BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri atas dua subbab, yaitu Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori. Pada bagian Tinjauan Pustaka, dibahas berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan analisis film bergenre komedi-horor serta kajian lintas budaya. Bagian ini membantu menunjukkan posisi dan celah penelitian yang belum banyak dibahas, terutama melalui pendekatan sastra bandingan. Sementara itu, Landasan Teori memuat Teori Naratif Film dan Sastra Bandingan yang digunakan untuk menganalisis perbedaan dan persamaan unsur cerita, gaya penyajian, serta aspek budaya dalam film *Pee Mak* dan *Kang Mak from Pee Mak*.

2.1 Tinjauan Pustaka

Kajian terhadap film sebagai objek dalam studi sastra dan budaya telah banyak dilakukan, termasuk kajian yang mengangkat genre komedi maupun horor secara terpisah. Namun, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus membandingkan film *Pee Mak* karya Banjong Pisanthanakun dengan film *Kang Mak from Pee Maak* karya Herwin Novianto, terutama dalam konteks transformasi lintas budaya yang berbeda menjadi karakteristik menonjol dari kedua film tersebut. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dimaksudkan untuk mengisi kekosongan kajian dengan melakukan analisis perbandingan terhadap kedua film melalui pendekatan genre serta gaya penyajian yang digunakan masing-masing sutradara.

Penelitian kedua adalah artikel karya Michael Rico Abimanyu (2024) yang berjudul "Semiotika Ferdinand De Saussure pada Poster Film *Kang Mak From Pee Mak*" yang diterbitkan di Jurnal Kreasi Seni dan Budaya pada tahun 2025. Hasil penelitian ini untuk mengeksplorasi bagaimana sistem tanda dalam poster dapat menyampaikan tema,suasana, dan ekspektasi terhadap film, serta merefleksikan aspek budaya Thailand. Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif digunakan untuk menganalisis secara mendalam data primer berupa observasi langsung dan dokumentasi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini Saussure. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen visual poster berhasil mempengaruhi persepsi audiens dan mengkomunikasikan makna yang kompleks, meliputi nuansa budaya dan emosi. Studi ini memberikan wawasan bagi akademisi dan praktisi desain komunikasi visual dalam memahami peran elemen visual sebagai sarana komunikasi yang efektif.

Penelitian ketiga skripsi karya Revianto Luthfi Auza (2025) "Representasi Nilai Persahabatan dalam Film *Kang Mak from Pee Mak Karya* Herwin Novianto dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia" yang diterbitkan di Perpustakaan Sarjana Unindra PGRI pada tahun 2025. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis nilai persahabatan dalam film *Kang Mak from Pee Mak*. Metode hasil penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini dapat dijumpai nilai persahabatan dalam kedua film tersebut, yaitu aspek tentang dukungan dan kepedulian sebanyak 15 temuan atau setara dengan 35,7% aspek teman dan rekreasi sebanyak 6 temuan setara dengan 14,28%, aspek bantuan dan bimbingan sebanyak 2 temuan atau setara dengan 4,76% aspek pertukaran intim sebanyak 3 temuan setara dengan 7,14%

aspek resolusi konflik sebanyak 9 temuan setara dengan 21,42% aspek konflik dan penghianatan sebanyak 7 temuan atau setara dengan 16,66% . Total keseluruhan sebanyak 42 temuan atau setara dengan 100%.

Penelitian keempat adalah artikel jurnal karya Elsa Nur Khamilia (2025) yang berjudul "Representasi Perbedaan Nilai Budaya Visual dalam Film *Pee Mak* dan *Kang Mak from Pee Mak* sebagai Cirikhas Budaya" yang diterbitkan di Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra pada tahun 2025. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan nilai budaya visual yang terdapat dalam kedua film. Penelitian ini menggunakan metode peneltian deksriptif kualitatif dengan duo audio visual yang melibatkan penggunaan gambar dan suara untuk melihat dan mendengar suatu objek. Hasil penelitian disimpulkan kedua film ini memiliki perbedaan nilai budaya visual, peneliti menemukan beberapa temuan dalam penelitian ini terkait perbedaan nilai budaya visual, ditemukan 4 data perbedaan yang digambarkan dalam film *Pee Mak* dan *Kang Mak From Pee Mak* , yaitu (1) busana (2) Arsitektur rumah (3) Spiritual (4) simbol Spiritual ke empat data tersebut mencerminkan nilai budaya visual masing-masing yang digambarkan melalui film *Pee Mak* dan *Kang Mak From Pee Mak*.

