Peristiwa seperti pada kutipan di atas tidak ditemukan di dalam film *Perburuan* karya Sutradara Richard Oh. Dilakukannya proses penciptaan alur tersebut dikarenakan durasi film yang terbatas, sehingga mengharuskan dilakukannya pemangkasan pada peristiwa-peristiwa yang dianggap tidak akan mempengaruhi inti dari cerita apabila dihilangkan.

Proses ekranisasi berupa penambahan alur di dalam ekranisasi *Perburuan* ini terdiri dari 31 temuan. Artinya terdapat 31 peristiwa yang tidak dapat ditemukan di dalam novel *Perburuan*, namun ditampilkan di dalam film *Perburuan*. 31 penambahan alur tersebut terdiri dari 14 penambahan alur pada tahap penyituan, 8 alur pada tahap permunculan konflik, 7 alur pada tahap peningkatan konflik, dan 2 alur pada tahap penyelesaian.

Salah satu penambahan alur yang terjadi pada ekranisasi *Perburuan* terjadi pada peristiwaketika pasukan PETA menuju markas Daidan, pasukan PETA yang memberontak justru dikepung dan diserang oleh pasukan Daidan. Prajurit PETA yang masih

hidup berlari berusaha meloloskan diri dari tangkapan Daidan Nippon. Adegan tersebut dapat ditemukan dalam film *Perburuan* pada menit 14:29-18:38, dengan kutipan dan tangkap layar sebagai berikut.

“Tembak! Tembak! Jangan kasih lolos!” (15.05)

Adegan tersebut dapat dilihat pada tangkapan layar berikut.



Gambar Pasukan PETA dikepung dan diserang Nippon

Dilakukannya dilakukannya penambahan alur di dalam ekranisasi ini membuat alur yang disajikan menjadi lebih runtut dan menjadi mudah untuk dipahami, selain itu juga untuk menghidupkan ketegangan di dalam film yang disajikan.

Alasan penambahan alur dilakukan karena para sineas di dalamnya ingin benar-benar menyuguhkan secerita tentang sejarah bangsa Indonesia dalam meraih kemerdekaan. Hal tersebut dapat dilihat dengan ditambahkannya cerita tentang pemberontakan PETA di Blitar yang dipimpin oleh Shodanco Suprijadi. Dengan dilakukannya penambahan alur pada ekranisasi *Perburuan* ini, cerita terkait hubungan Hardo dan Ningsih menjadi terlihat lebih menonjol jika dibandingkan dengan penceritaan di dalam novel *Perburuan*. Selain itu, dengan

Proses ekranisasi berupa perubahan bervariasi pada alur di dalam ekranisasi *Perburuan* ini terdiri dari 14 temuan. Artinya

terdapat 14 peristiwa yang di dalamnya terjadi perubahan sehingga tidak menampilkan adegan yang benar-benar sama persis dengan peristiwa yang terdapat di dalam novel *Perburuan*. 14 perubahan bervariasi pada alur tersebut terdiri dari 12 perubahan bervariasi pada tahap peningkatan konflik, dan 2 perubahan bervariasi pada tahap klimaks.

Salah satu perubahan bervariasi yang kelima, terjadi pada peristiwa ketika Moh Kasim mencari Hardo di Gua Sampur. Di dalam novel diceritakan bahwa ketika di dalam Gua Sampur Moh Kasim menemukan sebuah mata air yang memancarkan air hangat, mancur dari batu cadas yang keras. Hal tersebut dapat ditemukan di dalam novel *Perburuan* pada halaman 54, dengan kutipan sebagai berikut.

“Dan di dalam gua itu yang kutemui sebuahmata air yang memancarkan air hangat, mancur dari batu cadas yang keras.” (Toer, 1995: 54)

Di dalam film *Perburuan*, peristiwa ketika Moh Kasim memasuki Gua sampur ia tidak menemukan sebuah mata air yang memancarkan air hangat, mancur dari batu cadas yang keras, namun ia menemukan wadah minum milik Hardo. Hal tersebut dapat ditemukan pada film *Perburuan* menit ke 29:43, dengan hasil tangkap layar sebagai berikut.



