

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun teori-teori tersebut adalah teori unsur pembangun cerita, teori alih wahana, teori komik, teori film.

2.1 Unsur Pembangun Cerita

Unsur pembangun cerita merupakan unsur-unsur yang membangun karya itu sendiri. Artinya, unsur-unsur yang tidak lepas dari karya sastra itu sendiri. Unsur yang dimaksud untuk menyebut sebagian saja, misalnya, peristiwa, cerita, alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, amanat dan lain-lain. Namun, penulis akan menggunakan beberapa unsur pembangun cerita berupa: tema, tokoh dan penokohan, alur dan latar.

2.1.1 Tema

Setiap karya fiksi tentu mengandung dan atau menawarkan tema, namun apa isi tema itu sendiri tak mudah ditunjukkan. Tema harus dipahami dan ditafsirkan melalui cerita dan unsur-unsur pembangun cerita yang lain.

Menurut Hartoko dan Rahmanto (1986:142) dalam buku Nurgiyantoro, tema adalah gagasan pokok yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung di dalam teks sebagai struktur semantis dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan. Tema disaring dari motif-motif yang terdapat dalam karya yang bersangkutan yang menentukan hadirnya peristiwa-peristiwa, konflik, dan situasi tertentu. Tema dalam beberapa hal banyak bersifat “mengikat” dengan eksistensi atau non-eksistensi peristiwa-konflik-situasi tertentu, termasuk berbagai unsur pembangun cerita yang lain, karena hal-hal tersebut harus bersifat *supportive* dengan kejelasan tema yang ingin disampaikan (Nurgiyantoro, 2000:68).

Secara keseluruhan, tema dari komik *Gintama* adalah kehidupan samurai. Namun, tema cerita dari komik *Gintama* bisa disebut *random theme* atau memiliki tema acak, karena komik ini memiliki berbagai tema tergantung pada *arc* yang dikisahkan. *Arc* adalah satuan yang digunakan untuk mengelompokkan beberapa chapter atau episode yang memiliki keterkaitan atau membahas topik yang sama. Dengan kata lain, *arc* merupakan pengelompokkan beberapa bagian cerita dari chapter-chapter atau episode-episode yang memiliki fokus cerita sebagai pembeda kisah selanjutnya dalam suatu karya.

Arc yang akan diteliti penulis adalah *Shinsengumi Crisis Arc* yang terdapat pada komik *Gintama* volume 19-20 (chapter 158-168) dan film *live action Gintama 2: Rules are meant to be Broken*. Tema pada *arc* ini adalah pemberontakan. Tema ini memang tidak muncul di awal cerita, namun seiring berjalannya cerita, penulis dapat mengidentifikasi bahwa tema pada cerita ini adalah pemberontakan. Pengangkatan tema ini terlihat dari Hijikata yang sedang dalam kondisi yang tidak prima atau lebih tepatnya sudah berubah menjadi *otaku* pengecut itu hampir dibunuh di jalanan oleh tiga anggota *Shinsengumi*. Namun, beruntung ada Gintoki dkk. yang membantunya sehingga mereka menjadi incaran *Shinsegumi*. Mereka juga melakukan perlawanan ketika dikejar oleh para polisi tersebut dan merebut mobilnya. Pengangkatan tema ini juga terlihat pada sebuah percakapan radio di mobil yang telah mereka rebut.

銀時：あーあー。こちら三番隊。。。こちら三番隊。。。応答願います。どーぞ。

新選組の軍団：土方は見つかったか？

カグラ：見つかりましたが、超カワイクで強い味方がついてまして敵いませんでした。どーぞアル。

新選組の軍団：アル？

(銀時はカグラの頭をぶつけた)

新選組の軍団：どんな手を使ってでも殺せ!! 近藤を消したとしても土方
 がいたのでは意味がない。近藤暗殺を前に不安要素は全て
 除く。近藤と土方両者消えれば新選組は残らず全て伊東派
 に恭順するはず!!

Gintoki: halo...halo, disini regu tiga...disini regu tiga. Kalian mendengarku? Ganti.

Pasukan *Shinsengumi*: Apa kalian sudah menemukan Hijikata?

Kagura: Kami menemukannya, tapi kami tak bisa mengalahkan teman-teman yang super kuat dan imut. Ganti *aru*.

Pasukan *Shinsegumi*: *Aru?*

(Gintoki menggeplak kepala Kagura)

Pasukan *Shinsengumi*: Mau bagaimana pun, kalian harus membunuhnya!! Meskipun kita telah membunuh Kondo, tak ada gunanya jika Hijikata masih hidup. Kita harus membunuh semua penghalangnya sebelum kita membunuh Kondo. Saat Kondo dan Hijikata tiada...seluruh *Shinsengumi* akan menjadi milik kelompok Itou!!

Gintama (2003, vol: 19: 76-77)

Percakapan diatas menjelaskan bahwa Gintoki dan kawan-kawannya (Shinpachi, Kagura dan Hijikata) sedang menghubungi *Shinsengumi* dengan berpura-pura sebagai salah satu dari regu mereka. Dia mendengar rencana dari salah satu anggota *Shinsengumi* (kemungkinan bawahan Itou) yang ingin melenyapkan Kondo dan Hijikata untuk menggulingkan dan menguasai *Shinsengumi*.

2.1.2 Tokoh dan Penokohan

Istilah “tokoh” menunjuk pada orang atau pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita, atau tokoh ialah pelaku dalam sebuah cerita. Sedangkan “penokohan” adalah penggambaran tokoh dalam cerita yang ditulisnya. Menurut Abrams (1981:20) dalam buku Nurgiyantoro, Tokoh (*character*) adalah orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang

diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Dari kutipan tersebut diketahui bahwa antara tokoh cerita dengan kualitas kepribadiannya erat berkaitan dalam penerimaan pembaca.

Berdasarkan paparan tersebut dapat diartikan bahwa tokoh dalam cerita dikaitkan dengan bagaimana watak, perwatakan dan karakter yang menunjukkan pada sifat dan sikap para tokoh yang digambarkan.

Istilah “penokohan” lebih luas pengertiannya daripada “tokoh” dan “perwatakan” sebab ia sekaligus mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, dan bagaimana penggambarannya dalam sebuah cerita sehingga sanggup memberikan gambaran jelas kepada pembaca (Nurgiyantoro, 2000:165-166).

Tokoh-tokoh dalam sebuah cerita dapat dibedakan menjadi dua berdasarkan segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan/pendukung.

Umumnya, komik *Gintama* memiliki tiga tokoh utama. Namun, adapun seorang tokoh pendukung dapat berperan sebagai tokoh utama. Pada komik *Gintama* volume 19-20 (chapter: 158-168), ada salah satu tokoh pendukung yang memiliki peran sebagai tokoh utama. Hal ini bukan karena tokoh tersebut sering muncul, tetapi karena ceritanya berfokus pada masalah tokoh tersebut. Berikut pengenalan tokoh-tokoh pada komik ini.

1) Tokoh Utama

Tokoh utama (*main character*) adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam sebuah cerita yang bersangkutan. Ia merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai dengan sebuah kejadian. Tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain karena tokoh utama sangat menentukan perkembangan alur secara keseluruhan (Nugiyantoro, 2000:177).

a. Sakata Gintoki

Sakata Gintoki adalah tokoh protagonis utama di komik *Gintama*. Gintoki adalah seorang veteran samurai yang memiliki ladang usaha dengan nama *Yorozuya Gin-chan*. Dahulu, ia pernah berjuang melawan alien (dikenal *Amanto*) yang telah menginvasi Jepang pada perang *Joui* sehingga ia dijuluki sebagai “*Shiroyasha* 『白夜叉』” oleh musuh-musuhnya. Gintoki memiliki sifat baik hati dan memiliki rasa keadilan tinggi.

