

**EKRANISASI DONGENG *LE CHAT BOTTÉ* KARYA
CHARLES PERRAULT KE DALAM FILM *LA VÉRITABLE
HISTOIRE DU CHAT BOTTÉ* PRODUKSI MK2 TAHUN 2009**

SKRIPSI

OLEH:

MURTI WIDYA

NIM 165110301111008



PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA PRANCIS

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

2021

**EKRANISASI DONGENG *LE CHAT BOTTÉ* KARYA
CHARLES PERRAULT KE DALAM FILM *LA VÉRITABLE
HISTOIRE DU CHAT BOTTÉ* PRODUKSI MK2 TAHUN 2009**

SKRIPSI

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

OLEH:

MURTI WIDYA

NIM 165110301111008

PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA PRANCIS

JURUSAN BAHASA DAN SASTRA

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Murti Widya

NIM : 165110301111008

Program Studi : Bahasa dan Sastra Prancis

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 konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, Desember 2020

(Murti Widya)

165110301111008

LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama MURTI WIDYA telah disetujui untuk mendapatkan gelar *Sarjana Sastra*.



Mengetahui,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dosen Pembimbing,



Hamamah, M.Pd., Ph.D.
NIP. 19730103 200501 2 001



Lusía Neti Harwati, S.S., M.Ed
NIP. 19780607 200212 2 002

This is to certify that the undergraduate thesis of MURTI WIDYA has been approved for the degree of *Sarjana Sastra*.



Acknowledged by,

Deputy Dean for Academic Affairs,

Supervisor,



Hamamah, M.Pd., Ph.D.
NIP. 197301032005012001



Lusiana Neti Harwati, S.S., M.Ed.
NIP. 19780607 200212 2 002



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan seluruh nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: Ekranisasi Dongeng *Le Chat Botté* Karya Charles Perrault ke dalam Film *La Véritable Histoire Du Chat Botté* Produksi MK2 Tahun 2009.

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Program Studi Bahasa dan Sastra Prancis Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya. Dalam pembuatan skripsi ini tidak sedikit penulis menghadapi kendala, hambatan dan tantangan, namun penulis berusaha untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing sehingga skripsi ini dapat diselesaikan, terlebih lagi kepada :

1. Ayah, Bunda, serta keluarga besar yang selalu memberikan doa, dukungan, serta semangat setiap hari sehingga bisa terselesaikannya skripsi ini.
2. Madame Lusia Neti Harwati, M.Ed., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan pengarahan, nasehat dan bimbingan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik.
3. Madame Rosana Hariyanti, M.A., selaku Kepala Program Studi Bahasa dan Sastra Prancis, serta selaku dosen penguji skripsi yang telah membantu untuk menyempurnakan skripsi ini dengan masukan-masukan yang telah diberikan.
4. Sunny, Nabila, dan Maliki yang selalu ada untuk membantu dan menemani penulis sedari dulu hingga sekarang.
5. Teman-teman di Malang, Sisil, Nurul, Ruth, Octa, Bella, dan Lily yang sudah mengisi hari-hari penulis selama di Malang dan banyak membantu saat kuliah hingga proses pengerjaan skripsi ini sampai selesai.

6. Teman-Teman di Cilegon, Salsa, Kamila, Laras, Septa, Fira, Abiyu, Donny, Aldo, Astaka, dan Alif yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
7. Seluruh teman Bahasa dan Sastra Prancis angkatan 2016 yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam setiap proses perkuliahan hingga pengerjaan skripsi ini.
8. Seluruh keluarga PAMBAJA, yang telah menemani, memberikan semangat, dan membantu penulis di tanah perantauan.
9. Seluruh keluarga RATU, yang sudah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis ketika proses pengerjaan skripsi ini hingga selesai.
10. Seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis yang juga telah memberikan dukungan dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini, penulis ucapkan banyak terima kasih.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan mengingat adanya kekurangan keterbatasan kemampuan, pengetahuan, pengalaman dan waktu. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Malang, Desember 2020

Penulis

ABSTRAK

Widya, Murti. 2020. **Ekranisasi Dongeng *Le Chat Botté* Karya Charles Perrault ke dalam Film *La Véritable Histoire Du Chat Botté* Produksi MK2 tahun 2009.** Program Studi Bahasa dan Sastra Prancis, Jurusan Bahasa dan Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya. Pembimbing: Lusia Neti Harwati, M.Ed.

Kata Kunci: Ekranisasi, Dongeng, Film, Unsur Intrinsik.

Dongeng merupakan salah satu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak nyata. Salah satu dongeng yang terkenal ialah *Le Chat Botté* karya Charles Perrault yang telah banyak ditransformasi ke dalam bentuk karya sastra lain, seperti film. Transformasi dari dongeng ke film dikenal dengan istilah ekranisasi, dan akan mengalami perubahan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk perubahan berupa pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi pada unsur alur, tokoh, dan latar tempat dari dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault ke dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* produksi MK2 tahun 2009. Teori yang digunakan dalam penelitian ini ialah teori ekranisasi oleh Pamusuk Eneste dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif.

Hasil dari penelitian ini yakni terdapat perubahan pada unsur alur berupa 1 pengurangan, 15 penambahan, dan 6 perubahan bervariasi. Selain itu, terdapat pula perubahan pada unsur tokoh berupa 16 penambahan dan 5 perubahan bervariasi. Serta, terdapat perubahan berupa 1 pengurangan, 7 penambahan, dan 2 perubahan bervariasi pada unsur latar tempat.

Penulis menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat menganalisis tentang hubungan antara tokoh kucing dengan tokoh tuannya dalam dongeng *Le Chat Botté* ataupun dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* melalui pendekatan psikologis karena kedua tokoh tersebut menjalin hubungan persahabatan yang sangat dekat.

EXTRAIT

Widya, Murti. 2020. **L'écranisation du Conte *Le Chat Botté* par Charles Perrault au film *La Véritable Histoire Du Chat Botté* produit par MK2 en 2009.** La Section de Langue et Littérature Françaises, Le Département de Langue et Littérature, La Faculté des Sciences Culturelles, L'Université Brawijaya. Superviseur: Lusia Neti Harwati, M.Ed.

Mots-clés: L'Écranisation, Le Conte, Le Film, L'Élément Intrinsèque.

Le conte est l'un des formes des œuvres littéraires dont les histoires ne sont pas réelles. L'un des contes populaire est *Le Chat Botté* par Charles Perrault qui a été transformé en d'autres œuvres littéraires, comme des films. La transformation des contes aux films est connue comme l'écranisation, et il y a des changements. Le but de cette recherche est de connaître les formes de changement comme des réductions, des ajouts, et des changements variés à la fois dans des éléments de l'intrigue, des personnages, et de l'espace du conte *Le Chat Botté* par Charles Perrault au film *La Véritable Histoire du Chat Botté* produit par MK2 en 2009. La théorie utilisée dans cette recherche est la théorie d'écranisation par Pamusuk Eneste avec le type de recherche descriptive qualitative.

Les résultats de cette recherche montrent qu'il y a les changements dans les éléments de l'intrigue, comme une réduction, quinze ajouts et six changements variés. Et, il y a aussi les changements des personnages, ce sont seize ajouts et cinq changements variés. En outre, il y a les changements une réduction, sept ajouts et deux changements variés dans l'espace.

La suggestion pour la recherche suivante est d'analyser la relation entre le chat et le maître dans le conte *Le Chat Botté* ou dans le film *La Véritable Histoire du Chat Botté* en utilisant l'approche psychologique, parce qu'ils ont une amitié très proche.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
EXTRAIT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	4
1.6 Definisi Istilah Kunci	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Landasan Teori	6
2.2 Penelitian Terdahulu	8
BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Jenis Penelitian	12
3.2 Sumber Data	12
3.3 Teknik Pengumpulan Data	13
3.4 Analisis Data	14

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN 15

4.1 Perbandingan Unsur Intrinsik 15

4.1.1 Alur 16

4.1.2 Tokoh 29

4.1.3 Latar 31

4.2 Ekranisasi Dongeng ke Film 33

4.2.1 Penciutan 33

4.2.2 Penambahan 36

4.2.3 Perubahan Bervariasi 71

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 92

5.1 Kesimpulan 92

5.2 Saran 93

DAFTAR PUSTAKA 95

LAMPIRAN 97



DAFTAR TABEL

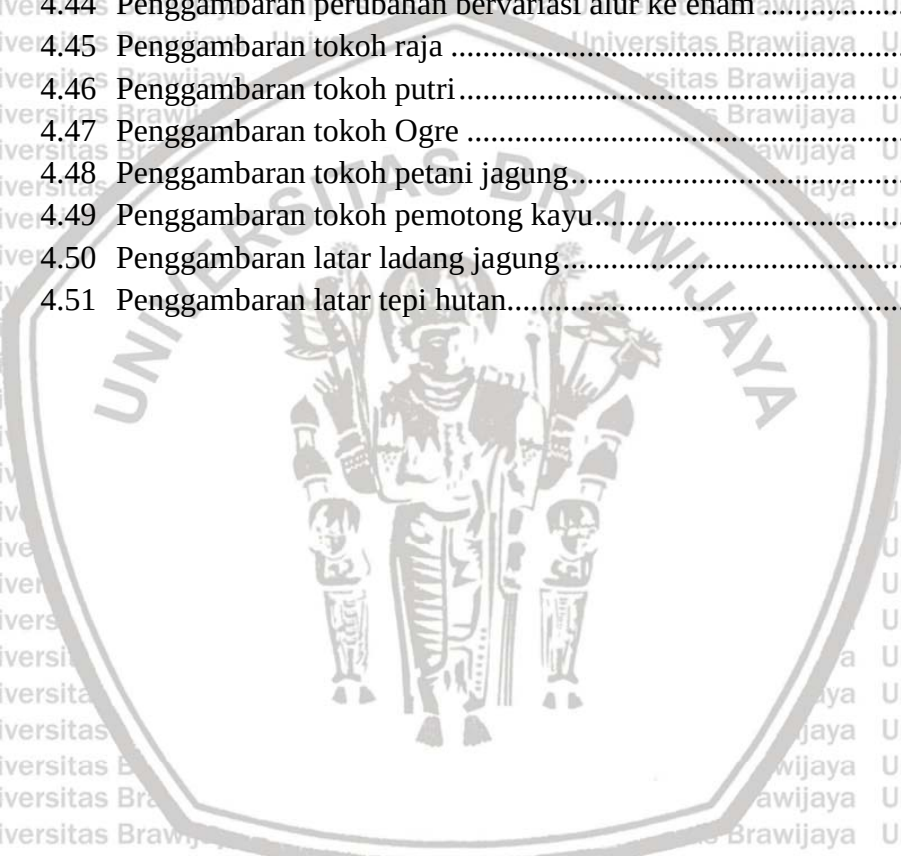
Tabel	Halaman
4.1 Perbandingan Adegan di Dongeng dan Film	22
4.2 Perbandingan Tokoh di Dongeng dan Film	31
4.3 Perbandingan Latar Tempat dalam Dongeng dan Film	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Penggambaran penambahan alur pertama	37
4.2 Penggambaran penambahan alur ke dua	38
4.3 Penggambaran penambahan alur ke tiga	39
4.4 Penggambaran penambahan alur ke empat	40
4.5 Penggambaran penambahan alur ke lima	41
4.6 Penggambaran penambahan alur ke enam	42
4.7 Penggambaran penambahan alur ke tujuh	43
4.8 Penggambaran penambahan alur ke delapan	44
4.9 Penggambaran penambahan alur ke sembilan	45
4.10 Penggambaran penambahan alur ke sepuluh	46
4.11 Penggambaran penambahan alur ke sebelas	47
4.12 Penggambaran penambahan alur ke dua belas	48
4.13 Penggambaran penambahan alur ke tiga belas	49
4.14 Penggambaran penambahan alur ke empat belas	50
4.15 Penggambaran penambahan alur ke lima belas	51
4.16 Penggambaran tokoh Charles Perrault	32
4.17 Penggambaran tokoh ratu	53
4.18 Penggambaran tokoh Chambellan	54
4.19 Penggambaran tokoh badut kerajaan	55
4.20 Penggambaran tokoh si bungkuk	56
4.21 Penggambaran tokoh Marcel	57
4.22 Penggambaran tokoh Gaston dan Maurice	58
4.23 Penggambaran tokoh pemilik kedai	32
4.24 Penggambaran tokoh penari latar	60
4.25 Penggambaran tokoh pemain musik	60
4.26 Penggambaran tokoh penjaga kerajaan	61
4.27 Penggambaran tokoh pelayan yang memberikan tiket pesta	61
4.28 Penggambaran tokoh koki Ogre	32
4.29 Penggambaran tokoh penjaga kastil	62
4.30 Penggambaran para pengunjung kedai	63
4.31 Penggambaran para tamu pesta	63
4.32 Penggambaran latar kamar putri	64
4.33 Penggambaran latar kedai	65
4.34 Penggambaran latar ruangan Chambellan	66

4.35	Penggambaran latar rumah Marcel.....	67
4.36	Penggambaran halaman depan istana	68
4.37	Penggambaran latar aula pesta dansa	68
4.38	Penggambaran latar kamar Ogre	69
4.39	Penggambaran perubahan bervariasi alur pertama	32
4.40	Penggambaran perubahan bervariasi alur ke dua	74
4.41	Penggambaran perubahan bervariasi alur ke tiga	75
4.42	Penggambaran perubahan bervariasi alur ke empat	76
4.43	Penggambaran perubahan bervariasi alur ke lima	77
4.44	Penggambaran perubahan bervariasi alur ke enam	79
4.45	Penggambaran tokoh raja	80
4.46	Penggambaran tokoh putri	82
4.47	Penggambaran tokoh Ogre	85
4.48	Penggambaran tokoh petani jagung	86
4.49	Penggambaran tokoh pemotong kayu	87
4.50	Penggambaran latar ladang jagung	89
4.51	Penggambaran latar tepi hutan	90



DAFTAR LAMPIRAN

1. Sinopsis Dongeng <i>Le Chat Botté</i>	98
2. Sinopsis Film <i>La Véritable Histoire du Chat Botté</i>	99
3. <i>Curriculum Vitae</i>	101
4. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	102



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra adalah sebuah karya seni yang melibatkan sederet kegiatan kreatif.

Karya sastra merupakan bagian tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Warren dan Wellek (2016, hal. 98) berpendapat bahwa “sastra ‘menyajikan’ kehidupan dan ‘kehidupan’ sebagian besar terdiri dari kenyataan sosial, walaupun karya sastra juga ‘meniru’ alam dan dunia subjektif manusia.” Karya sastra diceritakan dalam bentuk puisi, prosa dan drama. Prosa adalah suatu karya sastra yang bentuknya tulisan bebas dan tidak terikat dengan berbagai aturan dalam menulis seperti rima, diksi, irama, dan lain sebagainya. Prosa sendiri memiliki dua jenis yaitu prosa lama dan prosa baru. Dongeng merupakan salah satu bentuk prosa lama.

Nurgiyantoro (2010, hal. 198) menyatakan bahwa “dongeng ialah suatu cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal”. Dongeng bersifat menghibur dan terdapat pesan moral yang terkandung. Hingga saat ini sudah banyak dongeng yang ditransformasi ke berbagai jenis karya lain, misalnya lagu, drama, dan film. Film menjadi media yang paling digemari sebagai tempat adaptasi karya sastra, tak terkecuali dongeng. Transformasi dari karya sastra ke bentuk film dikenal dengan istilah ekranisasi, dan transformasi ini memiliki perubahan yang terjadi.

Ekranisasi, menurut Eneste (1991, hal. 60) ialah “pelayarputihan atau pemindahan atau pengangkatan sebuah novel ke dalam film (*écran* dalam bahasa Prancis berarti layar). Pemindahan dari novel ke layar putih mau tidak mau mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan.” Oleh karena itu, ekranisasi juga bisa disebut sebagai proses perubahan yang di dalamnya mencakup pengurangan, penambahan (perluasan), dan perubahan dengan sejumlah variasi.

Salah satu dongeng yang mengalami ekranisasi adalah *Le Chat Botté* atau yang lebih dikenal dengan judul *Puss in Boots*, karya aslinya ditulis oleh Charles Perrault. Dongeng ini bercerita tentang seekor kucing yang memakai sepasang sepatu boot dan memiliki kemampuan tidak seperti kucing biasa, ia bisa bicara dan berjalan layaknya manusia, dan ia membantu tuannya agar bisa hidup lebih baik dan kaya raya. Salah satu film yang berhasil ditransformasi dari dongeng ini adalah *La Véritable Histoire du Chat Botté* yang disutradarai oleh Jérôme Deschamps, Pascal Hérold, dan Macha Makeïeff, film ini diproduksi oleh MK2 pada tahun 2009.

Penulis memilih dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault dan film *La Véritable Histoire du Chat Botté* produksi MK2 karena penulis ingin mengetahui lebih lanjut perubahan, persamaan dan perbedaan apa saja yang terjadi di dongeng dan film tersebut. Oleh karena itu penulis memilih judul penelitian “Ekranisasi Dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault ke dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* produksi MK2 tahun 2009”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk ekranisasi dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault ke dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* produksi MK2 tahun 2009?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui bentuk ekranisasi dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault ke dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* produksi MK2 tahun 2009.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memperkaya pengetahuan bagi mereka yang secara khusus mengkaji bidang sastra Prancis, dan mampu menambah pengetahuan tentang analisis karya sastra, terutama analisis terhadap dongeng yang difilmkan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran dan pemahaman terhadap pembaca tentang bagaimana proses perubahan karya sastra bentuk dongeng berjudul *Le Chat Botté* karya Charles Perrault ke dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* produksi MK2.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Agar pembahasan yang dikaji dalam penelitian ini tidak meluas, penulis membatasi permasalahan pada proses ekranisasi yang muncul dalam unsur cerita, yaitu alur, tokoh, dan latar tempat dalam dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault dan film *La Véritable Histoire du Chat Botté* produksi MK2 tahun 2009.

1.6 Definisi Istilah Kunci

- **Ekranisasi** : Ekranisasi adalah proses perubahan atau pemindahan novel ke layar putih (Eneste, 1991, hal. 60).
- **Dongeng** : Dongeng adalah salah satu cerita rakyat (*folktale*) yang cukup beragam cakupannya. Cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal. (Nurgiyantoro, 2010, hal. 198).
- **Film** : Film adalah karya seni, media edukasi dan hiburan, serta barang dagangan. Film sebagai komunikasi massa merupakan gabungan dari

berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur serta seni musik (Effendy, 1986, hal. 239).

- **Unsur intrinsik** : Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra (Nurgiyantoro, 2015, hal. 29).



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini, penulis akan mengemukakan teori yang digunakan guna mendukung penelitian ini dan juga akan membandingkan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang sebelumnya sudah dilaksanakan.

2.1 Landasan Teori

Sebuah penelitian membutuhkan teori yang melandasinya untuk dijadikan sebagai kerangka dasar penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan teori ekranisasi oleh Pamusuk Eneste untuk mengetahui proses perubahan yang terjadi dari dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault ke dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* produksi MK2 tahun 2009.

