

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Adaptasi Novel ke Film**

Novel dan film adalah dua jenis karya yang memiliki bentuk berbeda. Novel merupakan sebuah karya sastra yang ceritanya dituangkan ke bentuk tulisan berupa frasa atau kalimat. Sementara film merupakan karya seni yang menggunakan media visual yang meliputi gambar bergerak, suara dari dialog tokoh, efek suara dan iringan musik. Wiharja mengartikan film sebagai hasil karya cipta yang mengandung unsur seni (Rizki & Hartati, 2023).

Adaptasi novel ke film tidak sekadar memindahkan cerita dari halaman novel ke layar film saja, tetapi melibatkan pula penafsiran ulang oleh sutradara dalam tiap unsur yang akan ditampilkan pada film (Eneste, 1991). Film dengan durasi yang singkat dapat menampilkan bagian adegan penting dari cerita novel yang panjang. Hutcheon (2006;6) juga mengemukakan bahwa sifat mengadaptasi suatu naskah menjadi film tidak harus memiliki kriteria yang sama pada naskah aslinya yang diadaptasi (Subrata, 2023).

Hal ini mengakibatkan perubahan dalam proses adaptasi yang mencakup penyederhanaan alur, pengembangan karakter serta penyesuaian latar. Ada juga bagian yang perlu ditambahkan dalam film untuk memperjelas alur atau memperkuat daya tarik dramatik. Eneste (1991) menyatakan bahwa proses kreatif dalam pengangkatan novel menjadi film akan mengalami penambahan atau pengurangan jalannya cerita.

#### **2.2 Ekranisasi**

Ekranisasi adalah proses alih wahana dari satu medium ke medium lain khususnya dari novel ke medium film. Elemen utama novel adalah kata-kata. Segala hal pada novel baik dari segi cerita, alur, tokoh, dan latar dibangun melalui kata-kata. Saat cerita dalam novel dialihkan ke dalam film, maka terjadi perubahan pada media penyampaiannya yaitu dari kata-kata menjadi

gambar bergerak yang berkelanjutan (Eneste, 1991). Dengan demikian, cerita novel yang sebelumnya digambarkan melalui bahasa tulis selanjutnya diwujudkan ke dalam film dan berubah bentuk menjadi audiovisual.

Terdapat beberapa teori yang dapat digunakan dalam mengkaji perubahan dari novel ke medium film diantaranya yaitu teori ekranisasi dari Pamusuk Eneste. Eneste (1991), menyatakan bahwa ekranisasi merupakan pelayarputihan atau pemindahan dari sebuah novel ke dalam medium film. Istilah ekranisasi berasal dari bahasa perancis yaitu *ecran* yang berarti 'layar' (Juidah et al., 2023). George Bluestone (1966), mengungkapkan ekranisasi itu sebagai proses perubahan (Eneste, 1991). Pemindahan dari novel ke layar putih mau tidak mau mengakibatkan timbulnya perubahan yang mengalami beberapa proses yaitu pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi (Eneste, 1991).

Sementara Damono menyebutkan istilah alih wahana untuk mempersoalkan transformasi dari satu jenis ke jenis lain. Istilah alih wahana ini lebih luas cakupannya dari ekranisasi. Jika ekranisasi adalah perubahan menuju layar putih, sedangkan alih wahana adalah pengubahan dari berbagai jenis karya seni ke jenis karya seni lain. Namun, istilah alih wahana tidak bertentangan dengan makna atau konsep yang dimiliki ekranisasi sebagai proses peralihan dari satu wahana ke wahana lainnya (Saputra, 2020). Damono memberikan contoh yaitu cerita rekaan diubah menjadi tari, drama atau film, tidak hanya itu, alih wahana dapat terjadi dari film menjadi novel atau bahkan puisi yang tercipta dari lukisan atau lagu dan sebaliknya (Saputra, 2020).

Novel dan film memiliki struktur naratif yang sama. Chatman menyamakan kedudukan novel dan film dengan menganggap keduanya sebagai bentuk struktur naratif dan memiliki unsur yang serupa yaitu alur, tokoh, latar dan narator. Persamaan struktur naratif tersebut yang menyebabkan novel dan film dapat dibandingkan (Kumara, 2020). Setiap aspek atau unsur yang sama dimiliki novel dan film ketika terjadinya proses adaptasi maka adanya perubahan dan dapat dibandingkan yaitu unsur naratif (Pertwi, 2018). Chatman (1979) membagi struktur naratif menjadi dua bagian, yaitu cerita atau isi dan wacana atau ekspresi (Austin & Chatman, 1979).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa adaptasi dari novel ke dalam film menimbulkan perubahan karena terjadinya perpindahan dari jenis medium novel ke medium lainnya berupa film. Meskipun adanya perubahan tetapi novel dan film tersebut tetap memiliki struktur naratif yang sama seperti tokoh, alur, latar, dan tema, sehingga adanya analisis perbandingan antara keduanya.

Ketiga teori tersebut saling melengkapi dalam menganalisis perubahan yang terjadi dalam adaptasi novel ke film. Namun, memiliki fokus yang berbeda yaitu teori ekranisasi dari Eneste merupakan teori yang lebih spesifik pada perubahan novel ke film, sedangkan teori alih wahana Damono lebih luas cakupannya karena mencakup berbagai bentuk alih wahana dari satu medium ke medium lainnya. Sementara itu, teori Chatman lebih fokus terhadap aspek struktur naratif dan bagaimana novel serta film memiliki unsur intrinsik meskipun mengalami perubahan dalam bentuk penyampaian.

Berdasarkan rumusan masalah dan fokus kajian penelitian ini menggunakan teori ekranisasi dari Pamusuk Eneste karena lebih relevan dan lebih spesifik. Menganalisis perubahan unsur intrinsik tokoh, alur dan latar tempat, dalam proses adaptasi dari novel ke dalam film. Ekranisasi Eneste menjelaskan bagaimana proses pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi terjadi dalam alih wahana dari teks ke audio visual. Oleh karena itu, teori ini mendukung tujuan penelitian dalam mengidentifikasi serta mendeskripsikan perubahan-perubahan tersebut secara sistematis.

Novel dengan isi cerita melalui kata-kata dan kalimat akan menimbulkan pembacanya untuk membayangkan cerita dan memahami pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang berdasarkan imajinasi masing-masing pembaca. berbeda dengan film, penonton disuguhkan dengan gambar-gambar bergerak yang nyata dan visual sehingga mereka seolah-olah melihat situasi seperti dalam kehidupan nyata. Ekranisasi dapat dikatakan terjadinya perubahan dalam proses pengalaman menikmati, yaitu dari membaca menjadi menonton, penikmatnya pun beralih dari pembaca menjadi penonton (Eneste, 1991).

Adapun perubahan ekranisasi menurut Eneste meliputi pengurangan (penciutan), penambahan, dan perubahan bervariasi.

### **2.2.1 Pengurangan (Penciutan)**

Proses pengurangan atau penciutan adalah upaya merangkum novel yang biasanya terdiri dari ratusan halaman menjadi rangkaian adegan yang ditampilkan dalam durasi singkat sekitar satu hingga dua jam. Beberapa bagian cerita, alur, tokoh, dan latar dalam novel tidak akan ditampilkan dalam film. Sutradara atau penulis skenario sebelumnya terlebih dahulu menandai serta memilih informasi-informasi penting dari novel tersebut. Sehingga tidak semua hal yang ada di novel akan ditampilkan dalam film. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan durasi dan fokus cerita pada film.

Beberapa alasan mengenai pengurangan saat proses ekranisasi berdasarkan pendapat Eneste (1991;61-64), yaitu; adegan tidak terlalu penting jika ditampilkan di layar film, suatu adegan tertentu dalam novel akan mengganggu gambaran penonton terhadap tokoh. Tidak semua tokoh akan muncul dalam film, hanya tokoh-tokoh yang dianggap penting yang dimunculkan dalam film. Latar cerita pada novel pun mengalami pengurangan (penciutan) saat proses ekranisasi, karena latar yang dimunculkan pada film hanya latar yang pentingnya saja.

