

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa proses ekranisasi dari komik *Naruto* karya Masashi Kishimoto ke *Anime Naruto* karya Hayato Date mencakup tiga proses ekranisasi berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi. Proses pengurangan ditemukan sebanyak 10 data dari 45 data secara keseluruhan atau sebesar 22%. Proses penambahan ditemukan sebanyak 23 data dari 45 data secara keseluruhan atau sebesar 51%. Proses perubahan variasi ditemukan sebanyak 12 data dari 45 data secara keseluruhan atau sebesar 27%. Tiga proses ekranisasi tersebut ditemukan dalam panel komik, struktur fisik *anime* berupa adegan (*scene*) dan sekuen (*sequence*) serta struktur batiniah berupa eksposisi, *point of attack*, komplikasi, *discovery*, konflik, krisis, klimaks, *falling action* dan kesimpulan.

B. Saran

Berdasarkan hasil kajian tentang bagaimana proses alih wahana dan ekranisasi komik *Naruto* karya Masashi Kishimoto menjadi *anime Naruto* karya Hayato Date ini, ada beberapa saran yang dapat berguna baik bagi pembaca maupun bagi peneliti selanjutnya. Bagi pembaca, penelitian ini dapat dijadikan informasi baru bahwa proses alih wahana dari *manga* menjadi *anime* tidak jauh

berbeda dengan proses alih wahana dari novel menjadi film. Perbedaan yang paling mencolok ditemukan pada proses ekranisasi berupa pengurangan, yang mana dalam alih wahana dari *manga* menjadi *anime* melakukan pengurangan yang lebih sedikit dibandingkan dengan alih wahana dari novel menjadi film. Bagi para peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan tentang studi sastra bandingan dan kajian alih wahana sehingga dapat menjadi inspirasi atau bahkan dapat melengkapi kekosongan yang terdapat di dalam penelitian ini. Kekosongan tersebut misalnya bahwa penelitian ini nantinya dapat dikaji secara lebih kompleks lagi dan hasil penelitiannya dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran, melakukan penelitian lanjutan dan mencari motif terjadinya proses ekranisasi dari *manga* menjadi *anime*, atau mengaitkannya dengan ilmu lain seperti perfilman. Nantinya, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan sastra di Indonesia.

C. Kontribusi

1. Pendidikan

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan kontribusi di bidang pendidikan khususnya pada aspek literasi digital. Pada era yang serba teknologi, saat ini literasi digital menjadi pilihan dan bahkan digemari baik oleh para pendidik maupun peserta didik. Salah satu jenisnya adalah Multimodal Literasi. Multimodal Literasi ini tidak hanya berpaku pada teks sebagai bahan bacaan saja namun juga menambahkan beberapa unsur visual, audio, simbol dan gerakan. Multimodal Literasi ini menjadi solusi agar pembelajaran tidak selalu terpaku pada teks saja yang

nantinya akan membuat peserta didik mudah bosan. Dari penjelasan tersebut, hasil penelitian ini diharapkan berkontribusi dan bisa memberikan acuan untuk pembelajaran berbasis teks. Sebagai contoh, pendidik dapat bertanya tentang anime yang digemari oleh para peserta didik. Selanjutnya, pendidik dapat memberikan sebuah komik dan menampilkan anime yang nantinya para peserta didik ditugaskan untuk mencari perbedaan dari komik dan anime tersebut.

2. Komunikasi Antarbudaya

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat berkontribusi terhadap aspek komunikasi antarbudaya. Penelitian ini bersumber dari komik Naruto yang berasal dari Jepang kemudian diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia baik untuk komik maupun animenya. Dari situ dapat dilihat bahwa setidaknya terdapat dua negara berbeda yaitu Jepang dan Indonesia yang tentunya berbeda pula budayanya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bahwa ketika membaca komik dan menonton anime nantinya dapat mendorong seseorang untuk memiliki rasa ingin tahu terhadap budaya yang terdapat di dalam komik dan anime. Sebagai contoh, komik dan anime Naruto juga memuat budaya-budaya masyarakat Jepang seperti Izanagi, Izanami, Amaterasu dan lain sebagainya. Pembaca diharapkan tidak hanya membaca dan menonton saja namun setidaknya juga sedikit mengetahui budaya-budaya Jepang yang ditampilkan di dalam komik serta anime Naruto tersebut.