

**DEVIASI TOKOH DAN ALUR DARI NOVEL *RANAH 3 WARNA*
KARYA AHMAD FUADI KE FILM *RANAH 3 WARNA* KARYA
GUNTUR SOEHARJANTO DAN IMPLIKASINYA TERHADAP
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA**

(Skripsi)

Oleh

PINULIH MULQI ANISAWENDA

NPM 2113041064



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

DEVIASI TOKOH DAN ALUR DARI NOVEL *RANAH 3 WARNA* KARYA AHMAD FUADI KE FILM *RANAH 3 WARNA* KARYA GUNTUR SOEHARJANTO DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA

Oleh

PINULIH MULQI ANISAWENDA

Adaptasi novel ke film sering memunculkan deviasi. Salah satu karya sastra yang mengalami deviasi yaitu novel *Ranah 3 Warna* karya Ahmad Fuadi yang diadaptasi ke film oleh sutradara Guntur Soeharjanto. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan deviasi pada bagian tokoh dan alur dari novel *Ranah 3 Warna* ke film *Ranah 3 Warna* dan mengimplikasinya ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

Jenis penelitian ini ialah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Sumber data penelitian ini ialah novel dan film *Ranah 3 Warna*. Data dalam penelitian ini ialah kutipan novel dan cuplikan film *Ranah 3 Warna*. Data dikumpulkan menggunakan teknik baca-catat dan simak-catat kemudian dianalisis berdasarkan teori ekranisasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) deviasi tokoh dari novel ke film *Ranah 3 Warna* lebih dominan daripada deviasi alur, 2) pengurangan dilakukan karena keterbatasan durasi, teknis, dan biaya, 3) penambahan dilakukan karena menyesuaikan kebutuhan cerita film dan memperjelas bagian yang rumpang di dalam novel, dan 4) perubahan bervariasi dilakukan untuk menambah daya tarik penonton atau alasan estetika. Hasil penelitian ini diimplikasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas XI Kurikulum Merdeka CP fase F elemen menyimak dan memirsa sebagai bahan ajar pada bab VII subbab “Menyimak Teks Drama”. Peserta didik diharapkan mampu mengapresiasi drama atau film yang disimak.

Kata kunci: deviasi, film, novel

ABSTRACT

DEVIATION OF CHARACTERS AND PLOT FROM THE NOVEL RANAH 3 WARNA BY AHMAD FUADI TO THE FILM RANAH 3 WARNA BY GUNTUR SOEHARJANTO AND ITS IMPLICATIONS FOR INDONESIAN LANGUAGE LEARNING IN HIGH SCHOOL

By

PINULIH MULQI ANISAWENDA

The adaptation of a novel into a film often brings up deviations. One literary work that undergoes deviation is the novel Ranah 3 Warna by Ahmad Fuadi, which was adapted into a film by director Guntur Soeharjanto. This research aims to describe the deviations in the characters and plot of the novel Ranah 3 Warna to the film Ranah 3 Warna and its implications for Indonesian Language learning in high school.

This type of research is qualitative with a descriptive method. The data sources for this research are the novel and the film Ranah 3 Warna. The data in this research are novel excerpts and film clips of Ranah 3 Warna. Data was collected using reading-and-noting and viewing-and-noting techniques, and then analyzed based on the theory of screen adaptation (ecranization).

The results of the study show that 1) the deviation in characters from the novel to the film Ranah 3 Warna is more dominant than the deviation in the plot, 2) reduction is done due to limitations in duration, technical aspects, and cost, 3) addition is done to adjust to the needs of the film story and to clarify ambiguous parts in the novel, and 4) varied changes are made to increase audience appeal or for aesthetic reasons. The results of this research are implemented in Indonesian Language learning in Senior High School Grade XI of the Merdeka Curriculum, Phase F, the listening and viewing element, as teaching material in Chapter VII, sub-chapter "Listening to Drama Text". Students are expected to be able to appreciate the drama or film they listen to or watch.

Keywords: *deviation, film, novel*

**DEVIASI TOKOH DAN ALUR DARI NOVEL *RANAH 3 WARNA*
KARYA AHMAD FUADI KE FILM *RANAH 3 WARNA* KARYA
GUNTUR SOEHARJANTO DAN IMPLIKASINYA TERHADAP
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA**

Oleh

PINULIH MULQI ANISAWENDA

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
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: DEVIASI TOKOH DAN ALUR DARI
NOVEL RANAH 3 WARNA KARYA
AHMAD FUADI KE FILM RANAH 3
WARNA KARYA GUNTUR
SOEHARJANTO DAN IMPLIKASINYA
TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI SMA

Nama Mahasiswa

: Pinulih Mulqi Anisawenda

No. Pokok Mahasiswa

: 2113041064

Program Studi

: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan

: Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Dr. Munaris, M.Pd.
NIP 197008072005011001

Pembimbing II

Muharsyam Dwi Anantama, M.Pd.
NIP 199506122022031011

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Munaris, M.Pd.



Sekretaris : Muharsyam Dwi Anantama, S.Pd., M.Pd.



Penguji : Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Abet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 6 Agustus 2025

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademika Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pinulih Mulqi Anisawenda
NPM : 2113041064
Judul Skripsi : Deviasi Tokoh dan Alur dari Novel *Ranah 3 Warna* Karya Ahmad Fuadi ke Film *Ranah 3 Warna* Karya Guntur Soeharjanto dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di 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 sepenuhnya merupakan hasil pemikiran, perumusan, dan pelaksanaan penelitian saya sendiri dengan bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil saduran maupun terjemahan.
2. Dalam penulisan ini tidak terdapat kutipan karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan tanpa dicantumkan secara tertulis dalam naskah dan daftar pustaka.
3. Hak kepemilikan atas karya ilmiah ini saya serahkan kepada Universitas Lampung untuk dikelola sesuai dengan ketentuan hukum dan etika akademik yang berlaku.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dan apabila di kemudian hari terbukti tidak sesuai, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pencabutan gelar yang telah diperoleh, sesuai ketentuan Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 3 Oktober 2025

The image shows an official stamp of Universitas Lampung, featuring the university's logo and name. Overlaid on the stamp is a handwritten signature in black ink.

Pinulih Mulqi Anisawenda
2113041064

RIWAYAT HIDUP



Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Cep Suhariato dan Rumidah. Penulis lahir di Bumi Dipasena Agung pada tanggal 10 Juli 2003. Pada tahun 2007, penulis mulai menempuh pendidikan di TK Xaverius Bumi Dipasena Agung, dilanjutkan di SDN 01 Bumi Dipasena Agung pada tahun 2009 sampai tahun 2015, MTs Al Muhsin Metro pada tahun 2015 sampai tahun 2018, MA Al Muhsin Metro pada tahun 2018 sampai tahun 2021.

Pada tahun 2021, 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). Penulis pernah mengikuti organisasi Ikatan Mahasiswa Bahasa dan Sastra Indonesia (Imabsi) Unila pada tahun 2021. Penulis juga pernah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Puji Rahayu, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN Puji Rahayu pada tahun 2024.

MOTO

Dan mintalah pertolongan dengan sabar dan sholat.

(QS. Al-Baqarah: 45)

Seorang terpelajar harus sudah berbuat adil sejak dalam pikiran
apalagi dalam perbuatan.

(Pramoedya Ananta Toer)

Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar.

Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha.

(B.J. Habibie)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan lafadz *Alhamdulillah* sebagai rasa syukur atas nikmat dan rahmat yang Allah Swt. berikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Kupersembahkan karya ini untuk mereka yang sangat berjasa dalam perjalanan hidupku.

1. Sebagai tanda hormat, bakti, dan rasa terima kasih yang tak terhingga, kupersembahkan karya ini kepada kedua orang tuaku tercinta, Bapak Cep Suharianto dan Ibu Rumidah yang telah membesarkanku, merawatku, menyayangiku dengan penuh cinta kasih, mendukung, memberikan semangat, dan selalu mengiringi setiap langkahku dengan doa-doanya. Terima kasih selalu memperjuangkanku tanpa kenal rasa lelah.
2. Saudaraku, Anjar Purbaya yang selalu memberikan pesan dan dukungan penuh di setiap prosesku.
3. Bapak dan Ibu dosen, serta staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung yang telah memberikanku kesempatan untuk menuntut ilmu dan memberikanku pengalaman berharga, pengalaman yang mendewasakan pikiran dan perbuatan.

SANWACANA

Puji syukur penulis haturkan ke hadirat Allah Swt. atas segala nikmat, rahmat, berkat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Deviasi Tokoh dan Alur dari Novel *Ranah 3 Warna* karya Ahmad Fuadi ke dalam Film *Ranah 3 Warna* karya Guntur Soeharjanto dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, arahan, masukan, kritik, saran, dan dukungan dari banyak pihak. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.
2. Dr. Sumarti, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
3. Dr. Eka Sofia Agustina, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Dr. Munaris, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I atas kesediaan dan keikhlasannya dalam memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Muharsyam Dwi Anantama, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II atas kesediaan dan keikhlasannya dalam memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
6. Prof. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun selama penyusunan skripsi ini.

