

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari penjabaran mengenai karya dari hasil penelitian ekranisasi *anime* berjudul *Assassination Classroom* menjadi *live action Assassination Classroom*, dapat ditarik kesimpulan menjadi seperti berikut ini.

- a. Pada bentuk hasil ekranisasi berupa pengurangan dari *anime* ke *live action*, ditemukan dengan total 21 tokoh tambahan, 13 adegan plot, dan 4 latar. Hasil dari pengurangan tersebut dikarenakan tidak dapat ditemukan di dalam *live action* atau dihilangkan. Pengurangan ketiga unsur tersebut dikarenakan teknik eliminasi yang meningkatkan plausibilitas terhadap fabula. Selain itu, banyaknya durasi dari total keseluruhan episode *anime*, yaitu 47 episode. Satu episode *anime* berdurasi 23 menit, sedangkan durasi dari total dua *live action* kurang lebih 3 jam. Maka, dibutuhkan teknik eliminasi dari teknik SCAMPER baik terhadap unsur tokoh, plot, maupun latar.
- b. Pada bentuk hasil ekranisasi berupa penambahan dari *anime* ke *live action*, ditemukan satu tokoh tambahan baru dan satu adegan di dalam *live action*. Tokoh baru tersebut tidak dapat ditemukan di episode *anime* manapun, begitu pula dengan bertambahnya adegan Koro-sensei ditangkap oleh pemerintah. Hal itu dikarenakan pembuat film atau pengarang menggunakan teknik modifikasi dan dari segi penceritaan diperkuat dengan *sjuzet* yang

didefamiliarisasi sehingga menimbulkan *suspence* terhadap pembaca atau penonton.

- c. Pada bentuk hasil ekranisasi berupa perubahan variasi dari *anime* ke *live action*, pada unsur tokoh terdapat dua tokoh yang mengalami perubahan, yaitu Yukimura Aguri dan Kensaku Ono. Lalu total jumlah unsur plot adalah tujuh adegan, sedangkan unsur latar berjumlah empat latar. Sedangkan unsur plot dan latar mengalami pergantian adegan, lokasi, dan waktu dari versi *anime* ke versi *live action*. Hal itu disebabkan oleh teknik substitusi yang menyatakan bahwa teknik tersebut digunakan untuk mengganti suatu hal dengan hal lain pada unsur tokoh, plot, dan latar.

Penulis juga menemukan bahwa jika terdapat perubahan pada suatu unsur pembentuk terhadap kaidah pemlotan banyak menggunakan kaidah plausibilitas. Hal tersebut dikarenakan *anime* dan *live action* memiliki unsur-unsur pembentuk dari logika cerita (*fabula*) dan urutan peristiwa (*sjuzet*) yang berbeda, yaitu tokoh, plot, dan latar.

5.2. Saran

Berdasarkan dari kegiatan penelitian yang telah penulis lakukan dengan mengkaji perubahan-perubahan ekranisasi dalam karya sastra yaitu pengadaptasian dari *anime Assassination Classroom* menjadi *live action Assassination Classroom*, penelitian ini membutuhkan waktu yang cukup lama pada proses pengumpulan data.

Hal tersebut dikarenakan penulis meneliti keseluruhan episode *anime* yaitu 47 episode dan dua *live action* dengan durasi yang cukup panjang sehingga penulis harus melihat dengan teliti kedua karya tersebut. Kemudian penulis membandingkan keseluruhan cerita *anime* dan *live action* untuk memilih data-data yang akan digunakan untuk mencapai rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Selain pengadaptasian dari *anime* ke *live action*, di masa kini terdapat banyak jenis pengadaptasian yang terjadi di Jepang. Contohnya dari *anime* ke *dorama*, *manga* ke *anime*, *manga* ke *dorama*, *manga* ke *live action*, *anime* ke *game*, *novel* ke *anime*, *manga* ke *teater*, *novel* ke *teater*, *lagu* ke *anime*, dan sebagainya. Maka dari itu, untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai acuan terhadap kajian ekranisasi karya sastra.