



EKRANISASI NOVEL *PERBURUAN* KARYA PRAMOEDYA ANANTA TOER KE FILM *PERBURUAN* KARYA SUTRADARA RICHARD OH

Windi Carolita¹, Shakia Septiana², Fitri.³, Sri Mulyani.⁴

STKIP Singkawang¹, STKIP Singkawang², STKIP Singkawang³, STKIP Singkawang⁴

Email: windicarolita29@gmail.com¹, shakia.septiana13@gmail.com², fitri_djayadi@gmail.com³, srimulyani.stkip@gmail.com⁴

Kata Kunci :

Ekranisasi, novel, film

ABSTRAK

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah pendeskripsian proses ekranisasi novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer ke film *Perburuan* karya sutradara Richard Oh yang meliputi penciptaan, penambahan, dan perubahan variasi, serta implementasi hasil penelitian terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dengan pendekatan penelitian yakni pendekatan objektif. Sumber data dalam penelitian ini adalah novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer dan film *Perburuan* karya sutradara Richard Oh. Data dalam penelitian ini berupa kata-kata, frasa, klausa, kalimat dan kutipan yang terdapat di dalam novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer dan dialog yang terdapat dalam film *Perburuan* karya sutradara Richard Oh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumentasi, teknik baca dan catat, serta teknik transkripsi. Teknik analisis data yang digunakan adalah *Analysis Interactive Model* dari Miles dan Huberman yang dilakukan dengan langkah reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan menggunakan empat cara yaitu ketekunan pengamatan, kecukupan referensi, triangulasi, dan pemeriksaan sejawat melalui diskusi. Berdasarkan hasil penelitian, data yang diperoleh adalah penciptaan sebanyak 196 data, penambahan 102 data, dan perubahan variasi 52 data. Hasil penelitian selanjutnya diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia (peminatan) jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas XII semester ganjil pada kompetensi dasar KD 3.3 “Menganalisis hasil alih wahana (konversi) dalam karya sastra baik dari novel ke film maupun sebaliknya” dan KD 4.3 “Mengevaluasi hasil analisis alih wahana (konversi) novel ke film maupun sebaliknya”.



PENDAHULUAN

Sastra adalah salah satu hasil kreativitas manusia yang diperoleh dari ide, pikiran, maupun perasaannya. Sastra merupakan bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya berupa manusia dan kehidupannya dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya (Semi, 2007): 8). Bahasa sastra berbeda dengan bahasa yang digunakan sehari-hari. Hal ini disebabkan bahasa sastra mengandung unsur-unsur keindahan.

Contoh sastra tulis yang sudah sangat familiar dengan masyarakat umum adalah novel. Novel adalah karya fiksi yakni karya yang mempunyai bentuk kisah yang menceritakan tokoh-tokoh dan peristiwa-peristiwa tidak nyata atau rekaan (Azies, 2015):2). Meskipun novel bisa saja berisi tokoh atau peristiwa nyata, akan tetapi sifatnya hanyalah sebagai pelengkap saja.

Novel menggambarkan cerita dalam bentuk kata-kata atau tulisan yang memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik. Novel umumnya bercerita tentang kehidupan manusia dengan masalah-masalah di sekitarnya. Seorang penulis novel dikatakan berhasil apabila dapat menggunakan pemilihan kata yang tepat sehingga pembaca akan ikut masuk ke dalam alur cerita yang dibuat. Beberapa penulis novel Indonesia di antaranya adalah Dee Lestari, Eka Kurniawan, Ayu Utami, Pramoedya Ananta Toer, Andrea Hirata, dan masih banyak lagi.

Adanya perkembangan dalam dunia sastra memungkinkan suatu karya sastra ditransformasikan menjadi bentuk karya lain. Akhir-akhir ini yang umum terjadi adalah perubahan novel menjadi film atau yang disebut sebagai ekranisasi. Salah satu novel yang mengalami proses ekranisasi adalah novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer.

Ekranisasi berasal dari bahasa Perancis *ecran* yang berarti *layar*. Ekranisasi adalah sebuah proses perubahan yakni pemindahan atau pengangkatan sebuah novel ke dalam film (Eneste, 1991):60-61). Perubahan-perubahan yang terjadi dalam ekranisasi dimaksudkan untuk menyesuaikan bentuk perwujudan karya yang awalnya berbentuk tulisan, menjadi gambar-gambar yang bergerak dan suara. Penyesuaian yang dimaksud dapat berupa penciptaan, penambahan, dan perubahan variasi.

