

**EKRANISASI NOVEL KAZE NO UTA WO KIKE
KARYA MURAKAMI HARUKI KE DALAM FILM
KAZE NO UTA WO KIKE KARYA OHMORI KAZUKI**

SKRIPSI

**OLEH
NUR FITRIANI
115110200111011**



**PROGRAM STUDI S1 SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2016**

**EKRANISASI NOVEL KAZE NO UTA WO KIKE
KARYA MURAKAMI HARUKI KE DALAM FILM
KAZE NO UTA WO KIKE KARYA OHMORI KAZUKI**

SKRIPSI

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



Oleh
NUR FITRIANI
115110201111011

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

2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : NurFitriani
NIM : 115110201111011
Program Studi : Sastra Jepang

menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan 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, 26 Juli 2016



Nur Fitriani

NIM. 115110201111011

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Nur Fitriani telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang,
Pembimbing I



Santi Andayani, M.A
NIK. -



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

Suspita

Dewi Puspitasari, M.Hum., Penguji
NIP. 19860131 2015042001

Fitriani

Santi Andayani, M.A., Pembimbing
NIK. -

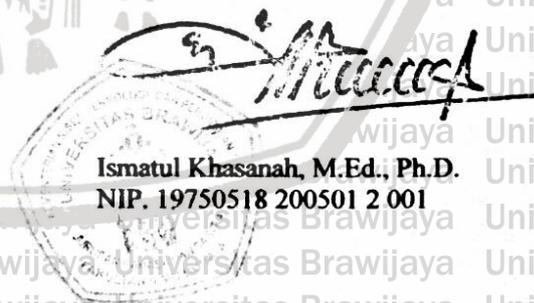
Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Aji

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

Ismatul Khasanah



Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19750518 200501 2 001

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Hirobbilalamin, pejuji syukur kehadiran Allah SWT, Krena segala limpahan rahmat dan ridho-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Ekranisasi Novel *Kaze no Uta wo Kike* karya Murakami Haruki ke dalam Film *Kaze no Uta wo Kike* karya Ohmori Kazuki”.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak mungkin terselesaikan dengan baik dan lancar tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada satu-satunya Dosen pembimbing penulis yaitu Santi Andayani, M.A. yang telah banyak memberi masukan dan telah meluangkan waktu juga kesabaran demi membimbing penulis skripsi ini hingga selesai. Penulis juga berterima kasih kepada Dewi Puspitasari, M.Hum selaku dosen penguji yang sudah meluangkan waktunya dan memberi banyak masukan untuk penulisan skripsi ini.

Selanjutnya, secara khusus penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada Bapak Bedjo Untung juga Ibu Suprihatin tersayang, (Alm.) Pakde Mahfud yang penulis sayangi, serta segenap keluarga dan sanak saudara yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, pengorbanan berupa moril maupun materil, serta kepercayaan kepada penulis untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Brawijaya.

Selain itu, penulis juga menyampaikan rasa terimakasih kepada Frescha Yenida, Senja Bening, Shellina Ayu, Nadia Ayu, Yusvi Fildzah, Mergie Lapsavia, Nurul Fitriah, Icha R. Soeyatnoko, Irene dkk, Fatma, Yuna Pradipta (senpai), dan teman – teman Sastra Jepang serta teman – teman FIB UB angkatan 2011 yang telah berbagi pengalaman berharga dan selalu memberikan semangat kepada penulis untuk mencapai selesainya penulisan skripsi ini. Kemudian untuk Ami Azyati, Qonita S. Usrie, Kardina Y. Parwati, David Giffard Kawi, Virghea Masita, Rany Primalia, Salsabila Sasmi, Devira Koenlan Ga, Ayu Sukma W, Rina Rochmawati, Widya Ayu, Bella Kharisma, Hafidza Cika, sahabat BAHASKA, Naufal Hidayat, keluarga KLASTIC Malang dan Indonesia Frengers yang sudah memberikan semangat dan dukungan secara virtual kepada penulis.

Terakhir, penulis ingin berterima kasih kepada Murakami Haruki telah melahirkan karya – karyanya, kepada semua musisi/band *pop-punk, indie rock alternatif*, EDM di dunia lewat Spotify yang sudah menemani penulis dari pencarian judul hingga menyelesaikan penulisan skripsi ini. Terimakasih atas doa

dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat serta perlindungan-Nya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi penulisan selanjutnya. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Malang, 26 Juli 2016

Penulis

Nur Fitriani



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
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
や (ヤ) ya	ゆ (ユ) yu	よ (ヨ) yo		
わ (ワ) wa	を (ヲ) o			
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 (バ) 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 (キヤ) 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 (ニヤ) nya	にゅ (ニュ) nyu	にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒュ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミュ) myu	みょ (ミョ) myo
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギュ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂュ) ju	ぢょ (ヂョ) jo
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビュ) byu	びょ (ビョ) byo
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピュ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo

ん (ン) dibaca n

っ (ツ) ditempatkan di depan huruf yang mengandung konsonan dan menunjukkan bahwa konsonan berikutnya diucapkan dengan hitungan dua suku kata, contoh: けっこん(kekkon), しっぱい(shippai)

Partikel は→ha (baca: wa); を→wo

contohnya: 私にご飯を食べます。(watashi ha gohan wo tabemasu)

Tanda pemanjangan vokal (-) mengikuti vokal terakhir → aa;ii;uu;ee;oo

contohnya: おねえちゃん (oneechan), おかあさん (okaasan)

ABSTRAK

Fitriani, Nur. 2016. **Ekranisasi Novel *Kaze no Uta wo Kike* Karya Murakami Haruki kedalam Film *Kaze no Uta wo Kike* Karya Ohmori Kazuki.**

Program Studi Sastra Jepang, Universitas Brawijaya.

Pembimbing: (I) Santi Andayani

Kata kunci: Film, Novel, Ekranisasi, Strukturalisme, Murakami Haruki.

Skripsi ini merupakan penelitian tentang ekranisasi Novel *Kaze no Uta wo Kike* Karya Murakami Haruki ke dalam Film *Kaze no Uta wo Kike* Karya Ohmori Kazuki produksi Jepang. Novel dan film dengan judul yang sama ini bercerita tentang liburan musim panas tokoh Aku di kampung halamannya. Terdapat persamaan dan perbedaan antara novel *Kaze no Uta wo Kike* dan film *Kaze no Uta wo Kike*. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan persamaan dan perbedaan yang ada dalam ekranisasi film *Kaze no Uta wo Kike*.

Penelitian ini menggunakan teori ekranisasi serta teori struktural untuk meneliti unsur intrinsik yang meliputi tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, dan sudut pandang novel *Kaze no Uta wo Kike* juga film *Kaze no Uta wo Kike*.

Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa terdapat banyak alur dalam novel yang tidak ditampilkan dalam film karena tuntutan durasi. Hasil penelitian juga menunjukkan perbedaan cerita dalam film dan novel dilakukan dalam rangka fungsi dari masing – masing media. Dalam ekranisasi novel *Kaze no Uta wo Kike* menjadi film *Kaze no Uta wo Kike* terdapat penambahan berupa penyelesaian konflik yang ada di novel, kemudian pengurangan pada beberapa adegan yang ada di dalam novel, dan yang terakhir yaitu penjelasan latar tempat cerita secara detail.

要旨

フィトリアニ、ヌル。2016。村上春樹の『風の歌を聴け』小説の画面化に大森一樹の出演家の『風の歌を聴け』映画。ブラウザヤヤ大学、日本文学科。

指導教官：サンティ・アングヤニ

キーワード：映画、小説、画面化、変化、構造主義、内的の要素、村上春樹。

本卒論では村上春樹の『風の歌を聴け』小説の画面化に大森一樹の出演家の『風の歌を聴け』映画に関しての研究することである。小説と映画の同名は夏休みに故郷で暮らしていた登場人物の「僕」についてストーリーである。小説の方と映画の方の感覚は類似点と相違点がある。本研究ではこの映画の中で存在する類似点と相違点を表示することを目指していることである。

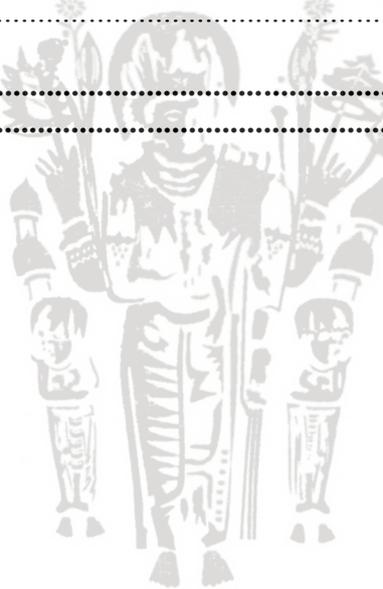
本研究では画面化の理論とテーマ・プロット・特徴付け・背景・視点を含める内的な要素の構造的な理論を使用することである。

結果、本研究から知ることができ、映画のデュレーションが制限されたので小説で多数のシーンは表示されないということである。それに、それぞれメディアの機能との関連のため、映画や小説のストーリーの相違を表示することである。この小説の画面化におけることは小説で紛争が解決だという追加であり、小説でシーンの幾つが減少であり、そして、詳しく背景の説明だということである。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR TRANSLITERASI	vii
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	viii
ABSTRAK BAHASA JEPANG	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Metode Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Ekranisasi.....	8
2.2 Teori Skrukturalisme.....	9
2.2.1 Tema.....	10
2.2.2 Alur atau Plot.....	10
2.2.3 Tokoh dan Penokohan.....	12
2.2.4 Latar.....	12
1 Latar Tempat.....	13
2 Latar Waktu.....	13
3 Latar Sosial.....	13
2.2.5 Sudut Pandang.....	13
2.3 <i>Mise en Scene</i> dan Sinematografi.....	14
2.4 Penelitian Terdahulu.....	18
BAB III TEMUAN DAN BAHASAN	21
3.1 Sinopsis Novel dan Film <i>Kaze no Uta wo Kike</i>	21
3.1.1 Sinopsis Novel.....	21
3.1.2 Sinopsis Film.....	22
3.2 Analisis Unsur Intrinsik Novel dan Film <i>Kaze no Uta wo Kike</i>	23
3.2.1 Tema dalam Novel dan Film.....	23
3.2.1.1 Tema dalam Novel.....	23
3.2.1.2 Tema dalam Film.....	25

3.2.2 Tokoh dan Penokohan dalam Novel dan Film <i>Kaze no Uta wo Kike</i>	28
3.2.2.1 Tokoh Utama dan Tambahan dalam Novel	28
3.2.2.2 Tokoh Utama dan Tambahan dalam Film	33
3.2.3 Latar dalam Novel dan Film <i>Kaze no Uta wo Kike</i>	41
3.2.3.1 Latar dalam Novel	41
3.2.3.2 Latar dalam Film	48
3.2.4 Sudut Pandang Novel dan Film <i>Kaze no Uta wo Kike</i>	55
3.2.4.1 Sudut Pandang dalam Novel	55
3.2.4.2 Sudut Pandang dalam Film	56
3.2.5 Alur atau Plot Novel dan Film <i>Kaze no Uta wo Kike</i>	58
3.2.5.1 Alur atau Plot dalam Novel	58
3.2.5.2 Alur atau Plot dalam Film	71
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	97
4.1 Kesimpulan	97
4.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	101



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tokoh <i>Aku</i> dalam film	31
Gambar 3.2 Jay mengingatkan <i>Aku</i> tentang dirinya sendiri	31
Gambar 3.3 Nezumi dalam film	32
Gambar 3.4 Nezumi yang menjamu <i>Aku</i> di rumahnya	33
Gambar 3.5 Nezumi menceritakan pada <i>Aku</i> tentang filmnya	33
Gambar 3.6 <i>Aku</i> dan Nezumi dalam perjalanan	34
Gambar 3.7 Perempuan berjari sembilan dalam film	35
Gambar 3.8 Jay pemilik Jay's Bar	35
Gambar 3.9 Petugas penjual tiket bis di terminal	44
Gambar 3.10 Penampakan pusat pertokoan Motomachi	44
Gambar 3.11 Stadion Nishinomiya yang berada di Kobe	45
Gambar 3.12 <i>Aku</i> yang baru saja mengenal Nezumi	45
Gambar 3.13 <i>Aku</i> yang sering duduk dan minum di Jay's Bar	46
Gambar 3.14 <i>Aku</i> membeli vinyl dan bertemu perempuan berjari sembilan	46
Gambar 3.15 <i>Aku</i> yang menunggu perempuan dan makan malam dengan Perempuan berjari sembilan	46
Gambar 3.16 Ruang tengah rumah <i>Aku</i>	47
Gambar 3.17 Percakapan yang menerangkan keterangan waktu	47
Gambar 3.18 <i>Aku</i> yang menghabiskan waktunya untuk membaca	48
Gambar 3.19 Beberapa vinyl yang dibeli <i>Aku</i> di toko musik	49
Gambar 3.20 <i>Aku</i> sedang menjemput perempuan berjari sembilan	49
Gambar 3.21 Nezumi bercerita jika Nezumi mulai membuat film	49
Gambar 3.22 <i>Aku</i> sedang minum di Jay's Bar	49
Gambar 3.23 Kamera seolah – olah mata <i>Aku</i>	52
Gambar 3.24 Kamera seolah – olah mata <i>Aku</i>	52
Gambar 3.25 Kamera berpindah – pindah antara lawan bicara	52
Gambar 3.26 Kamera menampakan dua yang berbicara dengan latar tempat	53
Gambar 3.27 Petugas terminal menanyakan tujuan <i>Aku</i>	66
Gambar 3.28 <i>Aku</i> yang turun dari bus dan Jay yang mengucapkan selamat datang kepada <i>Aku</i>	67
Gambar 3.29 <i>Aku</i> yang berbincang dengan Jay di bar	68
Gambar 3.30 Perempuan yang ditolong <i>Aku</i> di Jay's Bar	68
Gambar 3.31 <i>Aku</i> menunggu perempuan berjari sembilan bangun	69
Gambar 3.32 Malam itu <i>Aku</i> sedang membaca buku dan bersantai	70
Gambar 3.33 Memperlihatkan latar ruangan penyiaran radio	70
Gambar 3.34 <i>Aku</i> menerima telfon dari penyiar radio	71
Gambar 3.35 <i>Aku</i> terlihat berpikir dan mengingat perempuan di masa lalunya	71
Gambar 3.36 <i>Aku</i> sedang membuka buku kenangan	72
Gambar 3.37 <i>Aku</i> terlihat ketika menyelfon pihak sekolah	72
Gambar 3.38 <i>Aku</i> bertemu dan mengobrol dengan perempuan berjari sembilan	73
Gambar 3.39 <i>Aku</i> menerima undangan makan di apartemen si perempuan	73
Gambar 3.40 Jay sedang berbicara kepada <i>Aku</i>	75
Gambar 3.41 <i>Aku</i> pergi mengajak Nezumi berbicara	76
Gambar 3.42 <i>Aku</i> berada di lapangan tenis keesokan harinya	76

Gambar 3.43 <i>Aku</i> bertanya pada Nezumi	77
Gambar 3.44 Reka adegan Nezumi yang bercerita	78
Gambar 3.45 <i>Aku</i> yang bertemu perempuan berjari sembilan	80
Gambar 3.46 <i>Aku</i> selalu mendapat kiriman film dari Nezumi	81
Gambar 3.47 <i>Aku</i> yang mengunjungi Jay sebelum kembali ke Tokyo	81
Gambar 3.48 Kondisi Jay's Bar ketika ditinggal Jay	82



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai penggemar dan penikmat film, penulis menyadari perkembangan produksi film semakin meningkat dari tahun ke tahun. Mulai dari genre roman, misteri, *action*, hingga *dystopia*. Banyak dari film-film tersebut yang ide ceritanya tidak murni muncul dari pemikiran sang sutradara, melainkan saduran dari sebuah novel, legenda, bahkan komik.

Seperti yang telah diketahui, novel adalah salah satu karya sastra berupa tulisan cerita fiksi. Novel menyuguhkan tokoh-tokoh dan menampilkan serangkaian peristiwa dan latar secara tersusun (Sudjiman, 1984:53).

Nurgiyantoro (1995:4) menyatakan bahwa novel sebagai sebuah karya fiksi menawarkan sebuah dunia yang berisi model kehidupan yang diidealkan, dunia imajiner, yang dibangun melalui unsur intrinsiknya. Cerita-cerita yang bersifat imajiner itulah yang salah satunya disadur menjadi sebuah film kemudian disuguhkan kepada masyarakat untuk dinikmati.

Film sendiri secara harfiah adalah *Cinematographie* yang berasal dari rumusan *cinema* + *tho* + *phytos* (cahaya) + *graph* (tulisan = gambar = citra), yang artinya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya digunakan alat khusus yang biasa disebut dengan kamera. Film adalah gambar yang bergerak, yang pergerakannya biasa disebut sebagai *intermittent movement*. Gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar

dalam sepersekian detik. Film sebagai media sangatlah berpengaruh melebihi media-media yang lain, karena secara audio dan visual ia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.

Saduran dari jenis suatu karya ke jenis karya lain yang berbeda sering disebut sebagai alih wahana. Salah satu alih wahana yang berupa menyadur dari bentuk tulisan menjadi film dikenal dengan istilah ekranisasi. Ekranisasi pada umumnya dilakukan terhadap karya yang mendapat sambutan baik dari masyarakat, karena ia tidak terbebani lagi dengan upaya pembangunan popularitas tetapi ia akan terbebani oleh popularitas karya yang menjadi sumber ekranisasi.

Dalam pandangan masyarakat umum, karya hasil ekranisasi dikatakan sebagai karya positif jika film hasil ekranisasi tersebut bisa merepresentasikan apa yang ada di dalam novel. Karya hasil ekranisasi dikatakan negatif jika film tersebut isinya melenceng jauh dari karya aslinya. Dalam penelitian kali ini, penulis bermaksud untuk meneliti salah satu karya dari salah satu penulis dengan aliran *postmodern* yang sedang kerap kali dijadikan perbincangan di beberapa negara yaitu Murakami Haruki.

Murakami Haruki (村上春樹) lahir pada tahun 1949 di Prefektur Kyoto, Jepang. Kesukaan kedua orangtuanya terhadap sastra Jepang klasik membawa Murakami menyukai karya sastra sejak dini. Hanya saja, lahir dan besarnya Murakami setelah Perang Dunia II membuatnya tidak begitu suka terhadap sastra Jepang klasik masa itu. Pengaruh budaya Barat yang masuk ke Jepang membuat

Murakami lebih suka membaca karya sastra yang ditulis oleh penulis-penulis sastra Amerika, diantaranya Kurt Vonnegut dan Richard Brautigan.

Murakami Haruki menempuh pendidikan jurusan seni drama Yunani di Universitas Waseda. Setelah lulus, Murakami menikah dan menjalani bisnis *Jazz Bar* di Tokyo. Murakami mulai menulis ketika dia berumur 29 tahun dan menghasilkan '*Kaze no Uta wo Kike*' yang ia kirimkan pada kontes sastra dan menjadi juara pertama. Setelah itu Murakami merasa ketagihan untuk menulis fiksi kembali. Karya-karya selanjutnya diterbitkan, terjual, dan juga mendapatkan penghargaan. Tidak hanya penghargaan dari dalam negeri, tetapi juga penghargaan dari luar negeri. Sampai saat ini, karya-karya Murakami Haruki telah terjual laris. Diantaranya, novel dengan judul ノルウェーの森 (*Norwegian Wood*), *IQ84*, 海辺のカフカ (*Kafka on the Shore*), dan ねじまき鳥クロニクル (*The Wind-Up Bird Chronicle*).

Berdasarkan popularitas karya Murakami Haruki, salah satu novelnya yang laris telah disadur menjadi film pada tahun 2010 di Jepang, yaitu film *Norwei no Mori* (ノルウェーの森) karya sutradara Tran Anh Hung. Namun, penulis lebih tertarik untuk mengkaji karya pertama Murakami Haruki yaitu '*Kaze no Uta wo Kike*' yang juga telah disadur menjadi film dengan judul yang sama pada tahun 1980 yang disutradarai oleh Kazuki Ohmori dikarenakan *Kaze no Uta wo Kike* adalah sebagai karya pertama dari Murakami Haruki.

Kazuki Ohmori adalah seorang sutradara dan penulis naskah film yang lahir di Osaka pada 3 maret 1952. Kazuki belajar farmasi di salah satu universitas di Kyoto. Ia mulai membuat film indie di sekolahnya pada tahun 1975, dan tahun-

tahun selanjutnya ia mulai membuat film dalam berbagai *genre*. Ohmori resmi memulai debutnya pada tahun 1978 dengan film *Orenji Rodo Kyuko*. Pada tahun 1980, Ohmori membuat film yang disadur dari novel Murakami Haruki yaitu *Kaze no Uta wo Kike*. Ohmori juga merupakan sutradara dari film serial Godzilla pada tahun 1989 dan tahun 1991.

Ohmori menyadur novel *'Kaze no Uta wo Kike'* dikarenakan ia masuk ke dalam SMP yang mana Murakami baru saja lulus dari sekolah tersebut. Salah satu guru kerap kali membicarakan tentang Murakami dan tulisannya. Oleh karena itu, Ohmori meminta izin kepada Murakami untuk menyadur satu-satunya karya miliknya waktu itu.

Eneste (1989:60) mengatakan jika saduran novel ke sebuah film mau tidak mau menimbulkan berbagai perubahan. Alat utama novel adalah kata-kata dan ekranisasi akan mengubahnya dari kata-kata menjadi gambar-gambar dalam film. Proses penggarapannya pun terjadi perubahan karena dalam novel murni karya individual, sedangkan film merupakan karya kerjasama dari banyak orang. Durasinya pun berbeda, dalam novel kita bisa membaca ratusan halaman bisa dalam satu hari bahkan sampai tiga hari atau sesuai selera kita sedangkan durasi film hanya sekitar satu hingga dua tiga jam dan bisa dinikmati dari awal hingga selesai. Oleh karena itu, dalam proses ekranisasi ini bisa menimbulkan perubahan yang diantaranya penciptaan, penambahan, dan perubahan bervariasi.

Pada akhirnya, film *'Kaze no Uta wo Kike'* karya sutradara Ohmori Kazuki tidak memuaskan penonton. Mereka mengatakan jika filmnya sangat aneh dan saduran yang gagal dari novelnya sendiri. Film ini sama sekali tidak

menembus *box office* dan menurunkan pamor Ohmori sebagai sutradara.

Meskipun begitu, seperti pengakuan Ohmori pada redaksi koran Asahi jika sang sutradara bisa merasakan realita cerita yang ada di novel pada film buatannya.

Adanya respon di atas, penulis tertarik untuk meneliti persamaan dan perbedaan novel '*Kaze no Uta wo Kike*' karya Murakami Haruki dengan versi filmnya oleh sutradara Ohmori Kazuki. Dalam penelitian, akan digunakan pendekatan struktural untuk melihat persamaan dan perbedaan dari kedua media melalui unsur-unsur pembangun karyanya. Oleh karena itu, judul dari penelitian kali ini adalah '*Ekranisasi Novel Kaze no Uta wo Kike Karya Murakami Haruki ke dalam Film Kaze no Uta wo Kike Karya Sutradara Ohmori Kazuki*'.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apa sajakah persamaan dan perbedaan unsur instrinsik dari ekranisasi novel *Kaze no Uta wo Kike* karya Murakami Haruki yang disadur ke dalam film *Kaze no Uta wo Kike*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian kali ini adalah untuk mengetahui alasan kekecewaan para penonton film dengan melihat persamaan dan perbedaan unsur intrinsik yang terdapat di dalam novel *Kaze no Uta wo Kike* yang disadur ke dalam film *Kaze no Uta wo Kike*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaatnya berupa pengetahuan tentang perpindahan karya satu ke karya yang lain dengan melihat deskripsi perbedaan yang tercipta diantara karya satu yang disadur ke dalam bentuk karya lainnya dan langkah-langkah apa saja yang diperlukan jika meneliti perpindahan dua media dengan pendekatan struktural.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian kali ini adalah metode deskriptif komparatif. Maksud dari metode tersebut adalah menguraikan dan membandingkan. Dalam penelitian ini, penulis akan menguraikan dengan menganalisis novel juga film *Kaze no Uta wo Kike* kemudian membandingkan kedua objek tersebut sehingga penulis bisa mengetahui persamaan dan perbedaan yang ada pada keduanya.

