

## ***Rampo Noir : Proses Alih Wahana Cerpen Kagami Jikoku Karya Edogawa Rampo***

Dwi Meinati  
Yuliani Rahmah

Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro  
Email : [yuliani.rahmah@live.undip.ac.id](mailto:yuliani.rahmah@live.undip.ac.id)

### **Abstract**

*(The Adaptation Process from Kagami Jigoku Short Story into Rampo Noir Movie). This research is the second research on the Kagami Jikoku short story, (a famous short story was written by Edogawa Rampo (1894-1965). The first research analyzed the short story structure, which published in Kiryoku (vol.4/1/2020). This second research aims to analyze the adaptation process from the short story Kagami Jigoku into the movie Rampo Noir. The methodology used in this research is qualitative descriptive analysis, and to analyze the adaptation process from the short story to the movie, the theory used is a theory of transformation by Damono (2012).*

*Based on the results of the research, it is known that the adaptation process is seen in the form of several changes, additions, and subtractions. Several changes occur in characters, settings, and plot. Additions in the movie also occur in characters, plot, settings. Simultaneously, subtractions in the movie occur in the characters and the plot. The adaptation approach used is loose because the story in the Kagami Jikoku short story is different from the Rampo Noir movie, but the idea of the story is maintained.*

*The research concludes that the adaptation processes occur because of the differences and adjustments between the two works. Adaptation works can be different from the original literature work because each person's interpretation can be different from the other.*

**Keyword:** *transformation, adaptation, Kagami Jigoku, Rampo Noir*

## 1. Pendahuluan

Karya sastra merupakan sebuah hasil imajinasi seorang pengarang yang dapat dituangkan dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah media audio visual berupa film. Ide cerita dalam sebuah film bisa berasal dari berbagai sumber, salah satunya adalah bentuk adaptasi dari sebuah karya sastra tertulis. Hal tersebut tergambar dalam salah satu film Jepang berjudul *Rampo Noir* yang merupakan sebuah karya adaptasi dari cerpen yang ditulis oleh Edogawa Rampo (dikenal sebagai Tarou Hirai sebagai nama penanya).

Edogawa Rampo, adalah seorang penulis cerita misteri dan horor. Nama Rampo diambil dari nama penulis cerita misteri asal Amerika yang dikagumi Tarou, Edgar Allan Poe, yang jika dilafalkan namanya dalam bahasa Jepang menjadi Edogawa Rampo. Selama hidupnya Rampo telah menulis lebih dari 50 cerita pendek, 31 novel, dan beberapa kritik esai dan buku anak-anak. Beberapa cerita pendek yang terkenal antara lain *Ningen Isu*, *Imomushi*, *Kagami Jigoku*, *Dzaka no Satsujin Jiken* yang menjadi awal debut tokoh detektif Kogoro Akechi (Rahmah,2020; 9). Kogoro menjadi ikon tokoh detektif terkenal di Jepang dan mendapat serialisasinya sendiri. Kemudian juga menjadi tokoh di beberapa novel Rampo seperti *Kurotokage*, *Akuma no Monsho*, novel remaja *Kaijin Nijuu Mensou* dan *Shonen Tantei Dan* yang menjadi terkenal dan mendapat adaptasi film dan serial TV.

Sejak mendapat publikasi pertama dalam terjemahan bahasa Inggris untuk buku kumpulan cerpennya tahun 1956, *Japanese Tales of Mystery and Imagination*, semakin banyak karya Rampo yang diadaptasi menjadi film, serial TV, juga *manga* (komik). Karya-karya Rampo yang pernah diadaptasi menjadi film diantaranya *Black Lizard*, *Moju*, *Kaijin Nijuu* dan lain sebagainya. Selain

adaptasi film beberapa karya Rampo seperti *Ningen Isu*, *Panorama Toukitan* diadaptasi menjadi komik oleh beberapa *mangaka*. Ada juga beberapa film yang dibuat dari kumpulan cerpen Rampo salah satunya *Rampo Noir* pada tahun 2005.