7. Bapak Rahmat Prayogi, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik atas kesediaan dan keikhlasannya dalam memberikan bimbingan, saran, arahan, dan motivasi selama penulis menempuh studi di Universitas Lampung.
8. Bapak dan Ibu dosen, serta staf Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membekali ilmu pengetahuan yang berharga dan bermanfaat untuk penulis
9. Ayahanda Cep Suharianto dan Ibunda Rumidah, saudaraku Anjar Purbaya, dan kakak iparku Rahayu Kurniawati yang senantiasa memberikan pengertian, perhatian, cinta kasih, canda tawa, dukungan, dan doa yang tak terhingga untuk penulis.
10. Keponakanku yang tersayang, Keenandra Athariz Zafran dan Anindya Maura Zivana yang selalu menghibur dan meramaikan hari-hari penulis.
11. Keluarga besar YBM Brilian Regional Office Bandar Lampung, khususnya Bapak Amir Mudaris dan Kak Irkham Bariklana yang telah membina, mengarahkan, dan banyak memberikan dukungan kepada penulis.
12. Bapak dan Ibu guru TK, SD, MTs, dan MA yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pesan, dan nasihat yang sangat berguna bagi penulis hingga penulis bisa berada di tahap ini.
13. Sahabat-sahabatku yang sudah kuanggap seperti saudara sendiri, para *awardee* Bright Scholarship Batch 7 Universitas Lampung Putra dan Putri yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang selalu menjadi pengingat dalam kebaikan, menjadi pendengar yang tak pernah menghakimi, dan selalu menjaga layaknya kakak dan adik. Semoga persahabatan dan persaudaraan kita kekal sampai ke jannah-Nya.
14. Sahabat-sahabatku yang menjadi rekan dalam suka duka di dunia perkuliahan, Olivia Ananda Salsabila, Sri Lestari, dan Dyah Rini Wulandari yang selalu menemani, mendengarkan keluh kesah, menghibur, dan memberikan semangat kepada penulis. Semoga persahabatan antara kita akan selalu ada di mana pun kita berada.

15. Teman-teman sejawat dan seperjuangan, Batrasia 2021 serta kakak-kakak dan adik-adik tingkat.
16. Teman-teman KKN dan PLP SDN Puji Rahayu yang telah membersamai penulis selama 40 hari hingga saat ini.
17. Semua pihak yang telah berjasa dalam membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, tetapi percayalah bahwa nama kalian ada di dalam ingatan dan hati penulis.

Semoga Allah Swt. membalas setiap kebaikan yang kita lakukan dengan beribu kebaikan. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kemajuan pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandar Lampung, 3 Oktober 2025
Penulis,

Pinulih Mulqi Anisawenda

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Deviasi	8
2.1.1 Deviasi Tokoh	8
2.1.2 Deviasi Alur	9

2.2 Ekranisasi.....	9
2.2.1 Penciutan	10
2.2.2 Penambahan.....	11
2.2.3 Perubahan Bervariasi.....	12
2.3 Novel.....	13
2.3.1 Hakikat Novel.....	13
2.3.2 Unsur-Unsur Pembangun Novel	14
2.4 Film.....	17
2.4.1 Hakikat Film.....	17
2.4.2 Unsur-Unsur Pembangun Film.....	18
2.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.....	22
III. METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Sumber Data dan Data.....	25
3.3 Teknik Pengumpulan Data	26
3.4 Teknik Analisis Data	26
3.5 Indikator Deviasi Novel ke Film	27
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1 Hasil Penelitian.....	28
4.2 Pembahasan.....	29
4.2.1 Deviasi Tokoh dari Novel ke Film <i>Ranah 3 Warna</i>	31
4.2.2 Deviasi Alur dari Novel ke Film <i>Ranah 3 Warna</i>	45
4.3 Implikasi Hasil Penelitian terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.....	64
V. SIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Simpulan.....	68
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Indikator Deviasi Novel ke Film	27
Tabel 4.1 Deviasi Tokoh dan Alur Novel <i>Ranah 3 Warna</i> ke Film <i>Ranah 3 Warna</i> Berdasarkan Aspek Penciutan, Penambahan, dan Perubahan Bervariasi	28
Tabel 4.2 Data Penciutan Tokoh Wira	32
Tabel 4.3 Data Penciutan Tokoh Agam pada Dimensi Fisiologis.....	34
Tabel 4.4 Data Penciutan Tokoh Ibu Sonia pada Dimensi Psikologis	35
Tabel 4.5 Data Penciutan Tokoh Bi Imah pada Dimensi Sosiologis.....	37
Tabel 4.6 Data Penambahan Tokoh Fahmi	39
Tabel 4.7 Data Penambahan Tokoh Rusdi pada Dimensi Fisiologis	40
Tabel 4.8 Data Perubahan Bervariasi Tokoh Raisa pada Dimensi Fisiologis	42
Tabel 4.9 Data Perubahan Bervariasi Tokoh Tukang Sol Sepatu pada Dimensi Sosiologis.....	44
Tabel 4.10 Data Penciutan Alur Masa Kecil Alif dan Randai	51
Tabel 4.11 Data Penciutan Alur <i>Writer's Block</i> Alif	53
Tabel 4.12 Data Penciutan Alur Pembekalan Keberangkatan ke Kanada.....	54
Tabel 4.13 Data Penciutan Alur Masa Pendekatan Alif dan Francois Pepin	56
Tabel 4.14 Data Penambahan Alur Perjalanan Spiritual Raisa	58
Tabel 4.15 Data Penambahan Alur Pertemuan Alif dengan Calon Istrinya	59
Tabel 4.16 Data Perubahan Bervariasi Alur Rangkaian Ujian Masuk PTN Alif	61
Tabel 4.17 Data Perubahan Bervariasi Alur Penempatan Magang Alif.....	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Tokoh Agam dalam <i>scene</i> 23	34
Gambar 4.2 Tokoh Ibu Sonia dalam <i>scene</i> 66	35
Gambar 4.3 Tokoh Ibu Kos dalam <i>scene</i> 70	37
Gambar 4.4 Tokoh Fahmi dalam <i>scene</i> 75	39
Gambar 4.5 Tokoh Rusdi dalam <i>scene</i> 22.....	40
Gambar 4.6 Tokoh Raisa dalam <i>scene</i> 16	42
Gambar 4.7 Tokoh Pak Anto dalam <i>scene</i> 15	44
Gambar 4.8 Piramida struktur naratif atau tahapan alur novel <i>Ranah 3 Warna</i>	46
Gambar 4.9 Piramida struktur naratif atau tahapan alur film <i>Ranah 3 Warna</i>	48
Gambar 4.10 Raisa berjalan bersama Alif dalam <i>scene</i> 102	58
Gambar 4.11 Alif terpesona melihat seorang wanita dalam <i>scene</i> 112.....	59
Gambar 4.12 Alif diantar Ayahnya ke lokasi UMPTN dalam <i>scene</i> 7.....	61
Gambar 4.13 Alif bekerja di peternakan sapi perah dalam <i>scene</i> 83.....	62

DAFTAR SINGKATAN

T	: Tokoh
A	: Alur
P1	: Penciutan
P2	: Penambahan
P3	: Perubahan Bervariasi
N	: Novel
F	: Film
NTN	: Nama Tokoh dalam Novel
NTF	: Nama Tokoh dalam Film
FTN	: Fisik Tokoh dalam Novel
PTN	: Psikologi Tokoh dalam Novel
STN	: Sosiologis Tokoh dalam Novel
FTF	: Fisik Tokoh dalam Film
PTF	: Psikologi Tokoh dalam Film
STF	: Sosiologis Tokoh dalam Film
Dt.	: Data ke berapa
()	: Angka yang terdapat di dalam kurung menunjukkan halaman novel atau menit ke berapa alur dalam film <i>Ranah 3 Warna</i>

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Korpus Data Penelitian Deviasi	74
Lampiran 2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	186

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi merupakan sebuah fenomena khusus yang bergerak secara terus menerus dan menjadi pendorong utama dalam transformasi peradaban manusia menuju masyarakat modern. Dalam beberapa dekade terakhir, teknologi berkembang pesat sehingga mempercepat proses globalisasi. Perkembangan teknologi memengaruhi segala aspek kehidupan. Tidak hanya mengubah cara manusia berkomunikasi dan bekerja, tetapi teknologi juga mengubah tatanan ekonomi dan sosial. Di era ini, manusia terus berupaya menciptakan beragam inovasi untuk memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kualitas hidup. Dalam industri media, kini media cetak maupun elektronik telah mampu menyuguhkan gambar-gambar secara jelas dan rinci kepada para penggunanya. Munculnya media-media baru juga turut memungkinkan manusia memiliki ruang untuk dapat mengekspresikan perasaannya secara bebas.

Dalam dunia kesusastraan, teknologi juga memberikan pengaruh positif, salah satunya, yaitu terwujudnya eksplorasi pada proses penciptaan karya sastra. Karya sastra senantiasa berubah dari waktu ke waktu karena sifat kesenian cenderung dinamis, kondusif, dan adaptif. Fenomena perubahan karya sastra berkaitan dengan teori sastra konvensional dan inovasi yang artinya dinamika karya sastra dapat mengikuti kesepakatan yang telah diterima oleh masyarakat atau dapat pula berubah batasannya menyesuaikan dengan perkembangan zaman beserta teknologi.

Sebelum teknologi berkembang, bentuk karya sastra hanyalah sebatas goresan tinta hitam di atas kertas, pun jumlahnya terbatas. Namun, kini karya sastra dapat dialihkan ke dalam bentuk kesenian lain dilengkapi dengan gambar, audio, animasi, warna-warna menarik. Inovasi tersebut dinamakan alih wahana.

