

**EKRANISASI KOMIK BECK KARYA HAROLD SAKUISHI
KE DALAM FILM BECK KARYA YUKIHIKO TSUTSUMI**

SKRIPSI

**OLEH
YUNA PRADJIPTA
NIM: 0911120194**



**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2014**

**EKRANISASI KOMIK *BECK* KARYA HAROLD SAKUISHI
KE DALAM FILM *BECK* KARYA YUKIHIKO TSUTSUMI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Brawijaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sastra**



**OLEH
YUNA PRADJIPTA
NIM 0911120194**

**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2014**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Yuna Pradipta

NIM : 0911120194

Program : S1 Sastra Jepang 2009

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapat gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 17 Januari 2014

Yuna Pradipta
NIM. 0911120194



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Yuna Pradipta telah
disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapat gelar Sarjana.

Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si, Ketua
NIP. -

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si, Pembimbing I
NIP. -

Dra. Elisabeth Worobroto P, Pembimbing II
NIP. 19670409 200212 2 011

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Aji Setyanto, M.Litt
NIP. 19750725 200501 1 002

Syariful Muttaqin, M.A
NIP. 19751101 200312 1 001

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Yuna Pradipta telah
disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 15 Januari 2014

Pembimbing I

Retno Dewi Ambarastuti, M.Si

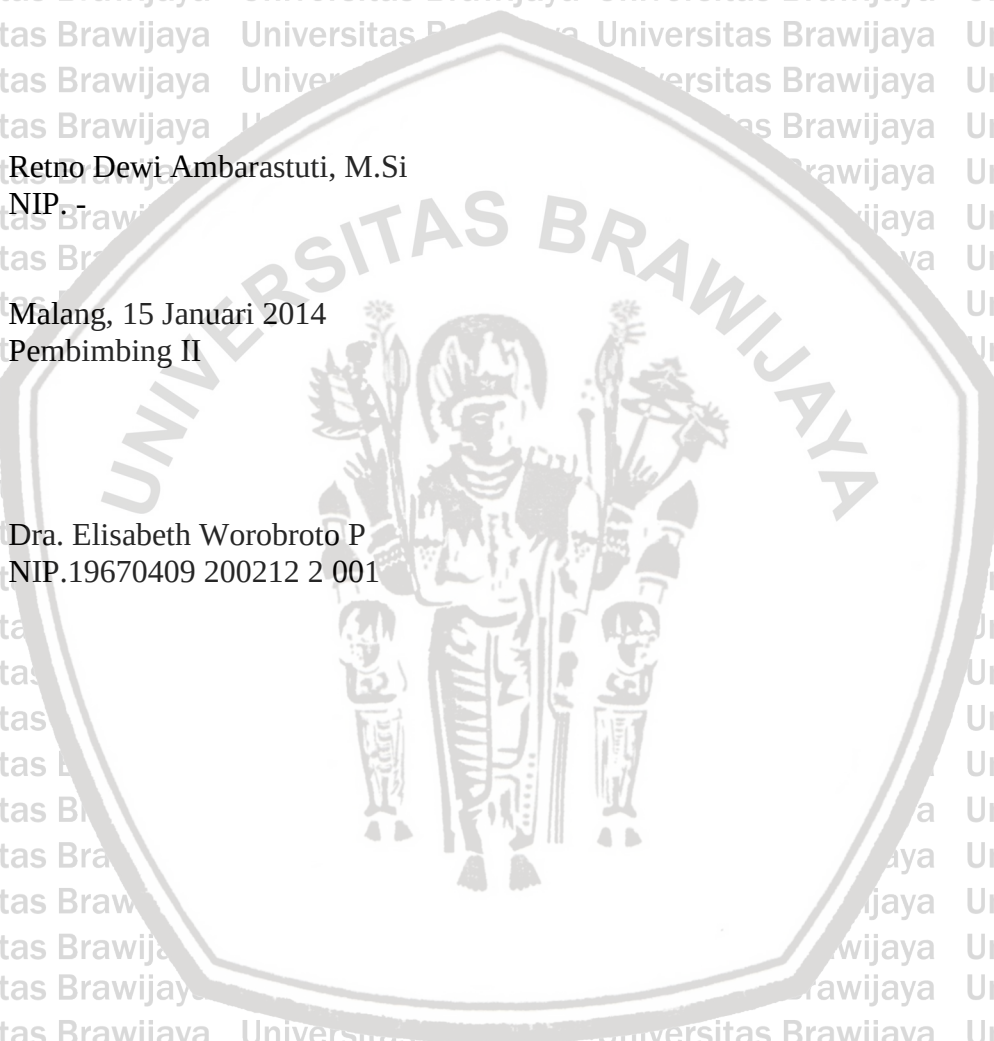
NIP. -

Malang, 15 Januari 2014

Pembimbing II

Dra. Elisabeth Worobroto P

NIP.19670409 200212 2 001



要旨

プラジプタ、ユナ。2013、ハロルド・作石の漫画『BECK』から堤幸彦の映画『BECK』へのエクраниサシ。ブラウウィジャヤ大学日本文学科。

指導教員：(I) レトノ アンバルアスツチ (II) エイザベット ヲロ

キーワード：エクраниサシ、漫画、映画、『BECK』、内在的要素

漫画は文学作品だけでなく、演出者として映画を作るインスピレーションがある靈感です。映画化という意味は文学作品の漫画が映画になるという意味である。文学作品の漫画『BECK』も、映画『BECK』へ映画化された。この研究は、漫画『BECK』と映画『BECK』の内在的要素は、どのような要素であるか、例えば、テーマ、プロット、背景、特徴、著者と視点の違いなどを調べた。

この研究はエクраниサシと内在的要素の理論を使う。例えば、テーマ、プロット、背景、特徴、著者と視点の違いなどを調べた。

結果として、漫画と映画の要素で違いがあることがわかった。たとえば、漫画にある事件が、映画ではない。そして、漫画にも映画にも事件の変更がある。漫画家は漫画と映画は少し違いがある。背景や特徴や視点も小説と映画とで少し違いがある。

この漫画は、西欧かぶれの物がたくさんあるから、次の研究は欧米化の影響の理論を使うことができる。他の学生は違う理論を使って、この作品を分析することもできる。

ABSTRAK

Pradipta, Yuna. 2013. **Ekranisasi Komik *Beck* Karya Harold Sakuishi ke dalam Film *Beck* Karya Yukihiro Tsutsumi**. Program Studi Sastra Jepang, Universitas Brawijaya.

Pembimbing : (I) Retno Dewi Ambarastuti, M. Si; (II) Dra. Elisabeth Worobroto P

Kata kunci : Ekranisasi, komik, film, *Beck*, unsur intrinsik

Komik ternyata tidak hanya dapat dinikmati sebagai karya tulis, namun juga menjadi inspirasi para sutradara untuk membuat film. Karya tulis yang diadaptasi menjadi film disebut ekranisasi. Salah satu film hasil adaptasi dari komik adalah film *Beck* karya Yukihiro Tsutsumi. Dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk menjelaskan perbedaan dan persamaan dalam unsur intrinsik yang terdapat dalam komik dan film *Beck*, seperti tema, plot, tokoh dan penokohan, latar dan sudut pandang.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori ekranisasi serta teori struktural dilihat dari unsur intrinsik yang meliputi tema, plot, tokoh dan penokohan, latar dan sudut pandang sebagai pedoman dalam menganalisis.

Hasil dari analisis yang dilakukan dapat diketahui bahwa antara komik dan film terdapat perbedaan dan persamaan. Secara umum perbedaan tersebut adalah beberapa peristiwa yang diceritakan dalam komik tidak semuanya ditunjukkan dalam film. Perbedaan tersebut ditunjukkan pada pengurangan peristiwa, penambahan, atau pengubahan.

Dalam karya ini ditemukan banyak hal yang berkaitan dengan dunia Barat, sehingga diharapkan pada penelitian berikutnya yang menggunakan karya ini dapat menelitinya dengan pengaruh westernisasi yang terkandung dalam komik ataupun film *Beck*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas karunia yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Ekranisasi Komik *Beck Karya Harold Sakuishi* ke Dalam Film *Beck Karya Yukihiro Tsutsumi*” yang merupakan syarat untuk mencapai gelar sarjana di Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya, Malang.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak Aji Setyanto, M. Litt. selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang, atas waktu dan masukan yang diberikan kepada penulis. Penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Retno Ambarastuti, M. Si. selaku pembimbing I, serta Ibu Dra. Elisabeth Worobroto, P selaku pembimbing II yang dengan sabar telah membimbing dan memberikan masuk-masukan yang bermanfaat bagi skripsi penulis.

Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si. selaku dosen penguji yang telah dengan teliti memeriksa skripsi penulis dan juga memberikan masukan-masukan yang sangat bermanfaat.

Terima kasih pula penulis ucapkan kepada Ayah, Bunda, dan Adik Uco yang telah mendukung penulis baik dari segi materi maupun spiritual. Tak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh teman-teman S1 Fakultas Ilmu Budaya, khususnya kepada Virda, Lita, Sakinah, Syahidah, Sectia, dan Tyas, yang selalu memberikan semangat secara moral maupun non-moral, juga telah memberikan masukan serta doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Terima kasih juga kepada teman-teman penulis yang berada di Bekasi, Jakarta, maupun Bandung yang tak henti-hentinya memberi dukungan kepada penulis.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh musisi dan *author*, yang senantiasa memberikan semangat dan inspirasi yang menunjang penulis untuk dapat

menghasilkan skripsi yang, walaupun sangat panjang dan penuh lika-liku ini, namun dapat terselesaikan dengan penuh kegembiraan.

Malang, 17 Januari 2014

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAKSI DALAM BAHASA JEPANG	v
ABSTRAKSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TRANLITERASI	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Teori Ekranisasi	13
2.3 Teori Struktural	14
2.3.1 Tema	15
2.3.2 Plot	15
2.3.3 Tokoh dan Penokohan	19
2.3.4 Latar	21
2.3.5 Sudut Pandang	22
2.3.5.1 Sudut Pandang Ketiga: “Dia”	23
2.3.5.2 Sudut Pandang Pertama: “Aku”	23
2.3.5.3 Sudut Pandang Campuran	24

BAB III TEMUAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Sinopsis	26
3.1.1 Sinopsis Komik	26
3.1.2 Sinopsis Film	27
3.2 Pembahasan	28
3.2.1 Tema	28
3.2.2 Plot	32
3.2.2.1 Plot Komik	34
3.2.2.2 Plot Film	48
3.2.2.3 Analisis Plot	57
3.2.3 Tokoh dan Penokohan	63
3.2.3.1 Tokoh Utama	63
3.2.3.1.1 Koyuki	64
3.2.3.1.2 Ryusuke	73
3.2.3.2 Tokoh Tambahan	77

3.2.4 Latar	83
3.2.4.1 Latar Tempat	83
3.2.4.2 Latar Waktu	86
3.2.4.3 Latar Sosial	90
3.2.5 Sudut Pandang	93
3.3 Tabel Kesimpulan Analisis	96
 BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	
4.1 Kesimpulan	99
4.2 Saran	101
 DAFTAR PUSTAKA.....102	
<i>Curriculum Vitae</i>	104
Berita Acara Bimbingan Skripsi	105



DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				を (ヲ) wo
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (ベ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po
きゃ (キャ) kya	きゅ (キュ) kyu	きょ (キョ) kyo		
しゃ (シャ) sha	しゅ (シュ) shu	しょ (ショ) sho		
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちょ (チョ) cho		
にゃ (ニャ) nya	にゅ (ニュ) nyu	にょ (ニョ) nyo		
ひゃ (ヒャ) hya	ひゅ (ヒュ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo		
みゃ (ミャ) mya	みゅ (ミュ) myu	みょ (ミョ) myo		
りゃ (リャ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo		
ぎゃ (ギャ) gya	ぎゅ (ギュ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo		
じゃ (ジャ) jha	じゅ (ジュ) jhu	じょ (ジョ) jho		
ぢゃ (ヂャ) jha	ぢゅ (ヂュ) jhu	ぢょ (ヂョ) cho		
びゃ (ビャ) bya	びゅ (ビュ) byu	びょ (ビョ) byo		
ぴゃ (ピャ) pya	ぴゅ (ピュ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo		

ん (ン) → n

っ (ツ) menggandakan konsonan berikutnya, misal: pp/ tt/ kk/ ss

Bunyi panjang:

あ → aa い → ii う → uu え → ee お → ou

misal: お母さん → okaasan / ありがとう → arigatou

Partikel は → wa

Partikel へ → e

Partikel を → o

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1 Diagram struktur plot.....	17
3.1 Bukti anggota Beck bekerja sambilan.....	29
3.2 Ryusuke yang datang seorang diri menemui Leon.....	30
3.3 Koyuki yang tetap berlatih meskipun sedang sakit.....	30
3.4 Chiba mengesampingkan ego dan tetap tampil demi mimpi.....	31
3.5 Koyuki saat mencoba menolong Beck.....	34
3.6 Koyuki belajar musik barat.....	36
3.7 Koyuki belajar bermain gitar pemberian Ryusuke.....	37
3.8 Ryusuke bertengkar dengan Eiji.....	38
3.9 Ryusuke dan Eiji saling bertekad untuk membuat band terbaik.....	39
3.10 Beck yang semestinya tampil di GSSS namun Ran menolaknya.....	40
3.11 Ryusuke menceritakan syarat yang diajukan oleh Leon.....	41
3.12 Ryusuke memberikan syarat bandingan kepada Leon.....	43
3.13 Beck masuk layar utama.....	45
3.14 Gambar Beck yang masuk layar utama dan seorang wanita.....	46
3.15 Suara Koyuki diperdengarkan pada layar utama.....	47
3.16 Penonton Beck mendapat jumlah paling banyak.....	48
3.17 Koyuki saat menolong anjing milik Ryusuke.....	49
3.18 Koyuki mendengarkan musik barat dan belajar gitar.....	49
3.19 Pertengkaran Eiji dan Ryusuke.....	50
3.20 Tekad saling membuat band yang hebat.....	51
3.21 Bu Sato mengajak Beck untuk berpartisipasi dalam acara GSSS.....	52
3.22 Ran sebagai produser baru GSSS.....	53
3.23 Adegan saat Ryusuke menceritakan konsultasinya.....	54
3.24 Para staf menayangkan panggung ketiga pada layar utama.....	56
3.25 Penonton panggung ketiga yang melebihi kedua panggung.....	56
3.26 Skema plot komik dan film Beck ialah maju (progresif).....	57
3.27 Skema plot komik ialah plot longgar.....	58
3.28 Skema plot film ialah plot padat.....	59
3.29 Perbandingan pelukisan fisik Koyuki pada komik dan film.....	64
3.30 Tanaka Yukio adalah siswa.....	65
3.30 Koyuki memakai topi yang berisi tulisan nama dan sekolahnya.....	66
3.31 Koyuki yang mudah dirayu oleh temannya.....	66
3.32 Koyuki yang ceroboh menjatuhkan gitar pemberian Ryusuke.....	68
3.33 Koyuki yang sedang memikirkan hidupnya.....	69
3.34 Gitar dari Ryusuke dirusak oleh teman sekolah.....	69
3.35 Koyuki giat berlatih gitar.....	70
3.36 Koyuki berlatih hingga larut malam.....	71
3.37 Koyuki naik ke atas panggung sendirian.....	71
3.38 Koyuki naik ke panggung sendirian.....	72
3.39 Perbandingan pelukisan fisik Ryusuke.....	73
3.40 Ryusuke menggunakan nama pribadinya untuk band.....	75
3.41 List nama-nama band pilihan Ryusuke.....	75
3.42 Adegan saat Ryusuke menemui Leon.....	76
3.43 Ryusuke yang datang seorang diri menemui Leon.....	76
3.44 Maho, adik Ryusuke.....	78

3.45 Chiba, vokalis utama Beck	78
3.46 Taira, bassist Beck	78
3.47 Saku, drummer Beck	78
3.48 Bu Sato, salah satu manajer GSSS	79
3.49 Eiji, rival Ryusuke	79
3.50 Leon Sykes	79
3.51 Ran, produser GSSS	79
3.52 Yoshito, artis yang juga teman Maho	80
3.53 Perbedaan Pak Saito	80
3.54 Perbedaan tokoh Hiromi Masuoka	81
3.55 Tokoh Izumi dalam komik	82
3.56 Koyuki dan Ryusuke bertemu di daerah pemukiman	84
3.57 Koyuki dan Ryusuke bertemu di gang kecil	84
3.58 Koyuki yang naik kelas menjadi kelas 3 SMP	86
3.60 Koyuki yang lulus dan masuk SMA	87
3.61 Gambar di atas memperlihatkan tanggal 17 Agustus	88
3.62 Gambar yang menunjukkan tanggal terjadinya GSSS	88
3.63 Kehidupan sekolah SMP yang lugu	89
3.64 Beck tampil di berbagai acara musik	91
3.65 Kondisi kehidupan sekolah tokoh Koyuki yang di bully	92
3.66 Beck tampil di berbagai acara musik	93
3.67 Salah satu contoh point of view dari Koyuki	94
3.68 Bukti point of view persona pertama “aku” tokoh utama	95



DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 Tabel kesimpulan analisis perbandingan 96



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Nurgiyantoro (2010, hal. 2) menyatakan bahwa karya fiksi menarakan pada suatu karya yang menceritakan sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, sesuatu yang tidak ada dan terjadi sungguh-sungguh sehingga tak perlu dicari kebenarannya. Ia juga menambahkan bahwa membaca sebuah karya fiksi berarti menikmati cerita, menghibur diri untuk memperoleh kepuasan batin. Salah satu cara untuk memikat seseorang pada karya fiksi adalah dengan menggunakan gambar pada karya tersebut. Karya yang menggunakan gambar dalam ceritanya adalah cergam (cerita bergambar) yang lebih dikenal dengan sebutan komik.

Komik adalah karya seni yang menggunakan gambar dan dialog yang kemudian dijalin sebegitu rupa sehingga terwujud menjadi sebuah cerita. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Dengan daya tarik berupa cerita yang umumnya mudah dicerna dan lucu itulah, komik memiliki tingkat popularitas yang tinggi pada segala lapisan usia dan segala lapisan masyarakat. Ditambah gambar-gambar ekspresif yang membuat pembacanya tidak mudah bosan untuk menikmati komik itu sendiri.

Jepang merupakan negara yang memiliki tingkat produksi komik yang tinggi karena di sana komik sangat diminati masyarakatnya. Di Jepang komik

disebut dengan istilah *manga*. Istilah ini pertama kali dibuat oleh Katsushika Hokusai. Istilah ini digunakan untuk membedakan antara komik dari Jepang dan komik dari negara lain. Di Jepang ada lima macam kelompok *manga* yang dibagi berdasarkan pembacanya, yaitu komik anak-anak (*kodomo manga*), komik remaja perempuan (*shoujo manga*), komik remaja laki-laki (*shounen manga*), komik wanita dewasa (*josei manga*) dan komik pria dewasa (*seinen manga*).

Dalam perkembangannya, komik ternyata tidak hanya dapat dinikmati sebagai karya tulis, namun juga menjadi inspirasi para sutradara film untuk membuat film yang diangkat dari sebuah karya tulis. Hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya jumlah karya film yang menggunakan cerita yang diadaptasi dari sebuah karya tulis, seperti novel, cerpen maupun komik. Perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain semacam ini disebut dengan nama alih wahana. Damono (2005, hal. 96) menjelaskan, cerita rekaan misalnya, bisa diubah menjadi tari, drama, atau film; sedangkan puisi bisa diubah menjadi lagu atau lukisan. Jadi, alih wahana dapat dikatakan adaptasi dari suatu jenis karya seni menjadi karya seni yang menggunakan gugusan ide yang sama namun dengan jenis atau wujud yang berbeda.

Salah satu alih wahana yang khusus pada perubahan bentuk dari karya tulis menjadi sebuah film dikenal dengan nama ekranisasi. Kata ekranisasi berasal dari bahasa Prancis yaitu *écran* yang berarti layar. Istilah ini dimunculkan oleh Bluestone (1957, hal. 5) yang mengatakan bahwa ekranisasi adalah proses pemindahan atau perubahan bentuk dari sebuah novel ke bentuk film. Dalam

penelitian ini digunakan komik sebagai karya dasar sebelum diadaptasi menjadi sebuah film, yang mana memiliki jenis yang sama dengan novel yaitu karya tulis.

Di Jepang, tidak sedikit cerita komik yang kemudian diadaptasi menjadi film. Beberapa contoh komik yang kemudian diadaptasi menjadi film adalah komik *Nodame Cantabile* karya Tomoko Ninomiya, *Life* karya Keiko Suenobu, *20th Century Boy* karya Urasawa Naoki dan *Beck* karya Harold Sakuishi.

Beck yang merupakan salah satu *manga* atau komik yang diekranisasikan adalah komik berjenis *shounen manga* yang memiliki tema musik dan semangat anak muda dalam meraih impian mereka. Komik ini bercerita tentang seorang siswa laki-laki bernama Tanaka Yukio yang biasa dipanggil Koyuki. Ia bersama *band*nya bernama Beck mengejar cita-citanya dalam dunia musik. Beck beranggotakan Ryusuke pada *lead guitar* sekaligus *leader* dari *band* tersebut, Taira pada *bass*, Chiba pada vokal, Saku pada *drum* dan Koyuki sendiri pada *second vocal* dan gitar. Maho, adik perempuan Ryusuke, juga ikut andil dalam perkembangan Beck dalam industri musik. Suatu hari, Beck yang terus menapaki dunia musik dengan segala lika-likunya, tiba-tiba diberi kesempatan oleh seorang wanita untuk bermain di konser *rock* terbesar di Jepang bernama ‘*Grateful Sound Summer Special*’ (GSSS). Akan tetapi, secara mendadak acara yang telah melegenda di Jepang itu diambil alih oleh seorang produser yang memanfaatkan acara tersebut untuk kepentingan pribadinya, sejak itu pula nama Beck dihapus dari daftar *band* yang tampil pada GSSS. Ryusuke sang *leader* yang memiliki tanggung jawab atas *band*nya tak bisa tinggal diam. Ia melakukan perjanjian dengan seorang produser asal Amerika yang sangat terkenal dan berkuasa

bernama Leon Sykes agar Beck tetap bisa tampil pada acara tersebut. Akhirnya nama Beck kembali masuk pada daftar band yang akan tampil di GSSS. Namun, ternyata perjanjian yang dibuat Ryusuke dengan Leon Sykes bukanlah perjanjian yang mudah, dan hal ini sangat mengganggu kondisi mental para anggota Beck yang berdampak buruk bagi persahabatan mereka. Satu-persatu anggota Beck mengundurkan diri di saat beberapa jam lagi mereka harus tampil di GSSS. Sampai akhirnya walau sedikit terlambat dan membuat penonton sedikit gelisah, dengan kekuatan semangat mereka untuk meraih impian, Beck akhirnya berhasil tampil dengan sangat baik di GSSS dan mereka mampu memenangkan perjanjian yang dibuat Ryusuke pada Leon Sykes.

