

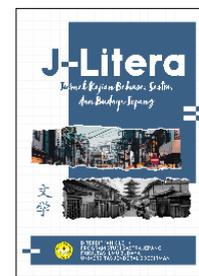
# Perubahan Bervariasi dalam Transformasi Novel Kokuhaku ke Film

Eka Fitra Ningsih <sup>1\*</sup>,

Ni Luh Gede Meilantari <sup>2</sup>

<sup>1\*</sup> [eka.wu808@gmail.com](mailto:eka.wu808@gmail.com) Program Studi S1 Sastra Jepang, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Denpasar, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi S1 Sastra Jepang, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Denpasar, Indonesia



## Abstract

This research is entitled "Variety Changes in the Transformation of Kokuhaku Novel into Film". This research aims to describe the various changes that occur in the transformation of Kokuhaku's novel into film, so that readers and viewers can see the comparison of these two works objectively. The data sources for this research are the novel Kokuhaku by Minato Kanae and the film Kokuhaku directed by Tetsuya Nakashima. Kokuhaku is the debut novel of the famous Japanese writer Minato Kanae in the psychological thriller genre. Both the novel and the film of Kokuhaku have won awards that show the public's appreciation for these two literary works. The research method used is descriptive qualitative method. The theory used in this research is the theory of ecranization by Eneste. The results of this study indicate that there are various changes in the transformation of Kokuhaku's novel into the film, including that important objects in the story are highlighted, and some parts are made to be more dramatic. These changes are due to the difference in media between the two literary works. The purpose of these changes is to make it easier for the audience to remember important things in the storyline and identify the characters in the Kokuhaku film

## Keywords:

*Ecranization, novel, film, Minato Kanae.*

## Article Info:

*Accepted: 01 Agustus 2024*

*Available online: 14 November 2024*

## PENDAHULUAN

Karya sastra dapat dibagi ke dalam beberapa genre seperti puisi, prosa, dan drama. Novel merupakan salah satu karya sastra bergenre prosa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:969) novel adalah karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat pelaku. Menurut Nurgiyantoro (2013:11), novel adalah sebuah karya fiksi yang relatif lebih panjang dari cerpen. Karena itu, novel biasanya menyajikan cerita dengan lebih bebas, lebih rinci dan detail, serta menyuguhkan permasalahan yang lebih kompleks. Novel sebagai sebuah karya sastra menawarkan sebuah dunia yang berisi model kehidupan yang diidealkan, dunia imajinatif, yang dibangun melalui unsur-unsur intrinsiknya.

Film merupakan salah satu karya sastra bergenre drama. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:392), film adalah lakon atau cerita berupa gambar yang hidup. Menurut (Sobur 2004: 127) film adalah perpaduan gambar bergerak dengan suara yang diucapkan dan diiringi dengan musik serta suara-suara lain mengiringi gambar-gambar. Dapat disimpulkan bahwa film merupakan sebuah karya berupa cerita yang disampaikan melalui media audio visual yang berisi adegan-adegan yang menampilkan lakon dan masalah-masalah yang dihadapinya.

Baik novel maupun film sama-sama berangkat dari suatu cerita (Eneste, 1991:12). Seorang penulis novel berusaha menyampaikan suatu cerita kepada pembaca. Begitu juga dengan sutradara film yang berusaha menyampaikan sebuah cerita kepada penonton film. Novel menyampaikan cerita, ide, dan amanat melalui media kata-kata. Karena itu, kata-kata adalah