Sumber data primer yang penulis gunakan adalah novel *Kaze no Uta wo Kike* karya Murakami Haruki terbitan Kodansha (1979) dan film Jepang berjudul *Kaze no Uta wo Kike* karya sutradara Ohmori Kazuki (1980).

Langkah – langkah penelitian yang penulis tempuh adalah:

1. Membaca novel *Kaze no Uta wo Kike* karya Murakami Haruki serta menonton film *Kaze no Uta wo Kike* karya Ohmori Kazuki.
2. Menganalisa struktur cerita novel *Kaze no Uta wo Kike* karya Murakami Haruki juga film *Kaze no Uta wo Kike* karya Ohmori Kazuki secara berurutan dimana unsur struktur yang diteliti berupa

tema, alur atau plot, tokoh dan penokohan, latar (tempat, waktu, dan sosial), dan yang terakhir yaitu sudut pandang.

3. Membandingkan kedua data yaitu novel *Kaze no Uta wo Kike* karya

Murakami Haruki dan film *Kaze no Uta wo Kike* karya Ohmori Kazuki

dengan mencari persamaan juga perbedaan antar unsur intrinsik kedua data.

4. Menarik kesimpulan dari hasil analisis data dengan menggunakan teori

ekranisasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi kali ini akan dipaparkan ke dalam empat bab.

Diantaranya yaitu,

Bab I pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, metode penelitian yang, dan yang terakhir yaitu sistematika penulisan.

Bab II kajian pustaka, berisi teori strukturalisme dan teori ekranisasi yang dipakai untuk penelitian, kemudian menjelaskan *Mise-en-scene*, dan penelitian terdahulu.

Bab III sinopsis dan bahasan, berisi analisis perbedaan novel *Kaze no Uta wo Kike* dengan filmnya dari unsur instrinsik pembentuk karya tersebut.

Diantaranya tokoh, alur, tema, sudut pandang, dan latar tempat beserta waktu.

Bab IV penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Ekranisasi

Ecran adalah bahasa Prancis yang mempunyai arti layar. Ekranisasi adalah pelayarputihan atau lebih tepatnya pemindahan dari sebuah novel ke dalam film, karena mau tidak mau menimbulkan perubahan, maka dari itu ekranisasi adalah proses perubahan (Bluestone, 1966:5).

Novel mempunyai alat pembangun yaitu kata-kata, sedangkan alat yang digunakan oleh film adalah gambar-gambar berkelanjutan. Semua unsur dari cerita, alur, tokoh, latar, dan suasana akan diubah dari kata-kata menjadi gambar-gambar yang berkelanjutan. John Howard Lawson (1964:211) menyatakan jika membaca novel adalah suatu proses mental dimana kata-kata dari pengarang akan menimbulkan pembaca berimajinasi dan mengerti apa yang akan disampaikan oleh pengarang, sedangkan di dalam film, penonton akan disajikan gambar hidup bergerak yang konkret.

Film secara harfiah adalah *Cinematographie* yang berasal dari *Cinema* + *tho* = *phytos* (cahaya) + *graphie* = *grap* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar dapat melukis gerak dengan cahaya, bisa digunakan alat khusus yang biasa disebut dengan kamera.

Film hanyalah gambar yang bergerak, adapun pergerakannya disebut sebagai *intermittent movement*, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi

media-media yang lain, karena secara audio dan visual dia bekerja sama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mudah mengingat, karena formatnya yang menarik.

Menurut Eneste (1991: 61), tidak semua hal yang dijumpai dalam novel dapat dijumpai dalam film. Sebagian cerita, alur, tokoh, latar, maupun suasana novel tidak akan ditemui di dalam film, karena sebelumnya pembuat film yaitu penulis skenario dan sutradara sudah memilih terlebih dahulu informasi-informasi yang dianggap penting dan memadai. Informasi-informasi tersebut meliputi adegan, tokoh juga penokohnya, latar, dan terkadang alur. Itu semua dipilih yang penting saja dan mudah untuk diingat oleh penonton.

2.2 Teori Strukturalisme

Teori strukturalisme dipelopori kaum Formalis Rusia dan Strukturalisme Praha (Nurgiyantoro, 2010:36) namun yang penulis gunakan merupakan teori strukturalisme murni. Analisis strukturalisme bertujuan untuk membongkar dan memaparkan secermat, seteliti, dan semendalam mungkin keterkaitan dan keterjalinan semua anasir dan aspek karya sastra yang sama-sama menghasilkan makna yang menyeluruh (Teeuw, 1984:135). Penelitian strukturalisme dipandang lebih objektif karena hanya berdasarkan karya sastra itu sendiri, karya sastra yang mandiri.

Pada penelitian kali ini, penulis menggunakan teori strukturalisme murni yang digunakan untuk mengetahui unsur pembentuk cerita guna menjelaskan perbedaan yang ada diantara novel dan film *Kaze no Uta wo Kike*. Pendekatan

struktural murni adalah penelitian yang mendasar dari karya sastra tersebut secara keseluruhan. Pendekatannya dilihat dari eksistensi berdasarkan unsur-unsur pembentuk karya sastra tersebut.

Dalam penelitian kali ini, unsur-unsur karya yang saya gunakan diantaranya tema, plot atau alur, tokoh dan penokohan, latar, dan sudut pandang.

2.2.1 Tema

Nurgiyantoro (2010:70) menyatakan jika tema dipandang sebagai dasar cerita, gagasan dasar umum sebuah novel. Gagasan ini sebelumnya telah ditentukan oleh sang pengarang yang kemudian digunakan sebagai pengembang jalannya sebuah cerita. Tema sebuah karya sastra yang digunakan oleh pengarang selalu berkaitan dengan makna kehidupan, karena sesuai dengan adanya pengalaman, pengamatan, dan aksi-interaksinya dengan lingkungan.

Menentukan sebuah tema dalam karya sastra bukanlah termasuk hal yang mudah. Sebelum menentukan sebuah kesimpulan suatu cerita, pembaca perlu menyaring motif – motif yang menentukan adanya peristiwa maupun konflik tertentu dalam suatu karya itu sendiri.

2.2.2 Alur atau plot

Foster mengemukakan jika plot atau alur adalah peristiwa-peristiwa cerita yang mempunyai penekanan pada adanya hubungan kausalitas (Nurgiyantoro, 1995:113). Lain halnya dengan Stanton yang mengatakan jika plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, tetapi setiap kejadian hanya dihubungkan oleh sebab akibat (Nurgiyantoro, 1995:113).

Demi memperoleh sebuah plot cerita, plot itu harus terdiri dari tahap awal (*beginning*), tahap tengah (*middle*), dan tahap akhir (*end*) (Aristoteles dalam Abrams, 1981:138). Namun dari pada tahapan yang dipaparkan oleh Aristoteles tersebut, ada tahapan lain yang lebih rinci yaitu tahapan yang dikemukakan oleh Tasrif (dalam buku Lubis, 1978:10) yang membagi tahapannya menjadi lima bagian, diantaranya:

- 1.) **Situation** atau penyituasian. Merupakan tahap yang mengutamakan pelukisan dan pengenalan situasi latar dan tokoh dalam cerita.
- 2.) **Generating** atau pemunculan konflik. Tahap yang mulai memunculkan peristiwa-peristiwa yang menyulut konflik
- 3.) **Rising Action** atau tahap peningkatan konflik. Merupakan tahap yang mulai menambah kadar intensitas konflik yang sebelumnya telah dimunculkan.
- 4.) **Climax** atau klimaks. Di sini dimana konflik yang sebelumnya telah berkembang telah mencapai titik intensitas puncak.
- 5.) **Denouement** atau penyelesaian. Konflik yang sudah melalui masa klimaks diberi penyelesaian dan cerita diakhiri.

Dari sini bisa disimpulkan jika plot atau alur merupakan unsur penting dalam sebuah karya karena merupakan kesatuan tindakan yang ada pada sebuah cerita. Dari awalan yang berupa pengenalan dan berjalan mencapai konflik sampai penyelesaian konflik sebagai pembentuk suatu cerita karya sastra yang utuh bagi pembaca.

2.2.3 Tokoh dan Penokohan

Ketika membaca sebuah novel, sering kali penulis mengikuti jalan cerita tersebut berdasarkan cara novel itu ditulis. Dari situ pula, penulis juga menjadi tahu bagaimana sifat tokoh yang diceritakan di dalam novel tersebut. Sudjiman (1990:78) mengatakan jika tokoh adalah “individu rekaan yang mengalami peristiwa atau perlakuan di dalam berbagai peristiwa dalam cerita”. Peristiwa-peristiwa tersebut sering kali membuat kita sebagai pembaca akan berubah pikiran terhadap tokoh-tokoh di dalam sebuah cerita, mulai dari senang, benci, dan simpati kepadanya (Semi, 1998).

Tokoh dalam cerita secara umum dibagi menjadi dua yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan sedangkan Nurgiyantoro (1995:78) membagi tokoh ke dalam beberapa criteria seperti berdasarkan fungsi penampilan dan perwatakan, tetapi penulis cukup memakai pembagian tokoh menjadi dua yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan.

2.2.4 Latar

Latar merupakan bagian pembangun dari sebuah cerita sebagai pelengkap sebuah peristiwa agar bisa diterima dan diimajinasikan oleh pembaca. Latar dibagi menjadi tiga, yaitu latar tempat, waktu, dan yang ketiga yaitu sosial. Latar memberi pijakan cerita secara kongkret dan jelas kepada pembaca. Hal tersebut penting untuk menciptakan suasana yang seolah-olah sungguh terjadi (Nurgiyantoro, 1995:217).

1. Latar tempat

Latar tempat merupakan latar yang berupa tempat peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalam cerita. Berfungsi sebagai penjelas bagi pembaca untuk berimajinasi bagaimana gambaran peristiwa di dalam cerita itu terjadi. Menurut Nurgiyantoro (1995: 227) penggunaan latar tempat dengan nama-nama tertentu haruslah mencerminkan sifat dengan keadaan geografis tempat yang bersangkutan.

2. Latar Waktu

Latar waktu merupakan suatu waktu dimana peristiwa itu tepat terjadi. Berfungsi sebagai penjelas bagi pembaca kapan tepatnya serangkaian peristiwa itu diceritakan di dalam novel.

3. Latar Sosial

Latar sosial adalah latar yang mengacu pada kehidupan sosial masyarakat. Unsur-unsur dalam latar sosial ini diantaranya kebiasaan hidup, adat istiadat, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap, serta hal lain yang termasuk dalam hal spiritual.

2.2.5 Sudut Pandang

Sudut pandang sebenarnya adalah persoalan mengenai siapa yang menceritakan cerita terkait atau dari segi mana peristiwa dalam cerita tersebut dilihat. Nurgiyantoro (2010: 246) menyatakan jika reaksi afektif pembaca terhadap sebuah karya fiksi dalam banyak hal dipengaruhi oleh bentuk sudut pandang.

Ada tiga macam sudut pandang menurut Nurgiyantoro (2010:256-257) diantaranya sudut pandang pertama 'aku', sudut pandang ketiga 'dia'; dan yang terakhir sudut pandang campuran.

a.) Sudut pandang pertama ‘aku’

Dalam cerita yang menggunakan sudut pandang pertama ‘aku’, narator cerita merupakan bagian dari dalam cerita tersebut. Biasanya dituliskan dengan tokoh ‘aku’ yang mengisahkan peristiwa-peristiwa dari awal hingga akhir cerita.

b.) Sudut pandang ketiga ‘dia’

Narator dalam cerita yang menggunakan sudut pandang ketiga ‘dia’ adalah seseorang yang berada di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh dalam cerita dengan menyebut nama atau kata ganti (ia, dia, mereka).

c.) Sudut pandang campuran

Sudut pandang campuran adalah sudut pandang yang menggunakan sudut pandang pertama ‘aku’ sebagai tokoh utama sekaligus sudut pandang ketiga ‘dia’ sebagai serba tahu dan pengamat tokoh lain dalam cerita tersebut.

2.3 Mise en Scène dan Sinematografi

Roberts dan Wallis (2002:4) mengemukakan jika *mise en scène* adalah sebuah istilah untuk perfilman dalam Bahasa Perancis yang secara harfiah berarti ‘meletakkan ditempatnya’. Konsep ini yang pertama kali dipopulerkan para kritikus Perancis pada dunia perfilman pada tahun 1950-an. Sejak saat itu, istilah *mise en scène* digunakan untuk segala sesuatu yang diletakkan sebelum kamera.

Mise en scène adalah salah satu komponen penting dalam suatu film.

Bersamaan dengan sinematografi dan proses editing, *mise en scène* akan

berpengaruh pada efek dramatisasi film. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut tentang apa saja yang termasuk ke dalam *mise en scène* :

1.) **Desain latar / Setting**

Latar merupakan tempat dimana suatu adegan dimainkan. Kemampuan mengatur latar menjadi satu elemen penting agar film dapat terlihat nyata dan berguna untuk memperkuat emosi karakter, mampu menggambarkan makna sosial, psikologis, ekonomi dan budaya dalam film.

2.) **Kostum dan tata rias**

Pertama, kostum adalah sesuatu yang mengacu pada penggunaan pakaian pada setiap karakter. Penggunaan warna atau desain tertentu pada kostum akan turut membantu dalam membentuk karakter setiap tokoh yang diperankan. Kedua, tata rias akan mengungkapkan ciri – ciri juga perubahan dalam karakter dapat dibentuk oleh keduanya. Tata rias dan kostum bisa menjadi suatu simbol suatu zaman, negara, status sosial, ekonomi, budaya, pendidikan, maupun ideologi tertentu.

3.) **Tokoh**

Tokoh merupakan unsur yang paling penting dalam suatu karya film.

Tokoh yang menarik akan membuat film semakin menarik.

4.) **Ekspresi**

Ekspresi tokoh sangatlah penting dikarenakan akan menggambarkan watak masing – masing tokoh dan suasana yang terjadi dalam sebuah film.

5.) *Acting*

Berasal dari kata *to act* (Bahasa Inggris) yang berarti beraksi (berperan/memerankan). Itu sebabnya sutradara sering memberi aba – aba “Action!” pada saat aktor diminta untuk ber-aksi.

6.) *Pencahayaannya*

Pencahayaannya menjadi faktor penting dalam *mise en scene* produksi film.

Intensitas, arah, dan kualitas pencahayaannya dapat menunjukkan waktu, tekstur, bentuk, jarak, dan suasana sehingga mampu mempengaruhi pemahaman penonton terhadap film yang dibuat. Contohnya saja penggunaan cahaya remang akan lebih memberi kesan misteri atau ketakutan, jika dibandingkan penggunaan cahaya terang.

Selain *mise en scene*, penulis juga menggunakan dasar teori sinematografi untuk menganalisa film yang diambil dengan kamera. Pratista (2008:89) mengungkapkan dalam ilmu sinematografi, seorang pembuat film tidak hanya merekam adegan, melainkan mengontrol dan mengatur unsur – unsur adegan yang diambil seperti jarak, sudut kamera, lama pengambilan, dan lain – lain. Dalam penelitian ini, penulis hanya mengambil beberapa elemen dari sinematografi diantaranya tata sudut kamera dan jarak pengambilan gambar.

Pertama yaitu sudut atau angle kamera, menurut Baksin (2009: 105-111) tata letak kamera dibagi menjadi dua, yaitu angle kamera obyektif dan subyektif. Penulis menggunakan angle kamera subyektif untuk menganalisa karena di dalam film adalah angle tersebut yang paling mendominasi. Angle kamera subyektif

merupakan sudut kamera dari sudut pandang penonton yang dilibatkan. Berikut adalah rangkuman cara pengambilan angle subyektif:

Kamera disini selain berlaku sebagai mata penonton dan menimbulkan efek dramatik juga berganti – ganti tempat dengan seseorang yang berada dalam gambar. Hal ini menimbulkan penonton akan merasakan sensasi yang sama dengan pemain tertentu seperti penonton sedang menyaksikan apa yang disaksikan oleh pemain yang memandang ke luar layar tersebut.

Kedua yaitu dasar jarak pengambilan gambar, diantaranya:

- a. **Extreme Long Shot** : untuk gambar pemandangan.
- b. **Long Shot** : untuk gambar objek yang luas atau untuk adegan yang penting.
- c. **Medium Shot** : pengambilan gambar cukup dekat (biasanya memperlihatkan tubuh manusia dari kepala hingga lutut, kaki hingga pusar).
- d. **Medium Close Up** : pengambilan gambar cukup dekat (biasanya memperlihatkan tubuh manusia dari kepala hingga pinggang, kaki hingga paha, lutut hingga pusar).
- e. **Close Up** : memperlihatkan kepala dan bahu untuk membingkai tubuh manusia dalam fokus utama.
- f. **Extreme Close Up** : memperlihatkan bagian tubuh seperti wajah, mata, pupil, jari, kuku, dan lain – lain.
- g. **Over Shoulder Shoot** : pengambilan gambar dari punggung atau bahu seseorang.

Hubungan dari semua teori – teori yang dipakai adalah ekranisasi untuk perubahan novel *Kaze no Uta wo Kike* ke dalam film *Kaze no Uta wo Kike*. Untuk mengetahui perubahan dan persamaan yang ada tersebut penulis menggunakan komponen – komponen struktural dalam novel maupun film diantaranya tema, alur atau plot, tokoh dan penokohan, latar (tempat, waktu, sosial), dan yang terakhir yaitu sudut pandang. Penulis juga memasukkan teori *Mise en Scene* sebagai pengkaji film yang dipakai, terutama untuk mengetahui sudut pengambilan gambar yang merupakan sudut pandang cerita dalam film.

2.4 Penelitian Terdahulu

Dalam penyusunan penelitian kali ini, penulis mendapatkan acuan dari penelitian-penelitian terdahulu. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Yuna Pradipta, mahasiswi Bahasa dan Sastra Jepang dari Universitas Brawijaya tahun 2014 dengan judul penelitian “Ekranisasi Komik *BECK* Karya Harold Sakuishi ke Dalam Film *BECK* Karya Yukihiro Tsutsumi”. Persamaan penelitian saya dengan penelitian saudari Yuna adalah sama-sama menggunakan teori ekranisasi dan pendekatan kajian struktural dalam menganalisa dan perbedaannya dari penelitian kami adalah saudari Yuna menggunakan perpindahan dari komik ke film sedangkan penulis menggunakan perpindahan dari novel ke film. Di sini, saudari Yuna menemukan perbedaan secara umum adalah beberapa peristiwa yang diceritakan dalam komik tidak semuanya ditunjukkan dalam film. Perbedaannya ditunjukkan pada pengurangan peristiwa, penambahan, atau pengubahan.

Yang kedua, penulis menemukan penelitian dari saudari Shellina Ayu Pratiwie, mahasiswi Bahasa dan Sastra Prancis 2015 dengan judul “Ekranisasi Dongeng *Cendrillon* Karya Charles Perrault ke Dalam Media Film: Kajian Struktural”. Persamaan dari penelitian saudari Shellina adalah sama-sama menggunakan teori ekranisasi dan perbedaannya adalah dari media dongeng ke dalam media film namun kartun, sedangkan milik penulis menggunakan film nyata atau tepatnya yang berperan adalah manusia.

Ketiga, penulis menemukan penelitian dengan judul “Ekranisasi Bentuk-bentuk *Ijime* dari *Manga LIFE* Karya Keiko Suenobu ke Drama *LIFE* Karya Tanimura Masaki” oleh Eunike Febry Sylviasari, mahasiswi Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Brawijaya tahun 2014. Persamaan penelitiannya adalah sama-sama menggunakan teori ekranisasi dan sebagai perbedaannya, penelitian ini menghasilkan persamaan dan perbedaan bentuk – bentuk *ijime* yang ditemukan dalam *manga LIFE* karya Keiko Suenobu ke dalam drama *LIFE* karya Tanimura Masaki.

Keempat, penulis menemukan penelitian dari mahasiswi Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Brawijaya 2013 yaitu Gita Felinda Primadasari dengan judul penelitian “Ekranisasi Novel *Ring* Karya Sutradara Suzuki Koji Menjadi Film *Ringu* Karya Nakata Hideo”. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa terdapat banyak alur dalam novel yang tidak ditampilkan dalam film karena tuntutan durasi dan menunjukkan perbedaan cerita dalam film dan novel dilakukan dalam rangka fungsi dari masing – masing media. Persamaan yang ada pada penelitian ini adalah sama – sama menggunakan data novel ke film, tema

penelitian yang diambil yaitu ekranisasi, pencarian data yang berupa persamaan dan perbedaan unsur instrinsik. Ada pula perbedaan dalam penelitian ini yaitu, saya menambahkan teori *Mise en scène* untuk analisa pengambilan gambar pada film.

Kelebihan skripsi penulis dibanding skripsi yang terdahulu adalah penulis melengkapi penelitian ekranisasi yang ditunjang dengan teori *Mise en Scene* sedangkan penelitian – penelitian terdahulu tidak menggunakan teori tersebut.



BAB III

TEMUAN DAN BAHASAN

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan tentang penjabaran hasil penelitian.

Dimulai dari sinopsis novel maupun film, dilanjutkan dengan penjabaran hasil yang mencakup unsur-unsur struktural dari novel dan film *Kaze no Uta wo Kike* diantaranya tema, alur atau plot, tokoh dan penokohan, latar, dan sudut pandang dari keduanya.

3.1 Sinopsis Novel dan Film *Kaze no Uta wo Kike*

3.1.1 Sinopsis Novel *Kaze no Uta wo Kike*

Novel ini bercerita tentang *Aku* yang sedang berlibur ke kampung halamannya pada musim panas tahun 1970. *Aku* kembali bertemu dengan teman lamanya yaitu Nezumi dan Jay (pemilik Jay's Bar). Siapa sangka, dalam liburan itu *Aku* bertemu dengan perempuan berjari sembilan yang cukup menarik perhatian dengan mengacuhkan dirinya. Di luar ekspektasinya, dalam liburan itu *Aku* mendapat kiriman lagu lewat radio dari seorang perempuan di masa lalu yang membuatnya harus mengeluarkan uang untuk vinyl yang sudah ia hilangkan.

Seolah dipermainkan takdir, *Aku* bertemu kembali dengan perempuan berjari sembilan. Kali ini perempuan itulah yang meminta maaf dan ingin dekat dengan *Aku*. Lain hari, *Aku* mendapati Nezumi bertingkah tidak seperti biasanya.

Sebagai teman, *Aku* ingin tahu apa yang membuat Nezumi gelisah namun Nezumi tidak pernah mengatakannya kepada *Aku*.

Sampai liburan itu hampir usai dan *Aku* harus kembali menjadi mahasiswa jurusan Biologi di Universitas Tokyo. *Aku* harus berpisah untuk sementara dengan Nezumi juga Jay, dan perempuan berjari sembilan itu. Hanya perempuan itu yang sama sekali tidak bisa merelakan kepergian *Aku*. Sampai suatu ketika *Aku* kembali pada liburan musim dingin, perempuan itu sudah meninggalkan kampung halamannya tanpa jejak apapun untuk *Aku*.

3.1.2 Sinopsis Film *Kaze no Uta wo Kike*

Film *Kaze no Uta wo Kike* sendiri bercerita tentang *Aku* yang pergi ke Kobe untuk bertemu dengan teman – teman lamanya yaitu Jay dan Nezumi. Siapa sangka, *Aku* kemudian mengenal perempuan yang ia tolong di Jay's Bar. Awalnya *Aku* kesal karena perempuan itu sama sekali tidak ramah, namun beberapa hari kemudian *Aku* memenuhi permintaan perempuan tersebut untuk bertemu dan mengobrol.

