

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Ekranisasi

Ekranisasi merupakan transformasi dari karya sastra ke bentuk film. Istilah ini berasal dari bahasa Prancis, “*ecran*” yang berarti layar. Eneste (1991, hal. 60) menyebutkan bahwa ekranisasi adalah suatu proses pelayar-putih atau pemindahan/pengangkatan sebuah novel ke dalam film dan pemindahan dari novel ke layar putih telah mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan. Oleh karena itu, ekranisasi juga bisa disebut sebagai proses perubahan yang mengalami penciutan, penambahan atau perluasan, dan perubahan dengan sejumlah variasi.

Sedangkan alih wahana seperti yang telah dijelaskan Damono (2005, hal. 96) merupakan perubahan dari satu jenis karya seni ke jenis karya seni lain. Yang dimaksud dengan alih wahana di sini berbeda dengan terjemahan. Terjemahan atau penerjemahan adalah pengalihan karya sastra dari satu bahasa ke bahasa yang lain, sedangkan alih wahana adalah pengubahan karya sastra atau kesenian menjadi kesenian lain. Cerita rekaan misalnya, dapat diubah menjadi tari, drama, atau film. Alih wahana juga bisa terjadi dari komik menjadi drama. Disebutkan juga bahwa di dalam alih wahana akan terjadi perubahan. Dengan kata lain, akan tampak perbedaan antara karya yang satu dan karya hasil dari alih wahana tersebut.

Bluestone (1957, hal. 1) mengatakan bahwa perbedaan wahana atau media secara langsung akan mempengaruhi cara maupun bentuk penyajian cerita. Selain

masalah keterbatasan yang dimiliki oleh masing-masing media, masalah proses resepsi, pembacaan, penulis skenario atau penyutradaraan terhadap karya tersebut juga akan berpengaruh terhadap kehadiran karya adaptasi.

Di dalam ekranisasi, perubahan wahana dari karya sastra ke wahana film, berpengaruh pada hasil yang bermediumkan bahasa atau kata-kata, ke dalam film yang bermediumkan gambar audio-visual. Jika diteliti dengan cermat akan tampak perbedaan antara karya sastra dan film yang didasarkan atasnya, yang menyangkut sejumlah strukturnya. Tokoh, latar, alur, dialog, dan lain-lain harus diubah sedemikian rupa sehingga sesuai dengan keperluan jenis kesenian lain.

Banyak hal yang menyebabkan perubahan harus dilakukan jika sebuah karya sastra diubah menjadi media lain, seperti film atau drama. Komik adalah cerita bergambar yang juga memiliki alur, yang bisa dibawa ke mana-mana sembarang waktu. Komik dapat dibaca kapan saja dan dalam waktu yang sama sekali ditentukan oleh si pembaca, sementara pemanggungan dan film dibatasi waktunya. Dalam film, proses ekranisasi mempertimbangkan banyak hal antara lain menyangkut latar dan penokohan. Perbedaan yang sangat mendasar antara karya sastra dan film, misalnya adalah dalam hal pengembangan imajinasi pembaca dan penonton.

Dalam komik, cerita ditampilkan dengan sebuah ilustrasi atau gambar. Pembaca akan terhibur dan berimajinasi dengan adanya gambar-gambar yang ada di dalamnya. Tokoh-tokoh yang telah digambarkan akan terlihat sesuai dengan karakternya masing-masing. Ketika cerita diangkat ke layar putih, sutradara harus menentukan siapa saja yang akan memerankan tokoh-tokohnya. Dan ketika

pilihan sudah ditunjukkan kemudian film itu ditayangkan, bisa saja tokoh-tokoh dalam film tidak sama seperti yang tergambar dalam komik.

Film atau drama merupakan sebuah karya bersama yang dibuat oleh penulis skenario, sutradara, aktor, juru kamera, produser, penata artistik dan sebagainya. Dengan demikian, ekranisasi juga dapat dikatakan sebagai proses perubahan dari sesuatu yang dihasilkan secara individual menjadi sesuatu yang dihasilkan secara bersama-sama. Perbedaan wahana atau media dari dua jenis karya sastra tersebut tentu saja berpengaruh pada bentuk sajiannya. Dengan kata lain, perbedaan media memengaruhi cara penyajian cerita dan bentuk penyajian cerita. Selain dipengaruhi oleh keterbatasan (limit) yang dimiliki oleh masing-masing media tersebut, komik dan drama juga dipengaruhi oleh adanya proses resepsi, pembacaan, sutradara, atau penulis skenario. Lebih dari itu, resepsi tidak dapat lepas dari interpretasi, dan tujuan-tujuan, pesan, misi, dan keinginan sutradara ataupun penulis skenario.