### **2.2.2 Penambahan**

Penambahan pada proses ekranisasi novel ke film terjadi setelah sutradara atau penulis skenario terlebih dahulu menginterpretasikan novel yang akan diadaptasi menjadi film. Penambahan ini juga mencakup unsur-unsur dalam cerita seperti tokoh, alur, latar dan suasana. Di samping pengurangan tokoh-tokoh, ekranisasi juga memungkinkan penambahan tokoh-tokoh (Eneste, 1991).

Dapat dikatakan sutradara melakukan penambahan dengan alasan bahan tersebut sangat penting sebagai penunjang produksi film dari segi

filmis (Eneste, 1991). Penambahan tersebut masih sesuai dengan seluruh isi cerita atau berbagai sebab lainnya. Dengan begitu sama halnya pengurangan, sutradara akan menambahkan unsur-unsur yang sekiranya masih relevan dengan cerita dalam novel untuk kepentingan filmis.

### **2.2.3 Perubahan Bervariasi**

Perubahan variasi pada ekranisasi novel ke dalam film yaitu untuk menampilkan kesan yang lebih menarik bagi penonton. Selain adanya pengurangan dan penambahan, ekranisasi juga memungkinkan terjadinya berbagai variasi antara novel dan film (Eneste, 1991). Meskipun terjadinya variasi tertentu dalam film, tapi inti dan makna cerita tetap tersampaikan dengan baik. Eneste (1991) menyebutkan bahwa novel bukan sekedar “dalih” atau “alasan” bagi sutradara atau penulis skenario untuk membuat film, melainkan novel benar-benar dipindahkan ke media lain yaitu medium film.

Perubahan variasi pada ekranisasi novel ke film dapat terjadi karena perbedaan penggunaan alat serta teknik antara pembuatan novel dan film. Selanjutnya film mempunyai keterbatasan durasi waktu putar film sehingga tidak semua dalam novel akan dipindahkan ke film (Eneste, 1991). Alasan itulah yang menyebabkan adanya variasi-variasi tertentu. Oleh karenanya perubahan variasi dapat dianggap sebagai cara untuk menyampaikan peristiwa dalam novel ke film melalui metode dan bentuk pengungkapan yang berbeda. Dengan demikian, ekranisasi adalah terjadinya peralihan atau pemindahan karya sastra novel ke layar layar putih atau film. Peralihan novel ke film tersebut akan menimbulkan perubahan.

## 2.3 Novel

### 2.3.1 Pengertian Novel

Novel merupakan cerita dalam bentuk prosa yang panjangnya tidak kurang dari 50.000 kata yang menceritakan kehidupan manusia yang bersifat imajinatif (Surastina, 2018). Novel berasal dari bahasa Italia yaitu *Novella* dan memiliki arti ‘sebuah barang yang kecil dan baru’, selanjutnya dimaknai sebagai ‘cerita pendek dalam bentuk prosa’. Nurgiyantoro (2018) mengartikan novel sebagai karya prosa fiksi yang panjangnya cukup, tidak terlalu panjang, namun juga tidak terlalu pendek. H.B. Jassin berpendapat bahwa novel merupakan peristiwa luar biasa dari kisah kehidupan seseorang atau masyarakat yang mengandung konflik, suatu permasalahan atau mengalihkan nasib mereka (Amalia & Fadhilasari, 2022). Sementara itu, Nurhadi mengungkapkan bahwa novel adalah sebuah bentuk karya sastra yang di dalamnya terdapat nilai-nilai budaya, sosial, pendidikan dan moral (Ahyar, 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, novel dapat diartikan sebagai karya sastra jenis prosa yang ditulis pengarang dengan hasil rekaan dan imajinasinya sehingga disebut sebagai fiksi. Di dalamnya mengandung konflik serta nilai-nilai positif yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Novel juga berisi kisah hidup seorang tokoh dengan tokoh lainnya yang saling berkaitan dan setiap tokoh dalam cerita novel menonjolkan karakter serta wataknya masing-masing.

### 2.3.2 Unsur-unsur Novel

Unsur pembangun novel ada dua yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur pembangun yang berasal dalam karya sastra itu sendiri disebut unsur intrinsik, sementara unsur yang mempengaruhi proses lahirnya karya sastra berasal dari luar disebut unsur ekstrinsik (Amalia & Fadhilasari, 2022).

Suhendi (dalam Amalia & Fadhilasari, 2022) mengemukakan keberadaan karya sastra terletak pada setiap unsurnya, yang dimana unsur intrinsik tidak

menghiraukan unsur ekstrinsiknya. Kedua unsur tersebut saling berkaitan membangun suatu karya sastra yang utuh dan penuh akan makna. Meskipun unsur intrinsik tidak bergantung pada unsur ekstrinsik tetapi kedua unsur tersebut saling melengkapi.

### **2.3.2.1 Unsur Intrinsik Novel**

Unsur intrinsik adalah unsur yang (secara langsung) turut serta membangun cerita itu sendiri (Nurgiyantoro 2018). Unsur-unsur inilah yang menjadikan sebuah teks hadir sebagai teks sastra. Sejalan dengan pendapat Surastina (2018) yang menyatakan bahwa unsur intrinsik merupakan unsur pembangun dari dalam sebuah karya sastra dan menyempurnakan strukturnya.

Maka dapat disimpulkan unsur intrinsik dalam sebuah novel merupakan elemen-elemen yang berkontribusi dalam pengembangan cerita. unsur-unsur ini tidak hanya membentuk narasi, tetapi juga memperkuat struktur keseluruhan karya sastra. Adapun unsur-unsur intrinsik terdiri dari beberapa bagian, yaitu sebagai berikut:

#### **2.3.2.1.1 Tema**

Tema adalah ide utama dari sebuah cerita. Nurgiyantoro (2018) menyatakan tema adalah sesuatu yang menjadi dasar cerita, gagasan dasar umum sebuah karya novel. Dapat dikatakan bahwa tema merupakan ide pokok yang mendasari sebuah cerita. Sejalan dengan ungkapan Waluyo (2002) bahwa tema merupakan gagasan pokok dalam cerita fiksi (Kartikasari & Suprpto, 2018).

Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2018) mengemukakan bahwa tema adalah makna dari sebuah cerita yang menjelaskan sebagian besar unsur pembangunnya secara sederhana. Nurgiyantoro (2018) juga menjelaskan bahwa tema bukanlah makna yang sepenuhnya tersembunyi, tetapi

juga tidak selalu disampaikan secara eksplisit. Lebih lanjut, Nurgiyantoro (2018) menyatakan tema sebagai makna keseluruhan yang didukung unsur-unsur pembangun, dengan sendirinya ia akan bersembunyi dibalik cerita yang mendukungnya.

Dapat disimpulkan bahwa tema merupakan ide utama atau makna keseluruhan dari sebuah cerita yang dapat disampaikan secara langsung atau tersurat bisa juga tidak secara langsung atau tersirat dan tersembunyi dibalik alur cerita.

#### **2.3.2.1.2 Plot atau Alur**

Plot atau alur adalah rangkaian peristiwa yang membentuk jalannya cerita. Waluyo (2006) menyatakan bahwa alur atau plot cerita disebut juga dengan kerangka cerita, yaitu rangkaian peristiwa pada sebuah cerita yang disusun secara berurutan berdasarkan waktu dan menunjukkan hubungan sebab akibat dengan peristiwa lain. Hal itu dapat membuat pembaca penasaran dengan peristiwa selanjutnya yang akan hadir (Kartikasari & Suprpto, 2018).

Nurgiyantoro (2018) mendefinisikan plot adalah peristiwa yang dipilih dan disusun berdasarkan hubungan sebab dan akibat untuk menghasilkan efek tertentu sekaligus membangkitkan *suspense* dan *surprise* bagi pembaca. Dapat disimpulkan, plot merupakan peristiwa-peristiwa yang ada dalam cerita mulai dari awal sampai akhir cerita yang memiliki keterkaitan satu sama lain atau adanya hubungan sebab akibat.

Eksistensi plot ditentukan oleh tiga unsur yaitu peristiwa, konflik dan klimaks.

