

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Sejauh ini penulis belum menemukan penelitian yang sama dengan apa yang akan penulis teliti yaitu membahas mengenai bentuk perubahan dan faktor yang melatarbelakangi perubahan yang terjadi pada pengadaptasian dari *manga* berjudul *Fullmetal Alchemist* ke *anime* TV seri berjudul *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*. Namun, ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan tema penelitian yang penulis lakukan. Berikut penelitian-penelitian terdahulu yang penulis peroleh dari abstrak penelitian di repository dan jurnal universitas yaitu:

- a. Penelitian berjudul “Transformasi Karakter Dalam Novel Dan Film *Madame Bovary*” yang ditulis oleh Rehandini (2015) dan diterbitkan tahun 2015 membahas mengenai perubahan karakter utama Emma yang disebabkan oleh adanya hubungan zaman antara novel dan film dibuat membuat sutradara film menyesuaikan.
- b. Penelitian berjudul “Kajian Ekranisasi Struktur Novel Bagian I dan Serial Drama Televisi Episode I *Nazotoki wa Dinner no Ato de Karya Higashigawa Tokuya*” yang ditulis oleh Setyorini (2017) dan diterbitkan tahun 2017 membahas mengenai transformasi atau perubahan pada proses ekranisasi yang disebabkan karena

kemungkinan adanya faktor kesengajaan dari tim produksi dan faktor peningkatan pemasaran.

Dari kedua penelitian yang telah penulis sebutkan di atas diketahui bahwa penelitian tersebut membahas mengenai perubahan-perubahan dari hasil proses ekranisasi serta alasan atau faktor yang melatarbelakangi mengapa perubahan tersebut dilakukan. Namun, penulis melihat bahwa hasil tersebut hanyalah sebatas asumsi dari pihak peneliti tanpa bukti atau data pendukung yang lebih menguatkan asumsinya tersebut. Oleh karena itu penulis dalam penelitian ini akan menggunakan angket berisi kuisisioner kepada seorang narasumber yang terlibat dalam proses produksi *anime* bernama Hiroshi Onogi sebagai data atau bukti kuat yang paling mendukung dalam penelitian sehingga apa yang penulis paparkan dalam laporan penelitian ini bukanlah hanya sebatas teori dan asumsi semata.

2.2 *Manga*

Karya sastra yang disebut *Manga* ini merupakan salah satu bentuk karya sastra yang termasuk ke dalam jenis prosa, yaitu menurut Kosasih (2008:51) mengartikannya sebagai karya sastra yang disusun dalam bentuk cerita atau narasi. *Manga* termasuk ke dalam jenis prosa yang bersifat fiksi, yaitu karya yang imajinatif, kreatif dan estetis yang isinya menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2013:2) tidak menyaran pada kebenaran faktual atau sesuatu yang benar-benar terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa prosa fiksi tidak memerlukan pembuktian data yang nyata pada dunia nyata karena cerita atau narasi yang disajikan oleh prosa fiksi itu adalah cerita

rekaan atau cerita yang dibuat dari hasil pengkhayalan dan karangan seseorang. Susanto (2016:13) mengartikannya sebagai dunia rekaan yang realitas atau faktanya telah dibuat sedemikian rupa oleh pengarang.

Manga tidak seperti jenis prosa fiksi novel ataupun cerpen. *Manga* tidak menggunakan hanya teks naratif berupa tulisan-tulisan dari rangkaian kata-kata yang membentuk suatu cerita saja tetapi *manga* juga menggunakan gambar-gambar untuk mempresentasikan ceritanya menggunakan bahasa visual. Dengan kata lain teks narasi atau cerita *manga* itu menggabungkan tidak hanya bahasa kata-kata tetapi juga menyampaikan informasi-informasi narasinya menggunakan bahasa gambar. Mc.Cloud (1994:27) menyebutkan bahwa “*The Icon we call pictures: images designed to actually resemble their subjects is mean many thing which have meaning a image used to represent a person, place, thing or idea.*” yang memiliki arti bahwa sebuah ikon yang kita sebut gambar (gambar yang didesain untuk benar-benar menyerupai subjeknya) memiliki banyak arti yang mana gambar-gambar tersebut digunakan untuk merepresentasikan seseorang, tempat, hal-hal ataupun ide .

