

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra merupakan hasil pemikiran yang dihasilkan dari refleksi mendalam tentang kehidupan manusia yang disusun secara sistematis. Sejalan dengan hal ini, Sumardjo dan Saini (1997: 3-4) menyatakan bahwa sastra adalah ungkapan pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, dan keyakinan dalam bentuk konkret yang memikat melalui bahasa. Wellek dan Warren (2016: 3) menjelaskan bahwa karya sastra adalah prosa fiksi imajinatif yang merupakan hasil budaya dari kreativitas manusia.

Karya sastra sering dianggap sebagai cerminan perjalanan hidup manusia, yang dihasilkan dari imajinasi penulis dan disampaikan melalui rangkaian kata. Melalui karya-karya tersebut, pembaca dapat memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan pemahaman tentang kehidupan. Sugihastuti (2007: 81-82) menyatakan bahwa karya sastra berfungsi sebagai sarana bagi penulis untuk menyampaikan ide dan pengalamannya. Oleh karena itu, proses imajinasi dan kreasi karya sastra sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan lingkungan sosial penulis. Karya sastra dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu prosa, puisi, dan drama. Prosa fiksi sebagai jenis karya sastra, berisi narasi yang bisa merupakan hasil imajinasi penulis atau penggambaran peristiwa sosial yang memengaruhi penulis dalam menciptakan karyanya. Nurgiyantoro (2010: 2) menyebutkan bahwa membaca karya fiksi merupakan suatu cara untuk menikmati cerita dan memberikan hiburan yang membawa kepuasan emosional. Salah satu metode untuk menarik perhatian orang terhadap karya fiksi adalah dengan menambahkan gambar. Karya yang menggabungkan gambar dengan narasi ini dikenal sebagai cerita bergambar atau komik.

Komik adalah seni yang menggabungkan gambar dan dialog untuk menyampaikan sebuah cerita (McCloud, 1993: 10). Sebagai salah satu bentuk sastra, komik muncul dari imajinasi kreatif penulis, menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang diatur secara teratur untuk membangun alur yang menarik, disertai teks. Komik adalah cerita bergambar yang dimuat dalam majalah, surat kabar, atau buku, biasanya dengan konten yang mudah dipahami dan lucu (KBBI). Penggunaan gambar dalam komik membantu pembaca untuk memahami cerita dengan lebih baik dan membuatnya tidak cepat bosan, sehingga komik disukai oleh berbagai kelompok usia.

Di Jepang, komik dikenal dengan sebutan manga (漫画). Komik digemari berbagai kalangan usia di Jepang, baik muda maupun dewasa karena itu komik Jepang dibagi menjadi lima kategori berdasarkan

pembacanya, yaitu komik anak-anak, komik remaja perempuan, komik remaja laki-laki, komik wanita dewasa, dan komik pria dewasa. Popularitas komik menarik para sineas untuk mengadaptasikannya ke dalam berbagai bentuk media lain, seperti film, serial drama, dan animasi. Adaptasi tersebut tidak hanya memperluas jangkauan cerita kepada penonton, tetapi juga memberikan dimensi baru pada kisah dan karakter yang sebelumnya hanya dapat dinikmati melalui gambar dan teks di halaman komik.

Apresiasi yang tinggi dari masyarakat terhadap suatu karya sastra seperti komik telah mendorong industri film dan televisi untuk mengadaptasi karya tersebut ke dalam format audiovisual, seperti film dan serial drama. Sujarwa (2019: 35-36) dalam bukunya menyatakan, paradigma seni sastra dan karya fiksi yang awalnya hanya mengandalkan bahasa sebagai media kini perlu diperluas dengan pendekatan baru yang lebih modern. Hal ini merupakan konsekuensi dari kemajuan teknologi yang semakin canggih. Karya fiksi yang dimediasikan melalui teknologi, seperti sinetron dan film, kini berdampak lebih luas di masyarakat, tanpa memandang usia, jenis kelamin, atau tingkat pendidikan penonton. Dalam karya fiksi yang ditampilkan melalui media visual ini, sering kali tercermin situasi zaman yang dipengaruhi oleh gaya hidup modern, karena yang diterima publik sebagian besar berfokus pada aspek visualnya.

Pengadaptasian sebuah karya sastra menjadi film adalah fenomena yang sering ditemui sejak awal tahun 2000-an. Pembuat film biasanya mengambil karya sastra baik itu novel maupun komik untuk diadaptasi menjadi film, mengemasnya dari karya tulis menjadi bentuk audiovisual. Damono memberi istilah alih wahana untuk fenomena ini. Menurut Damono (2018: 9), alih wahana merujuk pada proses di mana sebuah karya sastra atau teks ditransformasikan ke dalam bentuk lain, misalnya dari puisi menjadi prosa, atau sebaliknya. Alih wahana bukan hanya sekadar mengubah bentuk, tetapi juga melibatkan reinterpretasi dan pengembangan makna yang terkandung dalam karya asli. Selain alih wahana, proses pengadaptasian suatu karya sastra ke dalam film atau format audiovisual lain dikenal juga sebagai ekranisasi.

