



**EKRANISASI NOVEL *SEKAI KARA NEKO GA KIETA*
NARA KARYA KAWAMURA GENKI KE DALAM
FILM KARYA SUTRADARA NAGAI AKIRA:
KAJIAN SASTRA KOMPARATIF
「世界から猫が消えたなら」という小説の映画化のプロセス及び、比較文学研究**

Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1
Dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Diponegoro

Oleh :
Reta Ayu Putpika
NIM 13020221130038

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2025**

**EKRANISASI NOVEL *SEKAI KARA NEKO GA KIETA*
NARA KARYA KAWAMURA GENKI KE DALAM
FILM KARYA SUTRADARA NAGAI AKIRA:
KAJIAN SASTRA KOMPARATIF
「世界から猫が消えたなら」という小説の映画化のプロ
セス及び、比較文学研究**

Skripsi

Diajukan untuk menempuh Ujian Sarjana
Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :
Reta Ayu Putpika
NIM 13020221130038

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenar-benarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar dibuat oleh penulis sendiri, tanpa menjiplak hasil penelitian, temuan atau bahan publikasi orang lain. Pendapat atau temuan yang dikutip dalam skripsi ini, dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 23 Juli 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Reta Ayu Putpika', written in a cursive style.

Reta Ayu Putpika

MOTTO

Sesungguhnya Allah mengetahui apa yang gaib di langit dan di bumi. Allah Maha
Melihat apa yang kamu kerjakan.

-Q.S Al Hujurat: 18

Happiness can be found even in the darkest of times, if one only remembers to
turn on the light.

-Albus Dumbledore

Just keep swimming.

-Dory

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk kedua orang tua tercinta dan adik saya terkasih yang senantiasa memberikan dukungan dan doa. Skripsi ini juga saya persembahkan kepada dunia pendidikan. Semoga nantinya dapat sedikit menyumbangkan pemikiran dan dapat bermanfaat untuk dunia pendidikan sastra di Indonesia, khususnya yang berkaitan dengan kajian sastra Jepang modern.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Ekranisasi Novel *Sekai kara Neko ga Kieta Nara* Karya Kawamura Genki ke dalam Film Karya Sutradara Nagai Akira: Kajian Sastra Komparatif 「世界から猫が消えたなら」という小説の映画化のプロセス及び、比較文学研究 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim dosen penguji skripsi pada tanggal 23 Juli 2025.

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Dian Annisa Nur Ridha, S.S., M.A.

NIP. 198904292024062001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Ekranisasi Novel *Sekai kara Neko ga Kieta Nara* Karya Kawamura Genki ke dalam Film Karya Sutradara Nagai Akira: Kajian Sastra Komparatif 「世界から猫が消えたなら」という小説の映画化のプロセス及び、比較文学研究 ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

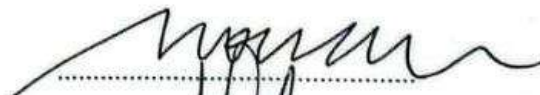
Pada tanggal: Jumat, 22 Agustus 2022

Tim Penguji Skripsi

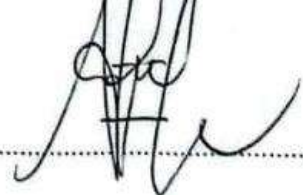
Ketua,
Dian Annisa Nur Ridha, S.S., M.A.
NIP. 198904292024062001


.....

Anggota I,
Fajria Noviana, S.S., M.Hum.
NIP.197301072014092001


.....

Anggota II,
Nur Hastuti, S.S., M.Hum.
NPPU. H.7.198101042021042001


.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro



Prof. Dr. Abinasyah, S.S., M.Hum
NIP. 197211191998021002

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul Ekranisasi Novel *Sekai kara Neko ga Kieta Nara* Karya Kawamura Genki ke dalam Film Karya Sutradara Nagai Akira: Kajian Sastra Komparatif 「世界から猫が消えたなら」 という小説の映画化のプロセス及び、比較文学研究 pada akhirnya dapat penulis selesaikan dengan baik. Skripsi ini ditulis guna menempuh Ujian Program Strata-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Skripsi ini juga dapat terselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan, semangat dan juga doa kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Bapak Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum. selaku Ketua Program Studi Strata-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro.
3. Dian Annisa Nur Ridha, S.S., M.A. selaku Dosen Pembimbing penulisan skripsi atas segala kebaikan, arahan, dukungan serta kesabaran yang beliau berikan, sehingga penulis selalu termotivasi untuk menyelesaikan penelitian ini.

4. Arsi Widiandari. S.S., M.Si. selaku dosen wali yang senantiasa mendampingi dan membimbing selama masa kuliah.
5. Seluruh dosen Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, atas segala ilmu, kebaikan, kesabaran, motivasi dan bantuan yang diberikan hingga saat ini.
6. Kedua orang tua tersayang, yang telah memberikan dukungan secara penuh, doa yang tiada henti serta memberikan semangat, motivasi dan kasih sayang yang tak terhingga pada penulis.
7. Warga mainichi ngelem yang telah menemani perjalanan kuliah selama empat tahun ini dengan segala canda tawa dan suka dukanya.
8. Teman-teman BKJ 21 yang telah bersama-sama berproses, berjuang dan belajar selama masa perkuliahan, terima kasih banyak untuk segala kenangan dan pengalamannya yang berharga.
9. Untuk semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penulisan skripsi ini, baik yang secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan masukan yang membangun dari para pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang.

Semarang, 23 Juli 2025

Penulis



Reta Ayu Putpika

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
MOTTO	ii
PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB 2	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Kerangka Teori	11
2.2. 1 Teori Struktural Fiksi	11
2.2. 2 Teori Alih Wahana	19
2.2. 3 Teori Ekranisasi	20
BAB 3	22
METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Sumber Data	23
3.3 Langkah-Langkah Penelitian	23
3.3. 1 Pengumpulan Data	23
3.3. 2 Analisis Data	24
3.3. 3 Penyajian Data	24

BAB 4	25
PEMBAHASAN	25
4. 1 Analisis Unsur Intrinsik Novel	25
4.1. 1 Tema dan Amanat	25
4.1. 2 Tokoh dan Penokohan	32
4.1. 3 Latar	54
4.1. 4 Alur	73
4.1. 5 Sudut Pandang	87
4. 2 Analisis Proses Ekranisasi	88
4.2.1 Penciutan	88
4.2.2 Penambahan	92
4.2.3 Perubahan Bervariasi	96
BAB 5	115
PENUTUP	115
5.1 Simpulan	115
5.1 Saran	119
DAFTAR PUSTAKA	120
BIODATA PENULIS	126

INTISARI

Putpika, Reta Ayu, 2025. “Ekranisasi Novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* Karya Kawamura Genki ke dalam Film karya sutradara Nagai Akira: Kajian Sastra Komparatif”, Skripsi, Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Pembimbing: Dian Annisa Nur Ridha, S.S., M.A.

Penelitian ini membahas bagaimana unsur intrinsik pada novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* dan proses ekranisasi yang terjadi pada film adaptasinya. Tujuan penelitian ini yaitu memaparkan unsur intrinsik pada novel tersebut dan proses ekranisasi yang terjadi pada versi filmnya. Penelitian ini menggunakan teori struktural fiksi milik Burhan Nurgiyantoro dan teori ekranisasi milik Pamusuk Eneste. Metode yang digunakan yaitu metode komparatif dan struktural. Hasil analisis unsur intrinsik novel meliputi tema dan amanat, tokoh dan penokohan, latar, alur, serta sudut pandang. Proses ekranisasi pada film meliputi pengurangan pada latar dan alur, penambahan pada alur, serta perubahan bervariasi pada tokoh dan penokohan, latar, dan alur. Dari ketiga aspek yang dianalisis, ditemukan bahwa perubahan bervariasi pada alur menjadi aspek yang paling menonjol. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa proses ekranisasi yang dilakukan termasuk ekranisasi setia.

Kata Kunci: ekranisasi, film, novel, sastra komparatif, *Sekai kara Neko ga Kieta nara*.

ABSTRACT

Putpika, Reta Ayu, 2025. "Ekranisasi Novel Sekai kara Neko ga Kieta nara Karya Kawamura Genki ke dalam Film karya sutradara Nagai Akira: Kajian Sastra Komparatif ", Thesis, Japanese Language and Culture, Faculty of Cultural Sciences, Diponegoro University. Advisor: Dian Annisa Nur Ridha, S.S., M.A.

This research discusses the intrinsic elements of the novel Sekai kara Neko ga Kieta nara and the process of adaptation into a film. The purpose of this study is to describe the intrinsic elements of the novel and the process of adaptation into a film. This research uses Burhan Nurgiyantoro's structural fiction theory and Pamusuk Eneste's ekranization theory. The methods used are comparative and structural methods. The results of the analysis of the intrinsic elements of the novel include theme and mandate, character and characterization, setting, plot, and point of view. The process of ecranization in the film includes shrinking the setting and plot, adding to the plot, and varying changes in characters and characterizations, setting, and plot. Of the three aspects analyzed, it was found that the varied changes in the plot became the most prominent aspect. From this study, it can be concluded that the ecranization process carried out includes faithful ecranization.

Keywords: *ecranization, film, novel, comparative literature, Sekai kara Neko ga Kieta nara.*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra terdiri dari dua bentuk, yaitu fiksi dan nonfiksi. Karya sastra fiksi mencakup prosa, puisi, dan drama, sedangkan karya sastra nonfiksi mencakup biografi, autobiografi, esai, dan kritik sastra. Selain itu, film yang bersifat audio visual juga termasuk bagian dari karya sastra.

Salah satu bentuk karya sastra fiksi yang memiliki jangkauan pembaca luas dan berkembang sejak lama adalah novel. Karya ini tidak hanya menghadirkan kisah imajinatif, tetapi juga kerap mencerminkan realitas sosial, budaya, maupun psikologis masyarakat pada suatu masa. Di Jepang, penulisan novel berkembang pesat dan melahirkan banyak penulis yang karya-karyanya tidak hanya diapresiasi di dalam negeri, tetapi juga dikenal di berbagai negara lain hingga diterjemahkan ke banyak bahasa. Beberapa penulis Jepang yang memperoleh pengakuan lewat penghargaan sastra bergengsi di negaranya dan karyanya telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia antara lain Sayaka Murata yang memenangkan Akutagawa Prize pada novel *Gadis Minimarket*, serta Keigo Higashino yang meraih Naoki Prize melalui novel *Kesetiaan Mr. X*. Di samping itu, terdapat pula sejumlah novel lain yang walaupun tidak memenangkan penghargaan, tetapi tetap populer di Indonesia, seperti *Norwegian Wood* karya Haruki Murakami, *Gagal Menjadi Manusia* karya Dazai Osamu, *Holy Mother* karya Akiyoshi Rikako, dan *Teka-Teki Rumah Aneh* karya Uketsu.

Salah satu novel yang masuk dalam kategori ini adalah *Sekai kara Neko ga Kieta nara* karya Kawamura Genki yang diterbitkan di Jepang pada tahun 2012. Novel tersebut telah diterjemahkan ke bahasa Indonesia oleh penerbit BACA pada tahun 2020 dengan judul “Jika Kucing Lenyap dari Dunia”. Penulis novel tersebut, Kawamura Genki, merupakan seorang sastrawan, penulis skenario film, dan produser film. Kawamura juga turut menjadi penulis skenario saat novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* diadaptasi menjadi film berdurasi 1 jam 43 menit pada tahun 2016. Ketika membaca novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara*, dibutuhkan waktu berjam-jam hingga berhari-hari untuk menyelesaikannya, sementara saat menonton film adaptasinya hanya membutuhkan waktu tidak kurang dari dua jam. Hal tersebut menguntungkan bagi orang-orang yang hanya memiliki sedikit waktu senggang. Keuntungan lain dari novel yang diadaptasi menjadi film adalah bahwa pembaca yang sebelumnya hanya bisa membayangkan kata-kata di dalam novel, kini dapat melihat imajinasi tersebut diwujudkan dalam bentuk audio visual. Dengan demikian, cerita dalam novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* dapat lebih banyak tersampaikan kepada orang-orang yang lebih senang menonton film.

Novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* bercerita tentang seorang pemuda yang bekerja sehari-hari sebagai tukang pos. Suatu hari, dia didiagnosis menderita tumor otak dan waktu hidupnya hanya tersisa tujuh hari menurut perhitungan dokter. Saat kembali ke rumah, tiba-tiba ada sosok makhluk berwujud mirip sekali dengan dirinya yang memperkenalkan diri sebagai iblis. Iblis tersebut menawarkan perjanjian perpanjangan waktu hidup satu hari untuk setiap satu hal yang dihilangkan dari dunia. Karena sudah putus asa dan tidak ingin mati, pemuda

tersebut menerima tawaran iblis dengan syarat sesuatu yang dihilangkan merupakan kehendak dari iblisnya sendiri. Hari pertama iblis tersebut memilih menghilangkan telepon dari dunia untuk satu hari perpanjangan hidup sang pemuda. Hari demi hari dilalui dengan terus melenyapkan hal-hal lain seperti film dan jam. Pada saat iblis memberikan ide untuk menghilangkan kucing milik si pemuda, terjadi pergolakan batin dalam diri pemuda tersebut setelah menyadari bahwa sebenarnya terdapat makna dari masing-masing hal yang telah dilenyapkan selama ini. Setiap hal seperti telepon, film, jam, dan kucing tidak lepas dari adanya kenangan bersama orang-orang yang dicintainya seperti mantan pacarnya, sahabatnya, dan orang tuanya. Sejak saat itu, sang pemuda mulai bisa menerima vonis kematiannya dan lebih bersyukur atas hidupnya selama ini, serta tidak lagi melakukan perjanjian dengan iblis.

Dari sinopsis tersebut diketahui bahwa sang tokoh utama sempat menghalalkan segala cara demi kelangsungan hidupnya, sekalipun harus membuat perjanjian dengan iblis yang akhirnya hanya merusak hidupnya sendiri yang selama ini telah dijalani bersama orang-orang terdekatnya.

Kisah yang sarat konflik dan emosi tersebut kemudian dialihwahakan ke dalam bentuk film. Namun, dengan keterbatasan durasi yang dimiliki, tidak semua isi cerita dalam novel dapat dimasukkan secara menyeluruh. Oleh karena itu, pasti terdapat perubahan-perubahan yang terjadi saat pengadaptasiannya. Orang yang sudah membaca novel aslinya kemudian menonton filmnya akan menyadari adanya perbedaan, meskipun isi dari novelnya masih tetap membayangi cerita yang ada di dalam film.

Alasan penulis meneliti adaptasi novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* ke dalam film adalah untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang terjadi dalam film, yang menjadikannya sedikit berbeda dengan novel aslinya. *Sekai kara Neko ga Kieta nara* merupakan salah satu novel terlaris dari Kawamura Genki yang memberikan sebuah gambaran bahwa keserakahan manusia untuk terus hidup justru dapat berdampak buruk bagi diri sendiri. Penulis ingin mengetahui apakah unsur-unsur penting cerita yang disampaikan Kawamura Genki dalam novel berbahasa Jepang yang berjumlah 221 halaman tersebut masih dapat terwakili secara lengkap, khususnya unsur intrinsiknya, ketika dialihwahanakan ke dalam bentuk film dengan durasi kurang dari dua jam saja.

Kemudian penulis tertarik untuk meneliti terkait dengan pengadaptasian yang terjadi pada novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* ke dalam sebuah film berjudul *Sekai kara Neko ga Kieta nara* untuk menganalisis perbandingan penceritaan di kedua karya ini. Penulis menggunakan teori ekranisasi sebagai landasan kajian, sebab perubahan bentuk dari novel ke film tentu menghadirkan sejumlah pergeseran seperti pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Hal ini sejalan dengan konsep yang dikemukakan oleh Pamusuk Eneste mengenai ekranisasi. Penulis juga menggunakan teori alih wahana milik Sapardi Djoko Damono sebagai teori pendukung. Penelitian ini menggunakan pendekatan sastra bandingan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan penceritaan novel dan film *Sekai kara Neko ga Kieta nara*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. bagaimana unsur intrinsik pada novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara*;
2. bagaimana proses ekranisasi yang terjadi pada film *Sekai kara Neko ga Kieta nara*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. memaparkan unsur intrinsik pada novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara*;
2. memaparkan proses ekranisasi yang terjadi pada film *Sekai kara Neko ga Kieta nara*.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Objek material penelitian ini adalah novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* karya Kawamura Genki dan film *Sekai kara Neko ga Kieta nara* karya sutradara Nagai Akira. Novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* pertama kali diterbitkan pada tanggal 30 Agustus 2012. Berdasarkan informasi dari situs pribadi Kawamura Genki, novel tersebut telah dirilis di 32 negara dan berhasil terjual lebih dari dua juta eksemplar secara global. Film *Sekai kara Neko ga Kieta nara* rilis di Jepang pada tanggal 14 Mei 2016, empat tahun setelah diterbitkannya novel dengan judul

yang sama. Film berdurasi 1 jam 43 menit tersebut merupakan film kedua yang disutradarai oleh Nagai Akira, setelah film pertamanya yang berjudul *Judge!* pada tahun 2014.

Adapun objek formal dalam penelitian ini adalah proses ekranisasi novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* karya Kawamura Genki ke dalam film *Sekai kara Neko ga Kieta nara* karya sutradara Nagai Akira. Dalam menganalisis proses ekranisasi tersebut, penulis menggunakan teori ekranisasi untuk menganalisis perubahan-perubahan unsur pembangun cerita yang terdapat pada film *Sekai kara Neko ga Kieta nara*, untuk kemudian diketahui adanya pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Penelitian ini juga menggunakan teori struktural fiksi untuk menganalisis unsur intrinsik novel yang meliputi tema dan amanat, tokoh dan penokohan, latar, alur, dan sudut pandang.

1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis yang diperoleh yaitu dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan sastra komparatif, dalam hal ini khususnya ekranisasi. Manfaat praktis yang diperoleh yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat umum untuk memahami proses kreatif di balik adaptasi novel menjadi film, sehingga dapat menilai perbedaan keduanya dengan lebih kritis.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab 1 merupakan pendahuluan. Pada bab ini terdapat enam (6) subbab yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 berisi tinjauan pustaka. Pada bab ini diuraikan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, serta memberikan penjelasan mengenai kerangka teori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teori struktural fiksi dan teori terkait alih wahana serta ekranisasi.

Bab 3 berupa metode penelitian yang menjabarkan mengenai metode konparatif yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab 4 memuat pembahasan. Bab ini berisikan analisis unsur instrinsik novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara*, serta proses ekranisasi yang terjadi pada film *Sekai kara Neko ga Kieta nara*.

Bab 5 adalah penutup yang terdiri dari simpulan dan saran.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan perbandingan dan referensi serta untuk menghindari kesamaan bagi penelitian ini, penulis melakukan tinjauan pustaka terkait penelitian lain di bidang sastra yang menggunakan novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* atau teori ekranisasi dari Pamusuk Eneste sebagai objek penelitiannya. Hasilnya ditemukan bahwa penelitian terkait novel dan teori tersebut telah banyak dilakukan sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa contoh penelitian yang dimaksud.

Penelitian pertama adalah skripsi berjudul “Pencarian Makna Hidup Tokoh Boku dalam Novel *Sekai Kara Neko Ga Kieta Nara* Karya Kawamura Genki: Kajian Psikologi Sastra” yang ditulis oleh mahasiswa Universitas Gadjah Mada bernama Luluk Tresnaningtyas pada tahun 2018. Hasil dari penelitian ini yaitu tokoh Boku menemukan arti dan tujuan hidupnya setelah melalui berbagai komponen dalam proses pencarian makna hidup. Arti dan tujuan yang ia temukan ini menjadi alasannya untuk menerima hidupnya apa adanya dan menghadapi kematian dengan cara menghentikan perjanjian dengan Akuma. Persamaan penelitian Luluk Tresnaningtyas dengan penelitian penulis terletak pada objek materialnya yang menggunakan novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* karya Kawamura Genki. Hal yang membedakannya adalah Luluk Tresnanintyas menitikberatkan analisis pada aspek psikologis tokoh untuk memahami makna hidup yang ditemukan tokoh Boku sebagai alasan ia menerima kematiannya.

Sementara itu, penulis menekankan analisis pada perubahan unsur intrinsik novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* setelah diadaptasi menjadi film.

Penelitian kedua merupakan skripsi yang berjudul “Mono no Aware dalam Novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* Karya Kawamura Genki” yang ditulis oleh mahasiswa STBA JIA Bekasi bernama Suryanah Dilah pada tahun 2022. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya 20 data *Mono no Aware* dalam novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* yang digambarkan melalui peristiwa antar manusia dan binatang yang memperlihatkan emosi secara mendalam berupa kesedihan, rasa iba, terharu, dan penyesalan. Kemudian ditemukan juga 8 data sikap dari para tokoh yang menyikapi peristiwa *Mono no Aware* tersebut yang berupa sikap pantang menyerah, pasrah dalam menjalani takdir, marah, dan tenggelam dalam kesedihan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada objek materialnya yang menggunakan novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* karya Kawamura Genki. Hal yang membedakannya terletak pada fokus analisis. Suryanah Dilah menitikberatkan penelitiannya pada nilai-nilai *Mono no Aware* yang muncul dalam relasi antara manusia dan binatang, serta sikap para tokoh terhadap peristiwa tersebut. Sementara itu, penulis fokus pada perbandingan unsur intrinsik antara versi novel dan film adaptasinya dengan menyoroti perubahan-perubahan yang terjadi akibat adanya proses ekranisasi berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi.

Penelitian ketiga yang penulis temukan adalah sebuah skripsi yang diterbitkan dalam E-Jurnal Undip pada tahun 2019 berjudul “Transformasi Novel *Refrain* Karya Winna Efendi ke Film *Refrain* Karya Fajar Nugros Sebuah Kajian

Ekranisasi” yang ditulis oleh seorang mahasiswa Universitas Diponegoro bernama Novi Febryan. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat perubahan tokoh dan penokohan pada karakter Niki, Nata, Annelise, Oliver, dan Helena. Terdapat pula perubahan pada unsur latar seperti posisi rumah Nata dan Niki. Kemudian pada unsur alur terdapat perubahan pada cara memperkenalkan tokoh Nata dan Niki. Selain itu, ditemukan juga pengurangan terhadap 5 (lima) tokoh, serta penambahan tokoh sebanyak tiga orang dan latar restoran Prancis. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian penulis karena keduanya menelaah proses alih wahana dari novel ke film melalui ekranisasi. Adapun perbedaannya terletak pada temuan utama masing-masing penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Novi Febryan menunjukkan bahwa bentuk ekranisasi yang paling dominan terdapat pada aspek perubahan bervariasi terhadap unsur intrinsik tokoh dan penokohan, sedangkan dalam penelitian penulis perubahan yang paling menonjol justru terdapat pada unsur intrinsik alur. Dengan demikian, dapat terlihat bahwa walaupun keduanya sama-sama mengkaji ekranisasi dari novel ke film, perubahan yang muncul dalam versi adaptasinya tetap bergantung pada karakteristik karya sastra yang diekranisasi.

Penelitian keempat adalah sebuah artikel yang ditulis oleh Hanifa Muslima, Fenny Febrianty, dan Pitri Haryanti berjudul “Ekranisasi Novel *Ankoku Joshi* Karya Akiyoshi Rikako ke Live Action” yang diterbitkan pada tahun 2020 dalam Jurnal Mahadaya Universitas Komputer Indonesia. Hasil dari penelitian ini didapati adanya pengurangan tokoh Koga Sonoko, penambahan tokoh Takaoka Shiyo dan Nitani Mirei, serta perubahan bervariasi pada karakterisasi tokoh Takaoka Shito

dan Nitani Mirei. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang penulis lakukan terletak pada fokus yang sama, yakni menganalisis proses ekranisasi serta menguraikan aspek pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah penelitian yang ditulis oleh Hanifa Muslima dkk. hanya menitikberatkan analisis pada unsur intrinsik tokoh dan penokohnya saja, sedangkan penulis mencakup seluruh unsur intrinsik, terutama tokoh dan penokohan, latar, serta alur.

Dari keempat penelitian yang telah ditinjau, penulis menemukan adanya persamaan dan perbedaan pada objek formal dan objek material yang digunakan. Hal yang baru pada penelitian penulis dan belum pernah dilakukan oleh penelitian sebelumnya berupa analisis perubahan unsur intrinsik akibat adanya proses ekranisasi pada novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* karya Kawamura Genki setelah difilmkan oleh Nagai Akira. Penelitian ini juga memperluas dari penelitian-penelitian sebelumnya mengenai *Sekai kara Neko ga Kieta nara* yang hanya membahas novelnya saja.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Teori Struktural Fiksi

Fiksi bersinggungan langsung dengan manusia dalam interaksinya dengan lingkungan, sesama, diri sendiri, dan Tuhan. Fiksi tidak dapat disebut sebagai khayalan belaka karena terdapat penghayatan dan perenungan secara intens terhadap hakikat hidup dan kehidupan, serta dilakukan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab. Terlepas dari adanya tujuan estetik, tak dapat dipungkiri bahwa

fiksi juga mengandung tujuan memberikan hiburan, oleh karena itu fiksi disebut sebagai sebuah cerita. Fiksi pada mulanya hanya merujuk pada prosa naratif seperti novel dan cerpen karena terdapat unsur instrinsik seperti peristiwa, plot, latar, tokoh (dan penokohan), sudut pandang, dan lain-lain untuk menghidupkan sebuah dunia imajiatif. Namun, fiksi juga tidak dapat dipisahkan dengan fakta yang terjadi di kehidupan nyata (Nurgiyantoro, 2010:3-4).

Pada penelitian ini penulis akan menganalisis unsur intrinsik novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* yang meliputi tema dan amanat, tokoh dan penokohan, latar, alur, dan sudut pandang untuk kemudian dibandingkan dengan unsur naratif yang terdapat pada film *Sekai kara Neko ga Kieta nara*.

2.2.1.1 Tema dan Amanat

Tema pada dasarnya bukanlah makna yang sengaja disembunyikan, tetapi juga tidak selalu eksplisit. Tema merupakan dasar cerita atau gagasan dasar umum sebuah karya novel yang dalam menemukannya harus berkaitan dengan keseluruhan isi cerita, bukan hanya bagian-bagian tertentu saja (Nurgiyantoro, 2010:68). Dikarenakan tema bisa disebut sebagai gagasan umum dari keseluruhan cerita, maka unsur-unsur lain seperti penokohan, latar, dan sudut pandang seharusnya tetap berkaitan dengan gagasan tersebut.

Dalam sebuah karya fiksi bisa terdapat lebih dari satu tema. Jika demikian, maka makna pokok cerita disebut tema mayor dan makna tambahan cerita disebut tema minor. Makna pokok atau tema mayor adalah makna tersirat dari keseluruhan ataupun sebagian besar cerita, bukan makna yang terdapat pada beberapa bagian

saja. Sebaliknya, makna tambahan atau tema minor adalah makna yang hanya terdapat di bagian-bagian tertentu. Banyak dan sedikitnya tema minor tergantung pada jumlah tema yang ditemukan pada karya sastra tersebut (Nurgiyantoro, 2010:82-83).