Alih wahana bertujuan untuk meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra sehingga dapat dijangkau oleh kalangan luas dalam bentuk yang lebih menarik. Kini manusia tidak hanya dapat menikmati dan mengapresiasi sebuah novel hanya dengan membacanya dalam bentuk teks saja, tetapi juga dapat menikmatinya dalam bentuk audiovisual seperti film. Novel hanya mampu dibaca oleh khalayak yang ‘melek huruf’, berbeda dengan film yang dapat ditonton oleh siapa saja. Jenis alih wahana yang digunakan sebagai teori dalam penelitian ini, yaitu ekranisasi. Ekranisasi menunjukkan bahwa karya sastra dapat dinikmati dari sudut pandang yang berbeda dengan tetap menyuguhkan keunikan dan kelebihan masing-masing. Namun, ekranisasi memungkinkan terjadinya berbagai perubahan yang signifikan, misalnya pengurangan tokoh dan perubahan alur cerita sehingga tidak sedikit penonton yang merasa kurang puas dan kecewa.

Kekecewaan dan ketidakpuasan penonton terhadap film terjadi karena adanya perbedaan antarsistem sastra dan film, misalnya keterbatasan teknis. Cerita novel yang kompleks seringkali harus dipotong karena menyesuaikan durasi film. Sutradara harus memfokuskan pada peristiwa yang paling penting dan memangkas adegan-adegan yang dirasa kurang penting. Begitu juga dengan tokoh, hanya tokoh yang memiliki pengaruh besar saja yang ditampilkan dalam film. Sutradara perlu memahami masing-masing karakteristik media dan melakukan penyesuaian antara novel dengan format film. Perdebatan-perdebatan yang muncul di kalangan penonton mengenai ketidaksesuaian beberapa unsur asli novel ketika diadaptasi ke dalam bentuk film mengantarkan penelitian ini untuk mengkaji perubahan yang terjadi pada bagian tokoh dan alur akibat ekranisasi. Dalam penelitian ini kemudian akan disimpulkan sejauh mana unsur-unsur dalam film mampu mencerminkan unsur-unsur yang diceritakan dalam novel.

Konsep ekranisasi pertama kali diperkenalkan oleh Pamusuk Eneste dalam skripsinya pada tahun 1977. Berdasarkan penelitian oleh Woodrich (2016), praktik

ekranisasi sudah ada di nusantara sejak periode kolonial tepatnya pada tahun 1927 dengan difilmkannya *Eulis Atjih* oleh G. Krugers. Ini merupakan salah satu film pertama yang diadaptasi dari novel berbahasa Sunda. Selanjutnya, film *Siti Noerbaja* (1941) menjadi salah satu hasil ekranisasi pertama yang diakui secara luas. Pada tahun berikutnya, perkembangan praktik ekranisasi mengalami naik turun. Hal itu terlihat pada awal tahun 1970-an praktik ekranisasi mulai meningkat. Film-film yang diangkat dari novel-novel populer mulai banyak diproduksi, didorong oleh dukungan dana dan minat pasar. Dalam rentang waktu antara 1927 hingga 2014, tercatat lebih dari 240 film yang diadaptasi dari novel di Indonesia. Ekranisasi tidak hanya terbatas pada novel-novel terkenal, tetapi juga mencakup karya-karya sastra yang sebelumnya kurang dikenal.

Beberapa hasil ekranisasi yang terkenal di antaranya *Salah Asuhan* Abdoel Moeis difilmkan oleh Asrul Sani pada tahun 1972, *Si Doel Anak Betawi* karya Aman Datuk Madjoindo difilmkan oleh Sjumandjaja pada tahun 1973, *Atheis* karya Achdiat Karta Miharja difilmkan oleh Sjumandjaja pada tahun 1974, *Ronggeng Dukuh Paruk* karya Ahmad Tohari telah difilmkan oleh sutradara Ifa Isfansyah pada tahun 2012 dengan judul *Sang Penari*. Selain itu, terdapat hasil ekranisasi baru, seperti novel *Dear Nathan* karya Erisca Febriani yang difilmisasi oleh Indra Gunawan pada tahun 2017, *Dilan 1990* karya Pidi Baiq yang difilmisasi oleh Fajar Bustomi pada tahun 2018, *Bumi Manusia* karya Pramoedya Ananta Toer yang difilmisasi oleh Hanung Bramantyo pada tahun 2019, dan masih banyak lagi.

Penulis memilih novel dan film *Ranah 3 Warna* sebagai objek penelitian. Penelitian ini difokuskan pada deviasi berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi yang terjadi pada tokoh dan alur dari sebuah karya berbentuk verbal berupa novel *Ranah 3 Warna* hingga menjadi sebuah karya berbentuk audiovisual berupa film dengan judul yang sama. Novel *Ranah 3 Warna* karya Ahmad Fuadi merupakan novel yang diadaptasi ke dalam film layar lebar oleh Guntur Soeharjanto. Novel *Ranah 3 Warna* merupakan novel kedua dari trilogi novel karya Ahmad Fuadi, yakni *Negeri 5 Menara* dan *Rantau 1 Muara*. Novel bergenre drama religi dengan jumlah 473 halaman tersebut pertama kali diterbitkan pada tahun 2011 oleh Gramedia Pustaka Utama dan masih terus mengeluarkan cetakan terbaru

hingga tahun 2024. Novel tersebut kemudian diadaptasi menjadi film berdurasi 150 menit di bawah produksi MNC Pictures. Dibintangi oleh Arbani Yasiz, Amanda Rawles, dan Teuku Rassya, film ini tayang serentak di seluruh bioskop Indonesia pada tahun 2022.

Peneliti memilih novel dan film *Ranah 3 Warna* sebagai objek penelitian karena banyaknya tokoh, adanya variasi, banyaknya perubahan, dan kompleksitas alur dalam novel maupun film tersebut yang memungkinkan peneliti untuk menemukan lebih banyak data dan temuan lainnya tentang deviasi. Novel dan film *Ranah 3 Warna* menceritakan tentang seorang lulusan pesantren bernama Alif yang bertekad untuk kuliah di jurusan dan kampus impiannya. Namun, dalam perjalanannya menggapai impian, ia harus menghadapi berbagai ujian hidup, mulai dari kehilangan, kekurangan, kegagalan, hingga percintaan. Alif terus mengamalkan nasihat *man jadda wajada* yang ia dapatkan dari ustadznya di pesantren. Berkat kesungguhan dan kesabaran yang ia pertahankan secara konsisten, akhirnya ia berhasil membuktikan bahwa dirinya mampu menggapai kesuksesan yang sebelumnya nampak mustahil terwujud. Bahkan di suatu kesempatan, ia berhasil lolos dalam program pertukaran pemuda ke Yordania dan Kanada sehingga yang dimaksud dengan *Ranah 3 Warna* adalah menapaki 3 negara, yaitu Indonesia, Yordania, dan Kanada.

Berkat peran penulis dan sutradara, cerita novel berhasil divisualisasikan ke bentuk film. Meskipun antara novel dan film terdapat perbedaan akibat proses ekranisasi, tetapi tetap tidak mengurangi pesan yang disampaikan. Adapun novel dan film *Ranah 3 Warna* cocok dijadikan sebagai bahan ajar bagi peserta didik karena mampu menjadi penyampai pesan moral dalam segala aspek kehidupan, seperti nilai pendidikan, religius, sosial, dan budaya. Selain menampilkan keberagaman Indonesia, novel dan film tersebut juga mengangkat salah satu isu penting, yakni *quarter life crisis* yang kini dialami oleh Gen Z. Hal tersebut diharapkan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam meraih cita-cita dan membentuk mereka menjadi generasi yang berkarakter.

Peneliti melakukan penelitian ini karena penelitian yang secara spesifik menganalisis deviasi pada tokoh dan alur novel ke film *Ranah 3 Warna* belum

ditemukan. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu oleh Priyatno, dkk, (2022) dengan judul “Deviasi pada Ekranisasi Novel 99 Cahaya di Langit Eropa Karya Hanum Salsabiela Rais dan Rangga Almahendra”. Penelitian tersebut mendeskripsikan deviasi yang muncul pada ekranisasi novel *99 Cahaya di Langit Eropa* menjadi film. Penelitian tersebut hanya memfokuskan deviasi pada alur, tidak mengimplikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, dan menggunakan sumber data berupa novel dan film *99 Cahaya di Langit Eropa*. Berbeda dengan penelitian ini yang memfokuskan deviasi pada alur dan juga tokoh, mengimplikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA, dan menggunakan sumber data berupa novel dan film *Ranah 3 Warna*. Dengan demikian, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada sumber data yang digunakan, fokus penelitian, dan implikasinya.

Penelitian ini akan diimplikasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Adapun secara khusus, penelitian ini akan dikaitkan dengan materi “Menyimak Teks Drama” yang termuat dalam bab VII “Mengembangkan Apresiasi Drama Bertema Pendidikan” mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMA. Kompetensi yang ingin dicapai ialah CP fase F kompetensi membaca dan memirsa. Penelitian ini akan menghasilkan data berupa bentuk-bentuk perubahan akibat proses ekranisasi novel *Ranah 3 Warna* ke dalam film serta implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah deviasi tokoh dan alur novel *Ranah 3 Warna* ke film *Ranah 3 Warna* berdasarkan teori ekranisasi?
2. Bagaimanakah implikasi hasil penelitian bentuk deviasi novel *Ranah 3 Warna* ke dalam film *Ranah 3 Warna* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan deviasi tokoh dan alur novel *Ranah 3 Warna* ke film *Ranah 3 Warna* berdasarkan teori ekranisasi.
2. Mendeskripsikan implikasi hasil penelitian deviasi novel *Ranah 3 Warna* ke dalam film *Ranah 3 Warna* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik untuk memperkaya wawasannya tentang karya sastra, kemudian dimanfaatkan sebagai referensi bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap karya sastra khususnya tentang proses adaptasi novel dan mendorong kemampuan mengapresiasi drama atau film

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi rujukan bagi peneliti lain untuk menginovasi dan mengembangkan kajiannya tentang deviasi, serta sebagai bentuk apresiasi peneliti terhadap karya sastra.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Deviasi yang diteliti dibatasi pada dua unsur intrinsik yaitu tokoh dan alur antara novel *Ranah 3 Warna* karya Ahmad Fuadi dan film *Ranah 3 Warna* karya Guntur Soeharjanto

2. Deviasi yang terjadi antara novel *Ranah 3 Warna* karya Ahmad Fuadi dan film *Ranah 3 Warna* karya Guntur Soeharjanto diklasifikasikan berdasarkan aspek-aspek pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi sesuai dengan teori ekranisasi yang dikemukakan oleh Pamusuk Eneste dan alih wahana oleh Sapardi Djoko Damono.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deviasi

Secara bahasa, deviasi berasal dari bahasa Latin *deviatio* yang berarti penyimpangan. Kata ini sering digunakan untuk menggambarkan kondisi atau tindakan yang berbeda dari apa yang dianggap biasa atau seharusnya. Menurut Alwi (2000), deviasi merupakan suatu penyimpangan dari peraturan yang telah ditetapkan. Penyimpangan tersebut bisa berupa penyimpangan tingkah laku, perbuatan, atau penyimpangan terhadap norma-norma dan nilai sosial.