Kejutan untuk *Aku* karena mendapat telfon dari orang radio yang mengatakan jika *Aku* mendapat kiriman sebuah lagu dari seorang perempuan yang merupakan teman sekelasnya di SMA. *Aku* berusaha mencari perempuan tersebut untuk mengganti vinyl miliknya yang hilang, namun perempuan itu tidak bisa ditemukan.

Lain hari, *Aku* diberitahu Jay jika Nezumi bersikap tidak seperti biasanya. *Aku* kemudian menanyakan keanehannya tersebut, dan mendengarkan cerita tentang ketidak sengajaan Nezumi yang membuat ayahnya terbunuh. *Aku* tidak melakukan apa – apa untuk Nezumi sampai hari dimana *Aku* harus kembali ke Tokyo tiba.

Satu – satunya orang yang tidak rela akan kepergiannya adalah perempuan berjari sembilan, meskipun begitu *Aku* harus tetap pergi. Ketika *Aku* kembali, banyak yang berubah dengan kampung halamannya. Jay's Bar tutup karena Jay kembali ke Cina, Nezumi fokus untuk membuat filmnya, dan perempuan berjari sembilan telah pergi tanpa meninggalkan jejak.

3.2 Analisis Unsur Intrinsik Novel dan Film *Kaze no Uta wo Kike*.

Sesuai rumusan masalah yang penulis tulis di bab sebelumnya, penulis akan mulai memaparkan unsur-unsur instrinsik di dalam novel maupun film *Kaze no Uta wo Kike*. Kemudian akan dilakukan analisis persamaan dan perbedaan unsur intrinsik dari kedua media, dan yang terakhir penulis akan menganalisis alasan adanya persamaan dan perbedaan dari novel ke dalam film akibat ekranisasi.

3.2.1 Tema dalam Novel dan Film *Kaze no Uta wo Kike*

3.2.1.1 Tema pada Novel

Sebelum menuliskan cerita, pengarang akan memikirkan gagasan atau topik utama yang mendasari jalannya cerita dari awal sampai akhir. Meskipun tema sudah ditentukan oleh pengarang sebelum membuat cerita, tetapi belum tentu pembaca bisa menentukan tema tersebut dalam satu kali membaca sebuah karya sastra, karena menentukan tema merupakan sebuah pemahaman keseluruhan setelah membaca cerita tersebut sampai tuntas.

Setelah membaca novel *Kaze no Uta wo Kike*, penulis menarik kesimpulan jika tema dari novel tersebut adalah liburan musim panas tokoh *Aku*. Hal ini

terlihat ketika *Aku* bercerita tentang liburannya. Setelah itu, dari awal hingga akhir merupakan cerita *Aku* yang berlibur ke kampung halamannya pada musim panas tahun 1970. Ada beberapa bukti dari tema yang ada di novel, yaitu:

7時15分に電話のベルが鳴った。

僕は居間の籐椅子に横になって、缶ビールを飲みながらひっきりなしにチーズ・クラッカーをつまんでいる最中だった。

「やあ、こんばんは。こちらラジオ N・E・B のポップス・テレフオン・リクエスト。ラジオ聴いててくれたかい？」

僕は口の中に残っていたチーズ・クラッカーを慌ててビールで喉の奥に流しこんだ。(Haruki, 1979, hal. 57)

Pada pukul 19.15 teleponku berdering.

Saat itu Aku sedang berleha-leha di kursi rotan di ruang tamu sambil minum bir dan terus-menerus mengunyah cracker keju.

“Halo, selamat malam. ini radio NEB dengan acara Pops Telephone Request. Apakah kamu sedang mendengarkan radio?”

Dengan terburu-buru Aku menenggak bir untuk mendorong sisa cracker keju di mulut ke dalam kerongkonganku. (Haruki, 2008, hal. 40-41).

街について話す。僕が生まれ、育ち、そして初めて女の子と寝た街である。

前は海、後ろは山、隣には巨大な港街がある。ほんの小さな街だ。港からの帰り、国道を車で飛ばす時には煙草は吸わないことにしている。(Haruki, 1979, hal. 106)

Aku akan bercerita tentang kotaku. Kota tempat Aku lahir, dibesarkan, dan pertama kali tidur dengan perempuan.

Di hadapannya adalah laut, di belakangnya adalah gunung, dan di dekatnya adalah kota pelabuhan berukuran raksasa. (Haruki, 2008, hal. 77).

翌日の朝、僕はその真新しいチクチクする T シャツを着てしばらく港の辺りをあてもなく散歩してから、目についた小さなレコード店のドアを開けた。店には姿はなく、店の女の子が一人でカウンターに座り、うんざりした顔で伝票をチェックしながら缶コーラを飲んでいるだけだった。僕はしばらくレコード棚を眺めてから、突然彼女に見覚えがあることに気づいた。一週間前に洗面所に寝転がっていた小指のない女の子だ。やあ、と僕は言った。彼女は少し驚いて僕の顔を眺め、T シャツを眺め、それから残りのコーラを飲み干した。(Haruki, 1979, hal. 63-64)

Keesokan pagi, Aku mengenakan T-shirt baru yang terasa menusuk-nusuk kulit itu lalu berjalan-jalan di sekitar pelabuhan tanpa tujuan tertentu.

Kemudian Aku membuka pintu sebuah toko kecil menjual piringan hitam yang kebetulan kulihat. Di dalam toko tak ada seorang tamu pun, hanya ada seorang perempuan penjaga toko yang sedang duduk sendirian di konter. Dia sedang memeriksa setumpuk kuitansi dengan wajah bosan sambil meminum coca-cola kalengan. Setelah melihat-lihat rak piringan hitam selama beberapa saat, tiba-tiba kusadari bahwa Aku pernah melihat perempuan itu. Dia adalah perempuan yang tak punya jari kelingking dan terjatuh di kamar kecil seminggu yang lalu. Hei, sapaku. Dia memandang wajahku dengan sedikit kaget, melihat T-shirt-ku, kemudian menghabiskan sisa coca-colanya. (Haruki, 2008, hal. 44-45).

「いつ東京に帰るの？」

「来週だね。テストがあるんだ。」

彼女は黙っていた。(Haruki, 1979, hal. 136)

“Kapan kamu kembali ke Tokyo?”

“Minggu depan. Soalnya ada tes.”

Dia terdiam. (Haruki, 2008, hal. 101)

Dari potongan - potongan paragraf di atas, *Aku* mengatakan jika dalam kurun tanggal itu, *Aku* menceritakan tentang kota tempat *Aku* lahir dan dibesarkan.

Kedua, dalam novel *Aku* menceritakan jika *Aku* sedang berada di rumahnya.

Ketiga, sebagai wujud liburannya *Aku* berjalan – jalan di sebuah dermaga pada sore hari dan masuk ke dalam toko yang menjual piringan hitam. Keempat, dalam percakapannya bersama perempuan berjari sembilan, membuktikan ketika *Aku* tidak ada di kampung halamannya, *Aku* tinggal di Tokyo.

Kesimpulannya adalah novel *Kaze no Uta wo Kike* menceritakan tokoh *Aku* yang sedang menceritakan cerita yang terjadi pada liburan musim panas di kampung halamannya.

3.2.1.2 Tema pada Film

Dalam novel dan film *Kaze no Uta wo Kike* mempunyai kesamaan garis besar cerita yaitu liburan musim panas si tokoh utama yaitu *Aku*. Dalam liburan itu ia bertemu teman lama juga orang baru, mendapatkan ingatan akan masa lalu,

juga mendengarkan keluhan dari temannya, sampai masa liburannya telah selesai dan mengharuskan *Aku* untuk kembali ke Tokyo menyelesaikan kuliahnya.

Buktinya adalah sebagai berikut:

(00:01:24 – 00:01:32)



Gambar 3.27 Petugas terminal menanyakan tujuan *Aku* yang akan pergi dengan bus

従業員 : はい、今晚のドリーム予約ですね。どちらまで。へえ、まで。

Juugyounin : Hai, konban no dorimu youyaku desu ne. Dochira made. Hee, kobe made?

Petugas : Baik, reservasi perjalanan Dream malam ini. Tujuan sampai mana? Eh, sampai Kobe?

(00:28:39 – 00:28:42)



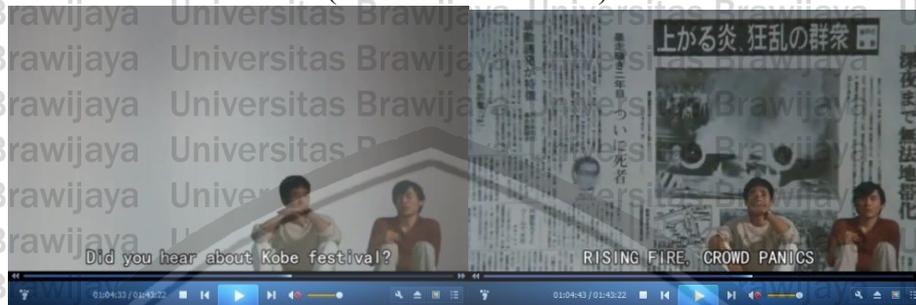
Gambar 3.36 *Aku* sedang membuka buku kenangan dan berusaha mencari perempuan yang mengiriminya sebuah lagu tersebut.

僕 : 僕はかつてクラスメートだった何人かに電話をかけて、レコード貸して女のことについて何か知らないこと訪ねてみたが、誰も彼女については何も知らなかった。

Boku : Boku wa katsute kurasumeeto datta nannin ka ni denwa wo kakete, rekoodo kashite onna no koto ni tsuite nani ka shiranai koto tazunete mita ga, dare mo kanojo ni tsuite wa nani mo shiranakatta.

Aku : Aku sekali-kali menelepon beberapa teman sekelasku dulu, menanyai mereka tentang gadis yang meminjamiku record, tapi mereka tidak ada yang tahu tentang dia.

(01:04:33 – 01:04:43)



Gambar 3.17 Percakapan yang menerangkan keterangan waktu saat itu / lebih tepatnya tahun dimana Ayah Nezumi mati di malam Festival Kobe

鼠 : 今年の神戸祭りの騒ぎのこと知ってるだろう。

僕 : あ、東京でも新聞に載ってたよ。

Nezumi : *Kotoshi no kobe matsuri no sawagi no koto shitteru darou.*

Boku : *A, Tokyo demo shinbun ni notteta yo.*

Nezumi : Kau tahu kan kerusuhan saat perayaan di Kobe tahun ini.

Aku : Ya, sampai dimuat di surat kabar di Tokyo.

Meskipun tokoh *Aku* dalam novel maupun dalam film sama – sama pulang ke kampung halaman dalam rangka liburan musim panas, tetapi ada sedikit perbedaan. Dalam novel, *Aku* hanya menjelaskan kampung halaman sebagai kota kelahiran ia tumbuh besar, sedangkan pada film, sutradara Ohmori Kazuki membuat cerita *Kaze no Uta wo Kike* berjalan di Ashiya, prefektur Hyogo, Kobe yang merupakan tempat Murakami Haruki dibesarkan.

Dalam wawancaranya dengan Asahi Shinbun Ohmori mengatakan, Ohmori bisa merasakan realita yang terjadi dan menempatkan masing – masing adegan cerita dalam novel ada di tempat kelahirannya tersebut.

3.2.2 Tokoh dan Penokohan dalam Novel dan Film *Kaze no Uta wo Kike*

Tokoh diciptakan untuk menceritakan sebuah kisah, memberikan contoh sebuah keyakinan, untuk mendukung simbol-simbol tertentu dalam novel (sebuah karya) atau sekedar untuk memperlancar perkembangan sebuah plot (Semi, 1988: 63).

Menurut Nurgiyantoro, tokoh-tokoh pada sebuah cerita tidak hanya dibagi menjadi tokoh utama dan tambahan saja. Nurgiyantoro membagi tokoh dalam beberapa kriteria, diantaranya dilihat dari fungsi penampilan dan perwatakannya.

3.2.2.1 Tokoh Utama dan tokoh tambahan dalam Novel

Tokoh utama merupakan tokoh yang sering kali muncul dan memiliki kepentingan yang tinggi demi tercapainya cerita dari awal hingga akhir. Dilihat dari intensitas kemunculan dan terhubung oleh tema cerita, tokoh utama dalam novel *Kaze no Uta wo Kike* ada dua yaitu tokoh *Aku* dan *Nezumi*.

1. Tokoh Utama: *Aku*

Dari awal hingga akhir cerita, tokoh *Aku*-lah yang bercerita. Murakami tidak menyebutkan siapa nama dari tokoh *Aku* ini. *Aku*-lah yang menceritakan kehidupannya, sebagian besar cerita juga ceritanya sendiri. Dari sastraawan idolanya, perjalanan cinta, masalah yang dialami oleh temannya, hingga kehidupannya setelah mempunyai istri.

Waktu kecil, tokoh *Aku* adalah sosok yang pendiam, tidak ada keinginan untuk bergaul dengan banyak orang sehingga orang tuanya membawa dirinya ke psikiater. Setelah beberapa kali ke psikiater *Aku* sedikit berubah menjadi orang

yang tidak pendiam juga tidak terlalu banyak bicara. Buktinya adalah sebagai berikut:

14 歳になった春、信じられないことだが、まるで堰を切ったように僕は突然しゃべり始めた。何をしゃべったのかまるで覚えてはいないが、14 年間のプランクを埋め合わせるかのように僕は三ヶ月かけてしゃべりまくり、7 月の半ばにしゃべり終わると 40 度の熱を出して三日間学校を休んだ。熱が引いた後、僕は結局のところ無口でもおしゃべりでもない平凡な少年になっていた。

(Haruki, 1979, hal. 32)

Sungguh sulit dipercaya, tapi di suatu musim semi ketika usiaku beranjak empat belas tahun, tiba-tiba saja Aku mulai mengoceh tak ubahnya seperti dam yang ambrol. Aku tak ingat apa yang kukatakan waktu itu, tapi Aku terus mengoceh tanpa henti selama tiga bulan seperti berusaha menutupi kekosongan selama empat belas tahun. Di pertengahan Juli, ketika selesai mengoceh, Aku menderita demam setinggi 40°C sehingga harus absen dari sekolah selama tiga hari. Akhirnya setelah demamku turun, Aku menjadi pemuda biasa, tidak pendiam tidak juga banyak bicara (Haruki, 2008, hal. 21).

Selain itu, *Aku* sendiri juga memiliki sifat pelupa, dalam novel *Aku* telah melupakan nama seorang perempuan yang dahulunya merupakan teman sekelas SMA-nya. *Aku* juga tidak mengingat nama perempuan yang telah *Aku* tolong, meskipun *Aku* telah melihat nama di kartu identitasnya sebelum membawa perempuan pingsan itu pulang. Buktinya adalah sebagai berikut:

煙草を吸い終わってから 10 分ばかりかけて女の名前を思い出してみようとしたが無駄だった。第一に女の名前を僕が知っていたのかどうかさえ思い出せない。僕はあきらめてあくびをし、もう一度彼女の名前を眺めた。年齢は 20 歳より幾つか若く、どちらかといえば痩せていた。僕は指をいっぱい広げ、頭から順番に身長を測ってみた。8 回指を重ね、最後に踵のあたりで親指が一本分残った。

158 センチというところだろう。(Haruki, 1979, hal. 33)

Selesai mengisap rokok, Aku mencoba mengingat nama gadis itu kira-kira selama sepuluh menit., tapi sia-sia saja. Lagipula Aku tidak ingat apakah Aku mengetahui namanya atau tidak. Aku menyerah, lalu memandangi tubuh gadis itu sekali lagi. Sepertinya dia belum mencapai usia dua puluh tahun, dan tubuhnya kurus. Kurentangkan semua jariku lalu kucoba

mengukur tubuhnya mulai dari kepala. Delapan jengkal, dan di bagian tumit tersisa sepanjang satu ibu jari. Kira-kira tingginya sekitar 158cm (Haruki, 2008, hal. 22).

Aku juga memiliki sifat perhatian terhadap orang sekitarnya, selain Aku perhatian pada perempuan yang belum dikenal, Aku juga perhatian terhadap Nezumi. Buktinya sebagai berikut:

鼠はしばらく考えてから大声で笑った。僕はジェイを呼んでビールとフライド。ポテトを頼み、レコードの包みを取り出して鼠に渡した。

「難題、これは？」

「誕生日のプレゼントさ。」

「でも来月だぜ。」

「来月にはもう居ないからね。」

鼠は包みを手にしたまま考えこんだ。(Haruki, 1979, hal. 68)

Setelah berpikir sejenak, Nezumi tertawa terbahak-bahak. Aku memanggil Jay untuk memesan bir dan kentang goreng, lalu kuambil bungkus piringan hitam dan menyerahkannya kepada Nezumi.

“Apa ini?”

“Hadiah ulangtahunmu.”

“Ulangtahunku kan bulan depan.”

“Bulan depan Aku sudah tidak ada di sini.”

Nezumi berpikir sejenak sambil tetap memegang bungkus itu (Haruki, 2008, hal. 48).

2. Tokoh Utama: Nezumi

Nezumi adalah teman tokoh *Aku*. Penulis memasukkannya ke dalam kategori tokoh utama dikarenakan dalam novel, Nezumi lebih banyak dibahas daripada perempuan berjari sembilan. Nezumi bertemu *Aku* pertama kali pada awal-awal masuk perkuliahan, mereka mabuk bersama, menyetir, dan kecelakaan.

Bagian awal novel juga dipenuhi oleh *Aku* dan Nezumi, setelah dipotong kisah

Aku dan perempuan-perempuannya, Nezumi muncul lagi hampir di bagian akhir cerita.

Nezumi adalah orang yang sangat membenci orang kaya meskipun

Nezumi sendiri adalah orang kaya. Nezumi berpikir jika orang kaya itu hanya tahu enaknja saja tanpa mengerti hidup susah dan perjuangan. Bukti dari Nezumi adalah orang kaya namun tidak peduli pada kekayaannya ada pada novel halaman

11:

「ねえ、俺たちはツイてるよ。」5分ばかり後で鼠はそう言った。

「見てみなよ。怪我ひとつない。信じられるかい？」

僕は肯いた。「でも、車はもう駄目だな。」

「気にするなよ。車は買い戻せるが、ツキは金じゃ買えない。」

僕は少しあきれて鼠の顔を眺めた。「金持ちなのか？」

「らしいね。」

「そりゃ良かった。」

鼠はそれには答えてなかったが、不満足そうに何度か首を振った。

「でも、とにかく俺たちはツイてる。」

「そうだな。」 (Haruki, 1979, hal. 19 – 20)

“Hei kita beruntung ya,” lima menit kemudian Nezumi berujar demikian.

“Lihat deh. Kita tidak terluka sedikit pun. Percaya nggak?”

Aku mengangguk. “Tapi mobilnya hancur lho.”

“Tidak usah dipikirkan. Mobil bisa dibeli, tapi keberuntungan tidak bisa

dibeli dengan uang.”

Aku menatap wajah Nezumi sambil bengong. “Kamu orang kaya?”

“Sepertinya begitu.”

“Bagus dong kalau begitu.”

Nezumi tidak menanggapi, tapi beberapa kali dia menggelengkan kepala

seolah-olah tidak puas. “Tapi yang penting kita beruntung.”

“Ya, itu benar.” (Haruki, 2008, hal. 11).

3. Tokoh Tambahan: Perempuan berlari sembilan

Perempuan ini adalah perempuan yang ditemukan *Aku* di toilet Jay’s Bar dalam keadaan pingsan karena mabuk. *Aku* membawanya ke apartemen perempuan itu sendiri dan menunggunya untuk siuman kemudian hari. Pertemuan

pertama mereka yang buruk membuat perempuan ini tidak suka kepada *Aku*,
namun perempuan berjari sembilan tersebut dipertemukan lagi ketika *Aku*
membeli beberapa vinyl di toko musik tempat perempuan itu bekerja.

Salah satu sifat tokoh perempuan ini adalah tertutup pada orang yang baru
dikenalnya. Bukti pertama adalah ketika minum bersama *Aku* di Jay's bar.

ジュイの持ってきたビールを僕はグラスに注いだ。

「両親は何処に居る？」

「話したくないわ。」

「どうして？」

「立派な人間は自分の家のゴタゴタなんて他人に話したりしな

いわ。そうでしょう？」

「君は立派な人間？」

15秒間、彼女は考えた。

「そうなりたいと思ってるわ。かなり真剣にね。誰だってそう

でしょう？」

僕はそれには答えないことにした。(Haruki, 1979, hal. 79-80)

Aku menuangkan bir yang disodorkan Jay ke dalam gelas.

“Dimana orang tuamu?”

“Aku tidak ingin membicarakan mereka.”

“Kenapa?”

“Orang yang baik tidak akan menceritakan kekacauan yang ada di dalam keluarganya kepada orang lain. Betul kan?”

“Kamu orang yang baik?”

Dia berpikir selama lima belas detik.

“Aku ingin menjadi orang baik. Aku serius. Siapapun juga ingin begitu kan?”

Aku memutuskan untuk tidak menjawab pertanyaannya (Haruki, 2008, hal. 57).

Gambaran kedua pada tokoh perempuan berjari sembilan adalah
perempuan itu seorang perokok dan peminum.

彼女は力なく背いてから起き上がり、そのまま壁にもたれかか

って一息に水を飲み干した。

「ずいぶん飲んだ？」

「かなりね。僕なら死んでる。」

「死にそうよう。」

彼女は枕もとの煙草を手にとって火を点けると、溜息と一緒に煙を吐き出し、突然マッチ棒を開いた窓から港にむかって放り投げた。(Haruki, 1979, hal. 39-40)

Dia mengangguk lunglai lalu bangkit, sambil bersandar ke dinding dia menghamburkan air itu dalam satu tegukan saja.

“Apa Aku banyak minum kemarin?”

“Lumayanlah. Kalau Aku, pasti sudah mati.”

“Rasanya Aku juga mau mati.”

Dia mengambil rokok yang ada di bawah bantal lalu menyalakannya, menghembuskan asap rokok bersamaan dengan hela napasnya, dan tiba-tiba melemparkan batang korek api ke arah pelabuhan melalui jendela yang terbuka (Haruki, 2008, hal. 28).

4. Tokoh tambahan: Jay

Jay adalah pemilik Jay's bar. Dalam novel, ia muncul sedikit karena ia hanya mengobrol dengan *Aku* ketika *Aku* datang ke barnya. Jay adalah orang Cina yang membuka bar di Jepang. Akhir cerita pada novel bar tersebut direnovasi menjadi lebih besar namun pada film, Jay memutuskan untuk kembali ke negara asalnya.

Menurut penulis, Jay adalah pengamat apapun yang terjadi di barnya. Bertemuinya *Aku* dengan perempuan berjari sembilan, Memberitahu *Aku* jika tingkah Nezumi terlihat aneh, dan adegan tidak penting yang menceritakan wanita yang minum-telfon di telfon umum bar-dan buang air kecil di toilet secara berkala..

3.2.2.2 Tokoh Utama dan tokoh tambahan dalam Film

Tokoh utama dan tokoh tambahan dalam film sama seperti yang ada di novel. Diantaranya *Aku*, Nezumi, perempuan berjari sembilan, dan Jay. Selain itu ada tambahan tokoh seperti pacar dan Ayah Nezumi tapi mereka tidak ada dialog sama sekali di film ini.

1. Tokoh Utama: Aku

Aku di dalam novel dan di dalam film digambarkan sama. Beberapa sifat yang ada di dalam *Aku* di novel berhasil dibawakan oleh tokoh *Aku* di film yang diperankan oleh aktor Kobayashi Kaoru.