Menurut Nurgiyantoro (2010:83), meskipun makna tambahan hanya ditemukan pada bagian tertentu saja, tetapi hal itu tidak dapat berdiri sendiri dan harus tetap berkaitan dengan makna pokok cerita sebagai sebuah kesatuan. Makna pokok bersifat merangkum beberapa makna tambahan, sedangkan makna tambahan bersifat mendukung atau mempertegas eksistensi makna utama keseluruhan cerita. Makna pokok dapat ditafsirkan melalui perbandingannya dengan makna-makna lain dalam karya sastra itu.

Amanat tidak dapat dipisahkan dengan tema, karena amanat sendiri juga menggambarkan makna yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca. Terkadang pengertian amanat diidentikkan dengan tema, karena keduanya dapat ditafsirkan, diambil dari cerita, dan merupakan sesuatu yang terkandung dalam cerita. Namun, sebenarnya tema bersifat lebih kompleks daripada amanat. Amanat dapat dikatakan sebagai wujud tema dalam bentuk yang lebih sederhana, serta tidak semua tema merupakan amanat.

Menurut Kenny (melalui Nurgiyantoro, 2010:321), amanat merupakan “petunjuk” yang sengaja diberikan pengarang kepada pembacanya tentang masalah kehidupan seperti sikap, tingkah laku, dan sopan santun pergaulan. Disebut praktis karena “petunjuk” ini dapat ditemukan dalam kehidupan nyata yang ditampilkan

melalui perilaku para tokohnya. Pembaca diharapkan dapat mengambil hikmah dari pesan moral yang diamanatkan dalam cerita, sikap, dan tingkah laku para tokoh.

2.2.1.2 Tokoh dan Penokohan

Istilah tokoh merujuk pada orang atau pelaku cerita, sedangkan penokohan merujuk pada teknik perwujudan atau pengembangan tokoh dalam cerita. Kehidupan tokoh dalam cerita diibaratkan sebagai kehidupan manusia dalam dunia fiksi, maka dari itu ia harus seperti mempunyai pikiran dan perasaan, serta bersikap dan bertindak sesuai tuntutan cerita dengan watak yang melekatinya. Sikap tokoh haruslah konsisten untuk ukuran kehidupan manusia yang sewajarnya (Nurgiyantoro, 2010:165-167).

Dari segi peranan atau tingkat kepentingannya, seorang tokoh dapat digolongkan menjadi dua, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama merupakan tokoh yang diutamakan penceritaannya, sehingga banyak muncul baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikaitkan dengan kejadian. Tokoh utama tidak harus muncul di setiap bab, ada pula yang hanya diceritakan oleh tokoh-tokoh lain. Tokoh utama akan selalu hadir sebagai pelaku karena menentukan perkembangan plot secara keseluruhan. Menurut Nurgiyantoro (2020:176-177), di sisi lain, tokoh tambahan merupakan tokoh yang kemunculannya lebih sedikit, tidak terlalu dipentingkan, dan kehadirannya hanya sebatas pada hubungannya dengan tokoh utama.

Dilihat dari segi fungsi penampilan, tokoh dapat dibedakan menjadi tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang diberikan

simpati dan empati oleh pembaca yang melibatkan diri secara emosional kepada tokoh tersebut. Sebaliknya, tokoh antagonis adalah tokoh yang menjadi penyebab konflik dalam cerita, baik secara langsung maupun tidak langsung kepada tokoh protagonis (Nurgiyantoro, 2010:178-179).

Kemudian dari segi perwatakannya, tokoh terbagi menjadi dua, yakni tokoh sederhana dan tokoh kompleks atau bulat. Tokoh sederhana merupakan tokoh yang hanya memiliki satu watak atau kualitas pribadi tertentu. Sifat atau tingkah laku tokoh tersebut terkesan datar, monoton, dan tidak memberikan kejutan bagi pembaca. Sementara itu, tokoh kompleks atau bulat adalah tokoh yang memiliki banyak sisi kehidupan, jati diri, dan kepribadian. Watak dan tingkah lakunya bisa bermacam-macam, bahkan sulit diduga (Nurgiyantoro, 2010:181-183).

Yang terakhir, dari segi berkembang atau tidaknya perwatakan, tokoh dalam cerita dibagi menjadi tokoh statis dan tokoh berkembang. Tokoh statis merupakan tokoh yang tidak mendapatkan perkembangan atau perubahan watak karena pengaruh dari peristiwa-peristiwa yang terjadi kepada tokoh tersebut (Altenbernd & Lewis melalui Nurgiyantoro, 2010:188). Di pihak lain, tokoh berkembang mengalami perubahan dan perkembangan watak seiring dengan plot yang juga semakin berkembang.

Teknik dalam menggambarkan tokoh terbagi menjadi dua, yaitu teknik analitik dan teknik dramatik. Pada teknik analitik, karakter dalam cerita digambarkan secara eksplisit melalui deskripsi, penjelasan, atau uraian langsung yang mencakup sikap, watak, sifat, tingkah laku, atau bahkan ciri fisiknya, yang biasanya dilakukan pada bagian pengenalan cerita (Nurgiyantoro, 2010:195).

Sementara pada teknik dramatik, pengarang tidak secara langsung mendeskripsikan sifat dan tingkah lakunya, melainkan ditunjukkan melalui aktivitas keseharian baik secara verbal melalui dialog maupun nonverbal melalui tindakan atau perilaku, serta melalui kejadian-kejadian yang dialami tokoh (Nurgiyantoro, 2010:198).

2.2.1.3 Latar

Dalam cerita, diperlukan adanya ruang lingkup, tempat, dan waktu sebagaimana halnya dengan yang ada di dunia nyata. Latar membuat cerita terasa lebih realistis dan konkret, seolah cerita yang ada dalam novel benar-benar terjadi (Nurgiyantoro, 2010:216-217).

Latar dibedakan menjadi tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu, dan sosial. Latar tempat adalah latar yang digunakan sebagai lokasi terjadinya peristiwa dalam cerita, dapat berupa nama-nama yang ada di dunia nyata, nama yang dikarang, ataupun tempat tanpa nama (Nurgiyantoro, 2010:227).

Menurut Nurgiyantoro (2010:230), latar waktu adalah latar yang berhubungan dengan kapan terjadinya peristiwa dalam cerita, biasanya sama persis dengan waktu faktual di dunia nyata ataupun yang bisa dikaitkan dengan peristiwa sejarah. Kesejalaran waktu dengan perkembangan cerita memberi kesan kepada pembaca bahwa cerita yang disampaikan benar-benar terjadi.

Yang ketiga adalah latar sosial, yaitu latar yang berhubungan dengan perilaku dan tata cara kehidupan masyarakat yang dapat berupa adat istiadat, keyakinan, tradisi, kebiasaan hidup, cara berpikir, hingga status sosial tokoh, dan lain sebagainya (Nurgiyantoro, 2010:233-234).

2.2.1.4 Alur

Alur seringkali dianggap sebagai unsur yang terpenting di antara unsur intrinsik lainnya. Menurut Nurgiyantoro (2010:110), pembaca akan lebih memahami cerita yang ditampilkan apabila terdapat kejelasan terkait urutan antarperistiwa yang dikisahkan secara linear. Secara kronologis, alur dapat dibagi menjadi tiga, yaitu alur maju atau progresif, alur mundur atau *flashback*, dan alur campuran.

Sebuah novel dikatakan memiliki alur maju apabila peristiwa-peristiwa yang diceritakan bersifat kronologis, yaitu peristiwa-peristiwa yang pertama diikuti oleh peristiwa-peristiwa berikutnya, atau dari awal sampai akhir diceritakan secara runtut (Nurgiyantoro, 2010:154). Alur ini berpola A-B-C-D-E, dengan A merupakan tahap awal cerita, B-C-D merupakan tahap tengah yang mencakup rangkaian peristiwa selanjutnya yang menjadi inti cerita, dan E merupakan tahap penyelesaian cerita.

Alur mundur dimulai dari tahap tengah atau akhir cerita, kemudian baru ke tahap awal cerita, sehingga polanya menjadi D1-A-B-C-D2-E. Karya yang menggunakan jenis alur ini biasanya langsung menampilkan konflik cerita, menyebabkan pembaca tidak tahu mengapa peristiwa yang sedang diceritakan itu dapat terjadi. Teknik ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya pengarang “menyuruh” tokoh merenung kembali ke masa lalunya, menuturkannya kepada tokoh lain secara lisan maupun tertulis, tokoh lain yang menceritakan masa lalu tokoh lain, atau bahkan pengarang sendiri yang menceritakannya (Nurgiyantoro, 2010:154-155)

Alur campuran merupakan penggabungan dari alur maju dan alur mundur, dengan pola E-D1-A-B-C-D2. Barangkali tidak ada novel yang secara mutlak berplot progresif ataupun sebaliknya murni *flashback*. Plot sebuah novel yang progresif di dalamnya sering terdapat adegan-adegan *flashback*, begitupun sebaliknya, tak mungkin ada sebuah cerita yang mutlak *flashback* karena hal itu akan menyebabkan pembaca menjadi sangat sulit untuk mengikuti cerita yang dikisahkan jika terus menerus dilakukan secara mundur (Nurgiyantoro, 2010:155-156).

2.2.1.5 Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan sarana cerita atau *literary device*. Pemilihan sudut pandang berpengaruh besar terhadap penyajian cerita dan reaksi afektif dari pada pembaca. Menurut Nurgiyantoro (2010:256), sudut pandang terbagi menjadi tiga macam, yaitu sudut pandang persona ketiga “dia”, sudut pandang persona pertama “aku”, dan sudut pandang campuran.

Pada sudut pandang persona ketiga “dia”, narator adalah seseorang yang berada di luar cerita dan menyebut nama-nama tokohnya menggunakan kata ganti ia, dia, dan mereka. Sudut pandang ini dibagi menjadi dua golongan, yaitu sudut pandang “dia” mahatahu dan sudut pandang “dia” terbatas atau sebagai pengamat (Nurgiyantoro, 2010:256).

Sudut pandang persona pertama “aku” menggunakan narator sebagai seseorang juga yang ikut terlibat dalam cerita dengan berperan menjadi si “aku”

(Nurgiyantoro, 2010:262). Sudut pandang ini dibedakan menjadi dua golongan, yaitu sudut pandang “aku” tokoh utama dan sudut pandang “aku” tokoh tambahan.

Sudut pandang campuran menggunakan berbagai teknik yang membebaskan pengarang bergonta-ganti sudut pandang tergantung pada kreativitas dan kemauannya demi tercapainya efektivitas penceritaan yang lebih baik atau untuk mencari variasi penceritaan agar memberikan kesan lain (Nurgiyantoro: 2010:266). Penggunaannya dapat berupa persona ketiga dengan teknik “dia” mahatahu dan “dia” sebagai pengamat, persona pertama dengan teknik “aku” sebagai tokoh utama dan “aku” tambahan atau sebagai saksi, bahkan dapat berupa campuran antara persona pertama dan ketiga, antara “aku” dan “dia” sekaligus.

2.2.2 Teori Alih Wahana

Wahana berarti kendaraan, jadi alih wahana adalah proses pemindahan dari satu jenis ‘kendaraan’ ke ‘kendaraan’ lain (Damono, 2018:9). Karya seni dapat dianggap sebagai suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan, mengekspresikan, atau menunjukkan sesuatu seperti pesan, ide, suasana, atau perasaan.

Pengalihan wahana mencakup pengubahan cara penyampaian, perasaan, atau gagasan suatu karya, contohnya cerita yang asalnya dalam bentuk cerpen atau novel diubah ke dalam bentuk film atau drama, puisi yang mengekspresikan perasaan dapat dialihkan ke dalam bentuk pertunjukan musik, dan sebagainya. Dengan demikian, alih wahana dapat disebut juga sebagai proses pengubahan bentuk karya sastra dari yang lama menjadi ke bentuk baru. Karya seni harus beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan bentuk atau medium yang baru saat

dialihwahanakan. Karakter, pesan asli, atau ciri khas mungkin saja mengalami perubahan dalam proses ini, sehingga karya dari alih wahana akan selalu menghasilkan karya yang baru (Damono, 2018:24)

Beberapa istilah yang umum digunakan dalam kaitannya dengan proses dan hasil alih wahana antara lain musikalisasi, novelisasi, dramatisasi, dan ekranisasi. Musikalisasi merupakan pengubahan bentuk karya dari puisi menjadi musik. Novelisasi adalah proses pengadaptasian film atau karya seni lainnya menjadi novel. Dramatisasi adalah mengubah sebuah karya seni menjadi pementasan drama. Ekranisasi merupakan pengalihwahanaan dari karya sastra tulis seperti cerpen dan novel menjadi karya seni audio visual seperti film.

Jenis kesenian apapun dapat dijadikan film, misalnya nyanyian, drama, tarian, dan bahkan lukisan. Seorang pekerja film bisa memulai proyek perubahan begitu melihat kemungkinan satu jenis kesenian dapat diubah ke kesenian lain (Damono, 2018:105). Fenomena pengadaptasian dari novel ke film mencerminkan perubahan substansi dari bentuk narasi ke bentuk audio visual yang kemudian memunculkan istilah ekranisasi.

2.2.3 Teori Ekranisasi

Ekranisasi adalah pelayarputihan dari novel ke film. Kata *ecran* sendiri berasal dari bahasa Prancis yang berarti *layar*. Dalam pelaksanaannya, proses ekranisasi tentu mengakibatkan adanya perubahan antara unsur intrinsik pada novel dengan yang ada pada filmnya dikarenakan novel dibangun dengan kata-kata, sedangkan film merupakan gambar yang bergerak.

Selain itu, terdapat pula perbedaan dalam proses penggarapannya. Novel hanya melibatkan seorang penulis dalam pembuatan karyanya, sedangkan film melibatkan banyak orang yang terdiri dari sutradara, produser, juru kamera, pemeran, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, dapat dikatakan ekranisasi adalah proses perubahan karya dari yang dihasilkan secara individual menjadi suatu karya yang dikerjakan secara bersama-sama oleh banyak orang (Eneste, 1991:60).

Definisi lain dari ekranisasi adalah perubahan pada proses kenikmatan membaca menjadi menonton, pun penikmatnya juga berubah dari pembaca menjadi penonton (Eneste, 1991:61). Hal tersebut dikarenakan saat membaca novel, pembaca membayangkan kata-kata yang ada dalam novel hingga membentuk sebuah imajinasi untuk memahami maksud dari pengarang, sedangkan dalam film sudah menampilkan visual-visual yang konkret dan sesungguhnya.

Perubahan yang dimaksud oleh Eneste yang berkaitan dengan unsur intrinsik dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi.

2.2.2.1 Pengurangan

Novel biasanya dinikmati (dibaca) selama sehari-hari hingga berminggu-minggu, sementara film dinikmati (ditonton) dengan durasi yang lebih singkat yakni sekitar satu hingga tiga jam saja (Eneste, 1991:61). Dengan demikian, hal-hal yang terdapat dalam novel seperti tokoh, alur, latar, dan sebagainya tidak dapat sepenuhnya dimuat dalam film adaptasinya akibat keterbatasan durasi. Untuk menyiasati hal tersebut, pembuat film (penulis skenario atau sutradara) akan

memotong informasi-informasi dari novel yang dirasa tidak terlalu penting atau memengaruhi keseluruhan isi cerita.

2.2.2.2 Penambahan

Saat mengadaptasi cerita dari novel ke film, penulis skenario atau sutradara boleh menambahkan adegan-adegan yang sebenarnya tidak ada dalam novel. Hal tersebut terjadi karena pembuat film merasa penambahan tersebut penting dari sudut *filmis* (Eneste, 199:64). Selain itu, penambahan yang berupa tokoh, latar, alur, dan sebagainya dapat juga dilakukan untuk lebih mendramatisir adegan di dalam film, dengan syarat adegan yang ditambahkan masih mempunyai relevansi terhadap jalannya cerita.

2.2.2.3 Perubahan Bervariasi

Pengadaptasian karya sastra dari novel ke film tentunya memiliki tantangan tersendiri. Seorang penulis skenario atau sutradara harus betul-betul memikirkan bagaimana cara memindahkan adegan-adegan dalam novel yang hanya berupa kata-kata ke dalam film yang berbentuk audio visual dengan durasi terbatas. Unsur intrinsik sebuah film tidak akan persis sama dengan yang terdapat dalam novel aslinya. Meskipun demikian, film tersebut tetap harus terikat dengan novel yang menjadi sumber adaptasinya. Terjadinya variasi-variasi tertentu yang muncul dalam film diakibatkan oleh perbedaan alat-alat yang digunakan (Eneste, 1991:66).

BAB 3

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan dua metode dalam penelitian ini, yaitu metode komparatif sebagai metode utama dan metode struktural sebagai metode penunjang dengan pendekatan sastra bandingan. Bab ini berisi langkah-langkah yang akan penulis gunakan dalam menganalisis unsur instrinsik novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* dan ekranisasi pada film *Sekai kara Neko ga Kieta nara*. Bab ini terdiri dari tiga subbab, yakni jenis penelitian, sumber data, dan langkah kerja penelitian.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada paradigma fenomenologis, di mana objektivitasnya dibentuk berdasarkan pemahaman mengenai situasi tertentu yang dialami oleh individu atau kelompok sosial tertentu (Moleong, 2014:14).

Penelitian ini termasuk ke dalam studi kepustakaan karena merupakan serangkaian kegiatan mengumpulkan data-data pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian (Zed, 2014:3). Peneliti membutuhkan sumber sekunder berupa data-data pustaka dari penelitian lain sebagai pendukung penelitian.

Penulis menggunakan metode komparatif dalam melakukan penelitian ini, yang digunakan untuk membandingkan dua atau lebih objek penelitian. Terdapat tiga aspek utama yang menjadi fokus pengamatan saat membandingkan objek-objek yang dijadikan bahan penelitian, yaitu kemiripan, kesamaan, dan perbedaan.

(Santoso dalam Wardani, 2024:30). Setelah membandingkan objek-objek tersebut, penulis dapat menemukan adanya kemiripan, kesamaan, dan perbedaan dari novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* saat dilayarputihkan menjadi film.

3.2 Sumber Data

Sumber data primer dalam penelitian ini ada dua, yaitu novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* karya Kawamura Genki yang dipublikasikan pada tahun 2012 dan film *Sekai kara Neko ga Kieta nara* karya sutradara Nagai Akira yang rilis pada tahun 2016. Novel digunakan sebagai acuan untuk mengidentifikasi unsur intrinsik cerita secara lengkap, sedangkan film digunakan untuk melihat bagaimana unsur-unsur tersebut dialihwahanakan ke dalam medium audio-visual. Dengan demikian, kedua sumber primer ini saling melengkapi dalam proses analisis, khususnya untuk mengungkap adanya pengurangan, penambahan, maupun perubahan bervariasi dari novel ke film.

Adapun sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa data kepustakaan yang mencakup berbagai dokumen dan literatur, baik cetak maupun digital. Data tersebut meliputi buku-buku teori, skripsi yang relevan dengan topik ekranisasi atau alih wahana, artikel-artikel jurnal ilmiah, hingga sumber lain yang kredibel dan berkaitan dengan permasalahan penelitian. Keberadaan data sekunder berfungsi sebagai penunjang teori sekaligus memperkuat analisis, sehingga penelitian ini memiliki dasar akademis yang kuat dan terverifikasi.

3.3 Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.3.1 Pengumpulan Data

Langkah pengumpulan data yang pertama kali penulis lakukan adalah mencari novel berbahasa Jepang dan film yang akan digunakan sebagai objek material penelitian. Penulis akan mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerita seperti tema dan amanat, tokoh dan penokohan, latar, alur, dan sudut pandang pada kedua objek material yang diteliti. Dalam pelaksanaannya, membaca novel dan menonton film *Sekai kara Neko ga Kieta nara* secara berulang-ulang dibutuhkan untuk kemudian mendata adegan-adegan yang berkaitan dengan teori struktural fiksi dan ekranisasi.

3.3.2 Analisis Data

Penulis melakukan analisis dengan menggunakan teori struktural fiksi dan ekranisasi Pamusuk Eneste yang didukung dengan teori alih wahana milik Sapardi Djoko Damono. Teori struktural fiksi digunakan untuk menganalisis unsur-unsur intrinsik novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* seperti tema dan amanat, tokoh dan penokohan, alur, latar, dan sudut pandang. Setelah menganalisis unsur intrinsik, penulis akan menggunakan teori ekranisasi Pamusuk Eneste dan teori alih wahana Sapardi Djoko Damono untuk membandingkan perubahan yang terjadi pada adaptasi novel menjadi film *Sekai kara Neko ga Kieta nara*.

3.3.3 Penyajian Data

Penelitian ini disajikan secara deskriptif analitis dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang ditemukan, dan kemudian akan dianalisis. Penulis akan menjelaskan unsur intrinsik pada novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* karya Kawamura Genki serta proses ekranisasinya pada film *Sekai kara Neko ga Kieta nara* karya sutradara Nagai Akira, kemudian mengambil kesimpulan.

BAB 4

PEMBAHASAN

4.1 Analisis Unsur Intrinsik Novel

4.1.1 Tema dan Amanat

4.1.1.1 Tema Mayor

Novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* memiliki tema mayor yang merupakan gagasan utama cerita berupa “makna kehidupan dari hal-hal kecil”. Dalam cerita ini, tokoh utama menghilangkan satu hal dari dunia setiap kali ingin memperpanjang satu hari kehidupannya. Seiring berjalannya waktu, ia mulai menyadari bahwa setiap hal yang lenyap sebenarnya memiliki peran penting dalam hidupnya. Hal-hal kecil yang sebelumnya dianggap sepele ternyata menjadi penghubung antara dirinya dengan orang-orang terdekat, seperti mantan kekasih, sahabat, dan keluarganya. Hal ini penulis temukan pada bagian awal novel, yaitu saat telepon menjadi benda pertama yang dihilangkan oleh iblis (dipanggil oleh tokoh “Aku” dengan nama Aloha) guna memperpanjang masa hidup tokoh “Aku”. Sebelum telepon tersebut lenyap, tokoh “Aku” sempat menghubungi mantan pacarnya untuk membuat janji temu pada keesokan harinya. Awalnya, tokoh “Aku” tidak merasakan dampak signifikan dari hilangnya telepon. Namun, seiring ia berbincang dengan mantannya tersebut, ia mulai menyadari bahwa telepon memiliki peran penting sebagai titik awal dan akhir hubungan mereka, sekaligus menjadi sarana utama dalam menjalin komunikasi selama masa pacaran.

電話そして携帯電話の発明により、人はすれ違わなくなり、待ち合わせをする意味を失った。でも、つながらないもどかしさ、待っている時間の温かい気持ちが、あの震えが止まらないほどの寒気と一緒に僕の中で力強く残っていた。

Berkat penemuan telepon, terutama ponsel, orang tidak lagi gagal bertemu di tempat janji dan kehilangan makna membuat janji untuk bertemu di tempat dan waktu yang ditentukan. Namun, keresahan saat tidak dapat menghubunginya dan perasaan hangat saat menunggu disertai dengan sensasi dingin yang membuatku menggigil terus membekas kuat di dalam diriku.

(Kawamura, 2016:83)

Kutipan tersebut menggambarkan tokoh “Aku” yang mengenang betapa bernilainya keberadaan telepon selama masa pacarannya dahulu. Ia selama ini bertanya-tanya mengenai penyebab berakhirnya hubungan mereka, dan akhirnya menyadari bahwa ketiadaan komunikasi langsung saat berada dalam penerbangan pulang dari Argentina menjadi salah satu faktor pemicunya. Keberadaan telepon yang merupakan alat yang dipakai dalam mayoritas komunikasi di antara keduanya menyebabkan hubungan mereka sangat bergantung pada media tersebut, dan ketergantungan semacam itu tidak cukup untuk mempertahankan keberlangsungan hubungan mereka. Penulis menyimpulkan bahwa benda kecil seperti telepon merupakan salah satu benda yang memengaruhi perjalanan asmara kehidupannya.

Konflik terus berlanjut dengan penghilangan film. Tokoh “Aku” meminta bantuan sahabatnya, Tsutaya, untuk mencarikan sebuah film yang akan ia tonton untuk terakhir kalinya. Namun, pada akhirnya, ia tidak memilih film apa pun, dan layar bioskop hanya menampilkan proyeksi putih kosong. Dalam situasi tersebut, tokoh “Aku” mulai membayangkan kehidupannya seolah-olah menjadi sebuah film. Meskipun baginya kehidupan tersebut tampak membosankan, ia berharap film tersebut dapat memberikan makna bagi setiap orang yang menontonnya.

いまの僕がそうだ。いま僕は映画を失うことが心底悲しく、心底切ないのだ。なんて自分勝手なのだろうと思う。失うと気付いたときに、無数の映画たちがいかに自分を支え、自分を形手ているかということに気付いたのだ。それでも僕は自分の命が惜しかった。

Aku juga begitu. Saat ini aku sungguh-sungguh bersedih dan menyesal karena kehilangan film. Betapa egoisnya aku. Ketika aku akan kehilangannya, aku baru sadar bahwa film-film yang tak terhitung jumlahnya mendukungku selama ini dan membentuk aku ini. Meskipun begitu, aku masih tidak rela kehilangan nyawaku.

(Kawamura, 2016:120)

Kutipan tersebut menunjukkan momen ketika tokoh “Aku” menyadari bahwa film memiliki peran penting dalam membentuk kenangan-kenangan pribadinya. Ia teringat akan masa lalu bersama kedua orang tuanya yang sering mengajaknya menonton film, serta hubungan persahabatannya dengan Tsutaya yang terbentuk atas dasar minat yang sama terhadap film, sebuah topik yang kerap mereka bahas sejak SMP. Penulis menyimpulkan bahwa hal yang disepelekan seperti film ternyata mampu membuat sang tokoh utama memiliki masa kecil yang harmonis dengan keluarganya, dan juga mempermanis kehidupannya setelah berteman dengan Tsutaya.

Sesuatu yang dihilangkan selanjutnya adalah jam. Tokoh “Aku” membayangkan apa yang akan berubah jika jam hilang dari dunia, dan yang pertama kali terlintas di pikirannya adalah tentang ayahnya yang memiliki toko jam, sebagaimana tergambar pada kutipan di bawah ini.

世界から時計が消えたなら。この世界はどう変わるのだろうか。僕は考えてみた。真っ先に浮かんだのは父の後ろ姿だ。父は小さな時計店を営んでいた。

Jika jam lenyap dari dunia. Bagaimana dunia ini akan berubah? Aku memikirkannya. Yang pertama kali muncul di benakku adalah punggung ayahku. Ayahku menjalankan sebuah toko jam kecil.

(Kawamura, 2016:125)

Selain itu, “jam” juga memiliki keterkaitan dengan konsep “waktu”. Saat jam lenyap, tidak disangka ternyata kucing peliharaannya yang bernama Kubis juga melupakan kenangan-kenangan bersama Ibu dari tokoh “Aku” semasa hidupnya. Padahal hubungan antara Kubis dan Ibu sangatlah akrab.

僕はキャベツに「どうして悲しいか」を説明できなかった。キャベツが忘れていることを責めることもできなかった。でも、キャベツと母さんのあいだに確かに存在した「時間」を伝えたかった。

Aku tidak bisa menjelaskan “kenapa sedih”. Tidak bisa juga menuduhnya sudah melupakan ibuku. Tapi aku ingin menyampaikan kepadanya tentang “waktu” yang pernah benar-benar ada di antara Ibu dan Kubis.