Penciptaan adalah penghilangan bagian unsur dalam novel yang tidak ditampilkan dalam film (Yanti, 2016):2). Proses penciptaan ini terjadi karena dalam proses penulisan skenario, penulis skenario dan sutradara memilih terlebih dahulu hal-hal yang dianggap penting sebagai patokan cerita. Penciptaan dilakukan karena tidak semua unsur dalam novel bisa dimasukkan ke dalam film karena keterbatasan waktu dan perimbangan lainnya sehingga akan dipilih unsur yang dianggap penting saja.

Selain penciptaan atau pengurangan, dalam proses ekranisasi juga dimungkinkan terjadinya penambahan. Penambahan (perluasan) adalah penambahan unsur-unsur yang tidak terdapat di dalam novel ke film (Suwella et al., 2018):4). Penambahan ini bisa terjadi pada unsur alur, penokohan, maupun latar. Seorang sutradara umumnya memiliki alasan tersendiri dalam melakukan penambahan, bisa karena hal tersebut penting jika dilihat dari sudut perfilman, penambahan masih relevan dengan cerita secara keseluruhan, maupun alasan lainnya (Eneste, 1991):64). Dari pendapat tersebut, penambahan yang dilakukan tidak mengganggu keseluruhan cerita dan masih berhubungan dengan unsur film dengan tujuan untuk memperkuat film.

Hal terakhir yang dimungkinkan terjadi dalam ekranisasi adalah perubahan variasi. Karena perbedaan alat-alat yang digunakan, terjadilah variasi di sana-sini (Eneste, 1991):66). Novel yang awalnya berbentuk tulisan, divisualisasikan menjadi film sehingga perlu adanya variasi-variasi unsur pembangunnya seperti alur, penokohan, dan latar. Perubahan variasi ditujukan agar apa yang ada di dalam novel menjadi sesuai ketika diangkat menjadi sebuah film.

Selain karena alasan perbedaan bentuk, perubahan-perubahan tersebut bisa muncul ketika dalam proses penggarapan. Novel merupakan hasil karya perseorangan, sementara film adalah hasil kerja dari sebuah tim yang memiliki tugasnya masing-masing. Suatu novel yang terbukti dikenal masyarakat luas akan membuat produser film beranggapan bahwa sudah ada penonton yang mau dan tertarik menonton film yang berdasarkan novel tersebut. Penggunaan alasan keterkenalan sebuah karya (khususnya novel) di masyarakat terus berlanjut hingga saat ini dengan tujuan untuk mendapatkan penonton minimal dari pembaca setia karya tersebut. Alasan ini berkaitan dengan motif ekonomi. Sutradara film maupun produser akan dengan hati-hati memilah suatu karya agar sesuai dengan



peluang dan pertimbangan (Praharwati & Romadhon, 2017). Salah satu film hasil ekranisasi adalah film *Perburuan* yang disutradarai oleh Richard Oh.

Suatu film tidak akan bisa menggambarkan secara keseluruhan tulisan yang menjadi unsur utama karya sastra, sementara novel tidak bisa menuliskan secara nyata gambar-gambar yang merupakan unsur suatu film. Dalam kajian ekranisasi, perbedaan-perbedaan tersebut akan dibedah agar memperlihatkan gambaran mutu suatu karya menurut bentuknya, bukan menurut asal adaptasinya.

Penelitian ini berfokus pada tiga aspek perubahan dalam ekranisasi yakni penciptaan, penambahan, dan perubahan variasi. Hasil penelitian akan diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah. Materi yang sesuai dengan penelitian ini adalah materi pelajaran Bahasa Indonesia (peminatan) SMA kelas XII semester genap. Kompetensi Dasar yang termuat dalam silabus adalah KD 3.3 “Menganalisis hasil alih wahana (konversi) dalam karya sastra baik dari novel ke film maupun sebaliknya” dan KD 4.3 “Mengevaluasi hasil analisis alih wahana (konversi) novel ke film maupun sebaliknya”.

