

**ALIH WAHANA KOMIK *GINTAMA* KARYA HIDEAKI
SORACHI KE FILM *LIVE ACTION GINTAMA 2* KARYA
SUTRADARA YUICHI FUKUDA**

SKRIPSI



MUHAMMAD THAARIQ ZUHAIR

2018110167

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN

JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2022

**ALIH WAHANA KOMIK *GINTAMA* KARYA HIDEAKI
SORACHI KE FILM *LIVE ACTION GINTAMA 2* KARYA
SUTRADARA YUICHI FUKUDA**

SKRIPSI

**Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana S1**



MUHAMMAD THAARIQ ZUHAIR

2018110167

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA**

JAKARTA

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Bapak Dr. Robihim sebagai Pembimbing I dan Ibu Irawati Augustine, M.Hum sebagai Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya cantumkan dengan benar. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Muhammad Thaariq Zuhair
NIM : 2018110167
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 8 Agustus 2022



Muhammad Thaariq Zuhair

(2018110167)

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Thaariq Zuhair
NIM : 2018110167
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : Alih Wahana Komik *Gintama* Karya Hideaki Sorachi Ke Film *Live Action Gintama 2* Karya Sutradara Yuichi Fukuda

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I : Dr. Robihim, S.Pd., M.M
Pembimbing II : Irawati Agustine, M.Hum
Ketua Program Studi : Ari Artadi, Ph.D

Untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji pada Senin, 1 Agustus 2022 pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada

Halaman Pengesahan

Skripsi Sarjana yang Berjudul:

ALIH WAHANA KOMIK *GINTAMA* KARYA HIDEAKI SORACHI KE FILM
LIVE ACTION GINTAMA 2 KARYA SUTRADARA YUICHI FUKUDA

Telah diterima baik dan diujikan pada tanggal 1 Agustus 2022 di hadapan Panitia
Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas
Bahasa dan Budaya.

Oleh

DEWAN PENGUJI

Yang terdiri dari

Pembimbing I

Dr. Robihim, M.M

Pembimbing II

Irawati Agustine, S.S., M.Hum

Ketua Penguji

Hari Setiawan, M.A

Ketua Program Studi Bahasa
dan Kebudayaan Jepang

Ari Artadi, M.A., PhD

Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya

Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si.

ABSTRAK

Nama : Muhammad Thaariq Zuhair
NIM : 2018110167
Judul : Alih Wahana Komik *Gintama* Karya Hideaki Sorachi Ke Film *Live Action Gintama 2* Karya Sutradara Yuichi Fukuda

Penelitian ini akan membahas mengenai sebuah fenomena yang disebut dengan nama alih wahana. Alih wahana merupakan suatu fenomena dimana suatu pengubahan jenis karya ke karya lain. Fenomena ini menjadi salah satu fenomena yang sedang populer saat ini. Banyak karya sastra seperti novel, komik dan sejenisnya diubah menjadi karya lain. Hal ini terjadi karena minat masyarakat terhadap karya sastra kian menurun. Oleh karena itu, kajian ini dilakukan untuk meningkatkan minat serta sebagai bentuk apresiasi terhadap perkembangan karya sastra. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil dari proses alih wahana dari komik ke film. Karya yang akan diteliti adalah komik *Gintama* dan film *live action Gintama 2: Rules are Made to be Broken*. Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya beberapa proses alih wahana yang dikaji dengan metode ekranisasi berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi dari segi unsur pembangun cerita seperti tokoh, alur dan latar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah setiap proses alih wahana akan mengubah unsur-unsur pembangun yang ada dalam karya sastra ketika berpindah ke karya lain sehingga dapat mempengaruhi segi cerita dari karya sastra aslinya. Oleh karena itu, karya sastra yang dialihwahanakan pasti akan berbeda dengan karya sastra aslinya.