Pada tahun 2010, *Beck* yang merupakan komik karya Harold Sakuishi diadaptasi menjadi sebuah film *live action*. *Live action* sendiri adalah sebuah film adaptasi yang pada karya aslinya menggunakan karakter fiksi, lalu pada film tokoh fiksi tersebut diperankan oleh manusia. Film berdurasi 144 menit yang merangkum 10 *chapter* dari komik *Beck* ini disutradarai oleh seorang sutradara terkenal di Jepang bernama Yukihiro Tsutsumi.

Yukihiro Tsutsumi sang sutradara dari film *Beck* lahir pada 3 November 1955. Ia adalah sutradara dari Jepang yang telah memiliki rumah produksi sendiri bernama *Crescendo*. Ia sebelumnya juga pernah menyutradarai film yang diadaptasi dari komik yaitu *20th Century Boys*.

Sedangkan Takahiro Sakuishi yang lebih dikenal dengan nama pena Harold Sakuishi adalah penulis komik *Beck* yang merupakan seorang *mangaka* atau komikus yang karyanya diakui tidak hanya di Jepang namun juga di luar

Jepang. Hal itu terbukti dengan terbitnya komik *Beck* di Amerika Utara pada tahun 2005. Sakuishi yang lahir pada 16 Maret 1969 di Prefektur Aichi ini memulai karirnya pada tahun 1985. Ia selalu menulis komik yang dilatarbelakangi oleh hal yang ia sukai, seperti *baseball*, *martial arts* dan musik. Dapat dilihat pada komik *Stopper Busujima* yang mewakili kecintaannya pada *baseball*, *Bakaichi* mewakili *martial arts*, dan *Beck* yang mewakili musik.

Harold Sakuishi telah menerima tiga penghargaan, yaitu *Tetsuya Chiba Award* ke-7 sebagai pendatang terbaik pada tahun 1987, *Kondansha Manga Award* ke-14 pada kategori umum pada tahun 1990, dan *Kondansha Manga Award* ke-26 untuk kategori *shounen* pada tahun 2002. Pada 4 Desember 2010 sampai 13 Februari 2011 ia pernah mengikuti pameran yang bernama "*Manga Realities: Exploring the Art of Japanese Comics Today*" di Seoul bersama komikus lainnya seperti Igarashi Daisuke, Asano Inio, Ninomiya Tomoko dan lain-lain.

Beck adalah komik yang diterbitkan pertama kali pada tahun 1999 oleh Kodansha, komik ini termasuk salah satu komik yang diterbitkan melalui majalah komik bulanan bernama *Shounen Magazine*. Komik ini telah mendapat banyak respon positif dari masyarakat Jepang maupun luar Jepang, dapat dilihat dari terbitnya komik ini di Amerika Selatan. Di Indonesia pun komik *Beck* telah diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia dan diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo. Buku yang berkaitan dengan komik ini juga diterbitkan, buku tersebut berjudul *BECK Complete Guide Book*. Selain itu, komik ini telah diadaptasi menjadi anime berseri dan telah ditayangkan saluran televisi bernama

Animax yang dapat diakses dari berbagai negara. Yang terakhir, *Beck* telah diangkat ke layar lebar pada tanggal 4 September 2010.

Adaptasi dari satu bentuk ke bentuk lain menimbulkan sedikit banyak perubahan. Hal ini didukung oleh paparan Eneste (1989, hal. 60) yang mengatakan bahwa pemindahan novel ke sebuah film mau tidak mau menimbulkan berbagai perubahan. Begitu pula dengan pemindahan komik *Beck* ke film *Beck*. Ditemukan beberapa perubahan, meskipun sutradara tetap berusaha memegang keaslian dari karya aslinya. Salah satu perbedaan yang terlihat adalah pada plot bagian awal.

Pada plot bagian awal dalam komik digambarkan kehidupan seorang siswa SMP bernama Koyuki yang begitu membosankan. Ia menganggap eksistensi akan dirinya tidak berpengaruh bagi sekitarnya, ia merasa begitu lemah dan tidak berguna. Saat perjalanan pulang dari *game center* di tengah jalan ia melihat segerombolan anak kecil yang tengah mengganggu anjing berkulit aneh. Ia pun mencoba untuk membujuk gerombolan anak tersebut agar berhenti mengganggu anjing tersebut, namun saat berbicara dengan gerombolan anak tersebut, majikan dari anjing berkulit aneh itu datang, seorang laki-laki remaja berambut gondrong dan berkacamata hitam.

Sedang pada film, digambarkan kehidupan seorang siswa SMA bernama Koyuki yang menjadi objek *bullying* oleh teman-teman sekolahnya. Ia sering dipermalukan oleh teman-teman di sekolahnya itu sampai ia tidak memiliki teman.

Di perjalanan pulang sekolah ia melihat dua orang nenek yang tengah melihat segerombolan orang Barat yang sedang mengganggu seekor anjing. Ia

memberanikan diri untuk menyelamatkan anjing tersebut, namun para gerombolan itu malah memukulnya. Tiba-tiba muncul seorang laki-laki remaja yang menodongkan pistol kearah gerombolan orang Barat itu dan berteriak menggunakan bahasa Inggris untuk menyuruh gerombolan Barat tersebut agar meminta maaf pada Koyuki.

Paparan di atas merupakan salah satu perbedaan yang terlihat dari ekranisasi komik *Beck* karya Harold Sakuishi ke film *Beck* karya sutradara Yukihiro Tsutsumi. Dari 10 volume komik *Beck* yang kemudian dirangkum menjadi film yang berdurasi 144 menit ini, tentu akan masih banyak ditemukan perbedaan dan persamaan pada ekranisasi komik *Beck* karya Harold Sakuishi ke dalam film *Beck* karya sutradara Yukihiro Tsutsumi dalam cakupan unsur intrinsiknya (tema, plot, tokoh dan penokohan, latar, dan sudut pandang).

Perubahan bentuk komik ke film yang tengah marak terjadi ini membuat penulis tertarik untuk menganalisis komik dan film *Beck* dengan menggunakan teori ekranisasi. Hal ini didukung oleh ketertarikan penulis pada komik yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dan diterbitkan di Amerika Selatan. Selain itu, *Beck* adalah komik yang mengangkat tema musik dan semangat anak muda untuk meraih impian. Karena itulah penulis memilih tema penelitian dalam teori ekranisasi dengan judul '*Alih Wahana Komik Beck Karya Harold Sakuishi ke dalam Film Beck Karya Yukihiro Tsutsumi*'.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis di atas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah apa saja perbedaan dan persamaan unsur intrinsik yang terkandung dalam alih wahana komik *Beck* karya Harold Sakuishi ke dalam film *Beck* karya Yukihiro Tsutsumi.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan dan persamaan unsur intrinsik yang terkandung dalam alih wahana komik *Beck* karya Harold Sakuishi ke dalam film *Beck* karya Yukihiro Tsutsumi.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian terdahulu, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Nafiatul Khasanah, mahasiswa Sastra Jepang dari Universitas Brawijaya tahun 2012 dengan judul skripsi “Alih Wahana Dari Novel *1 Liter Of Tears* karya Aya Kito Ke Dalam Bentuk Film *1 Liter Of Tears*”.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah teori yang dipakai sama yaitu teori alih wahana yang meruncing pada teori ekranisasi.

Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini adalah korpus data yang digunakan.

Jika penelitian terdahulu menggunakan novel yang kemudian diadaptasi menjadi film, maka penelitian ini menggunakan komik yang diadaptasi menjadi film.

Adapun penelitian terdahulu menggunakan *1 Liter Of Tears* sebagai karya yang diteliti, sedangkan penelitian ini menggunakan *Beck* sebagai karya sastra yang diteliti.

2.2 Teori Ekranisasi

Adaptasi dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain disebut alih wahana. Alih wahana bukan hanya karya yang merupakan hasil terjemahan, namun perubahan dari suatu bentuk kesenian ke bentuk kesenian lain, suatu

penciptaan karya seni atas dasar karya seni yang lain. Perubahan tersebut terjadi dengan sengaja dan penuh kesadaran diciptakan dengan acuan yang konkret.

Saputra (2009, hal. 42) mengatakan dalam jurnalnya, sebagaimana diketahui, banyak produk industri hiburan yang diciptakan atas dasar karya seni lain yang telah beredar di pasaran, terutama karya yang mendapat sambutan hangat dari masyarakat. Banyak sinetron yang diciptakan atas dasar lagu, puisi, atau cerpen.

Demikian juga dengan film, banyak diciptakan atas dasar puisi, novel, kartun, atau komik. Hal ini didukung oleh Fajar (2011, hal. 3) yang menjelaskan paparan

Hutcheon mengenai adaptasi, bahwa Hutcheon mendefinisikan adaptasi sebagai proses penyesuaian dari interpretasi teks terdahulu ke dalam teks baru. Dalam perspektif intertekstualitas, teks tidak hanya berhubungan dengan teks tertulis namun juga gambar, lukisan, musik dan sebagainya. Film dapat dikatakan menjadi salah satu dari teks tersebut. Lebih khusus lagi, alih wahana atau adaptasi yang bersumber suatu karya tulis ke sebuah film dikenal dengan sebutan ekranisasi.

Eneste (1991, hal. 60) menyebut istilah ekranisasi adalah suatu proses pelayarputihan atau pemindahan atau pengangkatan sebuah novel ke dalam film.

Novel di sini adalah perwakilan dari karya tulis. Eneste juga menyebutkan bahwa pemindahan dari novel ke layar putih mau tidak mau mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan. Oleh karena itu, ekranisasi yang dalam penelitian ini menggunakan komik yang diadaptasi menjadi sebuah film, secara otomatis mengalami perubahan berupa penciptaan ataupun penambahan bervariasi.

Jika diteliti dengan cermat, perubahan bentuk dari komik ke film membutuhkan perubahan yang sedemikian rupa yang menyangkut unsur intrinsik karya tersebut. Tema, plot, tokoh dan penokohan, latar dan sudut pandang dari korpus data aslinya harus diubah agar mencapai keperluan film tersebut. Perubahan-perubahan tersebut tentu saja dibutuhkan karena media yang digunakan pada kedua karya seni tersebut berbeda satu sama lainnya.

Komik merupakan karya seni yang menggabungkan teks dan gambar. Komik juga menggunakan media kertas yang kemudian digambarkan ekspresi serta tokoh-tokohnya oleh seorang *mangaka* atau penulis komik dan dibaca melalui dialog-dialognya. Bahasa yang digunakan dalam komik adalah bahasa percakapan yang umumnya bukan bahasa formal. Dalam komik, untuk menunjukkan suara-suara yang berguna untuk menjelaskan suatu kondisi ataupun memperkuat suatu adegan cerita, dibutuhkan konversi dari suara menjadi tulisan.

Misalnya, penulis komik ingin menimbulkan situasi tokoh utama yang sedang kelaparan. Maka digambarkan tokoh utama sedang memegang perut dengan wajah muram dengan tambahan teks “*Kruyuk~*” sebagai pengganti suara perut yang mau tidak mau harus dikonversikan menjadi tulisan.

Salah satu jenis buku komik adalah komik serial atau komik berseri. Komik jenis ini membutuhkan lebih dari satu buku hingga seri terakhir. Tentu saja dibutuhkan waktu membaca lebih dari beberapa minggu atau beberapa bulan bahkan beberapa tahun untuk mengetahui akhir dari ceritanya. Akhir ceritanya pun dapat berubah, diperpanjang, atau diperpendek, sesuai dengan kemauan

mangaka atau komikus tersebut yang bisa saja berubah karena lingkungan sekitar atau perubahan zaman.

Berbeda dengan komik, film adalah karya yang menggabungkan unsur audio dan visual. Film menggunakan media layar putih dengan adegan yang diperankan aktor yang direkam dengan alat khusus oleh banyak orang yang tergabung dalam tim besar. Dalam proses pembuatan film dibutuhkan pengeditan, memasukkan audio dan lain-lain untuk menghasilkan sebuah film utuh. Eneste (1991, hal. 18) memaparkan, karena film merupakan medium audio visual, maka suara pun mengambil peran. Apakah itu suara manusia (dialog, monolog), suara musik, atau hanya *sound effect*. Pada film dibutuhkan suara manusia karena pelaku dalam film adalah manusia, sedangkan musik dan *sound effect* dibutuhkan untuk memperkuat irama film atau untuk memperkuat adegan tertentu.

Berbeda pula dengan komik yang mengandalkan teks dan gambar, film mengandalkan apa yang disebut dengan *plastic material*, yaitu barang-barang atau benda-benda nyata yang secara visual dapat dipotret oleh kamera. Karena sesuai dengan pernyataan Eneste (1991, hal. 29) dalam film, gambar-gambar yang nampak di layar putih akan berbicara sendiri mengenai tokoh-tokoh yang ada dalam film. Maka dari itulah, *plastic material* haruslah ekspresif, jelas dan tepat.

Untuk menikmati film pun penonton bisa hanya dengan sekali duduk, karena film, khususnya film yang merupakan hasil ekranisasi, adalah karya yang merupakan hasil dari satu buah novel tebal atau seperti dalam penelitian ini dari 10 volume komik berseri. Walau ada juga film yang berkelanjutan seperti *Harry Potter* dan *Lord Of The Rings*, namun tetap saja satu sekuel film hanya

membutuhkan beberapa jam walau novel aslinya sangat tebal dan memakan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikannya.

Itafarida (Tanpa tahun, hal. 2) menyatakan dalam jurnalnya bahwa perbedaan media mengharuskan penulis skenario film untuk menciptakan berbagai variasi formula populer untuk menyesuaikan dengan tuntutan media film.

Penyesuaian dalam proses adaptasi ini dapatlah diartikan sebagai suatu proses penerjemahan dari bahasa asli media tersebut ke bahasa film. Bahasa sebuah karya sastra adalah bahasa tulis, sedangkan bahasa film menurut Pratista (2008, hal. 3) adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar. Oleh karena itu, tidak mungkin seluruh bahasa tulis tersebut dipindahkan begitu saja ke bahasa film yang berupa bahasa visual.

Damono (2005, hal. 99) mengatakan bahwa dalam film, proses ekranisasi itu mempertimbangkan banyak hal yang antara lain menyangkut latar dan penokohan. Karena perbedaan yang sangat mendasar pada ekranisasi adalah dalam hal pengembangan imajinasi pembaca dan penonton.

Unsur lain yang perlu disorot yaitu plot. Sebuah film yang dibatasi durasinya tidak mungkin menggunakan seluruh adegan dari komik yang tentunya menggunakan begitu banyak percakapan dan ceritanya yang lebih kompleks untuk alur ceritanya. Sehingga, setelah sebuah komik diadaptasi menjadi sebuah film tentu terjadi banyak perubahan di dalamnya.

Selain hal-hal yang telah disebutkan sebelumnya, dalam proses penggarapan karya ekranisasi pun memiliki perubahan. Eneste (1991, hal. 60) novel adalah kreasi individual. Tidak demikian dengan pembuatan film. Film

merupakan hasil kerja gotong royong. Bagus-tidaknya sebuah film, banyak bergantung pada keharmonisan kerja unit-unit di dalamnya: produser, penulis skenario, sutradara, juru kamera, penata artistik, perekam suara, para pemain dan lain-lain. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa ekranisasi merupakan suatu proses perubahan dari suatu karya yang dihasilkan secara individual menjadi sesuatu yang dihasilkan secara gotong royong.

Dalam ekranisasi, selain ditemukan persamaan, tentu saja akan ditemukan banyak perbedaan dalam unsur intrinsiknya. Hal ini disebabkan media yang digunakan oleh komik dan film begitu berbeda, sehingga perbedaan-perbedaan tersebut akan banyak dijumpai. Namun, perbedaan-perbedaan itu yang mampu menjadi objek penting dalam alih wahana ekranisasi.

2.3 Teori Struktural

Nurgiyantoro (2010, hal. 36) mengatakan bahwa pendekatan struktural dipelopori oleh kaum Formalis Rusia dan Strukturalisme Praha. Masalah unsur dan hubungan antarunsur merupakan hal yang penting dalam pendekatan ini. Struktur pada suatu karya sastra tentu menyoroti pada hubungan antarunsur yang bersifat timbal-balik, saling menentukan, saling mempengaruhi, yang secara bersama membentuk satu kesatuan yang utuh. Analisis struktural pada suatu karya sastra, yang dalam hal ini fiksi, dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antar unsur intrinsik fiksi yang bersangkutan.

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur yang bersifat faktual akan dijumpai para penikmat karya tersebut. Terdapat beberapa poin dalam unsur intrinsik, yaitu tema, plot, tokoh dan penokohan, latar, dan sudut pandang.

2.3.1 Tema

Dalam buku Nurgiyantoro (2010, hal. 68), Hartoko dan Rahmanto mengatakan bahwa tema adalah gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra. Nurgiyantoro juga menambahkan bahwa tema menjadi dasar pengembangan seluruh cerita, maka ia pun bersifat menjiwai seluruh bagian cerita itu. Tema memiliki generalisasi yang umum, lebih luas, dan abstrak.

Dikuatkan oleh paparan Stanton dan Kenny dalam buku Nurgiyantoro (2010, hal. 67) yang menjelaskan bahwa tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Apa sebenarnya hal yang ingin diungkapkan pengarang lewat cerita itu, serta apa makna yang dikandung dalam sebuah novel di balik cerita yang disajikan sang pengarang. Nurgiyantoro (2010, hal. 66) menambahkan bahwa mempertanyakan makna sebuah karya, sebenarnya, juga mempertanyakan tema.

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tema adalah intisari yang terkandung dalam sebuah cerita, sebuah makna yang hendak diungkapkan oleh pengarang kepada pembaca atau penontonnya.

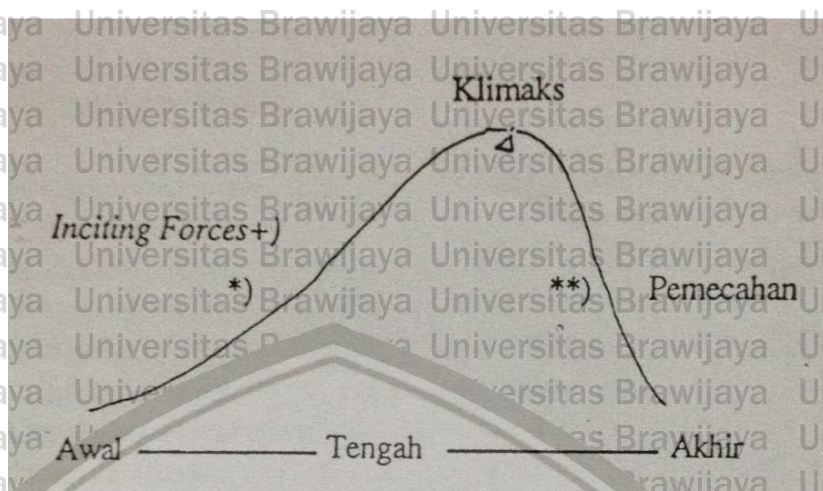
2.3.2 Plot

Setiap cerita pasti memiliki plot. Menurut Nurgiyantoro (2010, hal. 110) plot merupakan unsur fiksi yang penting, bahkan tak sedikit orang yang menganggapnya sebagai yang terpenting di antara berbagai unsur fiksi yang lain.

Sering ditemui sebuah karya tulis atau film memanfaatkan plot dan teknik pemplotan sebagai salah satu cara untuk mendapatkan efek keindahan sebuah karya.

Aristoteles dalam Abrams (1981, hal. 138) mengemukakan bahwa untuk memperoleh keutuhan sebuah plot cerita, sebuah plot haruslah terdiri dari tahap awal (*beginning*), tahap tengah (*middle*), dan tahap akhir (*end*). Namun, selain tahapan yang dipaparkan oleh Aristoteles tersebut, ada tahapan lain yang dikemukakan dengan lebih rinci. Tahapan ini dikemukakan oleh Tasrif dalam buku Lubis (1978, hal. 10) yang membedakan tahapan plot menjadi 5 bagian, yaitu:

1. Tahap *situation* atau tahap penyituasian. Tahap ini mengutamakan pelukisan dan pengenalan situasi latar dan tokoh dalam cerita.
2. Tahap *generating* atau tahap pemunculan konflik. Masalah serta peristiwa-peristiwa yang menyulut konflik mulai dimunculkan.
3. Tahap *rising action* atau tahap peningkatan konflik. Konflik yang sebelumnya telah dimunculkan, mulai berkembang dan ditambah kadar intensitasnya.
4. Tahap *climax* atau tahap klimaks. Konflik yang sebelumnya berkembang telah mencapai titik intensitas puncak.
5. Tahap *denouement* atau tahap penyelesaian. Konflik yang telah mencapai titik klimaksnya diberi penyelesaian, ketegangan dikendorkan. Cerita diakhiri.



Gambar 2.1 Diagram struktur plot

- Keterangan:
- *) konflik dimunculkan dan semakin ditingkatkan
 - **) konflik dan ketegangan dikendorkan
 - +) *Inciting forces* menyaran pada hal-hal yang semakin meningkatkan konflik sehingga akhirnya mencapai klimaks.

Gambar di atas merupakan diagram struktur plot yang digambarkan oleh Jones (1968, hal. 32). Diagram tersebut menggambarkan perkembangan plot yang runtut dan kronologis.

