

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Sastra Bandingan

Sastra bandingan merupakan salah satu pendekatan dalam kajian sebuah karya sastra. Sastra bandingan membandingkan antara karya sastra yang satu dengan yang lain, baik berupa novel, cerpen, film dan sebagainya. Remark (dalam Damono, 2005: 2) menyatakan bahwa sastra bandingan merupakan studi karya sastra antar negara, bangsa di satu pihak dan studi bandingan antar bidang di pihak lain. Sementara itu, Villemain (dalam Damono, 2005: 7) menyebut istilah sastra bandingan dengan *Literature Compare*. Dengan melalui studi sastra bandingan nantinya dapat diketahui kesejajaran, kesamaan, persamaan dan perbedaan karya sastra antar dua negara. Sejalan dengan Damono, Endraswara (2003: 128) menyatakan bahwa sastra bandingan adalah ilmu sastra yang mempelajari hubungan antar sastra dan perbandingan sastra dengan bidang lain.

Selain beberapa definisi dari sastra bandingan di atas, sastra bandingan juga memiliki empat bidang utama dalam kajiannya. Endraswara (2003: 137) membagi kajian sastra bandingan menjadi empat, yaitu antara lain:

- a. Kajian yang bersifat komparatif, yaitu menelaah teks A, B, C dan seterusnya. Kajian ini dapat berdasarkan pada nama pengarang,

tahun penerbit, lokasi penerbit dan lain-lain. Kajian yang bersifat komparatif dapat berbentuk kajian pengaruh (*influence study*) maupun kajian kesamaan (*affinity study*). Kajian ini dititik beratkan pada penelaahan teks karya-karya sastra yang dibandingkan. Dapat dikatakan pula bahwa kajian ini merupakan titik awal munculnya sastra bandingan, oleh karena itu kajian ini selalu dipandang sebagai bagian terpenting dalam kajian sastra bandingan.

- b. Kajian bandingan historis, yaitu ingin melihat pengaruh nilai-nilai historis yang melatarbelakangi kaitan antara satu karya sastra dengan karya lainnya. Studi ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh historis tertentu yang masuk dalam diri seorang pengarang sehingga menciptakan sebuah karya. Kajian ini dapat berupa, misalnya, masuknya satu buah pikiran, aliran, teori kritik sastra ataupun genre dari satu negara ke negara lainnya.
- c. Kajian bandingan teoritik, bertujuan untuk menggambarkan secara jelas tentang kaidah-kaidah kesusastraan. Kajian yang bersifat teoritis ini juga menggambarkan tentang konsep, cerita, batasan maupun aturan-aturan dalam berbagai bidang kesusastraan. Dalam kaitan ini, tampak tidak secara langsung membandingkan cipta sastra, namun hakikatnya tidak demikian peneliti tetap membandingkan karya sastra. Hanya saja, bandingan diarahkan untuk menemukan atau meyakinkan berbagai teoritik sastra.

- d. Kajian antar-disiplin ilmu, yaitu bandingan antara karya sastra dengan bidang lain seperti kepercayaan, politik, agama, seni dan lain sebagainya. Titik tolak bandingan adalah karya sastra sedangkan bidang lain berguna untuk memperjelas informasi sastra.

Dari uraian di atas, dapat dirangkum bahwa sastra bandingan merupakan sebuah kajian yang membandingkan karya sastra yang satu dengan karya sastra yang lain, karya antara negara satu dengan negara lain maupun perbandingan antara karya sastra dengan bidang lain yang bertujuan untuk menemukan persamaan dan atau perbedaan dari kedua karya sastra tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua diantara empat bidang utama dari kajian sastra bandingan, yaitu kajian bersifat komparatif dan kajian bersifat antar-disiplin ilmu.

2. Alih Wahana

Alih wahana adalah proses pengalihan dari satu jenis medium ke dalam medium lain. Dalam pengertian yang lebih luas, alih wahana mencakup pengubahan dari berbagai jenis ilmu pengetahuan menjadi karya seni. Sebuah karya seni yang dapat diubah menjadi wahana lain tersebut dapat berwujud gagasan, amanat, perasaan atau sekedar suasana. Sebagai contoh pengubahan dari teks sastra yang berbentuk tulisan dialihwahanakan menjadi cerita hidup atau film (Damono, 2012: 3).