Gambar Adegan ketika Moh Kasim menemukan botol minum Hardo

Para penggarap film memiliki alasan tersendiri mengapa melakukan perubahan-perubahan dalam penggarapan suatu film yang diadaptasi dari sebuah novel. Selain itu, proses perubahan bervariasi pada alur di dalam ekranisasi ini juga dapat disebabkan oleh keterbatasan media dan teknis di dalam proses penggarapan film tersebut. Dengan dilakukannya perubahan bervariasi pada unsur alur ini, alur yang disajikan di dalam film *Perburuan* menjadi lebih runtut. Meskipun terdapat perubahan bervariasi pada alur yang terjadi di dalam ekranisasi *Perburuan* ini, namun alur yang disajikan di dalam film *Perburuan* tetap mampu menyuguhkan rangkaian cerita pada novel *Perburuan* yang diadaptasi tanpa merubah inti ceritanya.

2. Proses Ekranisasi pada Tokoh dan Penokohan dalam Novel *Perburuan* Karya Pramoedya Ananta Toer ke dalam Film *Perburuan* Karya Sutradara Richard Oh

Dalam ekranisasi novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer ke dalam film *Perburuan* karya Sutradara Richard Oh ini ditemukan sebanyak 4 proses ekranisasi pada unsur tokoh. Proses ekranisasi tersebut terdiri dari proses penciptaan tokoh, penambahan tokoh, dan perubahan bervariasi pada tokoh.

Proses penciptaan tokoh di dalam ekranisasi *Perburuan* ini terdiri dari 3 temuan. Artinya terdapat 3 tokoh yang dapat ditemukan di dalam novel *Perburuan*, namun tidak ditampilkan di dalam film *Perburuan*. Penciptaan tokoh tersebut terjadi pada tokoh 1) Ramli, 2) Ibu

Ramli (Istri Lurah Kaliwangan), dan 3) seorang pengemis perempuan.

Tokoh Ramli dihadirkan dan diceritakan sebagai anak dari Lurah Kaliwangan dan adik dari Ningsih. Ramli dimunculkan pada peristiwa awal kembalinya Hardo ke Blora. Hardo berusaha mencari Ningsih ke rumah Lurah Kaliwangan yang saat itu bertepatan dengan acara khitan Ramli. Hal tersebut dapat diketahui dari kutipan sebagai berikut.

“Bunyi gamelan yang penghabisan telah lenyap di udara senja hari. Sepagi anak Lurah Kaliwangan telah disunat. Tamu-tamu telah habis pulang. Senja rembang datang. Tamu yang tertinggal hanya segerombolan pengemis,” (Toer, 1995:1)

“Anak sunatan yang diperhatikannya itu duduk sednirian. Sarungnya coklat. Parasnya selalu riang sebagai murid sekolah rakyat yang baru berumur dua belas tahun habis lulus ujian.” (Toer, 1995: 2)

“Emak, panggil anak sunatan itu dari kaki kursinya. Sebentar perempuan itu meraung. Minggat, kalian! Kemudian ia membalikkan badan, berjalan menghampiri anaknya, berkata sayang. Apa anakku?”

Sedekahilah mereka, emak, katanya lemah.” (Toer, 1995:3)

Dari kutipan yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa tokoh Ramli tetap mengenali sosok calon kakak iparnya tersebut meskipun Hardo datang dengan kondisi yang sangat memperhatikan. Sosok Ramli juga digambarkan sebagai anak yang riang, penyayang, dan memiliki welas asih yang tinggi.

Dilakukannya proses penciptaan tokoh tersebut dikarenakan durasi film yang terbatas dan mengharuskan dilakukannya pemangkasan pada peristiwa-peristiwa yang dianggap tidak akan mempengaruhi inti dari cerita apabila dihilangkan, sehingga tokoh yang terdapat di dalam peristiwa tersebut juga turut dihilangkan.

Proses penambahan tokoh di dalam ekranisasi *Perburuan* ini terdiri dari 7 temuan. Artinya terdapat 7 tokoh yang dapat ditampilkan di dalam film *Perburuan*, namun tidak ditemukan di dalam novel *Perburuan*. Penambahan tokoh tersebut terjadi pada tokoh 1) Shodanco Suprijadi, 2) Moeradi, 3) Bundaco Seopardjono, 4) Budanco Soenanto, 5) Shodanco Sudarmo, 6) Wedana di Blitar, dan 7) Kolonel Jepang di Blitar.

Penambahan pada tokoh Shodanco Suprijadi dan rekan-rekannya dapat dilihat pada peristiwa bersembunyi anggota PETA yang memberontak di Blitar, juga terjadi beberapa penambahan tokoh lainnya. Tokoh-tokoh tersebut adalah rekan-rekan anggota PETA Shodanco Suprijadi yaitu Moeradi, Bundaco Seopardjono, Budanco Soenanto, dan Shodanco Sudarmo. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan dan tangkap layar sebagai berikut.