Dalam bukunya yang berjudul *Novel dan Film*, Eneste (1991, hal. 60) mengungkapkan bahwa yang dimaksud dengan ekranisasi ialah “pelayarputihan atau pemindahan atau pengangkatan sebuah novel ke dalam film (*écran* dalam bahasa Prancis berarti layar). Pemindahan dari novel ke layar putih mau tidak mau mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan. Oleh karena itu, ekranisasi juga bisa disebut sebagai proses perubahan”.

Perpindahan karya dari bentuk prosa ke dalam film pasti akan mengalami tahapan-tahapan perubahan di beberapa unsur karena faktor-faktor tertentu. Faktor-faktor tersebut adalah bahwa prosa merupakan kreasi individual dan merupakan hasil kerja perseorangan sedangkan film merupakan hasil kerja

gotong royong dari banyak pihak. Selain itu, prosa merupakan karya yang dapat dinikmati di mana saja dan kapan saja sedangkan film dibatasi durasi dan hanya dapat dinikmati di tempat-tempat tertentu.

Eneste (1991, hal. 61-65) juga menjelaskan proses-proses perubahan karya prosa ke dalam film diantaranya adalah penciutan, penambahan dan perubahan yang bervariasi. Penciutan dilakukan dengan cara mengurangi atau bahkan menghilangkan alur cerita, karena menikmati prosa bisa dilakukan selama berjam-jam atau sehari-hari, sedangkan film hanya terbatas sekitar sembilan puluh sampai seratus dua puluh menit. Penciutan juga bisa dilakukan dengan cara menghilangkan tokoh-tokoh tertentu yang tidak terlalu penting, atau mengurangi latar yang ditampilkan. Oleh karena itu, tidak semua hal yang diceritakan dalam prosa akan dijumpai pula dalam film.

Perubahan lainnya adalah adanya penambahan. Penambahan dilakukan karena penulis skenario dan sutradara telah menafsirkan terlebih dahulu karya prosa yang hendak difilmkan, tentu saja mereka mempunyai alasan tertentu untuk melakukan penambahan ini. Misalnya penambahan tersebut penting demi mendukung visual dalam film atau unsur *filmis*. Penambahan ini juga bisa dilakukan dengan cara menambahkan tokoh baru atau latar yang sebelumnya tidak ada didalam karya prosa.

Ekranisasi juga memungkinkan terjadinya perubahan dengan variasi-variasi tertentu, misalnya penggantian nama tokoh atau latar belakang tokoh tertentu untuk mendukung jalan cerita film. Selain itu perubahan alur juga

dilakukan demi menghubungkan alur-alur yang terputus saat proses penciptaan atau penambahan. Perubahan bervariasi ini dilakukan karena perbedaan alat-alat yang dilakukan antara pembuatan karya prosa dengan pembuatan film, maka terjadilah variasi-variasi tertentu di sana-sini.

2.2 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan, penulis menemukan penelitian terdahulu yang menggunakan dongeng *Le Chat Botté* sebagai objek material dalam bentuk skripsi dan juga penelitian yang menggunakan teori ekranisasi oleh Pamusuk Eneste. Penelitian pertama dilakukan oleh Anna Rakhmawati dari Program Studi Bahasa dan Sastra Prancis Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya tahun 2013 yang berjudul *Tokoh Kucing Dalam Dongeng Prancis Le Chat Botté dan Dongeng Indonesia Si Penjual Kucing: Kajian Semiotika*. Penelitian tersebut membahas tentang perbandingan tokoh utama kucing dalam dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault dari Prancis dan dongeng *Si Penjual Kucing* dari Indonesia dengan menggunakan teori struktural dan semiotik dari Peirce.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam konteks teori semiotika Peirce, objeknya adalah kucing Matagot dan kucing Busok atau Raas, penafsirnya adalah masyarakat Prancis Selatan dan Pulau Raas. Persamaan kisah-kisah ini adalah adanya takhayul yang menghargai kucing sebagai simbol keberuntungan. Perbedaan yang ditemukan adalah fungsi dari kisah-kisah ini karena perbedaan

dalam konteks sosial dan budaya. *Le Chat Botté* tidak hanya memiliki fungsi hiburan bagi pembaca tetapi juga berfungsi sebagai rehabilitasi reputasi kucing hitam yang membawa makhluk jahat di Abad Pertengahan di Eropa. Dalam kisah Si Penjual Kucing ada fungsi memelihara kucing Busok atau Raas di Pulau Raas. Penelitian ini memiliki kesamaan pada objek material yang digunakan yaitu dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault. Sementara itu perbedaannya terdapat di objek formal dan teori yang digunakan.

Penelitian selanjutnya yakni skripsi oleh Rendy Kusuma Indra Permana dari Program Studi Bahasa dan Sastra Prancis Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya tahun 2017 yang berjudul *Perbandingan Tindak Kekerasan Tokoh Ibu Tiri pada Dongeng Cendrillon Karya Charles Perrault dengan Film Cinderella Produksi Disney Tahun 2015*. Penelitian tersebut membahas tentang perbandingan bentuk-bentuk tindak kekerasan yang dilakukan tokoh ibu tiri terhadap Cinderella dalam dongeng *Cendrillon* dan film *Cinderella*, serta faktor apa yang mempengaruhi hal tersebut. Teori yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah teori bentuk-bentuk kekerasan terhadap anak dan teori ekranisasi. Hasil dari penelitian ini adalah bentuk tindak kekerasan di dalam dongeng lebih sedikit daripada yang ada di dalam film. Hal tersebut diakibatkan oleh penggunaan *plastic material* dalam film karena bentuk kekerasan dalam dongeng ditampilkan secara berbeda dalam film, tetapi masih dapat menyampaikan pesan yang sama.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu teori yang digunakan merupakan teori ekranisasi yang dikemukakan oleh Pamusuk Eneste. Selain itu

penelitian ini juga terdapat perbedaannya yaitu sumber atau objek material yang digunakan berbeda.

Penelitian ke tiga yaitu skripsi oleh Olivia Erica tahun 2018 dari Program Studi Bahasa dan Sastra Prancis Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya yang berjudul *Ekranisasi Novel Le Petit Prince Karya Antoine De Saint-Exupéry Ke Dalam Film The Little Prince*. Penelitian ini membahas tentang bentuk ekranisasi pada unsur tokoh dan penokohan serta latar tempat dari novel *Le Petit Prince* karya Antoine de Saint- Exupéry ke dalam film *The Little Prince* karya Mark Osborne dengan menggunakan teori ekranisasi. Dalam penelitian ini, terdapat perubahan berupa 5 pengurangan, 16 penambahan, dan 4 perubahan bervariasi pada unsur tokoh dan penokohan. Selain itu, terdapat perubahan berupa 5 pengurangan, 8 penambahan, serta 1 perubahan bervariasi pada unsur latar tempat.

Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu teori yang digunakan merupakan teori ekranisasi yang dikemukakan oleh Pamusuk Eneste. Tetapi sumber atau objek material yang digunakan berbeda. Penelitian tersebut menggunakan dongeng *Le Petit Prince* karya Antoine de Saint-Exupéry, sedangkan penelitian ini menggunakan dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault.

Penelitian terakhir yaitu skripsi oleh Lailatul Sakinah tahun 2018 dari Program Studi Bahasa dan Sastra Prancis Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya yang berjudul *Bentuk Kecerdasan Tokoh Kucing Dalam Dongeng Le Chat Botté Karya Charles Perrault*. Penelitian tersebut menjelaskan bentuk-

bentuk kecerdasan yang dimiliki oleh tokoh kucing dalam dongeng *Le Chat Botté* dengan menggunakan teori intelegensi yang dikemukakan oleh Robert J. Sternberg. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa tokoh kucing memiliki ketiga bentuk kecerdasan sesuai dengan yang terdapat dalam teori intelegensi Robert J. Sternberg. Kecerdasan tersebut adalah kecerdasan analitis, kecerdasan kreatif dan kecerdasan praktis yang dipengaruhi oleh tiga aspek yaitu dunia internal, pengalaman dan dunia eksternal. Namun, kecerdasan yang paling dominan yang dimiliki tokoh kucing dalam dongeng ini adalah kecerdasan analitis.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada objek material atau sumber data utama yang digunakan yaitu dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault. Akan tetapi penelitian tersebut meneliti tentang bentuk kecerdasan yang dimiliki tokoh kucing, sementara di penelitian ini penulis meneliti tentang proses ekranisasi yang terjadi dari dongeng ke film dan perbandingannya.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian terdahulu karena dari empat penelitian terdahulu tersebut belum ada yang meneliti tentang proses perubahan atau bentuk ekranisasi yang terjadi pada dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault ke dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* produksi MK2 pada tahun 2009.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, dan metode analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Ratna (2006, hal. 53) menyatakan bahwa “penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang menguraikan atau menggambarkan objek penelitian dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta. Selanjutnya, uraian dilakukan dengan cara analisis”. Dengan demikian, penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan maksud untuk memberi hasil kajian atau fakta-fakta berupa deskripsi tentang ekranisasi dongeng ke dalam film.

3.2 Sumber Data

Sumber data merupakan hal yang sangat penting dalam melakukan sebuah penelitian. Sumber data terbagi menjadi sumber data utama dan pendukung. Sumber data utama penelitian ini adalah dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perault dan film *La Véritable Histoire du Chat Botté* produksi MK2 yang diliris pada tahun 2009. Bentuk data yang digunakan berupa kutipan dialog yang

ada di dongeng dan film, dan juga gambar tanggapan layar berupa adegan yang menunjukkan proses perubahan dari dongeng ke dalam film.

Selain menggunakan dongeng dan film, penelitian ini juga menggunakan sumber data pendukung berupa buku-buku tentang ekranisasi, metode penelitian deskriptif kualitatif, dan kamus Prancis-Indonesia untuk memudahkan penulis dalam menganalisis dongeng.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2017, hal. 234) teknik pengumpulan data merupakan “langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Teknik dokumentasi menurut Sugiyono (2017, hal. 240) adalah “suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.” Dokumentasi pada penelitian ini yaitu tangkapan layar serta informasi dalam bentuk tulisan untuk memperkuat hasil penelitian.

Dalam proses pengumpulan data diperlukan langkah-langkah yang nantinya digunakan penulis untuk mendapatkan data yang diperlukan. Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dongeng dan menonton film.
2. Memilih dan memilah data yang menggambarkan bentuk perubahan dari dongeng ke dalam film dengan cara mencatat dan melakukan tangkapan layar.

3.4 Analisis Data

Setelah data dikumpulkan langkah selanjutnya yaitu analisis data.

Menurut Bogdan (dikutip dari Sugiyono, 2017, hal. 238) “analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain”. Analisis data yang akan dilakukan yaitu penulis akan membaca dongeng *Le Chat Botté* serta menonton film *La Véritable Histoire du Chat Botté*, lalu mengumpulkan data berupa bentuk-bentuk ekranisasi yang tergambarkan dalam dongeng ke dalam film. Kemudian, penulis mengaitkan data yang terkumpul dengan teori ekranisasi yang penulis gunakan untuk menganalisis data serta sebagai pembahasan untuk menjawab rumusan masalah yang ada, lalu menyimpulkannya.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan perbandingan struktur dongeng *Le Chat Botté* dan film *La Véritable Histoire du Chat Botté* yang meliputi unsur alur, tokoh, serta latar tempat untuk mengetahui persamaan dan perbedaan di antara keduanya. Selanjutnya dari hasil perbandingan tersebut akan diuraikan mengenai pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi agar diketahui bentuk perubahannya.

4.1 Perbandingan Unsur Intrinsik

Pada bab sebelumnya penulis sudah menjelaskan bahwa penelitian ini akan membahas tentang bentuk ekranisasi dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault ke dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* produksi MK2 tahun 2009. Sebelum membahas bentuk ekranisasinya, penulis akan membahas perbandingan unsur intrinsik yang terdapat dalam dongeng serta film.

Unsur intrinsik menurut Nurgiyantoro (2015, hal. 30) merupakan “unsur-unsur pembangun karya sastra yang berasal dari dalam karya itu sendiri.” Pada karya sastra unsur intrinsik itu berupa tema, plot atau alur, penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat. Namun dalam penelitian ini, penulis hanya akan memaparkan unsur intrinsik berupa alur, tokoh dan latar tempat. Penulis hanya meneliti ketiga unsur tersebut karena penulis berpendapat bahwa ketiga unsur tersebut merupakan unsur yang paling dominan perubahannya.

4.1.1 Alur

Secara umum, alur menurut Stanton (2012, hal. 26) merupakan “rangkaian peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita.” Peristiwa-peristiwa tersebut ialah peristiwa yang menyebabkan atau menjadi dampak dari berbagai peristiwa lain dan tidak dapat diabaikan karena akan berpengaruh pada keseluruhan karya. Dengan demikian, alur adalah cerita yang dibentuk dari serangkaian peristiwa-peristiwa yang saling berkaitan dan memiliki hubungan sebab-akibat.

Menurut Nurgiyantoro (2015, hal. 201) alur memiliki tiga tahapan, yaitu tahap awal yang berisi pengenalan tokoh atau latar dan permulaan munculnya konflik. Selanjutnya tahap tengah, berisi pertikaian konflik hingga mencapai klimaks. Kemudian tahap akhir, berisi penyelesaian atau akibat dari klimaks, serta akhir cerita tersebut. Selain tahapan, terdapat tiga jenis alur berdasarkan urutan waktunya. Pertama yaitu alur maju, yang penceritaannya berurutan mulai dari tahap awal, tahap tengah, hingga tahap akhir. Kedua, alur mundur yang penceritaannya tidak berurutan, bisa dimulai dari tahap tengah ataupun tahap akhir. Terakhir yaitu alur campuran, penceritaan yang terdiri dari gabungan antara alur maju dan alur mundur.

Secara keseluruhan, alur pada dongeng *Le Chat Botté* dan film *La Veritable Histoire du Chat Botté* pada dasarnya sama-sama berjenis alur maju karena dapat ditinjau dari segi penyusunan alur yang sama-sama dimulai dari tahap awal, tahap tengah (konflik dan klimaks), kemudian berakhir pada tahap akhir atau penyelesaian, hanya saja penyajiannya yang berbeda.

Penggambaran alur di dongeng pada tahap awal cerita langsung diawali dengan pembagian warisan tukang giling kepada anak-anak. Anak pertama mendapatkan pabrik, anak ke dua mendapatkan keledai, dan anak ke tiga mendapatkan kucing. Kemudian anak ke tiga merasa tidak puas hanya mendapat seekor kucing, namun kucing itu berbicara dan meminta sepasang sepatu bot dan tas kepada majikannya tersebut. Kucing itupun berjanji akan memberikan kekayaan kepada majikannya. Selanjutnya kucing berburu dan hasil buruannya diberikan kepada raja sebagai bentuk hadiah dari Marquis de Carabas, tuannya.

Alur cerita pada film terdapat penambahan serta perubahan yang sebelumnya tidak ada di dongeng. Seperti pada tahap awal, cerita di film diawali dengan *Le Chambellan*, bendahara kerajaan, menyarankan ratu untuk menikahkan putri dengan laki-laki bangsawan seperti dirinya, karena Chambellan memang menyukai putri dan ingin menguasai kerajaan. Namun Putri Manon hanya ingin menikah dengan lelaki yang suka menari dan bernyanyi seperti dirinya. Kemudian putri yang sedang menari dan bernyanyi di kamarnya didengar oleh *Le Chambellan* dan Pierre, anak ke tiga tukang giling, melalui jendela. Setiap pagi Pierre rela menyebrangi sungai menggunakan perahu hanya untuk mendengar putri bernyanyi. Barulah setelah itu penggambaran ketika tukang giling memberikan wasiat dan warisan kepada ketiga anaknya. Anak pertama dan ke dua mendapatkan pabrik, sedangkan anak ke tiga yaitu Pierre hanya mendapatkan kucing. Sebelum meninggal, tukang giling berpesan kepada Pierre agar membuatkan sepatu bot dari kulit berwarna merah untuk kucing dan harus selalu percaya kepada kucing itu.

Kemudian pada tahap tengah, di dongeng pertikaian dimulai saat kucing mengetahui bahwa raja dan putri akan melewati sungai. Kucing menyuruh tuannya melepaskan semua pakaian dan melakukan apa yang dikatakannya.

Ketika kereta raja melewati sungai, kucing berteriak meminta tolong bahwa pakaian tuannya dicuri. Raja menolong Marquis de Carabas dengan memberikan pakaian indah membuatnya terlihat lebih tampan. Hal itu berakibat putri mulai menyukai Marquis de Carabas.

Kemudian Carabas ikut menaiki kereta bersama raja dan putri, sedangkan kucing sudah lebih dulu berlari. Kucing bertemu dengan petani, menyuruh sambil mengancam petani tersebut untuk mengatakan kepada raja bahwa lahan itu adalah milik Marquis de Carabas. Ketika raja lewat dan bertanya kepada petani siapa pemilik lahan itu, petani menjawab lahan itu adalah milik Marquis de Carabas. Lalu, kucing kembali bertemu dengan petani lainnya dan melakukan hal yang sama, mengancamnya untuk mengantakan kepada raja bahwa lahan itu adalah milik Marquis de Carabas. Ketika raja melawatinya, dia bertanya kepada petani itu dan dijawab seperti perintah kucing. Raja yang mendengar hal itupun merasa senang ternyata Marquis de Carabas adalah orang kaya yang memiliki banyak lahan.

Selanjutnya, konflik kembali muncul ketika kucing sampai disebuah kastil milik Ogre. Kucing menemui Ogre, berkata bahwa Ogre bisa mengubah bentuk menjadi hewan seperti singa atau gajah. Langsung dijawab benar oleh Ogre, dan dia berubah bentuk menjadi singa. Kucing yang melihat Ogre berubah menjadi singa sangat ketakutan. Setelah Ogre berubah ke bentuk semula, kucing

berkata dia tidak percaya bahwa Ogre bisa berubah bentuk menjadi hewan kecil seperti tikus. Ogre langsung mengubah bentuknya menjadi tikus. Kucing yang melihatnya langsung menangkap dan memakan tikus tersebut yang ternyata adalah Ogre.

Pada tahap tengah, konflik di film mulai bermunculan seperti Pierre yang bisa menari dan bernyanyi sangat menyukai Putri Manon, dan mereka tidak sengaja bertemu di kedai. Walaupun Pierre tidak sadar karena putri sedang menyamar menggunakan topeng. Hal itu membuat kucing ingin membantu Pierre untuk mendapatkan hati putri. Kucing melakukan rencananya dengan cara memberikan hasil buruannya kepada raja dan ratu sebagai hadiah dari tuannya, Marquis de Carabas. Ratu yang senang mendapat hadiah ingin bertemu dengan Carabas dan mengunjungi kastil milik Carabas. Karena ratu tidak suka jika dibohongi, kucingpun diancam dagingnya akan dicincang dan kulitnya akan dijadikan sendal jika dia ketahuan membohongi ratu. Ratu pun mengundangnya untuk datang ke pesta dansa, namun Chambellan tidak menyukai keputusan ratu. Setelah itu, Chambellan ternyata memiliki niat jahat ingin mengubah bentuk orang yang menghalangi dirinya mendapatkan hati putri dengan memberikan permen ajaib dan bersekongkol dengan Ogre untuk menyiksa dan membunuh Pierre.