Keyword: Alih wahana, ekranisasi, komik, *live action*

概要

名前 : Muhammad Thairiq Zuhair
学生番号 : 2018110167
件名 : 空知英明の銀魂漫画から福田唯一監督の銀魂2へ実
写映画の^{てきおう}適応

今回の研究は「Alih Wahana」という現象を話す。「Alih Wahana」というのはある作品に他の作品を変化する現象である。この現象は今回人気な現象である。漫画や小説など、文学作品に他作品を変化されのはたくさんである。原因は人々は文学作品の興味によく減少している。ですから、人々の興味を増加して、そして文学作品に鑑賞^{かんしょう}するため、この場合にはやるべきことだ。目標は漫画から映画に適応プロセスの結果は分析するためである。研究された作品は「銀魂」という漫画と「銀魂2：掟は破るためにこそある」という実写映画だ。著者^{ちよしゃ}は研究方法^{けんきゅうほうほう}として「記述的分析方法^{きじゆつてきぶんせきほうほう}」で定性的な調査法^{ていせいてき ちようさほう}という研究方法^{けんきゅうほうほう}を使う。この研究の結果による、エクランニゼーション方法で、漫画から実写映画への減少^{げんしょう}、増加^{ぞうか}、種類変化^{しゆるいへんか}の映画化^{えいがか}の中、人物^{じんぶつ}やプロットや背景^{はいけい}など文学変化プロセスがある示^{しめ}している。結論^{けつろん}は「Alih Wahana」のプロセス毎^{ぶろ せすごと}、文学作品の中に物語^{ものがたり}の要素^{ようそ}を変化^{へんか}になることである。だから、適応^{てきおう}された文学作品は原作作品^{ぶんがくさくひん}に対して違い^{ちが}いで当然^{とうぜん}だ。

キーワード：適応、エクランニゼーション、漫画、実写

KATA PENGANTAR

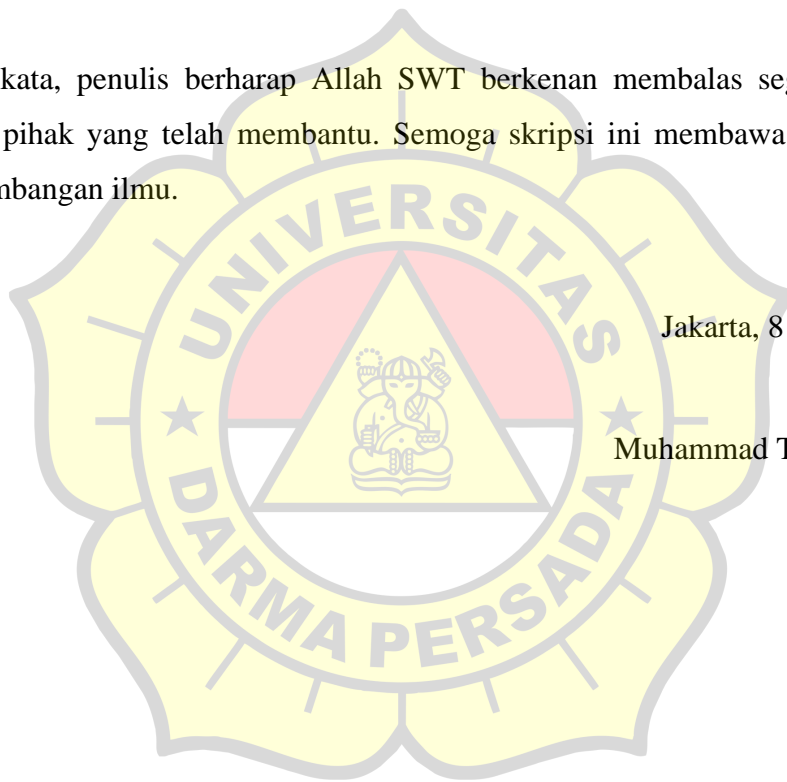
Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ALIH WAHANA KOMIK *GINTAMA* KARYA HIDEAKI SORACHI KE FILM *LIVE ACTION GINTAMA 2* KARYA SUTRADARA YUICHI FUKUDA”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 di Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin, namun penulis menyadari bahwa ada kekurangan terhadap skripsi penulis sehingga dapat dikatakan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, Penulis mengharapkan kritik serta saran untuk menyempurnakan skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini, penulis juga mendapat arahan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Robihim, S.Pd., M.M. selaku Dosen Pembimbing Pertama serta selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini serta memberikan motivasi dan dukungan selama masa perkuliahan.
2. Ibu Irawati Agustine, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk membaca serta mengoreksi skripsi ini.
3. Bapak Hari Setiawan, M.A selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi Ketua Sidang Skripsi.
4. Bapak Ari Artadi, M.A., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Bahasa Jepang.
5. Ibu Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Universitas Darma Persada.
6. Segenap Dosen Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang dan keluarga besar Universitas Darma Persada yang telah memberikan ilmu dan pendidikan kepada penulis.