“Shodanco Suprijadi baru bertemu dengan Bung Karno. Bung Karno menolak untuk membantu. Akan tetapi, Shodanco Suprijadi akan tetap bergerak.”(07.15)

“Kekalahan kita ini pasti karena mata-mata Kempetai. Kita semua akan mati dipenggal.

Nak Suprijadi jangan keras kepala lagi, banyak nyawa yang bisa diselamatkan kalau kita menyerah baik-baik. (18.50)



Moeradi, Bundaco Seopardjono, Budanco Soenanto, dan Shodanco Sudarmo bersama anggota PETA Blitar lainnya bersembunyi di hutan

Dilakukannya proses penambahan tokoh tersebut dikarenakan ditambahkannya cerita tentang pemberontakan PETA di Blitar yang dipimpin oleh Shodanco Suprijadi, sehingga terjadi penambahan tokoh-tokoh yang terlibat di dalam peristiwa tersebut.

Proses perubahan bervariasi pada tokoh di dalam ekranisasi *Perburuan* ini terdiri dari 4 temuan. Artinya terdapat 4 tokoh di dalam film yang diwujudkan berbeda dari penggambaran tokoh di dalam novel yang diadaptasi. Perubahan bervariasi pada tokoh tersebut terjadi pada tokoh 1) Hardo, 2) Dipo, 3) Lurah Kaliwangan, dan 4) pasukan Keibondan. Para penggarap film memiliki alasan tersendiri mengapa melakukan perubahan pada tokoh dalam ekranisasi *Perburuan*.

Sosok Hardo diperankan oleh aktor Adipati Dolken. Namun sosok Adipati Dolken di dalam film *Perburuan* tidak dapat digambarkan sedemikian mirip dengan penggambaran sosok Hardo di dalam novel. Di dalam film ini sosok Adipati Dolken masih terlihat putih dan tidak begitu kurus seperti penggambaran di dalam novel. Serta pakaian yang

digunakan adalah baju lengan pendek dan celana panjang. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil tangkap layar pada film *Perburuan* berikut.



Gambar Sosok Hardo di dalam film *Perburuan*

Sosok Adipati Dolken memang bertubuh tinggi dan kurus. Namun, ia tidak seurus apa yang digambarkan pada sosok Hardo di dalam novel. Selain itu, Adipati Dolken juga memiliki fisik yang putih. Meskipun telah berusaha didandani semirip mungkin dengan ciri-ciri yang dimiliki tokoh Hardo di dalam novel *Perburuan*, namun dirasa belum mampu menggambarkannya dengan persis. Pada film juga terjadi perubahan pakaian pada sosok Hardo. Sosok Hardo yang seharusnya hanya memakai kain penutup kemaluan, di dalam film digambarkan memakai pakaian berupa baju lengan pendek dan celana panjang. Hal tersebut dilakukan agar tokoh Hardo yang disuguhkan di dalam film terlihat lebih sopan. Meskipun terjadi perubahan secara fisik, namun Adipati Dolken mampu membawakan sosok Hardo dengan baik, ia mampu mewujudkan penokohan Hardo yang memiliki pendirian teguh dan pemikiran bahwa bangsa Indonesia

dapat merdeka dengan tangan sendiri tanpa bantuan dari Jepang. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan berikut.

“Diam, dan dengarkan aku, Dipo. Hindia Belanda yang begitu kuat, bisa dilumpuhkan oleh Nippon dalam beberapa puluh hari saja. Janji kemerdekaan Nippon, mendatangkan kesadaran nasional. Siapa tahu... Kau memperjudikan angan-angan, Hardo! Dengarkan! Dengarkan! Tapi Nippon pun akan tumbang di tanah air, dia boleh berteriak perang darat di mana-mana. Tapi nyatanya Balik Papan telah runtuh. Surabaya sebentar lagi. nippon akan segera menghadapi ajalnya. Dan jika gerak mereka sudah habis, semacam Zumsammenbruch, kita rebut kembali. Dan soal Karmin, serahkan padaku. Aku yakin, aku bisa mengembalikan pandangannya yang salah itu. (01:12:54)

Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa selain berpendirian yang teguh, sosok Adipati Dolken juga mampu membawakan karakter Hardo yang bijak. Sifat bijak tersebut dapat dilihat dari bagaimana ia menghadapi persoalan terkait pengkhianatan yang dilakukan oleh Karmin.