bagian integral dalam novel yang tidak dapat dipisahkan sebagai karya sastra. Seorang penulis novel membangun alur, penokohan, latar, dan suasana dengan bantuan kata-kata (Eneste, 1991: 16). Berbeda dengan penulis novel yang menggunakan kata-kata, pembuat film menyampaikan cerita melalui media audio visual. Manusia, objek-objek dan barang-barang ditempatkan di depan kamera, kamera kemudian menangkapnya menjadi sebuah rangkaian gambar bergerak (video). Gambar-gambar inilah yang nantinya akan disaksikan penonton di layar putih setelah melalui proses penyuntingan atau editing.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, transformasi berarti perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi, dan sebagainya). Novel dan film merupakan dua karya dengan medium yang berbeda. Transformasi novel ke film berarti terjadinya perubahan alat-alat yang dipakai, yakni mengubah dunia kata-kata menjadi dunia gambar-gambar yang bergerak. Dalam proses transformasi akan ada perubahan baik penambahan, pengurangan, atau perubahan variasi. Penambahan merupakan proses menambah pada cerita, alur, penokohan dan latar. Pengurangan merupakan proses pemotongan unsur cerita karya sastra dalam proses transformasi. Dengan adanya pengurangan maka tidak semua hal yang diungkapkan dalam novel akan dijumpai pula dalam film. Perubahan variasi merupakan hal ketiga yang memungkinkan terjadi dalam proses transformasi dari karya sastra ke film. Terjadinya variasi dalam transformasi dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain media yang digunakan, persoalan penonton, dan durasi waktu pemutaran film (Mursih, 2019: 87).

Transformasi dari karya sastra ke bentuk film dikenal dengan istilah ekranisasi. Penelitian ini berkenaan dengan kajian ekranisasi. Istilah ekranisasi dimunculkan pertama kali oleh Blustone. *Ecran* dalam bahasa Perancis berarti layar. Sehingga ekranisasi berarti pelayarputihan atau pemindahan sebuah karya sastra ke dalam film (Eneste, 1991:60). Novel yang dialihwahanakan menjadi sebuah film disebut

dengan ekranisasi, sedangkan deekranisasi merupakan kebalikan dari ekranisasi, yaitu film yang dialihwahanakan menjadi sebuah novel (Armiati, 2018: 303).

Dalam proses penggarapan transformasi novel ke film, perbedaan dua media ini secara langsung akan memengaruhi cara penyajian, bentuk, serta prosesnya terhadap karya yang dihadirkan. Novel adalah kreasi individual di mana penulis menuangkan pemikiran, ide ataupun hal lain melalui kata-kata dan terkadang dipengaruhi oleh pengalaman pribadinya. Namun tidak demikian halnya dengan pembuatan film. Film merupakan hasil kerja gotong royong (Eneste 1991: 60). Bagus-tidaknya suatu film tergantung pada keharmonisan kerja unit-unit di dalamnya: produser, penulis skenario, sutradara, juru kamera, penata artistik, pemeran, dan sebagainya. Tim produksi film harus membaca karya sastra novel terlebih dahulu. Hal tersebut dimanfaatkan untuk mengetahui unsur yang ada pada novel. Akan tetapi, tim produksi tidak sepenuhnya melihat prinsip-prinsip yang ada pada novel. Tim produksi film juga harus mengerti bahwa hakikat penciptaan pada film sangat berbeda dengan novel. Tim produksi (sutradara dan penulis skenario) harus benar-benar memahami bahwa dalam mengadaptasi suatu novel harus memiliki ide-ide yang orisinal. Tidak hanya meniru secara keseluruhan dari novel yang diadaptasi tetapi harus mampu mengolah ide untuk menjadi suatu karya film yang baik (Fadilla, 2018:222).

Belum tentu setiap detail dalam novel dapat diungkapkan dalam film. Dan sebaliknya, dalam film juga ada adegan-adegan yang tidak dapat digambarkan dengan kata-kata. Misalnya dalam membuat alur, penulis novel dapat lebih bebas menuangkan idenya dalam mengungkapkan segala segi kehidupan pelakunya: sikap hidupnya, perasaannya, pikirannya, masa lalunya, dan sebagainya. Seorang penulis novel bisa saja memakai alur ganda dalam novelnya. Tidak demikian dengan film. Mentransformasi novel ke film tentunya memiliki tantangannya tersendiri karena film mempunyai keterbatasan ruang dan

keterbatasan teknis. Film pada umumnya berdurasi sekitar satu setengah jam hingga dua jam saja. Karena itu film seringkali hanya menggunakan alur tunggal. Bukan berarti tidak mungkin untuk memfilmkan cerita dengan alur ganda. Bisa saja, dengan catatan durasi film akan bertambah panjang. Di sini pembuat film harus mempertimbangkan daya tahan mata penonton yang terbatas.