(Kawamura, 2016:145)

Dalam kutipan tersebut, tokoh “Aku” merasakan kesedihan yang mendalam karena Kubis tidak dapat mengingat momen-momen bersama Ibunya. Ada satu kenangan istimewa di masa lalu, ketika tokoh “Aku” bersama ayah, ibu, dan Kubis pergi berlibur ke sumber air panas. Itulah saat terakhir tokoh “Aku” menikmati waktu liburan bersama mendiang Ibunya. Namun, karena Kubis melupakan peristiwa itu, tokoh “Aku” merasa sedih. Kehilangan “jam” membuatnya menyadari betapa berharganya waktu yang telah dilalui bersama orang-orang tercinta. Penulis menyimpulkan bahwa benda sederhana seperti “jam” merupakan simbol dari “waktu” itu sendiri yang memerangkap kenangan-kenangan sepanjang perjalanan hidupnya.

Hal yang akan dihilangkan terakhir adalah Kubis, kucing yang telah menemani tokoh “Aku” selama bertahun-tahun, terutama sejak wafatnya sang Ibu. Ketika Kubis menghilang, tokoh “Aku” panik dan berusaha mencari keberadaannya

hingga ke kota lain, sampai akhirnya kucing tersebut ditemukan di depan sebuah bioskop yang terletak di dekat kediaman mantan pacarnya.

命と猫。今の僕にとってキャベツがいなくなる人生はちょっと想像できない。母さんが亡くなってから四年間。いつも一緒にいてくれたキャベツ。こいつを消すことなんかできない。でも、どうすればいいんだ。

Nyawaku dan kucing. Bagiku pada saat ini sulit membayangkan hidup tanpa Kubis. Empat tahun setelah Ibu meninggal, Kubis senantiasa menemaniku. Tak mungkin melenyapkannya. Lalu, aku harus bagaimana?

(Kawamura, 2016:167)

Kutipan tersebut menggambarkan tokoh “Aku” yang tidak mau kehilangan kucing kesayangannya. Dalam fase ini, ia bimbang apakah ingin melanjutkan negosiasinya dengan Aloha, atau memilih untuk tidak mengorbankan Kubis. Ia tidak mau kenangan pahit atas kematian ibunya terulang dengan kehilangan Kubis, yang membuatnya pada akhirnya tidak mau lagi menghilangkan hal-hal dari dunia walaupun taruhannya adalah nyawanya sendiri. Penulis menyimpulkan bahwa hewan pun dapat memiliki andil besar dalam kehidupan tokoh “Aku”, sebagaimana hal-hal lain yang telah dihilangkan sebelumnya.

4.1.1.2 Tema Minor

Selain tema mayor, novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* juga memiliki tema minor yaitu “nilai kehidupan dalam keterbatasan waktu”. Dalam cerita ini, tokoh “Aku” takut akan kematian yang telah didiagnosa oleh dokter sehingga membuat kesepakatan dengan iblis untuk memperpanjang hidupnya. Dalam prosesnya, tokoh “Aku” menghilangkan beberapa hal seperti telepon, film, dan jam.

その通りだ。なんともバカバカしい。でも僕は誰かから何かを奪って、生き延びることが幸せだとは思えなかった。それが太陽だって、

海だって、空気だって、猫と何ら変わりなく思えた。だから僕は世界から何かを消すのをやめた。僕は僕なりに、自分に与えられた他人よりも少し短い寿命を受け入れることにした。そして間もなく、僕は死ぬ。

Memang benar. Konyol sekali. Tapi aku tidak bisa menganggap kehidupanku bahagia kalau aku merenggut sesuatu dari seseorang demi mempertaruhkan nyawaku. Seandainya sesuatu itu matahari, laut, atau udara, sama saja dengan kucing, menurutku. Karena itulah, aku tidak mau lagi menghilangkan sesuatu dari dunia. Aku, dengan caraku sendiri, memutuskan untuk menerima waktu hidupku yang telah diberikan kepadaku sebagaimana mestinya meski waktu itu sedikit lebih pendek dari kebanyakan orang. Dan tak lama lagi, aku akan mati.

(Kawamura, 2016:197)

「でもただ生きることには意味がないじゃないですか。どう生きるかに意味があるんじゃないですか」。

“Tapi tak ada artinya kalau sekadar hidup. Artinya ada pada bagaimana kita hidup, bukan?”

(Kawamura, 2016:198)

Kutipan tersebut terjadi ketika tokoh “Aku” yang akan mengorbankan kucingnya akhirnya menyadari bahwa kebahagiaan tidak dapat dicapai dengan terus mengorbankan hal-hal berharga dalam hidupnya. Baginya lebih sulit menjalani kehidupan dengan kehilangan sesuatu yang selama ini telah menjadi bagian darinya. Ia menerima takdir dan berusaha mensyukuri kehidupannya serta berusaha memperbaiki hubungannya dengan ayahnya sebelum terlambat. Dari sikap tokoh “Aku” tersebut, penulis menyimpulkan bahwa keterbatasan waktu tidak memengaruhi nilai hidup seseorang, melainkan kualitas hidup itulah yang menentukan apakah kehidupan yang dijalani itu bermakna atau tidak.

4.1.1.3 Amanat

Dari tema mayor tersebut terdapat sebuah amanat bahwa segala sesuatu, sekecil apa pun, memiliki makna dan berkontribusi dalam membentuk kehidupan

manusia. Hal ini tercermin dari perjalanan tokoh utama yang akhirnya memahami setiap nilai dari apa yang telah ia hilangkan demi mempertahankan hidupnya.

レタスが、キャベツが、そして母さんが、消えたなら。そんなことを想像できなかった無知で阿呆な僕。でも今は分かる。世界に何かが存在する理由はあっても、失われる理由なんて、まったくないんだということを。

Jika Selada, Kubis, dan Ibu tiada, aku yang bodoh dan tak tahu apa-apa tidak pernah bisa membayangkan hal itu. Tapi sekarang aku tahu. Selalu ada alasan mengapa sesuatu berada di dunia, tapi tak ada lagi alasan apa pun mengapa sesuatu harus hilang dari dunia.

(Kawamura, 2016:189)

Amanat yang penulis temukan dalam novel ini adalah bahwa setiap hal, baik yang terlihat kecil maupun besar, sebenarnya memiliki peran penting dalam kehidupan seseorang, meski sering kali tidak disadari. Nilai dan makna dari hal-hal tersebut biasanya baru benar-benar dirasakan setelah kehilangannya. Oleh karena itu, kita perlu belajar untuk menghargai segala sesuatu di sekitar kita, termasuk manusia, benda, hingga hewan.

Penulis juga menemukan amanat lain yang muncul menjelang akhir cerita dalam novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara*, yang berkaitan erat dengan tema minor dalam novel tersebut.

無数の失敗や後悔、叶えられなかった戦、会いたかった人、食べたかったものや行きたかった場所。とにかくそんなものをたくさん抱えながら僕は死んでいく。でもそれでいいんだ。僕は今の自分でもよかった。ここではないどこかではなく、ここにいてよかったと今は思える。

Kegagalan dan penyesalan yang tak terhitung jumlahnya, impian yang tidak dapat dicapai, orang yang ingin kutemui, makanan yang ingin kumakan, dan tempat yang ingin kutuju. Dengan mendekap bermacam-macam hal seperti itu, aku akan mati. Tapi, itu sudah cukup begitu seperti itu. Aku bisa menerima dan merasa puas dengan diriku saat ini apa adanya. Tidak di suatu tempat yang bukan di sini, tapi di sinilah aku berada dan kini aku bisa bersyukur karenanya.

(Kawamura, 2016:202-203)

Amanat ini menekankan bahwa makna hidup seseorang tidak ditentukan oleh panjangnya waktu yang dimiliki, melainkan oleh bagaimana kehidupan itu dijalani. Karena itu, penting untuk mengisi hidup dengan penuh arti dan rasa syukur, sebab kehidupan yang hanya terjadi sekali ini akan terasa terlalu singkat jika diisi dengan penyesalan dan ketidakpuasan.

4.1.2 Tokoh dan Penokohan

4.1.2.1 Tokoh Utama

a) Tokoh “Aku”

Tokoh “Aku” merupakan satu-satunya tokoh utama dalam novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara*. Ia juga berperan sebagai narator, karena seluruh kisah disampaikan melalui sudut pandangnya. Sepanjang cerita, nama asli tokoh ini tidak pernah diungkapkan, meskipun ia berinteraksi dengan banyak karakter lain, tak satu pun yang menyebut namanya. Karakter “Aku” digambarkan memiliki sifat nekat, yang tampak saat ia menyetujui tawaran iblis untuk menghapus sesuatu dari dunia demi menambah satu hari kehidupannya.

あまりに唐突でバカバカしい提案だった。まるで運転番組のキャンペーンのようだ。こんな簡単な取引で命を延ばしてもらえるはずがない。けれども、信じるか信じないかは別として、とにかく乗らない賭けではない。どうせ死ぬのだ。僕に選択肢はない。

Tawaran yang terlalu konyol dan tak masuk akal. Bagaikan promosi acara teleshopping. Tak mungkin kematianku dapat ditunda dengan transaksi begini sederhana. Namun, tanpa peduli aku percaya atau tidak, pertarungan ini tidak bisa dilewatkan begitu saja. Bagaimanapun aku akan mati tak lama lagi. Aku tidak punya pilihan.

(Kawamura, 2016:26)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “nekat¹” diartikan sebagai sikap yang tidak memedulikan apa-apa lagi, biasanya karena rasa putus asa, kehilangan akal, atau perasaan malu yang mendalam. Tokoh “Aku” yang dilanda keputusan dan tidak ingin mati di usia muda memilih untuk mempertaruhkan segalanya demi mendapatkan tambahan waktu hidup. Secara kebetulan di tengah keputusasaannya tersebut muncul peluang untuk memperpanjang hidup, dan tanpa banyak pertimbangan ia langsung memanfaatkan kesempatan itu. Ia sudah tidak lagi memikirkan konsekuensi dari keputusannya tersebut, termasuk apakah iblis itu bisa dipercaya atau tidak.

Sifat selanjutnya yang ada pada diri tokoh “Aku” adalah egois², yaitu sifat yang mementingkan diri sendiri. Sifatnya itu ditunjukkan pada kutipan berikut.

何より心が痛んだ。映画を愛していた彼女、全世界の映画を愛する人々。そのすべてから映画を奪うのだ。罪は重い。
 とはいえ僕という存在があって、はじめて相対的に映画が存在するわけで、まず僕の命がないことにはどうしようもないのだ。生きていなければ、映画を楽しむことはできないわけだし、彼女や映画を愛する人々とその素晴らしさを分かち合うこともできないのだから

Lebih dari apa pun hatiku nyeri. Ia yang mencintai film, para pecinta film di seluruh dunia, aku akan merenggut film dari mereka semua. Dosaku berat. Namun karena aku ada, film baru bisa ada secara relatif, berarti jika nyawaku tidak ada lagi, percuma saja. Kalau aku tidak hidup, tentu tidak bisa menikmati film, juga tidak bisa menikmati kehebatannya dengan ia atau para pecinta film lain.

(Kawamura, 2016:97)

いまの僕がそうだ。いま僕は映画を失うことが心底悲しく、心底切ないのだ。なんて自分勝手なのだろうと思う。失うと気付いたときに、無数の映画たちがいかに自分を支え、自分を形手ているかということに気付いたのだ。それでも僕は自分の命が惜しかった。

¹ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/nekat> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.10 WIB

² <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/egois> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.14 WIB

Aku juga begitu. Saat ini aku sungguh-sungguh bersedih dan menyesal karena kehilangan film. Betapa egoisnya aku. Ketika aku akan kehilangannya, aku baru sadar bahwa film-film yang tak terhitung jumlahnya mendukungku selama ini dan membentuk aku ini. Meskipun begitu, aku masih tidak rela kehilangan nyawaku.

(Kawamura, 2016:120)

Kutipan pertama memperlihatkan sifat egois tokoh “Aku” yang walaupun sadar bahwa menghilangkan film akan merugikan banyak orang, ia tetap menyetujui perjanjian dengan iblis demi kepentingan pribadinya. Sedangkan dalam kutipan kedua, tokoh “Aku” mulai menyadari kesalahannya dan mengakui bahwa dirinya memang egois, tetapi ia tetap bersikeras melanjutkan negosiasi dengan Aloha demi menghindari kematian. Sikap ini terus berlanjut hingga akhirnya Aloha berniat menghapus keberadaan Kubis, barulah tokoh “Aku” tidak rela menukar kucing kesayangannya sebagai ganti atas nyawanya.

Setelah sempat hampir menghilangkan kucing dari dunia, tokoh “Aku” menunjukkan sifat insaf³ yang dalam KBBI memiliki arti sadar akan kekeliruannya dan bertekad akan memperbaiki dirinya.

僕がこの世界から何かを消すことはもうない。
もしかして死ぬ瞬間に後悔するのかもしれない。やっぱり猫でも何でも消して、生き延びればよかったんじゃないかって。でも、それでも僕はいいと思う。どうせ後悔だらけの人生だ。

Aku takkan menghilangkan lagi sesuatu dari dunia ini.
Barangkali aku akan menyesal sesaat sebelum mati. Seharusnya aku menghilangkan kucing atau apa pun demi mempertahankan hidupku. Tapi, meskipun begitu, aku rela menerima penyesalan itu. Bagaimanapun hidupku ini penuh penyesalan.

(Kawamura, 2016:202)

³ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/insaf> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.16 WIB

Kutipan tersebut terjadi dalam momen perpisahan antara tokoh “Aku” dan Aloha. Sebenarnya, tokoh “Aku” telah lama menyadari kesalahannya, tetapi baru kali ini ia benar-benar berkomitmen untuk tidak mengulanginya. Rasa penyesalan itu disertai dengan sikap legawa seperti yang tergambar dalam kutipan berikut.

その通りだ。なんともバカバカしい。でも僕は誰かから何かを奪って、生き延びることが幸せだとは思えなかった。それが太陽だって、海だって、空気だって、猫と何ら変わりなく思えた。だから僕は世界から何かを消すのをやめた。僕は僕なりに、自分に与えられた他人よりも少し短い寿命を受け入れることにした。そして間もなく、僕は死ぬ。

Memang benar. Konyol sekali. Tapi aku tidak bisa menganggap kehidupanku bahagia kalau aku merenggut sesuatu dari seseorang demi mempertaruhkan nyawaku. Seandainya sesuatu itu matahari, laut, atau udara, sama saja dengan kucing, menurutku. Karena itulah, aku tidak mau lagi menghilangkan sesuatu dari dunia. Aku, dengan caraku sendiri, memutuskan untuk menerima waktu hidupku yang telah diberikan kepadaku sebagaimana mestinya meski waktu itu sedikit lebih pendek dari kebanyakan orang. Dan tak lama lagi, aku akan mati.

(Kawamura, 2016:197)

Kata “legawa⁴” sendiri menurut KBBI dapat diartikan sebagai sikap seseorang yang mampu menerima keadaan atau musibah dengan ketulusan, keikhlasan, dan kerelaan hati. Setelah mengakui kesalahannya, tokoh “Aku” pun menerima kenyataan bahwa ajalnya sudah dekat. Ia menyadari bahwa mengorbankan hal-hal berharga hanya demi memperpanjang hidupnya satu hari tidak akan memberikan kebahagiaan saat melanjutkan menjalani kehidupannya. Ia pun dengan ikhlas menerima takdir meninggal di usia muda, dan memilih untuk bersyukur atas kehidupan yang telah ia jalani. Sisa waktunya juga ia gunakan untuk

⁴ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/legawa> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.17 WIB

memperbaiki kesalahan di masa lalu, termasuk memperbaiki hubungannya dengan sang ayah.

Berdasarkan fungsi penampilannya dalam cerita, tokoh “Aku” dapat digolongkan sebagai tokoh protagonis. Meskipun sejumlah konflik muncul akibat keputusan-keputusan yang ia ambil, pembaca tetap dapat bersimpati padanya karena memahami alasan di balik tindakannya tersebut. Jika dilihat dari segi perwatakannya, tokoh “Aku” termasuk tokoh yang kompleks atau bulat, sebab kepribadian dan tindak-tanduknya tidak mudah diprediksi. Ia menunjukkan kontradiksi dalam dirinya yaitu dengan bersikap egois tetapi tetap mampu mengakui kesalahannya dan memikirkan orang lain. Dari berkembang atau tidaknya perwatakan, tokoh “Aku” termasuk tokoh yang berkembang karena mengalami perubahan watak dari awal hingga akhir cerita. Perubahan wataknya berjalan seiring dengan perkembangan alur dalam novel.

4.1.2.2 Tokoh Tambahan

a) Aloha

Aloha merupakan sosok iblis yang menawarkan perpanjangan hidup kepada tokoh “Aku” dan memiliki wujud yang identik dengannya. Meskipun awalnya tidak bernama, tokoh “Aku” memberinya nama Aloha agar lebih mudah dipanggil. Setiap akhir hari, Aloha muncul untuk melakukan negosiasi mengenai perpanjangan hidup di hari berikutnya. Keputusan mengenai benda apa yang harus dihilangkan ditentukan sepenuhnya oleh Aloha. Hubungan antara Aloha dan tokoh “Aku” berakhir ketika tokoh “Aku” menolak melanjutkan perjanjian saat Aloha berniat

menghapus keberadaan kucing dari dunia. Karakter Aloha digambarkan sebagai sosok yang riang, sebagaimana terlihat dalam kutipan berikut.

ずいぶん陽気ではあるが、一応本物の悪魔であろうアロハがにやけながら言う。

Aloha tampak terlalu riang, tapi sepertinya Iblis sungguhan memang berbicara sembari menyinggung senyum nakal.

(Kawamura, 2016:98)

そして陽気な悪魔は、続けて次に消すものを告げた。

Kemudian, Iblis yang periang langsung memberi tahu apa yang akan dieliminasi berikutnya.

(Kawamura, 2016:120)

Menurut situs Kotobank, kata “陽気⁵” memiliki makna “朗らかなこと” yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai riang. Setiap kali muncul, Aloha selalu tampak ceria dan penuh semangat. Sikapnya yang selalu riang ini kerap membuat tokoh “Aku” merasa kesal, terutama karena ia sedang menghadapi kenyataan pahit tentang kematiannya, sementara sosok iblis yang sangat menyerupai dirinya justru bersikap seolah hidupnya tanpa beban.

Selain itu, Aloha juga memiliki sifat eksentrik. Meskipun bentuk muka dan tubuhnya sama persis dengan tokoh “Aku”, tetapi gaya berpakaianya benar-benar jauh berbeda.

それに引き換え、悪魔は派手だ。ヤシの木やらアメ車やらが描かれた黄色のアロハシャツにショートパンツ。頭の上にはサングラスが乗っかっている。まだ外はずいぶん寒いのに、思いっきり夏気分だ。

Sedangkan, penampilan Iblis itu mencolok. Kemeja Aloha berwarna kuning dengan gambar pohon kelapa, mobil Amerika dan sebagainya, serta celana

⁵ <https://kotobank.jp/search?q=%E9%99%BD%E6%B0%97> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.19 WIB

pendek. Di atas kepalanya hinggap kacamata hitam. Meski masih dingin sekali di luar, ia diliputi suasana musim panas sepenuhnya.

(Kawamura, 2016:15)

今日はスカイブルーのアロハシャツだ。また着替えてやがる。ぐるぐる巻かれたじ色の大きな棒付きアメや、カラフルなインコがあしらわれた絵柄の派手なシャツ。目がチカチカする。寝起きで見るには、ずいぶんと目に優しい配色だ。

Hari ini ia mengenakan kemeja Aloha berwarna biru langit. Lagi-lagi ia ganti pakaian segala. Kemeja dengan gambar yang mencolok, permen tujuh warna yang berbentuk pusaran di ujung tusukannya, dan burung nuri yang berwarna-warni. Mataku berkunang-kunang. Untuk dipandang saat baru bangun tidur, kombinasi warna-warni itu amat tidak ramah di mata.

(Kawamura, 2016:122)

Kedua kutipan di atas menunjukkan gaya berpakaian Aloha yang unik dan mencolok. Setiap harinya ia selalu tampil dengan pakaian berbeda. Berdasarkan KBBI istilah eksentrik⁶ berarti tidak lazim, aneh, atau ganjil. Keunikan dalam penampilannya terlihat dari kaus yang bermotif musim panas padahal saat itu sedang peralihan musim dingin ke musim semi, serta perpaduan warna pakaiannya yang mencolok. Gaya berpakaian Aloha sangat berbeda dengan tokoh “Aku” yang lebih sering menggunakan warna putih atau hitam.

Dalam setiap percakapan, Aloha tidak segan menggunakan kata-kata yang lugas dan blak-blakan. Menurut KBBI (KBBI), frontal⁷ berarti secara terbuka atau berterus terang.

「死んじゃうところでしたよ……まあどうせもうすぐ死ぬんだけど!」

アロハはまたひとりで笑っている。

"Kamu hampir saja mati betulan. Iya, memang kamu akan mati sebentar lagi, sih!"

Aloha terpingkal-pingkal seorang diri.

⁶ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/eksentrik> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.21 WIB

⁷ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/frontal> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.23 WIB

(Kawamura, 2016:19)

Kutipan tersebut memperlihatkan bahwa Aloha berbicara secara terus terang tanpa mempertimbangkan perasaan orang yang diajak bicara. Namun, tokoh “Aku” tidak terlalu merasa kesal karena apa yang diucapkan Aloha memang sesuai dengan kenyataan. Aloha pun sering melontarkan lelucon yang ia anggap menghibur, meskipun terkadang hanya dirinya sendiri yang merasa lucu.

Dilihat dari segi fungsi penampilan, Aloha dapat dikategorikan sebagai tokoh protagonis. Meskipun turut menjadi pemicu munculnya konflik, inti permasalahan sebenarnya berasal dari tokoh “Aku” yang menolak menerima kematian dan berusaha memperoleh tambahan waktu hidup dengan cara membuat perjanjian dengan iblis. Aloha juga menunjukkan sisi yang membuat pembaca bersimpati padanya. Ia digambarkan sebagai sosok yang memberikan pelajaran hidup penting bagi tokoh “Aku” serta selalu menepati janjinya. Jika dilihat dari perwatakannya, Aloha termasuk tokoh sederhana karena perilaku dan karakternya tetap konsisten dari awal hingga akhir cerita, tanpa menunjukkan perbedaan sifat. Dari segi berkembang atau tidaknya perwatakan, Aloha termasuk sebagai tokoh statis karena kepribadiannya tidak mengalami perubahan, sejak kemunculannya secara tiba-tiba di apartemen tokoh “Aku” hingga saat kepergiannya setelah negosiasi tidak dilanjutkan.

b) Kubis

Kubis merupakan kucing kedua yang dipelihara keluarga tokoh “Aku” setelah kucing lain yang bernama Selada mati. Setelah sang Ibu wafat, tokoh “Aku” tinggal berdua bersama Kubis di apartemennya. Pada awalnya Kubis hanyalah seekor

kucing biasa, tetapi setelah jam dihilangkan dari dunia, ia tiba-tiba mampu berbicara layaknya manusia. Gaya bicara Kubis pun tergolong unik, menyerupai gaya bicara dalam drama sejarah. Hal ini tidak mengherankan karena sebelumnya ia sering menonton drama sejarah di televisi bersama Ibu, sehingga gaya bicara itu ia tiru. Kubis digambarkan sebagai kucing yang memiliki sifat keras kepala. Menurut KBBI, istilah “keras kepala”⁸ diartikan sebagai sikap yang enggan menerima nasihat dari orang lain, atau sering juga disebut tegar tengkuk atau kepala batu.

「散歩……」
 お前はストーカーか! と叫びたい気持ちを抑え扉をパタンと閉め髪を
 洗い流す。朝食をバナナと牛乳だけで済ませ、バタバタと着替える。
 「ドアを開けて欲しいでござる。外に出たいでござる」
 キャベツが玄関のドアをカリカリと爪でひっかく。準備もそこそこ
 に僕はキャベツと散歩に出かけることにした。

“Jalan-jalan...”
 Apa kamu ini *stalker*? Menahan dorongan ingin berteriak begitu, aku membanting pintu, lalu membilas rambut. Sarapan hanya dengan pisang dan susu, lalu tergesa-gesa ganti pakaian.
 “Mohon bukakan pintu, Tuanku. Ingin keluar, Tuanku.”
 Kubis mencakar-cakar pintu dengan kukunya. Bergegas aku bersama Kubis keluar dari rumah untuk pergi berjalan-jalan.

(Kawamura, 2016:132)

Kutipan tersebut memperlihatkan sikap keras kepala Kubis yang enggan mendengarkan perkataan tokoh “Aku”. Saat Kubis meminta untuk diajak jalan-jalan, tokoh “Aku” segera bersiap dengan mandi terlebih dahulu. Namun karena tidak sabaran, Kubis terus mengintip dan mengetuk pintu kamar mandi agar segera diajak pergi. Meskipun tokoh “Aku” merasa kesal, ia tidak bisa berbuat banyak dan

⁸ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/keras%20kepala> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.24 WIB

akhirnya tetap menuruti keinginan Kubis. Sifat keras kepala Kubis juga terlihat dalam kutipan lain berikut ini.

それでもキャベツは「この場所がいいのでござる」と諦めない。そしてついに我慢できなくなったのか、将棋盤の上に飛び乗り、がちゃがちゃと駒を蹴散らしてしまった。老人たちはさすがに呆れ顔で、でも毎度のことだというように苦笑いをしながら、ベンチを譲ってくれた。

Namun, Kubis tidak mau menyerah, dia bersikeras berujar, “Sahaya mau duduk di tempat ini, Tuanku.” Akhirnya Kubis sepertinya tidak sabar lagi, sekonyong-konyong melompat naik di atas papan *shogi*, lalu mengacak-acak buah caturnya. Bapak-bapak itu tampak terperangah, tapi sambil tertawa pahit seolah sudah terbiasa dengan ulah Kubis, mereka menyerahkan bangku itu kepada si kucing.

(Kawamura, 2016:136)

Kutipan tersebut berisi kejadian yang ada di taman, tempat yang biasa Kubis datang. Di sana, Kubis bersikeras ingin duduk di bangku yang diinginkan walaupun bangku itu sudah ditempati oleh beberapa orang. Ia kemudian mengganggu aktivitas para pria yang sedang bermain di bangku tersebut, hingga akhirnya mereka memilih pergi. Tokoh “Aku” merasa sangat malu atas tindakan Kubis, bahkan harus meminta maaf kepada orang-orang yang terusir. Saat itu pula, tokoh “Aku” menyadari bahwa hanya dirinya yang mampu mendengar suara Kubis. Setelah berhasil mendapatkan bangku yang diinginkannya, Kubis pun tidur di sana hingga sore hari.

Selain keras kepala, Kubis juga memiliki sifat populer. Saat perjalanan pulang dari taman, tokoh “Aku” dan Kubis melewati area pertokoan pinggir jalan yang menuju ke stasiun. Saat berada di depan kedai mie soba, Kubis mengeong, dan secara tak terduga pemilik kedai itu memberinya ikan tongkol kering.

