

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab IV Temuan dan Pembahasan ini, penulis akan memaparkan mengenai bentuk-bentuk perubahan hasil proses ekranisasi secara struktural. Penulis akan membahas mengenai dua musim *anime Assassination Classroom* dan dua *live action Assassination Classroom* yang ditinjau berdasarkan teori ekranisasi dari Eneste yaitu berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi. Sebelum itu, penulis akan menemukan perbedaan yang terjadi pada unsur pembentuk tokoh dan penokohan, plot, dan latar antara *anime* dan *live action Assassination Classroom*, kemudian dilanjutkan dengan membahas penyebab terjadinya ekranisasi pada *anime* dan *live action Assassination Classroom*.

4.1. Temuan Penelitian

4.1.1. Ekranisasi Dalam Bentuk Pengurangan dari *Anime Assassination Classroom* ke *Live Action Assassination Classroom*

A. Tokoh

Pada tokoh tambahan, terdapat 54 tokoh tambahan dari keseluruhan episode di dalam *anime*. Kemudian, tokoh-tokoh tersebut mengalami pengurangan ke dalam *live action*, yaitu berjumlah 21 tokoh. Berikut merupakan tabel 21 tokoh tambahan yang mengalami pengurangan dari *anime* ke *live action*.

Tabel 4.1. Pengurangan Tokoh Tambahan dari *Anime Assassination Classroom* ke *Live Action Assassination Classroom*

No.	Tokoh Tambahan	<i>Anime</i>	<i>Live Action</i>
1.	Koyama Natsuhiko	Ada	Tidak ada
2.	Seo Tomoya	Ada	Tidak ada
3.	Asano Gakushuu	Ada	Tidak ada
4.	Araki Teppei	Ada	Tidak ada
5.	Sakakibara Ren	Ada	Tidak ada
6.	Shindo Kazutaka	Ada	Tidak ada
7.	Tanaka Nobuta	Ada	Tidak ada
8.	Takada Chousuke	Ada	Tidak ada
9.	Shinigami	Ada	Tidak ada
10.	Lovro Brovski	Ada	Tidak ada
11.	Smog	Ada	Tidak ada
12.	Gastro	Ada	Tidak ada
13.	Grip	Ada	Tidak ada
14.	Ryuuki	Ada	Tidak ada
15.	Onaga Nise	Ada	Tidak ada
16.	Shiota Hiromi	Ada	Tidak ada
17.	Ayah Shiota Nagisa	Ada	Tidak ada
18.	Kunudon	Ada	Tidak ada

19.	Kiyashiki Sakura	Ada	Tidak ada
20.	Matsukata	Ada	Tidak ada
21.	Norita Yuuji	Ada	Tidak ada

B. Plot

Di tiap episode *anime Assassination Classroom*, terdapat penghilangan adegan di *live action*. Dari keseluruhan total episode di *anime* yaitu 47 episode terdapat episode yang mengalami pengurangan di dalam *live action*. Berikut merupakan pengurangan berdasarkan unsur peristiwa plot dari *anime Assassination Classroom* ke *live action Assassination Classroom*.

1) Peristiwa Kaitan

a) Episode 3

Pada episode 3, terdapat adegan tokoh Sugino Tomohito sedang melemparkan bola kepada Koro-sensei. Setelah itu, Koro-sensei memberi motivasi kepada Sugino agar berlatih dan mengembangkan bakatnya dengan caranya sendiri. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Sugino melempar bola kepada Koro-sensei.

b) Episode 4

Di episode 4, Koro-sensei sedang berbelanja di minimarket dan menyapa kasir disana. Kemudian ia pertama kalinya bertemu dengan tokoh Irina Jelavic saat sedang digoda oleh empat orang lelaki dan ternyata wanita itu merupakan guru baru bahasa Inggris di kelas 3-E SMP

Kunugigaoka. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Koro-sensei sedang berbelanja di minimarket.

c) Episode 12

Di episode 12, sekolah mengadakan turnamen bola antar kelas. Untuk para siswa melakukan lomba bisbol, sedangkan para siswi melakukan lomba basket. Kelas 3-E bisbol menang melawan kelas 3-A dan siswi kelas 3-E kalah saat lomba bola basket. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan turnamen bola antar kelas baik pertandingan bisbol maupun basket.

d) Episode 17

Di episode 17, Nagisa, Sugino, Maehara, dan Kurahashi pergi mencari kumbang di hutan belakang sekolah. Esok harinya sebelum pergi ke pulau Okinawa, kelas 3-E sedang berlatih misi pembunuhan dengan Karasuma dan Lovro. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan dimana mereka berempat sedang berburu kumbang di hutan dan kelas 3-E berlatih bersama Lovro.

e) Episode 23

Di episode 23, Koro-sensei mengadakan acara uji nyali untuk kelas 3-E di pulau Okinawa. Hal itu dilakukan Koro-sensei dengan maksud terselubung, yaitu ingin menjodohkan murid-muridnya. Namun rencana Koro-sensei itu pun gagal karena murid-muridnya merasa tidak ingin orang lain ikut campur terhadap hubungan asmara mereka.

Di sisi lain, Irina terlihat menyukai Karasuma. Maka dari itu, Koro-sensei dan para muridnya membantu Irina supaya lebih dekat dengan Karasuma. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan acara uji nyali dan Irina memiliki perasaan khusus kepada Karasuma.

f) Episode 24

Di episode 24, Kayano merencanakan misi pembunuhan Koro-sensei dengan membuat puding raksasa yang di dalamnya terdapat peluru anti-material untuk dimakan Koro-sensei dan meledakkan puding tersebut. Esok harinya, kelas 3-E berlatih bersama Karasuma dengan bermain polisi melawan pencuri. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Kayano membuat pudding raksasa dan kelas 3-E berlatih dengan bermain polisi melawan pencuri.

g) Episode 26

Di episode 26, Itona sedang merakit mobil remote kontrol untuk digunakan melawan Koro-sensei dan dibantu oleh semua teman lakilakinya. Esok harinya, kelas 3-E berlatih misi pembunuhan dengan kode nama samaran. Di sisi lain, Asano Gakushu sedang berdiskusi dengan ayahnya yang ingin menghancurkan kelas 3-E. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan baik Itona sedang merakit mobil, berlatih misi pembunuhan dengan kode nama samaran, maupun Asano Gakushu dengan ayahnya.

h) Episode 42

Di episode 42, murid-murid kelas 3-E sedang mempersiapkan ujian masuk SMA. Esoknya hari Valentine pun tiba, semua siswi kelas 3-E memberi coklat kepada teman-teman lelakinya. Kayano sempat dilema apakah ia akan memberikan coklat pada Nagisa atau tidak. Pada akhirnya Kayano memberikan coklat ke Nagisa tanpa ragu. Malam harinya, Karasuma dan Irina sedang kencan di restoran mewah. Di sisi lain, Koro-sensei sedang berbincang dengan Gakuhou. Pada seluruh adegan di episode 42, tidak ada satupun adegan yang ada di dalam *live action*.