Cerita-cerita Rampo selain menggambarkan penyimpangan psikologis, juga bertemakan obsesi. Dalam sebuah artikel yang berjudul *Defining J-Horror: The erotic, grotesque 'nonsense' of Edogawa Rampo* (2017), Thacker menyebutkan bahwa "*Rampo's stories are a portrait of the ambiguous, unhuman elements that lie within human beings.* (japantimes.co.jp, 2017) Salah satu contohnya terlihat dari sebuah cerpen Rampo berjudul *Ningen Isu* yang bercerita tentang seorang novelis yang mendapat hadiah berupa kursi yang ternyata di dalamnya "tinggal" seorang penggemar berat sang novelis sekaligus pembuat kursi tersebut. (Rahmah,2020:9).Cerpen lain yang juga menggambarkan ambisi dari manusia adalah *Kagami Jigoku* yang merupakan salah satu cerpen karya Rampo yang sarat unsur penyimpangan psikologis. *Kagami Jigoku* sendiri menceritakan tentang seorang lelaki yang begitu terobsesi dengan benda-benda optik, terutama cermin.

Dalam cerpen *Kagami Jigoku* ini terlihat bagaimana ketertarikan Rampo terhadap benda optik, yang kemudian hal tersebut direpresentasikannya pada tokoh utama (*kare*) dalam cerpen tersebut. Kondisi *kare* diceritakan sebagai seorang laki-laki muda yang menjauh dari dunia sosial dan terobsesi dengan benda optik hingga membuat bola cermin dan menjadi gila karenanya menunjukkan sifat perusakan kepribadian. Menurut Yoshikuni(2005:303) tokoh yang digambarkan dalam sosok *kare* menunjukkan ciri keadaan psikologis pada zaman pra modern

Cerita dalam cerpen *Kagami Jigoku* yang ternyata digemari para pembaca, kemudian

diadaptasi ke dalam sebuah film bergenre horor berjudul *Rampo Noir*, atau dikenal pula dengan *Rampo Jigoku*. Film adaptasi ini merupakan sebuah film garapan sutradara Jissoji Akio beserta Kaneko Atsushi, Sato Hisayasu, dan Takeuchi Suguru. Film tersebut ditayangkan pertama kali pada bulan November 2005. Film ini diadaptasi dari antologi empat cerpen, yaitu: *Kasei no Unga*, *Kagami Jigoku*, *Imomushi*, dan *Mushi*. Keempat cerpen tersebut dibuat menjadi empat segmen cerita yang tiap segmennya diberi judul sama dengan judul cerpennya dan digarap oleh empat sutradara yang berbeda. Keunikan cerita dalam cerpen-cerpen tersebut yang kemudian diadaptasi ke dalam sebuah media film inilah yang menjadi dasar ketertarikan peneliti untuk mengetahui lebih detail mengenai proses adaptasi tersebut melalui analisis ekranisasi/alih wahana

Penelitian mengenai alih wahana sendiri sudah cukup banyak dilakukan sejak beberapa tahun terakhir, tetapi penelitian tentang cerpen *Kagami Jigoku* karya Edogawa Rampo atau film *Rampo Noir* karya sutradara Jissoji Akio, Kaneko Atsushi, Sato Hisayasu, dan Takeuchi Suguru belum pernah dilakukan. Meskipun demikian artikel tentang karya-karya Rampo yang kemudian diadaptasi atau dijadikan film sudah banyak yang dipublikasikan, salah satunya dapat dilihat pada artikel yang dipublikasikan lewat [www.academia.edu](http://www.academia.edu) yang ditulis oleh Jasper Sharp dengan judul “A Hellish Mirror”. Dalam artikel tersebut tertulis: *Edogawa Rampo’s strange, dark tales have been inspiring generation of filmmakers and creating a genre all their own*. Pada artikel tersebut dipaparkan pula tentang bagaimana cerita-cerita misteri Rampo dipengaruhi gaya barat dan karya-karya tersebut diadaptasi ke dalam bentuk film.