Plot dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis yang berbeda berdasarkan tinjauan kriteria-kriteria yang berbeda pula. Perbedaan plot tersebut berdasarkan kriteria urutan waktu, jumlah, dan kepadatan.

Pembedaan plot berdasarkan kriteria urutan waktu adalah pembedaan plot berdasarkan waktu terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Pembedaan plot berdasarkan kriteria urutan waktu dibagi menjadi 2 kategori yaitu lurus (progresif) dan sorot-balik (*flashback*). Plot lurus (progresif) yaitu ketika peristiwa-peristiwa yang dikisahkan bersifat kronologis, peristiwa pertama diikuti

oleh (atau; menyebabkan terjadinya) peristiwa-peristiwa kemudian. Sedangkan plot sorot-balik (*flashback*) adalah cerita dimulai dari tahap tengah atau dari tahap akhir, baru kemudian tahap awal diceritakan.

Pembedaan plot berdasarkan kriteria jumlah terbagi menjadi 2 kriteria yaitu plot tunggal dan plot sub-subplot. Karya yang menggunakan plot tunggal biasanya hanya mengembangkan cerita dengan menampilkan seorang tokoh utama protagonis sebagai *hero*. Sedangkan, sebuah karya yang menggunakan plot sub-subplot memiliki plot utama dan plot-plot tambahan. Tak jarang plot tambahan yang kadar keutamaannya juga tinggi, sehingga “bersaing” dengan plot utama.

Sedangkan, yang dimaksud dengan pembedaan plot berdasarkan kriteria kepadatan adalah padat atau tidaknya pengembangan dan perkembangan cerita pada sebuah karya. Dalam kriteria kepadatan terdapat 2 jenis kategori, yaitu plot padat dan plot longgar. Yang disebut plot padat adalah ketika cerita disajikan secara cepat, peristiwa fungsional terjadi susul-menyusul secara cepat, hubungan antarperistiwa terjalin secara erat, dan pembaca atau penonton seolah-olah selalu dipaksa untuk selalu mengikutinya. Sedangkan yang dimaksud dengan plot longgar adalah ketika pergantian peristiwa demi peristiwa penting (fungsional) berlangsung lambat di samping hubungan antarperistiwa tersebut pun tidak erat.

Antara peristiwa penting yang satu dengan yang lain diselingi oleh berbagai peristiwa “tambahan”.

Dapat disimpulkan bahwa plot merupakan unsur penting dalam sebuah karya karena merupakan kesatuan tindakan yang ada dalam sebuah cerita. Plot

dimulai dengan pengenalan situasi, latar, dan juga tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan munculnya konflik, yang diteruskan dengan peningkatan konflik, pencapaian tahap klimaks terkait konflik tersebut, dan diakhiri dengan penyelesaian konflik yang mengakibatkan ketegangan semakin dikendurkan. Dalam plot juga ada perbedaan plot berdasarkan kriteria urutan waktu, jumlah, dan kepadatannya.

2.3.3 Tokoh dan Penokohan

Sama halnya dengan unsur plot, tokoh dan penokohan merupakan unsur penting dalam suatu karya. Tokoh merupakan pelaku dan penderita berbagai peristiwa yang dikisahkan. Sedangkan penokohan menurut Jones dalam Nurgiyantoro (2010, hal. 165) adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Aminuddin (1995, hal. 79) pun mengatakan bahwa penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi. Pada unsur ini diperlihatkan peran-peran antartokoh yang membangun cerita dalam karya yang bersangkutan.

Dalam tokoh dan penokohan diketahui perbedaan tokoh, dimana tokoh-tokoh cerita yang terlibat dalam cerita yang bersangkutan dibedakan menurut segi peranan dan tingkat pentingnya tokoh bersangkutan. Terdapat dua jenis tokoh, yang pertama yaitu tokoh utama. Tokoh ini adalah tokoh yang tergolong penting dan berpengaruh pada jalannya cerita. Tokoh utama juga merupakan tokoh yang terus-menerus muncul dalam kisah sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita. Semi (1988, hal. 39) mengatakan bahwa pada umumnya, fiksi mempunyai tokoh utama, yaitu orang yang ambil bagian dalam sebagian besar peristiwa dalam

cerita, biasanya peristiwa atau kejadian-kejadian itu menyebabkan terjadinya perubahan sikap terhadap tokoh.

Selain tokoh utama yaitu tokoh tambahan. Tokoh tambahan adalah tokoh yang dimunculkan sesekali dalam cerita terkait, bahkan terkadang tokoh tambahan hanya muncul dalam porsi yang relatif pendek. Tokoh ini memiliki pengaruh dalam cerita, namun tokoh utama memiliki pengaruh lebih besar dalam alur perjalanan kisah cerita.

Nurgiantoro (2010, hal. 198) mengatakan bahwa tokoh dan penokohan memiliki teknik pelukisan tokoh dan penokohan yang dapat dilakukan dengan teknik dramatik. Teknik dramatik adalah suatu teknik yang menampilkan pendiskripsian sikap, sifat, serta tingkah laku sang tokoh secara eksplisit. Wujud penggambaran teknik dramatik dapat dianalisis lewat beberapa teknik, yaitu, teknik cakapan, teknik tingkah laku, teknik pikiran dan perasaan, juga teknik pelukisan fisik.

Teknik cakapan merupakan penjabaran sifat dan karakter tokoh melalui percakapan antartokoh. Nurgiantoro (2010, hal. 201) mengatakan bahwa dalam sebuah karya fiksi, percakapan yang baik, yang efektif, yang lebih fungsional, adalah yang menunjukkan perkembangan plot dan sekaligus mencerminkan sifat kedirian tokoh pelakunya.

Selain itu ada teknik tingkah laku yang menggunakan tingkah laku sebagai sarana untuk menjelaskan sifat tokohnya. Teknik ini menyoroti pada tindakan nonverbal dan bersifat fisik. Bersifat reaksi, tanggapan, dan sikap yang mencerminkan sifat-sifat kediriannya.

Lalu, ada juga teknik pikiran dan perasaan. Teknik ini menggunakan pikiran-pikiran dan perasaan-perasaan yang dialami tokoh untuk menjelaskan sifat kediriannya pada pembaca atau penonton.

Yang terakhir yaitu teknik pelukisan fisik. Nurgiyantoro (2010, hal. 210) menyatakan bahwa keadaan fisik seseorang sering berkaitan dengan kejiwaannya, atau paling tidak, pengarang sengaja mencari dan menghubungkan adanya keterkaitan itu. Misalnya, bibir tipis menyaran pada sifat ceriwis, rambut lurus menyaran pada sifat tak mau mengalah, dan lain-lain.

2.3.4 Latar

Peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam sebuah karya seni tentu saja terjadi di suatu tempat, di suatu waktu dan berhubungan oleh suatu kondisi lingkungan sosial yang berkaitan dengan tempat dan waktu yang dituangkan di dalam karya yang bersangkutan. Hal ini didukung oleh pernyataan Abrams (1981, hal. 175) yang menyatakan bahwa latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

Latar tempat menjelaskan lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam karya tersebut. Unsur tempat yang digunakan bisa saja tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu atau mungkin tanpa dengan nama jelas.

Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang terkandung dalam karya fiksi tersebut. Masalah waktu biasanya bersifat faktual yang bisa saja mempengaruhi penulis karya tersebut. Masalah waktu umumnya juga dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah.

Sedangkan, latar sosial mengacu pada kehidupan sosial masyarakat yang terkadang cukup terbilang kompleks. Unsur ini mencakup pada kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap, serta hal lainnya yang tergolong hal spiritual.

Dapat dikatakan latar merupakan apa yang digunakan penyaji karya untuk menjelaskan situasi, waktu, dan lingkungan masyarakat yang terkait dengan cerita yang ia buat. Latar merupakan hal yang penting dan bersifat esensial karena ini mendukung kekuatan cerita itu sendiri.

2.3.5 Sudut Pandang

Sudut pandang pada hakikatnya adalah persoalan mengenai siapa yang menceritakan cerita terkait, atau dari posisi mana peristiwa dalam cerita tersebut dilihat. Nurgiyantoro (2010, hal. 246) menyatakan bahwa reaksi afektif pembaca terhadap sebuah karya fiksi pun dalam banyak hal dipengaruhi oleh bentuk sudut pandang.

Dalam sebuah karya fiksi terdapat sosok persona yang membawakan cerita dari karya tersebut. Persona tersebut disatu sisi dapat dipandang sebagai tokoh cerita, namun kadang juga dapat dipandang sebagai pencerita. Hal itulah yang dipersoalkan terkait sudut pandang dalam suatu karya fiksi.

Menurut Nurgiyantoro (2010, hal. 256-257) ada tiga macam sudut pandang menurut persona yang membawakan ceritanya yaitu, sudut pandang persona ketiga: “dia”, sudut pandang persona pertama: “aku”, dan sudut pandang campuran.

2.3.5.1 Sudut Pandang Ketiga: “Dia”

Pengisahan cerita yang menggunakan sudut pandang persona ketiga, gaya “dia”, narator adalah seseorang yang berada di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebut nama atau kata gantinya; ia, dia, mereka. Nama tokoh cerita kerap kali disebut berulang-ulang.

a. “Dia” Mahatahu

Dalam sudut pandang ini, cerita dikisahkan dari sudut “dia”, namun pengarang, narator, dapat menceritakan apa saja hal-hal yang menyangkut tokoh “dia”. Narator mengetahui segalanya, ia bersifat mahatahu.

b. “Dia” Terbatas, “Dia” sebagai Pengamat

Stanton (1965, hal. 26) mengatakan dalam sudut pandang ini pengarang melukiskan apa yang dilihat, didengar, dialami, dipikir, dan dirasakan oleh tokoh cerita, namun terbatas hanya seorang tokoh saja.

2.3.5.2 Sudut Pandang Pertama: “Aku”

Dalam pengisahan cerita dalam sudut pandang ini, narator adalah seseorang yang terlibat dalam cerita tersebut. Narator adalah tokoh “aku” yang berkisah pada cerita itu, mengisahkan kesadaran dirinya sendiri, *self-consciousness*, mengisahkan peristiwa dan tindakan yang diketahui, dialami, didengar, dan dirasakan, serta sikapnya terhadap tokoh lain kepada pembaca atau penonton.

a. “Aku” Tokoh Utama

Dalam sudut pandang teknik ini, “aku” mengisahkan peristiwa dan tingkah laku yang dialaminya, baik bersifat batiniah, dalam diri sendiri, maupun fisik yang berhubungan dengan sesuatu yang di luar dirinya. Segala sesuatu yang di luar “aku” diceritakan hanya jika terlibat dengan dirinya saja.

b. “Aku” Tokoh Tambahan

Dalam sudut pandang ini, tokoh “aku” muncul sebagai tokoh tambahan yang membawakan cerita kepada pembaca atau penonton, sedang tokoh cerita yang dikisahkan itu kemudian “dibiarkan” mengisahkan sendiri berbagai pengalamannya. Dengan demikian, “aku” hanya berperan sebagai saksi saja. Saksi akan keberlangsungan cerita yang ditokohi oleh orang lain. “Aku” umumnya tampil sebagai pengantar dan penutup cerita.

2.3.5.3 Sudut Pandang Campuran

Penggunaan sudut pandangan campuran artinya penggunaan sudut pandang persona ketiga dengan teknik “dia” mahatahu dan “dia” sebagai pengamat, persona pertama dengan teknik “aku” sebagai tokoh utama dan “aku” tambahan atau sebagai saksi, bahkan bisa juga berupa campuran antara persona pertama dan ketiga, antara “aku” dan “dia” sekaligus.

Pada sejumlah tokoh, narator bersifat mahatahu. Akan tetapi, terhadap, sejumlah tokoh lain, narator berlaku sebagai pengamat, bersifat

objektif, dan tidak melukiskan lebih dari apa yang dapat dijangkau oleh
indra.



BAB III

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Sinopsis

3.1.1 Sinopsis Komik

Beck bercerita tentang seorang siswa SMP laki-laki bernama Tanaka Yukio yang biasa dipanggil Koyuki. Ia bersama bandnya bernama Beck mengejar cita-citanya dalam dunia musik. Beck beranggotakan Ryusuke pada lead guitar sekaligus leader dari band tersebut, Taira pada bass, Chiba pada vokal, Saku pada drum dan Koyuki sendiri pada second vocal dan gitar. Maho, adik perempuan Ryusuke, juga ikut andil dalam perkembangan Beck dalam industri musik.

Suatu hari, Ryusuke meminta agar Beck tampil pada acara musik ‘*Grateful Sound Summer Special*’ (GSSS) pada seorang manajer yang bernama Bu Sato. Namun, Bu Sato memberitahu bahwa penampilan mereka telah ditolak oleh Ran sang produser sebelumnya. Hal tersebut membuat Ryusuke tak bisa tinggal diam. Ia melakukan perjanjian dengan seorang produser asal Amerika yang sangat terkenal dan berkuasa bernama Leon Sykes agar Beck tetap bisa tampil pada acara tersebut. Akan tetapi, Ryusuke yang mendengar syarat Leon yang berat tak mau tinggal diam. Ia memberikan syarat bandingan dan disetujui oleh Leon. Setelah itu, akhirnya nama Beck kembali masuk pada daftar band yang akan tampil di GSSS.

Namun, ternyata perjanjian yang dibuat Ryusuke dengan Leon Sykes bukanlah perjanjian yang mudah, dan hal ini sangat mengganggu kondisi mental

para anggota Beck yang berdampak buruk bagi persahabatan mereka. Satu-persatu anggota Beck mengundurkan diri di saat beberapa jam lagi mereka harus tampil di GSSS. Sampai akhirnya walau sedikit terlambat dan membuat penonton sedikit gelisah, dengan kekuatan semangat mereka untuk meraih impian, Beck akhirnya berhasil tampil dengan personel lengkap dan sangat baik di GSSS sehingga mereka mampu memenangkan perjanjian yang dibuat Ryusuke pada Leon Sykes.

3.1.2 Sinopsis Film

Beck bercerita tentang seorang siswa SMA laki-laki bernama Tanaka Yukio yang biasa dipanggil Koyuki. Ia bersama bandnya bernama Beck mengejar cita-citanya dalam dunia musik. Beck beranggotakan Ryusuke pada lead guitar sekaligus leader dari band tersebut, Taira pada bass, Chiba pada vokal, Saku pada drum dan Koyuki sendiri pada second vocal dan gitar. Maho, adik perempuan Ryusuke, juga ikut andil dalam perkembangan Beck dalam industri musik. Suatu hari, Beck yang terus menapaki dunia musik dengan segala lika-likunya, tiba-tiba diberi kesempatan oleh seorang wanita untuk bermain di festival rock terbesar di Jepang bernama '*Grateful Sound Summer Special*' (GSSS).

Akan tetapi, secara mendadak acara yang telah melegenda di Jepang itu diambil alih oleh seorang produser yang memanfaatkan acara tersebut untuk kepentingan pribadinya, sejak itu pula nama Beck dihapus dari daftar band yang tampil pada GSSS. Ryusuke sang leader yang memiliki tanggung jawab atas bandnya tak bisa tinggal diam. Ia melakukan perjanjian dengan seorang produser asal Amerika yang sangat terkenal dan berkuasa bernama Leon Sykes agar Beck

tetap bisa tampil pada acara tersebut. Akhirnya nama Beck kembali masuk pada daftar band yang akan tampil di GSSS.

Namun, ternyata perjanjian yang dibuat Ryusuke dengan Leon Sykes bukanlah perjanjian yang mudah, dan hal ini sangat mengganggu kondisi mental para anggota Beck yang berdampak buruk bagi persahabatan mereka. Satu-persatu anggota Beck mengundurkan diri di saat beberapa jam lagi mereka harus tampil di GSSS. Sampai akhirnya walau sedikit terlambat dan membuat penonton sedikit gelisah, dengan kekuatan semangat mereka untuk meraih impian, Beck akhirnya berhasil tampil dengan personil lengkap dan sangat baik di GSSS sehingga mereka mampu memenangkan perjanjian yang dibuat Ryusuke pada Leon Sykes.

3.2 Pembahasan

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan hasil penelitian. Sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini, penulis akan memaparkan unsur-unsur intrinsik di dalam komik maupun film Beck. Kemudian akan dilakukan analisis untuk melihat bagaimana perbedaan maupun persamaan yang terdapat pada unsur-unsur intrinsik di dalam film Beck akibat ekranisasi. Dan analisis mengenai alasan mengapa perbedaan dan persamaan tersebut terjadi di dalam film Beck.

3.2.1 Tema

Dalam setiap cerita pastilah menawarkan atau memiliki sebuah tema. Tema merupakan intisari yang terkandung dalam sebuah cerita, karena itulah bukan hal yang mudah dalam menentukan sebuah tema dalam suatu cerita. Seperti halnya setiap orang tahu apa itu meja dan kursi berdasarkan fungsinya, namun

belum tentu dapat mendefinisikan apa itu meja dan kursi secara tepat, sama halnya seperti menafsirkan tema. Dibutuhkan pemahaman yang kuat untuk menentukan tema dalam suatu cerita.

Komik dan film *Beck* memiliki garis besar cerita yang sama, yaitu perjuangan para personil Beck dalam menapaki dunia permusikan. Dengan segala kemelut yang ada di industri musik, khususnya di Jepang, mereka mengerahkan segala daya yang tidak mengenal lelah untuk mencapai mimpinya. Meskipun kedua karya ini menggunakan dua media yang berbeda, keduanya tetap memiliki tema yang sama. Tema yang terkandung dalam komik dan film *Beck* adalah semangat dan tekad anak-anak muda untuk meraih impian mereka. Hal ini dapat disimpulkan berdasarkan motif-motif yang terdapat dalam komik dan film *Beck*, berkaitan dengan peristiwa, konflik, dan situasi tertentu dalam karya tersebut.

Perjuangan Beck dalam menapaki dunia permusikan dari nol dengan segala lika-likunya tercermin di salah satu adegan, yaitu saat para anggota Beck yang merupakan pelajar harus mengambil kerja sambilan demi mengumpulkan uang untuk biaya rekaman album pertama mereka. Bukti terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Bukti anggota Beck bekerja sambilan untuk membayar biaya rekaman

Jilid ke 7

Selain itu tekad meraih impian terlihat saat Ryusuke berani mengambil resiko bertemu dengan Leon Sykes, seorang produser terkenal dan berkuasa asal Amerika, untuk mengadakan negosiasi. Padahal mereka memiliki hubungan tidak harmonis. Bukti terlihat pada gambar di bawah:



Gambar 3.2 Ryusuke yang datang seorang diri menemui Leon
Menit ke 01:31:14

Adegan yang membuktikan tekad dan semangat untuk meraih impian juga terlihat pada saat Koyuki yang walaupun sakit, tetap berlatih di studio bersama anggota lainnya demi mencapai target lagu baru untuk album Beck. Selain itu, pada adegan ini terlihat Ryusuke sang *leader* yang tegas demi mencapai target.

Hal itu terbukti pada gambar di bawah:



Gambar 3.3 Koyuki yang tetap berlatih meskipun sedang sakit dan Ryusuke yang bersikap tegas demi impian
Jilid ke 6

コユキ : 今バンドに迷惑かけたくないもん。負けないぞ。今お
れの中で一番大切なのはバンドだ!!

竜介 : お前のせいで全然先に進めねえじゃねえかよ!!

コユキ : ゴメンなさい...

タイラ : ちょっと休憩入れようか?

竜介 : その必要な〜し! サクも一回最初からだ。

Koyuki : *Ima bando ni mei wakukaketakunaimon. Makenaizo. Ima ore
no naka de ichi ban taisetsu na no wa bando da!!*

Ryusuke : *Omae no seide zenzen saki ni susumenee jyanee ka yo!!*

Koyuki : *Gomenasai...*

Taira : *Chotto kyuukei ireyou ka?*

Ryusuke : *Sono hitsuyouna~shi! Saku mo ikkai saisho kara da.*

Koyuki : Aku tak mau merepotkan band di saat seperti ini. Aku takkan
kalah. Saat ini yang paling penting bagiku adalah band ini!!

Ryusuke : Gara-gara kau, kita nggak maju sedikitpun!!

Koyuki : Maaf...

Taira : Bagaimana kalau kita istirahat saja dulu?

Ryusuke : Buat apa istirahat segala! Saku juga, sekali lagi dari awal!

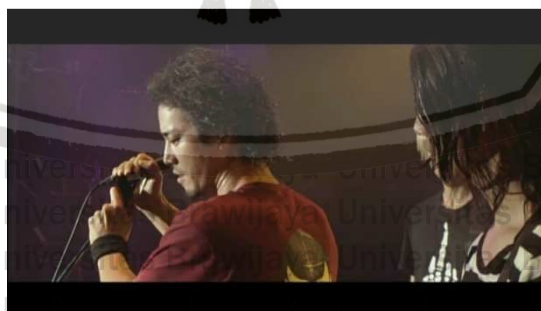
Adegan lain yang mencerminkan hal yang terkandung dalam tema yaitu

ketika Chiba yang sedang bertengkar dengan Ryusuke, tetap tampil bersama Beck.

Dalam kondisi emosi yang tidak stabil seperti itu, Chiba tetap tampil demi

mewujudkan mimpi mereka untuk tampil pada acara GSSS. Hal ini membuktikan

tekad untuk meraih impian. Bukti terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.4 Chiba mengesampingkan ego dan tetap tampil demi mimpi
Menit ke 02:08:13

千葉 : 勘違いすんなよ。最後のケジメをつけにきたんだよ。

Chiba : *Kanchigaisunnayo. Saigo no kejime o tsukenikitandayo.*

Chiba: Jangan salah paham dulu, ya. Aku datang hanya untuk menyelesaikan yang satu ini.

Berbeda dengan komik yang merupakan sebuah karya tulis, sebuah film harus memperhatikan juga unsur lain yang tak kalah penting, yaitu selera pasar.