2) Peristiwa Acuan

a) Episode 6

Di episode 6, Asano Gakuhou datang ke gedung sekolah lama dan menantang Koro-sensei beradu kemampuan dalam mengajar para muridnya. Esok harinya, kelas 3-E sedang melaksanakan ujian tengah semester ganjil dan hasilnya Karma lebih unggul dari teman-temannya yang lain. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Asano Gakuhou datang ke gedung sekolah lama dan kelas 3-E sedang melaksanakan ujian tengah semester.

b) Episode 10

Di episode 10, Irina bertemu kembali dengan mentornya, Lovro Brovski. Lovro ingin Irina menyerah menjadi guru dan keluar dari misi

pembunuhan. Namun, Irina berusaha menyakinkan bahwa ia bisa bertahan di sekolah itu dan akhirnya Lovro pun merelakan Irina tetap berada disana. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Lovro datang ke sekolah.

c) Episode 28

Di episode 28, dengan jangka menengah dua minggu lagi dan hanya lima bulan sebelum batas waktu Koro-sensei, para murid kelas 3-E memutuskan untuk belajar dan berlatih pada saat yang sama. Namun karena kecerobohan Okajima dan Kimura hingga melukai seorang lelaki tua yang bernama Matsukata, Koro-sensei melarang mereka untuk belajar dan membantu anak-anak yang berada di sekolah yang dikelola oleh Matsukata. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan kelas Okajima dan Kimura menabrak Matsukata, bahkan tidak bertemu secara langsung.

d) Episode 33

Episode 33, Asano Gakuhou turun tangan untuk mengajari kelas 3-A dengan metodenya yang tidak dimiliki oleh guru lain hingga menanamkan kebenciannya terhadap kelas 3-E. Anakanya, Gakushuu memperingati kelas 3-E dan mengatakan bahwa kelas 3-E harus unggul pada ujian akhir semester. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan dimana Gakuhou mengajar di kelas 3-A dan Gakushu menghampiri kelas 3-E.

3) Konflik Sosial

a) Episode 15

Di episode 15, para anggota *Goeiketsu* menantang kelas 3-E dalam ujian akhir semester ganjil dan taruhan di mana kelas dengan nilai tertinggi dalam lima mata pelajaran dapat meminta sesuatu dari kelas yang kalah, begitu juga dengan sebaliknya. Maka dari itu, baik kelas 3-E maupun 3-A harus belajar lebih keras lagi dalam menghadapi ujian sekolah. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan *Goeiketsu* melakukan taruhan dengan kelas 3-E.

b) Episode 27

Di episode 27, Gakushu memergoki Isogai karena telah bekerja paruh waktu di kafe dan hal itu dapat melanggar peraturan sekolah. Isogai ingin merahasiakan hal tersebut dari sekolah, lalu Gakushuu memberi kesempatan dengan menantang kelas 3-E untuk bertarung di lomba *boutaoshi* (merobohkan tiang). Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan dimana Isogai melakukan pekerjaan paruh waktu.

4) Konflik Batin

a) Episode 14

Di episode 14 di musim panas, Koro-sensei membangun kolam renang di hutan belakang sekolah untuk kelas renang. Ketika semua orang bersenang-senang, Terasaka merasa terasing dan berselisih dengan teman-temannya karena perbedaan pemikiran dan pendapat tentang Koro-sensei. Malam harinya, ia mulai bekerjasama dengan Shiro dan Itona dalam

merencanakan pembunuhan Koro-sensei seorang diri. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Terasaka sedang berselisih dan bekerjasama dengan Shiro dan Itona.

b) Episode 29

Di episode 29, Irina merasa sakit hati pada perkataan Karasuma yang terlalu dingin pada saat memberikan hadiah ulang tahun berupa mawar. Ia awalnya menyukai perlakuan murid-muridnya di hari ulang tahunnya, namun ia menjadi memilih pergi dari sekolah itu karena merasa kemampuan membunuhnya tidak dapat berkembang jika terus berada di sekolah itu. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Irina sedang berulang tahun dan memiliki konflik terhadap kelas 3-E dan Karasuma.

c) Episode 31

Di episode 31, Nagisa tertekan dengan ibunya yang memaksanya untuk pindah sekolah. Ibunya ingin Nagisa menuruti semua perintahnya tanpa terkecuali. Esok harinya, ibunya menemui Koro-sensei dan mengatakan hal tersebut, namun Koro-sensei tidak menyetujui usulan ibunya Nagisa. Hal itu membuat sang ibu marah besar meskipun ia sedang berada di sekolah. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Nagisa memiliki konflik dengan sang ibu.

d) Episode 34

Di episode 34, ketika mendengar kemenangan kelas 3-E, Asano Gakuhou merasa tidak terima dengan hal itu karena telah menghancurkan

ideologi pendidikannya. Anaknya, Gakushu telah mengakui kekalahannya pada kelas 3-E. Hal itu membuat Gakuhou reflek menampar putra tunggalnya itu. Maka dari itu, Gakuhou ingin memecat Koro-sensei dan mengeluarkan surat pemecatan. Sebelum itu, mereka harus melakukan permainan menjawab cepat soal yang diberikan. Sedangkan di *live action*, tidak terdapat adegan Gakuhou menampar anaknya dan ingin memecat Koro-sensei.

5) Klimaks

a) Episode 16

Di episode 16, hasil akhir taruhan episode sebelumnya dimenangkan oleh kelas 3-E. Dengan total 7 orang yang lolos di peringkat teratas pada masing-masing mata pelajaran, mereka mengambil hadiah taruhan berupa liburan ke pulau Okinawa. Sedangkan di *live action*, hanya terjadi pengurangan jumlah tokoh yang lolos di peringkat teratas, yaitu 6 orang.

b) Episode 35

Di episode 35, Koro-sensei telah menjawab semua soal yang diberikan oleh Gakuhou meskipun tubuhnya dilukai oleh ledakan granat. Gakuhou *flashback* ke masa lalu sebelum ia menjadi orang sukses. Setelah itu, ia akhirnya mengakui kemampuan luar biasa Koro-sensei dalam hal mengajar, meski tidak mengakui kalah dalam permainan itu.