Film dengan durasi terlalu panjang bisa saja membuat penonton jemu. Hal ini biasanya diakali dengan cara membuat film berseri. Namun inipun dapat memunculkan persoalan lain lagi. Karena orang yang menonton seri pertama film belum tentu menonton seri keduanya, begitu pula sebaliknya. Orang yang menonton seri pertama dan menganggapnya jelek, tidak akan menonton seri kedua, dan orang yang menonton seri kedua tanpa menonton seri pertamanya juga akan kurang memahami alur cerita karena tidak menonton jalan cerita sebelumnya. Begitu terbatasnya durasi film, sehingga tidak memungkinkan bagi sutradara untuk memasukkan hal-hal yang sulit untuk diingat dan dikenali penonton film (Eneste, 1991:30). Karena dengan begitu, artinya ia perlu memasukkan hal itu berulang-ulang kali supaya penonton mengingatnya. Selain membuat durasi semakin panjang, hal ini juga tidak bagus dari segi ekonomis. Oleh karena itu pembuat film harus pandai-pandai memasukkan material yang ekspresif, jelas, dan tepat dalam skenarionya.

Perubahan karya sastra ke dalam bentuk film telah dilakukan dalam beberapa dekade. Banyak pembuat film meraih kesuksesan dari inspirasi yang diangkat dari sebuah karya sastra, salah satunya adalah novel (Fadilla, 2018:220). Fenomena ekranisasi tidak akan lepas dari tingkat keterkenalan awal suatu karya. Novel yang dikatakan sukses tidak jarang menjadi awal lahirnya film yang sukses juga. Hal itu yang menjadi acuan lahirnya kesuksesan dari karya sastra baru dan bentuk pengalihan lainnya, baik perpindahan dari novel ke film ataupun sebaliknya. Film yang diadaptasi dari novel,

terutama novel populer akan mampu menarik perhatian penonton untuk menyaksikannya. Ketertarikan penonton yang sudah membaca novel dapat membandingkan imajinasi mereka yang bersifat personal. Hal ini menjadi tantangan bagi tim produksi film untuk menterjemahkan bahasa novel ke dalam bahasa gambar.

Beberapa judul novel populer di Indonesia yang sudah disadur ke dalam film di antaranya Laskar Pelangi (2008), Ayat-Ayat Cinta (2008), Ketika Cinta Bertasbih (2009), Perahu Kertas (2012), Surat Kecil untuk Tuhan (2017) dan Dilan 1990 (2018). Selain di Indonesia, penerapan ekranisasi novel ke bentuk film juga telah banyak ditemui pada kesusastraan Jepang. Beberapa novel Jepang yang telah diadaptasi menjadi film antara lain *Another* (2012), *Kimi no Suizou wo Tabetai* (2017), *Haruchika* (2017), dan *Tabineko Ripōto* (2018). Minato Kanae adalah salah satu penulis populer di Jepang yang karyanya juga sudah banyak diadaptasi ke dalam film ataupun serial televisi. Beberapa di antara karya Minato Kanae yang sudah diadaptasi antara lain adalah *Kokuhaku* (2010), *Shokuzai* (2012), *Kyouguu* (2011), *Kita no Kanaria-tachi* (2012), *Kōkō Nyuushi* (2012), *Hana no Kusari* (2013), *Shirayuki Hime Satsujin Jiken* (2014), *N no tameni* (2014), *Bōkyō* (2016), *Shōjo* (2016), dan *Bosei* (2022).