Seorang sutradara yang harus membuat karya yang *marketable* (berorientasi pada pasar) tentulah harus lebih berhati-hati dalam memilih cerita. Apakah cerita yang bertemakan semangat dan tekad anak-anak muda untuk meraih impian sanggup menembus selera pasar dan menjadi sebuah karya yang dapat diterima pasar dengan baik. Hal tersebut adalah poin yang juga harus dipikirkan oleh sutradara sebelum membuat film. Sutradara film *Beck* memilih cerita ini tidak lain tentu saja karena mempertimbangkan dari segi tingginya minat pembaca komik *Beck* sendiri. Komik ini juga telah diterbitkan di Amerika Selatan. Dari situs IMDb (www.imdb.com) dapat dilihat bahwa film *Beck* mendapat nilai 7 dari 10, sedangkan pada situs asianwiki (www.sianwiki.com) film tersebut mendapat nilai 94 dari 100. Selain itu film ini juga mengikuti festival film seperti *30th Hawaii International Film Festival* dan *14th Shanghai International Film Festival*.

3.2.2 Plot

Semi (1988, hal. 36) mengungkapkan, bahwa di dalam plot dikenal dengan hukum kausalitas atau hukum sebab-akibat. Suatu perbuatan akan menimbulkan perbuatan yang lain, sehingga membentuk suatu rangkaian perbuatan yang dapat dilihat sebagai suatu arus gerak yang bersinambung sebagai rangkaian adegan-adegan.

Sering dikatakan bahwa sebuah karya memanfaatkan plot dan teknik pemplotan sebagai salah satu cara untuk mendapatkan efek keindahan. Demikian juga dengan komik dan film *Beck*, plot dikembangkan demi tercapainya keindahan jalan ceritanya.

Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Tasrif dalam Lubis (1978, hal. 10) terdapat 5 tahapan plot, yaitu tahap *situation* atau tahap penyituasian, tahap *generating* atau tahap pemunculan konflik, tahap *rising action* atau tahap peningkatan konflik, tahap *climax* atau tahap klimaks dan tahap *denouement* atau tahap penyelesaian konflik. Teori tahapan plot menurut Tasrif adalah versi konvensional dari teori tahapan plot yang dibuat oleh Aristoteles.

Berdasarkan beberapa kebutuhan yang berbeda antara komik dan film, akan ditemukan banyak perbedaan dalam plot yang terkandung dalam komik dan film *Beck*. Hal ini tentu saja berlandaskan alasan-alasan yang sangat kuat demi tercapainya kesempurnaan untuk setiap karyanya. Karena perbedaan kebutuhan tiap karyanya, tentu saja dibutuhkan penyesuaian-penyesuaian yang terkait dengan peristiwa dan konflik tertentu dalam karyanya yang berupa penciptaan, penambahan ataupun penambahan bervariasi. Seperti dalam film *Beck*, sebelum memulai proses produksi, tentu saja para sineas yang terlibat (sutradara dan penulis skenario) telah memilih terlebih dahulu informasi-informasi yang dianggap penting atau menandai bagian-bagian dari komik untuk dimasukkan dalam adegan pada film.

3.2.2.1 Plot dalam Komik

Dalam komik, tahap awal plot yakni tahap penyituasian, dimulai dengan cerita awal pertemuan tokoh Koyuki dan tokoh Ryusuke. Pada tahap yang berisi pengenalan situasi latar dan tokoh dalam cerita ini, diceritakan pertemuan tokoh Koyuki dengan tokoh Ryusuke saat Koyuki membantu anjing milik Ryusuke yang sedang diganggu beberapa anak kecil.



Gambar 3.4 Koyuki saat mencoba menolong Beck dan bertemu dengan pemiliknya
Jilid ke 1

コユキ	: おい、やめるよ!
子供 1	: なんで?
子供 2	: この犬気持ち悪いんだよ。
竜介	: BECK!
Koyuki	: Oi, Yameru yo!
Kodomo 1	: Nande?
Kodomo 2	: Kono inu kimochi waruindayo.
Ryusuke	: BECK!
Koyuki	: Hei, hentikan!
Kodomo 1	: Kenapa?
Kodomo 2	: Anjing ini menjijikan.
Ryusuke	: BECK!

Pada adegan di atas terlihat Koyuki yang menolong anjing berkulit aneh yang sedang diganggu oleh beberapa anak-anak kecil. Saat sedang menyuruh anak-anak tersebut untuk berhenti mengganggu anjing tersebut, terlihat seorang pemuda dengan gaya berpakaian yang sedikit mencolok dengan kalung dan kacamata hitam datang sambil memanggil anjing tersebut, ternyata nama anjing tersebut adalah Beck dan pemiliknya adalah Ryusuke.

Beberapa hari setelah pertemuan awal mereka, Koyuki dan Ryusuke bertemu kembali. Pertemuan itu terjadi saat Koyuki diganggu oleh tiga orang Asing yang sedang mabuk dan Ryusuke datang menolong Koyuki. Hal tersebut terlihat pada gambar dan dialog di bawah ini:



Gambar 3.5 Ryusuke datang menolong Koyuki dari gangguan orang asing yang mabuk
Jilid ke 1

外国人 : What you have done to my car?! You da*n kid!

竜介 : なんで?

子供2 : Quit it! その子たちは犯人じゃない。おれはあんたちの車を2時間前に見たけどもうキズはついてたよ。

Gaikokujin : What you have done to my car?! You da*n kid!

Ryusuke : Quit it! Sono kotachi wa hanninjanai. Ore wa antachi no kuruma o ni ji mae ni mitakedo mou kizu wa tsuitetayo.

Orang asing : Apa yang kau lakukan pada mobilku?! Anak sialan!

Ryusuke : Hentikan! Bukan mereka pelakunya. Aku melihat mobilmu 2 jam yang lalu sudah begini, kok.

Dari gambar di atas terlihat tiga orang asing yang mengganggu Koyuki dan Ryusuke datang menolong Koyuki. Setelah peristiwa itu, Koyuki dan Ryusuke semakin sering bertemu dan akrab. Keakraban antara keduanya memicu perubahan selera musik pada tokoh Koyuki. Koyuki yang sebelumnya hanya mengerti musisi lokal, berubah mulai belajar lagu-lagu dan musisi barat.



Gambar 3.6 Koyuki belajar musik barat
Jilid ke 1

コユキ : おれはこれから二人の話題についていけるよう、洋楽を研究するんだ。ふ〜〜〜む... セリン ディオンが英語を覚えたのは14歳のときか...

Koyuki : *Ore wa rekara futari no wadai nitsuite ikeruyou, yougaku o kenkyuusurunda. Fu~~~mu... Serin Dion ga eigo o oboetanowa jyuuyonsai no tokika...*

Koyuki : Mulai sekarang agar bisa ikut ngobrol dengan mereka berdua aku akan meneliti penyanyi dan lagu-lagu barat. Hmm... Celine Dion belajar bahasa Inggris waktu umur 14 tahun ya...

Pada gambar di atas diperlihatkan Koyuki sedang membaca sebuah buku berisi biografi musisi-musisi barat yang terkenal. Terlihat wajahnya yang serius menandakan kesungguhannya untuk belajar musik dan musisi-musisi barat. Selain itu, dijelaskan juga pengaruh Ryusuke pada Koyuki dalam dunia musik saat ia memberi Koyuki sebuah gitar. Koyuki pun mulai belajar bermain gitar. Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah:



**Gambar 3.7 Koyuki belajar bermain gitar pemberian Ryusuke
Jilid ke 1**

コユキ： 竜介くんからもらったギターで猛練習開始！！
 Koyuki : *Ryusukekun kara moratta gitaa de mourenshuukaishi!!*
 Koyuki : Dimulailah latihan berapi-api dengan gitar pemberian Ryusuke!!

Gambar di atas memperlihatkan Koyuki yang dengan semangat mulai belajar gitar pemberian Ryusuke. Terlihat dari ekspresi wajah Koyuki yang sangat bersemangat, dengan tambahan gambar api sebagai penambah kesan suasana Koyuki yang sedang bersemangat belajar gitar pemberian Ryusuke tersebut.

Tahap plot selanjutnya yaitu tahap pemunculan konflik. Dalam tahap ini motif yang menyulut munculnya konflik-konflik, mulai dimasukkan. Peristiwa yang menyulut konflik ditandai dengan terbentuknya *group band* Beck oleh Ryusuke. Hal ini dipicu oleh perseteruan antara Ryusuke dan Eiji, salah satu anggota *band* lamanya.



**Gambar 3.8 Ryusuke bertengkar dengan Eiji
Jilid ke 1**

英二 : おれのいうことがきけねえのか、隆介？
 竜介 : 英二、教えてくれなんでみんなで髪を染める必要ある？
 英二 : バンド全体の方針だ
 竜介 : おれは自分の黒い髪が好きなんだ。外人の女のにもよくクールだっていわれたしよ
 英二 : 隆介、お前はまだガキだ。プロになりたかったらおれのコーディネートに文句つけるな
 竜介 : いっとくけどこの前の白い衣装サイアクだったぞ

Eiji : Ore no iu koto ga kikenee no ka, Ryusuke?
 Ryusuke : Eiji, oshietekure nande minna de kami o someru hitsuyou ga aru?
 Eiji : Bando zentai no houshin da.
 Ryusuke : Ore wa jibunn kuroi kami ga sukinanda. Gaijin no onna no ko mo yoku kuuru datte iwaretasho.
 Eiji : Ryusuke, omae wa mada gaki da. Puro ni naritakattaraore no koodineito ni monkutsukeruna.
 Ryusuke : Ittokukedo kono mae no shiroyi ishou saiaiku dattazo.
 Eiji : Kau tak mau menuruti kata-kataku, Ryusuke?

- Ryusuke : Eiji, bilang dulu alasannya, kenapa seluruh rambut anggota *band* harus di cat?
- Eiji : Itu untuk kekompakan *band*.
- Ryusuke : Aku lebih suka rambutku yang hitam seperti sekarang. Cewek-cewek bule juga menganggapnya keren kok.
- Eiji : Ryusuke, kamu masih bocah. Kalau mau jadi pro, jangan suka melawan kata-kataku.
- Ryusuke : Sebelumnya aku kasih saran *deh..* Baju seragam warna putih itu norak sekali

Dari gambar di atas terlihat Eiji dan Ryusuke yang saling memasang raut muka sinis terhadap satu sama lainnya. Saat itu mereka bertengkar. Dari dialog terlihat perbedaan visi misi kedua orang tersebut dan tersirat bahwa mereka tidaklah memiliki hubungan yang baik dari sebelumnya. Pada akhir pertengkaran terlihat juga pada gambar di atas, Eiji yang berusaha memukul Ryusuke.

Beberapa hari setelah perseteruan itu, mereka bertemu kembali. Pada pertemuan itu mereka saling bertekad untuk membuat *band* terbaik. Sejak hari itu dimulai persaingan antar keduanya dan *group band* Beck pun lahir. Hal tersebut tergambar pada gambar dan dialog di bawah ini:



Gambar 3.9 Ryusuke dan Eiji saling bertekad untuk membuat *band* terbaik
Jilid ke 1

- 英二 : 隆介、おれは最強バンドをつくるぞ。
- 竜介 : おれもつくるよ、英二。

Eiji : Ryusuke, ore wa saikyou bando o tsukuruzo

Ryusuke : Ore mo tsukuruyo, Eiji

Eiji : Ryusuke, aku akan membentuk band yang paling kuat

Ryusuke : Aku juga, Eiji

Dari gambar di atas terlihat raut wajah serius keduanya yang menyiratkan

sinisme satu sama lainnya. Dipicu dengan dialog yang saling menantang untuk

membuat *band* yang terbaik. Setelah perseteruan itu, Eiji membentuk *band* baru

dan Ryusuke membentuk Beck. Keduanya pun berakhir menjadi rival.

Selanjutnya, yaitu tahap peningkatan konflik. Pada tahap ini konflik yang

telah muncul mulai bertambah kadar intensitasnya. Beck yang telah terbentuk

menjadi sebuah *band* mendapat masalah dengan dikeluarkannya mereka dari

daftar pemain yang akan tampil pada acara musik GSSS. Dalam komik, cerita ini

dimulai dengan Ryusuke yang meminta pada Bu Sato (salah satu manajer acara

musik GSSS) agar Beck bisa ikut tampil dalam acara GSSS. Namun Bu Sato

menjelaskan, bahwa sebelumnya mereka memang sempat menjadi salah satu *band*

yang tampil dalam acara tersebut, tetapi Ran sang produser acara tersebut

menolak mentah-mentah.



Gambar 3.10 Beck yang semestinya tampil di GSSS namun Ran menolaknya

さとさん： あんたたちをグレートフル・サウンド出場の候補にあげたことがあるの、急きょ解散しちゃった。ラウド・クライム。シティのだいやくとして！他のプロのクオリティーには遠く及ばないけど... 将来性とコストの安さを評価して賛同してくれる者もいたわ。でも蘭に却下されたわ。どういいうきさつか知らないけどあなたたち蘭に嫌われてるのね。これで蘭に嫌われると... 世に出るのはキビしいわね。

Sato san : *Anatatachi o Gureitfuru Saundo shujjou no kouho ni agetakoto ga aru no, kyuukyo kaisanshichatta. Raudo Kuraimu Shiti no daiyakutoshite! Ta no puro no kuoritii ni wa tookuyobanaikedo... Syouraisei to kosuto no yasusa o hyoukashitesandoushitekureru monomoitawa. Demo Ran ni kyakkasaretawa. Douiukisatsuka shiranaikedo anatatachi Ran ni kirawareterunone. Kono gyoukai de Ran ni kirawareruto... Yo ni deruno wa kibishiiwane.*

Bu Sato : Ada yang mengajukan kalian untuk tampil di Greatful Sound sebagai pengganti Loud Crime City yang tiba-tiba bubar itu! Walaupun kualitas masih agak jauh dengan band lain yang sudah pro... Tapi ada juga yang mempertimbangkan kalian, dilihat dari prospek masa depan dan murah nya biaya. Tapi Ran menolaknya mentah-mentah. Aku tak tahu ada masalah apa, tapu sepertinya kalian dibenci olehnya, kalau dibenci Ran di dunia bisnis musik, akan sangat sulit untuk tembus jadi pro.

Dialog di atas menjelaskan bahwa Beck sempat dimasukkan dalam daftar pemain yang akan tampil pada acara GSSS, namun Ran tidak menyetujui hal tersebut. Dan Bu Sato menjelaskan juga, jika Ran seperti kurang menyukai Beck dan tidak diketahui alasan pastinya mengapa. Ran yang merupakan sosok yang berpengaruh besar pada industri musik Jepang saat itu, merupakan sandungan yang sungguh berarti bagi Beck yang tidak disukai eksistensinya oleh Ran.

Setelah tahap pemunculan konflik, dilanjutkan pada tahap klimaks. Pada tahap ini diceritakan Ryusuke yang berkonsultasi dengan Leon agar Beck bisa tampil di acara GSSS. Leon adalah seorang produser yang memiliki kedudukan

penting di industri musik Amerika (yang juga memiliki dendam pada Ryusuke, karena Ryusuke pernah mencuri gitar berharga milik Leon). Ryusuke berkonsultasi dengan Leon agar Beck tetap bisa tampil pada acara GSSS. Hal ini terlihat pada gambar dan dialog Ryusuke dengan Chiba dan Taira (anggota Beck) saat membicarakan hal tersebut sesaat sebelum mereka tampil pada acara GSSS:



Gambar 3.11 Ryusuke menceritakan syarat yang diajukan oleh Leon pada Chiba dan Taira
Jilid ke 9

- 竜介 : レオン. サイクスがおれらのグレイトフル. サウンド
出場に出した条件... B E C K の今後 5 枚の c d のすべ
ての権利。
- 千葉 : ええっ、レオン. サイクスの全面バックアップってこ
とはおれたち有名になれるってことか? !
- タイラ : バカ。おれらみたいにしょーもないバンドを売り出す
のに金を使うワケねーだろ。
- 竜介 : あくまでおれの罪。ギター & 犬泥棒の罪の代償だ。
- Ryusuke : *Reon Saikusu ga orera no Guretofuru Saundo shutsujou ni
dashita jouken... Beck no kongo go mai no cd subete no kenri.*
- Chiba : *Eee, Reon Saikusu no zenmen bakkuapputtekototo wa oretachi
yuumei ni nareruttekotoka?!*
- Taira : *Baka. Oreramitai ni syoomonai bando o uridasu no ni kane o
tsukau wakenee daro.*
- Ryusuke : *Akumade ore no tsumi. Gitaa & inu dorobou no tsumi no
daishou da.*

Ryusuke : Syarat dari Leon Sykes untuk mendukung tampilnya kita di Greatful Sound adalah... Hak penuh untuk 5 album Beck. Lalu, mengikuti tur dan kegiatan promosi yang sudah dijadwalkan olehnya, tanpa imbalan.

Chiba : Heeeh, kalau ada backup dari Leon Sykes, berarti kita bisa menjadi terkenal dong?!

Taira : Bodoh. Tak mungkin dia mau mengeluarkan biaya untuk mempromosikan band amatiran seperti kita kan?!

Ryusuke : Ini semua adalah hukumanku. Sebagai balasan karena telah mencuri gitar dan anjingnya dulu.

Dari gambar terlihat raut wajah Ryusuke yang khawatir, hal itu tergambar dari butir-butir keringat yang digambarkan muncul pada wajah Ryusuke ketika sedang membicarakan hal itu. Chiba dan Taira pun menampilkan raut wajah yang khawatir. Dari dialog dijelaskan bahwa Leon meminta syarat hak penuh untuk 5 album Beck, tur dan kegiatan promosi yang sudah dijadwalkan oleh Leon tanpa imbalan. Pada dialog juga Taira menjelaskan, bahwa melihat karakteristik Leon, Taira yakin bahwa Beck akan menjadi *band* yang akan dipermainkan saja.

Ryusuke yang mendengar syarat Leon yang begitu keji, tak mau kalah dan memberikan syarat bandingan. Hal itu tergambar pada gambar dan dialog di bawah ini:



Gambar 3.12 Ryusuke meberikan syarat bandingan kepada Leon
Jilid ke 9

竜介：もし3つのステージの中で... 無名に等しいおれたちが一番客を集めたら？

レオン：なにがしたいい？

竜介：もしそうなったら、すべてをチャラにしてくれてもいいよな？

レオン：お前、正気でいってるのか？

竜介：ただ食いモンにはされたくないんでね。

レオン：各ステージの観客の数は係りの者を配置してカウントされれば簡単にわかる、マーケティングのためにもそうするのは実にいい考えだ。

Ryusuke: *Moshi mitsu no suteeji no nakade... Mumei ni hitoshii oretachi ga ichiban kyaku o atsumetara?*

Reon: *Nani ga itai?*

Ryusuke: *Moshi sounattara. Subete o chara ni shitekuretemo ii yo na?*

Reon: *Omae shouki de itterunoka?*

Ryusuke: *Tada kuimon ni wa saretakunaindene.*

Reon: *Kaku suteeji no kankyaku no kazu wa kakari no mono o haichishite kaunto sareba kantan ni wakaruru. Maaketingu no tamenimo sousuru no wa jitsu ni ii kangaeta.*

Ryusuke: Kalau dari ketiga stage ini... Yang paling banyak mengumpulkan penonton adalah band yang tidak terkenal, bagaimana?

Leon: Apa maksudmu?

Ryusuke: Seandainya itu terjadi. Semua persyaratan tadi bisa dianggap impas kan?

Leon: Kau sungguh-sungguh?

Ryusuke: Aku hanya tak ingin jadi mangsa.

Leon: Kalau ada orang yang ditugaskan menghitung di tiap stage, sejumlah penonton akan mudah dipastikan, kalau dipandang dari segi marketing, itu ide yang bagus juga.

Gambar dan dialog di atas menceritakan syarat bandingan yang diajukan oleh Ryusuke kepada Leon. Dilihat dari dialog yang dikatakan Ryusuke, bahwa ia

tidak mau hanya menjadi korban atas persyaratan yang diajukan Leon. Ia juga menantang Leon agar melepas persyaratannya apabila Beck yang bermain di panggung ketiga dapat mengumpulkan penonton lebih banyak dari panggung

lainnya. Dari gambar terlihat ketegangan terjadi antara keduanya, ditambah

adanya salah satu pengawal Leon yang menodongkan pistol ke arah Ryusuke.

Terlihat dari wajah Ryusuke yang berkeringat, ketegangan yang dirasakan

Ryusuke tergambar pada raut wajah Ryusuke. Akhirnya kesepakatan terjadi

setelah Leon mengungkapkan persetujuan dengan mengatakan akan ada seseorang

yang ditugaskan untuk menghitung jumlah penonton yang datang pada tiap

panggung.

Yang terakhir adalah tahap penyelesaian. Pada tahap ini, konflik yang

mencapai klimaks diberi penyelesaian dan ketegangan dikendorkan. Peristiwa

yang menggiring pada penyelesaian adalah saat panggung utama dan panggung

kedua rusak akibat hujan, sehingga panggung ketiga mendapat kesempatan untuk

ditampilkan pada layar utama. Pada layar itu terlihat seorang wanita yang

membuka bikininya dan asik berjoget saat menonton penampilan Beck. Hal

tersebut terbukti pada gambar dan dialog di bawah ini:



Gambar 3.13 Beck masuk layar utama karena panggung utama dan kedua rusak

Jilid ke 10

レオン : なぜモニターに 3 r d ステージを ?

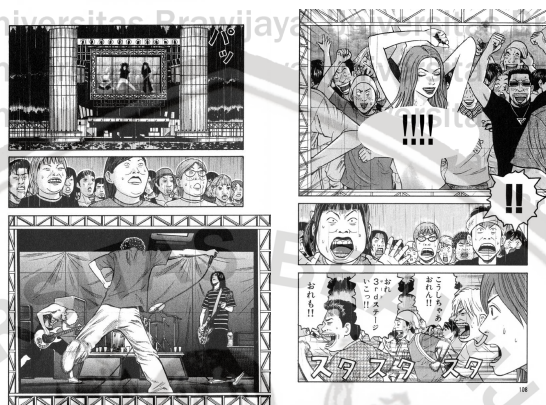
スタッフ : 何十分もなにもなしっていうのはお客さんに失礼です
でし...

Reon : Naze monitaa ni third suteeji o?

Sutaffu : *Nan jyuupun mo nanimonashitteiu no wa okyakusan ni shitsureidesudeshi...*

Leon : Kenapa panggung ketiga ada dilayar monitor?

