

**EKRANISASI NOVEL *MY NERD GIRL* KARYA AIDAH HARISAH
KE WEB SERIES****ECRANIZATION AIDAH HARISAH'S *MY NERD GIRL* NOVEL TO WEB SERIES****Ayu Anni Safitri^{a,*} Muhammad Adek^b**^{a,b}Universitas Negeri Padang*Corresponding author. E-mail: ayuannisafitri444@gmail.com**Abstrak**

Tujuan utama penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan pengurangan unsur tokoh, alur, dan latar dalam ekranisasi novel *My Nerd Girl* karya Aidah Harisah ke dalam Web series *My Nerd Girl* sutradara Agus Nugroho, (2) mendeskripsikan penambahan unsur tokoh, alur, dan latar dalam ekranisasi dalam novel *My Nerd Girl* ke Web series *My Nerd Girl* sutradara Agus Nugroho, (3) mendeskripsikan perubahan variasi tokoh, alur, dan latar dalam Web series *My Nerd Girl* sutradara Agus Nugroho berdasarkan teks cerita novel *My Nerd Girl* karya Aidah Harisah. Objek penelitian ini adalah novel *My Nerd Girl* karya Aidah Harisah yang terbit pada tahun 2019 dan Web Series *My Nerd Girl* karya sutradara Agus Nugroho yang tayang pada tahun 2022. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian sastra dengan metode deskriptif. Adapun bentuk data penelitian ini berupa seluruh isi teks pada novel dan dialog serta unsur audiovisual pada Web Series yang berkaitan dengan aspek-aspek dalam proses ekranisasi. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah simak bebas libat cakap dan teknik catat. Teknik analisis data adalah teknik analisis isi dan perbandingan analitis. Hasil penelitian ini menemukan semua aspek ekranisasi meliputi pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi. Penyelenggaraan ketika aspek ini terjadi pada elemen tokoh-penokohan, alur dan latar. Pergeseran genre dari romantis ke misteri adalah motif utama dalam proses ekranisasi pada kedua karya ini.

Kata kunci: *ekranisasi novel ke web series, My Nerd Girl, Aidah Harisah***Abstract**

The aims of this study were: (1) to describe the shrinking of the character, plot, and setting elements in Aidah Harisah's novel *My Nerd Girl*'s expansion into the *My Nerd Girl* web series directed by Agus Nugroho, (2) to describe the addition of character, plot, and background elements in ecranization of the novel *My Nerd Girl* to the Web series *My Nerd Girl* directed by Agus Nugroho, (3) describes the changes in variations in characters, plots, and settings in the Web series *My Nerd Girl* directed by Agus Nugroho based on the story text of the novel *My Nerd Girl* by Aidah Harisah. The object of this research is the novel *My Nerd Girl* by Aidah Harisah which was published in 2019 and the Web Series *My Nerd Girl* by director Agus Nugroho in 2022. The method used in this research is literary research with a descriptive method. The form of this research data is in the form of the entire contents of the text in the novel and dialogue as well as audiovisual elements in the Web Series which are related to aspects in the ecranization process. The technique of collecting data for this research is non-involved observation and note-taking techniques. Data analysis techniques are content analysis techniques and analytical comparisons. The results of this study found all aspects of ecranization including shrinking, adding, and changing variations. The implementation of these three aspects is manifested in the elements of characterization, plot and setting. The genre shift from romantic to mystery is the main motive in the process of ecranization in these two works.

Keywords: *ecranization from novel to web series, My Nerd Girl, Aidah Harisah*

PENDAHULUAN

Adaptasi film membutuhkan kreativitas pembuat film untuk mengadaptasi karya sastra menjadi gambar bergerak. Kreativitas semacam ini bisa diterima karena adaptasi film tidak mengutamakan otentisitas atau keserupaan dengan sastra yang diadaptasi. Novel dan film adalah bentuk dua karya seni yang tidak sama. Novel adalah sastra, sedangkan film adalah bidang lain selain sastra. Tetapi, keduanya dapat dibandingkan sebab keduanya memiliki unsur mendasar yang sama.

Film adaptasi novel yang menampilkan resepsi berupa adaptasi dari media lain terhadap sumber penelitian. Eneste (1991) menyatakan bahwa adaptasi film adalah proses mengubah sebuah novel menjadi sebuah film. Eneste juga menjelaskan bahwa pengayakan adalah proses mengubah alat yang digunakan, proses penanaman, proses penikmatan dan waktu penikmatan. Perbedaan yang sering muncul dalam film adaptasi seringkali disebabkan perbedaan sistem sastra dan sinematik. Sedangkan media teknis berupa tulisan/teks dalam bentuk kalimat dan pendukung utama sinematografi adalah audio dan visual. Oleh karena itu, wajar jika film harus berbeda dengan novel.

Seiring berjalannya waktu, dunia perfilman khususnya di Indonesia semakin mengalami perkembangan. Perkembangan ini biasanya disesuaikan dengan minat dan target penonton. Beberapa tahun terakhir ini, drama atau serial adaptasi novel dari aplikasi Wattpad menjadi sangat populer. Tingginya tingkat penulis pada aplikasi tersebut dan tingginya tingkat pembaca novel online membuat banyak sutradara tertarik untuk mengadaptasinya menjadi sebuah film.

Film adaptasi novel yang menampilkan resepsi dalam bentuk adaptasi di media lain mengalir ke sumber penelitian. Eneste (1991) menyatakan bahwa adaptasi film adalah proses mengubah sebuah novel menjadi sebuah film. Eneste juga menjelaskan bahwa pengayakan adalah proses perubahan alat yang digunakan, proses penanaman, proses penikmatan dan waktu penikmatan. Perbedaan yang sering muncul dalam film adaptasi seringkali disebabkan oleh perbedaan sistem sastra dan sinematik.

Setiap film adaptasi tentunya berpotensi mengalami proses ekranisasi, seperti contoh Film Series (Web Series). Web series adalah media baru dengan koneksi internet yang lebih cepat, biaya kamera digital yang lebih rendah untuk perekaman video berkualitas tinggi, dan perangkat lunak pengeditan yang lebih mudah yang dapat digunakan oleh kebanyakan orang. Ketiganya dilengkapi menggunakan hadirnya platform digital YouTube yang memungkinkan orang di seluruh dunia mengunggah, mengakses, dan menonton video mereka. Di antara sekian banyak Web series yang diproduksi, format film merupakan salah satu yang paling populer.

Salah satu Web series yang cukup populer adalah Web series “My Nerd Girl” karya Agus Nugroho yang diadaptasi dari novel *My Nerd Girl* karya Aidah Harisah. Novel *My Nerd Girl* dengan Web Series *My Nerd Girl* memiliki genre yang berbeda. Novel *My Nerd Girl* memiliki genre romantis (*romance*) yang ceritanya berfokus pada kisah asmara yang terjadi pada tokoh Reyhan dan Rea. Sedangkan Web Series “My Nerd Girl” memiliki genre *thriller mystery* yang ceritanya berfokus mengungkapkan misteri penyebab Fara melakukan tindakan bunuh diri.

Berdasarkan penjelasan di atas, diketahui bahwa permasalahan utama terjadinya proses ekranisasi novel *My Nerd Girl* ke Web Series *My Nerd Girl* adalah perbedaan genre. Genre menjadi titik utama terciptanya penciptaan, penambahan, dan perubahan variasi pada unsur-unsur instrinsik dalam Web Series. Maka dari itu, penelitian ini dinilai penting untuk dilakukan.

LANDASAN TEORI

1. Film Series

Film series (Web series) merupakan video online yang disiarkan dengan sistem episode dalam waktu tertentu di Internet. Web series hadir dalam berbagai bentuk, mulai dari video diary, tutorial, episode atau serial. Web series adalah media baru yang timbul seiring dengan koneksi internet yang lebih cepat, harga yang lebih murah untuk kamera video berkualitas tinggi, dan perangkat lunak pengeditan yang lebih mudah yang dapat digunakan oleh kebanyakan orang. Bahkan lebih lengkap dengan jejaring sosial Youtube, memungkinkan semua seluruh orang di dunia untuk mengunggah dan menayangkan video kreasi mereka.

2. Perbandingan Novel ke Film

Peralihan dari karya sastra (novel) ke layar lebar sedikit banyak membawa berbagai perubahan. Cerita, tokoh, plot, naskah bahkan tema dapat mengalami peralihan dari bentuk asli sebuah karya sastra (novel) menjadi sebuah film. Jika teks tertulis (seperti novel) berbicara dalam bahasa dan kata-kata, film berbicara dalam bentuk visual (gambar).

Dibandingkan dengan novelnya, film relatif lebih banyak menggunakan simbolisme sebagai media aktualisasi diri. Misalnya, dengan hanya menampilkan bunga mekar di layar, film tersebut melambangkan kehidupan baru. Simbolisme kehidupan baru pada novel tersebut membutuhkan penjelasan yang panjang hingga beberapa halaman. Penggunaan simbol ini sesuai dengan prinsip ekonomi serta batasan teknis film. Pada novel, informasi atau masalah dideskripsikan menggunakan istilah kata yang panjang, pada film hanya diperlukan waktu beberapa saat untuk simbol yang dipergunakan muncul (Eneste, 1991, p.54).

3. Ekranisasi

Brown Dalam hal mengadaptasi karya tulis, Eneste menggunakan istilah adaptasi layar (ekranisasi) adalah proses penyutradaraan atau pengadaptasian/penamaan novel menjadi film (*ecran* dalam bahasa Prancis bermaknakan layar) atau mengubah suatu seni untuk dinikmati di mana saja dan kapan saja pada tempat dan waktu tertentu (Eneste, 1991, p.61).

Eneste (1991, p.60-65) merekonstruksikan tiga jenis perubahan yang terjadi selama penyempurnaan, antara lain pengurangan, penambahan, dan modifikasi varian. Perubahan yang terjadi saat mengadaptasi novel ke dalam film adalah wajar sebab novel dan film pada dasarnya adalah bentuk seni yang tidak sama. Bluestone menegaskan bahwa studi banding yang tujuan awalnya adalah untuk menemukan kesamaan pada novel dan film akan sampai pada hasil akhir bahwa kedua karya tersebut berbeda secara radikal (dalam Damono 2012, p. 106).

a. Penciutan

Penciutan dapat dipakai terhadap unsur-unsur karya sastra seperti cerita, alur, tokoh, latar, dan suasana. Dengan proses penyusutan atau pemotongan, semua yang ditampilkan di novel juga tidak akan muncul di film. Dengan demikian, karya sastra yang diadaptasi menjadi film dipotong serta dihilangkan (Eneste, 1991, p. 61).

b. Penambahan

Penambahan artinya menambahkan unsur cerita dari novel ke dalam film. Dapat menambahkan karakter, plot, cerita, dll. Penambahan-penambahan ini juga harus telah

dipertimbangkan oleh sutradara atau penulis karena berbagai alasan. Eneste (1991, p. 64) mengatakan bahwa seorang sutradara memiliki alasan tertentu untuk menyelesaikan filmnya karena dianggap sebagai hal yang penting dalam film tersebut.

c. Perubahan Variasi

Menurut Eneste (1991, p.65), proyeksi memungkinkan perbedaan tertentu antara novel dan film. Variasi dapat terjadi pada wilayah ide cerita, gaya naratif, dan lainnya. Terjadinya variasi pengolahan dipengaruhi oleh beberapa alasan. Saat menayangkan sebuah film, pembuat film merasa terdorong untuk mengubah film tersebut, sehingga terkesan bahwa film tersebut didasarkan pada novel yang tidak seorisinal seperti novelnya (Eneste, 1991, p. 67).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini ialah penelitian sastra dengan metode deskriptif. Menurut Siswanto (2016), penelitian sastra bersifat deskriptif, sehingga metode penelitiannya juga tergolong metode penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif ini dipergunakan untuk memberikan wawasan tentang analisis data dengan menampilkan temuan penelitian apa adanya dan senatural mungkin.

Sumber data penelitian ini adalah novel *My Nerd Girl* karya Aidah Harisah yang diterbitkan oleh Grasindo pada tahun 2019 dan Web series “My Nerd Girl” karya sutradara Agus Nugroho yang diproduksi oleh Screenplay Films dan Wattpad Studios dan tayang di aplikasi Vidio pada tahun 2022 dengan durasi Web series “My Nerd Girl” adalah 40-55 menit/episode.

Dalam penelitian ini, peneliti sebagai instrumen penelitian berperan untuk membaca novel dan menonton Web Series, memahami, mengidentifikasi, dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan proses ekranisasi yaitu pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi unsur tokoh, alur, dan latar. Metode pengumpulan data adalah metode simak yang dilengkapi teknik catat. Metode analisis data adalah metode analisis isi dengan membandingkan secara analitis kedua objek yang diamati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Jenis Proses Ekranisasi Aspek Pengurangan novel *My Nerd Girl* ke Web Series *My Nerd Girl*

Pada penelitian ini, proses ekranisasi yang paling dominan ditemukan pada pengurangan alur sebanyak 36 data. Salah satu bentuk aspek pengurangan alur, sebagai berikut.

PcA-32

“Lho? Teman sekelas Kakak? Mulai kapan? Kok Kakak nggak pernah cerita ke Mama, sih? Papa juga udah kenal sama Fara?” tanya Sarah.

“Iya, Kak Reyhan jahat! Masa diam aja dulu?” Bimo menambahkan.

(Harisah, 2019, p.339)

Data PcA-32 di atas mendeskripsikan ajakan Reyhan kepada Rea untuk berkunjung kerumahnya. Keluarga Reyhan tidak menyangka bahwa Reyhan akan memperkenalkan seorang gadis kepada mereka. Hal ini menimbulkan perasaan terkejut sekaligus antusias atas kedatangan Rea ke rumah mereka.

Penciutan data PcA-32 dilakukan karena tokoh yang terlibat pada peristiwa tersebut mengalami penciutan. Apabila dalam novel keluarga Reyhan menjadi pendukung atas kedekatan Reyhan dengan Fara. Maka dalam *Web Series*, hal yang berkaitan dengan asmara bukanlah bagian dari alur utama. Sebab alur utama dalam *Web Series* adalah mencari penyebab tokoh Fara dalam melakukan tindakan bunuh diri. Perbedaan genre inilah yang menjadikan data pada PcA-32 mengalami penciutan.

B. Proses Ekranisasi Aspek Penambahan novel *My Nerd Girl* ke *Web Series My Nerd Girl*

Pada penelitian ini, proses ekranisasi aspek penambahan yang paling dominan ditemukan pada penambahan alur sebanyak 34 data. Salah satu bentuk aspek penambahan alur, sebagai berikut.

PnA-10

Setelah pernyataan Rea yang secara gamblang mengatakan Fara telah mati kepada Suki. Suki semakin yakin atas kecurigaannya selama ini dan ternyata ia telah mengetahui lebih dulu bahwa yang bersamanya saat ini adalah Rea, bukan Fara.

Rea : “Jadi, lo udah tau tentang keberadaan gue? Apa aja yang udah lo tau?”

Suki : “Nggak banyak. Tapi, lo harus izini gue buat cari tahu tentang Fara ...barengan sama lo.”

(S1 E2) : 40:59 – 39:48)

Data PnA-10 di atas mendeskripsikan ungkapan Suki yang telah mengetahui penyamaran Rea. Suki juga telah mengetahui alasan Rea melakukan penyamaran tersebut. Maka dari itu, Suki meminta izin kepada Rea agar dirinya untuk ikut membantu penyelidikan karena Fara adalah sahabatnya.

Penambahan data PnA-10 terjadi karena adanya penambahan tokoh dan latar. Adanya penambahan tokoh Suki dan latar rumah Suki menjadikan peristiwa yang melibatkan kedua konteks tersebut mengalami penambahan. Penambahan alur tersebutkan tujuan untuk mengungkapkan pertama kalinya tokoh Rea dan Suki saling mengenal.

Selain itu, melalui peristiwa tersebut sutradara ingin memberikan informasi mengenai pengenalan tokoh Rea kepada tokoh lainnya. Lalu, peristiwa pada PnA-10 dijadikan sebagai titik mula terjalinnya kerjasama antara Rea dan Suki. Jadi, penambahan peristiwa tersebut dilakukan untuk menyesuaikan dengan genre dan alur utama dalam cerita di *Web Series*. Sebab, setiap hal yang berkaitan dengan tokoh Suki merupakan bagian dari alur utama.

C. Proses Ekranisasi Aspek Perubahan Variasi novel *My Nerd Girl* ke *Web Series My Nerd Girl*

Pada penelitian ini, proses ekranisasi yang paling dominan ditemukan pada perubahan variasi alur sebanyak 8 data. Salah satu bentuk aspek perubahan variasi alur, sebagai berikut.

PvA-1

Kutipan	<p>“Ayo, Fara, perkenalkan dirimu kepada-teman barumu,” lanjut Bu Sisca.</p> <p>“Selamat pagi, teman-teman. Perkenalkan namaku Fara. Faradilla Andrea,” ujar Fara lirih di depan kelas.</p> <p>(Harisah, 2019, p.2)</p>
----------------	---

Scene	Suki : “Fara! Fara? Sini. Ngapain disitu?” Fara melangkah kakinya mengikuti temannya tersebut menuju ruang kelas. Bu Guru : “Fara? Kamu terlambat?” Fara : “Tadi saya kehabisan macet, Bu.” Bu Guru : “Sekarang kamu pergi ke ruang kepala sekolah. Laporan, kenapa bisa nggak masuk selama dua minggu.” (S1 E1) : 42:55 – 42:12)
--------------	--

Pada data PvA-1 di atas, menjelaskan situasi ketika tokoh Fara diperkenalkan. Dalam novel dijelaskan bahwa Fara merupakan siswa baru di sekolah tersebut. Guru meminta Fara untuk memperkenalkan dirinya di depan kelas.

Sedangkan dalam *Web Series*, Fara digambarkan sebagai siswa lama di sekolah tersebut. Agar tokoh Fara dapat diketahui penonton, dibuatlah seorang teman memanggil nama Fara saat hendak memasuki kelas. Fara yang merasa terpancung itupun menghampiri temannya tersebut.

Pada bagian pengenalan tokoh dari novel ke *Web Series* mengalami perubahan variasi. Selain itu, sutradara melakukan perubahan genre pada *Web Series*. Sehingga, peristiwa pengenalan tokoh utama pun disesuaikan mengikuti alur utama dalam *Web Series*. Fara dan Rea merupakan saudara kembar dan keduanya merupakan tokoh utama baik dalam novel maupun *Web Series*.

Pada novel, Fara dideskripsikan sebagai siswa baru. Sehingga pengenalan tokoh Fara dilakukan oleh Fara itu sendiri. Ia memperkenalkan dirinya di depan kelas. Berbeda dengan *Web Series*, Fara bukanlah siswa baru melainkan siswa lama disekolah tersebut. Hanya saja ia diceritakan telah tidak masuk selama dua minggu.

Awal pengenalan tokoh Fara dilakukan dengan cara seseorang memanggil nama Fara. Sehingga, penonton dapat mengetahui keberadaan tokoh Fara. Maka dari itu, data PvL-1 mengalami perubahan untuk menyesuaikan dengan alur utama yang telah ditetapkan oleh sutradara.

SIMPULAN

Proses ekranisasi novel *My Nerd Girl* karya Aidah Harisah ke *Web Series* “My Nerd Girl” karya sutradara Agus Nugroho. Aspek yang dibahas dalam proses ekranisasi tersebut terdiri atas penciptaan, penambahan, dan perubahan variasi pada unsur tokoh, alur, dan latar. Hal utama yang mempengaruhi terjadinya ekranisasi adalah adanya perubahan genre dari dua karya tersebut. Novel *My Nerd Girl* berfokus pada genre romance (romansa remaja), sedangkan *Web Series* berfokus pada genre *thriller mystery*. Proses ekranisasi pada penelitian ini didominasi oleh aspek penciptaan, penambahan, dan perubahan variasi pada unsur alur (plot). Data yang ditemukan pada setiap aspek berjumlah 36 data pada penciptaan alur, 34 data pada penambahan alur, dan 8 data pada perubahan variasi alur.

DAFTAR PUSTAKA

- Damono, S. D. (2012). *Alih wahana*. Jakarta: Editum
- Eneste, P. (1991). *Novel dan film*. Jakarta: Nusa Indah.
- Harisah, A. (2019). *My nerd girl*. Jakarta: Grasindo.
- Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. New York: Routledge.

Isnaniah, S. (2021). *Ekranisasi dalam penelitian sastra*. Yogyakarta: Gerbang Media.
Siswanto. (2016). *Metode penelitian sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.