Obyek pada penelitian ini adalah novel dan film *Kokuhaku*. *Kokuhaku* merupakan novel debut dari Minato Kanae pada tahun 2008 yang memenangkan *Honya Taisho Award* pada tahun 2009. Novel ini kemudian diangkat menjadi film dengan judul yang sama, dan disutradarai oleh Tetsuya Nakashima. Filmnya pun meraih kesuksesan dibuktikan dengan penghargaan yang diterima, di antaranya penghargaan dari Festival Film Theater Staff ke-2 dengan kategori aktris utama terbaik dan film terbaik. *Kokuhaku* merupakan salah satu novel genre *psychological thriller* terbaik. *Kokuhaku* bercerita mengenai upaya pembalasan dendam oleh seorang guru kepada dua muridnya atas kematian putrinya. Meskipun terjadi perubahan-perubahan, film *Kokuhaku* tampaknya telah ditransformasikan

dengan baik jika dilihat dari kesuksesannya meraih penghargaan-penghargaan yang tidak kalah dengan novelnya.

Mengadaptasi sebuah novel menjadi film mempunyai tantangan tersendiri dalam proses pembuatannya, berdasarkan skenario dan sutradara dalam mengadaptasi sebuah novel menjadi film tidak hanya memindahkan kata kata menjadi gambar namun sutradara harus bisa menemukan dan menangkap ruh dari novel tersebut. Melihat fenomena yang terjadi pada proses perubahan novel ke film, menjadi suatu hal yang menarik bagi penulis menelitinya, supaya pembaca dapat memahami dengan jelas bagian mana yang diubah dalam novel tersebut ketika menjadi sebuah film. Penulis memfokuskan penelitian kepada aspek perubahan bervariasinya saja. Sehingga rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah perubahan bervariasi dalam transformasi novel ke film. Hasil penelitian mengenai transformasi karya sastra ke dalam film dapat dijadikan alternatif untuk menambah apresiasi dan dijadikan sebagai salah satu acuan dalam upaya memperbandingkan film adaptasi dengan karya aslinya. Dengan demikian, pembaca dan penonton dapat memperhatikan perbedaan perbedaan yang muncul diantara kedua karya sastra secara objektif.

## METODE PENELITIAN

Sumber data yang digunakan oleh penulis adalah sumber data primer yaitu novel *Kokuhaku* karya Minato Kanae yang diterbitkan oleh Futabasha, cetakan ke-109 tahun 2021 dan film *Kokuhaku* yang dirilis pada 5 Juni 2010 di Jepang disutradarai oleh Tetsuya Nakashima dan berdurasi 1 jam 46 menit. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka atau studi dokumen. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan. Adapun

teknik pengumpulan data melalui studi pustaka yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Teknik simak yaitu penulis menyimak novel *Kokuhaku* dan film *Kokuhaku* secara teliti untuk mendapatkan data-data yang diperlukan sebagai objek penelitian
2. Teknik catat yaitu data yang diperoleh dari penyimak kemudian dicatat sesuai dengan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Penulis mencatat dialog-dialog, frase-frase serta keadaan yang dianggap sesuai dengan masalah yang akan diteliti.
3. Teknik klasifikasi yaitu data yang telah disimak dan dicatat kemudian diklasifikasikan sesuai masalah yang diteliti.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Ratna (2006:53) menyatakan bahwa "Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menguraikan atau menggambarkan objek penelitian dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta. Selanjutnya, uraian dilakukan dengan cara analisis". Penelitian kualitatif lebih sesuai untuk penelitian hal-hal yang bersangkutan paut dengan masalah kultur dan nilai-nilai, seperti sastra. Sastra merupakan bentuk karya kreatif, yang bentuknya senantiasa berubah dan tidak tetap, yang harus diberikan interpretasi.