Sedangkan di *live action*, tokoh Asano Gakuhou tidak pernah berseteru dengan Koro-sensei.

c) Episode 47

Di episode 47, setelah Koro-sensei tiada, kelas 3-E menghadiri acara kelulusan sekolah. kelas 3-E mendapat perhatian lebih dari berbagai pihak sekolah hingga datang gerombolan wartawan yang ingin wawancara dengan kelas 3-E secara ricuh. Tiba-tiba kelompok *Goeiketsu* melindungi dan mengantar mereka sampai ke bus. Sedangkan di *live action*, kelas 3-E tidak terlihat mendapat perlakuan baik setelah lulus sekolah.

C. Latar

1) Latar Tempat

Dari keseluruhan episode di *anime*, terdapat tiga latar tempat dan satu latar sosial yang dihilangkan di *live action*. Berikut merupakan Berikut merupakan pengurangan berdasarkan unsur latar dari *anime* ke *live action*.

a) Episode 7 dan 8



Gambar 4.1. Hotel di kota Kyoto

Di episode 7, SMP Kunugigaoka mengadakan study tour ke kota Kyoto setelah ujian tengah semester ganjil berakhir. Seminggu sebelum berangkat, mereka membentuk kelompok yang masing-masing berdiskusi menentukan berbagai tempat untuk misi pembunuhan Koro-sensei. Ketika hari keberangkatan, kelas 3-E diperlakukan berbeda dari sekolah karena harus pergi menggunakan kereta ekonomi dan menginap di penginapan tradisional, sedangkan kelas A sampai D menggunakan kereta eksekutif dan menginap di hotel mewah.

Esok harinya, kelas 3-E akan jalan-jalan keliling ke berbagai tempat di Kyoto ditemani oleh Koro-sensei. Dengan mereka mengajak Koro-sensei, akan memudahkan tokoh Red Eye untuk menembak Koro-sensei secara diam-diam. Namun hal itu gagal dilakukan oleh Red Eye karena keberadaannya mudah diketahui oleh Koro-sensei. Di dalam *live action*, tidak ditemukan kota Kyoto sebagai latar tempat.

b) Episode 10



Gambar 4.2. Malam hari di negara Hawaii

Di episode 10, Koro-sensei sangat ingin menonton *Sonic Ninja* di Hawaii karena filmnya terlebih dulu dirilis di Amerika. Karena tak sabar, selesai mengajar Koro-sensei akan berangkat ke Hawaii menggunakan

kecepatan 20 mach miliknya. Namun, Nagisa dan Karma ingin diajak nonton karena Nagisa telah menunggu lama untuk melihat seri lanjutannya, sedangkan Karma menyukai karya sutradara favoritnya.

Maka dari itu Koro-sensei mengajak mereka berdua untuk menonton *Sonic Ninja* di Hawaii. Sedangkan di *live action*, tidak ditemukan adegan Koro-sensei menonton *Sonic Ninja* bahkan mengajak Nagisa dan Karma ke Hawaii.

c) Episode 17-23



Gambar 4.3. Pulau Okinawa

Di episode 17, pada liburan musim panas kelas 3-E, Koro-sensei, Irina, dan Karasuma berlibur ke pulau Okinawa. Mereka menikmati liburan sekaligus menyusun misi pembunuhan Koro-sensei. Koro-sensei pun nyaris mati dan berubah menjadi berbentuk bola setelah diserang massal oleh para murid untuk misi pembunuhan Koro-sensei. Maka, murid-murid kelas 3-E merasa kecewa akan hasil misi tersebut.

Tiba-tiba sebagian murid kelas 3-E mengalami keracunan dan harus menjalankan misi bertemu dengan pelakunya. Dan pelakunya adalah Takaoka yang dendam kepada Nagisa karena telah

mengalahkannya dari pertarungan di sekolah. Sedangkan di *live action*, tidak ditemukan pulau Okinawa sebagai latar tempat.

2) Latar Sosial-Budaya

a) Episode 6

Di episode 6, pada saat sedang berkumpul di gedung utama, kelas 3-E dikucilkan oleh seluruh pihak sekolah. Ketika pengumuman dari OSIS tiba, kelas 3-E tidak mendapatkan kertas arahan dari sekolah. Hal itu disengaja dengan mengatakan lupa membawa untuk kelas 3-E. Sedangkan di dalam *live action* hanya menampilkan seluruh sekolah mencemooh kelas 3-E.

4.1.2. Ekranisasi Dalam Bentuk Penambahan dari *Anime Assassination Classroom* ke *Live Action Assassination Classroom*

A. Tokoh

Bentuk penambahan tokoh yang terjadi di dalam *live action* hanya terdapat satu tokoh yang ditemukan, yaitu tokoh Ayaka Saito. Teknik penokohan yang digunakan penulis adalah teknik cakapan karena akan mencantumkan kutipan dialog pada penokohan Ayaka Saito.

1) Ayaka Saito

Ayaka Saito adalah tokoh tambahan yang memiliki karakter sangat peduli pada temannya. Ia senang menawarkan dukungan secara diam-diam, terutama saat tiba-tiba bertemu dengan Nagisa (temannya) yang menjadi lebih

ceria sejak berada di kelas 3-E. Hal itu dapat dibuktikan dengan kutipan dialog berikut ini.

綾香齊藤 : なぎさ君、最近楽しそうだね。
潮田渚 : え？
綾香齊藤 : なんか、陽気してる。
潮田渚 : そうだな。
Ayaka: Nagisa, kau tampaknya banyak bersenang-senang.
Nagisa : Apa?
Ayaka: Sepertinya kau lebih ceria.
Nagisa : Benarkah?

(1:15:51-1:16:05)



Gambar 4.4. Ayaka Saito bertemu dengan Nagisa

B. Plot

Dari keseluruhan total episode di *anime* yaitu 47 episode terdapat adegan yang mengalami penambahan di dalam *live action*. Berikut merupakan penambahan berdasarkan unsur peristiwa plot dari *anime Assassination Classroom* ke *live action Assassination Classroom*.