METODE

Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode ini akan menguraikan atau menjelaskan hasil penelitian ke dalam bentuk kata-kata atau kalimat maupun dalam bentuk gambar bukan dalam angka (Kaelan, 2012): 12). Metode ini dipilih karena melalui metode deskripsi, peneliti bisa mengungkapkan berdasarkan data dan fakta proses penciptaan, penambahan, dan perubahan variasi dari novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer ke film *Perburuan* karya sutradara Richard Oh.

Bentuk penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif didasarkan pada upaya membangun pandangan yang diteliti secara rinci, dibentuk dengan kata-kata, gambaran holistik dan rumit (Moleong, 2017):6). Hasil penelitian ini berupa kalimat deskriptif yang menjelaskan perubahan yang terjadi dalam proses ekranisasi novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer ke film *Perburuan* karya sutradara Richard Oh. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan secara rinci adanya penciptaan, penambahan, dan perubahan yang terjadi dari novel ke film tersebut.

Pendekatan penelitian yang dipilih adalah pendekatan objektif. Pendekatan objektif hanya berfokus pada unsur-unsur yang dikenal sebagai analisis intrinsik. Pendekatan objektif hanya terbatas pada pengkajian karya sastra itu sendiri, terlepas dari hal-hal yang berkaitan dengan pengarang dan pembaca. Pendekatan ini dipilih karena penelitian yang dilakukan berfokus pada proses ekranisasi novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer ke film *Perburuan* karya sutradara Richard Oh.

Sumber data dalam penelitian ini adalah novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer dengan tebal 163 halaman yang diterbitkan oleh Hasta Mitra, cetakan ke IV tahun 2002. Sumber data selanjutnya adalah film *Perburuan* karya sutradara Richard Oh yang berdurasi 98 menit. Data yang dianalisis dalam penelitian ini berupa kata-kata, frasa, klausa, kalimat dan kutipan yang terdapat di dalam novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer dan dialog yang terdapat dalam film *Perburuan* karya sutradara Richard Oh. Data tersebut berkaitan dengan penciptaan, penambahan, dan perubahan variasi pada proses ekranisasi novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer ke film *Perburuan* karya sutradara Richard Oh.

Teknik pengumpul data yang dipilih adalah teknik studi dokumentasi, teknik baca dan catat, dan teknik transkripsi. Peneliti sebagai instrumen kunci penelitian akan menggunakan kartu pencatat data. Melalui kartu pencatat data, peneliti mencatat kata, frasa, maupun kalimat yang dikutip dari sumber data yakni novel *Perburuan* dan film *Perburuan*. Selain kartu pencatat data, diperlukan juga lembar transkripsi untuk menuliskan dialog atau percakapan yang ada di dalam film.

Langkah-langkah analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Analysis Interactive Model* dari Miles dan Huberman untuk menyajikan data agar mudah dipahami. Analisis data dilakukan saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Analisis data dilakukan dengan mereduksi data, menyajikan data, kemudian menarik kesimpulan/verifikasi.

Pengecekan keabsahan data dilakukan pada proses penelitian paling akhir guna memastikan bahwa data yang telah dikumpulkan dan dianalisis sesuai serta bisa menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian. Salah satu uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif adalah *credibility* (kredibilitas/derajat kepercayaan). Untuk mendapat data yang absah, digunakan empat cara yaitu



ketekunan pengamatan, kecukupan referensi, tringulasi, dan pemeriksaan sejawat melalui diskusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum baik novel *Perburuan* maupun film *Perburuan* menceritakan Hardo, seorang prajurit PETA yang melakukan pemberontakan terhadap pemerintahan Jepang. Pemberontakan yang dilakukan Hardo bersama prajurit lain gagal oleh sebuah pengkhianatan. Hardo yang melarikan diri kemudian menjadi buruan Nippon hingga suatu saat Hardo kembali terlihat di area Blora. Hardo kembali diburu bersamaan dengan gejolak di hatinya untuk bertemu tunangannya.

Secara keseluruhan, dalam proses ekranisasi novel *Perburuan* karya Pramoedya Ananta Toer ke film *Perburuan* karya sutradara Richard Oh yang dilakukan pada unsur alur, tokoh, dan latar menunjukkan adanya proses penciptaan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Hasil penelitian yang telah diperoleh adalah sebagai berikut.