Sangidu (2007:73) menyatakan bahwa ada tiga hal yang perlu diketahui dalam proses analisis bagi penelitian kualitatif, antara lain reduksi data, sajian data, serta verifikasi dan simpulan data. Adapun langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Reduksi data yaitu dalam penelitian ini, penulis membaca novel dan menyimak film *Kokuhaku* dengan teliti, kemudian mengidentifikasi dan memilah data-data yang penting yaitu yang termasuk dengan perubahan bervariasi dan menyingkirkan data yang dinilai tidak berkaitan.
2. Sajian data yaitu dalam penelitian ini, penulis menguraikan hasil identifikasi dari hasil

proses transformasi novel *Kokuhaku* ke dalam film dan mendeskripsikan perubahan variasi apa saja yang ditemukan.

3. Verifikasi dan simpulan data yaitu menyampaikan hasil analisis sesuai dengan rumusan masalah dan teori yang digunakan. Kesimpulan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menjawab rumusan masalah yaitu perubahan bervariasi dalam transformasi novel *Kokuhaku* ke film.

Metode penyajian hasil analisis data ada dua macam, yaitu yang bersifat formal dan informal (Mahsun, 2005:123). Dalam penelitian ini digunakan metode penyajian hasil analisis data secara informal. Metode penyajian informal adalah perumusan dengan kata-kata biasa termasuk penggunaan terminologi yang bersifat teknis (Mahsun, 2005:123). Hasil analisis data akan berupa penjelasan yang berkaitan dengan perubahan bervariasi dalam transformasi novel *Kokuhaku* ke film. Penjelasan akan berbentuk uraian yang berwujud kalimat-kalimat yang diikuti dengan penjelasan secara rinci.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini didapatkan hasil bahwa terdapat beberapa perubahan bervariasi yang terjadi dalam proses transformasi novel *Kokuhaku* ke film, seperti berikut:

### ***Pochette* yang digunakan sebagai alat pembunuhan.**

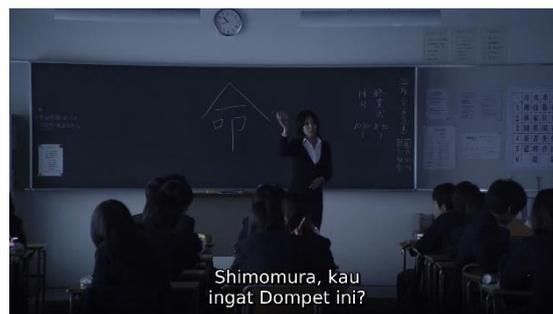
#### Data 1

竹中さんはこのポシェットを、ムクの小屋の中で見つけたそうです。言われてみると、ムクが遊んだせいか、ポシェットはところどころほつれていました。

(Minato, 2021, hal. 39)

*Kabarnya Takenaka-san menemukan pochette itu di dalam kandang Muku. Memang benar, mungkin karena Muku telah bermain dengan pochette itu, benda itu pun sudah terlihat rusak di sana-sini.*

#### Data 2



森口：

「愛美はわたうさちゃんというキャラクターが大好きでした。かばんもハンカチもティッシュもシューズも。ほら、下村くん、覚えてませんか、このポシェット。」

(Confessions, 2010, 00:09:38-00:09:56)

Moriguchi:

*"Manami sangat menyukai karakter yang bernama Watausa-chan. Mulai dari tas, saputangan, tisu, dan sepatunya. Shimomura-kun, kau ingat dompet ini?"*

Analisis:

*Pochette* berbentuk *Watausa-chan* merupakan salah satu benda penting dalam cerita. *Pochette* ini dimodifikasi oleh Watanabe Shuuya sehingga dapat mengalirkan listrik ketika akan dibuka. *Pochette Watausa-chan* digunakan oleh Shuuya sebagai alat untuk membunuh Manami dan kemudian ditemukan oleh pengasuh Manami yaitu Takenaka-san di dekat TKP. Seperti pada data 1, *pochette* ini sempat disebutkan saat Moriguchi membuat pengakuan di kelas pada hari penutupan catur wulan. Akan tetapi di filmnya, Moriguchi tidak hanya menyebutkan, melainkan juga membawa *pochette* tersebut dan menunjukkannya di depan kelas seperti yang terlihat pada data 2. Karena durasi film terbatas, maka dalam film perlu untuk membuat hal-hal yang berperan penting dalam cerita muncul dengan berkesan supaya mudah untuk diidentifikasi dan diingat dengan penonton. Dalam film *Kokuhaku*, daripada Moriguchi hanya menyebutkan saja *pochette Watausa-chan* sebagai alat pembunuhan, pembuat

film memilih untuk menampilkan juga *pochette* tersebut dalam gambar.

### Kejadian di *Game Center*

#### Data 3

ムシャクシャした B は塾が終わってもまっすぐ家に帰らず、ゲームセンターに立ち寄りしました。お年玉をもらって間もない時期だったので、財布も潤っていました。ゲームに夢中になっていた B は気がつく、高校生に取り囲まれていました。財布を取り上げられそうになり、とっさに抵抗した B は、その何倍も殴られているところを巡回補導していた警察に保護されました。

(Minato, 2021, hal. 52)

*B yang merasa kacau tidak segera pulang ke rumah meski jam les telah berakhir. Dia mampir ke sebuah arena permainan. Belum lama waktu berlalu sejak dia menerima angpao tahun baru, jadi isi dompetnya masih banyak. B, yang lama tenggelam dalam permainan, tiba-tiba sadar dirinya sudah dikelilingi anak-anak SMA. Dompetnya pun nyaris direbut. B mempertahankan diri, dan saat sedang dipukuli habis-habisan, seorang polisi yang sedang berpatroli melindunginya.*

#### Data 4



森口：

B は、入学して、運動部に入りましたが、練習は体力作りばかりではばかりで、ラケットさえ握らせてもらえません。B は不満でしたが、戸倉先生に、それをいう勇気などなく、母親に電話してもらい、もうやめ、塾に通い始めました。でも成績は上がらず、B は焦りましたが、努力

はしませんでした。駆け込んだ交番で B がそのまま保護されました。

(Confessions, 2010, 00:21:21-00:21:56)

*Moriguchi:*

*“Segera setelah masuk sekolah, B bergabung dengan klub olahraga, tetapi setiap hari kegiatannya hanya latihan fisik, ia bahkan tidak diperbolehkan memegang raket. B tidak puas, tetapi karena ia juga tidak memiliki keberanian untuk memberi tahu Tokura Sensei tentang hal itu, ia meminta ibunya untuk menelepon sekolah dan berhenti dari klub kemudian mulai pergi les. Namun, nilainya tak kunjung meningkat, B merasa tidak sabar, tetapi juga tidak berusaha. B yang dikejar kabur dan bersembunyi di Kantor Polisi.”*

Analisis:

Di Novel, Moriguchi menyebutkan bahwa bocah B keluar dari klub tenis karena ia malu harus berlari bersama anak terlemah di klubnya, kemudian ketika ia memprotes hal itu ia malah dimarahi oleh Tokura Sensei. B kemudian keluar dari klub dan mengikuti les. Prestasinya sempat menanjak saat mengikuti les namun kemudian menurun lagi yang membuatnya dimarahi guru les. Karena suasana hatinya buruk, B pergi ke arena permainan. Di sana ia malah dipalak anak SMA. B sempat dipukuli ketika mempertahankan dompetnya hingga akhirnya ia ditolong seorang polisi yang sedang patroli, seperti dikutip dalam data 3.

Sementara di film, saat dipalak anak SMA, B kabur dan bersembunyi di pos polisi. Alur dalam film tidak sekompleks dan sedetail dalam novel, tapi tidak mengubah inti dari cerita. *Scene* dimana B kabur pada data 4 justru cocok untuk menggambarkan watak dari tokoh B yang ‘berhati lemah’ karena langsung kabur dan bersembunyi saat menghadapi masalah.