Penelitian kelima adalah artikel jurnal karya Fabio Fahrezi Canavaro (2025) yang berjudul "Penerapan Teknik *Camera Angle* pada Film *Kang Mak* Indonesia Karya Herwin Novianto" yang diterbitkan di Imajinasi : Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi pada tahun 2025. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis penerapan berbagai teknik camera angle, termasuk *close-up, low angle, high angle,* dan *wide shot,* dalam memperkuat karakterisasi, konflik, dan tema budaya yang diangkat dalam film.

Penelitian ini menunjukkan bagaimana teknik sinematografi, khususnya *camera angle*, dapat memperkaya cerita film, mendalami karakter, dan memperkuat pesan budaya yang ingin disampaikan. Hasil analisis ini memberikan wawasan tentang pentingnya sinematografi dalam membangun pengalaman visual yang autentik dan emosional dalam film Indonesia kontemporer.

Penelitian keenam adalah skripsi karya Helenita Margareth Brtarigan (2025) yang berjudul " Analisis Genre Film Horor Komedi Indonesia pada Film *Hello Ghost* dan *Kang Mak from Pee Mak*" yang diterbitkan di Perpustakaan UPN Veteran Jawa Timur pada tahun 2025. Penelitian ini mengkaji konstruksi genre horor komedi dalam film adaptasi Indonesia *Hello Ghost* 2023 (tahun produksi) dan *Kang Mak from Pee Mak* (2024), yang merupakan hasil adaptasi dari film luar negeri dan berhasil diolah sesuai dengan konteks budaya Indonesia. Studi ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode Reportoire of Elements untuk menganalisis unsur naratif, karakter, setting, ikonografi, serta gaya visual dan audio kedua film. Hasil penelitian ini maraknya adaptasi film luar negeri dalam genre horor komedi di Indonesia menunjukan fleksibelitas genre dan strategi adaptasi budaya yang mampu menghadirkan hiburan sekaligus refleksi nilai sosial dan budaya lokal. Keberhasilan kedua film ini memperkuat peran penting adaptasi dalam perkembangan industri film nasional.

Penelitian ketujuh adalah artikel jurnal karya Kusariania Dinda Saraswati (2025) yang berjudul *"*Analisis Klasifikasi Review *Film Kang Mak from Pee Mak* di Twitter dengan Algoritma Naïve Bayes" yang diterbitkan di Jurnal Audience Jurnal Ilmu

Komunikasi BINUS pada tahun 2025. Penelitian ini menganalisis ulasan film *Kang Mak from Pee Mak* di platform X sebagai bentuk strategi komunikasi pemasaran organik dengan menggunakan pendekatan *Elaboration Likelihood Model* (ELM). Metode yang digunakan adalah *machine learning* dengan algoritma Naïve Bayes terhadap 558 tweet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa akurasi klasifikasi pesan persuasif melalui *central route* dan *peripheral route* mencapai 63,6%. Selain itu, jalur *peripheral* terbukti lebih dominan dalam memengaruhi keputusan menonton, yang ditunjukkan melalui nilai F1-*score* sebesar 89,5%, berdasarkan pengalaman menonton dan informasi terkait rating film.

