

**EKRANISASI NOVEL *12 CERITA GLEN* ANGGARA KARYA LULUK HF
KE DALAM FILM DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA PADA MATERI DRAMA DI KELAS XI SMA**

(Skripsi)

Oleh

**ELSA MONICA
NPM 1913041019**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2023**

ABSTRAK

EKRANISASI NOVEL *12 CERITA GLEN* ANGGARA KARYA LULUK HF KE DALAM FILM DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI DRAMA DI KELAS XI SMA

Oleh

ELSA MONICA

Masalah dalam penelitian ini adalah perubahan suatu karya yang diekranisasikan. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk perubahan berdasarkan aspek pengurangan, aspek penambahan, dan aspek perubahan bervariasi pada bagian alur, penokohan dan latar dari novel *12 Cerita Glen Anggara* karya Luluk HF ke dalam film dan implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi drama di kelas XI SMA

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, hal yang dideskripsikan berupa kutipan kalimat dalam novel dan potongan adegan film *12 Cerita Glen Anggara*. Sumber data penelitian diperoleh dari novel dan film *12 Cerita Glen Anggara*. Teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan menggunakan metode baca dan metode simak-catat. Metode baca diterapkan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang berasal dari novel, sedangkan metode simak-catat digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang berasal dari film.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses ekranisasi novel *12 Cerita Glen Anggara* karya Luluk HF ke dalam film mengakibatkan terjadinya perubahan pada bagian alur, penokohan dan latar yang berupa pengurangan, penambahan atau perubahan bervariasi. Perubahan-perubahan ini terjadi sebagai akibat dari adanya penyesuaian media dan teknis film sekaligus guna mengembangkan cerita agar lebih menarik dan tidak monoton karena sama persis dengan karya sumbernya. Meskipun demikian, perubahan yang dilakukan tetap mempertahankan inti cerita dan pesan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca dan penonton film. Hasil penelitian diimplikasikan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas XI dalam bentuk modul pembelajaran untuk materi drama, dengan *output* menulis naskah drama dan melakukan pementasan drama.

Kata kunci: *ekranisasi, novel, film, pembelajaran drama*

**EKRANISASI NOVEL *12 CERITA GLEN ANGGARA* KARYA LULUK HF
KE DALAM FILM DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA PADA MATERI DRAMA DI KELAS XI SMA**

Oleh

ELSA MONICA

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2023**

Judul Skripsi : **EKRANISASI NOVEL *12 CERITA GLEN ANGGARA* KARYA LULUK HF KE DALAM FILM DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA MATERI DRAMA DI KELAS XI SMA**

Nama Mahasiswa : **Elsa Monica**

NPM : **1913041019**

Program Studi : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 196208291988032001

Rian Andri Prasetya, S.Pd., M.Pd.
NIP 199009022019031010

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 197003181994032002

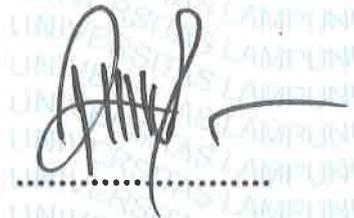
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

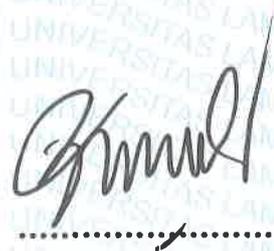
Ketua : Dr. Siti Samhati, M.Pd.



Sekretaris : Rian Andri Prasetya, M.Pd.



**Penguji
Bukan Pembimbing : Drs. Iqbal Hilal, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 196512301991111001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 20 Juni 2023

SURAT PERNYATAAN

Sebagai *civitas* akademik Universitas Lampung, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsa Monica
NPM : 1913041019
Judul Skripsi : Ekranisasi Novel *12 Cerita Glen Anggara* Karya Luluk HF Ke Dalam Film dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Drama di Kelas XI SMA
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya ilmiah ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing;
2. Dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat lain yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. Saya menyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandarlampung, 20 Juni 2023



Elsa Monica
NPM 1913041019

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Rejo Basuki, Kecamatan Seputih Raman, Kabupaten Lampung Tengah pada 10 Juni 2001. Penulis merupakan anak semata wayang dari pasangan Bapak Supeno dan Ibu Sri Rahayu. Riwayat pendidikan penulis dimulai dari Taman Kanak-kanak (TK) Tunas Harapan pada tahun 2006-2007, SD Negeri 3 Rejo Basuki pada tahun 2007-2013, SMP Negeri 2 Kota Gajah pada tahun 2013-2016 dan SMA Negeri 1 Seputih Raman pada tahun 2016-2019.

Pada tahun 2019 penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Pada tahun 2022 penulis pernah melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 2 Setia Bakti dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Setia Bakti, Kecamatan Seputih Banyak, Provinsi Lampung.

MOTO

“Ora et Labora”

(St. Benediktus)

“¹⁾Untuk segala sesuatu ada masanya, untuk apa pun di bawah langit ada waktunya. ^{10a)}Ia membuat segala sesuatu indah pada waktunya, bahkan Ia memberikan kekekalan dalam hati mereka,...”

(Pengkhotbah 3: 1 & 10a)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia yang dicurahkan-Nya bagiku, sehingga dengan rasa bangga dan penuh sukacita dapat kupersembahkan karya ini kepada:

1. Pertama dan terutama, kupersembahkan karya ini kepada Tuhan Yesus Kristus, Tuhan dan sahabatku yang paling setia.
2. Kepada kedua orang tuaku tercinta, Bapak Supeno dan Ibu Sri Rahayu yang telah membesarkan dan mengasihiku dengan segenap jiwa raga, yang selalu ada untukku dan yang selalu membawa namaku dalam setiap doa.
3. Keluarga besarku yang setia mendukung dan mendoakanku.
4. Bapak dan Ibu dosen, serta para staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
5. Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas seluruh hikmat dan berkat yang dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Ekranisasi Novel *12 Cerita Glen Anggara* Karya Luluk HF Ke Dalam Film dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Drama di Kelas XI SMA” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, bantuan, motivasi, dan nasihat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
2. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
3. Eka Sofia Agustina, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku dosen pembimbing I sekaligus dosen Pembimbing Akademik (PA), yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta membagikan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat bagi penulis.
5. Rian Andri Prasetya, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, serta membagikan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat bagi penulis.
6. Drs. Iqbal Hilal, M.Pd., selaku dosen pembahas yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat bermanfaat bagi penulis.
7. Bapak dan Ibu dosen, serta para staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.

8. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Supeno dan Ibu Sri Rahayu yang senantiasa mengasihiku dengan sepenuh hati dan akan selalu menjadi guru, motivator, pendoa, serta pendukung utama dalam setiap fase kehidupanku.
9. Keluarga besar yang teramat kukasihi, yang senantiasa memberikan motivasi, doa dan nasihat terbaik demi kesuksesanku.
10. Adik sepupuku, Steffy Yolanda Kandouw yang sangat kukagumi. Terima kasih telah menjadi teman tumbuh bersama yang selalu berusaha mendorongku untuk maju dengan caramu yang tegas.
11. Lisna Rahmawati dan Deni Alin Veronica, kedua sahabat yang selalu mencurahkan perhatian layaknya seorang kakak bagiku.
12. Sahabatku terkasih, Risa Apriliana, Siti Mutoharoh, dan Nadila Hany Veronicha yang selama masa perkuliahan ini selalu berbagi suka dan duka bersama. Terima kasih atas seluruh bantuan, perhatian, dan motivasi yang luar biasa.
13. Sahabat dan saudara seimanku, Ayu Febriani dan Margaretha Sitompul yang telah melewati suka duka pertemanan hingga menjadi kuat bersama di dalam Tuhan Yesus Kristus.
14. Teman satu bidang kajian, Bella Putri Serkom yang dengan senang hati bersedia untuk berbagi ilmu dan saling memotivasi untuk berproses bersama sampai tahap akhir penyusunan skripsi.
15. Teman seperbimbinganku Qisty yang selalu menemani, membantu dan berbagi informasi terkait bimbingan, terima kasih sudah menjadi teman yang solid.
16. Teman-teman seperjuangan Batrasia 19 terkhusus kelas A, terima kasih atas kebersamaan, semangat, dan rasa kekeluargaan yang telah dibangun selama ini.
17. Teman-teman KKN-PLP FKIP Universitas Lampung Periode I tahun 2022, Tiara Eka Salindri, Nirma Fadia Putri, Diah Puspita Ningrum, Alifa Cantika Dewi, Anis Indriani, Panji Sukoco, dan Roland Indra Prayoga yang telah menerimaku menjadi keluarga selama 50 hari di Desa Setia Bakti, Seputih Banyak, Lampung Tengah.

Semoga segala bantuan, bimbingan, dukungan, doa dan motivasi dari semua pihak yang telah membangkitkan semangat dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Kuasa. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti lainnya khususnya dalam meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandarlampung, 20 Juni 2023

Elsa Monica
NPM 1913041019

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Ekranisasi	10
2.1.1 Penciutan	11
2.1.2 Penambahan	12
2.1.3 Perubahan Bervariasi.....	13
2.2 Novel.....	14

2.3	Film	22
2.3.1	Unsur-unsur Intrinsik Pembangun Film	23
2.3.2	Unsur Sinematik Film	28
2.4	Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA	30
2.5	Sinopsis Novel dan Film <i>12 Cerita Glen Anggara</i>	32
2.5.1	Sinopsis Novel	32
2.5.2	Sinopsis Film	33
III. METODE PENELITIAN		36
3.1	Jenis Penelitian	36
3.2	Data dan Sumber Data	36
3.3	Instrumen Penelitian	37
3.4	Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	38
3.5	Triangulasi Data	39
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Hasil Penelitian	41
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	42
4.2.1	Pembahasan Hasil Ekranisasi Alur dalam Novel <i>12 Cerita Glen Anggara</i> ke Film <i>12 Cerita Glen Anggara</i>	42
4.2.2	Pembahasan Hasil Ekranisasi Penokohan dalam Novel <i>12 Cerita Glen Anggara</i> ke Film <i>12 Cerita Glen Anggara</i>	54
4.2.3	Pembahasan Hasil Ekranisasi Latar dalam Novel <i>12 Cerita Glen Anggara</i> ke Film <i>12 Cerita Glen Anggara</i>	64
4.3	Implikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA	73
V. SIMPULAN DAN SARAN		80
5.1	Simpulan	80
5.2	Saran	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.3 Instrumen Penelitian Ekranisasi Berdasarkan Aspek Penciutan, Penambahan, dan Perubahan Bervariasi	38
Tabel 4.1 Hasil Ekranisasi Alur dalam Novel <i>12 Cerita Glen Anggara</i> ke Film <i>12 Cerita Glen Anggara</i>	42
Tabel 4.3 Contoh Hasil Penelitian yang Digunakan dalam Pembelajaran Drama di Kelas XI SMA	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Adegan Glen, Iqbal dan Rian dihukum melakukan <i>squad jump</i> oleh Shena saat MOS di menit 02.42	47
Gambar 2. Adegan Glen berusaha untuk duduk saat melihat Bu Huna di menit ke 16.40	47
Gambar 3. Adegan seorang pegawai <i>cleaning service</i> memberikan secarik kertas.. kepada Glen di menit ke 19.25	48
Gambar 4. Adegan Glen sampai di gang kompleks perumahan Shena di menit ke 23.30	49
Gambar 5. Adegan Glen, Acha, dan Amanda mengikuti kegiatan yoga bersama Mama Acha di menit ke 30.49	49
Gambar 6. Adegan Shena menghampiri meja tempat Glen, Iqba, dan Rian mengobrol di menit ke 02.49.....	50
Gambar 7. Adegan Glen, Iqbal dan Acha sedang berbincang di halaman pada menit ke 09.35	51
Gambar 8. Adegan Pak Anggara dan Glen bertemu dengan Dokter Andi untuk melakukan <i>check-up</i> rutin di menit ke 10.39	52
Gambar 9. Adegan Glen jatuh pingsan di depan Ruang Hemodialisis pada menit ke 16.16	53
Gambar 10. Adegan Mbak Wati menghidangkan makanan untuk makan malam romantis Shena dan Glen di menit ke 50.47	54
Gambar 11. Adegan Santi bertemu dengan Glen di menit ke 24.13.....	57
Gambar 12. Adegan Mama Acha melakukan gerakan yoga di menit ke 30.30....	58
Gambar 13. Adegan anak-anak kompleks meyakinkan Shena untuk menerima Glen sebagai pacarnya di menit ke 34.47	58
Gambar 14. Adegan Mbak Wati sangat senang ketika Glen datang ke rumahnya di menit ke 58.12	59