Kemudian saat ratu dan raja menaiki kereta dan melewati sungai, kucing berteriak meminta tolong bahwa tuannya tenggelam dan pakaiannya dicuri. Ratu memberikan pakaian kepada Marquis de Carabas dan mengajaknya ikut ke kastil. Di kastil sedang berlangsung acara pesta dansa dan Pierre yang berpura-pura menjadi Marquis de Carabas datang bahkan menari dan menyanyi

bersama putri. Namun putri mengetahui bahwa identitas asli Carabas adalah Pierre, lelaki yang ditemuinya di kedai. Esoknya, ratu mengajak raja dan putri untuk mengunjungi kastil milik Carabas. Diperjalanan, Carabas ingin sekali berkata jujur tentang identitas aslinya kepada ratu. Namun, ketika ratu bertanya kepada seorang petani siapa pemilik lahan itu, petani itupun menjawab lahan itu milik Marquis de Carabas. Hal itu membuat ratu semakin percaya dan senang dengan kekayaan yang dimiliki oleh Carabas. Ternyata sebelumnya kucing sudah lebih dulu sampai dan mengancam petani itu untuk mengatakan lahan itu adalah milik Marquis de Carabas.

Selain itu, di film terdapat konflik lain yaitu ketika kucing mendatangi kastil milik Ogre. Di kastil Ogre, kucing meminta Ogre untuk mengubah bentuknya menjadi tikus. Namun Ogre marah karena merasa dibodohi dan dirinya hanya ingin berubah menjadi angsa. Ogre pun berubah menjadi gurita raksasa dan menyerang kucing yang berusaha menghindar sampai keatas menara kastil. Kemudian rombongan ratu, raja, putri, dan Carabas sampai di kastil. Chambellan yang datang terlambat memberitahu ratu bahwa Carabas berbohong dan kastil tersebut sebenarnya adalah milik Ogre.

Setelah konflik, kemudian menuju penyelesaian di tahap akhir sebuah cerita. Di dongeng, alur cerita tahap akhir terjadi saat raja berada di depan kastil Ogre, kucing keluar, mempersilahkan Raja masuk, dan memperkenalkan kastil tersebut adalah milik Marquis de Carabas. Raja memasuki kastil diikuti Marquis de Carabas yang menggandeng putri. Menemukan makanan ringan di sebuah ruangan besar. Raja terpesona akan semua yang dimiliki oleh Marquis de Carabas,

beginipun dengan putri yang semakin tergila-gila dengannya. Raja menawarkan Marquis de Carabas untuk menikahi putrinya yang cantik. Marquis menerima dan menikah dengan putri, dan kucing menjadi kucing bangsawan.

Sementara itu di dalam film, tahap akhir terjadi ketika putri bernyanyi agar Ogre yang berubah menjadi gurita raksasa kembali ke bentuknya semula. Saat Ogre sudah kembali ke bentuk semula, kucing memberikan sebuah permen ajaib kepada Ogre yang dipercaya bisa mengubah bentuknya menjadi angsa, namun Ogre berubah bentuk menjadi bebek. Hal itu dilakukan kucing agar ratu percaya bahwa tidak ada Ogre seperti yang dikatakan Chambellan dan kastil itu adalah milik Marquis de Carabas.

Selain itu, persamaan dongeng dan film ini memiliki akhir yang bahagia, Marquis de Carabas menikah dengan Putri dan kucing menjadi bangsawan, merekapun hidup bahagia. Namun di film terdapat penambahan akhir cerita yaitu ternyata *Le Chambellan* berubah menjadi katak karena memakan permen ajaib yang diberikan oleh kucing, serta Marquis de Carabas yang membuatkan sepatu merah ajaib untuk Putri Manon.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pada umumnya cerita bergerak melalui serangkaian peristiwa menuju akhir cerita atau penyelesaian. Meskipun secara keseluruhan alur dalam dongeng dan film sama-sama menggunakan teknik alur maju, tetapi pada dasarnya transformasi dongeng ke bentuk film mau tidak mau akan menimbulkan berbagai penambahan dan perubahan. Sebuah alur cerita ditampilkan atau ditandai dengan sebuah peristiwa, namun tidak semua peristiwa yang ada dicerita berfungsi

sebagai pendukung alur. Peristiwa pada film dikenal dengan sebutan adegan.

Secara lengkap, berikut tabel perbandingan adegan yang terjadi di dongeng dan film:

Tabel 4.1 Perbandingan Adegan di Dongeng dan Film

Adegan ke	Adegan dongeng <i>Le Chat Botté</i>	Adegan film <i>La Véritable Histoire du Chat Botté</i>
1.	Tukang giling membagikan warisan kepada ketiga anaknya. Anak pertama mendapatkan pabrik, anak ke dua mendapatkan keledai, dan anak ke tiga mendapatkan kucing.	Charles Perrault selaku narator memperkenalkan diri dan memberitahu bahwa cerita ini tentang lelaki muda, putri raja, dan kucing.
2.	Anak ke tiga merasa tidak puas, namun kucing bicara dan mengiburnya dan berjanji akan membuat majikannya itu hidup baik, sesuai keinginannya. Tapi kucing meminta tas dan sepasang sepatu bot.	Chambellan meminta ratu untuk mencarikan suami untuk putri. Calon suaminya harus laki-laki bangsawan. Chambellan menyarankan dirinya untuk menikah dengan putri, namun ditolak oleh <i>Le Fou</i> , badut kerajaan.
3.	Setelah kucing mendapatkan tas dan sepatu bot, dia pergi ke hutan kecil untuk berburu kelinci.	Putri Manon berada di kamarnya sedang menari dan menyanyi. Didengar oleh Chambellan dari luar kamar dan Pierre yang ada di perahu dekat jendela kamar.
4.	Kucing pergi ke kerajaan dan memberika kelinci itu kepada raja sambil berkata bahwa itu hadiah dari Marquis de Carabas (tuannya). Raja dengan senang menerima hadiah itu.	Tukang giling, ayah Pierre, membagikan warisan kepada ketiga anaknya. Anak pertama dan ke dua mendapatkan pabrik, sedangkan anak ke tiga, Pierre, mendapatkan kucing. Ayah Pierre menyuruh Pierre untuk membuat sepatu bot merah dari kulit spesial dan berkata dia harus selalu percaya pada kucing tersebut.
5.	Kucing kembali berburu ke ladang gandum, dan mendapatkan dua ekor ayam. Dia kembali memberikan ayam itu kepada raja sebagai hadiah dari tuannya.	Pierre membuatkan sepatu bot merah dari kulit dan memberikannya pada kucing. Kucing sangat menyukai sepatu itu. Kemudian Pierre pergi dari rumahnya, dia sedih karena tidak akan lagi bisa mendengar nyanyian putri setiap pagi. Saat itu kucing menyadari bahwa majikannya menyukai putri.
6.	Setelah mengetahui bahwa raja dan putri akan melewati sungai, kucing menyuruh majikannya untuk mandi di sungai tersebut dan menurut apa yang dikatakan kucing.	Putri Manon marah kepada Chambellan karena sepatu dansanya hilang dan hanya dibelikan sepatu murah yang tidak sesuai.
7.	Raja dan putri melewati sungai, kucing meminta bantuan karena tuannya tenggelam. Raja yang melihat kucing langsung menyuruh penjaga untuk membantu Marquis. Kucing mendekati raja dan berkata bahwa pakaian tuannya dicuri.	Sepatu dansa milik putri ternyata diambil oleh kucing dan memberikannya kepada tuannya. Kucing melakukan itu supaya majikannya bisa lebih dekat dengan putri dan berjanji akan membuat tuannya bisa dekat dengan putri.

Lanjutan Tabel 4.1 Perbandingan Adegan di Dongeng dan Film

Adegan ke	Adegan dongeng <i>Le Chat Botté</i>	Adegan film <i>La Véritable Histoire du Chat Botté</i>
8.	Raja memberikan pakaian indah kepada Marquis de Carabas. Marquis yang tampan membuat Putri jatuh cinta kepadanya.	Pierre dan kucing sedang singgah di kedai makan dan bertemu dengan wanita bertopeng yang sedang menari dan menyanyi, dan ternyata wanita itu adalah Putri Manon yang sedang menyamar. Mereka sempat menari dan berbincang bersama. Putri mengetahui bahwa Pierre menyukainya dan selalu mendengarnya bernyanyi setiap pagi melalui jendela kamarnya.
9.	Raja mengajak Marquis de Carabas menaiki kereta. Kucing senang karena rencananya berhasil. Diapun pergi lebih dulu dan bertemu dengan petani rumput, mengancam mereka agar berkata pada raja bahwa ladang rumput itu milik Marquis de Carabas.	Chambellan membuat permen ajaib yang bisa mengubah wujud seseorang menjadi binatang. Dia membuat permen itu untuk diberikan kepada <i>Le Fou</i> supaya berubah menjadi katak karena keberadaannya merugikan rencana Chambellan yang ingin menikah dengan putri dan menguasai istana.
10.	Raja bertanya pada petani siapa pemilik ladang rumput itu. Petani itupun menjawab milik Marquis de Carabas, karena takut ancaman dari kucing. Raja senang mengetahui hal itu.	Pierre dan kucing pergi ke rumah Marcel, pemusik di kedai sekaligus pelayan bagi Ogre. Mereka menyusun rencana agar Pierre bisa dekat dengan Putri Manon. Marcel bercerita tentang Ogre yang tinggal di kastil yang berada di atas rumah Marcel. Dan mereka akan memasuki kastil tersebut.
11.	Kucing kembali bertemu petani gandum dan mengancam mereka seperti sebelumnya.	Di kedai makan, Putri Manon berbicara berdua dengan pemilik kedai. Dia melepas topengnya, namun diingatkan oleh pemilik kedai agar tidak diketahui orang lain. Putri pun kembali memakai topeng dan pergi.
12.	Raja kembali bertanya ke petani gandum itu, merekapun menjawab gandum itu milik Marquis de Carabas. Raja semakin senang dengan Marquis de Carabas.	Di rumah Marcel, kucing datang membawa beberapa burung hasil buruannya. Pierre bertanya-tanya namun tidak dijawab oleh kucing. Kucing memasukan burung tersebut ke keranjang dan pergi membawanya menuju istana.
13.	Kucing selalu melakukan hal yang sama pada orang yang ditemuinya. Mereka juga selalu menjawab milik Marquis de Carabas. Raja semakin tercengang dengan Marquis de Carabas.	Di istana, kucing memberikan burung tersebut sebagai hadiah dari tuannya, Marquis de Carabas. Ratu menerimanya, berharap bisa bertemu dan melihat kastil milik Marquis de Carabas. Ratu mengundangnya untuk datang ke pesta dansa yang diadakan untuk Putri Manon.

Lanjutan Tabel 4.1 Perbandingan Adegan di Dongeng dan Film

Adegan ke	Adegan dongeng <i>Le Chat Botté</i>	Adegan film <i>La Véritable Histoire du Chat Botté</i>
14.	Kucing sampai disebuah kastil yang ternyata milik Ogre. Kucing menemui Ogre, berkata bahwa Ogre bisa mengubah bentuk menjadi hewan seperti singa atau gajah. Langsung dijawab benar oleh Ogre, dan dia berubah bentuk menjadi singa.	Saat kucing ingin keluar dari istana, diam-diam dia mengikuti Chambellan yang sedang menyuruh <i>Le Bossu</i> , pelayan Chambellan, untuk memberikan permen ajaib kepada Marquis de Carabas dan membawanya ke Ogre ketika sudah berubah menjadi katak. Dia melakukan itu karena takut Carabas menikah dengan putri. Kemudian kucing menemukan ruang persembunyian tempat Chambellan membuat permen ajaib, tidak sengaja dia membuat permen ajaib baru dan membawanya satu.
15.	Kucing yang melihat Ogre berubah menjadi singa sangat ketakutan. Setelah Ogre berubah ke bentuk semula, kucing berkata dia tidak percaya bahwa Ogre bisa berubah bentuk menjadi hewan kecil seperti tikus.	Kucing tiba di rumah Marcel, berbicara dengan Pierre dan Marcel tentang kunjungannya ke istana. Kemudian mereka pergi ke kastil Ogre lewat pintu rahasia di saluran air.
16.	Ogre langsung mengubah bentuknya menjadi tikus. Kucing yang melihatnya langsung menangkap dan memakan tikus tersebut yang ternyata adalah Ogre.	Marcel, Pierre, dan kucing mengintip ruangan di kastil Ogre melalui celah batu. Ada Chambellan yang sedang berbicara dengan Ogre, membuatnya marah dan hampir berubah bentuk menjadi gurita raksasa. Namun Marcel langsung memainkan musik dan Ogre kembali ke bentuk semula.
17.	Saat Raja berada di depan kastil Ogre, kucing keluar, mempersilahkan Raja masuk, dan memperkenalkan kastil tersebut milik Marquis de Carabas.	Ogre ingin sekali berubah menjadi angsa. Chambellan membuat kesepakatan dengan Ogre. Dia akan memberikan permen ajaib yang bisa mengubah Ogre menjadi angsa, asalkan Ogre mau menyiksa dan membunuh <i>Le Fou</i> dan Marquis de Carabas yang akan diubah menjadi katak. Pierre dan kucing yang mendengar itu langsung gusar dan membuat rencana.
18.	Raja memasuki kastil diikuti Marquis de Carabas yang menggandeng putri. Menemukan makanan ringan di sebuah ruangan besar.	Gaston dan Maurice, kedua kakak Pierre, datang ke istana membawa hasil olahan pabrik. Mereka bertemu putri yang mengundang mereka ke pesta dansa dengan membawa adik mereka yang bisa menari. Namun Chambellan diam-diam mengancam agar tidak membawa adik mereka.
19.	Raja terpesona akan semua yang dimiliki oleh Marquis de Carabas, begitupun dengan putri yang tergila-gila dengannya.	Di rumah Marcel, kucing membuat rencana agar Pierre berpura-pura menjadi Marquis de Carabas yang memiliki kastil, datang ke pesta dansa dan bertemu dengan putri. Pierre menolak ide gila itu, namun kucing memaksanya.

Lanjutan Tabel 4.1 Perbandingan Adegan di Dongeng dan Film

Adegan ke	Adegan dongeng <i>Le Chat Botté</i>	Adegan film <i>La Véritable Histoire du Chat Botté</i>
20.	Raja menawarkan Marquis de Carabas untuk menikahi putrinya yang cantik. Marquis menerima dan menikah dengan putri. Kucing menjadi bangsawan. Merekapun hidup bahagia.	Ratu dan raja menaiki kereta dan melewati sungai. Kucing yang sudah mengetahui hal itu menunggunya, kemudian berteriak meminta tolong bahwa tuannya tenggelam dan pakaiannya dicuri.
21.	-	Chambellan yang datang terlambat melihat Marquis de Carabas tidak memakai baju. Ratu menyuruhnya untuk ikut menaiki kereta menuju istana. Namun Chambellan bersihkeras menolak yang berakhir amarah ratu padanya. Ratu menyuruh Chambellan untuk memberikan pakaian indah ke Marquis de Carabas.
22.	-	Kucing pergi menuju kastil Ogre, melihat Marcel dan menyuruhnya pergi ke istana. Penjaga Ogre melihat kucing sebagai penyusup dan terjadi kejar-kejaran antara mereka. Namun kucing berhasil mengalahkan mereka dan kabur. Sebelum kabur, kucing membebaskan katak yang disiksa dengan memberinya permen ajaib dan mengubah katak tersebut menjadi burung kecil.
23.	-	Pierre yang sekarang berpura-pura menjadi Marquis de Carabas berada di istana. Kucing datang memberikan keranjang berisi sepatu dansa milik putri, dan Carabas langsung memberikannya kepada putri. Ratu sangat senang dan berterima kasih pada Marquis. Namun Chambellan percaya bahwa Carabas berbohong dan mencuri sepatu dansa putri. Ratu bertanya pada Carabas apakah benar dia berbohong, dan kucing langsung menjawab tidak.
24.	-	Di kastilnya, Ogre masih berharap bisa berubah menjadi angsa dan dia berpikir tentang Chambellan yang memiliki niat licik dan berusaha menipunya.
25.	-	Di istana sedang berlangsung acara pesta dansa. Putri Manon melihat Carabas melalui kaca mata ajaib, dan mengetahui bahwa Marquis de Carabas adalah Pierre, laki-laki yang ditemuinya di kedai.
26.	-	Kucing sadar bahwa putri sudah mengetahui yang sebenarnya. Dia menyuruh Carabas untuk bernyanyi, dan meminta putri untuk menari. Mereka pun bernyanyi dan menari bersama.

Lanjutan Tabel 4.1 Perbandingan Adegan di Dongeng dan Film

Adegan ke	Adegan dongeng <i>Le Chat Botté</i>	Adegan film <i>La Véritable Histoire du Chat Botté</i>
27.	-	Gaston dan Maurice yang datang menyadari bahwa adik dan kucingnya sedang berpura-pura. Mereka memberitahu kepada Chambellan bahwa Marquis de Carabas adalah adik mereka. Chambellan merasa senang mengetahui bahwa Carabas dan kucing telah berbohong, dan berniat untuk memberitahu kepada raja dan ratu.
28.	-	Ratu berbincang dengan Marquis de Carabas. Dia ingin melihat kastil milik Carabas yang dipercaya lebih besar dari istananya. Dia pun memutuskan dan mengajak raja dan putri untuk melihat kastil Carabas besok pagi.
29.	-	Putri Manon menghampiri Carabas yang berdiam diri di balkon istana. Putri menanyakan siapa sebenarnya Carabas, apakah ayahnya seorang Marquis. Carabas pun menjawab yang sebenarnya bahwa ayahnya seorang tukang giling. Putri yang mengetahui hal itu menyuruh Carabas untuk memberitahu kepada ratu. Namun Carabas tidak bisa karena kucing menyuruhnya untuk tetap diam dan tak perlu khawatir.
30.	-	Kucing menghampiri Carabas dan menyuruhnya menikmati pesta. Carabas melihat putri kembali menari dan memberikan topeng yang dipakainya saat di kedai. Carabas menyadari bahwa wanita yang di kedai adalah Putri Manon.
31.	-	Carabas memberitahu kucing bahwa putri sudah mengetahui semua kebohongan mereka. Namun kucing tetap menyuruhnya supaya tidak perlu khawatir dan tetap pada rencana.
32.	-	Paginya, sebelum Carabas bersama ratu, raja, dan putri pergi ke kastil milik Carabas menaiki kereta, kucing sudah lebih dulu pergi. Di perjalanannya dia melihat petani jagung, dia menyuruh petani itu untuk menjawab ladang itu milik Marquis de Carabas jika ratu bertanya. Jika tidak dia mengancam akan memotong daging petani menjadi <i>hamburger</i> .

