

EKRANISASI DONGENG TISCHLEIN DECK DICH, GOLDESEL UND KNÜPPEL AUS DEM SACK KARYA BRÜDER GRIMM DAN FILM TISCHLEIN DECK DICH KARYA ULRICH KÖNIG

Nur Aysah

Program Studi Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

Nur.17020504018@mhs.unesa.ac.id

Rr. Dyah Woroharsi Parnaningroem

Program Studi Sastra Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

dyahworoharsi@unesa.ac.id

Abstrak

Ekranisasi merupakan proses perpindahan, pelayarputihan sebuah karya sastra menjadi film yang. Dongeng merupakan salah satu karya sastra yang dapat dijadikan objek dalam proses ekranisasi tersebut. Proses perpindahan dongeng ke film membutuhkan serangkaian proses dan memerlukan banyak pertimbangan, terutama pada unsur intrinsik karya sastra seperti penokohan, latar, dan alur. Pada realisasinya, terdapat banyak perbedaan penokohan, latar dan alur pada film dengan dongeng yang dipakai. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji proses ekranisasi dari dongeng menjadi film. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif, yang sumber datanya adalah kalimat dalam dongeng *Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack* karya *Brüder Grimm* dan kalimat tertulis maupun kalimat pada tangkapan layar dalam film *Tischlein Deck Dich* karya *Ulrich König*. Dongeng tersebut merupakan dongeng yang cukup dikenal oleh masyarakat Jerman dan menarik untuk diteliti. Penelitian ini berfokus pada identifikasi penokohan, latar dan alur yang terdapat dalam dongeng dan film tersebut dengan menggunakan teori Nurgiyantoro (1994) tentang penokohan, latar dan alur. Sedangkan teori ekranisasi Eneste (1991) digunakan untuk mengidentifikasi proses ekranisasinya. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 16 data terkait penokohan, latar dan alur baik pada film maupun dongeng. Data berupa 7 data penokohan, 5 data latar dan 4 data alur. Terdapat 11 proses ekranisasi pada film, dengan rincian 1 penciptaan, 2 penambahan dan 2 variasi tokoh. 1 penciptaan, 2 penambahan dan 1 variasi latar. Juga 2 variasi alur.

Kata Kunci: *Ekranisasi, Dongeng, Film*

Abstract

Ekranization is a process of moving, the voyage of a literary work into a film. Fairy tales are one of the literary works that can be used as objects in the process of ekranization. The process of moving from fairy tales to films requires a series of processes and requires a lot of consideration, especially on the intrinsic elements of literary works such as characterization, setting, and plot. In reality, there are many differences in characterization, setting and plot in the film with the fairy tale used. Therefore, this study examines the process of ecranization from fairy tales to films. This research is a qualitative research with descriptive analysis, the source of which is the sentence in the fairy tale *Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack* by *Brüder Grimm* and written sentences and sentences in screenshots in the film *Tischlein Deck Dich* by *Ulrich König*. This fairy tale is a fairy tale that is well known by the German people and is interesting to research. This study focuses on identifying the characterizations, settings and plots contained in the fairy tales and films by using the Nurgiyantoro (1994) theory of characterization, setting and plot. Meanwhile, Eneste's (1991) ecranization theory was used to identify the ecranization process. The

results showed that there were 16 data related to characterizations, settings and plots in both films and fairy tales. There are 7 characterizations data, 5 settings data and 4 plots data. The data from the fairy tales and the film resulted in 11 ecranization data, with details of 1 reduction, 2 additions and 2 character variations. 1 reduction, 2 additions and 1 settings variation. And also 2 plot variations.

Keywords: *Ekranization, Fairytale, Film*

PENDAHULUAN

Film merupakan media hiburan yang digemari oleh masyarakat umum (Kamus Besar Bahasa Indonesia - Depdiknas, 2008). Ide pembuatan film dapat berasal dari berbagai sumber baik dari hasil pemikiran produser atau dapat diadaptasi dari legenda ataupun karya sastra seperti dongeng.

Dongeng menceritakan khayalan atau hal yang tidak nyata seperti cerita tentang zaman dahulu dan diceritakan dengan bahasa yang sederhana (Trianto, 2006: 46). Menurut Tengsoe (1988:166) dongeng mulanya merupakan sastra oral atau lisan karena disampaikan secara lisan, penuh dengan nasihat untuk anak namun sulit dipercaya kebenarannya, karena menyajikan hal yang aneh, ajaib dan tidak masuk akal.

Ketika karya sastra diubah menjadi film terjadi proses ekranisasi. Ekranisasi merupakan proses perpindahan, pelayarputihan sebuah karya sastra menjadi film (Eneste, 1991:60–61). Pemindahan ini tentunya akan menimbulkan berbagai perubahan-perubahan karena banyaknya perbedaan, seperti cara penyampaian dongeng, media yang digunakan dan tentu saja bentuk visualisasi yang berbeda. Dalam Eneste (1991:61-66) proses perubahan ini meliputi adanya pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi.

Proses pengurangan dilakukan sutradara dikarenakan beberapa bagian tidak terlalu penting untuk ditampilkan ke dalam film dan tidak mempengaruhi jalan cerita. Tidak semua bagian dari karya sastra akan dimuat ke dalam sebuah film, bagian tersebut dapat berupa tokoh, latar ataupun suatu peristiwa, contohnya sebuah peristiwa dalam dongeng dapat dihapus dari film bisa dikarenakan peristiwa tersebut dapat mengganggu plot yang ditambahkan oleh sutradara. Sebelumnya sutradara dan penulis skenario akan memilah informasi yang dianggap penting. Hal ini juga dipengaruhi oleh perbedaan panjang karya sastra dan durasi film yang tidak dapat memuat semua hal sesuai cerita dari karya sastra seperti novel atau dongeng yang dipakai (Eneste, 1991:61-62)

Kemudian adanya penambahan, bertujuan untuk memasukkan unsur yang masih memiliki relevansi dengan cerita, faktor lain dapat berupa kepentingan dari sudut filmis ataupun penambahan itu sesuai dengan keseluruhan cerita yang ingin disajikan oleh sutradara (Eneste, 1991:64). Penambahan juga digunakan untuk mengisi kekosongan bagian cerita yang tidak dideskripsikan dalam dongeng.