1) Peristiwa Fungsional

Di *live action* menambahkan plot yang berupa awal cerita menjadi plot mundur yaitu Koro-sensei mulai ditangkap oleh Kementerian Pertahanan Jepang dan para tentara menyerbu lokasi penangkapan Koro-sensei. Setelah itu, Koro-sensei mulai mengajar di kelas 3-E.



Gambar 4.5. Awal kemunculan tokoh Koro-sensei

Sedangkan di *anime* episode 1, Koro-sensei langsung mengajar pertama kalinya di kelas 3-E SMP Kunugigaoka. Sebelum ia datang, semua murid berdiam duduk menunggu kedatangan gurunya lalu menembakkan peluru anti-material dengan menggunakan senapan dan pistol di saat Koro-sensei mengabsen mereka.

4.1.3. Ekranisasi Dalam Bentuk Perubahan Variasi dari *Anime Assassination Classroom* ke *Live Action Assassination Classroom*

A. Tokoh

Tokoh tambahan yang mengalami perubahan variasi berupa berubahnya bentuk fisik dan wujud dari tokoh tersebut. Terdapat dua tokoh yang ditemukan, yaitu Yukimura Aguri dan Kensaku Ono. Teknik penokohan yang akan penulis gunakan adalah teknik pelukisan tokoh dikarenakan akan mendeskripsikan perubahan fisik tokoh-tokoh tersebut.

1) Yukimura Aguri

Yukimura Aguri mengalami perubahan terhadap gaya rambut, yaitu di *anime* berambut pendek sedangkan di *live action* berambut panjang.



Gambar 4.6. Perubahan fisik pada tokoh Yukimura Aguri

2) Kensaku Ono

Kensaku Ono mengalami perubahan fisik di *live action*, yaitu memakai kacamata, rambut agak panjang dan tumbuh kumis dan janggut.



Gambar 4.7. Perubahan fisik pada tokoh Kensaku Ono

B. Plot

Dari keseluruhan total episode di *anime*, terdapat episode yang mengalami perubahan secara variasi di dalam *live action*. Berikut merupakan perubahan variasi berdasarkan unsur peristiwa plot dari *anime* ke *live action*.

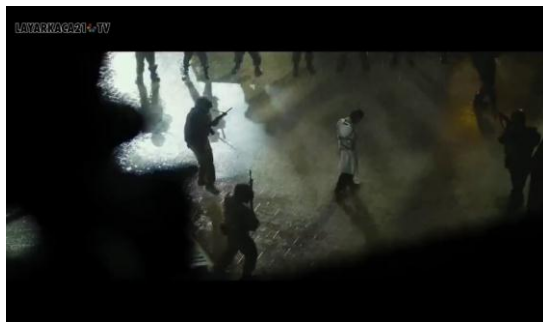
1) Peristiwa Fungsional

a) Episode 37



Gambar 5.4. Koro-sensei ditangkap karena dikhianati muridnya

Koro-sensei menceritakan masa lalunya yang kelam kepada murid-muridnya setelah bertarung dengan Kayano. Ia bercerita bahwa ia ditangkap peneliti gelap oleh pelapor yang merupakan muridnya sendiri, yaitu Shinigami. Koro-sensei langsung dijadikan tikus percobaan oleh Professor Yanagisawa. Setelah itu, ia telah ditahan di ruangan yang berlapis kaca dan bertemu dengan Yukimura Aguri yang merupakan asisten dan tunangan Yanagisawa sekaligus wali kelas 3-E pada saat itu.



Gambar 5.5. Koro-sensei ditangkap oleh peneliti gelap

Sedangkan di *live action*, Koro-sensei juga menceritakan masa lalunya yang kelam kepada murid-muridnya. Ia bercerita bahwa ia langsung ditangkap oleh peneliti gelap dalam keadaan hujan dengan pakaian seperti tahanan, dirantai, dan wajahnya ditutupi dengan masker besi. Setelah itu, ia bertemu dengan Yukimura Aguri sama seperti cerita di *anime*.

b) Episode 44



Gambar 5.6. Kelas 3-E merayakan ulang tahun Koro-sensei

Para murid kelas 3-E berhasil menemui Koro-sensei dan memeluknya setelah melawan banyak tentara yang menghalangi mereka. Mereka merayakan ulang tahun Koro-sensei yang bertepatan dengan hari Koro-sensei ditangkap. Kayano mengatakan bahwa Aguri yang pertama kali mengatakan hari itu sebagai hari ulang tahunnya Koro-sensei.



Gambar 5.7. Koro-sensei akan minum ramuan dari kelas 3-E

Sedangkan di *live action*, para murid kelas 3-E menyusul Koro-sensei di tengah-tengah kumpulan para tentara yang dipenuhi dengan tank, helikopter, dan sebagainya. Mereka berhasil menemui Koro-sensei dan memberikan obat buatan mereka. Setelah menerima obat tersebut, Koro-sensei pun meminumnya.

2) Peristiwa Kaitan

a) Episode 2



Gambar 4.8. Koro-sensei menggantungkan dirinya di pohon

Para murid kelas 3-E pertama kalinya mulai menjebak Koro-sensei ke dalam perangkap. Mereka pun mengeluarkan pisau karet dan dengan kecepatan Koro-sensei, ia menggantikan pisau tersebut dengan bunga tulip. Kataoka marah pada Koro-sensei karena telah mencabut bunga yang baru saja mekar. Koro-sensei pun minta maaf sebab merasa bersalah dan menanam biji bunga yang baru. Setelah itu sebagai permintaan maafnya, Koro-sensei sengaja terjebak di perangkap untuk memudahkan para murid menyerang dirinya, meskipun ia sendiri selalu menghindari serangan itu.



Gambar 4.9. Koro-sensei dijebak di ring basket

Sedangkan di *live action*, pertama kalinya para murid kelas 3-E menjebak Koro-sensei dengan cara seperti di *anime* episode 17, yaitu pada malam hari mereka memasang jaring di bawah tumpukan majalah

dewasa kesukaan Koro-sensei. Pagi harinya pada saat Koro-sensei sedang membaca, mereka menarik jaring tersebut ke atas dan berhasil menjebak Koro-sensei di ring basket. Perbedaannya terletak pada proses membuat jebakan untuk Koro-sensei.

b) Episode 32



Gambar 5.0. Kelas 3-E membuat restoran mie

Asano Gakushuu sedang bernegosiasi dengan sponsor restoran untuk festival sekolah musim gugur dengan tujuan ingin mengalahkan kelas 3-E. Kelas 3-E pun sedang memikirkan konsep yang akan mereka gunakan untuk festival, lalu Koro-sensei memberi saran kepada mereka untuk menggunakan bahan-bahan makanan alami dari hutan belakang sekolah. Kelas 3-E pun memutuskan untuk membuat restoran kecil mie dan makanan lainnya.



