

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komik merupakan sebuah karya sastra yang cukup populer. Meskipun eksistensi komik ini masih kalah jika dibandingkan dengan novel, puisi dan karya sastra lainnya, komik tetap memiliki daya tarik tersendiri bagi beberapa orang khususnya anak-anak. Bonnef (1998: 7) mengatakan bahwa komik termasuk ke dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar. Masyarakat Jepang memiliki istilah tersendiri dan menyebut komik dengan istilah *manga*. *Manga* Jepang sering dianggap setara dengan komik Barat, namun yang membuat *manga* Jepang berbeda dari komik Barat adalah dari segi tematik dan gaya penggambarannya. *Manga* memiliki kekuatan yang sangat berpengaruh untuk kebudayaan Jepang dan diakui sebagai bentuk seni formal dan menjadi suatu komponen menarik dari budaya populer (Cavallaro, dalam Arfiananda, 2017: 14). Oleh karena itu, tidak jarang pula banyak *manga* yang dialihwahanakan menjadi sebuah *anime*.

Anime atau animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti hidup atau *animare* yang berarti meniupkan hidup di dalamnya. Istilah tersebut kemudian dialih bahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *animation* yang berarti ilusi dari gerakan atau hidup. Lazimnya istilah *animation* tersebut dialih bahasakan dalam membuat film kartun (*the making of cartoons*) (Sugihartono dkk, 2010: 9). Di Jepang, penyebutan animasi berubah menjadi *anime*. *Anime* yaitu animasi khas Jepang

(*japanese animation*), berasal dari kata *animeshion*, biasanya dicirikan melalui gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. *Anime* dipengaruhi oleh gaya gambar *manga* yaitu komik khas Jepang (Sugihartono dkk, 2010: 241). Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa animasi dan *anime* memiliki kemiripan yang mana animasi lebih merujuk kepada semua jenis film dan *anime* lebih merujuk kepada animasi Jepang.

Salah satu serial *manga* yang sangat populer di Jepang bahkan di dunia adalah serial *Naruto* karya Masashi Kishimoto. Inti cerita dari *manga* *Naruto* adalah berpusat pada perjuangan *Naruto* untuk menjadi *Hokage*. Namun, perjuangan untuk mencapai puncak tersebut tidaklah mudah. *Naruto* muda dikucilkan dan tidak dianggap oleh masyarakat *Konoha*, desa tempat *Naruto* tinggal. Masyarakat *Konoha* mengetahui bahwa *Naruto* adalah anak yang berbahaya karena memiliki *jinchuuriki* yaitu *kyuubi* (monster rubah ekor Sembilan) yang tersegel di dalam tubuhnya. Pada zaman dahulu, *kyuubi* mengamuk dan menghancurkan desa *Konoha*, sehingga masyarakat menjadi trauma dan mengucilkan *Naruto*. Namun, *Naruto* tidak kehabisan akal. *Naruto* seringkali membuat keributan dan hal-hal iseng lainnya hanya untuk masyarakat dapat menerima dan mengakui keberadaannya (Kishimoto, 2004). Karena popularitas dan banyaknya peminat dari *manga* *Naruto* tersebut, jaringan TV Tokyo dan Animax menunjuk sutradara Hayato Date untuk mengerjakan proyek pembuatan *anime* *Naruto*.

Proses pengubahan bentuk dari komik menjadi *anime* tidaklah mudah karena akan ditemukan persoalan-persoalan pada saat proses pengadaptasian tersebut. Maka dari itu, ekranisasi digunakan untuk mengatasi persoalan itu. Menurut Eneste (1991: 60), ekranisasi adalah pelayarputihan dan pemindahan atau pengangkatan sebuah novel ke dalam film. Pemindahan tersebut mau tidak mau mengakibatkan adanya berbagai perubahan. Oleh karena itu, dapat dikatakan ekranisasi adalah proses perubahan. Novel dan film adalah dua hal yang berbeda. Novel adalah karya sastra, sedangkan film adalah bidang lain di luar karya sastra. Namun, tidak menutup kemungkinan keduanya dapat dibandingkan karena memiliki struktur naratif yang hampir sama. Baik novel maupun film memiliki karakter, peristiwa, latar dan narator atau penceritanya masing-masing. Lebih lanjut lagi, Eneste (1991: 61) menyatakan bahwa proses ekranisasi tersebut menyebabkan berbagai perubahan yaitu berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi.