Adapun perubahan bervariasi seperti adanya perubahan konflik atau sebab-akibat dari suatu kejadian. Eneste (1991:66) menjelaskan akibat film memiliki durasi yang berbeda dengan karya sastra yang dipakai tidak semua persoalan dapat dimuat dalam film dan sutradara membuat variasi untuk menyesuaikan dalam film yang diproduksi. Salah satu contoh adalah ketika dalam suatu dongeng tokoh A dan tokoh B dijelaskan bertemu dan jatuh cinta pada pandangan pertama, pada film dibuat perubahan bervariasi bahwa tokoh A dan B awalnya adalah musuh yang selalu bertengkar kemudian jatuh cinta seiring berjalannya waktu. Di sini sutradara membuat alur lebih menarik dengan menambahkan variasi-variasi namun dilain sisi, inti dari peristiwa tersebut tetaplah sama.

Proses ekranisasi terjadi pada unsur intrinsik pada cerita. Unsur intrinsik merupakan unsur pembangun sebuah cerita dalam suatu karya sastra, hal ini lah yang dijumpai oleh pembaca karya sastra (Nurgiyantoro 1994:23). unsur intrinsik mencakup tema, penokohan, alur, latar, sudut pandang, gaya bahasa dan amanat. Penelitian ini hanya menggunakan tiga unsur intrinsik yakni latar, penokohan dan alur/plot. Stanton (1965:22) mengelompokkan latar, penokohan dan alur kedalam fakta cerita karena tiga unsur tersebut merupakan unsur-unsur yang akan dihadapi dan diimajinasikan oleh pembaca secara nyata atau secara garis besar, tiga unsur tersebut secara jelas membentuk cerita. Hanya dengan menganalisis tiga unsur tersebut sudah dapat dipahami seluruh gambaran cerita dan proses ekranisasi dari dongeng ke film.

Latar, pengertian latar mengarah pada hubungan waktu, tempat, ataupun lingkungan sosial tempat sebuah Peristiwa terjadi (Abrams, 1981:175-234). Menurut Nurgiyantoro (1994:227) terdapat

Ekranisasi Dongeng Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack Karya Brüder Grimm dan Tischlein Deck Dich Karya Ulrich König.

tiga unsur latar, yakni (1) latar tempat yang mengarah pada lokasi kejadian sebuah peristiwa, biasanya dideskripsikan dengan nama tertentu seperti “danau Toba”, inisial tertentu seperti “kota M”, maupun lokasi tanpa nama jelas seperti “jalan dengan pemandangan sawah”, latar tempat akan berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lain sejalan dengan perkembangan plot. (2) Latar waktu, menunjukkan kapan waktu terjadinya suatu peristiwa dalam cerita, biasanya menyangkut waktu faktual, waktu yang berkaitan dengan pengetahuan dan persepsi pembaca tentang suatu waktu tertentu seperti waktu bersejarah. (3) Latar sosial berkaitan dengan kehidupan dan perilaku sosial masyarakat dari suatu tempat yang dimunculkan dalam cerita. Latar sosial dapat mencakup adat-istiadat, kebiasaan hidup, cara berpikir dan bersikap, juga tradisi maupun keyakinan suatu masyarakat dalam cerita. Latar sosial juga berhubungan dengan status sosial tokoh, apakah rendah, tengah, menengah. Status sosial yang berbeda dapat memunculkan latar sosial yang berbeda pula.

Selanjutnya penokohan, penokohan mencakup lebih luas daripada tokoh dan perwatakan karena mencakup hampir semua bagian tokoh, baik siapa tokoh dalam cerita, perwatakan dari tokoh tersebut dan bagaimana tokoh tersebut digambarkan kepada pembaca (Nurgiyantoro, 1994:166). Pada penokohan terdapat tokoh utama dan tambahan, hal itu dapat dilihat dari segi peranan dan tingkat pentingnya tokoh dalam cerita. Tokoh utama paling banyak diceritakan terlibat sebagai pelaku peristiwa maupun dikenai sebuah peristiwa dan penting dalam perkembangan plot cerita. Sebaliknya tokoh tambahan/pendukung memiliki kemunculan yang lebih sedikit dan kehadirannya hanya berkaitan dengan tokoh. Ada pula jenis tokoh protagonis dan antagonis, tokoh protagonis adalah cerminan norma dan nilai yang ideal bagi masyarakat sedangkan tokoh penyebab terjadinya konflik dan ketegangan yang berakibat pada protagonis adalah tokoh antagonis (Nurgiyantoro, 1994:176-178). Pembaca dapat memahami dan menafsirkan apa dan siapa tokoh dalam cerita sesuai dengan persepsinya maupun logika cerita (Jones, 1968: 33). Cara memahami penokohan dapat dilakukan berdasarkan kata-kata (verbal) maupun tingkah laku (nonverbal) tokoh.

Alur disebut juga sebagai plot atau jalan cerita. Stanton (1965:14) menyatakan bahwa alur merupakan urutan kejadian dalam sebuah cerita, kejadian tersebut dihubungkan secara sebab-akibat.