(00:07:18)



Gambar 3.1 tokoh *Aku* dalam film

Namun Ohmori Kazuki membawakan satu sifat yang dijelaskan di novel agar pembaca memahami tokoh *Aku* di dalam film. Lewat bagian *Aku* yang disuruh Jay untuk bertanya pada Nezumi tentang masalahnya. Setelah mengobrol pada Nezumi, Jay bertanya kembali pada *Aku*. Namun, Jay hanya mendapat jawaban jika *Aku* merasa tidak ada hal yang penting dari cerita Nezumi.

(01:07:23 – 01:08:26)



Gambar 3.2 Di saat Jay yang mengingatkan *Aku* tentang dirinya sendiri

ジェイ：話したかい。

僕：うん、随分だね。

ジェイ：それをよかった。

僕：でも。

ジェイ：何だい。

僕：肝心なこと一つ聞いてない。

ジェイ：あんたがいつもそうだ。落下ゼロから大事に取って中身をしてるんだ。いつも。それ癖を直さないとさむするよう。この通りだ。

僕：貸して。

僕：誰もが来るに期待考え時代があった。高校の終わり頃、僕の心に思うこと半分しか口に出せまいことに決心した。理由は忘れたの。その思い付き、何年かにわたって僕は実行した。そしてある日、僕が自分の思ってることの半分しか語ることでできない人間になってることを発見した。それが来る里どう関係知ってるのか僕には分からない。しかし、年中霜鳥をしなければならぬ古い冷蔵庫プールを呼ぶなら、僕だってそうだ。

Jay : Hanashita kai.

Boku : Un, zuibun da ne.

Jay : Sore wo yokatta.

Boku : Demo.

Jay : Nandai.

Boku : Kanjin na koto hitotsu kiitenai.

Jay : Anta ga itsumo sou da. Rakka zero kara daiji ni totte oite nakami wo shiteterun da. Itsumo? Sono kuse wo naosanai to samu suru yo. Kono toori da.

Boku : Kashite.

Boku : Dare mo ga kuru ni kitai kangae jidai ga atta. Koukou no owari goro, boku wa kokoro ni omou koto hanbun shika kuchi ni dasemai koto ni kesshin shita.

Riyuu wa wasureta no. Sono omoitsuki nannen ka niwatatte boku wa jikkou shita.

Soshite aru hi, boku ga jibun no omotteru koto no hanbun shika kataru koto no dekinai ningen ni natteru koto wo hakken shita. Sore ga kuuru sato dou kankei shiteru no ka boku ni wa wakaranai. Shikashi, nenjuu shimotori wo shinakereba naranai furui reizouko puuru wo yobu nara, boku date sou da.

Jay : Kau mau bicara?

Aku : Ya, banyak yang akan ku bicarakan.

Jay : Bagus kalau begitu.

Aku : Tapi.

Jay : Kenapa?

Aku : Aku sama sekali tidak mendengar hal yang penting darinya.

Jay : Kau selalu begitu. Selalu mengambil isi dari sesuatu yang sudah jatuh. Selalu melakukannya bukan? Kalau kau tak menghentikan kebiasaanmu, kau akan rugi. Seperti itu yang terjadi.

Aku : Itu kupinjam ya.

Aku :Telah datang zaman era pemikiran oleh siapapun. Saat lulus SMA, kuputuskan untuk menceritakan setengah dari yang kupikirkan. Aku lupa alasannya. Sambil memikirkanya, aku jadi seperti itu sampai beberapa tahun. Sampai suatu hari kutemukan diriku menjadi manusia yang hanya bisa menceritakan setengah dari apa yang ku pikirkan. Aku tidak mengerti apa hubungannya dengan kampung halaman yang kudatangi. Tetapi, aku juga seperti kolam kulkas tua yang ada di Shimotori sepanjang tahun.

Dalam cuplikan adegan di atas, Jay mengatakan jika *Aku* selalu saja bersikap seperti itu. Jay menggunakan pengandaian jika *Aku* membuka kulit kacang dengan hati-hati hanya untuk membuang isinya. Itu Jay kaitkan dengan *Aku* yang memutuskan untuk mengekspresikan setengah dari apa yang *Aku* rasakan kepada orang lain. Jadi, meskipun *Aku* begitu peduli pada Nezumi dan tahu mengenai masalah Nezumi yang sudah membunuh ayah kandungnya secara tidak langsung tapi *Aku* hanya bersikap biasa-biasa saja, tidak memarahi atau memberi nasehat kepada Nezumi melainkan hanya diam saja. Begitu juga *Aku* tidak mengatakan hal itu kepada Jay yang cukup prihatin pada kondisi Nezumi waktu itu.

2. Tokoh Utama: Nezumi

Nezumi dalam film diperankan oleh aktor sekaligus komposer asal Jepang bernama Makigami Koichi. Tokoh Nezumi memiliki beberapa perbedaan dari gambaran tokoh yang ada di dalam novel.

(01:06:32)



Gambar 3.3 Nezumi dalam film

Kesamaan sifat mereka ada pada terlahir menjadi orang kaya namun membenci orang kaya dan peminum di umur dua puluhan. Di dalam novel, Nezumi tidak pernah menyebutkan dimana Nezumi tinggal atau *Aku* yang tahu dimana rumahnya. Dalam film, *Aku* bercerita jika *Aku* selalu bertemu dengan Nezumi dalam keadaan jauh dari orang tuanya. Nezumi tinggal di sebuah gedung bekas restoran mewah yang sudah tidak terpakai. *Mise en Scene* dalam gambar dibawah menggunakan jarak pengambilan *Long Shot* dengan tujuan memperlihatkan suasana gedung restoran bekas yang ditempati oleh Nezumi.

Kostum yang dipakai Nezumi pun begitu mendukung dengan memakai topi koki dan berakting mengambil dua kaleng bir dari kulkas untuknya dan *Aku*.

(00:13:39 – 00:14:10)



Gambar 3.4 Nezumi yang menjamu *Aku* di rumahnya yaitu restoran bekas tidak terpakai

鼠 : そんな馬鹿でかいレストラン作るなんて金持ちやりすぎそんなことだ。虹をたたえしねば、他に使わない。そんなことこれぼっち考えないと言ってしまうんだ。

僕 : でも、こうして君が住んでるし、おかげでビールが飲める。

鼠 : そう。

Nezumi: Konna baka dekai resutoran tsukuru nante kanemochi yari sonna koto da.

Niji wo tataeshimeba hoka ni tsukawanai. Sonna koto kore pocchi kangaenaito itteshimaun da.

Boku : Demo, koushite kimi ga sunderu shi, okage de biiru ga nomeru.

Nezumi: Sou.

Nezumi : Aku terlalu kaya untuk membuat restoran besar bodoh ini. Seperti memuja pelangi, tidak bisa memakai tempat yang lain. Hal itu membuatku mengatakan demikian.

Aku : Tapi, aku bisa tinggal denganmu. Berkat itu aku bisa minum bir denganmu.

Nezumi : Kau benar.

Dalam novel, Nezumi juga diceritakan jika Nezumi jarang membaca buku dan berniat untuk menulis novel. Namun di dalam film, sutradara Ohmori Kazuki membuat karakter Nezumi menjadi seorang pemuda yang mulai membuat sebuah film dengan format 8mm dan *Aku* mendapatkan film karya Nezumi pada awal musim gugur.

(00:14:10)



Gambar 3.5 Nezumi menceritakan pada *Aku* jika ia sedang membuat film

Yang ketiga, di dalam novel Nezumi tidak menceritakan kenapa telah membatalkan janjinya dan *Aku* yang akan bertemu dengan perempuan. Nezumi

hanya menutup cerita tanpa akhir yang menurut pembaca menjadi tidak penting.

Sedangkan pada film, Nezumi awalnya tidak mau menceritakan pada *Aku* tapi dipaksa sampai Nezumi menceritakan perempuan yang harus ditemui *Aku* itu siapa, ada masalah apa, yang memunculkan suatu cerita baru yang terkait dengan ayah kandung Nezumi yang kaya raya. Ohmori Kazuki membuat Nezumi seolah-olah menjadi pendendam pada orang kaya termasuk orang tuanya sendiri sehingga dibuat masalah Nezumi yang menghubungkan ayahnya dengan perempuan yang sempat mampir ke dalam kehidupan Nezumi.

(01:01:25 – 01:01:27)



Gambar 3.6 Gambar *Aku* dan Nezumi, yang awalnya ia tidak ingin menceritakan masalahnya tapi tidak lama kemudian Nezumi pun bercerita.

3. Tokoh Tambahan: Perempuan berjari sembilan

Berikut adalah tokoh tambahan pacar *Aku* yang hanya memiliki sembilan jari di tangannya.

(01:26:31)



Gambar 3.7 Perempuan berjari sembilan dalam film

Perempuan berjari sembilan dalam film diperankan oleh artis bernama Kimie Shingyouji. Karakter yang dibawakan tidak jauh beda seperti tokoh perempuan yang ada di dalam novel. Tidak mengecewakan penonton dalam prediksi tokoh perempuan. Perempuan berumur dua puluhan, peminum dan perokok, tinggal di apartemen sendirian dan bekerja di sebuah toko musik dekat pelabuhan. Memiliki kembaran dan jauh dari keluarga. Perempuan tersebut hanya mempunyai jari sembilan karena salah satu kelingkingnya terpotong mesin *vacuum cleaner*.

4. Tokoh Tambahan: Jay

(00:07:17)



Gambar 3.8 Jay pemilik Jay's Bar

Jay dalam film diperankan oleh aktor bernama Akira Sakata. Perannya juga sama seperti yang ada di dalam novel. Berasal dari Cina yang datang ke Jepang dan mendirikan sebuah bar. Jay sudah mengenal *Aku* maupun Nezumi dari awal masuk universitas sampai Jay sendiri terlampau peduli pada dua laki-laki itu. Jay peka pada Nezumi yang bersifat aneh dan menasehati *Aku*, juga mengerti *Aku* itu orang yang seperti apa.

3.2.3 Latar dalam Novel dan Film *Kaze no Uta wo Kike*

Latar merupakan bagian pembangun dari sebuah cerita sebagai pelengkap sebuah peristiwa agar bisa diterima dan diimajinasikan oleh pembaca. Antara latar dan penokohan memiliki hubungan yang begitu erat dan bersifat timbal balik. Sifat-sifatnya sering kali mempengaruhi sifat-sifat tokoh. Bahkan, bisa dikatakan jika sifat seseorang akan dipengaruhi oleh keadaan latarnya (Nurgiyantoro, 2010:225). Latar itu sendiri dibagi menjadi tiga yaitu latar tempat, waktu, dan sosial. Berikut ini penulis menjabarkan latar masing-masing dari novel dan film.

3.2.3.1 Latar dalam Novel

1.) Latar Tempat dalam Novel *Kaze no Uta wo Kike*

Latar tempat merupakan lokasi dimana terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya. Tempat-tempatnya bisa nama tempat yang terkenal ataupun yang tidak ada nama yang jelas. Nurgiyantoro (2010:227) menyatakan jika latar tempat haruslah mencerminkan, atau paling tidak tak bertentangan dengan sifat dan keadaan geografis tempat yang bersangkutan.

Pemakaian latar pada suatu karya fiksi, pengarang haruslah mengerti lokasi-lokasi tersebut secara realistis dan meyakinkan seolah-olah orang yang membaca tahu jika memang telah terjadi suatu adegan disana. Dalam novel *Kaze no Uta wo Kike*, penulis mendapatkan cerita ini terjadi di kampung halaman *Aku*.

Berikut bukti *Aku* yang menceritakan tentang kampung halamannya.

街について話す。僕が生まれ、育ち、そして初めて女の子と寝た街である。前は海、後ろは山、隣には巨大な港街がある。ほんの小さな街だ。港からの帰り、国道を車で飛ばす時には煙草は吸わないことにして

いる。マッチをすり終わるころには車はもう街を通りすぎているからだ。

人口は7方と少し。この数字は5年後にも殆ど変わることはあるまい。その大抵は庭のついた二階建ての家に住み、自動車を所有し、少なからざる家は自動車を2台所有している。

この数字は僕の好い加減な想像ではなく、市役所の統計課が年度末にきちんと発表したものである。二階建ての家というところが良い。(Haruki, 1979, hal. 106)

Aku akan bercerita tentang kotaku. Kota tempat Aku lahir, dibesarkan, dan pertama kali tidur dengan perempuan.

Di hadapannya adalah laut, di belakangnya adalah gunung, dan di dekatnya adalah kota pelabuhan berukuran raksasa. Kota yang betul-betul kecil. Ketika pulang dari pelabuhan dan akan melajukan mobil di jalan raya, Aku membiasakan diri untuk tidak mengisap rokok. Karena saat selesai menggerakkan korek api, kotaku pasti sudah akan terlewati.

Penduduknya berjumlah tujuh puluh ribu orang lebih sedikit. Angka ini mungkin tidak akan berubah sekalipun waktu sudah berjalan lima tahun kemudian. Hampir semua penduduk tinggal di rumah berlantai dua yang memiliki halaman dan mobil. Tidak sedikit yang mempunyai dua buah mobil.

Angka ini bukanlah hasil pemikiran yang tidak beralasan., melainkan berdasarkan angka laporan bagian statistik balai kota yang diumumkan setiap akhir tahun fiskal. Rumah berlantai dua itu adalah bagian data yang bagus (Haruki dalam Johana, 2008, hal. 77).

Dalam novel, *Aku* tidak pernah menyebutkan nama kota di Jepang sebagai kampung halamannya ketika *Aku* akan pulang berlibur. Namun, dalam novel itu sendiri terdapat beberapa tempat yang menjadi latar peristiwa cerita tersebut berjalan. Diantaranya sebagai berikut:

a. Sekitar kandang monyet

Sekitar kandang monyet menjadi latar ketika *Aku* menceritakan pertemuannya dengan Nezumi. Mereka bertemu, mengobrol, dan mengendarai mobil dalam keadaan mabuk.

僕がシヨックから醒め、壊れたドアを蹴とばして外に出ると、フィアットのボンネット、カバーは10メートルばかり先の猿の檻の前にまで吹き飛び、車の鼻先はちょうど石柱の形にへこんで、突然眠

りから叩き起こされた猿たちはひどく腹を立てていた。(Haruki, 1979, hal. 19)

Setelah sadar dari syok, kutendang pintu mobil yang penyok lalu keluar. Kap Fiat tersebut mental ke depan kandang monyet yang berjarak kira-kira sepuluh meter di depan, sementara moncong mobil melesak sesuai bentuk pilar batu. Monyet-monyet itu sangat murka karena dibangunkan dari tidur secara paksa (Haruki, 2008, hal. 11).

b. Pantai

Setelah mereka terguling bersama mobil, Nezumi mengajak *Aku* minum bir untuk merayakan persahabatan mereka yang baru.

僕たちは近くの自動販売機で缶ビールを半ダースばかり買って海まで歩き、砂浜に寝ころんでそれを全部飲んでしまうと海を眺めた。素晴らしく良い天気だった。(Haruki, 1979, hal. 20)

Kami membeli setengah lusin kaleng bir di mesin penjual otomatis yang terletak tak jauh dari situ., berjalan ke arah laut, tidur-tiduran di atas hamparan pasir, meminum semua bir sampai habis, kemudian memandangi laut. Cuaca saat itu benar-benar bagus (Haruki, 2008, hal. 12).

c. Lapangan Tenis

Suatu ketika *Aku* pernah diminta untuk bertemu dengan perempuan oleh Nezumi. Nezumi menyuruh *Aku* untuk menemui perempuan itu di sebuah lapangan tenis.

僕は山の手特有の曲りくねった道をしばらく回ってから、川に沿って海に下り、川口近くで車を下りで川で足を冷やした。テニス・コートではよく日焼けした女の子が二人、白い帽子をかぶりサングラスをかけたままボールを打ち合っていた。日差しは午後になって急激に強まり、ラケットを振るたびに彼女たちの汗はコートに飛び散った。(Haruki, 1979, hal. 104)

Setelah berputar-putar beberapa saat di jalanan berkelok-kelok khas Yamanote, Aku menyusuri sungai menuju laut. Di dekat muara Aku turun dari mobil lalu mendinginkan kakiku di sungai. Di lapangan tenis ada dua perempuan yang sudah terbakar sinar matahari sedang saling memukul bola sambil tetap mengenakan topi dan kacamata hitam. Lewat tengah hari, sinar matahari terasa semakin menyengat, setiap kali mengayunkan raket keringat mereka terciprat ke lapangan tenis (Haruki, 2008, hal. 75-76).

d. Kolam Renang

Latar tempat lainnya ada di kolam renang ketika *Aku* ingin berbicara pada

Nezumi yang akhir-akhir itu mendadak bersikap aneh.

翌日、僕は鼠を誘って山の手にあるホテルのプールにでかけた。夏も終わりかけていたし、交通の不便なせいもあって、プールには10人ほどの客しかいなかった。そしてその半分は泳ぎよりは日光浴に夢中になっているアメリカ人の泊り客だった。旧華族の別邸を改築したホテルには芝生を敷きつめた立派な庭があり、プールと母屋を隔てているバラの垣根づたいに小高くなった丘に上ると、眼下に海と港と街がくっきりと見下るせた。(Haruki, 1979, hal. 114)

Keesokan harinya, Aku mengajak Nezumi pergi ke kolam renang yang ada di hotel Yamanote. Karena musim panas akan segera berakhir dan alat transportasi kurang memadai, di kolam renang itu hanya ada sekitar sepuluh orang. Setengah dari mereka adalah orang Amerika yang sedang menginap di hotel dan lebih berkonsentrasi untuk mandi sinar matahari alih-alih berenang. Hotel hasil renovasi vila tua milik bangsawan ini memiliki halaman resik yang dihampiri rumput hias, dan bila orang naik ke bukit kecil dengan menyusuri pagar mawar yang memisahkan kolam renang dengan bangunan utama kemudian memandang ke bawah, maka laut, pelabuhan, dan kota akan terlihat dengan jelas (Haruki, 2008, hal. 83).

e. Jay's Bar

Di dalam novel, latar tempat pertama yang mendominasi cerita adalah

Jay's Bar. Pertemuan pertama, tempat nongkrong *Aku* dan Nezumi berlatar di sebuah bar kecil dengan pemiliknya yang bernama Jay.

「ジェイズ・バー」のカウンターには煙草の指で変色した一枚の版画がかかっていて、どうしようもなく退屈した時など僕は何時間も飽きもせずにその絵を眺めつづけた。まるでロールシャハ、テストにでも使われそうなその図柄は、僕には、向かいあって座った二匹の緑色の猿が空気の抜けかけた二つのテニス、ボールを投げあっているように見えた。(Haruki, 1979, hal. 15)

Di konter Jay's Bar digantung sebuah lukisan cetak dari kayu yang warnanya sudah berubah akibat nikotin rokok. Ketika merasa sangat suntuk, Aku terus memandangi lukisan itu selama beberapa jam tanpa

ingat makan. Di matak, pola lukisan yang tampak seperti pola yang biasa digunakan untuk tes Rorschach itu terlihat seperti dua ekor monyet hijau yang sedang duduk berhadapan sambil saling melemparkan dua buah bola tenis yang hampir kempis (Haruki, 2008, hal. 8).

b. Apartemen pacar *Aku*

Latar kedua yaitu apartemen pacar si tokoh *Aku*. Pertama ada pada kejadian *Aku* yang membawa pacarnya dengan keadaan pingsan. Mereka mengobrol pada pagi harinya dimana perempuan sudah sadar dan menanyakan tentang situasi kepada *Aku*. Kedua, *Aku* diundang untuk makan malam di rumah si perempuan.

女は息を深く吸った。
「何故泊まったの？」
「？」
「何故私を送り届けた後ですぐに消えてくれなかったの？」
「僕の友だちに急性アルコール中毒で死んだのがいるんだ。ウィスキーをがぶ飲みした後でさよならって別れてから家まで元気に歩いて帰てね、歯を磨いて。パジャマに着がえて寝たのさ。朝になったら冷くなって死んでたよ。立派な葬式だったな。」 (Haruki, 1979, hal. 37)

Dia menarik napas panjang.

“Kenapa kamu menginap di sini?”

“Hah?”

“Kenapa kau tidak segera pulang setelah mengantarkanku kemari?”

“*Aku* punya teman yang meninggal mendadakl karena keracunan alkohol.

Setelah menenggak wiski dalam jumlah banyak, dia pamit lalu pulang ke rumah sambil berjalan kaki. Saat itu dia masih sehat-sehat saja. Dia menggosok gigi, mengganti pakaian dengan piyama, kemudian tidur.

Rupanya di pagi hari, tubuhnya sudah mendingin. Dia sudah meninggal. Upacara kematiannya cukup megah.” (Haruki, 2008, hal. 26-27).

彼女は笑って台所に行き、シチュー鍋とサラダ・ボールとロールパンを持って戻ってきた。いっばいに開けた窓から涼しい風がやっと少しずつ入ってきた。

僕たちは彼女のプレイヤーでレコードを聴きながらゆっくりと食事をした。その間、彼女は主に僕の大学と東京での生活について質問した。 (Haruki, 1979, hal. 90)

Dia tertawa lalu pergi ke dapur dan kembali sambil membawa panci berisi semur daging sapi, semangkok salad, dan roti gulung. Sedikit demi sedikit angin sejuk mulai menyusup masuk dari jendela yang terbuka lebar. Sambil mendengarkan piringan hitam yang dimainkan di pemutar piringan hitamnya, kami makan dengan santai. Selagi makan, dia menanyakan kehidupanku di kampung dan di Tokyo. (Haruki, 2008, hal. 65).

c. Toko musik

Toko musik merupakan latar tempat yang salah satunya juga menjadi tanda bahwa tokoh *Aku* merupakan orang yang sangat suka sekali mendengarkan musik. Suatu hari *Aku* ditelfon orang dari radio dan menebak seorang perempuan yang mengirimkan lagu padanya. Karena bisa mengingat perempuan itu, *Aku* mendapatkan hadiah sebuah T-shirt. Keesokan harinya ia pergi ke toko musik untuk membeli beberapa piringan hitam.

翌日の朝、僕はその真新しいチクチクする Tシャツを着てしばらく港の辺りをあてもなく散歩してから、目についた小さなレコード店のドアを開けた。店には姿はなく、店の女の子が一人でカウンターに座り、うんざりした顔で伝票をチェックしながら缶コーラを飲んでいただけだった。僕はしばらくレコード棚を眺めてから、突然彼女に見覚えがあることに気づいた。一週間前に洗面所に寝転がっていた小指のない女の子だ。やあ、と僕は言った。彼女は少し驚いて僕の顔を眺め、Tシャツを眺め、それから残りのコーラを飲み干した。(Haruki, 1979, hal. 63-64)

Keesokan pagi, Aku mengenakan T-shirt baru yang terasa menusuk-nusuk kulit itu lalu berjalan-jalan di sekitar pelabuhan tanpa tujuan tertentu. Kemudian Aku membuka pintu sebuah toko kecil menjual piringan hitam yang kebetulan kulihat. Di dalam toko tak ada seorang tamu pun, hanya ada seorang perempuan penjaga toko yang sedang duduk sendirian di konter. Dia sedang memeriksa setumpuk kuitansi dengan wajah bosan sambil meminum coca-cola kalengan. Setelah melihat-lihat rak piringan hitam selama beberapa saat, tiba-tiba kusadari bahwa Aku pernah melihat perempuan itu. Dia adalah perempuan yang tak punya jari kelingking dan terjatuh di kamar kecil seminggu yang lalu. Hei, sapaku. Dia memandang wajahku dengan sedikit kaget, melihat T-shirt-ku, kemudian menghabiskan sisa coca-colanya. (Haruki, 2008, hal. 44-45).

d. Rumah *Aku*

Rumah *Aku* sempat menjadi latar tempat terjadinya peristiwa *Aku* yang sedang enak – enaknya makan kemudian menerima telfon dari penyiar radio.