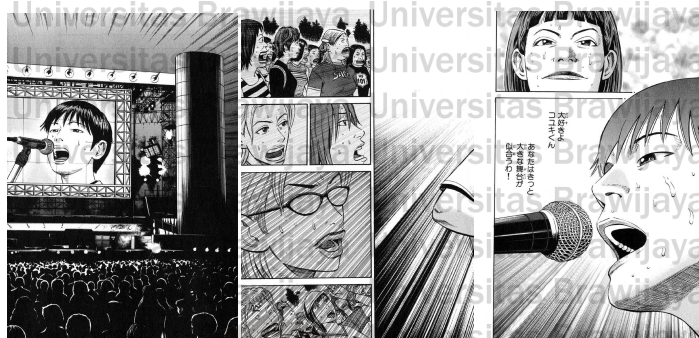
Staff : Karena sudah 10 menit tidak ada apa-apa, jadi daripada mengecewakan penonton...



Gambar 3.14 Gambar Beck yang masuk layar utama dan seorang wanita yang melepas bkininya
Jilid ke 10

Dari dialog di atas diketahui bahwa sudah beberapa lama panggung utama dan panggung kedua mengalami kerusakan yang menyebabkan layar utama tidak memainkan apapun atau mati, karena khawatir dengan penonton yang tidak merasa puas akhirnya para staf memutuskan untuk menayangkan panggung ketiga dalam layar utama tersebut. Terlihat pada gambar selanjutnya, Beck yang masuk pada layar utama, serta wanita yang melepas bkininya dan asik berjoget karena merasa bersemangat mendengar lagu Beck.

Selain itu, dari layar, penonton juga dapat mendengar suara Koyuki yang indah sehingga penonton pun semakin banyak yang mendatangi panggung tersebut. Hal tersebut terbukti pada gambar dan dialog di bawah ini:



Gambar 3.15 Suara Koyuki diperdengarkan pada layar utama dan membuat orang-orang terpana

Jilid ke 10

さとさん： 大好きよコユキくん。あなたはきっと大きな舞台が似合うわ！

Sato san : Daisukiyo Koyuki kun. Anata wa kitto ookina butai ga niauwa!

Bu Sato : Aku suka sekali dengan suaramu Koyuki. Memang kau pasti cocok dengan panggung yang besar!

Pada gambar di atas terlihat layar utama yang menyorot Koyuki, dan pada saat itu suara Koyuki diperdengarkan kepada seluruh penonton di semua panggung. Terlihat ekspresi terpukau dari orang-orang, bahkan Ran, saat mendengar suara Koyuki. Hal itu membuktikan bahwa suara Koyuki begitu bagus.

Dari dialog juga dijelaskan Bu Sato menilai suara Koyuki panggung besar, karena suaranya yang bagus.

Selanjutnya diceritakan penyelesaian dengan peristiwa lainnya, yaitu saat penonton yang terus berdatangan pada panggung ketiga dan akhirnya Beck berhasil mendapat penonton paling banyak dibanding kedua panggung lainnya.

Hal tersebut terlihat pada gambar dan dialog di bawah ini:



**Gambar 3.16 Penonton Beck mendapat jumlah paling banyak
Jilid ke 10**

スタッフ: ライブ終わったのに増えつつ けてるよ!!

Sutaffu : Raibu owattanoni fuetsuzuketeruyo!!

Staff : Pada konsernya sudah selesai, tapi kenapa masih terus bertambah!!

Dalam gambar terlihat keterangan bahwa jumlah penonton panggung utama adalah 8.900 orang, penonton panggung kedua adalah 980 orang, dan panggung ketiga 8.100 orang. Namun beberapa saat kemudian alat penghitung staf pada panggung ketiga kembali pada angka awal, yang berarti jumlah penonton di panggung ketiga melebihi 9.000 orang yaitu 10.002 orang. Hal ini menandakan kalau panggung ketiga berhasil mendatangkan lebih banyak penonton dibanding kedua panggung lainnya.

3.2.2.1 Plot dalam Film

Seperti dalam komik, tahap penyituan dalam film, dimulai dengan cerita pertemuan tokoh Koyuki dan tokoh Ryusuke. Namun, dalam film diceritakan anjing milik Ryusuke diganggu oleh tiga orang asing. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar dan dialog di bawah ini:



Gambar 3.17 Koyuki saat menolong anjing milik Ryusuke
Menit ke 00:04:16 – 00:04:45

外国人 1 : Are you seems like a hero?

外国人 2 : What you're doing, man?!

竜介 : BECK!!

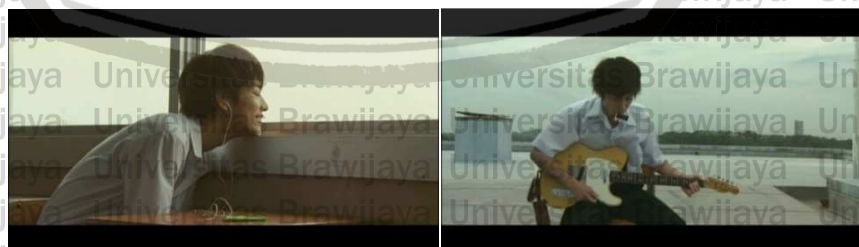
Gaikokujin 1 : Kamu ingin jadi pahlawan kesiangnan?

Gaikokujin 2 : Hei, apa yang kau lakukan?!

Ryusuke : BECK!!

Adegan di atas memperlihatkan tiga orang asing yang sedang mengganggu seekor anjing, lalu datang Koyuki untuk menolong anjing tersebut. Tetapi orang-orang asing tidak terima dan malah memukul Koyuki. Tak lama, datang seorang remaja laki-laki bernama Ryusuke yang memanggil anjing tersebut dan menolong Koyuki dari ketiga orang asing tersebut. Diketahui nama anjing itu adalah Beck.

Setelah kejadian itu Koyuki dan Ryusuke semakin akrab. Seperti dalam komik, dalam film keakraban ini juga memicu Koyuki untuk mulai mendengarkan musik barat dan belajar gitar. Hal ini terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.18 Koyuki mendengarkan musik barat dan belajar gitar
Menit ke 00:13:49/00:02:26

Dalam film tidak diceritakan Koyuki yang mempelajari musik barat seperti yang diceritakan dalam komik, namun diperlihatkan Koyuki yang mulai menyukai dan mendengarkan musik barat. Diceritakan juga Koyuki yang mulai belajar gitar pemberian Ryusuke dengan semangat dan penuh sukacita. Hal tersebut terlihat dari ekspresi wajah Koyuki yang bahagia.

Tahap plot selanjutnya adalah tahap pemunculan konflik. Seperti dalam komik, dalam film diceritakan terbentuknya *band* Beck dipicu oleh pertengkaran Ryusuke dan Eiji yang berakhir dengan bubaranya *band* mereka dan tekad masing-masing untuk membuat *band* yang terbaik. Dalam film diceritakan juga mereka juga menjadi rival, seperti cerita pada komik.



**Gambar 3.19 Pertengkaran Eiji dan Ryusuke
Menit ke 00:07:45/00:07:54**

竜介 : 髪そうみったからてんそうのもくなんてだろう。
英二 : (Mencoba memukul Ryusuke)
竜介 : *Calm down.. Calm down..*

Ryusuke : *Kamisou mittakara tensou no mokunante darou*
Eiji : (Mencoba memukul Ryusuke)
Ryusuke : *Calm down.. calm down..*

Ryusuke : Kita tidak akan berkembang karena warna rambut
Eiji : (Mencoba memukul Ryusuke)
Ryusuke : Tenang.. Tenang..

Gambar di atas memperlihatkan Eiji yang sedang melempar kotak kardus pewarna rambut ke arah Ryusuke. Dalam dialog tergambar Ryusuke yang tidak

memiliki kesamaan visi misi dengan Eiji. Eiji yang marah berusaha untuk memukul Ryusuke, namun Ryusuke hanya dengan santainya menenangkan Eiji sedang anggota *band* lainnya menahan Eiji yang berusaha memukul Ryusuke.

Selanjutnya adalah bukti saat Eiji dan Ryusuke yang saling bertekad untuk membuat *band* yang hebat pada hari yang sama. Hal itu terlihat pada gambar dan dialog di bawah ini:



Gambar 3.20 Tekad saling membuat band yang hebat saat band mereka bubar

Menit ke 00:07:38/00:07:55

- 英二 : 失敗だったんだ。おれとお前が一緒にやるということ自体が。隆介、おれは最強のバンド作るぞ。
- 竜介 : おれも作るよ、英二。
- Eiji : *Shippaidattanda. Ore to omae ga isshoni yaru to iukoto jitai ga. Ryusuke, ore wa saikyou no bando tsukuruzo.*
- Ryusuke : *Ore mo tsukuruyo, Eiji.*
- Eiji : Semuanya gagal. Semua yang telah kita bangun bersama-sama. Ryusuke, aku akan membuat band yang hebat.
- Ryusuke : Aku juga, Eiji.

Terlihat dari ekspresi wajah Eiji yang menggebu-gebu tersirat amarah saat ia mengucapkan dialog di atas. Terlihat juga Ryusuke yang menunjukkan wajah sinis dan ia menantang Eiji dengan berkata bahwa ia juga akan membuat *band* yang hebat. Ketegangan tersebut menimbulkan kesan kebencian antara keduanya dan menyebabkan keduanya menjadi rival dalam industri musik.

Tahap selanjutnya adalah tahap peningkatan konflik. Seperti pada komik, pada film tahap ini juga diceritakan Beck yang dikeluarkan dari daftar pemain acara musik GSSS. Namun, dalam film adegan ini diawali dengan cerita Bu Sato yang datang ke pemancingan tempat Ryusuke tinggal untuk mengajak Beck ikut berpartisipasi dalam acara GSSS. Hal tersebut diperlihatkan pada gambar dan dialog di bawah ini:



Gambar 3.21 Bu Sato mengajak Beck untuk berpartisipasi dalam acara GSSS
Menit ke 01:08:54

サトさん： グレイトフル。サウンドいであてみたい？

千葉： まじそよ？！

サトさん： あなたたちの曲には世界を変える力があると思う。どう？やってみる気ある？

千葉： もちろんよろこんで。

Sato san : Guretofuru Saundodetemitai?

Chiba : Majisoyou?!

Sato san : Anatatachi no kyoku ni wa sekai o kaeru chikara ga aru to omou. Dou? Yatterimirukiaru?

Chiba : Mochiron yorokonde.

Bu Sato : Apakah kalian mau berpartisipasi dalam acara *Greatful Sound*?

Chiba : Anda serius?!

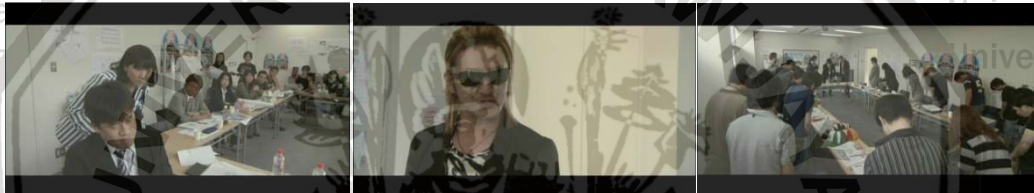
Bu Sato : Lagu kalian memiliki kekuatan untuk mengubah dunia. Bagaimana? Apakah kalian mau ikut?

Chiba : Tentu saja kami sangat ingin.

Adegan di atas memperlihatkan Bu Sato yang menganggap musik Beck akan bisa mengubah dunia mengajak Beck untuk berpartisipasi dalam acara GSSS.

Hal tersebut disambut dengan wajah kaget seluruh anggota Beck, dan disetujui oleh Chiba dengan suara lantang dan bersemangat.

Namun beberapa hari setelah kejadian tersebut, secara mendadak Beck mendapat kabar bahwa mereka dihapus dari daftar pemain yang tampil pada acara GSSS oleh Ran yang secara tiba-tiba menjadi produser baru GSSS. Hal tersebut diceritakan pada gambar dan dialog di bawah ini:



Gambar 3.22 Ran sebagai produser baru GSSS menghapus Beck dari daftar pemain

Menit ke 01:17:40/01:17:43/01:17:59

サトさん : どうやってことですか、ベックの主情とに消すって?!

マネージャー 1 : サトちゃん新しいプロデューサーのいこうなんだよ。

サトさん : 新しいプロデューサー?

マネージャー 2 : 彼のもとで働いてもらう。

(Ran memasuki ruangan rapat)

蘭 : 新しいプロデューサー負かされた蘭です。よろしく。

Sato san : Douyattekotodesuka, Bekku no shujoutonikesutte?!

Manaajaa 1 : Sato chan, atarashii purojyuusaa no ikounandayo.

Sato san : Atarashii purojyuusaa?

Manaajaa 2 : Kare no motode hataraitemorau.

(Ran memasuki ruangan rapat)

Ran : Atarashii purojyuusaa makasareta Ran desu. Yoroshiku.

Bu Sato : Apa maksud kalian dengan menarik Beck keluar?!

Manajer 1 : Sato chan, itu adalah perintah dari produser baru.

Bu Sato : Produser baru?

Manajaer 2 : Kau akan bekerja menjadi bawahannya.

(Ran memasuki ruangan rapat)

Ran : Perkenalkan aku adalah produser baru, Ran. Mohon kerjasamanya.

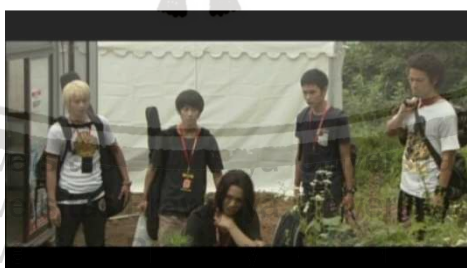
Gambar dan dialog di atas memperlihatkan Ran yang tiba-tiba menjadi produser baru GSSS, menghapus nama Beck dari daftar pemain. Wajah dan gaya

Ran yang angkuh memberikan kesan bahwa ia adalah orang yang melakukan apa saja demi kepentingannya sendiri. Diangkatnya Ran menjadi produser baru secara

tiba-tiba setelah diketahui bahwa Beck masuk dalam daftar pemain GSSS pun terlihat janggal. Hal ini menunjukkan bahwa Ran memang sengaja menjadikan dirinya sebagai produser GSSS untuk menghapus nama Beck dari daftar pemain.

Selanjutnya yaitu tahap klimaks. Berbeda dengan komik, dalam film tahap ini menceritakan Ryusuke yang berkonsultasi langsung dengan Leon, namun tidak mengajukan syarat bandingan terhadap Leon. Ditemukan juga perbedaan isi syarat yang diajukan oleh Leon kepada Ryusuke. Hal ini dapat terlihat pada adegan saat

Ryusuke mengatakan hal tersebut kepada seluruh anggota Beck lain beberapa saat sebelum mereka tampil pada gambar dan dialog di bawah ini:



Gambar 3.23 Adegan saat Ryusuke menceritakan konsultasinya dengan Leon
Menit ke 01:45:53

竜介 : かんけいこといんでマイン! ステージパフォーアーム、2nd! ステージのまることうまらなければ Beck はこのライブのさいごにかいさんしななければならない。

千葉 : かいさんてお前？
 竜介 : それからおれはやつのために死ぬまでぶしょうではた
 らきやけない。

Ryusuke : *Kankekotoinde main suteeji pafooaamu, sekon suteeji no marukoto umaranakereba Beck wa kono raibu no saigo ni kaisanshinakerebanaranai.*

Chiba : *Kaisante omae?*

Ryusuke : *Sorekara ore wa yatsu no tameni shinu made bushou de hatarakyakenai.*

Ryusuke : Jika kita tidak mendapat banyak penonton dari panggung utama dan panggung kedua, ini akan menjadi yang terakhir dan Beck harus bubar.

Chiba : Kamu bilang bubar?

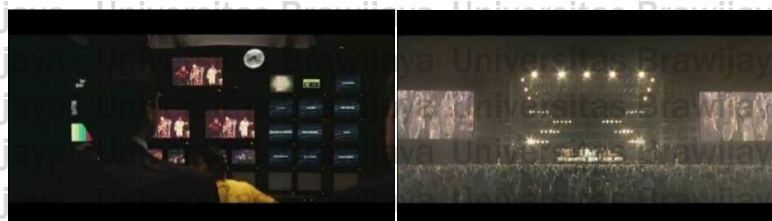
Ryusuke : Dan juga, aku harus bekerja padanya hingga aku mati.

Dari dialog di atas dapat dilihat bahwa dalam film, syarat yang diajukan

Leon diubah dan dimasukkan pula syarat bandingan yang diucapkan Ryusuke dalam komik. Dalam film syarat yang diajukan Leon adalah jika Beck tidak mendapat penonton lebih banyak dari panggung utama dan panggung kedua, maka Beck harus bubar dan Ryusuke harus bekerja dengan Leon hingga mati.

Tentu saja hal itu membuat seluruh anggota Beck terkejut, hal itu dapat dilihat dari gambar di atas. Dari dialog juga terlihat Chiba yang kaget mendengar cerita Ryusuke tersebut.

Selanjutnya yang terakhir, yaitu tahap penyelesaian pada film diceritakan panggung utama dan kedua yang rusak, lalu menyebabkan para staf memutuskan untuk menampilkan Beck dalam layar utama. Berbeda dengan komik, dalam film diceritakan beberapa wanita yang memakai bikini sedang asik berjoget saat mendengar lagu Beck. Hal tersebut terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.24 Para staf menayangkan panggung ketiga pada layar utama dan terlihat wanita-wanita yang berjoget memakai bikini
Menit ke 02:10:03/02:10:06

Gambar di atas memperlihatkan staf yang menayangkan panggung ketiga dari dalam kantornya. Terlihat juga layar yang menunjukkan beberapa wanita yang asik berjoget saat mendengar lagu Beck, dan mereka hanya menggunakan bikini padahal saat itu hujan sedang mengguyur arena GSSS. Namun hal yang janggal dalam film adalah saat Koyuki menyanyi, suara Koyuki diubah menjadi suara orkestra. Hal ini adalah penggambaran suara Koyuki yang begitu indah.

Dalam film pun diceritakan penyelesaian cerita dengan penonton yang terus berdatangan pada panggung ketiga. Hal ini terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.25 Penonton panggung ketiga yang melebihi kedua panggung lainnya
Menit ke 02:15:20

Dari gambar terlihat kondisi panggung kedua yang mengumpulkan 10.000 orang pada pukul 18:52, panggung utama yang mengumpulkan 15.000 pada pukul 18:53. Namun saat malam datang penonton panggung utama dan kedua semakin menurun dan berpindah pada panggung ketiga yang pada alat penghitung terlihat angka 9999 dan terjatuh ke tanah karena tersenggol penonton yang masih terus berdatangan. Terlihat pada gambar di atas, panggung ketiga yang dipenuhi oleh penonton yang sangat banyak. Hal tersebut menjelaskan bahwa Beck berhasil mendapatkan penonton lebih banyak dibanding dua panggung lainnya.

3.2.2.3 Analisis Plot

Untuk menganalisis plot terdapat 3 kriteria pembedaan plot yaitu kriteria urutan waktu, jumlah dan kepadatannya. Menurut kriteria urutan waktu, plot cerita dalam komik maupun film adalah maju (progresif). Hal ini disimpulkan karena secara keseluruhan, cerita yang dikisahkan bersifat kronologis dan urut.

Dari adegan pertemuan Koyuki dan Ryusuke (pada tahap pertama yaitu tahap penyituan), hingga Beck yang berhasil tampil di acara GSSS (pada tahap terakhir yaitu tahap penyelesaian), cerita dikisahkan secara runtut dan mudah diikuti pembaca ataupun penonton.



Gambar 3.26 Skema plot komik dan film Beck ialah maju (progresif)

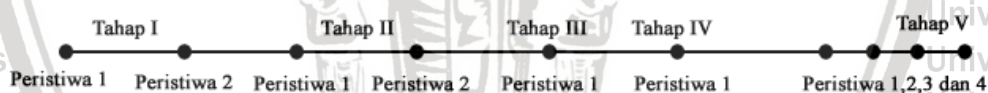
Gambar di atas adalah skema plot berdasarkan kriteria urutan waktu pada komik dan film Beck. Dari gambar di atas terlihat alur cerita adalah progresif.

Sedangkan, menurut kriteria jumlah. Kedua media, yakni komik dan film, menggunakan plot tunggal. Hal tersebut disimpulkan dari cerita yang berfokus pada tokoh utama saja dan tidak ditemukan plot tambahan yang mengganggu alur cerita plot utama. Yang dimaksud dengan plot utama (dalam komik maupun film) adalah cerita Beck mulai terbentuk sampai akhirnya berhasil tampil di acara GSSS.

Plot dalam komik maupun film hanya berfokus pada satu inti cerita saja, pada satu tema saja.

Perbedaan yang cukup signifikan terlihat pada kriteria kepadatan plot.

Dalam komik, secara keseluruhan, plot cerita longgar. Hal ini terlihat dari panjangnya cerita yang tersaji dalam komik. Hubungan antarperistiwa tidaklah erat. Seringkali diantara peristiwa satu dengan yang lainnya diselipkan peristiwa tambahan yang memperlambat jalannya cerita. Di bawah ini adalah skema kepadatan plot cerita dalam komik:

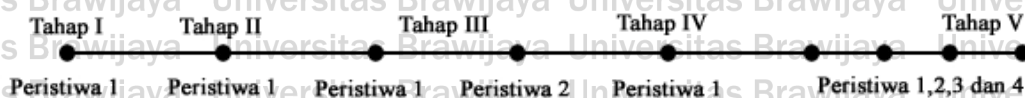


Gambar 3.27 Skema plot komik ialah plot longgar

Dari gambar di atas terlihat pada tahap I dan tahap II terjadi 2 peristiwa terjadi. Sedangkan pada tahap IV hanya terdapat 1 peristiwa saja. Tahap III dan tahap IV juga hanya terjadi 1 peristiwa saja. Namun pada tahap V terjadi 4 peristiwa.