Penelitian kedelapan adalah skripsi karya Rahayu Atik (2025) yang berjudul *"*Komparasi Unsur Sosial dan Budaya Film *Thailand Pee Mak dengan Versi Remake Indonesia Kang Mak from Pee Mak (*Pendekatan Sosiologi Sastra*)"* yang diterbitkan di *Repository* Universitas Jendral Soedirman. Penelitian ini membahas perbandingan unsur sosial dan budaya dalam film *Pee Mak* (Thailand) dan versi adaptasinya di Indonesia, *Kang Mak from Pee Mak*, dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra. Teori yang digunakan meliputi unsur sosial menurut Soemardjan dan Soemardi (1964) serta unsur kebudayaan menurut Koentjaraningrat (2015). Metode penelitian yang diterapkan adalah kualitatif deskriptif komparatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi (*simak*), dokumentasi, dan studi pustaka, kemudian dianalisis menggunakan strategi perbandingan terfokus. Hasil penelitian menunjukkan adanya persamaan unsur sosial antara masyarakat Thailand dan Indonesia, yang tercermin

melalui perilaku sopan santun, tradisi menjamu tamu, serta bentuk kelompok sosial seperti keluarga dan pertemanan.

Berdasarkan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang menggunakan objek formal yang sama, yaitu film *Pee Mak* dan *Kang Mak from Pee Mak*, diketahui bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya telah mengkaji kedua film tersebut melalui beragam pendekatan, seperti sosiologi sastra, semiotika, citra perempuan, hingga analisis akurasi penerjemahan dan persepsi penonton. Pendekatan-pendekatan tersebut umumnya berfokus pada aspek sosial, budaya, serta representasi karakter yang muncul dalam film. Sejauh penelusuran dilakukan, belum ditemukan penelitian yang secara komprehensif menelaah kedua film tersebut dengan menggunakan pendekatan sastra bandingan. Padahal, melalui pendekatan tersebut, analisis dapat dilakukan secara lebih mendalam terhadap unsur intrinsik seperti alur, tokoh, tema, dan gaya penyajian, sekaligus menelusuri bentuk transformasi lintas budaya dari film *Pee Mak* versi Thailand ke *Kang Mak from Pee Mak* versi Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan kajian tersebut dengan memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai bagaimana proses adaptasi dan perbandingan estetika, budaya, serta naratif diimplementasikan dalam kedua film tersebut.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Struktur Naratif Film

Menurut Pratista (2008), struktur film terdiri atas dua komponen utama, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur ini saling berinteraksi dan membentuk

kesatuan yang utuh dalam sebuah film. Secara fisik, film dapat diuraikan menjadi tiga bagian, yakni *shot*, adegan, dan sekuen. *Shot* adalah proses perekaman gambar yang berlangsung sejak kamera dinyalakan hingga dimatikan. Sementara itu, *adegan* merupakan bagian pendek dari cerita yang menampilkan satu rangkaian aksi berkesinambungan, yang terikat oleh elemen-elemen seperti ruang, waktu, isi, tema, karakter, atau motif tertentu.

Sekuen merupakan segmen besar yang memperlihatkan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Setiap cerita, baik itu yang memiliki bentuk yang panjang atau pendek, harus memiliki unsur naratif. Naratif merupakan rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu Pratista (2008:30-44). Unsur naratif merupakan unsur terpenting yang memungkinkan kita dapat memahami sebuah kehidupan. Unsur dasar pembentuk naratif diantaranya: tokoh (pelaku cerita), struktur tiga babak, masalah (konflik), tujuan, lokasi, dan waktu. Sebuah film jika tidak memiliki unsur naratif, film tersebut akan sulit dimengerti oleh penonton yang menonton film tersebut.

Struktur naratif umumnya terbagi menjadi tiga tahap, yaitu permulaan, pertengahan, dan penutupan. Pola ini menggambarkan rangkaian peristiwa dalam film yang biasanya di susun berdasarkan urutan waktu Pratista (2017:76-77). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat di simpulkan bahwa unsur naratif dalam penelitian ini berfungsi sebagai pedoman untuk mengidentifikasi tokoh (pelaku cerita) dan latar (setting) dalam film yang dianalisis. Unsur ini juga membantu dalam memahami perbedaan latar antara genre horor dan komedi pada film yang menjadi objek kajian.

