



**ALIH WAHANA CERPEN *KAGAMI JIGOKU* KARYA EDOGAWA  
RAMPO KE DALAM FILM *RAMPO NOIR***

江戸川乱歩に書かれた「鏡地獄」という短編小説の映画化になっている  
「乱歩地獄」の分析

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana  
Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:  
Dwi Meinati  
NIM 13050113120044

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2018**

**ALIH WAHANA CERPEN *KAGAMI JIGOKU* KARYA EDOGAWA  
RAMPO KE DALAM FILM *RAMPO NOIR***

江戸川乱歩に書かれた「鏡地獄」という短編小説の映画化になっている  
「乱歩地獄」の分析

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana  
Program Strata 1 dalam Ilmu Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh:  
Dwi Meinati  
NIM 13050113120044

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2018**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi /penjiplakan.

Semarang, Agustus 2018

Penulis

Dwi Meinati

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Alih Wahana Cerpen *Kagami Jigoku* Karya Edogawa Rampo Ke Dalam Film *Rampo Noir*” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Tim Penguji Skripsi pada

hari : Senin

tanggal : 06 Agustus 2018

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.  
NIP. 197407222014092001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Alih Wahana Cerpen *Kagami Jigoku* Karya Edogawa Rampo Ke Dalam Film *Rampo Noir*” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata I Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Pada tanggal : 15 Agustus 2018

### Tim Penguji Skripsi

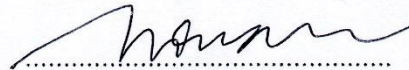
Ketua

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.  
NIP. 197407222014092001



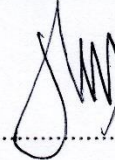
Anggota I

Fajria Noviana, S.S., M.Hum.  
NIP. 197301072014092001



Anggota II

Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum.  
NIP. 197307152014091003



Dekan Fakultas Ilmu Budaya,  
Universitas Diponegoro

Dr. Redyanto Noor, M.Hum.  
NIP. 195903071986031002

## **MOTTO**

- ♠ “I am sending you out like sheep surrounded by wolves, so be wise as serpents and innocent as doves.” (Matthew 10: 16)
- ♠ “Life is journey to be experienced, not a problem to be solved.” -Winnie the Pooh

## **PERSEMBAHAN**

Dengan segala puji dan syukur kepada Tuhan Allah Tritunggal, dan atas dukungan serta doa dari orang-orang terdekat, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang terkasih dan berpengaruh dalam perjalanan hidup penulis. Mereka yang pernah atau selalu ada dalam suka maupun duka.

## PRAKATA

Puji syukur bagi Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmad-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Alih Wahana Cerpen *Kagami Jigoku* Karya Edogawa Rampo Ke Dalam Film *Rampo Noir*” dengan baik.

Penyelesaian penulisan skripsi ini akan sulit terlaksana tanpa bantuan banyak pihak yang sulit penulis sebutkan satu persatu. Namun dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Redyanto Noor, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro;
2. Ibu Elizabeth Ika Hesti A.N.R, S.S., M.Hum., selaku Ketua Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro;
3. Bapak Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum., dan Ibu Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum., selaku Dosen Wali penulis dari semester satu satu hingga semester akhir dan telah memberikan nasehat dan arahan yang berguna bagi penulis;
4. Ibu Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing. Terima kasih atas kesediaan waktu, saran, arahan, kesabaran dan bimbingannya selama menjadi pembimbing. Semoga Allah SWT selalu membalas kebaikan *Sensei*;
5. Seluruh Dosen dan karyawan program studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih atas ilmu yang bermanfaat bagi masa depan penulis, bimbingan, dukungan dan juga bantuan administrasi yang dibutuhkan penulis;

6. Keluarga penulis, terima kasih untuk selalu mendukung penulis, baik itu doa, dukungan moral maupun materiil, dan semangat yang diberikan kepada penulis;
7. Fikki, Seina, Kak Rani yang selalu rela direpotkan dan membantu penulis baik urusan akademik maupun lainnya, terima kasih telah menjadi teman yang sabar, inspiratif dan setia;
8. Teman-teman yang penulis selama perkuliahan Eka, Aiwa, Diah, Jaja, Retno, Dessy, Galuh, Bibil, Oki terima kasih banyak untuk semua kenangan indah serta dukungan untuk penulis.
9. Serta berbagai pihak lain yang sulit penulis sebutkan satu persatu yang telah memberi dukungan dan doa sehingga membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih ada kekurangannya. Oleh karena itu, penulis mamohon maaf dan mengharapkan kritik serta saran dari pembaca guna perbaikan pada waktu yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi orang lain.

Semarang, Agustus 2018

Dwi Meinati

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>INTISARI</b> .....	xii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	7
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
1.4. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.5. Metode Penelitian.....	8
1.6. Sistematika Penulisan .....	9
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI</b> .....	10
2.1. Tinjauan Pustaka .....	10
2.2. Landasan Teori.....	12
2.2.1. Teori Struktural.....	12
2.2.2. Teori Alih Wahana .....	22

2.2.3. Ekranisasi.....	23
<b>BAB 3 PEMAPARAN HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>26</b>
3.1. Sinopsis Cerpen.....	26
3.2. Analisis Struktural Cerpen .....	27
3.2.1. Tokoh dan Penokohan .....	27
3.2.1.1. Tokoh Utama.....	27
3.2.1.2. Tokoh Tambahan.....	28
3.2.1.3. Tokoh Protagonis .....	29
3.2.1.4. Tokoh Antagonis .....	31
3.2.2. Alur .....	33
3.2.3. Latar .....	35
3.2.3.1. Latar Tempat .....	35
3.2.3.2. Latar Waktu .....	36
3.2.3.3. Latar Sosial.....	38
3.2.3.4. Latar Suasana .....	38
3.2.4. Sudut Pandang .....	42
3.2.5. Tema dan Amanat.....	43
3.3. Proses Ekranisasi.....	44
3.3.1. Perubahan variasi.....	44
3.3.1.1. Tokoh.....	44
3.3.1.2. Latar.....	45
3.3.1.3. Alur.....	48
3.3.2. Penambahan .....	53

3.3.2.1. Alur.....	53
3.3.2.2. Tokoh.....	60
3.3.2.3. Latar tempat.....	63
3.3.3. Penciutan.....	64
3.3.3.1. Tokoh.....	64
3.3.3.2. Alur.....	65
<b>BAB 4 PENUTUP.....</b>	<b>68</b>
4.1. Kesimpulan .....	68
4.2. Saran.....	72
<b>YOUSHI.....</b>	<b>73</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>xxxi</b>

## INTISARI

Meinati, Dwi, 2018. “Alih Wahana Cerpen *Kagami Jigoku* Karya Edogawa Rampo Ke Dalam Film *Rampo Noir*”, Skripsi, Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Pembimbing: Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis proses-proses alih wahana yang terjadi dari cerpen *Kagami Jigoku* ke dalam film *Rampo Noir*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif. Teori yang digunakan untuk menganalisis adalah teori struktural dari Nurgiyantoro dan alih wahana dari Damono. Teori struktural digunakan untuk menganalisis unsur-unsur pembangun cerpen, sedangkan teori alih wahana untuk menganalisis perubahan dalam proses adaptasi dari cerpen ke film.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa proses alih wahana yang terjadi pada cerpen ke dalam film berupa perubahan bervariasi, penambahan, dan pengurangan. Perubahan variasi terjadi pada tokoh, latar, dan alur. Penambahan dalam film juga terjadi pada tokoh, alur, latar. Sedangkan pengurangan dalam film terjadi pada tokoh dan alur. Kemudian pendekatan adaptasi yang digunakan adalah *loose*, karena cerita pada cerpen berbeda pada film tetapi ide ceritanya tetap dijaga.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa proses-proses yang terjadi karena perbedaan dan penyesuaian dari kedua jenis karya sastra tersebut. Karya hasil adaptasi bisa berbeda dengan karya sastra aslinya karena interpretasi tiap orang bisa berbeda. Sehingga tidak masalah cerita pada cerpen dan film berbeda.

Kata kunci: Alih Wahana, cerita pendek, film, *Kagami Jigoku*, *Rampo Noir*

## **ABSTRACT**

*Meinati, Dwi, 2018. "Analysis Adaptation From Short Story Kagami Jigoku by Edogawa Rampo Into Movie Rampo Jigoku", Thesis, Japanese Language and Culture, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. Consultant: Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.*

*The purpose of this research is to analyze the adaptation process from short story Kagami Jigoku into movie Rampo Noir.*

*The methodology used in this research is qualitative descriptive analysis. The theories used are the theory of structuralism by Nurgiyantoro and the theory of transformation by Damono. The theory of structuralism is used to analyse intrinsic elements of the short story. Whereas the theory of transformation is used to analyse the adaptation process from the short story to the movie.*

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

*The conclusion of the research is that the adaptation processes occur because of the differences and adjustments that exist between the two works. Adaptation works can be different from the original literature work because the interpretation of each person can be different from each other. It doesn't matter if the story on the short story is different from the movie.*

**Keyword:** *transformation, adaptation, short story, movie, Kagami Jigoku, Rampo Noir*

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tarou Hirai (1894-1965), atau lebih dikenal dengan nama pena Edogawa Rampo, adalah seorang penulis cerita misteri dan horor modern Jepang pada akhir Taishou (1912-1926) hingga Showa (1926-1989). Nama Rampo diambil dari nama penulis cerita misteri asal Amerika yang dikagumi Tarou, Edgar Allan Poe (1809 – 1849), yang jika dilafalkan namanya dalam bahasa Jepang menjadi Edogawa Rampo. Selain Poe, penulis lain yang menjadi inspirasinya adalah Sir Arthur Conan Doyle, pencipta tokoh detektif fiksi Sherlock Holmes yang menjadi model tokoh detektif milik Rampo, Kogoro Akechi.<sup>1</sup> Sebelum menjadi penulis, pria lulusan Universitas Waseda jurusan ekonomi ini sempat berganti-ganti pekerjaan dari menjual soba hingga bekerja kantoran. Kehidupan sebagai penulis dimulai pada tahun 1923 saat Rampo mendapati dirinya menjadi pengangguran karena gempa besar yang terjadi di tahun itu. Karya pertamanya adalah *Nisen Douka* yang segera mendapat perhatian publik dan saat itulah pertama kali nama pena Rampo digunakan.

Selama hidupnya Rampo telah menulis lebih dari 50 cerita pendek, 31 novel, dan beberapa kritik esai dan buku anak-anak.<sup>2</sup> Beberapa cerita pendek yang terkenal antara lain *Ningen Isu*, *Imomushi*, *Kagami Jigoku*, *D-zaka no Satsujin*

---

<sup>1</sup> Jasper Sharp, "A Hellish Mirror", diakses dari [https://www.academia.edu/1848136/Edogawa\\_Rampo\\_A\\_Hellish\\_Mirror](https://www.academia.edu/1848136/Edogawa_Rampo_A_Hellish_Mirror), pada tanggal 21 Oktober 2016

<sup>2</sup> Ibid.

*Jiken* yang menjadi awal debut tokoh detektif Kogoro Akechi. Kogoro menjadi ikon tokoh detektif terkenal di Jepang dan mendapat serialisasinya sendiri. Kemudian juga menjadi tokoh di beberapa novel Rampo seperti *Kurotokage*, *Akuma no Monsho*, novel remaja *Kaijin Nijuu Mensou* dan *Shonen Tantei Dan* yang menjadi terkenal dan mendapat adaptasi film dan serial TV.

Sejak mendapat publikasi pertama dalam terjemahan bahasa Inggris untuk buku kumpulan cerpennya tahun 1956, *Japanese Tales of Mystery and Imagination*, semakin banyak karya Rampo yang diadaptasi menjadi film, serial TV, juga *manga* (komik).<sup>3</sup> Karya-karya Rampo yang pernah diadaptasi menjadi film diantaranya *Black Lizard*, *Moju*, *Kaijin Nijuu* dan lain sebagainya. Selain adaptasi film beberapa karya Rampo seperti *Ningen Isu*, *Panorama Toukitan* diadaptasi menjadi komik oleh beberapa *mangaka*<sup>4</sup>. Ada juga beberapa film yang dibuat dari kumpulan cerpen Rampo salah satunya *Rampo Noir* pada tahun 2005.

Alasan peneliti memilih karya dari Rampo adalah karena *genre* misteri sebagai *genre* utama karya-karya beliau menjadi pengaruh bagi cerita misteri-horor modern di Jepang. Karya-karya Rampo banyak dipengaruhi budaya Barat karena pada saat itu adalah masa-masa transisi dimana Jepang membuka diri terhadap budaya Barat. Pengaruhnya yang begitu kuat hingga pada tahun 30-an memunculkan istilah *ero guro mansetsu* (erotis, aneh, tidak masuk akal).<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Eugene Thacker, “*Defining J-Horror: The erotic, grotesque ‘nonsense’ of Edogawa Rampo*”, diakses dari <http://www.japantimes.co.jp/culture/2017/01/07/books/defining-j-horror-erotic-grotesque-nonsense-edogawa-rampo/#.WPdv1RuGPIU>, pada tanggal 14 Januari 2017

<sup>4</sup> Komikus dalam bahasa Jepang.

<sup>5</sup> Eugene Thacker, loc. cit.

Kemudian mengutip dari Thacker dalam artikel *Defining J-Horror: The erotic, grotesque 'nonsense' of Edogawa Rampo* mengatakan:

*“Perhaps this is why Rampo’s tales speak to our own era, where myriad gadgets, devices and intellegent agents pervade our lives, bodies and minds. At their core, Rampo’s stories are a portrait of the ambiguous, unhuman elements that lie within human beings. These stories include no demonic possessions, no ghostly hauntings nor zombie apocalypses. Instead, Rampo details a horror of the impersonal that is intrinsic to the human being, and one that is all the more unsettling because it proceeds according to a calm and inexorable logic that his characters discover only when it is too late.” (japantimes.co.jp, 2017)*

“Mungkin inilah mengapa cerita Rampo berbicara tentang zaman kita sendiri, di mana banyak gadget, perangkat dan *intelligent agent* menyelubungi kehidupan, tubuh dan pikiran kita. Intinya, cerita Rampo adalah potret elemen ambigu dan tidak manusiawi yang ada di dalam diri manusia. Cerita-cerita ini tidak termasuk kerasukan setan, dihantui ataupun apokalipasi zombie. Sebagai gantinya, Rampo merinci kengerian impersonal yang bersifat intrinsik bagi manusia, dan yang semakin mengganggu karena ceritanya bekerja sesuai dengan logika yang tenang dan tak terelakkan sehingga karakternya terlambat menyadari hal tersebut.”

Dari kutipan di atas dapat diketahui bahwa beberapa cerita karya Rampo seperti meramalkan kehidupan manusia di masa mendatang yang terobsesi dengan benda-benda di sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari.

Cerita-cerita Rampo selain menggambarkan penyimpangan psikologis, juga bertemakan obsesi. Seperti misalnya cerpen *Ningen Isu* yang bercerita tentang seorang novelis yang mendapat hadiah berupa kursi yang ternyata di dalamnya “tinggal” seorang penggemar berat sang novelis sekaligus pembuat kursi tersebut. Contoh lainnya cerpen *Kagami Jigoku* yang menceritakan tentang seorang lelaki yang begitu terobsesi dengan benda-benda optik, terutama cermin.

Cerpen *Kagami Jigoku* menunjukkan ketertarikan Rampo terhadap benda optik. Hal tersebut direpresentasikannya pada tokoh utama. Dibuktikan juga dengan

esainya yang berjudul *A Fascination with Lenses* (1936). Seperti yang disebutkan sebelumnya Rampo hidup di masa transisi Jepang, zaman di mana pengetahuan-pengetahuan baru masuk ke Jepang. Rampo menjadi mengenal benda-benda yang sebelumnya tidak ada atau tidak diketahui kegunaanya sebelumnya atau malah perkembangan suatu benda.

Cermin dalam kebudayaan Jepang adalah salah satu simbol kekuatan dan dihormati sebagai benda suci yang melambangkan para dewa.<sup>6</sup> Di Jepang sebelum zaman Meiji cermin terbuat dari perunggu. Ketika zaman Meiji, cermin kaca yang merupakan salah satu benda optik mulai menggantikan fungsi cermin perunggu. Cermin yang terbuat dari kaca lebih jelas pantulan bayangannya dan jenisnya yang beragam seperti cermin cembung, cekung, dan datar membuat Rampo terkesima.

Cerpen *Kagami Jigoku* telah diadaptasi ke dalam film *Rampo Noir*, tepatnya pada segmen kedua film. *Rampo Noir* atau judul lainnya *Rampo Jigoku* adalah film garapan sutradara Jissoji Akio beserta Kaneko Atsushi, Sato Hisayasu, Takeuchi Suguru. Film yang ditayangkan pertama kali pada November 2005 terdiri dari antologi empat cerpen, yaitu: *Kasei no Unga*, *Kagami Jigoku*, *Imomushi*, dan *Mushi*. Keempat cerpen tersebut dibuat menjadi empat segmen cerita yang tiap segmennya diberi judul sama dengan judul cerpennya dan digarap oleh empat sutradara yang berbeda. Keunikan lain dari film tersebut adalah ada satu tokoh dari setiap segmen cerita diperankan seorang aktor, yaitu Asano Tadanobu. Dalam dua dari empat cerita, Tadanobu memerankan tokoh detektif ternama Kogoro Akechi.

---

<sup>6</sup> Art Research Center Ritsumeikan University and Kyoto Women's University, "*Japanese Mirrors*", diakses dari <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/exhibit/9AICex7GHApkLA>, pada tanggal 24 April 2017

Ide cerita untuk film *Kagami Jigoku* adalah tentang seorang detektif bernama Kogoro Akechi yang mengikuti jejak mayat wanita yang membawanya sampai pada seorang pengrajin cermin perunggu. Cerita berkembang menjadi cerita misteri fiksi ilmiah. Tokoh-tokoh dalam film pun berkembang dan ditambah. Berbeda penuturan dengan versi film, versi cerpen bercerita tentang seorang lelaki, Kare, yang sangat terobsesi dengan benda optik, terutama cermin dan tenggelam dalam penelitiannya bahkan sampai menelantarkan kehidupannya sosialnya. Hingga suatu hari sahabat baiknya dibuat takut dan terkejut dengan kematiannya dalam bola cermin ciptaan Kare. Pada cerpen penuturannya digambarkan dari sudut pandang “persona pertama Aku” dan tidak serba tahu, yaitu Watashi. Dapat dikatakan tokoh dalam cerpen hanya ada 2, penutur cerita dalam cerpen dan tokoh yang diceritakan penutur.

Perubahan cerita yang terjadi cukup signifikan. Tetapi hal tersebut dapat dipahami mengingat film diadaptasi dari cerita pendek (cerpen), dimana cerita memang cenderung lebih padat dan langsung pada tujuannya. Namun tidak dipungkiri jika perubahan-perubahan itu membuat peneliti kagum sekaligus sedikit kecewa. Alasan yang membuat kecewa adalah dihilangkan tokoh Watashi dalam film, sebab menurut peneliti salah satu hal yang membuat versi cerpen menarik adalah cara penyampaian cerita yang menggunakan tokoh Watashi sebagai penutur. Selain itu perubahan sifat tokoh Kare yang dalam cerpen kurang bersosialisasi namun dalam versi film memiliki sifat yang sedikit bertolak belakang. Tokoh Kare atau dalam film bernama Touru Itsuki adalah seorang yang ramah dan perayu, dimana perubahan sifat tersebut membuat peneliti heran.

Namun rasa kecewa itu terobati dengan pengembangan jalan cerita yang menarik dan membuat penasaran. Pengembangan ide ceritanya yang berupa kasus pembunuhan misterius dengan cermin, bukan hanya obsesi terhadap cermin. Peneliti dibuat penasaran dan kagum dengan jalan cerita yang mengalir dan bagaimana cara pelaku membunuh dengan cermin. Sejalan dengan pengembangan tersebut, penambahan tokohpun dilakukan. Tokoh yang ditambah seperti polisi dan detektif yang mengusut kasus, tokoh-tokoh yang menjadi korban, dan tokoh-tokoh tambahan lainnya. Memanfaatkan tokoh detektif Kogoro Akechi menambah kekhasan film dan ketertarikan bagi penggemar Akechi dan Rampo, termasuk peneliti.

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

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

adanya penyesuaian. Penyesuaian tersebut dipengaruhi oleh interpreter yang mengkritisi karya sastra tersebut sehingga terjadi pengurangan ataupun penambahan aspek.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana proses alih wahana yang terjadi pada cerpen *Kagami Jogoku* karya Edogawa Rampo ke film *Rampo Noir* segmen kedua. Sedangkan untuk mengetahui proses alih wahana, sebelumnya perlu dilakukan analisis unsur-unsur pembangun pada cerpen.

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memaparkan dan menjelaskan unsur-unsur pada cerpen dan proses alih wahana yang terjadi dari cerpen *Kagami Jigoku* ke dalam film *Rampo Noir* pada segmen kedua.

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini baik secara teori maupun praktis. Manfaat teoritis yang diharapkan adalah dapat memberikan kontribusi untuk perkembangan kesusastraan, terutama Sastra Jepang. Dengan memperluas wawasan dan pemahaman pembaca mengenai alih wahana, yang dalam penelitian ini ekranisasi, perubahan karya sastra tulis ke bentuk film.

Sedangkan manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah objek penelitian Sastra Jepang yang berupa karya sastra tulis maupun film, khususnya karya-karya Edogawa Rampo sehingga bisa dijadikan sebagai rujukan penelitian sejenis, terutama dalam lingkup Universitas Diponegoro.

#### **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat dua objek yang diteliti, yaitu cerpen *Kagami Jigoku* dan film *Rampo Noir*. Perlu adanya pembatasan ruang lingkup pada penelitian agar tidak keluar dari masalah yang sebenarnya. Batasan pada penelitian ini adalah cerpen *Kagami Jigoku* karya Edogawa Rampo yang ada di dalam database website *Aozora Bunko* sejak tahun 2016. Sedangkan untuk film *Rampo Noir*, pada segmen kedua film yang berdurasi kurang lebih 45 menit, yang disutradarai Jissoji Akio dan ditayangkan pada November 2005. Penelitian yang akan dilakukan pada film melalui adegan dan penuturan dalam film, tidak dari naskah film. Selain itu teori yang digunakan antara lain unsur intrinsik dari teori struktural yang berupa tema, amanat, tokoh, penokohan, latar, alur, dan sudut pandang. Kemudian teori alih wahana, dan ekranisasi yang mencakup penciptaan, penambahan, dan perubahan bervariasi.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode kepustakaan dan deskriptif-kualitatif. Penelitian menggunakan teori alih wahana dari Sapardi Djoko Damono dan teori struktural dari Nurgiyantoro. Objek material penelitian ini adalah cerpen *Kagami Jigoku* karya Edogawa Rampo berupa *ebook* yang diperoleh dari situs *Aozora Bunko* dan film *Rampo Noir* (2005) yang diunduh. Sumber data pendukung yang diperoleh oleh peneliti berupa buku-buku, esai, ataupun artikel tentang teori alih wahana, cerpen, pengarang cerpen *Kagami Jigoku*, dan film *Rampo Noir*. Kemudian dari data-data tersebut akan dianalisis dan diuraikan secara naratif.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian akan disajikan dalam bentuk sistematika sebagai berikut ini:

Bab 1 berisi pendahuluan, yang memuat latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 memuat tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka berisi tentang penelitian-penelitian yang relevan dengan objek yang diteliti. Landasan teori membahas tentang teori struktural yang dikemukakan oleh Burhan Nurgiyantoro dan alih wahana yang dikemukakan oleh Sapardi Djoko Damono yang akan digunakan untuk menunjang analisis penelitian.

Bab 3 berisi analisis cerpen *Kagami Jigoku* karya Edogawa Rampo dan film *Rampo Noir*. Pada bagian ini akan diuraikan unsur-unsur stuktur dari cerpen dan pembahasan proses alih wahana dari cerpen ke dalam film.

Bab 4 penutup yang berisi simpulan. Berupa paparan kesimpulan dari keseluruhan analisis.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Penelusuran penelitian terdahulu tentang kajian yang serupa perlu dilakukan guna menghindari plagiarisme dalam sebuah penelitian dan juga dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya. Penelusuran terhadap penelitian sebelumnya dapat dilakukan melalui surat kabar, internet atau mengunjungi perpustakaan fakultas di beberapa Universitas. Hasil penelusuran peneliti tentang penelitian dengan kajian berupa alih wahana sudah ada beberapa sejak beberapa tahun terakhir, tetapi penelitian tentang cerpen *Kagami Jigoku* karya Edogawa Rampo atau film *Rampo Noir* karya sutradara Jissoji Akio, Kaneko Atsushi, Sato Hisayasu, dan Takeuchi Suguru belum dilakukan di Indonesia.

Penelitian tentang Edogawa Rampo maupun karyanya juga sudah ada beberapa di luar negeri, tetapi penelitian spesifik tentang alih wahana dari cerpen *Kagami Jigoku* ke film *Rampo Noir*, sepanjang penelusuran peneliti belum ada. Namun atikel tentang karya-karya Rampo yang kemudian diadaptasi atau dijadikan film dapat dilihat pada artikel yang dipublikasikan lewat *ingentaconnect.com* pada tahun 2006 yang ditulis oleh Jaspheer Sharp dengan judul “*A Hellish Mirror: Edogawa Rampo’s strange, dark tales have been inspiring generation of filmmakers and creating a genre all their own*”. Pada artikel tersebut dipaparkan tentang bagaimana cerita-cerita misteri Rampo dipengaruhi gaya barat dan karya-karya tersebut diadaptasi ke dalam bentuk film.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang berkaitan dengan alih wahana yang dijadikan referensi, salah satunya adalah skripsi “Alih Wahana Lirik Lagu, Cerpen, Video Klip Malaikat Juga Tahu Karya Dewi Lestari” yang ditulis oleh Arthadea Anggitapraja mahasiswa Fakultas Sastra Dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2010. Dalam penelitian tersebut digunakan metode kualitatif dengan pendekatan struktural dan alih wahana. Hasil penelitian tersebut berupa penjabaran analisis unsur-unsur dari lirik lagu, cerpen dan video klip.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sumber salah satu objek penelitian adalah cerpen dan penggunaan teori alih wahana dan teori struktural naratif, yaitu unsur alur, penokohan, latar, tema dan amanat. Sedangkan yang membedakan adalah objek penelitian skripsi Anggitapraja tidak hanya dari cerpen tapi juga lirik lagu dan video klip, dalam penelitian ini peneliti mengambil sumber objek dari cerpen dan film. Kemudian teori struktural yang digunakan Anggitapraja ada dua, yang pertama teori struktural untuk lagu yang berupa pembaitan, diksi, pengimajian dan bahasa figuratif, dan teori struktural naratif untuk cerpen dan video klip.

Selain itu ada juga makalah yang ditulis oleh Giyatmidan Ratih Wijayava dari Universitas Muhammadiyah Surakarta, “*The Scarlet Letter* dalam Sebuah Proses Ekranisasi” (2015). Penelitian ini dan penelitian Giyatmi sama-sama menggunakan teori ekranisasi dan dampak yang ditimbulkan berupa penambahan, pengurangan dan variasi. Objek material penelitian juga berupa prosa dan film. Tetapi yang membedakan dengan penelitian ini adalah dalam penelitiannya, Giyatmi menggunakan teori *Literature-Comparative* (sastra bandingan) dan

menjabarkan pengertian novel serta film, tidak menuliskan teori struktural hanya menyatakan perbedaan antara novel dan film ada pada tokoh, teknik bercerita, dan tema cerita.

Penelitian lainnya adalah skripsi “Alih Wahana Cerpen *Yabu no Naka* karya Akutagawa Ryunosuke ke dalam Film *Rashomon* karya Akira Kurosawa” ditulis oleh mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Udayana, Dina Jayanira, pada tahun 2016. Penelitian Jayanira menggunakan metode kualitatif komparatif dan teori alih wahana yang dikemukakan Sapardi Djoko damono seperti halnya penelitian ini. Sumber data objeknyapun sama-sama berupa cerpen dan film. Namun yang membedakan dengan penelitian ini adalah selain teori alih wahana dalam skripsi Jayanira juga menggunakan teori sastra bandingan dan hasil dari proses alih wahana hanya dua, yaitu penambahan dan pengurangan.

## **2.2 Landasan Teori**

Adapun landasan teori yang dijelaskan dalam penelitian ini meliputi teori struktural dan teori alih wahana. Karya sastra sebagai objek penelitian memiliki banyak dimensi, aspek, dan unsur. Sehingga diperlukan metode dan teori yang tepat untuk dapat memahami secara lengkap dan jelas. Untuk penelitian ini teori-teori yang akan digunakan ada 3, yaitu sebagai berikut :

### **2.2.1 Teori Struktural**

Karya sastra pada dasarnya terbentuk dari sebuah struktur yang terdiri dari unsur-unsur yang saling membangun. Struktur karya sastra adalah gabungan atau susunan dari gambaran semua bahan dan komponen yang terkait satu sama lain yang secara

bersama membentuk kesinambungan (Nurgiyantoro, 2012: 36). Karya sastra merupakan fenomena yang terbentuk dari berbagai unsur struktur yang memiliki hubungan yang kompleks dan saling terkait satu sama lain, jika unsur itu berdiri sendiri tidak akan memiliki arti yang penting (Endraswara, 2008: 49-51).

Ada 2 unsur pembangun dalam sebuah karya sastra, unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang dibangun dari dalam yang saling menjalin sehingga suatu karya dapat membentuk suatu konsep dan digambarkan secara konkrit oleh pengarang. Unsur intrinsik terdiri dari tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, amanat. Sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur pembangun dari luar yang mempengaruhi karya sastra tersebut. Unsur ekstrinsik berasal dari sekitar pengarang seperti aspek sosial, psikologi, sejarah, ideologi, filsafat, dan lain-lain (Noor, 2010:29-34).

Dengan unsur intrinsik dapat menjelaskan kekhasan masing-masing medium, karena secara langsung membangun karya sastra. Hal-hal yang termasuk unsur intrinsik antara lain:

1. Tema dan Amanat

Tema adalah dasar cerita, makna pokok, gagasan umum, ide dan tujuan utama yang menopang karya sastra, bergeneralisasi secara umum namun mengikat dengan unsur lain. Sehingga bagi pengarang tema merupakan pegangan untuk mengembangkan unsur cerita lainnya. Sedangkan bagi penikmat karya sastra tema dapat diungkapkan setelah memahami atau menafsirkan terlebih dahulu unsur-unsur pembangun lainnya (Nurgiyantoro, 2012: 67-70). Sebagai jiwa dari suatu karya tema

biasanya disampaikan secara tersirat, karena itu perlu adanya pembacaan berulang-ulang untuk membantu analisis (Endraswara, 2008:53).

Amanat erat kaitannya dengan tema, karena dalam sebuah cerita ada pesan yang ingin disampaikan penulis kepada pembacanya berdasarkan tema cerita. Amanat secara umum berupa pesan moeral atau ajaran tentang baik buruk yang diterima secara umum dalam suatu masyarakat.

## 2. Tokoh-Penokohan

Tokoh merujuk pada orang atau pelaku dalam karya naratif yang memiliki sifat, watak, karakter atau kepribadian. Sedangkan penokohan menurut Jones (melalui Nurgiyantoro, 2012:165) merupakan pelukisan gambaran jelas tokoh yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Penokohan memiliki arti yang lebih luas, yaitu perwatakan tokoh yang diciptakan penulis baik berupa keadaan fisik maupun batin yang berupa perasaan, pikiran, keyakinan, gaya hidup, dan lain sebagainya. Sehingga istilah penokohan mengandung dua aspek sekaligus, yakni isi dan bentuk (Nurgiyantoro, 2012: 166).

Walau hanya tokoh rekaan dalam cerita, penokohan harus dibuat hidup sewajarnya manusia di kehidupan nyata. Seperti dikatakan Wellek dan Warren (dalam skripsi Anggitapraja, 2010: 20) bahwa cara paling sederhana menggambarkan seorang tokoh dalah memberikan nama. Penamaan seperti menghidupkan, menjiwai, mengindividualisasikan tokoh dalam rekaan fiksi. Dengan memberi tokoh “nama” dapat menunjukkan

kepribadian, dan mempermudah memanggil maupun membedakan tokoh satu dengan yang lain.

Tokoh-tokoh dalam karya fiktif dibedakan menjadi tokoh utama-tokoh tambahan dan tokoh protagonis-antagonis (Nurgiyantoro, 2012:176-181). Tokoh utama adalah tokoh yang mendominasi cerita, penceritaannya lebih diutamakan. Meski tidak selalu muncul dalam kejadian namun keberadaan tokoh utama selalu berhubungan dengan tokoh lain dan penting pengaruhnya dalam perkembangan alur. Tokoh tambahan merupakan tokoh yang pemunculannya lebih sedikit dari tokoh utama, keberadaannya tidak begitu dipentingkan, memiliki keterkaitan secara langsung maupun tidak langsung dengan tokoh utama.

Namun perlu dicatat bahwa tokoh utama dan tambahan ditentukan dari dominasi, banyaknya penceritaan, dan pengaruh terhadap perkembangan keseluruhan cerita. Tokoh utama terkadang tidak hanya satu, ada juga tokoh utama yang utama dan utama tambahan. Begitu pula tokoh tambahan, ada yang hanya tokoh tambahan saja, ada pula tokoh tambahan utama.

Tokoh protagonis dan antagonis dibedakan berdasarkan perhatian secara emosional yang diberikan penikmat karya. Tokoh yang mendapat simpati dan empati karena memiliki sifat yang sesuai norma dan nilai yang ideal dengan pandangan penikmat karya disebut sebagai tokoh protagonis. Sedangkan tokoh yang berposisi dengan tokoh protagonis dan menimbulkan konflik adalah tokoh antagonis.

Tokoh protagonis dan antagonis seringkali digabungkan dengan tokoh utama dan tambahan. Pengkategorianya menjadi tokoh utama-prontagonis, tokoh utama-antagonis, tokoh tambahan-prontagonis, tokoh tambahan-antagonis. Hal ini terjadi karena perkembangan cerita dan emosi yang diberikan penikmat karya bertambah atau berkurang pada tokoh.

Tokoh-tokoh tersebut dikemukakan penulis dengan beberapa teknik. Secara garis besar ada dua teknik pelukisan tokoh agar penokohan agar tersampaikan dengan baik (Nurgiyanto, 2012: 194-200), yaitu :

- a. Teknik Ekspositori, atau disebut juga teknik analitis merupakan teknik pelukisan tokoh dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung.
- b. Teknik Dramatik, dilakukan melalui percakapan antar tokoh, tingkah laku, pikiran dan perasaan, arus kesadaran, reaksi tokoh, reaksi dengan tokoh lain, pelukisan latar, pelukisan fisik, atau catatan identifikasi tokoh.

### 3. Alur

Alur atau plot merupakan rangkaian peristiwa dalam cerita yang memiliki hubungan sebab akibat, saling mempersyaratkan dan menarik untuk diceritakan karena bersifat dramatik. Alur memegang peranan penting karena cerita yang memiliki alur yang runtut dan jelas mempermudah pemahaman jalan cerita dan salah satu cara yang dimanfaatkan penulis untuk menambah keindahan sebuah karya (Nurgiyantoro, 2012: 110-114).

Alur terbentuk dari tiga unsur penting, yaitu peristiwa, konflik, dan klimaks (Nurgiyantoro, 2012: 117-128). Peristiwa atau kejadian dapat diartikan sebagai peralihan dari suatu keadaan ke keadaan lain, dimana keadaan tersebut berupa aktivitas yang dilakukan atau sesuatu yang dialami tokoh. Konflik merupakan peristiwa fungsional atau utama yang ditandai munculnya masalah karena adanya pertentangan sehingga menjadi titik awal berkembangnya jalan cerita. Konflik dan klimaks saling berkaitan, klimaks disebabkan konflik-konflik yang telah memuncak, suatu kejadian yang harus dihadapi demi menentukan penyelesaian masalah (konflik). Dari ketiga unsur tersebut Tasrif melalui Nurgiyantoro (2012: 149-150) mengembangkan lebih rinci tahapan alur berupa:

- a. Tahapan penyituasian (*situation*), merupakan pembukaan cerita, tahap dimana penulis mengenalkan para tokoh dan menjelaskan tempat terjadinya peristiwa.
- b. Tahap pemunculan konflik (*generating circumstances*), pada tahap ini mulai muncul masalah atau peristiwa yang menuntun pada konflik.
- c. Tahap peningkatan konflik (*rising action*), tahapan dimana suasana dalam cerita yang semakin menegang karena konflik semakin mendekati puncaknya.
- d. Tahap klimaks (*climax*), tahapan dimana konflik mencapai titik puncak.

- e. Tahap penyelesaian (*denouement*), tahapan akhir cerita dimana terjadi penurunan konflik, sehingga terjadi penyusutan ketegangan emosi dan penyelesaian masalah.

Selain tahapan alur dibagi juga jenis alur (Nurgiyantoro, 2012: 153-161) yang dibagi berdasarkan:

- a. Kriteria urutan waktu, terbagi menjadi progresif/lurus/maju, regresif/*flashback*/sorot balik, dan campur. Alur dikatakan progresif jika peristiwa-peristiwa yang terjadi bersifat kronologis, peristiwa pertama diikuti peristiwa-peristiwa selanjutnya. Alur regresif tidak bersifat kronologis, biasanya cerita dimulai dari krisis atau klimaks yang kemudian dikisahkan kembali dari tahap perkenalan. Alur campuran adalah cerita yang memiliki alur progresif dan regresif.
- b. Kriteria jumlah, alur tunggal dan sub-subplot/pararel. Suatu cerita dikatakan memiliki alur tunggal jika hanya memiliki seorang tokoh sehingga hanya ada satu jenis alur (menurut kriteria waktu). Sedangkan sub-subplot adalah cerita yang memiliki lebih dari satu alur, ada lebih dari satu tokoh beserta permasalahannya yang diceritakan. Pada alur sub-subplot terdapat plot utama dan plot tambahan.
- c. Kriteria kepadatan, plot padat dan longgar. Cerita yang termasuk plot padat adalah cerita dengan peristiwa-peristiwa fungsional terjadi susul-menyusul dengan cepat, hubungan anatar peristiwa

tidak dapat dihilangkan, satu saja peristiwa tertinggal maka akan kehilangan keutuhan cerita. Berkebalikan dengan plot padat, cerita dengan plot longgar peristiwa-peristiwa fungsionalnya terjadi secara lambat karena adanya digresi<sup>7</sup> sehingga jika beberapa adegan atau pelukisan tertentu dilewatkan tidak akan mengganggu jalan cerita.

#### 4. Latar

Sebagaimana manusia hidup dalam ruang dan waktu, tokoh rekaan fiksi juga hidup di sebuah dunia buatan yang disebut dengan latar. Latar diartikan sebagai landasan tumpu, tempat dan waktu terjadinya peristiwa dalam cerita. Selain itu latar juga dapat menjadi pijakan cerita secara konkret dan jelas karena menunjukkan perbandingan yang berupa sifat, keadaan, suasana, atau yang lain (Nurgiyantoro, 2012: 216-217). Latar terbagi menjadi 3, yaitu:

- a. Latar tempat, merupakan tempat atau lokasi terjadinya peristiwa yang terjadi dalam sebuah karya fiksi,
- b. Latar waktu, berhubungan dengan waktu terjadinya peristiwa,
- c. Latar Sosial Budaya, merupakan latar yang menyangkut status sosial tokoh, penggambaran keadaan masyarakat, adat istiadat dan cara hidup tokoh dan masyarakat di sekitarnya.

---

<sup>7</sup> Bagian atau peristiwa yang tidak berhubungan langsung dengan tema cerita sekedar untuk memperindah cerita atau kelengkapan informasi, biasanya berupa detail pelukisan setting, tokoh atau dialog.

d. Latar Suasana. Latar (Nurgiyantoro, 2012: 241-245) memiliki fungsi sebagai pembentuk suasana atau keadaan dalam cerita dapat mencerminkan internal tokoh juga kehidupan masyarakat. Selain itu latar suasana dapat membuat pembaca terlibat secara emosional karena pembaca menjadi tertarik hingga berempati dan menghayati cerita.

#### 5. Sudut Pandang

Sudut pandang/ *point of view/ viewpoint* merupakan sarana penulis untuk menyajikan cerita, dikisahkan penulis dari segi pencerita atau dari segi tokoh cerita (Nurgiyantoro, 2012: 248-249). Erat kaitannya dengan perkembangan cerita, masalah yang terjadi, kebebasan atau keterbatasan, ketajaman, ketelitian, dan keobjektifan terhadap hal-hal yang diceritakan penulis. Macam-macam sudut pandang (Nurgiyantoro, 2012: 256-267) dibedakan menjadi 4, antara lain:

##### a. Sudut Pandang Persona Ketiga, “Dia”

Sudut pandang persona ketiga yaitu sudut pandang yang pengisah ceritanya berada di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebut nama nama atau dengan kata ganti “ia”, “dia”, “mereka”. Ada dua jenis sudut pandang persona ketiga, yaitu “dia” mahatahu dan “dia” terbatas/pengamat. Sudut pandang persona ketiga mahatahu, narator mengetahui segala hal tentang tokoh, peristiwa, tindakan yang dapat diindera maupun dalam hati dan pikiran tokoh, memiliki kuasa menceritakan kisah,

mengomentari, dan memberikan informasi tanpa menjelaskan dari mana diperolehnya informasi tersebut. Sedangkan sudut pandang “dia” terbatas narator bertugas sebagai pengamat yang menyampaikan sesuatu yang dialami atau dilakukan oleh seorang tokoh yang menjadi pusat kesadaran.

b. Sudut Pandang Persona Pertama, “Aku”

Sudut pandang persona pertama merupakan sudut pandang yang naratornya terlibat di dalam cerita. Ada dua jenis sudut pandang persona pertama, yaitu “aku” tokoh utama dan “aku” tokoh tambahan. Dalam sudut pandang persona pertama tokoh utama, “aku” berbagi kisah tentang peristiwa dan tingkahlakunya, namun tidak dapat mengisahkan tokoh dan peristiwa di luar “aku” yang tidak berhubungan atau dianggap penting olehnya. Sudut pandang persona pertama tokoh tambahan berperan sebagai saksi, memberi komentar atau penilaian pada tokoh utama. Namun kapasitas persona pertama tokoh tambahan terbatas, biasanya ditampilkan sebagai pembuka dan penutup cerita.

c. Sudut Pandang Campur

Sudut pandang campur merupakan sudut pandang yang menggunakan sudut pandang persona pertama dan persona ketiga dalam satu cerita. Dalam cerita dengan sudut pandang campur terjadi pergantian sudut pandang dari tokoh satu ke tokoh yang lain. Pergantian pusat kesadaran tokoh disesuaikan kebutuhan di

dalam cerita. Ada bagian di mana narator bersifat mahatau kemudian pada bagian lain menjadi pengamat, atau sebaliknya. Pergantian sudut pandang dari persona pertama tokoh utama menjadi sudut pandang persona pertama tokoh tambahan, atau sebaliknya.

### **2.2.2 Teori Alih Wahana**

Fokus gagasan yang dibahas dalam alih wahana adalah perubahan bentuk suatu karya (wahana) seni ke karya (wahana) seni yang lain, yang menghasilkan beberapa kegiatan yang disebut ekranisasi, musikalisasi, dramatisasi, dan novelisasi (Damono, 2012: 1-4). Yang dimaksud ekranisasi adalah alih wahana suatu karya seni ke bentuk film. Musikalisasi pada umumnya merupakan perubahan puisi ke bentuk musik. Kemudian dramatisasi merupakan perubahan karya seni ke dalam drama. Sedangkan novelisasi adalah perubahan film ke dalam bentuk novel.

Dalam kegiatan alih wahana akan ada perubahan karena wahana asal harus menyesuaikan bahkan tunduk dengan wahana yang dituju. Penyesuaian yang terjadi bahkan dapat menyimpang jauh dari wahana awalnya, sehingga dapat menghasilkan wahana yang baru.

“Alih Wahana memang menuntut perubahan watak, ciri, atau ‘pesan’ – tidak akan pernah mempertahankan hakikat yang lama ke habitat yang baru. Setiap hasil alih wahana, dengan demikian, selalu merupakan karya yang baru.” (Damono, 2012: 24)

Namun bagaimanapun bentuk wahana yang baru itu, wahana tetap saja hanya sebuah wahana, seperti yang diutarakan Ellestrom melalui Damono (2012:

2-3) bahwa tidak mungkin memisahkan wahana (media) seolah masing-masing media adalah pribadi yang bisa berdiri sendiri kemudian “kawin” lalu berpisah lagi. Bahwa dalam alih wahana pengambilan jenis karya seni (wahana) awal ke karya seni (wahana) baru yang diambil adalah apa yang terkandung dalam wahana tersebut (Damono, 2012: 5).

### **2.2.3 Ekranisasi**

Dalam penelitian ini berfokus pada alih wahana yang berupa ekranisasi. Ekranisasi berasal dari kata *l'ecran* (Perancis) yang berarti layar (Damono, 2012: 4). Layar di sini merujuk pada layar putih yang biasa kita lihat di bioskop, pada layar itulah film ditampilkan. Sederhananya ekranisasi merupakan pemindahan karya sastra (wahana) tulis ke dalam bentuk karya sastra film (wahana audio-visual).

Pemindahan bentuk wahana ke bentuk wahana yang lain tentunya perlu adanya penyesuaian karena masing-masing wahan memiliki ciri khas dan kekuatan masing-masing. Seperti yang dikemukakan Damono (2012: 104) bahwa setidaknya ada 3 hal yang menjadi ciri khas dari karya sastra tulis dengan film. Pertama adalah asal-usul, karya sastra tulis berasal dari sastrawan yang biasanya bekerja individual dan mutlak hasil dari pemikiran penulisnya, sedangkan film merupakan hasil karya dari kerjasama sekelompok orang. Kedua karya sastra tulis adalah seni verbal, sedangkan film adalah seni verbal dan gambar bergerak yang ditunjang dengan suara. Ketiga adalah penikmat karya, pada karya sastra tulis merupakan pembaca yang menikmati karya secara individu sedangkan film pembaca berubah menjadi penonton yang dapat menikmati hasil karya secara bersama-sama.

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

- a. *Loose* (lepas), pendekatan yang hanya mengambil ide cerita yang kemudian diadaptasikan. Ide cerita kemudian dikembangkan sesuai imajinasi dan interpretasi sutradara dan/atau penulis naskah.
- b. *Faithful* (setia), pendekatan dimana sutradara berusaha setia mengikuti apa yang ada dalam karya sastra tulis, dalam hal ini lebih memungkinkan untuk novel
- c. *Literal*, pendekatan literal terjadi dalam film yang diadaptasi dari teks-teks drama.

Proses ekranisasi berpotensi mengalami penyimpangan karena interpretasi dan imajinasi dari sutradara. Penyimpangan tersebut dapat berupa penyesuaian yang terjadi karena 3 hal, yaitu :

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

- b. Penambahan atau perluasan, merupakan proses menambahkan beberapa unsur yang tidak ada dalam karya sastra tulis ke dalam film. Penambahan bisa dilakukan asalkan masih relevan dengan cerita dan bisa terjadi pada unsur yang dihilangkan. Biasanya penambahan terjadi pada unsur intriksi seperti tokoh, alur, atau latar.
- c. Perubahan bervariasi atau variasi, merupakan perubahan yang terjadi karena pengaruh aspek penambahan dan/atau pengurangan, sehingga apa yang tidak ada dalam karya sastra tulis muncul dalam film. Perubahan variasi haruslah tetap bertumpu pada inti isi karya.

## BAB 3

### ANALISIS STRUKTUR CERPEN *KAGAMI JIGOKU* DAN PROSES EKRANISASI CERPEN *KAGAMI JIGOKU* KE DALAM FILM *RAMPO NOIR*

#### 3.1 Sinopsis Cerpen

Cerpen *Kagami Jigoku* bercerita tentang tokoh 私 (*Watashi*) yang mempunyai sahabat yang terobsesi terhadap benda-benda optik terutama cermin. Cerita bergulir saat *Watashi* mengingat keanehan temannya. Sang teman yang disebut 彼 (*Kare*), sudah dikenal *Watashi* sejak kecil dan keanehannya itu tidak terlepas dari pengaruh kakeknya dan koleksi benda-benda optik yang sudah ada sejak dulu di rumah *Kare*. Salah satu keanehan terlihat pada suatu kejadian dimana *Kare* memperlihatkan salah satu koleksi yang dimiliki, yaitu cermin. Cermin yang terbuat dari perunggu dan dapat memantulkan bayangan suatu karakter pada dinding ketika terkena sinar itu mampu membuat *Kare* terkesima namun justru membuat *Watashi* merasa ketakutan dengan keanehan temannya tersebut.

Ketertarikan *Kare* terhadap benda-benda optik terbawa hingga dibangku sekolah menengah dan semakin besar hingga menjadi obsesi setelah lulus. Bagi *Watashi* obsesi *Kare* terhadap benda-benda optik sudah di luar batas normal dan sangat mengkhawatirkan. Meski pun hubungan *Kare* dengan teman lainnya tidak begitu baik, namun *Watashi* masih terus mengunjungi temannya itu.

Sebagai bentuk obsesinya, *Kare* membangun laboratorium pribadi dan banyak menghabiskan waktu di sana. Koleksi benda optik *Kare* pun semakin bertambah. *Kare* bahkan lebih sering mengurung diri di laboratorium sejak ruang

cermin dibuat di dalamnya. Terkadang Kare membawa gadis pelayan ke dalam ruangan itu, namun tak ada yang tahu apa yang mereka lakukan di sana. Kare juga membangun pabrik kaca dan Watashi membantu mencarikan pekerjanya.

Suatu hari terjadi keributan di kediaman Kare. Watashi dibuat panik dan takut karena ketika sampai di laboratorium, yang didapatinya adalah sebuah bola cermin besar yang ternyata Kare berada di dalamnya. Watashi berusaha mengeluarkan Kare dengan menghancurkan bola cermin yang tebal itu. Walau berhasil mengeluarkan Kare dari dalam bola cermin, Watashi terkejut dengan perubahan yang terjadi pada Kare. Yang ada dihadapan Watashi adalah sosok Kare yang sudah kehilangan akal sehatnya. Watashi tak habis pikir mengapa Kare menyuruh membuat bola cermin dan berada di dalam benda tersebut.

## **3.2 Analisis Struktural Cerpen**

### **3.2.1 Tokoh dan Penokohan**

#### **3.2.1.1 Tokoh Utama**

Tokoh utama dalam cerpen adalah Watashi. Watashi adalah tokoh yang digunakan pengarang sebagai narator dalam cerpen *Kagami Jigoku*. Watashi merupakan tokoh utama karena muncul dari awal hingga akhir cerita menceritakan tentang kehidupan Kare. Berikut kemunculan Watashi pada awal cerita ketika sedang berbincang sambil bertukar cerita kemudian :

その後、尋ねてみたこともないので、私にはわからぬけれど、いろいろ不思議な物語を聞かされたあとだったのと、(Rampo, 1926: 1)

*Sono ato, tazunete mita koto mo nai no de, watashi ni wa wakaranu keredo, iro iro fushigi na monogatari wo kikasareta ato datta no to,*

Setelah itu, aku tidak bertanya sehingga tidak mengerti. Tapi dapat mendengar berbagai macam cerita aneh.

Kemudian Watashi mulai menceritakan tentang sahabatnya hingga akhir dari sudut pandangnya. Berikut kutipannya:

私に一人の不幸な友だちがあるのです。名前は仮りに彼と申して置きましょうか。その彼にはいつの頃からか世にも不思議な病気が取りついたので。(Rampo, 1926: 1)

*Watashi ni hitori fukou na tomodachi ga aru no desu. Namae wa kari ni kare to moushite okimashouka. Sono kare ni wa itsu no koro kara ka yo ni mo fushigi na byouki ga toritsuitanodesu.*

Aku memiliki seorang teman yang malang. Panggil saja dia *kare*. Sejak dulu dia mempunyai penyakit yang aneh.

私の不幸な友だちは、そうして、彼のレンズ狂、鏡気ちがいの最端をきわめようとして、きわめてはならぬところを極めようとして、神の怒りにふれたのか、悪魔の誘いに敗れたのか、遂に彼自身を亡ぼさねばならなかったのでありましょう。(Rampo, 1926: 15)

*Watashi no fukou na tomodachi wa, soushite, kare no renzu kyou, kagami ki chigai no saitan wo kiwame you toshite, kiwamete wa naranu tokoro wo kiwame you toshite, kami no ikari ni fureta no ka, akuma no sasoi ni yabureta no ka, tsui ni kare jishin wo horobosaneba nara nakatta no de arimashou.*

Temanku yang malang. Mencoba mengakhiri kegilaannya terhadap lensa melalui jalan tercepat, berusaha dengan membuat hal-hal sulit. Menyentuh kemurkaan tuhan, menyerah pada undangan iblis, atau mungkin memang dia sudah kehilangan dirinya sendiri.

### 3.2.1.2 Tokoh Tambahan

Kare atau “dia (laki-laki)” merupakan sahabat dari tokoh Watashi dan merupakan tokoh tambahan dalam cerpen. Walaupun kisah dalam cerpen tentang kehidupan Kare, namun perkembangan alur cerita dipengaruhi sudut pandang tokoh Watashi.

Tokoh Kare dalam cerpen ini tidak disebutkan siapa namanya oleh pencerita. Dia digambarkan sebagai seorang laki-laki yang memiliki ketertarikan terhadap cermin dan benda-benda optik lainnya. Ketertarikannya terhadap objek-objek lensa dikatakan sebagai penyakit, penyakit yang seiring berjalannya waktu menjadi kegilaan. Hal tersebut terlihat pada kutipan berikut :

私に一人の不幸な友だちがあるのです。名前は仮りに彼と申して置きましょうか。その彼にはいつの頃からか世にも不思議な病気が取りついたので。 (Rampo, 1926: 1)

*Watashi ni hitori fukou na tomodachi ga aru no desu. Namae wa kari ni kare to moushite okimashouka. Sono kare ni wa itsu no koro kara ka yo ni mo fushigi na byouki ga toritsuitanodesu.*

Aku memiliki seorang teman yang malang. Panggil saja dia Kare. Sejak dulu dia mempunyai penyakit yang aneh.

### 3.2.1.3 Tokoh Protagonis

Tokoh protagonis dalam cerpen adalah tokoh utama yaitu Watashi. Sebagai tokoh protagonis yang mendapat simpati pembaca Watashi memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

#### a. Peduli

Tokoh Watashi adalah orang yang memiliki kepedulian dan perhatian pada sahabatnya. Tidak hanya menjadi satu-satunya teman, tapi dia juga sering menemani dan membantu Kare. Meskipun Watashi masih tetap tidak mengerti jalan pikiran sahabatnya. Hal tersebut terlihat dari kutipan berikut :

そんなわけで、私はその頃から、かなり足繁く彼の家に出入りするようになりました。せめては彼の行動を、監視なりともしていようという心持だったのです。 (Rampo, 1926: 9)

*Sonna wake de, watashi wa sono koro kara, kanari ashishigeku kare no ie ni deiri suru you ni narimashita. Semete wa kare no koudou wo, kanshi nari tomo shitei you to iu kokoromochidatta no desu.*

Karena itulah, sejak saat itu aku menjadi sering keluar masuk rumahnya. Paling tidak ini caraku untuk memantau perilakunya.

#### b. Setia kawan

Melihat hubungan keduanya yang terbilang sudah lama, tokoh Watashi dan Kare cukup dekat. Selain karena mereka berteman sejak kecil, Watashi adalah

satu-satunya orang yang tetap menjalin hubungan dengan Kare hingga mereka dewasa. Hal tersebut terlihat dari kutipan berikut:

彼の家の人を除くと、私ただ一人になってしまったのでした。(Rampo, 1926: 5)

*kare ni ie no hito wo nozoku to, watashi tada hitori ni natte shimatta no deshita.*

Hanya tinggal aku sendiri, selain orang-orang di rumahnya, yang memutuskan untuk tetap mengunjunginya.

### c. Pengertian

Sifat Watashi yang pengertian terlihat pada saat Kare menakali Watashi. Suatu hari ketika mengunjungi Kare, Watashi mendapati laboratorium gelap dan sepi. Saat sedang mengamati sekitar, Watashi sepeti melihat sesuatu bergerak. Watashi mulai ketakutan saat sesuatu yang dilihatnya ternyata wajah manusia dan ada banyak. Kemudian terdengar suara Kare yang membuat Watashi terkejut dan seketika ruangan menjadi terang. Kare yang kemudian menampakkan dirinya menjelaskan tentang alat yang dapat memantulkan bayangan dengan ukuran yang sangat besar yang dia buat. Meski terkejut Watashi tahu akan sifat sahabatnya dan memakluminya. Hal tersebut nampak pada kutipan berikut :

そして、そこへ彼自身の顔を映したのです。聞いてみればなんでもないことですが、可なり驚かせるものですよ。まあ、こういったことが彼の趣味なんですね (Rampo, 1926: 7)

*Soshite, soko he kare jishin no kao wo utsushita no desu. Kiite mireba nan demo nai koto desu ga, kanari odoroka seru mono desu yo. Maa, kou itta koto ga kare no shumi nan desu ne.*

Kemudian dia membuat pantulan wajahnya sendiri. Kedengarannya mungkin bukan apa-apa, tapi hal ini sangat mengejutkan. Yah, tapi ini adalah hobinya.

### 3.2.1.4 Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis dalam cerpen adalah Kare. Sebagai tokoh yang bertentangan dengan tokoh protagonis dan menimbulkan konflik, Kare memiliki sifat-sifat sebagai berikut:

#### a. Obsesif

Tokoh Kare ini memiliki ketertarikan yang berlebihan terhadap benda-benda optik seperti lensa dan cermin. Seiring berjalannya waktu ketertarikannya itu menjadi obsesi. Obsesi tersebut terus berkembang hingga membuatnya kehilangan akal sehat. Hal tersebut terlihat dari kutipan berikut :

考えてみますと、彼はそんな時分から、物の姿の映る物、たとえばガラスとか、レンズとか、鏡とかいうものに、不思議な嗜好を持っていたようです。(Rampo, 1926: 1)

*Kangaete mimasu to, kare wa sonna jibun kara, mono no sugata no utsuru mono, tatoeba garasu toka, renzu toka, kagami toka iu mono ni, fushigi na shikou wo motte ita you desu.*

Setelah dipikir, sepertinya dari dulu dia sudah memiliki selera yang aneh terhadap benda- benda optik seperti kaca, lensa, maupun cermin.

でも少年時代はまだ、さほどでもなかったのですが、それが中学の上級生に進んで、物理学を教わるようになりますと、御承知の通り物理学にはレンズや鏡の理論がありますね、彼はもうあれに夢中になってしまって、その時分から、病気と言ってもいいほどの、いわばレンズ狂に変わってきたのです。(Rampo, 1926: 3)

*Demo shounen jidai wa mada, sahodo demo nakatta no desu ga, sore ga chuugaku no joukyuusei ni susunde, butsurigaku wo osowaru you ni narimasu to, goshouchi no toori butsurigaku ni wa renzu ya kagami no riron ga arimasune, kare wa mou are ni muchuu ni natte shimatte, sono jibun kara, byouki to ittemo ii hodo no, iwaba renzu kyou ni kawatte kita no desu.*

Ketika remaja masih tidak begitu parah. Namun sejak menjadi murid SMP senior, diajarkan pelajaran fisika. Seperti yang diketahui ada teori lensa dan cermin dalam pelajaran fisika. Sejak saat itu dia menjadi tergila-gila, lebih tepat dikatakan memiliki kelainan mental terhadap lensa.

### b. Eksentrik

Kare adalah seseorang dengan selera yang tidak biasa. Ketertarikannya terhadap benda optik tidaklah wajar. Bahkan ketika menyangkut wanita pun hasrat seksualnya menyimpang. Hal tersebut terlihat dari kutipan berikut :

それに今ひとつは、彼も二十歳を越して、女というものに興味をいだきはじめ、そんな変てこな嗜好を持つほどの彼ですから、情欲の方もひどく変態的で、(Rampo, 1926: 5)

*Sore ni ima hitotsu wa, kare mo hatachi wo koshite, onna to iu mono ni kyōumi wo itadaki hajime, sonna henteko na shikou wo motsu hodo no kare desu kara, jōyoku no kata mo hidoku hentaiteki de,*

Sekarang setelah usianya lebih dari 20 tahun, ia mulai memiliki ketertarikan terhadap wanita. Karena dia adalah orang yang memiliki selera yang aneh, bentuk hasrat seksualnya pun sangat tidak biasa.

### c. Asosial

Karena kesukaannya terhadap objek lensa menyita hampir seluruh perhatiannya, dia lebih banyak menghabiskan waktu di laboratorium sehingga menjadikannya orang yang tertutup. Jarangnya sosialisasi yang dilakukan membuat teman-teman yang mengunjunginya berkurang. Hal tersebut terlihat dari kutipan berikut :

。。。元来友だちの少なかった彼ですが、卒業以来というものは、彼の世界は、狭い実験室の中に限られてしまって、どこへ遊びに出るというでもなくしたがって来訪者もだんだん減って行き、僅かに彼の部屋をおとずれるのは、(Rampo, 1926: 5)

*.... Ganrai tomodachi no sukunakatta kare desu ga, sotsugyou irai to iu mono wa, kare no sekai wa, semai jikkenshitsu no naka ni kagirarete shimatte, doko he asobi ni deru to iu demo naku shitagatte raihousha mo dandan hette iki, wazuka ni kare no heya wo otozureru no wa,*

Sebenarnya dia memiliki beberapa teman. Namun setelah lulus dunianya menjadi terbatas pada laboratorium yang sempit dan tidak pernah pergi keluar untuk bermain sehingga orang yang mengunjunginya perlahan berkurang.

### 3.2.2 Alur

Alur merupakan rangkaian peristiwa yang terjadi dalam cerita. Dalam cerpen *Kagami Jigoku* alur yang terjadi diceritakan dalam tahap seperti berikut:

f. Tahapan penyituasian (*situation*)

Pembukaan cerpen *Kagami Jigoku* berupa diceritakannya sekelompok orang yang sedang minum sambil bertukar cerita. Kemudian saat giliran pencerita terakhir dimulailah cerita tentang Kare dan Watashi. Watashi bercerita tentang ketertarikan Kare terhadap benda-benda optik. Keduanya sudah saling mengenal sejak masih anak-anak. Seiring berjalannya waktu, ketertarikan kare terhadap benda-benda optik semakin besar.

g. Tahap pemunculan konflik (*generating circumstances*)

Setelah mereka lulus menurut Watashi keadaan Kare menjadi parah, ketertarikannya terhadap benda optik berubah menjadi obsesi. Kare membangun laboratorium dan menambah koleksi lensa yang berdampak pada hubungan sosialnya memburuk karena dia lebih banyak menghabiskan waktu di laboratorium dan fokus pada penelitiannya. Meletakkan teleskop di dalam laboratorium untuk mengintip. Kare juga membuat kamar cermin di dalam laboratorium dibantu oleh Watashi.

h. Tahap peningkatan konflik (*rising action*)

Obsesi Kare mencapai titik kegilaan (*madness*). Sebagian besar waktunya dihabiskan dalam laboratorium terutama di kamar cermin bersama kekasihnya, entah apa yang mereka lakukan di dalam sana. Bahkan para pelayannya hampir tidak pernah melihatnya di luar laboratorium. Koleksi cermin dalam bentuk

dan ukuran berbeda bertambah, kalaidoskop besar memenuhi laboratorium. Kare tiba-tiba membangun pabrik kaca dan *watashi* membantu menacarikan pekerja dan teknisinya. Watashi menambah waktu kunjungannya untuk memantau keadaan Kare yang semakin aneh.

i. Tahap puncak (*climax*)

Kare semakin kehilangan akal sehatnya. Watashi dikejutkan dengan bola cermin besar yang bergerak-gerak di dalam laboratorium dan mendapati Kare berada di dalam bola tersebut. Watashi berhasil mengeluarkan Kare dari dalam bola cermin dengan menghancurkan permukaan bola menggunakan palu.

j. Tahap penyelesaian (*falling denouement*)

Watashi menyayangkan Kare yang memiliki keinginan berada dalam bola cermin dan keadaan Kare yang menjadi gila setelah keluar dari dalam bola. Setelahnya Watashi mengetahui bahwa Karelah yang meminta pekerja pabrik untuk membuat bola tersebut.

Dari penjabaran alur di atas disimpulkan bahwa alur dalam cerpen *Kagami Jigoku* adalah alur regresif atau sorot balik. Peristiwa pertama diceritakan dari “saat ini” ketika sekelompok orang sedang berkumpul dan saling bertukar cerita kemudian kejadian cerita mundur atau terjadi *flash back*/sorot balik. Kemudian dari sorot balik tersebut cerita terus berjalan secara kronologis, tetapi tidak sampai kembali pada peristiwa awal. Cerita berakhir pada “saat dulu” ketika masih dalam sorot balik.

### 3.2.3 Latar

#### 3.2.3.1 Latar Tempat

Berikut adalah latar yang menjadi tempat kejadian peristiwa dalam cerpen *Kagami*

*Jigoku*:

##### 1. Rumah Kare

彼の家は山の手の或る高台にあつて、今いう実験室は、そのの広々とした庭園かたすみの片隅の、街々のいらか 藪を眼下に見下す位置に建てられたのですが、..... (Rampo, 1926: 5)

*Kare no ie wa yama no te no aru koudai ni atte, ima iu jikken shitsu wa, soko no hirobiro to shita teien no katasumi no, machimachi no iraka wo ganka ni mikudasu ichi ni taterareta no desu ga, ....*

Rumahnya berada di bukit di atas gunung, sekarang di sudut taman yang luas dibangun laboratorium. Dibangun dengan posisi dapat melihat pemandangan kota yang ada di bawahnya.

##### 2. Ruang belajar

Dalam cerita dikatakan bahwa Watashi dan Kare sudah berteman lama dan

Watashi sering berkunjung. Ada satu peristiwa yang terjadi dalam ruang belajar.

..... ある日彼の勉強部屋をおとずれますと、机の上に古い桐まりの箱が出ていて、..... 彼は手に昔物の金属の鏡を持って、それを日光に当てて、暗い壁に影を映しているのです。 (Rampo, 1926: 2)

..... *Aru hi kare no benkyou heya wo otozure masu to, tsukue no ue ni furui kiri no hako ga dete ite, ....., kare wa te ni mukashimono no kinzoku no kagami wo motte, sore wo nikkou ni atete, kurai kebe ni kage wo utsushiteiru no deshita.*

..... Suatu hari ketika aku memasuki ruang belajarnya, terdapat sebuah kotak kayu tua di atas meja. ...., Ia menggenggam cermin logam tua di tangannya lalu menyinarinya dengan sinar matahari. Kemudian memantulkan bayangan pada tembok yang gelap.

##### 3. Bukit di atas gunung

彼の家は山の手の或る高台にあつて、今いう実験室は、そのの広々とした庭園かたすみの片隅の、街々のいらか 藪を眼下に見下す位置に建てられたのですが、..... (Rampo, 1926: 5)

*Kare no ie wa yama no te no aru koudai ni atte, ima iu jikken shitsu wa, soko no hirobiro to shita teien no katasumi no, machimachi no iraka wo ganka ni mikudasu ichi ni taterareta no desu ga, ....*

Rumahnya berada di bukit di atas gunung, sekarang di sudut taman yang luas dibangun laboratorium. Dibangun dengan posisi dapat melihat pemandangan kota yang ada di bawahnya.....

#### 4. Ruang kelas

..... 教室で凹面鏡のことを教わる時間でしたが、小さな凹面鏡の見本を、生徒のあいだに廻して、次々に皆の者が、自分の顔を映して見ていたのです。(Rampo, 1926: 3)

..... *Kyoushitsu de oudenkyou no koto wo osowaru jikan deshita ga, chiisana oudenkyou nomihon wo, seito no aida ni mawashite, tsugitsugi ni mina no mono ga, jibun no kao wo utsushite miteita no desu.*

..... Waktunya belajar tentang cermin cekung di kelas, aku melihat bayangan diriku yang terpantul pada cermin cekung kecil yang digunakan bergantian setiap murid.

#### 5. Laboratorium

..... 、彼の世界は、狭い実験室の中に限られてしまって、どこへ遊びに出るといってもなくしたがって来訪者もだんだん減って行き、僅かに彼の部屋をおとずれるのは、(Rampo, 1926: 5)

....., *kare no sekai wa, semai jikkenshitsu no naka ni kagirarete shimatte, doko he asobi ni deru to iu demo naku shitagatte raihousha mo dandan hette iki, wazuka ni kare no heya wo otozururu no wa,*

..... dunianya menjadi terbatas di dalam laboratorium yang sempit dan tidak pernah pergi keluar untuk bermain sehingga orang yang mengunjunginya perlahan berkurang.

### 3.2.3.2 Latar Waktu

#### 1. Awal abad 20

いったい彼のうちには、おじいさんか、<sup>ひい</sup>曾じいさんか、<sup>キリシタン</sup>切支丹の<sup>じゃしゅう</sup>邪宗に<sup>きえ</sup>帰依していたことがあって、<sup>ふる</sup>古めかしい<sup>よこもじ</sup>横文字の<sup>しよもつ</sup>書物や、... <sup>つづら</sup>葛籠の<sup>そこ</sup>底に<sup>いっばい</sup>一杯しまつてあるのですが、<sup>いっしょ</sup>そんなものと<sup>い</sup>一緒に、<sup>いがごえどうちゅうすごろく</sup>伊賀越道中<sup>い</sup>双六に出てくるような、一世紀も前の望遠鏡だとか、妙なかつこうの磁石だとか、当時ギヤマンとかビイドロとかいったのでしようが、(Rampo, 1926: 2)

*Ittai kare no uchi ni wa, ojiisan ka, hii jiisan ga, kirisutan no jashuu ni kieshiteita koto ga atte, furumekashii yokomoji no shomotsu ya, ... tsuzura no soko ni ippai shimatte aru no desu ga, sonna mono to ishisho ni, igagoe douchuu sugoroku ni detekuru youna, isseiki mo mae no bouenkyou da to ka, myou na kakkou no jishaku da to ka, touji giyaman to ka biidoro to ka itta no deshau ga,*

Di rumahnya, dari kakat dan buyutnya yang mengabdikan pada kepercayaan Kristen, terdapat kotak penyimpanan yang di dalamnya penuh dengan buku-buku tua dengan tulisan horizontal, ... . Bersamaan dengan itu seperti muncul dalam pertunjukan joruri, ada teleskop berusia berabad-abad atau magnet berbentuk aneh, pada waktu itu yang disebut dengan *giyaman* atau *biidoro*,

ビイドロ (*biidoro*) merupakan *furui kotoba* atau istilah kuno untuk kaca.

Berasal dari bahasa Portugis, *vidro*, yang berarti kaca. Mulai dipakai pada zaman Muromachi (1338 – 1573) dan digunakan sampai pada sekitar zaman Meiji (1868 – 1912)<sup>8</sup>. ギヤマン (*giyaman*) merupakan istilah kuno untuk kaca atau berlian yang berasal dari bahasa Belanda atau Portugis, *diamant/diamante*. Istilah ini mulai muncul pada zaman Edo (1603 – 1867) dan mulai menggantikan penggunaan *biidoro*. Penggunaan kata *giyaman* pada zaman itu untuk menyebut peralatan yang terbuat dari kaca berlian<sup>9</sup>. Kutipan dan penjelasan istilah tersebut menunjukkan latar waktu dalam cerpen sekitar awal abad ke-20.

## 2. Akhir musim semi

.....、ちょうどその日の天候が春の終りに近い頃<sup>ころ</sup>の、(Rampo, 1926: 1)  
....., *choudo sono hi no tenkou ga haru no owari ni chikai koro no*,  
....., sama seperti cuaca hari ini yang mendekati akhir musim semi,

## 3. Pagi hari

ある朝、私は彼の所からの使いのものに、あわただしく叩き起こされたので  
す。(Rampo, 1926: 8)  
*Aru asa, watashi wa kare no tokoro kara no tsukai no mono ni, awatadashiku  
tataki okosareta no desu.*  
Suatu pagi, aku dibangunkan secara tiba-tiba oleh pelayan dari rumahnya.

---

<sup>8</sup> <https://kotobank.jp/word/%E3%83%93%E3%83%BC%E3%83%89%E3%83%AD120420%E3.83.87.E3.82.B8.E3.82.BF.E3.83.AB.E5.A4.A7.E8.BE.9E.E6.B3.89>, diakses 20 Desember 2017.

<sup>9</sup> <https://kotobank.jp/word/%E3%82%AE%E3%83%A4%E3%83%9E%E3%83%B3476362%E5.A4.A7.E8.BE.9E.E6.9E.97.20.E7.AC.AC.E4.B8.89.E7.89.88>, diakses 20 Desember 2017.

### 3.2.3.3 Latar Sosial

Kehidupan sosial awal zaman modern Jepang. Dalam cerpen *Kagami Jigoku* latar sosial yang digunakan adalah kehidupan masyarakat pada zaman pra modern Jepang. Zaman awal modernisasi di Jepang nampak pada pertumbuhan industrinya dan semakin banyak lapisan masyarakat yang boleh bersekolah. Kedua tokoh pergi bersekolah, meski Kare tidak melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Walau tidak melanjutkan sekolah keluarga Kare tidak mempermasalahkannya, sedangkan keluarga Watashi sebaliknya. Keadaan keluarga Kare yang membebaskan memilih hal yang dilakukan nampak jarang terjadi di masa itu. Kebebasan dalam keluarga Kare menunjukkan pola pikir masyarakat modern yang mulai diterapkan.

Kondisi Kare yang terobsesi dengan benda optik hingga membuat bola cermin dan menjadi gila karenanya menunjukkan sifat perusakan kepribadian. Selain obsesinya terhadap cermin, Kare juga sosok yang menjauh dari dunia sosial. Hal-hal tersebut menunjukkan ciri keadaan psikologis pada zaman pra modern<sup>10</sup>.

### 3.2.3.4 Latar Suasana

Dalam cerpen *Kagami Jigoku* terdapat beberapa latar suasana yang ditunjukkan melalui deskripsi narator maupun dialog antar tokoh. Berikut latar suasana yang muncul dalam cerpen:

---

<sup>10</sup> Igarashi, Yoshikuni. "Edogawa Rampo and the Excess of Vision: An Ocular Critique of Modernity in 1920s Japan", dalam *East Asia Culture Critique Vol. 13 no. 2* (Amerika: Duke University Press, 2005), hal. 303-305.

## 1. Kalam

Suasana kalam yang ada dalam cerpen nampak pada bagian awal cerita dan akhir cerita, di mana Watashi menjelaskannya dalam narasi. Berikut kutipan pembukaan cerita yang menunjukkan suasana kalam:

ちょうどその日の天候が春の終りに近い頃の、いやにドンヨリと曇った日で、  
空気が、まるで深い水の底のように重おもしろく淀んで、話すものも、聞くものも、なんとなく気がいめいた気分になっていたからでもあったのか、  
(Rampo, 1926: 1)

*Choudo sono hi no tenkou ga haru no owari ni chikai koro no, iya ni donyori to kumotta hi de, kuuki ga, marude fukai mizu no soko no you ni oomoshiku yodonde, hanasu mono mo, kiku mono mo, nantonaku ki chigai meita kibun ni natte ita kara demo atta no ka,*

Seperti cuaca hari itu yang mendekati akhir musim semi, pada hari berawan mendung, hawanya mengendap semakin berat bagaikan dasar air yang dalam. Ada kalanya yang berbicara maupun yang mendengarkan entah mengapa menjadi merasa terusik.

Kemudian Watashi mulai menceritakan kehidupan Kare yang tidak bahagia.

Berikut kutipan narasinya:

私に一人の不幸な友だちがあるのです。名前は仮りに彼と申して置きましょうか。その彼にはいつの頃からか世にも不思議な病気が取りついたので。ひょっとしたら、先祖に何かそんな病気の人があって、それが遺伝したのかもしれないね。(Rampo, 1926: 1)

*Watashi ni hitori fukou na tomodachi ga aru no desu. Namae wa kari ni kare to moushite okimashouka. Sono kare ni wa itsu no koro kara ka yo ni mo fushigi na byouki ga toritsuitanodesu. Sono kare ni wa itsu no koro kara ka yo ni mo fushigi na byouki ga toritsuita no desu. Hyottoshitara, senzo ni nanika sonna byouki no hito ga atte, sore ga idenshita no kamoshiremasen ne.*

Aku memiliki seorang teman yang malang. Panggil saja dia *kare*. Sejak dulu dia mempunyai penyakit yang aneh. Mungkin diantara leluhurnya ada yang sakit, dan menurun kepadanya.

## 2. Menakutkan

Suasana dalam cerpen menunjukkan suasana menakutkan. Salah satunya pada cerita di mana Watashi ditunjukkan salah satu koleksi cermin Kare. Keunikan

cermin tersebut adalah dapat merefleksikan sebuah karakter jika disinari cahaya.

Namun bagi Watashi yang masih kecil dan setelah mendengarkan penjelasan Kare,

hal tersebut malah membuatnya takut. Berikut kutipannya:

彼にそう言われて、壁を見ますと、驚いたことには、白い丸形の中に、多少形がくずれてはいましたけれど「寿」という文字が、白金のような強い光で現われているのです。

「不思議だね、一体どうしたんだろう」

かみわざ

なんだか神業とでもいうような気がして、子供の私には、珍らしくもあり、怖くもあったのです。.....その説明を聞きますと、一応は理由がわかったものの、今度は、顔を映してもでこぼこに見えない滑らかな表面が、反射さ

おうとつ

せると明きらかに凹凸が現われるという、このえたいの知れぬ事実が、たと

のぞ

えば顕微鏡で何かを覗いた時に味わう、微細なるものの無気味さ、あれに似た感じで、私をゾッとさせるのでした。(Rampo, 1926: 4)

*Kare ni sou iwarete, kabe wo mimasuto, odoraita koto ni wa, shiroi marugata no naka ni, tashou katachi ga kuzurete haimashitakeredo "Kotobuki" to iu bunji ga, hakkin no youna tsuyoi hikari de arawareteiru no desu.*

*"Fushigi dane, ittai doushitan darou?"*

*Nan daka kamiwaza to demo iu you na ki ga shite, kodomo no watashi ni wa, mezurashiku mo ari, kowaku mo atta no desu. .... Sono setsumei wo kikimasu to, ichiou wa riyuu ga wakatta mono no, kondo wa, kao ga utsushite mo dekoboko ni mienai nameraka na hyoumen ga, hansha saseru to akiraka ni outotsu ga arawareru to iu, kono etai no shirenu jijitsu ga, tatoeba kenbikyuu de nani ka wo nozoita toki ni ajiwau, bisai naru mono no bukimi sa, are ni nita kanji de, watashi wo zotto saseru no deshita.*

Seperti yang dikatakannya, aku melihat ke tembok. Betapa terkejutnya aku, nampak pada tembok dalam sebuah lingkaran putih, muncul sebuah aksara dengan sinar putih terang, "Kotobuki".

"Ajaib ya. Bagaimana kau melakukannya?"

Terasa itu seperti keajaiban, diriku yang masih kecil, merasa aneh dan takut. ....Mendengar penjelasannya itu, kurang lebih aku mengerti alasannya. Kali ini kenyataan yang tidak biasa, meskipun merefleksikan wajah pada permukaan halus yang tidak terlihat kasar, ketidakrataannya akan semakin tampak jelas. Contohnya, merasakannya ketika melihat sesuatu dengan mikroskop, keanehan dari hal-hal yang terperinci, perasaan yang sama seperti itu membuatku gemetar (takut).

Suasana menakutkan lainnya dalam cerpen nampak pada Watashi yang ketakutan karena tiba-tiba diminta datang ke rumah Kare untuk membantu mencari

Kare yang tidak nampak di rumah maupun laboratoriumnya. Berikut kutipan narasinya:

でも、それにしてもおかしいのは、中にとじこめられた人が、助けを呼びもしないで、ただゲラゲラ笑っていることでした。

「もしや」

私はある事に気づいて、思わず青くなりました。もう何を考える余裕もありません。ただこの玉をぶちこわす一方です。そして、ともかくも中の人間を助け出すほかはないのです。(Rampo, 1926: 13)

*Demo, sore ni shite mo okashii no wa, naka ni tojikomerareta hiyo ga, tasuke wo yobimo shinai de, tada gera-gera waratteitu koto deshita.*

“Moshiya”

*Watashi wa aru koto ni kizuite, omowazu aoku narimashita. Mou nani wo kanggaeru yoyuu mo arimasen. Tada kono tama wo buchikowasu ippou desu. Soshite, tomokaku mo naka no ningen wo tasuke dasu hoka wa nai no desu.*

Tetapi meskipun begitu hal ini aneh, orang yang ada di dalam tidak meminta bantuan hanya tertawa terbahak-bahak.

“Jangan-jangan..”

Aku menyadari sesuatu dan seketika menjadi pucat. Aku tidak bisa memikirkan apapun lagi. Hanya terus menghancurkan bola ini. Tapi bagaimanapun tidak ada jalan lain untuk membantu mengeluarkan orang yang ada di dalamnya.

### 3. Khawatir

Selain suasana kelam dan menakutkan, nampak juga kekhawatiran dari tokoh Watashi. Keadaan Kare yang semakin menutup diri terhadap dunia luar membuat Watashi mengkhawatirkannya. Berikut kutipan narasi yang menunjukkan kekhawatirannya:

元来友だちの少なかった彼ですが、卒業以来というものは、彼の世界は、狭い実験室の中に限られてしまって、どこへ遊びに出るというでもなくしたがって

わ  
らず  
来訪者もだんだん減って行き、僅かに彼の部屋をおとずれるのは、彼の家の人を除くと、私ただ一人になってしまったのでした。

(Rampo, 1926: 5)

*Ganrai tomodachi no sukunakatta kare desu ga, sotsugyou irai to iu mono wa, kare no sekai wa, semai jikken shitsu no naka ni kagirarete shimatte, doko he yobi ni deru to iu demo naku shita gatte raihousha mo dandan hette iki, wazuka ni kare no heya wo otozureru no wa, kare ni ie no hito wo nozoku to, watashi tada hitori ni natte shimatta no deshita.*

Awalnya dia hanya memiliki sedikit teman. Namun sejak kelulusan dunianya semakin sempit, terbatas dalam laboratoriumnya. Pergi kemanapun untuk bermain maupun pengunjung berangsur-angsur berkurang. Hanya tinggal aku sendiri, selain orang-orang di rumahnya, yang memutuskan untuk tetap mengunjunginya.

Kemudian Watashi kembali khawatir karena tiba-tiba pembantu dari rumah

Kare datang dan memintanya untuk segera ke rumah. Berikut kutipan narasinya:

ある朝、私は彼の所からの使いのものに、あわただしく叩き起こされたので  
す。  
「大へんです。奥様が、すぐにおいでくださいますようにとおっしゃいま  
した」  
「大へん？ どうしたのだ」  
「私どもにはわかりませんのです。ともかく、大急ぎでいらしていただけ  
ませんか」  
使いの者と私とは、双方とも、もう青ざめてしまつて、早口にそんな問答を  
くり返すと、私は取るものも取りあえず、彼の屋敷へと駈けつけました。  
(Rampo, 1926: 12)

*Aru hi, watashi wa kare no tokoro kara no tsukai mono ni, awatadashiku tataki  
okosareta no desu,  
“Taihen desu. Okusama ga, sugu ni oide kudasaimasu you ni to osshaimashita”  
“Taihen? Doushita no”  
“Watashi domo ni wa wakarimasen no desu. Tomokaku, ooisogi de irashitte  
itadakemasen deshouka”  
Tsukai no mono to watashi to wa, souhou tomo, mou aozamete shimatte,  
hayaguchi ni sonna mondou wo kurikaesu to, watashi wa toru mono mo tori aezu,  
kare no yashiki he to kaketetsukemashita.*

Suatu hari, pembantu dari rumahnya mengetuk rumahku dengan tregesa-gesa.

“Gawat. Nyonya meminta anda untuk segera datang”

“Gawat? Apa yang terjadi?”

“Saya juga tidak tau. Tapi bagaimanapun tolong segera ikut dengan saya”

Bersama dengan pembantunya, aku pun menjadi pucat, berulang kali pertanyaan dan jawaban diulang dengan cepat. Tanpa membuang waktu, kami datang berlari ke rumahnya.

### 3.2.4 Sudut Pandang

*Point of view* atau sudut pandang adalah cara pengarang menempatkan posisinya sebagai pencerita dalam cerita. Dalam cerpen *Kagami Jigoku* digunakan sudut pandang persona pertama, “Aku”. Dikatakan sudut pandang persona pertama

sebab pencerita menempatkan posisinya sebagai salah satu tokoh dalam cerita, yaitu Watashi atau aku. Watashi menceritakan tentang Kare, namun penceritaannya terbatas. Selain itu dari awal hingga akhir cerita yang diungkapkan adalah pikiran dan perasaan Watashi. Sehingga sudut pandang cerpen *Kagami Jigoku* adalah sudut pandang persona pertama, “Aku”, tokoh utama.

私に一人の不幸な友だちがあるのです。名前は仮りに彼と申して置きましょうか。その彼にはいつの頃からか世にも不思議な病気が取りついたので。(Rampo, 1926: 1)

*Watashi ni hitori fukou na tomodachi ga aru no desu. Namae wa kari ni kare to moushite okimashouka. Sono kare ni wa itsu no koro kara ka yo ni mo fushigi na byouki ga toritsuitanodesu.*

Aku memiliki seorang teman yang malang. Haruskah kusebutkan namanya? Dia ini sejak dulu mempunyai penyakit yang aneh.

が、彼が何故発狂しなければならなかったか。いや、それよりも、彼はガラス玉の内部で何を見たか。一体全体、何を見たのか。そこまで考えた私は。。。(Rampo, 1926: 15)

*Ga, kare ga naze hakkyou shinakereba naranakatta ka. Iya, sore yori mo, kare wa garasu tama no naibu de nani wo mita ka. Ittaizentai, nani wo mita no ka. Soko made kangaeta watashi wa, ...*

Tapi mengapa dia harus menjadi gila? Tidak, terlebih lagi, apa yang dilihatnya bola kaca itu? Sesungguhnya apa yang kau lihat? Dari situ aku berpikir, ...

### 3.2.5 Tema dan Amanat

Tema dari cerpen *Kagami Jigoku* adalah obsesi yang membawa petaka. Dilihat dari tokoh Watashi yang menceritakan dari awal cerita tentang tokoh Kare yang terobsesi pada benda-benda optik terutama cermin. Seiring berjalannya cerita, obsesi Kare terhadap cermin semakin besar dan tidak terkendali sehingga suatu hari ia membuat bola kaca yang sangat besar agar dapat ditinggali. Sampai pada akhir cerita, Watashi mengungkapkan betapa mengerikannya obsesi Kare terhadap cermin hingga ia menjadi gila karena bola cerminnya.

Amanat yang disampaikan dalam cerpen yang sejalan dengan tema adalah jangan berlebihan dalam menyukai sesuatu. Sesuatu yang dilakukan secara berlebihan akan memberi dampak buruk dan menjadi masalah. Seperti Kare yang terlena pada benda-benda optik terutama cermin hingga menjadi gila. Maka perlu adanya pengendalian diri terhadap hal-hal yang disukai, bukan diri sendiri yang dikendalikan hal-hal yang disukai.

### **3.3 Proses Ekranisasi**

#### **3.2.4 Perubahan Variasi**

Proses ekranisasi dari cerpen *Kagami Jigoku* ke dalam film *Rampo Noir* yang terjadi pada perubahan variasinya dapat dilihat dari unsur tokoh, latar dan alur.

##### **3.3.1.1 Tokoh**

Tokoh yang ada dalam cerpen ada dua orang, yaitu Watashi sebagai narator dan Kare. Di dalam cerpen tokoh Kare tidak diberi nama panggilan, tetapi dalam film tokoh utama yang sama-sama terobsesi dengan cermin diberi nama, yaitu Toru Itsuki. Profesi keduanya juga berbeda, dalam cerpen Kare bisa dikatakan sebagai peneliti benda-benda optik dan pemilik pabrik kaca, sedangkan Toru di dalam film merupakan seorang pengrajin cermin perunggu yang berasal dari keluarga yang mengelola toko barang antik. Perubahan pada proses ekranisasi yang berupa pemberian nama tokoh dalam film adalah untuk mempermudah dalam membedakan tokoh dan menguatkan eksistensi tokoh Toru dalam cerita.



Gambar 1 Toru sedang membuat cermin perunggu (menit 12:08)

Hal lainnya yang berubah dari tokoh Kare adalah dalam cerpen tidak disebutkan bagaimana keadaan fisik Kare dengan jelas setelah keluar dari dalam bola, namun dalam film penampilan fisik Toru berubah. Rambut Toru yang awalnya berwarna hitam berubah menjadi putih dan raut wajahnya menjadi menyeramkan.



Gambar 2 Toru berambut putih yang keluar dari dalam bola (menit 39:22)

### **3.3.1.2 Latar**

#### **1. Latar Tempat**

##### **a. Kamakura**

Di dalam cerpen latar tempat banyak berkisar di rumah Kare di bukit di atas gunung, sedangkan pada film latar tempat diubah menjadi di kota Kamakura dan tempat-tempat di kota tersebut.

#### b. Rumah Toru

Selain lokasi rumah, di dalam film rumah Kare berubah menjadi rumah toko yang menjual barang-barang antik bernama Kawazen. Salah satu barang yang dijual adalah cermin perunggu, yang merupakan bagian dari benda latar.



Gambar 3 Toko Barang Antik Kawazen (menit 09:58)

Dalam cerpen pada kutipan poin 3.2.3.1 no.2 Kare memiliki cermin perunggu, namun cermin tersebut hanya disebutkan satu kali di awal. Sedangkan dalam film cermin perunggu ada di sepanjang cerita sebab dijadikan alat pembunuhan.



Gambar 4 Cermin perunggu yang ada di TKP (menit 17:42)

### c. Ruang kerja Toru

Tempat lain yang mengalami perubahan dalam proses ekranisasi adalah tempat di mana kedua tokoh bekerja. Dalam cerpen tokoh Kare bekerja atau menghabiskan waktu di laboratorium yang dibangunnya. Di dalam laboratorium Kare terdapat banyak benda optik, termasuk berbagai jenis cermin kaca.

Pada film tokoh Toru bekerja di *workshop* atau studio kerja yang ada di toko barang antik milik keluarganya. Studio kerja Toru digunakan untuk membuat cermin perunggu yang akan dijual di toko Kawazen. Perubahan tempat kerja tokoh pada film dilakukan untuk menyesuaikan dengan jalan cerita dan profesi Toru.



Gambar 5 Studio kerja Toru (menit 11:08)

## 2. Latar Waktu

Latar waktu dalam cerpen maupun film menunjukkan musim semi, namun ada hal yang membedakan. Dalam cerpen diceritakan pada pembukaan latar waktu menunjukkan sedang di akhir musim semi. Kemudian cerita mengalami kilas balik yang menunjukkan saat itu tokoh Kare dan Watashi masih anak-anak hingga mereka dewasa.

Sedangkan latar waktu dalam film berlangsung selama musim semi. Ditunjukkan dengan adanya bunga dafodil atau *narcissus*, jenis bunga yang tumbuh pada musim semi. Selain itu kejadian terbunuhnya beberapa wanita secara misterius hingga tertangkapnya pelaku, terjadi hanya selama beberapa hari.



Gambar 6 Bunga Dafodil di sekolah upacara minum teh (menit 4:06)

### 3.3.1.3 Alur

Pada pemaparan poin 3.2.2 diketahui bahwa alur pada cerpen adalah alur sorot balik, sedangkan pada film adalah alur maju. Dalam cerpen Watashi bercerita mengenai keadaan Kare yang terobsesi pada benda-benda optik, terutama cermin, dari kecil hingga dewasa dalam kilas balik. Sedangkan dalam film cerita berubah menjadi penyelidikan kasus kematian misterius para wanita karena cermin.

#### 1. Tahapan penyituan

Pembukaan dalam cerpen diceritakan bahwa ada sekelompok orang yang sedang minum sambil bertukar cerita. Sedangkan pembukaan dalam film berubah menjadi sekumpulan wanita yang sedang melangsungkan upacara minum teh. Bagian bertukar cerita berubah menjadi percakapan antara tokoh usai kelas. Perubahan pembukaan yang terjadi dalam film karena jalan cerita pada film diubah oleh

sutradara dan penulis naskah agar cerita dalam film lebih menarik. Berikut ini kutipan dalam cerpen:

「珍しい話とおっしゃるのですか、それではこんな話はどうでしょう」  
ある時、五、六人の者が、怖い話や、珍奇な話を、次々と語り合っていた時、友だちのKは最後にこんなふうにはじめた。(Rampo, 1926: 1)

*“Mezurashii hanashi to ossharu no desu ka, sore dewa konna hanashi wa dou deshou”*

*Aru toki, go, roku nin no mono ga, kowai hanashi ya, chinki ns hanashi wo, tsugitsugi to katari atteita toki, tomodachi no K ha saigo ni konna fuu ni hajimeta.*

“Berbicara tentang cerita aneh, bagaimana dengan cerita ini.”

Saat itu ada lima, enam orang yang bercerita tentang cerita menakutkan dan aneh secara bergiliran. Yang terakhir teman K mulai bercerita.



Gambar 7 Dua tokoh sedang berbincang (menit 3:35 – 4:21)

## 2. Tahap pemunculan konflik

Pengenalan tokoh Kare dalam film juga mengalami perubahan. Dalam cerpen tokoh Kare sudah dimunculkan dari awal cerita pada tahap penyituasian, sedangkan dalam film tokoh Toru baru dimunculkan dan diceritakan latar belakangnya ditahap pemunculan konflik.



Gambar 8 Toru membuat cermin perunggu (menit 11:25 – 13:25)

### 3. Tahap peningkatan konflik (*rising action*)

Dalam cerpen diceritakan bahwa Kare kerap menghabiskan waktu di dalam kamar cermin dan terkadang ditemani kekasihnya. Namun apa yang mereka lakukan di dalam tidak diketahui. Sedangkan dalam film dilakukan perubahan berupa adegan Toru dan Harumi di ruang belajar dan Toru dan Azusa di kamar hotel Kamakura. Di mana dalam film Toru dengan Harumi berbincang kemudian berciuman. Kemudian Toru dengan Azusa ditampilkan dalam hubungan *sadist & masocist*. Yang dilakukan Toru dengan Harumi dan Azusa di film, dipilih sutradara untuk menonjolkan ciri khas cerita Edogawa Rampo yang mengandung *ero guro*. Berikut ini kutipan dari cerpen:

そのうちに、鏡の部屋へはいるのは、彼一人だけではないことがわかってきました。その彼のほかの人間というのは、彼のお気に入りの小間使いでもあり、同時に彼の恋人でもあったところの、当時十八歳の美しい娘でした。(Rampo, 1926: 8)

*Sono uchi ni, kagami no heya e hairu no wa, kare hitori dake dewa nai koto ga wakatteshimashita. Sono kare no hokano ningen to iu no wa, kare no oki ni iri no komatsukai de mo ari, douji ni kare no koibito de mo atta koro no, touji juu hachi sai no utsukushii musume deshita.*

Tidak lama aku mengetahui yang masuk ke ruang cermin tidak hanya dia sendiri. Orang lain yang masuk ke ruangan itu adalah seorang gadis cantik berumur 18 tahun yang merupakan pelayan sekaligus kekasihnya.



Gambar 9 Toru meneteskan cairan lilin panas di tubuh Azusa (menit 33:11 – 34:34)

#### 4. Tahap puncak

Dalam cerpen Watashi dipanggil oleh pelayan Kare dan bergegas ke laboratorium. Lalu mendapati Kare yang berada dalam bola cermin dan berusaha mengeluarkannya dari dalam sana. Meski berhasil dikeluarkan, keadaan Kare sudah tidak tertolong karena ia telah menjadi gila. Sedangkan dalam film petugas polisi, detektif kepolisian dan Akechi bergegas ke studio kerja Toru setelah menemukan korban ketiga. Yang didapati ketika sampai di studio adalah bola cermin yang sangat besar dan dicurigai sebagai tempat persembunyian Toru. Walau sama-sama berusaha mengeluarkan Toru dari dalam bola, namun dalam film bola cermin rusak karena meledak sendiri. Toru yang muncul dari dalam bolapun masih memiliki kesadaran, sehingga masih bisa diinterogasi. Berikut kutipan dalam cerpen:

私はある事に気づいて、思わず青くなりました。もう何を考える余裕もありません。ただこの玉をぶちこわす一方です。そして、ともかくも中の人間を助け出すほかはないのです。

私はいきなり工場に駆けつけて、大ハンマーを拾うと、元の部屋に引き返し、玉を目がけて勢いこめてたたきつけました。と、驚いたことには、内部は厚いガラスでできていたと見え、ガチャんと、恐ろしい音と共に、おびただしい破片に、割れくずれてしまいました。

そして、その中から這<sup>は</sup>いだしてきたのは、まぎれもない私の友だちの彼だったのです。もしやと思っていたのが、やっぱりそうだったのです。それにしても、人間の相好<sup>そうごう</sup>が、僅か一日のあいだに、あのようにも変わるものでしょうか。(Rampo, 1926: 12 - 13)

*Watashi wa aru koto ni kizuite, omowazu aoku narimashita. Mou nani wo kangaeru yoyuu mo arimasen. Tada kono tama wo buchikowasu ippou desu. Soshite, tomo kaku mo naka no ningen wo tasuke dasu hoka wa nai no desu.*

*Watashi wa ikinari koujou ni kaketsukete, ookii hanmaa wo hirou to, moto no heya ni hikikaeshi, tama wo me ga keteikioi komete tataki tsukemashita. To, odoroiita koto ni wa, naibu wa atsui garasu de dekiteita to mie, gachan to, osoroshii oto to tomo ni, obitadashii hahen ni, warekasurete shimaimashita.*

*Soshite, sono naka kara haidashitekita no wa, magire mo nai watashi no tomodachi no kare datta no desu. Moshiya to omotteita no ga, yappari sou datta no desu. Soreni shitemo, ningen no sougou ga wazu ka ichi nichu no aida ni, ano you ni mo kawaru mono deshau ka.*

Aku menjadi pucat begitu menyadari sesuatu. Aku tidak bisa memikirkan apa pun lagi. Hanya berusaha menghancurkan bola ini. Lalu mengeluarkan orang yang ada di dalam bagaimana pun caranya.

Aku bergegas ke pabrik, mengambil palu besar, kembali ke ruang cermin, kemudian memukulkan palu pada bola dengan sekuat tenaga.

Betapa terkejutnya aku, melihat bagian dalam bola sepertinya terbuat dari kaca yang tebal. Bersamaan dengan suara pukulan dan suara mengerikan, bola cermin pun hancur berkeping-keping.



Gambar 10 Polisi, Akechi, dan bola cermin di studio kerja Toru (menit 38:44)

##### 5. Tahap penyelesaian (*falling denouement*)

Tahapan penyelesaian dalam cerpen berupa narasi dari Watashi yang mengungkapkan keadaan Kare setelah kejadian bola cermin. Kare yang menjadi gila, meninggalkan kehidupan bermasyarakat. Sedangkan dalam film Toru yang sedang diinterogasi berusaha kabur. Toru kabur dengan cara menabrakan tubuhnya pada cermin pembatas terlambat dicegah para petugas polisis dan detektif, sehingga kasus kematian akibat cermin tidak dapat terselesaikan sepenuhnya.



Gambar 11 Toru melompat ke cermin pembatas (menit 45:03)

### 3.3.2 Penambahan

Dalam proses ekranisasi karena adanya perubahan bervariasi maka terjadi penambahan pada beberapa aspek dalam film. Berikut penambahan yang terjadi pada film:

#### 3.3.2.1 Alur

Perubahan cerita secara drastis oleh sutradara membuat penambahan dalam alur film tidak sedikit. Perubahan yang terjadi karena sutradara ingin membuat cerita yang lebih kompleks dengan menambahkan ciri khas penulis, detektif *iconic* Rampo, Kogoro Akechi, dan cerita bernuasa *ero guro*. Berikut penambahan dalam film yang tidak terdapat pada cerpen:

##### 1. Tahapan penyituasian

Pembukaan pada film ditampilkan dengan memperlihatkan pantai yang ada di Kamakura, lalu kuil dan sekitarnya.



Gambar 12 Pantai di Kamakura (menit 00:34 - 00:44)

## 2. Tahapan pemunculan konflik

### a. Kemunculan korban pertama

Cerita dalam film pada tahap pemunculan konflik dimulai dengan jatuhnya korban pertama, Sayako, instruktur sekaligus pemilik Sekolah Upacara Minum Teh Enshu. Dia tewas setelah bercermin cengan cermin tangan yang terbuat perunggu. Mayat Sayako ditemukan oleh asistennya. Peristiwa ini adalah awal dari kasus kematian misterius beruntun di Kamakura.



Gambar 13 Sayako ditemukan tewas (menit 6:03)

### b. Proses olah TKP dan kemunculan Kogoro Akechi

Setelah tewasnya Sayako, para petugas polisi dan detektif kepolisian melakukan penyelidikan. Pada saat sedang memeriksa tempat kejadian perkara (TKP) Kogoro Akechi dan Kobayashi memperkenalkan diri

kepada detektif kepolisian. Kemudian mereka bersama-sama meminta keterangan dari asisten Sayoko.



Gambar 14 petugas polisi sedang memeriksa TKP (menit 6:45 - 7:00)

c. Penjelasan dokter forensik

Adegan dalam film ketika petugas forensik memberi tahu hasil autopsi mayat yang wajahnya hancur tetapi penyebabnya masih belum diketahui.



Gambar 15 Petugas forensik memperlihatkan kondisi mayat (menit 7:59 – 8:38)

d. Proses pemakaman Sayoko

Setelah memeriksa kondisi mayat Sayoko, Akechi dan detektif kepolisian menyelidiki orang – orang yang berhubungan dengan Sayoko di rumah duka.



Gambar 16 Pemakaman Sayoko di rumah duka (menit 8:40 - 9:50)

### 3. Tahap peningkatan konflik

Petugas kepolisian dan Akechi masih belum dapat mengungkapkan penyebab kematian Sayoko meski telah melakukan penyelidikan. Namun kemudian jatuh korban kedua dan ketiga.

#### a. Pendekatan Harumi terhadap Toru

Setelah pemakaman Sayoko, Harumi mendatangi Toru yang sedang membaca di ruangannya. Harumi mencoba menarik perhatian Toru dengan membahas hubungan Toru dan Sayoko.

#### b. Pemeriksaan patung Budha oleh polisi patroli dan penjaga kuil

Pada malam hari terdengar suara aneh dari ruang penyimpanan patung Budha. Petugas polisi yang sedang patroli diminta penjaga kuil untuk menemani memeriksa keadaan patung Budha.



Gambar 17 Memeriksa keadaan patung Budha (menit 15:38 - 16:55)

c. Penemuan mayat Harumi dan cermin perunggu

Harumi ditemukan tewas di rumahnya dalam kondisi yang sama dengan mayat Sayoko. Saat sedang memeriksa TKP, Akechi menemukan cermin perunggu. Dari hasil laporan kejadian sebelumnya juga ditemukan cermin perunggu. Kemudian Akechi dan detektif kepolisian mencari asal usul cermin tersebut.

d. Mendengarkan keterangan dari Toru

Diketahui cermin perunggu milik Sayoko dan Harumi berasal dari toko anti Kawazen dan pembuatnya adalah Toru. Sebagai orang yang membuat cermin yang ditemukan di TKP, Toru dimintai keterangannya oleh Akechi dan detektif kepolisian.



Gambar 18 Toru dimintai keterangan oleh Akechi dan Kobayashi (menit 20:18 – 24:58)

e. Pembahasan hasil penyelidikan di kantor polisi

Akechi bersama dua petugas dari kepolisian dan Kobayashi

membicarakan tentang perkembangan penyelidikan kasus.

Mendiskusikan hasil pemeriksaan cermin, penyebab menjadinya senjata mematikan.



Gambar 19 Diskusi perkembangan penyelidikan (menit 34:42- 36:42)

f. Kunjungan Akechi pada istrinya

Akechi menemui istrinya yang berada di sanatorium dan mendiskusikan

kasus yang sedang ia tangani saat ini.



Gambar 17 Akechi menemui istrinya (menit 41:24 – 41:44)

g. Perbincangan Toru dengan Azusa

Toru yang hendak mengambil minum di dapur melihat Azusa yang sedang minum. Mereka berdua mengobrol tentang dua kematian aneh yang terjadi dan hubungan mereka dengan korban. Kemudian Toru mencoba menenangkan Azusa yang mabuk.

h. Penerimaan hasil pemeriksaan cermin

Kepolisian mendapatkan hasil pemeriksaan cermin perunggu milik korban. Mendiskusikan hasil pemeriksaan cermin dan penemuan bukti-bukti yang lain dengan Akechi dan Kobayashi. Namun Kobayashi hampir menjadi korban ketiga saat memandangi cermin perunggu. Karena hal tersebut mereka menyadari bahwa ada sesuatu yang aneh dengan cermin perunggu tersebut.

i. Penemuan mayat Azusa

Setelah menghabiskan waktu dengan Toru di hotel, Azusa ditemukan tewas dalam kondisi seperti dua korban sebelumnya. Dan ditemukan juga cermin perunggu di dekat mayat Azusa.

4. Tahapan puncak

Penangkapan Toru di studio kerjanya. Detektif kepolisian dan Akechi mencurigai Toru sebagai pelaku dibalik kematian tidak wajar yang terjadi pada tiga orang wanita dari bukti-bukti yang terkumpul. Para petugas polisi kemudian memeriksa rumah dan studio kerja Toru. Ibu Toru yang berada di rumah kaget dengan kedatangan para petugas polisi.

## 5. Tahap penyelesaian

Akechi menjelaskan bagaimana Toru melakukan kejahatannya. Kemudian Toru dibawa ke kantor polisi dan diinterogasi lebih lanjut.



Gambar 18 Akechi berkonfrontasi dengan Toru (menit 39:29 – 40:20)

### 3.3.2.2 Tokoh

Jika tokoh dalam cerpen ada dua orang, yaitu *watashi* dan *kare*, pada prosesnya ke dalam film para tokohnya bertambah. Hal itu dikarenakan jalan cerita yang berubah, maka untuk menyesuaikan tokoh perlu ditambahkan.

Cerita dalam cerpen yang hanya berfokus pada kehidupan dan obsesi *kare* pada benda optik terutama cermin, berkembang menjadi cerita tentang kasus pembunuhan karena cermin. Cerita tentang misteri seperti dalam film *Rampo Noir* membutuhkan adanya tokoh-tokoh seperti detektif, polisi, korban, dan pelaku.

Tokoh- tokoh yang ditambahkan di dalam film, antara lain:

1. Kogoro Akechi : seorang detektif swasta,



2. Kobayashi: asisten Kogoro,



3. Sayoko Yamashina: guru di sekolah chanoyu (upacara minum teh) Enshu, korban pertama,



4. Harumi Shinomiya: murid di Enshu, korban ke-dua,



5. Azusa Itsuki: saudara ipar Toru, murid di Enshu, korban ke-tiga,



6. Detektive kepolisian: detektif dari pihak kepolisian.



7. Istri Kogoro : tidak disebutkan siapa namanya, namun dia berada di sanatorium,



8. Ibu Toru



9. Petugas polisi: bertugas mengamankan dan memeriksa TKP, mengumpulkan jejak bukti;
10. Petugas forensik: orang yang memeriksa dan mengidentifikasi jasad, melakukan pemeriksaan mayat untuk mengetahui penyebab kematian.

#### **3.3.2.4 Latar tempat**

Latar tempat dalam cerpen sebagian besar terjadi di laboratorium. Sedangkan pada film ada lebih banyak latar tempat yang diambil. Latar untuk cerita dalam film dibuat lebih banyak dan luas untuk menyesuaikan konsep cerita tentang penyelidikan kasus kematian misterius. Dalam film bertempat di Kamakura dan tempat-tempat yang ada di kota itu.

1. Kuil Kamakura



2. Sekolah Upacara Minum Teh Enshu (Seitou an/ Aogiri an Enshuryuu Chaseki)
3. Rumah duka dekat pantai Yuigahama
4. Kantor Polisi Kamakura



5. Ruang autopsi Rumah Sakit Universitas
6. Hotel Kamakura
7. Shichirigahama Sanatorium



### 3.3.3 Penciutan

Pada proses ekranisasi dari cerpen *Kagami Jigoku* ke film *Rampo Noir* juga terjadi penciutan atau pemotongan. Proses penciutan terjadi pada unsur tokoh dan alur.

#### 3.3.3.1 Tokoh

Dalam cerpen ada dua tokoh, yaitu Watashi dan Kare. Pada proses ekranisasi terjadi penciutan pada tokoh Watashi, sehingga tidak dimunculkan dalam film. Tokoh Watashi adalah penutur dalam cerpen sekaligus berperan sebagai sahabat Kare yang menjelaskan situasi dan keadaannya. Keberadaan tokoh Watashi tidak diubah seperti tokoh Kare menjadi Toru di film, namun benar-benar dihilangkan. Hal ini

karena keberadaan Watashi ada maupun tidak ada dalam film tidak mempengaruhi jalannya cerita. Dalam film tidak digunakan narator dan tokoh Toru dibuat tidak memiliki teman dekat. Selain itu dialog antara para tokoh dapat menjelaskan dan menunjukkan jalannya cerita dengan jelas.

### **3.3.3.2 Alur**

Penciutan alur cerita dalam cerpen ke dalam film terjadi pada hampir seluruh cerita. Dalam film tidak ada kilas balik atau pun pemaparan mendetail tokoh Toru seperti tokoh Kare di cerpen. Bagian dalam cerpen yang diambil sutradara hanya keadaan tokoh Kare yang terobsesi benda optik dan kejadian bola cermin. Banyak bagian yang tidak diambil karena tidak ada kaitannya dengan pengembangan pokok masalah cerita dan tidak akan mempengaruhi jalannya cerita dalam film. Berikut ini adalah alur-alur yang mengalami proses penciutan dalam film:

#### **1. Tahapan penyituasian**

Awal cerita dalam cerpen tentang sekelompok orang yang sedang bertukar cerita yang diakhiri dengan dimulainya cerita tentang Kare dan Watashi, dalam versi filmnya ditiadakan.

#### **2. Tahap pemunculan konflik**

Proses perkembangan ketertarikan Kare menjadi obsesi tidak ditampilkan dalam film. Seperti membangun laboratorium dan menambah koleksi lensa, menghabiskan lebih banyak waktu di laboratorium dan fokus pada penelitiannya sehingga kesehatan dan kehidupan sosialnya memburuk. Memasang teleskop di dalam laboratorium dan membuat kamar cermin di dalam laboratorium yang dibantu oleh Watashi.

### 3. Tahap peningkatan konflik

Koleksi cermin yang bertambah, kalaidoskop memenuhi laboratorium, Kare yang tiba-tiba membangun pabrik kaca dan Watashi membantu menacarikan pekerja dan teknisinya hingga Watashi yang semakin sering berkunjung karena khawatir dengan keadaan *kare* yang semakin aneh tidak ada dalam versi film.

### 4. Tahap puncak (*climax*)

Watashi yang tidak ditampilkan dalam film membuat peristiwa dirinya dipanggil ke kediaman Kare dan mendapati bola cermin besar yang bergerak-gerak di dalam laboratorium juga hilang.

### 5. Tahap penyelesaian (*falling denouement*)

Tidak adanya keberadaan Watashi dan pembangunan pabrik dalam film, maka bagian cerita di mana Watashi yang mengetahui bahwa Kare menyuruh pekerja pabrik untuk membuat bola cermin tidak ada.

Proses-proses ekranisasi yang terjadi menunjukkan bahwa sutradara Akio Jisouji mengadaptasi cerpen *Kagami Jigoku* ke dalam film *Rampo Noir* dengan pendekatan *loose*, karena sutradara hanya mengambil ide utama cerita lalu mengembangkannya sesuai imajinasi dan interpretasinya.

Film (hasil) ekranisasi dengan pendekatan *loose* dianggap beresiko karena mengubah hampir keseluruhan cerita. Namun sutradara Jisouji memiliki pengembangan ide untuk memasukkan detektif *Kogoro Akechi* dan *style ero guro* Rampo agar lebih menarik. Apalagi dengan konflik yang terjadi karena kasus kematian secara misterius yang menimpa 3 orang wanita dan ternyata setelah

diselidiki diakibatkan oleh cermin dapat membuat penasaran penonton. Kemudian bagaimana Kogoro menyelesaikan kasus menjelaskan bagaimana sebuah cermin perunggu dapat mengakibatkan kematian pada seseorang juga menjadi daya tarik.

Walau sebelumnya Jisouji pernah menggarap 2 film yang juga diadaptasi dari cerita karangan Rampo, namun film *Rampo Noir* khususnya segmen *Kagami Jigoku* bagi peneliti kurang memuaskan. Menurut peneliti jalan cerita agak membosankan sebab tokoh selain tokoh Toru terlihat kurang. Seperti tokoh Kobayashi, dalam film dia seperti bayangan Kogoro, hanya mengikuti Kogoro ke mana saja tanpa banyak bicara atau mengutarakan pendapatnya tanpa diminta.

Secara keseluruhan film *Rampo Noir* segmen *Kagami Jigoku* sudah bagus sebab bagi peneliti sutradara dapat mengembangkan ide cerita dengan berani dan memberi cerita baru yang menarik. Bila dibandingkan dengan versi cerpennya, maka jalan cerita versi film lebih menarik. Dalam cerpen jalan ceritanya lebih datar dan membosankan karena terlalu banyak narasi dengan sedikit percakapan dan konflik yang sederhana.

## BAB 4

### PENUTUP

#### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka sebagai hasil penelitian alih wahana cerpen *Kagami Jigoku* ke dalam film *Rampo Noir* dengan teori ekranisasi diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan teori strukturalisme dapat diketahui hal-hal yang berhubungan dengan unsur intrinsik cerpen yaitu tema, amanat, tokoh, penokohan, sudut pandang, alur, latar. Tema cerpen adalah obsesi yang berlebihan dapat membawa petaka, sehingga amanat yang disampaikan ialah jangan berlebihan menyukai sesuatu. Terdapat dua tokoh dalam cerpen yaitu Kare, tokoh yang kisah hidupnya diceritakan, dan Watashi, sebagai narator dan teman dari tokoh Kare. Kare diceritakan sebagai tokoh yang obsesif, abnormal, dan asosial. Watashi memiliki watak peduli, setia kawan, dan pengertian. Sudut pandang dalam cerpen ini adalah sudut pandang persona pertama “Aku” tokoh utama. Alur dalam cerpen merupakan alur regresif, karena terjadi sorot balik meskipun tidak kembali ke waktu awal cerita diceritakan. Latar tempat yang terdapat dalam cerpen adalah bukit di atas gunung, rumah Kare, ruang belajar, laboratorium, kelas. Latar waktu dalam cerpen terjadi pada awal abad ke-20 di Jepang, pada awal musim semi dan pagi hari. Latar suana yang terdapat dalam cerpen yaitu suasana kelim, menakutkan, dan khawatir.

2. Analisis ekranisasi dari cerpen ke film yang terdiri dari perubahan variasi, penambahan, dan pengurangan terjadi pada hampir pada semua unsur, dan cerita dalam cerpen dan film cukup berbeda. Kesamaan dari cerpen maupun film ada pada inti cerita tentang seorang pemuda yang terobsesi pada cermin. Ia jatuh dalam obsesinya terhadap cermin hingga membuat bola cermin, masuk ke dalamnya, dan menjadi gila setelah keluar dari dalam bola. Dalam film tidak hanya tentang obsesi seorang pemuda tetapi ditambah dengan kasus kematian para wanita secara misterius akibat cermin. Dari perubahan dan penambahan tersebut perubahan variasi, penambahan, dan pengurangan pada alur, tokoh, dan latar dilakukan.

Perubahan bervariasi terjadi pada tokoh Kare. Dalam cerpen Kare tidak bernama namun dalam film memiliki nama Toru Itsuki. Selain itu dalam cerpen tokoh Kare memiliki hobi bereksperimen dengan benda optik, sedangkan di dalam film Toru bekerja sebagai pengrajin cermin perunggu. Pada latar tempat di dalam cerpen terjadi sebatas di rumah Kare sedangkan di dalam film diubah menjadi di kota Kamakura. Rumah Kare di dalam cerpen juga berubah menjadi rumah dengan toko barang antik dalam film. Kemudian laboratorium di dalam cerpen berubah menjadi studio kerja. Latar waktu yang di dalam cerpen yang berlangsung selama beberapa tahun di dalam film berubah menjadi hanya satu musim semi.

Perubahan bervariasi juga terjadi pada alur cerita. Pada tahap penyituan di dalam cerpen diceritakan dengan sekelompok orang yang sedang bertukar cerita, sedangkan dalam film ditampilkan sekelompok

wanita yang sedang melakukan upacara minum teh. Tahap pemunculan konflik di dalam cerpen tentang ketertarikan Kare yang semakin mendalam, sedangkan dalam film terjadi kasus kematian yang pertama. Kemudian peningkatan konflik dalam cerpen tentang Kare yang mengurung diri semakin lama di dalam laboratorium dan menghabiskan waktu bersama kekasihnya di dalam kamar cermin. Sementara dalam film cerita berubah menjadi Toru dan Azusa yang melakukan hubungan *sadist & masocist* di hotel. Pada tahap puncak di dalam cerpen diceritakan bahwa Watashi diminta pelayan Kare untuk datang memeriksa laboratoriumnya sedangkan dalam film petugas kepolisian mencoba menangkap Toru setelah semua bukti mengarah kepadanya. Selain itu ketika bola kaca yang menjadi tempat persembunyian Kare di dalam cerpen hancur karena dirusak oleh Watashi, sedangkan di dalam film bola cermin rusak karena meledak tiba-tiba. Dan pada tahanan penyelesaian di dalam cerpen Kare yang telah keluar dari bola cermin menjadi gila selamanya, sedangkan Toru masih memiliki kewarasan.

Penambahan dalam proses ekranisasi terjadi pada alur, tokoh, dan latar tempat. Pada alur di tahap penyituasian ditampilkan pantai di Kamakura. Tahap pemunculan konflik ditampilkan dengan jatuhnya korban pertama, Sayoko, kemudian proses olah TKP dan kemunculan Akechi, penjelasan forensik, dan pemakaman Sayoko. Tahap peningkatan konflik ditambahkan pendekatan Harumi kepada Toru, pemeriksaan patung Budha oleh petugas patroli dan penjaga kuil, penemuan mayat Harumi dan cermin perunggu di TKP, pemeriksaan Toru oleh polisi dan Akechi, pembahasan

hasil penyelidikan di kantor polisi, kunjungan Akechi pada istrinya, pembicaraan Toru dan Azusa, penerimaan hasil pemeriksaan cermin, dan penemuan mayat Azusa. Tahapan puncak di dalam film ditambahkan dengan penggeledahan rumah dan studio kerja Toru setelah bukti-bukti terkumpul. Dan tahap penyelesaian di dalam film Akechi memaparkan bagaimana cermin buatan Toru dapat memakan korban, kemudian Toru di tangkap dan dibawa ke kantor polisi untuk diminta keterangan lebih lanjut, walau pada akhirnya Toru berhasil kabur.

Penambahan pada tokoh di dalam film dilakukan untuk menyesuaikan jalan cerita baru, yaitu dengan menambahkan tokoh Kogoro Akechi, Kobayashi, Sayoko Yamashina, Harumi Shinomiya, Azusa Itsuki, detektif kepolisian, petugas kepolisian, petugas forensik, istri Kogoro, dan ibu Toru. Latar tempat di dalam film ditambahkan pantai Yuigahama, Kuil Kamakura, Sekolah Upacara Minum Teh Enshu, rumah duka, Kantor Polisi Kamakura, ruang autopsi, dan Sanatorium Shichirigahama.

Penciutan yang terjadi di dalam film dapat dilihat pada tokoh Watashi. Watashi yang menjadi sahabat Kare sekaligus pencerita tidak ditampilkan dalam film. Kemudian alur yang tidak ada pada tahap pemunculan konflik dalam film yaitu perkembangan ketertarikan Kare terhadap benda optik. Pada tahap peningkatan konflik dalam film tidak dimunculkan pembuatan pabrik kaca dan bertambahnya koleksi lensa Kare. Lalu pada tahap puncak ketika pelayan Kare datang pagi-pagi meminta Watashi memeriksa keadaan Kare di laboratorium. Dan pada tahapan

penyelesaian tidak ada bagian cerita Watashi mengetahui bahwa Kare yang menyuruh pekerjanya untuk membuat bola cermin karena keberadaan Watashi dan cerita pembuatan pabrik ditiadakan.

3. Dari hasil analisis kedua wahana tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa pendekatan adaptasi yang dilakukan oleh sutradara adalah pendekatan *loose*. Dalam film sutradara Akio Jisoji hanya mengambil inti cerita tentang seorang pemuda yang terobsesi terhadap cermin. Kemudian merubahnya menjadi cerita misteri, menambah tokoh detektif Kogoro Akechi dan Kobayashi, dan sentuhan cerita *ero guro* untuk menonjolkan karakter cerita Edogawa Rampo. Menurut peneliti, Jisouji sebagai sutradara yang sebelumnya sudah pernah membuat film adaptasi dari karya Rampo, berhasil membuat cerita film *Rampo Noir* lebih menarik dibanding versi cerpennya dan bisa mempertahankan inti cerita walau dengan banyak perubahan.

#### **4.2 Saran**

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna dan masih banyak materi yang dapat dibahas. Baik segi analisis cerpen, film, maupun adaptasi cerpen ke film. Pada penelitian selanjutnya, cerita *Kagami Jigoku* dapat diteliti dengan teori struktural dengan fokus analisis latar sehingga ditemukan fungsi latar baik sebagai metafor maupun latar sebagai atmosfer.

## 要旨

本論文の題名は『江戸川乱歩に書かれた「鏡地獄」という短編小説の映画化になっている「乱歩地獄」の分析』である。この題名を選んだ理由は、映画化にたいしては興味があって、「鏡地獄」の短編小説と映画は違うと思うので詳しくは知りたいからである。本研究の目的はその映画化のプロセスを調べるためである。

本研究に使用された理論は構造理論と適応理論である。構造理論は 2012 年に出版された Nurgiyantoro の「Teori Pengkajian Fiski」にある理論で適応理論は 2012 年に出版された Damono の「Alih Wahana」にある理論を使用した。また、方法論は「記述的」でそれはデータを集めたり、分析したりする方法である。主なデータとして 1926 年に出版された江戸川乱歩「鏡地獄」という短編小説で 2005 年に実相寺昭雄に方向付けられた「乱歩地獄」の第 2 部映画である。

「鏡地獄」は「彼」という人のレンズ狂についての話である。「彼」の生活は「私」という「彼の友人」に語られている。「彼」の強迫観念は子供の頃からあってだんだんレンズ、鏡などの光学物に取り付かれて「彼」が変な人になった。分析した後、結果としては下記のようなものである。

まず、構造理論で短編小説の構造要素を分析した結果は次のように説明できる。「鏡地獄」のテーマは「過度強迫観念は不幸をもたらす」のことである。「鏡地獄」にいる登場人物は二人で、「私」と「彼」である。「私」の性格は優しく、忠実な人で、「彼」は変な人で非社会的な人である。「鏡地獄」にある場所の背景はおもに「彼の家」で、時間の背景は「朝日」、「春のおわり」、「20 世紀初頭」で社会背景は「市民の 20 世紀初頭」のことである。また、「鏡地獄」の

筋立ては「後退的」というプロットである。それは、話の中途にフラッシュバックの事件が入れているプロットである。そして話の立場は「一人称視点」を使っている。それは「鏡地獄」が「私」の視点から語られたからである。

次は「Alih Wahana」の理論で映画化のプロセスを説明する。結果としては次のようである。「Alih Wahana」の過程が三つあって、それは「変化」のプロセスと「追加」のプロセスと「削減」のプロセスである。まず、「変化」のプロセスである。短編小説からは筋立てのことや、登場人物のことや、背景の部分が変化された。短編小説に使う「後退的」のプロットが映画には「進歩的」のプロットに変化された。それで短編小説に語れた鏡発狂した「彼」についての話は、映画版の「進歩的」プロットで鏡による怪死事件の調査の話になっている。また、短編小説の主人公はただ「彼」と言われているが、映画版にいる主人公は青銅鏡の職人として働き、怪死の事件を犯した「齋透」という男の人に変化された。場所の背景も変わって、短編小説には事件が「彼の家」で起こったが映画版には「鎌倉」という町に起こった。また短編小説には「彼」は実験室を持っていると語れているが、映画版に彼は工場を持っていると変化された。

次は「追加」のプロセスである。「変化」のプロセスに合わせるため、映画にある「追加」のプロセスは筋立てのことや、登場人物のことや、背景のことである。筋立てとして鏡による怪死事件のことや追加された。他のは短編小説にないことが事件調査と事例解くや、齋透の逮捕の場面などが追加された。短編小説にいる二人の登場人物は映画には9人になって、それは探偵の明智小五郎、小五郎の助手の小林、警察官、科捜研、齋透のお母さん、明智小五郎の奥さん、被害者は山科小夜子、篠宮治美、齋梓である。場所の背景に追加ことは「鎌倉・某寺」、

「青桐庵遠州流茶道」、「由比ヶ浜近郊・葬儀場」、「鎌倉某警察署・一屋」、「某大学病院・検死屋」である。

最後に「削減」のプロセスである。「削減」のプロセスは筋立てと登場人物にある。映画には短編小説に無くされた場面がたくさんある。例えば、「私」と「彼」の幼い頃の場面や「私」が「彼」について人々とおしゃべりしている場面などである。登場人物には「私」という「彼」の友人がいなくなった。その代わりに短編小説に「私」が語られている「彼」の話を他の登場人物の会話などに変えられている。

分析結果によれば、筆者は「鏡地獄」を映画化に演出家が「Loose」というやり方を使用すると結論した。それは、話の要点を掴み、自分の想像力で自由に映画化するというやり方である。演出家として、実相寺昭雄監督は典型的な江戸川乱歩の「エログロ」の特徴を映し出したからだと思っている。それで、その映画化される短編小説は面白く世に広まることできる。

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggitapraja, Arthadea. 2010. *Alih Wahana Lirik Lagu, Cerpen, Video Klip Malaikat Juga Tahu Karya Dewi Lestari*. Skripsi. Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret: Surakarta.
- Damono, Sapardi Djoko. 2012. *Alih Wahana*. Jakarta: Editum.
- Gianneti, Louis. 2008. *Understanding Movies*. (Edisi ke-11). New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- Giyatmi, Ratih Wijayava. 2015. *The Scarlet Letter dalam Sebuah Proses Ekranisasi*. Makalah. Dalam: Seminar Nasional Sastra, Pendidikan Karakter dan Industri Kreatif di Universitas Muhammadiyah Surakarta, 31 Maret.
- Jayanira, Dina. 2016. *Alih Wahana Cerpen Yabu no Naka Karya Akutagawa Ryunosuke ke dalam Film Rashomon karya Akira Kurosawa*. Skripsi. Universitas Udayana: Bali.
- Noor, Redyanto. 2010. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2013. *Beberapa Teori Sastra, Metode, Kritik, Dan Penerapannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rampo, Edogawa. 1926. *Kagami Jigoku*. [http://www.aozora.gr.jp/index\\_pages/person1779.html#sakuhin\\_list\\_1](http://www.aozora.gr.jp/index_pages/person1779.html#sakuhin_list_1) (diakses pada tanggal 7 Oktober 2016).
- Thacker, Eugene. 2017. *Defining J-Horror: The erotic, grotesque 'nonsense' of Edogawa Rampo* di <http://www.japantimes.co.jp/culture/2017/01/07/books/defining-j-horror-erotic-grotesque-nonsense-edogawarampo/#.WPdv1RuGPIU> (diakses pada tanggal 14 Januari 2017).

## LAMPIRAN

Berikut merupakan lampiran cerpen *Kagami Jigoku* karya Edogawa Rampo dari website Aozora Bunko:

### 鏡地獄

#### 江戸川乱歩

「珍しい話とおっしゃるのですか、それではこんな話はどうでしょう」  
ある時、五、六人の者が、怖い話や、珍奇な話を、次々と語り合っていた時、友だちのKは最後にこんなふうにはじめた。ほんとうにあったことか、Kの作り話なのか、その後、尋ねてみたこともないので、私にはわからぬけれど、いろいろ不思議な物語を聞かされたあとだったのと、ちょうどその日の天候が春の終りに近い頃の、いやにドンヨリと曇った日で、空気が、まるで深い水の底のように重おもしろく淀んで、話すものも、聞くものも、なんとなく気ちがいめいた気分になっていたからでもあったのか、その話は、異様に私の心をうったのである。話というのは、

私に一人の不幸な友だちがあるのです。名前は仮りに彼と申して置きましょうか。その彼にはいつの頃からか世にも不思議な病気が取りついたので。ひょっとしたら、先祖に何かそんな病気の人があって、それが遺伝したのかもしれない。というのは、まんざら根のない話でもないの  
で、いったい彼のうちには、おじいさんか、曾じいさんか、<sup>ひい</sup>切支丹<sup>キリシタン</sup>の  
邪宗<sup>きえ</sup>に帰依していたことがあって、古めかしい横文字の書物や、マリヤさまの像や、<sup>キリスト</sup>基督さまのはりつけの絵などが、<sup>つづら</sup>葛籠の底に一杯しまっているのですが、そんなものと一緒に、伊賀越道中双六に出てくるような、<sup>いごえどうちゅうすごろく</sup>一世紀も前の望遠鏡だとか、妙なかつこうの磁石だとか、当時ギヤマンと

かビイドロとかいったのでしょうか、美しいガラスの器物だとかが、同じ葛籠にしまいこんであって、彼はまだ小さい時分から、よくそれを出してもらっては遊んでいたものです。

考えてみますと、彼はそんな時分から、物の姿の映る物、たとえばガラスとか、レンズとか、鏡とかいうものに、不思議な嗜好しこうを持っていたようです。それが証拠には、彼のおもちゃといえば、幻灯器械だとか、遠目まさかどがねだとか、虫目がねだとか、そのほかそれに類した、将門ましかど目がまんげきょうめね、万華鏡め、眼に当てると人物や道具などが、細長くなったり、平たくなったりする、プリズムのおもちゃだとか、そんなものばかりでした。

それから、やっぱり彼の少年時代なのですが、こんなことがあったのも覚えております。ある日彼の勉強部屋をおとずれますと、机の上に古い桐きりの箱が出ていて、多分その中にはいついたのでしょうか、彼は手に昔物の金属の鏡を持って、それを日光に当てて、暗い壁に影を映しているのです。

おもしろ  
「どうだ、面白おもしろいだろう。あれを見たまえ、こんな平らな鏡が、あすこへ映ると、妙な字ができるだろう」

彼にそう言われて、壁を見ますと、驚いたことには、白い丸形の中に、多少形がくずれてはいましたけれど「寿」という文字が、白金のような強い光で現われているのです。

「不思議だね、一体どうしたんだろう」

かみわざ  
なんだか神業かみわざとでもいうような気がして、子供の私には、珍らしくもあり、怖くもあったのです。思わずそんなふうに聞き返しました。

「わかるまい。種明かしをしようか。種明かしをしてしまえば、なんでもないことなんだよ。ホラ、ここを見たまえ、この鏡の裏を、ね、寿という字が浮彫りになっているだろう。これが表へすき通るのだよ」

なるほど見れば彼の言う通り、青銅のような色をした鏡の裏には、立派な浮彫りがあるのです。でも、それが、どうして表面まですき通って、あのような影を作るのでしょうか。鏡の表は、どの方角からすかして見ても、滑らかな平面で、顔がでこぼこに写るわけでもないのに、その反射だけ

が不思議な影を作るのです。まるで魔法みたいな気がするのです。

「これはね、魔法でもなんでもないのでよ」

彼は私のいぶかしげな顔を見て、説明をはじめたのでした。

「おとうさんに聞いたんだがね、金属の鏡というやつは、ガラスと違って、ときどきみがきをかけないと、曇りがきて見えなくなるんだ。この鏡

なんか、ずいぶん古くから <sup>ぼく</sup> 僕 の家に伝わっている品で、何度となく <sup>みが</sup> みが

磨きをかけている。でね、その磨きをかけるたびに、裏の浮彫りの所と、そうでない薄い所とでは、金の減り方が眼に見えぬほどずつ違ってくるのだよ。厚い部分は手ごたえが多く、薄い部分はこれが少ないわけだからね。その眼にも見えぬ減り方の違いが、恐ろしいもので、反射させると、あんなに現われるのだそうだ。わかったかい」

その説明を聞きますと、一応は理由がわかったものの、今度は、顔を映してもでこぼこに見えない滑らかな表面が、反射させると明きらかに <sup>おうとつ</sup> おうとつ

凹凸が現われるという、このえたいの知れぬ事実が、たとえば顕微 <sup>のぞ</sup> のぞ鏡で何かを覗いた時に味わう、微細なるものの無気味さ、あれに似た感じで、私をゾッとさせるのでした。

この鏡のことは、あまり不思議だったので、特別によく覚えているのですが、これはただの一例にすぎないので、彼の少年時代の遊戯というものは、ほとんどそのような <sup>ことがら</sup> 事柄ばかりで充たされていたわけです。妙なもので、私までが彼の感化を受けて、今でも、レンズというようなものに、人一倍の好奇心を持っているのですよ。

でも少年時代はまだ、さほどでもなかったのですが、それが中学の上級生に進んで、物理学を教わるようになりますと、御承知の通り物理学にはレンズや鏡の理論がありますね、彼はもうあれに夢中になってしまって、その時分から、病気と言ってもいいほどの、いわばレンズ狂に変わってきたのです。それにつけて思い出すのは、教室で凹面鏡のことを教わる時間 <sup>まわ</sup> まわでしたが、小さな凹面鏡の見本を、生徒のあいだに廻して、次々に皆の者が、自分の顔を映して見ていたのです。私はその時分ひどいニキビづらで、それがなんだか性欲的な事柄に関係しているような気がして、恥かしくてしようがなかったのですが、なにげなく凹面鏡を覗いて見ますと、

思わずアッと声を立てるほど驚いたことには、私の顔のひとつひとつのニキビが、まるで望遠鏡で見た月の表面のように、恐ろしい大きさに拡大されて映っていたのです。

ざくろ  
小山とも見えるニキビの先端が、石榴のようにはぜて、そこからド  
ものすご  
ス黒い血のりが、芝居の殺し場の絵看板の感じで物凄くにじみ出し  
ているのです。ニキビというひけ目があったせいでもありましょうが、凹  
面鏡に映った私の顔がどんなに恐ろしく、無気味なものであったか、それ  
からのちというものは、凹面鏡を見ると、それがまた、博覧会だとか、盛  
り場の見世物などには、よく並んでいるのですが、私はもう、おぞけを振  
るって、逃げ出すようになったほどです。

ですが、彼の方では、その時やっぱり凹面鏡を覗いて、これはまた私と  
あべこべで、恐ろしく思うよりは、非常な魅力を感じたものとみえ、教室  
全体に響き渡るような声で、「ホウ」と感嘆の叫びを上げたものなん  
とんきょう  
す。それがあまり頓狂に聞こえたものですから、その時は大笑い  
になりましたが、さてそれからというものは、彼はもう凹面鏡で夢中なん  
です。大小さまざまな凹面鏡を買いこんで、針金だとかボール紙などを使  
い、複雑なからくり仕掛けをこしらえては、独りほくそ笑んでいる始末で  
した。さすが好きな道だけあって、彼は人の思いもつかぬような、変てこ  
な装置を考案する才能を持っていて、もっとも手品の本などをわざわざ外  
国から取り寄せたりしたのですけれど、今でも不思議に堪えないのは、こ  
あ  
れも或るとき彼の部屋をおとずれて、驚かされたのですが、魔法の紙幣  
というからくり仕掛けでありました。

それは、二尺四方ほどの、四角なボール箱で、前の方に建物の入口のよ  
うな穴があいていて、そののところに一円札が五、六枚、ちょうど状差し  
の中のハガキのように、差してあるのです。

「このおさつを取ってごらん」

その箱を私の前に持ち出して、彼は何食わぬ顔で紙幣を取れというので  
す。そこで、私はいわれるままに手を出して、ヒョイとその紙幣を取ろう  
としたのですが、なんとまあ不思議なことには、ありありと眼に見えてい  
るその紙幣が、手を持って行ってみますと、煙のように手ごたえがないで  
はありませんか。あんな驚いたことはありませんね。

「オヤ」

とたまげている私の顔を見て、彼はさも面白そうに笑いながら、さて説明してくれたところによりますと、それは英国でしたかの物理学者が考案  
りくつ  
した一種の手品で、種はやっぱり凹面鏡なのです。詳しい理窟はよく  
覚えていませんけれど、本ものの紙幣は箱の下へ横に置いて、その上に斜  
めに凹面鏡を装置し、電灯を箱の内部に引き込み、光線が紙幣に当たるよ  
うにすると、凹面鏡の焦点からどれだけの距離にある物体は、どういう角  
度で、どの辺にその像を結ぶという理論によって、うまく箱の穴へ紙幣が  
現われるのだそうです。普通の鏡ですと、決して本ものがそこにあるよう  
には見えませんが、凹面鏡では不思議にもそんな実像を結ぶというの  
ですね。ほんとうにもう、ありありとそこにあるのですからね。

かようにして、彼のレンズや鏡に対する異常なる嗜好は、だんだんと  
こう  
嵩じて行くばかりでしたが、やがて中学を卒業しますと、彼は上の学  
校にはいろいろともしないで、ひとつは親たちも甘過ぎたのですね、息子の  
言うことならば、たいていは無理を通してくれるものですから、学校を出  
ると、もうひとかどおとなになった気で、庭の空き地にちょっとした実験  
室を新築して、その中で、例の不思議な道楽をはじめたものです。

これまでは、学校というものがあって、いくらか時間を束縛されていた  
ので、それほどでもなかったのが、さて、そうして朝から晩まで実験室に  
にわ  
とじこもることになりますと、彼の病勢は俄かに恐るべき加速度をも

こうしん  
って昂進しはじめました。元来友だちの少なかった彼ですが、卒業  
以来というものは、彼の世界は、狭い実験室の中に限られてしまって、ど  
こへ遊びに出るといってもなくしたがって来訪者もだんだん減って行き、  
わず

僅かに彼の部屋をおとずれるのは、彼の家の人を除くと、私ただ一人  
になってしまったのでした。

それもごく時たまのことですが、私は彼を訪問するごとに、彼の病気が  
だんだん募って行って、今ではむしろ狂気に近い状態になっているのを目  
せんりつ  
撃して、ひそかに戦慄を禁じ得ないのです。彼のこの病癖にもつ  
てきて、更らにいけなかったことは、ある年の流行感冒のために、不幸に

も彼の両親が、揃ってなくなってしまったものですから、彼は今は  
だれ ばくだい  
誰に遠慮の必要もなく、その上莫大な財産を受けついで、思うが  
ままに、彼の妙な実験を行なうことができるようになったのと、それに今  
ひとつは、彼も二十歳を越して、女というものに興味をいだきはじめ、そ  
んな変てこな嗜好を持つほどの彼ですから、情欲の方もひどく変態的で、  
それが持ち前のレンズ狂と結びついて、双方がいつそう勢いを増す形にな  
ってきたことでした。そしてお話というのは、その結果、ついに恐ろしい  
破局を招くことになった或る出来事なのですが、それを申し上げる前に、  
彼の病勢が、どのようにひどくなっていたかということ、二つ三つ、実  
例によってお話ししておきたいと思うのです。

彼の家は山の手の或る高台にあって、今いう実験室は、そのの広々とし  
かたすみ いらか  
た庭園の片隅の、街々の麓を眼下に見下す位置に建てられたの  
ですが、そこで彼が最初はじめたのは、実験室の屋根を天文台のような形  
す  
にこしらえて、そこに可なり为天体観測鏡を据えつけ、星の世界に  
たんでき  
耽溺することでした。その時分には、彼は独学で、一と通り天文学  
の知識を備えていたわけなのです。が、そのようなありふれた道楽で満足  
する彼ではありません。その一方では、度の強い望遠鏡を窓際に置  
まどぎわ  
いて、それをさまざまの角度にしては、目の下に見える人家の、あけはな  
った室内を盗み見るといふ、罪の深い、秘密な楽しみを味わっているの  
でありました。

それがたとえ板塀の中であつたり、他の家の裏側に向かい合つて  
いたりして、当人たちはどこからも見えぬつもりで、まさかそんな遠くの  
山の上から望遠鏡で覗かれていようとは気づくはずもなく、あらゆる秘密  
ざんまい  
な行ないを、したい三昧にふるまっている、それが彼には、まるで  
なが  
目の前の出来事のように、あからさまに眺められるのです。

よ  
「こればかりは、止せないよ」

彼はそう言い言いしては、その窓際の望遠鏡を覗くことを、こよなき楽  
しみにしていましたが、考えてみれば、ずいぶん面白いいたずらに違いあ

りません。私も時には覗かしてもらったこともありましたが、偶然妙なものを、すぐ目の前に発見したりして、いっそ顔の赤らむようなこともないではありませんでした。

そのほか、たとえば、サブマリン・テレスコープといいますか、潜航艇の中から海上を眺める、あの装置をこしらえて、彼の部屋に居ながら、雇人たちの<sup>こと</sup>、殊に若い小間使いなどの私室を、少しも相手に悟られることなく覗いてみたり、そうかと思うと、虫目がねや、顕微鏡によって、<sup>のみ</sup>微生物の生活を観察したり、それについて奇抜なのは、彼が<sup>のみ</sup>蚤の類を飼育していたことで、それを虫目がねや度の弱い顕微鏡の下で、<sup>は</sup>這わせてみたり、自分の血を吸うところだとか、虫同士をひとつにして同性であれば<sup>けんか</sup>喧嘩をしたり、異性であれば仲良くしたりする有様を眺めたり、中にも気味のわるいのは、私は一度それを覗かされてからというもの、今までなんとも思っていなかったあの虫が、妙に恐ろしくなったほどなのですが、蚤を半殺しにしておいて、そのもがき苦しむ有様を、非常に大きく拡大して見ることでした。五十倍の顕微鏡でしたが、覗いた感じでは、一匹の蚤が眼界一杯にひろがって、口から、<sup>つめ</sup>足の爪、からだにはえてい<sup>ひゆ</sup>る小さな一本の毛までがハッキリとわかって、妙な<sup>ひゆ</sup>比喩ですが、まるで<sup>のしし</sup>いのしし<sup>のしし</sup>のように恐ろしい大きさに見えるのです。それがドス黒い血の海の中で（僅か一滴の血潮がそんなに見えるのです）背中半分をぺちゃんこにつぶされて、手足で空をつかんで、くちばしをできるだけ伸ばし、断末魔の物凄い形相をしています。何かその口から恐ろしい悲鳴が聞こえているようにすら感じられるのであります。

そうしたこまごましたことを一々申し上げては際限がありませんから、たいていは省くことにしますが、実験室建築当初の、かような道楽は月日と共に深まって行って、ある時はまた、こんなこともあったのです。

ある日のこと、彼を訪ねて、なにげなく実験室の<sup>とびら</sup>扉をひらきますと、なぜかブラインドをおろして部屋の中が薄暗くなっていましたが、その正面の壁一杯に、そうですね一間四方もあったでしょうか、何かモヤモヤとうごめいているものがあるのです。気のせいかと思って、眼をこすつ

てみるのですが、やっぱりなんだか動いている。私は戸口にたたずんだま  
の  
ま、息を呑んでその怪物を見つめたものです。すると、見ているに従っ  
て、霧みたいなのがだんだんハッキリしてきて、針を植えたような黒い  
草むら、その下にギョロギョロ光っている 盥 ほどの眼、茶色がかつ  
こうさい  
た 虹 彩 から、白目の中の血管の川までも、ちょうどソフトフォーカ  
スの写真のように、ぼんやりしていながら、妙にハッキリと見えるので  
しゅろ  
す。それから 棕 櫚 のような鼻毛の光る、ほら穴みたいな鼻の穴、その  
ざぶとん  
ままの大きさを 座 蒲 団 を二枚かさねたかに見える、いやにまっ赤な  
くちびる  
唇 、そのあいだからキラキラと白い かわら 瓦 のような白歯が覗いて  
いる。つまり部屋一杯の人の顔、それが生きてうごめいているのです。映  
画などでないことは、その動きの静かなのと、生物そのままの いろつや 艶  
めいりょう  
とで 明 瞭 です。無気味さよりも、恐ろしさよりも、私は自分が気  
でも違ったのではあるまいかと、思わず驚きの叫び声を上げたほどです。  
すると、

ぼく  
「驚いたかい、 僕 だよ、僕だよ」

と別の方角から彼の声がして、ハッと私を飛び上がらせたことには、そ  
の声の通りに、壁の怪物の唇と舌が動いて、盥のような眼が、ニヤリと笑  
ったのです。

「ハハハハハ……どうだいこの趣向は」

突然部屋が明るくなって、一方の暗室から彼の姿が現われました。そ  
れと同時に壁の怪物が消え去ったのは申すまでもありません。皆さんは大  
かた想像なすったでしょうが、これはつまり実物幻灯……鏡とレンズと強  
烈な光の作用によって、実物そのままを幻灯に写す、子供のおもちゃにも  
ありますね、あれを彼独得の工夫によって、異常に大きくする装置を作っ  
たのです。そして、そこへ彼自身の顔を映したのです。聞いてみればなん  
でもないことですが、可なり驚かせるものですよ。まあ、こういったこと  
が彼の趣味なんですね。

似たようなので、いっそう不思議に思われたのは、今度は別段部屋が薄

暗いわけでもなく、彼の顔も見えていて、そこへ変てこな、ゴチャゴチャとした鏡を立て並べた器械を置きますと、彼の眼なら眼だけが、これもまた盥ほどの大きさで、ポツカリと、私の目の前の空間に浮き出す仕掛けなのです。突然そいつをやられた時には、悪夢でも見ているようで身がすく

ほと  
んで、殆んど生きた空もありませんでした。ですが、種を割ってみれば、これがやっぱり、先ほどお話しした魔法の紙幣と同じことで、ただたくさん凹面鏡を使って、像を拡大したものにすぎないのです。でも、理窟の上ではできるものとわかっていても、ずいぶん費用と時間のかかることでもあり、そんなにばかばかしいまねをやってみた人もありませんので、いわば彼の発明といってもよく、つづげざまにそのようなものを見せられると、なにかこう、彼が恐ろしい魔物のようにさえ思われてくるのでありました。

そんなことがあってから、二、三カ月もたった時分でしたが、彼は今度は何を思ったのか、実験室を小さく区ぎって、上下左右を鏡の一枚板で張りつめた、俗にいう鏡の部屋を作りました。ドアも何もすっかり鏡なのです。彼はその中へ一本のろうソクを持って、たった一人で長いあいだはいつているというのです。一体なんのためにそんなまねをするのか誰にもわかりません。が、その中で彼が見るであろう光景は大体想像することができます。六方を鏡で張りつめた部屋のまん中に立てば、そこには彼のからだのあらゆる部分が、鏡と鏡が反射し合うために、無限の像となって映るものに違いありません。彼の上下左右に、彼と同じ数限りもない人間が、ウジャウジャと殺到する感じに違いありません。考えただけでもゾッと

やわた やぶし  
ます。私は子供の時分に八幡の藪知らずの見世物で、型ばかりのしろもの

代物ではありましたが、鏡の部屋を経験したことがあるのです。その不完全極まるものでさえ、私にはどのように恐ろしく感じられたことでしょう。それを知っているものですから、一度彼から鏡の部屋へはいれと勧められた時にも、私は固く拒んで、はいろうとはしませんでした。

そのうちに、鏡の部屋へはいるのは、彼一人だけではないことがわかってきました。その彼のほかの人間というのは、彼のお気に入り的小間使いでもあり、同時に彼の恋人でもあったところの、当時十八歳の美しい娘でした。彼は口癖のように、

「あの子のたったひとつの<sup>とりえ</sup>取柄は、からだじゅうに数限りもなく、非常<sup>こま</sup>に深い濃やかな陰影があることだ。色艶も悪くはないし、<sup>はだ</sup>肌も濃やかだし、肉付きも海獣のように弾力に富んではいるが、そのどれにもまして、あの女の美しさは、陰影の深さにある」

といていた。その娘と一緒に、彼の鏡の国に遊ぶのです。しめきつた実験室の中の、それをまた区ぎった鏡の部屋の中ですから、外部からうかがうべくもありませんが、時としては一時間以上も、彼らはそこにとじこもっているという<sup>うわさ</sup>噂を聞きました。むろん彼が一人きりの場合もたびたびあるのですが、ある時などは、鏡の部屋へはいったまま、あまりにも長いあいだ物音ひとつしないので、召使いが心配のあまりドアを<sup>たた</sup>たた

叩いたといいます。すると、いきなりドアがひらいて、すっぱだかの彼一人が出てきて、ひとことも物をいわないで、そのまま<sup>おもや</sup>パイと母屋の方へ行ってしまったというような、妙な話もあるのでした。

<sup>ころ</sup>その頃から、もともとあまりよくなかった彼の健康が、日一日とそこなわれて行くように見えました。が、肉体が衰えるのと反比例に、彼の異様な病癖はますます募るばかりでした。彼は莫大な費用を投じて、さまざまの形をした鏡を集めはじめました。平面、<sup>とつめん</sup>凸面、<sup>おうめん</sup>凹面、波形、筒型と、よくもあんなに変わった形のものが集まったものです。広い実験室の中は、毎日かつぎ込まれる変形鏡で埋まってしまふほどでした。ところが、そればかりではありません。驚いたことには、彼は広い庭の中央にガラス工場を建てはじめたのです。それは、彼独特の設計のもので、特殊の製品については、日本では類のないほど立派なものでありました。技師や職工なども、選びに選んで、そのためには、彼は残りの財産を全部投げ出しても惜しくない意気込みでした。

不幸にも、彼には意見を加えてくれるような<sup>しんせき</sup>親戚が一軒もなかったのです。召使たちの中には、見るに見かねて意見めいたことを言う者もありましたが、そんなことがあれば、すぐさまお払い箱で、残っている者共は、ただもう法外に高い給金目当ての、さもしい連中ばかりでした。

この場合、彼に取っては天にも地にも、たった一人の友人である私としては、なんとか彼をなだめて、この暴挙をとめなければならなかったのですが、むろん幾度となくそれは試みたのですが、いっかな狂気の彼の耳には  
ことがら  
入らず、それに事柄が別段悪事というのではなく、彼自身の財産を、彼が勝手に使うのであってみれば、ほかにどう分別のつけようもないのでした。私はただもう、ハラハラしながら、日に日に消え行く彼の財産と、彼の命とを、眺めているほかはないのでした。

そんなわけで、私はその頃から、かなりあししげ  
足繁く彼の家に入出入りするようになりました。せめては彼の行動を、監視なりともしていようという心持だったのです。従って、彼の実験室の中で、目まぐるしく変化する彼の魔術を、見まいとしても見ないわけには行きませんでした。それは実に驚くべき怪奇と幻想の世界でありました。彼の病癖が頂上に達すると共に、彼の不思議な天才もまた、残るところなく発揮されたのでありましよう。走馬灯のように移り変わる、それがことごとくこの世のものではないところの、怪しくも美しい光景、私はその当時の見聞を、どのような言葉で形容すればよいのでしょうか。

外部から買入れた鏡と、それで足らぬところや、ほかでは仕入れることのできない形のもものは、彼自身の工場で製造した鏡によって補い、彼の夢想は次から次へと実現されて行くのでした。ある時は彼の首ばかりが、胴ばかりが、或いは足ばかりが、実験室の空中を漂っている光景です。それは言うまでもなく、巨大な平面鏡を室一杯に斜めに張りつめて、その一部に穴をあけ、そこから首や手足を出している、あの手品師の常套  
じょうとう  
手段にすぎないのですけれど、それを行なう本人が手品師ではなくて、病的なきまじめな私の友だちなのですから、異常の感にうたれないではいられません。ある時は部屋全体が、おうめん とつめん  
凹面鏡、凸面鏡、波型鏡、筒  
こうずい  
型鏡の洪水です。その中央で踊り狂う彼の姿は、或いは巨大に、或いは微小に、或いは細長く、或いは平べったく、或いは曲がりくねり、或いは胴ばかりが、或いは首の下に首がつながり、或いはひとつの顔に眼が四つでき、或いは唇が上下に無限に延び、或いは縮み、その影がまた互に反復し、交錯して、紛然雑然、まるで狂人の幻想です。

まんげきょう  
ある時は部屋全体が巨大なる万華鏡です。からくり仕掛けで、  
まわ  
カタリカタリと廻る、数十尺の鏡の三角筒の中に、花屋の店をからに  
あへん  
して集めてきた、千紫万紅が、阿片の夢のように、花卉一枚の大きさに  
にじ  
が畳一畳にも映ってそれが何千何万となく、五色の虹となり、極地の  
おお  
オーロラとなって、見る者の世界を覆いつくす。その中で、大入道の  
彼の裸体が月の表面のような、巨大な毛穴を見せて躍り狂うのです。

そのほか種々雑多の、それ以上であっても、決してそれ以下ではないと  
せつな  
ころの、恐るべき魔術、それを見た刹那、人間は気絶し、盲目となっ  
たであろうほどの、魔界の美、私にはそれをお伝えする力もありません  
し、またたとえ今お話ししてみたところで、どうまあ信じていただけまし  
よう。

そして、そんな狂乱状態がつづいたあとで、ついに悲しむべき破滅がや  
ってきたのです。私の最も親しい友だちであった彼は、とうとう本ものの  
気がいになってしまったのです。これまでとても、彼の所業は決して正  
さた  
気の沙汰とは思われませんでした。しかし、そんな狂態を演じながら  
も、彼は一日の多くの時間を常人のごとく過ごしました。読書もすれば、  
や  
痩せさらばうた肉体を駆使して、ガラス工場の監督指揮にも当たり、私  
ゆいび  
と会えば、昔ながらの彼の不可思議なる唯美思想を語るのに、なんの  
むざん  
さしさわりもないのでした。それが、あのような無慙な終末をとげよ  
うとは、どうして予想することができましょう。おそらく、これは彼の身  
うちに巢食っていた悪魔の所業か、そうでなければ、あまりにも魔界の美  
たんでき  
に耽溺した彼に対する、神の怒りででもあったのでしょうか。

ある朝、私は彼の所からの使いのものに、あわただしく叩き起こされた  
のです。

「大へんです。奥様が、すぐにおいでくださいますようにとおっしゃいま  
した」

「大へん？ どうしたのだ」

「私どもにはわかりませんのです。ともかく、大急ぎでいらしっていただ  
けませんか」

使いの者と私とは、双方とも、もう青ざめてしまって、早口にそんな問  
答をくり返すと、私は取るものも取りあえず、彼の屋敷へと駈つけま  
した。場所はやっぱり実験室です。飛び込むように中へはいると、そこ  
には、今では奥様と呼ばれている彼の愛人の小間使いをはじめ、数人の召使  
いたちが、あっけにとられた形で、立ちすくんだまま、ひとつの妙な物体  
を見つめているのです。

その物体というのは、玉乗りの玉をもう一とまわり大きくしたようなも  
ので、外部には一面に布が張りつめられ、それが広々と取り片づけられた  
実験室の中を、生あるもののように、右に左にころがり廻っているのだ  
です。そして、もっと気味わるいのは、多分その内部からでしょう、動物の  
とも人間のともつかぬ笑い声のような唸りが、シューシューと響いて  
いるのです。

「一体どうしたというのです」

私はかの小間使いをとらえて、<sup>ま</sup>先ずこう尋ねるほかはありませんで  
した。

「さっぱりわかりませんの。なんだか中にいるのは<sup>だんなさま</sup>旦那様ではない  
かと思うのですけれど、こんな大きな玉がいつの間にできたのか、思いも  
かけぬことですし、それに手をつけようにも、気味がわるくて……さっき  
から何度も呼んでみたのですけれど、中から妙な笑い声しか<sup>もど</sup>戻ってこ  
ないのですもの」

その答えを聞くと、私はいきなり玉に近づいて、<sup>も</sup>声の洩れてくる箇所  
を調べました。そして、ころがる玉の表面に、二つ三つの小さな空気抜き  
とも見える穴を見つけるのは、わけのないことでした。で、その穴のひと  
つに眼を当てて怖わごわ玉の内部を<sup>のぞ</sup>覗いて見たのですが、中には何か  
妙に眼をさすような光が、ギラギラしているばかりで、人のうごめくけは  
いと、無気味な、狂気めいた笑い声が聞こえてくるほかには、少しも、様  
子がわかりません。そこから二、三度彼の名を呼んでもみましたが、

相手は人間なのか、それとも人間でないほかの者なのか、いっこうに手ごたえがないのです。

ところが、そうしてしばらくのあいだ、ころがる玉を眺<sup>なが</sup>めているうちに、ふとその表面の一角所に、妙な四角の切りくわせができていたのを発見しました。それがどうやら、玉の中へはいる扉らしく、押せばガタガタ音はするのですけれど、取<sup>と</sup>手も何もないために、ひらくことができません。なおよく見れば、取手の跡らしく、金物の穴が残っています。これは、ひょっとしたら、人間が中へはいったあとで、どうかして取手が抜け落ちて、そとからも、中からも、扉がひらかぬようになったのではあるまいか。とすると、この男はひと晩じゅう玉の中にとじこめられていたことになるのでした。では、その辺に取手が落ちていまいかと、あたりを見廻しますと、もう私の予想通りに違いなかったことには、部屋の一方のすみ

隅<sup>すみ</sup>に丸い金具が落ちていて、それを今の金物の穴にあててみれば、寸法はきっちりと合うのです。しかし困ったことには、柄<sup>え</sup>が折れてしまっていて、今さら穴に差し込んでみたところで、扉がひらくはずもないのでした。

でも、それにしてもおかしいのは、中にとじこめられた人が、助けを呼びもしないで、ただゲラゲラ笑っていることでした。

「もしや」

私はある事に気づいて、思わず青くなりました。もう何を考える余裕もありません。ただこの玉をぶちこわす一方です。そして、ともかくも中の人間を助け出すほかはないのです。

私はいきなり工場に駆けつけて、大ハンマーを拾うと、元の部屋に引き返し、玉を目がけて勢いこめてたたきつけました。と、驚いたことには、内部は厚いガラスでできていたと見え、ガチャンと、恐ろしい音と共に、おびただしい破片に、割れくずれてしまいました。

は  
そして、その中から這<sup>は</sup>いだしてきたのは、まぎれもない私の友だちの彼だったのです。もしやと思っていたのが、やっぱりそうだったのです。

そうごう わず  
それにしても、人間の相<sup>そうごう</sup>好<sup>わず</sup>が、僅か一日のあいだに、あのようにも変わるものでしょうか。きのうまでは、衰えてこそいましたけれど、ど

ちらかといえ、神経質に引き締まった顔で、ちょっと見ると怖いほどでしたのが、今はまるで死人の相好のように、顔面のすべての筋がたるんでしまい、引っかき廻したように乱れた髪の毛、血走っているながら、異様にうっ

空ろな眼、そして口をだらしなくひらいて、ゲラゲラと笑っている姿は、二た目と見られたものではないのです。それは、あのように彼のちょうあい

寵愛を受けていた、かの小間使いさえもが、恐れをなして、飛びのいたほどでありました。

いうまでもなく、彼は発狂していたのです。しかし、何が彼を発狂させたのでありましょう、玉の中にとじこめられたくらいで、気の狂う男とも見えません。それに第一、あの変てこな玉は、一体全体なんの道具なのか、どうして彼がその中へは入っていたのか。玉のことは、そこにただれ

誰もが知らぬというのですから、おそらく彼が工場に命じて秘密にこしらえさせたものでありましょうが、彼はまあ、この玉乗りのガラス玉を、一体どうするつもりだったのでしょうか。

部屋の中をうろうろしながら、笑いつづける彼、やっと気を取り直して、涙ながらに、その袖を捉える女、その異様な興奮の中へ、ヒョッコリ出勤してきたのは、ガラス工場の技師でした。私はその技師をとらめんく

えて彼の面喰らうのも構わずに、矢つぎ早やの質問をあげました。そして、へドモドしながら彼の答えたところを要約しますと、つまりこういう次第だったのです。

技師は大分以前から、三分ほどの厚みを持った、直径四尺ほどの、中空のガラス玉を作ることを命じられ、秘密のうちに作業を急いで、それがゆうべ遅くやっとできあがったのでした。技師たちはもちろんその用途を知るべくありませんが、玉の外側に水銀を塗って、その内側を一面の鏡にすること、内部には数カ所に強い光の小電灯を装置し、玉の一カ所に人の

とびら  
出入りできるほどの扉を設けること、というような不思議な命令に従って、その通りのものを作ったのです。できあがると、夜中にそれを実験室に運び、小電灯のコードには室内灯の線を連結して、それを主人に引き渡したまま帰宅したのだと申します。それ以上のことは、技師にはまるでわからないのでした。

私は技師を帰し、狂人は召使いたちに看護を頼んでおいて、その辺に散乱した不思議なガラス玉の破片を眺めながら、どうかして、この異様な出来事なぞの謎もだを解こうと悶にらえました。長いあいだ、ガラス玉との覗めっこでした。が、やがて、ふと気づいたのは、彼は、彼の智力の及ぶ限りの鏡装置を試みつくし、楽しみつくして、最後に、このガラス玉を考案したのではあるまいか。そして、自からその中にはいって、そこに映るであろう不思議な影像を、眺めようと試みたのではあるまいかということでした。

なぜが、彼が何故発狂しなければならなかったか。いや、それよりも、彼はガラス玉の内部で何を見たか。一体全体、何を見たのか。そこまで考えた私は、その刹那せつな、脊髄せきずいの中心を、氷の棒で貫かれた感じで、その、世の常ならぬ恐怖のために、心の臓まで冷たくなるのを覚えました。彼はガラス玉の中にはいって、ギラギラした小電灯の光で、彼自身の影像をひと目見るなり、発狂したのか、それともまた、玉の中を逃げ出そうとして、誤まって扉の取手を折り、出るに出不れず、狭い球体の中で死の苦しみをもがきながら、ついに発狂したのか、そのいずれかではなかったでしょうか。では、何物がそれほどまでに彼を恐怖せしめたのか。

それは、到底人間の想像を許さぬところです。球体の鏡の中心にはいった人が、かつて一人だっただけこの世にあったのでしょうか。その球壁に、どのような影が映るものか、物理学者とて、これを算出することは不可能でありましょう。それは、ひょっとしたら、われわれには、夢想することも許されぬ、恐怖と戦慄せんりつの人間外境にんがいきょうではなかったのでしょうか。世にも恐るべき悪魔の世界ではなかったのでしょうか。そこには彼の姿が彼としては映らないで、もっと別のもの、それがどんな形相を示したかは想像のほかですけれども、ともかく、人間を発狂させないではおかぬほどの、あるものが、彼の限界、彼の宇宙を覆いつくして映し出されたのではありますまいか。

ただ、われわれにかろうじてできることは、球体の一部であるところの、凹面鏡の恐怖を、球体にまで延長してみるほかにはありません。あなた方は定めし、凹面鏡の恐怖なれば、御存じでありましょう。あの自分自身を顕微鏡にかけて覗いて見るような、悪夢の世界、球体の鏡はその凹面

鏡が果てしもなく連なって、われわれの全身を包むのと同じわけなのです。それだけでも、単なる凹面鏡の恐怖の幾層倍、幾十層倍に当たります。そのように想像したばかりで、われわれはもう身の毛もよだつではありませんか。それは凹面鏡によって囲まれた小宇宙なのです。われわれのこの世界ではありません。もっと別の、おそらく狂人の国に違いないのです。

私の不幸な友だちは、そうして、彼のレンズ狂、鏡気ちがいの最端をきわめようとして、きわめてはならぬところを極めようとして、神の怒りに  
ほろ  
ふれたのか、悪魔の誘いに敗れたのか、遂に彼自身を 亡 ぼさねばなら  
なかったのでありましょう。

彼はその後、狂ったままこの世を去ってしまいましたので、事の真相を確かむべきですがとてもありませんが、でも、少なくとも私だけは、彼は鏡の玉の内部を冒したばかりに、ついにその身を亡ぼしたのだという想像を、今に至るまでも捨て兼ねているのであります。

## BIODATA PENULIS



Nama : Dwi Meinati  
NIM : 13050113120044  
Tempat & Tanggal Lahir : Sorong, 8 Mei 1995  
Alamat : Jl. Merbau 1/4, Banyumanik - Semarang, Jawa Tengah  
Nama Orang Tua : Joko Setionoo (Ayah)  
Ester, S.Kom. (Ibu)  
Nomor Telepon : 0857 – 4054 – 1119  
Email : [wi.mei1412@gmail.com](mailto:wi.mei1412@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

No	Pendidikan Formal	Tahun
1.	SD ANTONIUS 02 Semarang	2001-2007
2.	SMP YOANNES XXIII Semarang	2007-2010
3.	SMA N 4 Semarang	2010-2013
4.	Sastra Jepang, FIB, Universitas Diponegoro Semarang	2013-2018

### Pengalaman Berorganisasi

Lembaga	Departemen	Jabatan	Tahun
Panitia Rabes IMAJI	IMAJI	Bendahara	2014
Persekutuan Mahasiswa Kristen	FIB UNDIP	Bendahara	2015-2016
Panitia ORENJI	SASJEP, FIB UNDIP	Sie Acara	2016

Pengalaman Lainnya :

<b>No</b>	<b>Lembaga</b>	<b>Kegiatan/ Jabatan</b>	<b>Tahun</b>
1.	Odori Ceria	Anggota	2013 - 2015
2.	Softball – Baseball Diponegoro Club	Anggota	2014 -2016
3.	Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah	Magang	2016
4.	AIESEC	Kelas Bahasa dan Budaya Spanyol	2015
5.	AIESEC	Kelas Bahasa Jerman	2015
6.	AIESEC	Kelas Bahasa dan Budaya Prancis	2016
7.	EduAction AIESEC	Summer Local Volunteer	2017
8.	EduAction AIESEC	Summer Local Volunteer	2018