Penelitian terdahulu yang juga melakukan dengan penelitian yang berkaitan dengan proses alih wahana / ekranisasi sebagian besar ditulis dalam bentuk skripsi.

Penelitian pertama adalah sebuah skripsi berjudul “Alih Wahana Lirik Lagu, Cerpen, Video Klip Malaikat Juga Tahu Karya Dewi Lestari” yang ditulis oleh Arthadea Anggitapraja mahasiswa Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2010. Dalam penelitian tersebut digunakan metode kualitatif dengan pendekatan struktural dan alih wahana. Hasil penelitian tersebut berupa penjabaran analisis unsur-unsur dari lirik lagu, cerpen dan video klip. Kemudian penelitian lain yang juga menggunakan proses alih wahana adalah skripsi berjudul “Alih Wahana Cerpen Yabu no Naka karya Akutagawa Ryunosuke ke dalam Film *Rashomon* karya Akira Kurosawa” yang ditulis oleh Dina Jayanira, mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Udayana, pada tahun 2016. Penelitian Jayanira tersebut menemukan dua proses alih wahana yaitu proses penambahan dan pengurangan. Metode dan hasil yang hampir sama dengan skripsi tersebut terdapat pula pada skripsi berjudul “Analisis Proses Alih Wahana dari Light Novel ke Anime Gate : *Jietai Kanochi Nite Kaku Tatakaeri*”, yang ditulis pada tahun 2017 oleh Fatih Hikam Al-Hawarismi mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Dalam bentuk artikel penelitian mengenai ekranisasi pernah ditulis oleh Intan Erwani & Hesti pada tahun 2017. Artikel tersebut berjudul “Ekranisasi Alur Cerita pada Novel *Jīnlíng Shísān Chāi*) 《金陵十三钗》 Karya Yán Gē Líng ke Film *The Flower of War* (Sebuah Kajian Alih Wahana)”. Selain itu terdapat pula sebuah makalah yang ditulis oleh Giyatmi dan Ratih Wijayava dari Universitas Muhammadiyah Surakarta, berjudul “The Scarlet Letter dalam Sebuah Proses Ekranisasi” (2015). Pada penelitiannya, Giyatmi menggunakan teori Literature-Comparative (sastra bandingan) dan menjabarkan pengertian novel serta film. Dalam makalah tersebut tidak dituliskan teori

struktural hanya menyatakan perbedaan antara novel dan film ada pada tokoh, teknik bercerita, dan tema cerita.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka meskipun telah banyak penelitian yang membahas tentang alih wahana/ekranisasi, namun dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti bahas pada pemaparan kali ini.

## 2. Metode

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif - kualitatif. Metode kualitatif memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikannya dalam bentuk deskripsi. Nantinya, penelitian ini dilakukan tidak dengan menggunakan susunan angka-angka, melainkan menggunakan dalamnya interaksi antar konsep yang dikaji secara empiris. (Ratna, 2009:46- 47).

Penelitian mengenai ekranisasi film *Rampo Noir* ini merupakan analisis lanjutan dari pembahasan cerpen *Kagami Jikoku* yang telah dianalisis unsur strukturalnya. Dengan berdasarkan pada unsur-unsur struktural yang terdapat dalam cerpen *Kagami Jikoku*, maka penelitian ini berlanjut dengan menggunakan metode kepustakaan dan deskriptif-kualitatif. Objek material penelitian ini masih menggunakan cerpen *Kagami Jigoku* karya Edogawa Rampo berupa ebook yang diperoleh dari situs Aozora Bunko , ditambah dengan film *Rampo Noir* (2005). Sumber data pendukung yang diperoleh oleh peneliti berupa buku-buku, esai, ataupun artikel tentang teori alih wahana, cerpen, pengarang cerpen *Kagami Jigoku*, dan film *Rampo Noir*. Data-data tersebut kemudian akan dianalisis dan diuraikan secara naratif.