Lanjutan Tabel 4.1 Perbandingan Adegan di Dongeng dan Film

Adegan ke	Adegan dongeng <i>Le Chat Botté</i>	Adegan film <i>La Véritable Histoire du Chat Botté</i>
33.	-	Di kereta, ratu bertanya apakah semua ladang yang dilewatinya milik Marquis de Carabas. Namun Carabas menjawab bukan. Ratu menghentikan kereta ketika melihat petani jagung. Dia bertanya pada petani siapa pemilik ladang itu, dan petani menjawab bahwasemua ladang itu milik Marquis de Carabas. Ratu pun melanjutkan perjalanannya.
34.	-	Di kereta, ratu senang akan kerendahan hati Carabas, namun dia mengingatkan bahwa dia tidak suka dibohongi. Ratu percaya bahwa putri menyukai Carabas. Putri Manon memaksa Carabas untuk mengakui kebohongannya pada ratu, namun Carabas tetap diam.
35.	-	Kucing sampai di kastil Ogre. Meminta izin untuk memasukinya, dan Ogre mempersilahkan masuk.
36.	-	Di kereta, putri terus memaksa Carabas untuk mengaku namun Carabas tetap diam. Ratu melihat pemotong kayu dan memberhentikan kereta. Ratu kembali bertanya siapa pemilik lahan itu, dan pemotong kayu menjawab semua lahan itu milik Marquis de Carabas. Ratu percaya dan semakin terkagum dengan Marquis de Carabas.
37.	-	Chambellan yang mengikuti dari belakang kereta ratu, berhenti dan bertanya pada pemotong kayu. Dia mengetahui bahwa ternyata kucing sudah lebih dulu pergi ke kastil dan mengancam pemotong kayu untuk berkata bahwa lahan itu milik Marquis de Carabas.
38.	-	Di kastil Ogre, kucing meminta Ogre untuk mengubah bentuk menjadi tikus. Namun Ogre marah karena merasa dibodohi dan dirinya hanya ingin berubah menjadi angsa. Ogre pun berubah menjadi gurita raksasa dan menyerang kucing yang berusaha menghindar sampai keatas menara kastil.
39.	-	Carabas dan rombongan ratu sampai di kastil Carabas yang ternyata milik Ogre. Mereka memasuki ruangan besar yang kosong. Carabas hampir ingin memberitahu ratu yang sebenarnya namun dipotong oleh pelayan Ogre yang datang dan langsung kabur.

Lanjutan Tabel 4.1 Perbandingan Adegan di Dongeng dan Film

Adegan ke	Adegan dongeng <i>Le Chat Botté</i>	Adegan film <i>La Véritable Histoire du Chat Botté</i>
40.	-	Di atas menara, kucing terus berusaha menghindari serangan dari Ogre. Dengan sedikit bantuan dari Marcel yang memainkan musik supaya Ogre kembali seperti semula namun gagal.
41.	-	Chambellan datang ke kastil Ogre bersama Gaston dan Maurice. Chambellan memperkenalkan kepada ratu bahwa mereka adalah kakak Carabas, seorang tukang giling. Carabas mengakuinya dan mengatakan bahwa dirinya anak dari tukang giling dan kedua kakaknya mendapatkan pabrik sedangkan dirinya mendapatkan kastil. Namun Chambellan percaya bahwa semua itu adalah bohong.
42.	-	Disaat Carabas berbicara kepada ratu, kucing diam-diam mengajak putri ke menara kastil. Kucing yang tidak sengaja menginjak kayu diketahui oleh Ogre dan diserang. Namun putri langsung bernyanyi. Mendengar nyanyian putri membuat Ogre kembali ke tubuh semula.
43.	-	Kucing dan Ogre pergi ke sebuah kamar. Kucing menenangkan Ogre yang bersedih karena dia sangat menginginkan untuk berubah menjadi angsa. Kucing menunjukkan permen ajaib kepada Ogre, membawa Ogre masuk kedalam lemari dan memberikan permen ajaib itu di dalam lemari. Chambellan yang melihat mereka langsung menutup lemari itu dan berniat untuk menunjukkannya kepada ratu.
44.	-	Di depan lemari, Ratu datang dan Chambellan ingin memperkenalkan pemilik kastil yang sebenarnya. Saat lemari dibuka, semuanya terkejut karena yang keluar lemari adalah bebek dan kucing.
45.	-	Kucing langsung menyambut ratu. Ratu bertanya dimana Ogre. Tapi Carabas bertanya balik siapa Ogre, tidak ada Ogre di kastil. Kucing pun bicara bahwa kastil ini milik Marquis de Carabas, dan semua orang percaya itu. Namun Chambellan tetap tidak percaya, dan berkata bahwa benar ada Ogre karena Ogre itu adalah miliknya. Dia memberi permen ajaib kepada laki-laki muda dan mengubahnya menjadi Ogre. Ratu memutuskan untuk menghukum Chambellan.

Lanjutan Tabel 4.1 Perbandingan Adegan di Dongeng dan Film

Adegan ke	Adegan dongeng <i>Le Chat Botté</i>	Adegan film <i>La Véritable Histoire du Chat Botté</i>
46.	-	Carabas dan putri ditinggal berdua di kamar. Carabas mengakui bahwa dia sebenarnya seorang tukang giling. Putri senang dia akhirnya berkata jujur, dan ternyata kacamata ajaibnya berfungsi dengan baik. Merekapun berciuman.
47.	-	Kucing menemukan Chambellan yang berusaha kabur dari ratu. Chambellan meminta bantuan kepada kucing, dan kucing memberinya permen ajaib yang akan mengubahnya menjadi katak.
48.	-	Putri Manon sedang bernyanyi di kamarnya. Carabas yang sedang berada di perahu dekat jendela kamar putri mendengarnya bernyanyi.
49.	-	Di depan istana, semua orang sedang menunggu. Kemudian Carabas dan Putri Manon keluar bersama. Mereka akhirnya menikah.

4.1.2 Tokoh

Menurut Nurgiyantoro (2015, hal. 247) “istilah tokoh menunjuk pada orangnya, pelaku cerita.” Dalam sebuah cerita, tokoh merupakan orang atau pelaku yang mengalami peristiwa atau kejadian. Setiap tokoh pasti memiliki karakteristik guna membangun jalannya sebuah cerita. Karakteristik bisa juga disebut penokohan. Menurut Jones (dikutip dari Nurgiyantoro, 2015, hal. 247) “penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.”

Berdasarkan perannya, tokoh-tokoh pada cerita dibedakan menjadi dua, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama atau *main character* ialah tokoh yang sering muncul dicerita dan biasanya sebagai pelaku kejadian maupun

yang dikenai kejadian. Sementara itu, tokoh tambahan atau *peripheral character* ialah tokoh yang kemunculannya sangat jarang dan biasanya hanya muncul saat ada keterkaitannya dengan tokoh utama.

Tokoh pada dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault dan film *La Véritable Histoire du Chat Botté* produksi MK2 tahun 2009 memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya terletak pada tokoh utama yaitu *Le Chat* yang digambarkan sebagai kucing pemberani, cerdas, dan sangat setia kepada majikannya. Terdapat juga persamaan pada tokoh *Marquis de Carabas* atau majikan kucing, yang merupakan anak ke tiga dari tukang giling dan digambarkan sangat percaya dengan semua perkataan kucing.

Selain itu di dongeng dan film juga sama-sama terdapat tokoh tambahan yaitu *Ogre* atau raksasa, Raja, dan Putri. Namun ketiga tokoh tersebut memiliki perbedaan karakteristik di dongeng maupun di film. Di dongeng, tokoh raksasa digambarkan memiliki kemampuan untuk mengubah wujudnya ke bentuk binatang lain seperti singa, gajah, bahkan tikus dan dia mudah ditipu. Sementara itu di film, tokoh raksasa digambarkan sebagai penyihir jahat dan jika marah dia bisa berubah wujud menjadi gurita raksasa, tapi salah satu pelayannya, Marcel, akan menenangkannya dengan memainkan musik.

Kemudian tokoh Raja di dongeng digambarkan sangat berkuasa dan senang diberi hadiah. Sementara itu di film, sosok Raja tidak terlalu penting kehadirannya dan digantikan dengan tokoh Ratu yang lebih banyak aksi dan dialog. Tokoh putri di dongeng hanya digambarkan sebagai putri tercantik di

dunia. Namun di film, tokoh putri digambarkan sebagai perempuan cantik yang bisa menyanyi dan menari, dan kemunculannya sangat sering.

Selain itu, terdapat juga tokoh-tokoh tambahan baru yang muncul di film namun tidak ada di dongeng. Seperti Ratu, *Le Chambellan* atau bendahara kerajaan yang jahat, dan Marcel, salah satu pemusik bagi Ogre. Berikut tabel perbandingan tokoh-tokoh yang ada di dongeng dan film:

Tabel 4.2 Perbandingan Tokoh di Dongeng dan Film

Tokoh di dongeng <i>Le Chat Botté</i>	Tokoh di film <i>La Véritable Histoire du Chat Botté</i>
<i>Le Marquis de Carabas</i>	<i>Pierre ou Marquis de Carabas</i>
<i>Le Chat</i>	<i>Le Chat</i>
<i>L'Ogre</i>	<i>L'Ogre</i>
<i>La Princesse</i>	<i>Princesse Manon</i>
<i>Le Roi</i>	<i>Le Roi</i>
Pemotong rumput	<i>La Reine</i>
Pemanen gandum	<i>Le Fou</i>
	<i>Le Chambellan</i>
	<i>Le Bossu</i>
	<i>Marcel</i>
	<i>Gaston</i>
	<i>Maurice</i>
	<i>Charles Perrault</i>
	Pemilik kedai
	Petani jagung
	Pemotong kayu
	Pelayan kerajaan
	Pelayan Ogre
	Pengunjung kedai
	Para tamu pesta

4.1.3 Latar

Suatu cerita tentu saja terjadi pada suatu ruang, tempat, dan kurun waktu tertentu. Menurut Stanton (2012, hal. 35) “latar adalah lingkungan yang melingkupi sebuah peristiwa dalam cerita, semesta yang berinteraksi dengan peristiwa-peristiwa yang sedang berlangsung.” Lingkungan tersebut dibagi

menjadi tiga unsur, yaitu berwujud dekor atau tempat disebut latar tempat, waktu-waktu tertentu disebut latar waktu, serta suasana atau lingkungan sosial dalam cerita disebut latar sosial. Namun dalam penelitian ini, penulis hanya akan menganalisis unsur latar tempat saja. Hal itu disebabkan karena penulis berpendapat bahwa diantara ketiga latar, hanya unsur latar tempat saja yang terjadi perubahan dan perubahannya paling dominan.

Menurut Nurgiyantoro (2017, hal. 314), “latar tempat menunjuk pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.” Dalam dongeng *Le Chat Botté* maupun film *La Véritable Histoire du Chat Botté* memiliki persamaan dan perbedaan pada latar tempat. Persamaannya terletak di beberapa tempat, seperti di kerajaan saat *Le Chat* memberikan hadiah, di tepi sungai saat *Le Chat* menyuruh Marquis de Carabas untuk melepas semua pakaiannya, di ladang atau tanah milik warga di sepanjang jalan menuju kastil, dan di kastil Ogre. Selain itu, terdapat pula perbedaan pada latar tempat, yaitu beberapa tempat yang tidak ada di dalam dongeng namun ada di dalam film, seperti kamar putri, kedai atau tempat makan, ruang persembunyian *Le Chambellan*, dan rumah Marcel. Berikut tabel perbandingan latar tempat pada dongeng *Le Chat Botté* maupun pada film *La Véritable Histoire du Chat Botté*.

Tabel 4.3 Perbandingan Latar Tempat dalam Dongeng dan Film

Latar tempat dalam dongeng <i>Le Chat Botté</i>	Latar tempat dalam film <i>La Véritable Histoire du Chat Botté</i>
Rumah tukang giling	Aula istana
Hutan kecil	Kamar putri
Aula istana	Rumah Pierre
Tepi sungai	Kedai
Padang rumput	Ruang persembunyian <i>Chambellan</i>
Ladang gandum	Rumah Marcel

Lanjutan Tabel 4.3 Perbandingan Latar Tempat dalam Dongeng dan Film

Latar tempat dalam dongeng <i>Le Chat Botté</i>	Latar tempat dalam film <i>La Véritable Histoire du Chat Botté</i>
Kastil Ogre	Halaman depan istana
	Tepi sungai
	Aula pesta dansa
	Ladang jagung
	Hutan kayu
	Kastil Ogre
	Kamar Ogre

4.2 Ekranisasi Dongeng ke Film

Ekranisasi memungkinkan adanya perubahan pada unsur alur, tokoh, dan latar tempat dongeng di dalam film. Proses perubahan yang terjadi dari transformasi dongeng ke bentuk film, yaitu terdiri dari pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi.

4.2.1 Penciptaan

Penciptaan bisa disebut sebagai pengurangan atau pemotongan atas bagian-bagian tertentu karya prosa di dalam film. Durasi film hanya terbatas pada sembilan puluh menit sampai dua jam. Dengan kata lain, karya-karya prosa tebal yang hendak difilmkan harus mengalami pemotongan atau pengurangan. Artinya, tidak semua hal yang diungkapkan pada novel atau karya sastra lain akan dijumpai pula dalam film. Pemotongan tersebut terjadi pada alur, tokoh, maupun latar yang dianggap kurang penting bagi pembuat film.

Pengurangan dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault ke dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* hanya terjadi pada bagian alur dan latar

tempat. Pada unsur alur, penciutan dilakukan dengan pemotongan atau penghilangan peristiwa di dongeng sehingga tidak ditampilkan pada film. Pada dongeng terdapat alur yang menceritakan tentang kucing yang memasang jebakan untuk menangkap kelinci menggunakan tas pemberian tuannya. Berikut kutipan dalam dongeng yang menunjukkan penggambaran penceritaan tersebut. (Perrault, 1977, hal. 35)

“Il mit du son et des lacerons dan son sac, et s’étendant comme s’il eût été mort, il attendit que quelque jeune lapin, peu instruit encore des ruses de ce monde, vint se fourrer dans son sac pour manger ce qu’il y avait mis.”

“Kucing menaruh sereal dan makanan kelinci di dalam tas, dan berbaring seolah-olah dia sudah mati, dia menunggu beberapa kelinci muda, yang belum mengenal tentang jebakan, untuk datang dan memasukan diri kedalam tas untuk memakan apa yang telah diletakan disana.”

Kutipan dongeng di atas merupakan bukti bahwa terdapat penciutan pada bagian alur, karena penceritaan tersebut tidak digambarkan pada film namun diceritakan dalam dongeng. Di dalam film, tidak digambarkan proses penangkapan hewan buruannya, hanya digambarkan ketika kucing sudah mendapatkan hasil buruannya dan memberikannya kepada kerajaan sebagai hadiah dari tuannya.

Selain penciutan pada bagian alur, terdapat pula penciutan pada bagian latar tempat yaitu latar hutan kecil. Pada dongeng diceritakan bahwa kucing pergi ke hutan kecil yang penuh kelinci untuk berburu, seperti yang digambarkan pada kutipan dongeng berikut. (Perrault, 1977, hal. 34)

“Lorsque le chat eut ce qu’il avait demandé, il se botta bravement, et mettant son sac à son cou, il en prit le cordons avec ses deux pattes de devant et s’en alla dans une garenne où il y avait grand nombre de lapins.”

“Ketika kucing itu mendapatkan apa yang dia minta, dia memberanikan diri, dan menaruh tasnya di lehernya, dia mengambil tali dengan dua kaki depannya dan pergi ke hutan kecil yang terdapat banyak kelinci.”

Latar tempat hutan kecil diceritakan sebagai tempat kucing memasang jebakan untuk memburu kelinci. Latar tersebut digambarkan dalam dongeng namun tidak ditemukan pada film. Hal ini mengakibatkan adanya proses pengurangan pada bagian latar tempat.

Penulis menyimpulkan hanya ada dua pengurangan yang terjadi pada dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault ke dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* yaitu pada bagian alur dan latar tempat. Hal itu disebabkan karena tidak seluruh cerita atau adegan yang terdapat di dongeng akan digambarkan ke dalam film. Menurut penulis, pengurangan dilakukan oleh para pembuat film karena mereka ingin mempersingkat proses pembuatan film serta membatasi durasi film agar tidak terlalu panjang. Selain itu, karena alur dan latar tempat tersebut tidak terlalu penting keberadaannya sehingga tidak ditampilkan dalam film.

Transformasi dongeng *Le Chat Botté* ke dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* tidak terjadi adanya pengurangan pada unsur tokoh. Hal itu dikarenakan semua tokoh yang terdapat di dongeng memiliki peran yang penting dalam jalannya cerita. Oleh sebab itu, semua tokoh tersebut tetap ditampilkan di dalam filmnya oleh para pembuat film.

4.2.2 Penambahan

Penambahan terjadi di berbagai bagian yang sebelumnya tidak ditemui di karya sastra namun digambarkan dalam film, hal itu dikarenakan pertimbangan-pertimbangan tertentu oleh para pembuat film. Dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* yang diproduksi MK2 pada tahun 2009 terjadi penambahan yang sebelumnya tidak ada di dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault.

Penambahan tersebut terjadi di beberapa bagian yaitu unsur alur, tokoh, dan latar tempat.

Pada bagian alur, penambahan ditandai dengan adanya penambahan peristiwa atau adegan dalam film yang sebelumnya tidak diceritakan dalam dongeng. Penambahan pertama pada bagian alur yaitu ketika Chambellan, bendahara kerajaan, menyarankan ratu untuk menikahkan Putri Manon dengan laki-laki bangsawan, seperti dirinya. Chambellan menyukai putri dan berharap bisa menikah dengannya sekaligus ingin menguasai kerajaan. Penceritaan tersebut dibuktikan dengan adegan pada gambar berikut. (Deschamps, 2009, 00:03:23)



Gambar 4.1 Penggambaran penambahan alur pertama

Gambar di atas merupakan bukti yang menunjukkan adanya aspek penambahan pada bagian alur. Di dalam dongeng tidak terdapat alur yang menceritakan tentang bendahara kerajaan yang ingin menikahi putri dan menguasai kerajaan. Namun, penceritaan tersebut digambarkan di dalam film. Alur ini menjadi titik awal perkembangan jalannya cerita di film secara keseluruhan.

Selanjutnya penambahan ke dua pada bagian alur, yaitu ketika Putri Manon menari dan bernyanyi di kamarnya dan Pierre, anak ke tiga dari tukang giling, mendekati kastil menggunakan perahu untuk mendengarkan putri bernyanyi melalui jendela kamarnya. Selain itu, Chambellan juga mendengarnya dari balik pintu kamar. Penceritaan tersebut tergambarkan pada gambar berikut.

(Deschamps, 2009, 00:04:21)



Gambar 4.2 Penggambaran penambahan alur ke dua

Gambar di atas menunjukkan adanya penambahan pada bagian alur, karena penceritaan ini tergambarkan di dalam film, namun tidak ditemukan di dalam dongeng. Di dalam film, tokoh Pierre menyukai Putri Manon karena suara merdunya saat bernyanyi. Alur ini menunjukkan bahwa tema cerita pada film bukan hanya tentang persahabatan antara kucing dan majikannya, namun juga tentang kisah cinta antara Pierre dan putri.