Gintoki juga memiliki sikap ksatria, yaitu sikap mementingkan orang lain daripada dirinya sendiri. Di kehidupannya yang damai, banyak rekan-rekan Gintoki yang harus dilindungi jika ada hal yang membahayakan nyawa mereka. Hal ini diperlihatkan ketika Gintoki ingin menyelamatkan teman-temannya yang ingin dibunuh oleh bawahannya Kawakami Bansai.



Gambar 1. Penggambaran Sikap Ksatria Gintoki

万齐：白夜叉アア!! 貴様は何がために戦う? 何がために命をかける? 最早、侍の世界の崩壊は免れぬ。晋助が手をくださずとも。この国はいずれ腐り落ちる。ぬしが一人あがいたところで止まりません!!

この国に護る価値など最早ない! 天人に食いつくされ、醜く腐る国に潔く引導を渡してやるが侍の役目。この国は腹を切らぬばならぬ!!

銀時：死にて一なら、一人で練炭自殺でも何でもしやがれ。

万齐：坂田銀時。。。貴様は亡霊でござる。かつて、侍の国を護ろうと晋助らと共に戦った思い。。。それを捨てられずもう執し、とらわれる。生きた亡霊だ。

万齐：ぬしの護るべきものなど、もうありはしない。亡霊は変えるべき所へ帰れエエ!!

銀時：オイ。。。兄ちゃん、ヘッドホンをとれコノヤロー!!

耳の穴かっぼじってよく聞け!

銀時：俺は安い国なんぞのために戦ったことは、一度たりともねエ! 国が滅ぼうが侍が滅ぼうが。。。どうでもいいんだよ。俺は昔っから。。。今も昔も。。。俺の護るものは何一つ。。。変わっちゃいねエエ!!

Bansai: *SHIROYASHA!!* Apa yang sebenarnya kau pertarungkan ini? Apa tujuan kau mengorbankan nyawamu!? Dunia para samurai segera berakhir! Meskipun tanpa campur tangan Shinsuke, negeri ini akan tetap runtuh. Kau hanya sendiri, kau takkan dapat mencegah hal itu!

Tak ada gunanya lagi melindungi negara ini! Negeri yang telah membusuk karena dirampas oleh *Amanto* ini, sudah seharusnya dilepaskan oleh para samurai ke alam baka! Negeri ini pantasnya melakukan *Harakiri* saja!

Gintoki: Kalau kau ingin mati, maka bunuhlah dirimu ke dalam kayu bakar.

Bansai: Sakata Gintoki...Kau adalah hantu. Dahulu, kau bertarung bersama Shinsuke dan yang lainnya untuk melindungi negeri ini. Gara-gara itu kau tak bisa melepas perasaan itu dan terperjara di dalamnya. Dan menjadi arwah yang hidup!

Bansai: Apa yang harus kau lindungi...sudah tidak ada! Arwah itu...harusnya kembali ke tempat asalnya!!

Gintoki: hei, bung...kubilang...LEPAS *HEADPHONE*-MU, SIALAN!! Bersihkan telingamu dan dengarkan baik-baik!

Gintoki: Tak pernah sekalipun aku bertarung demi negeri murahan ini! Mau negeri ini runtuh atau dunia samurai pun runtuh...aku tidak peduli! Dari dulu...sampai sekarang...apa yang kulindungi hanya satu...dan TAKKAN BERUBAH!!

Gintama (2003, vol: 20:6-12)

Percakapan di atas menjelaskan bahwa Gintoki akan terus melindungi apa yang harus dilindunginya dan tidak peduli terhadap apa yang menimpa dirinya. Bansai menganggap bahwa hal yang harus dilindungi oleh Gintoki sudah hilang. Namun, Gintoki mengelak pernyataan itu. Ia mengatakan bahwa hal yang ingin dilindungi bukanlah negerinya sendiri, tetapi orang-orang terdekatnya.

b. Shimura Shinpachi

Shimura Shinpachi juga merupakan salah satu tokoh protagonis utama di komik *Gintama*. Ia merupakan rekrutan sekaligus teman pertama Gintoki. Dahulu, Ia merupakan anak bungsu dari pemilik dojo sekaligus pewarisnya. Namun, semenjak larangan penggunaan katana diberlakukan, dojo tersebut mulai kehilangan murid dan bangkrut. Ditambah lagi, Shinpachi dan kakak perempuannya harus kehilangan sang ayah serta menanggung hutang dengan *Amanto*.

Oleh karena itu, Shinpachi memutuskan untuk bekerja dengan Gintoki di *Yorozuya*. Sikap dan kelakuan Shinpachi berbanding terbalik dengan Gintoki. Shinpachi digambarkan sebagai tokoh yang paling waras. Shinpachi juga memiliki peran sebagai pemberi nasihat dan informan. Namun pada *arc* ini, Shinpachi kadang bisa menjadi orang yang cukup menyebalkan. Hal ini digambarkan ketika Shinpachi mengikuti acara debat antara *Otaku Idol* (penyuka *idol*) dengan *Otaku Anime* (penyuka *anime*).

新八：そもそも。。。オタクが全て引きこもりやニートの予備軍だというその考え方は改めて欲しいですね。僕らの中にだってちゃんと働いて社会と向き合ってるオタクもいるんです。

銀時：何やってんのアイツ。。。。

プレゼンター：なるほど。。。では31番さんの意見はどうでしょう

新八：オタクを^{やりだま}槍玉に挙げて 事を僕らのせいにしてしようとするこの番組の基本スタンスこそが 今の日本の問題を。。。。

プレゼンター：あー。。。わかりました わかりました。

銀時：オイオイ、メツチャうっとーしーやつになってるよ。コレ間違いなく^{しちょうしゃ}視聴者に嫌われてるよ。

Shinpachi: Pertama-tama...saya ingin meluruskan, tidak semua *otaku* itu *hikikomori* ataupun NEET. Bahkan di antara kami pun, ada *otaku* yang masih bekerja dan berbaur di masyarakat.

Gintoki: Sedang apa dia sih...

Presenter: Oh begitu...baiklah, bagaimana pendapatmu, No.31...

Shinpachi: Malah acara ini, justru berupaya mengkambing-hitamkan *otaku* sebagai akar masalah yang sedang terjadi di Jepang...

Presenter: Baiklah...saya paham, saya paham.

Gintoki: Woy, woy, kok dia malah jadi menyebalkan begini sih. Tidak heran para penonton bakal membencinya.

Gintama (2003, vol: 19:46)

Percakapan di atas menunjukkan sikap Shinpachi yang cukup menyebalkan di acara debat tersebut. Sikap menyebalkan itu muncul ketika ia menyela pendapat rekan se-*otaku*-nya dan sekaligus menyalahkan acara debat tersebut dengan menggunakan nada tinggi. Padahal biasanya Shinpachi tidak pernah bersikap demikian ketika di kantor *Yorozuya*. Bahkan, Gintoki pun sampai sebal melihat Shinpachi yang seperti itu.

c. Kagura

Kagura juga merupakan salah satu tokoh protagonis utama di komik *Gintama*. Ia merupakan rekrutan sekaligus teman kedua Gintoki. Ia merupakan salah satu anak keturunan ras *Yato* yang merupakan salah satu ras *Amanto* terkuat di jagat raya. Ras *Yato* berbeda dengan ras *Amanto* karena memiliki fisik seperti manusia. Namun, kekuatan ras tersebut melebihi rata-rata kekuatan manusia.

Sikap dan kelakuan Kagura digambarkan sebagai orang yang paling tidak waras dibandingkan tokoh yang lain. Kagura digambarkan sebagai orang yang konyol. Hal ini diperlihatkan ketika Kagura asal menjawab respon dari seorang anggota *Shinsengumi*.