Dengan mengubah teks kata-kata yang tidak memiliki wujud, penulis *manga (mangaka)* biasanya berusaha menyampaikan apa yang dimaksud dan ingin disampaikan kepada pembaca agar lebih nyata dengan bercerita menggunakan gambar dan teknik *storytelling* gambar-gambar antar panel-panelnya (*transition*) menggunakan kosakata visual yang membentuk sebuah *sequential art*, yaitu sebuah seni rangkaian gambar yang

berkelanjutan. Sebagaimana Mc.Cloud (1994:20) menyebutkan bahwa *“Single panels are often lumped in with comics, yet there’s no such thing as a sequence of one! But such single panels might be classified as “comic art” in the sense that they derive part of their visual vocabulary from comics”* yang artinya sebuah panel tunggal sering disamakan dengan sebuah seni komik tetapi dalam komik tidak ada hal semacam itu disebut sebagai *sequence of one* (urutan satu). Tetapi panel yang seperti itu mungkin dapat diklasifikasikan sebagai seni komik dalam artian bahwa panel tersebut hanya memperoleh bagian berupa kosakata visual dari dalam komiknya. Hal ini berarti bahwa hanya gambar satu panel saja bukan berarti bisa kita sebut komik karena komik haruslah membentuk serangkaian gambar-gambar yang berkelanjutan panel per panel.

Mc.Cloud (1994:28) juga menyebutkan bahwa:

Words are totally abstract icons. That is, They Bear no Resemblance at all to the real McCoy. But in pictures the level of abstraction varies. So closely resemble their real-life counterparts as to almost trick the eye.

Artinya:

“kata” merupakan sebuah ikon yang sangat abstrak. Berarti mereka tidak memiliki kemiripan sama sekali dengan hal yang sebenarnya. Tetapi gambar, mereka memiliki tingkat abstraksi bervariasi. Mereka sangat menyerupai bagian-bagian dalam kehidupan nyata seperti hampir mengelabui mata kita.

Hal ini memberikan pemahaman bahwa kata-kata dari serangkaian huruf yang selalu menjadi alat penyampaian dalam sebuah sastra prosa dalam novel merupakan hal yang tidak berwujud. Sehingga dalam komiklah kata-kata abstrak tersebut menjadikannya lebih berwujud.

2.3 *Anime*

Anime sebagaimana kita ketahui adalah sebuah film animasi atau dengan kata lain sebuah karya sinematografi, yaitu seni pembuatan film yang terdiri dari serangkaian gambar statis hasil lukisan atau gambar yang dibuat seseorang yang ketika ditampilkan pada layar menciptakan ilusi gambar bergerak atau seolah-olah menjadi hidup. Film animasi atau film merupakan sebuah karya sastra yang masuk dalam karya sastra jenis drama, yaitu bentuk karya sastra yang bertujuan menggambarkan kehidupan dengan menyampaikan pertikaian dan emosi melalui lakuan dan dialog sebagaimana Aristoteles menganggap drama adalah sebuah peniruan gerak yang memanfaatkan unsur-unsur aktivitas nyata (Kosasih, 2008:81).

Dalam menampilkan atau mempertaskan sebuah drama, tentu drama mempertontonkan sebuah cerita yang telah ditulis pengarang dari hasil imajinatif dan kretائفnya yang diperankan oleh tokoh-tokoh yang berperan sebagai pengantar cerita. Dengan demikian cerita drama ditulis sebagai karya sastra dan menjadi milik kreativitas individu yang dibangun berdasarkan hasil rekaan imajinatif pengarang yang memiliki unsur peristiwa, alur, setting, penokohan, perwatakan atau tokoh, serta konflik-konflik kemanusiaan. Ini terjadi karena cerita drama itu ditulis pengarangnya bertujuan tidak hanya berhenti sampai tahap pembeberan peristiwa untuk dinikmati secara artistik imajinatif oleh pembaca, namun mesti diteruskan untuk dapat dipertontonkan dalam suatu penampilan gerak dan perilaku konkret yang dapat disaksikan. Sehingga karya sastra drama

memiliki dua dimensi karakteristik yaitu dimensi sastra dan dimensi seni pertunjukan (Hassanudin, 2009:4).