7時15分に電話のベルが鳴った。

僕は居間の籐椅子に横になって、缶ビールを飲みながらひっきりなしにチーズ・クラッカーをつまんでいる最中だった。

「やあ、こんばんは。こちらラジオ N・E・B のポップス・テレフオン・リクエスト。ラジオ聴いててくれたかい？」

僕は口の中に残っていたチーズ・クラッカーを慌ててビールで喉の奥に流しこんだ。(Haruki, 1979, hal. 57)

Pada pukul 19.15 teleponku berdering.

Saat itu Aku sedang berleha-leha di kursi rotan di ruang tamu sambil minum bir dan terus-menerus mengunyah cracker keju.

“Halo, selamat malam. ini radio NEB dengan acara Pops Telephone Request. Apakah kamu sedang mendengarkan radio?”

Dengan terburu-buru Aku menenggak bir untuk mendorong sisa cracker keju di mulut ke dalam kerongkanku. (Haruki, 2008, hal. 40-41).

2.) Latar waktu pada Novel

Latar waktu pada Novel *Kaze no Uta wo Kike* diperjelas sendiri oleh tokoh utama yaitu *Aku* yang juga sebagai narator cerita.

この話は 1970 年の 8 月 8 日に始まり、18 日後、つまり同じ年の 8 月 26 日に終わる。(Haruki, 1979, hal. 13)

Cerita ini dimulai tanggal 8 Agustus 1970, dan berakhir delapan belas hari kemudian, yakni tanggal 26 Agustus di tahun yang sama (Haruki, 2008, hal. 6).

3.) Latar sosial pada Novel

Unsur latar ketiga adalah latar sosial. Hal ini mencakup perilaku sosial terhadap lingkungan yang diceritakan di dalam karya fiksi tersebut. Bisa berupa kebiasaan, tradisi, pandangan hidup, cara berpikir, dan yang terakhir yaitu status sosial tokoh di dalam karya fiksi tersebut. Latar sosial yang pertama menunjukkan jika kehidupan *Aku* yang berada di kalangan orang menengah dan Nezumi yang

berlatarkan keluarga kaya karena *Aku* cukup terkejut dengan adanya fakta jika teman barunya ini adalah orang yang sangat kaya karena tidak peduli dengan mobilnya yang telah hancur..

「ねえ、俺たちはツイてるよ。」5分ばかり後で鼠はそう言った。

「見てみなよ。怪我ひとつない。信じられるかい？」

僕は肯いた。「でも、車はもう駄目だな。」

「気にするなよ。車は買い戻せるが、ツキは金じゃ買えない。」

僕は少しあきれて鼠の顔を眺めた。「金持ちなのか？」

「らしいね。」

「そりゃよかった。」 (Haruki, 1979, hal. 19-20)

“*Hei, kita beruntung ya,*” lima menit kemudian *Nezumi* berujar kemudian.

“*Lihat deh. Kita tidak terluka sedikit pun. Percaya nggak?*”

Aku mengangguk. “*Tapi mobilnya hancur lho.*”

Tidak usah dipikirkan. Mobil bisa dibeli, tapi keberuntungan tidak bisa dibeli dengan uang.”

“*Aku menatap wajah Nezumi sambil bengong. “Kamu orang kaya?”*”

“*Sepertinya begitu.*”

“*Bagus dong kalau begitu*” (Haruki, 2008, hal. 11-12).

Latar sosial yang digunakan oleh sutradara Ohmori Kazuki tidak merubah

latar sosial yang digunakan oleh Murakami Haruki. Dari latar sosial yang dimiliki oleh laki-laki berumur dua puluhan pada tahun 1979 yang sedang gencar-gencarnya untuk menggali *passion* mereka.

3.2.3.2 Latar dalam Film

Dalam film, penulis menganalisa tiga unsur latar pada film. Diantaranya adalah latar tempat, waktu, juga latar sosial. Berikut latar tempat film *Kaze no Uta wo Kike* yang memiliki perbedaan dari latar tempat yang ada pada novel. Berikut beberapa perbedaan unsur latar yang ada di novel dan di film.

1.) Latar tempat pada Film

a.) Kampung halaman

Jika Murakami memutuskan untuk tidak menyebutkan nama kampung halaman *Aku*, tapi sutradara Ohmori Kazuki menggunakan tempat lain sebagai media latar tempat film *Kaze no Uta wo Kike*. Penulis mendapatkan hasil analisa latar tempat yang dipakai adalah Kobe, Japan

(00:01:32)



Gambar 3.9 Petugas penjual tiket bus di terminal

(00:19:37)



Gambar 3.10 Penampakan pusat pertokoan Motomachi yang ada di kobe

Potongan adegan pertama adalah ketika *Aku* sampai di terminal dan akan membeli *dream bus* ke Kobe. *Aku* dibuat tidak mengatakannya, melainkan petugas penjual tiket-lah yang bertanya seolah-olah *Aku* sudah menjawab pertanyaan sebelumnya. Pada liburan musim panas, *Aku* pulang ke Kobe.

Potongan adegan kedua adalah ketika *Aku* sudah berlibur di kampung halaman dan bertemu dengan perempuan berjari sembilan. Karena semalam *Aku*

sudah menolong perempuan itu dan menunggunya sampai bangun di pagi hari,

Aku menawarkan diri untuk mengantarkan perempuan itu ke tempat kerjanya yang terletak di pertokoan Motomachi yang bisa dibuktikan dengan Google Maps dengan alamat Motomachidori, Chuo Ward, Kobe, Hyogo Prefecture 650-0022, Jepang (Google Maps).

b.) Tempat dimulainya persahabatan yang baru

Dalam *Kaze no Uta wo Kike* diceritakan tentang awal mula *Aku* bertemu dan memulai persahabatan dengan Nezumi. Seperti yang sudah penulis analisa di awal, jika mobil yang dinaiki *Aku* dan Nezumi ketika mabuk terguling di dekat kandang monyet berlanjut mereka yang kembali menikmati bir di pantai. Namun di film, mobil yang dikendarai *Aku* dan Nezumi jatuh di dekat stadion Nishinomiya dan setelah itu mereka menikmati bir di dalam stadion.

(00:08:26)



Gambar 3.11 menampakkan stadion Nishinomiya yang ada di Kobe

(00:11:00 – 00:11:58)



Gambar 3.12 *Aku* yang baru saja mengenal Nezumi mengajak minum bersama di dalam stadion Nishinomiya

c.) Jay's Bar

Berikut penampakan Jay's Bar yang ada di film.

(00:07:13 – 00:07:30)



Gambar 3.13 *Aku* yang sering duduk dan minum di Jay's Bar

d.) Toko Musik

Berikut penampakan Toko Musik yang didatangi oleh *Aku* di film:

(00:26:15 - 00:36:37)



Gambar 3.14 *Aku* membeli vinyl dan tidak tahu jika penjaga toko tersebut adalah perempuan berjari sembilan

e.) Apartemen perempuan berjari sembilan

Berikut penampakan apartemen pacar *Aku* yang pernah ia kunjungi dua kali dalam film.

(00:18:13 – 00:43:56)



Gambar 3.15 *Aku* yang pernah menunggu perempuan berjari sembilan itu sadar dan *Aku* yang sedang makan malam dengan perempuan berjari sembilan

f.) Rumah si *Aku*

Berikut penampakan sebagian rumah si *Aku* yang tidak begitu sering keluar menjadi latar film ini

(00:21:30 – 01:13:15)



Gambar 3.16 Penampakan ruang tengah rumah *Aku* dan *Aku* yang sedang menerima telfon pada siang hari

2.) Latar Waktu dalam Film

Pada film, tidak dijelaskan secara langsung latar waktu terjadinya cerita tersebut. Hanya diceritakan jika *Aku* pulang ke Kobe dalam rangka liburan dan kembali ke Tokyo beberapa minggu kemudian karena ada tes. Namun, pada suatu adegan hanya ditandai oleh pembicaraan yang terjadi antara *Aku* dan Nezumi.

(01:04:33 – 01:04:43)



Gambar 3.17 Percakapan yang menerangkan keterangan waktu saat itu / lebih tepatnya tahun dimana Ayah Nezumi mati di malam Festival Kobe

鼠：今年の神戸祭りの騒ぎのこと知ってるだろう。

僕：あ、東京でも新聞に載ってたよ。

Nezumi : *Kotoshi no kobe matsuri no sawagi no koto shitteru darou.*

Boku : *A, Tokyo demo shinbun ni notteta yo.*

Nezumi : Kau tahu kan kerusuhan saat perayaan di Kobe tahun ini.

Aku : Ya, sampai dimuat di surat kabar di Tokyo.

Dalam cuplikan gambar di atas, menceritakan jika *Aku* masih berlibur di Kobe dan Nezumi sedang membicarakan malam festival Kobe yang telah dirusuh oleh geng motor. Seperti yang sudah dilansir sebuah situs Unexplained-mysteries, telah terjadi kerusuhan Festival Kobe yang dilakukan oleh geng bermotor (Bousouzoku) yang terjadi pada 15 Mei 1976 di Kobe, Jepang.

3.) Latar Sosial dalam Film

Aku, Nezumi, dan perempuan berjari sembilan adalah pemuda yang suka sekali minum. Selain itu, *Aku* adalah mahasiswa yang kerap suka sekali membaca.

Hal ini dijelaskan lebih rinci di dalam novel namun dalam film hanya diperlihatkan *Aku* membaca buku di waktu senggang dan *Aku* suka mendengarkan musik, terlihat dari percakapannya dengan penyiar radio dan rasa tahunya ketika ia berada di toko musik untuk membeli beberapa vinyl. Nezumi juga awalnya mahasiswa tapi memilih untuk keluar dan memutuskan untuk membuat sebuah film sendiri. Perempuan berjari sembilan, ia tidak sekolah namun sudah hidup sendiri dan bekerja sambilan di sebuah toko penjual vinyl. Meskipun begitu Perempuan tersebut masih mempunyai niat belajar yaitu ketika ia dijemput *Aku*, Perempuan tersebut baru saja khursus bahasa Perancis.

(00:20:40)



Gambar 3.18 *Aku* yang menghabiskan waktunya untuk membaca

(00:27:50)



Gambar 3.19 Beberapa vinyl yang dibeli oleh Aku di toko musik

(01:14:25)



Gambar 3.20 Aku sedang menjemput perempuan berjari sembilan yang sedang baru saja les bahasa Prancis

(00:14:10)



Gambar 3.21 Nezumi bercerita jika Nezumi mulai membuat film

(00:47:37)



Gambar 3.22 Aku yang sedang minum di Jay's Bar

3.2.4 Sudut Pandang dalam Novel dan Film *Kaze no Uta wo Kike*

Sudut pandang atau yang lebih sering ditulis dengan PoV (*Point of View*) merupakan sebuah cara cerita fiksi itu diceritakan. Hal ini digunakan oleh pengarang untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan adegan dalam membentuk suatu cerita. Nurgiyantoro (2010: 251) mengemukakan jika sudut pandang memiliki hubungan psikologis dengan pembaca. Untuk memahami suatu karya, pembaca membutuhkan persepsi yang jelas tentang sudut pandang suatu cerita.

Tidak hanya itu, Schorer (dalam Stevick, 1967: 86) sudut pandang dianggap secara lebih khusus sebagai penyajian definisi tematik karena novel menawarkan nilai-nilai, sikap, dan pandangan hidup sengaja disiasati dan disajikan dengan sarana sudut pandang yang dapat mencurahkan berbagai sikap dan pandangannya melalui tokoh cerita.

Seperti dalam bab sebelumnya, sudut pandang dibagi menjadi tiga, yaitu sudut pandang pertama “*Aku*”, kedua “*dia*”, dan campuran. Dalam novel *Kaze no Uta wo Kike*, Murakami Haruki mencurahkan pandangannya melalui tokoh cerita *Aku* yang tidak dituliskan namanya. *Aku* yang menjadi tokoh pada novel telah sekaligus menjadi narator.

3.2.4.1 Sudut pandang dalam Novel

Aku menceritakan kisahnya, kisah Nezumi, dan kisah perempuan-perempuan yang pernah *Aku* pacari selama dua puluh tahun menjalani hidup. *Aku* yang menjadi tokoh utama ini otomatis menjadi tokoh protagonis dalam cerita.

Bukti pertama dari sudut pandang novel *Kaze no Uta wo Kike* ini adalah sudut pandang pertama.

僕が大学生のころ偶然に知り合ったある作家は僕に向かってそう言った。僕がその本当の意味を理解できたのはずっと後のことだったが、少くともそれをある種の慰めとしてとることも可能であった。

完璧な文章なんて存在しない、と。

しかし、それでもやはり何かを書くという段になると、いつも絶望的な気分が襲われることになった。僕に書くことのできる領域はあまりにも限られたものだったからだ。例えば象について何か書けとしても、象使いについては何も書けないかもしれない。そういうことだ。(Haruki, 1979, hal. 7)

Seorang pengarang yang kukenal secara kebetulan ketika Aku masih mahasiswa berkata demikian kepadaku. Jauh di kemudian hari Aku baru memahami makna kalimat tersebut. Setidaknya, kuanggap kalimat itu sebagai kata-kata penghibur.

Namun Aku selalu dilanda oleh rasa putusasa setiap akan menulis sesuatu. Karena ruang lingkup yang bisa kutulis sangat terbatas. Misalnya, sekalipun bisa menulis tentang gajah, mungkin saja Aku tidak bisa menulis apapun tentang pawangnya. Kurang lebih seperti itulah (Haruki, 2008, hal. 1).

3.2.4.2 Sudut Pandang dalam Film

Ohmori Kazuki menggunakan angle kamera subyektif sebagai pengambilan gambar sebagai penunjuk sudut pandang dalam cerita. Diantaranya sebagai kecocokan adegan dan macam – macam cara pengambilan angle subyektif sebagai berikut:

1.) Kamera berlaku sebagai mata penonton dan menimbulkan efek dramatik.

Cuplikan adegan gambar 3.23 di bawah menunjukkan kita yang menonton seperti *Aku* yang sedang berjalan. Kamera goyang ke atas ke bawah ketika menaiki tangga, dan menengok kanan kiri untuk mencari loket pembelian tiket.

(00:00:57) – (00:01:03)

**Gambar 3.23 Kamera seolah – olah mata Aku**

(00:01:15) – (00:01:24)

**Gambar 3.24 Kamera seolah – olah mata Aku**

2.) Kamera berganti tempat dengan seseorang yang berada di dalam gambar.

Hal ini menimbulkan penonton akan merasakan sensasi yang sama dengan pemain tertentu seperti penonton sedang menyaksikan apa yang disaksikan oleh pemain yang memandang ke luar layar tersebut. Bukti ada pada gambar di bawah ini.

(00:46:27) dan (00:46:33)

**Gambar 3.25 Kamera berpindah – pindah antara lawan bicara**

3.) melakukan sesuatu. Mereka tidak sadar pada kamera yang ada sebagai mata penonton. Contohnya ada pada cuplikan adegan di bawah ini.

(00:43:56) dan (00:47:22)



Gambar 3.26 Kamera menampakkan dua yang berbicara dengan latar belakang tempat.

Kamera bertindak sebagai mata dari penonton yang tidak terlihat. Seperti kita yang menonton *Aku* dan orang lain yang sedang berbicara.

3.2.5 Alur atau plot Novel dan Film *Kaze no Uta wo Kike*

Plot atau alur telah diketahui sebagai peristiwa – peristiwa dalam cerita yang diantara satu dengan yang lainnya dihubungkan oleh sebab akibat. Alur ini berkaitan dengan teori Tasrif yang membagi sebuah alur cerita pada lima tahapan.

Pada penelitian ini, penulis akan menjelaskan lima tahapan tersebut sekaligus adanya proses ekranisasi yang terjadi pada perubahan alur dari sebuah novel menjadi sebuah film yang memiliki durasi terbatas.

3.2.5.1 Alur atau plot Novel

3.2.5.1.1 Tahap Penyituasian

Pada novel *Kaze no Uta wo Kike*, tahap penyituasian ini dimulai dari *Aku* yang tertarik pada menulis dan menceritakan sesuatu, sampai ia bercerita tentang kepulangannya ke kampung halaman dalam rangka liburan musim panas dan

menceritakan tentang satu-satunya sahabat yang *Aku* miliki yaitu Nezumi. Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa potongan kalimat yang ada pada novel, sebagai berikut:

Awalnya, *Aku* menceritakan jika ia ingin menulis sesuatu, sebuah cerita.

Namun, ia berpikir jika ruang lingkup hidupnya begitu – gitu saja ia tidak akan punya pengetahuan untuk diceritakan.

しかし、それでもやはり何かを書くという段になるとし、いつも絶望的な気分襲われることになった。僕に書くことのできる領域はあまりにも限られたものだったからだ。例えば象について何かを書けたとしても、象使いについては何も書けないかもしれない。そういうことだ。(Haruki, 1979, hal. 7)

Namun Aku selalu dilanda oleh rasa putus asa setiap akan menulis sesuatu. Karena ruang lingkup yang bisa kutulis sangat terbatas. Misalnya, sekalipun bisa menulis tentang gajah, mungkin saja Aku tidak bisa menulis apapun tentang pawangnya. Kurang-lebih seperti itulah (Haruki, 2008, hal. 1).

Kemudian, *Aku* ingin bercerita. Sebelum memulai cerita tersebut, ia mengatakan sesuatu hal yang bukan cerita:

今、僕は語ろうと思う。もちろん問題はひとつ解決してはいないし、語り終えた時点でもあるいは事態は全く同じということになるかもしれない。結局のところ、文章を書くことは自己療養の手段ではなく、自己療養へのささやかな試みにしか過ぎないからだ。

しかし、正直に語ることはひどくむずかしい。僕が正直になろうとすればするほど、正確な言葉は闇の奥深くへと沈みこんでいく。

(Haruki, 1979, hal. 8)

Sekarang Aku ingin bercerita.

Belum ada satu pun permasalahan yang terpecahkan, dan mungkin saja kondisinya tetap sama saat kisah ini berakhir. Alhasil, menulis bukanlah cara untuk menyembuhkan diri, melainkan tidak lebih daripada sekadar percobaan – percobaan kecil dalam upaya menyembuhkan diri.

Namun, sungguh sulit rasanya untuk bisa bercerita secara jujur. Semakin Aku berusaha untuk jujur, kata-kata yang tepat tenggelam semakin dalam di kegelapan (Haruki, 2008, hal. 2)

Sampai akhirnya *Aku* mengatakan jika cerita yang akan ia tulis dimulai dari tanggal 8 agustus sampai 26 agustus tahun 1970:

この話は 1970 年の 8 月 8 日に始まり、18 日後、つまり同じ年の 8 月 26 日に終わる。(Haruki, 1979, hal. 13)

Cerita ini dimulai tanggal 8 Agustus 1970, dan berakhir delapan belas hari kemudian, yakni tanggal 26 Agustus di tahun yang sama (Haruki, 2008, hal. 6).

Kemudian, *Aku* bercerita tentang sahabatnya di kampung halaman bernama Nezumi:

僕が鼠と初めて出会ったのは 3 年前の春のことだった。それは僕たちが大学に入った年で、2 人ともずいぶん酔払っていた。だからいったいどんな事情で僕たちが朝の 4 時過ぎに鼠の黒塗りのフィアット 600 に乗り合わせるような羽目になったのか、まるで記憶がない。共通の友人でもいたのだろう。(Haruki, 1979, hal. 18)

Aku bertemu dengan Nezumi pada musim semi tiga tahun yang lalu. Waktu itu adalah tahun kami memasuki perguruan tinggi, dan kami sedang mabuk berat. Karena itu Aku sama sekali tidak ingat situasi apa yang membuat kami menaiki Fiat 600 hitam milik Nezumi pada pukul 04.00 lebih dini hari. Mungkin karena kami adalah teman sejalan (Haruki, 2008, hal. 10).

Dilanjutkan dengan *Aku* yang mengobrol dengan sahabatnya, Nezumi di sebuah bar langganan mereka bernama Jay's Bar.

3.2.5.1.2 Tahap Pemunculan Konflik

Tahap ini merupakan tahap dimana penulis memunculkan sebuah konflik yang nantinya akan diikuti oleh konflik – konflik pada tahap berikutnya. Novel *Kaze no Uta wo Kike* ditemukan tidak hanya memiliki satu permasalahan saja karena *Aku* telah menceritakan beberapa masalah dari orang yang berbeda. Di dalam novel, penulis menemukan dua pemunculan konflik yaitu ketika *Aku* terpaksa menolong perempuan yang jatuh pingsan karena terlalu banyak minum di

Jay's Bar dan mendapat sebuah telfon dari radio lokal yang mengingatkan dirinya pada perempuan di masa lalu.

Berikut adalah penggalan paragraf ketika *Aku* menceritakan kepada perempuan berjari sembilan tentang kejadian kemarin dimana perempuan itu jatuh pingsan di Jay's Bar:

。。。ビールを飲み終わるとジェイを呼んで勘定を払い、家に帰ってスポーツ・ニュースで野球の結果を聞いて寝ちまおうと思った。ジェイは僕に顔を洗えと言った。たとえビールを一ケース飲んだって顔さえ洗えば運転できると信じてるんだね。仕方ないから僕は顔を洗うために洗面所まで行った。本当のことを言うと顔なんて洗うつもりはなかったんだ。フリをするだけさ。あの店の洗面所は大抵排水口が詰まって水がたまってるからね。あまり中に入りたくない。でも昨夜は珍しく水がたまっていなかった。そのかわり床に君が転がってた。」

彼女は溜息をついて目を閉じた。

「それで？」

「君を抱き起こして洗面所から連れ出し、店じゅうの客に君のことを知らないかって訊ねてまわった。でも誰も知らなかった。それからジェイと二人で傷の手当をした。」 (Haruki, 1979, hal. 36)

Seusai minum bir, Aku memanggil Jay, membayar tagihan, dan berniat pulang ke rumah untuk mendengarkan hasil pertandingan bisbol di berita olahraga lalu tidur. Jay berkata padaku, 'Cuci dulu mukamu.' Sepertinya dia percaya bahwa, meskipun minum satu peti bir, Aku akan tetap bisa menyeter mobil asalkan mencuci muka terlebih dulu. Maka, terpaksa Aku pergi ke toilet untuk mencuci muka. Sejujurnya Aku sama sekali tidak berniat untuk mencuci muka. Aku cuma pura-pura saja. Soalnya saluran pembuangan air di toilet bar itu mampet dan airnya jadi menggenang. Aku enggan masuk ke sana. Namun tidak seperti biasanya, kemarin malam airnya tidak menggenang. Tapi sebagai gantinya, justru kamulah yang tergeletak di lantai.

Gadis itu menghela napas kemudian memejamkan matanya.

“Lalu?”

“*Aku memapahmu keluar dari toilet., kemudian berkeliling bar dan bertanya kepada semua tamu kalau-kalau ada salah satu dari mereka yang mengenalmu. Tapi tak ada seorang pun yang mengenalmu. Kemudian Aku dan Jay mengobati lukamu*” (Haruki dalam terjemahan Johana, 2008, hal.

26).

Kedua adalah ketika penyiar radio menelfon *Aku* tiba – tiba kemudian mengatakan jika *Aku* mendapatkan kiriman lagu dari seorang perempuan yang ia kenal semasa SMA-nya.