## 3. Hasil Dan Pembahasan

### 3.1 Proses Alih Wahana

Dalam dunia sastra adaptasi seperti film *Rampo Noir* disebut alih wahana. Damono (2012: 1-4) menggunakan istilah alih wahana yang secara singkat dapat dijelaskan sebagai perubahan suatu bentuk karya seni ke bentuk karya seni lain. Yang dimaksud perubahan disini adalah adaptasi wahana atau media penyampaiannya. Ada empat bentuk alih wahana yaitu ekranisasi, musikalisasi, dramatisasi, dan novelisasi. Film *Rampo Noir* termasuk ekranisasi, yaitu perubahan atau adaptasi suatu bentuk karya sastra prosa ke bentuk film.

Proses alih wahana tentunya mengalami perubahan. Karya sastra dalam bentuk apapun jika mengalami proses alih wahana perlu adanya penyesuaian. Menurut Teeuw melalui Pradopo (2013:106) karya sastra baru akan memiliki makna sehingga dapat dipahami dan menjadi objek estetika setelah diinterpretasi oleh manusia sebagai pembaca karya sastra, karena karya sastra adalah artefak, sebuah benda mati. Maka wajar saja jika pada alih wahana terjadi perubahan karena adanya penyesuaian. Penyesuaian tersebut dipengaruhi oleh penafsir yang mengkritisi karya sastra tersebut sehingga terjadi pengurangan ataupun penambahan aspek.

Fokus gagasan yang dibahas dalam alih wahana adalah perubahan bentuk suatu karya (wahana) seni ke karya (wahana) seni yang lain, yang menghasilkan beberapa kegiatan yang disebut ekranisasi, musikalisasi, dramatisasi, dan novelisasi (Damono, 2012: 1-4).

Ekranisasi berasal dari kata *l'ecran* (Perancis) yang berarti layar (Damono, 2012: 4). Layar di sini merujuk pada layar putih yang biasa kita lihat di bioskop, pada layar itulah film ditampilkan. Sederhananya ekranisasi merupakan pemindahan karya sastra (wahana) tulis ke dalam bentuk karya sastra film (wahana audio-visual). Pemindahan bentuk wahana ke bentuk wahana yang lain tentunya perlu adanya penyesuaian karena masing-masing wahan memiliki ciri khas dan kekuatan masing-masing. Seperti yang dikemukakan Damono (2012: 104) bahwa setidaknya ada 3 hal yang menjadi ciri khas dari karya sastra tulis dengan film. Pertama adalah asal-usul, karya sastra tulis berasal dari sastrawan yang biasanya bekerja individual dan mutlak hasil dari pemikiran penulisnya, sedangkan film merupakan hasil karya dari kerjasama sekelompok orang. Kedua karya sastra tulis adalah seni verbal, sedangkan film adalah seni verbal dan gambar bergerak yang ditunjang dengan suara. Ketiga adalah penikmat karya, pada karya sastra tulis merupakan pembaca yang menikmati karya secara individu sedangkan film pembaca berubah menjadi penonton yang dapat menikmati hasil karya secara bersama-sama.

Dalam proses ekranisasi hasil dalam film bisa berbeda dari novel atau cerpennya. Pada karya sastra tulis sastrawan yang menulis yang memiliki kuasa mengatur cerita, sedangkan pada film sutradara yang memiliki kebebasan untuk menginterpretasikan cerita. Gianneti (2008: 440-445) memaparkan 3 bentuk pendekatan oleh sutradara. Pendekatan-pendekatan tersebut antara lain :

- a. *Loose* (lepas), pendekatan yang hanya mengambil ide cerita yang kemudian diadaptasikan. Ide cerita kemudian dikembangkan sesuai imajinasi dan interpretasi sutradara dan/atau penulis naskah.
- b. *Faithful* (setia), pendekatan dimana sutradara berusaha setia mengikuti apa

yang ada dalam karya sastra tulis, dalam hal ini lebih memungkinkan untuk novel

- c. *Literal*, pendekatan literal terjadi dalam film yang diadaptasi dari teks-teks drama. Proses ekranisasi berpotensi mengalami penyimpangan karena interpretasi dan imajinasi dari sutradara. Penyimpangan tersebut dapat berupa penyesuaian yang terjadi karena 3 hal, yaitu :