Anime merupakan salah satu bentuk karya sastra jenis fiksi drama. Dimana *anime* memiliki dua dimensi karakteristik yang harus ada dalam sebuah drama yaitu dimensi sastra dan dimensi seni pertunjukan dimana ciri-ciri yang dimiliki karya jenis drama pada umumnya yaitu terdapat peristiwa, alur, setting, penokohan, perwatakan atau tokoh, serta konflik-konflik kemanusiaan yang diceritakan oleh pemeran yang terdiri dari dialog antar tokoh yang diperdengarkan dan diperlihatkan atau dipertunjukan (audio dan visual) pada penonton dalam media sebuah film. Namun, berbeda dengan drama pada umumnya yang menggunakan aktor/aktris manusia asli dalam mementaskan (audio dan visual) cerita dalam film. Jenis film animasi ini menggunakan gambar yang dilukis seseorang yang kemudian digerakan seolah hidup dalam memerankan aksi pentasnya visual, namun percakapan antar dialog para tokohnya (audio) berupa *dubing* yang diperankan oleh *voice actor/actress*.

2.4 Unsur Pembentuk Karya Sastra

Faruk (2014:173) menyebutkan bahwa sebuah karya sastra diciptakan tidak akan lepas dari unsur-unsur yang membangunnya. Ini terjadi karena sebuah karya sastra pasti memiliki struktur. Sebuah keyakinan bahwa segala sesuatu yang ada dalam dunia ini mempunyai struktur, bekerja secara struktural merupakan sebuah paham strukturalisme. Unsur-unsur yang menjadi pembangun pada karya sastra tersebut merupakan hal yang sangat

penting karena dapat membentuk sebuah karya menjadi baik, bagus dan memiliki keindahan (artistik) karena menurut Nurgiyantoro (2013:57) sebuah karya sastra menurut strukturalisme adalah sebuah totalitas yang dibangun secara koherensi oleh berbagai unsur (pembangun)-nya.

Menurut Peaget (dalam Endraswara, 2008:50) strukturalisme mengandung tiga hal pokok. *Pertama*, gagasan keseluruhan (*wholeness*), dalam arti bahwa bagian-bagian atau unturnya menyesuaikan diri dengan seperangkat kaidah intrinsik yang menentukan baik keseluruhan struktur maupun bagian-bagiannya. *Kedua*, gagasan transformasi (*transformation*), struktur itu menyanggupi prosedur transformasi yang terus menerus memungkinkan pembentukan bahan-bahan baru. *Ketiga*, gagasan keteraturan yang mandiri (*self regulation*) yaitu tidak memerlukan hal diluar dirinya untuk mempertahankan prosedur transformasinya, struktur itu otonom terhadap rujukan sistem lain. Hal ini merepresentasikan bahwa keutuhan makna bergantung pada koherensi keseluruhan unsur sastra. Karena sebuah karya sastra dibentuk tidak akan lepas dari unsur-unsur yang membentuk totalitas karyanya maka konsep perubahan-perubahan yang dilakukan dalam proses ekranisasi pun akan sama, yaitu tidak akan lepas dari karya itu sendiri. Oleh karena itu penting untuk menganalisis unsur pembangunnya sehingga mengetahui perubahan yang terjadi dan meneliti alasannya dengan melihat perubahan-perubahan tersebut.

Unsur-unsur yang membangun karya itu sendiri disebut dengan unsur intrinsik menurut Nurgiyantoro (2013:30). Unsur-unsur ini lah yang secara

langsung turut serta membangun cerita dan membuat karya tersebut berwujud. Unsur-unsur intrinsik yang dimaksud tersebut akan digunakan dalam penelitian yang diantaranya yaitu tema, cerita, tokoh dan penokohan, plot dan pemlotan, serta latar.

2.4.1 Tema

Tema merupakan sebuah pondasi penting yang membentuk suatu karya sastra. Ini karena tema merupakan awal mula yang perlu disiapkan seseorang sebelum membuat sebuah karya. Pengarang harus memikirkan dulu ingin membuat karya yang seperti apa. Sehingga dalam penyajian, ceritanya akan jelas. Sebagaimana Baldic (dalam Nurgiyantoro, 2013:115) mengungkapkan bahwa tema adalah gagasan abstrak utama yang terdapat dalam sebuah karya sastra atau yang secara berulang-ulang dimunculkan baik secara eksplisit maupun implisit lewat pengulangan motif.