Penciptaan pada proses ekranisasi novel Perburuan ke film Perburuan

Bagian dari novel yang bisa saja mengalami proses penciptaan adalah alur cerita, tokoh, dan latar (waktu, tempat, suasana). Penciptaan yang terjadi dalam proses ekranisasi novel *Perburuan* ke film *Perburuan* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel I

Aspek yang Mengalami Penciptaan	Data
Alur cerita	177 data
Tokoh	4 data
Latar tempat	2 data
Latar waktu	7 data
Latar suasana	6 data
Jumlah	196 data

Penciptaan yang terjadi pada alur cerita berjumlah 177 data. Data yang diperoleh merupakan jumlah dari data yang dikumpulkan dari empat bagian (bab) novel yang diberi kode A, B, C, dan D. Pada bagian A terdapat 39 data, bagian B terdapat 48 data, bagian C terdapat 62 data, dan bagian D terdapat 28 data. Adapun contoh penciptaan pada bagian A seperti pada kutipan berikut.

“Di antara pengemis-pengemis itu, berdirilah seorang pengemis yang tampak muda. Seperti yang lain-lain, tulang iga dan tulang dadanya menonjol-nonjol di dadanya, berlempeng tipis, berperut kempes dan berkaki bagai bilang tongkat.” (Toer, 2002):1)

Kutipan tersebut menceritakan seorang Hardo yang tengah berdiri di antara para pengemis. Peristiwa tersebut tidak muncul dalam film karena di dalam film sama sekali tidak ditunjukkan adegan Hardo pergi ke rumah Lurah Kaliwangan.

Penciptaan selanjutnya terjadi pada unsur tokoh yakni ditemukan sebanyak 4 data. Salah satu tokoh yang tidak ditampilkan dalam film adalah dalam kutipan novel berikut.

“Anak sunatan yang diperhatikannya itu duduk sendirian. Sarungnya coklat. Parasnya selalu riang sebagai murid sekolah rakyat yang baru berumur dua belas tahun lulus ujian.” (Toer, 2002):2)

Kutipan tersebut menunjukkan tokoh Ramli yang digambarkan sebagai seorang anak yang sebagai anak ceria yang sehabis disunat. Tokoh Ramli tidak ditampilkan dalam film karena adegan ketika perayaan sunatan Ramli juga tidak terdapat dalam film.

Penciptaan selanjutnya terjadi pada unsur latar tempat yang ditemukan sebanyak 2 data. Salah satu latar tempat yang tidak ditemukan dalam film terdapat dalam kutipan novel berikut.

“Mereka duduk, jongkok atau berdiri berpegang tiang di teritis pendopo ... tanah datar yang dua sentimeter lebih tinggi daripada tanah di bawah.” (Toer, 2002):1)

Kutipan tersebut menunjukkan latar tempat peristiwa ketika Lurah Kaliwangan mengadakan acara sunatan untuk anaknya, Ramli. Karena peristiwa tersebut tidak muncul dalam film, maka latar tempat juga tidak ditampilkan.

Latar waktu pada novel juga mengalami proses pengurangan dengan ditemukan sejumlah 7 data. Adapun contoh latar waktu yang tidak ditampilkan dalam film terdapat dalam kutipan novel berikut.

“Bunyi gamelan yang penghabisan telah lenyap di udara senja hari.” (Toer, 2002):1)

Kutipan tersebut menunjukkan latar waktu senja hari ketika Lurah Kaliwangan mengadakan acara sunatan anaknya yaitu Ramli. Latar senja hari tidak ditemukan dalam film karena adegan ketika Lurah Kaliwangan mengadakan acara sunatan anaknya tidak ditampilkan.

Pengurangan juga terjadi pada latar suasana yang ditemukan sebanyak 6 data. Adapun salah satu contoh latar suasana yang tidak ditampilkan dalam film adalah dalam kutipan novel berikut.

“Dan sekaligus terdengar suara laki-perempuan merintah sebagai koo gereja. Ndoro ... kasihan, Ndoro. Kemudian koor itu pecah jadi berbagai suara. Dan pengemis-pengemis itu meredupkan mata seperti baru bangun tidur.” (Toer, 2002):3)

Kutipan tersebut menggambarkan suasana memprihatinkan ketika pengemis memohon sedekah dari Ibu Ramli yang membentak mereka untuk pergi.