1. Peristiwa dapat diartikan sebagai peralihan dari suatu keadaan ke keadaan yang lain atau peralihan dari satu aktivitas ke aktivitas yang lain (Luxemburg dkk, dalam Nurgiyantoro, 2018).
2. Konflik yang dijelaskan Wellek dan Warren (1989) adalah sesuatu yang dramatik mengacu pada pertarungan antara dua kekuatan yang seimbang dan menyiratkan adanya aksi dan reaksi balasan (Nurgiyantoro, 2018). Dengan demikian, konflik merupakan elemen dramatik yang memunculkan aksi dan reaksi serta menimbulkan ketegangan bagi tokoh yang mengalaminya. Meskipun konflik tidak diinginkan oleh tokoh, tetapi menjadi bagian penting dalam perkembangan alur cerita.
3. Klimaks menurut Stanton (1965) yaitu saat konflik telah mencapai tingkat intensitas tertinggi dan saat itu merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari terjadinya peristiwa (Nurgiyantoro, 2018). Artinya, berdasarkan tuntutan dan kelogisan cerita peristiwa tersebut memang harus terjadi pada saat itu. Klimaks merupakan pertemuan antara dua hal atau lebih mengenai situasi yang dipertentangkan dan menjadi penentu bagaimana permasalahan akan diselesaikan (Nurgiyantoro, 2018).

#### **2.3.2.1.3 Tokoh**

Tokoh adalah pelaku yang terlibat dalam peristiwa sebuah cerita. Nurgiyantoro, (2018) mengistilahkan tokoh menunjuk pada orangnya, pelaku cerita. Sementara penokohan merujuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak tertentu dalam sebuah cerita. Maka,

penokohan dapat diartikan sebagai cara pengarang menggambarkan dan menampilkan karakter tokoh pada ceritanya.

Dengan demikian, tokoh dalam cerita adalah pelaku yang ditampilkan dalam karya naratif dan dipahami pembaca melalui ucapan, tindakan, dan kualitas moralnya. Waluyo (dalam Kartikasari & Suprpto, 2018) mengelompokkan tokoh berdasarkan perannya dalam jalan cerita, yaitu sebagai berikut:

1. Tokoh protagonis yaitu tokoh yang biasanya memiliki sifat baik dan menjadi tokoh utama dalam cerita.
2. Tokoh antagonis yaitu kebalikan dari tokoh protagonis. Cenderung memiliki watak yang jahat serta berperan sebagai tokoh yang menentang jalannya cerita.
3. Tokoh tritagonis muncul sebagai peran pembantu yang mendukung tokoh protagonis atau antagonis dalam sebuah cerita.

#### **2.3.2.1.4 Latar atau *Setting***

Latar atau setting yaitu gambaran keadaan waktu, tempat serta keadaan sosial dalam sebuah karya sastra. Latar atau *setting* disebut sebagai landas tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah dan lingkungan sosial, tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams dalam Nurgiyantoro, 2018).

Stanton (1988:35) berpendapat bahwa latar adalah lingkungan sekitar yang melingkupi sebuah waktu, tempat peristiwa di dalam cerita. peristiwa itu berlangsung dan semesta berinteraksi satu sama lain (Kartikasari & Suprpto, 2018). Sehingga latar merupakan unsur penting

di dalam sebuah cerita karya fiksi untuk membuat suasana cerita menarik dan mendukung unsur elemen lainnya.

Nurgiyantoro (2018) membedakan latar menjadi tiga unsur yaitu tempat, waktu, dan sosial.

1. Latar tempat dalam sebuah cerita menunjukkan suatu lokasi serta menjelaskan dimana peristiwa itu berlangsung. Penggunaan nama-nama tertentu pada latar tempat hendaknya menggambarkan sifat, keadaan geografis tempat yang bersangkutan dan tidak bertentangan.
2. Latar waktu adalah keadaan yang menunjukkan kapan peristiwa dalam cerita itu berlangsung. Masalah kapan tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu, faktual, waktu yang ada kaitannya dengan peristiwa sejarah. Pengetahuan dan persepsi pembaca terhadap waktu sejarah itu kemudian digunakan untuk mencoba masuk ke dalam suasana cerita. Latar waktu dapat berupa tahun, musim, keadaan yang lebih spesifik seperti menunjukkan waktu pagi, siang, dan malam hari.
3. Latar sosial yang menunjukkan bagaimana kehidupan sosial yang terjadi di masyarakat dan digambarkan oleh perilaku tokoh pada sebuah cerita. Seperti tata cara hidup masyarakat, kebiasaan, adat dan tradisi, keyakinan suatu masyarakat hingga pandangan hidup masyarakat dalam berpikir dan berperilaku.

#### **2.3.2.1.5 Sudut Pandang**

Sudut pandang yaitu bagaimana pengarang menempatkan dirinya saat menyampaikan cerita. Nurgiyantoro, (2018) menjelaskan sudut pandang pada hakikatnya adalah strategi, teknik, dan siasat, yang pilih

penulis secara sadar untuk menyampaikan gagasan dan cerita. Maka dapat disebutkan bahwa sudut pandang membahas persoalan siapa yang menjadi pencerita atau dari posisi siapa peristiwa dan tindakan dalam cerita itu diamati.

Nurgiyantoro, (2018) membedakan sudut pandang menjadi beberapa bagian, diantaranya sebagai berikut:

1. Sudut pandang persona ketiga : “Dia”

Pengisahan cerita yang mempergunakan sudut pandang persona ketiga, gaya “dia”. Narator adalah seorang yang berada di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebut nama, atau kata ganti; ia, dia, mereka. Sudut pandang “dia” dibedakan ke dalam dua golongan berdasarkan kebebasan yaitu “dia” maha tahu dan “dia” terbatas hanya sebagai pengamat.

2. Sudut pandang persona pertama: “Aku”

Si “aku” tokoh yang berkisah, mengisahkan kesadaran dirinya sendiri, mengisahkan peristiwa dan tindakan yang diketahui, dilihat, didengar, dialami dan dirasakan serta sikapnya terhadap orang (tokoh) lain kepada pembaca. Dalam sudut pandang “aku”, narator hanya bersifat maha tahu bagi diri sendiri dan tidak terhadap tokoh lain yang terlibat dalam cerita.

3. Sudut pandang persona kedua: “Kau”

Penggunaan teknik “kau” biasanya dipakai “mengoraglainkan” diri sendiri. Melihat diri sendiri sebagai orang lain. Keadaan ini dapat ditemukan pada cerita fiksi yang di sudut pandangi “aku” maupun “dia” sebagai variasi penuturan atau penyebutan. Hal itu dipilih tentu juga tidak lepas dari tujuan menuturkan sesuatu yang berbeda, yang asli, yang lain daripada yang lain sehingga terjadi kebaruan serapan indra atau

penerimaan pembaca. Intinya untuk lebih menyegarkan cerita.

#### 4. Sudut Pandang Campuran

Penggunaan sudut pandang yang bersifat campuran itu di dalam sebuah novel mungkin berupa penggunaan sudut pandang persona ketiga dengan teknik “dia” maha tahu dan “dia” sebagai pengamat, persona pertama dengan teknik “aku” sebagai tokoh utama dan “aku” tambahan atau sebagai saksi, bahkan dapat berupa campuran antara pertama dan ketiga, antara “aku” dan “dia” sekaligus.

#### **2.3.2.1.6 Amanat**

Amanat adalah pesan atau nilai moral yang terdapat dalam sebuah cerita karya sastra dan dapat digunakan sebagai pembelajaran hidup manusia. Nurgiyantoro (2018) menyatakan moral adalah hikmah yang diperoleh pembaca pada karya sastra dan senantiasa dalam pengertian yang baik.

Dengan demikian, amanat dalam sebuah karya sastra adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembacanya. Setiap cerita pastinya memiliki amanat baik secara implisit atau eksplisit. Secara implisit amanat disampaikan secara tersembunyi (tersirat), biasanya tergambar oleh tingkah laku tokoh menjelang akhir cerita. Pembaca dapat menyimpulkan amanat secara langsung melalui proses membaca cerita itu sendiri.