キャベツは商店街の人着物らしく、行く先々で声をかけられる。まるで僕がお付きの家来のような。本当はお代官様なのに。でもひとつだけ良かったのは、このキャベツ人気のおかげで、野菜も魚も惣菜もすべてサービス価格で買えたことだ。まさかの猫割。

Rupanya Kubis adalah kucing populer di pertokoan itu. Di setiap tempat yang dia singgahi, dia selalu disapa orang. Aku ini laksana hambanya yang selalu membuntutinya. Padahal, akulah yang Gusti Patih. Tapi ada satu hal yang baik: berkat kepopuleran Kubis, aku bisa membeli sayur, ikan, ataupun lauk siap saji dengan harga diskon khusus. Diskon kucing. Sulit dipercaya.

(Kawamura, 2016:143)

Menurut KBBI, kata "populer⁹" berarti dikenal dan disenangi oleh banyak orang. Kubis yang dikenal luas di kawasan pertokoan menunjukkan bahwa ia memang sering mengunjungi tempat tersebut. Kepopuleran Kubis ini memberikan keuntungan bagi tokoh "Aku", seperti mendapatkan potongan harga saat membeli bahan makanan. Tokoh "Aku" yang baru pertama kali menemani Kubis berjalan-jalan pun terkejut melihat betapa terkenalnya kucing itu, padahal mereka telah hidup bersama selama empat tahun terakhir.

Dilihat dari segi fungsi penampilan, Kubis dapat digolongkan sebagai tokoh protagonis karena perannya yang setia menemani tokoh "Aku" sepanjang cerita. Walaupun sifat keras kepalanya kadang membuat kesal, Kubis tetap menunjukkan kepeduliannya, terutama saat tokoh "Aku" merasa sedih ia akan datang mendekat untuk menemaninya. Kesetiaan inilah yang menumbuhkan simpati pembaca terhadapnya. Berdasarkan perwatakannya, Kubis termasuk tokoh sederhana karena sifat dan perilakunya konsisten dari awal hingga akhir cerita, tanpa adanya perubahan watak yang mengejutkan. Meskipun sebagian besar waktu digambarkan sebagai kucing biasa, sosoknya tetap tampak menggemaskan. Dilihat dari

⁹ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/populer> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.27 WIB

perkembangan karakternya, Kubis merupakan tokoh statis karena kepribadiannya tidak mengalami perubahan, baik ketika ia hanya seekor kucing biasa maupun saat memiliki kemampuan berbicara.

c) Mantan Pacar

Mantan pacar tokoh “Aku” muncul dua kali dalam cerita, yakni saat setelah telepon dihilangkan dan ketika ia menemukan Kubis di depan bioskop. Hubungan asmara tokoh “Aku” dan mantan pacarnya hanya berlangsung selama tiga setengah tahun semasa kuliah, lalu berakhir setelah mereka pulang dari perjalanan di Argentina. Tokoh “Aku” mengatur pertemuan dengan mantan pacarnya untuk mengenang masa-masa saat mereka masih bersama dan sekaligus menyampaikan kondisinya yang kini tengah sakit parah. Nama asli mantan pacar tokoh “Aku” sama sekali tidak pernah disebutkan dalam novel. Mantan pacar tokoh “Aku” memiliki sifat peka¹⁰, yaitu sifat yang menurut KBBI berarti mudah merasakan atau tanggap terhadap sesuatu.

真っ白な顔をしている僕を見て、彼女は心配そうに声をかける。
 「どうしたの? 大丈夫?」
 「元気だった?」でも「お久しぶり!」でもなく、一言目が「大丈夫?」
 とは悲しい限りだ。話せば、やはり僕が一時間ほど約束の時間を勘
 違いしていたようだ。

Melihat wajahku pucat pasi, ia menyapaku dengan penuh perhatian. "Kenapa? Kamu tidak apa-apa?"
 Bukan "Apa kabar", bukan pula "Sudah lama tidak ketemu, ya!", kata-kata pertama yang diucap-kannya ternyata "Tidak apa-apa?". Betapa menyedihkan. Setelah bertukar sapa, kutemukan bahwa memang akulah yang salah ingat waktu janji temu kami dan aku tiba sejam lebih awal.

(Kawamura, 2016:59)

¹⁰ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/peka> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.28 WIB

葬式にやってきた彼女は震えながら泣いていた。そして葬式が終わるまで、ずっとキャベツを抱いていた。ひどく混乱し、うろうろと歩きまわるキャベツを見ていられなかったのだと思う。

Ia hadir di upacara pemakaman Ibu dan menangis seraya menggigil. Ia memeluk Kubis terus sampai upacara itu usai. Kukira ia tidak tahan melihat Kubis yang berkeliaran ke sana kemari dengan bingung.

(Kawamura, 2016:66)

Kutipan pertama menggambarkan pertemuan yang telah dijadwalkan antara tokoh “Aku” dan mantan pacarnya setelah telepon dihilangkan dari dunia, sementara kutipan kedua terjadi dalam kilas balik saat ibu tokoh “Aku” meninggal. Dari kedua kutipan tersebut, tampak jelas bahwa mantan pacar tokoh “Aku” memiliki kepekaan terhadap situasi di sekitarnya. Ia tanpa ragu menanyakan kondisi tokoh “Aku” walaupun mereka sudah lama tak bertemu. Selain itu, ia juga menunjukkan kasih sayang kepada Kubis dengan memeluknya sepanjang prosesi pemakaman agar kucing itu tidak pergi ke mana-mana dan tetap merasa nyaman setelah kehilangan sosok yang selama ini merawatnya.

Selain peka, mantan pacar tokoh “Aku” juga memiliki sifat andal. Hal ini terlihat saat ia menyerahkan surat yang selama ini dititipkan ibu tokoh “Aku” kepadanya sebelum meninggal.

「断ったのよ、私。あなたとも別れていたしね。でもお母さん、別にあの子に渡らなくてもいいんだって。誰かがこの手紙を持っているだけで、それで十分なんだって。でも今日キャベツくんがここに来て、あなたの泣いている姿を見て、ああ今だったんだって思ったの」

“Aku menolak, sebenarnya. Karena kita kan sudah putus. Tapi, kata Ibu, tidak apa-apa kalau surat ini tidak sampai di tanganmu. Cukup sudah kalau seseorang menyimpan surat itu. Begitu. Hari ini si Kubis datang ke sini dan melihat kamu yang menangis begitu rupa, aku tahu. Inilah saatnya.”

(Kawamura, 2016:183)

Menurut KBBI, “andal¹¹” berarti seseorang yang memiliki sifat dapat dipercaya. Dalam novel, ibu tokoh “Aku” menitipkan sebuah surat yang ia tulis khusus untuk anaknya. Awalnya, mantan pacar tokoh “Aku” menolak permintaan tersebut karena hubungan mereka telah berakhir. Namun, mengingat kebaikan ibu selama ini kepadanya, ia akhirnya menerima amanah tersebut. Surat itu ia simpan selama empat tahun, menunggu waktu yang tepat untuk diserahkan. Ketika melihat tokoh “Aku” sangat terpuruk karena merasa kehilangan Kubis, ia menyadari bahwa saat itulah momen yang paling tepat untuk menyerahkan surat tersebut. Ia menjalankan amanah dari ibu tokoh “Aku” meskipun hubungan mereka telah lama berakhir, dan selama itu ia tetap menjaga serta tidak melupakan keberadaan surat tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa ia adalah sosok yang andal, karena mampu menjaga kepercayaan yang telah diberikan kepadanya.

Dilihat dari segi fungsi penampilan, mantan pacar tokoh “Aku” dapat digolongkan sebagai tokoh protagonis karena ia digambarkan sebagai pribadi yang baik dan peduli terhadap tokoh “Aku”. Meskipun hubungan mereka telah berakhir, perpisahan itu terjadi secara baik-baik, sehingga pembaca tetap dapat merasakan simpati terhadapnya. Ditinjau dari perwatakannya, mantan pacar tokoh “Aku” termasuk tokoh sederhana karena kepribadiannya ditampilkan secara konsisten sepanjang cerita, tanpa adanya perubahan mencolok atau sisi karakter yang mengejutkan. Ia selalu digambarkan sebagai sosok yang positif dan tidak pernah menunjukkan perilaku negatif. Sementara itu, dari segi berkembang atau tidaknya

¹¹ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/andal> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.29 WIB

perwatakan, ia merupakan tokoh statis karena sifatnya tidak mengalami perubahan dari awal hingga akhir cerita.

d) Tsutaya

Tsutaya adalah teman dekat tokoh “Aku” yang bekerja di sebuah toko penyewaan video. Pertemuan pertama mereka terjadi saat duduk di bangku SMP karena berada di kelas yang sama. Tsutaya adalah seorang maniak film. Setiap hari ia memberikan kaset rekomendasi film kepada tokoh “Aku” untuk ditonton. Dalam cerita, Tsutaya membantu tokoh “Aku” memilih film terakhir yang akan ditonton sebelum film tersebut lenyap dari dunia. Karakter Tsutaya digambarkan sebagai pribadi yang cenderung pendiam, sebagaimana ditunjukkan dalam kutipan berikut.

ただ、仲良くなってもツタヤはろくに話してくれないし、目を合わせてくれたことは二、三度しかなかった。それでも、僕は彼のことが好きだった。普段はほとんど話さない彼が、映画のことを話し始めると突然流暢になり、目がきらきらと輝き始めるのだ。

Meskipun sudah jadi teman, Tsutaya jarang sekali mau berbicara, hanya dua atau tiga kali ia pernah beradu pandang denganku. Walaupun begitu, aku suka padanya. Biasanya ia hampir tidak pernah mau berbicara, tapi sekali mulai mengutarakan hal-hal tentang film, sekonyong-konyong ia berbicara dengan fasih, matanya berbinar-binar.

(Kawamura, 2016:100)

Menurut KBBI, “pendiam¹²” diartikan sebagai seseorang yang tidak banyak berbicara. Pada kutipan di atas, Tsutaya digambarkan sebagai sosok yang jarang berbicara, bahkan kepada sahabatnya sendiri yaitu tokoh “Aku”. Dalam novel diceritakan bahwa tokoh “Aku” yang lebih dulu mengajak Tsutaya berkenalan saat mereka masih SMP. Pada masa itu, Tsutaya hampir tidak pernah berbicara maupun

¹² <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pendiam> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.30 WIB

melakukan kontak mata dengan orang lain. Namun, setelah pengenalan itu, keduanya menjadi dekat karena memiliki ketertarikan yang sama terhadap film.

Selain itu, Tsutaya juga memiliki sifat tulus yang digambarkan saat tokoh “Aku” meminta bantuan Tsutaya untuk mencarikannya film.

昔からそうだった。ツタヤは何か人を助けるときには、そこにまるで理由など存在しないかのように、あっさりとそれをやり遂げるのだ。

Ia tidak berubah sedikit pun sejak masa lalu. Ketika menolong seseorang, Tsutaya menuntaskan tugas itu begitu saja seakan-akan tak ada alasan apa pun untuk melakukannya.

(Kawamura, 2016:103)

Pada kutipan tersebut tokoh “Aku” menyebut Tsutaya sebagai seseorang yang senang membantu orang lain tanpa mengharapkan imbalan. Dari sini dapat disimpulkan bahwa Tsutaya memiliki sifat yang tulus. Menurut KBBI, “tulus¹³” berarti bersih hati dan dilakukan dengan niat yang murni. Dalam novel, Tsutaya dengan tulus bersedia membantu tokoh “Aku” untuk mencarikannya film walaupun hatinya diliputi kesedihan ketika ia diberi tahu bahwa sahabatnya itu akan segera meninggal.

Dilihat dari segi fungsi penampilan, Tsutaya dapat dikategorikan sebagai tokoh protagonis karena ia digambarkan sebagai sahabat yang setia dan selalu menunjukkan kebaikan kepada tokoh “Aku”, sehingga pembaca pun merasa simpati kepadanya. Jika dilihat dari perwatakannya, Tsutaya termasuk tokoh sederhana karena kepribadiannya disajikan secara konsisten, tanpa adanya perubahan mencolok atau sifat lain yang mengejutkan. Meskipun hanya tampil

¹³ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tulus> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.31 WIB

dalam satu bab, ia selalu digambarkan sebagai sosok yang positif, tanpa memperlihatkan sisi buruk. Dari segi berkembang atau tidaknya perwatakan, Tsutaya merupakan tokoh statis karena sifat dan sikapnya tidak mengalami perubahan sepanjang cerita berlangsung.

e) Ibu

Ibu merupakan orang tua dari tokoh “Aku” yang hanya tampil dalam adegan *flashback*, karena telah wafat empat tahun sebelum alur waktu masa kini cerita berlangsung. Sosok Ibu digambarkan sebagai sosok yang sangat sayang kepada dua kucing peliharaannya yang bernama Selada dan Kubis. Dalam merawat kucing-kucingnya, Ibu menunjukkan karakter yang teguh, sebagaimana terlihat dalam kutipan berikut.

しかも母さんは猫アレルギーを発症して、くしゃみが止まらなくなりました。涙と鼻水をだらだら流しながら、母さんは、一か月過ごした。でも子猫を決してよそにやらなかった。

Apalagi Ibu mengalami alergi kucing, bersin terus terus tanpa henti. Sambil terus-menerus melelehkan air mata dan ingus, Ibu melewatkan waktu sebulan. Namun, Ibu tidak mau menyerahkan anak kucing itu kepada orang lain.

(Kawamura, 2016:47)

Kutipan tersebut menggambarkan keteguhan hati Ibu saat merawat seekor kucing jalanan yang ia temukan dan beri nama Selada. Berdasarkan KBBI, kata “teguh¹⁴” merujuk pada sikap yang tidak mudah berubah, baik dalam hal hati, iman, pendirian, maupun kesetiaan. Dalam cerita ini, meskipun Ibu harus menanggung rasa sakit akibat alerginya terhadap kucing, ia tetap tidak menyerah. Ia terus

¹⁴ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/teguh> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.32 WIB

berusaha merawat kucing tersebut karena sejak awal telah mengambil keputusan untuk memeliharanya setelah membawanya pulang dari pinggir jalan.

Selain itu, Ibu juga memiliki sifat ramah, yang didasarkan pada kutipan berikut ini.

母さんは彼女のことをとても気に入り、お菓子を出し、食事を出し、そしてまたお菓子を出して、なかなか彼女のことを帰さなかった。「ほんとは女の予が欲しかったのよ」と母さんは彼女に言った。「新しいレストランができた! とか言ってよく連れていってくれたし。料理も教えてくれた。あと一緒に美容院に行ったりね」

Ibu senang sekali dengannya. Ibu menyajikan kue, menghidangkan nasi dan lauk, lalu menyuguhkan kue lagi, tidak mau melepaskannya. “Sebenarnya aku mau anak perempuan,” kata Ibu kepadanya.

“Waktu ada restoran yang baru buka Ibu sering mengajakku makan di situ. Ibu mengajariku masak. Pernah ke salon bersama juga.”

(Kawamura, 2016:65-66)

Kutipan tersebut menggambarkan momen ketika tokoh “Aku” dan mantan pacarnya berbincang dalam perjalanan pulang dari sebuah kafe. Dalam percakapan itu, sang mantan mengingat kembali sosok Ibu tokoh “Aku” yang sangat ramah dan menyambutnya dengan hangat sebagai pacar anaknya. Menurut KBBI, kata “ramah¹⁵” berarti baik hati dan menarik budi bahasanya, manis tutur kata dan sikapnya, serta suka bergaul dan menyenangkan dalam pergaulan, yang dalam novel ini dapat digambarkan dengan sifat Ibu yang ramah kepada pacar anaknya walaupun baru pertama kali ia temui. Ibu menunjukkan sikap menyenangkan kepada pacar anaknya, seolah memperlakukannya sebagai anak sendiri, karena sebenarnya ia mendambakan kehadiran seorang anak perempuan. Setelah mereka mulai akrab, Ibu sering mengajaknya pergi dan bahkan mengajarnya memasak.

¹⁵ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ramah> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.34 WIB

Ibu juga menunjukkan sifat manis kepada tokoh “Aku” sebagai seorang ibu terhadap anaknya. Sebelum wafat, ia sempat menulis sebuah surat yang kemudian dititipkan kepada mantan pacar anaknya. Tokoh “Aku” baru membaca surat itu ketika sang mantan memberikannya, bertepatan dengan saat ia berhasil menemukan kembali Kubis, kucing yang sempat dikira hilang.

だから、私はあなたがこれから生きていく上で、辛くなったり、悲しくなったりしたときに、それでも前を向いて明日を生きていけるように、あなたの素敵なところを 10 個伝えておきたいと思います。そしてこれをもって、私の “死ぬまでにしたい 10 のこと” に代えさせてもらいます。

Karena itulah, walaupun kamu mengalami kesulitan atau kesedihan dalam hari-harimu yang mendatang, supaya kamu bisa melanjutkan hidupmu dengan tetap menghadapkan wajahmu ke masa depan, aku ingin menyampaikan 10 hal yang indah dalam dirimu.

Dan, itu menggantikan “10 hal yang ingin kulakukan sebelum mati” untukku.
(Kawamura, 2016:185)

Menurut KBBI, “manis¹⁶” memiliki arti sangat menarik hati (tentang muka, senyum, perkataan, dan sebagainya), serta sangat ramah dan lemah lembut. Dalam kondisi sakit parah dan waktu hidupnya yang tidak lama lagi, Ibu masih meluangkan waktu untuk menulis sebuah surat sederhana tetapi penuh makna kepada sang anak. Surat tersebut menunjukkan betapa besar perhatian dan cintanya kepada sang anak. Bahkan di penghujung hidupnya, ia tetap memikirkan kebahagiaan anaknya serta berusaha memberikan nasihat yang dapat membimbingnya setelah ia tiada. Ia tidak berbicara secara langsung, tetapi melalui surat agar bisa disimpan dan bisa dibaca ulang jika suatu hari tokoh “Aku” sedang terpuruk dan butuh kata-kata penyemangat dan ibunya.

¹⁶ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/manis> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.40 WIB

Dilihat dari segi fungsi penampilan, tokoh Ibu digolongkan sebagai tokoh protagonis karena ia merupakan sosok yang sangat penyayang, tidak hanya terhadap anaknya, tetapi juga kepada mantan pacar anaknya, dan hewan peliharaannya. Sifat-sifat yang dimilikinya tersebut membuat para pembaca menaruh rasa empati kepada tokoh Ibu. Berdasarkan perwatakannya, Ibu termasuk tokoh sederhana karena perilaku dan kepribadiannya dalam novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* ditampilkan secara konsisten, tanpa perubahan drastis atau kejutan dalam sikapnya. Sepanjang cerita, ia selalu digambarkan sebagai pribadi yang baik, tanpa menunjukkan sisi negatif. Sementara itu, dari segi berkembang atau tidaknya perwatakan, Ibu merupakan tokoh statis karena karakternya yang hanya ditampilkan dalam adegan-adegan *flashback* tidak mengalami perubahan watak sepanjang penceritaan.

f) Ayah

Ayah merupakan orang tua dari tokoh “Aku” yang hanya muncul dalam adegan *flashback* karena ia berada di luar kota dan tidak pernah bertemu lagi dengan tokoh “Aku” semenjak istrinya meninggal. Karena penceritaan hanya menggunakan sudut pandang tokoh pertama “Aku”, jadi wataknya pun mengikuti apa yang digambarkan oleh tokoh “Aku”. Ayah memiliki sifat cuek seperti pada kutipan berikut.

付き合って半年ぐらいのとき、彼女を家に連れていったことがある。父は仕事場から出てこなかったが、母さんは彼女のことをとても気に入って、お菓子をだし、食事を出し、そしてまたお菓子をだし、なかなか彼女のことを帰さなかった。

Sekitar setengah tahun setelah ia menjadi pacarku, aku pernah mengundangnya ke rumahku.

Ayahku tidak keluar dari kamar kerjanya, tapi Ibu senang sekali dengannya. Ibu menyajikan kue, menghadirkan nasi dan lauk, lalu menyuguhkan kue lagi, tidak mau melepaskannya.

(Kawamura, 2016:65)

Menurut KBBI, “cuek¹⁷” berarti masa bodoh atau tidak acuh. Dalam alur masa lalu, saat pacar tokoh “Aku” datang berkunjung ke rumah, ayah tokoh “Aku” sama sekali tidak menyambutnya. Entah karena sedang sibuk atau memang tidak ingin tahu, tetapi sikap yang ditunjukkan jelas mencerminkan sifat cuek. Hal ini sangat kontras dengan sikap ibu tokoh “Aku” yang justru menyambut kedatangan pacar anaknya dengan antusias dan penuh keramahan.

Selain cuek, Ayah juga memiliki sifat gigih¹⁸, yang menurut KBBI berarti ulet dalam usaha. Hal ini terlihat pada adegan kilas balik di sumber air panas. Ketika penginapan yang telah dipesan sebelumnya dibatalkan secara mendadak, Ayah tidak menyerah begitu saja. Ia berusaha mencari penginapan lain demi memastikan keluarganya tetap memiliki tempat yang layak untuk beristirahat.

父は並び立つ旅館に次から次へと飛び込み、空きがないかどうか聞いて回った。時計店のなかで、何時間も黙って座り込み時計の修理をしている父の姿しか見たことがなかった僕は、驚き圧倒されてしまった。僕の運動会に来て石のように座って動かない人だったから、こんなに走り回る姿を見るのは生まれて初めてだった。

Ayahku berlari masuk ke semua penginapan yang berderet, satu demi satu, untuk menanyakan apakah ada kamar kosong. Lantaran aku hanya pernah melihat ayahku yang duduk diam berjam-jam untuk memperbaiki jam, aku benar-benar kaget. Bahkan ketika datang ke acara hari olahraga di sekolahku, ayahku tetap duduk bagaikan batu dan tidak mau bergerak. Jadi, seumur hidup aku belum pernah melihat sosok ayahku yang berlari ke sana kemari begini rupa.

(Kawamura, 2016:150-151)

¹⁷ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/cuek> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.41 WIB

¹⁸ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gigih> diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.42 WIB

Kutipan tersebut menggambarkan sosok Ayah yang berusaha keras, bahkan sampai berlarian ke sana kemari untuk mencari penginapan. Ia tidak ingin istrinya yang sedang sakit harus tidur di pantai, sehingga ia tidak menyerah sampai akhirnya berhasil menemukan sebuah penginapan tua untuk menginap. Tokoh “Aku” merasa agak terkejut dengan sikap Ayah yang tidak biasa itu, karena untuk pertama kalinya ia melihat perjuangan dan kegigihan Ayah demi kenyamanan keluarganya.

Dilihat dari segi fungsi penampilan, tokoh Ayah digolongkan sebagai tokoh protagonis karena ia merupakan sosok yang walaupun pada awalnya tampak tidak peduli, ternyata memiliki kepedulian yang tulus. Di akhir cerita, tokoh “Aku” menyadari bahwa Ayah tidak sepenuhnya bersikap buruk. Salah satu buktinya adalah ketika diketahui bahwa Ayahlah yang bersikeras ingin merawat Kubis, walaupun saat itu tokoh “Aku” menolak karena tidak ingin kembali kehilangan kucing. Hal ini membuat pembaca bersimpati kepadanya. Berdasarkan perwatakannya, Ayah termasuk tokoh kompleks atau bulat karena perilaku dan kepribadiannya tidak mudah ditebak. Ada sifatnya yang cukup berlawanan yaitu sifat cuek tetapi peduli terhadap keluarga, hanya saja ia tidak pandai mengekspresikannya secara langsung. Sementara itu, dari segi berkembang atau tidaknya perwatakan, Ayah merupakan tokoh statis karena karakternya tidak mengalami perubahan seiring berjalannya cerita. Ia hanya muncul dalam adegan-adegan kilas balik, dan wataknya berubah bukan karena berasal dari pengaruh peristiwa-peristiwa yang terjadi kepada Ayah, melainkan karena sudut pandang tokoh “Aku” terhadap tokoh tersebut yang berubah seiring pemahamannya.

4.1.3 Latar

4.1.3.1 Latar Tempat

Latar dalam sebuah cerita berfungsi untuk menunjukkan lokasi berlangsungnya peristiwa. Terkadang latar tersebut berasal dari tempat nyata di dunia, tetapi bisa juga merupakan hasil imajinasi pengarang. Dalam novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara*, terdapat sejumlah latar yang menjadi lokasi terjadinya berbagai peristiwa penting dalam cerita.

a) Jepang

Keseluruhan cerita dalam novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara*, kecuali satu adegan kilas balik yang berlatar di Buenos Aires, berlangsung di suatu daerah di Jepang yang tidak disebutkan secara rinci nama kotanya oleh pengarang, Bukti penyebutan nama negara Jepang tersebut ada di adegan *flashback* ketika tokoh “Aku” dan mantan pacarnya kembali ke Jepang usai berlibur di Argentina.

いよいよ日本に帰る日が追ってきたある日、トムさんは宿に帰ってこなかった。

Suatu hari menjelang hari kepulangan kami ke Jepang, Tom tidak kembali ke penginapan.

(Kawamura, 2016:73)

僕と彼女は行きと同じ時間をかけて、ブエノスアイレスから日本に帰ってきた。

Kami pulang dari Buenos Aires ke Jepang. Perjalanan pulang memakan waktu lama seperti perjalanan pergi.

(Kawamura, 2016:74)

b) Apartemen

Tempat yang paling sering dijadikan latar adalah apartemen milik tokoh “Aku”. Ia tinggal seorang diri, hanya ditemani kucing kesayangannya, di apartemen

kecil yang dilengkapi dengan tempat tidur, dapur, dan kamar mandi. Adapun kutipan yang menggambarkan latar tempat apartemen adalah sebagai berikut.

どうしようもなく苛立ちながら、でも圧倒的にどうしたらいいか分からない状態で、僕はずいぶん時間をかけてゆっくりとアパートに帰ってきた。カンカンと音を立てながら階段を登り、潮つぺらいドアを開け、狭い部屋を見たときに、ようやく絶望が自分に追いついてきた。文字通りお先真っ暗になって、僕は倒れた。

Merasa jengkel tak tertahankan, sekaligus dilanda kebingungan apa dan bagaimana yang sebaiknya kulakukan, aku berjalan sangat lamban sampai tiba di apartemenku. Aku naik tangga sambil menimbulkan bunyi teng teng, membuka pintu tipis, lalu melihat kamarku yang sempit.

(Kawamura, 2016:13)

桃日を浴びながら僕はゆっくりと体を起こし、ラジオを聴きながら朝食の準備をする。コーヒーをいれ、目玉焼きをひとつ、トーストを一枚。トマトをスライスして皿に添える。朝食を食べた後、コーヒーをもう一杯飲みながら、ゆっくりと本を読む。電話がない生活。素敵だ。なんだか急に時間が縦に伸びて、空間が横に広がったような気がする。

Dalam siraman sinar matahari pagi aku membangkitkan badanku perlahan-lahan, lalu menyiapkan sarapan sambil mendengarkan radio. Menyeduh kopi, memasak telur mata sapi, memanggang sepotong roti. Kuiris tomat untuk ditambah ke piring.

(Kawamura, 2016:52)

分かったから! とキャベツを外に出し、急いで用を足し、洗面所で顔を洗う。僕がバシャバシャと顔を洗っていると、背後から視線を感じた。なんだこの圧迫感は。

Tunggu sebentar, aku mau siap-siap dulu, kubilang pada Kubis, lalu masuk ke toilet. Saat aku buang air di dalam toilet, Kubis sibuk menarik-narik gagang pintu kamar toilet, lalu masuk ke dalamnya.