Salah satu langkah yang ditempuh dalam proses ekranisasi sastra ke film adalah penciptaan. Penciptaan adalah pengurangan atau pemotongan unsur cerita dalam sastra melalui proses transformasi. Penciptaan dapat dilakukan terhadap unsur sastra seperti cerita, alur, tokoh, latar, maupun suasana. Dengan adanya proses penciptaan atau pemotongan maka tidak semua hal yang digambarkan dalam komik akan dijumpai dalam drama. Dengan demikian akan terjadi pemotongan-pemotongan atau penghilangan bagian di dalam karya sastra dalam proses transformasi ke drama.

Melakukan penciutan atau pemotongan pada unsur cerita sastra tentu tidak tanpa alasan. Ada beberapa alasan dalam tindakan tersebut. Pertama, anggapan bahwa adegan maupun tokoh tertentu dalam karya sastra tersebut tidak diperlukan atau tidak ditampilkan dalam film. Kedua, alasan mengganggu, yaitu adanya anggapan bahwa menghadirkan unsur-unsur tersebut justru mengganggu cerita di dalam film. Ketiga, adanya keterbatasan teknis film atau medium film, bahwa tidak semua bagian adegan atau cerita dalam karya sastra dapat dihadirkan dalam film. Keempat adalah alasan penonton, hal ini juga berkaitan dengan persoalan durasi waktu.

Selain itu, proses ekranisasi juga bisa mengalami proses penambahan atau perluasan. Seperti halnya dalam proses penciutan, proses ini juga bisa terjadi pada alur, penokohan, latar, maupun suasana.

2.2 Definisi *Ijime*

Istilah *ijime* berasal dari kata *ijimeru* (苛める) yang memiliki arti sebagai tindakan menyiksa, memarahi, dan mencaci maki. Kata tersebut kemudian berkembang menjadi sebuah istilah sosial yang digunakan untuk menggambarkan salah satu bentuk tindakan penganiayaan yang terjadi dalam masyarakat Jepang.

Ijime biasanya terjadi di dalam konteks sekolah, berhubungan dengan teman sebaya baik pelaku maupun korbannya. Menurut Krahe (2001, hal. 197), *ijime* mengandung beberapa pengertian, seperti mengganggu, melecehkan, merendahkan, mengintimidasi, dan menganiaya. Berbeda dengan tindakan agresif lain yang melibatkan serangan yang dilakukan hanya dalam satu kali kesempatan

dan dalam waktu yang pendek. *Ijime* biasanya terjadi secara berkelanjutan dalam jangka waktu yang cukup lama, sehingga korban secara terus-menerus berada dalam keadaan cemas dan terintimidasi. *Ijime* dapat berbentuk tindakan langsung maupun tindakan tidak langsung. *Ijime* langsung mencakup pelecehan fisik terhadap korbannya, sementara *ijime* tidak langsung terdiri atas berbagai strategi yang menyebabkan targetnya terasing dan terkucil secara sosial.

Para sosiolog Jepang secara sederhana mendefinisikan *ijime* sebagai tindakan penganiayaan yang terjadi di dalam kelompok masyarakat Jepang. Definisi inilah yang membuat masyarakat sering menyamakan *ijime* dengan tindakan *bullying* yang kerap terjadi di negara-negara Barat. Kata *bullying*, yang juga memiliki arti sebagai tindakan menganiaya, tidak memberi batasan yang jelas mengenai bentuk penganiayaan yang dilakukan sehingga tindakan *bullying* di negara-negara Barat umumnya mengacu pada segala bentuk tindakan yang bertujuan untuk menyiksa fisik korban.

Berbeda halnya dengan tindakan *bullying*, yang dikategorikan sebagai tindakan *ijime* tidak hanya penyiksaan fisik. Morita (1985, 2001) menyebutkan bahwa *ijime* adalah sebuah tipe tindakan agresif dari seseorang yang mempunyai dominasi posisi dalam sebuah kelompok interaksi (atau pun proses interaksi) dengan jalan sengaja atau bersama melakukan kegiatan yang menyebabkan perasaan terluka pada seseorang di dalam kelompok itu.

Meskipun definisi tersebut seolah terlihat serupa dengan definisi *bullying* di negara-negara Barat, tetapi seorang sosiolog Jepang bernama Mitsuru Taki menekankan dua hal yang menjadi perbedaan paling mendasar di antara keduanya.