Itu berarti suatu kejadian tidak akan terjadi bila tidak ada penyebabnya. Juga kejadian dalam cerita yang dapat mempengaruhi sebagian maupun keseluruhan cerita juga termasuk bagian alur. Nurgiyantoro (1994:116-127) menjelaskan tahapan plot adalah peristiwa, konflik dan klimaks dalam cerita. Peristiwa merupakan suatu bentuk peralihan dari keadaan satu ke keadaan lain, peristiwa dapat berupa peristiwa batin dan fisik. Tentu banyak peristiwa dalam suatu karya sastra namun tidak semua peristiwa dapat mendukung perkembangan plot, contohnya seperti peristiwa pendeskripsian ciri-ciri tokoh. Peristiwa penting dapat dilihat pengaruhnya pada scene-scene yang terjadi setelahnya, juga keterkaitannya pada konflik. Sedangkan konflik merupakan peristiwa yang biasanya berisi sebuah pertentangan, masalah sensasional, bersifat dramatik dan merupakan daya tarik dalam suatu cerita. Peristiwa dan konflik berkaitan erat dan dapat saling menyebabkan terjadi satu sama lain. Dan terakhir adalah klimaks, ketika konflik telah mencapai titik puncak tertinggi (Stanton, 1965:16). Klimaks terjadi ketika dua atau lebih hal yang dipertentangkan bertemu dan menentukan bagaimana permasalahan itu akan diselesaikan. Klimaks dapat berjumlah lebih dari satu tergantung seberapa banyak konflik yang terbentuk.

Sebelumnya sudah ada penelitian yang meneliti tentang ekranisasi, yakni kajian ekranisasi dongeng *Hänsel und Gretel* karya *Bruder Grimm* dan film *Hänsel und Gretel* karya *Uwe Janson*. Penelitian ini dilakukan oleh Hafida Dian Pratiwi, mahasiswa Sastra Jerman Universitas Negeri Surabaya tahun 2019 dengan kajian yang berfokus pada perbedaan dan persamaan penokohan pada film dan dongeng *Hänsel und Gretel* juga proses ekranisasi berupa penambahan, pengurangan dan perubahan bervariasi yang dilakukan pada film *Hänsel und Gretel* karya *Uwe Janson*. Hafida Dian menggunakan satu teori utama, yakni teori ekranisasi milik Pamusuk Eneste. Perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini adalah unsur intrinsik yang dikaji, penelitian yang dilakukan Hafida berfokus pada penokohan, sedangkan penelitian ini berfokus pada tiga unsur intrinsik yakni penokohan, latar dan alur. Perbedaan lainnya adalah jumlah teori yang digunakan, Hafida menggunakan satu teori yakni teori ekranisasi milik Pamusuk Eneste, sedangkan penelitian ini menggunakan teori induk berupa teori ekranisasi Pamusuk Eneste dan teori pendukung berupa teori latar, alur dan penokohan milik Nurgiyantoro.

Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji ekranisasi pada dongeng *Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack* karya *Brüder Grimm* dan film *Tischlein Deck Dich* karya *Ulrich König*. Film *Tischlein Deck Dich* karya *Ulrich König* merupakan film *Sechs auf einen Streich* yakni kumpulan film di Jerman yang diadaptasi dari berbagai dongeng, puisi dan cerita dari *Brüder Grimm, Hans Christian Andersens, Ludwig Bechsteins* dan beberapa pengarang lainnya. Dongeng *Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack* karya *Brüder Grimm* merupakan dongeng yang cukup dikenal oleh masyarakat Jerman, hal ini dibuktikan dengan adanya patung *Tischlein Deck Dich* yang berada di Dresden dibuat oleh *Karl Schönherr*.

Dilihat sekilas dongeng *Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack* karya *Brüder Grimm* dan film *Tischlein Deck Dich* karya *Ulrich König* memiliki banyak perbedaan pada penokohan, latar dan alur cerita, maka diperlukanlah penelitian ekranisasi pada dongeng *Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack* karya *Brüder Grimm* dan film *Tischlein Deck Dich* karya *Ulrich König*.

Berdasarkan uraian di atas terdapat dua rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni:

1. Bagaimana latar, penokohan dan alur dalam dongeng *Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack* karya *Brüder Grimm* dan film *Tischlein Deck Dich* karya *Ulrich König*?
1. Bagaimana proses Ekranisasi berupa penciptaan, penambahan dan perubahan bervariasi yang terjadi pada film *Tischlein Deck Dich* karya *Ulrich König*?

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses penambahan, penciptaan dan perubahan bervariasi pada film *Tischlein Deck Dich* karya *Ulrich König*. Sekaligus unsur intrinsik berupa latar, penokohan dan alur pada dongeng *Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack* karya *Brüder Grimm* maupun film *Tischlein Deck Dich* karya *Ulrich König*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, Menurut Moleong (2010:6) penelitian kualitatif bertujuan untuk memanfaatkan metode ilmiah untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian, berupa persepsi, perilaku dan tindakan secara menyeluruh dengan mendeskripsikan melalui

bahasa dan kata-kata dan bukan angka. Kemudian peneliti menggunakan metode analisis deskriptif. Analisis deskriptif merupakan analisis data yang telah terkumpul dengan cara menjabarkan data tanpa menarik kesimpulan dan membiarkan data tetap orisinal (Sugiyono 2011:147). Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah membuat deskripsi secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diselidiki tanpa adanya manipulasi atau perlakuan lain pada data yang telah terkumpul. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) dongeng *Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack* karya *Brüder Grimm* dan (2) film *Tischlein Deck Dich* karya *Ulrich König*. Data dalam penelitian ini berupa kalimat pada dongeng dan adegan film yang menunjukkan latar, penokohan dan alur cerita.

A. Teknik Pengumpulan Data

Berikut tahap-tahap yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dari objek yang diteliti: Pada dongeng *Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack* karya *Brüder Grimm*:

1. Peneliti membaca keseluruhan dongeng dengan tujuan memahami seluruh isi dongeng.
2. Peneliti mengumpulkan data-data dalam dongeng yang berhubungan dengan penokohan, latar dan alur. Datanya berupa kalimat maupun dialog antar tokoh.
3. Peneliti mengelompokkan data yang telah didapat sesuai permasalahan dengan penomoran data.

Pada film *Tischlein Deck Dich* karya *Ulrich König*:

1. Menonton film dengan *subtitle*/terjemahan secara keseluruhan dari awal hingga akhir.
2. Mengumpulkan data dengan cara mencatat kalimat maupun menangkap layar/*screenshot* dengan *subtitle* dalam film pada menit tertentu. Data yang dikumpulkan berhubungan dengan penokohan, latar dan alur pada film.
3. Mengelompokkan data yang didapat sesuai permasalahan yang diteliti menggunakan penomoran data.

B. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis komparatif. Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti:

1. Mengidentifikasi data yang telah dikumpulkan dengan objek yang dikaji.

Ekranisasi Dongeng *Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack* Karya Brüder Grimm dan *Tischlein Deck Dich* Karya Ulrich König.

2. Menganalisis data dengan menerapkan teori Nurgiyantoro (1994) tentang latar, alur dan penokohan.
3. Menganalisis adanya perbedaan dalam data yang telah dianalisis.
4. Menganalisis penambahan, pengurangan dan perubahan bervariasi pada film menggunakan teori ekranisasi Pamusuk Eneste (1991) dengan mengidentifikasi data yang telah dikumpulkan.
5. Menyimpulkan seluruh hasil dari penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan hasil analisis pada dongeng *Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack* karya Brüder Grimm dan film *Tischlein Deck Dich* karya Ulrich König menggunakan teori latar, alur dan penokohan Nurgiyantoro (1994). Juga proses ekranisasi yang ada pada film *Tischlein Deck Dich* karya Ulrich König dipaparkan menggunakan teori Ekranisasi Eneste (1991).

Pengurangan, penambahan, dan variasi pada penokohan

A. Pengurangan pada penokohan

Terdapat satu pengurangan tokoh, yakni tokoh *die Ziege*. Karakter tersebut muncul dalam film, namun hanya sebatas karakter pendukung dan tidak berpengaruh pada alur cerita, seperti pada dongeng. *Die Ziege* merupakan peliharaan yang sering menipu tuannya, dan menyebabkan kesalahpahaman *der Vater* kepada anak-anaknya. Dapat dilihat dalam kalimat berikut:

Data 1 : Halaman 1, baris 29

Die Ziege: "Wovon sollt' ich satt sein? Ich sprang nur über Gräbelein Und fand kein einzig Blättelein, meh! meh!". ("Apa saya harus muak? Saya baru saja melompati *Gräbelein* dan tidak menemukan satu daun pun, meh! meh!".)

Meskipun sudah makan rumput sampai kenyang namun ia berbohong dibuktikan dalam kalimat *Ich sprang nur über Gräbelein Und fand kein einzig Blättelein*, hal ini menyebabkan konflik pengusiran *erster Sohn* oleh *der Vater*. Tokoh ini merupakan tokoh antagonis yang mendukung plot karena menyebabkan konflik sesuai teori yang dikemukakan Nurgiyantoro (1994). Sebaliknya dalam film tidak terdapat konflik yang melibatkan *die Ziege*, dan

perannya tidak memiliki andil pada perkembangan plot.

Mengacu pada teori Eneste (1991) bahwa, pengurangan dapat terjadi apabila suatu karakter tidak memiliki bagian pada plot yang dibuat oleh sutradara. Karakter *die Ziege* mengalami pengurangan karena perubahan plot yang dibuat oleh sutradara, perubahan plot terjadi karena fokus cerita yang berfokus pada kehidupan *Max* dan saudara-saudaranya sehingga peran *die Ziege* tidak banyak disorot dan mengalami pengurangan, baik watak dan pengaruh tokoh pada alur.

B. Penambahan pada penokohan

1. Lotte

Terdapat penambahan Tokoh *Lotte* yang digambarkan sebagai kekasih *Max*, sebelumnya dalam dongeng tidak terdapat tokoh *Lotte*. Tokoh *Lotte* diceritakan bahwa ia akan dijodohkan dengan seorang tuan tanah karena sang ibu membutuhkan uang. Karakter *Lotte* digambarkan sebagai gadis cantik dan mungil namun memiliki karakter yang gigih dan memiliki optimisme. Dibuktikan dalam potongan kalimat berikut:

Data 2 : Menit 19:08

Lotte: "*Ich brauche keinen anderen Mann ich habe schon Max*". ("Saya tidak butuh pria lain saya sudah memiliki *Max*".)

Terdapat adegan *Lotte* dan ibunya bertengkar karena perjodohan, *Lotte* dengan gigih meyakinkan bahwa dia hanya menginginkan *Max* dibuktikan dengan kalimat *ich habe schon Max*. Sesuai teori Nurgiyantoro (1994) tokoh ini menunjukkan jenis tokoh protagonis karena menjadi contoh nilai baik yang berlaku di kehidupan nyata, berupa karakter gigih dikarenakan terus-terusan menentang perjodohan tersebut karena telah memiliki *Max*. Kalimat tersebut juga menunjukkan bahwa antara *Max* dan *Lotte* memiliki hubungan spesial dengan klaim kepemilikan. Munculnya tokoh *Lotte* sedikit banyak mempengaruhi keputusan-keputusan *Max* yang merupakan tokoh utama, secara tersirat penambahan tokoh ini membantu perkembangan plot pada film.

2. Schneider und Schneiderin.

Dalam dongeng *der Vater* merupakan penjahit (*Schneider*), namun dalam film pekerjaan penjahit digantikan oleh tokoh baru *Schneider und Schneiderin*. Tokoh tersebut merupakan orang yang

mengajari *Max* untuk menjadi seorang penjahit. Karakter *Schneider* dan *Schneiderin*, merupakan pasangan suami istri yang menampung *Max* dan membantunya belajar menjahit.

Data 3 : Menit 15:17



Schneiderin: wie wäre es mit schneider? so wie mein mann. (bagaimana dengan menjadi penjahit? sama seperti suamiku).

Adegan tersebut menunjukkan saat *Max* tanpa sengaja bertemu mereka, dan *Schneiderin* menawari *Max* untuk menjadi penjahit, dalam kalimat wie wäre es mit schneider Peneliti dapat menyimpulkan bahwa tokoh *Schneider* und *Schneiderin* adalah tokoh protagonis berdasarkan teori Nurgiyantoro (1994) karena karakternya yang murah hati dan mau menolong untuk membantu *Max* menjadi penjahit. Disisi lain kalimat tersebut menunjukkan bahwa penambahan karakter *Schneider* und *Schneiderin* diperlukan untuk membantu perkembangan plot pada film. dimana jika *Schneider* und *Schneiderin* tidak bertemu *Max* dan menawarinya untuk menjadi penjahit tidak akan mendapatkan 'Knupple aus dem Sack' yang merupakan inti cerita tersebut.