Gambar 15. Adegan teman kerja Bu Huna mengeluhkan tentang musim hujan di menit ke 58.12.....	59
Gambar 16. Adegan Shena menghampiri Glen, Iqbal, dan Rian di kafe pada menit ke 01.52.....	60
Gambar 17. Adegan Bu Huna pamit hendak pergi bekerja di tempat <i>laundry</i> pada menit ke 26.33.....	61
Gambar 18. Adegan Glen memberi tahu bahwa Meng adalah kucing yang berusia empat tahun di menit ke 01.04.18.....	62
Gambar 19. Adegan Amanda meminta maaf kepada Shena yang menangis di menit ke 01.07.55.....	63
Gambar 20. Adegan Bu Huna memberi tahu bahwa Shena sudah meninggal di menit ke 01.52.57.....	64
Gambar 21. Adegan yang menunjukkan kemunculan latar SMA Arwana di menit ke 02.46.....	67
Gambar 22. Adegan yang menunjukkan kemunculan latar tangga saat Glen menggendong Shena yang pingsan di menit ke 15.10.....	68
Gambar 23. Adegan yang menunjukkan kemunculan latar terminal bus saat Shena dan Bu Huna pulang dari rumah sakit di menit ke 23.24.....	68
Gambar 24. Adegan yang menunjukkan latar halaman rumah Acha di menit ke 30.50	69
Gambar 25. Adegan yang menunjukkan kemunculan latar teras rumah Acha saat Glen dan Mama Acha menonton drama Korea bersama di menit ke 33.51	69
Gambar 26. Adegan yang menunjukkan kemunculan latar halaman rumah Iqbal di menit ke 09.34	70
Gambar 27. Adegan yang menunjukkan kemunculan latar kafe di menit ke 21.31	71
Gambar 28. Adegan yang menunjukkan kemunculan latar rumah Shena di menit ke 34.25.....	72
Gambar 29. Adegan yang menunjukkan kemunculan latar kapal di menit ke 35.53	73

DAFTAR SINGKATAN

- CA : Penciutan alur
TA : Penambahan alur
VA : Perubahan variasi alur
CP : Penciutan penokohan
TP : Penambahan penokohan
VP : Perubahan penokohan
CL : Penciutan latar
TL : Penambahan latar
VL : Perubahan variasi latar
N : Bagian dalam novel
F : Adegan dalam film
() : Angka di dalam kurung menunjukkan halaman novel atau menit ke
berapa film *12 Cerita Glen Anggara*
Dt. : Data ke berapa

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Korpus Data Ekranisasi Novel *12 Cerita Glen Anggara* Karya Luluk HF Ke Dalam Film dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Drama di Kelas XI SMA
- Lampiran 2 Modul Ajar Bahasa Indonesia

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra merupakan seni yang dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Weliek dan Warren (dalam Al-Ma'ruf dan Nugrahani, 2017) mengatakan bahwa sastra merupakan hasil dari adanya aktivitas kreatif untuk menghasilkan suatu karya seni yang estetik. Lebih lanjut, Semi berpendapat bahwa objek karya sastra berupa manusia itu sendiri serta kehidupannya, yang dituangkan melalui media bahasa (dalam Surastina, 2018). Sastra adalah pengungkapan fakta bersifat seni dan imajinatif sebagai bentuk perwujudan hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia melalui sarana bahasa dan memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia (Esten, 2013). Dengan demikian sastra dapat dimaknai sebagai karya seni dari hasil aktivitas kreatif bermedia bahasa yang memuat refleksi manusia beserta kehidupannya secara estetis, dan berfungsi untuk menghibur sekaligus mendidik melalui nilai-nilai kehidupan yang dikandungnya.

Sastra sebagai sarana penuangan ide atau gagasan mengenai kehidupan dan sosial, dikemas dengan kata-kata indah, dan terdiri atas tiga macam bentuk yaitu puisi, prosa, dan drama (Ahyar, 2019). Pertama, puisi oleh Herman J. Waluyo didefinisikan sebagai karya sastra yang memuat ungkapan perasaan dan pikiran penyair yang bersifat imajinatif dengan memanfaatkan daya bahasa dan tersusun atas struktur fisik dan struktur batin (dalam Raharjo dan Wiyanto, 2019). Kedua, prosa adalah bentuk karya sastra yang dituangkan dengan bahasa yang bebas dari ikatan (Darmawati, 2015). Prosa dibedakan menjadi dua kategori, yaitu prosa fiksi dan prosa nonfiksi. Prosa fiksi adalah karangan yang berisi cerita rekaan, seperti novel, cerpen, hikayat, roman, dan lain-lain. Sedangkan prosa nonfiksi adalah prosa semi ilmiah yang bersifat faktual, seperti reportase, tajuk rencana, esai, dan sebagainya. Ketiga, drama adalah kehidupan yang digambarkan dengan adanya gerak (Moulton dalam Raharjo dan Wiyanto, 2019) dan ditulis dalam bentuk

dialog atas dasar konflik batin yang dapat dipentaskan (Waluyo dalam Raharjo dan Wiyanto, 2019).

Novel adalah karya sastra populer yang termasuk ke dalam prosa fiksi. Novel berisi cerita rekaan baik yang murni adalah cerita imajinatif, maupun cerita yang terinspirasi dari kisah-kisah nyata. Novel dikatakan sebagai suatu bentuk karya sastra terpopuler di dunia, sebab mampu menciptakan komunikasi yang luas dengan para pembacanya (Nurgiyantoro, 2010). Kepopuleran novel tersebut menginspirasi banyak pihak untuk menciptakan beragam inovasi dalam menerbitkan dan mengapresiasi novel. Saat ini karya sastra, khususnya novel telah berkembang mengikuti kemajuan zaman. Novel tidak hanya dapat dinikmati dalam bentuk buku cetak saja, namun dapat diakses secara mudah dalam bentuk buku elektronik (*e-book*) melalui aplikasi-aplikasi khusus membaca seperti *Wattpad*, *Google Play Books*, dan sebagainya. Kecanggihan teknologi tersebut pada akhirnya turut meningkatkan kepopuleran sebuah novel yang kemudian menjadikannya sebagai karya *best seller*. Di sisi lain dengan meningkatnya animo masyarakat terhadap sebuah novel, maka secara tidak langsung akan memicu keinginan masyarakat untuk dapat menikmati atau mengapresiasi novel lebih dari sekadar membaca saja. Oleh karena itu, muncullah inovasi alih wahana karya sastra.

Alih wahana oleh Damono (2018) didefinisikan sebagai sebuah proses pengalihan atau pemindahan dari suatu jenis ‘kendaraan’ ke jenis ‘kendaraan’ lainnya. Dalam hal ini ekranisasi merupakan salah satu bentuk pemindahan suatu bentuk karya sastra dari satu wahana ke wahana lainnya, yakni pemindahan dari sebuah novel ke dalam film. Eneste (1991) menjelaskan bahwa ekranisasi dimaknai sebagai sebuah proses pelayarputihan, pemindahan, atau pengangkatan novel menjadi film. Ekranisasi ini dapat meliputi perubahan novel ke bentuk film, film dokumenter, sinetron, *film*, video klip, dan sejenisnya (Kusumawati dkk., 2020).

Ekranisasi novel memicu munculnya berbagai perubahan sebagai tuntutan penyesuaian dunia kata-kata menjadi dunia gambar-gambar. Pada proses

pelayarputihan dikenal adanya tiga istilah perubahan, yakni pengurangan, penambahan, serta perubahan bervariasi. Pengurangan dalam proses ekranisasi akan meniadakan beberapa bagian pada novel, sehingga tidak muncul di dalam film. Pemotongan beberapa bagian ini terjadi lantaran film tidak akan bisa menampung keseluruhan isi dari ratusan lembar halaman novel. Oleh karena itu, hanya bagian-bagian penting dari sebuah novel saja yang ditampilkan di dalam film. Selanjutnya terdapat perubahan berupa penambahan, yakni menghadirkan bagian baru yang sebelumnya tidak ada pada novel kemudian menjadi ada di dalam film. Hal ini dilakukan penulis skenario guna memperjelas cerita agar lebih padu dengan mengaitkannya kepada hal-hal di luar cerita yang dianggap relevan. Selain pengurangan dan penambahan, dikenal juga istilah perubahan bervariasi. Perubahan bervariasi berkaitan dengan modifikasi bagian-bagian dalam novel ke dalam *scene* film yang disebabkan oleh adanya penyesuaian alat dan media dari novel menjadi film.

Pengadaptasian sebuah novel ke layar lebar kini menjadi sebuah fenomena yang kerap dijumpai dalam dunia produksi film. Film adalah cerita dengan gambar yang hidup, artinya cerita dalam film dibangun atas rangkaian gambar-gambar berkelanjutan yang terlihat nyata. Film sering dijadikan sebagai wahana peralihan karya sastra karena film dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi dalam menyampaikan informasi dan hiburan yang bersifat edukatif kepada khalayak luas. Oleh karena itu, secara tidak langsung film dapat mempengaruhi para penontonnya melalui pesan yang ingin disampaikan. Adapun beberapa novel yang diadaptasi menjadi film antara lain adalah *KKN di Desa Penari* karya SimpleMan, *Seperti Dendam Rindu Harus Dibayar Tuntas* karya Eka Kurniawan, *Merindu Cahaya De Amstel* karya Arumi Ekowati, *Garis Waktu* karya Fiersa Besari, dan masih banyak lagi.

Sama halnya dengan novel-novel di atas, novel *12 Cerita Glen Anggara* karya Luluk HF juga telah diadaptasi ke dalam film layar lebar dengan judul yang sama oleh Fajar Bustomi. Novel *12 Cerita Glen Anggara* adalah cerita *spin off* dari karya Luluk HF sebelumnya, yaitu *Mariposa*. Novel yang menyandang predikat

sebagai karya *best seller* untuk kategori novel bergenre fiksi romantis ini berjumlah 360 halaman. Novel *12 Cerita Glen Anggara* karya Luluk HF pertama kali diterbitkan pada tahun 2019 lalu diadaptasi menjadi film pada tahun 2022 dan ditayangkan serentak di bioskop-bioskop seluruh Indonesia pada 18 Agustus 2022.

Novel *12 Cerita Glen Anggara* (2019), menceritakan tentang Glen Anggara, seorang pemuda kaya raya yang tidak pernah serius memikirkan masa depannya karena terbiasa dimanjakan dengan segala bentuk kemudahan dan fasilitas hidup dari orang tuanya. Ia tidak memiliki impian, baginya yang terpenting adalah hidup tulus dan bahagia. Hingga suatu ketika kehidupannya mulai berubah saat ia berjumpa kembali dengan kakak kelasnya yang bernama Shena. Shena yang mengidap penyakit gagal ginjal hidup dibayangi dengan fakta bahwa ia dapat meninggal sewaktu-waktu, meskipun demikian, Shena tetap berusaha menjalani hidupnya dengan baik. Mengetahui fakta itu, untuk pertama kalinya Glen memiliki impian yakni ingin menjadi orang baik dengan berusaha mewujudkan 12 keinginan Shena yang belum terwujud sebelum gadis itu meninggal.

Ketika sebuah novel mengalami peralihan wahana, muncul anggapan bahwa tidak akan ada yang berubah padahal kenyataannya film adaptasi tidak akan sama persis dengan karya yang menginspirasi. Hal ini lantaran untuk mengubah tulisan ke dalam wujud audio visual bukanlah hal yang mudah. Novel dan film mempunyai unsur-unsur yang berbeda, di mana tidak semua bagian dalam novel bisa dimuat secara menyeluruh ke dalam film. Film adalah tayangan yang dibatasi durasi, sehingga tidak memungkinkan untuk memasukkan keseluruhan cerita dari novel sekaligus. Sehingga diperlukan berbagai macam perubahan seperti pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi dari sebuah novel ke dalam film guna menjadikan film tersebut dapat disuguhkan secara utuh dan tidak melenceng jauh dari karya pertamanya.