銀時：あーあー。こちら三番隊。。。こちら三番隊。。。応答願います。
どーぞ。

新選組の軍団：土方は見つかったか？

カグラ：見つかりましたが超カワイクで強い味方がついてまして敵いませんでした。どーぞアル。

新選組の軍団：アル？

(銀時はカグラの頭をぶつけた)

Gintoki: halo...halo, disini regu tiga...disini regu tiga. Kalian mendengarku? Ganti.

Pasukan *Shinsengumi*: Apa kalian sudah menemukan Hijikata?

Kagura: Kami menemukannya, tapi kami tak bisa mengalahkan teman-teman yang super kuat dan imut. Ganti aru.

Pasukan *Shinsegumi*: Aru?

(Gintoki menggeplak kepala Kagura)

Gintama (2003, vol: 19: 76-77)

Percakapan di atas menjelaskan cara menjawab pertanyaan dari salah satu anggota *Shinsengumi* terdengar cukup konyol hingga Gintoki menggeplak kepala Kagura. Beruntung anggota *Shinsengumi* tersebut tidak terlalu curiga terhadap itu. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Kagura merupakan orang yang memiliki sikap konyol.

d. Hijikata Toshiro

Hijikata Toshiro merupakan salah tokoh utama di komik *Gintama*. Umumnya, Hijikata merupakan tokoh tambahan pada komik ini. Namun, karena

fokus ceritanya berpacu pada tokoh ini, penulis menganggap bahwa Hijikata yang menjadi tokoh utama pada *arc* cerita ini.

Hijikata adalah seorang wakil komandan *Shinsengumi*. Ia merupakan “otak” bagi keseluruhan operasi *Shinsengumi*. Meskipun umumnya kepemimpinan dalam suatu organisasi militer dipegang oleh seorang komandan, namun di komik ini, Hijikata yang seorang wakilnya diberi kepercayaan penuh oleh komandannya dalam menjalankan kepemimpinan. Ia digambarkan sebagai pribadi yang serius. Hal ini dijelaskan melalui percakapan ketika Hijikata meminjam pedang di tempat tempa pedang.

土方：いいかたなだ。じーさん、俺のが直るまで コイツを使わせてくれ。

劍鍛造：そいつはダメだ。妙なモンに目ェつけやがる。

土方：なんだよ。音楽きけたり、コロコロになったりするっすーのか？

劍鍛造：恐ろしく、切れることには違いねエ だが。。。呪われとる。

土方：呪い？冗談よせよ。

劍鍛造：並の使い手じゃ、逆に^{かたな}刀に魂を食われちまうじゃろうて。お前さんじゃ、使いこなせまい。。。少し昔話につき合ってもらえるか。その妖刀にまつわる悲しき^{りんね}輪廻の物語を。。。。。

(土方が劍鍛造屋を出た)

土方：聞けなかった。

Hijikata: Pedang yang bagus. Pak, sampai pedangku sudah diperbaiki, aku pinjam pedang ini dulu ya.

Penempa Pedang: Jangan yang itu. Ada sesuatu yang aneh dengan pedang itu.

Hijikata: Apa itu? Maksudmu pedang ini bisa mendengarkan musik atau bisa digunakan sebagai pembersih lantai?

Penempa Pedang: Memang pedang itu sangat menakjubkan dalam memotong apa pun, tetapi...Pedang itu terkutuk.

Hijikata: Terkutuk? Jangan bercanda deh.

Penempa Pedang: Pedang itu akan memakan jiwa dari pengguna pedang biasa. Kau takkan bisa menanganinya. Bolehkah kuceritakan sedikit tentang sejarahnya? Cerita tragis dari pedang terkutuk itu.....

(Hijikata keluar dari toko tempa)

Hijikata: Aku tidak mendengarkannya.

Gintama (2003, vol: 19:11-12)

Percakapan di atas menjelaskan bahwa Hijikata tidak percaya dengan kutukan yang telah disebutkan oleh Si Tukang Tempa tersebut. Bahkan, ia tidak mendengarkan cerita dari Si Tukang Tempa dan meninggalkan Toko Tempanya. Oleh karena itu, mengapa Hijikata disebut sebagai orang yang serius karena menganggap cerita dari Si Tukang hanyalah candaan baginya.

2) Tokoh Tambahan

Tokoh tambahan adalah tokoh-tokoh yang dihadirkan untuk menunjang cerita dari kisah si tokoh utama. Tokoh tambahan juga disebut dengan tokoh pendukung (*support character*). Secara umum, eksistensi tokoh tambahan tidak sepenting dengan tokoh utama namun mampu menunjang jalan cerita yang bersangkutan dengan pemeran utama agar cerita semakin menarik.

a. Kondo Isao

Kondo Isao adalah seorang komandan *Shinsengumi*. Kondo digambarkan sebagai orang yang baik hati dan selalu percaya kepada bawahannya. Kondo juga selalu memandang *good side* seseorang tanpa memandang *bad side* mereka. Itulah alasan mengapa Kondo terjebak dengan rencana gelap Itou dengan mudah. Namun, Kondo bukannya panik atau ketakutan, melainkan memuji Itou yang berhasil menjebakinya. Sikap Kondo juga disinggung ketika ia ditinggalkan di gerbong depan oleh Okita.



Gambar 2. Penggambaran Sifat Kondo Menurut Okita

沖田：近藤さん、だから 何度も言ったでしょ。アンタの悪いところは、人が良すぎるところだ。誰でも信じて、^{うたが}疑おうとしねエ。
^{あげく}拳句、あのキツネまで、^{ふところ}懐に抱えこんでしまったア。まア ^{かか}いつかはこうなると思ってやしたがねエ。

Okita: Kondo-san, sudah berapa kali kubilang. Sifat burukmu **adalah kau terlalu baik kepada orang. Mempercayai siapapun, tidak pernah mencurigai siapapun**, sampai akhirnya, “rubah” itu memanfaatkan semua itu. Yah, sudah kuduga suatu saat akan terjadi.

Gintama (2003, vol: 19:97)

b. Okita Sougo

Okita Sougo adalah seorang Kapten Divisi I *Shinsengumi*. Okita adalah orang yang paling santai diantara anggota *Shinsengumi* lainnya. Okita juga sangat membenci Hijikata karena dahulu ketika latihan bersama di Dojo, Hijikata lebih diperhatikan oleh Kondo. Oleh karena itu, Okita menjadi iri dengan Hijikata. Pada *arc* ini dapat dilihat bahwa Okita telah bersekutu dengan Itou dan telah menjebak Hijikata hingga ia disingkirkan dari *Shinsengumi*.



Gambar 3. Penjebakan Hijikata oleh Okita dan Itou

Namun, Ia digambarkan sebagai orang yang memiliki loyalitas tinggi terhadap komandannya, yaitu: Kondo Isao. Hal ini dijelaskan melalui dialog ketika Okita ingin menolong Kondo dari Itou.

伊東：沖田くん、やはり君は。。。土方派。。。僕に近づき どうこう さぐ その動向を探るためのスパイ。土方をうらぎったのも、僕をあざむくための芝居だったか。

沖田：しばい 芝居じゃねーよ。言ったはずだ。。。俺の眼中にあるのは副長の座だけだ。邪魔な奴は がんちゅう 誰だろうと叩き潰す。土方は消えた 次は。。。テメーの番だよ。伊東先生。俺アテメーの下にも土方の下にもつくのはごめんだ。俺の大将はただ一人。。。そこの隣は、俺の席だ!!

Itou: Okita, sudah kuduga...kau di pihaknya Hijikata...Kau adalah mata-mata yang dikirim untuk mendekatiku dan mengungkap rencanaku. Pengkhianatamu kepada Hijikata itu hanya akting agar dapat berada di dekatku ya.