(Kawamura, 2016:131)

Apartemen adalah latar yang sering muncul karena di sanalah tokoh “Aku” menjalani kesehariannya. Tempat ini juga menjadi lokasi awal pertemuannya dengan sosok iblis yang menawarkan perpanjangan hidup. Mayoritas proses tawar-menawar antara tokoh “Aku” dan iblis, yang melibatkan penghapusan satu hal dari

dunia sebagai imbalan atas satu hari tambahan hidup, berlangsung di apartemen tersebut. Bahkan, perpisahan terakhir dengan sang iblis pun terjadi di sana, ketika tokoh “Aku” memutuskan untuk tidak ingin lagi mengorbankan apa pun.

c) Kafe

Kafe menjadi lokasi pertemuan antara tokoh “Aku” dengan mantan pacarnya setelah telepon lenyap dari dunia. Kafe tersebut terletak di dekat menara jam di kota lain yang ditempuh dengan perjalanan menggunakan trem.

「もうすぐ死ぬかもしれないんだ」
彼女と入ったカフェで僕はあたたかいコーヒーを飲みながら告白した。

“Aku mungkin akan mati tak lama lagi.” Aku mengaku sambil minum kopi hangat di sebuah kafe.

(Kawamura, 2016:59)

Tokoh “Aku” sengaja mengatur pertemuan dengan mantan pacarnya untuk mengungkapkan bahwa sebentar lagi ia akan mati. Selain itu, ia juga ingin menanyakan hal-hal yang belum sempat ia tanyakan, seperti kenangan apa saja yang masih diingat selama mereka menjalin hubungan, sifat yang tidak disukai dari tokoh “Aku”, hingga alasannya dulu bersedia berpacaran dengannya.

d) Bioskop

Bioskop menjadi salah satu latar yang cukup sering muncul dalam novel, baik dalam adegan kilas balik maupun dalam alur waktu saat ini. Dalam konteks masa kini, bioskop disebutkan saat tokoh “Aku” mengantar mantan pacarnya pulang setelah pertemuan mereka di kafe, dan saat Kubis ditemukan ketika dikira telah

dihilangkan oleh iblis sebagai lanjutan dari negosiasi. Bioskop itu berdinding batu bata dan diterangi oleh lampu berwarna merah dan hijau.

赤と緑の電飾に照らされるレンガ造りのその映画館を、しばし僕は見上げていた。

Aku mendongak memandang bioskop berdinding batu bata yang diterangi lampu berwarna merah dan hijau.

(Kawamura, 2016:82)

Mantan pacar tokoh “Aku” tinggal di sebuah kamar yang terletak di atas gedung bioskop. Di depan bioskop, tokoh “Aku” dan mantan pacarnya berbincang mengenai banyak hal, terutama untuk menggali kembali alasan sebenarnya di balik perpisahan mereka.

気付くと僕はレンガ造りの建物の前にいた。あの映画館だ。
みゃあ。
いる。キャベツが。

Aku tahu aku mendapati diriku sudah ada di depan bangunan batu bata itu.
Bioskop itu.
Meong.
Ada. Kubis.

(Kawamura, 2016:180)

Saat Kubis menghilang, tokoh “Aku” yang panik langsung mencarinya hingga tanpa sadar tiba di kota lain. Ia akhirnya menemukan kucing kesayangannya itu di depan bioskop, tempat tinggal mantan pacarnya. Ternyata, mantan pacarnya lah yang lebih dulu menemukan Kubis karena kucing tersebut tiba-tiba muncul di depan bioskop. Setelah itu, mantan pacarnya juga menyerahkan sebuah surat yang ditulis oleh mendiang ibu tokoh “Aku” yang ditiptkan padanya ketika dulu menjenguk di rumah sakit. Surat tersebut berisi sepuluh hal yang ingin dilakukan sang ibu untuk tokoh “Aku” sebelum meninggal.

e) Buenos Aires, Argentina

Buenos Aires, ibu kota Argentina, menjadi destinasi liburan tokoh “Aku” bersama mantan pacarnya. Kota ini muncul dalam adegan kilas balik saat mereka masih menjalin hubungan. Selama berada di sana, mereka sempat mengunjungi berbagai tempat wisata, seperti kompleks pemakaman La Recoleta, kawasan La Boca, San Telmo, serta Air Terjun Iguazu.

御に響くバンドネオンの音色、石畳の路上で踊るタンゴダンサーたち。空が低いブエノスアイス街並みを眺めながら、レコレータ墓地に向かう。迷路のような墓地をさまよい、ようやくエビータの墓を見つける。白髪の老ギタリストが奏でるタンゴのメロディーを聴きながら、カフェで昼食をとる。

Suara Bandoneon yang berkumandang di jalanan, penari-penari tango yang menari di atas trotoar jalan. Sambil memandang jejeran bangunan di Buenos Aires di bawah langit rendah, kami menuju kompleks pemakaman La Recoleta. Berkeluyuran di kuburan yang bagaikan labirin dan akhirnya menemukan makam Evita Peron. Sambil mendengarkan irama tango yang dimainkan oleh pemain gitar tua yang beruban, kami makan siang di sebuah kafe.

(Kawamura, 2016:71)

Di malam pertama mereka tiba di Argentina, tokoh “Aku” dan mantan pacarnya menginap di sebuah penginapan, di mana mereka bertemu dengan Tom yang merupakan seorang wisatawan asal Jepang yang hobi mengunjungi berbagai negara. Ketiganya pun menjadi sangat dekat. Namun, kebersamaan itu berakhir tragis ketika Tom tiba-tiba meninggal dalam kecelakaan bus saat sedang dalam perjalanan untuk melihat patung Yesus di perbatasan antara Argentina dan Chile.

そのとき僕は実感した。トムさんは死んだ。もう会うことはできない。夜中まで語り合ったり、お酒を飲んだり、食事をしたりすることはもうできないのだ。それは僕にとっても彼女にとっても生まれて初めての"実感ある死"だった。

Saat itu aku sadar sepenuhnya. Tom sudah tiada. Kami takkan bisa bertemu dengannya lagi. Takkan bisa bercakap-cakap sampai tengah malam, tertawa bersama, minum bir, ataupun makan-makan lagi. Baik bagiku maupun baginya, itulah “kematian sebagai kenyataan” yang pertama dalam hidup kami masing-masing.

(Kawamura, 2016:74)

Kutipan di atas adalah adegan kilas balik saat tokoh “Aku” dan mantan pacarnya pergi ke air terjun Iguazu setelah kematian Tom. Buenos Aires, Argentina, yang seharusnya menjadi destinasi liburan yang menyenangkan, justru meninggalkan luka mendalam bagi tokoh “Aku” dan mantan pacarnya akibat kepergian seorang teman yang baru mereka kenal selama beberapa hari. Dalam perjalanan pulang selama dua puluh enam jam, tokoh “Aku” dan mantan pacarnya tidak berbicara sama sekali di dalam pesawat. Sejak peristiwa itu, hubungan mereka mulai goyah dan berakhir dengan perpisahan pada hari berikutnya setibanya mereka kembali ke Jepang.

f) Toko Persewaan Video

Toko persewaan video adalah tempat di mana sahabat tokoh “Aku”, Tsutaya, bekerja selama lebih dari satu dekade. Di dalamnya terdapat deretan rak-rak yang penuh sesak dengan koleksi film, membentuk lorong-lorong layaknya labirin.

焼いて八分。レンタルビデオ屋に到着した。

Berjalan kaki selama delapan menit, aku sampai di toko persewaan video.

(Kawamura, 2016:101)

そしてツタヤは大きく息を吐き出しながら目を開けると、ずっとカウンタから出て、迷路のような棚の間をすすると歩いていく。

Kemudian, Tsutaya membuka mata sambil mengembuskan napasnya perlahan, serta-merta keluar dari balik meja kasir, melangkah tanpa ragu-ragu di lorong antara rak-rak video yang menyerupai labirin.

(Kawamura, 2016:103)

Ketika Aloha berencana menghapus keberadaan film dari dunia, tokoh “Aku” memutuskan menemui sahabatnya yang penggila film tersebut untuk meminta pendapat sekaligus membantu memilihkan satu film terakhir yang akan ditontonnya sebelum semua film lenyap dari dunia. Pada akhirnya, ia tidak jadi memilih film apa pun. Saat mengunjungi toko tersebut, tokoh “Aku” juga teringat kembali pada awal mula persahabatannya dengan Tsutaya yang merupakan sebuah hubungan yang luar biasa karena masih terjaga dengan erat hingga saat ini.

g) Taman

Taman menjadi lokasi di mana tokoh “Aku” dan Kubis berjalan-jalan setelah keberadaan jam musnah dari dunia. Dalam momen itu, Kubis yang mendadak bisa berbicara layaknya manusia mengajak tokoh “Aku” berjalan-jalan, mengulang kebiasaan yang dulu sering ia lakukan bersama ibu tokoh “Aku”.

たつぷりと時間をかけて、僕とキャベツは丘の上の公園にたどりついた。高台にある公園。眼下には、坂に沿って並んで建つ家々と、その先に群青色の海が見える。こぢんまりとしたその公園には、ブランコにすべり台、そしてシーソー。小さな子どもたちと母親たちが、砂場で遊んでいる。

Setelah lama sekali berjalan santai, aku dan Kubis tiba di taman di atas bukit. Taman itu terletak di tempat tinggi. Di bawah mata, terlihat rumah-rumah berderet rapi sepanjang tanjakan dan hamparan laut berwarna biru lazuardi sebagai latar di belakangnya. Di taman mungil itu terdapat ayunan, perosotan, dan jungkat-jungkit. Anak-anak kecil dan para ibu mereka bermain-main di bak pasir.

(Kawamura, 2016:135-136)

Kubis memang kerap mengunjungi taman tersebut, sehingga banyak orang yang biasa berada di sana pun tampak sudah akrab dengan Kubis dan kebiasaannya yang senang berlama-lama di tempat itu. Namun, ketika tokoh “Aku” mengungkit kenangannya berjalan-jalan dengan ibu, ternyata Kubis tidak mengenali sosok ibu

yang dimaksud. Tokoh “Aku” yang terkejut mencoba memastikan ulang apakah Kubis ingat, tetapi jawaban yang diberikan tetap sama. Hal inilah yang membuat tokoh “Aku” merasa sedih, karena tak disangka Kubis melupakan sosok ibunya yang dulu sangat dekat.

h) Rumah Sakit

Rumah sakit menjadi latar dalam adegan kilas balik ketika ibu tokoh “Aku” meninggal dunia dan puncak rusaknya hubungan tokoh “Aku” dengan ayahnya. Sang ibu menghembuskan napas terakhirnya di kamar pasien saat tokoh “Aku” datang menjenguk. Padahal, satu jam sebelumnya mereka masih sempat bercakap-cakap, membahas foto liburan di sumber air panas serta membicarakan keretakan hubungan antara dirinya dan ayahnya.

母さんが葬儀屋に運ばれていったあとの病室には、真っ白なシーツが敷かれたベッドだけが、その白さを持て余すように残っていた。ベッドサイドには、母さんの腕時計。

Setelah jenazah Ibu diangkut oleh pengurus pemakaman, hanya tinggal tempat tidur berlapis seprai yang terlalu putih dan tampak berlebihan di kamar pasien itu. Di atas meja kecil di samping tempat tidur, terletak jam tangan Ibu.

(Kawamura, 2016:177)

Ayah tokoh “Aku” baru sampai di rumah sakit sekitar tiga puluh menit setelah sang ibu meninggal dunia, hal ini membuat tokoh “Aku” sangat marah hingga meluapkan emosinya dengan memaki sang ayah di depan jenazah ibunya. Hubungan mereka yang sebelumnya memang sudah renggang menjadi semakin buruk, dan pertemuan di rumah sakit itu menjadi yang terakhir kalinya karena tokoh “Aku” menolak untuk bertemu lagi akibat amarah dan kecewa yang mendalam.

i) Sumber Air Panas

Sumber air panas merupakan destinasi liburan keluarga tokoh “Aku” di masa lalu. Lokasi itu dipilih atas permintaan sang ibu dan menjadi perjalanan terakhirnya sebelum wafat. Meskipun awalnya tokoh “Aku” sempat ragu karena kondisi ibu yang semakin memburuk dan jauhnya jarak tempuh, sang ibu berhasil meyakinkannya untuk tetap melakukan perjalanan itu. Sumber air panas tersebut berupa penginapan di pinggir laut.

母さんの最後の旅。いままで母さんを旅行に連れていくことなんてなかったから、僕は最高の旅歴を作ることにした。電車に乗って三時間の海辺の温泉地。遠浅の海岸が広がり、柔らかな太陽の光に包まれて、風情のある旅館が海辺に立ち並ぶ美しい街だった。

Tempat sumber air panas di pinggir laut dapat ditempuh dengan tiga jam naik kereta api. Laut dangkal terbentang sampai jauh ke depan. Kota yang indah dengan deretan penginapan asri diterpa sinar matahari lembut.

(Kawamura, 2016:149)

Tokoh “Aku” bersama Ibu, Ayah, dan Kubis menginap di sebuah penginapan tua karena semua tempat sudah penuh akibat banyaknya pemesanan saat akhir pekan. Walaupun penginapan itu kecil dan usang, justru momen tersebut membuat hubungan kekeluargaan mereka terasa lebih dekat, karena untuk pertama kalinya dalam puluhan tahun mereka tidur bersama dalam satu kamar. Keesokan harinya, mereka berfoto di pantai yang terletak di belakang penginapan, dan foto itu menjadi kenangan berharga bagi tokoh “Aku”, bahkan sering kali muncul dalam cerita.

4.1.3.2 Latar Waktu

Selain latar tempat yang menunjukkan lokasi terjadinya peristiwa-peristiwa penting dalam cerita, terdapat pula latar waktu yang menunjukkan kapan suatu peristiwa penting tersebut berlangsung. Dalam novel ini terdapat dua macam latar waktu, yakni latar waktu masa kini dan latar waktu *flashback*.

a) Latar Waktu Masa Kini

Latar waktu masa kini adalah latar waktu utama dalam novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara*. Semua peristiwa dalam alur masa kini berlangsung selama tujuh hari, terhitung sejak tokoh “Aku” membuat kesepakatan dengan iblis hingga akhirnya menyadari kesalahannya di akhir cerita.

あれは七日前の出来事だった。

Tujuh hari yang lalu.

(Kawamura, 2016:10)

こうして僕の不思議な七日間が始まったのだった。

Dengan demikian, dimulailah tujuh hari yang ajaib bagiku.

(Kawamura, 2016:43)

Kedua kutipan tersebut menjadi penanda awal dimulainya alur cerita yang berjalan mundur, yang membawa pembaca ke peristiwa tujuh hari sebelumnya. Pada tujuh hari tersebut, dari hari Senin hingga hari Minggu, tokoh “Aku” melakukan sebuah negosiasi atau perjanjian dengan iblis yang bertujuan untuk mendapatkan kesempatan memperpanjang hidupnya. Adegan-adegan dalam alur masa kini pada rentang waktu tersebut berlangsung pada berbagai latar waktu, seperti pagi hari, sore hari, malam hari, serta akhir musim dingin.

1. Keterangan Waktu Pagi Hari

Latar waktu yang pertama adalah keterangan waktu pagi hari tanpa menunjukkan detail jam saat peristiwa tokoh “Aku” berjalan-jalan di taman dengan kucingnya yang bernama Kubis.

外は快晴で、絶好の散歩日和だった。前に行くキャベツ足取りも軽い。

Di luar langit cerah cemerlang, sungguh cocok untuk berjalan-jalan. Langkah Kubis yang berjalan di depanku juga tampak ringan.
(Kawamura, 2016:132)

Peristiwa dalam kutipan tersebut terjadi ketika tokoh “Aku” memenuhi permintaan Kubis yang ingin diajak berjalan-jalan di taman, sebuah aktivitas sederhana yang dulu sering dilakukan Kubis bersama mendiang ibunya. Dalam momen berjalan-jalan itu berbagai hal terjadi, mulai dari kesadaran tokoh “Aku” tentang makna waktu yang ternyata hanya dimiliki oleh manusia, hingga fakta bahwa Kubis sudah tidak lagi mengingat kenangan bersama ibunya. Di saat yang sama, tokoh “Aku” pun mulai diliputi penyesalan, menyadari bahwa selama ini ia kurang memanfaatkan waktu bersama ibunya ketika masih hidup.

Selain peristiwa tersebut, terdapat pula peristiwa lainnya yang terjadi di pagi hari yaitu saat Kubis hilang.

目が覚める。もう外は明るい。朝になったのだ。僕はゆっくり起き上がり、キャベツの姿を探す。いない。いないのだ。

Aku terbangun. Di luar terang. Pagi sudah datang. Aku bangkit perlahan, mencari sosok Kubis. Tak ada. Ia tak ada.
(Kawamura, 2016:170)

Kutipan tersebut berisi peristiwa hilangnya Kubis, yang sebenarnya merupakan konsekuensi dari perjanjian antara tokoh “Aku” dengan Aloha demi memperpanjang hidupnya pada hari Jumat. Pada saat itulah, ketika tokoh “Aku” mengira bahwa dirinya telah mengorbankan Kubis demi kepentingan pribadinya, ia menyadari bahwa kehilangan sesuatu yang

dicintai, seperti dulu saat ia kehilangan ibunya, adalah hal yang paling tidak ingin ia alami lagi. Sejak momen itu, tokoh “Aku” mulai memahami bahwa menghilangkan sesuatu demi memperpanjang hidupnya bukanlah jalan keluar, karena pada kenyataannya, menjalani hidup dengan kehilangan sesuatu yang berharga justru terasa jauh lebih menyakitkan dan sulit baginya.

Selain keterangan waktu pagi hari tanpa disertai detail jam tertentu, terdapat juga keterangan waktu pagi hari yang dijelaskan secara lebih spesifik dengan mencantumkan jamnya secara jelas.

声にならない声を上げながら僕は跳ね起きた。腕時計を見る。
朝の九時。

Seraya memekik tanpa suara, aku terbangun. Melihat jam tangan. Pukul sembilan pagi.

(Kawamura, 2016:91)

Dalam kutipan tersebut, disebutkan secara jelas detail waktu terjadinya peristiwa, yakni pukul sembilan pagi. Peristiwa ini terjadi pada pagi hari berikutnya setelah hilangnya telepon, yang kemudian berlanjut ke proses negosiasi selanjutnya, yaitu penghilangan film.

2. Keterangan Waktu Sore Hari

Latar waktu berikutnya adalah sore hari tanpa menyebutkan waktu secara spesifik, sebagaimana tergambar dalam kutipan berikut.

公園から子どもたちがいなくなり、太陽が西に傾き始めた頃、
キャベツはようやく目を覚ました。

Ketika anak-anak sudah pergi dari taman dan matahari mulai condong ke barat, Kubis akhirnya terbangun.

(Kawamura, 2016:142)

Kutipan tersebut berisi adegan ketika tokoh “Aku” berjalan-jalan bersama Kubis di taman. Kubis sempat tertidur hingga sore hari dan baru terbangun untuk melanjutkan perjalanan menuju deretan pertokoan di sepanjang jalan menuju stasiun. Di tempat itu, tokoh “Aku” menyadari bahwa Kubis merupakan kucing yang cukup terkenal, terbukti dari keramahan para pemilik toko yang memberinya ikan tongkol kering kesukaan Kubis secara cuma-cuma. Karena ketenaran Kubis, tokoh “Aku” turut memperoleh manfaat berupa diskon saat membeli sayuran, ikan, dan makanan siap saji.

3. Keterangan Waktu Malam Hari

Latar waktu lainnya yaitu latar waktu malam hari yang ditunjukkan melalui keterangan waktu yang bersifat umum tanpa merinci jam secara spesifik.

あたりはすっかり暗くなっていた。赤と緑の電飾に照らされるレンガ造りのその映画館を、しばし僕は見上げていた。

Sekelilingku sudah gelap. Aku mendongak memandang bioskop berdinding batu bata yang diterangi lampu berwarna merah dan hijau.

(Kawamura, 2016:82)

Kutipan tersebut menggambarkan adegan ketika tokoh “Aku” sedang dalam perjalanan pulang dari bioskop yang merupakan tempat tinggal mantan pacarnya. Dalam momen tersebut, tokoh “Aku” menyadari bahwa telepon memiliki peran penting dan berpengaruh besar dalam hubungan asmaranya di masa lalu bersama sang mantan. Pada malam yang sama, muncul sosok iblis yang kembali menawarkan negosiasi kedua, yaitu kesempatan untuk

memperpanjang umurnya selama satu hari. Namun, sebagai gantinya, iblis tersebut mengajukan syarat berupa penghilangan film dari dunia.

4. Keterangan Waktu Akhir Musim Dingin

Seluruh rangkaian peristiwa tujuh hari yang diceritakan dalam novel ini terjadi pada akhir musim dingin, tepatnya saat memasuki masa peralihan menuju musim semi.

キャベツの行く違には点々と雑草が生えている。電柱の下にはタンポポが小さく咲いていた。そうか、もうすぐ春なのだ。キャベツはタンポポに近づいて、くんくんと師いを嗅ぐ。

Di jalan yang dilalui Kubis, tumbuh rumput liar di sana sini. Di bawah tiang listrik, bunga randa.tapak yang mungil bermekaran. Oh, ya, musim semi akan datang tak lama lagi. Kubis mendekati bunga itu dan menciumnya.

(Kawamura, 2016:134)

雲が晴れ、春の兆しを感じさせる温かい陽光が僕を包み込む。

Awan telah sirna. Aku diliputi sinar matahari hangat yang membawa tanda akan datangnya musim semi.

(Kawamura, 2016:221)

Kutipan pertama terjadi pada hari Kamis, sementara kutipan kedua berlangsung pada hari Minggu. Dalam rentang waktu satu minggu tersebut, meskipun tidak disebutkan bulan apa yang dimaksud, tetapi dijelaskan bahwa latar waktunya berada di periode menjelang datangnya musim semi. Pengarang juga menggambarkan beberapa tanda khas pergantian musim dingin ke musim semi, seperti mulai tumbuhnya berbagai tanaman serta hadirnya sinar matahari yang hangat, yang menjadi pertanda bahwa musim semi akan segera tiba.

b) Latar Waktu *Flashback*

Dalam novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara*, beberapa adegan kilas balik digunakan untuk menunjukkan kenangan-kenangan tokoh “Aku” selama hidupnya yang berkaitan dengan hal-hal yang telah ia hilangkan dari dunia. Adegan-adegan *flashback* ini mengambil latar waktu yang bervariasi, seperti pagi hari, sore hari, malam hari, dan akhir pekan.

1. Keterangan Waktu Pagi Hari

Terdapat kutipan dalam novel ini yang secara jelas mencantumkan detail jam terjadinya peristiwa pada pagi hari.

ようやく外が明るくなり始めた。おそらく四時か五時か。僕は布団から抜け出し、窓際のいすに腰かけた。

Akhirnya di luar mulai terang. Mungkin itu pukul empat atau lima pagi. Aku bangkit dari tempat tidur lalu duduk di kursi yang diletakkan di depan jendela.

(Kawamura, 2016:152)

Dalam kutipan tersebut, keterangan waktu pukul empat atau lima pagi disebutkan secara jelas sebagai latar terjadinya peristiwa penting berupa *flashback*. Bagian ini menceritakan masa lalu tokoh “Aku” saat dirinya pergi berlibur ke sumber air panas bersama ayah, ibu, dan Kubis. Liburan itu menjadi kenangan terakhirnya bersama sang ibu sebelum meninggal, sekaligus masa di mana hubungannya dengan sang ayah masih cukup baik. Tokoh “Aku” kembali mengingat momen tersebut karena merasa terkejut saat mengetahui bahwa Kubis sudah melupakan peristiwa itu setelah konsep “waktu” dihilangkan dari dunia.

2. Keterangan Waktu Sore Hari

Latar waktu lainnya digambarkan melalui keterangan waktu secara umum tanpa menyebutkan detail jam tertentu, yaitu pada waktu sore hari, di mana pada waktu tersebut berlangsung sebuah peristiwa penting.

夕日に照らされて紫色に染まるその凍った海は、残酷なほど美しかった。

Laut yang membeku diwarnai ungu dalam cahaya senja, menampilkan keindahan nan kejam.

(Kawamura, 2016:76)

Kutipan tersebut merujuk pada *flashback* dari tokoh “Aku” saat mengenang momen kebersamaannya dengan mantan pacarnya dalam perjalanan pulang setelah liburan di Argentina. Dalam perjalanan itu, khususnya ketika berada di dalam pesawat, keduanya sama-sama dilanda keterkejutan dan duka mendalam atas kabar meninggalnya Tom. Kondisi tersebut membuat mereka tidak saling berbicara satu sama lain sepanjang penerbangan yang berlangsung selama dua puluh enam jam. Dalam suasana hening dan penuh kecanggungan itu, tokoh “Aku” mulai merasakan adanya firasat buruk bahwa hubungan asmaranya dengan sang pacar kemungkinan besar akan berakhir. Selain itu, tokoh “Aku” juga diliputi perasaan sedih dan kehilangan, meskipun dirinya baru mengenal sosok Tom hanya dalam beberapa hari saja selama mereka berada di Argentina.

3. Keterangan Waktu Malam Hari

Selain itu, ada juga peristiwa penting lainnya yang menunjukkan latar waktu malam hari, yaitu saat *flashback* liburan ke sumber air panas.

もうあたりは暗くなっており、外観はよく見えなかったのだが、一目でずいぶんと古びた宿であることが分かった。

Lantaran sekeliling kami sudah gelap, tampilan penginapan itu tidak dapat dilihat dengan balik.

(Kawamura, 2016:151)

Kutipan tersebut berisi adegan ketika tokoh “Aku” dan keluarganya harus bermalam di sebuah penginapan sederhana dan sudah terlihat tua, karena seluruh penginapan lain telah penuh. Meskipun keadaan saat itu serba terbatas, malam tersebut justru menjadi momen berharga bagi tokoh “Aku”. Hal itu dikarenakan malam itu menjadi kesempatan terakhir baginya menikmati waktu liburan bersama ayah dan mendiang ibunya, penuh dengan tawa, kebersamaan, makan dan tidur dalam satu ruangan yang sama.

4. Keterangan Waktu Akhir Pekan

Keterangan waktu yang terakhir adalah keterangan waktu akhir pekan, yang terjadi dalam adegan *flashback* liburan ke sumber air panas.

ハイシーズンの運末だったからか、宿はどこも満室だった。断られ、また断られ、僕と父は駆けずり回った。

Mungkin karena ini akhir pekan pada musim ramai, semua penginapan sudah penuh. Ditolak, ditolak lagi, tapi aku dan ayahku terus berlari ke sana kemari.

(Kawamura, 2016:151)

Latar waktu dalam kutipan ini memiliki peran penting karena menjadi alasan di balik situasi yang dialami keluarga tokoh “Aku”, yaitu harus menginap di sebuah penginapan sederhana yang justru pengalaman tersebut membuat liburan mereka terasa lebih berkesan dan tak terlupakan. Pada saat itu, sebenarnya tokoh “Aku” sudah jauh-jauh hari memesan

penginapan yang lebih bagus, tetapi sayangnya pemesanan tersebut tidak diterima akibat membludaknya jumlah pengunjung di kawasan wisata tersebut, terutama karena bertepatan dengan akhir pekan. Untuk pertama kalinya, tokoh “Aku” melihat sosok ayahnya berusaha keras, bahkan berlari ke sana kemari, demi mencari tempat bermalam agar sang ibu tidak harus tidur di pinggir pantai. Momen itu juga perlahan meluluhkan hati tokoh “Aku” yang selama ini memiliki hubungan kurang harmonis dengan ayahnya, karena ia mulai melihat perjuangan dan perhatian ayahnya terhadap keluarga.