Tema bisa ditentukan dan disimpulkan jika telah membaca keseluruhan cerita dengan melihat motif-motif yang menentukan keberadaan peristiwa-peristiwa, konflik, serta unsur intrinsik terkandung lainnya. Tidak boleh hanya menyimpulkannya dari bagian-bagian tertentu saja terutama dalam cerita panjang seperti serialisasi *manga* karena dalam sebuah cerita akan memiliki tidak hanya satu tema pokok tetapi beberapa tema pendukung lainnya. Sebagaimana Nurgiyantoro (2013:133) mengklasifikasikan sebuah tema menjadi dua berdasarkan tingkat keutamaannya yaitu tema yang memiliki makna

pokok keseluruhan cerita yang menjadi dasar atau gagasan dasar umum karya disebut tema utama (tema mayor) dan tema yang memiliki makna pada sebagian cerita tertentu disebut tema tambahan (tema minor).

Seperti yang telah disebutkan diatas bahwa tema dimunculkan secara implisit ataupun eksplisit oleh pengarangnya, artinya tema terkadang terlihat secara langsung atau secara tidak langsung sampai keseluruhan cerita selesai. Maka dari sanalah kita dapat menyimpulkan apakah tema cerita tersebut memiliki makna yang bagus atau tidak. Untuk itulah menurut Nurgiyantoro (2013:125) berdasarkan penggolongan dikotomis membedakan tema menjadi dua yaitu tema bersifat tradisional atau tema bersifat non tradisional. Tema tradisional dimaksudkan pada tema yang menunjuk pada tema yang memiliki makna kebaikan dan indah dalam status sosial manusia seperti kebenaran dan keadilan akan mengalahkan kejahatan, perbuatan jahat akan terbongkar meski ditutup-tutupi, ataupun apa yang telah dia tanam akan dia tuai. Sedangkan tema nontradisional umumnya mengangkat sesuatu yang tidak lazim dalam status sosial manusia dengan tema yang menunjuk pada ketidaksesuaian harapan pembaca. Pada umumnya pembaca menginginkan kebaikan dan keindahan yang terdapat dalam cerita berupa semua kejahatan akan kalah namun dalam tema nontradisional, hal itu tidak berlaku dan cerita akan melawan arus hingga berakhir dengan tema yang

memenangkan kejahatan atau keburukan. Tema ini sering sekali membuat pembaca merasa kecewa, kesal, terkejut dan reaksi lainnya.

2.4.2 Cerita

Aspek cerita dalam sebuah karya sastra fiksi merupakan suatu hal yang sangat penting. Ia memiliki peranan krusial karena dari awal hingga akhir yang dinikmati dalam karya sastra fiksi tersebut adalah sebuah cerita mengenai seseorang atau sesuatu. Tanpa adanya cerita, karya fiksi tidaklah mungkin berwujud. Hal ini disebabkan karena di dalam sebuah cerita terdapat kejadian-kejadian atau peristiwa-peristiwa yang dialami para tokoh yang tersusun dari mula awal sampai akhir. Pengertian cerita menurut Foster (dalam Nurgiyantoro, 2013:143) adalah sebuah narasi sebagai kejadian yang sengaja disusun berdasarkan urutan waktu. Sehingga peristiwa demi peristiwa itulah yang akan mengantarkan para pembaca untuk merasakan kenikmatan saat mengikuti ceritanya.

Bagus tidaknya sebuah cerita yang disajikan akan mempengaruhi motivasi seseorang untuk tertarik dan terus membacanya sampai cerita berakhir atau tidak. Ini terjadi karena pentingnya perpaduan antar unsur-unsur pembangun lainnya seperti tokoh dan penokohan, plot, latar, tema, amanat dan sebagainya yang dapat membentuk dan membuat bagus atau tidaknya sebuah cerita karya sastra fiksi. Sehingga sama halnya seperti karya fiksi tanpa

cerita, cerita tanpa unsur-unsur pembangun fiksi lainnya tidaklah mungkin berwujud.