Gambar 5.1. Drama Momotarou oleh kelas 3-E

Sedangkan di *live action*, konsep festival sekolah yang akan kelas 3-E gunakan adalah drama Momotarou. Sedangkan pada adegan drama Momotarou di dalam *anime* muncul di episode 35 saat hari festival drama yang bertepatan dengan ujian masuk SMA. Drama Momotarou pun berakhir ricuh sejak Red Eye datang ingin menembak Koro-sensei. Di dalam anime, Red Eye muncul di episode 8 pada saat ingin menembak di kota Kyoto.

c) **Episode 40-41**



Gambar 5.2. Nagisa dan Karma mendapatkan data di dalam roket oleh astronot

Para murid kelas 3-E mencari cara lain untuk menyelamatkan Koro-sensei, yaitu dengan mendapatkan data penelitian yang akan dikirim ke luar angkasa, membajak roket, dan mencuri data eksperimen. Para murid kelas 3-E menyibukkan diri untuk memulai proyek penelitian mereka bersama Koro-sensei. Sebelum roket meluncur ke luar angkasa, mereka harus mengirim dua orang untuk membajak roket tersebut. Akhirnya mereka pun memutuskan mengirim Nagisa dan Karma yang akan dibantu teman-temannya sebagai umpan untuk masuk ke roket. Setelah roket meluncur, mereka berdua menemui enam astronot profesio-

nal untuk dicuri datanya, beruntungnya para astronot tersebut memberikan datanya secara damai dan membantu memulangkan Nagisa dan Karma ke bumi. Okuda pun berkata obat yang di dalam data tersebut dapat dibuat seperti ia membuat racun ke Koro-sensei di episode 5.



Gambar 5.3. Nagisa, Karma, dan Itona mencari data di laboratorium Yanagisawa

Sedangkan di *live action*, mereka harus mencari data tersebut di laboratorium Yanagisawa. Di malam hari, Nagisa, Karma, dan Itona menyelusup ke laboratorium itu secara diam-diam dan menemukan data tersebut. Setelah itu, para murid membuat obat untuk menyelamatkan Koro-sensei. Beberapa hari kemudian, Okuda menyatakan obat yang mereka buat telah berhasil.

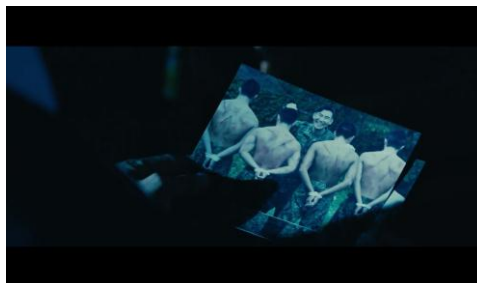
3) Konflik Sosial

a) Episode 13



Gambar 5.8. Karasuma menemukan foto Takaoka di laptop

Tokoh Takaoka Akira muncul sebagai guru olahraga yang menggantikan Karasuma. Saat itu, Karasuma sedang mengecek profil Takaoka di e-mailnya dan melihat foto Takaoka bersama dengan murid-murid tentaranya. Ternyata di balik foto tersebut terdapat foto yang tersembunyi yaitu terdapat banyak luka di punggung murid-murid itu membuat Karasuma sangat terkejut. Ketika Takaoka mendengar keluhan Maehara dan Kanzaki, ia melakukan kekerasan kepada mereka. Takaoka menantang salah satu murid untuk bertarung dan akhirnya Nagisa pun maju. Nagisa mengalahkan Takaoka dan Takaoka pun menjadi marah besar. Muncullah Asano Gakuhou yang segera memecat Takaoka karena telah melakukan kekerasan. Lalu Takaoka pun kabur ketakutan.



Gambar 5.9. Karasuma mendapatkan foto Takaoka dari Irina

Sedangkan di *live action*, ketika yang melakukan riset profil tentang Takaoka adalah Irina karena menemukan dua foto Takaoka. Esok hari, Takaoka melatih para murid dengan berlari mengelilingi lapangan sebanyak 20 lap. Namun Kanzaki tak sanggup lagi berlari hingga Takaoka menamparnya. Takaoka menantang salah satu murid untuk bertarung dan akhirnya Nagisa pun maju. Nagisa mengalahkan Takaoka yang menjadi

marah besar karena telah dikalahkan. Nagisa mengusirnya dengan cara halus dan Takaoka pun pergi dari sekolah itu.

4) Klimaks

a) Episode 25



Gambar 6.0. Itona menyerahkan diri pada Koro-sensei

Koro-sensei diserang oleh Itona secara bertubi-tubi. Koro-sensei hampir berhasil membuat Itona terlepas dari kekuatan tentakelnya. Itona pun mengamuk dan kabur sambil menyerang sebuah toko ponsel. Shiro datang menghalangi Koro-sensei yang ingin menyembuhkan Itona. Tiba-tiba para murid kelas 3-E melawan Shiro dan anak-anak buahnya. Lalu, Shiro pun menyerah dan membiarkan Itona bersama dengan Koro-sensei. Akhirnya Itona sadar dan merelakan kekuatan tentakelnya dilepas oleh Koro-sensei.



Gambar 6.1. Nagisa mencabut tentakel Itona

Sedangkan di *live action*, Itona bergabung bersama dengan Takaoka untuk menyerang Koro-sensei dan kelas 3-E. Itona menyerang Nagisa dan Karma karena mengincar Koro-sensei yang dibawa oleh Nagisa saat masih berwujud bola. Nagisa berhasil mencabut tentakel Itona saat di situasi hujan deras yang menyebabkan tentakel tersebut menjadi lemah dan meleleh. Esok harinya, Itona telah menjadi anak laki-laki normal lainnya yang belajar di sekolah dan bermain bersama teman-teman.

C. Latar

Dari keseluruhan episode di *anime*, terdapat tiga latar tempat dan satu latar waktu yang mengalami perubahan secara variasi di *live action*. Berikut merupakan perubahan variasi berdasarkan unsur latar dari *anime* ke *live action*.

