

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik atau *manga* merupakan salah satu karya sastra sangat disukai oleh masyarakat, terutama kalangan remaja. Umumnya penikmat komik akan disuguhkan dengan cerita berupa gambar-gambar yang disertai dengan susunan dialog agar pembaca dapat meningkatkan daya imajinasi sehingga para pembaca seakan melihat adegan yang telah digambarkan secara langsung. Selain itu, komik sebagai sarana informasi khususnya tentang hal-hal baru dan budaya baru kepada pembaca, contohnya komik Jepang yang menyajikan suasana dan lingkungan di Jepang.

Komik Jepang merupakan salah satu budaya populer yang digemari masyarakat di Jepang hingga saat ini. Komik buatan Jepang disebut dengan sebutan *manga*. Peminat komik tidak hanya para remaja, bahkan anak-anak dan orang dewasa pun menggemarinya. Selain itu, peminat komik sudah berkembang ke seluruh dunia. Biasanya komik Jepang yang paling digemari adalah komik *Shounen*. Komik *Shounen* adalah salah satu jenis komik yang peminatnya cenderung untuk laki-laki. Namun, hal tersebut tidak akan membatasi perempuan untuk membaca komik bergenre *Shounen*. Komik *shounen* biasanya didominasi kepada genre-genre seperti *action*, *adventure*, *sport* dan *mecha (robot)*. Beberapa komik *Shounen* yang populer seperti: *One Piece* (1997) karya *Eiichiro Oda*, *Naruto* (1999) karya *Masashi Kishimoto*, *Bleach* (2001) karya *Tite Kubo*, *Attack on Titan* (2009) karya *Hajime Isayama* dan masih banyak lagi. Pada penelitian kali ini, penulis ingin mengangkat sebuah komik yang berjudul *Gintama* (2003) yang digarap oleh komikus bernama Hideaki Sorachi.

Komik *Gintama* memiliki 709 chapter. Komik *Gintama* pertama kali diserialisasikan oleh *Shueisha Weekly Shounen Jump* pada Desember 2003 hingga

September 2018. Kemudian, komik *Gintama* dirilis lagi oleh majalah *Jump Giga* dari Desember 2018 hingga Februari 2019, lalu tamat pada aplikasi khusus *Gintama* yang dirilis pada bulan Mei hingga Juni 2019. Sejak tahun 2018-hingga saat ini, komik *Gintama* menjadi salah satu komik populer di Jepang karena komik tersebut berhasil terjual lebih dari 55 juta kopi. (<https://hot.detik.com/book/d-3854422/merangkak-naik-manga-gintama-pecahkan-rekor-55-juta-kopi-di-jepang>, diakses pada 2 Agustus 2022, 13.00)

Saat ini, banyak karya sastra seperti komik, novel dan sejenisnya digarap ke dalam bentuk karya lain, ada yang menjadi *anime* (animasi), film dan sebagainya. Penggarapan ini dikenal dengan alih wahana. Alih wahana adalah suatu kajian perubahan dari suatu ke karya menjadi karya lain. Dengan kata lain, alih wahana merupakan proses adaptasi suatu karya menjadi karya baru. Alih wahana ini muncul karena berkurangnya minat masyarakat terhadap karya sastra. Saat ini, masyarakat lebih menyukai karya bergambar dan bergerak. Oleh karena itu, kajian alih wahana ini dilakukan guna meningkatkan minat dan apresiasi masyarakat terhadap karya sastra.

Umumnya di Jepang, alih wahana marak terjadi pada karya berupa komik atau *manga* yang merupakan karya sastra populer saat ini. Bentuk alih wahana yang populer di Jepang saat ini adalah bentuk *anime* dan film berupa *live action*. *Live action* atau laga hidup merupakan sebutan untuk film atau drama yang dibuat berdasarkan karya sastra yang sudah ada. Melalui film *live action*, cerita dalam novel, drama, maupun komik dapat direalisasikan diperankan oleh aktor dan aktris manusia. Bagian yang biasanya menjadi perhatian pada alih wahana ke film *live action* adalah cara sutradara membawa adegan, karakter, situasi pada karya sastra tulisan ke dalam film.