Terkait dengan proses adaptasi dari karya sastra ke dalam bentuk film, konsep ekranisasi menjadi penting untuk dibahas. Menurut Pamusuk Eneste (1991:60), ekranisasi merupakan proses pemindahan karya sastra, terutama novel, ke dalam bentuk film atau drama televisi. Karena berasal dari dua medium yang berbeda, yaitu teks dan visual, proses ini memunculkan berbagai bentuk perubahan, baik dari segi isi, penyajian, maupun pengalaman penikmatannya. Dalam karya sastra, cerita disampaikan melalui narasi dan deskripsi, sedangkan dalam film, cerita dihadirkan melalui gambar, suara, dan gerak yang tampak langsung di layar.

Eneste (1991:60–61) menjelaskan bahwa membaca novel adalah kegiatan yang melibatkan imajinasi pembaca, di mana kata-kata yang ditulis oleh pengarang membentuk gambaran dalam pikiran. Sementara itu, film menyajikan bentuk visual yang konkret sehingga penonton tidak lagi membayangkan, tetapi langsung menyaksikan representasi visual dari cerita tersebut. Hal ini menciptakan perbedaan dalam cara menikmati karya. Membaca novel bisa dilakukan kapan dan di mana saja, sesuai dengan keinginan pembaca, sedangkan menonton film umumnya terikat oleh ruang dan waktu tertentu.

Dengan demikian, ekranisasi tidak hanya sebatas pengalihan bentuk cerita dari teks ke visual, tetapi juga melibatkan proses transformasi secara kreatif, baik dalam bentuk, struktur, maupun pengalaman audiens. Oleh karena itu, kesetiaan terhadap karya asli bukan satu-satunya ukuran keberhasilan adaptasi, karena yang lebih penting adalah bagaimana film mampu menangkap inti cerita dan menyampaikannya secara efektif sesuai dengan karakteristik media film. Dalam konteks ini, teori naratif Pratista

menjadi sangat relevan untuk memahami bagaimana struktur cerita dibentuk dan dimodifikasi saat sebuah karya mengalami proses ekranisasi. Adapun beberapa unsur naratif diantaranya sebagai berikut :

2.2.1.1 Pelaku atau Cerita

Dalam setiap film, umumnya terdapat karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama berperan sebagai penggerak utama dalam alur naratif, dari awal hingga akhir cerita. Tokoh utama ini sering disebut sebagai protagonis. Sementara itu, karakter pendukung dapat berpihak pada protagonis atau justru bersekutu dengan antagonis, yaitu tokoh yang menjadi lawan atau rival dari protagonis. Karakter pendukung sering kali berperan sebagai pemicu konflik dalam cerita, namun dalam beberapa situasi juga dapat membantu karakter utama dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi Pratista (2008 : 43 – 44).

2.2.1.2 Struktur Tiga Babak

Struktur tiga babak merupakan salah satu bentuk penyusunan cerita yang paling banyak digunakan dan telah dikenal sejak lama. Pola ini berasal dari tradisi pembabakan dalam seni pertunjukan kuno, kemudian diadaptasi dan dikembangkan menjadi dasar dalam penulisan naskah film modern. Kepopulerannya tidak lepas dari bentuknya yang ringkas, runtut, dan mudah dipahami. Secara garis besar, struktur tiga babak terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan (*setup*), tahap konflik atau konfrontasi (*confrontation*), serta tahap penyelesaian (*resolution*) (Pratista, 2017:76).

a) Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan bagian awal dalam struktur naratif, di mana berbagai elemen dasar cerita mulai diperkenalkan kepada penonton. Pada fase ini, tokoh utama, tokoh antagonis, dan tokoh-tokoh pendukung mulai ditampilkan bersamaan dengan latar belakang serta tujuan tokoh utama yang nantinya akan memunculkan konflik. Peristiwa pemicu alur biasanya mulai muncul pada tahap ini, walaupun bentuk konfliknya masih ringan. Bagian ini berfungsi sebagai pembuka yang mengarahkan cerita menuju ketegangan dan kompleksitas yang akan berkembang pada tahap-tahap selanjutnya.