1) Latar Tempat

a) Episode 36 dan 37



Gambar 6.2. Kayano memanggil Koro-sensei di rumput zebra

Pada episode 36, Kayano mengungkapkan identitas aslinya dan menantang Koro-sensei bertarung di rumput zebra di gunung belakang sekolah pada malam hari. Kayano pun menyerang Koro-sensei secara

bertubi-tubi berkat tentakelnya hingga mengeluarkan kekuatan api. Koro-sensei tak bisa melawan Kayano karena ia tak mungkin menyerang muridnya sendiri, lalu Nagisa datang menghampiri Kayano dan berhasil menghentikan gadis itu. Setelah itu di episode 37, Koro-sensei menceritakan semua masa lalunya di rumput zebra itu.



Gambar 6.3. Kayano bertarung dengan Koro-sensei di lapangan

Sedangkan di *live action*, tindakan serangan Kayano dilakukan di lapangan depan sekolah gedung lama. Kayano juga menyerang Koro-sensei dari atap sekolah dan berhasil dihentikan oleh Nagisa. Setelah itu, Koro-sensei menceritakan semua masa lalunya di dalam kelas.

b) Episode 39 dan 40



Gambar 6.4. Pertarungan kelas 3-E berlokasi di hutan

Nagisa dan teman-temannya berkumpul di hutan belakang sekolah untuk mendiskusikan bagaimana caranya menyelamatkan Koro-sensei tanpa membunuhnya. Sebagian dari mereka menyetujui hal tersebut,

sebagian lainnya ingin tetap melanjutkan membunuh Koro-sensei. Kelas 3-E sedang mengalami perpecahan dan dibagi menjadi dua kubu, yaitu Nagisa yang ingin menyelamatkan Koro-sensei dan Karma yang tidak setuju dengan usulan Nagisa. Mereka saling bertarung satu sama lain di gunung belakang sekolah hingga hasilnya tersisa Karma melawan Nagisa. Di episode 40, pertarungan tersebut dimenangkan oleh Nagisa dan semuanya pun setuju dengan hasilnya yaitu menyelamatkan Koro-sensei.



Gambar 6.5. Nagisa dan Karma berkelahi di lapangan

Sedangkan di *live action*, perseteruan kubu antara tim Karma dan tim Nagisa terjadi di dalam kelas 3-E. Namun, pertarungan tersebut tidak dilakukan oleh semua murid seperti di anime, melainkan hanya Karma dan Nagisa yang melakukan perkelahian. Mereka saling melawan dengan pisau anti-material, sedangkan di anime menggunakan senapan paintball.

c) Episode 46



Gambar 6.6. Koro-sensei ditahan kelas 3-E di lapangan

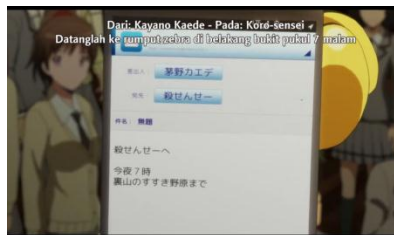
Setelah Koro-sensei mengalahkan Yanagisawa dan Shinigami di lapangan depan sekolah, akhirnya para murid dengan berat hati memutuskan untuk membunuh Koro-sensei secara bersama. Sedangkan di *live action*, para murid kelas 3-E melakukan hal tersebut di dalam kelas.



Gambar 6.7. Koro-sensei ditahan kelas 3-E di dalam kelas

2) Latar Waktu

a) Episode 36 dan 37



Gambar 6.8. Koro-sensei mendapatkan pesan dari Kayano

Koro-sensei mendapatkan pesan dari Kayano bahwa mereka harus bertarung satu sama lain pukul 7 malam. Sedangkan di *live action*, Koro-sensei dan Kayano bertarung satu sama lain sekitar pagi atau siang hari. Tidak ada jam yang spesifik untuk menunjukkan kapan pagi atau siang harinya.



Gambar 6.9. Kayano menunggu kedatangan Koro-sensei

4.2. Pembahasan

4.2.1. Ekranisasi Dalam Bentuk Pengurangan dari *Anime Assassination Classroom* ke *Live Action Assassination Classroom*

Baik unsur tokoh, plot, dan latar yang mengalami pengurangan dapat disebabkan pembuat film menggunakan teknik eliminasi terhadap ketiga unsur dari teori teknik SCAMPER. Berdasarkan kutipan teori, eliminasi merupakan teknik yang menghilangkan, mengurangi, atau mengecilkan suatu hal (Michalko, 2006:136). Jadi, teknik eliminasi yang dilakukan adalah mengurangi atau menghilangkan tokoh, plot, dan latar. Sedangkan tujuan dan fungsi dihilangkan ketiga unsur tersebut berbeda-beda, yaitu sebagai berikut.

A. Tokoh

Dari keseluruhan tokoh tambahan di dalam *anime* yaitu 54 tokoh, berkurang menjadi 21 tokoh tambahan. 21 tokoh tersebut akan penulis rangkum berdasarkan cerita di dalam *anime*. Tokoh-tokoh yang mengandung unsur plausibilitas atau kelogisan cerita dari anime adalah sebagai berikut.

1) *Goeiketsu*

Goeiketsu merupakan kelompok yang beranggotakan lima orang dengan peringkat teratas di kelas 3-A SMP Kunugigaoka dan muncul di

episode 17. Kelompok *Goiketsu* dipimpin oleh ketua yang bernama Asano Gakushuu dan anggotanya terdiri dari Koyama Natsuhiko, Seo Tomoya, Araki Teppei, dan Sakakibara Ren. Asano Gakushuu diceritakan sebagai anak dari Asano Gakuhou, seorang ketua yayasan SMP Kunugigaoka, sedangkan anggota lainnya hanya murid-murid pintar di sekolahnya.

2) Shindo Kazutaka, Tanaka Nobuta, dan Takada Chousuke

Shindo Kazutaka merupakan ketua klub bisbol di sekolah sekaligus teman dari Sugino Tomohito. Sedangkan Tanaka Nobuta dan Takada Chousuke adalah mantan teman sekelas Nagisa yang selalu menindas Nagisa yang telah turun di bangku kelas 3-E. Mereka bertiga merupakan murid-murid dari gedung utama SMP Kunugigaoka.

3) Lovro Brovski

Lovro Brovski merupakan seorang pembunuh profesional sekaligus guru dari Irina Jelavic. Ia juga mengadopsi dan mengajari Irina teknik membunuh secara profesional.

4) Smog, Gastro, dan Grip

Smog, Gastro, dan Grip merupakan pembunuh profesional yang disewa oleh Takaoka untuk melakukan kejahatan pada kelas 3-E. Namun, mereka tidak ingin benar-benar mencelakakan anak-anak SMP karena dapat merusak reputasi mereka.