Sejak pertama kali diserialisasikan, komik *Gintama* sudah banyak dialihwahanakan menjadi seri *anime* dari tahun 2006 sampai 2015. Selain itu, komik *Gintama* juga sudah dialihwahanakan menjadi dua film *live action* dengan judul yang sama, yaitu: *Gintama* (2017) dan *Gintama 2: Rules are Made to be Broken* (2018) oleh sutradara bernama Yuichi Fukuda.

Sinopsis dari komik *Gintama* menceritakan cerita tentang kehidupan sehari-hari seorang samurai pengangguran yang bernama Sakata Gintoki yang menjalankan usaha bernama *Yorozuya* bersama dua temannya dan memiliki satu anjing peliharaan. Adapun teman-temannya bernama Shimura Shinpachi dan Kagura serta anjing peliharaannya bernama Sadaharu. Mereka bersedia mengerjakan tugas apa pun asalkan dibayar agar dapat memenuhi kebutuhan hidup mereka.

Penelitian ini penulis akan menggunakan komik *Gintama* volume 19-20 dari chapter 158-168 dan film *live action* yang berjudul *Gintama 2: Rules are Made to be Broken* sebagai objek pada penelitian ini. Sinopsis *Gintama* dari chapter 158-168 menceritakan seorang tokoh bernama Hijikata Toshiro yang pergi ke toko tempa pedang untuk memperbaiki pedangnya. Selama perbaikan, ia ingin meminjam sebuah pedang misterius yang dipajang di dinding. Si tukang tempa sudah memperingatkan bahwa jangan meminjam pedang karena ada yang aneh pada pedang itu disebut “terkutuk”. Namun, Hijikata tidak percaya. Ketika ia hendak kembali ke markas, ia dihalangi oleh komplotan pemberontak yang dikenal dengan nama “Pejuang Jouji”. Ketika ia ingin melawan mereka, tiba-tiba ia bersujud memohon ampun layaknya seorang pengecut. Bahkan, Hijikata pun tidak mengerti mengapa ia melakukan hal tersebut. Cerita dari chapter 158-168 ini pun diangkat menjadi film *live action* berjudul *Gintama 2: Rules are Made to be Broken*. Namun, penulis menemukan suatu perbedaan dari cerita yang diangkat.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bermaksud meneliti lebih dalam mengenai alih wahana dari komik *Gintama* karya Hideaki Sorachi ke film *live action Gintama 2* karya sutradara Yuichi Fukuda. Penelitian ini bermaksud untuk membahas tentang proses alih wahana yang terjadi pada unsur-unsur pembangun cerita dari komik *Gintama* ke film *live action Gintama 2*. Adapun penulis memilih topik penelitian ini karena pada bagian-bagian tertentu di komik ke dalam film, apabila mengalami proses alih wahana akan terjadi penyimpangan, pergeseran, perubahan dari segi cerita yang berupa ada pengurangan, penambahan dan perubahan variasi sehingga penulis meneliti tentang alih wahana ini.

1.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis menggunakan tinjauan pustaka yang terdiri sumber primer dan sekunder. Sumber primer yang penulis gunakan adalah buku komik yang berjudul *Gintama* karya Hideaki Sorachi dan film *live action* berjudul *Gintama 2: Rules are Meant to be Broken*. Sumber sekunder yang penulis gunakan adalah buku-buku literatur pendukung lainnya, seperti *Alih Wahana*, *Teori Pengkajian Fiksi*, dan buku-buku literatur terkait lainnya. Adapun penulis juga menggunakan beberapa penelitian terdahulu agar topik penelitian menjadi relevan. yaitu:

- 1) Skripsi yang berjudul “Alih Wahana Novel *SUPERNOVA* Karya Dewi Lestari Menjadi Film *SUPERNOVA* Karya Rizal Mantonavi Kajian Model Pamusuk Erneste” (Rara Rezky Setiawati: 2017). Hasil dari penelitian ini adalah adanya hubungan intertekstual yang meliputi perbandingan, persamaan dan pengontrasan antara novel *Supernova* dengan film *Supernova* yang disebabkan oleh proses alih wahana dari novel ke dalam film.
- 2) Jurnal berjudul “Pengurangan Plot Dalam Alih Wahana Dari *Anime* ke *Live Action Assassination Classroom*” (Amelia Larasita Negarawati: 2017). Hasil dari penelitian ini adalah terjadinya perubahan berupa pengurangan pada plot akibat proses alih wahana dari *anime* ke *live action*.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut persamaan dengan penelitian ini adalah membahas tentang alih wahana. Adapun perbedaan dengan penelitian ini. Pada penelitian pertama membahas tentang adanya hubungan intertekstual yang terjadi karena pengaruh dari proses alih wahana dari novel ke dalam film, sedangkan penulis tidak membahas mengenai hal tersebut.

Pada penelitian kedua, sumber data yang digunakan berupa *anime* dan *live action*. Selain itu, hasil proses alih wahana yang ia teliti hanya proses alih wahana berupa pengurangan yang terjadi pada plot atau alur dari *anime* ke *live action*, sedangkan penulis meneliti proses alih wahana pada tokoh, alur dan latar yang ada

pada komik yang dialihwanakan ke dalam film yang di dalamnya meliputi pengurangan, penambahan dan perubahan variasi.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini berupa:

1. Perubahan akibat proses alih wahana yang terjadi
2. Perbedaan antara komik *Gintama* dengan film *live action Gintama 2*

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah dalam penelitian ini membahas bagaimana proses alih wahana yang terjadi pada unsur pembangun cerita berupa tema, tokoh, alur dan latar dari komik *Gintama* volume 19-20 (chapter 158-168) ke film *live action Gintama 2: Rules are Made to be Broken*.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, saya merumuskan masalah penelitian dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses alih wahana berupa pengurangan yang terjadi dari komik *Gintama* karya Hideaki Sorachi ke film *live action "Gintama 2: Rules are Made to be Broken"* karya sutradara Yuichi Fukuda?
2. Bagaimana proses alih wahana berupa penambahan yang terjadi dari komik *Gintama* karya Hideaki Sorachi ke film *live action "Gintama 2: Rules are Made to be Broken"* karya sutradara Yuichi Fukuda?
3. Bagaimana proses alih wahana berupa perubahan variasi yang terjadi dari komik *Gintama* karya Hideaki Sorachi ke film *live action "Gintama 2: Rules are Made to be Broken"* karya sutradara Yuichi Fukuda?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses alih wahana berupa pengurangan yang terjadi dari komik *Gintama* karya Hideaki Sorachi ke film *live action* “*Gintama 2 : Rules are Made to be Broken*” karya sutradara Yuichi Fukuda.
2. Untuk mengetahui proses alih wahana berupa penambahan yang terjadi dari komik *Gintama* karya Hideaki Sorachi ke film *live action* “*Gintama 2 : Rules are Made to be Broken*” karya sutradara Yuichi Fukuda.
3. Untuk mengetahui proses alih wahana berupa perubahan variasi yang terjadi dari komik *Gintama* karya Hideaki Sorachi ke film *live action* “*Gintama 2 : Rules are Made to be Broken*” karya sutradara Yuichi Fukuda.

1.7 Landasan Teori

Teori adalah seperangkat rumus yang berkaitan secara logis juga merupakan pernyataan-pernyataan yang menggambarkan sifat hubungan gejala-gejala (variable). Kerangka/landasan teori akan membantu menentukan tujuan dan arah penelitian dan membantu memilih konsep-konsep yang tepat untuk membentuk hipotesis (Minderop, 2018: 33-34). Berdasarkan tujuan penelitian di atas, teori, konsep dan definisi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.7.1 Unsur Pembangun Cerita

Unsur pembangun cerita atau unsur intrinsik adalah unsur yang membangun cerita dalam karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra (Nurgiyantoro, 2000). Penulis akan menggunakan unsur pembangun cerita seperti: tema, tokoh dan penokohan, alur dan latar.