Berbeda dengan komik, kepadatan plot pada film adalah padat. Hal ini terlihat dari singkatnya penyajian cerita. Peristiwa dalam film pun tidak sebanyak

dengan peristiwa yang terjadi pada komik. Hal ini terlihat pada gambar skema kepadatan plot dalam film, di bawah ini:



Gambar 3.28 Skema plot film ialah plot padat

Dari gambar di atas terlihat plot dalam film lebih padat dibanding plot dalam komik. Berbeda dengan komik, tahap I dalam film hanya terdiri dari 1 peristiwa saja. Pada tahap selanjutnya, yakni tahap II, juga ditemukan hanya 1 peristiwa saja. Namun pada tahap III terjadi 2 peristiwa. Selanjutnya pada tahap IV terjadi 1 peristiwa saja, dan pada tahap V terjadi 4 peristiwa.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kepadatan plot dalam komik longgar sedangkan dalam film padat. Hal ini terlihat dari jumlah peristiwa yang terjadi pada tiap tahap plotnya.

Perbedaan-perbedaan tersebut tentu saja terjadi dalam karya adaptasi. Sesuai dengan penjelasan dari Sasra Sunu dalam artikel yang berjudul 'Sasra Sunu: Setiap Potongan Gambar Adalah Pemikiran' (www.filmindonesia.or.id), ia menjelaskan bahwa ritme tautan gambar (dalam film) harus sesuai dengan yang dikehendaki dalam cerita dan skenario. *Flow* perlu dijaga agar ketegangan-ketegangan tidak menumpuk di awal. Kalau tidak, bisa-bisa penonton akan lelah lebih dulu menjelang akhir film. Atau, terkadang tidak harus intens, tapi justru dibiarkan 'longgar' sedikit untuk meningkatkan ketegangan itu. Karena kebutuhan itulah, film memiliki urutan yang berbeda dengan yang ada pada komik. Bukan

karena keluar dari jalur cerita, tapi menyajikan cerita yang serupa namun dengan teknik yang berbeda.

Peringkasan adegan yang terjadi pada film tentu saja karena sineas ingin tetap setia pada inti cerita, namun terbatas dalam hal durasi. Eneste (1991, hal. 23) mengatakan bahwa bisa saja durasi untuk film diperpanjang, namun hal itu tidak selalu bisa dilaksanakan, mengingat daya tahan mata penonton yang amat terbatas.

Lebih dari dua jam duduk di kursi, biasanya penonton sudah mulai jenuh.

Hal ini juga berkaitan dengan unsur *suspence* (tegangan) yang dibutuhkan pada kedua karyanya. Pada setiap karya dibutuhkan unsur *suspence* agar penikmatnya (pembaca ataupun penonton) dapat menikmati cerita, terbawa suasana, dan hal lainnya. Namun, pada komik maupun film ditemukan perbedaan strategi peletakkan adegan yang membangun unsur *suspence* tersebut. Pada komik terlihat ketegangan dihadirkan dengan memperpanjang cerita, seperti pada adegan perkenalan antara tokoh Koyuki dan tokoh Ryusuke yang terjadi dalam 2 adegan.

Salah satu peristiwa yang menyulut ketegangan juga terlihat pada tahap penyelesaian, dimana seorang wanita yang berjoget tanpa busana. Berbeda dengan komik, film menggunakan strategi lain untuk memasukkan unsur *suspence* di dalam karyanya. Dalam film, unsur *suspence* dihadirkan dalam bentuk dramatisasi ceritanya. Terlihat pada dramatisasi adegan Ran yang tiba-tiba menjadi produser GSSS. Terlihat juga pada tahap klimaks, yakni pada syarat Leon apabila Beck tidak bisa mengumpulkan penonton paling banyak maka Beck harus bubar dan Ryusuke harus bekerja pada Leon sampai mati.

Selain perbedaan terkait perbedaan plot dan unsur *suspensity*, ditemukan juga perbedaan terkait teknis. Perbedaan teknis yang signifikan terjadi pada tahap terakhir, yakni tahap penyelesaian. Dalam komik diceritakan suara Koyuki yang merdu, namun dalam film suara Koyuki dihilangkan dan diganti dengan suara orkestra. Hal ini berkaitan dengan perbedaan pengembangan imajinasi pembaca dan penonton. Dalam komik diceritakan bahwa Koyuki memiliki suara yang sangat merdu dan begitu indah. Pembaca tentu saja memiliki interpretasinya sendiri terhadap suara merdu tersebut. Ada pembaca yang menganggap suara yang merdu adalah seperti suara yang dimiliki oleh John Lennon, atau ada juga pembaca yang membayangkan suara merdu Koyuki adalah seperti suara milik Alex Turner, atau bisa saja seperti Glen Fredly dan lain-lain. Namun, dalam film, seorang aktor yang memainkan peran Koyuki adalah orang yang telah dipilih oleh para sineas yang merupakan hasil interpretasi seorang sutradara. Dan itu adalah hal yang sah bagi pembuat film untuk bisa menciptakan tokoh sesuai dengan interpretasinya sendiri. Damono (2005, hal. 100) mengatakan, jika dalam membaca karya tulis tidak ada faktor visual yang membatasi imajinasi kita, dalam film tampaknya hal itulah yang utama.

Dalam proses ekranisasi sangatlah mungkin sineas 'melukai' imajinasi pembaca yang mengharapkan kesamaan utuh dalam karya hasil adaptasi. Menghilangkan suara Koyuki adalah salah satu alternatif agar para pembaca yang juga sebagai penonton dapat menikmati film tanpa 'terluka' imajinasinya.

Dihilangkannya suara Koyuki dan pelukisan suara merdunya lewat ekspresi takjub penonton (yang menonton Koyuki bernyanyi), Maho, Beck dan seluruh

orang yang mendengar Koyuki bernyanyi, juga lewat penggambaran alam yang indah, para sineas tetap dapat menyampaikan pesan dari penulis tanpa harus melukai imajinasi penonton.

Hal lain yang berbeda adalah pada komik digambarkan seorang wanita Asing yang membuka bikininya, sedangkan dalam film diceritakan beberapa wanita Jepang yang hanya memakai bikini. Hal ini berkaitan dengan sensor pada film. Untuk membuat suatu film tentu saja dibutuhkan syarat-syarat agar film tersebut mendapat perizinan untuk dapat diputar di layar lebar. Salah satu syarat tersebut tentu saja lulus sensor. Seperti halnya sensor film dalam Indonesia (www.lsf.go.id), yaitu penelitian dan penilaian terhadap film dan reklame film untuk menentukan dapat atau tidaknya sebuah film dan reklame film dipertunjukkan dan/atau ditayangkan kepada umum, baik secara utuh maupun setelah peniadaan bagian gambar atau suara tertentu. Sensor dalam film adalah hal yang mutlak dilakukan agar film yang bersangkutan dapat ditayangkan atau tidak ditayangkan.

Perbedaan-perbedaan perihal teknis seperti ini lumrah terjadi dalam suatu karya adaptasi. Hal ini karena dalam film tentu saja dibutuhkan penyesuaian-penyesuaian, agar menghasilkan karya yang sesuai dengan yang dibutuhkan untuk terlahirnya sebuah film. Karena dalam pembuatan film, selain mempertimbangkan masalah durasi dan kebutuhan plot berupa unsur suspensnya, dibutuhkan juga pertimbangan yang matang perihal biaya, selera pasar dan lain-lain.

3.2.3 Tokoh dan Penokohan

Semi (1988, hal. 63) mengatakan tokoh diciptakan untuk menceritakan sebuah kisah, untuk memberi contoh suatu keyakinan, untuk mendukung simbol-simbol tertentu dalam novel (sebuah karya) atau sekedar untuk memperlancar perkembangan suatu plot. Sedangkan penokohan menurut Jones dalam Nurgiyantoro (2010, hal. 165) adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

Tokoh dalam komik dan film *Beck* memiliki jumlah yang berbeda. Komik memiliki jumlah tokoh yang lebih banyak dibanding film, hal ini tentu saja terkait dengan efisiensi penerimaan cerita pada penonton. Sesuai dengan ungkapan Eneste (1991, hal. 62) bahwa tidak semua tokoh yang terdapat pada karya tulis akan muncul dalam film. Film hanya menampilkan tokoh-tokoh yang dianggap penting saja. Maka dari itu, tokoh-bersahaja lebih sering dipakai dalam film, karena tokoh semacam itu mudah dikenal dan diingat oleh penonton.

Dalam tokoh dan penokohan dikenal hal yang disebut dengan pembedaan tokoh, yang terbagi menjadi dua yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan.

3.2.3.1 Tokoh Utama

Tokoh utama adalah tokoh yang kerap kali muncul dan memiliki tingkat kepentingan yang tinggi demi tercapainya suatu cerita. Dilihat dari intensitas kemunculan dan nilai kepentingan dalam cerita, Koyuki dan Ryusuke adalah dua tokoh utama pada komik dan film *Beck*.

3.2.3.1.1 Koyuki

Dalam unsur pelukisan fisik, gaya berpakaian dan potongan rambut tokoh

Koyuki dalam komik maupun film memiliki kesamaan. Koyuki digambarkan anak

laki-laki yang memiliki rambut pendek dan memiliki gaya pakaian yang konservatif.



Gambar 3.29 Perbandingan pelukisan fisik Koyuki pada komik dan film

Pada komik maupun film tokoh Koyuki mengalami perkembangan karakter, namun ada beberapa perbedaan kesan terkait tokoh Koyuki dalam film.

Dalam komik diceritakan Koyuki adalah seorang siswa SMP berusia 14 tahun yang tidak percaya akan eksistensi dirinya dan memiliki kehidupan yang membosankan. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.30 Tanaka Yukio adalah siswa yang memiliki kehidupan yang membosankan
Jilid ke 1

コユキ： もう 14 歳にして先は見えてしまった。昨日も今日あき
ってもたいしてかわりばえのしない毎日。おれつてボン
と退屈な奴。おれなんて別にいてもいなくても。世の中
はうごいていくんだもんア。

Koyuki : *Mou jyuuyonsai ni shite saki wa mieteshimatta. Kinou mo kyou
mo tabun sakki mo asatte mo taishite kawaribaenai mainichi.
Ore tsute honto to taikutsu na yastu. Ore nante betsu ni
itemoinakutemo. Yo no naka ugoiteikundamonnaa.*

Koyuki : Aku kini telah berumur 14 tahun, tapi aku sudah tahu akan
seperti apa hidupku nanti. Kemarin, hari ini, besok, lusa, setiap
hari tanpa perubahan. Bagaimanapun aku ada atau pun tidak,
dunia tetap bergerak maju.

Pada gambar di atas terlihat wajah Koyuki yang kekanakkan dan seragam
hitam khas SMP di Jepang, menjelaskan identitas Koyuki yang merupakan
seorang siswa SMP yang berumur 14 tahun. Hal tersebut diperkuat oleh gambar
di bawah ini:



Gambar 3.30 Koyuki memakai topi yang berisi tulisan nama dan sekolahnya
Jilid ke 2

Pada gambar di atas terlihat tulisan ‘Tanaka Yukio kelas 2.4 SMP Ihara Higashi’. Gambar tersebut memperjelas latar belakang pendidikan Koyuki dalam komik, bahwa ia seorang siswa SMP.

Selain itu, Koyuki juga memiliki sifat yang lugu. Keluguan Koyuki tergambar saat ia dengan mudahnya dirayu oleh temannya dengan imbalan kumpulan foto artis kesukaannya. Hal tersebut terlihat pada gambar dan dialog di bawah ini:



Gambar 3.31 Koyuki yang mudah dirayu oleh temannya
Jilid ke 1

- 田辺 : お前に そこまでいわれたらさすがに反省してきた。
頼むこれを返すの手伝ってくれる！！
- コユキ : ハア？！
- 田辺 : お前石黒先輩の知り合いだろう。今度 洋モノのHビ
デオかしてやるからよ。
- コユキ : ふざけるな！！

田辺 : 国吉ちえみの水着写真集貸してやるぞ〜〜〜!!

Tanabe : *Omae ni soko made iwaretarasasu ga ni hanseishitekita.*

Tanomu kore o kaesu no tetsudattekureru!!

Koyuki : *Ha?!*

Tanabe : *Omae Ishiguro Senpai no shiriai darou. Kondo yo mono no*

H bideo kashiteyarukarayo.

Koyuki : *Fuzakeruna!!*

Tanabe : *Kuniyoshi Chiemi no mizugishashinshuu kashiteyaruzo〜〜〜!!*

Tanabe : Aku jadi menyesal karena apa yang kau katakan itu benar.

Tolonglah, tolong kembalikan, dong!!

Koyuki : *Ha?!*

Tanabe : Kamu 'kan kenal sama Kak Ishiguro. Nanti aku pinjamkan video porno bule, deh.

Koyuki : Jangan macam-macam!!

Tanabe : Aku pinjamkan buku kumpulan foto Chiemi Kuniyoshi dalam pakaian renang〜〜〜!!

Dialog di atas memperlihatkan Tanabe (teman sekolah Koyuki) yang meminta bantuan Koyuki namun Koyuki tidak mau membantunya. Tetapi ketika Tanabe merayu dengan kumpulan foto artis kesukaan Koyuki yaitu Chiemi Kuniyoshi, seketika Koyuki berubah pikiran. Dari gambar terlihat kaki Koyuki yang berhenti dan mata Koyuki yang melihat ke arah Tanabe. Dari gambar tersebut menjelaskan Koyuki yang awalnya menolak untuk menolong Tanabe namun akhirnya luluh karena rayuan Tanabe yang menjanjikan foto artis kesukaan Koyuki.

Sifat ceroboh Koyuki terlihat saat ia menjatuhkan gitar karena berkhayal tentang liburan musim panas dan ia tersandung sehingga gitar yang diberikan oleh Ryusuke itu terjatuh. Sifat Koyuki tersebut terlihat pada gambar dan dialog di bawah ini:



Gambar 3.32 Koyuki yang ceroboh menjatuhkan gitar pemberian Ryusuke
Jilid ke 2

コユキ： もうすぐ夏休みだなあ。よお～～～うし思いっ切り遊ぶぞお！！まず手始めにクマゼミゲットだ！！

Koyuki : *Mousugu natsu yasumi danaa. Yoo~~~~sh omoikkiri asobuzoo!! Mazu tehajime ni kumazemigetto da!!*

Koyuki : Sebentar lagi musim semi. Hyaaaaa bisa main sepuasnya!! Pertama-tama, tangkap serangga musim panas dulu!!

Dialog di atas menjelaskan Koyuki yang sedang mengkhayalkan liburan musim panasnya. Ia tidak sabar untuk bermain saat musim panas. Pada gambar memperlihatkan Koyuki yang sedang sibuk memikirkan liburan musim panasnya malah dengan cerobohnya tersandung dan menjatuhkan gitar yang diberikan Ryusuke padanya.

Tetapi berbeda dengan komik, dalam film Koyuki digambarkan sebagai siswa SMA berumur 16 tahun yang tidak percaya akan eksistensi dirinya, menjadi objek *bullying* di sekolahnya, dan memiliki kesan lebih suram dibanding tokoh dalam komik karena dalam film Koyuki kerap kali termenung dan jarang berekspresi hiperbolis seperti ekspresi bahagia ataupun terkejut. Hal itu terbukti pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.33 Koyuki yang sedang memikirkan hidupnya
Menit ke 00:01:14

コユキ： もう十六歳にして。先は見えてしまった。昨日も今日も明日もあさってもたいしてかわりばえのしない毎日。おれなんて別にいてもいなくても。世の中はうごいていくんだもんア。

Koyuki : *Mou jyuurokusai ni shite. Saki wa mieteshimatta. Kinou mo kyou mo sakki mo asatte mo taishite kawaribaenai mainichi. Ore nante betsu ni itemoinakutemo. Yo no naka ugoiteikundamonnaa.*

Koyuki : Aku kini telah berumur 16 tahun, tapi aku sudah tahu akan seperti apa hidupku nanti. Kemarin, hari ini, besok, lusa, setiap hari tanpa perubahan. Bagaimanapun aku ada atau pun tidak, dunia tetap bergerak maju.

Pada gambar di atas terlihat wajah Koyuki yang suram dan dialog menerangkan kondisi Koyuki saat itu yang sedang berusia 16 tahun dan duduk di bangku SMA. Mengalami kebosanan dalam hidupnya dan merasa eksistensi dirinya tidak penting bagi orang lain.

Perbedaan lainnya adalah dalam film, Koyuki menjadi objek *bullying* oleh teman-teman sekolahnya. Hal tersebut terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.34 Gitar dari Ryusuke dirusak oleh teman sekolah yang mem-bully Koyuki
Menit ke 00:30:02



Gambar 3.36 Koyuki berlatih hingga larut malam dan kulit ari jarinya mengeras dan mengelupas
Menit ke 00:37:00/00:37:02

Dari gambar pertama dan dialog di bawahnya, terlihat bahwa kerja keras Koyuki sampai membuat Ibunya berkata demikian. Ditambah dengan gambar kedua terlihat jari Koyuki yang terluka karena sering berlatih gitar. Hal-hal tersebut membuktikan Koyuki yang dengan giat belajar bermain gitar.

Pada akhir cerita tokoh Koyuki mengalami perubahan sifat yang signifikan.

Dalam komik maupun film, pada akhir cerita diceritakan Koyuki mengalami peningkatan kepercayaan diri dan keberanian, ia berani naik ke panggung saat anggota Beck lainnya tengah putus asa akan keutuhan *band* tersebut. Hal tersebut tergambar pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.37 Koyuki naik ke atas panggung sendirian
Jilid ke 9



**Gambar 3.38 Koyuki naik ke panggung sendirian
Menit ke 01:59:51**

Kedua gambar di atas memperlihatkan Koyuki yang naik ke atas panggung pada acara GSSS sendirian. Hal itu terjadi saat Beck mengalami masalah dan hampir saja bubar, namun dengan berani dan nekat Koyuki naik ke atas panggung sendirian.

Penjelasan di atas adalah pembuktian adanya perbedaan penokohan dari tokoh Koyuki. Perbedaan-perbedaan tersebut tentu saja lumrah terjadi dalam sebuah karya adaptasi. Hal ini berkaitan dengan kebebasan sutradara dalam memilih aktor untuk tokoh Koyuki menurut interpretasi sang sutradara dan media.

Menurut paparan Sabakti (Riaupos.co) ekranisasi adalah konkretisasi karya tulis (resepsi teks). Dalam hal ini, ekranisasi dapat disejajarkan dengan tanggapan pembaca (sutradara) atas sebuah karya tulis. Diperkuat dengan paparan dari Aziezy dan Hasim (2010, hal. 45) yang mengatakan bahwa ketika melihat film kita rasanya melihat 'sesuatu seperti aslinya', suatu realitas. Akan tetapi, seorang sutradara telah memilihkan bagaimana kita melihat sesuatu itu, realitas itu.

Saat film *Beck* dibuat, Takeru Sato aktor yang berusia 21 tahun, dipilih sutradara untuk memerankan tokoh Koyuki, karena memiliki postur yang lebih cocok untuk memerankan peran anak SMA. Dalam film ini Koyuki yang merupakan siswa SMA juga mendapatkan tekanan psikologis karena menjadi

objek *bullying* di sekolahnya. Tekanan semacam ini digambarkan dengan Koyuki yang lebih banyak diam dan jarang berekspresi. Kesan suram juga dapat disebabkan oleh cara pengambilan gambar pada film, seperti paparan Semi (1988, hal.45) yakni setiap cara pengambilan gambar pada film memiliki efek yang berbeda. Seperti dalam suatu percakapan antara dua orang tokoh, sikap penonton terhadap masing-masing tokoh dapat dipengaruhi oleh posisi kamera yang berbeda, oleh pemotongan-pemotongan gambarnya, dan lain sebagainya.

3.2.3.1.2 Ryusuke

Tokoh Ryusuke dalam komik maupun film memiliki sifat yang sama. Ryusuke digambarkan sebagai remaja laki-laki yang telah lama hidup di New York. Ia sangat mahir bermain gitar, memiliki rambut panjang tak beraturan sebahu dan sering memakai kaos dan celana *jeans*.



Gambar 3.39 Perbandingan pelukisan fisik Ryusuke pada komik dan film

Pada komik maupun film, tokoh Ryusuke digambarkan sebagai remaja laki-laki yang keras kepala. Hal ini tergambarkan saat Ryusuke menolak suruhan Eiji, salah satu anggota *band* lamanya yaitu Serial Mama. Seperti pada gambar 3.8

pada bagian plot tahap *generating* (pemunculan konflik), yang menceritakan tentang perseteruan Eiji dan Ryusuke.

Dalam film juga diceritakan Ryusuke yang bertengkar dengan Eiji karena sifat keras kepalanya tersebut. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 3.19 dalam bagian plot tahap *generating* (pemunculan konflik) yang menceritakan tentang Ryusuke yang dengan santainya menolak permintaan Eiji untuk mewarnai rambut.

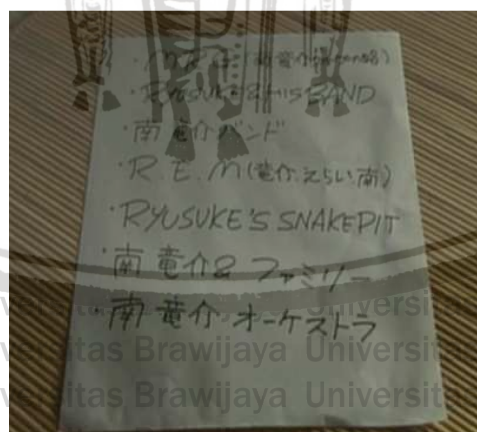
Dari pertikaian tersebut terlihat sifat keras kepala Ryusuke saat ia menolak mewarnai rambutnya karena ia menyukai rambutnya yang hitam. Walaupun hal itu berkaitan dengan kekompakkan *band*, ia tetap bersikeras menolak perintah Eiji tersebut.

Selain orang yang keras kepala, dalam komik maupun film, Ryusuke juga digambarkan sebagai orang yang egois. Hal ini dapat dilihat saat Beck (saat belum mendapatkan nama) sedang berdiskusi mencari nama yang tepat untuk *band* mereka. Ryusuke mengusulkan nama-nama *band* yang mencantumkan nama pribadinya, seperti *Ryusuke & His Band*, *Minami Ryusuke Bando* dan *Ryusuke Erai Minami*. Chiba pun protes, namun Ryusuke hanya menjawab karena itu adalah *band* yang ia buat maka semua nama *band* pilihannya mencantumkan nama pribadinya.