Penambahan karakter *Lotte* dan *Schneider* und *Schneiderin* dilakukan sesuai dengan keseluruhan cerita yang ingin disajikan oleh sutradara. Penambahan tokoh tersebut mendukung plot yang berkembang pada film, karakter *Lotte* mendukung plot pulangnya *Max* sedangkan karakter *Schneider* und *Schneiderin* mendukung plot utama dimana *Max* kabur dan berakhir menetap di rumah mereka untuk belajar menjahit dan akhirnya mendapatkan "Knupple auf dem Sack".

C. Variasi pada penokohan

1. *Max, Jockel dan Emil.*

Tokoh utama pada film adalah *Max* merupakan salah satu dari tiga bersaudara dalam dongeng. Dalam dongeng tiga bersaudara tersebut adalah *erster Sohn*, *zweiter Sohn* dan *dritter Sohn*. Tiga bersaudara tersebut merupakan tokoh utama dalam dongeng, sedangkan dalam film hanya berfokus pada salah satu dari mereka yakni anak paling muda, *dritter Sohn*.

Sedangkan *erster Sohn* dan *zweiter Sohn* menjadi karakter pendukung dengan nama *Jockel* dan *Emil*.

Dalam film karakter *Max* merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara, karakter *Max* digambarkan sebagai orang yang penuh ingin tahu dan tidak pernah menyerah. Dibuktikan dalam adegan berikut,



Data 4 : Menit 2:23



Max: "Du weißt doch dass ich mir nichts sehnlicher wünscht als die Welt kennenzulernen." ("Anda tahu bahwa saya tidak menginginkan apapun selain mengenal dunia.")

Max memiliki sifat yang pantang menyerah, bentuk nilai baik yang dijunjung oleh masyarakat. Ia meyakinkan *der Vater* bahwa dia siap dan ingin mengembara seperti kedua kakaknya untuk melihat dunia yang luas yang ditunjukkan dengan kalimat die Welt kennenzulernen. Tokoh *Max* merupakan tokoh utama protagonis, hal ini berdasarkan pendapat dari Nurgiyantoro (1994) bahwa tokoh utama protagonis memiliki sifat yang gigih dan pantang menyerah dan memiliki keputusan yang dapat mempengaruhi plot seperti contoh diatas.

Sedangkan tokoh *Jockel* dan *Emil* adalah saudara-saudara *Max* mereka digambarkan memiliki karakter yang dimiliki oleh tokoh protagonis. Dapat dilihat pada adegan berikut:

Data 5 : Menit 29:16



Tischler: "Ich kann ja nicht mehr beibringen." ("Saya tidak bisa mengajari lagi.")

Ekranisasi Dongeng Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack Karya Brüder Grimm dan Tischlein Deck Dich Karya Ulrich König.

Pengerajin meja mengatakan pada *Jockel* bahwa ia tidak tahu harus mengajari apa lagi sesuai kalimat *nicht mehr beibringen*, karena *Jockel* sudah sangat ahli seperti dirinya berkat kegigihannya dalam belajar. sesuai pendapat Nurgiyantoro (1994), karakter mereka digambarkan sebagai orang yang gigih untuk belajar, kegigihan merupakan nilai yang baik dan ideal bagi masyarakat.

Variasi ini didasari oleh banyak aspek. Pertama adalah tidak dibuatnya penyebutan nama spesifik pada dongeng, dimana mereka salah satunya disebut sebagai *erster Sohn*. Dalam film nama jelas berpengaruh pada dialog antar tokoh, maka dari itu variasi di buat disisi lain, variasi untuk menonjolkan satu orang dari tiga bersaudara tersebut dipengaruhi oleh durasi film dan fokus cerita yang mempengaruhi perkembangan alur. Dimana menceritakan tiga bersaudara tersebut dirasa terlalu panjang untuk durasi film dan cerita tidak akan bisa spesifik pada satu tokoh. Hal ini terjadi karena banyaknya plot yang berkembang saat menceritakan satu karakter saja, bagaimana *Max* kabur dan bertemu penjahit, mendapatkan "*knupple auf dem Sack*", dan berurusan dengan pemilik penginapan. Film akan memiliki durasi yang sangat panjang apabila tidak ada variasi tokoh dan secara gamblang menceritakan semua tokoh yang ada pada dongeng.

2. Pemilik penginapan.

Dalam dongeng hanya terdapat satu tokoh pemilik penginapan yakni *der Wirt*, namun variasi dibuat dalam film dengan mengubah tokoh menjadi sepasang suami istri pemilik penginapan. Tokoh ini membawa konflik, karena mencuri dan menukar *Tischlein deck dich* dan *Goldesel* milik *Jockel* dan *Emil*. Dibuktikan dalam adegan berikut:

Data 6 : Menit 36:06



Wirtin: "*Ich muss dieses Tischlein besitzen.* (Saya harus memiliki meja kecil ini.)"

Adegan di atas terjadi sebelum mereka mencuri *Tischlein deck dich* milik *Jockel* saat menginap di penginapan. Keinginan tersebut dibuktikan dalam kalimat *dieses Tischlein besitzen*. mereka adalah tokoh antagonis, berdasarkan teori Nurgiyantoro (1994) menjelaskan bahwa tokoh antagonis

menyebabkan perselisihan dan konflik yang berimbas kepada tokoh protagonis, seperti tokoh pemilik penginapan. Selanjutnya, variasi tokoh sepasang suami istri penginapan berguna untuk memberikan detail pada film, disisi lain kehadiran dua orang tersebut lebih menarik. Berdasarkan teori Eneste (1991) perbedaan media dan alat-alat yang digunakan dapat berpengaruh, dalam film pemikiran tokoh diungkapkan pada dialog oleh pasangan suami istri pemilik penginapan tersebut. Seperti dalam kalimat diatas. Sedangkan dalam dongeng penjelasan pemikiran tokoh dijelaskan melalui monolog penulis, ditilik pada kalimat berikut:

Data 7 : halaman 3, baris 29

Dem Wirte aber ließen seine Gedanken keine Ruhe, es fiel ihm ein, daß in seiner Rumpelkammer ein altes Tischchen stände, das geradeso aussah; das holte er ganz sachte herbei und vertauschte es mit dem Wünscheltischchen. ("Tetapi pikirannya tidak meninggalkan tuan tanah dengan damai, terpikir olehnya bahwa ada meja tua di ruang kayu yang terlihat persis seperti ini; Dia mengambilnya dengan sangat hati-hati dan menukarnya dengan meja permintaan.")