Penulis memilih novel *12 Cerita Glen Anggara* karya Luluk HF sebagai objek material penelitian karena beberapa alasan. Pertama, novel tersebut merupakan

novel fiksi *best seller* dengan kategori cerita romantis yang populer di kalangan remaja. Kepopuleran novel ini bukan tanpa alasan, alur cerita yang menarik dan tidak terlalu rumit dengan bumbu-bumbu komedi yang dikemas dalam bahasa yang mudah dipahami adalah kelebihan novel ini. Alasan kedua, novel ini mengandung nilai moral yang berharga. Dari cerita para tokohnya pembaca diajak untuk memiliki empati terhadap sesama manusia dan selalu bersyukur atas kehidupan yang Tuhan beri meskipun itu tidak sesuai dengan harapan kita. Ketiga, novel ini menasar pada kalangan remaja. Oleh karena itu, penulis merasa novel ini cocok untuk dijadikan bahan ajar bagi peserta didik yang masih dalam rentang usia remaja. Atas dasar itulah, maka penelitian ini mengambil judul “Ekranisasi Novel *12 Cerita Glen Anggara* Karya Luluk HF Ke Dalam Film dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Drama di Kelas XI SMA”. Penelitian ini penting dilakukan guna dijadikan sebagai tambahan penunjang bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik yang berkaitan dengan materi-materi kesastraan.

Penulis akan menggunakan kajian ekranisasi yang difokuskan untuk melihat perbedaan-perbedaan berupa pengurangan, penambahan, dan pengurangan yang terdapat pada unsur-unsur intrinsik berupa alur, penokohan dan latar pada novel dan film *12 Cerita Glen Anggara*. Alur yang dimaksud adalah plot atau rangkaian kronologis peristiwa dalam sebuah cerita yang membangun suatu kisah. Tokoh dan penokohan sendiri berkaitan dengan para lakon beserta karakternya yang menjadi menggerakkan cerita. Kemudian, latar yang dimaksud adalah latar tempat terjadinya peristiwa dalam cerita tersebut. Pembatasan unsur-unsur intrinsik tersebut didasarkan pada fakta bahwa baik novel dan film sama-sama dibentuk oleh sebuah cerita yang secara eksplisit terbangun atas alur, penokohan dan latar. Dengan demikian, pengkajian ketiga unsur ini dirasa telah dapat mewakili keseluruhan novel dan film.

Kajian tentang alih wahana sebelumnya telah diteliti oleh beberapa mahasiswa di Universitas Lampung. Adapun penelitian sebelumnya yang serupa dengan riset ini, yakni penelitian oleh Ramandhani (2021), dengan judul “Ekranisasi Novel *Dilan 1991* Karya Pidi Baiq Ke Dalam Film *Dilan 1991* dan Rancangannya Pada

Pembelajaran Sastra Di SMA”. Selanjutnya, ada penelitian oleh Ardian (2022) dengan judul “Ekranisasi Novel *My Stupid Boss* Karya Chaos@work Ke Dalam Film *My Stupid Boss* Karya Upi Avianto dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Sastra Di SMA”. Serta penelitian serupa oleh Mardhotillah (2022) dengan judul “Alih Wahana Pada Novel *Hafalan Shalat Delisa* Karya Tere Liye Ke Film *Hafalan Shalat Delisa* Oleh Sony Gaokasak dan Implikasinya Ke Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA”.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan antara ketiga penelitian terdahulu dengan penelitian ini. Persamaannya terdapat pada teori kajian yang digunakan, yaitu sama-sama memakai kajian ekranisasi yang menganalisis adanya penciptaan, penambahan dan perubahan bervariasi untuk melihat bentuk perubahan-perubahan yang terjadi pada pelayarputihan novel ke dalam film pada bagian alur, penokohan dan latar. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada objek kajian dan implikasi pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini akan menggunakan objek kajian berupa novel dan film *12 Cerita Glen Anggara*. Selanjutnya hasil penelitian akan diimplikasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XI SMA dalam bentuk bahan ajar pembelajaran yang menggunakan acuan kurikulum merdeka.

Implikasi penelitian ini terhadap pembelajaran drama di kelas XI SMA akan dikaitkan dengan materi menulis naskah drama dan mementaskan drama yang termuat dalam pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI dengan menggunakan Kurikulum Merdeka. Adapun kompetensi yang dicapai adalah CP Fase F untuk kompetensi menulis, serta kompetensi berbicara dan mempresentasikan. Penelitian ini akan menganalisis bentuk-bentuk perubahan akibat proses ekranisasi novel *12 Cerita Glen Anggara* karya Luluk HF ke dalam film dan implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi drama di kelas XI SMA, yakni dalam bentuk modul yang nantinya dapat dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka rincian rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses ekranisasi novel *12 Cerita Glen Anggara* ke dalam film *12 Cerita Glen Anggara*?
2. Bagaimanakah implikasi hasil penelitian proses ekranisasi novel *12 Cerita Glen Anggara* ke dalam film *12 Cerita Glen Anggara* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi drama di kelas XI SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil analisis proses ekranisasi pada novel *12 Cerita Glen Anggara* ke dalam film *12 Cerita Glen Anggara*.
2. Mendeskripsikan implikasi hasil penelitian ekranisasi yang terdapat pada novel *12 Cerita Glen Anggara* ke dalam film *12 Cerita Glen Anggara* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi drama di kelas XI SMA.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai ekranisasi novel ke dalam film berjudul *12 Cerita Glen Anggara* diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan untuk menambah khazanah penelitian karya sastra yang berkaitan dengan kajian alih wahana, yakni kajian ekranisasi novel menjadi film dan implikasinya terhadap

kegiatan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi drama di kelas XI SMA.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis dapat bermanfaat bagi pendidik dan peneliti lain sebagai berikut.

a) Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi pendidik tentang ekranisasi karya sastra berupa pengadaptasian novel ke film, serta dapat menjadi referensi bagi pendidik untuk memperkaya materi pembelajaran melalui pemanfaatan hasil penelitian sebagai bahan ajar sastra di SMA.

b) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi peneliti lain untuk melakukan penelitian dan pengkajian karya sastra, baik dengan menggunakan pendekatan yang sama maupun dengan pendekatan lainnya, guna memperkaya kajian kesastraan dan meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra tersebut.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Subjek Penelitian

Subjek atau variabel penelitian ini dibatasi pada unsur-unsur intrinsik berupa alur, penokohan, dan latar pada proses ekranisasi novel *12 Cerita Glen Anggara* ke dalam film *12 Cerita Glen Anggara* serta implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi drama di kelas XI SMA. Peneliti mengidentifikasi proses ekranisasi dalam perubahan novel menjadi film ke dalam tiga kategori berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi.

2. Objek Penelitian

Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah novel *12 Cerita Glen Anggara* karya Luluk HF dan film *12 Cerita Glen Anggara* oleh Fajar Bustomi, serta implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi drama di kelas XI SMA.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Ekranisasi

Ekranisasi merupakan sebuah istilah yang berasal dari kata dalam bahasa Prancis, yakni *Ecran* yang artinya layar. Menurut Eneste (1991), ekranisasi dimaknai sebagai sebuah proses pelayarputihan, pemindahan, atau pengangkatan suatu novel menjadi film. Ekranisasi novel ke film secara otomatis akan memunculkan berbagai macam bentuk perubahan. Oleh karena itu, hakikat ekranisasi ialah sebuah proses perubahan. Ekranisasi menurut Eneste adalah perubahan yang meliputi empat aspek, yakni aspek perubahan alat utama penyampai cerita, perubahan proses penggarapan, perubahan proses penikmatan karya, dan perubahan fleksibilitas karya yang dinikmati.

Novel ialah kumpulan dari kata-kata yang dirangkai menjadi sebuah kisah. Novel menyampaikan segala sesuatunya mulai dari cerita, alur, penokohan, latar, suasana, dan gaya sebuah novel menggunakan kata-kata. Sedangkan film (layar putih) adalah media yang menampilkan serangkaian gambar bergerak disertai dengan suara (audio visual). Dengan demikian diperlukan adanya penerjemahan kata ke dalam gambar, yakni dengan mengubah novel yang adalah dunia kata-kata ke dalam film yang merupakan dunia gambar-gambar bergerak.

Ekranisasi adalah proses pemindahan wahana yang turut mengubah proses penikmatan sebuah karya. Novel diciptakan seorang penulis (novelis) yang dapat dinikmati dengan membaca karya tersebut. Penikmat karya memahami apa yang disampaikan penulis melalui proses mental, yakni dengan mengimajinasikan kata-kata di dalam pikiran masing-masing. Ketika novel dilayarputihkan, maka dunia kata akan berubah menjadi dunia gambar. Sehingga proses menikmati karya akan berubah dari membaca menjadi menonton pertunjukkan cerita yang divisualisasikan menggunakan rangkaian gambar bergerak yang nyata. Ekranisasi

mengubah karya yang awalnya diciptakan oleh individu menjadi karya yang dihasilkan bersama secara gotong-royong (Eneste, 1991). Novel merupakan hasil kreasi personal penulis berdasarkan hasil pemikiran dan daya imajinatif perseorangan, artinya novel dapat diciptakan oleh satu orang saja. Lain halnya dengan film yang adalah kumpulan gambar bergerak. Untuk menghasilkan visualisasi konkret diperlukan adanya kerja sama unit-unit produksi. Sehingga bagus tidaknya suatu film sangat ditentukan oleh keharmonisan setiap unit dalam menggarap skenario dan film.

2.1.1 Penciutan

Proses transformasi sebuah novel ke dalam film atau sejenisnya tidak dapat memuat keseluruhan bagian novel yang panjang. Ketika novel hendak dilayarputihkan, terdapat beberapa bagian dari novel yang dipotong, itulah yang disebut dengan penciutan. Eneste (1991), menyatakan bahwa penciutan pada proses ekranisasi adalah mengubah apa yang dinikmati dalam jangka waktu berjam-jam atau berhari-hari menjadi dapat dinikmati dalam hitungan satu hingga dua jam. Menurut Eneste penciutan dilakukan karena mempertimbangkan tiga hal, yaitu penting tidaknya bagian tersebut untuk difilmkan, keterbatasan teknis, dan keterbatasan durasi film. Oleh karena itu dalam membuat film, sutradara dan penulis terlebih dahulu akan memilih dan menandai poin-poin penting dari sebuah novel yang hendak ditampilkan dalam film garapannya.

Setiap aspek pembangun cerita dalam novel yang akan diadaptasi sangat mungkin mengalami penciutan. Penciutan alur atau plot dalam sebuah film adaptasi biasanya ditandai dengan tidak semua kejadian dan peristiwa dalam novel diungkapkan, ada bagian yang dihilangkan. Untuk novel tebal dengan tokoh yang sangat banyak, penciutan diperlukan karena adanya keterbatasan teknis film. Oleh karena itu, dari sekian banyak tokoh akan dipilih tokoh-tokoh penting yang mudah dikenal dan diingat oleh penonton. Selain itu aspek latar pada novel juga akan disesuaikan dengan tidak menampilkan seluruh latar dalam film karena tidak memungkinkan untuk merealisasikan keseluruhan latar mengingat film

merupakan seni yang dibatasi oleh durasi. Tidak hanya itu, Eneste (1991), juga menyatakan bahwa dalam proses pemindahan sebuah novel ke layar putih, perubahan-perubahan tidak hanya terjadi pada aspek cerita, alur, penokohan, atau latarnya saja, melainkan aspek tema dan amanat juga sangat mungkin untuk berubah.

2.1.2 Penambahan

Hakikat ekranisasi sebagai sebuah proses perubahan juga meliputi adanya penambahan terhadap beberapa bagian novel yang dilayarputihkan. Penambahan yang dimaksud adalah memunculkan suatu bagian baru yang sebelumnya tidak ada dalam novel ke dalam film. Pembuatan naskah skenario film melibatkan kerja sama antara sutradara dan penulis skenario dalam menafsirkan bagian mana saja yang akan difilmkan, kemudian dalam proses penulisan naskah dirasa perlu untuk menambahkan suatu bagian baru. Hal ini berkaitan dengan pentingnya penambahan tersebut dari sudut pandang *filmis* atau karena hal tersebut dianggap relevan dengan cerita (Eneste, 1991).

Penambahan dalam proses ekranisasi dapat dijumpai pada beberapa bagian dalam film seperti alur cerita, tokoh, latar, dan bagian lainnya. Perubahan ini menampilkan adegan baru yang sama sekali tidak ada pada novel, jadi adegan tersebut benar-benar masih asing. Penambahan ini bisa saja bersifat kausal (menyebabkan atau disebabkan suatu peristiwa). Misalnya dalam penelitian oleh Fitria dan Wedawati (2020) ditemukan penambahan peristiwa, tokoh dan latar pada film *Crazy Rich Asian*. Penambahan peristiwa berupa Rachel yang mengajak Eleanor bermain mahyong. Adegan ini adalah adegan baru yang sebelumnya tidak ada di dalam novel *Crazy Rich Asian*. Kemunculan peristiwa baru tersebut dimaksudkan untuk memperjelas alur cerita agar lebih padu. Selanjutnya, penambahan tokoh dua wanita tua yang ikut bermain mahyong dengan Rachel dan Eleanor. Kemunculan tokoh baru ini merupakan akibat dari adanya penambahan peristiwa baru sebelumnya. Tak hanya itu, latar baru berupa tempat bermain mahyong secara otomatis juga muncul untuk mendukung cerita agar lebih kokoh.