### **2.3.2.2 Unsur Ekstrinsik Novel**

Nurgiyantoro (2018) mengungkapkan bahwa unsur ekstrinsik adalah unsur-unsur yang berada di luar karya sastra, tetapi memiliki pengaruh terhadap struktur atau organisme karya sastra itu sendiri. Unsur ekstrinsik dipahami sebagai unsur-unsur luar yang berpengaruh terhadap pembentukan cerita sebuah karya sastra, tapi tidak ikut menjadi bagian langsung di dalamnya.

Unsur ekstrinsik mencakup psikologi pengarang dalam proses kreatif penciptaan karya sastra, psikologi pembaca atau prinsip psikologi yang diterapkan pada saat proses membaca karya sastra. Unsur ini juga mencakup keadaan lingkungan pengarang di antaranya keadaan sosial, ekonomi, politik, pandangan hidup di masyarakat, dan beragam bentuk karya seni yang berkembang di lingkungannya. Latar belakang pengarang juga bagian dari unsur ekstrinsik yang berpengaruh pada proses penciptaan serta hasil karya sastra.

Unsur ekstrinsik juga mencakup keadaan subjektivitas individu pengarang termasuk sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang seluruhnya memengaruhi karya yang ditulisnya. Riwayat hidup pengarang turut menentukan corak karya yang dihasilkannya. Dengan demikian, unsur ekstrinsik adalah elemen luar dari struktur karya sastra yang turut membentuk dan memengaruhi jalan cerita, tetapi tidak secara langsung menjadi bagian dari cerita itu sendiri.

## **2.4 Film**

### **2.4.1 Pengertian Film**

Film merupakan bentuk karya seni yang menggunakan media audiovisual dengan menggabungkan beberapa elemen yaitu gambar bergerak, suara, dan narasi untuk membantu penonton dalam memahami alur cerita, konflik maupun makna dalam film. Eneste (1991) menyatakan

bahwa film yaitu medium audio visual, suara pun ikut mengambil peranan di dalamnya, suara itu dapat berupa suara manusia (dialog atau monolog), suara musik, atau hanya sound efek. Suara manusia tentu karena pelaku film yaitu manusia. Sementara musik dibutuhkan untuk memperkuat irama film, penataan rupa, termasuk latar juga dalam film.

Javandalasta, (2011) mengungkapkan bahwa film adalah rangkaian dari gambar yang bergerak dan membentuk suatu cerita yang dikenal dengan sebutan movie atau video (Alfathoni & Manesah, 2020). Film tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai media komunikasi yang dapat menyampaikan pesan, membangkitkan emosi penonton, kemudian penonton membentuk pandangannya terhadap cerita film yang ditampilkan. Alex Sobur (dalam Saputra, 2020) menjelaskan bahwa film adalah salah satu bentuk media komunikasi dengan menampilkan peran-peran yang merupakan refleksi kehidupan. Oleh karena itu, film sebagai media yang menggabungkan visual dan audio untuk membentuk cerita. Film juga sebagai bentuk komunikasi karena mempresentasikan kehidupan melalui para peran tokoh yang ditampilkan. Elemen yang mencakup dialog, latar dan efek suara berperan untuk mendukung irama serta makna dalam penyampaian cerita.

Film memiliki makna tersendiri di antara media komunikasi lainnya, karena film merupakan media ekspresi seni yang menjadi sarana penyaluran kreativitas dan media budaya yang memperkaya kehidupan masyarakat dengan hal-hal positif (Saputra; 2020). Film juga mempunyai banyak hal menarik dan keistimewaan seperti yang diungkapkan Javandalasta (2011) yaitu sebagai berikut:

1. Film dapat berpengaruh kuat pada emosional
2. Film mampu menggambarkan visual secara langsung
3. Film mampu berkomunikasi tanpa batas jangkauan dengan para penonton secara langsung
4. Film mampu mendorong motivasi penonton untuk melakukan perubahan pada perilaku atau sikapnya (Apriliany & Hermiati, 2021).

Pratista (dalam Saputra, 2020) menyebutkan film sebagai alat komunikasi massa memiliki beberapa struktur, di antaranya sebagai berikut:

1. Shot dalam produksi film diartikan sebagai proses perekaman gambar saat kamera diaktifkan (*on*) hingga kamera dihentikan (*off*) atau yang biasa disebut satu kali pengambilan gambar (*take*). Sementara pasca produksi, shot memiliki arti sebagai satu rangkaian gambar yang utuh dan tidak terintrupsi oleh potongan gambar (*editing*).
2. Adegan (*scene*), merupakan segmen pendek dari keseluruhan cerita yang menampilkan satu aksi secara berkesinambungan dan terikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, dan motif. Satu adegan umumnya terdiri atas beberapa shot yang berkaitan.
3. Sekuen (*sequene*), merupakan adegan besar yang menyajikan satu rangkaian peristiwa yang utuh. Satu sekuen umumnya terdiri atas beberapa adegan yang berhubungan dan membentuk kesinambungan cerita.

Film secara umum memiliki dua unsur pembentuk yaitu unsur naratif dan sinematik. Kedua unsur ini saling terkait dan berinteraksi membentuk film. Sebuah film tidak dapat terbentuk secara utuh apabila hanya ada satu unsur yang berdiri sendiri, maka dua unsur tersebut harus ada dalam film karena mereka saling melengkapi satu sama lain.

#### **2.4.2 Unsur Naratif Film**

Unsur naratif merupakan aspek yang berhubungan dengan cerita pada sebuah film. Pratista, (2017) menyatakan bahwa unsur naratif merupakan bahan (materi) yang akan diolah (Alfathoni & Manesah, 2020). Pembuatan sebuah film tentunya membutuhkan bahan (materi) yang dapat dikembangkan menjadi sebuah cerita yang memiliki alur. Cerita yang terdapat dalam sebuah film juga tidak lepas dari unsur tokoh, tema, sosial budaya, konflik, tempat kejadian dan waktu, semua unsur tersebut tentu harus diolah sebaik mungkin oleh tim produksi.

Pratista (2023) dalam bukunya *Memahami Film Edisi 1*, mengungkapkan unsur naratif adalah suatu bentuk rangkaian peristiwa yang saling terhubung dengan yang lainnya dan terikat dalam logika sebab-akibat yang terjadi dalam ruang dan waktu. Setiap peristiwa memiliki penyebab dan saling berhubungan berdasarkan hukum kausalitas karena tidak ada kejadian yang terjadi tanpa alasan yang jelas. Dalam sebuah film, setiap peristiwa yang terjadi merupakan akibat dari peristiwa yang telah terjadi sebelumnya (Pratista, 2023). Lebih lanjut, Pratista (2023) menjelaskan tentang pola pengembangan naratif pada film umumnya ditampilkan secara linier yakni suatu rangkaian peristiwa berlangsung mengikuti urutan waktu sebenarnya. Berikut ini merupakan unsur naratif dalam film berdasarkan Pratista (2023), yaitu di antaranya:

#### **2.4.2.1 Cerita dan Plot**

Novel yang diadaptasi menjadi sebuah film maka tidak semua isi (cerita) novel tersebut akan muncul dalam filmnya (Pratista, 2023). Keterbatasan durasi film membuat tidak semua isi novel ditampilkan, sehingga adaptasi tersebut mungkin hanya mencakup inti cerita dan karakter yang penting. Sebuah film mampu memanipulasi cerita melalui plot. Pratista (2023) berpendapat bahwa plot adalah rangkaian peristiwa yang disajikan secara visual maupun audio dalam film. Adapun cerita yaitu seluruh rangkaian peristiwa baik yang tersaji dalam film maupun tidak.

#### **2.4.2.2 Ruang**

Hukum kausalitas merupakan dasar dari naratif yang terikat dalam sebuah ruang. Sebuah cerita tidak dapat berlangsung tanpa keberadaan ruang sebagai latarnya. Ruang adalah tempat para tokoh dalam cerita melakukan gerak dan menjalankan aktivitas. Pada umumnya, film terjadi di suatu tempat atau lokasi yang mempunyai dimensi ruang yang jelas serta selalu menunjukkan latar wilayah

secara tegas. Latar cerita dapat menggunakan lokasi yang nyata maupun fiktif (rekaan). Namun, film seringkali memakai latar atau lokasi yang sebenarnya (nyata).