Sehingga variasi tersebut dapat memudahkan penonton untuk lebih memahami pikiran tokoh dan plot yang berkembang.

Penciutan, penambahan, dan variasi pada latar

A. Penciutan pada latar

Terdapat satu penciutan latar, yakni tidak ada latar tempat dan latar sosial yang terjadi di rumah *Schneider(Vater)* saat makan malam hingga larut malam seperti yang diceritakan dalam dongeng.

Data 8 : Halaman 6, baris 4

Da ward eine Mahlzeit gehalten, wie der gute Schneider noch keine in seinem Hause erlebt hatte, und die ganze Verwandtschaft blieb beisammen bis in die Nacht, und waren alle lustig und vergnügt.

(Makan malam diadakan di sana seperti yang belum pernah dilihat penjahit yang baik di rumahnya, dan semua kerabat tinggal bersama sampai larut malam, dan semuanya riang dan bahagia.)

Merujuk pada teori Nurgiyantoro (1994) kutipan tersebut menjelaskan bahwa, latar tempat dapat merujuk pada lokasi dengan nama tertentu yakni rumah *der Schneider* dibuktikan dalam kalimat *der*

gute Schneider noch keine in seinem Hause dan latar sosial yang menunjukkan keramaian rumah sampai larut malam dalam kalimat die ganze Verwandtschaft blieb beisammen bis in die Nacht, und waren alle lustig und vergnügt.

Penciutan dilakukan pada latar rumah dan sosial *der Schneider (der Vater)* karena latar tersebut tidak berhubungan pada alur yang berkembang pada film sesuai teori Eneste (1991), karena adanya variasi pada plot film, film ditutup dengan pernikahan *Max* dan *Lotte* dan bukan makan malam seperti diceritakan pada dongeng, sehingga latar tersebut dihapuskan.

B. Penambahan pada latar

1. Restoran

Terdapat latar tempat restoran dalam penginapan saat *Jockel* datang dan pemilik penginapan menawarkan makan malam pada *Jockel*. dalam dongeng tidak terdapat latar restoran tersebut.

Data 9 : Menit 34:01



Wirtin: "Was wollt ihr essen?" ("Apa yang akan kamu makan?.")

Mengacu pada teori latar Nurgiyantoro (1994), dalam cerita juga terdapat penyebutan latar tempat tanpa nama jelas dan biasanya hanya menyebutkan ciri-ciri atau sifat umum dari suatu tempat. Latar tempat restoran dalam penginapan ditemukan secara tersirat dalam kalimat Was wollt ihr essen? Kalimat ini umumnya digunakan untuk menanyakan pesanan pada pelanggan restoran, dan makanan adalah hal yang identik dengan tempat makan seperti restoran. Dan dalam konteks pertanyaan ditanyakan oleh pemilik penginapan kepada pelanggannya. Penambahan latar restoran digunakan sebagai pemantik konflik, dimana konflik terjadi saat *Jockel* yang datang untuk menginap namun saat pemilik penginapan menawarkannya untuk memesan makanan ia menolaknya. Hal itu membuat pemilik penginapan curiga, dan saat tau bahwa *Jockel* memiliki meja yang dapat mengeluarkan makanan ia mencoba mencurinya. Tanpa penambahan latar ini, plot utama tersebut tidak akan berkembang.

2. Rumah Schneider und Schneiderin

Terdapat latar tempat rumah *Schneider und Schneiderin*, saat tuan tanah menagih uang pada *Schneider und Schneiderin* namun mereka membayarnya dengan celana buatan *Max*.

Data 10 : Menit 42:40



Vermieter : "Nächste woche komme ich wieder um eine neuen Beinkleider zu bestellen". ("Minggu depan Saya akan kembali untuk memesan celana baru".)

Terdapat latar tempat rumah *Schneider und Schneiderin*, karena berdasarkan teori Nurgiyantoro (1994), latar tempat tanpa nama jelas dan biasanya hanya menyebutkan ciri-ciri atau sifat umum dari suatu tempat. Dalam data tersebut tidak dijelaskan secara jelas dimana lokasi peristiwa tersebut, namun melihat konteks kalimat yang diucapkan tuan tanah yakni kalimat eine neuen Beinkleider zu bestellen dapat diketahui bahwa ia memesan pakaian baru kepada seorang penjahit dan lokasi tersebut merupakan rumah *Schneider und Schneiderin*. Sutradara menambah rumah *Schneider und Schneiderin* karena disinilah kehidupan pemeran utama paling banyak disorot dan diceritakan, lokasi dimana ia mendapatkan '*Knupple aus dem Sack*', berdasarkan Eneste (1991) perbedaan durasi dapat mempengaruhi penambahan lokasi, dimana ini akan membantu durasi film agar lebih lama dari pada dongeng yang berupa cerita pendek, disisi lain penambahan ini terjadi karena inti cerita didapatkan di latar ini yakni '*knupple aus dem sack*' dapat mempengaruhi alur yang terjadi setelahnya.

C. Variasi pada latar

Ditemukan satu variasi latar tempat pada awal film, dalam dongeng pengarang memulai cerita dengan latar tempat halaman gereja, namun sutradara membuat variasi untuk memakai latar pohon di pekarangan.