2.1.3 Perubahan Bervariasi

Eneste (1991) menjelaskan bahwa proses ekranisasi atau perubahan terhadap novel ke film tidak hanya mencakup perubahan berupa pengurangan atau penambahan saja, tetapi sangat memungkinkan terjadinya perubahan variasi bagian-bagian tertentu antara novel dengan film. Perubahan bervariasi merupakan penggabungan dari adanya pengurangan dan penambahan bagian ke dalam sebuah film guna menciptakan film yang tidak sama persis dengan karya awalnya, yaitu novel (Fitria dan Wedawati, 2020).

Perubahan bervariasi adalah bentuk modifikasi dari proses ekranisasi yang sejatinya adalah proses adaptasi. Variasi ini dapat berupa berubahnya adegan pada sebuah peristiwa yang ada di novel ke dalam film, pergantian tokoh yang terlibat dalam peristiwa tersebut, atau berubahnya salah satu latar (tempat, waktu atau suasana) pada peristiwa tersebut. Kemunculan variasi-variasi tersebut didasari atas adanya perbedaan alat atau media produksi yang dipakai antara novel dengan film, dan adanya keterbatasan durasi penayangan. Meskipun terjadi variasi-variasi tertentu, namun secara garis besar tema dan amanat dalam novel tetap dan tersampaikan melalui film.

Misalnya, pada penelitian *Ekranisasi Crazy Rich Asian dari Novel ke Film* oleh Widia dan Wedawati (2020) terdapat perubahan variasi adegan pada alur film, yaitu pada kejadian reservasi di hotel Calthrope. Peristiwa dalam novel menceritakan bahwa Eleanor, Nick, Astrid, Felicity, Alix dan Eddie datang ke hotel Calthrope. Eddie masuk dengan sepatu yang mengotori lantai. Sesampainya di meja resepsionis mereka dilayani oleh tokoh Ormsby sebagai manajer hotel yang kemudian berpura-pura tidak dapat menemukan reservasi hotel atas nama Eleanor. Hal ini lantas membuat Felicity kesal dan merebut buku reservasi tersebut sehingga ia dianggap tidak sopan oleh Ormsby. Hingga kemudian salah satu teman mereka yang bernama Eddie membuat gaduh dengan memecahkan gelas di lobi tersebut, yang menyebabkan mereka diusir dari hotel. Setelahnya Felicity menelepon suaminya untuk membeli hotel Calthrope.

Di dalam film terjadi perubahan variasi berupa ketidakmunculan tokoh Alix dan Eddie pada peristiwa reservasi hotel. Kemudian adanya pergantian pelaku dalam peristiwa di meja resepsionis di mana mereka dilayani oleh pegawai hotel, dan bukan Ormsby selaku manajernya. Ormsby baru muncul saat ada keributan di lobi. Tidak seperti dalam novel, Felicity yang kesal hanya mengumpat tanpa merebut buku reservasi. Kemudian, yang pada akhirnya menelepon suaminya untuk membeli hotel Calthrope adalah Eleanor di mana hal ini berbeda dengan cerita dalam novel yang menjelaskan bahwa Felicitylah yang melakukannya.

2.2 Novel

Novel adalah karya sastra berjenis prosa. Secara etimologis berasal dari kata *novella* yang artinya sebuah kisah atau cerita. Novel berisi rangkaian kisah yang menceritakan suatu kejadian luar biasa yang akan melahirkan konflik dan mempengaruhi nasib dari tokoh-tokoh di dalamnya (Sumaryanto, 2019). Lebih lanjut, Soemardjo dan Saini mendefinisikan novel sebagai sebuah cerita prosa yang luas karena adanya unsur-unsur kompleks seperti plot, tokoh, konflik, tema, suasana, latar, dan sebagainya di dalam karya tersebut (Raharjo dan Wiyanto, 2017). Kompleksitas unsur-unsur di dalam novel mencakup keseluruhan bagian baik pada unsur intrinsik maupun ekstrinsiknya. Kedua macam unsur tersebut akan saling memengaruhi dan menciptakan satu kesatuan cerita. Oleh karena novel memiliki keluasan unsur, maka novel memiliki bentuk yang lebih panjang dari cerpen, namun lebih pendek dari roman. Secara singkat dapat disimpulkan bahwa novel adalah sebuah karya sastra yang berbentuk prosa dan berisi isinya adalah serangkaian kisah yang dibentuk oleh unsur intrinsik dan ekstrinsik yang membangunnya.

Agar dapat membentuk dan menyampaikan makna secara utuh maka sebuah novel harus memiliki perkembangan dari hal yang sederhana menjadi kompleks hingga menuju pada penyelesaian. Novel yang baik akan menghadirkan perkembangan karakter, situasi, dan peristiwa dalam cerita dari yang sedikit menjadi banyak, yang sederhana menjadi lebih rumit. Untuk itu sebuah cerita dalam novel harus

memiliki keterjalinan antarunsur pembangun cerita, yakni unsur-unsur intrinsik novel sebagai berikut.

1. Tema

Menurut Stanton dan Kenny, tema (*theme*) didefinisikan sebagai makna yang terkandung di dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2010). Tema merupakan sebuah fondasi cerita yang berupa gagasan dasar umum dari seorang pengarang dan digunakan untuk mengembangkan cerita di dalam novel. Seorang pengarang memerlukan inti cerita yang nantinya akan dijabarkan melalui alur, tokoh, latar, suasana dan gaya bahasa di dalam sebuah novel, inti cerita inilah yang dimaksud dengan tema (Eneste, 1991). Oleh karena itu, tema hanya dapat bermakna apabila dikaitkan dan didukung oleh keseluruhan unsur pembangun cerita, lantaran tema tidak disampaikan secara eksplisit.

Tema di dalam novel termuat dalam rupa rangkaian kata dan kalimat berbentuk tulisan. Pada sebuah cerita dapat ditemukan lebih dari satu makna atau lebih tepatnya lebih dari satu interpretasi makna. Oleh karena itu, tema terbagi atas dua macam, yaitu tema mayor dan tema minor (Sumaryanto, 2019). Tema mayor disebut juga dengan tema pokok, tema inilah yang mendominasi esensi dan penjiwaan dari suatu karya sastra atau dengan kata lain tema mayor telah merangkum gagasan-gagasan yang ada di dalam cerita. Tema pokok ini dapat diketahui oleh pembaca apabila pembaca telah menyimpulkan inti dari keseluruhan cerita dan inti tersebut telah dapat mewakili keseluruhan permasalahan dalam cerita. Adapun tema minor adalah cabang permasalahan dari tema pokok. Artinya tema minor ini merupakan akibat lanjutan dari munculnya permasalahan yang dijadikan sebagai tema pokok di mana tema minor bersifat mempertegas eksistensi makna utama atau tema mayor.

2. Cerita

Apabila tema adalah makna atau gagasan utama dari sebuah novel, maka cerita adalah bentuk penjabaran dari tema tersebut. Motivasi seseorang untuk membaca sebuah karya fiksi seperti novel ataupun cerpen berangkat dari ketertarikan terhadap ceritanya. Cerita ialah suatu pengisahan kejadian dalam

waktu dan cerita itu sendiri adalah dasar (basis) sebuah novel (Foster dalam Eneste, 1991). Lebih lanjut, Foster juga mengemukakan bahwa cerita diartikan sebagai sebuah narasi berbagai macam peristiwa yang dengan sengaja disusun berdasarkan urutan waktu (Nurgiyantoro, 2010).

Cerita pada sebuah novel memiliki fungsi untuk mengomunikasikan suatu gagasan yang hendak penulis sampaikan kepada para pembaca. Oleh karena itu, setelah membaca sebuah buku fiksi biasanya orang dapat menilai bukunya bagus atau jelek, lantas selanjutnya mengutarakan kembali bagaimana cerita dalam buku tersebut. Cerita merupakan unsur yang penting di dalam novel sebab hakikat dari novel adalah rangkaian kisah yang membentuk cerita. Dalam hal ini novel menggunakan kata-kata untuk menyampaikan cerita, maka seluruh unsur pembangun cerita dalam novel mulai dari alur, tokoh/penokohan, latar, suasana dan amanat sepenuhnya dituangkan dalam bentuk tulisan.

3. Alur

Stanton mengemukakan bahwa alur merupakan cerita yang berisi urutan kejadian/peristiwa yang dihubungkan secara kausal, artinya suatu peristiwa dapat disebabkan dan menyebabkan terjadinya peristiwa lain (Nurgiyantoro, 2010). Alur adalah bentuk pengisahan sebuah kejadian dalam suatu waktu yang menekankan pada adanya sebab akibat yang melatari kejadian tersebut (Eneste, 1991). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa alur atau plot merupakan kisah berisi rangkaian urutan kejadian yang dijalin atas dasar hubungan kausal, di mana suatu peristiwa memiliki penyebab dan menimbulkan akibat terhadap peristiwa yang lain.

Nurgiyantoro (2010) menyatakan bahwa berdasarkan urutan waktu terjadinya suatu peristiwa, alur terbagi atas alur lurus, alur sorot-balik, dan alur campuran. Alur lurus disebut juga dengan plot maju atau progresif yang berisi rangkaian kejadian yang berurutan dari kejadian pertama dan diikuti oleh kejadian-kejadian selanjutnya (kronologis). Alur sorot-balik (*flashback*) ialah

alur dengan urutan kejadian yang bersifat regresif dan tidak kronologis. Alur regresif tidak dimulai dari tahap awal cerita, namun bisa saja dimulai dari tahap tengah atau tahap akhir, berulah setelah itu dilanjutkan dengan cerita dari tahap awal. Adapun alur campuran, yakni plot yang bersifat progresif namun di dalamnya juga memuat adegan-adegan sorot-balik (*flashback*). Setiap jenis plot memiliki tahapan masing-masing, di mana secara umum Aristoteles menjelaskan bahwa plot dalam sebuah cerita haruslah terdiri atas tahap awal (*beginning*), tahap tengah (*middle*) dan tahap akhir (*end*) (Nurgiyantoro, 2010).

Tahap awal (*beginning*) adalah tahap pengenalan yang di dalamnya memuat beberapa informasi yang berkenaan dengan segala sesuatu yang hendak diceritakan di tahap selanjutnya. Tahapan awal ini biasanya berupa penunjukan terhadap latar (nama tempat, suasana alam, dan waktu peristiwa terjadi), dan pengenalan tokoh-tokoh dalam cerita yang dapat berupa deskripsi fisik atau perwatakannya secara implisit yang ditujukan untuk membawa pembaca agar segera mengenali tokoh yang diceritakan. Tahap tengah (*middle*), tahap ini disebut pula sebagai tahapan pertikaian. Tahap tengah menyajikan konflik yang pada tahap sebelumnya telah muncul menjadi lebih menegangkan. Konflik tersebut dapat berupa konflik internal tokoh, konflik eksternal, ataupun pertentangan antar tokoh (protagonis dengan antagonis). Konflik-konflik tersebut pada tahap ini telah mencapai puncak (klimaks). Tahap akhir (*ending*), tahap ini dikenal juga dengan sebutan tahap peleraian yang menyajikan suatu adegan sebagai akibat dari klimaks konflik pada tahap sebelumnya. Dengan demikian, pada tahap akhir biasanya akan menceritakan bagaimana suatu cerita berakhir. Dalam hal ini, Aristoteles (Nurgiyantoro, 2010) membedakan akhir kisah (*ending*) menjadi dua kemungkinan, yakni akhir bahagia (*happy ending*) dan akhir sedih (*sad ending*).