Secara istilah, deviasi memiliki makna yang lebih spesifik bergantung pada konteksnya. Dalam konteks ekranisasi, deviasi merujuk pada penyimpangan atau perubahan yang terjadi ketika sebuah karya sastra diadaptasi menjadi film. Beberapa bagian film kerap mengalami deviasi sehingga tidak sama persis dengan novel aslinya. Jadi, deviasi dalam hal ini merupakan sebuah penyimpangan atau perubahan yang terjadi dalam proses ekranisasi novel ke film.

2.1.1 Deviasi Tokoh

Deviasi tokoh merupakan penyimpangan atau perubahan tokoh dan penokohan yang dilakukan dalam film terhadap novel yang diadaptasi. Deviasi dalam tokoh dan penokohan juga meliputi pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Deviasi tokoh dapat dilihat dari hal-hal yang tampak dari segi fisik tokoh, sedangkan deviasi penokohan dapat dilihat dari segi watak atau karakter tokoh. (Syafitri, 2023).

2.1.2. Deviasi Alur

Film-film hasil ekranisasi kerap mengalami deviasi pada alur. Deviasi alur merupakan penyimpangan atau perubahan alur yang dilakukan dalam film terhadap novel yang diadaptasi (Alhikmah, 2018). Deviasi alur meliputi pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Deviasi pada alur dapat diidentifikasi dari peristiwa-peristiwa yang membangun alur antara novel dan film. Tahapan alur dari kedua karya tersebut dapat dibandingkan. Apakah alur tersebut mengalami pengurangan, penambahan, atau perubahan bervariasi jika dilihat dari kriteria berupa jenis, tahapan, detail, dan sebagainya. Apabila antara film dan novel aslinya ditemukan indikator-indikator tersebut, maka telah terdapat deviasi di dalamnya.

2.2 Ekranisasi

Secara bahasa, ekranisasi merupakan istilah serapan dari bahasa Perancis, yaitu *ecran* yang berarti layar. Ekranisasi ialah pemindahan atau pelayarputihan dari novel ke dalam film (Eneste, 1991). Ekranisasi merupakan pengubahan wahana kata-kata menjadi wahana visual, dari karya tertulis berupa novel menjadi sebuah film yang dapat dilihat juga didengar, dari sekadar bacaan menjadi suatu tontonan yang menghibur. Alih wahana merupakan pengubahan satu jenis kesenian ke kesenian lain (Damono, 2018). Pengubahan novel ke film atau ekranisasi termasuk ke dalam kegiatan alih wahana. Namun, cakupan materi alih wahana lebih luas daripada ekranisasi.

Adanya alih wahana dapat memperkaya ragam kesenian sehingga memberi pesan bahwa pada dasarnya karya seni saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Jenis alih wahana yang dijadikan fokus pada penelitian ini, yakni ekranisasi. Ekranisasi adalah alih wahana dari novel ke film. De-ekranisasi adalah alih wahana dari film ke novel. Musikalisasi adalah alih wahana dari puisi ke musik. Dramatisasi adalah alih wahana dari karya sastra misalnya puisi, cerpen, atau novel ke drama. Proses alih wahana mencakup aktivitas penyaduran, penerjemahan, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Proses alih wahana

dalam sastra Indonesia sering terjadi pada novel yang diadaptasi ke dalam film (ekranisasi) dan film yang dituliskan ke dalam novel (de-ekranisasi) (Damono, 2018).

Pemindahan novel ke dalam film atau ekranisasi tentunya menimbulkan berbagai perubahan. Perubahan dalam ekranisasi melingkupi empat aspek, yaitu perubahan proses penggarapan, perubahan alat utama penyampai cerita, perubahan fleksibilitas karya yang dinikmati, dan perubahan proses penikmatan karya (Eneste, 1991). Perubahan-perubahan tersebut merupakan hal yang sangat wajar karena ekranisasi mengubah suatu karya yang mulanya diciptakan oleh perorangan menjadi karya yang diciptakan oleh kelompok (Eneste, 1991). Novel merupakan buah pemikiran yang hanya melibatkan satu atau dua orang penulis saja, sedangkan film merupakan buah pemikiran yang melibatkan lebih dari dua orang dalam satu tim, seperti produser, sutradara, penata kamera, perekam suara, penata artistik, dan para pemain sehingga tentunya menimbulkan bermacam konsep dan ide dalam alih wahana (Nugroho dalam Armianti, 2018). Ekranisasi akan menimbulkan proses pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Hal tersebut sangatlah wajar ditemui dalam proses ekranisasi. Perubahan ini dapat terjadi karena imajinasi pengarang dalam novel tidak dapat diangkat ke dalam film secara keseluruhan, mengingat adanya keterbatasan durasi.

2.2.1 Penciutan

Penciutan pada hakikatnya ialah mengubah karya yang mulanya dinikmati dalam hitungan hari menjadi karya yang dapat dinikmati dalam hitungan jam saja (Eneste, 1991). Penciutan merupakan proses penghilangan beberapa elemen dalam novel yang kemudian tidak dihadirkan dalam film, baik itu peristiwa, tokoh, alur, latar, suasana, maupun adegan. Meskipun demikian, pelayarputihan novel ke film tak lepas dari pertimbangan pengarang jika terdapat ketidaksesuaian dengan imajinasinya (Husna, 2024). Pada proses penciutan, pembuat film dalam hal ini penulis skenario dan sutradara bertugas menyortir bagian demi bagian yang akan ditonjolkan dalam film. Misalnya, dari sekian banyaknya tokoh dalam novel hanya akan dipilih beberapa tokoh yang mudah

dikenal dan diingat oleh penonton. Adapun adegan demi adegan dalam film juga harus saling berkaitan dan berkesinambungan supaya tidak terjadi miskonsepsi dari penonton. Dengan demikian, pengurangan bertujuan agar penonton dapat menafsirkan adegan-adegan yang disajikan dengan mudah.

Pengurangan dilakukan karena beberapa hal. Pertama, karena unsur-unsur dalam novel yang tidak terlalu penting dianggap dapat mengganggu jalannya cerita film sehingga yang dimunculkan hanya yang dianggap penting saja. Apabila semua adegan dalam novel dihadirkan dalam film, maka dikhawatirkan pesan dalam adegan yang hendak ditonjolkan tidak sampai ke penonton (Mardhotillah, 2022). Kedua, karena film dan medianya memiliki keterbatasan teknis sehingga tidak seluruh adegan atau cerita dalam novel mampu ditampilkan dalam film. Ketiga, karena keterbatasan durasi dalam film. Durasi film yang sangat terbatas tidak memungkinkan unsur-unsur novel untuk dimuat seluruhnya. Durasi film yang terlalu panjang juga dapat menyebabkan penonton mudah merasa bosan (Eneste, 1991).

2.2.2 Penambahan

Penambahan merupakan perubahan dalam proses ekranisasi yang ditandai dengan adanya tambahan pada unsur-unsur cerita dalam film. Unsur-unsur tersebut di antaranya tokoh, alur, latar, dan penokohan (Nugraha, 2014). Penambahan menjadi hal yang penting dari sudut filmis. Pada proses penambahan terdapat beberapa adegan ataupun peristiwa yang sebelumnya tidak muncul dalam novel namun kemudian dimunculkan dalam film. Penambahan sangat diperkenankan asalkan masih relevan dengan penceritaan yang ada di dalam novel dan tidak mengubah inti atau pesan yang disampaikan.

Penambahan bisa saja mengakibatkan kekecewaan bagi sebagian penonton film karena beberapa hal yang disajikan tidak semua sama dengan novel aslinya atau tidak sesuai dengan ekspektasi pembaca maupun penonton. Meskipun demikian, penambahan juga dapat menjadi salah satu kunci keberhasilan sebuah film. Penambahan dilakukan seorang sutradara karena alasan-alasan tertentu (Eneste, 1991). Pertama, karena pembuat film ingin menonjolkan sesuatu yang menarik

dalam alur, tokoh, maupun latar sehingga dapat menarik perhatian penonton. Kedua, karena pembuat film ingin memvisualisasikan cerita secara detail sehingga dapat dipahami secara langsung oleh penonton tanpa harus mengimajinasikannya kembali. Ketiga, karena pembuat film ingin menambahkan detail-detail plot yang sekiranya perlu dimunculkan dalam film sebab dirasa kurang dalam penceritaan novel.