Peralihan dari karya sastra ke film disebut juga ekranisasi. Ekranisasi pertama kali diperkenalkan oleh Bluestone dalam bukunya yang berjudul *Novels into Film*. Bluestone (2003: 5) mengatakan, ekranisasi merupakan sebuah proses perubahan atau adaptasi dari karya sastra ke dalam bentuk film. Eneste (1991: 61) mengembangkan konsep yang dikemukakan Bluestone dengan menjelaskan bahwa ekranisasi adalah pelayarputihan atau pengangkatan sebuah novel ke dalam film yang mana dalam prosesnya menyebabkan perubahan berupa penambahan, pengurangan, dan perubahan bervariasi. Dapat disimpulkan bahwa mengapresiasi karya sastra ke dalam bentuk lain

dapat melalui proses (1) penyusutan, (2) penambahan, dan (3) perubahan variasi. Dalam mengadaptasi karya sastra menjadi film, ada beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah penyesuaian dengan format media. Pembuat film harus memahami esensi cerita secara mendalam, sehingga cerita dapat dikemas dan disajikan dengan baik.

Tidak sedikit komik populer yang kemudian ceritanya diadaptasi menjadi film, beberapa contoh komik yang pernah diadaptasi menjadi film adalah komik *Death Note* karya Tsugumi Ohba, *Parasyte* karya Hitoshi Iwaaki, *Kanna's Big Succes* karya Yumiko Suzuki, *Orange* karya Ichigo Takano, dan *Liar x Liar* karya Renjuro Kindaichi. Selain *Liar x Liar*, ada karya Renjuro Kindaichi yang diadaptasi menjadi sebuah drama, yaitu *Yuube wa Otanoshimi Deshita ne*. Renjuro Kindaichi sudah menulis banyak komik, di antaranya adalah *HareGuu*, *Chicken Party*, *Astrawberry*, *Nicoichi*, *Mermaid Line*, *Dragon Quest IX - Hashizora no Mamoribito: 4-koma Gekijou*, *Million no Spell*, *Liar x Liar*, *La La La*, *Yuube wa Otanoshimi Deshita ne*, *Neo-Parasyte F*, *Osomatsu-san Koushi Anthology Comic "Square Senbatsu"*, *N to S*, dan *Bokura wa Minna *nde Iru*.

Liar x Liar (ライアー x ライアー) adalah sebuah komik komedi romantis yang diterbitkan oleh Kodansha Ltd. dalam majalah *Dessert* pada tahun 2010-2017 dan memiliki 10 volume (Kodansha, 2010). *Liar x Liar* menceritakan sepasang saudara tiri, Minato dan Toru, yang terjebak dalam kisah cinta dan kebohongan. Walaupun beberapa pembaca merasa kontra terhadap isi cerita, namun pada tahun 2012 komik *Liar x Liar* berhasil menduduki peringkat ke-10 di Takarajimasha Inc. dalam kategori *Kono Manga ga Sugoi* dan pernah masuk nominasi untuk *39th annual Kodansha Manga Awards* di tahun 2015 (Anime News Network, 2021).

Liar x Liar menceritakan kisah Minato Takatsuki, seorang mahasiswi yang tanpa sengaja bertemu dengan adik tirinya, Toru, saat ia sedang mengenakan seragam SMA. Untuk menghindari kecurigaan, Minato berpura-pura menjadi siswa SMA bernama Mina Noguchi, dan Toru yang penasaran mulai mendekatinya. Minato mengira Toru tidak serius dan hanya ingin mempermainkannya, namun kemudian Toru memutuskan pindah dan tinggal sendiri agar Mina bisa leluasa mengunjunginya. Minato juga melihat perbedaan sikap Toru yang dingin saat berhadapan dengannya tetapi hangat saat bersama Mina. Awalnya, Minato hanya berniat mengerjai Toru agar ia berhenti dari kebiasaan buruknya bermain wanita. Namun, semakin dalam Minato terlibat dalam kebohongan, semakin ia terjebak dalam permainan yang ia ciptakan sendiri.