Penambahan pada proses ekranisasi novel Perburuan ke film Perburuan

Penambahan adalah ketika seorang sutradara atau penulis skenario memutuskan untuk menambah unsur-unsur yang awalnya tidak ditemukan di dalam novel. Penambahan bisa dilakukan pada unsur alur cerita, tokoh, maupun latar (waktu, tempat, dan suasana). Penambahan yang terjadi dalam proses ekranisasi novel Perburuan ke film Perburuan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2

Aspek yang Mengalami Penambahan	Data
Alur cerita	61 data
Tokoh	9 data
Latar tempat	10 data
Latar waktu	10 data
Latar suasana	12 data
Jumlah	102 data

Adegan dalam film yang sebelumnya tidak ditemukan di novel berjumlah 61 data. Penambahan tersebut masih berhubungan dengan unsur cerita dan tidak mengganggu keseluruhan cerita dari novel. Adapun contoh adegan dalam film yang merupakan proses penambahan adalah pada gambar berikut.



Gambar 1. Penambahan Alur

Gambar tersebut merupakan potongan adegan film pada menit 02:46, di mana dua orang prajurit sedang mengibarkan bendera Jepang. Adegan tersebut tidak terdapat dalam novel *Perburuan*. Penambahan tersebut bisa saja dilakukan oleh sutradara agar menambah kesan masa penjajahan Jepang di Indonesia.

Penambahan juga terjadi pada aspek tokoh dengan ditemukannya sebanyak 9 data. Adapun contoh tokoh yang sebelumnya tidak terdapat dalam novel ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2. Penambahan Tokoh

Gambar tersebut menunjukkan tokoh dalam film yakni Pradista, salah satu murid Ningsih. Tokoh tersebut muncul pada menit 09:11 dan 01:12:40. Adegan ketika Ningsih mengajar dan adegan Ningsih melamun di dalam kelas tidak terdapat dalam novel *Perburuan* sehingga tokoh Pradista merupakan penambahan dalam film.

Aspek selanjutnya yang mengalami penambahan adalah latar tempat. Adanya penambahan alur cerita yang dilakukan oleh penulis skenario atau sutradara bisa saja disertai pula dengan penambahan latar tempat untuk menunjang cerita. Data penambahan latar tempat yang ditemukan berjumlah 10 data. Adapun contoh penambahan latar tempat dalam film ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 3. Penambahan Latar Tempat

Gambar tersebut menunjukkan area markas militer Daidan pada menit 03:27. Adegan yang menunjukkan keadaan area markas militer Daidan tidak terdapat dalam novel *Perburuan* sehingga latar tersebut merupakan hasil penambahan.

Aspek lain yang mengalami proses penambahan adalah latar waktu. Penambahan latar waktu bisa saja terjadi demi kepentingan cerita. Penambahan latar waktu yang ditemukan berjumlah 10 data. Adapun contoh penambahan latar waktu ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4. Penambahan Latar Waktu

Gambar tersebut menunjukkan latar waktu malam hari pada menit 12:26. Karena adegan prajurit PETA berkumpul di gubuk untuk membahas penyerangan markas Jepang tidak terdapat dalam novel, maka latar waktu malam hari pada menit 12:26 termasuk penambahan.

Aspek terakhir yang mengalami penambahan adalah latar suasana. Penambahan alur cerita pada film akan diikuti penambahan latar suasana. Penambahan latar suasana yang ditemukan sebanyak 12 data.

Perubahan Variasi pada proses ekranisasi novel Perburuan ke film Perburuan

Perubahan dilakukan agar apa yang ada di dalam novel menjadi sesuai ketika di angkat menjadi sebuah film. Perubahan variasi bisa saja terjadi pada alur cerita, tokoh, maupun latar (waktu, tempat, dan suasana). Perubahan variasi yang terjadi dalam proses ekranisasi novel *Perburuan* ke film *Perburuan* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3

Aspek yang Mengalami Peubahan Variasi	Data
Alur cerita	39 data

Tokoh	7 data
Latar tempat	3 data
Latar waktu	3 data
Latar suasana	-
Jumlah	52 data

Alur cerita bisa saja mengalami perubahan variasi karena tidak semua adegan dalam novel diubah begitu saja menjadi adegan di film. Perubahan variasi alur cerita yang ditemukan berjumlah 39 data. Alur cerita yang mengalami perubahan variasi contohnya pada kutipan berikut.