Perbedaan media dua genre karya seni, memiliki karakteristik yang berbeda pula. Bahasa sebagai media karya sastra memiliki sifat keterbukaan pada imajinasi pengarang. Dalam kesusastraan Indonesia,

karya yang mengalami proses alih wahana tidak sedikit jumlahnya. Karya tersebut direka ulang oleh pengarang lain dengan perubahan sudut pandang, diposisikan sebagai sebuah legenda atau cerita rakyat, dipentaskan di atas panggung oleh sejumlah kelompok teater, disalin ke dalam bentuk naskah dan hal tersebut sangat marak terjadi di masa sekarang.

Teori alih wahana sendiri adalah teori yang dikemukakan oleh Sapardi Djoko Damono dalam bukunya yang berjudul *Alih Wahana* (2012: 86-137). Terdapat empat konsep penting yang dicakup dari istilah alih wahana, yaitu:

- a. Wahana adalah medium yang dimanfaatkan atau dipergunakan untuk mengungkapkan sesuatu.
- b. Wahana adalah alat untuk membawa atau memindahkan sesuatu dari satu tempat ke tempat yang lain. Sesuatu yang dipindahkan oleh wahana bisa berwujud gagasan, amanat, perasaan atau sekadar suasana.
- c. Wahana berfungsi menyalurkan informasi dan hiburan.
- d. Wahana sebagai alat untuk menggabungkan seni yang berbeda genre.

Proses alih wahana tersebut banyak ditemukan di Indonesia. Umumnya, kajian-kajian transformasi dari teks sastra atau novel menjadi film lebih mendominasi terkait dengan proses alih wahana ini. Ketika teks sastra dijadikan film, maka dapat dikatakan teks sastra tersebut beralih

wahana dan mengalami perubahan menjadi wahana yang baru. Di dalam sebuah film seringkali terdapat skenario, musik, gambar bergerak dan cerita. Maka dari itu, film adalah media sekaligus wahana.

3. Ekranisasi

Ekranisasi merupakan proses yang terjadi di dalam alih wahana. Eneste (1991: 60) menyatakan bahwa ekranisasi adalah pelayarputihan dan pemindahan atau pengangkatan sebuah novel ke dalam film. Pemindahan novel ke layar putih mau tidak mau mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan. Oleh karena itu, dapat dikatakan pula ekranisasi adalah proses perubahan.

Novel dan film adalah dua medium yang berbeda. Novel adalah karya sastra, sedangkan film adalah bidang lain di luar karya sastra. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa keduanya dapat dibandingkan karena memiliki struktur naratif yang hampir sama. Keduanya memiliki karakter, peristiwa, latar dan narator atau penceritanya masing-masing.

Ekranisasi merupakan transformasi hasil kerja. Proses ekranisasi dan perubahan ini dapat terjadi ketika teks sastra diubah ke dalam bentuk film, sedangkan di sisi lain teks sastra dan film adalah dua hal yang berbeda sehingga karakteristiknya pun tidak sama. Teks sastra merupakan hasil karya individu atau kolaborasi antar individu, sedangkan film merupakan hasil kerja tim atau kelompok. Teks sastra, dalam hal ini novel, tidak habis dibaca dalam sekali duduk. Sedangkan film hanya berdurasi kurang lebih 120 menit. Dari situ, perubahan dapat langsung terlihat yaitu

pada durasi waktu. Durasi waktu tersebut dapat mempengaruhi perubahan-perubahan lain pada film yang mengadaptasi novel. Karena durasi waktu yang singkat, sutradara harus melakukan beberapa perubahan pada hal-hal tertentu.