Gambar 3.40 Ryusuke menggunakan nama pribadinya untuk band Jilid ke 2

- 千葉：　　なんでてめーはそうなるんだよ！！
 竜介：　　だってバンドのほつきにんはおれだぞ。
- Chiba : *Nandeteme wa sounarundayo!!*
 Ryusuke : *Datte bando no hotsukinin wa ore da yo.*
- Chiba : Apaan kau selalu ingin menang sendiri!!
 Ryusuke : Tapi yang memprakasai band ini 'kan aku.



Gambar 3.41 List nama-nama band pilihan Ryusuke

Gambar-gambar dan dialog di atas menunjukkan sifat egois yang dimiliki Ryusuke. Penggunaan nama pribadinya ia anggap sah saja terjadi karena ia

merasa ialah yang membuat *band* itu. Hal tersebut tergambar dalam komik maupun film.

Dalam komik maupun film juga diceritakan Ryusuke yang berani untuk bernegosiasi seorang diri dengan Leon Sykes. Walau terkesan egois karena negosiasi itu merupakan hasil keputusan Ryusuke pribadi, namun tindakan Ryusuke sebagai *leader* Beck terbilang berani. Hal itu karena sebelumnya diketahui bahwa Leon Sykes bukanlah orang yang segan melakukan perbuatan keji, apalagi sebelumnya mereka telah memiliki hubungan yang tidak harmonis karena Ryusuke pernah mencuri Lucille (gitar milik Leon) dan Beck (anjing milik Leon) dari Leon. Hal tersebut terlihat pada gambar dan dialog dalam komik maupun film, di bawah ini:



Gambar 3.42 Adegan saat Ryusuke menemui Leon untuk bernegosiasi seorang diri
Jilid ke 9



Gambar 3.43 Ryusuke yang datang seorang diri menemui Leon
Menit ke 01:31:14

Dari kedua gambar di atas, dalam komik juga film, terlihat Ryusuke yang seorang diri datang menemui Leon untuk bernegosiasi langsung dengannya. Hal ini membuktikan keberanian Ryusuke sebagai *leader*.

Dalam memilih aktor untuk bermain dalam sebuah film, diperlukan prosedur yang cukup panjang dari diskusi pemilihan aktor yang telah didiskusikan oleh para sineas, *casting*, dan diskusi yang berulang untuk mencapai keputusan yang tepat oleh sutradara. Setelah prosedur panjang itu dipilihlah Hiro Mizushima, seorang aktor yang sebelumnya telah beberapa kali membintangi beberapa layar lebar seperti *Black Butler*, *Drop*, dan *GS Wonderland*, serta beberapa serial drama seperti *Gokusen*, *Kamen Rider Kabuto*, dan *Mr. Brain*. Hiro Mizushima juga pernah tinggal di Australia. Dapat disimpulkan bahwa pada akhirnya sutradara memilih Hiro Mizushima sebagai Ryusuke adalah merupakan hasil dari pemikiran yang matang dan karena talenta Hiro Mizushima yang dapat dibuktikan dari pengalamannya dalam berakting. Pratista (2008, hal. 80) mengatakan bahwa salah satu kunci utama untuk menentukan keberhasilan sebuah film adalah performa seorang pemain (aktor).

3.2.3.2 Tokoh Tambahan

Tokoh tambahan adalah tokoh yang tidak mendominasi cerita dan hanya muncul dalam porsi penceritaan yang relatif pendek. Tokoh tambahan yang terdapat dalam komik maupun film adalah Maho, Chiba, Taira, Saku, Bu Sato, Eiji, Leon, Ran dan Yoshito, hal ini terkait akan kemunculannya yang tidak lebih banyak dari Koyuki dan Ryusuke sebagai tokoh utama. Berikut adalah perbandingan para tokoh tambahan dalam komik maupun film:



Gambar 3.44 Maho, adik Ryusuke, yang diperankan oleh Shiori Kutsuna



Gambar 3.45 Chiba, vokalis utama Beck, yang diperankan oleh Kenta Kiritani



Gambar 3.46 Taira, bassist Beck, yang diperankan oleh Osamu Mukai



Gambar 3.47 Saku, drummer Beck, yang diperankan oleh Aoi Nakamura



Gambar 3.48 Bu Sato, salah satu manajer GSSS, yang diperankan oleh Yuki Matsushita



Gambar 3.49 Eiji, rival Ryusuke, yang diperankan oleh Kensei Mikami



Gambar 3.50 Leon Sykes, salah seorang yang penting dalam industri musik di Amerika, yang diperankan oleh Cinque Lee



Gambar 3.51 Ran, produser GSSS, yang diperankan oleh Shidou Nakamura



Gambar 3.52 Yoshito, artis yang juga teman Maho, yang diperankan oleh Yuta Furukawa

Di antara tokoh tambahan lain yang belum disebutkan sebelumnya, yaitu

Pak Saito dan Hiromi Masuoka. Kedua tokoh tersebut memiliki fungsi yang sama namun memiliki perbedaan latar belakang pekerjaan dan pelukisan fisik dalam komik maupun film. Dalam kedua media Pak Saito memiliki fungsi sebagai orang yang mengajari Koyuki bermain gitar, sedangkan Hiromi Masuoka berfungsi sebagai fans Beck.

Perbedaan latar belakang pekerjaan dilihat dari komik diceritakan Pak Saito adalah pelatih renang Koyuki yang kemudian mengajari Koyuki bermain gitar, sedangkan dalam film diceritakan Pak Saito adalah pelanggan di pemancingan tempat Ryusuke tinggal dan tidak sama sekali diceritakan Pak Saito menjadi guru les renang Koyuki.



Gambar 3.53 Perbedaan Pak Saito sebagai pelatih renang dan pelanggan pemancingan

Selain Pak Saito, tokoh Hiromi Masuoka juga mengalami perbedaan dalam segi pelukisan fisik. Hiromi Masuoka memiliki fungsi sama pada komik maupun film, yaitu sebagai fans Beck yang berteman dengan Saku dan Koyuki.

Dalam komik diceritakan Hiromi Masuoka memiliki rambut pendek, sedang dalam film ia digambarkan sebagai wanita feminin yang memiliki rambut panjang.



Gambar 3.54 Perbedaan tokoh Hiromi Masuoka yang berambut pendek dan panjang

Selain adanya tokoh yang sama-sama dimunculkan dalam dua media tersebut namun memiliki perbedaan latar belakang pekerjaan dan pelukisan fisik, ditemukan pula tokoh yang memiliki peran cukup kuat dalam komik, namun tidak dimasukkan dalam film. Tokoh itu yaitu Izumi.

Dalam komik diceritakan Izumi adalah seorang kakak kelas yang juga teman lama Koyuki, ia menyukai musik Barat seperti Ryusuke. Saat Izumi dan Ryusuke asik berbincang tentang musik Barat, Koyuki yang tidak mengerti apa-apa mengenai itu hanya bisa diam. Karena merasa tertinggal, akhirnya Koyuki belajar dan mulai mendengarkan musik Barat. Selain itu Izumi juga sering mengajak Koyuki menemui Ryusuke, sehingga mereka banyak berkomunikasi

dan menjalin hubungan pertemanan. Namun, dalam film Izumi sama sekali tidak dimasukkan.



**Gambar 3.55 Tokoh Izumi dalam komik
Jilid ke 1**

Hal ini menurut Pratista (2008, hal. 34) karena sineas dapat memilih serta melepas bagian tertentu tanpa meninggalkan alur cerita serta hukum kausalitas.

Sineas dapat meloncati bagian cerita yang ia anggap tidak perlu. Untuk menghasilkan film adaptasi yang baik bukanlah semata-mata harus memasukkan

seluruh esensi dalam korpus data aslinya, namun dengan mempertahankan ide cerita yang sama dengan pemaparan cerita yang lebih ringkas demi mencapai

durasi yang ditentukan, karena itu lah sineas (penulis skenario dan sutradara)

harus secara teliti memilih mana yang merupakan adegan esensial yang membawa

cerita dan mana yang hanya sekedar bunga plot. Pemangkasan suatu adegan tentu

saja berhubungan dengan dimasukkan atau dihilangkannya suatu tokoh. Karena

dibutuhkannya pengurangan cerita demi mencapai kesempurnaan film tersebut,

dibutuhkan perubahan terkait suatu tokoh atau bahkan dihilangkannya suatu tokoh.

Hal semacam ini terjadi karena perbedaan antara kedua media

mengharuskan penulis skenario untuk menciptakan berbagai variasi formula

populer untuk menyesuaikan dengan tuntutan media film. Hasil adaptasi tersebut

memang sesuai dengan aslinya, namun dengan ‘bahasa’ yang berbeda. Hal tersebut menunjukkan bahwa di dalam proses adaptasi terkandung konsep konversi, memilih, memfokuskan, rekonsepsi dan memikirkan kembali, serta perbedaan karakter media yang digunakan.

3.2.4 Latar

Latar memiliki fungsi untuk melatarbelakangi peristiwa dan tokoh yang bersangkutan, khususnya menyangkut hubungan tempat, waktu dan sosialnya.

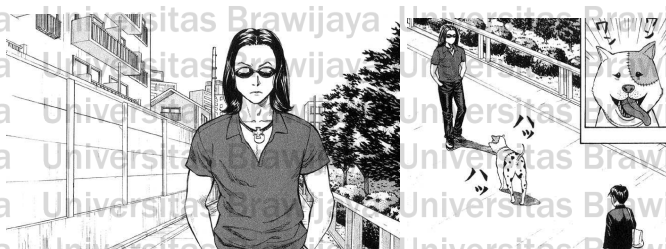
Dalam setiap karya tentu saja digunakan latar yang berkaitan dengan latar tempat, waktu dan sosial untuk memperkuat nuansa yang diinginkan pembuat karya.

Menurut Aziez dan Hasim (2010, hal. 75) latar juga bisa dijadikan faktor pencipta *mood* atau lingkungan moral. *Mood* disini digunakan dalam artian biasa, yaitu suasana batin, dan tidak digunakan dalam artian teknis.

Dalam komik maupun film ditemukan perbedaan pada latar tempat dan latar waktu, sedang dalam latar sosial tidak ditemukan perbedaan pada kedua media tersebut.

3.2.4.1 Latar Tempat

Ditemukan perbedaan terkait latar tempat dalam komik maupun film. Perbedaan tersebut terlihat pada adegan pertemuan Koyuki dengan Ryusuke. Dalam komik digambarkan pertemuan Koyuki dan Ryusuke terjadi di sebuah jalan kecil pada sebuah pemukiman. Hal ini terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.56 Koyuki dan Ryusuke bertemu di daerah pemukiman
Jilid ke 1

Pada gambar di atas terlihat Ryusuke yang berjalan di sebuah jalan kecil dan di sebelah kanannya (dari arah Ryusuke) terlihat rumah dan di sebelah kirinya terlihat pepohonan. Dapat disimpulkan *setting* yang dimaksud pengarang komik ialah sebuah daerah pemukiman.

Sedangkan dalam film, pertemuan Koyuki dan Ryusuke terjadi di sebuah gang kecil di antara pertokoan. Hal tersebut terbukti pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.57 Koyuki dan Ryusuke bertemu di gang kecil di antara
pertokoan-pertokoan
Menit ke 00:03:41/00:05:16

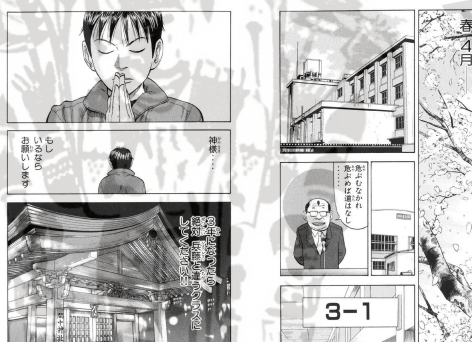
Dari gambar di atas terlihat terlihat bangunan-bangunan di sekitar gang. Selain itu, dari tangga yang menghadap pada gang tersebut terlihat gedung yang cukup tinggi. Hal ini membuktikan bahwa *setting* pengenalan Koyuki dan Ryusuke adalah pada sebuah gang kecil di antara pertokoan-pertokoan.

Perbedaan di atas menurut Pratista (2008, hal. 62) adalah karena seorang sineas dapat menggunakan *setting* yang otentik (sama persis) dalam film, bisa juga tidak, karena fungsi utama *setting* adalah sebagai petunjuk ruang dan waktu untuk memberi informasi yang kuat dalam mendukung cerita filmnya.

Dalam komik adegan pertemuan antara Koyuki dan Ryusuke diawali dengan Beck yang diganggu oleh anak-anak. Sedangkan dalam film adegan ini diawali dengan menceritakan Beck yang diganggu oleh beberapa orang asing yang mabuk. Selain itu, pada film diceritakan Ryusuke yang menodongkan senjata api pada orang-orang Barat tersebut. Hal tersebut tidak diceritakan dalam komik. Perbedaan *setting* lokasi dalam komik dan film terjadi karena *setting* lokasi ditentukan oleh sineas (*art director*) untuk menyesuaikan kebutuhan film pada adegan yang telah ditentukan. Seperti ungkapan Eneste (1991, hal. 42) yang mengatakan bahwa dalam membangun suasana cerita, pengarang perlu mementingkan unsur situasi. Dalam sebuah pertemanan resmi tentu akan terasa janggal bila ada peserta yang ber-“gua” dan ber-“elu” begitu juga sebaliknya. Sama seperti halnya bahasa tertentu, yang dipakai pada saat-saat tertentu pula, sebuah *setting* lokasi juga perlu disesuaikan demi membangun suasana yang diinginkan dan dibutuhkan. Oleh karena itu, penempatan lokasi pertemuan Koyuki dan Ryusuke pada film yang melibatkan orang asing yang mabuk dan Ryusuke yang menodongkan senjata pada sebuah gang dipilih demi membangun suasana yang tepat untuk adegan tersebut.

3.2.4.2 Latar Waktu

Pada latar waktu ditemukan perbedaan yang mencolok antara kedua medianya. Perbedaan tersebut meliputi rentang waktu terjadinya cerita. Dalam komik diceritakan rentang waktu dari mulai awal pertemuan Koyuki dan Ryusuke hingga tampilnya Beck pada acara musik GSSS berkisar dua tahun. Dimulai dengan Koyuki kelas 2 SMP hingga kelas 1 SMA. Hal ini dibuktikan pada gambar 3.29 yang menjelaskan Koyuki adalah seorang siswa 2 SMP. Setelah mengalami beberapa kejadian dan waktu terus bergulir diceritakan Koyuki yang naik kelas menjadi kelas 3 SMP. Hal itu terbukti pada gambar dan dialog di bawah ini:



**Gambar 3.58 Koyuki yang naik kelas menjadi kelas 3 SMP
Jilid ke 5**

コユキ： 3年になったら絶対ヒョウドと違うクラスにしてください！！

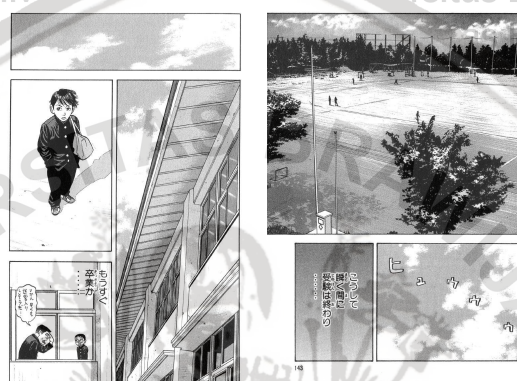
Koyuki : *San nen ni nattara zettai Hyoudo to chigau kurasu ni shitekudasai!!*

Koyuki : Tolong jangan sampai aku sekelas dengan Hyoudo di kelas 3 nanti!!

Gambar dan dialog di atas menceritakan permohonan Koyuki di sebuah kuil agar ia tidak lagi sekelas dengan Hyoudo, salah satu murid sekolahnya yang kerap mem-bully Koyuki. Permohonan tersebut membuktikan bahwa Koyuki akan

naik kelas menjadi kelas 3 SMP. Gambar lainnya memperlihatkan salah satu papan kelas 3-1 yang menjelaskan hari itu Koyuki telah naik kelas menjadi kelas 3 SMP.

Pada kisah selanjutnya diceritakan Koyuki lulus SMP dan menjadi seorang siswa SMA. Hal tersebut terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.60 Koyuki yang lulus dan masuk SMA
Jilid ke 6

コユキ: もうすぐ卒業か... こうして瞬く間に受験は終わり...

Koyuki : *Mou sugu sotsugyouka... Koushite matataku ma ni jyuken wa owari...*

Koyuki : Sebentar lagi lulus SMP... Dalam sekejap mata begini, ujian akhir telah berakhir...

Pada gambar dan dialog di atas dapat dilihat Koyuki yang telah menyelesaikan ujian akhirnya dan akan lulus SMP. Dari sana dapat disimpulkan bahwa Koyuki akan menjadi siswa SMA.

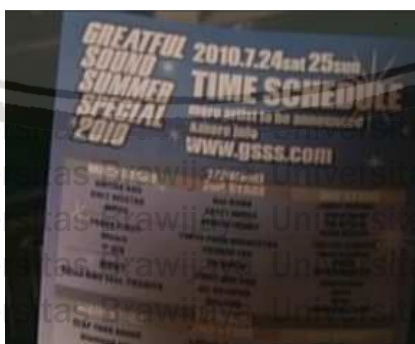
Selanjutnya, pada tahun yang sama (di tahun Koyuki duduk dibangku SMA) pada tanggal 16 dan 17 Agustus, diceritakan berlangsungnya acara musik GSSS. Beck tampil pada hari ke-dua yaitu tanggal 17 Agustus. Acara musik

tersebut terjadi di tahun yang sama saat Koyuki kelas 1 SMA. Hal ini dibuktikan dengan tidak ditemukannya kenaikan kelas dari Koyuki.



Gambar 3.61 Gambar di atas memperlihatkan tanggal 17 Agustus saat Beck tampil pada acara musik GSSS Jilid ke 9

Sedangkan, dalam film diceritakan rentang waktu berkisar beberapa bulan saja. Hal ini dapat dibuktikan pada gambar 3.33 yang menjelaskan Koyuki duduk dibangku 1 SMA. Hingga akhir cerita tidak dijelaskan lagi perubahan tingkat pendidikan Koyuki. Sehingga dapat disimpulkan tidak ada perubahan tahun yang terjadi dalam film. Pada tahun yang sama, diceritakan acara musik GSSS akan berlangsung pada tanggal 24 dan 25 Juli 2010. Beck tampil pada hari ke-dua yaitu tanggal 25 Juli 2010.



Gambar 3.62 Gambar yang menunjukkan tanggal terjadinya GSSS pada film Menit ke 01:42:34

Pada gambar di atas terlihat acara musik GSSS berlangsung pada tanggal 24 dan 25 Juli 2010, padahal dalam komik tidak diperlihatkan tahun digelarnya acara musik itu.

Perbedaan latar waktu pada kedua media tersebut terjadi karena diperlukannya penyesuaian terkait durasi dan biaya yang dibutuhkan untuk film tersebut. Hal ini tidak dapat dielakkan dalam sebuah karya adaptasi, karena dalam pembuatan film dibutuhkan pertimbangan-pertimbangan yang salah satunya adalah masalah durasi. Sebuah film dengan durasi yang panjang akan beresiko membuat penonton jenuh. Hal tersebut dapat menjadi salah satu nilai minus untuk film tersebut. Durasi yang panjang juga akan membutuhkan biaya lebih. Seperti misalnya, durasi sebuah film harus ditambah satu jam untuk pencapaian ceritanya, tentu saja dibutuhkan biaya untuk rol film, *fee* para pemain film, biaya untuk materi sebuah *setting*, dan masih banyak lagi.

Perbedaan juga terlihat pada detail tanggal dan tahun terjadinya acara musik GSSS. Berbeda dengan komik yang hanya mencantumkan tanggal dan bulan, yaitu 16 dan 17 Agustus, dalam film dijelaskan secara terperinci yaitu tanggal 24 dan 25 Juli 2010. Hal ini tentu saja disesuaikan dengan tahun diluncurkannya film itu yaitu tahun 2010. Maka dari itu, dibuatlah cerita dengan latar waktu yang sesuai dengan nuansa yang sama dengan yang dirasakan penonton, hal ini juga dapat mempermudah penonton dalam membayangkan nuansa yang ada dalam film tersebut.

3.2.4.3 Latar Sosial

Yang dimaksud dengan latar sosial ialah sistem kehidupan yang melatarbelakangi suatu cerita. Hal itu mencakup kebiasaan dan permasalahan hidup yang dilakoni oleh para tokoh. Secara garis besar, komik maupun film Beck menceritakan kehidupan sekolah dan dunia musik.

Dalam komik, latar sosial terlihat dari kehidupan sekolah anak SMP yang ceria dan lugu. Hal itu terlihat pada adegan tokoh Koyuki yang dipanggil oleh kakak kelasnya yang cantik, yaitu tokoh Izumi. Seluruh teman sekelas yang mengetahui Izumi mencari Koyuki, sontak ramai menggoda Koyuki. Hal itu terlihat pada gambar dan dialog di bawah ini:



Gambar 3.63 Kehidupan sekolah SMP yang lugu
Jilid ke 1

学生 : お〜い田中〜お客さ〜ん
 コユキ : い泉ちゃん!!
 学生1 : 熱いな田中!!
 学生2 : スゲーよミス東中の石黒先輩だぞ。
 学生3 : このエログキめ!!
 コユキ : うーうるせ〜な!

Gakusei : Oi! Tanaka~ Okyaku san~
 Koyuki : I.. Izumi!!

Gakusei 1 : Atsuina Tanaka!!

Gakusei 2 : Sugeeyo misu higashichuu no Ishiguro senpai da zo.

Gakusei 3 : Kono erogakime!!

Koyuki : Uruse~na!

Murid : Woooooi, Tanaka! Ada yang nyari, tuh!