- a. Pemotongan atau penciutan, merupakan proses dimana tidak semua yang ada dalam karya sastra tulis diungkapkan ke dalam film. Karena tidak semua yang tertulis karya sastra tulis dapat difilmkan, apa yang dinikmati selama berjam-jam atau bahkan berhari-hari harus bisa diubah untuk dinikmati dalam hitungan puluhan sampai tidak lebih ratusan menit. Dalam hal ini sutradara haruslah pandai memilih adegan yang dianggap penting untuk ditampilkan.

Menurut Eneste Pamusuk (1991:61-64) penciutan dalam konteks ini berarti tidak semua hal yang dijumpai dalam novel akan dijumpai pula dalam film, sebagian cerita, alur, tokoh-tokoh, latar, ataupun suasana novel tidak akan ditemui dalam film, sedangkan penambahan dalam konteks ini berarti penambahan pada cerita, alur, penokohan, latar, atau suasana pada film yang dilakukan oleh sutradara film dengan alasan tertentu.

Selain penciutan dan penambahan ekranisasi juga memungkinkan terjadinya variasi-variasi tertentu antara novel dan film, pada umumnya variasi terjadi karena pembuat film merasa variasi ini dibutuhkan dalam film sehingga memberi kesan film yang didasarkan atas novel tersebut tidak seasli novelnya.

- b. Penambahan atau perluasan, merupakan proses menambahkan beberapa unsur yang tidak ada dalam karya sastra tulis ke dalam film. Penambahan bisa dilakukan asalkan masih relevan dengan cerita dan bisa terjadi pada unsur yang dihilangkan.

Biasanya penambahan terjadi pada unsur intriksi seperti tokoh, alur, atau latar.

- c. Perubahan bervariasi atau variasi, merupakan perubahan yang terjadi karena pengaruh aspek penambahan dan/atau pengurangan, sehingga apa yang tidak ada dalam karya sastra tulis muncul dalam film. Perubahan variasi haruslah tetap bertumpu pada inti isi karya.

### 3.2 Proses Alih Wahana film *Rampo Noir*

Film *Rampo Noir* bercerita tentang tentang tokoh *Watashi* yang mempunyai sahabat yang terobsesi terhadap benda-benda optik terutama cermin. Obsesi pemuda yang diperkenalkan sebagai tokoh *kare* tersebut tidak terlepas dari pengaruh kakeknya dan koleksi benda-benda optik yang sudah ada sejak dulu di rumahnya.

Ketertarikan *kare* terhadap benda-benda optik berubah menjadi obsesi di luar batas normal dan sangat mengkhawatirkan. Salah satu bentuk obsesinya, *kare* membangun laboratorium pribadi dan lebih banyak menghabiskan waktu mengurung diri disana. Hingga kemudian obsesi *kare* berubah menjadi sebuah kejahatan optik yang menimbulkan korban jiwa bahkan membuat sosok *kare* kehilangan akal sehatnya. Inti cerita inilah yang menjadi tema utama baik dalam versi film maupun dalam versi cerpennya. Proses alih wahana yang terjadi pada kedua bentuk karya sastra tersebut meliputi berbagai hal, namun pada pemamparan kali ini penjealasan alih wahana akan berfokus pada unsur-unsur intrinsiknya saja.

Proses alih wahana pertama terjadi pada tema cerita mengenai penggambaran obsesi tokoh *kare*. Versi cerpen hanya bercerita tentang obsesi tokoh *kare* pada sebuah cermin perunggu yang di luar batas normal, tetapi dalam versi film obsesi tersebut ditambahkan pula dengan scene cerita yang

menggambarkan kasus kematian para wanita secara misterius akibat cermin perunggu yang menjadi obsesi tokoh *kare*. Kemudian proses alih wahana dari unsur intrinsik lainnya meliputi perubahan variasi, penambahan, dan pengurangan. Berikut penjelasannya.