### Reaksi Shuuya atas pengakuan Moriguchi

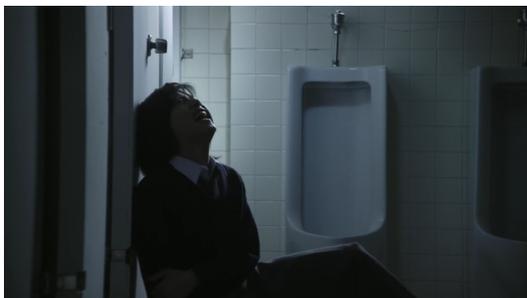
#### Data 5

しかし、最後に担任は非常に興味深いことを告白して、話を終えた。自分と下村の牛乳に、エイズ患者の血液を混入した、と言ったのだ。自分が下村級に馬鹿ならば、「ブラボー！」とでも叫びながら、踊り出していたかもしれない。

(Minato, 2021, hal. 267)

*Akan tetapi, di pengujung ceritanya, akhirnya wali kelasku mengakui sesuatu yang sangat membuatku tertarik. Katanya, dia mencampurkan darah pasien AIDS dalam susu dan susu Shimomura. Seandainya aku ini sebodoh Shimomura, mungkin aku akan menari-nari sambil berteriak, "BRAVO!"*

#### Data 6



修哉：最高だよ、森口。

(Confessions, 2010, 01:11:55-01:12:13)

*Shuuya: Bagus sekali, Moriguchi.*

Analisis:

Di novel, Shuuya dalam hati merasa senang ketika mendengar bahwa Moriguchi memasukkan darah penderita HIV ke susu yang diminumnya. Meski begitu, ia menahan dirinya karena merasa ia bukan orang bodoh yang selalu bereaksi berlebihan seperti Shimomura seperti yang dikutip dalam data 5.

Sedangkan di film diperlihatkan bahwa setelah pengakuan Moriguchi, Shuuya langsung berlari keluar ke kamar mandi sambil menutup mulutnya seakan mau muntah. Namun sesampainya di kamar mandi ia malah tertawa terbahak-bahak seperti yang dapat dilihat pada data 6. Scene di film tampak lebih dramatis dan menonjolkan

ketidaknormalan yang ada pada diri tokoh Watanabe Shuuya.

#### **Pembunuhan Mizuki**

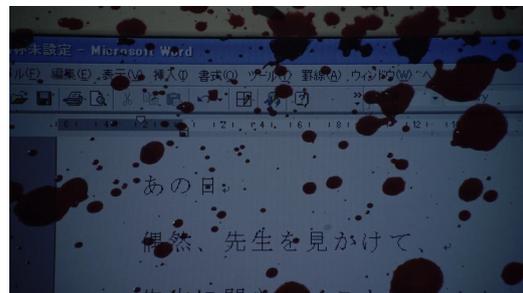
##### Data 7

彼女は自分だけでなく、母親までも汚したのだ。付くと、細い首に手をかけていた。殺意を伴う殺人に、凶器など考える余裕はなかった。この殺人の向こう側には何も無い。つまり、ここが最終地点、結果としての殺人だ。

(Minato, 2021, hal. 276-277)

*Gadis ini tidak hanya menghinaku, tapi juga menghina Ibu. Saat aku sadar, aku sudah mencengkram lehernya yang kurus. Hasrat membunuh yang datang tiba-tiba itu tidak memberikanku waktu untuk memikirkan alatnya. Tidak ada apa-apa di balik pembunuhan ini. Artinya, ini adalah titik akhir, pembunuhan sebagai sebuah hasil, bukan alat.*

##### Data 8



美月：自分捨ててって、ママのこといつまでも思い続けて悩んでるだけで、会いに行く勇気もないじゃない。こわいでしょう。会いに行って、拒否されるのが。本当はとくにママに捨てられてることに築いてー

(Confessions, 2010, 01:17:33-01:17:46)