Kajian tentang alih wahana dari sebuah karya sastra tulis (baik novel maupun *manga*) menjadi bentuk visual (baik film maupun *anime*) sangat banyak ditemukan di Indonesia. Novel-novel seperti Laskar Pelangi, Perahu Kertas, Dilan dan masih banyak lagi yang lainnya juga tak luput dari perhatian para peneliti di Indonesia untuk dikaji lebih lanjut proses alih wahana yang terjadi di dalamnya. Begitu pula dengan *manga* yang banyak dialihwahanakan menjadi *anime*, sebut saja One Piece, Samurai X, Bleach dan masih banyak lagi. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan *manga* tidak kalah populer dibandingkan dengan novel.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, peneliti memiliki asumsi awal bahwa meskipun *manga* sudah berbentuk visual atau bergambar, ketika dialihwahanakan seharusnya juga mengalami proses ekranisasi seperti halnya novel ke film karena perubahan wahana dari *manga* ke *anime*. Peneliti merasa perlu untuk mencari tahu apakah proses ekranisasi tersebut benar-benar terjadi dalam alih wahana dari komik *Naruto* menjadi *anime* *Naruto*.

Beberapa kajian dan penelitian terdahulu yang ditemukan oleh peneliti terkait dengan penelitian ini adalah tentang kajian alih wahana dari novel menjadi film. Hal tersebut dapat dilihat dalam penelitian yang berjudul “Alih Wahana Novel *Supernova* karya Dewi Lestari menjadi Film *Supernova* karya Rizal Mantovani Kajian Model Pamusuk Eneste” karya Rara Rezky Setiawati, mahasiswi jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Makassar. Rara tidak hanya meneliti tentang proses ekranisasi yang terjadi dalam novel *Supernova* menjadi film *Supernova*, tetapi juga meneliti tentang bentuk hubungan intertekstual novel dan film *Supernova*. Rara menemukan bentuk hubungan intertekstual novel dan film *Supernova Episode Kesatria, Putri dan Bintang Jatuh* bersifat permutatif dengan cara perbandingan, persamaan dan pengontrasan. Sementara itu, dalam proses ekranisasi novel menjadi film *Supernova Episode Kesatria, Putri dan Bintang Jatuh*, Rara menemukan tiga tahapan yaitu pengurangan, penambahan dan perubahan variasi (Setiawati, 2017: vii).

Penelitian lainnya yang mengusung tema yang sama dengan penelitian ini adalah penelitian yang berjudul “Ekranisasi Novel ke Bentuk Film 99 Cahaya di Langit Eropa Karya Hanum Salsabiela Rais dan Rangga Almahendra” karya Nur

Isra K, mahasiswi jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar. Dalam penelitiannya, Nur membahas ekranisasi secara keseluruhan yang terjadi pada unsur alur, tokoh dan latar dalam novel dan film yang berjudul sama yaitu 99 Cahaya di Langit Eropa. Pada ketiga unsur tersebut, Nur menemukan aspek-aspek pengurangan, penambahan serta perubahan variasi yang dijabarkan secara rinci dalam penelitiannya (Isra K, 2017: 77). Sementara itu, peneliti juga menemukan penelitian yang serupa dengan judul “Ekranisasi Novel ke Film (Studi Novel dan Film Hafalan Shalat Delisa)” milik Zain Muhamad Syafii, mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam/Televisi Universitas Islam Negeri Walisongo. Serupa dengan penelitian milik Nur, Syafii juga mengemukakan proses ekranisasi pada unsur alur, tokoh dan latar yang terdapat dalam novel dan film Hafalan Shalat Delisa. Syafii menemukan ketiga proses ekranisasi berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi pada tiga unsur yang menjadi fokus penelitiannya tersebut (Syafii, 2021: 124).