Dalam proses adaptasinya, terdapat perubahan dan pengurangan detail-detail yang dapat membantu penonton menginterpretasi cerita. Hal ini sesuai dengan dengan salah satu ulasan pembaca komik dan penonton film *Liar x Liar* pada laman *filmarks.com*, sebagai berikut:

思ってたのと全く違った映画。いくら仲悪くて もどんなにキャラ変しても、さすがに気付か ないのは無理があるよ...主役二人とても良かったけど、設定から漫画感しなくて楽しめない まま終わった。

(<https://filmarks.com/movies/91447?page=3>)

“Film ini benar-benar berbeda dari yang saya harapkan. Tidak peduli seberapa banyak mereka tidak cocok, tidak peduli seberapa banyak karakternya berubah, mustahil untuk tidak menyadarinya. Dua karakter utama sangat bagus, tetapi film berakhir tanpa saya bisa menikmatinya karena atmosfer seperti manga dari latarnya.”

Berdasarkan ulasan tersebut, penulis menyimpulkan adaptasi film *Liar x Liar* berhasil menghadirkan karakter utama yang kuat, namun kurang dapat menghadirkan alur yang terasa realistis bagi penonton. Meskipun kemampuan akting pemeran utama dinilai baik, perubahan karakter dan interaksi antara Minato dan Toru dalam film terasa tidak sehalus versi komiknya. Komik asli lebih unggul dalam menyajikan nuansa emosi dan menggambarkan kompleksitas hubungan Minato dan Toru dengan lebih mendalam.

Kajian ekranisasi sangat menarik karena peneliti bisa mempelajari lebih dalam sebab-akibat dari perubahan-perubahan yang terjadi dalam novel. Banyak penelitian yang menggunakan kajian ekranisasi, baik dari novel ataupun komik. Banyak pula tanggapan pro dan kontra terhadap isu utama yang diangkat. Sebagian penonton dan pembaca merasa kisah cinta saudara tiri tidak pantas untuk ditampilkan, namun tak sedikit juga yang menyukai film dan komik *Liar x Liar*. Penulis merasa baik film maupun komiknya sangat menarik untuk diteliti.

評価が高くて驚くんですが、最近出会ったならまだしも、幼少期から姉弟として過ごしてきた人物と、まさかとは思いますがまさかとは思いますがそういう『キュン』的な流れになったりするんですか？違ったらスマセン。そうなら吐き気がするので先を読むのが怖いです。

(<https://mechacomic.jp/books/57292/reviews?page=2&score=2&submitted=1>)

“Saya benar-benar terkejut dengan rating yang tinggi, tapi bahkan jika itu adalah seseorang yang baru saja saya kenal, bisakah itu benar-benar berkembang menjadi situasi yang 'membuat hati berdebar-debar' dengan seseorang yang sudah saya kenal sejak kecil sebagai saudara? Maksud saya, benarkah? Maksud saya, benarkah? Jika itu benar, saya minta maaf. Itu membuat saya merasa mual, jadi saya takut untuk melanjutkan membaca.”

Meskipun belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengkaji objek yang sama, banyak studi telah dilakukan mengenai ekranisasi dari karya sastra ke film atau animasi. Penelitian pertama yang mengangkat tema kajian ekranisasi, yaitu “The Ecranization of Shichiri Nakayama’s Novel *Seiren no Zange*” oleh Manuhutu dan Anwar (2024). Penelitian ini menganalisis proses ekranisasi dari aspek alur, tokoh, dan latar menggunakan teori ekranisasi dibantu dengan pendekatan struktural. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengurangan sebanyak 27 penyusutan, 77 penambahan, dan 25 perubahan variasi pada alur antara novel dan serial drama. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada objek kajian dan medium adaptasi, karena penelitian tersebut mengkaji novel ke serial drama, sedangkan penelitian ini mengkaji komik ke film layar lebar dengan fokus utama pada klasifikasi perubahan unsur intrinsik.

Penelitian kedua, yaitu “Ecranization of *The Yakou Kanransha* Novel by Minato Kanae” oleh Alfahira dan Anwar (2024). Jurnal ini menganalisis proses ekranisasi dari aspek alur, tokoh, dan latar dengan menggunakan teori ekranisasi Eneste. Dari hasil penelitian ini, ditemukan terjadi 11 penyusutan, 56 penambahan, dan 39 perubahan variasi. Proses ekranisasi tersebut memberikan dampak pada interpretasi yang berbeda bagi penikmat kedua karya tersebut. Adapun penelitian ini tidak menitikberatkan pada dampak interpretatif pembaca dan penonton, melainkan pada pemetaan data perubahan secara rinci dan terklasifikasi pada unsur alur, latar, serta tokoh dan penokohan.

Penelitian ketiga berupa penelitian yang menyoroiti adaptasi komik ke dalam animasi, berjudul “Ekranisasi Komik *Naruto* Karya Masashi Kishimoto ke Anime *Naruto* Karya Hayato Date” oleh Nugroho, dkk. (2024). Penelitian ini menganalisis proses ekranisasi menggunakan teori ekranisasi dan pendekatan sastra bandingan. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengurangan sebanyak 10 data, penambahan 23 data, dan 12 variasi perubahan pada alur antara komik dan anime *Naruto*. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada medium hasil adaptasi, karena penelitian tersebut mengkaji komik ke anime serial, sedangkan penelitian ini mengkaji komik ke film dengan durasi terbatas yang berdampak pada dominasi penciptaan.