4.1.3.3 Latar Sosial

Dalam novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara*, latar sosial yang digambarkan adalah masyarakat modern abad ke-21. Hal ini ditunjukkan oleh masifnya penggunaan telepon genggam atau ponsel dalam cerita. Di dalam novel disebutkan manusia cenderung ketergantungan terhadap ponsel di segala aktivitas, mulai dari bermedia sosial, menghubungi orang lain, membuat janji bertemu, hingga hal sederhana seperti membaca berita.

携帯はその登場から、たったの二十年で人間を安認してしまった。なくてもよかったものが、たった二十年で、なくてはならないものかのように人間を支配している。人は携帯を発明することにより、携帯を持たない不安も同時に発明してしまった。

Semenjak kemunculannya, ponsel telah berhasil menguasai manusia hanya dalam 20 tahun. Barang yang pernah tidak dibutuhkan telah menguasai manusia hanya dalam 20 tahun dan kini tampak bagaikan barang yang harus ada. Orang telah menciptakan ponsel dan pada saat yang sama menciptakan kegelisahan saat tak punya ponsel.

(Kawamura, 2016:51)

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa ponsel telah digunakan secara luas oleh masyarakat sejak dua dekade yang lalu. Di Jepang, telepon mulai dikenal pada tahun 1979, diikuti dengan meningkatnya popularitas layanan internet sekitar tahun 1999. Penulis menyimpulkan bahwa latar sosial yang ditampilkan berada pada era modern abad ke-21, tidak jauh berbeda dengan tahun dirilisnya novel mengingat novel ini diterbitkan pada tahun 2012. Kecanggihan teknologi yang melekat pada ponsel telah melahirkan sebuah "budaya" baru dalam kehidupan sosial masyarakat. Contohnya, ponsel kini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, melainkan juga menjadi bagian dari gaya hidup, cerminan kepribadian, fungsi individu, bahkan simbol status sosial seseorang (Art, 2016:74).

Selain itu, salah satu latar sosial yang ditampilkan dalam cerita berkaitan erat dengan konsep waktu. Masyarakat dalam novel ini digambarkan sangat terikat dan teratur oleh waktu. Mereka hidup dalam rutinitas yang ketat, di mana setiap aktivitas diatur oleh jam.

決まり事がある、ということは同時に不自由さを伴うということを意味する。だが人間は、その不自由さを壁に掛け、部屋に置き、それだけでは飽き足らず、行動するすべての場所に配置している。挙句の果てには自分の腕にまで時間を巻きつけておこうとする。

Ada aturan berarti kebebasan menjadi terbatas. Namun, manusia menggantung ketidakbebasan itu di dinding, dan meletakkannya di dalam kamar. Seolah-olah itu saja tidak cukup, manusia memasangnya di semua tempat manusia melakukan kegiatan. Bahkan, akhirnya melilitkan waktu pada pergelangan tangannya sendiri.

(Kawamura, 2016:128)

Dalam kutipan tersebut keterikatan masyarakat terhadap konsep waktu tergambarkan dari banyaknya penanda waktu yang tersebar di berbagai tempat, seperti jam dinding hingga jam tangan. Keberadaan jam yang begitu mendominasi

menunjukkan bahwa kehidupan sosial masyarakat sangat mengandalkan keteraturan serta efisiensi, seolah-olah waktu menjadi sosok pengatur tak terlihat dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Dalam pandangan Durkheim, waktu bisa menjadi alat pembanding sosial. Setiap kelompok sosial seperti suku, komunitas, atau kelas memiliki cara unik dalam menggunakan waktu, yang mencerminkan nilai, norma, dan kebiasaan mereka. Dengan membandingkan perilaku antar kelompok pada waktu tertentu, terlihat perbedaan mendasar dalam cara pandang mereka terhadap waktu (Ardlin, 2010:116).

4.1.4 Alur

Novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* merupakan novel yang memiliki alur campuran atau maju mundur karena jalan ceritanya menggabungkan plot progresif dan *flashback*. Alur dalam novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* dapat digambarkan dengan skema peristiwa E1-A-B-C-D-E2 di mana setiap simbol merepresentasikan rangkaian kejadian yang saling terhubung dan membentuk jalannya cerita yang dimulai dari bagian akhir, kemudian bergerak mundur ke bagian awal, dilanjutkan dengan munculnya konflik, mencapai klimaks, dan akhirnya kembali lagi ke bagian penutup atau akhir cerita.

a) Simbol E1 (Akhir Cerita)

Simbol E1 merupakan akhir cerita dalam novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara*. Pada bagian pembuka novel, tokoh “Aku” menarasikan cerita seolah-olah sedang menulis surat seperti pada kutipan berikut.

これから書くことは僕に起きたこの七日間の出来事だ。とても不思議な七日間だった。

Hal-hal yang ditulis di sini adalah peristiwa yang terjadi padaku selama tujuh hari terakhir ini. Tujuh hari yang amat ajaib.

(Kawamura, 2016:6)

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa tokoh “Aku” akan menuliskan pengalaman yang dialaminya selama tujuh hari terakhir, sehingga dapat dikatakan bahwa keseluruhan cerita dalam novel disampaikan melalui alur mundur (*flashback*), dengan memaparkan rangkaian peristiwa yang terjadi selama kurun waktu tujuh hari tersebut.

b) Simbol A (Awal Cerita)

Kemudian, alur cerita berlanjut ke simbol A yang merupakan awal cerita dengan mengenalkan para tokoh, latar belakang terjadinya masalah, serta pengenalan konflik cerita. Adapun kutipan yang memperlihatkan bahwa bagian awal cerita bergerak mundur atau memasuki bagian *flashback* adalah sebagai berikut.

あれは七日前の出来事だった。

Tujuh hari yang lalu.

(Kawamura, 2016:10)

Bagian awal cerita dibuka dengan memperkenalkan tokoh utama, yaitu tokoh “Aku” yang menderita tumor otak stadium akhir dan divonis waktu hidupnya tidak akan lama lagi. Saat ia hampir putus asa, tiba-tiba muncul sosok iblis yang wujudnya mirip seperti dirinya di apartemennya. Iblis tersebut membantu tokoh

“Aku” mewujudkan daftar “10 keinginan terakhir sebelum mati”. Selanjutnya cerita memasuki tahap pengenalan konflik, di mana Aloha mengajukan penawaran negosiasi berupa memberikan tambahan satu hari hidup untuk setiap satu hal yang dihilangkan dari dunia.

「……僕は何をすればよいのですか？」

「特に難しい話ではありません。簡単な取引をしてもらいだけで
す」

「取引？」

「この世界からひとつだけ何かを消す。その代わりに、あなたは一日の命を得ることができる」

“Jadi, apa yang harus kulakukan?”

“Bukan sesuatu yang terlalu sulit. Hanya melakukan transaksi sederhana.”

“Transaksi?”

“Kamu menghilangkan satu hal saja dari dunia ini. Sebagai gantinya, kamu dapat menyambung nyawamu satu hari.”

(Kawamura, 2016:22)

Alur cerita terus bergerak maju menceritakan proses negosiasi mengenai hal pertama yang akan dihilangkan, di mana keputusan tersebut sepenuhnya berada di tangan Aloha. Pada akhirnya, Aloha memilih untuk menghilangkan telepon dari dunia.

c) Simbol B (Munculnya Masalah)

Setelah itu, alur cerita berlanjut ke simbol B yang merupakan tahap munculnya masalah. Pada bagian ini alur cerita bergerak maju mundur selama beberapa kali. Masalah-masalah yang dihadapi berupa penghilangan telepon, film, dan jam dari dunia.

Masalah pertama adalah penghilangan telepon, dimulai dengan alur mundur saat tokoh “Aku” berusia lima tahun hingga empat tahun lalu dari masa kini. Hal tersebut dibuktikan dengan kutipan berikut.

あなたはもう忘れているかもしれないから、少しだけこの猫との思い出を振り返らせて欲しい。

Barangkali kau sudah lupa, maka aku ingin bercerita sedikit saja tentang kenangan dengan kucing ini.

(Kawamura, 2016:46)

Kata “思い出¹⁹” dapat dimaknai sebagai kenangan atau memori, yang dalam cerita ini mengacu pada pengalaman masa lalu tokoh “Aku”. *Flashback* tersebut menceritakan pertemuan pertama tokoh “Aku” yang masih berusia lima tahun dengan seekor kucing bernama Selada. Kucing itu ditemukan oleh sang ibu, lalu dibawa pulang untuk dirawat dan ia juga yang memberi nama. Meskipun awalnya sang ibu memiliki alergi terhadap kucing, seiring waktu alergi itu menghilang. Setelah sebelas tahun bersama, Selada meninggal dunia, menyebabkan ibunya sangat terpukul hingga jatuh sakit. Namun, satu bulan kemudian, sang ibu kembali membawa pulang seekor kucing baru yang diberi nama Kubis, yang sangat mirip dengan Selada dan membuat ibu kembali ceria. Empat tahun yang lalu dari masa kini, ibunya meninggal dunia, dan Kubis kemudian dititipkan kepada tokoh “Aku” untuk dirawat. *Flashback* ini penting untuk menunjukkan seberapa dekat hubungan ibu tokoh “Aku” dengan kucingnya. Alur kembali bergerak ke masa kini, saat di mana keberadaan telepon telah dihilangkan dari dunia.

¹⁹ <https://kotobank.jp/search?q=%E6%80%9D%E3%81%84%E3%81%A7> diakses pada tanggal 15 Juni 2025 pukul 13.19 WIB

世界から電話が消えたなら。

Telepon sudah lenyap dari dunia.

(Kawamura, 2016:50)

Kutipan tersebut menunjukkan kejadian di masa kini, yang melanjutkan alur cerita utama. Setelah telepon dihilangkan, tokoh “Aku” membuat janji bertemu dengan mantan pacarnya di sebuah kafe. Sembari menunggu mantan pacarnya datang, tokoh “Aku” mengingat kembali awal pertemuan mereka dan bagaimana menjalin hubungan semasa pacaran. Mereka sering sekali berkomunikasi melalui telepon, sejak pacarnya masih menggunakan telepon umum hingga sudah memiliki telepon sendiri. Satu jam kemudian mantan pacarnya datang, dan mereka berbincang tentang berbagai kenangan masa lalu, termasuk saat mereka berpacaran dan hal-hal yang menyebalkan dari tokoh “Aku”. Setelah itu, alur cerita kembali mundur, menceritakan pengalaman mereka di Argentina.

僕は三年半ほど付き合った。その間に、一回だけ海外旅行に行ったことがある。
アルゼンチン、ブエノスアイレス。

Kami berpacaran sekitar tiga setengah tahun. Selama itu kami hanya pergi ke luar negeri satu kali.
Buenos Aires, Argentina.

(Kawamura, 2016:70)

Kutipan ini menggambarkan adegan kilas balik ketika mereka masih berpacaran. Saat itu, mereka berlibur ke Argentina dan bertemu dengan seorang wisatawan bernama Tom. Mereka menjadi dekat, namun suatu hari Tom meninggal dunia, yang membuat tokoh “Aku” dan pacarnya sangat terpukul. Selama perjalanan pulang dari Argentina, mereka tidak saling berbicara dan memutuskan untuk mengakhiri hubungan mereka keesokan harinya. *Flashback* ini penting untuk

menjelaskan alasan berakhirnya hubungan mereka serta menyoroti peran penting telepon sebagai media komunikasi utama mereka selama pacaran. Alur kemudian kembali ke masa kini, saat tokoh “Aku” mengantar pulang mantan pacarnya setelah pertemuan mereka di kafe.

突然の彼女の声で、僕は現実に戻された。気付いたら映画館の前にたどりついてた。

Sekonyong-konyong aku tertarik kembali ke kenyataan dengan suaranya yang mendadak. Ternyata kami sudah sampai di depan bioskop.

(Kawamura, 2016:80)

Kutipan ini berlangsung di masa kini, melanjutkan alur utama, ketika tokoh “Aku” dan mantan pacarnya tiba di depan bioskop yang juga merupakan tempat tinggal mantan pacarnya. Mereka berpisah di sana, dan tokoh “Aku” merenung tentang betapa pentingnya telepon dalam hubungan mereka di masa lalu. Mendadak tokoh “Aku” merasakan sakit kepala yang parah, dan saat itu Aloha kembali muncul, menawarkan perpanjangan waktu satu hari dengan syarat menghilangkan film. Namun, tokoh “Aku” pingsan setelah menerima tawaran tersebut.

Masalah kedua yang muncul dalam novel ini adalah penghilangan film. Cerita berlangsung di masa kini, dimulai ketika tokoh “Aku” sadar dari pingsan di apartemennya. Ia kemudian memutuskan untuk menemui temannya, Tsutaya, guna meminta rekomendasi film yang akan ia jadikan tontonan terakhirnya. Dalam bagian ini, juga terdapat kilas balik yang mengungkap bagaimana pertemanan antara “Aku” dan Tsutaya bermula.

ツタヤと僕は中学一年生の春に出会った。同じクラスだった。

Aku bertemu dengan Tsutaya pada musim semi ketika aku baru naik kelas 1 SMP. Kami sekelas.

(Kawamura, 2016:100)

Kutipan tersebut menampilkan kilas balik yang menggambarkan awal mula kedekatan tokoh “Aku” dan Tsutaya semasa remaja. Kedekatan mereka terjalin karena memiliki minat yang sama terhadap film. Keduanya bersekolah di tempat yang sama sejak SMP hingga SMA, kemudian Tsutaya bekerja di toko persewaan video selama lebih dari satu dekade. Alur kemudian kembali ke masa kini, saat tokoh “Aku” tiba di toko tempat Tsutaya bekerja. Di sana, ia mengungkapkan penyakit yang dideritanya serta alasan kedatangannya. Mereka bersama-sama memilih film yang akan ditonton, sampai tokoh “Aku” memutuskan untuk memilih film berjudul *Limelight*. Namun, DVD film tersebut ternyata kosong, sehingga tidak ada film yang diputar ketika ia berada di dalam bioskop, dan layar hanya menampilkan warna putih polos. Momen tersebut memicu ingatan masa kecilnya, ketika ia menonton film bersama orang tuanya di bioskop.

三歳のときに、はじめて映画館に連れていかれた。『E.T.』を観たのだ。映画館の中は真っ暗で、音が大きくて、ポップコーンの匂いが充満していた。

Waktu aku berusia tiga tahun, aku pertama kali diajak ke bioskop, kami menonton E.T. Aku masih ingat, di dalam bioskop gelap gulita, suaranya memekakkan telinga, dan sekelilingnya dipenuhi aroma *popcorn*.

(Kawamura, 2016:112)

Kutipan tersebut menggambarkan kilas balik masa kecil tokoh “Aku” ketika keluarganya masih utuh dan belum diliputi konflik dengan sang Ayah. Dalam momen itu, tokoh “Aku” membayangkan bagaimana jadinya jika hidupnya diangkat menjadi sebuah film. Ia merenungi perjalanan hidupnya dan relasinya dengan orang-orang terdekat. Setelah dari bioskop, tokoh “Aku” berpisah dengan Tsutaya dan kembali ke apartemennya. Sesampainya di sana, Aloha menawarkan

sebuah perjanjian baru untuk memperpanjang hidupnya, yakni dengan cara menghilangkan jam.

Masalah ketiga yang muncul dalam novel adalah tindakan Aloha yang menghapus keberadaan jam dari dunia. Hal pertama yang dipikirkan tokoh “Aku” saat jam menghilang adalah ayahnya yang mengelola toko jam di rumahnya. Meskipun jam telah lenyap, kehidupan tokoh “Aku” tidak mengalami perubahan besar, berbeda dengan dampak yang dirasakannya saat kehilangan benda-benda sebelumnya. Namun, ada keajaiban yang terjadi kali ini, yaitu kucing peliharaannya yang bernama Kubis tiba-tiba mampu berbicara seperti manusia. Kubis kemudian mengajak tokoh “Aku” berjalan-jalan, seperti yang dahulu sering ia lakukan bersama mendiang Ibunya.

いつも母さんは、キャベツと一緒に出かけていた。そう思うと、自分が知らない母さんのことが分かるような気がして、とにかく今日は気長に一日キャベツに付き合うことにした。

Ibu selalu pergi berjalan-jalan bersama Kubis. Mengenang kebiasaan Ibu itu, rasanya aku mungkin bisa mengerti sisi Ibu yang tidak kuketahui selama ini. Jadi, aku pun siap berjalan-jalan mengikuti Kubis dengan santai sepanjang hari.

(Kawamura, 2016:133)

Kutipan tersebut mengungkap alasan tokoh “Aku” menerima ajakan Kubis untuk berjalan-jalan, yakni keinginannya memahami sosok sang Ibu melalui hubungan Ibu dengan Kubis. Mereka berjalan-jalan di taman yang merupakan tempat yang dahulu kerap dikunjungi Kubis. Saat Kubis mengusir dua orang lansia dari bangku taman, tokoh “Aku” menyadari bahwa hanya dirinya yang bisa memahami perkataan Kubis, sementara di mata orang lain, Kubis tetap tampak seperti kucing biasa. Ketika mereka kembali ke apartemen, tokoh “Aku”

menanyakan tentang Ibunya. Namun, Kubis tidak mengingat siapa yang dimaksud, hal ini membuat tokoh “Aku” merasa sedih. Padahal, semasa hidup sang Ibu sangat dekat dengan Kubis karena ia lah yang merawatnya, hingga akhirnya dipelihara oleh tokoh “Aku” setelah sang Ibu meninggal empat tahun lalu. Untuk membantu memulihkan ingatan Kubis, tokoh “Aku” mulai menceritakan kembali kenangan mereka saat berlibur ke sumber air panas.

そして約束の日、医者や看護師たちに見送られ、僕たち家族は旅に出た。久々の家族三人(と猫)の旅だった。

Pada hari yang telah direncanakan, dengan disaksikan oleh dokter dan para perawat, kami sekeluarga berangkat. Perjalanan sekeluarga kami bertiga (ditambah kucing) setelah sekian lama.

(Kawamura, 2016:149)

Kutipan tersebut menampilkan alur kilas balik ketika tokoh “Aku” berlibur bersama keluarganya sebelum sang Ibu meninggal. Mereka (tokoh “Aku”, Ayah, Ibu, dan Kubis) menginap di sebuah penginapan tua di kawasan wisata sumber air panas. Pada pagi harinya, mereka berfoto bersama di tepi pantai dengan latar laut yang berkilau diterpa cahaya matahari pagi. Foto itu masih disimpan oleh tokoh “Aku”, tetapi Kubis tetap tidak dapat mengingat sosok sang Ibu. Ia hanya mengingat perasaan bahagia saat momen tersebut berlangsung. Ketika malam tiba, Kubis mendadak kehilangan kemampuannya berbicara seperti manusia, dan Aloha kembali muncul dengan tawaran perjanjian baru. Untuk memperpanjang hidup tokoh “Aku” satu hari lagi, Aloha mengusulkan agar keberadaan kucing dihapus dari dunia. Tawaran itu langsung ditolak oleh tokoh “Aku”.

d) Simbol C (Klimaks Cerita)

Bagian berikutnya adalah simbol C yang merupakan klimaks dari cerita. Setelah menghilangkan telepon, film, dan jam, Aloha berniat menghapus keberadaan kucing dari dunia. Tokoh “Aku” mengalami pergolakan batin dan mulai ragu dengan keputusannya, mempertimbangkan ulang kesepakatannya dengan Aloha.

「猫とあなたの命ですよ」
 にやにやと笑いながら。
 「難しい選択じゃあないでしょう。だってあなたがいなければ、猫を可愛がることもできないわけだし。それに比べれば失うものはとても小さい」
 「ちょっと待ってくださいませんか」
 「悩むことでしょうか」
 「ちょっと待ってくれ」
 “Kucing atau nyawamu?” Dia menyeringai. “Bukan soal yang sulit, kan? Kalau kamu tak ada, kamu tak bisa menyayangi kucing. Dibandingkan dengan itu, apa yang akan hilang itu amat kecil.”
 “Bisa tolong tunggu sebentar?”
 “Apanya yang sulit?”
 “Tunggu sebentar.”

(Kawamura, 2016:170)

Kutipan tersebut menggambarkan keraguan tokoh “Aku” dalam memutuskan untuk menghilangkan kucing kesayangannya, meskipun ia sadar bahwa nyawanya menjadi taruhannya. Untuk pertama kalinya, ia menyadari bahwa hidup sehari lebih lama tidak sebanding dengan rasa kehilangan yang harus ia tanggung jika harus mengorbankan Kubis, karena rasa sakit tersebut pernah ia alami ketika ibunya meninggal. Setelah momen penuh kebimbangan itu, keesokan harinya Kubis hilang. Tokoh “Aku” yang panik segera mencarinya hingga ke luar kota.

Dalam pencarian itu, muncullah kilas balik tentang kematian sang ibu seperti yang tergambar dalam kutipan berikut.

四年前だ。
あの日も僕は走っていた。病院に向けて。全力で。

Empat tahun lalu.
Hari itu juga aku berlari. Menuju rumah sakit. Dengan sekuat tenaga.
(Kawamura, 2016:172)

Kutipan ini menunjukkan kilas balik saat tokoh “Aku” mengenang kematian ibunya yang terjadi empat tahun silam. Saat itu ia diliputi kesedihan mendalam karena satu jam sebelum ibunya meninggal ia masih sempat berbincang dengan sang ibu. Perasaannya kian terguncang akibat keterlambatan ayahnya rumah sakit, yang kemudian memperburuk hubungan mereka hingga menjadi pertemuan terakhir mereka sampai dengan masa kini dalam alur cerita. Kembali ke jalur cerita utama, Kubis yang sempat disangka hilang ternyata ditemukan oleh mantan pacarnya di depan bioskop. Setelah merasakan ketakutan akan kehilangan Kubis, tokoh “Aku” akhirnya mengambil keputusan bulat untuk tidak lagi mengorbankan apa pun demi memperpanjang hidupnya, karena baginya hidup tidak lagi bermakna jika harus kehilangan sesuatu yang begitu berarti.

母さんの言葉がよみがえってくる。
母さん、死にたくないよ。死ぬのは怖いよ。でも、母さんの言うとおりだ。
何かを奪って生きていくのはもっと辛いよ。

Kata-kata Ibu terlintas kembali di benakku.
Ibu, aku tidak mau mati. Aku takut mati. Tapi, apa yang Ibu katakan itu benar.
Lebih susah hidup dengan merenggut sesuatu.
(Kawamura, 2016:188)

Kutipan ini menggambarkan momen setelah tokoh “Aku” membaca surat peninggalan ibunya yang dititipkan melalui mantan pacarnya sebelum wafat. Surat tersebut berisi daftar “10 hal yang indah dalam dirimu” yang ditujukan kepada tokoh “Aku”. Usai membaca surat itu, muncul tekad kuat dalam dirinya yang menjadi titik balik dari karakter tokoh “Aku”. Jika sebelumnya ia bersedia mengorbankan apa pun demi bertahan hidup, kini ia justru siap menghadapi kematian demi mempertahankan hal-hal yang berharga dalam hidupnya, termasuk kucing kesayangannya.

e) Simbol D (Penyelesain)

Setelah mencapai klimaks, cerita memasuki bagian penyelesaian yang ditandai dengan simbol D. Konflik dalam novel ini diselesaikan melalui penerimaan tokoh “Aku” terhadap kematian yang telah menjadi takdirnya. Karena kesepakatan tak lagi dapat dilanjutkan, Aloha berpamitan dan menyatakan tidak akan menawarkan perpanjangan hidup lagi kepada tokoh “Aku”.

アロハはずいぶんと軽くお別れを言うと、ウィンク(とはいっても両目をつぶっているのだが)をした。そして気付くと、僕の目の前から消えていた。

Aloha mengucapkan salah perpisahan dengan begitu enteng, lalu mengedipkan sebelah mata (tapi dia sebenarnya mengedipkan kedua matanya). Dan ketika aku tersadar, ia sudah hilang dari depan mataku.

(Kawamura, 2016:204)

Kutipan tersebut menggambarkan momen perpisahan antara tokoh “Aku” dan Aloha yang selama ini membantunya memperpanjang hidup dengan menghapus berbagai hal dari dunia, seperti telepon, film, dan jam. Perpisahan itu terjadi dengan

damai, dan Aloha dapat memahami alasan di balik keputusan tokoh “Aku” untuk mengakhiri negosiasi.

Setelah memantapkan diri untuk menerima kematiannya, tokoh “Aku” mendatangi kantor pengurus pemakaman untuk memesan peti mati serta rencana upacara pemakamannya kelak. Saat kembali ke apartemennya, ia menemukan kembali koleksi prangko lama dan teringat akan kenangannya di masa lalu, bahwa ayahnya lah yang sering memberinya prangko dari luar negeri. Ia pun menyadari bahwa kecintaannya terhadap perangko itulah yang membuatnya memilih profesi sebagai tukang pos. Diliputi oleh kenangan tentang sang ayah, tokoh “Aku” memutuskan untuk menulis surat kepadanya, orang yang akan ia percayakan untuk merawat Kubis.

だとしたら、あの人しかいない。あの人しか、いないのだ。
答えはずいぶん前から出ていた。でもずっと認めることができなかった。

Kalau begitu, tak ada orang selain dia. Tak ada siapa pun selain dia.
Jawabannya sudah lama ada di dalam diriku. Tapi selama ini aku tidak bisa mengakuinya.

(Kawamura, 2016:212-213)

Kutipan tersebut menunjukkan keinginan tokoh “Aku” untuk memperbaiki hubungannya dan berdamai dengan sang ayah, sesuatu yang seharusnya ia lakukan sejak lama. Ia juga teringat bahwa ayahnya lah yang pernah menyarankan untuk memelihara Kubis, di saat ia enggan karena takut kehilangan lagi setelah kepergian kucing sebelumnya, Selada. Dari situ, tokoh “Aku” mulai menyadari betapa besar peran ayahnya selama ini dalam hidupnya.

f) Simbol E2 (Akhir Cerita)

Cerita diakhiri dengan simbol E2, berupa tokoh “Aku” pergi ke tempat tinggal ayahnya untuk menyelesaikan masalah di antara mereka, hal sederhana yang selama ini tidak pernah dilakukan. Selain itu, tokoh “Aku” juga akan menitipkan Kubis kepada ayahnya karena ia akan meninggal sehingga tidak mau menelantarkan kucing kesayangannya. Penutup cerita dari novel ini terjadi dengan latar waktu pada hari Minggu.

いつも背中を丸めながら時計を直していた父さん、映画館のなかで怯える僕の手をしっかりと握ってくれていた父さん、切手を買ってくれた父さん、小さなキャベツを嬉しそうに抱き上げる父さん、温泉街を走っていく父さん、母さんの葬式のとき隠れてひとりで泣いていた父さん。

Ayah yang selalu membungkukkan punggungnya dan memperbaiki jam, Ayah yang menggenggam tanganku erat-erat ketika aku ketakutan di dalam bioskop, Ayah yang membelikanku perangko, Ayah yang mengangkat Kubis yang masih kecil dengan hati senang, Ayah yang berlari-lari di kota sumber air panas, Ayah yang bersembunyi dan menangis seorang diri saat upacara pemakaman Ibu.