Novel dapat dibaca kapan saja dan dapat dihabiskan oleh kehendak pembaca, sementara film dibatasi waktunya. Film-film yang diadaptasi dari novel di Indonesia bermacam-macam, seperti *Laskar Pelangi*, *Perahu Kertas* dan lain sebagainya. Film-film yang diangkat dari judul novel yang sama tersebut tentunya memiliki beberapa perubahan di sana-sini dan tidak semua yang terdapat di novel dapat disajikan di film. Eneste (1991: 61) menyatakan bahwa ekranisasi dapat menyebabkan perubahan yaitu berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi.

a. Pengurangan

Pengurangan bisa disebut juga dengan pengurangan. Menurut Eneste (1991: 61) pengurangan dapat dilakukan terhadap unsur karya sastra seperti cerita, alur, tokoh, latar maupun suasana. Dengan adanya proses pengurangan ini maka tidak semua hal yang diungkapkan dalam novel dapat dijumpai di dalam film. Alasan paling kuat dari adanya pengurangan atau pengurangan yang dilakukan pada ekranisasi ini adalah karena durasi.

Ekranisasi berarti apa yang dinikmati berjam-jam atau berhari-hari, diubah menjadi apa yang dinikmati (ditonton) selama sembilan puluh sampai seratus dua puluh menit. Dengan kata lain, novel-

novel tebal mau tidak mau harus mengalami beberapa pengurangan, penghilangan atau pemotongan apabila hendak difilmkan. Biasanya penulis skenario atau sutradara hanya akan memilih beberapa bagian dan informasi yang dianggap penting untuk ditampilkan di dalam film. Sutradara hanya akan menampilkan beberapa hal yang dianggap penting saja atau yang mempunyai pengaruh dalam cerita yang difilmkan (Eneste, 1991: 61-64).

b. Penambahan

Penambahan atau perluasan adalah perubahan dalam proses transformasi karya sastra ke bentuk film. Eneste (1991: 64) berpendapat bahwa penambahan dalam proses ekranisasi tentu memiliki alasan, misalnya dikatakan bahwa penambahan itu penting jika diamati dari sudut pandang filmis, penambahan itu masih relevan dengan cerita secara keseluruhan atau karena alasan-alasan lain. Penambahan biasanya dilakukan oleh penulis skenario dan sutradara karena mereka telah menafsirkan novel yang akan mereka filmkan sehingga akan terjadi penambahan disana sini. Penambahan yang dilakukan oleh sutradara bisa dari segi apapun dalam film seperti karakter, peristiwa, latar dan narator. Selain adanya pengurangan tokoh, ekranisasi juga memungkinkan adanya penambahan tokoh yang dalam novel tidak dijumpai sama sekali, tetapi dalam film ditampilkan.

c. Perubahan Variasi

Perubahan variasi adalah hal ketiga yang memungkinkan terjadi dalam proses transformasi dari karya sastra menjadi film. Menurut Eneste (1991: 65), ekranisasi memungkinkan terjadinya variasi-variasi tertentu antara novel dan film. Perubahan bervariasi terjadi karena dalam ekranisasi perubahan karya sastra ke wahana film berpengaruh pada berubahnya hasilnya. Dalam novel, cerita disampaikan dengan bahasa atau kata-kata, sedangkan dalam film cerita disampaikan melalui perlambangan atau gambar-gambar bergerak atau audio visual yang menghadirkan rangkaian peristiwa. Membaca novel adalah proses mental yang banyak mengajak pembaca untuk mengimajinasikan kata-kata. Sedangkan dalam film, penonton seolah-olah melihat wujud nyata dari semua unsur yang ada dalam film.

Perubahan-perubahan yang terjadi pada proses ekranisasi dilakukan dengan beberapa alasan (Wahyuni, 2018: 9). Pertama, film memiliki durasi waktu yang pendek sehingga beberapa unsur harus diubah atau dihilangkan. Kedua, untuk mendukung karakter yang ada dalam novel. Ketiga, untuk membuat film menjadi semakin menarik. Keempat, perubahan-perubahan tersebut masih relevan dengan cerita secara keseluruhan.