2.2.3 Perubahan Bervariasi

Ekranisasi menyebabkan munculnya variasi antara novel dan film (Eneste, 1991). Perubahan variasi ialah variasi yang dilakukan dalam proses visualisasi novel ke film (Setiawati, 2017). Lebih lanjut, Fitria dan Wedawati (2020) menuturkan bahwa perubahan bervariasi merupakan penggabungan antara penambahan dan pengurangan ke dalam film agar film yang diciptakan tidak sama persis dengan karya awalnya, yakni novel. Secara sederhana, perubahan bervariasi dapat dikatakan sebagai bentuk modifikasi dari proses ekranisasi atau adaptasi. Variasi yang dimaksud dalam perubahan bervariasi dapat berupa perubahan adegan, pergantian tokoh, atau perubahan latar terjadinya peristiwa yang ada dari novel ke dalam film. Variasi dapat terjadi pula pada ide cerita dan gaya penceritaan. Meskipun demikian, perubahan bervariasi tidak menghilangkan tema beserta amanat yang terdapat dalam novel ketika dihadirkan dalam film. Melalui perubahan bervariasi, penonton diharapkan mampu menikmati suguhan yang berbeda antara novel dan film tanpa adanya pengubahan inti cerita dari kedua jenis karya seni tersebut.

Perubahan bervariasi disebabkan oleh beberapa hal penyesuaian. Pertama, karena terdapat perubahan media yang digunakan, yaitu dari media cetak berupa novel menjadi media audiovisual berupa film. Kedua, karena dalam mengekranisasi sebuah karya sastra memang diperlukan adanya variasi, supaya di mata penonton, film yang berdasar pada novel terkesan baru, tidak monoton, dan tidak sepi novelnya. Ketiga, karena durasi waktu pemutaran film yang terbatas sehingga bagian-bagian yang ada dalam sebuah novel tidak dapat dimunculkan seluruhnya dalam film.

2.3 Novel

Pada subbab ini akan dibahas dua teori, yakni hakikat novel dan unsur-unsur pembangun novel yang akan dijabarkan sebagai berikut.

2.3.1 Hakikat Novel

Secara etimologi, novel berasal dari bahasa Italia, yaitu *novella* yang berarti ‘sebuah barang baru yang kecil’ kemudian dimaknai sebagai ‘cerita pendek dalam bentuk prosa’ (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2013). Novel adalah salah satu karya sastra yang mengungkapkan ide, cerita, ataupun amanat melalui kata-kata sehingga menjadikan kata sebagai sesuatu yang berperan penting dalam sebuah novel (Eneste, 1991). Novel merupakan karya imajinatif pengarang yang mengisahkan permasalahan seorang atau beberapa tokoh (Kosasih dalam Lubis, 2020). Lebih lanjut, Sumaryanto (2019) memaparkan bahwa novel berisi cerita yang mengungkapkan rangkaian kejadian yang kemudian menimbulkan konflik sehingga memengaruhi nasib para tokoh di dalamnya. Novel bersifat kreatif dan imajinatif, umumnya berisi ratusan halaman. Dari sisi pengarang, novel dapat membuat pengarang lebih bebas dan lepas dalam mengekspresikan segala sesuatu; dengan jumlah yang lebih banyak, lebih beragam, lebih rinci, dan melibatkan persoalan yang lebih kompleks. Sementara itu, dari sisi pembaca, novel dapat memberikan pengetahuan baru, kesan, dan pelajaran seputar kehidupan. Berdasarkan uraian di atas, novel dapat dimaknai sebagai karya sastra berbentuk prosa yang berisi rangkaian cerita tentang realitas kehidupan manusia dengan berbagai konflik yang bertujuan untuk menyampaikan pesan, amanat, atau pelajaran bagi pembaca.

Novel dibangun atas berbagai unsur. Unsur pembangun novel diklasifikasikan menjadi unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik (Wellek dan Warren dalam Sofaria, 2020). Unsur intrinsik, yaitu unsur-unsur di dalam karya sastra yang membangun cerita karya sastra itu sendiri berupa, tokoh, alur, latar, penokohan, tema, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat. Sebaliknya, unsur ekstrinsik, yaitu unsur-unsur luar yang tidak menjadi bagian dari karya sastra namun memengaruhi

lahirnya karya sastra itu sendiri. Contoh unsur ekstrinsik, yaitu nilai sosial atau nilai kehidupan dari biografi pengarang.

2.3.2 Unsur-unsur Pembangun Novel

Cerita dalam novel mesti memiliki keterkaitan antarunsur pembangun yang dinamakan unsur-unsur intrinsik novel. Unsur intrinsik novel merupakan unsur-unsur pembangun yang berada di dalam karya sastra novel itu sendiri. Unsur-unsur tersebut terdiri atas tokoh, alur, latar, tema, penokohan, cerita, sudut pandang, dan gaya bahasa. Unsur-unsur intrinsik pembangun novel yang diperlukan dalam penelitian ini, yaitu tokoh dan alur yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Tokoh

Tokoh adalah seseorang yang berlakon dan mengalami berbagai peristiwa dalam suatu cerita (Sudiman dalam Budianta, 2002). Tokoh adalah penggambaran atau kehadiran seseorang dalam suatu cerita secara jelas (Jones dalam Nurgiyantoro, 2013). Tokoh merupakan pelaku yang muncul dalam suatu peristiwa sehingga cerita dapat terjalin (Siswanto dalam Aryokusumo, 2021). Tokoh memiliki warnanya masing-masing dalam cerita melalui peristiwa yang melibatkan kehadirannya. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tokoh merupakan para pelaku atau pemeran yang ditulis pengarang dalam suatu cerita untuk menjalankan cerita tersebut.

Tokoh berperan penting demi berjalannya suatu cerita dalam novel. Apabila tidak ada tokoh, maka tiada pula penghubung lidah antara pengarang dan pembaca. Artinya, pembaca tidak dapat menangkap maksud dari cerita yang ditulis oleh pengarang jika tidak disampaikan oleh tokoh. Seperti yang dikemukakan oleh Ratna (dalam Permatasari, 2018), bahwa tidak ada tokoh tanpa peristiwa dan tidak ada peristiwa tanpa tokoh. Hadirnya setiap tokoh tentunya membawa pesan yang hendak disampaikan pengarang dengan harapan pesan tersebut diterima dengan baik oleh pembaca. Adapun karakter tokoh dapat ditinjau lewat dialog dan penggambaran fisik tokoh.

Secara umum, dalam cerita novel terdapat tiga jenis tokoh, di antaranya tokoh baik (protagonis) sebagai tokoh utama, tokoh lawan (antagonis) sebagai tokoh kedua, dan tokoh bawahan sebagai tokoh ketiga. Tokoh utama ialah pelaku inti yang menjadi pemeran penting dalam cerita (Aminuddin, 2013). Tokoh utama berperan sebagai pelaku yang selalu berkenaan dengan tokoh lain dan selalu dikenai kejadian sehingga perannya sangat menentukan bagaimana berkembangnya alur secara tuntas. Tokoh utama disebut juga tokoh protagonis atau tokoh berkarakter baik yang mampu menampilkan harapan beserta norma ideal yang berhubungan dengan nilai-nilai moral (Nurgiyantoro, 2013). Artinya, penampilan protagonis harus sesuai dengan harapan beserta norma yang dianut oleh pembaca sehingga dapat menjadikannya tokoh populer, disukai, dan digemari dalam cerita.

Tokoh kedua ialah tokoh antagonis. Tokoh antagonis adalah tokoh dengan karakter buruk, biasanya digambarkan sebagai pribadi yang bertentangan dengan norma dan dianggap jahat dalam cerita sehingga tidak disukai oleh pembaca. Tokoh antagonis merupakan tokoh oposisi yang menyebabkan timbulnya konflik bagi tokoh protagonis (Monica, 2023). Tokoh ketiga, ialah tokoh bawahan atau tokoh tambahan. Sebagai tokoh tambahan, keberadaan tokoh ini tidak terlalu penting dan tidak mendominasi cerita. Tokoh bawahan biasanya tidak terlalu aktif, hanya muncul beberapa kali dengan durasi yang cenderung singkat. Tokoh ini sengaja dihadirkan untuk menjadi pelengkap atau pendukung peran tokoh utama dalam cerita. Ia muncul apabila kehadirannya berkaitan dengan tokoh utama secara langsung maupun tidak (Nurgiyantoro dalam Yanti, 2016).

2. Alur atau Plot

Alur adalah pengisahan peristiwa dalam suatu waktu yang menekankan adanya sebab-akibat yang melatarbelakangi peristiwa tersebut (Eneste, 1991). Alur dapat diartikan pula sebagai cerita berisi urutan peristiwa yang dihubungkan secara kausal (Stanton dalam Nurgiyantoro, 2010). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa alur adalah unsur dalam sebuah cerita yang berisi rangkaian atau urutan kejadian yang terjalin atas hubungan

kausal, artinya peristiwa dapat disebabkan dan menyebabkan terjadinya peristiwa lain. Alur merupakan salah satu unsur terpenting dalam cerita fiksi yang juga memiliki tujuan untuk mencapai efek tertentu.

Dari segi kuantitatif, alur dalam novel terbagi menjadi dua, yakni alur tunggal dan alur ganda. Alur tunggal hanya memuat satu jalinan cerita, berbeda dengan alur ganda yang memuat lebih dari satu jalinan cerita (Oktafiyani, 2017). Dari segi urutan waktu. Alur terbagi menjadi tiga jenis, yaitu alur lurus, alur sorot-balik, dan alur campuran (Nurgiyantoro, 2013). Alur lurus adalah alur yang bersifat maju atau progresif, berisi peristiwa berurutan dari peristiwa pertama kemudian diikuti oleh peristiwa berikutnya (kronologis). Sebaliknya, alur sorot-balik (*flashback*) adalah alur yang bersifat regresif berisi rangkaian peristiwa atau kejadian yang tidak kronologis, artinya dapat dimulai dari tahap mana saja, bisa dari tahap awal, tahap tengah, maupun tahap akhir. Adapun alur campuran adalah alur yang bersifat progresif dan kronologis namun di dalamnya juga terdapat adegan-adegan sorot-balik (*flashback*).