Pertama, definisi *ijime* yang dikemukakan oleh Morita tersebut memberikan penekanan pada ide posisi dominan yang berkaitan erat dengan interaksi di dalam satu grup yang sama. Hal ini berarti korban dan pelaku memiliki hubungan kekerabatan yang dekat. Korban *ijime* bisa saja orang-orang yang berada dalam kelas yang sama, lingkungan pekerjaan yang sama, bahkan tidak jarang masih merupakan anggota keluarga dari si pelaku. Yang menjadi perbedaan mencolok antara korban dan pelaku adalah pelaku memiliki posisi yang lebih berkuasa dibandingkan korban.

Hal kedua yang membedakan *ijime* dengan *bullying* adalah sasaran utama dari tindakan *ijime* bukanlah fisik melainkan mental korban. Inilah yang menjadi karakteristik dari *ijime* di Jepang. Tujuan dari tindakan *ijime* adalah untuk menjatuhkan mental korban, membuat korban merasa rendah diri dan tidak pantas berada di dalam satu kelompok yang sama dengan si pelaku. Kedua poin di atas mengindikasikan perbedaan yang jelas antara *ijime* dengan *bouryoku* yang juga kerap terjadi dalam kehidupan masyarakat Jepang. *Bouryoku* (暴力) merupakan tindakan kekerasan yang bermaksud untuk menyakiti korban secara fisik dan atau bertujuan untuk mengambil keuntungan dari si korban. *Bouryoku* dapat menimpa siapa saja, baik yang akrab maupun yang sama sekali asing bagi si pelaku.

Sebaliknya, *ijime* merupakan tindakan penganiayaan yang menimpa seseorang di dalam satu grup yang sama dengan si pelaku dengan tujuan menjatuhkan mental korban bahkan ketika pelaku melakukan kekerasan secara fisik. Si pelaku menyadari bahwa efek yang ditimbulkan dari tindakan *ijime* yang dilakukan di hadapan kelompoknya akan membuat mental korban lebih menderita lagi.

2.3 Penyebab Terjadinya *Ijime*

Struktur masyarakat di Jepang dikenal dengan *shuudan shugi* (集團主義) atau disebut sebagai struktur masyarakat kelompok. Yang dimaksud dengan struktur masyarakat kelompok adalah sebuah struktur yang lebih mengutamakan individu sebagai bagian dari suatu kelompok masyarakat dibandingkan dengan individu sebagai sebuah personal. Masyarakat Jepang telah mengelompokkan diri mereka dengan orang-orang di sekitarnya sesuai dengan kriteria tertentu seperti tingkat pendidikan, pekerjaan, dan sebagainya. Oleh sebab itu, diakui ke dalam satu kelompok masyarakat tertentu menjadi prioritas yang utama bagi individu demi mendapatkan identitas diri.

Menurut Nakane Chie, 1984, hal. 8, sejak masa kanak-kanak, individu Jepang telah diajarkan sebuah prinsip sosial yang disebut *shuudan ishiki* (集團意識) atau dengan kata lain kesadaran untuk hidup berkelompok. Sedangkan Jhon Clammer dalam Valentina (2008, hal. 31) berpendapat bahwa bagi masyarakat Jepang yang mementingkan kebersamaan dalam kelompok, homogenitas individu menjadi sebuah keharusan supaya dapat bertahan hidup dalam sistem tersebut. Hal ini menyebabkan untuk menjadi berbeda dengan orang lain menjadi hal yang menakutkan bagi masyarakat Jepang karena mereka akan dipaksa untuk menjadi sama atau dikucilkan.

Merry White dalam Valentina 2008, hal. 30 merumuskan tiga tipe anak-anak yang menjadi korban *ijime*, yaitu:

- a. Anak-anak yang tidak populer bukanlah bagian dari grup mana pun, mereka diasingkan atau ditolak dari grup-grup yang ada di dalam kelas.

Beberapa dari anak-anak ini berusaha untuk diterima dengan bergaul, selalu terlihat oleh yang lain, atau dengan jelas memaksa agar diterima.

Sebagian lainnya menarik diri dari pergaulan. Mereka dikucilkan karena berbagai macam alasan misalnya dicap sebagai “orang yang sangat mengganggu”, “orang yang lambat”, orang yang jorok dan berantakan”, “pembongong”, dan “bermuka dua”. Akan tetapi, umumnya mereka menjadi korban karena mereka berbeda.