Meskipun terdapat berbagai perubahan baik itu pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi pada unsur tokoh dan penokohan dalam proses ekranisasi *Perburuan* ini, tokoh yang disuguhkan di dalam film *Perburuan* tetap mampu menyampaikan rangkaian cerita pada novel *Perburuan* yang diadaptasi.

Tokoh-tokoh yang ditampilkan di dalam film *Perburuan* tidak merubah isi atau inti dari cerita dari novel *Perburuan*, sehingga apa yang disampaikan di dalam novel *Perburuan* dapat tersampaikan pula melalui film tersebut.

3. Proses Ekranisasi pada Latar dalam Novel *Perburuan* Karya Pramoedya Ananta Toer ke dalam Film *Perburuan* Karya Sutradara Richard Oh

Dalam ekranisasi novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer ke dalam film *Perburuan* karya Sutradara Richard Oh ini ditemukan sebanyak 12 proses ekranisasi pada unsur latar. Proses ekranisasi tersebut terdiri dari proses pengurangan latar, penambahan latar, dan perubahan bervariasi pada latar. Unsur latar yang diteliti merupakan latar tempat dan latar waktu.

Proses pengurangan terjadi pada latar tempat di dalam ekranisasi *Perburuan* ini. Terdapat 1 temuan pengurangan latar tempat. Artinya terdapat 1 latar tempat yang dapat ditemukan di dalam novel *Perburuan*, namun tidak ditampilkan di dalam film *Perburuan*. Pengurangan latar tersebut terjadi pada latar tempat berupa pendopo rumah Lurah Kaliwangan.

Latar tempat berupa pendopo rumah Lurah Kaliwangan ini merupakan latar tempat pada awal cerita di dalam novel *Perburuan*, tepatnya pada peristiwa awal kembalinya Hardo ke Blora. Hardo kembali ke Blora dan menuju rumah Lurah Kaliwangan, tepatnya ketika senja hari Hardo ketika acara khitan Ramli. Hardo menghadiri acara tersebut dan menyamar di antara para pengemis yang meminta belas kasihan dari sang tuan rumah. Latar tersebut dapat dilihat pada kutipan sebagai berikut.

“Bunyi gamelan yang penghabisan telah lenyap di udara senja hari. Sepagi anak Lurah Kaliwangan telah disunat. Tamu-tamu telah habis pulang. Senja rembang datang. Tamu yang tinggal sekarang hanya segerombolan pengemis, laki-perempuan yang memperhatikan ruang bekas permainan wayang tadi. Pengemis... laki-perempuan hampir-hampir telanjang. Dan yang laki-laki hanya tempat yang penting saja yang tertutup. Mereka duduk, jongkok atau berdiri berpegang tiang di teritis pendopo... tanah datar yang dua sentimeter lebih tinggi dari pada tanah di bawah .”(Toer, 1995: 1)

Dilakukannya proses pengurangan latar tersebut dikarenakan terjadi pemangkasan peristiwa yang menggunkan latar tersebut, sehingga latar tersebut juga dipangkas atau tidak dimunculkan di dalam film *Perburuan*.

Proses penambahan latar terjadi pada latar tempat di dalam ekranisasi *Perburuan* ini. Terdapat 9 temuan penambahan latar tempat. Artinya terdapat 9 latar tempat yang ditampilkan di dalam film *Perburuan*, namun tidak dapat ditemukan di dalam novel *Perburuan*. Proses penambahan latar tersebut terjadi pada latar tempat berupa 1) halaman depan kantor Nippon, 2) ruang bermain kendo, 3) tepi sawah, 4) Sekolah Darmorini, 5) gubug tempat pemberontak PETA berunding, 6) jalan di tengah hutan, 7) hutan, 8) tempat ternak, dan 9) penjara.

Latar tempat berupa hutan dapat ditemukan di dalam film *Perburuan* pada menit ke 18:44. Penambahan latar tempat berupa hutan tersebut dan

dapat dilihat pada tangkap layar berikut.