4. Anatomi Komik

Seperti halnya dengan novel, komik juga memiliki bagian dan struktur. Menurut Masdiono (1998: 13) dalam sebuah komik ada komponen-komponen penting yang menjadi anatomi sebuah komik dan biasa digunakan dalam komik. Beberapa komponen tersebut di antaranya adalah sebagai berikut.

a. Panel

Panel adalah kotak yang membatasi gambar adegan. Panel dibagi menjadi dua, yaitu panel tertutup dan panel terbuka. Panel tertutup memiliki garis pembatas panel sedangkan panel terbuka tidak memiliki garis pembatas.

b. Balon Kata (*Speech Bubbles*)

Balon kata adalah bentuk visual yang di dalamnya terdapat dialog dari karakter. Jenis dari balon kata ini bermacam-macam tergantung dari fungsinya, misalnya saat berbicara, berbisik, berteriak dan lain-lain.

c. Narasi

Narasi merupakan keterangan untuk membantu pembaca dalam memahami alur cerita atau adegan dalam komik dan berfungsi untuk menerangkan waktu, tempat dan situasi.

d. Icon

Icon merupakan gambar yang merepresentasikan seseorang, tempat, benda, ekspresi atau ide.

e. Efek Suara (*Sound Effect*)

Efek suara berfungsi untuk menerangkan suatu situasi, misalnya suara telepon yang diterangkan dengan “Ring Ring” atau suara ledakan dengan “DHUAR!”.

5. Struktur Film

Secara garis besar, struktur film ini hampir mirip dan yang paling mendekati dengan struktur *anime*. Struktur pembentuk film tersebut mencakup beberapa hal, yaitu struktur fisik, unsur naratif, unsur sinematik dan struktur batiniah. Terdapat dua ahli yang menuturkan pendapat tentang struktur pembentuk film tersebut, yaitu Himawan Pratista dan D.A. Peransi.

a. Menurut Himawan Pratista

Pratista (2008: 29) menyatakan bahwa film secara fisik dapat dipecah menjadi tiga, yaitu *shot*, adegan dan sekuen. Ketiga unsur tersebut berfungsi untuk membagi urutan (segmentasi) plot dalam pembuatan film secara sistematis.

1) *Shot*

Shot memiliki arti selama produksi proses perekaman gambar sejak kamera dinyalakan (*on*) hingga dimatikan (*off*) atau juga disebut dengan satu kali *take* (pengambilan gambar).

2) Adegan (*scene*)

Adegan adalah salah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi yang saling berkesinambungan

dan diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter atau motif. Umumnya, satu adegan terdiri dari beberapa *shot* yang saling berhubungan.

3) Sekuen (*sequence*)

Sekuen adalah satu segmen besar menampilkan satu rangkaian peristiwa secara utuh. Umumnya, satu sekuen ini terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan.

Pratista (2008: 1) juga mengemukakan bahwa film juga memiliki dua unsur pembentuk lainnya, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain dan saling berinteraksi untuk membuat sebuah film. Unsur naratif dari sebuah film berhubungan langsung dengan aspek cerita dari film itu sendiri, seperti tokoh, konflik, masalah yang diangkat dalam film, lokasi maupun waktunya. Sementara itu, unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknik dalam pembuatan film yang mencakup empat elemen pokok, yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, *editing* dan suara.

b. Menurut D.A. Peransi

Selain beberapa struktur di atas, film juga memiliki struktur batiniah. Peransi (dalam Akbar, 2010: 11) mengemukakan bahwa struktur batiniah ini menyangkut pengembangan dari film tersebut. Struktur batiniah menurut Peransi (dalam Akbar, 2010: 11) disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1. Macam-Macam Struktur Batiniah

Struktur Batiniah	Keterangan
Eksposisi	Mencakup uraian tentang keterangan tokoh, latar, suasana dan perwatakan dalam film.
<i>Point of attack</i>	Rumusan masalah yang berhubungan dengan karakter utama atau para tokoh yang nantinya menjadi konflik dan permasalahan utama.
Komplikasi	Menampilkan keterlibatan dan keterkaitan antara unsur-unsur pendukung cerita.
<i>Discovery</i>	Menampilkan temuan berupa informasi-informasi baru yang terdapat di dalam cerita maupun di tengah-tengah cerita.
<i>Reversal</i>	Memunculkan komplikasi baru yang dialami para tokoh.
Konflik	Adanya perselisihan atau pertentangan yang dialami oleh para tokoh di dalam cerita.
<i>Rising Action</i>	Situasi yang menunjukkan beberapa konflik mulai muncul.
Krisis	Situasi di dalam cerita telah memuncak dan membutuhkan tindakan dari para tokoh.
Klimaks	Puncak dari semua ketegangan yang terdapat di dalam cerita.
<i>Falling action</i>	Menunjukkan klimaks sudah mulai mereda dan menuju akhir cerita.
Kesimpulan	Akhir dari sebuah cerita.