b) Tahap Konfrontasi

Tahap konfrontasi merupakan bagian tengah cerita, di mana konflik utama mulai berkembang dan memberikan pengaruh besar pada alur. Pada fase ini, tokoh utama mulai berusaha menghadapi dan menyelesaikan persoalan yang telah muncul sejak tahap sebelumnya. Namun, upaya tersebut sering kali berbenturan dengan berbagai hambatan atau kejadian tak terduga, sehingga arah cerita dapat berubah. Ketegangan pun meningkat karena konflik yang muncul menjadi lebih kompleks dan semakin sulit di atasi oleh tokoh utama.

c) Tahap Resolusi

Tahap resolusi merupakan puncak dari keseluruhan konflik yang telah dibangun sepanjang cerita. Di sini, tokoh utama dihadapkan pada situasi yang menuntut keputusan penting sebagai bentuk penyelesaian dari konflik utama. Ketegangan mencapai titik klimaks, dan setelahnya cerita mulai memasuki fase penyelesaian, yang

mengarah pada akhir cerita yang memberikan penjelasan atau kesimpulan terhadap seluruh peristiwa yang telah terjadi.

2.2.1.3 Elemen Ruang

Ruang merupakan tempat terjadinya pergerakan dan aktivitas para pelaku cerita di dalam film. Setiap film pada umumnya berlangsung di suatu lokasi tertentu yang memiliki dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada tempat atau wilayah yang tegas, seperti rumah A, kota B, atau negara C. Latar cerita tersebut dapat menggunakan lokasi yang benar-benar nyata maupun lokasi yang bersifat fiktif atau rekaan. Namun, sebagian besar film cerita biasanya menggunakan latar tempat yang nyata agar peristiwa yang ditampilkan terasa lebih realistis dan mudah dipahami oleh penonton. Pada adegan pembukaan film, sering kali ditampilkan keterangan berupa teks untuk menunjukkan di mana lokasi cerita tersebut berlangsung. Pratista (2017 : 65).

2.2.1.4 Elemen Waktu

Menurut Pratista (2017, 66-70) waktu dalam film bukan hanya soal hitungan jam atau menit, tetapi merupakan cara cerita mengatur kapan dan bagaimana suatu peristiwa terjadi. Waktu berfungsi untuk menyusun jalannya cerita agar peristiwa-peristiwa di dalam film bisa saling berkaitan secara sebab dan akibat. Aspek waktu ini meliputi urutan peristiwa, yaitu apakah cerita disusun secara lurus dari awal sampai akhir atau menggunakan kilas balik; durasi, yaitu perbandingan antara lama kejadian di layar dengan lamanya peristiwa dalam cerita; serta frekuensi, yaitu seberapa sering suatu peristiwa ditampilkan. Seluruh aspek waktu ini bekerja bersama unsur lain seperti tokoh, ruang, dan konflik untuk membentuk alur cerita yang runtut dan mudah dipahami.

Urutan waktu dalam sebuah film umumnya disampaikan melalui dua pola utama, yaitu pola linier dan pola nonlinier. Pola linier adalah bentuk penyampaian alur yang paling sering digunakan, di mana waktu dalam cerita bergerak secara runtut sesuai kronologi peristiwa. Dalam pola ini, tidak ada lompatan waktu maupun gangguan alur; jika rangkaian kejadian digambarkan sebagai A-B-C-D-E, maka plot yang disajikan kepada penonton juga mengikuti urutan tersebut. Misalnya, apabila cerita berlangsung dalam rentang satu hari, maka film akan menampilkan peristiwa mulai dari pagi, berlanjut ke siang, kemudian menuju sore secara berkesinambungan.