2.4.3 Plot dan pemlotan

Plot merupakan unsur pembentuk fiksi yang memiliki peranan terpenting dalam membentuk keindahan atau keestetisan sebuah cerita. Jika cerita mengisahkan urutan kejadian-kejadian atau peristiwa peristiwa yang terjadi dari awal hingga akhir secara kronologis, plotlah yang membuat peristiwa tersebut berkembang dan kemudian disusun sedemikian rupa oleh pengarang dengan mengurutkannya berdasarkan rentetan hubungan sebab-akibat mengapa dan seperti apa peristiwa terjadi sehingga menimbulkan rasa penasaran (*suspense*) dan rasa keterkejutan (*surprise*) para pembacanya. Hal itu sesuai dengan pengertian plot menurut Baldic (dalam Nurgiyantoro, 2013:168) adalah pola peristiwa dan situasi dalam teks fiksi atau drama yang diseleksi dan disusun dengan penekanan adanya hubungan kausalitas dan efek untuk membangkitkan *suspense* dan *surprise* pada pembaca.

Hal tersebut didukung juga oleh Foster (dalam Nurgiyantoro, 2013:169) yang menyatakan bahwa plot merupakan sebuah cerita fiksi yang memiliki sifat misterius dan konflik yang mampu menarik atau bahkan mengharukan dan mencekam pembaca. Sifat misterius inilah yang pada umumnya membuat para pembaca memiliki rasa penasaran pada kelanjutan ceritanya sehingga mendorong para pembaca tersebut

untuk terus membaca atau tetap setia mengikuti jalan ceritanya sampai benar-benar berakhir.

Dalam pengembangan sebuah plot cerita (pemlotan), eksistensi plot dalam bukunya Nurgiyantoro berjudul *Teori Pengkajian Fiksi* (2013:173-184) ditentukan oleh tiga unsur pembentuk plot yaitu peristiwa, konflik, dan klimaks.

1) Peristiwa

Peristiwa menunjukkan pada sesuatu yang dilakukan atau dialami oleh tokoh manusia dan sesuatu yang di luar aktivitas manusia. Sedangkan menurut Luxemburg dkk (dalam Nugiyantoro, 2013:173) pengertian peristiwa dalam cerita diartikan sebagai peralihan dari suatu keadaan ke keadaan lain atau dari satu aktivitas ke aktivitas lain. Terdapat tiga kategori peristiwa yang dibedakan menurut Luxemburg dkk yaitu: peristiwa fungsional merupakan peristiwa yang menentukan atau memengaruhi perkembangan plot sebagai inti cerita yang sangat penting pada sebuah cerita fiksi, peristiwa kaitan merupakan peristiwa yang berfungsi untuk mengaitkan peristiwa-peristiwa penting atau fungsional dalam pengurutan penyajian cerita yang meskipun dihilangkan ataupun ditinggalkan tidak akan memengaruhi perkembangan plot cerita, dan peristiwa acuan merupakan peristiwa yang tidak secara langsung berpengaruh atau berhubungan dengan perkembangan

plot, melainkan mengacu pada unsur-unsur lain, misalnya perwatakan atau suasana yang melingkup batin seorang tokoh.

2) Konflik

Konflik merupakan unsur yang esensial dalam pengembangan plot karena konflik memiliki kaitan yang sangat erat dengan peristiwa. Peristiwa yang terjadi dapat menimbulkan sebuah konflik dan begitu juga sebaliknya, karena terjadi konflik maka berbagai peristiwa pun bermunculan, misalnya sebagai akibatnya. Terdapat dua kategori konflik yang dibedakan menurut Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2013:181) yaitu: konflik eksternal merupakan konflik yang terjadi antara seorang tokoh dengan sesuatu yang ada di luar dirinya, mungkin dengan lingkungan alam, lingkungan manusia atau tokoh lain, dan konflik internal merupakan konflik kejiwaan atau batin yang terjadi dalam hati, pikiran serta dalam jiwa seorang tokoh cerita.