(Kawamura, 2016:2019-220)

Cerita ditutup dengan simbol E2, yang menggambarkan tokoh “Aku” akan pergi ke rumah ayahnya untuk menyelesaikan persoalan yang selama ini tak pernah mereka hadapi secara langsung, sebuah tindakan sederhana yang selama ini terabaikan. Selain itu, tokoh “Aku” bermaksud menitipkan Kubis kepada ayahnya karena menyadari bahwa ajalnya sudah dekat dan ia tidak ingin meninggalkan kucing kesayangannya tanpa perawatan. Akhir cerita novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* berlangsung pada hari Minggu sebagai latar waktunya.

4.1.5 Sudut Pandang

Novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* menggunakan sudut pandang persona pertama “aku,” di mana narator adalah tokoh yang terlibat langsung dalam cerita. Hal ini nampak pada penggunaan kata “僕” yang dalam bahasa Jepang memiliki arti “aku”.

この世界はどう変化し、僕の人生はどう変わるのだろうか。

Bagaimana dunia ini tampak berbeda dan bagaimana hidupku akan berubah?
(Kawamura, 2016:6)

Penggunaan sudut pandang persona pertama “aku” juga terlihat pada penggunaan kata “ほしい” (*berharap*), “思う” (*berpikir*), dan “聞く” (*mendengar*). Pengalaman tokoh “Aku” menjadi fokus utama cerita karena berbagai peristiwa dan tindakan yang ia rasakan, pikirkan, dan dengarkan tersebut menunjukkan perspektif pembaca hanya terbatas pada apa yang diceritakan oleh tokoh “Aku” dari awal hingga akhir cerita.

でも信じてほしい。

Tapi kuharap kau percaya.
(Kawamura, 2016:6)

え？ なぜそう思うかって？

Eh? Mengapa aku berpikir begitu, katamu?
(Kawamura, 2016:10)

という声だけが聞こえて、僕が目を上げると、もうそこに悪魔の姿はなかった。

Hanya terdengar suara itu. Ketika aku mengangkat pandangan, sudah tidak terlihat lagi sosok Iblis.
(Kawamura, 2016:43)

Berdasarkan peran dan kedudukannya, tokoh “Aku” termasuk dalam kategori “aku” tokoh utama karena ia menceritakan berbagai peristiwa serta tingkah laku yang dialaminya, baik secara emosional maupun fisik. Oleh karena itu, tokoh “Aku” berperan sebagai tokoh protagonis, karena pembaca sepenuhnya berempati dan turut merasakan serta mengalami semua kejadian yang dialami olehnya. Nama asli tokoh “Aku” tidak disebutkan sama sekali dalam novel.

4.2 Analisis Proses Ekranisasi

4.2.1 Penciutan

4.2.1.1 Latar

a) Taman

Dalam novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* karya Kawamura Genki, kucing peliharaan tokoh “Aku” yang bernama Kubis dapat berbicara layaknya manusia dan kemudian mengajak tokoh “Aku” jalan-jalan ke taman seperti yang sering dilakukannya dulu dengan mendiang Ibu tokoh “Aku”.

たつぷりと時間をかけて、僕とキャベツは丘の上の公園にたどりついた。高台にある公園。

Setelah lama sekali berjalan santai, aku dan Kubis tiba di taman di atas bukit. Taman itu terletak di tempat tinggi.

(Kawamura, 2016:135)

Hal ini diubah dalam versi filmnya, di mana Kubis tidak dapat berbicara sehingga tidak ada latar taman sama sekali. Perubahan ini terkait dengan keterbatasan durasi film.

4.2.1.2 Alur

a) Aloha membantu tokoh “Aku” mewujudkan daftar “10 keinginan terakhir sebelum mati”

Dalam versi novel, Aloha yang muncul tiba-tiba di apartemen tokoh “Aku” tidak langsung menawarkan negosiasi perpanjangan hidup, tetapi membantu tokoh “Aku” untuk mewujudkan daftar sepuluh kegiatan yang ingin dilakukannya sebelum meninggal.

「うーん、まあじゃあ、とりあえずスカイダイビングから早速やってみましょ。貯金おろして空港へゴー!!!!」

“Huuuh, kalau begitu, coba kita lakukan nomor 1, *skydiving* dulu. Ambil duit tabunganmu, lalu kita ke bandara sekarang juga!”

(Kawamura, 2016:18)

Setelah Aloha berbicara seperti pada kutipan di atas, terdapat sebuah adegan ketika tokoh “Aku” bersiap melakukan *skydiving* dari pesawat jet pada ketinggian 3.000 meter di atas permukaan laut. Namun, upaya tersebut gagal karena tokoh “Aku” keburu kehilangan kesadaran tepat sebelum melompat. Setelah kejadian tersebut, Aloha menawarkan perjanjian menghilangkan satu hal dari dunia untuk perpanjangan satu hari hidup. Hal yang berbeda terjadi pada versi adaptasinya, di mana pada film *Sekai kara Neko ga Kieta nara* tidak ada adegan Aloha membantu tokoh “Aku” mewujudkan 10 daftar keinginan sebelum mati.



Gambar 4.1 Aloha menawarkan perjanjian perpanjangan hidup (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 00:12:11)

Pada film, Aloha langsung memberi tahu tokoh “Aku” bahwa ada satu cara untuk menunda kematiannya dengan cara menghilangkan satu hal dari dunia sebagai ganti satu hari perpanjangan hidup. Pengurangan adegan ini dimaksudkan karena keterbatasan durasi film, sehingga tidak semua adegan dalam novel dapat diadaptasi. Selain itu, adegan tersebut dianggap tidak memiliki dampak signifikan terhadap alur utama cerita.

b) Tokoh “Aku” menonton layar kosong

Pada novel, terdapat adegan penting saat tokoh “Aku” tidak jadi memilih film terakhir yang ia tonton sebelum film dihilangkan dan hanya menonton layar bioskop yang berwarna putih polos.

映画館のなかでひとりきりで、真っ白いスクリーンを見上げながら僕は考える。もし僕の人生が映画だとしたら。

Sambil mendongak untuk menatap layar serbaputih seorang diri di dalam bioskop, aku termenung.
Seandainya hidupku ini sebuah film.

(Kawamura, 2016:113)

Kutipan tersebut menunjukkan tokoh “Aku” yang membayangkan hidupnya seperti film. Meski terasa membosankan, ia berharap kisah itu tetap bermakna bagi

penontonnya. Ia juga menyadari bahwa melalui film lah ia dapat terhubung dengan orang-orang di sekitarnya selama ini, mulai dari masa kecil bersama orang tua hingga persahabatannya dengan Tsutaya yang terjalin karena kecintaan mereka pada film sejak SMP. Pada versi adaptasinya, adegan ini dihilangkan karena keterbatasan durasi.

c) Tokoh “Aku” dan Kubis berjalan-jalan ke taman

Dalam novel, Kubis yang bisa berbicara mengajak tokoh “Aku” berjalan-jalan ke taman, lalu tertidur di sana hingga sore.

たつぷりと時間をかけて、僕とキャベツは丘の上の公園にたどりついた。高台にある公園。

Setelah lama sekali berjalan santai, aku dan Kubis tiba di taman di atas bukit. Taman itu terletak di tempat tinggi.

(Kawamura, 2016:135)

Perubahan dalam film ini terjadi karena Kubis digambarkan tidak dapat berbicara seperti dalam versi novelnya. Akibatnya, alur ketika mereka berjalan-jalan ke taman, penokohan Kubis sebagai sosok yang keras kepala dan populer, serta bagian ketika Kubis tidak mampu mengingat kenangan bersama Ibu tokoh “Aku” sama sekali tidak ditampilkan dalam film. Perubahan tersebut memberikan perbedaan yang cukup signifikan dibandingkan dengan versi novelnya. Meski begitu, alur dalam film tetap disesuaikan agar tidak menyimpang dari inti cerita yang ada dalam novel.

4.2.2 Penambahan

4.2.2.1 Alur

a) Keseharian tokoh “Aku” sebagai tukang pos

Dalam novel, tokoh “Aku” yang bekerja sebagai tukang pos hanya disebutkan sekilas di awal cerita seperti pada kutipan berikut.

僕はずいぶん長いこと風邪をこじらせたまま、毎日郵便配達の仕事をしていた。

Aku sudah lama tidak sembuh-sembuh dari flu, tapi tetap melakukan pekerjaanku sebagai tukang pos setiap hari.

(Kawamura, 2016:10)

Kutipan tersebut menggambarkan bahwa tokoh “Aku” tetap bekerja sebagai tukang pos dalam keadaan sakit. Pekerjaannya hanya disebutkan untuk memberikan latar belakang bagaimana ia menjalani kesehariannya. Sementara dalam film, keseharian tokoh “Aku” yang bekerja sebagai tukang pos diperlihatkan dengan cukup detail di awal film.



Gambar 4.2 Tokoh “Aku” mengantar surat ke rumah-rumah (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 00:02:37)



Gambar 4.3 Tokoh “Aku” di kantor pamit untuk pulang (Sekai kara Neko ga Kietanaru, 2016, adegan 00:03:16)

Kedua adegan di atas menampilkan tokoh “Aku” yang dalam kesehariannya bekerja sebagai tukang pos. Ia mengantar surat ke rumah-rumah menggunakan sepeda. Suasana kantor tempatnya bekerja pun diperlihatkan. Selain itu, saat adegan-adegan awal film tersebut ia tidak menunjukkan tanda-tanda bahwa dirinya sedang sakit, sampai pada saat sedang dalam perjalanan pulang sesuai bekerja ia merasakan sakit kepala parah dan pingsan di tengah jalan.



Gambar 4.4 Tokoh “Aku” pingsan dan terjatuh dari sepedanya (Sekai kara Neko ga Kietanaru, 2016, adegan 00:05:29)



Gambar 4.5 Tokoh “Aku” menerima diagnosis dari dokter (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 00:05:42)

Selain adegan saat tokoh “Aku” bekerja, terdapat pula adegan saat ia berada di rumah sakit untuk mengetahui penyakit yang ia derita. Penambahan adegan-adegan ini dimaksudkan agar penonton lebih mengerti bagaimana latar belakang kehidupan tokoh “Aku”, terutama tentang pekerjaannya, dan bagaimana awal mula tokoh “Aku” bisa menderita penyakit tumor otak.

b) Awal pertemuan tokoh “Aku” dan mantan pacar

Dalam novel, tidak disebutkan bagaimana awal mula tokoh “Aku” dan mantan pacarnya bertemu. Mereka hanya diceritakan mulai pacaran saat masa kuliah.

そういえば昔、よく「不便だ」と言っていた。大学時代、彼女うと付き合っていた時のことだ。
女は都会の街から、この田舎町の大学にやってきた。

Kalau mencari dalam kenanganku, dulu aku sering berkata “tidak praktis”. Waktu itu masa kuliahku dan aku masih berpacaran dengannya. Ia datang dari kota besar ke kota pinggiran ini untuk berkuliah.

(Kawamura, 2016:56)

Sementara dalam versi film, kisah cinta mereka dimulai dari adegan ketika mantan pacarnya secara tidak sengaja salah sambung dan justru menelepon tokoh “Aku”.



Gambar 4.6 Tokoh “Aku” ditelepon seseorang yang salah sambung (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 00:27:22)

Pada saat itu, tokoh “Aku” sedang menonton film berjudul Metropolis ketika menerima telepon dari seorang perempuan asing. Perempuan tersebut mengetahui film yang sedang tokoh “Aku” tonton sehingga mereka pun mulai membicarakannya melalui telepon tersebut. Tak disangka perempuan itu ternyata sekelas dengan tokoh “Aku” saat kuliah. Sedikit berbeda dengan versi novel, pada film diperlihatkan bahwa kedekatan mereka terjalin karena ketertarikan yang sama terhadap film. Penambahan adegan ini dimaksudkan untuk memperjelas perkembangan kisah cinta tokoh “Aku”, sehingga penonton dapat lebih memahami bagaimana awal mula hubungan mereka dapat terbentuk. Selain itu, telepon juga merupakan media yang mempertemukan tokoh “Aku” dengan mantan pacarnya. Tanpa telepon, tokoh “Aku” dan mantan pacarnya tidak akan pernah bertemu, dengan begitu mereka juga tidak akan saling kenal dan berpacaran. Hal ini berpengaruh besar terhadap hubungan tokoh “Aku” dan mantan pacarnya ketika telepon dihilangkan dari dunia.

4.2.3 Perubahan Bervariasi

4.2.3.1 Tokoh dan Penokohan

a) Aloha

Aloha adalah iblis yang memiliki wujud tubuh dan wajah yang sangat mirip dengan tokoh “Aku” tetapi gaya berpakaian mereka sangat jauh berbeda. Dalam novel, Aloha diceritakan mengenakan pakaian yang sangat aneh setiap kali muncul untuk bernegosiasi dengan tokoh “Aku”. Penampilan eksentriknya ini kerap membuat tokoh “Aku” jengkel.

それに引き換え、悪魔は派手だ。ヤシの木やらアメ車やらが描かれた黄色のアロハシャツにショートパンツ。頭の上にはサングラスが乗っかっている。まだ外はずいぶん寒いのに、思いっきり夏気分だ。

Sedangkan, penampilan Iblis itu mencolok. Kemeja Aloha berwarna kuning dengan gambar pohon kelapa, mobil Amerika dan sebagainya, serta celana pendek. Di atas kepalanya hinggap kacamata hitam. Meski masih dingin sekali di luar, ia diliputi suasana musim panas sepenuhnya.

(Kawamura, 2016:15)

Dalam versi film, Nagai Akira mengganti gaya berpakaian Aloha menjadi mirip dengan pakaian yang dikenakan oleh tokoh “Aku”. Perubahan ini membuat penokohan Aloha berbeda dari yang digambarkan dalam novel.



Gambar 4.7 Pertemuan pertama Aloha (kanan) dengan tokoh “Aku” (kiri)
(Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 00:10:39)

Adegan tersebut menunjukkan awal kemunculan Aloha di apartemen tokoh “Aku” untuk menawarkan perpanjangan hidup. Pakaian yang dikenakan Aloha terlihat persis seperti yang dikenakan tokoh “Aku”. Aloha masih mengenakan pakaian yang sama hingga perpisahan mereka di akhir film. Perubahan ini dimaksudkan untuk menegaskan bahwa Aloha sebenarnya adalah gambaran diri dari tokoh “Aku” jika memiliki kepribadian yang berbeda. Hal ini sempat dijelaskan dalam novel, seperti yang terlihat pada kutipan berikut.

「そうっすね。そこがポイントなんだとは思いますが。つまりアタシは、あなたが生きたかもしれない人生の象徴なんじゃないかと思うんですよ」

「と言いますと?」

「とにかくね、明るくて、何も考えてなくて、派手な服を着て。やりたいことをなんでもやって、周りの目を気にしないで、言いたいこと全部言っちゃう自分」

“Iyaaa. Itulah intinya, kukira. Artinya, aku ini sebenarnya simbol kehidupan lain yang bisa juga kamu jalankan.”

“Maksudnya?”

“Pokoknya, dirimu yang riang, tak berpikir apa-apa, memakai pakaian mencolok, melakukan apa pun semuanya, tak peduli pandangan orang lain di sekelilingnya, dan mengatakan semuanya yang ingin dikatakan.”

(Kawamura, 2016:201)

Pada film juga dijelaskan bahwa Aloha sebenarnya adalah refleksi dari tokoh “Aku” jika menjalani kehidupan yang berbeda, sehingga gaya berpakaian Aloha yang diterapkan dalam film membantu penonton untuk memahami hal ini.

b) Kubis

Dalam novelnya, Kubis merupakan salah satu tokoh tambahan yang sangat penting dalam cerita. Karakternya yang tiba-tiba dapat berbicara berpengaruh besar terhadap perkembangan alur. Kubis yang dapat berbicara mengajak tokoh “Aku” berjalan-jalan di taman. Saat itulah tokoh “Aku” menyadari bahwa hilangnya jam

dari dunia berdampak pada ingatan Kubis, yang kini sama sekali tidak bisa mengingat kenangan bersama Ibunya. Padahal dulu Kubis dirawat oleh Ibu sebelum dititipkan ke tokoh “Aku”.

いや、でも夢ではない。しゃべっているのは紛れもなくキャベツである。しかもなぜだか時代劇風の口調でござる。いやいや伝染っている場合ではない! これはいったいどういうことなのか?

Bukan, ini bukan mimpi. Yang berbicara tidak lain si Kubis. Apalagi cara bicaramu bergaya kuno seperti dalam drama sejarah, Tuanku. Eh, tak ada waktu untuk tertulari segala! Apa gerangan yang terjadi?

(Kawamura, 2016:122)

Perubahan signifikan terjadi dalam versi film, di mana Kubis tidak digambarkan bisa berbicara layaknya manusia. Ia hanya tampil sebagai kucing peliharaan biasa tanpa peran penting dalam jalannya cerita, kecuali ketika ia tiba-tiba menghilang yang menyebabkan tokoh “Aku” merasa panik dan ketakutan hingga bersedia untuk menghentikan perjanjian dengan Aloha. Karakter Kubis yang tidak dapat bicara membuatnya menjadi salah satu tokoh tambahan yang tidak terlalu penting dalam cerita di versi adaptasinya. Perubahan ini terjadi karena peran karakter Kubis dalam novel telah digantikan oleh tokoh lain dalam versi film. Dalam novel, Kubis memiliki keterkaitan dengan jam yang dihapus dari dunia, sementara dalam film, peran tersebut dialihkan kepada karakter bernama Tom. Tokoh Tom di film menyinggung soal waktu ketika ditanya alasannya bepergian keliling dunia.



Gambar 4.8 Tokoh “Aku”, mantan pacarnya, dan Tom mengobrol di Argentina (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 00:52:10)



Gambar 4.9 Tokoh Tom berteriak di dermaga (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 00:52:59)

Selain itu, saat di dermaga, Tom sempat berteriak bahwa ia akan menjalani hidup dengan sebaik mungkin dan terus berjuang, menunjukkan betapa ia menghargai kehidupannya saat itu. Namun, beberapa hari kemudian situasi berubah drastis dengan Tom yang tiba-tiba meninggal karena kecelakaan saat hendak berpamitan dengan tokoh “Aku” dan mantan pacarnya. Kejadian ini membuat keduanya terpukul, terutama karena sebelumnya Tom terlihat begitu bersemangat untuk terus hidup. Menurut penulis, ucapan Tom dan rasa kehilangan yang dialami tokoh “Aku” serta mantan pacarnya berhubungan erat dengan konsep “waktu,” di

mana waktu terasa sangat berarti ketika tokoh “Aku” menyadari bahwa ia tak lagi memiliki kesempatan untuk bertemu dengan Tom.

c) Tsutaya

Dalam novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara*, Tsutaya adalah tokoh yang digambarkan sebagai sahabat tokoh "Aku" yang sejak masa SMP kerap memberikan rekomendasi film. Hubungan pertemanan mereka tetap terjalin hingga saat ini. Tokoh "Aku" beberapa kali menyebut nama Tsutaya, seperti yang terlihat dalam kutipan berikut.

「ツタヤ!」
僕は自動ドアから入るなり、彼を呼ぶ。
「ひ、ひさしぶり。どど、どうしたの」

“Tsutaya!”
Aku masuk dari pintu otomatis, serta-merta memanggilnya.
“Su ... sudah lama, ya. Aa ... ada apa?”

(Kawamura, 2016:102)

Pada kutipan di atas, tokoh “Aku” memanggil sahabatnya itu dengan nama “Tsutaya” saat mengunjungi tempat persewaan video tempatnya bekerja untuk meminta rekomendasi film. Nama sahabatnya tersebut mirip dengan waralaba persewaan CD/DVD terbesar di Jepang. Hal ini berbeda dalam film *Sekai kara Neko ga Kieta nara* yang disutradarai oleh Nagai Akira. Dalam film, nama sahabat tokoh “Aku” diubah menjadi “Tatsuya”.



Gambar 4.10 Tokoh “Aku” mengunjungi Tatsuya di toko persewaan video
(Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 00:43:24)

Adegan di atas adalah adegan yang sama seperti yang terdapat dalam novel, yaitu saat tokoh “Aku” mengunjungi sahabatnya di toko persewaan video untuk meminta rekomendasi film terakhir yang akan ia tonton. Pada film *Sekai kara Neko ga Kieta nara*, tokoh “Aku” memanggil sahabatnya dengan nama “Tsutaya” seperti dalam novelnya, tetapi setelah itu Tsutaya mengoreksinya dengan mengatakan bahwa namanya adalah “Tatsuya”. Adegan seperti ini terjadi sebanyak dua kali sepanjang film, yang menandakan bahwa “Tsutaya” merupakan nama panggilan akrab yang hanya dipakai oleh tokoh “Aku” untuk memanggil sahabatnya, padahal nama sahabatnya yang sebenarnya adalah Tatsuya.

Perubahan nama Tsutaya dalam versi film bertujuan untuk menekankan kedekatan hubungan persahabatan antara tokoh "Aku" dengan sahabatnya. Hal ini tergambar dari kebiasaan tokoh "Aku" yang kerap salah menyebut nama sahabatnya, sementara sang sahabat sendiri tidak terlalu mempersoalkannya. Selain itu, penggunaan nama "Tsutaya" oleh tokoh "Aku" untuk menyebut temannya yang maniak film juga menggambarkan bahwa Tatsuya adalah seorang penggila film

sejati, karena nama “Tsutaya” tersebut merujuk pada nama waralaba penyewaan CD/DVD terbesar di Jepang.

4.2.3.2 Latar

a) Beberapa tempat di Buenos Aires, Argentina

Buenos Aires, Argentina, merupakan destinasi wisata tokoh “Aku” dan mantan pacarnya liburan dulu. Terdapat beberapa tempat yang berbeda antara versi novel dengan filmnya, salah satunya yaitu tempat meninggalnya Tom. Dalam novel diceritakan Tom meninggal dalam kecelakaan bus di perbatasan Argentina dan Chile.

翌朝、僕はトムさんが死んだことを知った。
アルゼンチンとチリとの国境にあるキリスト像を見に行き、乗って
いたバスが崖下へ転落したのだという。

Esok paginya kami mengetahui Tom telah meninggal.
Dikabarkan bahwa dalam perjalanan pergi melihat patung Yesus yang terletak
di perbatasan Argentina dan Chile, bus yang ditumpangnya jatuh dari tebing.
(Kawamura, 2016:73)

Pada versi film, Tom tewas akibat tertabrak mobil bak terbuka ketika tokoh “Aku” dan mantan pacarnya masih berada tidak jauh dari tempat kejadian. Beberapa menit sebelumnya, mereka sempat bersama sebelum Tom berpamitan karena harus pergi ke suatu tempat.



Gambar 4.11 Tom tewas ditabrak mobil bak terbuka (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 00:56:34)

Perubahan ini dimaksudkan untuk memberikan nuansa yang lebih dramatis terhadap kematian Tom. Selain itu, terdapat pula perbedaan latar tempat dalam adegan ketika tokoh “Aku” dan mantan pacarnya tidak saling berbicara saat hendak kembali ke Jepang. Dalam versi novel, keduanya melakukan perjalanan selama dua puluh enam jam di pesawat tanpa sepatah kata pun.

二十六時間。その帰り道、僕らは一言も話さなかった。

Dua puluh enam jam. Dalam perjalanan pulang itu kami tidak berbicara sepatah kata pun.

(Kawamura, 2016:74)

Sementara pada filmnya, mereka saling tidak berbicara di salah satu stasiun di Argentina.



Gambar 4.12 Tokoh “Aku” dan mantan pacarnya di stasiun kereta (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 00:59:55)

b) Depan apartemen

Pada versi novelnya saat Kubis menghilang, tokoh “Aku” yang panik berusaha mencarinya hingga tanpa sadar sudah berada di kota lain. Beruntung saat itu Kubis ditemukan di depan bioskop tempat tinggal mantan pacarnya.

気付くと僕はレンガ造りの建物の前にいた。あの映画館だ。
みゃあ。
いる。キャベツが。

Aku tahu aku mendapati diriku sudah ada di depan bangunan batu bata itu.
Bioskop itu.
Meong.
Ada. Kubis.

(Kawamura, 2016:180)

Hal yang berbeda terjadi pada versi filmnya, di mana Kubis ditemukan di depan apartemen tokoh “Aku”.



Gambar 4.13 Kubis ditemukan di depan apartemen tokoh “Aku” (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 01:15:59)

Perubahan ini terjadi karena dalam versi novel, surat dari Ibu diserahkan langsung oleh mantan pacar kepada tokoh “Aku” saat Kubis ditemukan. Sementara itu, dalam versi film, surat tersebut telah dikirim melalui jasa pos, sehingga tokoh “Aku” tidak lagi memiliki alasan untuk berada di depan bioskop tempat tinggal

mantan pacarnya. Oleh karena itu, lokasi penemuan Kubis pun diubah menjadi di depan apartemen tokoh “Aku”.

c) Pantai

Pada versi novelnya, pantai merupakan tempat di mana tokoh “Aku”, Ayah, Ibu, dan Kubis berfoto saat liburan ke sumber air panas. Pantai tersebut berada tepat di belakang penginapan mereka.

「写真、撮ろう。朝の海が大好きなの」
浴衣姿の母さんは、窓の外に広がる海を見て、僕に提案した。

“Kita berfoto, yuk. Aku suka sekali laut pagi hari.” Melihat laut terbentang di luar jendela, Ibu mengusulkan padaku.

(Kawamura, 2016:153)

Dalam versi novel, pantai hanya digunakan sebagai latar untuk adegan berfoto. Namun dalam film, latar pantai juga digunakan sebagai tempat perpisahan antara tokoh “Aku” dan Aloha, yang dalam novel sebenarnya berpisah di apartemen.



Gambar 4.14 Tokoh “Aku” (kanan) dan Aloha (kiri) berada di pantai untuk perpisahan (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 01:27:59)

Perubahan latar tempat ini disebabkan oleh keterbatasan durasi film, sehingga adegan berfoto di pantai dan adegan perpisahan antara tokoh “Aku” dan Aloha digabung menjadi satu momen dalam satu lokasi.

4.2.3.3 Alur

a) Pertemuan dengan Tsutaya

Di dalam novel, diceritakan tokoh “Aku” dan Tsutaya sudah lama tidak bertemu ketika tokoh “Aku” mengunjungi toko penyewaan video tempat Tsutaya bekerja.

「ツタヤ!」
 僕は自動ドアから入るなり、彼を呼ぶ。
 「ひ、ひさしぶり。どど、どうしたの」
 “Tsutaya!”
 Aku masuk dari pintu otomatis, serta-merta memanggilnya.
 “Su ... sudah lama, ya. Aa ... ada apa?”

(Kawamura, 2016:102)

Kutipan tersebut mengindikasikan bahwa tokoh “Aku” sudah beberapa waktu tidak bertemu dengan Tsutaya karena mereka juga mempunyai kesibukan masing-masing setelah lulus sekolah. Meskipun begitu, mereka terlihat masih sangat akrab saat tokoh “Aku” tidak ragu-ragu untuk menceritakan kondisi kesehatannya dan meminta tolong sahabatnya itu untuk membantu mencariknya film yang akan ia tonton untuk terakhir kalinya. Hal ini sedikit berbeda dalam film yang disutradai oleh Nagai Akira, di mana tokoh “Aku” dan Tsutaya masih sering bertemu ketika tokoh “Aku” yang bekerja sebagai tukang pos mengunjungi toko tempat Tsutaya bekerja untuk mengantarkan surat.