Sebaliknya, pola nonlinier merupakan bentuk penuturan alur yang tidak mengikuti urutan waktu secara kronologis. Dalam pola ini, peristiwa-peristiwa dalam cerita bisa meloncat ke masa lalu, masa depan, atau menampilkan adegan yang tidak tersusun

secara berurutan. Dengan kata lain, alur tidak lagi bergerak dari A-B-C-D-E, tetapi bisa berubah menjadi A-C-B-E-D atau kombinasi lain sesuai kebutuhan cerita. Pola nonlinier biasanya digunakan untuk memberikan kejutan, memperkuat karakterisasi, atau menambahkan kedalaman makna melalui penggunaan kilas balik, kilas maju, maupun fragmen-fragmen waktu yang sengaja disusun tidak beraturan.

2.2.2 Teori Adaptasi Film

Adaptasi film pada dasarnya merupakan proses pengalihan dan penyesuaian dari suatu karya ke dalam bentuk baru. Dalam konteks adaptasi dari film ke film, proses ini tidak sekadar memindahkan unsur cerita yang sudah ada, tetapi juga melibatkan upaya kreatif dalam menyesuaikan struktur naratif, karakter, serta latar budaya agar sesuai dengan penonton yang berbeda. Salah satu teori yang sering digunakan untuk menjelaskan proses tersebut adalah teori penciutan (*condensation*), penambahan (*addition*), dan perubahan (*modification*) dalam adaptasi.

Menurut Eneste (1991: 60), dalam proses adaptasi, pembuat film hampir selalu melakukan berbagai perubahan terhadap karya aslinya. Perubahan tersebut bisa berupa pengurangan bagian cerita yang dianggap kurang penting, penambahan unsur baru untuk memperkuat konflik atau emosi, hingga penyusunan ulang alur agar lebih sesuai dengan kebutuhan penyajian film. Eneste secara tegas menekankan bahwa perubahan-perubahan ini bukanlah bentuk penyimpangan atau pengkhianatan terhadap karya sumber, melainkan merupakan wujud kreativitas pembuat film dalam mentransformasikan cerita. Tujuannya adalah agar cerita yang diadaptasi dapat berjalan selaras dengan karakteristik medium film yang memiliki cara penyampaian

berbeda dari karya sastra, sekaligus menyesuaikan dengan konteks budaya, zaman, dan penonton yang baru, sehingga cerita tetap relevan dan mudah diterima.

Sementara itu, Pratista (2008:90) menyebutkan bahwa dalam adaptasi film, sutradara tidak hanya bertugas memindahkan cerita dari karya sumbernya, tetapi juga menafsirkan kembali makna serta pesan yang ingin disampaikan. Karena itu, muncul tiga strategi utama dalam proses adaptasi, yaitu penciutan, penambahan, dan perubahan. Ketiga strategi tersebut menunjukkan sejauh mana film adaptasi melakukan transformasi terhadap film sumbernya, baik dari segi alur cerita, tampilan visual, maupun nilai-nilai yang ingin disampaikan.

2.2.2.1 Penciutan

Penciutan merupakan proses pengurangan atau penghapusan sebagian unsur dari karya sumber yang dianggap tidak terlalu penting atau kurang relevan untuk ditampilkan dalam film adaptasi. Dalam proses ini, pembuat film biasanya memilih bagian inti dari cerita agar tetap terjaga fokus dan maknanya. Penciutan sering kali dilakukan karena adanya perbedaan karakteristik antara dua medium, seperti durasi tayang, gaya penceritaan, serta kebutuhan dramatik yang berbeda.Menurut Eneste (1991:61), penciutan di lakukan agar jalan cerita dalam film adaptasi tidak menjadi terlalu panjang atau bertele-tele. Dengan cara ini, film dapat menampilkan konflik utama secara lebih padat dan efektif, sehingga penonton tetap dapat memahami inti cerita tanpa merasa jenuh. Eneste juga menjelaskan bahwa penciutan merupakan bentuk kreativitas pembuat film dalam menyeleksi bagian-bagian penting dari karya sumber agar sesuai

dengan karakter medium film yang bersifat visual dan memiliki keterbatasan waktu tayang.