4. Tokoh/Penokohan

Nurgiyantoro (2010) menjelaskan bahwa antara tokoh dan penokohan memiliki keterkaitan yang erat di mana tokoh menyaran pada orang atau

pelaku cerita, sedangkan penokohan berkaitan dengan watak atau karakterisasi dari setiap tokoh. Merujuk pada pendapat Stanton di dalam bahasa Inggris istilah karakter (*character*) digunakan untuk menunjuk kepada dua konsep definisi yang berbeda, yakni karakter sebagai tokoh yang tampil dalam cerita, dan karakter yang menyaran pada bentuk sikap, emosi, ketertarikan, keinginan, ataupun prinsip moral yang dimiliki oleh masing-masing tokoh di dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2010). Artinya yang dimaksud sebagai tokoh adalah para pelaku yang menjalankan suatu peristiwa dalam cerita, sedangkan penokohan berhubungan dengan bagaimana seorang tokoh digambarkan atau ditampilkan yang berkaitan dengan sikap, pemikiran, perasaan dan moral dari para pelaku cerita. Dengan demikian, pemaknaan penokohan memiliki konsep yang lebih luas dibanding dengan tokoh karena di dalam penokohan selain menegaskan tentang watak juga mencakup siapa tokoh ceritanya.

Sudjiman menjelaskan bahwa tokoh ialah seseorang yang mengalami suatu peristiwa atau orang yang berlakon dalam berbagai macam peristiwa yang ada pada suatu cerita (Budianta dkk., 2006). Tokoh-tokoh di dalam sebuah cerita biasanya adalah manusia, namun pada beberapa cerita juga ditemui tokoh bukan manusia, seperti tokoh hewan (Eneste, 1991). Secara umum terdapat tiga jenis tokoh dalam cerita, yakni tokoh baik (protagonis), tokoh lawan (antagonis), dan tokoh bawahan. Protagonis secara umum dimaknai sebagai tokoh baik yang mampu menampilkan harapan dan norma ideal yang berkaitan dengan nilai-nilai moral (Nurgiyantoro, 2010). Artinya seorang tokoh protagonis haruslah mampu memberikan dan menampilkan segala sesuatu sesuai dengan harapan, pandangan dan norma sebagaimana yang berlaku dan dianut penonton, sehingga menjadikannya sebagai tokoh yang populer dan dikagumi dalam cerita tersebut. Sebaliknya, tokoh antagonis adalah tokoh oposisi yang menyebabkan munculnya konflik atau ketegangan bagi tokoh protagonis. Biasanya tokoh ini digambarkan sebagai pribadi yang bertentangan dengan norma, sehingga disamakan dengan orang jahat dalam cerita. Selanjutnya, ada tokoh bawahan atau yang disebut juga dengan tokoh

tambahan. Tokoh ini tidak mendominasi cerita, di mana sebagai tokoh tambahan keberadaannya tidak terlalu dipentingkan. Dengan demikian tokoh bawahan biasanya hanya muncul sekali atau beberapa kali saja dengan durasi penceritaan yang biasanya relatif singkat.

Apabila tokoh merujuk pada seorang individu, maka penokohan merujuk pada karakter dari individu tersebut. Oleh Nurgiyantoro (2010), penokohan dalam cerita diklasifikasikan ke dalam tiga dimensi kategori, yaitu dimensi fisiologis, dimensi sosiologis, dan dimensi psikologis. Penokohan berdasarkan dimensi fisiologis berkaitan dengan ciri fisik tokoh yang mencakup jenis kelamin, keadaan tubuh, raut wajah, pakaian, aksesoris dan seluruh hal yang dapat dilihat oleh mata dan menunjukkan bagaimana penampilan fisik tokoh tersebut. Berdasarkan dimensi sosiologis, penokohan dapat dilihat dari posisi seseorang dalam masyarakat, status sosial, pendidikan, kepercayaan/agama, suku bangsa, dan segala aspek kehidupan sosialnya. Adapun dimensi psikologis penokohan berkenaan dengan perasaan dan batin tokoh, yang meliputi sikap, kecerdasan, moral, temperamen, dan keahlian tokoh.

5. Latar

Latar merupakan tempat bertumpu dan berpijaknya sebuah cerita, alur, dan para tokoh yang berada di dalam suatu novel (Eneste, 1991). Semua narasi karya sastra selalu memiliki latar yang berisi segala bentuk informasi tentang waktu, ruang dan suasana terjadinya suatu peristiwa (Budianta dkk., 2006). Latar ini berfungsi untuk menerangkan di mana, kapan dan bagaimana suatu peristiwa terjadi. Dengan demikian latar pada dasarnya memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas guna memberikan efek yang nyata atau bersifat realistik (Nurgiyantoro, 2010).

Hudson mengklasifikasikan latar ke dalam dua macam, yakni latar-material (*material setting*) dan latar-sosial (*social setting*) (Eneste, 1991). Latar-material atau disebut juga dengan latar fisik lebih menonjolkan tentang

kondisi ruang dalam kisah, sehingga latar fisik identik dengan kondisi alam, benda-benda, dan lingkungan sekitar tempat kisah tersebut berpijak. Sedangkan latar sosial (*social setting*) sendiri lebih menonjolkan pada adat istiadat, tradisi (kebiasaan), tata cara dan sebagainya yang ada dalam kehidupan para tokoh di suatu tempat dalam cerita. Dalam hal ini, baik latar fisik maupun sosial antara film dan novel disampaikan dengan cara yang berbeda. Film menceritakan latarnya dengan menampilkan gambar-gambar bergerak yang tampak nyata seperti kehidupan sesungguhnya di layar putih, sedangkan novel akan menggunakan kata untuk mendeskripsikannya sehingga pembaca dapat mengetahui bagaimana latar tersebut dengan membayangkannya.

Nurgiyantoro (2010) memaparkan secara umum latar dari suatu cerita meliputi tiga unsur, yakni unsur tempat, waktu dan sosial. Unsur tempat atau latar tempat, yakni informasi mengacu pada lokasi yang digunakan dalam cerita atau lokasi terjadinya suatu peristiwa. Lokasi yang digunakan sebagai latar dapat berupa tempat yang telah jelas dengan nama atau inisial yang merujuk padanya, ataupun suatu tempat yang tidak jelas namanya. Latar tempat yang memiliki nama biasanya adalah lokasi-lokasi yang memang ada di dalam dunia nyata, misalnya nama kota dan sebagainya. Sedangkan latar dengan nama yang tidak jelas biasanya hanya merujuk pada suatu lokasi yang menyebutkan jenis atau sifat umumnya, misalnya di jalan, pasar, sekolah, desa, kota dan lainya. Unsur selanjutnya adalah latar waktu, yakni memuat keterangan yang berkaitan dengan kapan suatu peristiwa terjadi. Permasalahan waktu sendiri sebenarnya memiliki makna ganda, yaitu keterangan yang mengacu pada masa penceritaan atau waktu penulisan ceritanya, dan waktu yang menyaran kepada urutan masa atau waktu yang dikisahkan di dalam sebuah cerita. Unsur yang ketiga adalah latar sosial, yakni keterangan dalam sebuah karya fiksi yang memuat segala bentuk informasi yang berkaitan dengan perilaku kehidupan sosial kelompok masyarakat. Permasalahan perilaku kehidupan sosial ini bisa meliputi tradisi,

adat istiadat, kebiasaan hidup, pandangan hidup, keyakinan, cara berpikir dan bersikap, dan sebagainya.

6. Gaya

Dalam penulisan karya sastra, gaya berkaitan dengan *style* (gaya bahasa) yang digunakan oleh pengarang dalam mengungkapkan suatu hal (Nurgiyantoro, 2010). Gaya bahasa meliputi pemilihan diksi (kata), struktur kalimat, bentuk-bentuk bahasa figuratif, hingga penggunaan koheisi dan koherensi dari wacana karya sastra. Antara satu pengarang dengan pengarang lainnya memiliki perbedaan gaya bahasa. Hal ini terjadi lantaran gaya bahasa adalah suatu cara yang khas dari seorang pengarang untuk mengungkapkan bagaimana suatu ide atau gagasan yang mereka miliki agar tersampaikan kepada pembaca sesuai dengan konteks penggunaan, selera pengarang dan tujuan dari penuturan tersebut dalam bentuk kata-kata atau kalimat.

Apabila dalam film, suatu tuturan dapat dinilai rasanya berdasarkan bagaimana nada tuturan tersebut didengar maka novel mengemas rasa tersebut menggunakan *style* atau ungkapan bahasa. Hal ini terjadi lantaran ketika seseorang membaca sebuah novel walaupun hanya di dalam hati, mereka akan memberikan intonasi yang berbeda terhadap kalimat-kalimat dengan ekspresi yang berbeda pula. Misalnya, untuk mengejek atau menyindir secara kasar seseorang dalam novel maka penulis akan menggunakan kalimat-kalimat sarkasme yang secara otomatis akan tersampaikan rasanya ketika seseorang membaca karya tersebut dan memahami konteks ceritanya sehingga pembaca dapat menggambarkan situasi dalam cerita secara imajinatif.

7. Amanat

Seorang novelis membuat suatu cerita dengan tujuan untuk menyampaikan suatu gagasan atau pesan tertentu, itulah yang dimaksud dengan amanat. Amanat dalam sebuah cerita tidak tampak secara eksplisit, namun secara tersirat melalui pemaknaan atas cerita yang telah dibaca. Amanat dalam

sebuah karya fiksi berisi pesan moral yang memiliki konotasi positif, di mana pesan moral ini biasanya mencerminkan pandangan hidup dan nilai-nilai moral ideal seorang pengarang yang dapat disimpulkan melalui sikap, tingkah laku, dan pandangan para tokoh dan dapat dipetik hikmahnya oleh para pembaca (Nurgiyantoro, 2010). Untuk dapat memahami amanat dalam novel tersebut, seorang pembaca dapat memaknainya secara tersirat maupun tersurat dari rangkaian cerita yang dituangkan dalam bentuk tertulis.

2.3 Film

Film secara harfiah adalah *cinematographie*. Secara etimologis berasal dari kata *cinema*, yang artinya ‘gerak’ dan *tho* atau *phytos* yang artinya cahaya (Alfathoni dan Manesah, 2020). Lebih lanjut, film merupakan gambar bergerak yang kita tonton di layar. Sama halnya seperti novel, film juga mengandung cerita di mana cerita ini diatur oleh kaidah artistik dan estetik yang keberadaannya disandarkan pada permainan warna dan gelap terang sebagaimana sebuah lukisan (Damono, 2018). Berdasarkan pengertian tersebut maka film dapat dipahami sebagai suatu karya berupa rangkaian gambar bergerak yang dikemas dalam bentuk *movie* atau video dan berisi suatu cerita yang digambarkan secara estetik dengan memanfaatkan cahaya (*lightning*).

Esensi dari sebuah film adalah gerak, baik berupa gerak kamera, gerak objek, gerak karena adanya proses *editing* film, maupun berupa pergerakan dari para tokohnya. Oleh karena itu, gambar-gambar yang telah diabadikan oleh kamera akan bergerak secara berkelanjutan di layar putih. Film adalah sebuah media *audio-visual*, artinya bukan hanya berupa gambar dan gerak saja namun juga terdapat aspek suara yang ikut berperan penting. Suara tersebut dapat didengar dalam bentuk dialog atau monolog para lakon dalam film, atau suara tersebut dapat berasal dari *sound effect* dan musik (*sound track*) dalam film. Di samping itu sebuah film memerlukan keterlibatan penataan aspek rupa, latar, dan lainnya, yang merupakan bagian dari seni rupa. Melihat kompleksitas di atas, maka dapat

dikatakan bahwa film adalah penggabungan dari berbagai macam kesenian yang mencakup musik, drama, sastra, seni rupa, hingga seni fotografi (Eneste, 1991).

2.3.1 Unsur-unsur Intrinsik Pembangun Film

Unsur-unsur intrinsik pembangun film disebut juga sebagai unsur naratif film. Unsur naratif merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan cerita dalam suatu film, yang mana aspek ini merupakan materi yang akan diolah untuk mengembangkan film tersebut (Pratista dalam Alfathoni dan Manesah, 2020). Unsur naratif ini terdiri atas tema, cerita, tokoh dan penokohan, lokasi, waktu, dan sebagainya (Yasa, 2021).

1. Tema

Tema merupakan unsur pembangun yang paling awal ditentukan dalam membuat film. Menurut Nurhadi, yang pertama kali ditetapkan dalam proses produksi film adalah tema hingga kemudian dapat dilanjutkan dengan pengembangan cerita yang berpegang pada gagasan yang telah ditentukan (Yasa, 2021). Tema memiliki fungsi untuk menyatukan seluruh unsur cerita dalam produksi film. Tentunya hal ini tidak terlepas dari fakta bahwa tema adalah hasil kesepakatan dari tim produksi film.