3) Klimaks

Konflik demi konflik yang disusul oleh peristiwa demi peristiwa akan menyebabkan konflik menjadi semakin meningkat. Konflik yang telah sedemikian meruncing inilah, katakan sampai pada titik puncak disebut dengan klimaks. Begitupun menurut Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2013:184) mengemukakan pengertian klimaks adalah saat konflik telah

mencapai tingkat intensitas tertinggi dan saat itu merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari terjadinya.

Dari ketiga unsur pembentuk plot tersebutlah yang nantinya akan membentuk tahapan pemlotan. Kaidah tahapan pemlotan dalam bukunya Nurgiyantoro (2013:200) dibedakan menjadi tiga tahap yaitu tahap awal, tengah, dan akhir. Tahap awal atau pengenalan berisi informasi peristiwa pengantar menuju konflik, tahap tengah berisi informasi konflik atau pertikaian yang terjadi serta akibatnya, dan tahap akhir berisi informasi memuncaknya konflik atau terjadi klimaks cerita yang kemudian mengalami penyelesaian atau berakhirnya cerita.

Dari isi tahapan pemlotan yang disajikan oleh pengarang pada cerita, kita dapat mengetahui dan menganalisis jenis plot yang dipakai. Apakah plot yang digunakan berupa plot lurus atau progresif yaitu peristiwa berlangsung berurutan secara kronologis dari tahap awal kejadian, plot sorot-balik atau regresif *flash-back* yaitu peristiwa berlangsung dimulai bukan dari tahap awal sesuai kronologis cerita melainkan dari tahap tengah atau bahkan tahap akhir baru ke tahap awal, ataukah plot campuran atau progresif-regresif yaitu peristiwa berlangsung progresif serta regresif di dalam tahap manapun. Ketiga jenis plot tersebut merupakan pengkategorian plot berdasarkan kriteria urutan waktu menurut Nurgiyantoro dalam bukunya *Teori pengkajian Fiksi* (2013:213-216).

2.4.4 Tokoh dan penokohan

Tokoh merupakan unsur penting dalam sebuah cerita karya fiksi karena perannya dalam cerita sebagai pelaku yang mengalami peristiwa atau kejadian dan pelaku yang akan menghadapi permasalahan atau konflik. Kehadiran unsur ini menunjuk pada orang sebagai jawaban atas pertanyaan “Siapa?”. Namun, jika jawaban atas pertanyaan “Seperti apa sifat orangnya?” atau “Bagaimana perwatakannya?” bisa kita sebut dengan istilah penokohan karena menunjukkan pendeskripsian karakterisasi si tokoh atau orangnya. Tokoh dan penokohan akan memberikan karakter tersendiri dalam sebuah karya fiksi untuk menjalankan cerita dalam karya tersebut sehingga karya satu dengan yang lainnya pasti tidak akan memiliki karakteristik yang sama. Baldic (dalam Nurgiyantoro, 2013:247) pun menjelaskan bahwa tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama, sedangkan penokohan (*characterization*) adalah kehadiran tokoh dalam cerita fiksi atau drama dengan cara langsung atau tidak langsung dan mengundang pembaca untuk menafsirkan kualitas dirinya lewat kata dan tindakannya.

Dalam sebuah cerita, seorang tokoh atau pelaku cerita yang muncul tidak akan hanya ada satu melainkan banyak sekali. Namun, pelaku atau tokoh tersebut tidaklah semuanya sama tetapi memiliki peran masing-masing. Ada yang hanya muncul sesaat atau sekali, ada yang beberapa kali, dan ada juga yang terus muncul selama cerita

berlangsung. Salah satu pengkategorian peran tokoh berdasarkan kadar keutamaannya menurut Nurgiyantoro (2013:258-260) yaitu adanya tokoh utama cerita, tokoh utama tambahan, tokoh tambahan utama dan tokoh tambahan.

2.4.5 Latar

Latar merupakan dimana, kapan dan bagaimana lingkungan yang digunakan seorang pengarang untuk menceritakan waktu, tempat dan suasana yang terkandung didalamnya. Unsur latar setting atau dapat dibedakan dalam tiga unsur pokok, yaitu: latar tempat adalah menggambarkan pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi, latar waktu adalah latar yang berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi, dan latar sosial adalah latar yang berkaitan pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya sastra (Nurgiyantoro, 2013:314-325).