Selanjutnya penelitian keempat, berjudul “Ekranisasi Manga *Nodame Cantabile* Karya Tomoko Ninomiya ke dalam Dorama *Nodame Cantabile*” oleh Saraswati (2019). Penelitian ini menganalisis persamaan dan perubahan yang terjadi selama proses ekranisasi dari komik ke drama dengan teori ekranisasi. Temuan menunjukkan adanya penciptaan dan variasi perubahan dalam tema, alur, karakter, latar, sudut pandang, dan pesan moral. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini membatasi kajian hanya pada unsur alur, latar, serta tokoh dan

penokohan tanpa membahas tema, sudut pandang, maupun pesan moral.

Penelitian kelima, berjudul “Ekranisasi Komik *Gundala* Karya Haryasuraminata ke dalam Film *Gundala* Karya Joko Anwar dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia” oleh Mulyasari, dkk. (2022). Jurnal ini mendeskripsikan pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi pada latar komik ke film. Penelitian ini mencatat 12 pengurangan latar, 22 penambahan latar, dan menyatakan bahwa semua latar mengalami perubahan. Sementara itu, penelitian ini tidak mengaitkan hasil analisis dengan implikasi pembelajaran, melainkan berfokus murni pada proses ekranisasi dan perubahan unsur intrinsik cerita.

Dalam komik *Liar x Liar*, meskipun inti cerita tetap dipertahankan, adaptasi ke dalam versi film menghadirkan perbedaan nuansa yang ditampilkan pada aspek alur, latar, serta penggambaran tokoh dan penokohan. Perubahan seperti ini juga ditemukan dalam sejumlah penelitian terdahulu mengenai proses ekranisasi, yang menunjukkan bahwa proses adaptasi dari karya sastra ke media audiovisual kerap menimbulkan pergeseran makna dan pengalaman estetis bagi penikmatnya. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh bagaimana perubahan serta dampak yang ditimbulkan dari proses ekranisasi dengan menjadikan *Liar x Liar* sebagai objek kajian dalam skripsi berjudul “Ekranisasi Komik *Liar x Liar* karya Renjuro Kindaichi ke dalam Film.”

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berlandaskan pada rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk membandingkan proses ekranisasi dalam komik *Liar x Liar* ke film *Liar x Liar* pada unsur alur, tokoh dan penokohan, serta latar.
2. Untuk menganalisis dampak dari perubahan yang terjadi pada proses ekranisasi komik *Liar x Liar* ke film *Liar x Liar*.

Sebagaimana tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat dijelaskan manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu sastra, khususnya yang berkaitan dengan kajian ekranisasi dari komik ke film. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu menambah

wawasan mengenai teori ekranisasi yang dapat dijadikan acuan atau referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dalam meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra Jepang, khususnya pada komik Liar x Liar dan film Liar x Liar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi terhadap para sineas dalam menghasilkan karya adaptasi agar perkembangan film, baik di Indonesia maupun Jepang, dapat semakin meningkat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penelitian karya sastra, diperlukan kerangka teoritis yang berfungsi sebagai dasar dalam menilai, mengukur, dan menganalisis karya secara mendalam. Menurut Sugiyono (2013: 54), landasan teori merupakan alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, definisi dan proporsi yang disusun secara sistematis. Dalam konteks penelitian ini, landasan teori membantu penulis menganalisis proses ekranisasi, mencakup penyusutan, penambahan, dan perubahan variasi pada alur, karakter, dan latar dalam komik *Liar x Liar* serta adaptasinya ke dalam film.

2.1. Struktural dalam Sastra

Kata sastra berasal dari bahasa Sansekerta, gabungan dari kata "sas" yang artinya membimbing, mengarahkan, mengajar dan akhiran "tra" yang berarti alat atau sarana, sehingga dapat dimaknai sebagai alat untuk pengajaran, pedoman, atau panduan. Dengan demikian, sastra dapat diartikan sebagai petunjuk, alat untuk mengajar, buku instruksi atau sebuah pengajaran. Menurut Teeuw (2015: 22-23), secara harfiah sastra bermakna huruf, tulisan, atau karya tulis, sementara Surastina (2018: 3) memandang sastra dalam konteks kebudayaan sebagai ekspresi dan perasaan manusia untuk menyampaikan pemikiran melalui bahasa. Sebagai teks yang mengandung pedoman, sastra tidak terpisahkan dari realitas kehidupan dan memberikan pelajaran berharga sebagai teladan.