Sementara itu, Pratista (2008:90) menambahkan bahwa penciutan dalam film adaptasi tidak hanya dilakukan karena alasan teknis, tetapi juga karena adanya perbedaan konteks budaya dan karakter audiens yang menjadi sasaran film baru. Artinya, sutradara dapat mengurangi atau menghilangkan bagian tertentu agar lebih mudah diterima oleh penonton di budaya lain tanpa mengubah makna utama dari cerita. Dengan demikian, penciutan bukan sekadar pemangkasan isi cerita, tetapi juga menjadi strategi penting dalam menyesuaikan nilai, simbol, serta pesan budaya dari karya sumber ke dalam versi adaptasinya.

2.2.2.2 Penambahan

Penambahan merupakan proses di mana pembuat film menambahkan unsur atau adegan baru yang tidak terdapat dalam karya sumber. Tujuan dari penambahan ini adalah untuk memperkuat alur cerita, memperjelas karakter, atau memberikan konteks tambahan yang mendukung pemahaman penonton terhadap film adaptasi. Dalam beberapa kasus, penambahan juga digunakan untuk menyesuaikan cerita dengan latar sosial, budaya, dan nilai-nilai yang berlaku pada penonton di tempat adaptasi tersebut dibuat.

Menurut Eneste (1991:62), penambahan sering dilakukan agar film adaptasi terlihat lebih menarik dan relevan dengan kondisi masyarakat yang menjadi target penontonnya. Penambahan ini dapat berupa tokoh baru, dialog tambahan, perubahan adegan, bahkan penyisipan humor atau konflik baru yang sesuai dengan gaya bercerita

pembuat film. Dengan demikian, penambahan berperan penting dalam memperkaya isi film adaptasi tanpa harus menghilangkan pesan utama dari karya aslinya. Sedangkan Pratista (2008:91) menjelaskan bahwa proses penambahan juga merupakan bentuk interpretasi kreatif dari sutradara terhadap karya sumber. Melalui penambahan, sutradara memiliki ruang kebebasan untuk menyampaikan sudut pandang atau pesan baru yang mungkin belum tergali dalam film asal. Penambahan tidak hanya memperluas makna cerita, tetapi juga menjadi sarana bagi pembuat film untuk menghadirkan pengalaman menonton yang lebih segar dan sesuai dengan selera penonton masa kini.

2.2.2.3 Perubahan

Perubahan adalah bentuk transformasi paling kompleks dalam adaptasi film. Proses ini terjadi ketika pembuat film memodifikasi atau mengubah sebagian elemen penting dari karya sumber, seperti alur cerita, karakter, latar, bahkan akhir cerita. Tujuannya adalah untuk menyesuaikan film dengan konteks budaya, gaya sinematik, dan kebutuhan dramatik yang baru, tanpa sepenuhnya menghilangkan identitas karya asalnya.Menurut Eneste (1991:63), perubahan dalam adaptasi bukanlah bentuk penyimpangan, melainkan wujud kreativitas pembuat film dalam menafsirkan kembali cerita sumber sesuai dengan gagasan dan gaya sinematografinya. Sutradara dapat mengubah susunan peristiwa, memperdalam konflik, atau bahkan menghadirkan makna baru yang lebih relevan dengan kondisi sosial dan budaya penontonnya.

Sementara itu, Pratista (2008:92) menegaskan bahwa perubahan juga merupakan bagian dari proses reinterpretasi dalam adaptasi film. Melalui perubahan, sutradara

dapat menonjolkan nilai-nilai yang berbeda dari film asal, seperti menyesuaikan tema, memperbarui karakterisasi, atau mengubah sudut pandang naratif. Dengan begitu, film hasil adaptasi tidak hanya menjadi salinan dari karya sumber, tetapi hadir sebagai karya baru yang memiliki ciri khas tersendiri.