- b. Anak-anak ini mungkin memiliki kualitas yang menimbulkan rasa cemburu atau persaingan dalam grup, terutama karena mereka terlihat serius (*majime*).
- c. Anak-anak yang tidak populer adalah mereka yang dikatakan sebagai “mental korban (*higaisha ishiki* - 被害者意識)” yang menyebabkan terjadinya *ijime*.

2.4 Bentuk-bentuk *Ijime*

Tujuan utama dari tindakan *ijime* adalah menganiaya secara mental. Akan tetapi, sering pula tindakan *ijime* juga melibatkan penyiksaan fisik yang mengarah pada tindakan kriminal. Murakami (1993, hal. 149-150) membagi bentuk-bentuk *ijime* ke dalam dua kelompok yaitu:

1. *Ijime* mental dalam bentuk perbuatan mengancam, memberikan nama julukan dengan tujuan mengolok-olok korban, tidak mengikutsertakan korban dalam kegiatan kelompok serta menjadikan korban sebagai objek bulan-bulanan secara terus-menerus di hadapan khalayak ramai yang

menyebabkan korban merasa dipermalukan dan kemudian timbul perasaan rendah diri. Beberapa nama julukan yang umum digunakan antara lain *baikin* (kuman), *shine* (mati), dan *kusai* (dasar bau).

2. *Ijime* fisik dalam bentuk menjambak rambut, menyiram air kotor ke sekujur tubuh korban, menampar, melakukan pelecehan seksual, dan sebagainya.

Sedangkan Coloroso (2006, hal. 47-50) memaparkan bentuk-bentuk perlakuan *ijime* ke dalam empat kelompok, yaitu:

1. *Ijime* verbal berupa julukan nama seperti *baikin* (kuman), *shine* (mati), celaan, fitnah, kritik kejam, makian, penghinaan (baik yang bersifat pribadi maupun rasial), pernyataan-pernyataan bernuansa ajakan seksual atau pelecehan seksual, teror, surat-surat yang mengintimidasi, tuduhan-tuduhan yang tidak benar, *gossip*, dan lain sebagainya.
2. *Ijime* secara fisik berupa memukuli, mencekik, menyikut, meninju, menendang, menggigit, mencakar serta meludahi korban yang ditindas hingga ke posisi yang menyakitkan, merusak serta menghancurkan barang-barang milik korban yang tertindas.
3. *Ijime* secara relaksional (pengabaian) yaitu pelemahan harga diri si korban secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan, pengecualian atau penghindaran. Perilaku ini dapat mencakup sikap-sikap yang tersembunyi seperti pandangan agresif, lirikan mata, helaan nafas, bahu yang bergidik, cibiran, tawa yang mengejek dan bahasa tubuh yang kasar.

4. *Ijime* elektronik yaitu perilaku penganiayaan yang dilakukan melalui sarana elektronik seperti komputer, *handphone*, *internet*, *website*, *chatting room*, *e-mail*, SMS dan sebagainya. Biasanya digunakan untuk meneror korban dengan menggunakan tulisan, animasi, gambar dan rekaman video atau film yang sifatnya mengintimidasi, menyakiti atau menyudutkan.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penulis memilih penelitian yang dilakukan oleh Virda A.P. Diponegoro (2013) dari Universitas Brawijaya dengan judul “*Fenomena Ijime Yang Tercermin Dalam Drama Life Karya Sutradara Tanimura Masaki*” sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya. Adapun persamaan yang dibahas dalam penelitian ini adalah menggunakan objek yang sama yaitu drama *Life*, namun yang membedakannya adalah bahwa Virda membahas tentang fenomena *ijime*, sedangkan penulis membahas tentang perlakuan *ijime* yang diekranisasikan dari manga *Life* ke dalam drama *Life*.

Selain itu, penulis juga memilih penelitian yang dilakukan oleh Prastika Aderia (2013) dari Universitas Negeri Padang dengan judul “*Ekranisasi Novel ke Film Surat Kecil Untuk Tuhan*” sebagai acuan untuk penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Aderia adalah persamaan dan perbedaan episode pada novel dan film *Surat Kecil Untuk Tuhan* dengan menggunakan teori ekranisasi. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah persamaan dan perbedaan perlakuan *ijime* yang tergambar dalam *manga Life* dan drama *Life* dengan menggunakan teori ekranisasi. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan

penelitian yang dilakukan penulis, yaitu menganalisis dengan menggunakan teori ekranisasi. Oleh karena itu, penelitian tersebut di atas menjadi referensi dalam penelitian yang dilakukan penulis.