Okita: Itu bukan akting. Sudah kubilang kan...yang kuincar hanya kedudukan wakil komandan. Jika ada yang menghalangi, aku akan menghabisinya siapa pun itu. Hijikata sudah lenyap, selanjutnya adalah kau...Itou Sensei. Maaf

saja, aku tidak ingin melayanimu atau pun Hijikata. Aku hanya melayani satu orang saja...Minggir kau. Kursi yang di sampingnya itu adalah tempatku!!

Gintama (2003, vol: 19:86-87)

Kutipan di atas menjelaskan bahwa Okita menunjukkan loyalitasnya kepada Kondo. Okita mengkhianati Hijikata karena dia ingin menjadi wakil komandan *Shinsengumi*. Meskipun ia bersekongkol dengan Itou saat menjebak Hijikata, namun ia tidak ingin melayani Itou dan tetap loyal terhadap Kondo.

c. Itou Kamotaro

Itou Kamotaro merupakan tokoh antagonis di komik ini. Itou adalah seorang dewan penasihat di *Shinsengumi* sehingga ia dipanggil dengan sebutan “Sensei” oleh Kondo dan para anggotanya. Itou digambarkan sebagai orang yang ambisius. Namun, sikap ambisius tersebut yang menjadi poin utama dari aksi kudeta yang dilakukannya karena ia ingin menjadi komandan *Shinsengumi* sekaligus mengubah sistemnya.

山崎：伊東。。。貴様。。。敵と。。。内通していたかア。

伊東：山崎くん、君たちのように切り合いばかりじゃ、世の中は変わらん。もっと利口にならねば。幾ら剣をふるったところで、犯罪テロは、殲滅できやしない。もっといえば、彼らいなければ、僕ら警察も必要なくなってしまう事を忘れてはいけない。僕らはもっと互いにうまくつき合っていけるはずなんだ。双方の利潤を満たし均衡を保つためのパートナーとして。

君の上司のようなやり方では、新選組はこれ以上強くならん。僕の手によって新選組は生まれ変わるんだ。もっと強く。。。もっと大きく、そうしてこの伊東鴨太郎が器を天下に示すための方舟となってもらう。

Yamazaki: Itou...Kau...ternyata berada di pihak musuh.

Itou: Yamazaki kun, menebas orang sepertimu yang menghalangi kami, takkan mengubah dunia. Pintar-pintarlah sedikit. Tak peduli berapa kali pun kita mengayunkan pedang, kejahatan takkan sirna begitu saja. Sudah pasti, kita tidak boleh melupakan mereka. Karena tanpa mereka, kita para polisi takkan ada gunanya. Kita harusnya saling

bekerja sama satu sama lain. Kita bisa menjadi sekutu yang mengejar keuntungan dan menjaga kestabilan bersama.

***Shinsengumi* takkan bertambah kuat jika terus mengikuti sistem dari pemimpinmu. Dengan tanganku ini, aku akan mengubah *Shinsengumi*. Lebih kuat...lebih besar, dan kemudian, aku, Itou Kamotaro akan menjadi tombak yang mampu untuk mengambil seluruh negeri ini.**

Gintama (2003, vol: 19:72-73)

Percakapan di atas menggambarkan sikap ambisius yang ingin mengubah sistem di *Shinsengumi*. Namun, cara yang Itou lakukan tentu salah karena Itou telah mengkhianati *Shinsengumi* dengan bekerja sama dengan pihak *Kiheitai* (teroris).

2.1.3 Alur/Plot

Alur merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam pengembangan cerita karena alur adalah struktur rangkaian peristiwa yang menggerakkan jalan cerita pada suatu karya. Menurut Stanton (1965:14) dalam buku Nurgiyantoro, mengemukakan bahwa alur atau plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alur pada sebuah cerita harus didasari oleh peristiwa dalam cerita itu sendiri secara wacana atau naratif (Nurgiyantoro, 2000:113).

Alur merupakan unsur pembangun cerita yang penting untuk menjelaskan susunan waktu pada peristiwa dalam sebuah cerita, namun hal itu masih belum merupakan sebuah alur. Karena, peristiwa dalam sebuah cerita harus disiasati secara kreatif, sehingga hasil pengolahan dan penyiasatannya itu merupakan sesuatu yang menarik dan indah, khususnya dalam kaitannya dengan karya yang bersangkutan secara universal (Nurgiyantoro, 2000:113).

Selain itu, pemaparan alur harus jelas karena kejelasan sebuah alur akan menjadi kejelasan sebuah cerita, semakin *simple* sebuah alur, maka semakin mudah cerita dipahami. Sebaliknya, jika alur dalam sebuah cerita kompleks dan rumit, maka semakin sulit untuk dipahami oleh penikmat cerita.

Alur dalam cerita ada tiga jenis, yaitu alur lurus (progresif), alur sorot-balik (regresif) dan alur campuran. Klarifikasi ini didasarkan pada urutan waktu terjadinya peristiwa-peristiwa dalam cerita.

1) Alur lurus (Progresif)

Alur lurus adalah jenis alur yang dimana peristiwa-peristiwa yang diceritakan bersifat kronologis, peristiwa yang pertama diikuti oleh (atau: menyebabkan terjadinya) peristiwa-peristiwa yang kemudian. Atau, secara runtut cerita dimulai dari fase awal (penyesuaian, pengenalan, pemunculan konflik), tengah (konflik meningkat, klimaks), dan fase akhir (penyelesaian) (Nurgiyantoro, 2000:154). Alur lurus biasanya menunjukkan kesederhanaan cara penceritaan, tidak berbelit-belit dan mudah diikuti.

2) Alur sorot-balik (*Flashback*)

Alur sorot-balik adalah jenis alur yang dimana peristiwa-peristiwa yang diceritakan tidak bersifat kronologis atau sesuai dengan urutan waktu. Cerita tidak dimulai dari fase awal, melainkan mungkin dari fase tengah atau bahkan fase akhir, baru kemudian fase awal diceritakan (Nurgiyantoro, 2000:154-155).

Karya yang memiliki alur seperti ini, biasanya langsung disuguhkan adegan-adegan konflik, bahkan barangkali konflik yang meruncing sehingga para pembaca dibuat penasaran dengan cerita tersebut karena melewati fase awal atau pengenalan pada suatu cerita.

3) Alur Campuran

Alur campuran adalah jenis alur yang dimana alur maju dan mundur dapat terpadu dalam sebuah cerita. Umumnya, pengkategorian alur sebuah cerita ke dalam alur lurus atau mundur, sebenarnya, lebih didasarkan pada mana yang lebih dominan. Hal itu disebabkan pada kenyataannya sebuah cerita pada umumnya akan mengandung keduanya, atau beralur campuran.

Alur campuran menceritakan secara keseluruhan berlangsung secara progresif atau maju, di dalamnya berkali-kali terdapat *scene* sorot-balik atau

flashback yang cukup panjang dan bersifat mendukung tema, tendens dan penokohan dalam suatu karya. (Nurgiyantoro, 2000:156).

Alur dalam cerita ini akan dilingkupi oleh cerita pada komik volume 19-20 (chapter: 158-168). Alur yang digunakan dalam komik *Gintama* dari chapter 158-168 ini adalah alur campuran. Cerita pada volume ini dimulai di Markas *Shinsengumi*. Ada dua orang anggota *Shinsengumi* sedang membicarakan mengenai tentang kedatangan seseorang yang dikenal “*Master*” sudah kembali ke Edo. Orang itu juga seorang *Shinsengumi*. Selain itu, mereka juga membicarakan mengenai pedang-pedang baru yang ia beli untuk persediaan pun sangat berkualitas. Kemudian, seorang anggota bernama Yamazaki datang ke mereka dan mereka pun kaget ketika melihat pedang barunya Yamazaki. Setelah itu, Okita Sougo pun datang, mereka pun kembali kaget melihat pedang barunya Okita. Pedangnya Okita pun bahkan memiliki fitur musik digital. Lalu, muncul lagi seorang tokoh, yaitu Kondo Isao yang melihat mereka dan kedua anggota itu pun kembali kaget karena pedang barunya Kondo yang tidak hanya memiliki fitur musik digital, tapi juga memiliki fitur pembersih lantai pada ganggang pedangnya dan pada akhirnya, mereka malah jadi membicarakan *brand* dan kegunaan pedang-pedang baru yang mereka pakai. Pembicaraan tersebut terdengar oleh seorang tokoh bernama Hijikata Toshiro.