Tema dalam sebuah film secara umum sama dengan tema dalam suatu cerita fiksi baik dalam bentuk novel, cerpen maupun cerita-cerita lainnya. Hal ini terjadi lantaran film berangkat dari sebuah tulisan, yakni naskah atau skenario yang kemudian dimainkan oleh pelaku film atau aktor. Yang membedakannya dengan novel pada akhirnya adalah bagaimana tema tersebut dapat dimaknai, yakni dengan menonton film tersebut bukan dengan membaca sebagaimana tema dalam novel disimpulkan.

2. Cerita

Setelah selesai menonton sebuah film, maka seorang penonton dapat berkomentar tentang bagaimana film tersebut, atau penonton tersebut dapat menceritakan sinopsis dari film yang telah ditontonnya kepada orang lain

(Eneste, 1991). Berdasarkan hal ini dapat diketahui bahwa sejatinya antara film dengan novel sama saja, yakni sama-sama berangkat dari sebuah cerita. Di mana dalam hal ini seorang penulis novel dan sutradara film sama-sama ingin menyampaikan cerita kepada khalayak sarasannya, yakni para pembaca novel dan penonton film.

Apabila di dalam novel pelukisan cerita dituangkan melalui kata-kata tertulis yang hanya bisa dipahami secara sepihak melalui imajinasi pembaca, maka dalam film cerita disampaikan secara komunikatif melalui dialog, aksi para aktor dan properti-properti pendukung. Sebuah film mengungkapkan ceritanya melalui unsur *plastic material* (Eneste, 1991). *Plastic material* adalah semua benda berbentuk nyata yang dapat dipotret dan dijadikan gambar bergerak. Sebab sebuah film dikisahkan melalui gambar-gambar bergerak yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar, maka *plastic material* memiliki peranan penting dalam penyuguhan cerita dalam sebuah film. Dengan demikian, cerita dalam film dapat digambarkan secara nyata di depan penonton melalui adegan-adegan film yang tersusun atas rangkaian audio visual sehingga seorang penonton tidak perlu lagi mengimajinasikan cerita yang disampaikan tersebut.

3. Alur

Sama seperti novel, maka film juga memiliki alur yang secara teoretis serupa dengan teori alur pada novel. Alur hadir untuk mengatur jalan dari sebuah cerita. Oleh Eneste (1991) dikatakan bahwa film memiliki keterbatasan ruang dan teknis, sehingga durasi film biasanya hanya berkisar antara satu setengah sampai dua jam saja. Meskipun demikian, beberapa film ada yang memiliki durasi sampai tiga jam lebih, hal ini berlaku untuk film-film berjenis dokumenter. Dengan adanya keterbatasan-keterbatasan tersebut maka alur tunggal biasanya sering digunakan pada cerita-cerita dalam film. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan jika sutradara menggunakan alur ganda untuk mengungkapkan persoalan-persoalan yang kompleks atau rumit.

Film dapat memuat alur ganda, dengan catatan durasi pemutaran film tersebut akan lebih lama daripada menggunakan alur tunggal. Akan tetapi durasi film yang lama memiliki potensi membuat penonton merasa bosan. Oleh karena itu, dibandingkan dengan membuat film berdurasi sangat lama untuk mengemas alur ganda, maka terdapat cara yang lebih efektif untuk memfilmkan cerita beralur ganda, yaitu membuat film berseri (Eneste, 1991). Dalam hal ini seorang sutradara memiliki tugas untuk dapat membuat adegan yang menarik demi memancing perhatian dan rasa ingin tahu dari penonton. Sutradara bisa saja menyelipkan informasi-informasi detail yang terselubung dalam film agar penonton penasaran dengan jalan cerita berikutnya, atau bisa dengan memberikan teka-teki dalam film tersebut agar timbul pertanyaan dalam benak penonton dan mulai menerka-nerka adegan selanjutnya.

4. Tokoh/Penokohan

Tokoh adalah individu yang berperan sebagai pelaku dalam cerita. Di dalam sebuah film tokoh-tokoh diperankan oleh para individu yang dikenal dengan sebutan aktor dan aktris. Di mana tokoh-tokoh di dalam sebuah film dapat dilihat secara visual, bukan hanya dibayangkan melalui deskripsi kata seperti pada novel. Hal ini sejalan dengan pendapat Pudovkin (dalam Eneste, 1991) yang menyatakan bahwa *visual image* atau imaji visual dalam sebuah skenario lebih penting dibandingkan dengan kata-kata itu sendiri. Dengan kata lain, seorang penulis skenario bukan semata berkuat dengan kata-kata dalam naskah saja, tetapi juga membangun interaksi dengan benda-benda nyata secara visual yang dapat diabadikan sebagai gambar lantas disusun sebagai rangkaian gambar bergerak yang membentuk sebuah film.

Unsur tokoh akan selalu beriringan dengan penokohan, hal ini berlaku baik dalam novel ataupun film. Di dalam sebuah film penokohan dapat dilihat dari visualisasi para aktor saat memerankan karakter tersebut. Dengan melihat penampilan seorang aktor, secara tidak langsung penonton dapat memahami watak, sikap dan perilaku masing-masing tokoh. Misalnya, tokoh A sebagai tokoh protagonis biasanya digambarkan dengan penampilan yang tidak terlalu

mencolok namun memberikan kesan anak yang baik, tingkah lakunya menunjukkan kerendahan hati, dan sering menangis karena disakiti oleh tokoh oposisinya. Dengan kata lain, penggambaran yang muncul di layar putih dapat menunjukkan karakter tokoh dengan sendirinya.

5. Latar

Film terbangun atas unsur latar, artinya di dalam film juga terkandung muatan unsur-unsur ruang, waktu dan suasana selayaknya yang ada pada novel. Latar di dalam sebuah film ditampilkan secara visual melalui rangkaian gambar bergerak yang berkelanjutan, sehingga apa yang terlihat di layar tampak seolah-olah sedang terjadi dalam kehidupan nyata (Eneste, 1991). Berbeda dengan novel yang menuntut pembacanya membayangkan sendiri ruang, waktu dan suasana sebuah peristiwa, maka di dalam film latar tersebut telah divisualisasikan dengan sejelas mungkin untuk menghindari miskonsepsi para penontonnya.

Visualisasi latar pada film juga ikut melibatkan properti pendukung yang oleh Pudovkin (dalam Eneste, 1991), disebutkan bahwa pekerjaan terpenting seorang penulis skenario adalah bekerja dengan *plastic material*. *Plastic material* berupa segala benda yang dapat dipotret dan dapat menjadi pendukung cerita sehingga seolah-olah properti tersebut dapat berbicara sendiri karena telah mewakili latar yang ingin disampaikan dalam film. Misalnya untuk menyampaikan bahwa suasana dalam film tersebut adalah suasana duka, maka disorotlah karangan bunga dan bendera kuning yang memiliki makna bahwa seseorang telah meninggal dunia.

6. Gaya

Gaya yang dimaksud pada sebuah film adalah gaya bahasa yang digunakan pada dialog-dialog antar tokoh. Gaya bahasa tersebut sama halnya seperti pada novel yang meliputi pemilihan diksi, penggunaan bahasa-bahasa figuratif dan sebagainya. Oleh karena itu, sejatinya tidak ada perbedaan yang

signifikan antara penggunaan gaya bahasa novel dengan gaya bahasa dalam film.

Hal yang membedakan gaya bahasa film dengan novel adalah bagaimana tuturan bermuatan gaya bahasa tersebut disampaikan. Di dalam sebuah novel, seorang pembaca tidak dapat mendengarkan bagaimana tokoh-tokoh berdialog. Akan tetapi, di dalam film bahasa tokoh tersebut secara langsung dapat didengar mulai dari nada bicara tokoh, logat, hingga ekspresi tokoh yang mendukung maksud tuturan tersebut. Dalam hal ini, gaya bahasa tertuang dalam bentuk dialog tokoh yang mana berperan sangat penting di dalam film guna mengungkapkan informasi-informasi yang tidak bisa ditangkap secara visual oleh kamera (Eneste, 1991). Dengan demikian dialog berfungsi sebagai jembatan bagi penonton untuk memahami apa yang ingin disampaikan oleh seorang sutradara.

7. Amanat

Setiap karya seni pastinya mengandung suatu amanat, termasuk sebuah film yang merupakan karya seni. Amanat tersebut merupakan makna gagasan yang mendasari sebuah karya sastra, atau dipahami pula sebagai pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca ataupun pendengarnya (KBBI V). Amanat berisi pesan tertentu dari seorang pengarang atas persoalan yang digarapnya (Eneste, 1991). Dalam hal ini, amanat dapat berupa pesan-pesan moral yang berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan dirinya sendiri, hubungan antara manusia dengan manusia lainnya, dan hubungan antara manusia dengan Tuhannya (Darmawati, 2015).

Sebagaimana pada novel, eksistensi amanat di dalam film juga dimaksudkan agar dapat dipetik hikmahnya oleh penonton. Apabila di dalam novel sebuah amanat dapat disampaikan secara tersurat melalui tulisan yang memaparkan cerita, maka di dalam film amanatnya disampaikan secara tersirat di balik adegan-adegan yang ditayangkan di dalam film. Dengan demikian, guna memperoleh amanat yang terkandung dalam sebuah film maka seorang

penonton harus jeli dalam memperhatikan adegan demi adegan film secara saksama .

2.3.2 Unsur Sinematik Film

Pratista mengungkapkan bahwa unsur sinematik berkaitan dengan aspek teknis dalam produksi film (Alfathoni dan Manesah, 2020). Unsur sinematik dalam film ini meliputi empat aspek, yaitu *mise en scene*, sinematografi, *editing*, dan suara.

1. *Mise en scene*

Mise en scene adalah segala sesuatu yang ada di hadapan kamera, di mana keseluruhan hal tersebut ketika berada di depan *frame* telah diatur sesuai dengan set dan arahan dari sutradara sehingga siap untuk diambil gambar (*shooting*). *Mise en scene* ini meliputi empat aspek, yang pertama adalah aspek *setting* yang meliputi semua elemen latar dan properti yang digunakan dalam produksi film. *Setting* dibuat senyata mungkin guna meyakinkan penonton bahwa film tersebut terjadi di sebuah lokasi yang benar-benar nyata. Tak hanya itu, *setting* dalam film digunakan sebagai penegas ruang dan waktu, penunjuk status sosial budaya, dan yang pasti sebagai pendukung suatu adegan dalam *scene*.

Kedua, aspek kostum dan *make up* yang digunakan oleh para tokoh. Kostum meliputi pakaian hingga aksesoris yang dikenakan tokoh. Kostum akan disesuaikan dengan karakter masing-masing tokoh sebab kostum menunjukkan pola naratif cerita dan identitas tokoh. Misalnya dalam film *Kartini* karya Hanung Bramantyo, aktris yang memerankan tokoh Kartini mengenakan kostum kebaya dengan jarik batik. Di mana pemakaian kebaya dan jarik batik menggambarkan identitas Kartini yang merupakan masyarakat suku Jawa. Lebih lanjut, pemakaian kostum akan dilengkapi dengan tata rias karakter (*make up*) yang berfungsi untuk menggambarkan karakter dari segi usia, perawakan, dan kondisi tertentu pada fisik karakter.

Ketiga, aspek pencahayaan (*lighting*) dalam film. Pencahayaan dalam film diperlukan untuk memudahkan pemfokusan objek atau tindakan tertentu dalam proses syuting sehingga diperoleh komposisi visual yang sesuai dengan konteks cerita pada setiap adegan. Sumber pencahayaan ini dapat diperoleh dari pencahayaan alami yang berasal dari sinar matahari, bulan dan bintang, ataupun dari pencahayaan buatan yang berasal dari lampu.

Keempat, aspek pemain dan pergerakan. Pemain adalah pelaku yang menjalankan dan menggerakkan cerita dalam film. Oleh sebab itu, para pemain akan bergerak dan melakukan aksi berdasarkan alur skenario cerita untuk setiap adegannya. Performansi para aktor ini terdiri atas elemen visual dan audio, yakni aktor harus mampu bermain peran sebaik mungkin dari segi visual (mimik) dan audio (suara, intonasi, logat) agar informasi seputar identitas kebudayaan yang diangkat tersampaikan dengan baik.

2. Sinematografi

Sinematografi adalah istilah teknis perfilman yang berkaitan dengan ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar dalam film (Alfathoni dan Manesah, 2020). Oleh Pratista dikatakan bahwa seorang sineas tidak hanya semata-mata merekam adegan, namun harus mampu untuk mengontrol dan mengatur jarak, ketinggian, sudut pandang, durasi dan sebagainya dalam proses syuting film. Sinematografi dalam film mencakup aspek kamera, *framing*, dan durasi gambar.