6. Manga dan Anime Naruto

Manga dan *anime* merupakan sebutan khusus untuk komik dan film animasi khususnya di negara Jepang. Secara garis besar, baik *manga* dengan komik maupun *anime* dengan film animasi sama saja hanya berbeda pada istilahnya saja. Lebih lanjut, penjelasan terkait dengan *manga*, *anime* dan Naruto akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Pengertian Manga

Manga dan *anime* merupakan sebutan khusus untuk komik dan film animasi khususnya di negara Jepang. Secara garis besar, baik *manga* dengan komik maupun *anime* dan film animasi sama saja dan hanya berbeda pada istilahnya. Jika ditilik lebih jauh, secara harfiah komik masih termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Bonnet, 1998: 7). Hanya saja, porsi dan kualitasnya dalam kesusastraan Indonesia masih jauh dibawah novel, cerpen, puisi dan lain sebagainya. Lebih lanjut, Bonnet (1998: 4) berpendapat bahwa sebagian orang dengan angkuh menganggap komik sebagai genre pinggiran yang tidak cukup berharga untuk diperhatikan sehingga tidak perlu diteliti dengan sungguh-sungguh. Sementara itu, Franz dan Meier (dalam Nurgiyantoro, 2005: 410) menyatakan komik adalah cerita yang menekankan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan melalui urutan gambar dan dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Dapat disimpulkan bahwa komik merupakan sastra bergambar dan alur ceritanya dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.

Manga Jepang sering dianggap setara dengan komik Barat, namun yang membuat *manga* Jepang berbeda dari komik Barat adalah segi tematik dan gaya penggambarannya. *Manga* di negara asalnya yaitu Jepang 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). Dengan kata lain, *Manga* Jepang seringkali menyisipkan tentang mitologi dan ideologi Jepang sehingga hal tersebut dianggap berpengaruh bagi masyarakat Jepang itu sendiri.

b. Pengertian 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. 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.

c. Latar Belakang Manga dan Anime Naruto

Manga dan *anime* dalam penulisan ini adalah Uzumaki Naruto, yang mana baik *manga* maupun *anime* dari Naruto ini cukup populer di negara asalnya yaitu Jepang dan bahkan di dunia. Di Indonesia, serial *manga* Naruto karya Masashi Kishimoto ini pertama kali diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo pada tahun 2004. Sedangkan di negara asalnya yaitu Jepang, *manga* Naruto pertama kali diterbitkan oleh Shueisha Inc pada tahun 1999.

Berawal dari popularitas dan banyaknya peminat dari *manga* Naruto, akhirnya jaringan TV Tokyo dan Animax tertarik untuk menayangkan serial Naruto tersebut. Mengutip dari Wikipedia, *anime* Naruto pertama kali ditayangkan di Jepang oleh TV Tokyo dan Animax serta diproduksi oleh Studio Pierrot dan Aniplex dan disutradari oleh Hayato Date pada tahun 2002 sampai sekarang. Sedangkan di Indonesia, *anime* Naruto pertama kali ditayangkan oleh Trans TV sebelum dilanjutkan oleh Global TV pada tahun 2007.

Inti cerita dari *manga* dan *anime* 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.