*Mizuki: Dihantui sosok ibu yang menelantarkan, tapi tak bernyali untuk menemuinya. Kau takut kalau pergi menemuinya tapi diabaikan? Sebenarnya kau sudah menyadarinya kan kalau mama sudah membuang-*

Analisis:

Di novel, Shuuya membunuh Mizuki dengan cara mencekik gadis itu seperti dikutip dalam data 7. Di film, Shuuya yang emosi mendengar perkataan Mizuki terlebih dahulu memukul kepala Mizuki dengan benda yang berada di dekatnya bahkan sebelum gadis itu menyelesaikan perkataannya. Baru kemudian mencekik Mizuki hingga mati seperti yang dapat dilihat pada *scene* di data 8.

Adegan Shuuya yang membunuh Mizuki di film tampak lebih dramatis dengan tampilan darah yang bercipratan kemana-mana saat Shuuya memukul kepala Mizuki. Melalui adegan ini, penonton dapat menangkap kesan karakter Shuuya sebagai remaja yang sadis dan kejam serta menganggap remeh nyawa manusia.

## KESIMPULAN

Dalam proses transformasi novel *Kokuhaku* ke film terjadi beberapa perubahan bervariasi. Perubahan bervariasi dapat terjadi karena novel dan film merupakan media yang berbeda. Film memiliki keterbatasan ruang dan keterbatasan teknis. Karena film terbatas dengan durasi, sehingga skenario dalam film harus ekspresif, jelas dan tepat. Pembuat film tidak akan menampilkan hal-hal yang sulit diingat atau diidentifikasi oleh penonton. Perubahan bervariasi pada transformasi novel *Kokuhaku* ke film dapat dilihat pada bagian *pochette* yang dijadikan alat pembunuhan, kejadian di *game center*, reaksi Shuuya atas pengakuan Moriguchi, dan pembunuhan Mizuki. Ada bagian yang dibuat menjadi lebih dramatis untuk memudahkan penonton mengenal watak tokoh, dan benda yang berpengaruh penting pada cerita ditampilkan secara visual supaya lebih mudah diidentifikasi oleh penonton.

## DAFTAR PUSTAKA

Armiati, Y. (2018). Ekranisasi Novel Assalamualaikum Beijing Ke Dalam Film Assalamualaikum Beijing. *Master Bahasa*, 6(3), 301-310.

Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

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

Fadilla, S., Juned, S., & Nursyirwan, N. (2018). Ekranisasi Novel ke Film Surga Yang Tak Dirindukan 2 dengan Kajian Interteks. *Widyaparwa*, 46(2), 220-230.

Mahsun, (2005). *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode dan Tekniknya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada .

Minato, Kanae. (2019). *Confessions*. Diterjemahkan oleh: Andry Setiawan. Jakarta: Penerbit Haru.

Mursih, M., & Nursalim, M. P. (2019). Transformasi Novel Ke Film The Perfect Husband Karya Indah Riyana. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 7(2), 87-101.

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

Nurgiyantoro, Burhan. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sangidu. (2007). *Penelitian Sastra: Pendekatan, Teori, Metode, Teknik dan Kiat*. Yogyakarta: FIB UGM.

Sobur, Alex. 2004. *Analisis Teks Media*. Bandung: Rosda Karya.

Wati, N. W. N. S., Damayanti, S., & Sulatri, N. L. P. A. (2021). Perubahan Bervariasi dalam Ekranisasi Manga Death Note Karya Tsugumi Ohba dan Takeshi Obata ke dalam Drama Death Note Karya Inomata Ryuichi. *Sakura*, 3(2), 89-94.

Nakashima, Tetsuya. 2010. *Kokuhaku*. MGM Home Entertainment

湊かなえ。(2021)。告白。第 109 刷発行。日  
本：株式会社双葉社。

<https://www.imdb.com/name/nm3782063/>  
diakses tanggal 29 Juli 2022