「じゃあ、これが最初だ。ラジオ聴いてるみんなも初めてだよな。」

「ところで何故僕が放送中に君に電話してるかわかるかい？」

「いいえ。」

「実はね、君にリクエスト曲をプレゼントした女の子が。。。ムジ。。。いるわけなんだ。誰だかわかるかい？」

「いいえ。」

「リクエスト曲はビーチ・ボーイズの <カリフォルニア・ガールズ>、なつかしい曲だね。どうだい、これで見当はついた？」

僕はしばらく考えてから、全然わからないと言った。

「ん。。。困ってね。もし当たれば君に特製の T シャツが送られることになってるんだ。思い出してくれよ。」

僕はもう一度考えてみた。今度はほんの少しではあるけれど記憶の片隅に何かひっかかっているのが感じられた。

「カリフォルニア・ガールズ。。。ビーチ・ボーイズ。。。、どう思い出した？」

「そういえば 5 年ばかり前にクラスの女の子にそんなレコードを借りたことがあるな。」

「どんな女の子？」

「修学旅行の時に落としたコンタクト・レンズを捜してあげて、そのお礼にレコードを貸してくれたんだ。」

「コンタクト・レンズねえ。。。、ところでレコードはちゃんと返した？」

「いや、失くしちゃったんです。」 (Haruki, 1979, hal. 58-59)

“Kalau begitu, ini adalah yang pertama kali ya. Semua yang sedang mendengarkan radio ini pun baru pertama kali mendengar penyiar cegukan. Ngomong-ngomong, kamu tahu kenapa Aku meneleponmu ketika sedang siaran seperti ini?”

“Tidak.”

“Sebenarnya ada seorang cewek yang mempersembahkan satu lagu untukmu, ugh. Kira-kira kamu tahu siapa dia?”

“Tidak.”

“Dia meminta lagu lama, California Girls dari Beach Boys. Bagaimana, kau teringat sesuatu?”

Setelah berpikir sejenak Aku menjawab. “Aku sama sekali tidak ingat.”

“Hmm, gawat juga nih. Kalau tebakanmu tepat, kami akan mengirimkan T-shirt khusus kepadamu. Tolong diingat-ingat deh.”

Sekali lagi Aku mencoba mengingat. Kali ini, sekalipun hanya sedikit, Aku merasakan sesuatu yang menonjol keluar dari sudut ruang ingatanku.

“California Girls, Beach Boys, bagaimana, ingat tidak?”

“Kalau tidak salah, Aku pernah meminjam piringan hitam Beach Boys dari perempuan teman sekelasku kira-kira lima tahun yang lalu.”

“Cewek seperti apa?”

“Aku mencarikan lensa kontaknya yang terjatuh saat darmawisata. Sebagai ungkapan rasa terimakasih, dia meminjamiku piringan hitam itu.”

“Lensa kontak ya. Ngomong-ngomong, apakah kamu mengembalikan piringan hitam itu?”

“Tidak. Piringan hitam itu hilang.” (Haruki, dalam terjemahan Johana, 2008, hal. 41-42)

Tahap pemunculan konflik yang pertama yaitu pengenalan tokoh baru ketika *Aku* berlibur. *Aku* tidak mengenal perempuan yang jatuh pingsan itu namun *Aku* tetap menolongnya.

3.2.5.1.3 Tahap Peningkatan Konflik

Tahap ini adalah tahap yang memeperlihatkan konflik – konflik yang mengarah pada klimaks. Seperti subab sebelumnya, peningkatan konflik pada novel *Kaze no Uta wo Kike* pun tidak hanya terdapat satu melainkan ada tiga. Pertama yaitu tentang lanjutan perempuan misterius yang mengirimkan sebuah lagu untuk *Aku*. *Aku* mengingat perempuan itu namun tidak tahu harus menghubungi perempuan itu melalui apa, sehingga *Aku* memutuskan untuk mencarinya. Kedua adalah *Aku* yang kini terlibat hubungan dekat dengan perempuan yang ia tolong di Jay’s Bar. Awalnya perempuan itu sangat menolak pendekatan yang dilakukan *Aku*, namun lama – kelamaan perempuan itu sendiri yang tengah mendekati *Aku*. Ketiga, Nezumi bersikap tidak seperti biasanya dan itu tentu membuat *Aku* memikirkannya juga.

Akhirnya *Aku* mengingat siapa perempuan yang mengiriminya lagu lewat radio dan ia ingin mengembalikan vinyl yang ia hilangkan waktu SMA dulu.

Sayangnya perempuan itu menghilang tanpa jejak. *Aku* sudah menyelidiki ke teman — teman SMA, bagian arsip sekolah, sampai universitas dimana ia melanjutkan sekolah namun hasilnya tetap saja, mereka tidak tahu keberadaannya.

三日間、僕は彼女の電話番号を捜しつづけた。僕にビーチ・ボーイズのLPを貸してくれた女の子のだ。

僕は高校の事務所に行っ卒業生名簿を調べあげ、それを見つけた。しかし僕がその番号にかけてみるとテープのアナウンスが出て、その番号は現在使われておりません、と言った。僕は番号調べを呼び出し彼女の名前を告げたが、交換手は5分間捜しまわった末に、そういったお名前ではどうも電話帳には二つておりません、と言った。そういったお名前ではというところが良い。僕は礼を言って電話を切った。

翌日、僕はかつてクラス・メイトだった何人かに電話をかけて、彼女について何か知らないかと訊ねてみたが、誰も彼女については知らなかったし、大部分は彼女が存在していたことさえ増えてはいなかった。最後の一人は何故だかはわからないが僕に向って、お前となんかは口もききたくない、と言って電話を切った。

三日目に僕はもう一度学校に行き、事務所で彼女の進んだ大学の名前を教えてもらった。それは山の手にある二流の女子大の英文料だった。僕は大学の事務所に電話をかけ、自分はマコーミック・サラダドレッシングのモニター担当の者だがアンケートに関して彼女と連絡を取りたいので正確な住所と電話番号を知りたい。(Haruki, 1979, hal. 69-70)

Di hari ketiga, sekali lagi Aku pergi ke sekolah dan meminta tolong kepada staf administrasi untuk memberitahukan ke universitas mana perempuan itu melanjutkan sekolah ternyata dia melanjutkan ke perguruan tinggi khusus perempuan di Yamanote. Perguruan tinggi itu tergolong perguruan tinggi kelas dua. Dia mengambil jurusan sastra inggris. Aku menelepon kantor administrasi universitas itu dan mengatakan bahwa Aku adalah petugas pemantau saus salad merk McCormick yang mau menghubungi dia sehubungan dengan angket sehingga perlu mengetahui secara pasti alamat dan nomor telepon dia (Haruki, 2008, hal. 50).

Waktu pun berlalu, semula *Aku* tidak dikenal baik oleh perempuan berjari sembilan namun perempuan berjari sembilan itu kemudian menelfon *Aku* untuk berbicara. Siapa sangka perempuan berjari sembilan itu tertarik pada *Aku* dan mengajak untuk makan malam, berikut paragraf yang menunjukkan *Aku* sedang makan malam di apartemen perempuan berjari sembilan:

彼女はテーブルに細い両肘をつき、その上に気持良さそうに顎を載せたまま僕の目をのぞきこむようにしてしゃべった。そしてそれは僕をひどくどぎまぎさせた。僕は煙草に火計におかしそうに僕を眺めた。(Haruki, 1979, hal. 92)

*Dia meletakkan kedua sikunya yang kurus di atas meja dan dengan santainya menopang dagu di atas kedua tangan, kemudian berbicara dengan mimik seolah – olah sedang mengintip ke kedalaman mata*Aku*. Hal itu membuatku sangat kikuk. Beberapa kali *Aku* mencoba menghindari tatapannya sambil berpura – pura menyalakan rokok atau melihat keluar jendela, dan setiap *Aku* bersikap begitu dia justru melihatku seolah – olah merasa ada yang lucu (Haruki, 2008, hal. 67).*

Suatu hari Nezumi bersikap aneh. Nezumi lebih banyak diam dan tidak minum. Sebagai teman yang baik juga dorongan dari Jay, *Aku* menanyakan perihal itu pada Nezumi, berikut potongan ceritanya:

その夜、鼠は一滴もビールを飲まなかった。これは決して良い徴候ではない。そのかわりに、ジム・ビームのロックをたてつづけに5杯飲んだ。

僕たちは店の奥にある薄暗いコーナーでピンボールを相手に時間を潰した。幾ばくかの金銭の代償に死んだ時間を提供してくれるただのガラクタだ。しかし鼠はどんなものに対しても真剣だった。だから僕がその夜の6回のゲームのうちの2回を勝てたのは殆んど奇に近いことだった。

「ねえ、どうしたんだ？」

「何もないさ。」と鼠は言った。

僕たちはカウンターに戻り、ビールとジム・ビームを飲んだ。

そして殆んど何もしゃべらず、黙り込んだままジューク・ボックスに次々にかかるレコードをただほんやりと聴いていた。「エブリデイ・ピープル」、「ウッドストック」、「スピリット・イン・ゼ・

「カイ」、ヘイ・ゼア・ロンリー・ガール」。。。

「頼みがあるんだ。」と鼠が言った。

「どんな？」

「人に会ってほしいんだ。」

「。。女？」

少し迷ってから鼠は肯いた。

「何故僕に頼む？」

「他に誰が居る？」鼠は早口でそう言うと 6 杯目のウィスキーの最初の一口を飲んだ。

「スーツとネクタイ持ってるかい？」 (Haruki, 1979, hal. 97-98)

Malam itu Nezumi tidak minum bir setetes pun. Itu sama sekali bukan pertanda baik. Sebagai gantinya, dia minum lima gelas Jim Beam dengan es batu secara berturut-turut.

Di sudut bar yang remang-remang, kami menghabiskan waktu dengan bermain pinball. Pinball hanyalah barang rongsokan yang menawarkan waktu yang mati dengan beberapa keping uang logam sebagai bayarannya. Tapi Nezumi selalu serius terhadap apapun. Dengan demikian, dua kemenanganku dari total enam kali permainan yang kami lakukan malam itu hampir bisa dikatakan sebagai sesuatu yang mendekati keajaiban.

“Hei, kamu kenapa sih?”

“Tidak ada apa-apa,” jawab Nezumi.

Kami kembali ke konter, minum bir dan Jim Beam.

Kemudian, hampir tanpa berkata apa-apa, dalam diam kami mendengarkan piringan hitam yang terus-menerus mengalun dari jukebox.

Everyday people, Woodstock, Spirit in the Sky, Hey There Lonely Girl...

“Aku mau minta tolong,” kata Nezumi.

“Apa?”

“Aku ingin kau bertemu seseorang.”

“...Perempuan?”

Setelah sedikit bimbang Nezumi mengangguk.

“Kenapa minta tolong kepadaku?”

“Memangnya ada siapa lagi selain kamu?” Nezumi mengatakan hal itu dengan cepat, lalu mengambil tegukan pertama dari gelas wiski keenamnya. “Kamu punya jas dan dasi?” (Haruki dalam Johana, 2008, hal. 70-71).

3.2.5.1.4 Tahap Klimaks dalam Novel

Selanjutnya ada tahap klimaks yang merupakan pertentangan pada para tokoh mencapai titik puncak. Pada novel *Kaze no Uta wo Kike* sendiri mempunyai

3 klimaks dari masing – masing peningkatan konflik sebelumnya. Pertama yaitu

Aku yang tidak mendapatkan hasil apa – apa akan kabar perempuan dari masa lalu yang mengirimkan sebuah lagu untuknya lewat radio, kedua yaitu Nezumi yang ternyata tidak menceritakan masalah apa – apa dari keanehan sikapnya beberapa hari yang lalu, dan yang ketiga adalah sikap perempuan yang berlebihan ketika liburan musim panas akan usai dan *Aku* akan kembali ke Tokyo untuk melanjutkan kuliahnya.

Berikut adalah penggalan paragraf ujung kisah *Aku* dengan perempuan di SMA-nya. Ia tidak bisa menemui karena perempuan itu menghilang tanpa jejak:

古い住所でもいいんだけどわかりますか、と僕が訊ねると、彼はそれを調べてくれた。学校に近い下宿屋だった。僕がそこに電話をかけてみると女主人らしい人物が出て、彼女は春に部屋を出たつきり行く先は知らない、と言って電話を切った。知りたくもない、といった切り方だった。

それが僕と彼女を結ぶラインの最後の端だった。(Haruki, 1979, hal. 70)

Saat kutanya, “Apakah anda tahu alamatnya yang lama?” si staf administrasi mencarikan alamat tersebut. Rupanya dia indekos di dekat universitas. Ketika menelpon ke sana yang menjawab adalah perempuan yang tampaknya induk semang indekos tersebut. Dia mengatakan bahwa gadis itu sudah keluar pada musim semi yang lalu dan tidak tahu ke mana dia pergi. Setelah berkata demikian, si pemilik indekos menutup telepon. Cara dia menutup telepon seolah – olah mengatakan bahwa dia tidak mau tahu apapun tentang gadis itu.

Itulah ujung akhir garis yang menghubungkanku dengan gadis itu (Haruki, 2008, hal. 50-51).

Kemudian, *Aku* juga menanyakan kepada Nezumi soal masalah perempuan yang membuat Nezumi bersikap aneh:

「女の子はどうしたんだ？」

僕は思い切ってそう訊ねてみた。

鼠は手の甲で口についた泡を拭い、考え込むように天井を眺めた。

「はっきり言ってね、そのことについてちゃあんたには何もいわな

つもりだったんだ。馬鹿馬鹿しいことだからね。」

「でも一度は相談しようとしたらどう？」

「そうだね。しかし一晩考えて止めた。世の中にどうしようもないこともあるんだってね。」 (Haruki, 1979, hal. 120)

“*Apa yang terjadi dengan perempuan itu?*”

Aku memberanikan diri untuk bertanya tentang hal itu.

Nezumi mengelap busa yang menempel di mulutnya dengan punggung tangan, kemudian memandang langit-langit seolah-olah sedang memikirkan sesuatu.

“*Kukatakan dengan tegas ya, sebenarnya Aku berniat untuk tidak mengatakan apa-apa kepadamu mengenai hal itu. Soalnya hal itu sungguh-sungguh bodoh.*”

“*Tapi kamu berniat merundingkan hal itu denganku kan?*”

“*Iya sih. Tapi kubatalkan setelah kupikir semalaman. Aku sadar bahwa di dunia ini tetap ada sesuatu yang sama sekali tidak akan bisa ditangani*”

(Haruki, 2008, hal. 89).

Klimaks yang terakhir ada waktu perempuan berteriak semalaman mulai menanyakan kapan *Aku* akan kembali ke Tokyo:

「いつ東京に帰るの？」

「来週だね。テストがあるんだ。」

彼女は黙っていた。

「冬にはまた帰ってくるさ。クリスマスのところまでにはね。12月

24日が誕生日なんだ。」

彼女は肯いたが、何か別のことを考えているようだった。

「山羊座ね？」

「そう、君は？」

「同じよ。1月10日。」

「なんとなく損な星まわりらしいな。イエス・キリスト同じだ。」

「そうね。」

彼女はそう言って僕の手を握りなおした。

「あなたがいなくなると寂しくなりそうな気がするわ。」

「きっとまた会えるさ。」

彼女は何も言わなかった。(Haruki, 1979, hal. 136)

“*Kapan kamu kembali ke Tokyo?*”

“*Minggu depan. Soalnya ada tes.*”

Dia terdiam.

“*Aku akan kembali lagi di musim dingin. Sampai dengan natal. Tanggal 24 Desember adalah hari ulang tahunku.*”

Dia mengangguk, tapi tampaknya dia memikirkan hal yang lain.

“*Capricorn ya?*”

“*Ya. Kamu?*”

“*Sama. Sepuluh januari.*”

“Rasanya kita terlahir di bawah bintang yang sial ya. Sama dengan Yesus Kristus.”

“Iya ya.”

Dia berkata sambil memperbaiki genggamannya di tanganku.

“Rasanya, Aku akan merasa kesepian kalau kamu tidak ada.”

“Suatu saat nanti kita pasti bertemu lagi.”

Dia tidak berkata apa-apa (Haruki, 2008, hal. 101-102).

3.2.5.1.5 Tahap Penyelesaian dalam Novel

Tahap ini merupakan tahap dimana konflik yang memuncak dalam klimaks diberi penyelesaian agar sebuah cerita tersebut menjadi cerita yang utuh memiliki akhir. *Kaze no Uta wo Kike* mempunyai tiga penyelesaian sebagai penutup cerita.

Diantaranya kembalinya *Aku* ke Tokyo, kelanjutan hidup *Nezumi*, dan bagaimana akhir hubungan *Aku* dengan perempuan berjari sembilan tersebut.

Berikut potongan paragraf ketika *Aku* akan kembali pergi ke Tokyo:

東京に帰る日の夕方、僕はスーツ・ケースを泡えたまま「ジェイズ・バー」に顔を出した。まだ開店してはいなかったが、ジェイは僕を中に入れてビールを出してくれた。

「今夜バスで帰るよ。」

ジェイはフライド・ポテトにするための芋をむきながら何度か肯いた。

「あんたが居なくなると寂しいよ。猿のコンビも解消だね。ジェイはカウンターの上にかかった版画を指さしてそう言った。「鼠もきつと寂しがる」

「うん。」 (Haruki, 1979, hal. 150)

Sore hari di hari kepulanganku ke Tokyo, dengan menjinjing tas *Aku* menyempatkan diri untuk mampir ke *Jay's Bar*. Bar belum dibuka secara resmi, tapi *Jay* mengizinkanku masuk dan menyuguhi *Aku* dengan bir.

“Malam ini *Aku* akan pulang naik bis.”

Sambil terus mengupas kentang yang akan dijadikan kentang goreng *Jay* berkali-kali mengangguk.

“Rasanya sepi kalau kamu tidak ada. *Tim monyet* akan hilang.” Kata *Jay* sambil menunjuk ke lukisan yang tergantung di atas konter. “*Nezumi* juga pasti akan kesepian.”

“Ya.” (Haruki, hal. 111-112)

Kemudian, *Aku* juga menceritakan bagaimana kelanjutan hidup Nezumi yang fokus untuk menulis novel:

鼠はまだ小説を書き続けている。彼はその幾つかのコピーを毎年クリスマスに送ってくれる。昨年のは精神病院の食堂に勤めるコックの話で、一昨年のは「カラマゾフの兄弟」を下敷きにしたコミック・バンドの話だった。あい変わらず彼の小説にはセックス・シーンはなく、登場人物は誰一人死なない。原稿用紙の一枚めにはいつも、

「ハッピー・バースデー、
そして
オホワイト・クリスマス。」

と書かれている。僕の誕生日が 12 月 24 日だからだ。(Haruki, 1979, hal. 154)

Nezumi masih terus menulis novel. Setiap tahun di kala natal dia mengirimkan beberapa salinan novelnya kepada Aku. Tahun lalu dia mengirimkan cerita tentang koki yang bekerja di rumah sakit jiwa, sedangkan dua tahun sebelumnya dia mengirimkan komik yang berlandaskan pada cerita The Brothers Karamazou. Seperti biasa, dalam novelnya tidak pernah muncul adegan seks dan tidak pernah ada tokoh yang mati.

Pada lembar pertama naskahnya selalu tertulis 'Happy Birthday' dan 'White Christmas'. Sebab ulang tahunku adalah 24 Desember (Haruki dalam Johana, 2008, hal. 114-115).

Penyelesaian dari hubungan *Aku* dan perempuan berjari sembilan adalah

Aku tidak bertemu lagi karena perempuan itu menghilang tanpa jejak ketika *Aku* pulang pada liburan musim dingin:

左手の指が 4 本しかない女の子に、僕は二度と会えなかった。僕が冬に街に帰った時、彼女はレコード屋をやめ、アパートも引き払っていた。そして人の洪水と時の流れの中に跡も残さずに消え去っていた。

僕は夏になって街に戻ると、いつも彼女と歩いた同じ道を歩き、倉庫の石段に腰を下ろして一人で海を眺める。泣きたいと思う時にはきまって涙が出てこない。そういうものだ。(Haruki, 1979, hal. 154-155)

Aku tak pernah bertemu lagi dengan gadis yang tangan kirinya hanya berjari empat. Saat kembali ke kota itu di musim dingin dia sudah berhenti dari toko piringan hitam dan meninggalkan apartemennya. Selanjutnya dia menghilang tanpa bekas di antara membanjirnya manusia dan aliran waktu.

Pada musim panas ketika kembali ke kota itu Aku menyusuri jalan yang biasa kutempuh bersama dia., duduk di tangga batu di depan gudang, dan sendirian memandangi laut. Setiap kali Aku ingin menangis sudah pasti airmataku tidak mau keluar. Begitulah (Haruki dalam Johana, 2008, hal. 115).

Dilanjutkan dengan *Aku* yang menceritakan jika dirinya menikah dan mempunyai keluarga yang bahagia sampai *Aku* bisa pergi ke Amerika untuk mengunjungi makam sastrawan favoritnya yaitu Derek Heartfield.

3.2.5.2 Alur atau Plot Film

3.2.5.2.1 Tahap Penyituasian Film

Berbeda dengan tahap penyituasian pada *Kaze no Uta wo Kike* versi film.

Cerita dimulai *Aku* yang berjalan untuk memesan tiket *dream bus* dari Tokyo ke Kobe. Sesampainya di Kobe, *Aku* langsung ke Jay's Bar baru bertemu dengan Nezumi. Dari sini, penyituasian dalam film kembali menyesuaikan dengan yang ada di novel, *Aku* menceritakan bagaimana pertama kalinya bertemu dengan Nezumi.

(00:01:24 – 00:01:32)



Gambar 3.27 Petugas terminal menanyakan tujuan *Aku* yang akan pergi dengan bus

従業員 : はい、今晚のドリーム予約ですね。どちらまで。へえ、まで。

Juugyoun : Hai, konban no dorimu youyaku desu ne. Dochira made. Hee, kobe made?

Petugas : Baik, reservasi perjalanan Dream malam ini. Tujuan sampai mana?

Eh, sampai Kobe?

Pada gambar 3.27, terdapat tiga unsur *mise en scene* yaitu *setting*, kostum, dan akting dengan jarak pengambilan gambar *Medium Close Up*. Petugas *setting-nya* berada di kantor pelayanang, kostum yang ia pakai berupa kemeja putih dan dasi berwarna hitam, aktingnya yang pertama dari ia melihat meja sambil bertanya untuk melihat jawaban. Kemudian ia menatap *Aku* (dimana menjadi arah kamera berada) dengan heran karena *Aku* ingin pergi ke Kobe malam itu.

(00:06:49 – 00:07:17)



Gambar 3.28 *Aku* yang turun dari bus dan Jay yang mengucapkan selamat datang kembali ketika melihat *Aku*.

ジェイ : や、お帰り。あんた待ってる奴がいるよ。

僕 : 今朝帰ったばかりで誰とも待ち合わせ約束なんかしてないよ。

ジェイ : 毎日待ってたんだ。

鼠 : あんたが春に東京に帰った次から待ってるんだ。

僕 : なんだ、意識あるの。

鼠 : もちろん、乾杯するまで。

Jei : Ya, okaeri. Anta matteiru yatsu ga iru yo.

Boku : Kesa kaetta bakari de daretomo machiawase yakusoku nanka shitenai yo.

Jei : Mainichi matten da.

Nezumi : Anta ga haru ni Tokyo ni kaetta tsugi kara matterun da.

Boku : Nanda, ishiki aru no?

Nezumi : Mochiron, kanpai suru made.

Jay : Hei, selamat datang. Ada seseorang yang menunggumu.
 Aku : Aku baru saja pulang tadi pagi, tidak ada yang menungguku.
 Jay : Dia menunggumu setiap hari.
 Nezumi : Aku menunggumu sejak kau kembali ke Tokyo saat musim semi.
 Aku : Kau punya niat untuk itu?
 Nezumi : Tentu, sampai kita bersulang.

Dalam novel *Kaze no Uta wo Kike*, diperlihatkan tokoh *Aku* yang berniat berlibur dengan membeli tiket bus malam untuk ke Kobe kemudian sampai pada esok pagi hari dan memutuskan untuk langsung turun di Jay's Bar. Disana ia bertemu dengan Jay (pemilik bar) dan Nezumi (sahabatnya) yang sudah menunggunya.

Unsur *mise en scene* dalam cuplikan adegan di atas ada *Medium Close Up* pencahayaan, *setting*, dan kostum. *Medium Close Up* pada gambar pertama yaitu pengambilan dari pinggang sampai kaki *Aku* yang baru saja turun dari bus dan pencahayaan yang redup menunjukkan waktu pagi hari. Gambar kedua juga menggunakan *Medium Close Up* pada Jay yang sedang menatap kamera (*Aku*) yang baru saja datang ke bar miliknya. Pencahayaan remang – remang dan *setting* meja yang penuh dengan botol bir menunjukkan sebuah bar kecil.