Sedangkan kajian yang membahas tentang *manga* dan *anime*, khususnya *Naruto*, banyak ditemui tetapi tidak ada yang membahas tentang alih wahana dan proses ekranisasinya. Hal tersebut dapat dilihat dalam penelitian yang berjudul “Ideologi dan Kebudayaan di Balik Film Anime Jepang (Studi Film Anime *Naruto*)” karya Agus Hariyanto, mahasiswa jurusan Sosiologi Agama Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penelitian tersebut, Agus membahas tentang konstruksi ideologi dan nilai-nilai yang terdapat dalam *anime* *Naruto*. Selain itu, Agus juga membahas tentang apakah nilai-nilai yang terdapat dalam *anime* *Naruto* tersebut sejalan untuk nilai-nilai bagi budaya di Indonesia

(Hariyanto, 2015: 5-9). Penelitian lainnya yang berjudul “Komik Naruto Shippuden Karya Masashi Kishimoto (Studi Mitologi Jepang)” karya Rama Aditya Van Heist, mahasiswa jurusan Perbandingan Agama Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penelitiannya, Rama membahas tentang mitos dalam masyarakat Jepang yang terdapat dalam komik, yaitu *amaterasu*, *izanagi* dan *izanami*, *tsukuyomi* dan *susano* (Van Heist, 2016: vii).

Penelitian lainnya yang membahas tentang alih wahana dan ekranisasi dari *manga* menjadi *anime* adalah penelitian yang berjudul “Ekranisasi Bentuk-bentuk *Ijime* dari Manga Life karya Keiko Suenobu ke Drama Life karya Tanimura Masaki” karya Eunike Febry Sylviasari mahasiswi Sastra Jepang Universitas Brawijaya Malang. Dalam penelitiannya, Eunike membahas tentang persamaan dan perbedaan peristiwa *ijime* yang terdapat dalam komik dan drama dengan menggunakan teori ekranisasi. Eunike menemukan perbedaan yaitu beberapa peristiwa *ijime* yang digambarkan dalam komik tidak ditunjukkan dalam drama. Perbedaan tersebut berupa pengurangan adegan *ijime* dalam komik, penambahan atau perluasan dan beberapa cerita baru yang terjadi dalam drama (Sylviasari, 2014: vii).

Selanjutnya, penelitian terdahulu yang membahas proses ekranisasi dari *manga* menjadi film *anime* layar lebar ditemukan dalam jurnal yang berjudul “Analisis Ekranisasi Manga Kimetsu No Yaiba ke Dalam Film Anime Layar Lebar Kimetsu No Yaiba: Mugen Ressha-Hen Ditinjau dari Aspek Angle Kamera” karya Muhammad Fatahillah Syam, mahasiswa jurusan Film dan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam penelitiannya, Syam memilih

mengambil sudut pandang baru yaitu terkait proses ekranisasi yang terjadi dalam transformasi dari *manga* ke *anime* namun ditinjau dari aspek *angle* kamera. Meskipun memilih meninjaunya dari aspek *angle* kamera, Syam menemukan aspek perubahan berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi seperti penelitian-penelitian lain yang telah disebutkan di atas (Syam, 2023: 118).

Dari beberapa penelitian di atas, memang ditemukan banyak sekali kajian yang membahas tentang proses alih wahana baik dari novel menjadi film maupun dari *manga* menjadi *anime*. Namun, objek kajian yang terkait dengan penelitian ini yaitu proses ekranisasi dari *manga* Naruto menjadi *anime* Naruto belum ditemukan. Kajian dan penelitian terdahulu dengan objek penelitian *manga* Naruto banyak membahas tentang Ideologi serta mitos dalam masyarakat Jepang yang dimuat pada *manga* Naruto. Maka dari itu, peneliti memilih untuk melakukan kajian yang berbeda yaitu untuk mengkaji proses ekranisasi yang terjadi pada alih wahana dari *manga* Naruto menjadi *anime* Naruto.

Alih wahana dan ekranisasi menjadi sebuah kajian yang sedang populer dan banyak peneliti yang memilih alih wahana maupun ekranisasi sebagai topik penelitian mereka. Sementara itu, Naruto merupakan salah satu *manga* dan *anime* tersukses di Jepang, bahkan di dunia. Dengan kepopulerannya tersebut, sangat disayangkan apabila tidak ada yang meneliti proses ekranisasi apa saja yang terjadi dalam proses alih wahana dari *manga* Naruto menjadi *anime* Naruto. Selain itu, peneliti terdahulu juga tidak ada yang membahas proses ekranisasi tersebut. Maka dari itu, peneliti merasa perlu untuk mengkajinya karena serial

sebesar *Naruto* layak untuk dikaji dan diteliti secara tuntas seperti serial-serial *manga* populer lainnya.