“Tidak. Orang-orang bilang, di situ ada gua yang bernama Sampur, tapi tak seorang pun berani memasukinya. Kata mereka, banyak setan di dalamnya. Betul, kawan, tak ada seorang pun berani mengantarkan aku masuk ke dalam. Upah lima puluh rupiah itu ditertawakan saja.” (Toer, 2002):54)

Kutipan tersebut menunjukkan reaksi warga yang mengantar Ayah Hardo ke gua Sampur ketika ditawarkan upah. Warga tersebut dalam novel diceritakan menertawakan upah dari Ayah Hardo. Sementara itu, dalam film ditunjukkan adegan ketika Ayah Hardo memberi upah kepada warga, warga tersebut menolaknya dengan sopan pada menit 29:08. Adegan tersebut ditampilkan pada gambar berikut.



Gambar 5. Perubahan Variasi Alur

Adegan tersebut berbeda dengan peristiwa di novel sehingga termasuk ke dalam perubahan variasi. Perubahan variasi juga terjadi pada aspek tokoh dengan data yang ditemukan berjumlah 7 data. Perubahan variasi pada tokoh umumnya terjadi pada penampilan fisik maupun watak tokoh. Adapun contoh perubahan variasi tokoh yang terjadi adalah pada kutipan novel berikut.

“Di antara pengemis-pengemis itu, berdirilah seorang pengemis yang tampak muda. Seperti yang lain-lain, tulang iga dan tulang dadanya menonjol-nonjol di dadanya, berlempang tipis, berperut kempes dan berkaki sebagai bilang tongkat. Ia berlainan dengan pengemis-pengemis yang lain tak memandangi ke mana-mana. Ia memusatkan perhatiannya pada anak sunatan yang duduk bersandar pada kursi panjang model kuno. Badannya tak bergerak-gerak sebagai paku dan tangan kirinya yang menulang-nulang berpegangan pada tiang. Pakaiannya hanya selembur cawat penutup kemaluan.” (Toer, 2002):1)

Tokoh Hardo dalam novel hanya digambarkan sebagai seorang kere yang bertubuh kurus kering, berambut panjang, dan pakaiannya hanya selembur cawat. Sementara itu, pada film ditampilkan tokoh Hardo ketika masih menjadi seorang prajurit PETA yang selalu berseragam rapi dengan rambut panjang yang diikat. Tokoh Hardo pada saat sudah menjadi seorang kere juga ditampilkan berbeda dengan mengenakan pakaian lusuh. Perubahan variasi ini terjadi bisa saja karena sutradara ingin menampilkan tokoh Hardo secara pantas dengan masih mengenakan pakaian. Tokoh Hardo dalam film ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 6. Perubahan Variasi Tokoh



Gambar 7. Perubahan Variasi Tokoh

Aspek lain yang mengalami perubahan variasi adalah latar waktu. Terdapat 3 data yang ditemukan menunjukkan perubahan variasi waktu pada adegan film. Adapun contoh perubahan variasi pada latar waktu adalah pada kutipan novel berikut.

“Matahari kian tinggi melela di atas puncak-puncak bambu” ...

“Seperempat jam kemudian terdengar mobil menderum dekat jembatan. Kemudian setelah itu

Karmin datang pula bersama dengan Lurah Kaliwangan di kolong jembatan.” (Toer, 2002):121)

Kutipan tersebut menceritakan bahwa Lurah Kaliwangan dan Karmin bertemu pada siang hari. Sementara itu, dalam film ditampilkan adegan Lurah Kaliwangan dan Karmin bertemu pada malam hari. Adegan tersebut ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 8. Perubahan Variasi Latar Waktu

Aspek terakhir yang ditemukan mengalami proses perubahan variasi adalah latar tempat. Latar tempat juga bisa mengalami perubahan disesuaikan dengan kebutuhan dan efisiensi biaya serta waktu penggarapan film. Latar tempat yang mengalami perubahan ditemukan sejumlah 3 (tiga) data. Adapun contoh latar tempat yang mengalami perubahan variasi adalah pada kutipan novel berikut.