#### 1) Perubahan bervariasi

Perubahan bervariasi terjadi pada tokoh *kare* sendiri. Dalam cerpen tokoh pemuda yang terobsesi pada cermin tersebut dibiakan tanpa nama. Tokoh tersebut hanya disebut dengan *kare* saja yang dalam bahasa Jepang berarti dia (laki-laki) tanpa dijelaskan nama lengkapnya. Namun, dalam film tokoh pemuda tersebut memiliki nama Toru Itsuki. Selain itu dalam cerpen tokoh *kare* diceritakan memiliki hobi bereksperimen dengan benda optik, sedangkan di dalam film Toru digambarkan sebagai seorang pemuda yang bekerja sebagai pengrajin cermin perunggu.

Perubahan variasi lainnya terjadi pada penggambaran latar. Dalam cerpen latar tempat dimana peristiwa-peristiwa terjadi hanya sebatas di rumah *kare* sedangkan di dalam film diubah menjadi di kota Kamakura. Rumah *kare* di dalam cerpen juga berubah menjadi rumah dengan toko barang antik dalam film. Kemudian laboratorium yang digambarkan di dalam cerpen berubah menjadi studio kerja pada versi filmnya. Sementara latar waktu yang di dalam cerpen berlangsung selama beberapa tahun di dalam film berubah menjadi hanya satu musim semi.

Perubahan bervariasi juga terjadi pada alur cerita. Dalam cerpen tahap penyituasian digambarkan dengan adanya sekelompok orang yang sedang bertukar cerita, sedangkan dalam film ditampilkan sekelompok wanita yang sedang melakukan upacara minum teh.

Tahap pemunculan konflik di dalam cerpen dimulai dengan ketertarikan *kare* yang semakin mendalam pada cermin, sedangkan

dalam film dimulai dengan terjadinya kasus kematian yang pertama. Kemudian peningkatan konflik dalam cerpen tentang *kare* yang mengurung diri semakin lama di dalam laboratorium dan menghabiskan waktu bersama kekasihnya di dalam kamar cermin. Sementara dalam film, cerita berubah menjadi Toru dan Azusa yang melakukan hubungan sadist & masocist di hotel. Pada tahap puncak konflik, di dalam cerpen diceritakan bahwa tokoh *watashi* diminta pelayan *kare* untuk datang memeriksa laboratoriumnya sedangkan dalam film bagian tersebut digambarkan dengan adanya upaya petugas kepolisian yang mencoba menangkap Toru setelah semua bukti mengarah kepadanya. Selain itu dalam cerpen bagian cerita mengenai bola kaca yang menjadi tempat persembunyian *kare* hancur karena dirusak oleh *watashi*, sedangkan pada versi film bola cermin rusak karena meledak tiba-tiba. Pada tahap penyelesaian versi cerpen bercerita tentang *kare* yang telah keluar dari bola cermin menjadi gila selamanya, sedangkan dalam film diceritakan tokoh Toru yang berhasil selamat masih memiliki kewarasan.

#### 1) Penambahan

Pada versi film penambahan proses ekranisasi terjadi pada alur, tokoh, dan latar tempat. Pada alur di tahap penyituasian ditampilkan sebuah pantai di Kamakura. Tahap pemunculan konflik ditandai dengan jatuhnya korban pertama, Sayoko, kemudian proses olah TKP dan kemunculan Akechi, penjelasan forensik, dan pemakaman Sayoko. Tahap peningkatan konflik ditambahkan dengan proses pendekatan Harumi kepada Toru, pemeriksaan patung Budha oleh petugas patrolil, penemuan mayat Harumi dan cermin perunggu di TKP, pemeriksaan Toru oleh polisi dan Akechi, pembahasan hasil penyelidikan di kantor polisi, kunjungan Akechi pada istrinya, pembicaraan Toru dan Azusa, penerimaan hasil pemeriksaan cermin,

dan penemuan mayat Azusa. Tahapan puncak konflik di dalam film ditambahkan dengan penggeledahan rumah dan studio kerja Toru sedangkan tahap penyelesaiannya di tambahkan dengan adegan Akechi yang menceritakan bagaimana cermin buatan Toru dapat memakan korban, kemudian Toru di tangkap dan dibawa ke kantor polisi untuk diminta keterangan lebih lanjut, walau pada akhirnya Toru berhasil kabur.