Gambar Pasukan PETA di Blitar bersembunyi di hutan dan dibujuk kembali oleh Nippon

Latar tempat berupa hutan digunakan dalam peristiwa bersembunyinya pasukan PETA di Blitar. Pasukan PETA di Blitar yang tersisa berunding tentang kegagalan pemberontakan mereka. Namun, tak lama kemudian datang pasukan Nippon bersama seorang wedana untuk menjemput mereka. Penambahan latar tempat ini terjadi dikarenakan adanya penambahan adegan tersebut. Dilakukannya proses penambahan latar tersebut dikarenakan terjadi penambahan peristiwa yang menggunakan latar tersebut, sehingga latar tersebut juga ditambahkan di dalam film *Perburuan*.

Proses perubahan bervariasi pada latar di dalam ekranisasi *Perburuan* ini terdiri dari 2 temuan, terdiri dari 1 perubahan bervariasi pada latar tempat dan 1 perubahan bervariasi pada latar waktu. Artinya terdapat 1 latar tempat dan 1 latar waktu yang diwujudkan berbeda dari penggambaran latar di dalam novel yang diadaptasi.

Di dalam film *Perburuan*, latar waktu yang digunakan pada peristiwa ketika Lurah Kaliwangan menunjukkan informasi bahwa Ningsih merupakan orang terdekat Hardo pada shidokan adalah malam hari. Hal tersebut dapat ditemukan di dalam film *Perburuan* pada menit ke

01:04:43, dan pada hasil tangkap layar sebagai berikut.



Gambar Adegan ketika Lurah Kaliwangan memberikan informasi terkait Ningsih pada shidokan

Berdasarkan kutipan dan hasil tangkap layar di yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa telah terjadi latar waktu. Latar waktu yang digunakan di dalam novel *Perburuan* adalah siang hari, sementara di dalam film *Perburuan* menggunakan latar waktu malam hari. Terjadinya perubahan latar waktu pada adegan ini disebabkan oleh terbatasnya durasi pada film, sehingga *Perburuan* pada Hardo di kolong jembatan Kali Lusi hanya dihadirkan sekali dan dilakukan di malam hari saja. Maka peristiwa ketika Lurah Kaliwangan menunjukkan informasi terkait Ningsih juga menggunakan latar waktu di malam hari.

Proses perubahan bervariasi pada selanjutnya terjadi pada latar tempat pada peristiwa percakapan empat mata antara Karmin dan Lurah Kaliwangan. Peristiwa tersebut di dalam novel diceritakan berlatarkan tempat kolong jembatan Kali Lusi. Selain itu, di dalam novel *Perburuan*, latar waktu yang digunakan pada peristiwa tersebut adalah siang hari. Hal tersebut dapat diketahui dari kutipan sebagai berikut.

“Matahari kian tinggi melela di atas puncak-puncak bambu. Sinarnya lebih banyak lagi yang sampai di kolong jembatan itu.

Seperempat jam kemudian terdengar mobil menderum dekat jembatan. Kemudian setelah itu Karmin datang pula bersama dengan Lurah Kaliwangan di kolong jembatan. Perlahan-lahan mereka menuruni pojok jembatan. Karmin bersandar pada tiang jembatan seperti orang yang sedang diamuk kebingungan. Mukanya keruh. Di depannya berdiri lurah Kaliwangan yang selalu ketakutan. Parasnya pudar dan matanya tampak beku.”(Toer, 1995: 121)

Di dalam film *Perburuan*, latar yang digunakan dalam peristiwa percakapan empat mata antara Karmin dan Lurah Kaliwangan diwujudkan menggunakan latar di atas jembatan. Selain itu, di dalam film adegan tersebut menggunakan latar waktu malam hari. Hal tersebut dapat ditemukan di dalam film *Perburuan* pada menit ke 01:09:24, dan pada hasil tangkap layar sebagai berikut.



Gambar Adegan percakapan empat mata antara Karmin dan Lurah Kaliwangan

Berdasarkan kutipan dan hasil tangkap layar di yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa telah terjadi perubahan latar tempat dan latar waktu. Latar tempat yang digunakan di dalam novel *Perburuan* adalah kolong atau bawah jembatan, sementara di dalam film *Perburuan*

menggunakan latar tempat di atas jembatan. Latar waktu yang digunakan pun terjadi perubahan. Latar waktu yang digunakan di dalam novel adalah latar waktu siang hari, sementara di dalam film menggunakan latar waktu malam hari. Dengan adanya perubahan bervariasi pada latar tempat ini penonton dapat mengetahui bagaimana penggambaran dari keadaan di atas jembatan Kali Lusi tersebut.