Berdasarkan ketiga strategi adaptasi tersebut—penciutan, penambahan, dan perubahan—dapat dipahami bahwa proses adaptasi film ke film tidak sekadar menyalin atau meniru karya sumber, tetapi merupakan bentuk interpretasi kreatif yang melibatkan penyesuaian makna, bentuk, dan konteks. Melalui penciutan, sutradara berupaya mempertahankan fokus cerita; melalui penambahan, ia memperkaya makna dan memperluas daya tarik cerita; sedangkan melalui perubahan, ia menafsirkan ulang pesan agar relevan dengan budaya dan penonton baru. Dengan demikian, film adaptasi hadir sebagai karya baru yang tetap menghormati karya asalnya, namun memiliki identitas artistik tersendiri yang mencerminkan pandangan dan gaya sinematik pembuat film.

2.2.3 Sastra Bandingan

Damono (2005:2) menyatakan bahwa sastra bandingan merupakan suatu pendekatan dalam kajian sastra yang tidak memiliki teori baku tersendiri. Oleh karena itu, berbagai teori sastra dapat dimanfaatkan secara fleksibel dalam penelitian sastra bandingan, bergantung pada objek kajian dan tujuan penelitian yang hendak dicapai. Sementara itu, Remak dalam Damono (2005:2) mendefinisikan sastra bandingan sebagai studi yang menelaah karya sastra melampaui batas-batas nasional suatu negara, serta mengkaji hubungan antara karya sastra dengan disiplin ilmu lain, seperti sejarah,

filsafat, dan seni, untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai fenomena sastra dalam konteks lintas budaya.

Dapat di simpulkan bahwa sastra bandingan merupakan kajian yang membandingkan sebuah karya sastra dengan karya sastra lain yang berasal dari luar batas suatu negara, serta membandingkan karya sastra dengan bidang ilmu lain sebagai representasi ungkapan kehidupan manusia. Kajian sastra bandingan dapat dilakukan melalui beragam pendekatan dan teori, yang disesuaikan dengan objek dan tujuan penelitian, dengan berlandaskan pada prinsip perbandingan. Objek kajian sastra bandingan dapat berupa karya sastra yang berbeda asal atau negara, maupun karya sastra yang di analisis bersama bidang ilmu lain, untuk mengungkap relasi, kesamaan, dan perbedaan sebagai cerminan kondisi sosial, budaya, maupun pemikiran dalam masyarakat.

Secara historis, sastra bandingan berkembang melalui dua aliran utama. Pertama, aliran Prancis yang sering di sebut sebagai aliran lama, di namakan demikian karena sastra bandingan pertama kali muncul di Prancis dan dipelopori oleh para pemikir dari negara tersebut. Kedua, aliran Amerika yang di kenal sebagai aliran baru, disebut demikian karena aliran ini mengembangkan dan menyempurnakan konsep yang telah di rintis oleh aliran Prancis (Endraswara, 2017:25).

Aliran Prancis memiliki ruang lingkup kajian yang lebih sempit dibandingkan dengan aliran Amerika. Aliran ini, yang juga dikenal sebagai aliran lama, memandang sastra bandingan sebagai cabang dari sejarah sastra. Oleh karena itu, fokus kajiannya terbatas pada hubungan-hubungan faktual antara satu karya sastra dengan karya sastra

lainnya, atau antara seorang pengarang dengan pengarang lainnya, tanpa memperluas analisis pada aspek-aspek teoretis yang lebih luas (Elisabeth, 2018:20).

Aliran Prancis menekankan penelitian yang hanya mencakup karya-karya sastra, dengan fokus pada hubungan berdasarkan persamaan dan perbedaan di antara karya-karya tersebut atau di antara para pengarangnya. Sementara itu, aliran Amerika memiliki ruang lingkup penelitian yang lebih luas. Secara garis besar, sastra bandingan dalam aliran Amerika mencakup: (1) perbandingan karya-karya sastra atau para pengarangnya, serta (2) analisis hubungan karya sastra dengan berbagai bidang ilmu pengetahuan, seperti filsafat, psikologi, sosiologi, dengan agama, maupun dengan karya seni lainnya.