7. Ayah, Ibu dan Adik-Adikku tercinta beserta keluarga besar yang selalu mendoakan dan mencurahkan dukungan baik moril maupun material, serta telah memotivasi untuk terus menuntut ilmu hingga saat ini.
8. Rekan-rekan Kaiwa Club periode Mercy dan UMADO Club periode Dennis dan Periode Bimo.
9. Teman-teman sekelas penulis di kelas 05 Angkatan 2018.
10. Teman-teman seperjuangan penulis Rafli, Panji, Rivian, Vani, Dalfa, Stephanie, Josh, Laut, Arya, Savio dan lainnya yang tidak bisa disebutkan semua.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan segala pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.



Jakarta, 8 Agustus 2022

Muhammad Thairiq Zuhair

2018110167

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	iii
ABSTRAK	iv
概要	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penelitian yang Relevan	4
1.3 Identifikasi Masalah	5
1.4 Pembatasan Masalah	5
1.5 Perumusan Masalah.....	5
1.6 Tujuan Penelitian.....	6
1.7 Landasan Teori	6
1.7.1 Unsur Pembangun Cerita.....	6
1.7.2 Alih Wahana	8
1.7.3 Komik	9
1.7.4 Film.....	10
1.8 Metode Penelitian.....	10
1.9 Manfaat Penelitian.....	11
1.10 Sistematika Penyajian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Unsur Pembangun Cerita.....	13
2.1.1 Tema	13

2.1.2 Tokoh dan Penokohan	15
2.1.3 Alur	27
2.1.4 Latar	33
2.2 Alih Wahana	38
2.3 Komik	41
2.4 Film	42
BAB 3 ALIH WAHANA KOMIK <i>GINTAMA</i> KARYA HIDEAKI SORACHI KE FILM LIVE ACTION <i>GINTAMA 2</i> KARYA SUTRADARA YUICHI FUKUDA	45
3.1 Paparan Data Alih Wahana Komik ke Film	45
3.1.1 Pengurangan.....	46
3.1.2 Penambahan	49
3.1.3 Perubahan Variasi	53
BAB 4 SIMPULAN	60
4.1 Simpulan.....	60
4.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Proses Pengurangan pada Tokoh Pendukung	46
Tabel 2. Proses Pengurangan pada Alur	47
Tabel 3. Proses Pengurangan pada Latar	48
Tabel 4. Proses Penambahan pada Tokoh Pendukung.....	49
Tabel 5. Proses Penambahan pada Alur	51
Tabel 6. Proses Penambahan pada Latar	52
Tabel 7. Proses Perubahan Variasi pada Tokoh	54
Tabel 8. Proses Perubahan Variasi pada Alur	55
Tabel 9. Proses Perubahan Variasi pada Latar.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Penggambaran Sikap Ksatria Gintoki	17
Gambar 2. Penggambaran Sifat Kondo Menurut Okita	24
Gambar 3. Penjebakan Hijikata Oleh Okita dan Itou.....	25