1) Tema

Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra sebagai struktur semantis dan bersifat abstrak yang secara berulang-ulang dimunculkan lewat motif-motif dan biasanya dilakukan secara implisit. Motif-motif tersebut yang disaring akan menentukan kehadiran peristiwa, konflik dan situasi dalam karya sastra yang terkait.

2) Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah para pelaku dalam cerita yang memiliki watak dan karakter yang berbeda-beda. Tokoh dibagi menjadi dua, yaitu tokoh utama (*main character*) dan tokoh pendukung (*support character*).

Sedangkan penokohan lebih luas definisinya daripada “tokoh” dan “perwatakan” sebab ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penempatan dan pelukisannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2000:166).

3) Alur/Plot

Alur/Plot merupakan struktur rangkaian dalam sebuah cerita yang disusun secara kronologis. Menurut Stanton (1965:14) dalam buku Nurgiyantoro, mengemukakan bahwa Alur/Plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab dan akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain (Nurgiyantoro, 2000:113).

4) Latar

Mengutip Abrams (1981) dalam buku Nurgiyantoro, menjelaskan latar atau setting yang juga disebut sebagai landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2000:216).

Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu tempat, waktu dan sosial. Ketiga unsur itu walau masing-masing menawarkan permasalahan yang berbeda dan dapat dibicarakan secara sendiri, pada kenyataannya saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya (Nurgiyantoro, 2000:227).

a) Latar Tempat

Latar tempat menunjukkan lokasi terjadinya suatu peristiwa. Menurut Nuginyantoro, latar tempat menyaran pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.

b) Latar Waktu

Latar waktu menunjukkan waktu terjadinya suatu peristiwa dalam cerita. Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah “kapan” tersebut biasanya dihubungkan dengan waktu faktual, waktu yang ada kaitannya atau dapat dikaitkan dengan peristiwa sejarah (Nurgiyantoro, 2000:230).

c) Latar Sosial

Latar sosial menyaran pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi (Nurgiyantoro, 2000:232).

1.7.2 Alih Wahana

Alih wahana adalah perubahan dari satu jenis karya ke jenis karya lain. Alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran dan pemindahan dari jenis kesenian karya seni ke karya seni lain. Namun, karya sastra tidak hanya bisa diterjemahkan, yakni dialihkan dari satu bahasa ke bahasa lain, tetapi juga dialihwanakan, yakni diubah menjadi jenis karya lain (karya baru). Sebagai contoh, novel yang dialihwanakan menjadi sebuah film.

Kajian alih wahana bisa dilakukan dalam kerangka *cultural studies*, studi sastra dan seni yang lebih konvensional, studi bahasa, studi terjemahan, serta studi

mencakupi beragam aspek, mulai dari struktur, gender, sejarah, sampai post-kolonialitas (Manneke:5) dalam buku *Alih Wahana* Supardi Djoko Damono.

Alih wahana biasanya dikaitkan oleh beberapa istilah yang mencakup kegiatan atau hasil dari alih wahana tersebut, salah satunya ekranisasi. Ekranisasi adalah alih wahana dari suatu karya seni (biasanya karya sastra) ke film. Ekranisasi mencakup tiga elemen dalam proses mengalihwahanakan suatu karya:

1) Pengurangan/Penciutan

Proses pengurangan suatu unsur pada suatu karya asli yang akan diadaptasi atau ditransformasi ke jenis karya lain.

2) Penambahan

Proses penambahan suatu unsur pada suatu karya asli yang akan diadaptasi atau ditransformasi ke jenis karya lain.

3) Perubahan variasi

Proses perubahan secara bervariasi pada suatu unsur pada suatu karya asli yang akan diadaptasi atau ditransformasi ke jenis karya lain.

Dari pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa alih wahana adalah suatu proses adaptasi suatu karya ke karya yang lain yang menyebabkan adanya pengurangan, penambahan dan perubahan variasi yang mempengaruhi unsur-unsur pembangun cerita pada karya yang dialihwahanakan.