### 2.4.2.3 Urutan Waktu

Urutan waktu mengacu pada pola perkembangan waktu dalam cerita sebuah film. Urutan waktu dalam sebuah cerita dibagi menjadi dua yaitu pola linier dan pola nonlinier (Pratista 2023).

1. Pola linier yaitu plot film sebagian besar disampaikan secara runtut, dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Penuturan cerita secara linier mempermudah untuk memahami hubungan sebab akibat antara satu peristiwa dengan peristiwa yang lain. Jika waktu cerita dianggap sebagai A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya juga sama, yaitu A-B-C-D-E. Apabila dalam alur film berlangsung satu hari, maka penuturan ceritanya disajikan secara berurutan mulai dari pagi, siang, sore, hingga malam. Sepanjang apapun rentang waktu cerita, pola alurnya tetap linier selama tidak terdapat interupsi waktu yang signifikan. Sekalipun menerapkan multi-plot (tiga cerita atau lebih) jika disajikan secara simultan dan terjadi dalam waktu yang relatif sama, maka polanya juga dianggap linier.
2. Pola nonlinier merupakan pola urutan waktu yang jarang digunakan dalam cerita film. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitasnya tidak jelas. Pola nonlinier cenderung membuat penonton lebih sulit untuk mengikuti jalannya alur cerita. Misalnya, apabila urutan waktu cerita dianggap A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya dapat C-D-E-AB atau D-B-C-A-E atau lainnya.

Apabila dalam cerita film berlangsung selama sehari, maka penuturan ceritanya disajikan tidak urut, misalkan menjadi malam, pagi, sore, dan siang. Pola nonlinier yang jarang digunakan adalah membalik urutan plotnya. Urutan plot sengaja dibalik dari masa kini ke masa lalu. Jika urutan waktu cerita adalah A-B-C-D-E maka urutan waktu plotnya menjadi E-D-C-B-A. cerita pada umumnya menampilkan aksi reaksi, namun teknik ini membalikannya menjadi reaksi-aksi.

#### **2.4.2.4 Pelaku Cerita/Tokoh**

Setiap film memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama merupakan penggerak utama yang menjalankan alur naratif dari awal hingga akhir cerita. Tokoh utama sering disebut pihak protagonis, sementara karakter pendukung bisa berada di pihak protagonis, bisa juga di pihak antagonis (musuh atau rival). Karakter pendukung dapat berperan memicu konflik (masalah) atau sebaliknya dapat berperan membantu tokoh utama dalam mengatasi masalah.

#### **2.4.2.5 Permasalahan dan Konflik**

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Konflik cerita seringkali muncul dari pihak antagonis karena memiliki tujuan yang sama, bisa juga bertentangan dengan pihak protagonis. Contoh permasalahan klasik antara tokoh protagonis dan antagonis terjadi ketika satu pihak ingin menguasai dunia, sedangkan pihak lainnya berjuang menyelamatkan dunia. Permasalahan tersebut dapat menjadi pemicu konflik (konfrontasi) fisik antara pihak protagonis dan antagonis. Masalah juga bisa terjadi tanpa ada pihak

antagonis. Melainkan, dapat muncul dari dalam diri tokoh itu sendiri yang akhirnya menjadi pemicu konflik batin.

#### **2.4.2.6 Tujuan**

Setiap tokoh utama dalam semua film cerita pasti memiliki tujuan, harapan atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik (materi) maupun non fisik (nonmateri). Tujuan fisik sifatnya jelas dan nyata sementara nonfisik sifatnya tidak nyata (abstrak). Contohnya, tokoh pada film roman memiliki tujuan untuk mendapatkan sosok pujaan hati dan tokoh dalam film kriminal tujuannya yaitu mengungkap kasus dan menangkap pelaku kejahatan. Sementara itu, film drama dan melodrama umumnya menampilkan tujuan nonfisik seperti mencari kebahagiaan, kepuasan batin, eksistensi diri, dan hal lainnya.

#### **2.4.3 Unsur Sinematik Film**

Pratista dalam bukunya *Memahami Film edisi 2* yang dikutip oleh Alfathoni dan Manesah (2020), menjelaskan bahwa unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam produksi film. Unsur sinematik dapat diartikan sebagai aspek teknis yang mendukung pembentukan sebuah film. Aspek ini mencakup berbagai elemen produksi yang berkontribusi pada kualitas visual dan naratif.

Keberadaan unsur sinematik untuk memastikan bahwa setiap adegan tersusun dengan baik sesuai tujuan artistik dan komunikatif film. Pratista (2023), membagi unsur sinematik menjadi beberapa bagian, di antaranya sebagai berikut:

1. *Mise en scene* adalah segala sesuatu yang terletak di depan kamera dan akan direkam gambarnya sebagai proses produksi film. *Mise en scene* merupakan unsur sinematik yang mudah dikenali, sebab hampir seluruh visual yang tampil di layar film

adalah komponen dari unsur ini. Pratista (2023) menyatakan bahwa separuh kekuatan sebuah film terdapat pada *mise en scene*.

*Mise en scene* terdiri dari empat aspek utama, sebagai berikut:

- 1) *Setting* merupakan seluruh latar dan segala propertinya. Properti adalah semua benda yang tidak bergerak, seperti perabotan rumah tangga, jendela, meja, lampu, dan benda lainnya. *Setting* dalam film harus dibuat senyata mungkin dengan menyesuaikan kebutuhan cerita. *Setting* harus mampu meyakinkan penonton bahwa peristiwa dalam film tersebut benar terjadi pada lokasi dan waktu sesuai dengan konteks cerita film.

Fungsi utama *setting* adalah sebagai penunjuk ruang dan waktu untuk memberikan informasi yang kuat dalam mendukung cerita film. Selain itu, fungsi *setting* sebagai latar cerita, penunjuk status sosial, pembangun *mood*, penunjuk motif tertentu, dan pendukung aktif adegan.

- 2) Kostum dan tata rias, kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorinya. Kostum termasuk aspek yang mudah diidentifikasi untuk menentukan periode (waktu) serta wilayah (ruang). Setiap periode atau wilayah pasti memiliki kostum yang khas. Kostum juga dapat menentukan kelas atau status sosial para pelaku cerita. Kostum juga tergantung dari periode latar ceritanya. Busana dan aksesoris juga mampu memberikan gambaran umum tentang karakter atau kepribadian dari pelaku cerita. Selain itu, penggunaan warna kostum seringkali memiliki motif atau simbol tertentu. Kostum dan aksesoris dapat berfungsi sebagai motif penggerak cerita dan dapat menjadi image pelaku cerita atau seorang bintang.

Sementara tata rias memiliki dua fungsi, yaitu untuk menunjukkan usia dan untuk menggambarkan wajah non manusia. Tata rias wajah lazimnya digunakan karena wajah pemain tidak seperti yang diharapkan seperti dalam cerita filmnya. Dalam sebuah produksi film, seringkali aktor atau aktris bermain sebagai karakter yang berusia lebih muda atau lebih tua dari umur mereka sebenarnya.

- 3) Pencahayaan, seluruh gambar yang ada dalam film dapat dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Cahaya membentuk sebuah benda seperti dimensi ruang. Tata cahaya pada film dapat diklasifikasikan menjadi empat elemen yaitu kualitas, arah, sumber, dan warna cahaya. Keempat elemen tersebut sangat memengaruhi tata cahaya saat menciptakan suasana serta mood dalam sebuah film.
  - 4) Pemain serta pergerakannya (akting). Karakter merupakan pelaku cerita yang memiliki motivasi naratif dan selalu bergerak dalam melakukan sebuah aksi. Pelaku cerita yang hadir dalam film dapat berupa wujud fisik yang beragam dan tidak selalu berwujud manusia. Keberhasilan sebuah film sangat dipengaruhi oleh kualitas akting para pemain. Penampilan seorang aktor secara umum terbagi dua, yaitu visual dan audio. Secara visual mencakup aspek fisik seperti gestur atau gerak tubuh dan ekspresi wajah, sedangkan audio berkaitan dengan suara yang dihasilkan pemain.
2. Sinematografi adalah cara penggunaan kamera dan bagaimana kamera menangkap objek yang direkam. Hal itu meliputi segala aspek seperti sudut pengambilan gambar, gerakan kamera, pencahayaan, fokus, dan pemilihan lensa. Sinematografi berfungsi untuk merekam gambar, menciptakan suasana,

memperkuat emosi, dan mendukung penyampaian cerita dalam film. Sinematografi menjadi salah satu elemen yang berpengaruh pada kualitas visual dan narasi dalam sebuah film.