Penambahan yang ke tiga pada bagian alur berikutnya adalah ketika Pierre dan kucing hendak pergi dari rumahnya, Pierre berhenti sejenak untuk melihat istana, dia sedih karena dia tidak akan bisa lagi mendengar nyanyian putri setiap pagi. Kucing yang memperhatikannya, tiba-tiba pergi ke istana untuk mencuri sepatu dansa milik putri. Penceritaan tersebut tergambarkan pada cuplikan adegan berikut. (Deschamps, 2009, 00:11:41)



Gambar 4.3 Penggambaran penambahan alur ke tiga

Penggambaran di atas menunjukkan adanya penambahan di bagian alur, karena penceritaan tersebut sebelumnya tidak ada di dongeng namun muncul di film. Penceritaan itu menjadi awal konflik atau permasalahan muncul dalam film. Hal itu karena kucing yang mencuri sepatu dansa milik putri membuat putri menjadi marah besar kepada Chambellan. Kucing memberikan sepatu dansa itu kepada Pierre dengan maksud sebagai alasan untuk bertemu dan memberikannya langsung kepada putri suatu saat nanti.

Kemudian penambahan ke empat bagian alur adalah ketika Pierre dan kucing mengunjungi sebuah kedai dan mereka tidak sengaja bertemu dengan Putri Manon, yang menyamar menggunakan topeng, sedang menari dan bernyanyi menghibur pengunjung di kedai tersebut. Penceritaan tersebut tergambarkan pada cuplikan gambar berikut. (Deschamps, 2009, 00:15:04)

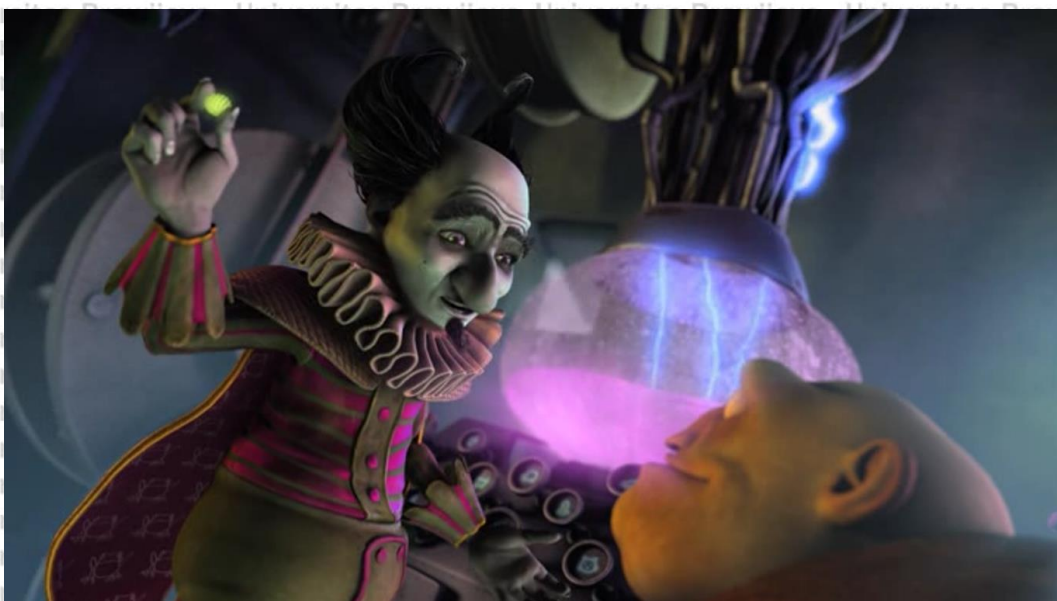


Gambar 4.4 Penggambaran penambahan alur ke empat

Alur tersebut merupakan penambahan di dalam film, karena di dongeng tidak ada penceritaan tentang pertemuan antara Pierre dan kucing dengan putri di kedai. Di film, alur tersebut menunjukkan bahwa Pierre juga suka menari dan bernyanyi. Selain itu, putri jadi mengetahui bahwa Pierre menyukainya dan sering mendengarnya bernyanyi setiap pagi. Setelah itu, kucing dan Pierre bertemu dengan Marcel, pemusik kedai dan pelayan bagi Ogre, dan merekapun pergi kerumah Marcel yang berada di bawah kastil Ogre untuk menyusun rencana.

Selanjutnya penambahan ke lima pada bagian alur adalah ketika Chambellan membuat permen ajaib yang bisa mengubah bentuk seseorang menjadi hewan. Permen ajaib itu akan diberikan kepada orang-orang yang tidak menyetujui dirinya menikah dengan putri, seperti *Le Fou*, badut kerajaan.

(Deschamps, 2009, 00:18:04)



Gambar 4.5 Penggambaran penambahan alur ke lima

Gambar di atas menunjukkan adanya penambahan pada bagian alur, karena pada dongeng tidak ada penceritaan tentang Chambellan yang membuat permen ajaib. Alur ini menunjukkan sifat jahat yang dimiliki Chambellan. Chambellan berniat untuk memberikan permen ajaib itu juga kepada Pierre karena merasa tersaingi.

Penambahan ke enam pada bagian alur yaitu terdapat penggambaran cerita saat tokoh Chambellan membuat kesepakatan dengan Ogre untuk menyiksa dan membunuh Pierre dan *Le Fou* agar dirinya bisa mendapatkan putri dengan mudah, dengan imbalan akan diberikan permen ajaib yang bisa mengubah bentuk Ogre menjadi angsa. Namun rencana itu diketahui oleh kucing dan Pierre yang mengitip dari balik dinding. (Deschamps, 2009, 00:35:49)



Gambar 4.6 Penggambaran penambahan alur ke enam

Penggambaran cerita tersebut menunjukkan bahwa terdapat penambahan alur cerita di film. Hal itu dikarenakan penceritaan tersebut tidak ditemukan di dongeng. Alur ini menunjukkan terdapat konflik lain yang dialami oleh Pierre, karena mengetahui niat jahat Chambellan ingin membunuhnya dan mendapatkan putri. Namun kucing sudah memiliki rencana agar niat jahat Chambellan tidak terjadi.

Berikutnya penambahan yang ke tujuh pada bagian alur dalam film yaitu ketika kedua kakak Pierre, Gaston dan Maurice, mengunjungi istana untuk memberikan hasil gilingan. Di depan istana terdapat pelayan istana yang memberikan tiket untuk ke pesta dansa, namun Chambellan menyuruhnya untuk tidak memberikan tiket pada siapapun. (Deschamps, 2009, 00:37:16)



Gambar 4.7 Penggambaran penambahan alur ke tujuh

Berdasarkan gambar di atas, terjadi penambahan alur dalam film karena penceritaan tersebut tidak terdapat di dalam dongeng. Di film, diceritakan bahwa Putri marah melihat perilaku Chambellan kepada orang-orang. Diapun bertanya apakah mereka bisa menari. Maurice menjawab bahwa adik bungsu mereka, Pierre, suka dan bisa menari. Putri pun menyuruh mereka untuk datang ke pesta dansa dan mengajak adik mereka. Pelayan kerajaan memberikan tiket untuk ke pesta, namun Chambellan marah dan berbisik kepada Gaston untuk tidak mengajak adik mereka.

Selanjutnya penambahan ke delapan pada bagian alur adalah ketika Pierre yang berpura-pura menjadi Marquis de Carabas sampai di istana setelah bertemu dengan ratu di dekat sungai. Saat itu Carabas memberikan sepatu dansa milik putri yang hilang. (Deschamp, 2009, 00:45:34)



Gambar 4.8 Penggambaran penambahan alur ke delapan

Penceritaan ini termasuk ke dalam aspek penambahan unsur alur, kerana tidak diceritakan di dalam dongeng, namun tergambarkan pada film. Di dalam film, alur ini menceritakan tentang pertemuan antara Marquis de Carabas dengan putri. Carabas yang memiliki sepatu dansa putri pun menyerahkannya. Chambellan mencurigai bahwa Carabas yang mencuri sepatu dansa itu. Ketika Ratu bertanya apakah dia mencuri sepatu itu, langsung dijawab tidak oleh kucing. Ratu pun mengingatkan bahwa dia tidak suka dengan orang yang membohonginya.

Kemudian penambahan yang ke sembilan pada bagian alur adalah terdapat penceritaan tentang acara pesta dansa yang diadakan oleh kerajaan.

Semua orang datang ke pesta tersebut, termasuk Pierre yang berpura-pura menjadi Marquis de Carabas. Penceritaan tersebut tergambarkan pada gambar berikut.

(Deschamp, 2009, 00:49:57)



Gambar 4.9 Penggambaran penambahan alur ke sembilan

Di dalam film terjadi penambahan alur yang menceritakan tentang adegan pesta dansa di istana. Namun penceritaan tersebut tidak terdapat di dalam dongeng. Maka dari itu penceritaan itu termasuk kedalam aspek penambahan pada bagian unsur alur. Di ceritakan bahwa Putri Manon yang curiga dengan Marquis de Carabas melihatnya melalui kaca mata ajaib dan terkejut ternyata Carabas adalah Pierre, lelaki yang ditemuinya di kedai. Namun putri tetap diam sampai Carabas mengatakan yang sebenarnya. Kucing yang sadar jika putri sudah mengetahui identitas Carabas yang sebenarnya, langsung mengajak Carabas untuk bernyanyi dan mengajak putri untuk menari. Mereka pun bernyanyi dan menari bersama. Kedua kakak Pierre yang juga datang ke pesta dansa menyadari bahwa laki-laki yang bernyanyi bersama putri adalah adik mereka dan kucingnya. Hal itu pun diketahui oleh Chambellan yang berniat untuk memberitahu kepada ratu. Kemudian ratu berbicara pada Marquis de Carabas bahwa ia ingin sekali mendatangi kastil milik Carabas besok pagi bersama raja dan putri.

Penambahan yang ke sepuluh pada bagian alur adalah penggambaran ketika kereta kerajaan berisi raja, ratu, putri, dan Carabas kembali berjalan menuju kastil setelah bertanya kepada pemotong kayu. Chambellan yang mengikuti dari belakang berhenti dan memastikan dengan bertanya pada pemotong kayu tersebut.

(Deschamps, 2009, 01:01:40)



Gambar 4.10 Penggambaran penambahan alur ke sepuluh

Penggambaran alur di atas membuktikan adanya penambahan penceritaan pada film, karena penceritaan tersebut tidak terdapat di dalam dongeng. Dalam film, Chambellan bertanya apakah ada kucing yang datang dan pemotong kayu pun menjawab iya. Dia pun mengetahui bahwa ternyata kucing sudah lebih dulu datang dan mengancam pemotong kayu untuk berkata bahwa lahan itu adalah milik Marquis de Carabas.

Selanjutnya penambahan alur yang ke sebelas adalah penceritaan ketika Carabas dan rombongan ratu sampai di kastil, yang ternyata kastil milik Ogre.

Kemudian Chambellan juga datang ke kastil bersama Gaston dan Maurice, kedua kakak Pierre. Di bawah ini merupakan penggambaran penceritaan tersebut. (Deschamps, 2009, 01:07:10)



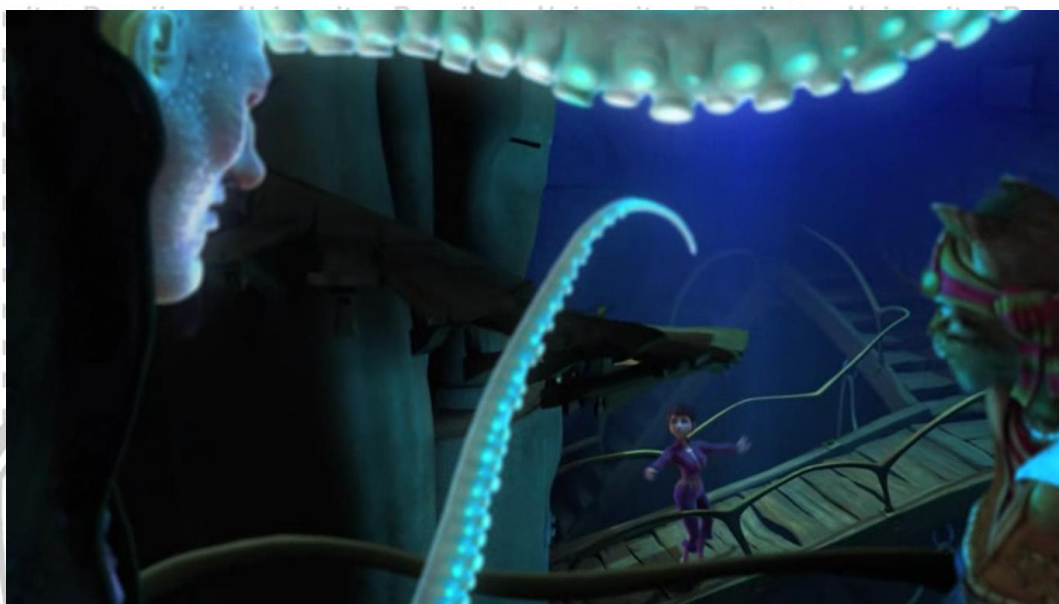
Gambar 4.11 Penggambaran penambahan alur ke sebelas

Gambar di atas menunjukkan adanya penambahan penceritaan pada alur di dalam film, karena penceritaan tersebut tidak terdapat di dongeng. Diceritakan bahwa Chambellan memperkenalkan Gaston dan Maurice kepada ratu bahwa mereka adalah kakak Carabas, anak dari tukang giling. Carabas mengakuinya dan mengatakan bahwa dirinya memang anak dari tukang giling, dan ketika ayahnya meninggal kedua kakaknya mendapatkan pabrik sedangkan dirinya mendapatkan kastil. Namun Chambellan yakin bahwa semua itu adalah bohong, dan ratu sedikit meragukannya.

Lalu penambahan ke dua belas pada bagian alur digambarkan ketika kucing yang diam-diam memberitahu Carabas untuk tetap tenang dan tidak perlu

khawatir. Kemudian putri mengikuti kucing menuju atas menara kastil.

Penggambaran cerita tersebut dibuktikan dengan gambar berikut. (Deschamps, 2009, 01:08:30)



Gambar 4.12 Penggambaran penambahan alur ke dua belas

Gambar di atas merupakan bukti bahwa terdapat penambahan penceritaan pada film, yang sebelumnya tidak ditemui dalam dongeng.

Digambarkan bahwa Ogre yang berubah menjadi gurita raksasa mengejar kucing dan hampir membunuhnya, namun putri yang melihatnya segera bernyanyi membuat Ogre kembali ke bentuk semula.

Penambahan bagian alur yang ke tiga belas pada film yaitu terdapat penggambaran penceritaan ketika kucing menawarkan permen ajaib kepada Ogre yang sudah kembali ke bentuk semula. Kemudian Chambellan melihat mereka masuk ke dalam lemari di sebuah kamar. Berikut ini penggambaran cerita tersebut. (Deschamps, 2009, 01:09:57)



Gambar 4.13 Penggambaran penambahan alur ke tiga belas

Cuplikan gambar di atas membuktikan adanya penambahan penceritaan pada film. Diceritakan bahwa Chambellan yang melihat kucing dan Ogre masuk kedalam lemari langsung menutup lemari tersebut dan memberitahu ratu bahwa di dalam lemari terdapat Ogre, pemilik kastil yang sesungguhnya. Namun ketika kucing keluar, Ogre sudah berubah menjadi bebek karena kucing memberi permen ajaib kepada Ogre. Ratu pun mempertanyakan dimana Ogre, tapi Carabas dan kucing menjawab bahwa tidak ada Ogre di kastil, dan kastil ini adalah milik Marquis de Carabas. Chambellan tetap bicara bahwa ada Ogre karena Ogre tersebut adalah miliknya, mereka berkerja sama untuk mengubah seorang pemuda menjadi katak menggunakan permen ajaib. Ratu yang mendengar itupun memutuskan untuk menghukum Chambellan.

Selanjutnya penambahan ke empat belas pada bagian alur adalah penceritaan ketika Carabas dan putri yang masih berada di kamar saling berbicara.

Carabas memberitahu kepada putri tentang dirinya yang sebenarnya, seperti yang tergambar pada cuplikan gambar berikut. (Deschamps, 2009, 01:12:05)



Gambar 4.14 Penggambaran penambahan alur ke empat belas

Penceritaan tersebut tergambar pada alur dalam film, namun tidak ditemukan pada dongeng, sehingga termasuk kedalam aspek penambahan alur.

Diceritakan bahwa Carabas memberitahu putri bahwa dirinya bukanlah seorang Marquis melainkan anak tukang giling yang memiliki kucing istimewa. Putri pun senang akhirnya Carabas memberitahu yang sebenarnya, dan dia senang ternyata kacamata ajaibnya berfungsi dengan baik. Merekapun akhirnya berciuman.

Penambahan alur yang terakhir yaitu terdapat penceritaan ketika Chambellan yang kabur dari ratu meminta pertolongan ke kucing. Kucing pun membantunya dengan memberikan permen ajaib yang bisa mengubahnya menjadi katak. Penceritaan tersebut termasuk kedalam aspek penambahan pada unsur alur,

karena tergambarkan dalam film tapi tidak terdapat dalam dongeng. (Deschamps, 2009, 01:13:35)



Gambar 4.15 Penggambaran penambahan alur ke lima belas

Beberapa cuplikan gambar di atas menunjukkan adanya penambahan-penambahan pada unsur alur. Hal itu ditandai dengan penambahan perceraian peristiwa dalam film, yang sebelumnya tidak terdapat di dalam dongeng.

Penambahan tersebut terjadi karena para pembuat film ingin menciptakan sebuah cerita yang lebih menarik dengan memunculkan konflik atau penceritaan baru.

Selain itu, mereka juga ingin memancing rasa ingin tahu penonton untuk mengikuti cerita film secara keseluruhan dengan menghadirkan unsur tegangan atau *suspense*. Di film banyak sekali terjadi proses penambahan pada unsur alur, dikarenakan alur merupakan salah satu unsur paling penting dalam pembentukan sebuah karya. Jika tidak ada alur, maka tidak akan ada cerita yang disampaikan.

Oleh sebab itu, para pembuat film melakukan banyak sekali penambahan penceritaan dalam film.

Selain terdapat penambahan pada bagian alur, film yang disutradarai oleh Jérôme Deschamps, Pascal Hérold, dan Macha Makeieff ini juga terdapat penambahan pada unsur tokoh. Penambahan tokoh merupakan penambahan pada bagian tokoh-tokoh dalam film, yang sebelumnya tidak ditemui pada dongeng.

Penambahan tokoh yang pertama adalah tokoh Charles Perrault. Penggambaran tokoh Charles Perrault adalah sebagai berikut. (Deschamps, 2009, 00:02:47)



Gambar 4.16 Penggambaran tokoh Charles Perrault

Di dalam film, terdapat penambahan tokoh Charles Perrault yang sebelumnya tidak ada di dalam dongeng. Tokoh Charles Perrault digambarkan layaknya seorang narator, karena film diawali dan diakhir dengan monolog darinya. Tokoh ini juga muncul sebagai notulis kerajaan, yang mencatat dan

menulis apa yang diperintahkan oleh ratu. Selain itu, ia juga yang menulis surat wasiat tukang giling, ayah Pierre.