Hijikata pergi ke tempat tempa pedang bukan karena ingin membeli pedang baru, tetapi untuk memperbaiki pedang lamanya. Ia tidak membutuhkan pedang yang memiliki fitur-fitur aneh seperti yang dibicarakan tadi dan ia menganggap kegunaan pedang itu hanya satu, yaitu untuk menghabisi musuh. Si tukang tempa melihat pedang Hijikata dan ia bilang bahwa pedangnya akan sulit diperbaiki dan membutuhkan waktu yang lama. Di saat yang sama, Hijikata melihat sebuah pedang yang dipajang dan ingin meminjamnya. Tetapi, si tukang tempa melarangnya untuk meminjam pedang tersebut. Ia menganggap bahwa pedang tersebut adalah pedang terkutuk. Tentu saja, Hijikata tidak percaya dan tetap meminjamnya.

Saat perjalanan pulang, ia dihadang oleh pasukan pemberontakan yang disebut pasukan *Joui*. Pasukan *Joui* dahulu adalah bekas para samurai yang telah berperang saat perang melawan *Amanto* (Alien). Hijikata pun sudah bersiap untuk

melawan mereka. Tetapi, ia bersujud memohon ampun layaknya seorang pengecut. Para pasukan Joui itu menertawakannya serta menudingnya. Hijikata pun tidak mengerti mengapa ia melakukan hal tersebut. Kemudian, seorang tokoh muncul menolong Hijikata. Ia adalah Itou Kamotarou. Ia juga seorang anggota *Shinsengumi* yang baru saja pulang dari tugasnya. Ia adalah orang yang dikenal dengan sebutan “*Master*” yang telah dibicarakan oleh kedua anggota *Shinsengumi* di awal cerita. Kedatangan Itou disambut meriah oleh Kondo hingga menggelar acara *nomikai* (acara minum-minum) di Markas *Shinsengumi*. Namun, Hijikata tidak begitu senang dengan itu dan justru sangat mencurigai Itou yang datang bersamaan dengan pengikutnya. Hijikata pun memberitahu kepada Kondo untuk berhati-hati dengan Itou. Ia menganggap bahwa kedatangan Itou memiliki maksud yang tidak baik dan ia juga berspekulasi bahwa Itou ingin mengambil tempat Kondo sebagai komandan. Tetapi, Kondo bersikeras untuk tidak mempercayai hal tersebut. Ketika Hijikata ingin menegaskan kembali spekulasinya, tiba-tiba ia meninggalkan ruangan sambil berlari hanya untuk menonton *anime*. Hal itu merupakan hal yang dianggap tabu bagi seorang *Shinsengumi*.

Hijikata menceritakan segala hal yang menimpanya kepada Okita sesaat setelah ia tertangkap basah olehnya. Setelah itu, Okita meminta tolong kepada Hijikata untuk membeli barang. Di Sore hari, *Shinsengumi* menggelar rapat sambil menunggu Hijikata. Tidak biasanya Hijikata terlambat dan hal itu sangat aneh bagi Kondo. Itou pun mulai membahas mengenai sikap Hijikata yang dianggap tidak dapat ditoleransi. Bahkan, ia sampai memprovokasi Kondo untuk menghukum berat Hijikata yang dipandang sebagai pemimpin dari *Shinsengumi* pun melanggar aturan yang ia telah buat. Di tengah pembicaraan, Hijikata pun muncul dengan membawa barang yang disuruh Okita, yaitu majalah *anime* dan roti yakisoba. Hijikata datang di waktu yang tidak tepat. Ternyata selama ini, Okita telah menjebak Hijikata dan bekerja sama dengan Itou. Oleh karena itu, Hijikata resmi dikeluarkan dari *Shinsengumi*.

Keesokan hari, cerita berpindah ke Kantor *Yorozuya*. Ada Gintoki dan Kagura yang sedang menonton TV. Mereka menonton acara debat antara *wota* dan *Otaku*. Kagura menonton acara tersebut karena ada *Shinpachi* yang ikut dalam

acara tersebut. Mereka juga terkejut karena ada Hijikata yang menghadiri acara tersebut. Hijikata dibawa ke Kantor *Yorozuya* oleh Shinpachi serta membicarakan tentang perubahan sikap dan penyebab ia keluar dari *Shinsengumi*. Ia mengkaitkan soal pedang yang ia pinjam waktu itu. Setelah itu, Gintoki dan teman-teman pergi menemui temannya yang bernama Tetsuko yang juga seorang penempa pedang. Tetsuko mengatakan bahwa pedang yang Hijikata bawa itu memang terkutuk. Dahulu, pedang itu merupakan bekas pembunuhan seorang *otaku*. Konon katanya pedang itu dapat melahap jiwa seseorang dan bekas jiwa *otaku* itu akan merasuki seseorang yang menggunakannya. Dengan kata lain, jiwa Hijikata yang asli akan menghilang. Setelah mendengar itu, Hijikata pun merokok untuk terakhir kali dan meminta tolong kepada *Yorozuya* untuk menyelamatkan *Shinsengumi*. Permintaan ini adalah permintaan terakhir dari jiwa asli Hijikata yang tidak lama lagi menghilang.

Gintoki dan teman-temannya pulang ke Kantor *Yorozuya*. Di tengah perjalanan, ada mobil *Shinsengumi* berhenti di depan mereka. Mereka memberitahu bahwa Yamazaki telah dibunuh dan ingin membawa Hijikata ke *Shinsengumi*. Namun ternyata mereka ingin membunuh Hijikata juga. Gintoki yang menyadarinya pun langsung menolongnya sehingga ia dikejar-kejar oleh *Shinsengumi*. Gintoki pun kabur dengan merebut mobil para *Shinsengumi* tersebut. Gintoki beralibi sebagai salah satu pasukan *Shinsengumi* sekaligus menghubungi Markas *Shinsengumi*. Mereka mendengar rencana kudeta anggota *Shinsengumi* dalam rangka pembunuhan Kondo Isao.

Rencana ini untuk merebut kursi komandan *Shinsengumi* dan rencana ini merupakan rencana yang dibuat oleh Itou agar ia menjadi komandan *Shinsengumi* dan ia juga merupakan dalang dari pembunuhan Yamazaki. Adapun adegan dimana Yamazaki mendengar semua rencananya Itou sehingga ia dibunuh. Tidak hanya itu, selama ini Itou juga telah bekerja sama dengan seseorang dari kelompok *Kiheitai* atau kelompok teroris yang bernama Kawakami Bansai.

Rencana pembunuhan ini dilaksanakan ketika Kondo pergi bersama Itou dan bawahannya dengan kereta menuju Bushu untuk merekrut anggota baru. Kondo pun berhasil dijebak karena ia hanya sendiri. Namun, Kondo tidak gentar. Ia malah

memuji Kondo karena berhasil menjebaknyanya. Tetapi, ia mengatakan bahwa pengikutnya Kondo tidak akan mengkhianatnya dan kenyataannya salah satu bawahannya, yaitu Okita datang menolongnya. Itou berspekulasi bahwa Okita selama ini adalah mata-mata dari kubu Hijikata. Namun, ia mengelak bahwa ia tidak ingin melayani Itou maupun Hijikata dan hanya melayani satu-satunya komandannya, yaitu Kondo Isao. Tiba-tiba gerbong belakang kereta meledak dan dengan cepat Okita menolong Kondo dan memindahkannya ke gerbong depan. Demi melindungi Kondo, Okita memotong engsel penyambung gerbong dan membiarkan Kondo disana.