1.7.3 Komik

Komik merupakan salah satu karya sastra yang bergambar yang memiliki runtutan peristiwa-peristiwa yang dinarasikan melalui dialog-dialog percakapan para tokoh. Menurut Danesi (2004) komik adalah narasi yang dibuat melalui beberapa gambar berderet yang disekat oleh garis-garis horizontal, strip atau kotak (panel), dan dilengkapi oleh teks verbal dari kiri ke kanan (runtut). (<https://serupa.id/menggambar-komik-pengertian-dan-langkah/>, diakses pada: 2 Agustus 2022, 13.44)

1.7.4 Film

Film adalah media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indra, penglihatan (*Visual*) dan pendengaran (*Audio*), yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat dimana film itu sendiri tumbuh.

1.8 Metode Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, peneliti akan menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif analisis sebagai prosedur pengumpulan data. Metode kualitatif memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikannya dalam bentuk deskripsi (Ratna, 2009:46). Ada tiga tahapan dalam penelitian ini, yaitu tahap penyediaan data, tahap analisis data dan tahap penyajian data.

1. Tahap Penyajian Data

Pada tahap penyediaan data, jenis data yang disediakan berupa komik digital *Gintama* vol.19-20 dan film *live action* *Gintama 2: Rules are Made to be Broken*. Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan melalui studi kepustakaan dengan mengutip referensi dari berbagai buku, jurnal ilmiah, dan artikel elektronik lainnya yang terkait dengan fokus penelitian untuk mendapatkan hasil yang valid.

2. Tahap Analisis Data

Selanjutnya pada tahap analisis data, penulis menggunakan metode pendekatan sastra bandingan dalam menganalisa dua karya, yaitu komik dan film *live action* untuk menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pada komik dan proses alih wahana yang terjadi dari komik ke *live action*. Adapun cara yang dilakukan penulis dalam menganalisa, yaitu dengan cara membaca komik *Gintama* dari chapter 158-168 dan menonton film *live action* *Gintama 2: Rules are Made to be Broken* secara bersamaan.

3. Tahap Penyajian Data

Selanjutnya pada tahap penyajian data, data akan disajikan melalui deskriptif berupa penjelasan dan objektif berupa tabel sesuai dengan apa yang ada dalam objek penelitian serta mengambil kesimpulan yang berlaku untuk umum.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis, mahasiswa Universitas Dharma Persada, dan masyarakat umum. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

- a) Sebagai sumbangan pemikiran terhadap penelitian sastra, khususnya analisis terhadap komik yang dijadikan film laga hidup (*live action*) serta sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang berminat meneliti topik alih wahana.
- b) Sebagai bahan informasi dalam meningkatkan guna pengajaran bahasa dan sastra Jepang, khususnya tentang penerapan komik yang dijadikan laga hidup (*live action*).

2) Manfaat Praktis

- a) Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan penulis mengenai alih wahana, khususnya alih wahana dari komik ke film laga hidup (*live action*).
- b) Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra Jepang, khususnya pada komik dan film *Gintama*.

1.10 Sistematika Penyajian

Bab 1: Pendahuluan Bab ini berisikan tentang latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penyajian.

Bab 2: Kajian Pustaka Pada bab ini berisi sub-bab yang menjelaskan tentang unsur pembangun cerita, alih wahana, teori komik dan teori film.

Bab 3: Alih Wahana Komik *Gintama* Karya Hideaki Sorachi Ke Film *Live Action Gintama 2* Karya Sutradara Yuichi Fukuda Bab ini berisikan tentang bukti-bukti penelitian mengenai unsur pembangun cerita yang terkandung pada kedua karya serta proses alih wahana yang mencakup pengurangan, penambahan dan perubahan variasi yang terjadi dari komik ke film *live action*.

Bab 4: Kesimpulan Bab ini berisikan kesimpulan dari bab sebelumnya serta saran singkat yang disampaikan.