2.5 Resepsi Sastra

Dalam dunia sastra, terdapat tiga unsur penting yang saling berhubungan yaitu teks (karya sastra), pembaca dan pengarang (Susanto, 2016:8). Pengarang yang membuat sebuah teks (karya sastra) dan kemudian pembaca yang menerima teks (karya sastra) tersebut. Pentingnya hubungan antara pembaca dengan karya sastra dijelaskan dalam teori resepsi sastra, yaitu sebuah telaah yang menjelaskan keberterimaan pembacanya

(Endraswara, 2008:121). Dalam teori ini yang diteliti bukanlah karyanya, tetapi hasil penerimaannya yang berupa reaksi atau tanggapan atas pembacaan karya tersebut. Sebagaimana definisi resepsi, berasal dari kata *recipere* (Latin), *reception* (Inggris), yang diartikan sebagai penerimaan atau penyambutan (Ratna, 2015:165).

Pembaca akan melihat dan kemudian menilai sesuai dengan penerimaannya hingga menghasilkan respon atau bereaksi terhadap karya yang dibacanya. Reaksi, respon dan tanggapan yang keluar pada setiap masing-masing pembaca terhadap karya sastra yang dibacanya dapat berupa pasif atau aktif. Tanggapan pembaca itu mungkin bersifat pasif yaitu bagaimana seorang pembaca dapat memahami karya itu, atau dapat melihat hakekat estetika yang ada di dalamnya, atau menurut Junus (1985:1) menyebutkan mungkin juga reaksi bisa bersifat aktif, yaitu pembaca mencoba merealisasikannya. Pembaca memiliki peranan yang sangat penting sebagai pemberi makna teks sastra karena karya sastra merupakan artefak yang harus dihidupkan dan diberi makna oleh pembaca sehingga menjadi objek estetik yang dimana reaksi terhadap teks sastra dapat berupa sikap dan tindakan untuk memproduksi kembali, menciptakan hal yang baru, menyalin, meringkas, dan sebagainya. Reaksinya dapat positif dan juga negatif berupa perubahan dalam bentuk sikap ataupun tindakan sebagai perealisasi yang dilakukan pembaca bersifat aktif. Reaksi negatif yang terjadi mungkin pembaca akan sedih, akan jengkel, akan kecewa, bahkan antipati terhadap teks sastra yang telah dibacanya. Sedangkan reaksi positif

mungkin pembaca akan senang, gembira, tertawa dan mereaksi dengan perasaannya (Endraswara, 2008:119).

Pengadaptasian karya sastra dari karya *manga* ke *anime* merupakan tindakan yang mengalihkan karya sastra antar media satu ke media lainnya. Tindakan pengalihan media tersebut merupakan salah satu bentuk dari hasil resepsi sastra sebagai perealisasi pembaca bersifat aktif, yaitu tindakan untuk memproduksi kembali atau bisa juga disebut dengan seorang pembaca reproduktif menurut Endraswara(2008:120) yaitu pembaca yang hobi menciptakan kembali karya sastra baru yang memberikan reaksi atau tanggapan atas karya *manga* dengan menyadurnya sesuai interpretasinya. Hutcheon (2006:7-8) juga menyebutkan bahwa karya pengadaptasian bukan hanya sebuah produk tetapi juga sebuah proses dari kreasi (penciptaan) dan juga proses resepsi (penerimaan). Oleh karena itu dalam proses penciptaan karya pengadaptasian yang dilakukan oleh *screenwriter* film sebagai pembaca karya sastra akan membuat atau menyusun penceritaannya berdasarkan penerimaannya sehingga bukan tidak mungkin hasil karya adaptasinya memiliki perubahan atau perbedaan jika dibandingkan dengan karya aslinya.

2.6 Ekranisasi

Anime di Jepang banyak dibuat dengan mengadaptasi karya dari bentuk lain dimana salah satunya yaitu banyak berasal dari karya *manga* sebagai sumber karya aslinya. Pengadaptasian dari *manga* ke *anime* ini merupakan kegiatan pemindahan atau pengalihan antar media. Pengalihan

media atau menurut Damono (2016:13) disebut alih wahana, yaitu proses pengalihan dari satu jenis 'kendaraan' ke jenis 'kendaraan' lain. Kegiatannya mencakup penerjemahan, penyaduran dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke kesenian lain dengan memanfaatkan medium sebagai kendaraan atau wahananya. Medium berarti 'tengah', 'interval', 'antarspasi', atau dalam pengertian standar yang ditemui di kamus adalah saluran bagi mediasi informasi dan hiburan.