Karya sastra merupakan representasi kehidupan yang dihasilkan melalui imajinasi pengarang, yang dipengaruhi oleh pandangan, pengalaman, dan keyakinannya (Widayati, 2020: 120). Sebagai cerminan pandangan pengarang terhadap berbagai persoalan di sekitarnya, karya sastra berfungsi sebagai media untuk mengekspresikan pikiran dan emosi melalui tulisan yang dihiasi unsur seni. Hal ini menjadikan karya sastra tidak hanya sebuah bentuk ekspresi, tetapi juga sebagai panduan atau sumber pembelajaran bagi pembaca. Pada dasarnya, sastra berperan sebagai teks yang berisi pedoman, memberikan banyak pelajaran berharga, dan menjadi teladan bagi kehidupan.

Karya sastra diklasifikasikan dalam tiga genre utama, yaitu prosa, puisi, dan drama (Setiawan dkk., 2020). Prosa merupakan salah satu bentuk karya sastra yang menyajikan cerita rekaan atau imajinasi pengarang. Widayati (2020: 4) mengatakan, prosa mencakup berbagai jenis tulisan. Dengan demikian, prosa tidak hanya terbatas pada karya sastra, tetapi juga meliputi berbagai tulisan non-fiksi, seperti artikel berita, kritik, resensi, dan esai. Menurut Hermawan (2019: 12), prosa fiksi sendiri dapat dibagi menjadi roman, novel, novelet, dan cerita pendek, yang semuanya mengandung peristiwa, konflik, tokoh, dan pesan yang berhubungan dengan kehidupan manusia. Komik juga dikategorikan sebagai karya sastra dalam kelompok prosa fiksi. Komik merupakan bentuk eksplorasi naratif yang menggabungkan elemen visual dan tekstual. Hal ini sejalan dengan pendapat Damono (2018: 112),

karya sastra yang memiliki keunikan tersendiri karena kemampuannya menyatukan dua unsur, yaitu unsur bahasa verbal dan unsur bahasa visual.

Hill (dalam Pradopo, 1995: 93) menegaskan bahwa karya sastra merupakan sebuah struktur yang kompleks, sehingga untuk memahaminya perlu menganalisis unsur-unsur pembentuknya juga. Teori struktural merupakan salah satu pendekatan dalam kajian sastra yang menekankan pada kajian struktur dan unsur-unsur pembangun karya sastra. Pendekatan struktural adalah pendekatan intrinsik yang berfokus pada analisis unsur-unsur instrinsik yang membentuk suatu karya sastra. Pendekatan ini menelaah karya sastra sebagai entitas yang berdiri sendiri, tanpa mempertimbangkan konteks sosial, sejarah, latar belakang pengarang, atau faktor-faktor eksternal lainnya.

Unsur-unsur pembangun karya sastra meliputi tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, serta amanat. Wellek dan Warren (2014: 160) menegaskan bahwa unsur-unsur tersebut membentuk sebuah struktur yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam membentuk totalitas makna.

1. Tema

Tema adalah elemen dasar yang membentuk suatu karya sastra, karena menjadi titik awal yang dipikirkan oleh pengarang sebelum menyusun cerita agar alurnya jelas. Tema dapat diidentifikasi setelah membaca keseluruhan cerita, dengan memperhatikan motif-motif yang menghubungkan peristiwa, konflik, dan unsur intrinsik lainnya (Nurgiyantoro, 2010: 68). Tema adalah gagasan utama yang dirancang oleh penulis dan menjadi inti dari sebuah cerita. Oleh karena itu, dalam karya sastra, tema berperan sebagai dasar atau ide pokok yang mendasari pengembangan alur cerita.

2. Alur

Alur adalah rangkaian peristiwa yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan, membentuk cerita yang utuh. Alur dapat disusun dengan pola maju, kilas balik, atau gabungan keduanya. Menurut Nurgiyantoro (2010: 111-112), alur mencakup peristiwa-peristiwa yang menggambarkan kehidupan dan perilaku tokoh, termasuk tindakan, perasaan, pemikiran, serta sikap mereka dalam menghadapi berbagai masalah. Nurgiyantoro (2010: 142) juga menjelaskan bahwa alur cerita terdiri atas tiga tahap utama: tahap awal, tahap tengah, dan tahap akhir.

Tahap awal dalam alur disebut juga tahap pengantar yang berisi pengenalan tokoh, latar tempat, suasana, dan waktu yang menjadi dasar cerita. Tahap tengah dalam alur menampilkan awal konflik yang menjadi inti cerita. Konflik utama biasanya berkembang di tahap ini hingga mencapai klimaks, yang merupakan puncak ketegangan cerita. Tahap akhir merupakan tahap penyelesaian konflik utama dan cerita mencapai klimaks. Tahap akhir membantu pembaca merasakan kesan keseluruhan terhadap cerita dan memberikan penutup bagi pengalaman membaca.

3. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah individu yang berperan sebagai pelaku dalam sebuah cerita. Menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2010: 165), tokoh adalah karakter dalam karya naratif atau audiovisual yang menunjukkan kualitas moral dan kecenderungan tertentu melalui ucapan dan tindakan mereka. Penokohan, di sisi lain, merupakan teknik yang digunakan pengarang untuk menggambarkan sifat dan karakter tokoh, yang menentukan tindakan mereka dalam cerita.

Berdasarkan hal ini, tokoh dapat diartikan sebagai karakter yang hadir dalam karya naratif atau audiovisual, sedangkan penokohan mencakup sifat-sifat yang melekat pada tokoh serta penggambaran fisik dan batin yang disampaikan pengarang dalam cerita.

4. Latar

Menurut Budianta (2002: 86), latar mencakup informasi tentang waktu, tempat, dan suasana dalam sebuah karya sastra. Deskripsi latar dapat berupa gambaran fisik, realistis, atau dokumenter, serta dapat memuat deskripsi perasaan. Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2010: 314) membagi latar menjadi tiga unsur utama: latar tempat, latar waktu, dan latar sosial.

5. Sudut Pandang

Darmawati (2018: 22), menyatakan bahwa sudut pandang merupakan cara pandang pengarang dalam menyampaikan peristiwa, tokoh, latar, dan tindakan dalam cerita. Unsur ini sangat penting karena memungkinkan pembaca untuk merasakan cerita yang disampaikan. Secara umum, sudut pandang dapat dibagi menjadi dua kategori berdasarkan bentuk persona tokoh cerita: sudut pandang persona ketiga (narator di luar cerita) dan sudut pandang persona pertama (narator sebagai bagian dari cerita).

2.2. Komik dan Unsur-unsurnya

Komik adalah media yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Menurut Gumelar (2011: 2-3), komik adalah serangkaian gambar yang disusun sesuai dengan cerita dan keinginan penulis, sehingga mudah dibaca. Sedangkan McCloud (1993: 9) menyatakan, komik merupakan gambar-gambar yang berderetan dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk memberikan formasi dan menghasilkan respon estetik bagi pembacanya. Dapat disimpulkan bahwa suatu karya dapat dikatakan sebagai komik jika memiliki urutan gambar yang membentuk sebuah cerita sesuai keinginan pembuatnya. Komik dilengkapi dengan balon teks, efek teks, teks pengganti suara, dan kotak keterangan (dalam Soedarso, 2015).

Di Jepang, komik dikenal dengan sebutan manga (漫画). Istilah manga pertama kali diperkenalkan oleh Katsuka Hokusai untuk membedakan komik Jepang dari komik dari negara lain. Ciri khas komik Jepang meliputi desain karakter, seperti mata besar, pipi bulat, dan bibir tipis. Komik Jepang dibagi

menjadi lima kategori berdasarkan pembacanya, yaitu komik anak-anak (子供漫画), komik remaja perempuan (少女漫画), komik remaja laki-laki (少年漫画), komik wanita dewasa (女性漫画), dan komik pria dewasa (成年漫画).

Selain pembagian berdasarkan kategori pembacanya, komik juga hadir dalam beragam jenis dan genre yang disesuaikan dengan berbagai minat pembaca. Beberapa jenis yang paling dikenal antara lain:

- a. Komik Superhero: Jenis komik ini umumnya menampilkan tokoh pahlawan super dengan kekuatan istimewa yang berjuang melawan kejahatan. Contoh yang terkenal berasal dari penerbit Marvel dan DC Comics.
- b. Manga Shonen dan Shojo: *Shonen* ditujukan untuk pembaca laki-laki dan biasanya menonjolkan tema aksi, petualangan, pertarungan, serta persahabatan. Sementara itu, *Shojo* ditujukan bagi pembaca perempuan dengan fokus utama pada hubungan dan emosi antar tokoh.
- c. Komik Indie: Komik ini diterbitkan secara mandiri tanpa dukungan penerbit besar. Karya semacam ini umumnya lebih bebas bereksperimen dalam gaya visual maupun jalan cerita.
- d. Komik Web: Seiring perkembangan teknologi, banyak komik kini dipublikasikan secara daring melalui situs web khusus. Hal ini membuka peluang bagi kreator baru untuk memperkenalkan karya mereka kepada pembaca di seluruh dunia.

Sebagaimana halnya novel, komik juga memiliki bagian dan struktur tertentu. Berdasarkan pendapat Masdiono (1998: 13), dalam sebuah komik terdapat sejumlah elemen penting yang menjadi bagian dari anatomi komik dan umum digunakan. Beberapa unsur tersebut antara lain:

1. Panel

Panel merupakan bingkai berbentuk kotak yang membatasi gambar dalam suatu adegan. Terdapat dua jenis panel, yaitu panel tertutup yang memiliki garis batas, dan panel terbuka yang tidak memiliki garis pembatas.