Penambahan tokoh yang ke dua adalah terdapat tokoh ratu. Berikut merupakan penggambaran tokoh ratu pada film. (Deschamps, 2009, 00:02:56)



Gambar 4.17 Penggambaran tokoh ratu

Gambar di atas merupakan bukti yang menunjukkan adanya aspek penambahan tokoh. Di dalam dongeng tidak ditemui penceritaan mengenai tokoh ratu. Di dalam film, kemunculan tokoh ratu ini hampir sering di beberapa adegan dan selalu berhubungan dengan tokoh lain, terutama tokoh utama. Tokoh ratu di film sama pentingnya dengan tokoh raja yang ada di dongeng. Tokoh ratu digambarkan sebagai penguasa yang senang diberi hadiah dan tidak suka dengan orang yang berbohong padanya.

Tokoh selanjutnya adalah *Le Chambellan*, bendahara kerajaan. Penggambaran tokoh Chambellan di film adalah sebagai berikut. (Deschamps, 2009, 00:03:13)



Gambar 4.18 Penggambaran tokoh Chambellan

Adanya tokoh Chambellan dalam film termasuk aspek penambahan, karena di dalam dongeng tidak digambarkan mengenai tokoh Chambellan. Di dalam film, tokoh Chambellan digambarkan sebagai tokoh antagonis, seseorang yang ambisius dan jahat, karena ia ingin menyiksa Pierre demi mendapatkan putri. Intensitas kemunculannya di film sangat sering, hampir muncul di semua adegan dalam film, dan keberadaannya pun penting karena sangat mempengaruhi keseluruhan jalannya cerita dalam film.

Penambahan ke empat pada bagian tokoh yaitu penambahan tokoh *Le Fou*, badut kerajaan. Tokoh badut kerajaan ini tidak terdapat dalam novel. Namun,

penggambarannya ada di dalam film. Berikut merupakan bukti adanya penambahan tokoh badut kerajaan dalam film. (Deschamps, 2009, 00:03:36)



Gambar 4.19 Penggambaran tokoh badut kerajaan

Di dalam film, kemunculan tokoh badut kerajaan ini sama seperti tokoh ratu, karena setiap tokoh ratu muncul maka tokoh badut kerajaan selalu di sampingnya. Selain di samping ratu, tokoh badut kerajaan ini juga sering berada di samping putri. Tokoh badut kerajaan berperan layaknya seorang pelayan kerajaan yang menuruti perintah raja, ratu, dan putri. Tokoh ini juga tidak suka dengan Chambellan yang sangat menginginkan putri.

Selanjutnya penambahan pada tokoh *Le Bossu*, si bungkuk. Bukti penggambarannya adalah sebagai berikut. (Deschamps, 2009, 00:18:01)



Gambar 4.20 Penggambaran tokoh si bungkok

Penggambaran di atas merupakan bukti adanya penambahan pada bagian tokoh pada film, karena tokoh ini tidak digambarkan dalam dongeng. Tokoh si bungkok digambarkan sebagai pelayan pribadi bagi Chambellan. Ia menuruti semua perintah darinya.

Penggambaran tokoh yang ke enam yaitu Marcel. Berikut merupakan bukti adanya penambahan tokoh Marcel pada film. (Deschamps, 2009, 00:20:33)



Gambar 4.21 Penggambaran tokoh Marcel

Gambar di atas merupakan bukti adanya penambahan pada bagian tokoh, karena tokoh tersebut tidak terdapat dalam dongeng tapi digambarkan dalam film. Dalam film, tokoh Marcel digambarkan sebagai pemusik. Ia juga merupakan dokter bagi Ogre. Ketika Ogre berubah menjadi gurita raksasa, Marcel memainkan musik untuk menenangkannya. Selain berperan sebagai pemusik, Marcel adalah orang yang membantu kucing menjalankan rencananya. Oleh karena itu, kemunculannya cukup sering dan perannya cukup penting.

Berikutnya penggambaran tokoh yang ke tujuh adalah terdapat tokoh Gaston dan Maurice, kedua kakak Pierre. Kedua tokoh ini tidak terdapat dalam dongeng. Namun, penggambarannya ada di dalam film. Berikut merupakan bukti adanya penambahan tokoh kedua kakak Pierre dalam film. (Deschamps, 2009,

00:06:36)



Gambar 4.22 Penggambaran tokoh Gaston dan Maurice

Kemunculan kedua tokoh ini di dalam film merupakan penambahan, karena tokoh tersebut tidak terdapat di dalam dongeng. Gaston dan Maurice merupakan anak tukang giling yang mendapat warisan pabrik giling, sekaligus sebagai kedua kakak Pierre. Kemunculannya tidak terlalu sering. Mereka hanya sebagai tokoh pendukung, namun perannya cukup mendukung jalannya cerita pada film.

Penggambaran tokoh yang ke delapan adalah pemilik kedai. Tokoh ini tidak terdapat di dalam dongeng, sehingga termasuk ke dalam aspek penambahan. Di dalam film, terdapat tokoh pemilik kedai tempat Pierre dan kucing singgah, sekaligus kedai tempat putri menari menggunakan topeng. Ia digambarkan kenal dengan putri karena putri hanya berani membuka topengnya disaat sedang berdua dengannya. Kemunculannya hanya singkat dan tidak mempengaruhi jalannya

cerita. Berikut merupakan bukti adanya penambahan tokoh pemilik kedai dalam film. (Deschamps, 2009, 00:21:32)



Gambar 4.23 Penggambaran tokoh pemilik kedai

Penambahan selanjutnya yaitu terdapat tokoh-tokoh pelayan kerajaan di dalam film, yang sebelumnya tidak digambarkan pada dongeng. Tokoh-tokoh ini termasuk tokoh tambahan yang intensitas kemunculannya sangat jarang. Pelayan-pelayan tersebut terdiri dari, (1) Penari latar yang selalu menemani putri ketika menari dan bernyanyi, (2) Para pemain musik yang menggiring musik ketika putri menari dan bernyanyi, (3) Penjaga kerajaan yang membuka pintu istana ketika kucing datang, dan (4) Pelayan yang memberikan tiket pesta dansa untuk kedua kakak Pierre di depan istana.



Gambar 4.24 Penggambaran tokoh penari latar (Deschamps, 2009, 00:04:20)



Gambar 4.25 Penggambaran tokoh pemain musik (Deschamps, 2009, 00:04:38)



Gambar 4.26 Penggambaran tokoh penjaga kerajaan (Deschamps, 2009, 00:24:56)



Gambar 4.27 Penggambaran tokoh pelayan kerajaan yang memberikan tiket pesta (Deschamps, 2009, 00:37:31)

Selain pelayan kerajaan, terdapat pula penambahan pada tokoh-tokoh pelayan Ogre yang sifatnya sebagai tokoh tambahan. Pelayan-pelayan tersebut yaitu, (1) Koki yang memanggil Marcel ketika Ogre berubah menjadi gurita

raksasa, (2) Penjaga kastil yang membuka pintu untuk kucing saat datang ke kastil milik Ogre.



Gambar 4.28 Penggambaran tokoh koki Ogre (Deschamps, 2009, 00:34:41)



Gambar 4.29 Penggambaran tokoh penjaga kastil (Deschamps, 2009, 00:59:05)

Penambahan tokoh-tokoh selanjutnya merupakan tokoh-tokoh tambahan di dalam film. Intensitas kemunculannya sangat singkat, hanya sekilas

dan tidak bicara sedikitpun. Tokoh-tokoh tersebut antara lain, (1) Penggambaran orang-orang yang datang ke kedai, (2) Para tamu yang datang ke pesta dansa.



Gambar 4.30 Penggambaran para pengunjung kedai (Deschamps, 2009, 00:12:21)



Gambar 4.31 Penggambaran para tamu pesta dansa (Deschamps, 2009, 00:49:56)

Melalui beberapa cuplikan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam film terjadi penambahan pada unsur tokoh karena terdapat beberapa tokoh baru yang sebelumnya tidak digambarkan dalam dongeng. Hal itu disebabkan karena terjadinya penambahan penceritaan atau alur dalam film, sehingga mengakibatkan adanya penambahan pelaku cerita yang tidak digambarkan dalam dongeng sebelumnya. Selain itu, disebabkan karena para pembuat film ingin cerita pada film ini terlihat lebih hidup dan nyata dengan menambahkan beberapa tokoh dan karakter baru.

Selanjutnya, dalam film juga terjadi penambahan pada unsur latar tempat. Penambahan latar tempat berarti penambahan tempat penceritaan peristiwa yang digambarkan dalam film, namun tidak terdapat dalam dongeng.

Penambahan latar tempat yang pertama yang digambarkan dalam film namun tidak terdapat dalam dongeng, yaitu kamar putri. Berikut merupakan penggambaran latar kamar putri dalam film. (Deschamps, 2009, 00:04:18)



Gambar 4.32 Penggambaran latar kamar putri

Gambar di atas merupakan bukti yang menunjukkan adanya penambahan latar kamar putri. Latar kamar putri digambarkan dalam film sebagai tempat putri latihan menari dan bernyanyi.

Penambahan latar tempat dalam film yang ke dua adalah kedai. Berikut merupakan bukti adanya penambahan latar kedai dalam film. (Deschamps, 2009, 00:12:10)



Gambar 4.33 Penggambaran latar kedai

Gambar di atas merupakan bukti yang menunjukkan adanya penambahan latar kedai pada film, karena latar tempat tersebut tidak digambarkan dalam dongeng. Latar kedai digambarkan sebagai tempat pertemuan pertama antara Pierre dengan putri secara tidak langsung, karena putri yang menyamar memakai topeng untuk bisa menari di kedai.

Penambahan latar selanjutnya adalah ruangan milik Chambellan. Ruangan milik Chambellan digambarkan sebagai tempat pembuatan permen ajaib

oleh Chambellan. Penggambaran latar tersebut termasuk penambahan karena di dalam dongeng tidak terdapat latar ruangan milik Chambellan. Penggambaran latar tersebut dibuktikan melalui gambar berikut ini. (Deschamps, 2009, 00:17:13)



Gambar 4.34 Penggambaran latar ruangan Chambellan

Penggambaran latar tempat yang ke empat yaitu rumah Marcel. Latar ini juga cukup sering ditampilkan dalam film, karena Pierre yang pergi dari rumah untuk sementara tinggal di rumah Marcel. Rumah Marcel terletak persis di bawah kastil Ogre. Berikut merupakan cuplikan gambar yang membuktikan adanya latar rumah Marcel di dalam film. (Deschamps, 2009, 00:19:56)



Gambar 4.35 Penggambaran latar rumah Marcel

Selanjutnya penambahan latar yang ke lima adalah halaman depan istana. Latar tempat ini termasuk penambahan karena tidak terdapat dalam dongeng namun digambarkan di dalam film. Di dalam film, latar halaman depan istana muncul sekitar dua kali. Saat pelayan kerajaan membagikan tiket pesta dansa untuk orang-orang, dan saat pernikahan putri dengan Carabas di akhir film. Berikut merupakan cuplikan gambar yang membuktikan adanya penambahan latar halaman depan istana di dalam film. (Deschamps, 2009, 01:17:34)



Gambar 4.36 Penggambaran halaman depan istana

Selanjutnya terdapat penambahan latar aula pesta dansa dalam film, yang sebelumnya tidak ada di dalam dongeng. Latar ini dijadikan sebagai tempat berlangsungnya pesta dansa di istana. Berikut ini cuplikan yang memperlihatkan latar tersebut. (Deschamps, 2009, 00:53:43)



Gambar 4.37 Penggambaran latar aula pesta dansa

Penambahan latar tempat pada film yang terakhir adalah kamar Ogre.

Latar kamar milik Ogre di dalam kastil ini juga merupakan penambahan dalam film, karena tidak digambarkan dalam dongeng. Latar ini digambarkan memiliki kasur dan lemari, serta ditampilkan ketika kucing menawarkan permen ajaib kepada Ogre dan ketika Pierre mengungkapkan identitas asli dirinya kepada putri. Berikut merupakan bukti adanya penambahan latar kamar Ogre dalam film.

(Deschamps, 2009, 01:09:12)



Gambar 4.38 Penggambaran latar kamar Ogre

Berdasarkan beberapa cuplikan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat tujuh penambahan pada unsur latar tempat. Penambahan latar tempat tersebut terjadi karena adanya penambahan penceritaan peristiwa atau alur dan penambahan tokoh baru di dalam film. Penambahan unsur alur dan tokoh akan berpengaruh pada tempat kejadian peristiwanya. Oleh sebab itu, film yang dirilis tahun 2009 ini terdapat penambahan-penambahan latar tempat baru yang sebelumnya tidak terdapat di dalam dongeng.

Dengan demikian, transformasi dari dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault ke dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* terdapat adanya proses perubahan dengan penambahan-penambahan pada unsur alur, tokoh, dan latar tempat. Dari ketiga unsur tersebut, yang terjadi penambahan paling dominan adalah pada unsur tokoh. Terdapat 16 penambahan tokoh baru dalam film, sedangkan unsur alur terdapat 15 penambahan dan latar tempat hanya terjadi 7 penambahan. Hal itu terjadi karena unsur tokoh merupakan salah satu unsur penting dalam pembentukan cerita. Tokoh merupakan pelaku yang mengalami peristiwa atau kejadian dalam cerita. Tanpa adanya tokoh, maka tidak akan lahir sebuah kisah dari awal sampai akhir. Para pembuat film ini ingin menyampaikan cerita yang lebih menarik, lebih nyata dan kekinian, maka mereka menambahkan tokoh-tokoh baru guna mendukung jalannya alur cerita.

Penambahan unsur alur, tokoh, dan latar tempat yang terdapat di film ini juga terjadi karena para pembuat film memiliki tafsiran sendiri tentang dongeng yang akan difilmkannya. Sutradara film ini, Jérôme Deschamps, Pascal Hérold dan Macha Makeïeff, ingin menciptakan sebuah karya yang terdiri dari gabungan antara animasi dan teater. Selain itu, cerita dalam dongeng hanya terdiri dari kata-kata sepanjang dua belas halaman, sedangkan filmnya menampilkan cerita yang berdurasi delapan puluh menit. Jika cerita dongeng difilmkan tanpa adanya penambahan, maka cerita akan sangat singkat dan monoton. Oleh sebab itu, para pembuat film melakukan penambahan pada unsur alur, tokoh, dan latar tempat di dalam film supaya lebih menarik perhatian penonton.

4.2.3 Perubahan Bervariasi

Proses ekranisasi juga memungkinkan adanya perubahan-perubahan yang bervariasi antara dongeng dan film. Film *La Véritable Histoire du Chat Botté* pun terjadi banyak perubahan dengan berbagai variasi dari dongengnya, *Le Chat Botté* karya Charles Perrault. Perubahan bervariasi yang pertama terjadi pada unsur alur. Ada beberapa alur yang terjadi perubahan bervariasi ketika digambarkan dalam film. Proses perubahan bervariasi ini dilihat dari adanya perubahan penggambaran cerita dalam visualisasinya ke bentuk film.

Perubahan bervariasi pada alur yang pertama, yaitu warisan yang didapatkan anak-anak tukang giling. Di dalam dongeng, diceritakan bahwa tukang giling membagikan warisannya pada ketiga anaknya. Anak pertama mendapatkan pabrik, anak ke dua mendapatkan keledai, dan anak ke tiga hanya mendapatkan kucing. Berikut kutipan dongeng yang menggambarkan penceritaan tersebut. (Perrault, 1977, hal. 33)

“L’aîné eut le moulin, le second eut l’âne et le plus jeune n’eut que le chat.”

“Anak pertama mendapatkan pabrik, ke dua mendapatkan keledai, dan yang paling muda hanya mendapatkan kucing.”

Kutipan di atas menunjukkan bahwa anak pertama dan ke dua mendapatkan warisan yang berbeda, yaitu pabrik dan keledai. Namun, diceritakan dalam film bahwa anak pertama dan ke dua sama-sama mendapatkan pabrik. Berikut merupakan kutipan dialog dalam film yang menceritakan hal tersebut.

(Deschamps, 2009, 00:06:20 – 00:06:47)

LE MEUNIER

: *J'ai partagé tous mes biens en deux parties. Le moulin, Je donne à mes deux fils aînés, Gaston et Momo. Toi, Petit Pierre, mon cher fils, Je te laisse le chat...*

TUKANG GILING

: Saya membagi semua harta saya menjadi dua bagian. Pabrik, saya berikan kepada dua putra tertua saya, Gaston dan Momo. Kamu, Pierre, anakku tersayang, aku serahkan kucing itu padamu..



Gambar 4.39 Penggambaran perubahan bervariasi alur pertama

Kutipan dialog dan cuplikan gambar di atas menunjukkan bahwa di dalam film diceritakan anak pertama dan ke dua, Gaston dan Maurice, sama-sama mendapatkan warisan seluruh pabrik. Hal tersebut termasuk kedalam proses perubahan bervariasi unsur alur karena penceritaan dalam film mengalami perubahan dengan sedikit variasi dari cerita dalam dongeng.

Selanjutnya perubahan bervariasi yang ke dua adalah permintaan kucing. Di dalam dongeng, diceritakan bahwa kucing meminta tuannya untuk

memberikan tas dan membuatkan sepasang sepatu bot. Penceritaan tersebut digambarkan pada kutipan dongeng berikut. (Perrault, 1977, hal. 34)

“Ne vous affligez point, mon maître; vous n’avez qu’à me donner un sac, et me faire une paire de bottes pour aller dans les broussailles...”

“Jangan bersedih, tuanku. Anda hanya perlu memberi saya sebuah tas dan membuatkan saya sepasang sepatu bot untuk pergi ke semak belukar,...”

Kutipan di atas menunjukkan bahwa kucing lah yang meminta tas dan sepatu. Sementara itu di dalam film, diceritakan bahwa tukang giling lah yang menyuruh Pierre, anak ke tiga, agar membuatkan sepasang sepatu bot dari kulit berwarna merah miliknya untuk kucing. Serta ia juga yang menyuruh Pierre untuk selalu percaya pada kucingnya. Cerita tersebut tergambarkan pada kutipan dialog di bawah ini. (Deschamps, 2009, 00:07:07- 00:07:50)

LE MEUNIER : Ton chat, fais-lui des bottes. Tu prendras le cuir rouge dans le coffre du grenier.

PIERRE : Votre cuir rouge?

LE MEUNIER : C’est important, ces bottes. Tu verras, tu verras. Tu vas affronter la vie.

PIERRE : Je sais, Papa.

LE MEUNIER : N’oublie pas et confiance à ton chat. C’est ton chat.

TUKANG GILING : Kucingmu, buatlah dia sepatu bot. Kamu akan mengambil kulit merah di peti loteng.

PIERRE : Kulit merah milikmu?

TUKANG GILING : Itu sangat penting, sepatu itu. Kamu akan melihatnya, kamu akan melihatnya. Kamu akan menghadapi kehidupan.

PIERRE : Aku tahu, Ayah.
 TUKANG GILING : Jangan lupa dan percayalah pada kucingmu. Itu kucingmu.



Gambar 4.40 Penggambaran perubahan bervariasi alur ke dua

Kutipan dialog dan cuplikan gambar di atas menunjukkan bahwa di dalam film diceritakan ayahnya lah yang menyuruh Pierre untuk membuatkan sepatu boot, bukan atas permintaan kucing. Hal tersebut termasuk ke dalam proses perubahan bervariasi unsur alur karena penceritaan dalam film mengalami perubahan dengan sedikit variasi dari cerita dalam dongeng.