Aspek kamera dalam produksi film berkaitan dengan teknik pengambilan gambar yang dipengaruhi oleh pemilihan lensa, penggunaan lensa, kecepatan gerak gambar yang diambil, efek visual hingga kontras warna dari gambar yang diambil. Kemudian, aspek *framing* berhubungan dengan wilayah *frame* gambar, jarak *frame* dengan objek, ketinggian kamera dengan objek, dan pergerakan kamera. Selanjutnya, aspek durasi gambar fokus pada ranah lama durasi sebuah objek ditampilkan dalam *scene* film.

3. *Editing*

Setelah proses pengambilan gambar selesai, tahap selanjutnya adalah *editing* yang mencakup proses pemilihan, pengolahan dan penyusunan *shot* demi *shot* yang telah diambil. *Editing* dalam pembuatan film berkaitan dengan penciptaan waktu filmis yang pada hakikatnya tidak sama dengan waktu nyata (Sumarsono dalam Alfathoni dan Manesah, 2020). Proses ini terbagi atas dua tahap, yaitu pemotongan kasar (*editing rough cut*) dan pemotongan halus (*editing fine cut*). Hasil gambar yang telah melalui tahap *editing fine cut* selanjutnya akan diberikan beberapa efek transisi guna menunjukkan pergantian waktu dan adegan.

4. Suara

Pratista menyatakan bahwa unsur sinematik berupa suara dipahami sebagai segala bentuk bunyi yang keluar dari gambar (Alfathoni dan Manesah, 2020). Maka secara umum unsur suara dalam film dikategorikan ke dalam tiga bentuk suara, yaitu dialog yang berupa bentuk komunikasi verbal oleh para tokoh, musik (*theme song/sound track*) dan efek suara tambahan yang dihasilkan oleh keseluruhan objek yang ada di dalam film.

2.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA

Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah adalah untuk membentuk keterampilan berbahasa peserta didik, baik yang bersifat reseptif (menyimak, membaca dan memirsa), maupun yang bersifat produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis). Kompetensi berbahasa tersebut didasarkan pada tiga aspek, yaitu aspek bahasa yang diarahkan pada pengembangan kompetensi kebahasaan, aspek sastra yang berkenaan dengan kemampuan memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan mencipta karya sastra, dan aspek berpikir yang dimaksudkan untuk membentuk keterampilan berpikir kritis, kreatif, juga imajinatif. Secara garis besar, maka pengembangan kompetensi berbahasa, bersastra, dan berpikir memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan literasi tinggi dan berkarakter Pancasila.

Pembelajaran Bahasa Indonesia berjalan di bawah naungan kurikulum, di mana kurikulum yang saat ini digunakan adalah Kurikulum Merdeka. Di dalam Kurikulum Merdeka pembelajaran dikaitkan dengan Profil Pelajar Pancasila, yang terbagi atas enam dimensi, yaitu: 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Mandiri, 3) Bergotong-royong, 4) Berkebinekaan global, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif. Di sisi lain, untuk kompetensi pembelajaran yang harus dicapai untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di dalam Kurikulum Merdeka disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP). Capaian yang ditargetkan dimulai dari Fase A hingga Fase F. Capaian pembelajaran Fase A-C ditujukan bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar (SD). Untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMA), CP yang digunakan adalah CP Fase D. Selanjutnya untuk pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Atas SMA, capaian pembelajarannya terbagi atas Fase E untuk kelas X dan Fase F untuk kelas XI dan XII. Masing-masing capaian pembelajaran (CP) di setiap fase akan diklasifikasikan berdasarkan empat elemen kompetensi, yaitu kemampuan menyimak, kemampuan membaca dan memirsa, kemampuan berbicara dan mempresentasikan, serta kemampuan menulis.

Hasil penelitian ini akan diimplikasikan kepada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA yang menggunakan Kurikulum Merdeka dalam bentuk modul ajar. Secara khusus dikaitkan pada materi ‘Mengembangkan Apresiasi Drama Bertema Pendidikan’ yang dimuat dalam Bab 7 pada Buku Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut: Cakap Berbahasa dan Bersastra Indonesia di kelas XI. Capaian Pembelajaran (CP) yang diharapkan merujuk pada CP Fase F untuk elemen keterampilan menulis serta keterampilan berbicara dan mempresentasikan.

Dimensi Profil Pelajar Pancasila yang terkait adalah kreatif dan bergotong-royong, yang diimplementasikan melalui kegiatan menulis naskah drama sesuai kreativitas peserta didik yang kemudian akan dipentaskan secara berkelompok.. Dengan dikaitkan pada CP tersebut, hasil dari penelitian ini nantinya dapat digunakan oleh pendidik sebagai bahan ajar berupa modul untuk pembelajaran drama, guna mengembangkan bentuk apresiasi siswa terhadap sastra secara produktif yang relevan dengan hasil penelitian.

2.5 Sinopsis Novel dan Film *12 Cerita Glen Anggara*

Pada subbab sinopsis akan dipaparkan dua buah sinopsis, yaitu sinopsis novel dan sinopsis film *12 Cerita Glen Anggara*. Rincian sinopsis pada subbab ini adalah sebagai berikut.

2.5.1 Sinopsis Novel

Novel 12 Cerita Glen Anggara merupakan novel sempalan dari karya Luluk HF sebelumnya, yaitu *Mariposa*. Novel ini karya fiksi remaja dengan genre komedi romantis yang diterbitkan pada tahun 2019 dan telah difilmkan pada tahun 2022.

Glen Anggara adalah seorang pemuda tampan yang kaya raya, sayangnya tingkat kepandaian dan perilakunya tidak sepadan dengan tampangnya. Glen mengakui bahwa dia bodoh tapi dia bangga karena setidaknya masih menjadi peringkat tiga dari bawah di kelas ketika masih SMA. Perilakunya yang manja, tingkah *absurd* dan mulutnya yang asal ceplos sering kali membuat orang naik darah, khususnya sang Bunda yang sudah sangat lelah menghadapi Glen yang tidak serius memikirkan masa depan. Oleh karena itu Bunda lebih menyayangi adik Glen, yaitu Si Meng kucing peliharaan mereka.

Suatu hari Glen bertemu dengan kakak kelasnya di SMA, ya ketua OSIS perempuan yang pernah menjewer kupingnya saat MOS. Shena, gadis itu menyuruh Glen untuk menjadi pacarnya secara tiba-tiba, tentu saja Glen menolaknya. Sebelum pergi meninggalkan Glen dan teman-temannya, Shena memberitahu bahwa Glen baru saja kehilangan kesempatan untuk menjadi orang paling baik di dunia. Saat itu dalam pikiran Glen, Shena adalah orang yang aneh. Hingga di pertemuan selanjutnya ketika Glen bertemu dengan Shena di *rooftop* rumah sakit, Glen menemukan secarik kertas bertuliskan dua belas keinginan sebelum meninggal yang dibuang Shena ke tempat sampah. Fakta bahwa Shena mengidap penyakit gagal ginjal parah dan kemungkinan bahwa waktu Shena tidak akan lama lagi di dunia membuat Glen merasa sangat kasihan. Berbekal

pencerahan dari Iqbal dan Rian, ia akhirnya memutuskan untuk menjadi orang baik sebagai impiannya.

Glen menerima tawaran Shena untuk menjadi pacarnya. Glen mulai mewujudkan satu per satu dari kedua belas harapan yang tertulis di dalam *wish list* Shena. Keputusan Glen mau mewujudkan keinginan Shena ditentang oleh Rian, dia tidak mau sampai Glen hanya dimanfaatkan oleh Shena. Meskipun demikian, pada akhirnya Rian menyadari bahwa prasangkanya tidak benar, nyatanya Glen bisa berubah menjadi orang yang lebih baik lagi dalam menghadapi kehidupan karena kehadiran Shena. Setelah mewujudkan 12 keinginan Shena, gadis itu menghembuskan nafas terakhirnya. Glen sangat bersyukur bisa mengenal Shena dalam hidupnya. Kini ia mulai menata masa depannya dengan sungguh-sungguh. Glen mulai berkuliah di jurusan Bisnis Internasional untuk melanjutkan mimpi Shena yang belum sempat terwujud .

2.5.2 Sinopsis Film

Film 12 Cerita Anggara merupakan sebuah film bergenre drama romantis yang diadaptasi dari novel karya Luluk HF dengan judul yang sama. Film ini menceritakan tentang kisah Glen Anggara dalam mewujudkan 12 impian Shena yang belum terwujud.

Kisah bermula saat seorang gadis menghampiri tiga orang pemuda yang sedang mengobrol di sebuah kafe. Gadis itu adalah Shena, secara tiba-tiba ia melontarkan beberapa pertanyaan aneh yang tentunya membuat Glen, Iqbal dan Rian kebingungan. Shena menanyakan siapa yang paling baik, kaya, dan jomblo di antara mereka bertiga dan mendapati bahwa Glen yang paling sesuai dengan kriteria tersebut. Shena menawarkan Glen untuk menjadi pacarnya, namun ditolak oleh Glen.. Padahal kedua temannya tahu bahwa semasa di SMA, Glen sangat mengagumi Shena.

Glen yang merupakan anak tunggal dari keluarga kaya terbiasa hidup dimanja karena kedua orang tuanya tidak ingin hidup anaknya sampai susah seperti mereka di masa lalu. Akibatnya, Glen menjadi anak yang tidak pernah serius memikirkan masa depan dan cenderung hanya bermain-main saja selama ini. Suatu malam, Glen dinasihati oleh sang Papa bahwa hidupnya tidak bisa terus bergantung pada orang tua. Perkataan itu mengusik pikiran Glen hingga ia pun menemui sahabatnya Iqbal dan Acah untuk menanyakan tentang impian mereka, namun pada akhirnya ia belum juga bisa menentukan apa impiannya.

Hingga suatu ketika untuk pertama kalinya Glen memiliki impian untuk menjadi orang baik yang bisa membantu orang lain. Hal ini dimulai ketika Glen mendapati fakta bahwa Shena mengidap penyakit gagal ginjal yang tidak dapat disembuhkan, kecuali dengan donor ginjal yang nyatanya sangat sulit untuk dilakukan karena banyak faktor yang harus dipertimbangkan. Glen membaca secarik kertas yang ditulis oleh Shena sebelum jatuh pingsan. Di dalamnya tertulis tentang 12 keinginan yang sangat ingin gadis itu wujudkan sebelum waktunya di dunia ini habis. Di saat itulah. Ia kasihan dengan kondisi gadis itu, dengan perasaan iba itu Glen akhirnya memutuskan untuk membantu mewujudkan 12 keinginan Shena tersebut. Glen mulai mewujudkan satu per satu *wish* Shena. Di tengah

Suatu ketika Shena menyudahi keinginannya dan menghilang. Perkataan Rian, sahabat Glen mengusik pikiran gadis itu. Ia merasa bahwa ia sudah merasa cukup dan tak ingin membebani Glen lagi seperti kata Rian, maka ia memutuskan untuk menghilang dari kehidupan Glen. Sikap Shena yang tiba-tiba tersebut membuat Glen kebingungan. Dengan dibantu oleh para sahabatnya, Glen mencari Shena untuk memberitahu gadis itu bahwa yang ia lakukan selama ini bukan semata-mata karena kasihan. Ia merasa Shena sudah menjadi orang yang penting dalam hidupnya, ia menyayangi gadis itu. Glen meyakinkan Shena bahwa ia akan mewujudkan semua keinginan Shena seperti janjinya. Selama perjalanannya mewujudkan 12 keinginan Shena, Glen menyadari bahwa rasa kasihannya sudah berubah menjadi rasa sayang. Kehadiran Shena mampu mengubah dirinya

menjadi orang yang memiliki tujuan hidup. Di akhir kisah sepeninggalan Shena, Glen memutuskan untuk berkuliah dengan mengambil jurusan Ilmu Pemerintahan. Alasannya, Glen ingin dapat melayani masyarakat ke depannya. Seperti Shena yang selalu mengutamakan kepedulian terhadap lingkungan sosial, Glen ingin melanjutkannya dan menjadi bermanfaat bagi orang lain.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Semi (dalam Abdussamad, 2021) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis riset yang tidak mengutamakan kuantitas, namun lebih menekankan pada pemahaman mendalam dari hasil menganalisis suatu fenomena yang dikaji. Penelitian ini menggunakan pendekatan yang bersifat interpretatif dan naturalistik karena subjek kajiannya diteliti lantas ditafsirkan dalam konteks alaminya (Karsadi, 2022). Penelitian kualitatif deskriptif merupakan metode penelitian dengan cara menguraikan data-data yang diperoleh dari hasil penelitian menjadi rangkaian kata dan gambar, bukan dalam wujud angka, namun dapat berupa catatan-catatan, foto-foto, rekaman, dokumen, memorandum, dan catatan lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilaksanakan dengan menganalisis dan mendeskripsikan permasalahan dengan didukung oleh data berupa kutipan pada novel atau gambar adegan dalam film yang dikaji. Penelitian deskriptif kualitatif ini akan digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci bentuk-bentuk ekranisasi pada bagian alur, penokohan, dan latar yang terdapat pada novel *12 Cerita Glen Anggara* ke dalam film *12 Cerita Glen Anggara*, serta implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi drama di kelas XI SMA.