Gintoki dan teman-temannya bergegas menuju kereta tersebut. Sampai di tujuan, Bansai muncul untuk menghadang mereka. Gintoki pun langsung menyerang Bansai, sedangkan Shinpachi, Kagura dan Hijikata fokus untuk menolong Kondo. Itou pun muncul dan menantang Hijikata bertarung. Hijikata yang masih menjadi pengecut itu berusaha untuk melepas pedang dari alasnya. Hijikata dengan tekad kuat demi melindungi komandannya, akhirnya berhasil dan pertarungan pun dimulai. Gintoki bertarung dengan Banzai, Hijikata bertarung dengan Itou dan Kagura bertarung melawan bawahan Itou bersama Okita. Sedangkan Shinpachi, ia bertugas untuk melindungi Kondo di gerbong depan.

Ketika pertarungan berlangsung, Hijikata melihat jembatan yang ada di depan diledakkan. Gintoki juga melihat itu. Selama ini, Bansai tidak berniat membantu Itou dalam aksi kudeta tersebut, melainkan menghabisi seluruh *Shinsengumi* dalam aksi kudetanya sendiri. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Banzai memanfaatkan Itou dalam rencananya sendiri untuk membunuh seluruh anggota *Shinsengumi* bersama dengan Itou sendiri.

Adapun muncul cerita *flashback* dari Itou. Itou teringat masa lalunya ketika ia terluka bukan karena tebasan Hijikata, melainkan diserang oleh anak buahnya Bansai. Dahulu saat masih kecil, Itou merupakan murid teladan dan terampil sehingga membuat teman-teman di Sekolah membencinya. Selain itu, ibu Itou pun juga membencinya karena semua keahliannya. Ibunya menganggap kelahiran Itou membuat kehidupan kakak kembarnya terenggut. Itou pun merasa hampa mendengar perkataan ibunya karena kehidupan tidak diterima di mana pun

meskipun ia sudah berusaha keras. Akhirnya ia sadar bahwa keinginannya hanya semua orang ingin menerima kehadirannya di dunia.

Saat ia hendak jatuh dari Jembatan, Kondo dan semua anggota *Shinsengumi* menolongnya. Bahkan, Hijikata pun juga menolongnya ketika Itou dihujani baku tembak oleh anak buahnya Banzai. Dan akhirnya, Itou sadar bahwa selama ini keinginannya sudah terkabulkan, yaitu ikatan yang telah lama terbentuk sejak masuk *Shinsengumi* yang dimana mereka semua menerima dan menghormati dirinya.

Saat yang sama, Gintoki yang sedang bertarung melawan Banzai pun juga harus bergegas menolong teman-temannya yang ada di Kereta. Ia pun dihadang berkali-kali oleh Banzai. Namun dengan tekad yang dimiliki Gintoki, Ia berhasil mengalahkan Banzai. Setelah Banzai dikalahkan, seluruh anggota *Shinsengumi* melakukan serangan balik kepada kelompok *Kiheitai* sehingga mereka mundur. Akhirnya, kekacauan ini selesai. Namun karena pemberontakan dari Itou tidak bisa ditoleransi, menurut aturan yang sudah diberlakukan kepada seluruh anggota *Shinsengumi* bahwa pengkhianatan harus dihukum mati. Itou pun mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota *Shinsengumi* yang telah menerimanya selama ini. Oleh karena itu, akhirnya Itou telah dihukum mati.

Keesokan hari di Markas *Shinsengumi*, ada upacara pemakaman kepada Yamazaki. Namun ternyata, Yamazaki belum mati karena pada waktu itu Banzai membiarkannya hidup. Tetapi, pemakaman itu tidak dianggap serius oleh semua anggota *Shinsengumi*. Yamazaki pun kesal dan akan mendobrak pintu di ruangan upacara tersebut. Ketika hendak mendobrak, Hijikata pun datang dari belakangnya sembari ikut mendobrak. Cerita diakhiri dengan Hijikata yang disambut kembali di *Shinsengumi* meskipun jiwa *otaku*-nya masih terpendam di jiwanya.

2.1.4 Latar

Latar menurut Abrams (1981) dalam buku Nurgiyantoro (2000:216) mengemukakan bahwa karya sastra tidak hanya didasari pada bagaimana alurnya dan siapa tokohnya saja, karya sastra juga didasari pada dimana atau kapan terjadinya suatu peristiwa serta bagaimana lingkungannya. Latar atau *setting*

merupakan pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar dibedakan menjadi tiga, yaitu: Latar tempat, Latar waktu dan Latar sosial.

1) Latar Tempat

Latar tempat merupakan salah satu latar yang seringkali muncul dalam karya sastra karena latar tempat menjadi titik letak dimana suatu kejadian dalam cerita tersebut terjadi. Latar tempat memfokuskan pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang dipergunakan mungkin berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, inisial tertentu, mungkin lokasi tertentu tanpa nama jelas (Nurgiyantoro, 2000:227). Dalam komik ini, banyak latar tempat yang hanya digambarkan melalui gambar sehingga penulis tidak dapat mengutip dialog yang memiliki inisial latar tempat yang ada di komik ini. Beberapa latar tempat yang terlihat dalam kutipan dialog adalah sebagai berikut.

a. Markas dan sekitarnya

Markas merupakan tempat yang umumnya berisi tentara militer apa pun. Markas yang dimaksudkan pada komik ini adalah Markas *Shinsengumi*. *Shinsengumi* adalah sebutan untuk tentara kepolisian di kota Edo. Sekitar markas tersebut menjadi tempat dimana jasad Yamazaki yang diduga terbunuh dan ketika Hijikata dipaksa untuk kembali kesana dengan maksud menyusul kepergian Yamazaki (dalam arti kematian).

新八：や 山崎さんが!!

新選組の軍団1：屯所の外で 血まみれで 倒れている 所を発見されたんですが。もう その時には。。。下手人はまだ見つかっておりません。

新選組の軍団2：とにかく！一度屯所に戻ってください。

土方：え。。。でも 拙者クビになった身だし。

新選組の軍団 2 : そんな事いってる場合じゃないでしょ!! さ 早く、副長も山崎の所へ。

Shinpachi: Yamazaki telah dibunuh!!

Shinsengumi 1: Kami menemukannya di **Luar Markas** dengan bersimbah darah. Dan disaat yang sama, dia telah...kami masih belum menemukan pelakunya.

Shinsengumi 2: Pokoknya, tolong kembalilah ke **Markas** dulu.

Hijikata: Eh...tapi saya kan sudah dipecat.

Shinsengumi 2: Sekarang bukan saatnya mengatakan hal itu!! Ayo cepatlah, pak wakil juga menyusullah ke tempatnya Yamazaki.

Gintama (2003,19:73)

b. Kereta

Kereta merupakan tempat dimana rencana pembunuhan Kondo terjadi. Tempat itu juga merupakan tempat pertarungan para tokoh-tokoh terjadi. Gintoki, Hijikata, Shinpachi dan Kagura segera pergi menuju TKP setelah mengetahui rencana tersebut.

新選組の軍団：伊東さんの仕込んだ通り。。。隊士募集の遠征につき既に列車の中。つき従う隊士は、全て伊東派の仲間。奴はたった一人だ。近藤の地獄行きは決まった。

Pasukan *Shinsengumi*: Sesuai dengan rencana Itou, Mereka sedang perjalanan **Kereta** untuk merekrut anggota baru. Seluruh anggota yang bersama (Kondo) itu adalah sekutu kita (pasukan Itou). Dia hanya sendirian. Perjalanan Kondo ke Neraka, sudah hampir sampai.