3.2.5.2.2 Tahap Pemunculan Konflik Film

Perbedaan di novel dan film adalah, dalam novel *Aku* tiba – tiba ada di kamar dan memperhatikan perempuan itu, menunggunya sampai terbangun baru menceritakan reka kejadian dari kemarin di Jay's Bar sampai sekarang bisa ada di kamar apartemennya sendiri. Sedangkan di dalam film, diceritakan *Aku* yang sudah ada di Jay's Bar sedang menunggu Nezumi sampai ia pergi ke toilet dan menemukan perempuan itu terbaring karena pingsan.

(00:15:58)



Gambar 3.29 *Aku* yang berbincang dengan Jay di bar, sembari memperhatikan perempuan mabuk yang sedang menelfon

Gambar 3.29 menggunakan jarak pengambilan *Long Shot* untuk memperlihatkan gambar objek yang luas dengan menunjukkan adegan yang penting yaitu *Aku* dan Jay yang berbincang di bar (mencakup *setting*), dan perhatian *Aku* kemudian teralih pada perempuan mabuk yang sedang menelfon.

(00:16:42)



Gambar 3.30 Perempuan yang ditolong *Aku* di Jay's Bar

Gambar 3.30 menjabarkan unsur *mise en scene* kostum, pencahayaan, akting, juga jarak pengambilan gambar secara *Close Up*. Kostum perempuan dengan blus putih terlihat mencolok di bar yang pencahayaannya remang – remang, dan akting perempuan itu jatuh pingsan terlihat ia memejamkan mata dan lemas ketika badannya digerakkan oleh *Aku* dan Jay yang menolong. *Close Up* membantu penonton untuk fokus pada cerita jika perempuan itu baru saja terjatuh di toilet.

(00:17:43)



Gambar 3.31 *Aku* menunggu perempuan berjari sembilan bangun

Mise en scene pada gambar 3.31 mencakup *setting*, pencahayaan, akting, dan jarak pengambilan gambarnya menggunakan *Long Shot*. *Setting* berada di dalam kamar perempuan, pencahayaannya terang karena cahaya matahari pagi yang masuk melalui jendela, mereka berakting sedang duduk di tempat tidur dan membicarakan kejadian kemarin malam, sedangkan sutradara membutuhkan *Long Shot* untuk memperlihatkan adegan mereka begitu penting tentang hubungan *Aku* dengan si perempuan nantinya.

Kemudian, tahap pemunculan konflik yang kedua adalah *Aku* yang mendapat panggilan telfon dari sebuah radio yang sedang *On Air*. Penyiar waktu itu menelfon *Aku* karena ada seorang perempuan yang mengirimkan sebuah lagu padanya. Lagu yang mengingatkan *Aku* pada seorang perempuan yang ia kenal waktu di bangku SMA.

(00:20:43)



Gambar 3.32 Malam itu *Aku* sedang membaca buku dan bersantai di rumahnya

Gambar 3.32 menggunakan jarak pengambilan *Long Shot* yang memuat *Aku* yang berada di salah satu ruang di rumahnya dan berakting sedang membaca buku. Kostum *Aku* masih memakai celana dan kemeja tapi ia tidak memakai alas kaki juga menunjukkan jika dirinya berada di dalam rumahnya sendiri.

(00:21:09)



Gambar 3.33 Memperlihatkan latar ruangan penyiaran radio dengan suara penyiar yang membawakan acara lagu pop

Mise en Scene pada gambar 3.33 di atas mencakup jarak pengambilan gambar *Extreme Close Up* pada kotak penanda 'ON AIR' dan mesin yang biasa ditemui di radio agar cukup memperlihatkan radio di dalam adegan *Aku* yang ditelfon penyiar radio malam itu.

(00:21:47)



Gambar 3.34 *Aku* menerima telfon dari penyiar radio ketika On Air.

Kemudian, dilanjutkan adegan *Aku* yang duduk sambil menerima telfon. Pengambilan jarak gambar *Long Shot* kembali dipakai untuk merekam *Aku* yang duduk di tempatnya semula tanpa buku melainkan sedang berakting menerima telfon.

(00:23:17)



Gambar 3.35 *Aku* terlihat berpikir dan mengingat – ingat perempuan yang diingatkan oleh penyiar radio yang juga telah mengiriminya sebuah lagu dari Beach Boys.

Dilanjutkan dengan *Aku* yang sedang berakting menelfon diambil dengan jarak pengambilan *Close Up* karena *Aku* sedang berakting berpikir dan mengingat – ingat siapa perempuan yang dibicarakan oleh penyiar radio tersebut.

3.2.5.2.3 Tahap Peningkatan Konflik Film *Kaze no Uta wo Kike*

Perbedaan pada film mulai terlihat di dalam peningkatan konflik, yaitu pada bagian *Aku* bersama perempuan berlari sembilan dan ketika Nezumi minta tolong pada *Aku*. Penjelasannya seperti berikut:

(00:28:39 – 00:28:42)



Gambar 3.36 *Aku* sedang membuka buku kenangan dan berusaha mencari perempuan yang mengiriminya sebuah lagu tersebut.

僕：僕はかつてクラスメートだった何人かに電話をかけて、レコード貸して女のことについて何か知らないこと訪ねてみたが、誰も彼女については何も知らなかった。

Boku : *Boku wa katsute kurasumeeto datta nannin ka ni denwa wo kakete, rekoodo kashite onna no koto ni tsuite nani ka shiranai koto tazunete mita ga, dare mo kanojo ni tsuite wa nani mo shiranakatta.*

Aku : Aku sekali-kali menelepon beberapa teman sekelasku dulu, menanyakan mereka tentang gadis yang meminjamiku record, tapi mereka tidak ada yang tahu tentang dia.

Dalam gambar 3.36, diceritakan *Aku* penasaran dan ingin menghubungi perempuan yang sudah mengiriminya lagu lewat radio tersebut. Sutradara Ohmori memperlihatkan foto hitam putih dari buku kenangan yang menandakan jika foto tersebut adalah foto lama dan kemudian kembali pada gambar yang berwarna menggunakan *Extreme Close Up* memperlihatkan jari – jari tangannya saja yang memegang sebuah buku. *Aku* tidak hanya bermaksud untuk berhubungan kembali melainkan ingin mengganti *vinyl* yang sudah ia hilangkan waktu SMA.

Kenyataannya ia tidak mendapatkan titik temu tentang perempuan tersebut.

Ia menelfon semua temannya waktu SMA dan sampai menghubungi pihak universitas dimana ia melanjutkan sekolah.

(00:28:47)



Gambar 3.37 *Aku* yang terlihat cemas tentang kepastian ketika menelfon pihak sekolah untuk mendapatkan data perempuan tersebut.

Gambar 3.37 memperlihatkan *Aku* yang menampakkan wajah cemas akan informasi tentang perempuan yang ditunggu – tuungunya itu diambil dengan jarak *Extreme Close Up* sambil memegang gagang telfon.

Kemudian, film berganti cerita pada *Aku* yang tiba – tiba menerima telfon dari perempuan berjari sembilan yang sebelumnya sangat tidak suka padanya. *Aku* sempat terkejut ketika perempuan itu meminta maaf lewat telfon dan ingin bertemu di Jay's Bar.

(00:37:46)



Gambar 3.38 *Aku* yang bertemu dengan perempuan berjari sembilan dan mengobrol di Jay's Bar.

Jarak *Close Up* semakin memperlihatkan *Aku* dan perempuan berjari sembilan itu langsung akrab mengobrol meskipun awalnya perempuan tersebut sangat tidak suka kepada *Aku*. Pencahayaannya pun kembali reman – remang karena latarnya adalah malam hari dan mereka sedang berada di Jay's Bar.

(00:44:14)



Gambar 3.39 *Aku* yang menerima undangan makan di apartemen si perempuan.

Kemudian dilanjutkan dengan *Aku* yang menerima undangan makan malam di rumah si perempuan. Karena latar waktunya malam hari, pada gambar menunjukkan suasana rumah yang gelap dan diterangi oleh satu lampu di atas

meja makan. Jarak pengambilan gambar menggunakan *Long Shot* agar bisa terlihat jika dua tokoh tersebut sedang makan malam dengan *setting* rumah si perempuan.

Awal dari perbedaannya terlihat disini. Dalam novel, *Aku* bertemu dengan perempuan di Jay's Bar dan menerima undangan makan malam terjadi di malam yang berbeda. Sedangkan dalam potongan film di atas, *Aku* yang menerima undangan makan masih dengan busana yang sama ketika minum di Jay's Bar yaitu menggunakan kemeja putih kotak – kotak. Begitu juga dengan si perempuan.

Gaya rambut dan blus yang dipakai sama yaitu blus berwarna hijau tua.

Sebenarnya dalam novel, ada potongan paragraf diantara kejadian pertama dan cerita kedua, berikut paragrafnya:

三人目のガール・フレンドが死んだ版月後、僕はミシェレの「魔女」を読んでいた。優れた本だ。そこにこんな一節があった。
「ロレーヌ地方のすぐれた裁判官レミーは八百の魔女を焼いたが、この『恐怖政治』について勝ち誇っている。彼は言う、『わたしの正義はあまりにあまねきため、先日捕えられた十六名は人が手をくだすのを待たず、まずみずからくびれてしまったほどである。』」
(篠田浩一郎・訳)

私の正義はあまりにあまねきため、というところがなんともいえず良い。(Haruki, 1979, hal. 84-85)

Setengah bulan berlalu setelah kematian pacar ketiga, Aku membaca buku Witch karya Michelet. Buku yang sangat bagus. Di situ ada kalimat yang berbunyi seperti berikut.

“Remi, hakim yang hebat di daerah Lorainne, telat membakar 800 orang penyihir, dan merasa mendapat kemenangan di dalam ‘pemerintahan teror’ ini. Dia berkata, ‘Karena keadilan begitu tenar, enam belas orang yang tertangkap beberapa hari yang lalu menggantung diri sampai mati tanpa menunggu sampai hukum dijatuhkan.’ (Terjemahan Kouichirou Shinoda)”

Bagian ‘karena keadilan begitu tenar’, betul – betul bagus (Haruki, 2008, hal. 61).

Eneste (1991:61) mengatakan jika novel – novel yang hendak difilmkan bisa saja mengalami penambahan atau pengurangan karena novel yang biasanya dinikmati berjam – jam bahkan berhari – hari harus bisa diubah untuk dinikmati selama sembilan puluh sampai seratus dua puluh menit saja. Potongan paragraf di atas bisa menjadi tidak begitu penting untuk ditampilkan. Hanya sebuah potongan pemikiran tokoh *Aku* yang tidak berpengaruh apapun pada jalannya cerita. Oleh karena itu, sutradara Ohmori Kazuki menghilangkan bagian tersebut dan membuat dua adegan berbeda malam itu menjadi satu malam.

Peningkatan konflik yang ketiga adalah dimana *Aku* yang diminta oleh Jay untuk mengobrol dengan Nezumi. Jay merasa aneh dengan tingkah *Aku* Nezumi, seolah – olah ada yang disembunyikan dan sangsi untuk mengatakannya.

(00:47:23)



Gambar 3.40 Jay sedang bercerita pada *Aku* jika akhir – akhir hari ini sikap Nezumi menjadi aneh.

Pada gambar 3.40, diambil dengan jarak *Long Shot*, yang memperlihatkan *setting* bar diantara *Aku* dan Jay yang sedang berbicara serius mengenai Nezumi.

Pencayaannya terlihat lebih terfokus pada kedua orang tersebut dengan tepian *frame* sedikit gelap.

(00:49:17)



Gambar 3.41 Keesokan harinya, *Aku* pergi mengajak *Nezumi* untuk berbicara

Untuk pertama kalinya, *Aku* bertemu dengan *Nezumi* di luar Jay's Bar.

Pencahyaannya pada siang hari mereka berbicara di dalam sebuah cafe.

Akingnya terlihat *Nezumi* sedang memegang cangkir kopi dan jarak pengambilannya dengan *Long Shot* untuk memperlihatkan *Aku* dan *Nezumi* yang dipisahkan oleh meja.

(00:52:35 – 00:52:44)



Gambar 3.42 Keesokan harinya berada di lapangan tenis

鼠：頼みがあるんだ。

僕：どんな。

鼠：人に会って欲しいな。

僕：女。

Nezumi : *Tanomi ga arun da.*

Boku : *Donna?*

Nezumi : *Hito ni atte hoshii na.*

Boku : *Onna.*

Nezumi : *Aku punya permintaan.*

Aku : *Apa itu?*

Nezumi : Pertemuan aku dengan seseorang.
 Aku : Wanita?

Mise en Scene gambar 3.42 diambil dengan *Medium Close Up* dengan *setting* lapangan tenis pada pencahayaan siang hari. Pada potongan kejadian di atas, Ohmori Kazuki mempercepat cerita Nezumi. Di dalam novel, Nezumi yang meminta pertolongan *Aku* ada pada paragraf sendiri, kemudian dipisahkan oleh beberapa cerita mengenai salah satu pacar *Aku* ketika SMA juga cerita *Aku* yang tengah bermimpi buruk. Setelah itu, baru diceritakan *Aku* dan Nezumi yang akan menemui seorang perempuan di lapangan tenis dengan pakaian yang sudah diminta oleh Nezumi.

Setelah ditunggu, Nezumi memutuskan mereka untuk pergi dari tempat itu karena ia sudah membatalkannya tanpa alasan yang jelas kemudian mengajak *Aku* untuk pergi ke kebun binatang.

3.2.5.3 Tahap Klimaks Film *Kaze no Uta wo Kike*

Film *Kaze no Uta wo Kike* memiliki dua klimaks. Pertama adalah terkuaknya masalah Nezumi dan perpisahan *Aku* dengan perempuan berjari sembilan.

(00:56:34 – 00:56:36)



Gambar 3.43 *Aku* bertanya pada Nezumi kemana perginya setelah dari kebun binatang

僕 : どこに行ってきたんだ。

鼠 : 親父を殺し来たんだ。

Boku : *Doko ni itte kitan da?*

Nezumi : *Oyaji wo koroshi kitan da.*

Aku : Kau datang dari mana?

Nezumi : Aku baru saja membunuh ayahku.

Mise en Scene pada cuplikan adegan gambar 3.43 menggunakan jarak ambil gambar *Extreme Close Up* pada *Aku* juga pada *Nezumi*. Bertujuan untuk menekankan ekspresi *Aku* yang bertanya pada *Nezumi*. Kostum yang *Aku* dan *Nezumi* pakai masih sama karena hari itu adalah malam hari yang sama ketika mereka ke kebun binatang setelah dari lapangan tenis.

Setelah *Nezumi* mengajak *Aku* untuk pergi ke kebun binatang pada novel *Kaze no Uta wo Kike*, *Aku* bercerita tentang kota tempat kelahirannya dan juga bercerita tentang Ayah *Nezumi* yang tidak pernah ia temui. Ia hanya tahu sekedar nama dan ketenarannya sebagai orang kaya di kota tersebut. Setelah itu, melihat tingkah *Nezumi* masih sama seperti sebelumnya *Jay* meminta *Aku* bertanya untuk kedua kalinya. *Aku* melAkukannya lagi, bertanya mengenai perempuan yang tidak jadi mereka temui itu namun *Nezumi* menolak untuk menceritakannya pada *Aku*.

Sutradara *Ohmori Kazuki* membuat film ini terlihat beda, ia mengungkapkan teka – teki cerita dalam novel yang masih menggantung. Dalam film, setelah mereka berpisah di kebun binatang malamnya *Aku* duduk di *Jay's Bar* dan tiba – tiba saja *Nezumi* datang tanpa jas yang ia pakai sebelumnya dan meng*Aku* jika ia baru saja membunuh ayahnya. Tentu *Aku* tidak percaya karena ia tidak membau bubuk mesiu di tangannya.

Keesokan harinya, *Aku* baru saja bertanya pada Nezumi tentang perempuan yang dulu tidak jadi ia temui. Awalnya, Nezumi menolak untuk bercerita tapi pendiriannya goyah jika di depan *Aku*. Akhirnya Nezumi mengajak *Aku* untuk pergi ke sebuah apartemen yang dulu pernah ditempati Nezumi dengan perempuan itu.

(01:04:44 – 01:06:15)



Gambar 3.44 Reka adegan Nezumi yang menceritakan tentang kegelisahannya akhir – akhir itu.

鼠：人が死んだんだ。一人。

僕：そうだった。知り合い。

鼠：その嫌な金持ちの男だ。ほとんど俺と彼女の殺して言うもんだ。あの晩、彼女に電話をかけさせて、男呼び出したんだ。「今から合いたい」。予想通り奴はタクシーをずっと飛ばして、あの道路やってきたんだ。二人とも可愛い酔っ払っててね、あいつは恐怖に顔を引きつらして、大群集に囲まれて引きずりを下されて、逃げて回る姿をちょいって見物と知らずにやろうと思ってただけなんだ。

僕：こないたはずだったんだ。

鼠：そう、でもあんな完璧ないたずらいなかった。だけど、完璧過ぎると面白くと何ともないもんだ。タクシーは野球位置に合い、おまけに一杯出された会われたの男は大勢の人間達に追い潰されるしまったんだ。

Nezumi : Hito ga shindan da. Hitori.

Boku : Sou datta. Shiriai?

Nezumi : Sono iya na kanemochi no otoko da. Hotondo ore to kanojo no koroshite iu mon da. Ano ban, kanojo ni denwa wo kakesasete, otoko yobi dashitan da. Ima kara aitai. Yosou doori yatsu wa takushii wo zutto tobashite, ano douro yatte kitan da. Futari tomo kawaii yopparatte te ne, aitsu wa kyoufu ni kao wo hikitsurashite, daigunshu ni kakomarete hikizuri wo orosarete nigete mawaru sugata wo choitte kenbutsu to *shirazu ni yarou to omotte dake nan da.*

Boku : Konna itazura dattan da.

Nezumi : Sou, demo anna kanpeki na itazura inakatta. Dakedo, kanpeki sugiru to omoshiroku to nantomo nai mon da. Takushii wa yakyuu ichi ni ai, omake ni hippa dasareta awareta no otoko wa ouzei no ningen tachi ni oitsubusareru shimattan da.

Nezumi : Ada yang orang yang mati. Satu orang.

Aku : Kau benar. Dia kenalanmu?

Nezumi : Dia pria kaya yang menyebarkan. Dia bilang mau membunuh kepadaku dan pacarku. Malam itu, aku menelepon pacarku, terdengar suara pria. “Aku ingin bertemu”. Seperti yang diduga dia keluar dari taksi, dan kulihat dia melakukannya di jalan. Mereka terlihat mabuk, dia ketakutan saat aku melihatnya, dia berusaha lari dengan taksi yang akan dihadang banyak orang, dan berusaha kabur.

Aku : Jadi seperti itu kejahatannya.

Nezumi : Ya, tapi itu bukan kejahatan yang sempurna. Tetapi terlalu sempurna jadi terlihat menarik. Taksi itu bergerak ke tempat base ball, di tambah ada orang-orang yang berjumlah banyak mengejar dan membakar taksi tersebut.

Mise en Scene adegan di atas menggunakan *Long Shot* dengan tujuan, *Aku*

yang mendengar cerita *Nezumi* bisa memberitahu penonton tentang apa yang diceritakan yaitu *Nezumi* yang baru – baru ini tidak sengaja telah membunuh ayahnya sendiri.

Menyelesaikan cerita *Nezumi* yang belum selesai dalam novel, sutradara *Ohmori Kazuki* membuat cerita *Nezumi* mengenal perempuan yang ia kenal dekat dan perempuan ini telah menjadi simpanan seorang laki – laki yang sangat kaya raya. Oleh karena itu, *Nezumi* membenci orang kaya. Sebelumnya pada malam Festival Kobe, *Nezumi* dan perempuan itu mabuk berat. Kemudian, perempuan

itu menelfon laki – laki kaya tersebut untuk datang ke festival Kobe saat itu juga.

Laki – laki itu datang dengan taksi pada waktu yang kurang tepat karena tidak lama kemudian ada geng motor yang datang merusuh festival, anggota geng motor tersebut mengepung taksi itu dan membakar tanpa ampun. Penumpang laki – laki itu meninggal dan masuk berita di koran. Nezumi tidak menjelaskan secara gamblang, namun *Aku* yang memecahkan teka – teki tersebut dengan mengingat isi berita di koran tersebut yang dimana laki – laki dalam taksi tersebut adalah Ayah Nezumi.

Klimaks kedua dalam film adalah ketika *Aku* akan berpisah dengan perempuan berjari sembilan karena liburan musim panas akan segera berakhir.

(01: 17:10 – 01:20:10)



Gambar 3.45 *Aku* yang sedang bertemu perempuan berjari sembilan di hari – hari terakhir liburan musim panas akan usai

小指のない女の子：皆大嫌い。

僕：僕も。

小指のない女の子：ううん、あなたは嫌な人じゃないわ。

僕：今はね。

小指のない女の子：人言ってじっと知っているね、色んな人が話し掛けてくるのが聞こえる。知っている人や知らない人も、お

父さん、お母さん、学校の先生、色んな人や、大体嫌なことがばっかり。「お前なんか死んでしまえ」とか、「後は汚らしいこと」。病気だと思う。

僕：風向きが分かるんだ。可愛いと方から風が吹いてくれる。

小指のない女の子：いつか風向きも帰るんだったわね。こんなこと話したのあなたが初めて。本当はそんなに好きじゃなかったの。

小指のない女の子：ねえ、いつ東京に帰るの。

僕：来週、テストがあるんだ。大丈夫、今度の冬にまた帰るよ。

小指のない女の子：あなたがいなくなると何だか寂しいになる気がするわ。

僕：またきっと会えるよ。

僕：双子の女の子に僕は二度と会えなかった。僕が冬に町に帰ったとき彼女がレコード店を辞め、アパートも引き上がってきた。そして人の洪水ときの流れの中に後の残さずに行け先行った。

Koyubi no nai Onna no Ko : Minna daikirai.

Boku : Boku mo.

Koyubi no nai Onna no Ko : Uun, anata wa iya na hito janai wa.

Boku : Ima wa ne.

Koyubi no nai Onna no Ko : Hitoitte jitto shiteiru ne, iron na hito ga hanashikakete kuru no ga kikoeru. Shiiteiru hito ya shiranai hito mo, otoo-san, okaa-san, gakkou no sensei, iron na hito ya, daitai iya na koto ga bakkari. Omae nanka shinde shimae toka, ato wa kitanarashi koto. Byouki da to omou.

Boku : Kazamuki ga wakarun da. Kawaii to hou kara kaze ga fuite darou.

Koyubi no nai Onna no Ko : Itsuka kazamuki mo kaerun datta wa ne. Konna koto hanashita no anata ga hajimete. Hontou wa sonna de sukita kunkatta no.

Koyubi no nai Onna no Ko : Nee, itsu Tokyo ni kaeru no?

Boku : Raishuu, tesuto ga arun da. Daijoubu, Kondo no fuyu ni mata kaeru yo.

Koyubi no nai Onna no Ko : Anata ga inaku naru to nanda ka samishii ni naru ki ga suru wa.

Boku : Mata kitto aeru yo.

Boku : Futago no onna no ko ni boku wa nido to aenakatta. Boku ga fuyu ni machi ni kaetta toki, kanojo ga rekoodo ten wo yame, apaato mo

hikiagatte kita. Soshite hito no kozui toki no nagare no naka ni ato no nokosazu ni ikesaki itta.

Gadis tanpa jari kelingking : Aku membenci semua orang.
 Aku : Termasuk diriku.

Gadis tanpa jari kelingking : Tidak, aku tidak membencimu.

Aku : Untuk saat ini bukan?