Perubahan bervariasi pada alur yang berikutnya yaitu hadiah yang diberikan kucing pada raja. Di dalam dongeng diceritakan bahwa kucing berkali-kali membawakan hasil buruannya sebagai hadiah dari Marquis de Carabas kepada raja selama dua atau tiga bulan. Penceritaan tersebut tergambarkan pada kutipan dongeng berikut. (Perrault, 1977, hal. 36)

“Le chat continua ainsi pendant deux ou trois mois à porter de temps en temps au roi du gibier de la chasse de son maître.”

“Kucing itu terus berlanjut selama dua atau tiga bulan membawa dari waktu ke waktu kepada raja hasil buruan tuannya.”

Sementara itu penceritaan di dalam film, kucing hanya sekali membawakan lima ekor burung sebagai hadiah kepada raja dan ratu dari tuannya, Marquis de Carabas. Penceritaan tersebut tergambarkan pada cuplikan gambar berikut. (Deschamps, 2009, 00:25:55)



Gambar 4.41 Penggambaran perubahan bervariasi alur ke tiga

Cuplikan gambar di atas menunjukkan bahwa kucing membawa lima ekor burung sekaligus kepada raja dan ratu. Hal tersebut membuktikan film mengalami proses perubahan bervariasi, karena penceritaan pada film tersebut mengalami perubahan dengan sedikit variasi dari cerita dongengnya.

Perubahan bervariasi pada alur yang ke empat adalah ketika raja melewati tepi sungai. Di dongeng, diceritakan bahwa raja melewati tepi sungai bersama putrinya, yang tergambarkan pada kutipan berikut. (Perrault, 1977, hal. 36)

“Un jour qu’il sut que le roi devait aller à la promenade sur le bord de la rivière avec sa fille, la plus belle princesse du monde,...”

“Suatu hari kucing mengetahui bahwa raja harus berjalan-jalan di tepi sungai bersama putrinya, putri paling cantik di dunia,...”

Sementara itu di dalam film, digambarkan bahwa yang melewati tepi sungai ketika bertemu Pierre dan kucing adalah ratu, raja, dan diikuti oleh Chambellan dan si bungkok dari belakang menggunakan kereta. Berikut merupakan bukti dari penggambaran kejadian tersebut. (Deschamps, 2009, 00:41:04)



Gambar 4.42 Penggambaran perubahan bervariasi alur ke empat

Cuplikan gambar di atas menunjukkan bahwa yang melewati tepi sungai adalah raja, ratu, Chambellan, dan si bungkok. Penceritaan tersebut termasuk pada proses perubahan bervariasi, karena penceritaan di dalam film terdapat variasi yang berubah dari cerita di dongengnya.

Selanjutnya perubahan bervariasi yang ke lima pada bagian alur adalah penceritaan ketika Ogre berubah bentuk menjadi hewan. Di dongeng, diceritakan bahwa Ogre berubah menjadi singa untuk menunjukkan kepada kucing bahwa dia bisa berubah menjadi hewan. Berikut kutipan yang menunjukkan Ogre berubah bentuk menjadi singa. (Perrault, 1977, hal. 41)

“— Cela est vrai, répondit l'ogre brusquement, et pour vous le montrer, vous m'allez voir devenir lion.”

“— Itu benar, jawab Ogre mendadak, dan untuk menunjukkannya kepada Anda, Anda akan melihatku menjadi singa.”

Namun, perubahan terjadi pada film. Di dalam film, ketika kucing datang ke kastil Ogre, Ogre sangat ingin berubah menjadi angsa. Namun, kucing memintanya untuk berubah menjadi tikus. Ogre pun marah dan berubah menjadi gurita raksasa, seperti yang tergambarkan pada gambar berikut. (Deschamps, 2009,

01:03:50)



Gambar 4.43 Penggambaran perubahan bervariasi alur ke lima

Perubahan bervariasi pada alur yang terakhir yaitu perubahan Ogre menjadi hewan kecil. Di dongeng, diceritakan bahwa kucing tidak percaya bahwa Ogre bisa mengubah dirinya menjadi hewan kecil, ia pun menantang Ogre untuk berubah menjadi tikus. Untuk membuktikannya Ogre pun langsung berubah menjadi tikus dan kucing memakan tikus tersebut. Penceritaan tersebut tergambar pada kutipan dongeng dibawah ini. (Perrault, 1977, hal. 42)

“Impossible? reprit l’ogre, vous allez voir>, et en même temps il se changea en une souris qui se mit à courir sur le plancher. Le chat ne l’eut pas plus tôt aperçue qu’il se jeta dessus et la mangea.”

“—Mustahil? Ogre melanjutkan, Anda akan lihat>, dan pada saat yang sama ia berubah menjadi seekor tikus yang mulai berlari di lantai. Kucing baru saja menyadarinya saat ia melemparkannya ke atas dan memakannya.”

Berbeda dengan dongengnya, di dalam film terjadi perubahan penceritaan dengan variasi. Diceritakan bahwa setelah Ogre berubah menjadi gurita, ia berubah kembali ke bentuk semula berkat nyanyian putri. Kemudian kucing menawarinya permen ajaib yang bisa mengubah bentuknya menjadi angsa. Namun, ternyata Ogre berubah menjadi bebek. Berikut gambar yang membuktikan penceritaan tersebut. (Deschamps, 2009, 01:10:05)



Gambar 4.44 Penggambaran perubahan bervariasi alur ke enam

Dari beberapa kutipan dongeng dan cuplikan gambar di atas, dapat diketahui bahwa cerita film *La Véritable Histoire du Chat Boute* terdapat 6 perubahan bervariasi pada bagian unsur alur. Perubahan ini terjadi disebabkan oleh terjadinya pengurangan dan penambahan alur atau penceritaan pada film, sehingga para pembuat film membuat perubahan dengan variasi demi menghubungkan alur-alur yang terputus akibat adanya pengurangan dan penambahan penceritaan.

Selain perubahan bervariasi pada unsur alur, di film yang dirilis pada tahun 2009 ini juga mengalami perubahan bervariasi pada unsur tokoh. Perubahan bervariasi tokoh artinya terjadi perubahan penggambaran para pelaku cerita ketika digambarkan dalam film.

Perubahan bervariasi tokoh yang pertama adalah tokoh raja. Di dalam dongeng diceritakan bahwa tokoh raja digambarkan sangat berkuasa dan senang diberi hadiah. Kemunculannya pun cukup sering dan merupakan tokoh penting

dalam dongeng. Berikut kutipan dongeng yang menggambarkan tokoh raja.

(Perrault, 1977, hal. 36)

“—Dis à ton maître, répondit le roi, que je le remercie et qu’il me fait plaisir.”

“Katakan pada tuanmu, jawab raja, bahwa saya berterima kasih dan dia membuat saya senang.”

Kutipan di atas menunjukkan bahwa raja senang diberi hadiah dan ialah yang memegang kendali kerajaan. Sementara itu di dalam film, masih terdapat tokoh raja namun perannya digantikan oleh tokoh ratu yang memegang kendali kerajaannya. Tokoh ratu berperan penting pada jalannya cerita, karena kemunculannya cukup sering dan memiliki lebih banyak dialog daripada tokoh raja. Sementara itu sosok raja tidak melakukan apapun, bahkan tidak berbicara sedikitpun, hanya tidur di kursinya atau berdiri di samping ratu. Seperti yang tergambar pada cuplikan film berikut. (Deschamps, 2009, 00:04:08)



Gambar 4.45 Penggambaran tokoh raja

Perubahan pada tokoh raja ini terjadi karena terdapat penambahan tokoh baru di dalam film, yaitu tokoh ratu. Tokoh ratu ditampilkan sebagai penguasa yang memegang kendali dibandingkan dengan tokoh raja. Lewat film *La Véritable Histoire du Chat Botté*, para pembuat film ingin menyampaikan bahwa adanya kesetaraan gender antara laki-laki dan perempuan, dengan menampilkan tokoh ratu sebagai sosok wanita yang berkuasa dan sosok ibu yang ingin membahagiakan anaknya.

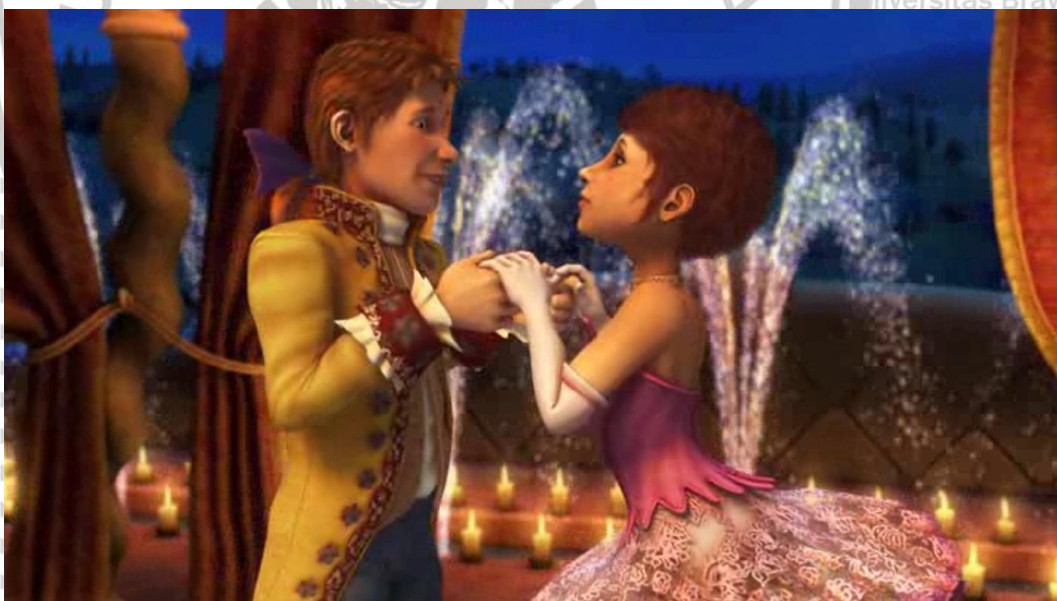
Hal itu dilakukan oleh para pembuat film karena adanya perbedaan dan perkembangan zaman ketika kedua karya tersebut dibuat. Charles Perrault menulis dongeng *Le Chat Botté* pada abad 17, dimana pada saat itu sosok perempuan masih dianggap remeh. Di kehidupan kaum bangsawan Eropa, meski seorang wanita menikahi raja dan menjadi ratu, wanita tersebut tidak bisa ikut campur dalam urusan pemerintahan dan negara, karena merupakan wewenang dari raja. Lain halnya dengan film *La Véritable Histoire du Chat Botté* yang dibuat pada awal abad 21. Pada masa sekarang ini, sudah banyak terjadi perkembangan kesetaraan gender yang cukup pesat, akibatnya kedudukan laki-laki dan perempuan sama dan setara di mata dunia.

Penggambaran tokoh putri di dalam film ini juga mengalami perubahan bervariasi. Dalam dongeng, tokoh putri hanya digambarkan sebagai putri tercantik di dunia. Ia menyukai Marquis de Carabas karena ketampanannya. Berikut merupakan kutipan dongeng yang menggambarkan tokoh putri. (Perrault, 1977, hal. 38)

“...et comme les beaux habits qu'on venait de lui donner relevaient sa bonne mine (car il était beau, et bien fait de sa personne), la fille du roi trouva fort à son gré,...”

“...dan karena pakaian bagus yang baru saja diberikan kepadanya meningkatkan ketampanannya (karena dia tampan, dan penampilannya bagus), putri raja sangat menyukainya,...”

Lain halnya dengan tokoh putri yang ada di dalam film. Di dalam film, tokoh putri digambarkan sebagai putri sangat suka menari dan bernyanyi, dan ia hanya ingin menikah dengan laki-laki yang juga bisa menari dan bernyanyi. Maka dari itu, putri menyukai Marquis de Carabas atau Pierre karena ia bisa menari dan bernyanyi. (Deschamps, 2009, 00:50:41)



Gambar 4.46 Penggambaran tokoh putri

Sosok tokoh putri di dalam film memiliki perubahan dengan berbagai variasi yang cukup signifikan dibandingkan dengan yang ada di dongeng. Selain memiliki minat dan bakat di bidang musik dan tari, di dalam film tokoh putri juga

digambarkan sebagai perempuan yang memiliki pendirian, kemauan, dan tegas.

Dalam visualisasinya, tokoh putri digambarkan memiliki rambut pendek, dan memakai celana ketat. Hal tersebut sangat berbeda dengan sosok putri dalam cerita dongeng.

Di dalam dongeng, putri sama sekali tidak memiliki dialog, seakan-akan ia tidak diberi kesempatan berbicara. Perrault memiliki pendapat bahwa putri yang ideal adalah orang yang anggun, cantik, sopan, pendiam, sabar dan relatif bodoh, serta harus menuruti semua perkataan raja. Hal itu sesuai dengan apa yang terjadi di lingkungan sosial ketika dongeng *Le Chat Botté* ditulis. Pada abad 17, seorang putri pasti dituntut untuk menuruti semua perintah raja atau ratu, memiliki banyak sekali peraturan yang wajib ditaati, seperti harus berpenampilan anggun dan sopan. Sementara itu, pada awal abad 21 ketika film *La Véritable Histoire du Chat Botté* dibuat, walaupun masih ada peraturan yang harus ditaati, putri kerajaan sudah diberi kebebasan untuk berekspresi atau mengeluarkan pendapat. Hal itu terjadi karena sudah adanya perkembangan hak asasi dan kebebasan setiap orang. Maka dari itu, para pembuat film menciptakan karakteristik tokoh putri yang lebih kekinian dan berbeda dibandingkan yang ada di dalam dongeng.

Perubahan bervariasi pada tokoh selanjutnya terjadi pada tokoh Ogre.

Di dongeng, tokoh Ogre digambarkan sebagai sosok jahat yang paling kaya dan dia bisa berubah bentuk menjadi hewan. Berikut kutipan dongeng yang menggambarkan tokoh Ogre. (Perrault, 1977, hal. 40)

“Le maître chat arriva enfin dans un beau château dont le maître était un ogre, le plus riche qu’on ait jamais vu; car toutes les terre

par où le roi avait passé étaient de la dépendance de ce château.”

“Kucing itu akhirnya tiba di sebuah kastil indah milik Ogre, terkaya yang pernah dilihat, karena semua tanah yang dilalui raja bergantung pada kastil ini.”

Namun, perubahan terjadi di dalam film. Di dalam film, tokoh Ogre digambarkan sebagai raksasa yang umurnya sudah tua, tidak lagi bisa mengontrol dirinya dan memiliki keinginan untuk berubah menjadi angsa. Penggambaran tokoh Ogre di dalam film sedikit berbeda dengan yang ada di dongeng. Di dalam dongeng, tokoh Ogre melakukan sesuatu sesuai dengan keinginannya sendiri, tanpa adanya campur tangan orang lain. Namun, di dalam film tokoh Ogre memiliki hubungan erat dengan tokoh Chambellan. Bahkan Chambellan mengakui Ogre tersebut adalah miliknya. Mereka bekerja sama dan membuat kesepakatan, sehingga Ogre harus mengikuti semua perintah Chambellan. Ketika Chambellan mengubah seorang pemuda menjadi katak menggunakan permen ajaib, Ogre yang akan menyiksanya bahkan memakannya. Ogre melakukan hal tersebut hanya agar bisa mendapatkan permen ajaib dari Chambellan yang bisa mengubahnya menjadi angsa. Namun, sering kali Ogre dibuat marah oleh Chambellan. Ketika ia marah, ia akan berubah menjadi gurita raksasa. Kemudian Marcel akan memainkan musik supaya Ogre bisa kembali ke bentuknya semula.

Berikut cuplikan gambar tokoh Ogre ketika berubah menjadi gurita. (Deschamps, 2009, 00:34:22)



Gambar 4.47 Penggambaran tokoh Ogre

Perubahan bervariasi pada tokoh Ogre terjadi karena para pembuat film ingin membuat tokoh antagonis yang lebih berbeda dari biasanya. Mereka ingin memberitahu pada penonton bahwa tidak semua tokoh antagonis adalah sosok jahat, ia juga memiliki sisi baik. Bisa jadi ia melakukan kejahatannya tersebut karena ada suatu alasan yang mendasarinya, atau juga karena terdapat seseorang yang melatarbelakanginya. Seperti adanya paksaan atau tuntutan untuk melakukannya.

Berikutnya, perubahan bervariasi pada tokoh yang ke empat adalah tokoh petani yang pertama ditemui kucing. Di dalam dongeng, diceritakan bahwa kucing pertama kali bertemu dengan petani yang sedang memotong rumput. Kemudian memintanya untuk mengatakan bahwa tanah yang sedang dipotongnya tersebut adalah milik Marquis de Carabas. Berikut kutipan dongeng yang menggambarkan tokoh pemotong rumput. (Perrault, 1977, hal. 38)

“Le chat, ravi de voir que son dessein commençait à réussir, prit les devants, et ayant rencontré des paysans qui fauchaient un pré....”

“Kucing, yang senang bahwa rencananya mulai berhasil, memimpin didepan dan bertemu dengan petani yang memotong rumput...”

Sementara itu di dalam film, tokoh pemotong rumput digantikan dengan petani jagung. Diceritakan, ketika menuju kastil Ogre kucing pertama kali bertemu dengan dua petani jagung yang sedang menggiling. Berikut cuplikan gambar yang menampilkan tokoh petani jagung di dalam film. (Deschamps, 2009, 00:55:50)



Gambar 4.48 Penggambaran tokoh petani jagung

Tokoh terakhir yang mengalami perubahan bervariasi adalah tokoh petani ke dua yang ditemui kucing. Di dalam dongeng, kucing bertemu dengan petani yang sedang memanen gandum. Berikut cuplikan dongeng yang menceritakan tokoh pemanen gandum. (Perrault, 1977, hal. 39)

*“Le maître chat qui allait toujours devant
rencontra des moissonneurs...”*

“Kucing yang selalu pergi di depan bertemu
dengan pemanen...”

Di dalam film, tokoh tersebut diubah menjadi tokoh pemotong kayu yang sedang beristirahat di tepi hutan. Berikut cuplikan tokoh tersebut dalam film.
(Deschamps, 2009, 01:01:12)



Gambar 4.49 Penggambaran tokoh pemotong kayu

Dari beberapa kutipan dongeng dan cuplikan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa film yang diproduksi oleh MK2 ini terdapat 5 perubahan bervariasi yang terjadi pada tokoh-tokohnya. Perubahan-perubahan tersebut dilakukan oleh para pembuat film karena mereka ingin menampilkan tokoh dengan karakteristik yang lebih alami dan nyata. Perubahan pada tokoh juga didasari oleh adanya perbedaan dan perkembangan zaman saat kedua karya tersebut dibuat. Selain itu, perubahan ini juga terjadi karena terdapat penambahan

tokoh-tokoh baru di dalam film, maka dilakukan perubahan dengan variasi guna mendukung jalannya cerita.

Selanjutnya, dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* juga mengalami perubahan bervariasi pada unsur latar tempat. Hal itu berarti terjadi perubahan penggambaran tempat penceritaan ketika dongeng tersebut difilmkan.