3.2 Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang bersifat kualitatif. Data tersebut berasal dari seluruh bentuk kutipan (kata dan kalimat), cuplikan adegan dan gambar yang berkaitan dengan segala sesuatu dalam keseluruhan proses ekranisasi berupa penciptaan, penambahan dan perubahan variasi yang

terdapat pada bagian alur, penokohan, serta latar dari novel *12 Cerita Glen Anggara* ke dalam film *12 Cerita Glen Anggara*.

Sumber data pada penelitian ini berupa novel *12 Cerita Glen Anggara* karya Luluk HF dan film *12 Cerita Glen Anggara* garapan Fajar Bustomi. Objek material yang digunakan pada penelitian ini ialah novel *12 Cerita Glen Anggara* yang diterbitkan pada tahun 2019 dengan tebal 360 halaman oleh penerbit Coconutbooks dan film *12 Cerita Glen Anggara* yang diproduksi oleh Falcon Picture yang bekerja sama dengan Kharisma Supervision. Film ini dirilis pada 18 Agustus 2022 di seluruh bioskop di Indonesia, dengan durasi film selama 117 menit.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan di dalam riset ini adalah peneliti sendiri yang berperan selaku *human instrument* atau pelaku seluruh kegiatan penelitian (Abdussamad, 2021). Peneliti akan melakukan perencanaan penelitian, penetapan fokus penelitian, mengumpulkan data, melakukan penilaian kualitas data, menganalisis data, menafsirkan data, lalu membuat kesimpulan hingga melaporkan hasil penelitian terhadap proses ekranisasi antara novel *12 Cerita Glen Anggara* dengan film *12 Cerita Glen Anggara*. Di samping itu, penelitian juga akan menggunakan instrumen pendukung berupa tabel yang untuk melakukan tabulasi data aspek-aspek ekranisasi berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi pada bagian alur, penokohan dan latar dalam novel dan film *12 Cerita Glen Anggara*. Justifikasi pengklasifikasian data akan dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom bentuk perubahan sesuai dengan klasifikasi yang teridentifikasi.

Tabel 3.3 Instrumen Penelitian Ekranisasi Berdasarkan Aspek Penciutan, Penambahan, dan Perubahan Bervariasi

No.	Data Urutan		Bentuk Perubahan			Deskripsi
	Peristiwa/Penokohan/Latar		C	T	V	
	Novel	Film				
1						
2						
3						
dst.						

Keterangan

C : Penciutan

T : Penambahan

V : Perubahan bervariasi

3.4 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Proses pengumpulan dan analisis data dilakukan secara bersamaan, maka teknik yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode baca dan simak-catat. Teknik baca adalah metode memperoleh data penelitian melalui kegiatan membaca. Selanjutnya, oleh Sudaryanto dikatakan bahwa teknik simak-catat adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dalam film dengan menyimak segala bentuk informasi dalam film yang kemudian ditranskripsikan (Fitria dan Wedawati, 2020). Dengan demikian, teknik baca akan diterapkan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dalam novel *12 Cerita Glen Anggara* yang berupa kutipan kata dan kalimat, sedangkan teknik simak-catat digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dalam film *12 Cerita Glen Anggara* yang berupa kutipan dialog dan cuplikan adegan dalam film.

Tahap pengumpulan dan analisis data yang dilakukan pada penelitian akan diterapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Membaca novel *12 Cerita Glen Anggara*, lalu membuat urutan peristiwa, penokohan dan latar yang ada di dalam novel.
2. Menonton film *12 Cerita Glen Anggara*, lalu membuat urutan peristiwa, penokohan, dan latar yang ada di dalam film.
3. Membandingkan bagian alur, penokohan dan latar antara novel dengan film, lalu mengidentifikasi perbedaan keduanya.
4. Mengklasifikasikan data hasil perbandingan ke dalam kategori perubahan berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi, lalu mendeskripsikan perubahan-perubahan tersebut.
5. Menyimpulkan hasil analisis mengenai proses ekranisasi novel *12 Cerita Glen Anggara* ke dalam film *12 Cerita Glen Anggara*.
6. Merancang modul dari hasil penelitian ekranisasi novel *12 Cerita Glen Anggara* ke dalam film *12 Cerita Glen Anggara* serta implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi drama di kelas XI SMA.

3.5 Triangulasi Data

Penelitian mengenai ekranisasi novel *12 Cerita Glen Anggara* ke dalam film, menggunakan teknik validasi data berupa triangulasi. Triangulasi secara sederhana dapat dipahami sebagai penggunaan beberapa pengukuran dalam mengukur dan menilai sebuah fenomena yang sama. Tujuan digunakannya triangulasi dalam penelitian ialah untuk mengonfirmasi kebenaran data, meningkatkan akurasi penelitian, meningkatkan kredibilitas penelitian, dan mencapai validitas konvergen (Winaryati, 2021).

Teknik triangulasi yang digunakan di dalam penelitian ini ialah triangulasi peneliti. Menurut Nugrahani (2014), triangulasi peneliti dimaknai sebagai pemeriksaan validitas data dengan cara memanfaatkan peneliti lain dalam pengecekan data. Artinya pengujian keabsahan data melibatkan peneliti lain

dengan perspektif yang tidak sama untuk mengonfirmasi kebenaran data yang sudah dianalisis.

Triangulasi peneliti dilakukan dengan cara membandingkan hasil penelitian ini dengan perspektif dari peneliti lain yang dilibatkan. Dalam hal ini, peneliti lain yang akan memvalidasi data adalah sesama peneliti bidang kajian alih wahana dari bentuk novel ke dalam film yang kajiannya dijadikan referensi penelitian terdahulu oleh penulis. Pelibatan peneliti lain dengan satu bidang kajian yang sama bertujuan untuk meningkatkan akurasi validitas data penelitian, sebab peneliti tersebut telah lebih dulu mengkaji fenomena alih wahana sehingga memiliki pemahaman konsep ekranisasi yang lebih dalam. Pada pelaksanaannya, peneliti akan menyerahkan hasil penelitian kepada peneliti lain yang pernah mengkaji tentang alih wahana. Kemudian peneliti tersebut akan melakukan pengecekan data berdasarkan kriteria bentuk perubahan akibat proses ekranisasi pada novel *12 Cerita Glen Anggara* karya Luluk HF ke dalam film dengan judul yang sama.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai proses ekranisasi novel *12 Cerita Glen Anggara* karya Luluk HF ke dalam film dan implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi drama di kelas XI SMA, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan urutan peristiwa antara alur novel *12 Cerita Glen Anggara* dengan film adaptasinya. Novel *12 Cerita Glen Anggara* menggunakan alur maju, sedangkan film *12 Cerita Glen Anggara* menggunakan alur campuran. Selain urutan alur, terdapat pula perubahan peristiwa yang terjadi akibat pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi pada bagian alur cerita antara novel dengan filmnya. Demikian pula pada bagian penokohan dan latar yang turut memiliki perbedaan karena hilangnya beberapa bagian dari novel, munculnya bagian-bagian baru, atau modifikasi bagian-bagian tersebut. Perubahan-perubahan ini terjadi sebagai akibat dari adanya penyesuaian media dan teknis film sekaligus guna mengembangkan cerita agar lebih menarik dan monoton karena sama dengan karya sumbernya. Meskipun demikian, perubahan yang dilakukan tetap mempertahankan inti cerita dan pesan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca dan penonton film.
2. Hasil penelitian ekranisasi pada novel ke dalam film *12 Cerita Glen Anggara*, diimplikasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk modul untuk kelas XI SMA yang menggunakan acuan kurikulum merdeka. Modul ajar ini didasarkan pada capaian pembelajaran fase F untuk elemen menulis serta elemen berbicara dan mempresentasikan yang dikaitkan pada pembelajaran Mengembangkan Apresiasi Drama Bertema Pendidikan dengan aktivitas pembelajaran berupa menulis naskah drama dan pementasan drama. Modul ajar ini nantinya dapat dijadikan sebagai referensi bagi pendidik untuk

mengenalkan materi ekranisasi karena bahan ajar di dalam modul dibuat berdasarkan proses alih wahana novel ke dalam film.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat menggunakan kutipan novel dan potongan adegan film *12 Cerita Glen Anggara* sebagai contoh dalam pembelajaran mengenai proses ekranisasi (alih wahana) dari bentuk novel ke film, yang dikaitkan dengan pembelajaran drama.
2. Penelitian ini diharapkan menjadi inspirasi bagi peneliti lain untuk melakukan suatu penelitian dan pengkajian karya sastra serta mampu mengembangkan penelitian serupa dengan menggunakan objek lain atau pendekatan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Ahyar, J. (2019). *Apa Itu Sastra*. Yogyakarta: Deepublish.
- Al-Ma'ruf, A. I., & Nugrahani, F. (2017). *Pengkajian Sastra: Teori dan Aplikasi*. Surakarta: CV. Djiwa AmartaPress.
- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ardian, Y. (2022). *Ekranisasi novel My Stupid Boss Karya Chaos@work Ke Dalam Film My Stupid Boss Karya Upi Avianto dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Sastra Di SMP*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Budianta, M., Husein, I. S., Budiman, M., & Wahyudi, I. (2006). *Membaca Sastra*. Depok: Penerbit Indonesia Tera.
- Damono, S. D. (2018). *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Darmawati, U. (2015). *Prosa Fiksi: Pengetahuan dan Apresiasi*. Klaten: Intan Pariwara.
- Eneste, P. (1991). *Novel dan Film*. Flores: Nusa Indah.
- Esten, M. (2013). *Kesusastraan: Pengantar Teori dan Sejarah*. Bandung: Penerbit Angkasa Bandung.
- Fajriyah, H. L. (2019). *12 Cerita Glen Anggara*. Depok: Coconutbooks.
- Fitria, A. A., & Wedawati, M. T. (2020). Ekranisasi Crazy Rich Asians dari Novel ke Film. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin Unesa*, 3(2).
- Hilal, I., & Widodo, M. (2015). Eksistensi Tiga Tokoh Sampar dalam Menghadapi Absurditas. *Jurnal Aksara*, 16(1), 20–31.

- Karsadi. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusumawati, N. T. Y., Djokosujanto, A., & Sumadyo, B. (2020). Ekranisasi dan Nilai Religius Novel Wedding Agreement Karya Mia Chuz. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(2), 197–206.
- Mardhotillah, W. D. (2022). *Alih Wahana Pada Novel Hafalan Shalat Delisa Karya Tere Liye Ke Dalam Film Hafalan Shalat Delisa Oleh Sony Gaokasak dan Implikasinya Ke Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Raharjo, H. P., & Wiyanto, E. (2019). *Mengenal Struktur Pembangun Karya Sasra (Novel, Puisi, dan Drama)*. Sukoharjo: CV Sindunata.
- Ramandhani, N. (2021). *Ekranisasi Novel Dilan 1991 Karya Pidi Baiq Ke Dalam Film Dilan 1991 dan Rancangannya Pada Pembelajaran Sastra Di SMA*. Skripsi. Universitas Lampung.
- Sumaryanto. (2019). *Karya Sastra Bentuk Prosa*. Medan: Mutiara Aksara.
- Surastina. (2018). *Pengantar Teori Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Elmatara.
- Winaryati, E. (2021). *Action Research Dalam Pendidikan (Antara Teori dan Praktik)*. Semarang: Unimus Press.
- Yasa, G. P. P. A. (2021). Analisis Unsur Naratif Sebagai Pembentuk Film Animasi Bul. *Jurnal Sasak: Desain Visual dan Komunikasi*, 3(2), 48–57.