3. *Editing* pada tahap produksi adalah proses pemilihan serta penyambungan gambar-gambar yang telah diambil. Sementara definisi *editing* setelah filmnya jadi (pasca produksi) adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap shotnya. Berdasarkan aspek temporal, *editing* dibagi menjadi dua jenis yaitu *editing continu* dan *editing diskontinu*. *Editing continu* adalah perpindahan shot langsung tanpa terjadi lompatan waktu. Sebaliknya *editing diskontinu* adalah perpindahan shot dengan terjadi lompatan waktu.
4. Suara pada film yaitu seluruh bunyi yang muncul bersama gambar, meliputi dialog antar tokoh, musik, efek suara, dan sebagainya. Dialog merupakan bentuk komunikasi verbal yang digunakan semua pemain di dalam adegan maupun di luar cerita film melalui narasi. Musik merupakan iringan lagu yang digunakan pada bagian alur cerita maupun berfungsi sebagai musik latar. Sementara itu, efek suara yaitu bunyi yang dihasilkan oleh objek yang ada di dalam maupun di luar cerita film.

## **2.5 Bahan Ajar**

### **2.5.1 Pengertian Bahan Ajar**

Bahan ajar adalah materi pelajaran yang dirancang secara terstruktur untuk digunakan guru dan peserta didik sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Bahan ajar umumnya dilengkapi panduan bagi guru dan bagi peserta didik. Panduan ini mempermudah guru dan peserta didik saat menggunakan bahan ajar yang telah disusun.

Majid menyatakan bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran (Kosasih, 2021). Sedangkan, Depdiknas (2003), berpendapat bahwa bahan ajar yaitu segala bahan yang

perlu dipelajari oleh peserta didik sebagai alat untuk belajar (Kosasih, 2021). Sementara itu, Prastowo (dalam Saputra, 2020), menjelaskan bahan ajar merupakan aspek utama yang perlu diperhatikan dalam pembahasan menyeluruh mengenai proses penyusunan bahan ajar. Dengan demikian, bahan ajar merupakan semua bahan yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mempermudah guru dalam mengajar dan memperluas pengetahuan serta pengalaman peserta didik.

Bahan ajar dapat mencakup materi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dicapai peserta didik dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Bentuk bahan ajar dapat meliputi materi teks seperti buku teks, LKS, atau artikel, hingga media visual seperti tayangan video, atau gambar, semua hal itu dapat menjadi bahan ajar. Keragaman bahan ajar memungkinkan pendidik untuk memilih media yang paling sesuai dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran dapat efektif dan menjadi lebih menarik bagi peserta didik.

### **2.5.2 Fungsi Bahan Ajar**

Bahan ajar berisi tentang materi pelajaran termasuk teori dan latihan yang berdasarkan kurikulum untuk digunakan oleh guru dan peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah untuk mendukung pembelajaran sesuai dengan ketentuan kurikulum yang berlaku. Sementara itu, Kosasih (2021) membagi fungsi bahan ajar menjadi dua yaitu untuk guru dan untuk peserta didik, sebagai berikut:

1. Guru dapat menghemat waktu dalam mengajar, dengan bahan ajar yang sudah siap guru akan lebih fokus dan terlibat terhadap proses pembelajaran.
2. Menjadikan peran guru sebagai fasilitator dalam aktivitas pembelajaran, sehingga para peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.
3. Sebagai bahan penilaian peserta didik belajar.

4. Meningkatkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.
5. Sebagai pedoman pembelajaran peserta didik dan guru.

Sedangkan fungsi untuk peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik dapat belajar sesuai urutan yang dikehendakinya. Mereka memiliki kesempatan dalam belajar untuk memilih materi sesuai keinginannya atau materi yang dianggap paling mudah dipelajari terlebih dahulu dan menarik.
2. Peserta didik belajar sesuai kemampuan dengan kecepatan masing-masing. Dengan adanya bahan ajar, peserta didik dapat mengatur waktu belajar. Mereka dapat mengulang materi dengan lebih fleksibel dan dapat membuat catatan pribadi untuk mendukung proses belajar.
3. Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Bahan ajar ini dapat membantu peserta didik mencari informasi materi atau membekali mereka melalui pengetahuan, pengalaman, dan latihan.
4. Peserta didik dapat belajar tanpa didampingi guru, sehingga melatih mereka untuk belajar mandiri.

### **2.5.3 Unsur-Unsur Bahan Ajar**

Bahan ajar memiliki unsur-unsur tertentu yang harus dipahami supaya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Prastowo (dalam Saputra, 2020) menyebutkan unsur-unsur bahan ajar terdiri atas enam komponen, di antaranya sebagai berikut:

1. Bahan ajar sebagai petunjuk untuk guru dan peserta didik. Petunjuk tersebut menjelaskan cara bagaimana sebaiknya guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Petunjuk yang jelas bagi peserta didik dalam mempelajari materi yang terdapat pada bahan ajar.
2. Kompetensi yang akan dicapai. Bahan ajar yang dibuat perlu menjelaskan dan memasukkan standar kompetensi berupa kompetensi

dasar dan indikator pencapaian hasil belajar yang harus diraih oleh peserta didik.

3. Informasi pendukung yaitu sebagai keterangan tambahan untuk mendukung bahan ajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami pengetahuan yang dipelajari.
4. Komponen latihan yaitu tugas yang harus dikerjakan peserta didik untuk melatih keterampilan setelah mempelajari materi dalam bahan ajar.
5. Petunjuk atau lembar kerja berisi langkah-langkah dalam melaksanakan tugas atau kegiatan tertentu yang perlu dilakukan peserta didik. Misalnya, kegiatan praktik, penyusunan laporan, presentasi, analisis teks dan lainnya.
6. Evaluasi adalah proses penilaian yang meliputi serangkaian pertanyaan bagi peserta didik untuk menilai sejauh mana kompetensi yang telah dikuasai setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Melalui evaluasi tersebut guru dapat menilai efektivitas bahan ajar yang disusun dan hasil kegiatan pembelajaran secara keseluruhan. Apabila hasil evaluasi menunjukkan banyak peserta didik belum menguasai kompetensi tersebut, maka perlu adanya perbaikan dan penyempurnaan terhadap kegiatan pembelajaran.

#### **2.5.4 Kriteria Bahan Ajar yang Baik**

Kriteria bahan ajar sebagai tolok ukur atau pedoman yang digunakan untuk menilai kelayakan suatu bahan ajar dalam mendukung proses pembelajaran. Greene dan Petty menyebutkan bahwa terdapat sepuluh kriteria bahan ajar yang telah dirumuskan, antara lain sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang disusun dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk dipergunakan.
2. Bahan ajar perlu memberikan motivasi untuk peserta didik yang menggunakannya.

3. Isi bahan ajar harus disertai dengan ilustrasi yang kreatif agar menarik perhatian peserta didik yang menggunakannya.
4. Bahan ajar yang dirancang haruslah menggunakan bahasa yang sesuai dengan kemampuan pemahaman peserta didik sehingga mudah untuk dipahami.
5. Isi bahan ajar haruslah berkaitan dengan pelajaran yang lainnya dan dirancang sedemikian rupa untuk membentuk satu kesatuan utuh.
6. Bahan ajar harus mendorong dan menstimulasi kegiatan pribadi peserta didik supaya aktif saat pembelajaran.
7. Bahan ajar harus jelas dan menghindari penggunaan konsep yang ambigu dan kurang umum untuk mencegah kebingungan para peserta didik.
8. Bahan ajar perlu memiliki perspektif yang jelas dan kuat supaya membentuk cara pandang peserta didik terhadap suatu topik.
9. Bahan ajar harus dirancang guna memperkuat nilai-nilai para peserta didik.
10. Bahan ajar harus mampu menghargai keberagaman dan perbedaan karakteristik individu dari setiap peserta didik (Tarigan dalam Kosasih, 2021).