Ekranisasi Dongeng *Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack* Karya Brüder Grimm dan *Tischlein Deck Dich* Karya Ulrich König.

Pada bagian awal dongeng pengarang menggambarkan latar tempat halaman gereja.

Data 11 : Halaman 1, baris 4

Einmal brachte sie der älteste auf den Kirchhof, wo die schönsten Kräuter standen, ließ sie da fressen und herumspringen. (Suatu ketika yang tertua membawa mereka ke halaman gereja, tempat tumbuh-tumbuhan yang paling indah, membuat mereka makan dan melompat-lompat.)

Mengacu pada teori latar Nurgiyantoro (1994), salah satu ciri latar tempat dideskripsikan dengan nama tertentu. Dalam dongeng lokasi tersebut dideskripsikan dengan nama halaman gereja, dibuktikan dalam kalimat *auf den Kirchhof*. Di sini peristiwa *die Ziege* dan *erster Sohn* mencari rumput terjadi dan membawa pada konflik pengusiran *erster Sohn* oleh *der Vater* akibat kebohongan *die Ziege*.

Pada awal film peneliti mendapati latar tempat pohon di pekarangan.

Data 12 : menit 01:01



Erzähler: " Das ist an der Zeit war vom Baum zu steigen". ("Sudah waktunya turun dari pohon.")

Berdasarkan teori Nurgiyantoro (1994) Latar tempat mengarah pada suatu lokasi peristiwa dan juga terkadang disebut dengan nama jelas. Data di atas menunjukkan lokasi dengan nama jelas pada kata *vom Baum*, dan latar tempat tersebut juga mengarah pada lokasi peristiwa Max yang tidak bisa turun dari pohon. Mengacu pada teori Ekranisasi Pamusuk (1991), variasi dapat terjadi karena perbedaan plot yang disuguhkan sejak awal. Variasi latar pada film berpengaruh ke plot yang terjadi selanjutnya, dimana Max akan jatuh dari pohon dan memberikan bumbu komedi di dalamnya agar menarik dari sudut filmis kemudian di latar tersebut tokoh Jockel dan Emil, akan berpamitan pada Max dan Vater untuk pergi

mengembara, sedangkan dongeng memiliki plot yang jauh berbeda dimana anak-anak memberi makan kambing di halaman gereja, kemudian pulang dan diusir oleh *Vater* akibat kambing berbohong bahwa ia tidak diberi makan. Akibat perbedaan plot tersebut sutradara melakukan perubahan bervariasi terhadap latar pembuka film.

Penciutan, penambahan, dan variasi pada alur

Tidak ditemukan penciutan maupun penambahan pada alur

Variasi pada Alur:

1. Pergi mengembara

Terdapat variasi pada peristiwa perangnya Jockel dan *Emil*. Dalam film variasi dibuat pada adegan *Jockel* dan *Emil*, dua saudara *Max*, bersiap pergi mengembara untuk belajar menjadi pengerajin.

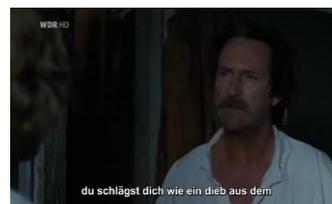
Data 13 : Menit 02:16



Erzähler: So gingen die beiden älteren Bruder auf wanderschaft um ein Handwerk zu erlangen. (Jadi kedua kakak laki-laki itu melakukan perjalanan untuk menjadi pengrajin.)

Kemudian adegan tersebut mengarah pada adegan lain, adegan ini menunjukkan *Max* berusaha kabur karena ingin pergi seperti *Jockel* dan *Emil*, namun tertangkap basah oleh *Vater*.

Data 14 : Menit 05:48



Vater: "Du schlägst dich wie ein Dieb aus dem." ("Kamu berjuang untuk keluar seperti pencuri".)

Terdapat peristiwa dan konflik yang saling berhubungan. berdasarkan teori Nurgiyantoro (1994)

menjelaskan bahwa peristiwa dapat mendukung perkembangan plot dan bentuk peralihan keadaan, sedangkan konflik berisi sebuah pertentangan, di sisi lain peristiwa dan konflik saling berkaitan dan dapat mempengaruhi satu sama lain. Terdapat peristiwa *Jockel* dan *Emil* untuk menjadi pengerajin, dibuktikan pada kalimat *ein Handwerk zu erlangen*, yang menyebabkan peralihan keadaan kepada konflik Max kabur dan tertangkap basah oleh Vater dibuktikan dalam kalimat *du schlägst dich wie ein Dieb aus dem*. Perkembangan plot ini berbeda dengan plot pada dongeng, karena dalam dongeng peristiwa yang mempengaruhi alur ditandai oleh *die Ziege* yang berbohong kepada *der Vater*. Peristiwa tersebut menciptakan konflik pegusiran tiga bersaudara tersebut oleh *Vater*. Berdasarkan teori Eneste (1991) variasi pada awal plot dibuat untuk menambah durasi film, kepergian *Jockel* dan *Emil*, membuat Max merasa galau, dan membuatnya berkomunikasi dengan *Lotte* dan disana sutradara dapat menampilkan momen yang menunjukkan hubungan *Lotte* dan *Max*, tentu banyak scene yang ditambahkan sehingga durasi mampu ditambahkan pada film berbeda dengan plot dongeng yang dirasa terlalu pendek untuk digunakan dalam.

2. Pertemuan Max, Jockel dan Emil

Variasi alur lainnya adalah saat *Jockel* dan *Emil* ingin menunjukkan benda-benda ajaib mereka pada *Max* namun mereka menyadari bahwa, benda-benda ajaib mereka dicuri oleh pemilik penginapan.

Data 15 : Menit 44:22



Emil: “*das kann nur der Dicke wird und seine Frau gewesen*.” (“hanya pria gendut dan istrinya yang bisa melakukan itu.”)

Adegan tersebut mengarah pada adegan ketika *Max* mendatangi penginapan dan mengambil benda-benda ajaib milik *Jockel* dan *Emil*.