2. Balon kata

Balon kata adalah tampilan visual yang menampilkan dialog karakter. Bentuknya beragam tergantung pada tujuan penggunaannya, misalnya saat tokoh berbicara, berbisik, berteriak, dan sebagainya.

3. Narasi

Narasi berfungsi memberikan penjelasan untuk membantu pembicara memahami alur atau peristiwa dalam komik. Umumnya, narasi menjelaskan waktu, lokasi, dan situasi yang terjadi.

4. Ikon

Ikon adalah gambar yang menggambarkan seseorang, tempat, benda, ekspresi, atau suatu gagasan.

5. Efek suara

Efek suara digunakan untuk menunjukkan suara dalam situasi tertentu, seperti bunyi dering telepon dengan tulisan “*Ring Ring*” atau suara ledakan yang digambarkan dengan kata “*DHUAR!*”.

Selain itu, komik memiliki beberapa elemen penting yang saling berinteraksi untuk menciptakan narasi yang kuat. Gumelar (2011: 26) menjelaskan beberapa elemen desain yang digunakan dalam membuat komik, diantaranya ruang (*space*), gambar, teks, *point* dan *dot*, garis, bentuk, *form*, *tone*, warna, pola, dan tekstur. Ruang (*space*) berperan sebagai kelegaan antar panel yang memandu aksi karakter, memberikan ritme dan alur cerita yang dinamis. Gambar (*image*) bertindak sebagai penjelas cerita melalui visual, menghadirkan representasi langsung dari narasi yang ingin disampaikan. Teks (*text*) melengkapi visual dengan keterangan berupa dialog atau efek suara, menambahkan kedalaman dan konteks pada adegan.

Elemen-elemen grafis seperti titik (*point*) dan garis (*line*) memiliki peran penting dalam menyampaikan gerakan dan efek aksi, menciptakan dinamika visual yang hidup. Bentuk (*shape*) dan wujud (*form*) menghadirkan elemen 2D dan 3D yang membentuk struktur visual, memberikan volume dan kesan tiga dimensi pada komposisi. Warna (*color*), baik dalam sistem RGB maupun CMYK, menciptakan kesan visual yang mendalam dan mempengaruhi emosi serta persepsi pembaca. Terakhir, tekstur (*texture*) dan pola (*pattern*) menambahkan dimensi realistis atau *screen tone*, memberikan kedalaman dan nuansa visual yang kaya pada setiap elemen komik.

2.3. Film dan Unsur-unsurnya

Menurut Bordwell dan Thompson (2013: 2-3), film adalah sebuah bentuk seni sekaligus media komunikasi yang berperan dalam menyampaikan pesan dengan pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat. Film menghadirkan berbagai jenis penyampaian pesan, mulai dari cerita fiksi, peristiwa nyata, animasi dan ilustrasi, hingga karya eksperimental, sehingga mampu memberikan pengalaman yang berbeda dan unik dibandingkan dengan media lainnya. Menurut Suparno (2015: 23), film mengandung dua unsur utama, yaitu unsur ekstrinsik dan unsur intrinsik. Unsur-unsur tersebut mencakup berbagai elemen yang membentuk keseluruhan karya film, baik dari dalam maupun luar cerita.

1. Judul

Judul adalah nama dari sebuah film. Judul menjadi identitas utama sebuah film yang mencerminkan esensi atau tema cerita sekaligus berfungsi sebagai daya tarik awal bagi penonton.

2. Alur

Alur merupakan rangkaian peristiwa yang disusun secara sistematis, dimulai dari tahapan ekposisi untuk memperkenalkan konteks cerita, berlanjut ke pengembangan konflik yang membangun ketegangan,

lalu mencapai puncak klimaks, dan berakhir dengan penyelesaian yang memberikan kesimpulan pada narasi.

3. Tokoh dan Penokohan

Tokoh dan penokohan menjadi salah satu unsur penting dalam film. Di dalam film, tokoh dibagi menjadi dua jenis, yaitu tokoh utama dan tokoh pendukung. Tokoh utama ialah tokoh sentral dan lebih banyak mendapat sorotan, sedangkan tokoh pendukung merupakan tokoh tambahan yang menjadi penunjang cerita. Setiap tokoh punya sifat dan karakter berbeda yang membuat cerita jadi lebih menarik.

4. Dialog

Dialog merupakan percakapan antar tokoh dalam film. Dialog membantu penonton memahami pikiran dan perasaan tokoh-tokoh, serta membantu dalam memahami cerita.