5) Ryuuki

Ryuuki merupakan ketua geng preman sekolah dari kota Kyoto yang menculik Kayano dan Kanzaki.

6) Onaga Nise

Onaga Nise merupakan orang yang menggantikan posisi Ritsu yang adalah hologram pada saat ujian sekolah.

7) Shiota Hiromi dan ayah Shiota Nagisa

Shiota Hiromi dan ayah Shito Nagisa merupakan kedua orang tua Nagisa yang telah bercerai dari status pernikahan mereka.

8) Kunudon

Kunudon merupakan tokoh dan maskot SMP Kunugigaoka yang memberikan informasi mengenai sekolah.

9) Kiyashiki Sakura dan Matsukata

Matsukata merupakan kepala sekolah paud Wakaba Park yang terkena tabrakan oleh Okajima dan Kimura. Sedangkan Kiyashiki Sakura merupakan salah satu murid terlama di sekolah itu.

10) Norita Yuuji

Norita Yuuji merupakan tokoh yang muncul di episode 21 dan anak dari salah satu pengusaha kaya.

Tujuan dari berkurangnya tokoh-tokoh tersebut untuk meningkatkan plausibilitas atau kelogisan *fabula* di dalam *live action*. Plausibilitas merupakan suatu hal yang diterima secara logika di dalam cerita karya sastra

(Kenny dalam Nurgiantoro, 1966:19-22). *Fabula* di dalam *live action* adalah kelas 3-E harus membunuh Koro-sensei sebelum bumi diledakkan oleh Koro-sensei. Maka, tokoh-tokoh yang paling banyak ditampilkan di dalam *live action* adalah murid-murid kelas 3-E dan Koro-sensei. Dengan dihilangkannya 21 tokoh tambahan berfungsi untuk berfokus pada *fabula* di dalam *live action*.

B. Plot

Plot di dalam *anime* paling banyak pada cerita kaitan atau selingan, yaitu delapan peristiwa kaitan. Kemudian dilanjut dengan empat peristiwa acuan, dua konflik sosial, empat konflik batin, dan tiga klimaks. Plot-plot yang berkurang bertujuan untuk meningkatkan plausibilitas atau kelogisan *fabula* di dalam *live action*. Selain itu, hal itu dilakukan karena durasi dari masing-masing dua *live action*, yaitu 1 jam 49 menit dan 1 jam 50 menit. Untuk memenuhi *fabula* di dalam *live action*, maka pembuat film mengurangi peristiwa-peristiwa tersebut agar berfokus pada inti cerita.

C. Latar

Latar yang berkurang di dalam *live action* terdapat empat latar tempat dan satu latar sosial-budaya. Sedangkan tujuan dilakukannya pengurangan adalah meningkatkan plausibilitas. Hal itu dikarenakan ketika *anime* akan diadaptasi ke *live action*, dengan menghilangkan latar-latar tersebut agar dapat disesuaikan dengan logika cerita dan durasi dua *live action*, yaitu berfokus pada inti cerita dari karya sastra adaptasi berupa *live action*.

4.2.2. Ekranisasi Dalam Bentuk Penambahan dari *Anime Assassination Classroom* ke *Live Action Assassination Classroom*

Penambahan yang terjadi di dalam *live action* adalah bertambahnya satu tokoh tambahan, yaitu Ayaka Saito dan plot mengalami kemunduran di awal cerita *live action*, yaitu proses penangkapan Koro-sensei oleh pemerintah dengan segerombolan tentara di tempat kejadian langsung (TKP).

Penyebab terjadinya bentuk penambahan adalah pembuat film atau pengarang menggunakan teknik modifikasi dari teori teknik SCAMPER pada tokoh dan plot di dalam *live action*. Teknik modifikasi merupakan teknik yang mengubah suatu benda, ide, atau hal lainnya dengan memperbesar, memperluas, menambahkan, atau mengurangi yang bertujuan untuk keperluan lain yang disesuaikan dengan kebutuhan. (Michalko, 2006:116). Maka, teknik modifikasi dilakukan dengan menambahkan tokoh baru dan memperluas ide lain pada plot di dalam *live action*.

Penambahan tokoh dan plot tersebut menggunakan sjuzet yang telah didefamiliarisasi atau dimodifikasi dari landasan fabula. Hal itu bertujuan dapat memperkuat bukti bahwa penambahan tokoh dan plot mengalami modifikasi *sjuzet* di dalam *live action*. Fungsi terjadinya penambahan pada tokoh dan plot adalah timbulnya *suspence* di dalam *live action*. *Suspence* merupakan perasaan ingin tahu pembaca atau penonton dan terus terjaga dalam sebuah cerita (Kenny dalam Nurgiyantoro, 1966:19-22). Hal itu

dikarenakan dapat berfungsi berupa menarik perhatian dan mendorong rasa penasaran penonton terhadap tokoh Ayaka Saito dan alur peristiwa penangkapan Koro-sensei pada kelanjutan cerita di dalam *live action*.

4.2.3. Ekranisasi Dalam Bentuk Perubahan Variasi dari *Anime Assassination Classroom* ke *Live Action Assassination Classroom*

Pembuat film atau pengarang bertujuan merubah unsur tokoh, plot, dan latar secara variasi dengan menggunakan teknik substitusi. Substitusi merupakan merupakan teknik untuk mengambil alih atau mengganti suatu hal dengan hal yang lain seperti benda, tempat, prosedur, orang, ide, dan sebagainya (Michalko, 2006:113). Perubahan variasi yang paling banyak ditemukan adalah mengganti suatu unsur ke unsur yang lain, maka pembuat film atau pengarang menggunakan teknik substitusi sebagai bentuk perubahan variasi dari *anime* ke *live action*.

A. Tokoh

Perubahan fisik yang terjadi pada Yukimura Aguri dan Kensaku Ono bertujuan untuk meningkatkan plausibilitas atau kelogisan *fabula* di dalam *live action*. Kelogisan *fabula* pada perubahan fisik tokoh disesuaikan dengan kehidupan nyata dan akting dari aktor film. Sehingga pembuat film dapat menyesuaikan dengan inti cerita di dalam *live action*.