### **2.5.5 Jenis dan Bentuk Bahan Ajar**

Guru atau pendidik harus menentukan dan mengembangkan bahan ajar dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Penggunaan bahan ajar dengan tepat dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Rowntree mengategorikan bahan ajar berdasarkan sifatnya menjadi empat macam, yaitu di antaranya:

1. Bahan ajar bersifat cetak yaitu jenis bahan ajar dari berbagai media seperti buku, bahan tutorial, pamflet, petunjuk belajar siswa, bagan, buku tugas siswa, peta atau foto dari bahan majalah, koran dan sejenisnya.

2. Bahan ajar bersifat teknologi yaitu berbagai media seperti film, video, siaran televisi, slide, siaran radio, video interaktif, tutorial berbasis komputer serta multimedia.
3. Bahan ajar untuk kegiatan praktik dan proyek, meliputi alat-alat seperti kit sains, lembar observasi, lembar wawancara dan lain-lain.
4. Bahan ajar yang digunakan untuk mendukung interaksi antar manusia dalam konteks pendidikan jarak jauh yaitu melalui perangkat seperti telepon, ponsel, video konferensi dan sebagainya.
5. Bahan ajar modul

#### **2.5.5.1 Modul Ajar**

Modul ajar termasuk salah satu dari jenis bahan ajar. Modul ajar disusun sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di sekolah. Prastowo (dalam Saputra, 2020) memaparkan bahwa modul ajar adalah bahan ajar yang disusun secara terstruktur menggunakan bahasa sederhana dengan menyesuaikan perkembangan usia peserta didik, sehingga mendorong kemandirian belajar dengan sedikit bimbingan dari guru. Modul ajar juga diartikan sebagai proses pembelajaran yang membahas topik tertentu, dirancang secara sistematis, praktis dan terstruktur sehingga peserta didik dapat menggunakannya dan modul ajar dilengkapi dengan panduan bagi guru (Kosasih, 2021).

Merujuk dua pendapat ahli di atas, modul ajar dapat dipahami sebagai bahan ajar yang dirancang untuk mendukung pembelajaran peserta didik dan memudahkan guru dalam mengajar karena proses pembelajaran sudah terarah. Modul mencakup perencanaan tujuan pembelajaran, materi, penggunaan metode dan media yang sesuai, serta strategi evaluasi untuk mengukur pencapaian kompetensi.

### 2.5.5.2 Komponen- komponen Modul Ajar

Komponen dalam modul berupa bagian-bagian yang menyusun modul pembelajaran yang sistematis, mudah dipahami, dan efektif digunakan oleh peserta didik dan pendidik. Kosasih (2021), dalam bukunya mencantumkan ada beberapa komponen-komponen dalam modul ajar, antara lain sebagai berikut:

1. Rumusan tujuan pengajaran yang jelas dan terperinci. Setiap tujuan pembelajaran menggambarkan perubahan perilaku yang harus ditunjukkan peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran dalam modul. Tujuan pembelajaran ini dicantumkan dalam:
  - 1) Lembar kegiatan peserta didik, sebagai panduan bagi mereka mengenai keterampilan atau pengetahuan yang harus mereka kuasai setelah menyelesaikan modul.
  - 2) Petunjuk bagi pendidik, untuk memberikan informasi mengenai capaian belajar yang seharusnya telah diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan modul tersebut.
2. Panduan bagi pendidik berisi petunjuk mengenai cara menyelenggarakan pengajaran secara efektif. Panduan ini mencakup beberapa aspek penting, yaitu:
  - 1) Penjelasan mengenai berbagai aktivitas yang perlu dilakukan dalam pembelajaran;
  - 2) Alokasi waktu yang tersedia untuk menyelesaikan modul;
  - 3) Daftar alat bantu pembelajaran dan sumber yang diperlukan;
  - 4) Langkah-langkah dalam pelaksanaan evaluasi;
  - 5) Jenis instrumen evaluasi yang digunakan.

3. Materi kegiatan merupakan lembaran yang berisi materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik. Materi ini disusun secara sistematis dan jelas agar peserta didik dapat mempelajarinya dengan mudah. Lembar ini juga mencantumkan berbagai aktivitas yang perlu dilakukan peserta didik, seperti observasi dan percobaan. Selain itu, daftar buku atau sumber tambahan yang mendukung pemahaman materi dalam modul juga dapat disertakan;
4. Lembar kerja peserta didik dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dalam lembaran ini, terdapat berbagai pertanyaan dan permasalahan yang harus dijawab oleh peserta didik. Peserta didik tidak diperbolehkan mencoret atau menulis pada lembaran kegiatan, karena modul tersebut akan digunakan kembali oleh peserta didik lain di masa mendatang;
5. Kunci lembaran kerja disertakan dalam modul ajar untuk membantu peserta didik tidak hanya dalam menyelesaikan permasalahan, tetapi juga dalam menilai hasil belajarnya secara mandiri. Dengan adanya kunci lembaran kerja ini, peserta didik dapat memeriksa dan memastikan jawaban yang telah dikerjakannya. Jika terdapat kesalahan mereka memiliki kesempatan untuk mengoreksi dan memperbaikinya.
6. Lembaran evaluasi disertakan dalam setiap modul untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Evaluasi ini berbentuk tes dan skala penilaian. Peserta didik yang hanya menyalin kunci jawaban tanpa benar-benar memahami materi akan menyadari bahwa metode belajar seperti itu tidak akan mempersiapkan mereka menghadapi

tes akhir yang diberikan oleh pendidik. Lembaran evaluasi beserta kunci jawabannya disimpan oleh pendidik dan tidak dibagikan kepada peserta didik;

7. Kunci lembaran evaluasi berisi jawaban untuk tes dan skala penilaian yang terdapat dalam lembaran evaluasi. Tes ini disusun oleh penulis modul dan dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Melalui jawaban peserta didik, dapat diketahui apakah tujuan pembelajaran dalam modul telah tercapai atau belum.

### **2.5.5.3 Langkah-langkah Penyusunan Modul Ajar**

Tahapan-tahapan penyusunan modul menurut Saputra (2020) adalah sebagai berikut:

1. Judul, mata Pelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tempat
2. Panduan belajar untuk peserta didik dan guru
3. Tujuan yang akan dicapai
4. Informasi yang relevan
5. Kegiatan praktik atau soal-soal
6. Panduan pelaksanaan tugas
7. Evaluasi

Modul dapat membentuk dan mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan kemampuan indera peserta didik atau guru dengan berbagai variasi penggunaannya (Saputra, 2020). Dengan demikian, modul dirancang untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dengan kemudahan penggunaan yang responsif dan bersahabat bagi pemakainya.

## 2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan studi yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan memiliki relevansi dengan topik yang sedang diteliti. Penelitian ini memiliki kebaruan pada objek kajiannya yaitu novel *Ganjil Genap* karya Almira Bastari dan film *Ganjil Genap* karya Bene Dion. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dan menjadi rujukan dalam melakukan penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