Gambar 4.15 Tokoh “Aku” mengantar surat untuk Tatsuya di toko persewaan video (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 00:04:03)

Adegan tersebut terjadi di awal film, sebelum tokoh “Aku” didiagnosis menderita tumor otak. Selain mengantar surat, pertemuan ini juga sebagai sarana Tatsuya memberikan CD film yang direkomendasikannya untuk ditonton tokoh “Aku”. Tatsuya sudah melakukan kegiatan tersebut sejak mereka masih sekolah. Perubahan ini dimaksudkan untuk menunjukkan seberapa intensnya hubungan pertemanan tokoh “Aku” dengan sahabatnya yang masih sering bertemu walaupun mereka sudah memiliki kesibukan dengan pekerjaannya masing-masing.

b) Orang yang menemukan Selada dan Kubis

Jika merujuk pada novelnya, kucing peliharaan tokoh “Aku” yang bernama Selada ditemukan oleh Ibu tokoh “Aku” di pinggir jalan. Kucing tersebut kemudian dirawat hingga meninggal sebelas tahun kemudian.

あれは僕が五歳のときだった。
突然、母さんが猫を拾って帰ってきた。だ雨の日だった。

Waktu aku berusia lima tahun. Tiba-tiba Ibu membawa pulang seekor kucing. Saat itu hujan deras.

(Kawamura, 2016:46)

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa Ibu lah yang menemukan dan membawa pulang Selada untuk dipelihara. Hal ini berbeda pada filmnya di mana di film yang rilis pada tahun 2016 tersebut Selada ditemukan oleh tokoh “Aku”.



Gambar 4.16 Tokoh “Aku” menemukan kucing di pinggir jalan (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 00:16:29)

Adegan tersebut terjadi dalam sebuah kilas balik yang memperlihatkan tokoh “Aku” yang kala itu masih kecil menemukan seekor anak kucing di dalam kardus di pinggir jalan. Kucing itu kemudian dibawa pulang untuk dirawat dan diberi nama Selada. Sama seperti pada novelnya, Selada juga ditemukan ketika hujan deras.

Sama seperti Selada, orang yang menemukan Kubis juga berbeda antara versi novel dengan filmnya. Dalam novel, Kubis juga ditemukan oleh Ibu tokoh “Aku” sebulan setelah Selada mati.

それから一カ月が経ったある日だった。
突然、母さんが子猫を拾って帰ってきた。何ごともなかったように。

Suatu hari, kira-kira sebulan kemudian.
Tiba-tiba Ibu membawa pulang seekor anak kucing. Bagaikan tidak pernah terjadi apa pun yang luar biasa.

(Kawamura, 2016:48)

Kutipan tersebut merujuk pada adegan kilas balik dalam novel yang menceritakan bagaimana awal mula Ibu tokoh “Aku” secara tiba-tiba membawa

pulang seekor kucing yang warnanya sangat mirip dengan Selada. Kucing tersebut kemudian diberi nama Kubis. Perbedaan terjadi dalam versi filmnya di mana Kubis ditemukan oleh Ayah tokoh “Aku”.



Gambar 4.17 Ayah tokoh “Aku” memberikan selebaran ke tokoh “Aku”
(Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 01:36:03)

Adegan tersebut menunjukkan Ayah tokoh “Aku” yang menemukan kertas selebaran berisi informasi tentang adopsi seekor anak kucing. Selebaran tersebut ia berikan ke tokoh “Aku” agar ia mengambil kucing tersebut untuk membuat Ibu tokoh “Aku” senang. Ayah tokoh “Aku” meminta tokoh “Aku” merahasiakan hal tersebut.

Perbedaan ini dimaksudkan untuk menambah variasi dan kedalaman karakter masing-masing tokoh, terutama tokoh Ayah. Dalam versi film, peran Ayah yang menemukan Kubis menggambarkan sifat kepeduliannya kepada keluarga yang tidak dapat ia ungkapkan secara langsung. Meskipun Ayah tokoh “Aku” terlihat sebagai pribadi yang cuek, tetapi adegan ini menunjukkan bahwa Ayah sebenarnya adalah sosok yang perhatian dengan menyuruh tokoh “Aku” mengadopsi kucing baru agar istrinya tidak sedih terus-menerus pasca kematian Selada.

c) Surat Ibu untuk tokoh “Aku”

Dalam versi novel, surat yang ditulis Ibu sebelum meninggal diserahkan langsung oleh mantan pacar kepada tokoh “Aku” saat tokoh “Aku” menemukan Kubis di depan bioskop, yang merupakan tempat tinggal mantan pacarnya.

彼女は一通の手紙を差し出す。
 僕宛の手紙。切手も貼ってある。消印はない。
 書いたけれども、出されなかった手紙。
 「あなたのお母さんからずっと預かっていたの」
 「母さんから?」
 「そう。お母さんが入院していた頃、お見舞いに行ったら渡されたの」

Lalu ia menyodorkan secarik surat. Surat untukku. Prangko sudah ditempelkan. Tapi tanpa cap. Surat yang sudah ditulis, tapi tidak jadi dikirimkan.

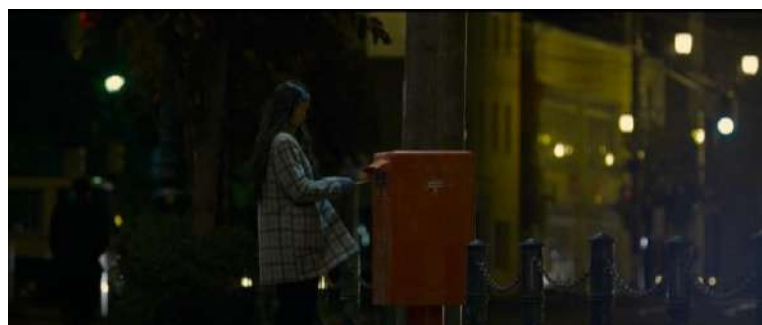
"Sudah lama surat itu dititipkan padaku dari ibumu."

"Dari Ibu?"

"Ya. Waktu Ibu diopname, aku menjenguknya dan surat itu dititipkan kepadaku."

(Kawamura, 2016:182)

Hal ini berubah pada versi adaptasinya, di mana surat tersebut dikirim melalui jasa pos.



Gambar 4.18 Mantan pacar tokoh “Aku” memasukkan surat ke dalam kotak pos (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 00:34:26)

Perubahan ini terjadi karena mantan pacar tokoh “Aku” melihat tokoh “Aku” dalam kondisi sakit parah dan suasana hati yang tidak stabil saat mereka bertemu

di kafe. Karena khawatir tidak akan sempat bertemu lagi, ia memutuskan untuk segera mengirimkan surat tersebut dan memutuskan memilih menggunakan jasa pos.

d) Efek saat telepon dihilangkan dari dunia

Dalam versi novel, dampak dari hilangnya telepon dari dunia hanya sebatas pada orang-orang di sekitar tokoh “Aku” yang tidak lagi menggunakan telepon dan bahkan tidak mengingat pernah ada benda tersebut.

いつもなら、シートに座る全員が携帯電話を見ている。でも今日は違う。みんな、本を読んでいたたり、音楽を聴いていたたり、窓から見える景色を見ていたり、各々の時間を自由に楽しんでいる。その表情は心なしか明るく見える。

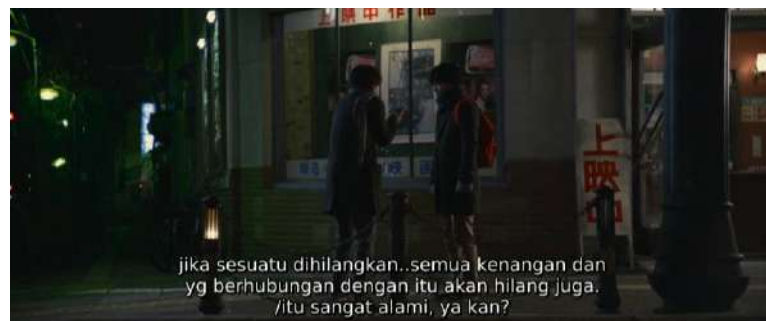
Barangkali karena masih pagi pada hari biasa, di dalam trem penuh dengan penumpang. Biasanya semua orang yang duduk tepekur melihat ponsel masing-masing. Tapi hari ini tidak. Semuanya membaca buku, mendengarkan musik, menatap pemandangan di luar jendela, masing-masing menikmati waktunya dengan bebas. Air muka mereka terlihat cerah, kecuali kalau aku salah lihat.

(Kawamura, 2016:53)

Hal ini berbeda dengan versi filmnya. Dalam adaptasi tersebut, ketika telepon dihapus dari dunia, mantan pacar tokoh “Aku” juga kehilangan seluruh ingatan tentang dirinya, sebab pertemuan pertama mereka terjadi melalui telepon. Dengan tidak adanya telepon, maka tidak ada lagi sarana yang mempertemukan atau menghubungkan keduanya sejak awal.



Gambar 4.19 Mantan pacar tokoh “Aku” tidak mengenali tokoh “Aku”
(Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 00:37:31)



Gambar 4.20 Aloha menjelaskan tentang kehilangan kenangan kepada tokoh
“Aku” (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 00:38:06)

Beberapa saat kemudian, Aloha menegaskan bahwa mantan pacar tokoh “Aku” memang benar-benar kehilangan ingatan tentang dirinya setelah telepon dihapus dari dunia. Perbedaan signifikan ini dimaksudkan untuk memberikan dampak dramatis dalam alur cerita. Selain itu, perbedaan cara pertemuan pertama antara versi novel dan film turut memengaruhi. Dalam novel, tidak dijelaskan secara jelas bagaimana tokoh “Aku” dan mantan pacarnya pertama kali bertemu, sedangkan dalam film, awal pertemuan mereka terjadi melalui telepon. Oleh karena itu, dalam versi novel, hilangnya telepon tidak berdampak pada ingatan mantan pacar, karena awal hubungan mereka tidak bergantung pada media tersebut.

Sebaliknya, dalam versi film, tanpa keberadaan telepon, mereka tidak akan pernah saling mengenal.

e) Ending cerita

Dalam versi novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara*, cerita diakhiri dengan adegan tokoh “Aku” dan Kubis bersepeda menuju kota lain untuk menemui Ayahnya. Tujuan perjalanan tersebut adalah untuk menitipkan Kubis serta memperbaiki hubungannya dan berdamai dengan sang Ayah.

僕はこれから行く。隣町に住む父のところに行く。
ペダルを踏み込み、坂道を下りていく。
どんどんスピードが上がる。
あの町が、近付いてくる。

Aku akan ke sana. Ke tempat ayahku yang tinggal di kota sebelah.
Aku menginjak pedal dalam-dalam, menuruni tanjakan.
Sepedaku melaju kian cepat.
Kota itu sudah di depan mata.

(Kawamura, 2016:221)

Sementara itu, perbedaan tampak jelas dalam versi filmnya. Dalam adaptasi tersebut, tokoh “Aku” dan Kubis memang tetap mengunjungi rumah sang Ayah, tetapi cerita dilanjutkan hingga momen ketika mereka membuka pintu rumah kediaman ayahnya. Begitu pintu terbuka, adegan langsung berpindah ke sebuah kilas balik yang memperlihatkan saat Ibu tokoh “Aku” pertama kali membawa tokoh “Aku” pulang ke rumah setelah ia dilahirkan.



Gambar 4.21 Tokoh “Aku” sampai di rumah dan membuka pintu (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 01:37:28)



Gambar 4.22 Ayah, Ibu, dan tokoh “Aku” ketika masih bayi (Sekai kara Neko ga Kieta nara, 2016, adegan 01:37:53)

Setelah itu, adegan menampilkan momen ketika Ibu tokoh “Aku” mempertemukannya dengan sang Ayah. Pada saat itulah sang Ayah mengucapkan terima kasih kepada putranya karena telah lahir ke dunia. Perubahan ending ini bertujuan untuk memperkuat karakter tokoh Ayah, yang meskipun tampak cuek, tetapi sebenarnya ia menyimpan kasih sayang yang tulus terhadap keluarganya. Adegan ini juga menegaskan bahwa sejak awal, keluarga tokoh “Aku” adalah keluarga yang harmonis. Jarak emosional antara dirinya dan sang Ayah lebih disebabkan oleh kurangnya komunikasi, bukan karena tidak adanya cinta, dan rusaknya hubungan tersebut masih bisa diperbaiki jika keduanya bersedia membuka diri.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penelitian ini berjudul “Ekranisasi Novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* Karya Kawamura Genki ke dalam Film karya sutradara Nagai Akira: Kajian Sastra Komparatif”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memaparkan unsur intrinsik pada novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* dan proses ekranisasi yang terjadi pada film *Sekai kara Neko ga Kieta nara*.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa tema mayor pada novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* adalah makna kehidupan dari hal-hal kecil, sedangkan tema minornya tentang nilai kehidupan dalam keterbatasan waktu. Novel ini menyampaikan dua amanat, yaitu bahwa hal sekecil apa pun memiliki arti dalam hidup, dan makna kehidupan ditentukan oleh cara menjalaninya, bukan oleh panjangnya waktu yang dijalani. Tokoh utama dalam novel adalah “Aku” yang memiliki sifat nekat dan egois tetapi pada akhirnya menunjukkan sikap insaf dan legawa, serta enam tokoh tambahan: Aloha (iblis yang riang, eksentrik, dan frontal), Kubis (kucing keras kepala dan populer), mantan pacar (peka dan andal), Tsutaya (pendiam dan tulus), ibu (teguh, ramah, dan manis), serta ayah (cuek dan gigih).

Latar yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi latar tempat, waktu, dan sosial. Latar tempat meliputi sembilan lokasi, seperti Jepang, apartemen tokoh “Aku”, kafe, bioskop, Argentina, toko persewaan video, taman, rumah sakit, dan sumber air panas. Latar waktu terbagi menjadi masa kini selama tujuh hari (Senin–

Minggu) dan kilas balik (*flashback*), dengan rincian pagi, sore, malam, dan akhir musim dingin atau akhir pekan. Latar sosial menggambarkan masyarakat modern abad ke-21 yang ditandai oleh penggunaan telepon genggam dan keterikatan terhadap waktu melalui keberadaan jam di berbagai tempat dan situasi.

Novel ini menggunakan alur campuran, dimulai dari masa kini, lalu beralih ke kilas balik tujuh hari sebelumnya, kemudian kembali ke alur maju. Kilas balik kembali muncul saat konflik berkembang untuk menampilkan kenangan tokoh “Aku” terkait hal-hal yang telah dihilangkan. Cerita diakhiri dengan kembali ke masa kini. Sudut pandang yang digunakan adalah persona pertama “Aku”, ditunjukkan melalui penggunaan kata ganti “aku” dan kosakata khas sudut pandang orang pertama seperti “ほしい” (berharap), “思う” (berpikir), dan “聞く” (mendengar).

Pada masalah penelitian kedua, proses ekranisasi dianalisis melalui tiga aspek, yaitu pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Adaptasi novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* ke dalam bentuk film menunjukkan adanya perubahan signifikan yang bertujuan menyesuaikan adegan-adegan dari bentuk tulisan agar lebih mudah dipahami dalam format audio visual. Meski demikian, inti atau esensi cerita dari novel tetap dipertahankan dalam proses pengadaptasiannya.

Pengurangan dalam proses ekranisasi novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* ke dalam film tampak pada unsur intrinsik latar dan alur. Dalam novel, terdapat latar taman yang menjadi tempat tokoh “Aku” dan Kubis berdiam diri di sana hingga sore hari, tetapi dalam filmnya latar ini tidak ada. Beberapa alur juga dipangkas, seperti adegan saat Aloha membantu tokoh “Aku” mewujudkan sepuluh keinginan

terakhirnya sebelum menawarkan perjanjian perpanjangan hidup, adegan refleksi diri tokoh “Aku” saat menonton layar kosong di bioskop, serta adegan tokoh “Aku” dan Kubis berjalan-jalan ke taman dan pertokoan dekat stasiun. Latar taman dan alur tokoh “Aku” berjalan-jalan bersama Kubis dihilangkan karena dalam versi adaptasinya Kubis tidak dapat berbicara layaknya manusia, mengingat peran Kubis yang berkaitan dengan konsep waktu telah dialihkan ke tokoh lain. Selain itu, bagian alur ketika Aloha membantu tokoh “Aku” mewujudkan sepuluh keinginan terakhir dan adegan refleksi diri tokoh “Aku” di bioskop juga dipotong dengan pertimbangan keterbatasan durasi serta dianggap tidak terlalu memengaruhi alur utama dalam versi film.

Penambahan dalam proses ekranisasi novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* tampak hanya pada unsur alur yaitu penambahan adegan rutinitas keseharian tokoh “Aku” sebagai tukang pos dan awal pertemuannya dengan mantan pacarnya. Penambahan adegan keseharian ini dimaksudkan untuk memperjelas latar belakang kehidupan tokoh “Aku” ketika bekerja. Sementara itu, adegan pertemuan awal dengan mantan pacar yang bermula dari salah sambung telepon berfungsi untuk menunjukkan bahwa saat telepon menghilang dari dunia, hubungan mereka juga ikut terganggu.

Perubahan bervariasi terjadi pada unsur tokoh dan penokohan, latar, serta alur. Pada tokoh dan penokohan, Aloha tidak lagi digambarkan dengan gaya berpakaian yang eksentrik, Kubis tidak memiliki kemampuan berbicara seperti manusia, dan nama tokoh Tsutaya diubah menjadi Tatsuya. Dari segi latar, terdapat modifikasi pada beberapa tempat di Argentina, seperti lokasi meninggalnya Tom

dan pesawat yang diubah menjadi stasiun kereta. Lokasi penemuan Kubis juga berubah dari depan bioskop menjadi depan apartemen tokoh “Aku”, serta pantai yang awalnya hanya menjadi tempat berfoto saat liburan kini ditambahkan adegan perpisahan antara “Aku” dan Aloha. Dalam alur cerita, terdapat lima perubahan utama yaitu intensitas pertemuan tokoh “Aku” dengan Tsutaya yang menjadi lebih sering, tokoh “Aku” dan Ayahnya yang menemukan Selada dan Kubis alih-alih Ibu, surat dari Ibu yang dikirim melalui tukang pos, hilangnya telepon yang menyebabkan “Aku” dan mantan pacarnya tidak saling mengenal, serta akhir cerita yang menonjolkan sisi perhatian Ayah terhadap keluarganya.

Dari ketiga aspek ekranisasi yang dianalisis (penciutan, penambahan, dan perubahan bervariasi) menunjukkan bahwa perubahan bervariasi pada alur cerita menjadi aspek yang paling menonjol. Dalam novel, banyak adegan yang berasal dari pemikiran tokoh utama, sementara dalam film, pemikiran-pemikiran tersebut harus diterjemahkan ke dalam bentuk visual yang dapat dinikmati oleh penonton. Oleh karena itu, alur cerita menjadi bagian yang paling banyak mengalami penyesuaian dalam proses pengadaptasian novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara*.

Berdasarkan hasil analisis keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa ekranisasi novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* ke dalam versi film tergolong sebagai adaptasi yang setia. Meskipun terdapat sejumlah perbedaan, baik novel maupun filmnya tetap mengusung substansi cerita yang serupa. Perubahan-perubahan yang dilakukan dalam film merupakan bentuk penyesuaian terhadap keterbatasan durasi serta transformasi dari media tulis ke bentuk audio visual. Menurut penulis, proses

ekranisasi ini cukup berhasil karena esensi cerita tetap tersampaikan dengan baik, serta visualisasi yang ditampilkan sejalan dengan imajinasi dalam novel.

5.2 Saran

Setelah melakukan analisis, penulis menyadari bahwa tokoh “Aku” dalam novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* mengalami berbagai konflik batin yang berkaitan dengan ketakutan akan kematian, rasa kehilangan, dan penolakan terhadap takdir. Konflik batin tersebut terlihat melalui interaksi tokoh “Aku” dengan orang-orang terdekatnya seperti mantan pacar dan sahabatnya, serta pengalamannya setelah mengetahui sisa waktunya yang terbatas. Penelitian ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menggunakan pendekatan studi psikoanalisis Sigmund Freud untuk menganalisis konflik batin tokoh “Aku”, terutama dengan mengkaji aspek id, ego, dan superego yang memengaruhi pengambilan keputusan dan perkembangan psikologis tokoh tersebut. Dengan demikian, penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kejiwaan tokoh dalam karya sastra.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, Novi Febryan. 2019. Transformasi Novel *Refrain* Karya Winna Efendi ke Film *Refrain* Karya Fajar Nugros: Sebuah Kajian Ekranisasi. *Skripsi*. Semarang: Universitas Diponegoro.

Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Dilah, Suryanah. 2022. *Mono no Aware* dalam Novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* Karya Kawamura Genki. *Skripsi*. Bekasi: STBA JIA Bekasi.

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

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/andal>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.29 WIB.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/cuek>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.41 WIB.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/egois>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.14 WIB.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/eksentrik>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.21 WIB.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/frontal>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.23 WIB.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gigih>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.42 WIB.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/insaf>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.16 WIB.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/keras%20kepala>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.24 WIB.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/legawa>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.17 WIB.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/manis>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.40 WIB.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/nekat>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.10 WIB.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/peka>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.28 WIB.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pendiam>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.30 WIB.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/populer>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.27 WIB.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/ramah>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.34 WIB.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/teguh>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.32 WIB.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tulus>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.31 WIB.
- Kotobank.
<https://kotobank.jp/search?q=%E6%80%9D%E3%81%84%E3%81%A7>. Diakses pada tanggal 15 Juni 2025 pukul 13.19 WIB.
- Kotobank. <https://kotobank.jp/search?q=%E9%99%BD%E6%B0%97>. Diakses pada tanggal 24 Mei 2025 pukul 03.19 WIB.
- Moleong, L. J. (Cetakan ketiga puluh delapan, Juli 2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Rosda.
- Muslima dkk. (2021). Ekranisasi Novel *Ankoku Joshi* Karya Akiyoshi Rikako ke Live Action. *Mahadaya*, 1(2), 165-172.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada Press.
- Tresnaningtyas, Luluk. 2018. Pencarian Makna Hidup Tokoh Boku dalam Novel *Sekai kara Neko ga Kieta nara* Karya Kawamura Genki: Kajian Psikologi Sastra. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- U-Next. 2016. 世界から猫が消えたなら. <https://video.unext.jp/title/SID0026576>. Diakses pada tanggal 26 September 2024.

Wardani, Pristica. 2024. Adaptasi Cerpen *Jigokuhen* Karya Akugatawa Ryuunosuke ke dalam Anime *Aoi Bungaku* Episode 12 Karya Ishizuka Atsuko (Kajian Sastra Bandingan). *Skripsi*. Semarang: Universitas Diponegoro.

Zed, Mestika. 2014. *Metode Penelitian*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

要旨

この卒業論文のタイトルは「「世界から猫が消えたなら」という小説の映画化のプロセス及び、比較文学研究」である。このテーマを選んだ理由は、映画における変更点がどの程度あり、それが原作の小説とやや異なる点を探るためである。本研究の目的は、『世界から猫が消えたなら』の小説における内在的要素と、映画『世界から猫が消えたなら』における映画化プロセスを明らかにすることである。本研究では、ブルハン・ヌルギヤントロのフィクション構造理論とパムスク・エネステの映画化理論の二つの方法を使用している。すなわち、二つの文学作品を比較する比較法と、文学作品の内在的要素を分析する構造法である。

分析の結果、小説の主要なテーマは「小さなものから人生の意味」であり、副次的なテーマは「時間の制約の中での人生の価値」である。この小説のメッセージは、どんなに小さなことでも人生において意味を持ち、人生の意味はそれをどう生きるかによって決まり、時間の長さによって決まるものではないという点である。

小説の主人公は「僕」であり、無謀で自己中心的な性格であるが、反省的で寛容な性格の持ち主でもある。また、六人の追加キャラクターが登場する。アロハ（陽気で奇抜で率直な悪魔）、キャベツ（頑固で人気の猫）、元恋人（敏感で頼りになる）、ツタヤ（静かで真摯な人物）、母親（堅実で親切で優しい）、父親（無関心で粘り強い）である。

舞台設定は、日本、主人公「僕」のマンション、カフェ、映画館、アルゼンチン、ビデオレンタル店、公園、病院、温泉などである。時間的背景は現在の七日間（月曜日から日曜日）とフラッシュバックに分けられ、朝、昼、夜、冬の終わりまたは週末の詳細が含まれている。社会的背景は二十一世紀の現代社会と時間への依存を描いている。

この小説は、複雑なストーリー展開を有している。現在から始まり、七日前のフラッシュバックに移行し、その後いくつかのフラッシュバックシーンを交えながら、再び現在進行形の物語へと戻る構成である。

視点は「僕」という一人称視点であり、代名詞「僕」や「ほしい」「思う」「聞く」といった単語の使用を通じて表現されている。

映画化のプロセスにおけるカットには、舞台設定とストーリーラインが含まれる。削除された舞台設定は公園である。削除されたストーリーラインは、アロハが主人公「僕」の最後の十の願いを叶えるシーン、主人公「僕」が映画館で自己反省するシーン、主人公「僕」とキャベツが公園を散歩するシーンである。これらが削除された理由は、キャベツの役割が他のキャラクターに移管されたこと、および映画の時間制限という要因である。

追加はストーリーラインのみであり、主人公「僕」が郵便配達員としての日常のルーティンと元彼女との最初の出会いのシーンである。この追加

は、主人公「僕」の働きながらの生活背景を明確にし、電話が世界から消えた際に、主人公「僕」と元彼女との関係が乱れることを示すことを目的としている。

キャラクターとキャラクター設定の変更は多岐にわたる。アロハは奇抜な人物ではなく、キャベツは人間のような会話能力を持たず、ツタヤというキャラクターの名前がタツヤへと変更されている。舞台設定の変更は、アルゼンチンのいくつかの場所、キャベツが消えた際の発見場所、「僕」とアロハの別れの場所において見られる。ストーリーラインの変更点は、主人公「僕」とツタヤの出会いの強度、主人公「僕」と父親がレタスとキャベツを発見する場面、母親から郵便配達人を通じて送られた手紙、電話が消えた際に「僕」と元恋人が互いに知らない関係である点、父親が家族への配慮を強調する結末である。

分析された三つの映画化要素のうち、物語の展開における変更が最も顕著である。これは、小説ではキャラクターの思考として描かれていたシーンを、視聴者が楽しめるようにオーディオビジュアル形式へと調整する必要があったためである。全体的な分析結果から、小説『世界から猫が消えたなら』の映画化は忠実なアダプテーションに分類され、この映画化プロセスは成功していると考えている。なぜなら、物語の本質が適切に伝えられているからである。

BIODATA PENULIS

Nama : Reta Ayu Putpika

Alamat : Cikarang Selatan, Bekasi, Jawa Barat

Email : retaayuka31@gmail.com

**Riwayat Pendidikan:**

- SDN Sukadami 03
- SMPN 1 Cikarang Selatan
- SMKN 1 Cikarang Selatan

Pengalaman Organisasi:

- Anggota Departemen Kaderisasi Kharisma FIB Undip 2021-2022
- Anggota Bidang Ekonomi dan Bisnis HMPS Bahasa dan Kebudayaan Jepang (Himawari) 2022-2023
- Ketua Badan Kehormatan Senat Mahasiswa FIB Undip 2023