Novel melewati tiga tahapan dalam pengembangan alur, yaitu tahap permulaan (*beginning*), tahap pertengahan (*middle*), dan tahap akhir (*ending*). Pada tahap permulaan (*beginning*), pengarang akan memperkenalkan informasi penting bagi pembaca mengenai hal-hal yang akan diceritakan di tahap selanjutnya. Informasi tersebut biasanya memuat latar waktu, tempat, suasana, dan deskripsi fisik atau watak tokoh. Fungsi tahap awal ini adalah menguraikan informasi terkait penokohan dan pelataran hingga munculnya konflik secara bertahap (Nurgiyantoro, 2013). Tahap permulaan disebut juga eksposisi.

Selanjutnya, pada tahap pertengahan (*middle*), tokoh-tokoh penting, peristiwa penting, dan inti cerita akan terungkap. Pada tahap ini, konflik berjalan menuju klimaks (Nurgiyantoro, 2013). Tahap ini menjadi bagian terpanjang dan terpenting dalam novel karena di dalamnya memuat inti cerita berupa puncak konflik. Konflik yang telah hadir di tahap sebelumnya

meningkat, berkembang, dan menegangkan hingga mencapai klimaks. Tahap pertengahan disebut juga komplikasi.

Pada tahap akhir (*ending*), akan diceritakan tentang bagaimana ujung dari suatu cerita atau bagaimana suatu cerita berakhir, baik berujung bahagia (*happy ending*) maupun berujung sedih (*sad ending*). Tahap akhir juga berisi penyelesaian masalah atau pencarian solusi atas konflik yang terjadi pada tahap sebelumnya. Tahap akhir disebut dengan resolusi. Tidak semua cerita berakhir senang atau sedih. Ada pula cerita yang memiliki penyelesaian menggantung atau janggal sehingga menimbulkan tanya, rasa penasaran, dan rasa tidak puas bagi pembaca. Dengan demikian, penyelesaian dalam cerita terbagi menjadi dua, yaitu penyelesaian terbuka dan penyelesaian tertutup. Penyelesaian terbuka adalah penyelesaian yang memberikan ruang kepada pembaca untuk memikirkan atau mengimajinasikan sendiri bagaimana akhir dari suatu cerita, sedangkan penyelesaian tertutup adalah penyelesaian yang ceritanya memang benar-benar sudah selesai (Nurgiyantoro, 2013).

2.4 Film

Pada subbab ini dibahas dua teori, yaitu hakikat film dan unsur-unsur pembangun film yang dijabarkan sebagai berikut.

2.4.1 Hakikat Film

Secara harfiah, film berasal dari istilah *cinematographie*. *Cinema* berarti ‘gerak’ dan *tho* atau *phythos* berarti ‘cahaya’. Dengan demikian, film berarti melukis gerak dengan cara memanfaatkan cahaya. Menurut Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang perfilman, film merupakan karya seni budaya sekaligus media komunikasi massa yang produksinya didasarkan pada kaidah sinematografi.

Film merupakan gabungan dari beragam kesenian, di antaranya seni musik, seni rupa, seni peran atau drama, dan seni sastra yang kemudian ditambah dengan unsur fotografi (Bluestone dalam Eneste, 1991). Selain itu, film dimaknai

sebagai kumpulan gambar dalam suatu *frame* yang kemudian diproyeksikan secara mekanis melalui alat bernama proyektor sehingga gambar menjadi hidup (Arsyad dalam Aryokusumo, 2021). Film menyampaikan pesannya melalui citra, lambang, dan metafora. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, disimpulkan bahwa film atau *movie* adalah karya seni audiovisual berisi rangkaian gambar-hidup yang bergerak dan dialog yang diatur dengan kaidah sinematografi dengan tujuan untuk menyalurkan suatu pesan kepada penonton.

Film mampu bermain dengan ruang dan waktu, mengembangkan, menyingkat, memajukan, atau memundurkannya dengan bebas dalam batasan wilayah yang cukup lapang (Sofaria, 2020). Film memiliki kaidah artistik serta estetika tersendiri yang tidak sama dengan jenis kesenian lain. Gerak adalah esensi dari sebuah film, di antaranya gerak kamera, gerak para tokoh, gerak objek, dan gerak yang disebabkan oleh proses editing film. Film ialah hasil kerja kolektif. Oleh sebab itu, baik maupun buruknya sebuah film bergantung pada keharmonisan kerja antar-unit yang ada di dalamnya, mulai dari penulis skenario, para pemain, juru kamera, perekam suara, penata artistik, hingga sutradara (Eneste, 1991).

2.4.2 Unsur-unsur Pembangun Film

Seperti halnya novel, film juga tidak dapat berdiri sendiri sehingga membutuhkan susunan unsur-unsur pembangun agar menjadi karya yang padu dan dapat dipertontonkan. Unsur-unsur pembangun film dikategorikan menjadi dua, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif dan unsur sinematik menjadi dua unsur yang saling berkesinambungan dalam membentuk sebuah film (Pratista, 2008). Kedua unsur tersebut merupakan elemen-elemen dasar yang membuat film menjadi hidup. Apabila kedua unsur tersebut hanya berdiri sendiri dan tidak saling berkesinambungan, maka sebuah film tidak akan terbentuk.

Unsur-unsur intrinsik pembangun film disebut juga unsur naratif film. Unsur naratif film adalah semua aspek yang berkaitan dengan cerita film. Aspek-aspek tersebut merupakan bahan yang akan diolah untuk kemudian dikembangkan menjadi sebuah film. Unsur naratif meliputi pelaku, ruang, waktu, konflik, dan

tujuan, Selanjutnya, yakni unsur sinematik. Unsur sinematik adalah aspek-aspek teknis yang mendukung pengolahan atau produksi film. Unsur sinematik meliputi *mise-en-scene*, sinematografi, audio, dan *editing*. Unsur naratif film menurut Pratista (2008) akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Ruang

Ruang merupakan tempat beraktivitasnya para pelaku cerita dan tempat suatu peristiwa berlangsung. Secara umum, cerita yang disajikan dalam film memiliki ruang yang jelas dan nyata. Misalnya, apabila dalam novel pembaca perlu mengimajinasikan rumah seseorang terlebih dahulu, maka dalam film, penonton sudah dapat melihat gambaran rumah tersebut secara nyata. Penting bagi seorang sutradara untuk memvisualisasikan ruang dengan sejelas-jelasnya demi menghindari miskonsepsi dari penonton. Penggunaan properti juga dapat melengkapi kejelasan ruang dari sebuah film.

2. Waktu

Waktu dalam unsur naratif merupakan salah satu aspek yang memberikan gambaran mengenai kapan suatu kejadian atau peristiwa berlangsung, baik pagi, siang, sore, maupun malam hari (Utami, 2010). Waktu dalam hal ini mencakup urutan waktu, durasi, dan frekuensi. Pada sebuah film, urutan waktu ditujukan untuk menentukan ritme, rentang, atau durasi dalam menyajikan cerita, sedangkan frekuensi bertujuan untuk menampilkan adegan yang sama dengan waktu yang berbeda. Waktu menjadi pola berjalannya cerita film. Oleh sebab itu, tanpa adanya penentuan waktu yang baik, film tidak akan diproduksi dengan baik.

3. Pelaku Cerita

Pelaku cerita merupakan individu rekaan yang mengalami berbagai peristiwa dalam cerita (Yanti, 2016). Pelaku cerita disebut juga sebagai tokoh. Pelaku cerita atau tokoh dalam film terdiri atas tokoh utama (protagonis) dan tokoh pendukung (antagonis). Tokoh utama menjadi motivator inti dalam menjalankan alur sebuah cerita. Sementara itu, tokoh

pendukung kerap menjadi pemicu konflik atau justru menjadi pembantu dalam menyelesaikan permasalahan tokoh utama. Pelaku cerita atau tokoh dalam film dikenal dengan sebutan aktor dan aktris. Aktor dan aktris dapat ditonton secara nyata, tidak hanya diimajinasikan melalui deskripsi kata saja layaknya pada novel. Melalui visualisasi tokoh yang dimunculkan dalam layar putih (film), penonton dapat mengetahui karakter, watak (sifat), sikap, dan perilaku tokoh.

4. Konflik

Suatu cerita tidak akan lengkap tanpa hadirnya konflik. Konflik ialah problematika yang dihadapi oleh para tokoh, baik protagonis maupun antagonis dalam mencapai tujuannya. Pada umumnya, konflik disebabkan oleh tokoh antagonis yang memiliki tujuan berlawanan atau justru sama dengan tokoh protagonis. Hal inilah yang kemudian menghalangi tokoh protagonis dalam mencapai tujuannya. Selain itu, konflik juga dapat disebabkan oleh diri tokoh protagonis itu sendiri atau disebut juga konflik batin.