B. Plot

Plot di dalam *anime* paling banyak pada cerita kaitan atau selingan, yaitu delapan peristiwa kaitan. Kemudian dilanjutkan dengan empat peristiwa acuan, dua konflik sosial, empat konflik batin, dan tiga klimaks. Plot-plot yang mengalami berbagai unsur kaidah pemlotan adalah sebagai berikut.

1) Peristiwa Fungsional

a) Episode 37

Baik di dalam *anime* episode 37 dan *live action* pada kaidah pemlotan meningkatnya plausibilitas cerita. Hal itu dikarenakan di dalam *anime*, Koro-sensei memiliki hubungan dengan tokoh Shinigami yang merupakan muridnya. Lalu, Shinigami mengkhianati Koro-sensei dengan cara membuat Koro-sensei ditangkap oleh peneliti gelap. Sedangkan di *live action* diceritakan di awal cerita *live action Assassination Classroom: Graduate*, yaitu Koro-sensei telah ditangkap oleh peneliti gelap. Hal itu dikarenakan tidak terdapat tokoh Shinigami di dalam *live action*, sehingga mempengaruhi logika cerita atau plausibilitas.

b) Episode 44

Baik di dalam *anime* episode 44 dan *live action* pada kaidah pemlotan meningkatnya plausibilitas cerita. Hal itu dikarenakan di dalam *anime*, Kayano memberitahu bahwa tanggal ulang tahun Koro-sensei dari sang kakak, Aguri. Aguri mengetahui hal tersebut dalam episode 37. Maka, logika ceritanya menjadi kelas 3-E merayakan ulang tahun Koro-

sensei. Sedangkan di dalam *live action*, tidak diketahui tanggal ulang tahun Koro-sensei, sehingga logika ceritanya pada saat bertemu Koro-sensei, mereka berfokus pada penyelamatan Koro-sensei dan memberikan obat ramuan buatan mereka.

2) Peristiwa Kaitan

a) Episode 2

Baik di dalam *anime* episode 2 dan *live action* pada kaidah pemlotan meningkatnya plausibilitas pada plot. Karena logika cerita di dalam *anime*, Koro-sensei sengaja menjebak dirinya sendiri dengan menggantung dirinya di pohon karena sebagai permintaan maaf telah merusak bunga sekolah. Sedangkan di dalam *live action*, Koro-sensei tidak sengaja dijebak oleh para muridnya yang telah memasang jebakan. Hal itu bertujuan untuk mempengaruhi logika cerita dengan atas dasar kesengajaan dan ketidaksengajaan dari Koro-sensei.

b) Episode 32

Baik di dalam *anime* episode 2 dan *live action* pada kaidah pemlotan meningkatnya plausibilitas cerita. Hal itu dikarenakan di dalam *live action* tidak terdapat tokoh Asano Gakushuu. Maka dari itu, kelas 3-E membuat drama Momotarou yang tidak memiliki unsur persaingan terhadap tokoh atau kelas lain.

Tokoh Red Eye di dalam *live action* muncul pada saat festival sekolah, sedangkan di dalam *anime* muncul pada saat liburan ke Kyoto.

Hal itu dipengaruhi oleh keterbatasan latar yang menjadi faktor munculnya Red Eye. Maka, dapat dikatakan bahwa munculnya tokoh Red Eye dipengaruhi oleh kaidah kesatuan (*unity*) yang bertujuan untuk menyatukan keterkaitan pada berbagai unsur, yaitu unsur tokoh, plot, dan latar.

c) Episode 40 dan 41

Perubahan secara variasi dari *anime* episode 40-41 dan *live action* terjadi pada berubahnya plot dan latar. Berubahnya plot terjadi pada proses mencari data-data eksperimen untuk menyelamatkan Koro-sensei, sedangkan pada latar berubahnya lokasi mencari data-data tersebut. Masing-masing plot dan latar di dalam *anime* dan *live action* memiliki keterkaitan satu sama lain dalam logika cerita. Hal itu dikarenakan oleh kaidah kesatuan (*unity*) yang bertujuan untuk mengaitkan unsur plot dan latar sehingga menyatu pada penceritaan baik di *anime* dan *live action*.

3) Konflik Sosial

a) Episode 13

Baik di dalam *anime* episode 13 dan *live action*, awal munculnya tokoh Takaoka Akira memiliki karakter yang baik, yaitu memberikan makanan kepada para muridnya. Namun setelah melatih mereka, secara mengejutkan Takaoka menampakkan jati dirinya yang suka menyiksa murid-muridnya. Di dalam *anime*, Takaoka menyerang tokoh Maehara dan Kanzaki, sedangkan di *live action* hanya menyerang Kanzaki. Hal itu

dapat dikatakan dengan kaidah *surprise* yang bertujuan untuk mengejutkan para penonton terhadap adanya perilaku menyimpang dari tokoh Takaoka Akira.

4) Klimaks

a) Episode 25

Di dalam *anime* episode 25 dan *live action*, perubahan variasi yang terjadi pada klimaks adalah pelepasan tentakel di dalam tubuh Itona. Di dalam *anime*, Itona masih menjadi bawahan dari Shiro dan menyerang Koro-sensei. Sedangkan di dalam *live action*, Itona menjadi bawahan dari Takaoka pada saat camping kelas 3-E, kemudian bertarung dengan Nagisa dan Karma. Hal itu dipengaruhi dengan logika cerita atau plausibilitas baik dari *anime* maupun *live action*. Sehingga pada saat di dalam *anime*, Itona menyerahkan dirinya pada Koro-sensei untuk mencabut tentakel setelah kalah berkelahi dengan Koro-sensei. Sedangkan di dalam *live action*, tentakelnya dicabut oleh Nagisa ketika hujan deras di menara listrik.

C. Latar

Dari keseluruhan cerita *anime* dan *live action*, latar yang mengalami perubahan variasi terdapat tiga latar tempat dan satu latar waktu. Bentuk perubahan secara variasi yang terjadi pada unsur latar adalah disesuaikan dengan logika cerita atau plausibilitas. Keterbatasan latar di dalam *live action* memengaruhi plausibilitas cerita karena dapat berfokus ke inti cerita (*fabula*)

dari *Assassination Classroom*. Sedangkan di dalam *anime*, latar disesuaikan dengan kondisi yang terjadi pada tokoh dan plot. Sehingga dapat dikatakan latar dapat berhubungan dengan unsur-unsur lain seperti tokoh dan plot. Hal itu dikarenakan dengan kesatuan (*unity*), yaitu keterkaitan antar unsur-unsur pembentuk seperti tokoh, plot, dan latar dari cerita di dalam *anime*.