5. Latar

Latar atau *setting* dalam sebuah cerita mencakup unsur ruang dan waktu terjadinya peristiwa. Keberadaannya membuat alur cerita terasa lebih nyata karena memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana, kapan, di mana peristiwa berlangsung.

6. Bahasa

Bahasa dalam film merepresentasikan sistem komunikasi yang merefleksikan realitas sosial, nilai budaya, dan tingkat pendidikan masyarakat. Bahasa dalam film mencakup cara tokoh-tokoh berbicara, penggunaan bahasa sehari-hari pada tokoh, bahasa formal, atau bahasa daerah. Bahasa merupakan salah satu aspek penting yang dapat menghidupkan film.

Dalam penelitian ini, pembahasan difokuskan pada unsur alur, latar, serta tokoh dan penokohan. Ketiga unsur tersebut dianggap paling menonjol dalam menggambarkan jalannya cerita serta membentuk karakter dan suasana yang ingin disampaikan pengarang.

2.4. Ekranisasi

Film Jepang sering kali dibuat dengan mengadaptasi karya dari bentuk lain, seperti komik atau novel sebagai sumber cerita asli. Pengadaptasian dari komik ke anime ini merupakan proses pemindahan antar media atau alih wahana. Ekranisasi adalah salah satu bentuk alih wahana. Menurut Eneste (1991: 60), ekranisasi adalah proses pengalihan atau adaptasi dari karya sastra ke dalam bentuk film. Dalam proses ini, transisi dari karya sastra ke layar lebar biasanya melibatkan perubahan-perubahan tertentu, sehingga ekranisasi juga dapat diartikan sebagai proses perubahan.

Komik dan film memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga dalam proses ekranisasi terjadi perubahan. Karya sastra biasanya diciptakan oleh individu atau hasil kolaborasi kecil, sementara film melibatkan kerja tim yang lebih besar. Selain itu, komik umumnya tidak selesai dibaca dalam sekali duduk, sedangkan film memiliki durasi terbatas, kurang lebih 120 menit. Perbedaan

durasi ini mempengaruhi sejumlah perubahan pada film yang mengadaptasi komik. Dengan durasi yang terbatas, sutradara perlu melakukan penyesuaian atau perubahan tertentu agar cerita dapat tersampaikan dengan baik dalam waktu singkat.

Menurut Eneste (1991: 61-65), proses adaptasi dalam kegiatan ekranisasi dapat menghasilkan beberapa jenis perubahan pada karya, yaitu berupa pengurangan, penambahan, atau perubahan bervariasi.

1. Pengurangan

Pengurangan berarti tidak semua unsur dari karya asli akan tampil dalam versi adaptasinya. Sebagian atau seluruh elemen seperti tema, alur, karakter, latar, suasana, dan pesan karya asli dapat mengalami perubahan, disesuaikan dengan kebutuhan media adaptasinya. Tidak seperti komik yang bisa dinikmati selama berjam-jam atau sehari-hari, film biasanya hanya berdurasi antara 90 sampai 120 menit. Karena keterbatasan durasi, komik atau novel perlu mengalami pengurangan, penghilangan, atau pemotongan jika diadaptasi menjadi film. Sebelum film diproduksi, penulis skenario sudah melakukan seleksi terhadap informasi dan elemen-elemen yang dianggap penting. Menurut Eneste (1991: 61), pengurangan dapat diterapkan pada unsur-unsur karya sastra seperti alur, karakter, latar, atau suasana.

2. Penambahan

Dalam ekranisasi, penambahan merupakan salah satu bentuk perubahan yang muncul ketika karya sastra diadaptasi ke dalam film. Eneste (1991: 64) menjelaskan bahwa penambahan ini didasarkan pada kebutuhan film, seperti pentingnya elemen tambahan dari perspektif sinematik atau agar lebih sesuai dengan medium film. Penambahan ini biasanya dilakukan oleh penulis skenario atau sutradara, yang sudah terlebih dahulu menafsirkan novel yang akan mereka adaptasi. Penambahan ini bisa berupa cerita, alur, karakter, latar, atau suasana yang dipandang masih sejalan dengan keseluruhan cerita atau diperlukan karena alasan tertentu.

3. Perubahan bervariasi

Perubahan variasi merupakan bentuk ketiga dari perubahan yang bisa terjadi dalam proses transformasi karya sastra ke film. Eneste (1991: 65) menyatakan bahwa ekranisasi memungkinkan adanya variasi antara komik dan film. Hal ini terjadi karena perpindahan dari karya sastra ke medium film mengubah cara cerita disampaikan. Perubahan ini bisa mencakup karakteristik atau penampilan tokoh, latar atau setting cerita, alur sebab-akibat, dan elemen lainnya, agar cerita lebih sesuai dengan karakteristik film sebagai media yang berbeda.