5. Tujuan

Tujuan ialah harapan, keinginan, atau misi yang dimiliki oleh pelaku (tokoh) utama. Tujuan dapat bersifat fisik maupun nonfisik. Tujuan fisik merupakan tujuan yang bersifat jelas atau nyata, sedangkan tujuan nonfisik merupakan tujuan yang bersifat tidak nyata atau abstrak. Film-film *superhero* umumnya bertujuan fisik atau nyata, seperti menyelamatkan umat manusia atau mengalahkan musuh-musuhnya; film roman bertujuan meraih sosok pujaan hatinya; film kriminal bertujuan menangkap pelaku kejahatan dan mengungkap kasus. Adapun film-film drama atau melodrama kerap kali bertujuan nonfisik, misalnya mencari kepuasan batin, kebahagiaan, dan eksistensi diri (Lestari, 2019).

Selanjutnya, yakni unsur sinematik yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. *Mise-en-scene*

Mise-en-scene adalah penuangan gagasan dari bentuk kata-kata menjadi bentuk gambar. *Mise-en-scene* dapat dikatakan mengubah bahan yang bersifat auditif menjadi visual (Fardila, 2020). Dalam sebuah produksi film, *mise-en-scene* merupakan hal-hal di hadapan kamera yang akan diambil gambarnya. *Mise-en-scene* terdiri atas empat elemen utama. Keempat elemen tersebut, yaitu *setting*, kostum, *lighting* atau pencahayaan, dan aktor.

2. Sinematografi

Sinematografi adalah teknik dalam produksi film yang berkaitan dengan perlakuan kamera beserta hubungannya terhadap durasi gambar dan objek yang diambil. Secara umum, sinematografi dapat dibagi ke dalam tiga aspek. Tiga aspek tersebut meliputi kamera, *framing*, dan durasi gambar. Peran sinematografi bermula saat semua aspek *mise-en-scene* dalam sebuah produksi film sudah siap untuk diambil gambarnya. Dalam sebuah ilmu sinematografi, seorang pembuat film tidak sesederhana merekam adegan saja tetapi mengatur dan mengontrol *detail* lainnya, seperti ketinggian, sudut, jarak, lama pengambilan, dan lain sebagainya (Pratista, 2008).

3. Audio

Audio dalam hal ini adalah suara dari sebuah film yang mampu ditangkap oleh indra pendengaran. Audio berperan penting dalam sebuah produksi film, sebab audio berfungsi sebagai pelengkap informasi terhadap visual film. Audio juga berfungsi meningkatkan kualitas dalam penciptaan emosi dan suasana. Pada umumnya, audio dalam sebuah film meliputi monolog, dialog, efek suara, dan musik.

4. *Editing*

Editing adalah proses pemilihan dan penyambungan gambar-gambar menjadi sebuah film. *Editing* dalam hal ini merupakan bagian dari teknik pasca produksi film. Cara yang dilakukan adalah dengan mengolah dan merangkai *shot-shot* yang telah dipilih menjadi satu film yang utuh. Tidak

hanya menggabungkan gambar dengan gambar, *editing* juga menggabungkan gambar-gambar dengan suara yang sudah diambil selama produksi film. Aspek ini bersama penggerak kamera merupakan satu-satunya unsur sinematik murni yang dimiliki oleh seni film (Fardila, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik simpulan bahwa film dibentuk atas dua unsur yang saling berkaitan. Kedua unsur tersebut, yaitu unsur naratif dan sinematik. Kaitan unsur naratif adalah dengan aspek cerita film, berbeada dengan unsur sinematik yang kaitannya adalah dengan aspek teknis produksi film. Namun, unsur film yang dilibatkan dalam penelitian ini hanya unsur naratif saja. Sebab, penelitian ini khusus meneliti deviasi pada bagian tokoh dan alur yang ada dalam novel dan film *Ranah 3 Warna*.

2.5 Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA

Secara umum, pembelajaran adalah proses pada suatu sistem yang tersusun atas kombinasi dari berbagai unsur. Kombinasi unsur yang dimaksud adalah yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Unsur-unsur tersebut di antaranya unsur prosedur, manusiawi, material, perlengkapan, dan fasilitas. Unsur-unsur material yang dapat digunakan dalam pembelajaran di antaranya buku, foto, *slide*, papan tulis, kapur tulis, audio, video *tape*, dan film. Sementara itu, unsur fasilitas dan perlengkapan dalam juga pembelajaran meliputi komputer, perlengkapan audiovisual, dan ruang kelas (Hamalik, 2015).

Pembelajaran Bahasa Indonesia ditujukan untuk mewujudkan keterampilan peserta didik dalam berbahasa. Keterampilan berbahasa bersifat reseptif dan produktif. Sifat reseptif dalam hal ini, yaitu menyimak, membaca, dan memirsas, sedangkan sifat produktif, yaitu berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. Keterampilan berbahasa berlandaskan tiga aspek, yaitu aspek bahasa, aspek sastra, dan aspek berpikir. Aspek bahasa diarahkan pada kompetensi kebahasaan; aspek sastra diarahkan pada kemampuan menanggapi, mengapresiasi, memahami, menganalisis, hingga mencipta karya sastra; serta aspek berpikir diarahkan pada pembentukan keterampilan berpikir imajinatif, kritis, dan kreatif. Pengembangan

keterampilan pada aspek bahasa, sastra, dan berpikir bertujuan membentuk peserta didik agar memiliki karakter Pancasila dan berkemampuan literasi tinggi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dinaungi oleh kurikulum. Kini, kurikulum yang digunakan ialah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka mengaitkan pembelajaran dengan Profil Pelajar Pancasila yang terdiri atas enam dimensi, yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, gotong royong, berkebhinekaan global, bernalar kritis, dan kreatif. Kompetensi pembelajaran yang perlu dicapai pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP). Adapun capaian Pembelajaran (CP) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Fase F, yaitu peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu mengkreasi gagasan dan pendapat untuk berbagai tujuan. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbahasa yang melibatkan banyak orang. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk merefleksi dan mengaktualisasi diri untuk selalu berkarya dengan mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia di berbagai media untuk memajukan peradaban bangsa.

Hasil penelitian ini akan diimplikasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XI berbasis Kurikulum Merdeka pada materi drama atau film. Penelitian ini secara khusus akan dikaitkan dengan materi “B. Menyimak Teks Drama” yang termuat dalam bab VII “Mengembangkan Apresiasi Drama Bertema Pendidikan”, buku teks *Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut Cakap Berbahasa dan Bersastra Indonesia*. Capaian Pembelajaran (CP) yang diharapkan mengacu pada CP Fase F untuk elemen membaca dan memirsa. Pada kompetensi membaca dan memirsa, peserta didik mampu mengevaluasi gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari membaca berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) di media cetak dan elektronik. Pada kompetensi tersebut, peserta didik juga mampu mengapresiasi teks fiksi dan nonfiksi. Karya sastra yang akan diapresiasi oleh peserta didik adalah

drama pentas atau film yang disimak. Dengan demikian, CP yang dikaitkan dengan hasil penelitian ini dapat digunakan pendidik sebagai bahan ajar

.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini ialah penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif kualitatif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Prastowo dalam Prayogi, dkk. 2021). Pada penelitian kualitatif, data tidak diuraikan dalam bentuk angka seperti pada penelitian kuantitatif tetapi dalam bentuk kata, kalimat, wacana, gambar, atau foto secara rinci. Menurut Sugiyono (2019), “Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan metode deskriptif dalam menganalisis data, kemudian hasil dari data tersebut disajikan dalam bentuk kualitatif.

3.2 Sumber Data dan Data

Sumber data penelitian ini, yakni novel *Ranah 3 Warna* karya Ahmad Fuadi. Novel tersebut diterbitkan pada tahun 2011 oleh Gramedia Pustaka Utama dan masih terus mengeluarkan cetakan terbaru hingga tahun 2024. Novel tersebut berjumlah 473 halaman. Sumber data lainnya, yakni film *Ranah 3 Warna* yang disutradarai oleh Guntur Soeharjanto dan diproduksi oleh MNC Pictures. Film tersebut tayang perdana di Jakarta Film Week pada tahun 2021 kemudian dirilis di bioskop Indonesia pada tahun 2022. Skenario film ini ditulis oleh Alim Sudio yang kemudian dikemas menjadi sebuah film bergenre drama dan religi dengan durasi 150 menit.

Data dalam penelitian ini bersifat kualitatif. Data kualitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, dan gambar (Sugiyono, 2006). Data kualitatif dalam penelitian ini berasal dari bentuk-bentuk kutipan kata maupun kalimat yang berkaitan dengan deviasi berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi pada tokoh dan alur novel *Ramah 3 Warna* karya Ahmad Fuadi. Data lainnya berasal dari bentuk-bentuk cuplikan adegan dan gambar yang berkaitan dengan deviasi berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi pada tokoh dan alur dalam film *Ramah 3 Warna* karya Guntur Soeharjanto.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini dikumpulkan melalui teknik baca-catat dan simak-catat. Teknik baca-catat ialah metode memperoleh data penelitian melalui kegiatan membaca. Melalui teknik ini, peneliti bukan hanya membaca, melainkan juga mengamati novel *Ramah 3 Warna* dari awal hingga akhir kemudian mengumpulkan dan mencatat data-data yang dibutuhkan berupa nama-nama tokoh dan urutan alur. Sementara itu, teknik simak-catat menurut Sudaryanto adalah teknik yang dilakukan dengan cara menyimak seluruh bentuk informasi dalam film kemudian mentranskripsikannya dengan tujuan guna memperoleh data (Fitria dan Wedawati, 2020). Melalui teknik ini, peneliti menonton dan mengamati film *Ramah 3 Warna* secara keseluruhan kemudian mengumpulkan dan mencatat data-data yang dibutuhkan berupa nama-nama tokoh atau pemeran dan urutan alur.