Gintama (2003, 19:77-78)

2) Latar Waktu

Selain latar tempat, latar waktu juga merupakan salah satu latar yang seringkali muncul dalam karya sastra karena latar waktu dapat memberi penjelasan jelas kapan suatu peristiwa dalam cerita tersebut terjadi. Latar waktu memfokuskan pada waktu ketika suatu peristiwa terjadi dalam cerita. Menurut Nurgiyantoro (2000:230), Latar waktu adalah latar berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.

Mengenai latar waktu, masalah penulisan latar waktu dalam karya naratif memiliki makna tertentu. Menurut Genette (1980) melalui buku Nurgiyantoro (2000:231) bahwa penulisan latar waktu memiliki makna ganda: di satu pihak menyoroti pada waktu penceritaan, waktu penulisan cerita, dan di pihak lain menunjuk pada waktu dan urutan waktu yang terjadi dan dikisahkan dalam cerita. Dalam komik ini, latar waktu yang dapat penulis ambil adalah sebagai berikut.

a. Zaman Edo

Cerita dari komik *Gintama* secara umum berlatar belakang Zaman Edo. Hal ini terlihat dari dialog tentang kabar mengenai seseorang (Itou) yang telah kembali dari bertugas.

新選組の軍団 1 : 聞いたか？^{きんきん}近々あの人^おが仕事^お終えて江戸に戻ってくるらしいよ。

Pasukan *Shinsengumi* 1: Kau sudah dengar? Katanya orang itu akhirnya menyelesaikan tugasnya dan kembali ke **Edo**.

Gintama (2003, vol: 19:5)

Pada dialog di atas, ada kata “Edo” (江戸). Edo merupakan nama kota pada Zaman Edo sebelum diganti dengan nama Tokyo pada Zaman Meiji. (<https://en.wikipedia.org/wiki/Edo>, diakses pada, 14 Juli 2022)

3) Latar Sosial

Setiap cerita pada suatu karya pasti menyertakan kondisi dan perilaku dalam kehidupan sosial di masyarakat. Hal ini berhubungan pada latar sosial. Latar sosial adalah latar yang memfokuskan pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi (Nurgiyantoro, 2000:233).

Latar sosial melingkupi tata cara kehidupan sosial di masyarakat dalam lingkup yang cukup kompleks. Salah satunya, dapat berupa kebiasaan hidup, adat

istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap dan lain-lain. Di samping itu, latar sosial juga berkaitan dengan status sosial tokoh yang bersangkutan, misalnya rendah, menengah atau atas.

a. Kehidupan Zaman Edo

Zaman Edo merupakan zaman dimana negeri Jepang menuju era modern. Penggambaran Zaman Edo di komik *Gintama* agak berbeda dengan sejarah Jepang pada umumnya. Penggambaran Zaman Edo disini lebih mirip seperti negeri Jepang yang telah dijajah oleh bangsa asing. Hal ini terlihat dari percakapan Bansai ke Gintoki mengenai hal yang ia lindungi.

万斉：白夜又アア!! 貴様は何がために戦う? 何がために命をかける? ^{もはや}最早、侍の世界の崩壊は免れぬ。晋助が手をくださずとも。この国はいずれ腐り落ちる。ぬしが一人あがいたところで止まりません!!この国に護る価値など最早ない!天人に食いつくされ、^{みにくく}醜く腐る国に^{いさぎよ}潔く^{いんどう}引導を渡してやるが^{さむらい}侍の役目!この国は^{はら}腹を切らぬばならぬ!!

Bansai: *SHIROYASHA!!* Apa yang sebenarnya kau pertarungkan ini? Apa tujuan kau mengorbankan nyawamu!? **Dunia para samurai segera berakhir! Meskipun tanpa campur tangan Shinsuke, Negeri ini akan tetap runtuh. Kau hanya sendiri, kau takkan dapat mencegah hal itu! Tak ada gunanya lagi melindungi negara ini! Negeri yang telah membusuk dirampas oleh Amanto ini, sudah seharusnya dilepaskan oleh para samurai ke alam baka! Negeri ini pantas melakukan Harakiri saja!**

Gintama (2003, vol: 20:6)

Percakapan ini menjelaskan bagaimana kekecewaan Bansai mengenai keadaan negeri Edo yang telah tercemar dengan *Amanto* ini. Ia mengatakan bahwa “Dunia para samurai segera berakhir” yang artinya bahwa kedudukan Samurai pada zaman itu sudah terbuang sehingga keberadaan para samurai kian menghilang. Alasan mengapa *Amanto* digambarkan sebagai alien di komik ini adalah karena *Amanto* merupakan representasi dari bangsa asing yang menginvasi Jepang pada akhir Zaman Edo.

2.2 Alih Wahana

Belakangan ini, banyak karya-karya sastra yang diubah kedalam media lain seperti dari komik ke dalam film, drama, animasi bahkan musik. Hal ini disebabkan para penikmat saat ini lebih menyukai karya berbentuk *visual* (gambar). Sehingga terjadi proses pengubahan dari media satu ke media lainnya. Proses pengubahan karya sastra ini disebut juga kajian alih wahana. Alih wahana merupakan proses perubahan dari karya ke karya yang lain.

Alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran dan pemindahan dari satu jenis karya seni ke jenis karya seni lain. Wahana berarti kendaraan, jadi alih wahana adalah proses pengalihan dari satu jenis 'kendaraan' ke jenis 'kendaraan' lain. Sebagai 'kendaraan', suatu karya seni merupakan alat yang bisa mengalihkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain (Damono, 2018:9). Wahana juga diartikan sebagai medium yang dipergunakan untuk mengungkapkan, mencapai atau memamerkan gagasan atau perasaan. Medium yang dimaksud adalah karya seni seperti novel, cerpen, komik dan sebagainya dapat digunakan sebagai wahana untuk mengungkapkan gagasan atau pesan yang disampaikan melalui cerita di dalamnya.

Alih wahana memiliki keterkaitan dengan hubungan-hubungan antarmedia yang terkait satu sama lain. Setidaknya, ada dua konsep penting yang dicakup oleh istilah itu: pertama, wahana adalah medium yang dimanfaatkan untuk mengungkapkan sesuatu; kedua, wahana adalah alat untuk membawa atau memindahkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain. 'Sesuatu' yang bisa dialihkan itu bisa berwujud ide, gagasan, amanat, perasaan atau 'sekadar' suasana (Damono, 2018:9-10).

Alih wahana juga berarti pengubahan bentuk, pengubahan bentuk dari yang lama ke bentuk yang baru. Ketika sebuah karya seni beralih wahana, maka mengalami pengubahan dan penyesuaian dengan wahana yang baru. Alih wahana pada hakikatnya akan menuntut perubahan watak, ciri, atau 'pesan', karena unsur-unsur lama tidak akan dapat dipertahankan ketika dipindahkan ke bentuk yang baru.

Oleh sebab itu, alih wahana akan selalu menghasilkan karya yang baru (Damono, 2012:24).

Alih wahana seringkali dikaitkan terhadap proses transformasi. Transformasi menurut KBBI (edisi 4: 2008) adalah perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi). Selanjutnya, Nurgiyantoro (2007:18) mengemukakan, transformasi adalah perubahan suatu hal atau keadaan. Bentuk perubahan, ada kalanya berubah kata, kalimat, struktur dan isi karya sastra itu sendiri (Ekranisasi, Transformasi, dan Alih Wahana (ruangwarna.com), diakses pada, 7 Agustus 2022). Jika dikaitkan pada pengertian alih wahana, dapat disimpulkan bahwa definisi transformasi adalah proses pemindahan atau pertukaran suatu bentuk karya ke bentuk karya lain, yang dapat menghilangkan, memindahkan atau mengganti unsur pada suatu karya.