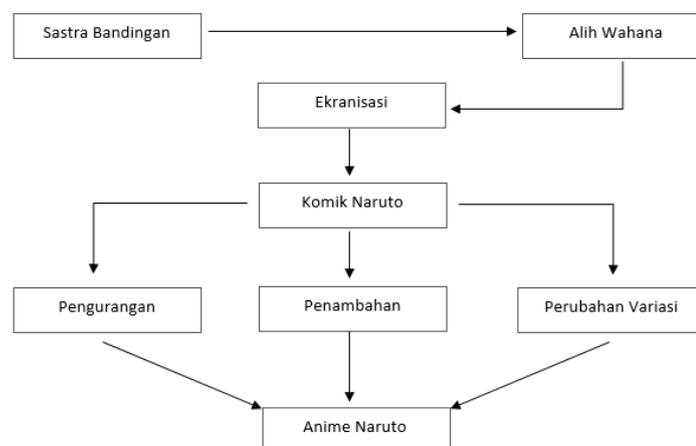
Sifat Naruto yang sering membuat onar tersebut dapat dilihat dalam *chapter* pertama *manga* Naruto. Di *chapter* tersebut, diceritakan Naruto sedang mencoret-coret patung *Hokage* dan mencuri gulungan terlarang, yang tanpa sadar Naruto ditipu oleh Guru Mizuki, karena Naruto dijanjikan kelulusan menjadi ninja oleh Guru Iruka. Dalam situasi tersebut, Naruto dengan semangat mempelajari jurus *kage bunshin no jutsu* dan berhasil menyelamatkan Guru Iruka dalam pertarungannya dengan Guru Mizuki. Pada peristiwa itu pula, ada orang yang mengakui keberadaan Naruto untuk pertama kali yaitu Guru Iruka (Kishimoto, 2004).

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir menjadi aspek penting dalam penelitian ilmiah. Kerangka berpikir digunakan untuk memperjelas dan mempermudah dalam

menalar serta menjabarkan teori-teori yang telah terkumpul agar menjadi satu-kesatuan yang padu untuk mendapatkan hipotesis. Selain itu, penyusunan kerangka berpikir ini berfungsi untuk menghasilkan hipotesis atau jawaban sementara atas masalah yang dibahas di dalam penelitian yang umumnya dilengkapi dengan gambar (Tim UNIPMA: 2022: 35).

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertumpu pada tiga teori utama, yaitu Sastra Bandingan, Alih Wahana dan Ekranisasi. Ketiga teori tersebut saling berkesinambungan dan berkaitan satu sama lain. Sastra Bandingan menjadi teori utama dalam penelitian ini, yang mana pengertian dari Sastra Bandingan adalah membandingkan karya sastra satu dengan karya sastra lainnya. Pada proses membandingkan tersebut, terdapat beberapa teori yang digunakan, salah satunya adalah Alih Wahana. Alih Wahana merupakan proses transformasi karya sastra dari satu medium ke medium yang lain. Umumnya, kajian alih wahana mengambil tema pengalihan medium dari novel ke film. Dalam proses tersebut, teori Ekranisasi menjadi salah satu pisau bedah untuk menguraikan proses apa saja yang terjadi di dalam alih wahana dari novel menjadi film.



Gambar 2.1. Alur Kerangka Berpikir

C. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Penelitian terdahulu yang relevan dan berhubungan dengan alih wahana dari *manga* atau komik menjadi film atau *anime* sebenarnya jarang ditemukan. Kebanyakan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya membahas tentang alih wahana dari novel menjadi film, yang mana hal tersebut sudah banyak ditemui. Namun, ada beberapa penelitian yang dirasa relevan dengan penelitian ini. 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 (Setiawati, 2017: vii). 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 penciptaan, penambahan dan perubahan variasi.

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 (Isra K, 2017: 77). 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 penciptaan, penambahan serta perubahan variasi yang dijabarkan secara rinci dalam penelitiannya. 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 (Syafii, 2021: 124). 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 penciptaan, penambahan dan perubahan variasi pada tiga unsur yang menjadi fokus penelitiannya tersebut.

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 (Hariyanto, 2015: 5-9). 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. 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 (Van Heist, 2016: vii). Dalam penelitiannya, Rama membahas tentang mitos dalam masyarakat Jepang yang terdapat dalam komik, yaitu *amaterasu*, *izanagi* dan *izanami*, *tsukuyomi* dan *susano*.

Penelitian lainnya yang membahas tentang alih wahana dan proses 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 (Sylviasari, 2014: vii). 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.

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 (Syam, 2023: 118). 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 penciutan, penambahan dan perubahan variasi seperti penelitian-penelitian lain yang telah disebutkan di atas.

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 serta 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.