Penambahan lain terjadi pada tokoh di dalam film. Untuk menyesuaikan dengan jalan cerita pada film, maka ditambahkan tokoh Kogoro Akechi, Kobayashi, Sayoko Yamashina, Harumi Shinomiya, Azusa Itsuki, detektif kepolisian, petugas kepolisian, petugas forensik, istri Kogoro, dan ibu Toru.

Untuk latar tempat sendiri ditambahkan pantai Yuigahama, Kuil Kamakura, Sekolah Upacara Minum Teh Enshu, rumah duka, Kantor Polisi Kamakura, ruang autopsi, dan Sanatorium Shichirigahama.

#### 2) Penciutan

Proses penciutan pertama terjadi pada tokoh *watashi*. Bila dalam versi cerpen tokoh *watashi* mempunyai peran penting sebagai pencerita peristiwa-peristiwa dalam kehidupan tokoh *kare*, maka proses penciutan yang terjadi di dalam film ditandai dengan tidak ditampilkannya tokoh tersebut dalam peristiwa-peristiwa yang terjadi di film. Penciutan selanjutnya terjadi pada unsur alur. Alur yang dicitutkan pada versi film adalah tahap pemunculan konflik yang bercerita tentang berkembangnya ketertarikan *kare* terhadap benda optik yang menjadi sebuah obsesi. Pada tahap peningkatan konflik, penciutan terjadi dengan tidak dimunculkannya pembuatan pabrik kaca dan bertambahnya koleksi lensa *kare*. Lalu pada tahap puncak konflik, penciutan ditandai dengan tidak adanya bagian cerita ketika pelayan *kare* datang pagi-pagi meminta *watashi* memeriksa keadaan *kare* di

laboratorium. Dan pada tahapan penyelesaian konflik, penciutan ditandai dengan tidak adanya bagian cerita ketika *watashi* mengetahui bahwa *kare* yang menyuruh pekerjaannya untuk membuat bola cermin karena keberadaan *watashi* dan cerita pembuatan pabrik ditiadakan.

#### 4. Simpulan

Dari hasil analisis kedua wahana tersebut dapat disimpulkan hal-hal berikut ini.

Proses ekranisasi dari cerpen ke film yang terdiri dari perubahan variasi, penambahan, dan penciutan terjadi pada hampir semua unsur strukturnya, meskipun cerita dalam cerpen dan film cukup berbeda. Persamaan cerpen dan film terdapat pada inti cerita tentang seorang pemuda yang terobsesi pada cermin. Ia jatuh dalam obsesinya terhadap cermin hingga membuat bola cermin, masuk ke dalamnya, dan menjadi gila setelah keluar dari dalam bola. Dalam versi film cerita tidak hanya berkisar pada obsesi seorang pemuda tetapi ditambah dengan kasus kematian para wanita secara misterius akibat cermin.

Perubahan dan penambahan meliputi perubahan variasi, penambahan, dan penciutan yang dilakukan pada unsur alur, tokoh, dan latar.

Pendekatan adaptasi yang dilakukan oleh sutradara film *Rampo Noir* adalah pendekatan *loose*. Dalam film, sutradara Akio Jisoji hanya mengambil inti cerita tentang seorang pemuda yang terobsesi terhadap cermin. Kemudian merubahnya menjadi cerita misteri, menambah tokoh detektif Kogoro Akechi dan Kobayashi, dan sentuhan cerita ero guro untuk menonjolkan karakter cerita Edogawa Rampo.