Perubahan bervariasi pada latar waktu terjadi pada latar waktu ketika Lurah Kaliwangan memberikan informasi terkait Ningsih pada shidokan, serta ketika Shodanco Kartiman dan Lurah Kaliwangan berbicara empat mata. Latar waktu yang pada peristiwa tersebut di dalam novel diceritakan siang hari, sementara di dalam film digambarkan pada malam hari.

SIMPULAN

Dalam ekranisasi novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer ke dalam film *Perburuan* karya Sutradara Richard Oh ini ditemukan sebanyak 59 proses ekranisasi pada unsur alur, terdiri dari proses 24 penciutan alur, 21 penambahan alur, dan 14 perubahan bervariasi pada alur. Ditemukan 14 proses ekranisasi pada tokoh, terdiri dari 3 penciutan tokoh, 7 penambahan tokoh, dan 4 perubahan bervariasi pada tokoh. Ditemukan sebanyak 12 proses ekranisasi pada unsur latar, terdiri dari 1 penciutan latar, 9 penciutan latar, dan 2 perubahan bervariasi.

Meskipun terdapat berbagai proses ekranisasi dalam ekranisasi *Perburuan* ini, secara keseluruhan proses ekranisasi yang terjadi, baik itu penciutan, penambahan, dan perubahan bervariasi pada unsur alur, tokoh, dan latar masih relevan dengan cerita yang ada dalam novel. Bagi pembaca dan penonton, alangkah baiknya untuk tidak membanding-bandingkan film ekranisasi dengan novel adaptasinya. Hal

ini dikarenakan novel dan film memiliki bahasa, hukum, ukuran, dan nilai tersendiri. Sikap semacam ini diperlukan untuk menghindari kekecewaan para penonton film apabila film hasil ekranisasi tidak sesuai novelnya.

REFERENSI

- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menulis sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Agustina, A. (2016). Transformasi Naskah Lakon Machbeth (1603-1607) Karya William Shakespear ke Film Throne Of Blood Atau Kumonosu-Jo (1957) Karya Akira Kurosawa. *Journal Of Urban Society's Arts*, Vol. 3. No 1, April 2016. <http://journal.isi.ac.id/index.php/JOUSA/article/view/1471/319>.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Damono, S.D. (2018). *Alih wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Eneste, Pamusuk. (1991). *Novel dan Film*. Yogyakarta: Nusa Indah.
- Faruk. 2012. *Metode Penelitian Sastra: Sebuah Penjelajahan Awal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jabrohim. (2012). *Teori Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kartika, Pheni Cahya. (2016). Rasionalisasi Perspektif Film Layar Lebar Beradaptasi Karya Sastra. *Jurnal Pena Indonesia*. Vol. 2, No. 2, 2016. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpi/article/view/376/220>
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Praharawati, Dyan Wahyuning, dan Sahrul Romadhon. (2017) *Apresiasi Penikmat Sastra Alih Wahana*. *Jurnal Al-Turas*, Vol XXII No 2, Juli 2017. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-turats/article/view/5756>.
- Pujiharto. (2012). *Pengantar Teori Fiksi*. Yogyakarta: Ombak.
- Ratna, Nyoman Kutha. (2007). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saputra, H. S. P. (2009). Transformasi Lintas Genre: dari Novel Ke Film, dari Film Ke Novel. *Humaniora*. Vol. 1, No. 1, 2009. <https://journal.ugm.ac.id/jurnalhumaniora/article/view/1318/1117>.
- Semi, M. Atar. (1989). *Kritik Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Semi, M. Atar. (2012). *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Soimah, Ari Rohmawati. (2013) *Analisis Wacana Tekstual dan Kontekstual Dalam Novel Perawan Ngisor Kreteg Karya Soetarno*. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, dan Budaya*. Vol. 3 No 4. <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/aditya/article/view/743/718>
- Syuharsaputra, U. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: PT. refika Aditama.
- Toer, Pramoedya Ananta. (1995). *Perburuan*. Yogyakarta: Hasta Mitra.
- Widhayani, A., Suwandi, S., & Winarni, R. (2018). ECRANISATION STUDY: FROM NOVEL TO FILM DILAN 1990. *Humanus*. Vol. 17, No. 2, 2018. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/humanus/article/view/100389/pdf>.
- Woodrich, Christopher A. 2017. *Ekranisasi Awal: Bringing Novels To The Silver Screen In The Dutch East Indies*. Jogjakarta: UGM Press.