Penulis hanya menemukan dua perubahan bervariasi pada unsur latar tempat. Perubahan bervariasi latar tempat yang pertama adalah latar padang rumput. Di dalam dongeng, di ceritakan bahwa kucing bertemu dengan petani yang memotong rumput di padang rumput. Latar tersebut digambarkan pada kutipan dongeng berikut. (Perrault, 1977, hal. 38-39)

«Bonnes gens qui fauchez, si vous ne dites au roi que le pré que vous fauchez appartient à monsieur le marquis de Carabas,...»

«Pemotong yang baik, jika Anda tidak memberitahu raja bahwa padang rumput yang anda potong adalah milik Marquis de Carabas,...»

Kutipan di atas menunjukkan bahwa peristiwa tersebut terjadi di padang rumput milik petani. Sementara itu di dalam film, digambarkan bahwa kucing bertemu petani jagung di ladang jagung. Seperti yang tergambarkan pada cuplikan gambar berikut ini. (Deschamps, 2009, 00:55:47)



Gambar 4.50 Penggambaran latar ladang jagung

Perubahan bervariasi unsur latar tempat yang ke dua adalah pada latar ladang gandum. Di dongeng, diceritakan bahwa kucing bertemu pemanen gandum di ladang gandumnya, yang tergambarkan pada kutipan berikut. (Perrault, 1977, hal. 39-40)

“«Bonnes gens qui moissonnez, si vous ne dites que tous ces blés appartiennent à monsieur le marquis de Carabas,...”

“«Pemanen yang baik, jika Anda tidak memberitahu bahwa ladang gandum ini adalah milik Marquis de Carabas,...”

Dari kutipan di atas dapat dilihat bahwa penceritaan peristiwa tersebut terjadi di ladang gandum. Sementara itu di dalam film, tidak terdapat penggambaran ladang gandum. Namun diubah menjadi hutan yang beberapa pohonnya ditebang oleh pemotong kayu. Berikut ini merupakan penggambaran latar hutan kayu. (Deschamps, 2009, 01:01:03)



Gambar 4.51 Penggambaran latar tepi hutan

Perubahan bervariasi pada kedua latar tersebut terjadi karena terdapat perubahan pada alur cerita, serta adanya perubahan pada tokoh pemotong rumput menjadi pemanen jagung dan tokoh pemanen gandum menjadi pemotong kayu. Hal tersebut mengakibatkan adanya perubahan pada latar tempat, karena alur cerita dan tokoh sangat mempengaruhi tempat terjadinya peristiwa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa film *La Véritable Histoire du Chat Botté* mengalami perubahan dengan berbagai variasi dari dongengnya, yaitu *Le Chat Botté* karya Charles Perrault. Perubahan bervariasi tersebut terjadi pada unsur alur, tokoh, dan latar tempat. Dari ketiga unsur tersebut, perubahan bervariasi yang paling dominan terjadi pada unsur alur. Hal ini dikarenakan di dalam film pada unsur alur banyak terjadi proses pengurangan dan penambahan, maka dari itu perubahan dengan variasi dilakukan para pembuat film guna menghubungkan alur cerita tersebut.

Selain itu, perubahan bervariasi yang terjadi pada unsur alur, tokoh, maupun latar tempat dilakukan oleh para pembuat film karena memang terdapat perbedaan alat-alat yang digunakan dalam pembuatan karya sastra maupun film.

Alat utama dalam pembuatan karya sastra yaitu kata-kata. Cerita, alur, tokoh, dan latar disampaikan oleh penulis dengan menggunakan kata-kata. Sementara dalam pembuatan film menggunakan media audio-visual, cerita dalam film ditampilkan melalui gambar-gambar yang bergerak berkelanjutan. Pemindahan karya sastra ke layar putih, berarti terjadinya perubahan pada alat-alat yang dipakai, yaitu mengubah cerita dalam kata-kata menjadi cerita bergambar yang bergerak.

Alasan lain terjadinya perubahan bervariasi adalah karena adanya perbedaan pendapat atau ide dari para pembuat kedua karya tersebut. Seperti, Perrault yang menulis dongeng *Le Chat Botté* hanya untuk menceritakan sebuah kisah yang menggambarkan tentang hewan yang membantu seseorang hingga hidup sukses dan mendapatkan rasa terima kasih dari tuannya tersebut. Berbeda halnya dengan pendapat atau ide dari para pembuat film *La Véritable Histoire du Chat Botté*. Mereka berpikir bahwa film ini bukan hanya sebuah salinan sejarah, melainkan sebuah karya film dengan gabungan antara animasi dan teater. Mereka juga tidak ingin membuat sebuah karya yang sama persis seperti karya aslinya. Film ini juga dijadikan para pembuat film sebagai tempat menyalurkan minat dan bakat mereka di bidang seni. Oleh sebab itu, film yang dirilis pada tahun 2009 ini memiliki banyak perubahan dengan variasi diberbagai unsur, seperti alur, tokoh, dan latar tempat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis menarik kesimpulan berdasarkan dari hasil temuan dan semua pembahasan yang sudah dibahas pada bab sebelumnya. Penulis juga memberikan saran untuk penelitian selanjutnya yang akan menggunakan dongeng *Le Chat Botté* atau film *La Véritable Histoire du Chat Botté*.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap bentuk ekranisasi dari dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault ke dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* produksi MK2 tahun 2009, terdapat proses perubahan pada unsur alur, tokoh, dan latar tempat. Pada unsur alur dalam aspek pengurangan hanya terjadi 1 pengurangan, aspek penambahan terdapat 15 perubahan, dan aspek perubahan bervariasi terdapat 6 perubahan alur dalam dongeng dan film.

Selanjutnya pada unsur tokoh, di dalam film tidak terdapat perubahan pada aspek pengurangan, namun terdapat 16 perubahan pada aspek penambahan, dan 5 perubahan pada aspek perubahan bervariasi. Kemudian pada unsur latar tempat, terdapat 1 perubahan pada aspek pengurangan, aspek penambahan terdapat 7 perubahan, dan aspek perubahan bervariasi terjadi sebanyak 2 perubahan.

Perubahan pada aspek pengurangan terjadi karena tidak seluruh cerita atau semua hal yang terdapat di dongeng akan digambarkan ke dalam film. Hal tersebut juga disebabkan karena para pembuat film sudah memilih terlebih dahulu

informasi-informasi yang dianggap penting atau memadai untuk digambarkan ke dalam film.

Proses penambahan dari dongeng ke dalam film terjadi karena para pembuat film memiliki tafsiran sendiri tentang dongeng yang akan difilmkan..

Apabila penceritaan dalam film sama seperti yang terdapat di dongeng tanpa adanya penambahan, cerita akan sangat singkat dan monoton. Oleh sebab itu, para pembuat film menambahkan unsur alur, tokoh, dan latar tempat supaya lebih menarik perhatian penonton.

Sementara itu, perubahan bervariasi terjadi dikarenakan terdapat perbedaan alat-alat yang digunakan dalam pembuatan karya sastra dan film.

Seperti adanya perbedaan ide atau pendapat antara penulis dongeng *Le Chat Botté* yaitu Charles Perrault dengan para pembuat film *La Véritable Histoire du Chat Botté*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa antara dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault dengan film *La Véritable Histoire du Chat Botté* terdapat beberapa perubahan. Diantara kedua karya tersebut, perubahan yang paling banyak terjadi adalah pada aspek penambahan, mulai dari unsur alur, tokoh, sampai latar tempat.

5.2. Saran

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap bentuk ekranisasi dari dongeng *Le Chat Botté* karya Charles Perrault ke dalam film *La Véritable*

Histoire du Chat Botté, penulis menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat menganalisis tentang kelekatan hubungan antara tokoh kucing dengan tokoh tuannya dalam dongeng *Le Chat Botté* ataupun dalam film *La Véritable Histoire du Chat Botté* melalui pendekatan psikologis. Hal itu berpotensi diteliti lebih lanjut karena kedua tokoh tersebut menjalin hubungan persahabatan yang sangat dekat.



DAFTAR PUSTAKA

Donati, M. (2009). *La Véritable Histoire du Chat Botté: Dossier de Presse*.

Dalam <https://medias.unifrance.org/medias/70/148/37958/presse/la-veritable-histoire-du-chat-botte-dossier-de-presse-francais.pdf> diakses

pada tanggal 26 November 2020.

Effendy, O. U. (1986). *Dimensi-Dimensi Komunikasi*. Bandung: PT. Alumni.

Eneste, P. (1991). *Novel dan Film*. Nusa Tenggara Timur: Nusa Indah.

Erica, O. (2018). *Ekranisasi Novel Le Petit Prince Karya Antoine De Saint-Exupéry Ke Dalam Film The Little Prince*. Skripsi. Universitas Brawijaya.

Hérolde, P. (Producer), & Deschamps, J. (Director). (2009). *La Véritable Histoire du Chat Botté*. [Film]. Paris: MK2. Dalam <https://mk2films.com/film/la-veritable-histoire-du-chat-botte> diakses pada tanggal 10 September 2019.

Lefort, F., & Fatmawati, I. (2017). *Kamus Besar Bahasa Prancis*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nurgiyantoro, B. (2010). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Permana, R. K. I. (2017). *Perbandingan Tindak Kekerasan Tokoh Ibu Tiri pada Dongeng Cinderella Karya Charles Perrault dengan Film Cinderella Produksi Disney Tahun 2015*. Skripsi. Universitas Brawijaya.

Perrault, C. (1977). *Contes*. Paris: Bias.

Rakhmawati, A. (2013). *Tokoh Kucing Dalam Dongeng Prancis Le Chat Botté dan Dongeng Indonesia Si Penjual Kucing: Kajian Semiotika*. Skripsi. Universitas Brawijaya.

Ratna, N. K. (2006). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sakinah, L. (2018). *Bentuk Kecerdasan Tokoh Kucing Dalam Dongeng Le Chat Botté Karya Charles Perrault*. Skripsi. Universitas Brawijaya.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kebijakan*. Bandung: CV. Alfabeta.

Stanton, R. (2012). *Teori Fiksi (terjemahan melalui Sugihastuti)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Wellek, R., & Warren, A. (2016). *Teori Kesusastraan (terjemahan melalui Budianta)*. Jakarta: Gramedia.





Lampiran 1: Sinopsis Dongeng *La Chat Botté*

Saat kematiannya, seorang tukang giling meninggalkan semua hartanya kepada ketiga putranya. Anak tertua mewarisi penggilingan, anak ke dua mendapatkan keledai, dan anak termuda hanya mendapatkan kucing. Tanpa sepeser pun di sakunya dan tidak tahu apa yang harus dilakukan dengan hadiah semacam itu, anak termuda berpikir untuk memakannya tetapi Kucing itu bisa berbicara dan berjalan layaknya manusia. Kucing itu meminta tas dan sepasang sepatu bot, dan dengan kelicikan yang luar biasa, ia bertekad untuk membuat tuannya menjadi kaya dan mendapatkan apa yang diinginkan. Oleh karena itu, Kucing menangkap seekor kelinci di hutan dan menawarkannya kepada raja sebagai hadiah dari tuannya, "Marquis de Carabas". Selama beberapa bulan, kucing secara teratur membawa hadiah kepada raja,.

Suatu hari, mengetahui bahwa raja dan putrinya sedang melakukan perjalanan di sepanjang sungai, Kucing tersebut membujuk tuannya untuk melepaskan pakaiannya dan memasuki sungai. Dia menyembunyikan pakaian tuannya di balik batu, lalu meminta bantuan. Ketika raja tiba, Kucing menjelaskan bahwa tuannya, "Marquis de Carabas" telah melepaskan pakaiannya saat dia berenang di sungai dan pakaiannya dicuri. Raja menawarkan pakaian yang indah kepada pemuda itu dan mengundangnya untuk duduk di kereta bersama putrinya yang langsung jatuh cinta padanya.

Kucing berlari di depan kereta raja dan memerintahkan orang-orang yang ditemuinya di sepanjang jalan untuk memberi tahu raja bahwa tanah ini milik Marquis de Carabas. Dia kemudian memasuki kastil yang dihuni oleh ogre yang mampu berubah menjadi bentuk lain. Sang ogre menerimanya dengan sopan semampunya, dan berubah menjadi singa untuk membuktikan kemampuannya, sehingga membuat takut kucing. Kucing kemudian bertanya apakah dia bisa berubah menjadi tikus. Ketika ogre melakukannya, kucing melompat ke arahnya dan melahapnya. Raja tiba di kastil milik ogre, dan, terkesan dengan properti "Marquis de Carabas", menawarkan tangan putrinya kepada anak tukang giling.

Lampiran 2: Sinopsis Film *La Véritable Histoire du Chat Botté*

Film *La Véritable Histoire du Chat Botté* bercerita tentang Pierre, putra bungsu seorang tukang giling, yang sangat mencintai Putri Manon, putri raja. Namun ternyata, bendahara kerajaan juga ingin menikahi putri. Ketika ayahnya meninggal, Pierre mendapatkan seekor kucing aneh yang menjadi teman satu-satunya. Kucing ini berbicara seperti manusia dan mampu melakukan sihir berkat sepasang sepatu bot yang dibuatnya. Dipaksa meninggalkan pabrik, Pierre dan kucingnya pergi. Pierre sangat sedih, tetapi kucingnya bertekad untuk membantunya mendapatkan hati putri. Saat mereka berhenti di kedai, Pierre dan kucing bertemu dengan seorang wanita bertopeng misterius yang sedang menari dan bernyanyi. Wanita tersebut ternyata putri. Kucing menjelaskan kepada wanita bertopeng bahwa Pierre menari karena menyukai sang Putri. Kucing bertemu dengan sang pianis, Marcel yang mengundangnya untuk tinggal di tempatnya, di bawah kastil Ogre. Kucing memberikan hadiah yang berlimpah kepada Raja atas nama tuannya, yang disebut Marquis de Carabas. Bendahara raja ingin menyingkirkan saingan potensial ini.

Suatu malam yang gelap, Pierre, kucing, dan Marcel diam-diam mengunjungi kastil Ogre. Ogre merupakan penyihir yang dapat berubah menjadi bentuk lain, dia hanya memimpikan satu hal: berubah menjadi Angsa. Suatu hari, kucing berteriak minta tolong bahwa tuannya, Marquis de Carabas, telah tenggelam di sungai dan semua pakaiannya dicuri. Ratu membantu Carabas dengan memberikan pakaian dan mengajaknya ke istana, serta bertemu dengan Putri.

Selama pesta dansa, Putri menyadari bahwa Carabas bukanlah Carabas, melainkan Pierre, pemuda yang ditemuinya di kedai. Saudara laki-laki Pierre juga mengenali adik laki-laki mereka dan kucingnya. Mereka memberitahu hal tersebut kepada bendahara raja. Raja dan ratu ingin mengunjungi kastil Carabas, tapi Carabas tidak punya kastil. Kucing memiliki satu solusi: kembali ke Ogre untuk mencuri kastil darinya. Dalam perjalanan, dia meminta para petani untuk mengatakan bahwa semua tanah milik Marquis de Carabas.

Ketika sampai di kastil ogre, ogre menyambutnya dengan baik. Kucing memintanya untuk berubah menjadi tikus, namun ogre marah dan berubah menjadi gurita raksasa, dan merekapun saling kejar. Raja, Ratu, Carabas, dan Putri sampai di kastil Ogre, diikuti oleh bendahara. Carabas tampaknya berada dalam situasi tanpa harapan, tetapi dia terus mempercayai kucing itu. Ogre hampir berhasil menangkap kucing, namun tiba-tiba, suara Putri terdengar di menara. Ogre menjadi tenang, dan kucing itu diselamatkan.

Kucing dan Ogre bersembunyi di lemari besar. Kucing menawarkan Ogre permen ajaib yang bisa mengubahnya menjadi angsa. Raja dan ratu sekarang berdiri di depan lemari, dengan Carabas, Putri, dan semua orang. Pintu lemari terbuka, keluarlah seekor bebek. Bendahara raja sangat marah karena tidak melihat Ogre. Carabas menegaskan bahwa tidak ada Ogre. Bendahara raja menjadi gila dan ia menggali kuburannya sendiri. Bendahara pergi dan meminta bantuan kucing untuk melarikan diri. Kucing itu setuju dan memberinya sebuah permen ajaib. Akhirnya Carabas menikah dengan putri, dan kucing senang.



Lampiran 3: Curriculum Vitae

DATA PRIBADI

Nama : Murti Widya

NIM : 16511030111008

Program Studi : Bahasa dan Sastra Prancis

Tempat/Tanggal lahir : Cilegon, 25 September 1998

Alamat : Jalan Nakula, No. 10, Rt 04/Rw 03, Bendungan, Kota Cilegon, Banten

Agama : Islam

Nomor ponsel : 087773842141

Email : murtiwidya@gmail.com

PENDIDIKAN

2016 – 2020 : S1 Bahasa dan Sastra Prancis, Universitas Brawijaya

2013 – 2016 : SMA Negeri 1 Kota Cilegon

2010 – 2013 : SMP Negeri 5 Kota Cilegon

2004 – 2010 : SD Negeri Bendungan 1 Kota Cilegon

2003 – 2004 : TK Andika

Lampiran 4: Berita Acara Bimbingan Skripsi

1. Nama : Murti Widya
2. NIM : 165110301111008
3. Program Studi : Bahasa dan Sastra Prancis
4. Topik Skripsi : Sastra
5. Judul Skripsi : Ekranisasi Dongeng *Le Chat Botté* Karya Charles Perrault ke dalam Film *La Véritable Histoire Du Chat Botté* Produksi MK2 Tahun 2009
6. Tanggal Mengajukan : Senin, 27 Januari 2020
7. Tanggal Selesai Revisi : Senin, 4 Januari 2021
8. Nama Pembimbing : Lusita Neti Harwati, M.Ed.
9. Keterangan Konsultasi :

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1.	27 Januari 2020	Pengajuan Judul dan Penyusunan Proposal	Lusita Neti Harwati, M.Ed.	
2.	10 Februari 2020	ACC Seminar Proposal	Lusita Neti Harwati, M.Ed.	
3.	12 Maret 2020	Revisi Bab I, II, dan III	Lusita Neti Harwati, M.Ed.	
4.	8 Oktober 2020	Konsultasi Bab IV	Lusita Neti Harwati, M.Ed.	
5.	6 November 2020	Revisi Bab IV	Lusita Neti Harwati, M.Ed.	
6.	9 November 2020	Konsultasi Bab V	Lusita Neti Harwati, M.Ed.	
7.	12 November 2020	Revisi Bab V	Lusita Neti Harwati, M.Ed.	

8.	16 2020	November	ACC Seminar Hasil	Lusia Neti Harwati, M.Ed.
9.	10 2020	Desember	Revisi Bab IV dan V	Lusia Neti Harwati, M.Ed.
10.	11 2020	Desember	ACC Ujian Skripsi	Lusia Neti Harwati, M.Ed.

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai :

A

Malang, Januari 2021

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Pembimbing

Sahiruddin, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19790116 200912 1 001

Lusia Neti Harwati, S.S., M.Ed.
NIP. 19780607 200212 2 002