Dari keseluruhan proses ekranisasi yang dilakukan, Jisoji sebagai sutradara yang sebelumnya pernah membuat film adaptasi

dari karya Rampo, kembali berhasil membuat cerita film *Rampo Noir* lebih menarik dibanding versi cerpennya dengan tetap mempertahankan inti cerita walau dengan banyak perubahan.

#### Referensi

- Anggitapraja, Arthadea. (2010). *Alih Wahana Lirik Lagu, Cerpen, Video Klip Malaikat Juga Tahu Karya Dewi Lestari*. Skripsi. Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret: Surakarta.
- Damono, Sapardi Djoko.(2012). *Alih Wahana*. Jakarta: Editum.
- Eneste,Pamusuk.1991. *Novel dan Film*. Flores NTT: Nusa Indah
- Erwani,Intan & Hesti.(2017). *Ekranisasi Alur Cerita pada Novel Jīnlíng Shísān Chāi* 《金陵十三钗》 Karya Yán Gē Líng ke Film *The Flower of War* (Sebuah Kajian Alih Wahana). Jurnal Cakrawala Mandarin vol.1/1. Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia
- Gianneti, Louis. (2008). *Understanding Movies*. (Edisi ke-11). New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Giyatmi, Ratih Wijayava. (2015). *The Scarlet Letter dalam Sebuah Proses Ekranisasi*. Makalah. Dalam: Seminar Nasional Sastra, Pendidikan Karakter dan Industri Kreatif di Universitas Muhammadiyah Surakarta, 31 Maret.
- Hikam Al Hawarismi,Fatih. (2017). *Analisis Proses Alih Wahana dari Light Novel ke Anime Gate : Jietai Kanochi Nite Kaku Tatakaeri*. Skripsi. Fakultas Ilmu Budaya.Universitas Diponegoro.Semarang.
- Jayanira, Dina. (2016). *Alih Wahana Cerpen Yabu no Naka Karya Akutagawa Ryunosuke ke dalam Film Rashomon*

- karya Akira Kurosawa. Skripsi. Universitas Udayana: Bali.
- Jasper,Sharp. (2006). "A Hellish Mirror", di [https://www.academia.edu/1848136/Edogawa Rampo A Hellish Mirror](https://www.academia.edu/1848136/Edogawa_Rampo_A_Hellish_Mirror) (diakses pada tanggal 21 Oktober 2016)
- Pradopo, Rachmat Djoko. (2013). *Beberapa Teori Sastra, Metode, Kritik, Dan Penerapannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rahmah,Yuliani & Meinati,Dwi. (2020). Cerpen "Kagami Jikoku" Karya Edogawa Rampo(Sebuah Kajian Struktural). *Jurnal Kiryoku* vol.4/1
- Rampo, Edogawa. (1926). *Kagami Jigoku*. [http://www.aozora.gr.jp/index\\_pages/person1779.html#sakuhin\\_list\\_1](http://www.aozora.gr.jp/index_pages/person1779.html#sakuhin_list_1) (diakses pada tanggal 7 Oktober 2016).
- Ratna, Nyoman Kutha. (2004). *Teori dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Thacker, Eugene. (2017). *Defining J-Horror: The erotic, grotesque 'nonsense' of Edogawa Rampo* di [http://www.japantimes.co.jp/culture/2017/01/07/books/defining-j-horror-erotic-grotesque-nonsense-edogawarampo/#.WPd\\_v1RuGPIU](http://www.japantimes.co.jp/culture/2017/01/07/books/defining-j-horror-erotic-grotesque-nonsense-edogawarampo/#.WPd_v1RuGPIU) (diakses pada tanggal 14 Januari 2017).
- Yoshikuni,Igarashi. (2005). *Edogawa Rampo and the Excess of Vision: An Ocular Critique of Modernity in 1920s Japan*". *East Asia Culture Critique*. Vol.13/2. Duke University Press