“Mereka tertangkap di dekat kolong jembatan ..., kata wedana itu bangga. Tangan kanannya menuding ke Tenggara, ke jembatan kali Lusi. Dekat pada tempat kita berbicara tadi. Kemudian ia menghadap ke stasiun. Memandang tiga orang pengemis itu dan seregu Keibodan yang terganggu di panas matahari.” (Toer, 2002):154)

Kutipan tersebut menceritakan Hardo, Dipo, dan Kartiman tertangkap pasukan Jepang di dekat jembatan. Sementara itu, adegan dalam film ditampilkan Hardo, Dipo, dan Kartiman tertangkap ketika mereka terkepung di tengah sebuah sungai. Adegan tersebut ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 9. Perubahan Variasi Latar Tempat

Implementasi hasil penelitian terhadap pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah

Hasil penelitian yang telah didapat selanjutnya akan diimplementasikan pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah. Pengimplementasian dilakukan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Sesuai dengan silabus mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XII semester ganjil yang memuat materi alih wahana (konversi). Implementasi sebagai penerapan atau pelaksanaan hasil penelitian bagi proses pembelajaran disekolah akan disesuaikan dan ditinjau berdasarkan kurikulum yang sedang dipakai, tujuan pembelajaran, keterbacaan materi, pemilihan bahan ajar, media pembelajaran, metode pembelajaran, serta evaluasi atau penilaian pembelajaran.

Kurikulum yang berlaku di Indonesia adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang memuat tiga aspek penilaian yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap dan perilaku. Salah satu pembelajaran sastra pada jenjang SMA adalah tentang alih wahana atau konversi. Silabus yang memuat materi alih wahana adalah silabus Bahasa Indonesia (Peminatan) kelas XII semester ganjil pada kompetensi dasar KD 3.3 “Menganalisis hasil alih wahana (konversi) dalam karya sastra baik dari novel ke film maupun sebaliknya” dan KD 4.3 “Mengevaluasi hasil analisis alih wahana (konversi) novel ke film maupun sebaliknya”.

Tujuan pembelajaran akan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang termuat dalam silabus agar pembelajaran dapat terarah.

Keterbacaan teks akan disesuaikan dengan tingkat pendidikan karena berbeda jenjang pendidikan, akan berbeda pula tingkat pemahaman peserta didik. Novel *Perburuan* akan memenuhi syarat keterbacaan teks jika diterapkan dalam pembelajaran Sekolah Menengah Atas (SMA). Novel *Perburuan* memenuhi aspek keterbacaan dilihat dari kriteria sebagai berikut.

- i. Mudah dipahami oleh siswa, untuk jejang SMA novel *Perburuan* akan mudah dipahami oleh siswa karena meskipun banyak menggunakan istilah lama ataupun istilah asing, novel ini dapat dipahami jalan ceritanya dengan mudah.
- ii. Memotivasi siswa untuk lebih giat belajar, novel *Perburuan* menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam mencapai kemerdekaan sehingga akan memotivasi siswa agar lebih giat belajar dalam rangka mempertahankan kemerdekaan sebagai generasi penerus bangsa.
- iii. Melatih siswa untuk berfikir kritis, dalam novel *Perburuan* terdapat berbagai macam peristiwa dari pemberontakan, pengkhianatan, bagaimana seseorang memegang teguh pendirian, dan pengorbanan diri sehingga akan melatih siswa untuk berpikir kritis dalam menyikapi hal-hal tersebut.
- iv. Menambah wawasan dan pengetahuan siswa, novel *Perburuan* berisikan sejarah bangsa Indonesia mencapai kemerdekaan, selain itu terdapat istilah asing yang akan menambah pengetahuan siswa.

Pemilihan bahan ajar akan dipertimbangkan sesuai atau tidaknya bahan ajar yang digunakan dengan kurikulum yang berlaku dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Novel dan film *Perburuan* telah memenuhi kriteria pemilihan bahan yakni sah atau valid, memiliki tingkat kepentingan, memiliki kebermanfaatannya, *Learnanillity*, serta menarik minat.

Media yang sesuai digunakan dalam peimplementasian hasil penelitian ini adalah audio visual yakni film *Perburuan* yang ditayangkan melalui LCD Proyektor. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai akan menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam implementasi hasil penelitian ini ke pembelajaran sastra peneliti akan menggunakan metode kooperatif STAD.

Evaluasi atau penilaian akan dilakukan dengan metode penugasan kelompok. Berikut merupakan rubrik penilaian dalam menganalisis ekranisasi novel ke film.