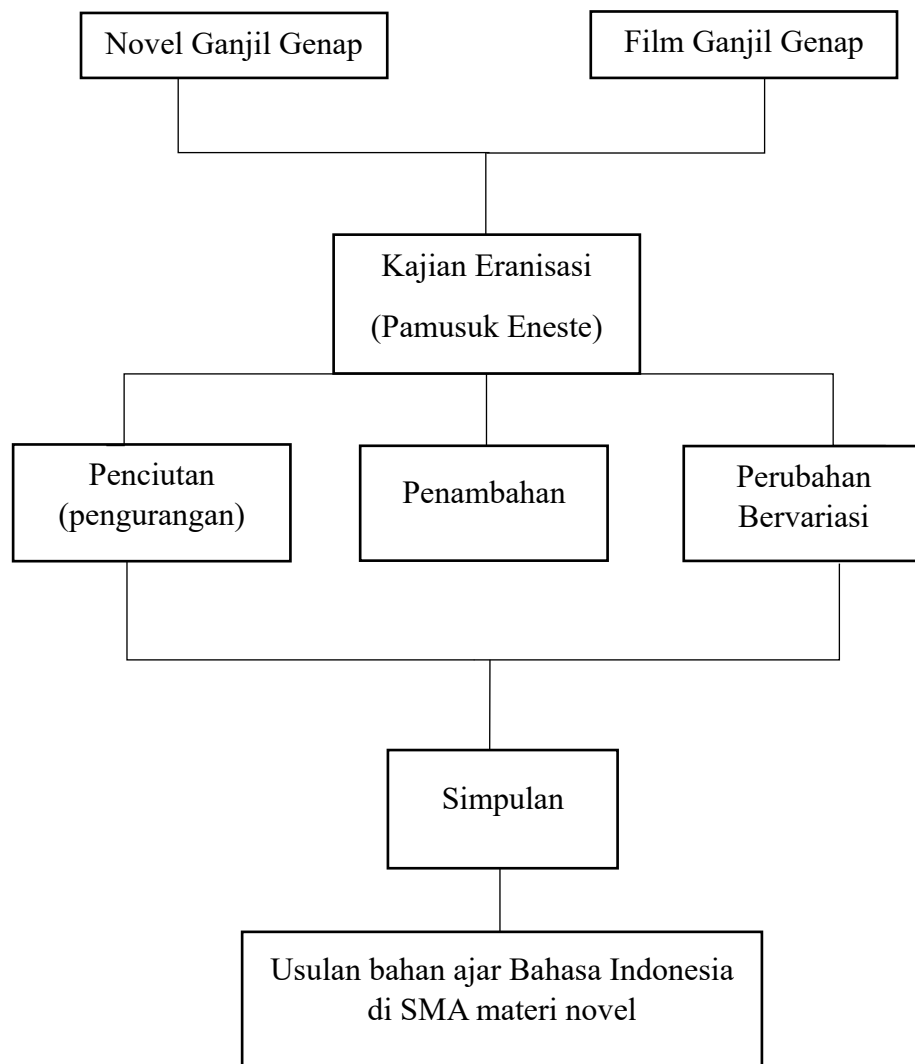
No	Penelitian Tedahulu
1.	<p><b>Judul:</b> Transformasi Novel ke Film: Kajian Ekranisasi dalam Geez &amp; Ann serta Relevansinya dengan Pembelajaran Sastra di Madrasah Aliyah</p> <p><b>Penulis:</b> Serina Nur Azizah (2022)</p> <hr/> <p><b>Hasil Penelitian:</b> Proses ekranisasi pada novel Geez &amp; Ann yang menyebabkan perubahan dalam kuantitas satuan cerita. Perbandingan dilakukan pada tokoh, alur dan latar tempat novel dan film. disimpulkan bahwa kajian ekranisasi ini relevan dengan pembelajaran novel.</p> <hr/> <p><b>Persamaan:</b> Menggunakan teori Eneste dan menganalisis tokoh, alur dan latar tempat serta membahas relevansi dengan pembelajaran.</p> <hr/> <p><b>Perbedaan:</b> Menggunakan objek yang berbeda yaitu novel dan film Geez dan Ann. Penelitian ini diusulkan sebagai bahan ajar, sementara penelitian Serina hanya membahas relevansi.</p>
2.	<p><b>Judul:</b> Perbandingan dan Bentuk Ekranisasi Alur dalam Novel KKN di Desa Penari Karya Simpleman ke Bentuk Film KKN di Desa Penari Karya Awi Suryadi</p> <p><b>Penulis:</b> Diah Wahyu Lestari (2023)</p> <hr/> <p><b>Hasil Penelitian:</b></p>

No	Penelitian Tedahulu
	<p>Hasil penelitian menunjukkan adanya pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi pada setiap tahapan alur yakni tahap awal, tahap tengah dan tahap akhir pada novel serta film KKN di desa penari.</p> <p><b>Persamaan:</b> Menggunakan teori Eneste dan membahas proses ekranisasi</p> <p><b>Perbedaan:</b> Penelitian Diah hanya fokus pada alur dan tidak dijadikan sebagai bahan ajar. Sementara penelitian penulis, menggunakan teori ekranisasi langsung dan cakupannya meliputi unsur tokoh, alur dan latar kemudian penelitian ini diusulkan sebagai bahan ajar untuk SMA fase F.</p>
3.	<p><b>Judul:</b> Ekranisasi Crazy Rich Asians dari Novel ke Film</p> <p><b>Penulis:</b> Auliyah Ayu Fitria dan Mamik Tri Wedawati (2022)</p> <p><b>Hasil Penelitian:</b> Penelitian menunjukkan terdapat proses ekranisasi dalam struktur naratif novel dan film Crazy Rich Asians yaitu : 61 peristiwa, 74 tokoh dan 69 latar yang mengalami pengurangan. Terdapat 30 peristiwa, 8 tokoh dan 8 latar, yang mengalami penambahan serta 1 narator yang mengalami penambahan. Sementara perubahan variasi ditemukan 42 peristiwa, 9 tokoh, dan 5 latar.</p> <p><b>Persamaan:</b> Membahas ekranisasi novel ke film dan perubahan tokoh, alur, dan latar tempat.</p> <p><b>Perbedaan:</b> Perbedaan terdapat pada teori dan objek yang digunakan. Penelitian Auliyah dan Mamik menggunakan teori struktur naratif Seymour Chatman dan objek kajiannya adalah novel dan film <i>Crazy Rich Asians</i>, sedangkan penelitian ini menerapkan teori Pamusuk Eneste dan objek kajiannya yaitu novel dan film <i>Ganjil Genap</i>.</p>
4.	<p><b>Judul:</b> Ekranisasi Novel Ke dalam Film “7 Hari Menembus Waktu” Karya Charon</p>

No	Penelitian Tedahulu
	<p><b>Penulis:</b> Fathiya Qonita, Sangaji Niken Hapsari, dan Mirza Ghulam Ahmad (2021)</p> <p><b>Hasil Penelitian:</b>            Hasil penelitian ini menunjukkan penemuan perubahan alur sebanyak 79 temuan setara 69% (39 pengurangan, 13 penambahan dan 27 perubahan variasi). Perubahan tokoh sebanyak 13 temuan 11% (6 pengurangan, 4 penambahan, dan 3 perubahan variasi). Perubahan latar sebanyak 23 atau setara 20% (12 pengurangan, 3 penambahan dan 8 perubahan variasi). Total temuan secara keseluruhan sebanyak 115 atau setara 100%.</p> <p><b>Persamaan:</b>            Menggunakan teori Eneste dan membahas unsur tokoh, alur dan latar tempat.</p> <p><b>Perbedaan:</b>            Perbedaannya terdapat pada objek kajian. Penelitian Fathiya Qonita, dkk menggunakan novel dan film <i>7 Hari Menembus Waktu</i> dan tidak diusulkan sebagai bahan ajar. Sedangkan penelitian ini menggunakan novel dan film <i>Ganjil Genap</i> dan diusulkan sebagai bahan ajar</p>
5.	<p><b>Judul:</b>            Ekranisasi Novel Teman Tapi menikah Karya Ayudia Bing Slamet dan Ditto Percussion Menjadi Film Teman Tapi Menikah Sutradara Rako Prijanto</p> <p><b>Penulis:</b> Febria Safitri, Dahri D dan Bayu Aji Nugroho (2023)</p> <p><b>Hasil Penelitian:</b>            Hasil penelitian menunjukkan adanya aspek perubahan ekranisasi dari novel ke dalam film yaitu ditemukan pengurangan sebanyak 44 data, aspek penambahan sebanyak 5 data dan aspek perubahan variasi sebanyak 5 data.</p> <p><b>Persamaan:</b>            Menggunakan teori ekranisasi dari Eneste dan membahas bentuk perubahan ekranisasi novel ke film.</p> <p><b>Perbedaan:</b>            Perbedaannya terdapat pada objek kajian. Penelitian Febria Safitri, dkk, menggunakan novel dan film <i>Teman Tapi Menikah</i> dan tidak diusulkan</p>

No	Penelitian Tedahulu
	sebagai bahan ajar. Sementara penelitian ini menggunakan novel dan film <i>Ganjil Genap</i> serta diusulkan sebagai bahan ajar.

## 2.7 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir