

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra adalah bentuk dari kemampuan imajinasi manusia itu sendiri. Menurut Wicaksono (2014: 1) sastra sebagai seni kreatif yang memakai manusia dan kehidupan dalam menggunakan bahasa sebagai medianya. Penggambaran dari kehidupan manusia dalam sastra berdasarkan pada daya imajinasi, sehingga meskipun tidak semua bersifat sama tetapi akan membuat kehidupan tersebut bersifat imajinatif. Salah satu contohnya karya sastra yang populer yaitu novel. Novel adalah bentuk karya sastra yang populer dan digemari oleh masyarakat karena kemampuan komunikasi yang luas serta daya imajinasi yang menarik (Tarigan, 2011: 167). Sebagai karya sastra, novel juga merupakan sarana untuk penulis menghasilkan karya yang kreatif dan estetik. Untuk karya sastra yang dirancang dengan baik akan lebih mudah dihayati, maka akan menghasilkan karya yang mempunyai alur cerita yang baik dan indah. Apabila suatu karya sastra memiliki tanggapan yang cukup baik dan populer maka akan dapat menjadi pilihan untuk dapat diadaptasi menjadi film, proses ini disebut sebagai ekranisasi.

Ekranisasi dapat dikatakan sebagai suatu proses adaptasi dari novel ke bentuk film. Adapun menurut Eneste (1991: 60) ekranisasi dapat didefinisikan sebagai transformasi dari kata-kata menjadi medium visual. Dalam konteks novel, elemen-elemen utama seperti cerita, alur, penokohan, latar, suasana, dan gaya semuanya disampaikan melalui bahasa lisan. Proses pemindahan novel ke dalam bentuk film mengindikasikan adanya perubahan pada media yang digunakan, yaitu peralihan dari dunia kata-kata menjadi dunia gambar yang bergerak secara dinamis. Dalam film, berbagai aspek seperti cerita, alur, penokohan, latar, suasana, dan gaya diungkapkan melalui visual yang bergerak secara kontinu.

Film yang diambil dari novel atau karya sastra pasti akan mengalami berbagai transformasi. Unsur-unsur yang terdapat pada karya yang dipilih merupakan rangkaian dari cerita, karakter, alur, dan latar dapat berbeda dari versi aslinya. Sementara novel menyampaikan narasi melalui bahasa dan kata-kata, film menyampaikan pesan dengan cara visual yang dinamis. Karya sastra memberi kesempatan kepada pembaca untuk berimajinasi secara bebas, meresapi gambaran karakter, latar, dan suasana yang ada. Banyak pengarang yang berhasil membangkitkan rasa penasaran pembaca melalui penggunaan kata-kata yang cerdas dan kreatif. Inilah yang menjadikan kata-kata sebagai elemen yang sangat



sastra. Dengan menggunakan kata-kata yang tepat, pengarang pembaca masuk ke dalam cerita dan membangkitkan imajinasi a, salah satu novel terkenal yang diadaptasikan menjadi film *Kapal Van Wijck* karya Buya Hamka dan juga *Sabtu Bersama* Mulya.

Proses ekranisasi dari novel ke film juga banyak dilakukan di Jepang, yaitu seperti film *I Want to Eat Your Pancreas* (2018) yang disutradarai oleh Shinichiro Ushijima dari adaptasi novel *Kimi no Suizou wa Tabetai* (君の膵臓をたべたい、2015) karya Yoru Sumino, *Kiki's Delivery Service* (1989) yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki berasal dari adaptasi novel *Majo no Takkyubin* (魔女の宅急便、1985), Film *Battle Royal* (2000) yang disutradarai oleh Kinji Fukasaku berasal dari adaptasi novel *Batoru Roiaru* (バトル・ロイアル 1999) karya Kouhun Takami. Film *BANDAGE* (バンデイジー、2010) disutradarai oleh Takeshi Kobayashi dari novel *Good Dreams* (グッド・ドリームズ、2009) karya Chika Kan, dan film *The Heart* (1951) oleh sutradara Kon Ichikawa dari novel Natsume Soseki berjudul *Kokoro* (こころ 1914). Selain itu, novel *Another* karya Ayatsuji Yukito juga mengalami proses ekranisasi yang diteliti oleh penulis.

Ayatsuji Yukito lahir di Prefektur Kyoto pada tahun 1960. Ia menyelesaikan pendidikan di Fakultas Pendidikan dan Pascasarjana Universitas Kyoto. Ayatsuji memulai debutnya sebagai penulis pada tahun 1987 melalui novel *The Decagon House Murders*, yang menjadi pionir gerakan "New Orthodox Movement" dalam sastra misteri Jepang. Pada tahun 1992, ia meraih Penghargaan Penulis Misteri Jepang ke-45 melalui karyanya, *The Clock House Murders*. Karya-karya dalam *Mansion Series*-nya, seperti *The Watermill House Murders*, *The Dark House Murders*, dan *The Strange Mask House Murders*, telah mengukuhkan posisinya di genre misteri modern ortodoks. Selain seri tersebut, Ayatsuji juga dikenal melalui karya lain, seperti *Scarlet Whispers*, *The Kirigoe Mansion Murders*, *The Strange Tale of the Eyeball*, *The Strange Tale of Mizorogaoka*, dan *Another*. Pada tahun 2018, ia dianugerahi Penghargaan Sastra Misteri Jepang ke-22, memperkuat reputasinya sebagai salah satu penulis misteri paling berpengaruh di Jepang. Di antara sekian banyak novelnya, *Another* merupakan salah satu karya yang diadaptasi menjadi serial anime. (Sumber: <https://kc.kodansha.co.jp/product?item=0000365241>).

Novel *Another* mengisahkan tentang rumor misteri yang terjadi pada tahun 1972 di SMP Yomiyama. Rumor tersebut berpusat pada Misaki, seorang siswa populer di kelas 3-3 yang tiba-tiba meninggal di tengah tahun ajaran. Para siswa dan guru kelas 3-3 tidak dapat menerima kenyataan tersebut, sehingga mereka bersikap seolah-olah Misaki masih hidup. Hingga saat kelulusan, sosok Misaki bahkan terlihat dalam foto kelulusan mereka dengan wajah pucat dan senyum yang menyeramkan. 16 tahun kemudian pada musim semi tahun 1998, Kouichi Sakakibara pindah ke SMP Yomiyama dan bergabung dengan kelas 3-3. Di kelas tersebut, ia bertemu seorang gadis pendiam yang tampak diabaikan oleh siswa lain. Tidak lama kemudian, kejadian aneh mulai terjadi. Siswa dari kelas 3-3 mulai mati satu per satu dengan cara yang



di segera menyadari bahwa rentetan kematian tersebut terkait " sebuah bencana yang terus menimpa siswa kelas 3-3 setiap

tahun sejak 1972. Bersama-sama, mereka berusaha mencari cara untuk menghentikan fenomena ini sebelum semakin banyak korban berjatuhan.

Terdapat beberapa perubahan yang tampak antara versi novel dan serial anime *Another* karya Ayatsuji Yukito. Ada sejumlah perbedaan yang muncul antara versi novel dan anime *Another*. Berikut salah satu ulasan dari pembaca sekaligus penonton serial anime *Another* menyebutkan adanya perubahan variasi dalam versi film.

私はアニメを視聴後に本作品を読んだのですが、アニメとはまるで違った人物関係などに新鮮な思いで読みすすめることができました。

(Sumber. https://www.amazon.co.jp/gp/customer-reviews/R12QLJIK49TTO4/ref=cm_cr_getr_d_rvw_ttl?ie=UTF8&ASIN=4048740032)

“Saya membaca karya ini setelah menonton animenya, dan saya dapat membacanya dengan pikiran yang segar, karena hubungan antar karakternya sangat berbeda dengan yang ada di dalam anime.”

Selain itu, ditemukan pengurangan dalam adaptasi anime. Sebagai contoh, di novel terdapat adegan di mana Kouichi diajak Kazami dan Teshigawara berkeliling sekolah sebagai murid pindahan. Namun, adegan ini sepenuhnya dihapus dalam anime, sehingga menjadi salah satu bentuk pengurangan dalam adaptasi. Perbedaan lain yang ditemukan adalah perubahan latar. Di novel, penyakit paru-paru Kouichi kambuh sehingga ia beristirahat di rumah, dan Mizuno meneleponnya setelah mendengar kabar dari adiknya. Namun, di anime, interaksi tersebut diubah menjadi pertemuan langsung di rumah sakit.

Berdasarkan hasil penelusuran, penulis menemukan beberapa penelitian yang mengambil objek serupa dengan penulis, yaitu *Another* karya Ayatsuji Yukito. Penulis juga menemukan beberapa penelitian dengan objek atau analisis yang mirip. Penelitian yang pertama berjudul “Ilokusi Dalam Tindak Tutur Langsung Literal Pada Tokoh Sakakibara Kouichi Dalam Novel *Another* Karya Ayatsuji Yukito” oleh Faradila, dkk (2020). Penelitian ini berfokus pada analisis tindak tutur dengan subjek utama Sakakibara Kouichi dari novel *Another*. Metode yang digunakan adalah dengan menyaring dialog-dialog tertentu yang mencerminkan tindak tutur langsung literal. Setelah itu, dilakukan identifikasi untuk mengungkap tindak tutur ilokusi yang terkandung dalam dialog tersebut.

Penelitian kedua berjudul “Implikatur Percakapan Dalam Anime *Another* Episode 0-3 Karya Sutradara Tsutomu Mizushima” oleh Nadya Farah Rachmarina (2018). Penelitian ini memilih objek penelitian anime *Another*, episode 1-3 untuk mengetahui apa saja implikatur yang terdapat pada bahan objek dengan implikatur oleh Yule dan prinsip kerja sama Grice.



penelitian yang berjudul “The Ecranization Study Of Violet’s ological Systems In The Light Novel And Animated Series Of Violet Evergarden” oleh Belinda Arista Wijayanti (2024). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sistem ekologi pada light novel dan anime *Violet evergarden*.

menggunakan teori sistem ekologi yang dikembangkan oleh Urie Bronfenbrenner, dan menggunakan pendekatan data ekranisasi dengan teori Eneste.

Keempat adalah penelitian oleh Nugroho, dkk (2024) yang berjudul “Ekranisasi komik *Naruto* karya Masashi Kishimoto ke anime *Naruto* karya Hayato Date”. Penelitian ini membahas tentang proses ekranisasi yang terjadi pada komik *Naruto* yang diadaptasi menjadi anime. Hasil penelitiannya merupakan pengurangan 10 dari 25 data, penambahan 23 dari 25 data, dan perubahan bervariasi 12 dari 25 data.

Kelima merupakan penelitian dari skripsi berjudul “Ekranisasi Novel *Yogisha X No Kenshin* Karya Keigo Higashino” oleh Reski Amelia Sinambela (2024). Penelitian ini membahas dampak dari novel *Yogisha X no Kenshin* karya Keigo Higashino ke proses ekranisasi yang ada pada aspek pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi pada struktur cerita, khususnya dalam elemen alur, tokoh, dan latar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitiannya ada 32 pengurangan, 22 penambahan, dan 32 perubahan bervariasi.

Perubahan dalam adaptasi novel ke film merupakan hal yang lazim. Hal ini terjadi karena perbedaan media, di mana novel menggunakan kata-kata untuk membangun imajinasi pembaca, sedangkan film menyampaikan cerita melalui gambar bergerak dan suara. Akibatnya, perubahan dalam proses adaptasi tidak dapat dihindari. Eneste (1991: 61–66) menyatakan bahwa transformasi dari novel ke film menghasilkan variasi dan modifikasi yang disebut ekranisasi. Perbedaan serupa ditemukan dalam ekranisasi novel *Another* menjadi anime. Beragam perubahan dalam proses ekranisasi ini mendorong penulis meneliti dengan pendekatan struktural. Penelitian ini bertujuan menganalisis proses ekranisasi yang meliputi pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi. Kajian ini diangkat dalam skripsi berjudul “Ekranisasi Novel *Another* Karya Ayatsuji Yukito”.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.2.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Membandingkan perubahan dari proses ekranisasi pada novel *Another* karya Ayatsuji Yukito
- Menganalisis dampak dari proses ekranisasi novel *Another* ke serial anime *Another*

1.2.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan mendalam mengenai analisis karya sastra melalui pendekatan ekranisasi sastra. Penelitian ini dapat berkontribusi dalam pengembangan teori dan sastra, khususnya yang berkaitan dengan transformasi karya media visual. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap wawasan pengetahuan baru bagi penggemar sastra Jepang. Dengan memahami proses ekranisasi, penggemar sastra dapat lebih



mengapresiasi adaptasi karya sastra Jepang, baik dalam bentuk novel maupun anime.

- c. Sebagai sumber atau rujukan untuk penelitian selanjutnya yang menerapkan pendekatan serupa.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Landasan teori merupakan bagian penting dalam penelitian yang berfungsi untuk mengarahkan studi menggunakan teori-teori yang relevan. Sugiyono (2013: 52–57) menjelaskan bahwa landasan teori adalah kerangka berpikir yang disusun dari berbagai teori dan konsep yang telah ada, yang digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan hipotesis serta menjadi dasar dalam analisis data penelitian. Oleh karena itu, landasan teori membantu penulis dalam meneliti proses ekranisasi, meliputi penciutan, penambahan, dan perubahan bervariasi pada alur, tokoh, dan latar dalam novel *Another* yang diadaptasi menjadi serial anime dengan judul yang sama.

2.1 Struktural

Istilah "sastra" secara etimologis berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu "sas," yang berarti mengarahkan atau mengajar, dan akhiran "tra," yang menunjukkan alat atau sarana. Dengan demikian, sastra dapat diartikan sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai, norma, dan keindahan melalui bahasa. Sastra juga dipahami sebagai hasil kegiatan kreatif yang memadukan imajinasi dan fakta. Selain menjadi refleksi kehidupan, sastra berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pandangan pengarang tentang dunia. Dalam pengertian modern, sastra mencakup karya-karya imajinatif seperti puisi, prosa, dan drama, serta karya non-imajinatif seperti biografi dan kritik sastra (Suarta & Dwipayana, 2014: 25-30).

Dalam karya sastra terdapat salah satu karya sastra prosa fiksi berbentuk novel. Novel, sebagai salah satu bentuk karya sastra yang paling populer, biasanya menampilkan alur cerita yang panjang dan kompleks dengan karakterisasi yang mendalam. Menurut Eneste (1991: 60-61) novel merupakan suatu karya sastra yang bersifat individual serta imajinatif. Hal ini dikarenakan isi novel mengandung pengalaman, pemikiran, dan ide yang unik dari seorang penulis. Tidak hanya itu, kata-kata yang ditulis oleh pengarang akan menimbulkan imajinasi bagi yang membacanya.

Novel tersusun dari berbagai elemen yang saling berhubungan, menghasilkan sebuah karya sastra yang memiliki makna. Nurgiantoro (2010: 23) menyatakan bahwa secara umum, elemen-elemen pembentuk novel terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah elemen yang berasal dari dalam novel itu sendiri. Elemen ini mencakup tema, alur, tokoh, penokohan, sudut pandang, latar, gaya bahasa, amanat, serta sudut pandang. Sebaliknya, unsur ekstrinsik merupakan elemen yang tidak secara langsung terdapat dalam cerita, tetapi tetap memberikan pengaruh signifikan terhadap pembentukan novel. Elemen-elemen ini disebut sebagai elemen yang membangun novel dari luar.

Struktural merupakan suatu metode analisis yang berfokus pada karya sastra. Nurgiantoro (2010: 36-40) mengatakan bahwa, dalam karya sastra, seperti alur, karakter, latar, tema, dan gaya bahasa, merupakan bagian penting dalam analisis struktural. Pendekatan ini



bertujuan untuk memahami keterkaitan dan interaksi antarunsur tersebut dalam membangun makna dan kesatuan sebuah karya sastra.

1. Tema

Tema adalah gagasan dasar yang mendasari karya sastra, dan harus dipahami melalui unsur-unsur lain dalam cerita. Tema berfungsi sebagai dasar bagi pengembangan seluruh alur cerita dan sering kali berkaitan dengan pesan moral atau ide yang ingin disampaikan oleh pengarang (Nurgiyantoro, 2010: 67).

2. Alur

Alur adalah struktur naratif yang mengatur peristiwa dalam cerita berdasarkan hubungan sebab-akibat. Fananie (2000: 95-98) menyatakan bahwa alur adalah struktur naratif yang mengatur peristiwa dalam cerita berdasarkan hubungan sebab-akibat. Alur terdiri dari tiga bagian utama: awal, tengah, dan akhir. Hubungan konflik dan klimaks merupakan inti kekuatan alur. Alur memainkan peran penting dalam membangun hubungan konflik dan klimaks, yang menjadi inti kekuatan cerita. Pemahaman alur memberikan kerangka logis bagi perkembangan narasi.

3. Tokoh

Tokoh adalah elemen esensial dalam fiksi yang berfungsi untuk menghidupkan tema dan cerita. Keberadaan tokoh harus relevan dengan keseluruhan narasi dan memiliki peran penting dalam membentuk jalannya cerita. Nurgiyantoro (2010: 164) menekankan pentingnya relevansi tokoh dengan tema dan cerita secara keseluruhan. Tokoh harus dipahami dalam kaitannya dengan fungsi dan peranannya dalam membentuk jalannya cerita.

4. Latar

Latar Sebagai elemen yang memberikan suasana dan konteks, membantu menciptakan gambaran yang lebih mendalam bagi pembaca dan memengaruhi arah cerita. Sayuti (2000: 126-130), menyebutkan latar sebagai elemen pendukung yang meliputi aspek geografis (tempat), historis (waktu), dan sosial (konteks budaya atau masyarakat). Latar memberikan suasana dan konteks yang memengaruhi pengembangan cerita.

5. Sudut pandang

Sudut pandang adalah cara pandang yang digunakan untuk menceritakan cerita. Dalam strukturalisme, pemilihan sudut pandang sangat mempengaruhi bagaimana peristiwa dan tokoh diungkapkan kepada pembaca, serta bagaimana makna dari cerita itu dibangun (Nurgiyantoro, 2010: 220). Sudut pandang mana peristiwa tokoh diungkapkan. Pemilihan sudut pandang membangun makna cerita secara efektif dan memberikan a pembaca.



sebutan untuk film animasi yang berasal dari Jepang. Secara etimologis, kata ini berasal dari kata アニメーション (*animeshon*) yang berarti “animasi”

dalam bahasa Jepang. Animasi Jepang, atau disingkat anime dan telah berkembang menjadi bentuk budaya pop Jepang yang dominan dan memiliki banyak pengikut di belahan dunia. Animasi merupakan teknik yang digunakan untuk menciptakan ilusi gerakan dengan menampilkan serangkaian gambar atau frame secara berurutan. Setiap frame memiliki perbedaan kecil dari frame sebelumnya, sehingga ketika ditampilkan dengan kecepatan tertentu, gambar-gambar tersebut terlihat bergerak (Rahman, 2018). Animasi bisa dibuat menggunakan berbagai teknik, seperti animasi 2D, 3D, stop-motion, dan lainnya.

Salah satu tokoh penting dalam sejarah anime adalah Osamu Tezuka, yang sering disebut sebagai "Bapak Manga" dan "Bapak Anime". Karya-karyanya seperti *Astro Boy* (1963) menjadi tonggak penting dalam perkembangan anime modern. Rayna Denison mengatakan di dalam bukunya yang berjudul *Anime: A Critical Introduction* bahwa:

"Japanese animation has not always been anime... Even the earliest Japanese animated television became a product of transnational pressures and exchanges (Denison, 2015: 92)."

Dalam bukunya, Denison menjelaskan bahwa pada awalnya anime diproduksi untuk memenuhi kebutuhan pasar domestik Jepang. Namun, seiring berjalannya waktu, anime berkembang menjadi fenomena media global melalui interaksi dengan budaya asing. Proses globalisasi anime ini dimulai dengan pengenalan *Astro Boy* karya Osamu Tezuka, yang dirancang untuk dipasarkan di Amerika Serikat sebagai genre yang dapat diproduksi secara massal dan diekspor. Pada dekade 1980-an dan 1990-an, anime semakin mendapatkan popularitas di luar Jepang melalui serial-serial terkenal seperti *Dragon Ball* dan *Sailor Moon*. Sejak saat itu, anime terus berkembang, tidak hanya menjadi bagian dari industri hiburan global, tetapi juga memengaruhi budaya pop di seluruh dunia.

Anime, sebagai salah satu produk budaya populer asal Jepang, telah berhasil menarik perhatian global karena berbagai alasan. Salah satu faktor utama popularitasnya adalah kemampuannya menyajikan cerita dengan beragam tema yang relevan dan menyentuh aspek emosional, seperti petualangan, fantasi, hingga isu sosial. Selain itu, anime dikenal dengan gaya visualnya yang khas, karakter yang kuat, dan narasi yang mendalam, semuanya berkontribusi pada daya tarik universal genre ini. Kesuksesan anime juga didukung oleh komunitas penggemar yang luas dan solid di seluruh dunia, yang sering disebut sebagai fandom. Komunitas ini tidak hanya berbagi kecintaan terhadap anime, tetapi juga memainkan peran penting dalam penyebaran dan adaptasi budaya Jepang. Aktivitas fandom, seperti cosplay,



vensi anime, dan diskusi daring, turut memperkuat eksistensi (Nugroho & Hendrastomo, 2017).

teknologi merupakan salah satu faktor utama yang mendorong ra global. Hal ini disebabkan oleh sifat anime sebagai produk al dan mampu beradaptasi dengan kebutuhan pasar global.

) mengungkapkan bagaimana anime berinteraksi dengan n global, seperti streaming digital dan distribusi home media

(VHS, DVD, Blu-ray). Teknologi ini tidak hanya mengubah cara anime diproduksi, tetapi juga cara anime dikonsumsi di seluruh dunia, membentuk budaya fandom dan komunitas yang kuat dan luas.

Anime, sebagai bentuk animasi khas Jepang, dapat dikategorikan sebagai karya sastra modern. Dalam perkembangannya, karya sastra di era modern mencakup berbagai bentuk ekspresi kreatif, termasuk animasi, yang merefleksikan dinamika sosial dan budaya. Hal ini menunjukkan bahwa animasi seperti anime merupakan ekspresi modern dari cerita naratif yang serupa dengan novel atau prosa tradisional (Sriastuti & Inayati, 2024). Selain itu, Sayekti (2017: 17) mengungkapkan bahwa anime dapat digolongkan sebagai karya sastra karena mengandung pesan atau cerita yang mirip dengan novel atau cerpen. Dengan demikian, anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai medium naratif yang kaya akan unsur-unsur sastra, menjadikannya objek kajian yang relevan dalam studi sastra.

2.3 Ekranisasi

Ekranisasi, yang merujuk pada proses pengubahan teks sastra (terutama novel) menjadi medium film, telah menjadi topik kajian akademis sejak kajian sastra dan film berkembang pesat pada abad ke-20. Para peneliti menganggap ekranisasi sebagai salah satu bentuk adaptasi sastra yang membuka peluang eksplorasi lintas media. Ekranisasi merupakan proses pengalihan karya sastra ke dalam media film yang tidak hanya mentransformasi teks secara visual tetapi juga melalui suatu proses, proses itu merupakan penambahan, pengurangan, dan juga perubahan variasi (Eneste, 1991: 61-66).

Perbedaan signifikan antara medium naratif dan visual sering kali menjadi tantangan dalam proses ekranisasi. Bluestone (1957: 65-66) menyatakan bahwa transformasi dari teks sastra ke film membawa tantangan unik karena teks sastra bergantung pada kekuatan imajinasi pembaca, sementara film mengandalkan visualisasi yang harus dapat menyampaikan pesan secara instan kepada audiens. Sebagai contoh, dalam adaptasi *Laskar Pelangi*, terdapat beberapa pengurangan subplot dan tokoh untuk menjaga durasi film tetap efisien tanpa mengorbankan inti cerita. Oleh karena itu, ekranisasi bukan sekadar alih medium, tetapi juga proses kreatif yang melibatkan interpretasi baru terhadap karya sastra, menciptakan pengalaman unik bagi penonton film sekaligus pembaca novel. Dalam analisis ekranisasi, terdapat tiga hal yang akan dianalisis:

1. Pengurangan

Pengurangan merujuk pada proses penghilangan elemen-elemen tertentu dari) saat diadaptasi menjadi film. Hal ini dilakukan untuk i dengan karakteristik medium film, yang memiliki batasan arasi visual (Eneste, 1991: 61-63). Eneste juga menjelaskan ek tertentu dalam sebuah cerita sastra terjadi karena beberapa



Sebagai medium naratif, film memiliki durasi yang terbatas—rata-rata sekitar 90 hingga 120 menit. Hal ini menuntut pembuat film untuk menyaring elemen-elemen novel menjadi bentuk yang lebih padat dan esensial agar cerita dapat disampaikan dengan efektif.

b) Efisiensi Naratif

Film membutuhkan penyampaian cerita yang lebih fokus dan langsung. Oleh karena itu, subplot, karakter sekunder, atau adegan deskriptif yang tidak langsung mendukung alur utama sering kali dihilangkan. Hal ini diperlukan untuk menjaga keterlibatan audiens dengan inti cerita.

c) Transformasi Medium

Medium film mengandalkan visualisasi untuk menyampaikan informasi. Elemen-elemen naratif dalam novel yang bersifat introspektif, deskriptif, atau bertele-tele mungkin dianggap tidak relevan atau sulit diterjemahkan dalam bentuk visual, sehingga harus dihilangkan.

2. Penambahan

Penambahan adalah proses memasukkan elemen-elemen baru yang tidak terdapat dalam teks sumber (novel) ke dalam film. Elemen-elemen ini dapat berupa adegan, karakter, dialog, latar, atau bahkan konflik baru yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan narasi visual atau dramatik film sebagai medium yang berbeda dari novel (Eneste, 1991: 64)

3. Perubahan Bervariasi

Perubahan variasi merupakan salah satu aspek dalam proses ekranisasi yang melibatkan modifikasi ide cerita dan elemen naratif suatu karya sastra agar lebih sesuai ketika diadaptasi menjadi film. Menurut Eneste (1991: 65-66), perubahan variasi dalam proses ekranisasi melibatkan penyesuaian terhadap ide cerita, gaya penceritaan, dan elemen naratif lainnya untuk menyesuaikan karya sastra dengan medium film. Proses ini bertujuan untuk memperkuat aspek visual dan emosi yang ditampilkan dalam film, meskipun seringkali menghasilkan perbedaan yang cukup signifikan dibandingkan dengan sumber novel aslinya. Tujuan utama dari perubahan ini adalah untuk menciptakan pengalaman yang lebih sesuai dengan ekspektasi audiens film. Namun, Eneste juga menekankan bahwa perubahan ini dapat menyebabkan perbedaan interpretasi yang mungkin tidak sepenuhnya sejalan dengan persepsi pembaca yang telah terbiasa dengan karya sastra asli.

Proses ekranisasi dapat memberi dampak kepada suatu karya, dampaknya itu bisa positif maupun negatif. Menurut Eneste (1991:67-68), proses ini melibatkan perubahan, baik dalam bentuk pengurangan, penambahan, atau variasi. Perubahan ini tidak hanya memengaruhi struktur cerita, tetapi juga dampak signifikan terhadap cara penonton memahami dan merasakan cerita tersebut. Sebagai contoh, dalam adaptasi novel *Another* ke anime, adegan mungkin membuat alur cerita lebih padat, tetapi juga mungkin menghilangkan detail penting yang memengaruhi pemahaman penonton.