Gadis tanpa jari kelingking : Orang-orang diam-diam mengetahui, ku dengar bahwa mereka mengatakan tentang diriku. Baik orang yang kukenal maupun tidak kukenal, ayah, ibu, guru, orang lain, aku membenci mereka. Mereka bilang “sebaiknya kau mati saja”, “Kau menjijikan”. Apakah aku berpenyakitan?

Aku : Aku tahu arah angin, angin akan berhembus dari arah yang indah.

Gadis tanpa jari kelingking : Suatu saat arah angin itu juga akan pulang. Pertama kalinya aku membicarakan hal ini kepadamu, sebenarnya aku tidak menyukainya.

 Gadis tanpa jari kelingking : Kapan kau kembali ke Tokyo.

Aku : Minggu depan, karena ada ujian. Jangan khawatir, musim dingin tahun ini aku akan pulang.

Gadis tanpa jari kelingking : Aku akan kesepian jika tanpa dirimu.

Aku : Kita pasti akan bertemu.

 Aku : Aku tidak bertemu dengan mereka lagi. Di musim dingin saat aku pulang ke kota, dia berhenti bekerja dari toko record, dia juga pindah apartemen. Kemudian Aku pergi tanpa meninggalkan sesuatu dalam aliran saat luapan manusia.

Setting dalam cuplikan di atas merupakan dermaga dan pencahayaannya adalah sore menjelang malam hari. Gambar pertama menggunakan jarak pengambilan *Extreme Long Shot* dengan tokoh *Aku* dan perempuan yang sedang duduk di tepi dermaga. Gambar 3.45 bagian kedua dan ketiga menggunakan *Extreme Close Up* yang bertujuan untuk menampilkan ekspresi perempuan tersebut yang bimbang karena *Aku* akan kembali ke Tokyo.

Sesuai cerita pada novel, ketika liburan musim panas akan berakhir *Aku* mau tidak mau harus kembali ke Tokyo untuk menyelesaikan studinya. Selain

harus berpisah dengan Nezumi dan Jay, *Aku* harus berpamitan pada perempuan berjari sembilan yang pada liburan itu menjadi dekat dengannya. Perempuan itu merasa sedih dan merasa akan sendirian jika tidak ada *Aku* disisinya, meskipun *Aku* sudah berjanji jika mereka akan bertemu ketika liburan musim dingin mendatang.

3.2.5.4 Tahap Penyelesaian Film *Kaze no Uta wo Kike*

Akhir dari film *Kaze no Uta wo Kike* juga memiliki perubahan yang tidak ada di dalam novel. Pertama, dalam novel Nezumi merupakan seseorang yang ingin menjadi penulis novel namun dalam film, Nezumi dibuat menjadi seseorang yang ingin menghasilkan karya dalam dunia perfilman.

(01:26:50 – 01:27:04)



Gambar 3.46 *Aku* yang selalu mendapat kiriman film dari Nezumi dan menontonnya

僕：鼠の映画はその年の秋に僕は所へ起こられきた。そして、十年経った今でも僕の手元にある。

Boku : Nezumi no eiga wa sono toshi no aki ni boku wa tokoro he okorare kita. Soshite juunen tatta ima demo boku no temoto ni aru.

Aku : Nezumi mengirimkanku film buatannya saat musim gugur. Sampai 10 tahun kemudian, *aku* masih memilikinya

Kedua, dalam novel *Aku* menceritakan jika Jay's Bar direnovasi karena pelebaran jalan sehingga terlihat lebih rapi. Sedangkan di dalam film Jay akan kembali pulang ke negaranya yaitu Cina.

(01:33:50)



Gambar 3.47 *Aku* yang mengunjungi Jay sebelum kembali ke Tokyo

ジェイ : どうとう鼠は来なかったね。

僕 : 映画の試合が忙しいだろう。見てない方が残念だ。

ジェイ : きっと、分かれるのが恥ずかしいんだ。でも何と言われる知らんねえ。何だか私だけが変わらないとね。私は東京のオリンピック年以来、一度もこの町で出たくわないだ。

僕 : この町が好き。

ジェイ : どこだって同じでしょう。でも何年が経ったら、一度中国に帰ってみたいだ。一度も来たこともないのさ。

Jei : *Toutou Nezumi wa konakatta ne.*

Boku : *Eiga no shiai ga isogashii darou. Mitenai hou ga zannen da.*

Jei : *Kitto, wakareru no ga hazukashiin da. Demo nanto iwareru shiran nee.*

Nandaka watashi dake ga kawaranai to ne. Watashi wa Tokyo no orinpikku toshi irai ichidou mo kono machi detaku wanai da.

Boku : *Kono machi ga suki?*

Jei : *Doko datte onaji deshou. Demo nannen ga tattara, ichido Chuugoku ni kaette mitai da. Ichido mo kita koto mo nai no sa.*

Jay : Akhir-akhir ini Nezumi tidak datang kemari.

Aku : Dia sibuk dengan kompetisi film bukan? Sayang kita tidak bisa melihatnya.

Jay : Dia pasti kalau kita melihatnya. Tapi aku tidak tahu apa yang dia katakan. Sepertinya hanya aku yang tidak berubah. Sejak Olimpiade Tokyo, aku tidak pernah meninggalkan kota ini.

Aku : Kau suka kota ini?

Jay : Tinggal dimanapun sama saja kan? Tapi, mungkin beberapa tahun mendatang, aku akan pulang ke Cina, walau aku tidak pernah ke sana.

Mise en Scene gambar 3.47 menggunakan jarak pengambilan *Long Shot* dari bawah. Memperlihatkan *setting* lampu bar dengan fokus memperlihatkan Jay karena Jay yang sedang berbicara. Di situ Jay berpikir dirinya sudah terlalu lama pergi ke Jepang dan ketika hari itu *Aku* ingin pamit, ia juga pamit. Tidak lama kemudian *Aku* turun dan melihat ke belakang lagi. Ohmori Kazuki mempersingkat durasi dengan pemandangan Jay's Bar yang sudah kosong dan hanya menyisakan debu. Seolah – olah *Aku* yang melihatnya adalah *Aku* yang datang pada liburan musim dingin mendatang.

(01:36:10 – 01:37:23)



Gambar 3.48 Kondisi Jay's Bar ketika ditinggal Jay untuk pulang ke Cina dan reka adegan dimana bis yang akan ditumpangi *Aku* akan berangkat

Kedua gambar 3.48 adalah akhir dari film *Kaze no Uta wo Kike*. gambar pertama, kamera seolah – olah melalui mata *Aku* menggunakan jarak *Medium Close Up* untuk memperlihatkan Jay's Bar sudah kosong dan berdebu yang telah ditinggalkan Jay seperti yang dikatakan sebelumnya. Gambar kedua, kamera berada di atas dengan jarak pengambilan *Extreme Long Shot* menunjukkan *setting* jalanan kota dan bus yang akan pergi dengan pencahayaan yang menunjukkan malam hari.

Jika hasil analisis diringkas, akan ditemukan hal sebagai berikut:

Tabel 3.1 Analisa perbedaan dan persamaan Novel *Kaze no Uta wo Kike* karya Murakami Haruki dan Film *Kaze no Uta wo Kike* karya Ohmori Kazuki.

Unsur Intrinsik	Novel <i>Kaze no Uta wo Kike</i>	Film <i>Kaze no Uta wo Kike</i>	Keterangan
Tema	Liburan musim panas <i>Aku</i> ke kampung halamannya	Liburan musim panas <i>Aku</i> ke kampung halamannya	Persamaan
Plot/Alur			
1. Penyituasian	<i>Aku</i> tertarik pada menuli dan menceritakan sesuatu sampai ia bercerita tentang kepulangannya pada liburan musim panas.	<i>Aku</i> yang diperlihatkan memesan tiket bus malam ke Kobe. Keesokan paginya, ia langsung pergi ke Jay's Bar juga bertemu sahabatnya, Nezumi.	Perbedaan
2. Pemunculan Konflik	Ada dua pemunculan konflik. Pertama, <i>Aku</i> yang menolong perempuan yang jatuh pingsan di Jay's Bar. Kedua, <i>Aku</i> yang mendapat telfon dari orang radio dan mendapat sebuah kiriman lagu dari perempuan di masa lalunya.	Ada dua pemunculan konflik. Pertama, <i>Aku</i> yang menolong perempuan yang jatuh pingsan di Jay's Bar. Kedua, <i>Aku</i> yang mendapat telfon dari orang radio dan mendapat sebuah kiriman lagu dari perempuan di masa lalunya.	Persamaan
3. Peningkatan Konflik	Peningkatan konflik dalam novel ada 3. Pertama, <i>Aku</i> segera mencari perempuan yang mana teman SMA-nya tersebut namun teman – temannya tidak tahu dan pihak sekolah juga universitas tempat dia melanjutkan juga tidak tahu keberadaan perempuan itu. Kedua, <i>Aku</i> menjadi dekat dengan perempuan	Peningkatan konflik dalam novel ada 3. Pertama, <i>Aku</i> segera mencari perempuan yang mana teman SMA-nya tersebut namun teman – temannya tidak tahu dan pihak sekolah juga universitas tempat dia melanjutkan juga tidak tahu keberadaan perempuan itu. Kedua, <i>Aku</i> menjadi dekat dengan perempuan yang ia tolong di Jay's Bar.	Persamaan

	yang ia tolong di Jay's Bar. Ketiga, sikap Nezumi yang mendadak menjadi aneh.	Ketiga, sikap Nezumi yang mendadak menjadi aneh.	
4. Klimaks	Pertama yaitu <i>Aku</i> yang tidak mendapatkan hasil apa – apa akan kabar perempuan dari masa lalu yang mengirimkan sebuah lagu untuknya lewat radio, kedua yaitu Nezumi yang ternyata tidak menceritakan masalah apa – apa dari keanehan sikapnya beberapa hari yang lalu, dan yang ketiga adalah sikap perempuan yang berlebihan ketika liburan musim panas akan usai dan <i>Aku</i> akan kembali ke Tokyo untuk melanjutkan kuliahnya.	Film mempunyai dua klimaks, pertama terkuaknya penyebab Nezumi bersikap aneh. Ia kemudian bercerita pada <i>Aku</i> jika ia tidak sengaja telah membuat ayahnya terbunuh. Kedua, <i>Aku</i> yang harus pergi meninggalkan perempuan berjari sembilan karena harus melanjutkan sekolahnya di Tokyo. Perempuan berjari sembilan itu bersikap berlebihan karena ia akan sendirian jika tidak ada <i>Aku</i> , juga <i>Aku</i> yang merasa bersalah dengan keadaan mereka.	Perbedaan
5. Penyelesaian	Dalam novel memiliki tiga penyelesaian sebagai penutup. Pertama hari dimana kembalinya <i>Aku</i> ke Tokyo dan Jay's Bar yang akan direnovasi akibat pelebaran jalan, kedua kelanjutan hidup seorang Nezumi yang menjadi penulis novel, dan ketiga adalah putusnya hubungan <i>Aku</i> dengan perempuan berjari sembilan karena ketika <i>Aku</i> pulang ke kampung halamannya lagi pada musim dingin, perempuan itu	Dalam film penyelesaian dibuat berbeda dengan yang ada di novel. Pertama, Nezumi dibuat menjadi seseorang yang ingin menghasilkan karya dalam dunia perfilman. Kedua, dalam film Jay akan kembali pulang ke negaranya yaitu Cina dan menutup Jay's Bar. Ketiga, perihalnya perempuan berjari sembilan, ia dibuat sama dengan pergi tanpa meninggalkan jejak.	Perbedaan

	hilang tanpa meninggalkan jejak.		
Tokoh dan Penokohan	Novel	Film	
Tokoh Utama	<p><i>Aku:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Perhatian - Pelupa - Tidak pendiam juga tidak banyak bicara - Perokok - Peminum - Suka baca buku <p>Nezumi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membenci orang kaya - Menganggap remeh - Tidak pernah baca buku - Ingin menulis novel - Tertutup - Peminum 	<p><i>Aku:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelupa - Peminum - Perokok - Suka baca buku - Tidak peka - Tidak pendiam juga tidak banyak bicara <p>Nezumi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membenci orang kaya - Menganggap remeh - Seorang pembuat film - Tinggal sendiri di tempat yang tidak layak - Terbuka dengan masalahnya - Pendendam - Peminum 	Perbedaan
Tokoh Tambahan	<p>Pacar tokoh <i>Aku</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perokok - Peminum - Berjari 9 - Anak kembar - Tertutup pada orang baru - Pembohong <p>Jay:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pendetang dari Cina - Pengamat - Penasihat 	<p>Pacar tokoh <i>Aku</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perokok - Peminum - Berjari 9 - Anak kembar - Tertutup pada orang baru - Pembohong <p>Jay:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pendetang dari Cina - Pengamat - Penasihat 	Persamaan

	Punya Jay's Bar	Punya Jay's Bar	
Latar	Novel	Film	
Latar Tempat	Latar tempat yang dipakai Murakami adalah sekitar kandang monyet, Jay's Bar, toko musik, rumah <i>Aku</i> , lapangan tenis, pantai, kolam renang, dan apartemen perempuan dimana tempat – tempat tersebut berada di Kampung halaman <i>Aku</i>	Latar tempat yang dipakai Ohmori adalah Stadion Nishinomiya, pertokoan Motomachi, Jay's Bar, rumah <i>Aku</i> , apartemen perempuan berjari sembilan, dan toko musik yang berada di Kobe, Jepang	Perbedaan
Latar Waktu	8 Agustus 1970 – 26 Agustus 1970	Tidak disebutkan tahunnya, tapi dari peristiwa kerusuhan festival Kobe tahun 1976	Perbedaan
Latar Sosial	Latar sosial dalam novel adalah kehidupan liburan laki – laki dan perempuan berumur dua puluh tahunan dengan kondisi keluarga menengah ke atas.	Latar sosial dalam film mengambil kehidupan liburan laki – laki dan perempuan berumur dua puluh tahunan dengan kondisi keluarga menengah ke atas	Persamaan
Sudut Pandang	Sudut pandang 1, tokoh <i>Aku</i>	Sudut pandang 1, tokoh <i>Aku</i> dengan pengambilan sudut gambar subyektif	Persamaan

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Proses ekranisasi dari novel *Kaze no Uta wo Kike* karya Murakami Haruki ke dalam film *Kaze no Uta wo Kike* karya Ohmori Kazuki terbukti menimbulkan persamaan beserta perbedaan.

Perbedaan yang pertama adalah penambahan adegan berupa beberapa alur konflik dalam novel yang tidak terselesaikan ke dalam film, contohnya kegelisahan yang dialami Nezumi dikarenakan ia telah membuat ayahnya sendiri terbunuh di malam festival Kobe. Kedua ada pada penggambaran karakter tokoh utama, yaitu Nezumi yang ingin menulis novel dalam cerita namun di film, Nezumi menggeluti dunia perfilman. Juga dalam film, ia menceritakan semua masalahnya pada Aku.

Begitu juga dengan latar tempat. Dalam novel, Murakami hanya menyebutkan kampung halaman Aku dimana ia lahir dan dibesarkan sebelum berkuliah di Tokyo. Dalam film, cerita itu berlatar di Kobe. Latar waktu juga termasuk ke dalam perbedaan karena Murakami mengambil latar novel tahun 1970, sedangkan filmnya berlatar tahun 1976.

Persamaan pada novel dan film *Kaze no Uta wo Kike* ada pada Tema, beberapa pemunculan konflik cerita, gambaran tokoh tambahan, latar sosial, dan penggunaan sudut pandang. Pertama, tema dari keduanya adalah sama – sama mengenai liburan musim panas tokoh Aku di kampung halamannya, dan untuk pemunculan konflik pembangun cerita dibuat sama. Kedua, Ohmori juga tidak

mengubah gambaran tokoh tambahan dalam novel tersebut. Garis besar latar sosial diantaranya Nezumi dan Aku dari novel dan film juga sama yaitu Nezumi yang anak orang kaya dan dari hobi Aku juga bisa dibilang sebagai keluarga menengah. Terakhir yaitu sudut pandang. Pada novel melalui gaya bercerita Aku diketahui jika novel tersebut menggunakan sudut pandang pertama, sedangkan pada film ditunjukkan dengan sudut pengambilan gambar subyektif dari sudut pandang diri Aku.

Dari hasil penelitian ini dapat diketahui jika persamaan dan perbedaan selalu ada dalam sebuah ekranisasi satu media ke media lainnya dan hal itu terjadi karena beberapa tujuan tertentu. Diantaranya adalah terbatasnya durasi film dengan tidak mencantumkan semua hal dalam novel ke dalam Film. Kemudian perubahan akhir cerita yang belum terselesaikan dalam novel sehingga membuat cerita dalam film cenderung ringkas dan jelas.

Dengan ditemukannya persamaan juga perbedaan pada novel juga film *Kaze no Uta wo Kike* ini, maka penulis rasa sudah mencapai tujuan dari penelitian ini.

4.2 Saran

Novel *Kaze no Uta wo Kike* adalah karya pertama penulis *postmodern* terkenal Murakami Haruki. Dari hal ini mungkin bisa disarankan untuk meneliti tentang representasi kehidupan Murakami pada tokoh Aku dalam novel *Kaze no Uta wo Kike* melalui pendekatan sosiologi sastra. Penulis berpikir karakter tokoh juga latar berjalannya cerita cukup merepresentasikan Murakami Haruki.

Daftar Pustaka

Sumber dari buku

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

Ayawaila, Gerzon R. 2008. *Dari Ide sampai Produksi*. Indonesia: FFTV IKJ Press.

Baksin, Askurifai. 2009. *Videografi Operasi Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar*. Bandung: Windya Padjajaran.

Bluestone, George. 1966. *Novel into Film*. Barkeley & Los Angeles: University of California.

Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.

Eneste, Pamusuk. 1991. *Novel dan Film*. Flores-NTT: Nusa Indah.

Haruki, Murakami. 1979. *Kaze no Uta wo Kike*. Japan: Kodansha.

Lawson, John Howard. 1964. *Film: The Process Creative*. New York: Hill & Wang.

Lubis, Mochtar. 1978. *Teknik Mengarang*. Jakarta: Nunang Jaya.

Mahayana, Maman S. 2005. *Sembilan Jawaban Sastra Indonesia*. Jakarta: Bening Publishing.

Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

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

Pradotokusumo, Prof. Dr. Partini Sardjono. 2005. *Pengkajian Sastra*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

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

Roberts, Graham dan Wallis, Heather. 2002. *Key Film Texts*. London: Arnold

Semi, M. Atar. 1988. *Anatomi SASTRA*. Padang: Angkasa Raya

Stevick, Philip. 1967. *The Theory of The Novel*. New York: Free Press Publisher.

Sudjiman, Panuti. 1990. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.

Teeuw, A. 1984. *Sastra da Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Sumber dari skripsi

Pradjipta, Yuna. 2014. *Ekranisasi Komik BECK Karya Harold Sakuishi ke Dalam Film BECK Karya Yukihiko Tsutsumi*. Malang: Universitas Brawijaya.

Pratiwie, Shellina Ayu. 2015. *Ekranisasi Dongeng Cendrillon Karya Charles Perrault ke Dalam Media Film: Kajian Struktural*. Malang: Universitas Brawijaya.

Primadasari, Gita Felinda. 2013. *Ekranisasi Novel Ring Karya Sutradara Suzuki Koji Menjadi Film Ringu Karya Nakata Hideo*. Malang: Universitas Brawijaya.

Sylviasari, Eunike Febry. 2014. *Ekranisasi Bentuk-bentuk Ijime dari Manga LIFE Karya Keiko Suenobu ke Drama LIFE Karya Tanimura Masaki*. Malang: Universitas Brawijaya.

Sumber dari internet

<http://www.imdb.com/title/tt1270842> yang diakses pada 17 september 2015 pukul 13:13 WIB

<http://www.imdb.com/title/tt0331274/> yang diakses pada 17 september 2015 pukul 13:16 WIB

http://ajw.asahi.com/article/special/HARUKI_MURAKAMI/AJ201312010011 yang diakses pada 3 November 2015 pukul 19:24 WIB

<http://unexplained-mysteries.com/forum/index.php?showtopic=208402> yang diakses pada 5 Mei 2016 pukul 12:25 WIB

Lampiran 1**CURRICULUM VITAE**

Nama : Nur Fitriani
 NIM : 115110200111011
 Program Studi : Sastra Jepang
 Fakultas : Ilmu Budaya
 Tempat Tanggal Lahir : Malang, 9 Februari 1994
 Agama : Islam
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Usia : 22 Tahun
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Alamat : Jl. Gilimanuk V/10 Samaan, Klojen, Malang 65112
 No hp : 089677566993
 Email : nurfitriani16@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN**PENDIDIKAN FORMAL :**

- | | |
|--|-----------------|
| 1. SDN Lowokwaru 3 Malang | Tahun 1999-2005 |
| 2. SMPN 4 Malang | Tahun 2005-2008 |
| 3. SMAN 9 Malang | Tahun 2008-2011 |
| 4. Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya | Tahun 2011-2016 |

PENGALAMAN KEPANITIAAN :

1. Divisi Konsumsi Festival Kesenian Yogyakarta di bawah naungan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta area Plengkung Gadhing 2014
2. Divisi Konsumsi Japanese Daisuki Festival 2015

PENGALAMAN KERJA :

1. KKN di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta Tahun 2014



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
JURUSAN BAHASA DAN SAstra
 Jalan Veteran Malang 65145 Indonesia
 Telp. (0341) 575875 Fax. (0341) 575822

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

- 1. Nama : Nur Fitriani
- 2. NIM : 115110201111011
- 3. Program Studi : Sastra Jepang
- 4. Topik Skripsi : Ekranisasi novel ke dalam film
- 5. Judul Skripsi : Ekranisasi Novel *Kaze no Uta wo Kike* karya Murakami Haruki ke dalam Film *Kaze no Uta wo Kike* Karya Ohmori Kazuki
- 6. Tanggal Mengajukan : 18 September 2015
- 7. Tanggal Selesai Revisi : 03 Agustus 2016
- 8. Nama Pembimbing : Santi Andayani, M.A.
- 9. Keterangan Konsultasi :

No.	Tanggal	Materi	Pembimbing/Penguji	Paraf
1.	18 September 2015	Pengajuan Bab I, II	Santi Andayani, M.A.	
2.	28 September 2015	Revisi Bab I, II	Santi Andayani, M.A.	
3.	04 Oktober 2015	Revisi Bab I, II	Santi Andayani, M.A.	
4.	10 November 2015	Revisi Bab I, II	Santi Andayani, M.A.	
5.	28 Desember 2015	ACC Seminar Proposal	Santi Andayani, M.A.	
6.	08 Januari 2016	Seminar Proposal	Santi Andayani, M.A.	
7.	13 Februari 2016	Pengajuan Bab III, IV	Santi Andayani, M.A.	
8.	26 April 2016	Revisi Bab III, IV	Santi Andayani, M.A.	
9.	02 Mei 2016	Revisi Bab III, IV	Santi Andayani, M.A.	
10.	21 Mei 2016	Revisi Bab III, IV	Santi Andayani, M.A.	
11.	24 Juni 2016	ACC Seminar Hasil	Santi Andayani, M.A.	
12.	14 Juli 2016	Seminar Hasil	Santi Andayani, M.A.	
13.	20 Juli 2016	Revisi Seminar Hasil	Santi Andayani, M.A.	
14.	21 Juli 2016	ACC Ujian Skripsi	Santi Andayani, M.A.	
15.	26 Juli 2016	Ujian Skripsi	Santi Andayani, M.A.	

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

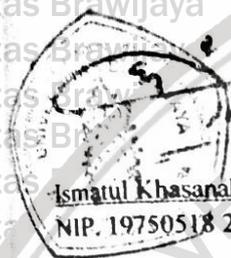
8

Malang, 26 Juli 2016

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Dosen Pembimbing



Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19750518 200501 2 001


Santi Andayani, M.A.
NIK. -