Hal tersebut didukung juga oleh pendapat Katafuchi (2014) yang menyebutkan bahwa:

アダプテーション（翻案）とは異なる表現メディアに置き換えることで<物語>を再編する行為、またそれにより創作される作品を指す用語である<物語>はメディアを越え、地域的文化横断を経ながら生き続ける。

Adaptēshon (hon'an) to wa kotonaru hyōgen media ni okikaeru koto de < monogatari > o saihen suru kōi, mata sore ni yori sōsaku sa reru sakuhin o sasuyōgodearu < monogatari > wa media o koe, chiiki-teki bunka ōdan o henagara iki tsudzukeru.

Artinya:

Pengadaptasian (adaptasi) merupakan tindakan restrukturasi cerita dengan mengganti media representasi yang berbeda. Selain itu, pengadaptasian merupakan istilah untuk menunjukkan (cerita) karya yang diciptakan dengan mengalihkan media sehingga karya akan tetap bisa hidup meskipun telah melewati penyebrangan lintas budaya secara regional.

Pengadaptasian dari *manga* ke *anime* yang merupakan sebuah kegiatan pengalihan wahana atau media satu ke media yang lain dimana *manga* disajikan dalam media menggunakan buku diubah menjadi *anime* yang menggunakan film sebagai medianya. Perubahan bentuk media karya

sastra menjadi sebuah film tersebut disebut ekranisasi oleh Pamusuk Eneste (1991:11). Kata ekranisasi sendiri berasal dari bahasa Perancis yaitu *ecran* yang berarti layar. Maka dari itu, arti ekranisasi itu adalah proses pemindahan media karya sastra ke dalam sebuah layar atau memfilmkan sebuah karya sastra.

Dalam pengalihan media atau wahana dari *manga* ke *anime* diperlukan proses pengadaptasian. Karya yang mengalami penyesuaian sebagaimana adaptasi berasal dari kata “to adapt” yang berarti *to adjust, to alter, to make suitable*. Maka pengadaptasian akan *to adjust* yaitu menyesuaikan, *to alter* yaitu mengubah dan *to make suitable* yaitu meminjam isi yang terdapat dalam karya tersebut untuk membuat ceritanya cocok dengan media penyampaiannya (lingkungan). Oleh karena itu, dalam melakukan penyesuaian tersebut maka akan terdapat berbagai macam perubahan yang bisa saja terjadi pada isi karya pengadaptasian. Maka bukan tidak mungkin isi cerita *anime* sebagai karya adaptasi akan berbeda dengan *manga* sebagai karya aslinya.

Perubahan-perubahan yang terjadi pada karya pengadaptasian kegiatan ekranisasi menurut Eneste (1991: 61-65) yaitu bisa terjadi adanya pengurangan, penambahan ataupun perubahan bervariasi.

1) Pengurangan

Artinya, tidak semua hal yang diungkapkan dalam karya asli akan dijumpai pula dalam karya pengadaptasian. Sebagian atau seluruh tema, cerita, alur, tokoh-tokoh, latar ataupun suasana, dan

amanatnya akan berbeda mengingat adanya penyesuaian pada media yang berbeda. Sebab, sebelum pembuatan film (penulis skenario) sudah menyeleksi terlebih dahulu informasi dan data yang dianggap penting.

2) Penambahan

Artinya, ada hal-hal yang perlu dan penting untuk diungkapkan dalam karya pengadaptasiannya mengingat adanya penyesuaian dalam mediannya. Baik itu penambahan pada cerita, alur, penokohan, latar ataupun suasana yang dirasa masih relevan dengan cerita secara keseluruhan atau karena berbagai alasan lainnya.

3) Perubahan Bervariasi

Artinya, ada hal yang perlu untuk dirubah konsepnya karena disesuaikan dengan perubahan medianya. Baik itu berupa sifat atau penampilan si tokoh, latar atau setting tempat terjadinya, sebab akibat cerita (alur) dan lainnya.