Peneliti memahami bahwa ekranisasi merupakan proses pelayarputihan, khususnya pada novel yang dijadikan menjadi sebuah film. Selain itu, ekranisasi merupakan bagian dari alih wahana dan alih wahana berinduk dan merupakan tindak lanjut dari teori sastra bandingan. Maka dari itu, penelitian ini berangkat dari pemahaman dan bernaung di bawah teori alih wahana yaitu alih wahana dari *manga* atau komik menjadi sebuah *anime* dan menggunakan ekranisasi sebagai pisau bedahnya. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Ekranisasi Komik *Naruto* Karya Masashi Kishimoto ke *Anime Naruto* Karya Hayato Date.”

B. Fokus Penelitian

Pada setiap penelitian perlu ditetapkan adanya ruang lingkup serta batasan masalah agar penelitian lebih fokus dan rinci. Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dipaparkan, penelitian ini lebih berfokus terhadap bentuk ekranisasi, yaitu pengurangan, penambahan dan perubahan variasi yang terjadi dalam proses alih wahana dari *manga* ke *anime*. Selain itu, data pada penelitian ini lebih mengerucut dan berfokus hanya pada episode dengan rating tertinggi dari *anime Naruto* itu sendiri. Pembatasan tersebut dilakukan agar nantinya hasil dari penelitian ini valid dan maksimal.

C. Rumusan Masalah

Masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengurangan dalam alih wahana dari *manga Naruto* menjadi *anime Naruto*?

2. Bagaimanakah proses penambahan dalam alih wahana dari manga Naruto menjadi anime Naruto?
3. Bagaimanakah proses perubahan variasi dalam alih wahana dari manga Naruto menjadi anime Naruto?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan proses pengurangan dalam alih wahana dari manga Naruto menjadi anime Naruto.
2. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan proses penambahan dalam alih wahana dari manga Naruto menjadi anime Naruto.
3. Untuk mendeskripsikan dan menjelaskan proses perubahan variasi dalam alih wahana dari manga Naruto menjadi anime Naruto.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah teori mengenai studi sastra Indonesia terutama pada penerapan teori alih wahana dan ekranisasi dalam transformasi dari *manga* menjadi *anime*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi referensi bagi para sineas, animator dan pembuat film bahwa untuk mengubah bentuk dari bentuk sastra menjadi film dibutuhkan proses ekranisasi berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi di

dalamnya. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti berikutnya dengan topik kajian yang sama.

F. Definisi Istilah

1. Alih Wahana

Alih wahana merupakan proses pengalihan dari satu jenis medium ke dalam medium lain. Salah satu bentuk alih wahana yang marak ditemukan di Indonesia adalah proses alih wahana dari novel menjadi film.

2. Ekranisasi

Ekranisasi adalah proses perubahan dari bentuk novel menjadi film yang di dalamnya terdapat pengurangan, penambahan dan perubahan variasi.

3. Manga

Manga juga disebut dengan komik, hanya berbeda pada istilahnya saja. Manga merupakan penyebutan komik khas Jepang dan memiliki karakteristik yang sama dengan komik pada umumnya.

4. Anime

Anime adalah penyebutan atau kata lain dari film animasi. Anime atau animasi berasal dari bahasa latin yaitu anima yang berarti hidup atau animare yang berarti meniupkan hidup di dalamnya.

5. Panel

Dalam kasus ini, panel merupakan salah satu bagian dan struktur dari komik. Panel merupakan adegan-adegan dalam komik yang dibatasi dalam bentuk kotak.

6. Chapter

Pada penelitian ini, istilah chapter merujuk pada episode yang terdapat pada anime. Agar tidak tumpang tindih dan menimbulkan salah penafsiran dengan episode yang nantinya digunakan untuk manga, peneliti memilih istilah chapter yang nantinya digunakan untuk merujuk bagian pada anime.

7. Episode

Pada penelitian ini, istilah episode digunakan untuk merujuk pada bagian yang terdapat di dalam manga. Setiap manga dalam Naruto memiliki judul masing-masing dan peneliti menetapkan tiap judul tersebut dengan istilah episode. Episode-episode tersebut nantinya digunakan sebagai perbandingan dengan chapter yang terdapat di dalam anime.