3.4 Teknik Analisis Data

Proses menghubungkan data yang ada dengan teori yang dipakai disebut dengan teknik analisis data. Analisis data diawali dengan memilah dan mengklasifikasikan data yang dibutuhkan untuk penelitian. Kemudian, data yang telah ditentukan dianalisis menggunakan teori ekranisasi. Terakhir, hasil dari penelitian tersebut diimplikasikan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif deskriptif. Proses ini mencakup beberapa tahap, yaitu:

1. Membandingkan antara data novel *Ranah 3 Warna* dengan data film *Ranah 3 Warna* melalui tabel perbandingan yang disusun secara sistematis.
2. Mengklasifikasikan data deviasi tokoh dan alur novel ke film *Ranah 3 Warna* yang telah ditemukan ke dalam aspek, pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi berdasarkan teori ekranisasi.
3. Mendeskripsikan analisis deviasi tokoh dan alur novel ke film *Ranah 3 Warna*.
4. Menyimpulkan hasil analisis deviasi tokoh dan alur novel ke film *Ranah 3 Warna*.
5. Mengimplikasikan hasil penelitian deviasi tokoh dan alur novel ke film *Ranah 3 Warna* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

3.5 Indikator Deviasi Novel ke Film

Suatu data dikategorikan sebagai deviasi apabila mengalami indikator-indikator berikut.

Tabel 3.1 Indikator Deviasi Novel ke Film

Indikator	Deskriptor
Pengurangan	Tidak semua hal yang diungkapkan dalam novel akan dijumpai pula pada film. Pengurangan berarti sebagian cerita, tema, amanat, alur, tokoh-tokoh, latar, ataupun suasana novel tidak ditemui dalam film.
Penambahan	Terdapat penambahan di sana-sini, misalnya pada cerita, alur, tokoh-tokoh, penokohan, latar, atau suasana.
Perubahan Bervariasi	Terjadi variasi-variasi tertentu antara novel dan film. Walaupun demikian, variasi tetap tidak menghilangkan tema/amanat novel.

Sumber: Eneste, Pamusuk. (1991). *Novel dan Film*. Yogyakarta: Nusa Indah

V. SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan menyajikan simpulan dan saran terhadap hasil penelitian deviasi novel ke film *Ranah 3 Warna* dan implikasinya terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan deviasi tokoh dan alur dari novel ke film *Ranah 3 Warna*, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, deviasi lebih dominan ditemukan pada bagian tokoh daripada bagian alur. Pada bagian tokoh terdapat 110 pengurangan, 20 penambahan, dan 5 perubahan bervariasi. Pada bagian alur terdapat 13 pengurangan, 3 penambahan, dan 16 perubahan bervariasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) pengurangan disebabkan karena keterbatasan durasi, teknis, dan biaya, 2) penambahan dilakukan karena menyesuaikan kebutuhan cerita film dan memperjelas bagian yang rumpang di dalam novel, dan 3) perubahan bervariasi dilakukan untuk menambah daya tarik penonton atau alasan estetika.

Hasil penelitian ini diimplikasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA kelas XI berbasis Kurikulum Merdeka dengan CP fase F pada elemen menyimak dan memirsa sebagai bahan ajar pada bab VII subbab “Menyimak Teks Drama” buku *Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut Cakap Berbahasa dan Bersastra Indonesia*. Peserta didik diharapkan mampu mengapresiasi drama atau film yang disimak. Pendidik dapat menjadikan novel dan film *Ranah 3 Warna* sebagai stimulus yang merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat peneliti berikan, di antaranya sebagai berikut.

1. Pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat menggunakan kutipan novel *Ranah 3 Warna* dan cuplikan film *Ranah 3 Warna* sebagai referensi contoh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan materi drama pentas atau drama film;
2. Peserta didik diharapkan dapat memahami karya sastra, khususnya tentang proses adaptasi novel dan apresiasi drama atau film;
3. Peneliti lain diharapkan dapat menggunakan penelitian ini untuk mengembangkan kajiannya tentang deviasi atau melakukan penelitian terhadap karya sastra dengan pendekatan dan objek lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aderia, dkk. (2013). Ekranisasi Novel ke Film Surat Kecil Untuk Tuhan. *Jurnal Bahasa dan Sastra*. DOI:10.24036/89290
- Alhikmah, Iin. (2018). *Deviasi Alur, Tokoh, dan Penokohan serta Latar Film Tenggelmnya Kapal Van Der Wijck terhadap Novel Tenggelmnya Kapal Van Der Wijck Karya Hamka*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Alwi, H. (2000). *Tata Bahasa Baku: Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Aminuddin. (2013). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Armianti, Y. (2018). *Ekranisasi Novel Assalamualaikum Beijing ke Film Assalamualaikum Beijing*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.
- Aryokusumo, H. (2021). *Alih Wahana Novel Bumi Manusia Karya Pramoedya Ananta Toer ke Bentuk Film Bumi Manusia Karya Sutradara Hanung Bramantyo: Kajian Ekranisasi Sastra*. Universitas Sanata Dharma.
- Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A-Fase F*. Kemendikbudristek: Jakarta.
- Budianta, M. (2002). *Membaca Sastra*. Depok: Penerbit Indonesia Tera.
- Damono, S. D. (2006). Pengarang, Karya Sastra, dan Pembaca. *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra, 1 (1)*. Damono, S. D. (2006). Pengarang, Karya Sastra, dan Pembaca. *LiNGUA: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra, 1 (1)*. 10.18860/ling.v1i1.540

- Damono, S. D. (2018). *Alih Wahana*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Eneste, P. (1991). *Novel dan Film*. Yogyakarta: Nusa Indah.
- Fardila, I. (2020). Penciptaan Film Baban Gala: Representasi Ekspresi Personal sebagai Panghulu di Minangkabau. *Melayu Arts and Performance Journal*, 3 (1). <http://dx.doi.org/10.26887/mapj.v3i1.1343.g614>
- Fitria A.A. dan Wedawati, M. T. (2020). Ekranisasi *Crazy Rich Asians* dari Novel ke Film. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin Unesa*, 4 (2). <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i2.1836>
- Fuadi. A. 2021. *Ranah 3 Warna*. Yogyakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husna, S. A. (2024). *Alih Wahana Film Yuni Sutradara Kamila Andini ke dalam Novel Yuni Karya Ade Ubaidil dan Implikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA*. Universitas Lampung.
- KBBI, D. (edisi V). Film. <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/Film>. Diakses pada 10 Mei 2023.
- Lestari, N. P. (2019). Konsep Naratif dalam Film Dokumenter Pekak Kukuruyuk. *Jurnal Nawala Visual*, 1 (1). <https://doi.org/10.37755/jsbi.v17i1.256>
- Lubis, Fheti Wulandari. 2020. Analisis Androgini pada Novel Amelia Karya Tere Liye. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 17(1). <https://doi.org/10.37755/jsbi.v17i1.256>
- Mardhotillah, W. D. (2022). *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 SMP*. Universitas Lampung.
- Monica, E. (2023). *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*. Universitas Lampung.
- Nugraha, F. (2014). *Kajian Nilai Pendidikan dalam Novelisasi Film Sang Pencerah serta Pemanfaatannya sebagai Pemodelan Teks pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum 2013*. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Oktafiyani, A. (2017). *Transformasi Makna Simbolik Mihrab pada Novel ke Film Dalam Mihrab Cinta Karya Habiburrahman El Shirazy: Kajian Ekranisasi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Permatasari, A. (2018). Alih Wahana Film Kartini Sutradara Hanung Bramantyo ke dalam Novel Kartini Karya Abidah El Khalieqy. *Bapala: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5 (2).
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Priyatno, dkk. (2022). “Deviasi pada Ekranisasi Novel 99 Cahaya di Langit Eropa Karya Hanum Salsabiela Rais dan Rangga Almahendra”. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3 (2). 10.19105/ghancaran.v3i2.4641
- Prayogi, Rahmat, dkk. (2021). Pelanggaran Prinsip Kesantunan Berbahasa dalam Komunikasi Generasi Milenial. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 9 (1).
- Setiawati, R. R. (2017). *Alih Wahana Novel Supernova Karya Dewi Lestari Menjadi Film Supernova Karya Rizal Mantovani Kajian Model Pamusuk Eneste*. Universitas Negeri Makassar.
- Soeharjanto, Guntur. (2022). *Ranah 3 Warna*. MNC Pictures.
- Sofaria, N. (2020). *Ekranisasi Novel Negeri 5 Menara Karya A. Fuadi ke Film Negeri 5 Menara Karya Sutradara Affandi Abdul Rachman dan Implikasi Pembelajarannya di SMA*. Universitas Pancasakti Tegal.
- Sugiyono. (2006). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryanto. (2019). *Karya Sastra Bentuk Prosa*. Medan: Mutiara Aksara.
- Syafitri, D.N. (2023) *Deviasi pada Ekranisasi Novel Antologi Rasa Karya Ika Natassa ke Film Antologi Rasa Karya Rizal Mantovani*. Tesis. Institut Agama Islam Negeri Madura.

- Utami, C. (2010). Film Dokumenter Sebagai Media Pelestari Tradisi. *Jurnal Jurusan Televisi Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta*, 2 (1). <https://doi.org/10.33153/acy.v2i1.93>
- Woodrich, Christopher. (2016). Adaptasi Novel ke Film: Praktik Ekranisasi di Nusantara, 1927- 2014. Naskah forum diakses di academia.
- Waluyo, Herman J. (1994). Pengkajian Cerita Fiksi. Cet. 2. Surakarta: Sebelas Maret University Press
- Yanti, D. S. (2016). *Ekranisasi Novel ke Film 99 Cahaya di Langit Eropa Karya Hanum Salsabiela Rais dan Rangga Almahendra*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.