Tabel 4. Rubrik Penilaian Menganalisis Ekranisasi Novel ke Film

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan analisis proses ekranisasi yang terjadi pada novel ke film					
2.	Ketepatan argumentasi proses ekranisasi yang terjadi pada novel ke film					
3.	Penunjuk bukti pendukung proses ekranisasi yang terjadi pada novel ke film					
4.	Ketepatan kata dan kalimat					
5.	Gaya Penuturan					
Jumlah Skor Nilai						

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penciutan adalah penghilangan bagian unsur dalam novel yang tidak ditampilkan dalam film. Proses ekranisasi dalam novel Perburuan karya Pramoedya Ananta Toer ke bentuk film Perburuan karya sutradara Richard Oh kategori aspek penciutan terdapat 177 data unsur alur cerita, 4 data unsur tokoh, 7 data unsur latar waktu, 2 data unsur latar tempat, dan 6 data unsur latar suasana.
2. Penambahan adalah penambahan unsur-unsur yang tidak terdapat di dalam novel ke film. Proses ekranisasi dalam novel Perburuan karya Pramoedya Ananta Toer ke bentuk film Perburuan karya sutradara Richard Oh kategori aspek penambahan terdapat 61 data unsur alur cerita, 9 data unsur tokoh, 10 data unsur latar waktu, 10 data unsur latar tempat, dan 12 data unsur latar suasana.
3. Perubahan variasi adalah variasi-variasi yang dilakukan pada visualisasi penggambaran dalam film. Proses ekranisasi dalam novel Perburuan karya Pramoedya Ananta Toer ke bentuk film Perburuan karya sutradara Richard Oh kategori aspek perubahan variasi terdapat 39 data unsur alur cerita, 7 data unsur tokoh, 3 data unsur latar waktu, dan 3 data unsur latar tempat.
4. Penelitian ini diimplementasikan dalam pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah pada jenjang SMA kelas XII semester ganjil. Sesuai dengan kompetensi dasar KD 3.3 “Menganalisis hasil alih wahana (konversi) dalam karya sastra baik dari novel ke film maupun sebaliknya” dan KD 4.3 “Mengevaluasi hasil analisis alih wahana (konversi) novel ke film maupun sebaliknya”.

Saran

1. Hasil penelitian proses ekranisasi karya sastra ke dalam film dengan kajian ekranisasi dapat dijadikan alternatif untuk menambah apresiasi sastra dan dijadikan sebagai bahan ajar di sekolah.
2. Diharapkan pembaca dan penonton film hasil ekranisasi dapat memperhatikan perbedaan-perbedaan yang muncul di antara keduanya secara objektif.
3. Disarankan bagi para penonton film yang sebelumnya belum pernah membaca novel yang diangkat menjadi film, sebaiknya tetap membaca novel tersebut agar tidak mematikan pasar novel. Selain itu, dengan membaca novel akan diperoleh pengalaman-pengalaman baru menyangkut cerita karena tidak semua hal di novel bisa diangkat ke dalam film.
4. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menganalisis proses ekranisasi dengan objek film-film Indonesia lainnya.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Penelitian ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi Republik Indonesia (Kemendikbudristek), ketua STKIP Singkawang, seluruh dosen dan staff STKIP Singkawang, dosen pembimbing selama penelitian hingga publikasi, dan orang-orang yang berkontribusi membantu menyelesaikan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Azies, F. dan H. A. (2015). *Menganalisis Fiksi*. Ghalia Indonesia.
- Eneste, P. (1991). *Novel dan Film*. Nusa Indah.
- Kaelan. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Interdisiplin Bidang Sosial, Budaya, Filsafat, Seni, Agama, dan Humaniora*. Paradigma.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Praharwati, D. W., & Romadhon, S. (2017). Ekranisasi Sastra: Apresiasi Penikmat Sastra Alih Wahana. *Buletin Al-Turas, Vol. XXIII*.
- Semi, A. (2007). *Metode Penelitian Sastra*. Angkasa.
- Suwella, T. F., Nurizzati, & Zulfadhli. (2018). Ekranisasi Novel *Sunshine Becomes You Karya Ilana Tan ke Film Sunshine Becomes You*. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/ibs/article/view/9618>
- Toer, P. A. (2002). *Perburuan*. Hasta Mitra.
- Yanti, D. S. A. (2016). Ekranisasi Novel ke Bentuk Film *99 Cahaya di Langit Eropa karya Hanum Salsabiela Rais dan Rangga Almahera*. [http://ArtikelRelevan/Ekranisasi 99 cahaya.pdf](http://ArtikelRelevan/Ekranisasi99cahaya.pdf)