Koyuki : I-Izumi!!

Murid 1 : Cieee, Tanaka!

Murid 2 : Hebaaaat! Dicari sama kak Ishiguro, sang ratu SMP Higashi, lho!

Murid 3 : Diam-diam genit juga, ya!

Koyuki : Berisiiiiik!

Pada gambar dan dialog di atas terlihat kondisi kelas yang dipenuhi murid-murid teman sekelas Koyuki. Diceritakan teman-teman sekelas Koyuki yang menggodainya ketika kakak kelas yang terkenal cantik mencari dirinya. Dari adegan itu terlihat kondisi anak SMP yang lugu dan ceria.

Selain itu, latar sosial dalam komik memperlihatkan dunia musik pada saat Beck tampil pada acara-acara musik. Hal tersebut terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.64 Beck tampil di berbagai acara musik

Jilid ke 7

Gambar di atas memperlihatkan Beck yang sedang tampil di acara musik.

Terlihat juga Ryusuke yang sedang bermain gitar, dan Chiba yang berjingkrak sambil bernyanyi.

Dalam film, latar sosial kehidupan sekolah terlihat berbeda dengan yang digambarkan dalam komik. Dalam film diceritakan kehidupan sekolah SMA tokoh Koyuki yang muram dan korban *bully* oleh teman-teman sekolahnya. Bukti gambar ada di bawah ini:



Gambar 3.65 Kondisi kehidupan sekolah tokoh Koyuki yang di *bully* oleh teman sekolahnya
Menit ke 00:01:47/00:01:56

Pada gambar di atas terlihat Koyuki yang di pukul wajahnya dengan roti oleh teman sekolahnya. Di sekitarnya, terlihat teman-teman lainnya yang hanya menyaksikan Koyuki di pukul oleh temannya tersebut.

Latar sosial lainnya yaitu dunia musik yang dibuktikan dengan menampilkan adegan Beck yang tampil di acara musik. Hal ini sama seperti yang diceritakan pada komik. Di bawah ini pembuktian dalam film:



**Gambar 3.66 Beck tampil di berbagai acara musik
Menit ke 02:10:57/02:20:45**

Pada gambar di atas terlihat Beck yang tampil pada acara musik, hal tersebut membuktikan latar sosial pada film *Beck* salah satunya adalah dunia musik.

Kedua media yaitu komik maupun film sama-sama menggunakan latar sosial yang sama, yaitu kehidupan sekolah dan dunia musik. Hal ini pasti tak luput dari keinginan sineas untuk tetap setia pada garis besar cerita aslinya. Namun, terlihat perbedaan latar sosial berupa kehidupan sekolah SMP yang ceria dan kehidupan sekolah SMA yang muram. Hal ini tentu saja karena sineas ingin menyesuaikan pada latar belakang pendidikan sang tokoh. Kehidupan SMP tentu saja masih lugu dan minim konflik psikologi. Berbeda dengan kehidupan SMP, kehidupan SMA tentu saja lebih banyak menemukan konflik sosial seperti *bullying* yang ditampilkan pada latar sosial film *Beck*.

3.2.5 Sudut Pandang

Sudut pandang atau *point of view* merupakan unsur yang berkaitan dengan cara sebuah cerita dikisahkan. Pandangan yang digunakan pengarang untuk menyajikan tokoh, latar, tindakan, dan peristiwa yang membentuk cerita dalam

sebuah karya. Apakah itu sudut pandang persona ketiga “dia”, persona pertama “aku”, ataupun sudut pandang campuran yang menggabungkan *point of view* semua teknik.

Dalam komik dan film *Beck* sendiri pembawaan cerita dikisahkan oleh tokoh utama yaitu Koyuki. Dalam kedua karya ini digunakan sudut pandang “aku” tokoh utama. Tokoh utama dalam komik dan film ini menghadirkan cerita lewat pemaparan jalan pikir tokoh utama. Hal ini dapat dilihat pada gambar dan dialog dibawah ini:



Gambar 3.67 Salah satu contoh *point of view* dari Koyuki
Jilid ke 6

コユキ : がんばってるなんていわれたこと今までの人生で一度もなかった、がんばってる自覚はないんだけど。最近秘かに認知されてる...

Koyuki : *Ganbatterunanteiwareta koto ima made no jinsei de ichido mo nakatta, ganbatteru jikaku wa naindakedo. Saikin hisoka ni ninchisareteru...*

Koyuki : Aku belum pernah dibilang “niat” dan semangat melakukan apapun seumur hidup, lagipula aku tak merasanya sebagai beban. Tapi akhir-akhir ini sepertinya keberadaanku mulai diakui...

Sudut pandang dalam film juga menggunakan Koyuki sebagai “aku” tokoh utama yang membawakan cerita. Hal ini dapat dilihat pada plot tahap *siatuation* (penyetuasan), saat Koyuki menjelaskan bahwa ia adalah seorang yang berusia 16 tahun yang tidak memiliki eksistensi dalam hidup.



Gambar 3.68 Bukti *point of view* persona pertama “aku” tokoh utama
Menit ke 00:01:14

コユキ： もう十六歳にして。先は見えてしまった。昨日も今日も明日もあさってもたいしてかわりばえのしない毎日。おれなんて別にいてもいなくても。世の中はうごいていくんだもんなア。

Koyuki : *Mou jyuurokusai ni shite. Saki wa mieteshimatta. Kinou mo kyou mo sakki mo asatte mo taishite kawaribaenai mainichi. Ore nante betsu ni itemoinakutemo. Yo no naka ugoiteikundamonnaa.*

Koyuki : Aku kini telah berumur 16 tahun, tapi aku sudah tahu akan seperti apa hidupku nanti. Kemarin, hari ini, besok, lusa, setiap hari tanpa perubahan. Bagaimanapun aku ada atau pun tidak, dunia tetap bergerak maju.

Komik yang diterbitkan lebih dahulu sebelum film tidak mempengaruhi adanya perubahan sudut pandang tokoh utama yaitu Koyuki yang berfungsi sebagai sudut pandang persona pertama “aku” mahatahu. Persamaan sudut pandang tokoh utama dalam komik dan film *Beck* ini bisa dikatakan sebagai unsur strategi dalam menguatkan gagasan dalam sebuah cerita.

3.3 Tabel Kesimpulan Analisis

Di bawah ini adalah tabel kesimpulan analisis perbandingan komik dan film *Beck*:

Tema	Komik	Film	Alasan
	Semangat dan tekad anak-anak muda untuk meraih impian mereka.	Semangat dan tekad anak-anak muda untuk meraih impian mereka.	Sesuai dengan selera pasar.
Plot	Komik	Film	Alasan
Tahap penyituasian	Perkenalan Koyuki dan Ryusuke terjadi setelah 2 adegan.	Perkenalan Koyuki dan Ryusuke terjadi hanya dalam 1 adegan.	Durasi
Tahap pemunculan konflik	Adegan perseteruan antara Ryusuke dengan Eiji dan adegan saat keduanya bertekad untuk membuat <i>band</i> yang hebat adalah pada hari yang berbeda.	Adegan perseteruan antara Ryusuke dengan Eiji dan adegan saat keduanya bertekad untuk membuat <i>band</i> yang hebat adalah pada hari yang sama.	
Tahap peningkatan konflik	Kronologis Beck yang dikeluarkan dari daftar pemain pada acara GSSS oleh Ran terjadi dalam 1 adegan.	Kronologis Beck yang dikeluarkan dari daftar pemain pada acara GSSS oleh Ran terjadi dalam 2 adegan.	Kebutuhan unsur suspense (tegangan) pada film
Tahap klimaks	1. Perbedaan syarat Leon. Leon meminta 5 hak penuh album Beck dan tur tanpa imbalan. 2. Ryusuke mengajukan syarat banding, jika panggung ketiga mendapat penonton paling banyak maka Beck terbebas dari syarat Leon.	Syarat Leon adalah jika Beck tidak bisa mendapat penonton paling banyak maka Beck harus bubar dan Ryusuke harus bekerja pada Leon sampai mati.	
Tahap	Dalam komik	Suara Koyuki	Imajinasi

penyelesaian	diceritakan suara Koyuki yang merdu.	dihilangkan dan diganti dengan suara orkestra.	pembaca dan penonton
Kriteria urutan waktu	Maju (progresif)	Maju (progresif)	Ritme tautan gambar
Kriteria jumlah plot	Tunggal	Tunggal	(dalam film) harus sesuai dengan yang dikehendaki dalam cerita dan skenario
Kriteria kepadatan plot	Longgar	Padat	

Tokoh dan Penokohan	Komik	Film	Alasan
Tokoh Utama: 1. Koyuki 2. Ryusuke	A. Koyuki: 1. Siswa SMP 2. Lugu 3. Ceroboh 4. Pekerja keras 5. Pada akhir cerita diceritakan Koyuki mengalami peningkatan kepercayaan diri dan keberanian B. Ryusuke: 1. Keras kepala 2. Egois 3. Berani	A. Koyuki: 1. Siswa SMA 2. Muram 3. Pekerja keras 4. Pada akhir cerita diceritakan Koyuki mengalami peningkatan kepercayaan diri dan keberanian B. Ryusuke: 1. Keras kepala 2. Egois 3. Berani	Interpretasi sineas Kunci utama untuk menentukan keberhasilan sebuah film adalah performa seorang pemain
Tokoh Tambahan	Maho, Chiba, Taira, Saku, Bu Sato, Eiji, Leon, Ran dan Yoshito. 1. Pak Saito: pelatih renang Koyuki.	Maho, Chiba, Taira, Saku, Bu Sato, Eiji, Leon, Ran dan Yoshito. 1. Pak Saito: pelanggan pemancingan.	Hal semacam ini terjadi karena perbedaan antara kedua media mengharuskan penulis skenario untuk

	2. Hiromi Masuoka: rambut pendek. Izumi	2. Hiromi Masuoka: rambut panjang. -	menciptakan berbagai variasi formula populer untuk menyesuaikan dengan tuntutan media film.
--	---	--	---

Latar	Komik	Film	Alasan
Latar Tempat	Di sebuah jalan kecil pada sebuah pemukiman.	Di sebuah gang kecil di antara pertokoan .	Menyesuaikan kebutuhan film pada adegan yang telah ditentukan
Latar Waktu	Terjadi selama 2 tahun.	Terjadi selama beberapa bulan saja.	Durasi dan biaya
Latar Sosial	Kehidupan sekolah (SMP) dan dunia musik.	kehidupan sekolah (SMA) dan dunia musik.	Keinginan sineas untuk tetap setia pada garis besar cerita aslinya, namun juga menyesuaikan suasana

	Komik	Film	Alasan
Sudut Pandang	Sudut pandang tokoh "aku" utama.	Sudut pandang tokoh "aku" utama.	Strategi dalam menguatkan gagasan dalam sebuah cerita

Tabel 3.1 Tabel kesimpulan analisis perbandingan komik *Beck* karya Harold Sakuishi dan film *Beck* karya Yukihiro Tsutsumi

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab empat ini penulis akan menjelaskan kesimpulan dan saran yang diperoleh ketika melakukan penelitian skripsi berjudul “*Alih wahana komik Beck karya Harold Sakuishi ke dalam film Beck karya Yukihiro Tsutsumi*”. Penulis akan memaparkan garis besar dan kesimpulan dari bab tiga dan memberikan saran tentang penelitian selanjutnya.

4.1 Kesimpulan

Karya seni yang lahir dan berdasarkan karya seni yang lainnya adalah sebuah pengadaptasian yang sering disebut dengan istilah alih wahana. Secara khusus sebuah karya berbentuk film yang diadaptasi atau diangkat dari sebuah karya tulis, bisa berupa novel, cerita pendek, maupun komik, dikenal dengan sebutan ekranisasi. Ekranisasi kerap kali diterapkan oleh para sineas, terlebih jika korpus data aslinya merupakan karya yang memiliki reputasi yang baik. Dewasa ini pun, tak jarang sutradara mengadaptasi film dari komik.

Dalam mengadaptasi sebuah film yang berangkat dari sebuah komik, tentu saja akan ditemukan banyak perbedaan karena kedua karya tersebut menggunakan media yang berbeda. Komik menggunakan media teks dan gambar, sedangkan film menggunakan media audio dan visual. Perbedaan wahana atau media tersebut akan mempengaruhi cara penyajian cerita dan bentuk penyajian cerita. Selain masalah keterbatasan yang dimiliki oleh masing-masing media, masalah

pembentukan persepsi komik menurut para sineas terhadap karya tersebut juga akan berpengaruh terhadap kehadiran karya adaptasi. Begitu juga yang terjadi dalam alih wahana komik *Beck* ke dalam film *Beck* yang menjadi objek material pada skripsi ini.

Dari penelitian ini ditemukan perbedaan dan persamaan yang menjawab rumusan masalah pada skripsi ini yaitu untuk mengetahui apa saja perbedaan dan persamaan unsur intrinsik yang terkandung dalam alih wahana komik *Beck* karya Harold Sakuishi ke dalam film *Beck* karya Yukihiko Tsutsumi.

Beberapa perbedaan ditemukan dalam unsur plot, tokoh dan penokohan (tokoh Koyuki), dan latar. Dalam film, tidak semua plot atau alur dalam komik dimasukkan ke dalamnya. Hal ini selain berkaitan dengan masalah durasi, juga berkaitan dengan pertimbangan para sineas yang harus dengan cermat memilih batasan informasi cerita yang tepat sesuai konteks garis besar ceritanya. Yang penting dilakukan dalam mengadaptasi sebuah komik menjadi sebuah film yakni kemampuan untuk memilah mana yang penting untuk diceritakan, dan mana yang sekedar bunga cerita. Selain itu juga masalah batasan biaya, suasana yang sesuai dengan interpretasi sutradara, hal yang berhubungan dengan lembaga sensor, dan lain-lain harus dipikirkan dan dikemas secara baik oleh para sineas (sutradara, penulis skenario, editor, dan lain-lain). Hal itu untuk menjadikan film adaptasi tersebut menjadi film yang mampu menghadirkan cerita dari komik yang *marketable* secara pasar film layar lebar.

Selain ditemukannya perbedaan di antara kedua karya tersebut, ditemukan juga persamaan dalam kedua karyanya. Persamaan tersebut terlihat pada tema,

tokoh dan penokohan (tokoh Ryusuke) dan sudut pandang. Persamaan tersebut tentu saja terjadi karena sineas harus mempertahankan garis besar yang sama dengan korpus data aslinya, yang mana hal tersebut adalah hal yang esensial dalam karya adaptasi.

4.2 Saran

Komik dan film Beck memiliki unsur-unsur anomali yang bisa diteliti dengan berbagai teori. Salah satu unsur anomali dalam komik maupun film Beck yakni banyaknya budaya Barat yang ditonjolkan dalam cerita Beck. Seperti dimunculkannya orang Barat dalam cerita, musik Barat yang dijadikan ‘kiblat’, gaya berpakaian selayaknya musisi Barat dan masih banyak lagi. Hal-hal tersebut bisa menjadi objek penelitian yang menarik dan dapat diteliti bagaimana pengaruh westernisasi yang ditunjukkan dalam komik maupun film Beck.

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Jurnal

Abrams, M.H. 1981. *A Glossary of Literary Terms*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Aminuddin. 1995. *Pengantar Apresiasi Sastra*. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.

Aziez, Furqonul & Abdul Hasim. 2010. *Menganalisis Fiksi Sebuah Pengantar*. Ghalia Indonesia.

Bluestone, George. 1957. *Novels into Film*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.

Damono, Sapardi Djoko. 2005. *Pegangan Penelitian Sastra Bandingan*. Jakarta: Pusat Bahasa.

Eneste, Pamusuk. 1989. *Novel dan Film*. Jakarta: Nusa Indah.

Fajar, Yusri. 2012. *Adaptasi Karya Sastra Bernuansa Religius ke Layar Lebar*.

ItaFarida, S. Tanpa Tahun. *Adaptasi dari Karya Sastra ke Film: Persoalan dan Tantangan*.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pusat Bahasa.

Kenny, William. 1966. *How to Analyze Fiction*. New York: Monarch Press.

Nafiatul, Khasanah. 2012. *Alih wahana dari novel 1 Litre of Tears karya Aya Kito ke dalam bentuk film 1 Litre of Tears karya Riki Okamura*.

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Sakuishi, Harold. 2000. *Beck 1*. Tokyo: Kodansha Ltd.

Sakuishi, Harold. 2000. *Beck 2*. Tokyo: Kodansha Ltd.

Sakuishi, Harold. 2000. *Beck 3*. Tokyo: Kodansha Ltd.

Sakuishi, Harold. 2001. *Beck 4*. Tokyo: Kodansha Ltd.

Sakuishi, Harold. 2001. *Beck 5*. Tokyo: Kodansha Ltd.

Sakuishi, Harold. 2001. *Beck 6*. Tokyo: Kodansha Ltd.

Sakuishi, Harold. 2001. *Beck 7*. Tokyo: Kodansha Ltd.

Sakuishi, Harold. 2001. *Beck 8*. Tokyo: Kodansha Ltd.

Sakuishi, Harold. 2001. *Beck 9*. Tokyo: Kodansha Ltd.

Sakuishi, Harold. 2002. *Beck 10*. Tokyo: Kodansha Ltd.

Saputra, Heru S.P. 2009. *Transformasi Lintas Genre: Dari Novel Ke Film, Dari Film Ke Novel*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Semi, Atar. 1988. *Anatomi Sastra*. Angkasa Raya Padang.

Semedhi, Bambang. 2011. *Sinematografi – Videografi Suatu Pengantar*. Ghalia Indonesia.

Film

Tsutsimi, Yukihiro. 2010. *Beck the Movie*.

Website

Asian Wiki. Diakses 14 September 2013. Beck. <http://www.asianwiki.com/Beck>

IMDb. Diakses 14 September 2013. Beck (2010).
<http://www.imdb.com/title/tt1587118k/>

IMDb. Diakses 28 Februari 2013. Yukihiro Tsutsumi.
<http://www.imdb.com/name/nm1066739/>

Sabakti, Sri. Diakses 19 Juli 2013. Ekranisasi. <http://www.riapos.co/1141-spesial-ekranisasi.html#UejjtGQayc0>

Sunu, Sastha. Diakses 19 Juli 2013. Sastha Sunu: Setiap Potongan Gambar Adalah Pemikiran. <http://filmindonesia.or.id/article/sastha-sunu--setiap-potongan-gambar-adalah-pemikiran#.UekJumQayc1>

Wikipedia. Diakses 28 Februari 2013. Harold Sakuishi.
http://id.wikipedia.org/wiki/Harold_Sakuishi

Wikipedia. Diakses 28 Februari 2013. Yukihiro Tsutsumi.
http://en.wikipedia.org/wiki/Yukihiro_Tsutsumi

Lampiran 1 : Curriculum Vitae**CURRICULUM VITAE**

Nama : Yuna Pradipta

NIM : 0911120194

Program Studi : Sastra Jepang

Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 9 April 1991

Alamat Asli : Pondok Pekayon Indah

Jl. Merpati blok CC1 No. 6 RT 006 RW 015

Bekasi Selatan 17148

Nomor Handphone : 082232964003

E-mail : kuro_yuna@yahoo.com

Riwayat Pendidikan :

1997-2003 SD Islam Darussalam Bekasi

2003-2006 SMP Islam Darussalam Bekasi

2006-2009 SMA Panglima Besar Soedirman Bekasi

Lampiran 2: Berita Acara Bimbingan Skripsi

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Yuna Pradipta
2. NIM : 0911120194
3. Program Studi : S1 Sastra Jepang
4. Judul Skripsi : Ekranisasi Komik Beck Karya Harold Sakuishi
ke Dalam Film Beck Karya Yukihiro
Tsutsumi
5. Tanggal Mengajukan : 4 Februari 2013
6. Tanggal Selesai Skripsi : 17 Januari 2014
7. Nama Pembimbing : I. Retno Dewi Ambarastuti, M.Si
II. Dra. Elisabeth Worobroto P
8. Keterangan Konsultasi

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1	4 Februari 2013	Pengajuan Judul	Pembimbing I	
2	8 Februari 2013	Persetujuan judul	Pembimbing I	
3	22 Februari 2013	Konsultasi Bab I	Pembimbing I	
4	4 Maret 2013	Konsultasi Bab I	Pembimbing II	
5	15 Maret 2013	Konsultasi Bab I dan II	Pembimbing I	
6	18 Maret 2013	Konsultasi Bab I dan II	Pembimbing II	
7	3 Mei 2013	ACC Bab I dan II	Pembimbing I	
8	6 Mei 2013	ACC Bab I dan II	Pembimbing II	
9	20 Mei 2013	Seminar Proposal	Pembimbing I	
10	20 Mei 2013	Seminar Proposal	Pembimbing II	
11	19 September 2013	Konsultasi Bab III	Pembimbing I	
12	27 September 2013	Konsultasi Bab III	Pembimbing I	
13	11 Oktober 2013	Konsultasi Bab IV	Pembimbing I	
14	28 November 2013	Konsultasi Bab III	Pembimbing II	
15	28 November 2013	Konsultasi Bab IV	Pembimbing II	
16	12 Desember 2013	ACC Bab III dan IV	Pembimbing I	
17	12 Desember 2013	ACC Bab III dan IV	Pembimbing II	

Lanjutan tabel

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
18	27 Desember 2013	Seminar Hasil	Pembimbing I	
19	27 Desember 2013	Seminar Hasil	Pembimbing II	
20	6 Januari 2014	ACC Revisi	Pembimbing I	
21	6 Januari 2014	ACC Revisi	Pembimbing II	
22	15 Januari 2014	Ujian Skripsi	Pembimbing I	
23	15 Januari 2014	Ujian Skripsi	Pembimbing II	
24	17 Januari 2014	Revisi	Pembimbing I	
25	17 Januari 2014	Revisi	Pembimbing II	

9. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

Dosen Pembimbing I

Malang, 17 Januari 2014
Dosen Pembimbing IIRetno Dewi Ambarastuti, M.Si
NIP.-Dra. Elisabeth Worobroto P
NIP.19670409 200212 2 001Mengetahui,
Ketua JurusanSyariful Muttaqin, M.A.
NIP. 19751101 200312 1 001