Data 16 : Menit 50:40



Max: “*wenn ihr den Esel und das Tischlein meiner Brüder zurückgibt, alles, alles*”. (“jika Anda memberikan kembali keledai dan meja kecil itu kepada saudara laki-laki saya, semuanya, semuanya”).

Jockel dan *Emil* menyadari meja dan keledai ajaib mereka telah ditukar oleh pemilik penginapan dibuktikan dalam kalimat *der Dicke wird und seine Frau gewesen*, merujuk pada pemilik penginapan yang memiliki penampilan fisik gendut dan istrinya. Analisis mengacu pada teori Nurgiyantoro (1994), adegan tersebut merupakan klimaks pada alur, hal ini terjadi saat konflik telah mencapai puncak tertinggi dan butuh untuk diselesaikan. Adegan tersebut mengarah pada adegan selanjutnya sebagai penyelesaian konflik, dibuktikan dalam kalimat *den Esel und das Tischlein meiner Brüder zurückgibt*, yang menunjukkan penyelesaian konflik pencurian benda-benda ajaib milik *Jockel* dan *Emil*.

Adanya variasi pada alur tersebut dipengaruhi oleh alur yang berkembang sebelumnya, selanjutnya variasi alur dapat terjadi jika menurut sutradara hal tersebut adalah hal menarik berdasarkan teori Eneste (1991). Diceritakan dalam dongeng *erster Sohn* dan *zweiter Sohn* menyadari bahwa benda-benda ajaib mereka dicuri, mereka segera menghubungi *dritter Sohn*. Dalam film *Jockel* dan *Emil* tanpa sengaja bertemu dengan *Max* di jalan, menyadari bahwa benda-benda ajaib mereka dicuri, *Max* pergi untuk mengambil benda-benda ajaib milik saudara-saudaranya. Hal ini membuat alur lebih menarik dan disisi lain juga dapat meringkas durasi dan langsung terjadi pemecahan masalah.

Peneliti menyimpulkan menggunakan teori Ekranisasi milik Eneste (1991) Variasi dilakukan karena sutradara ingin menyajikan alur cerita yang berbeda agar cerita lebih menarik, hal ini juga dipengaruhi perbedaan durasi antara dongeng dan

Ekranisasi Dongeng Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack Karya Brüder Grimm dan Tischlein Deck Dich Karya Ulrich König.

film. Peristiwa pengusiran oleh *der Vater* pada anak-anaknya divariasikan seolah mereka pergi dengan kemauannya sendiri dipengaruhi oleh perbedaan durasi. Variasi saat tiga bersaudara tersebut bertemu dipengaruhi perbedaan durasi dan alur yang dibuat sutradara. Dalam ekranisasi alur, tidak ditemukan data penciutan dan penambahan pada alur .

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa: Hasil penelitian menunjukkan terdapat 16 data terkait penokohan, latar dan alur baik pada film maupun dongeng. Data berupa 7 data penokohan, 5 data latar dan 4 data alur, data alur terbagi atas dua plot dimana dalam satu plot terdapat dua data yang ditemukan dan diteliti. Juga terdapat 11 proses ekranisasi pada film, dengan rincian 1 penciutan, 2 penambahan dan 2 variasi tokoh. 1 penciutan, 2 penambahan dan 1 variasi latar. Juga 2 variasi alur. Dalam alur tidak ditemukan penciutan maupun penambahan alur. Proses ekranisasi dalam film banyak ditemukan pada unsur penokohan dan latar.

Saran

Penelitian ini berfokus pada identifikasi ekranisasi dengan meneliti penokohan, latar dan alur pada dongeng *Tischlein Deck Dich, Goldesel und Knüppel aus dem Sack* karya *Brüder Grimm* dan film *Tischlein Deck Dich* karya *Ulrich König*. Diharapkan penelitian ini mampu menjadi referensi penelitian selanjutnya. Peneliti menyarankan fokus kajian lain yang dapat dijadikan pengembangan penelitian selanjutnya dalam objek ini, yaitu unsur ekstrinsik dalam karya sastra dan psikologi sastra.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, M.H. 1981. *Teori Pengantar Fiksi*. Yogyakarta: Hanindita Graha Wida.
- Anam, Addul M As. 2017. *Kajian Ekranisasi Dongeng die Goldene Gans Karya Brüder Grimm dengan Film die Goldene Gans Karya Carsten Fiebler*. Skripsi, Fak. Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.
- Eneste, Pamusuk. 1991. *Novel dan Film*, Flores: Nusa Indah.
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nurgiyantoro, Burhan. 1994. *Teori Pengkajian Fiksi*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Praharwati, Dyah Wahyuning dan Sahrul Romadhon. 2017. *Ekranisasi Sastra: Apresiasi Penikmat Sastra Alih Wahana dalam Buletin Al-Turas, Volume XXIII No.2*. Jakarta : Universitas Islam Negeri Jakarta.

Pratiwi, Hafida Dian. 2019. *Kajian Ekranisasi Dongeng Hänsel und Gretel Karya Brüder Grimm dan Film Hänsel and Gretel Karya Uwe Janson*. Skripsi, Fak. Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.

Sekar, Wahyu. 2017. *Kajian Ekranisasi Terhadap, Novel dan Film Sabtu Bersama Bapak*, Journal. Artic. Universitas Negeri Yogyakarta.

Stanton, Robert. 1965. *An Introduction to Fiction*. New York : Holt, Rinehart and Winston.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tengsoe, Tjahjono. 1988 . *Teori Sastra Indonesia Pengantar dan Apresiasi*. Flores : Nusa Indah.

(https://www.mit-erzaehlen-schule.machen.germanistik.unimuenchen.de/download/s/erzaehlut/grimm/khm036_tischchen_deck_dich.pdf) diakses pada tanggal 3 Oktober 2020.

(<https://www.youtube.com/watch?v=FLTVnXgISuI>) diakses pada tanggal 3 oktober 2020.

(<https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2017/03/26/teori-resepsi-sastra-dan-penerapannya/>) diakses pada 3 Januari 2021.