Peralihan wahana pada batas tertentu juga berarti alih kode; dalam makna demikianlah studi alih wahana akan memberi leluasa kepada penulis untuk memaparkan serta menguraikan masalah yang sebelumnya tidak disadari pentingnya. Terdapat beberapa istilah yang biasa dikenal dalam kaitannya dengan kegiatan atau hasil alih wahana adalah, antara lain, ekranisasi, musikalisasi, dramatisasi, dan novelisasi (Damono, 2018:12).

Proses alih wahana, terdapat ekranisasi yang menjadi salah satu metode yang sering digunakan pada transformasi karya sastra. Ekranisasi berasal dari bahasa perancis, yaitu *l'ecran* yang berarti layar. Istilah ini mengacu ke alih wahana dari suatu benda seni (biasanya yang termasuk sastra) ke film (Damono, 2018:12). Eneste (1991:60-61) menjelaskan bahwa ekranisasi adalah proses pelayaran-putihan atau memindahkan sebuah karya seni (biasanya karya sastra) ke dalam film. Selanjutnya Eneste menjelaskan proses ekranisasi merupakan perubahan dari alat yang dipergunakan, cara menggarap, cara menikmati, dan waktu menikmati. Proses ekranisasi dapat mengubah karya seni tulisan menjadi karya gambar bergerak secara berkelanjutan. Eneste (1991:61-62) juga menyampaikan bahwa pemindahan karya sastra ke layar lebar atau film mau tidak mau akan menimbulkan berbagai perubahan dalam film. Perubahan tersebut adalah sebagai berikut.

1) Pengurangan

Pengurangan adalah penghapusan suatu unsur dari karya asli yang akan diadaptasi ke karya lain. Eneste (1991:61) menyatakan bahwa pengurangan dapat dilakukan terhadap unsur intrinsik pada karya sastra seperti alur, tokoh, latar dan yang lainnya. Biasanya sutradara atau penulis skenario yang bertanggung jawab dalam penggarapan karya sastra ke film telah memilih bagian-bagian yang penting dalam cerita yang akan ditampilkan.

Tujuan dari pengurangan pada proses enkranisasi biasanya untuk mempersingkat durasi film sehingga film tidak terasa lama dan untuk membatasi teknis film karena tidak semua adegan atau cerita dalam karya sastra akan ditampilkan di dalam film.

2) Penambahan

Penambahan adalah pemberian unsur tambahan seperti alur, tokoh, latar dan yang lainnya ketika karya sastra diadaptasikan ke dalam film. Penambahan pada karya yang akan diadaptasi, tentu akan adanya pertimbangan dengan sutradara dengan si kreator (penulis, *mangaka* dsb.). Ada banyak pula film yang menambahkan adegan yang tidak tertulis atau yang tidak tercantum pada karya sastra orisinalnya.

Menurut Eneste (1991:64-65), penambahan dalam proses enkranisasi tentu mempunyai alasan. Misalnya, dikatakan bahwa penambahan itu penting jika dilihat dari segi *filmis*. Selain itu, penambahan dilakukan karena masih relevan dengan cerita keseluruhan.

Penambahan pada komponen cerita atau alur selama masih relevan dan tidak mengubah cerita keseluruhan, umumnya masih dapat diterima oleh para penikmat. Biasanya, tujuan dari penambahan tersebut agar dapat mempertegas dan memperjelas sebuah peristiwa pada cerita atau untuk memperkenalkan tokoh dan latar pada cerita.

3) Perubahan Variasi

Perubahan variasi adalah hal ketiga yang memungkinkan terjadi dalam proses alih wahana dari karya sastra ke film. Menurut Eneste (1991:65), ekranisasi memungkinkan terjadinya variasi-variasi perubahan antara karya *original* (novel, komik dsb.) dan film. Tujuannya agar karya yang diadaptasikan pada film menjadi lebih bervariasi. Perbedaan alat-alat yang digunakan dalam proses alih wahana atau ekranisasi tersebut, dapat menimbulkan terjadinya variasi-variasi tersebut. Selain itu, pengurangan dan penambahan juga mempengaruhi terjadinya perubahan variasi.

Terjadinya variasi dalam proses ekranisasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain media yang digunakan, persoalan penonton, dan durasi film. Erneste (1991:67) menyatakan bahwa dalam mengalih-wahanakan sebuah karya sastra ke film, pembuat film merasa perlu membuat variasi-variasi dalam film, sehingga film terkesan tidak sama dengan karya orisinalnya.

2.3 Komik

Zaman sekarang, masyarakat sudah jarang membaca karya sastra yang berbentuk tulisan saja, seperti: novel, puisi dan sebagainya. Mereka lebih menyukai karya sastra bergambar, khususnya komik. Komik adalah suatu bentuk karya sastra yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2005) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberi hiburan kepada para pembacanya. Komik mempunyai cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi-aksi. (Memahami Sastra Lisan Melalui Komik | Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa - Kemendikbudristek (kemdikbud.go.id), diakses pada 8 Agustus 2022, 16:34)

Komik merupakan kumpulan gambar baik berwarna atau tidak yang berisikan tokoh-tokoh yang memerankan sebuah cerita. Komik disertai teks pendukung untuk memperjelas alur cerita sehingga komik mudah dipahami isi ceritanya. Menurut Scott McCloud (2002:9), definisi komik adalah kumpulan

gambar dengan fungsi menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi penikmatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun rapi dan saling berhubungan antara gambar dengan kata-kata yang disajikan pengarangnya. Umumnya, komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri (Pengertian Komik Menurut Para Ahli, Ciri-Ciri dan Jenisnya (ayoksinau.com), diakses pada 8 Agustus 2022, 16:36).

Dahulu, komik hanya memiliki cerita yang *simple* dan rata-rata ber-*genre* komedi (lucu). Daryanto (2010:27) mengatakan bahwa komik sebagai suatu bentuk sajian cerita yang sederhana dengan seri gambar yang lucu sehingga digemari masyarakat baik anak-anak maupun orang dewasa. Namun dilihat dari perkembangannya, sekarang komik tidak hanya memiliki sajian cerita yang sederhana atau seri gambar yang lucu saja, tetapi komik juga memiliki sajian cerita yang kompleks atau seri gambar yang bervariasi tergantung *genre* komiknya.

Adapun komik yang dibuat harus sesuai dengan narasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penulis komik harus memperhatikan dan menyusun unsur-unsur pembangun cerita secara terstruktur sebelum digambarkan ke dalam komik. Adapun komik seringkali dikaitkan dengan proses alih wahana. Alasannya adalah komik juga merupakan objek karya yang dapat dialihwahanakan ke karya yang lain. Banyak komik yang dijadikan *anime*, film, drama dan jenis karya lainnya.

2.4 Film

Ada kalanya masyarakat seringkali menonton film untuk mengisi waktu kosong mereka. Maka tidak heran jika banyak masyarakat yang berbondong-bondong pergi ke Bioskop untuk menonton film yang mereka nantikan atau disukai. Film dalam kamus besar Bahasa Indonesia, memiliki arti sebagai selaput tipis yang terbuat dari seluloid yang berfungsi sebagai tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) maupun gambar positif (yang akan dimainkan di Bioskop). Selain itu, film juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup

(KBBI, 1999) (<https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/10/pengertian-film-sejarah-fungsi-jenis-jenis-unsur.html>), diakses pada 8 Agustus 2022, 16:39).

Film juga berarti sebuah industri, yang mengutamakan eksistensi dan ketertarikan cerita yang dapat melibatkan banyak orang dan sebagai bagian produksi di suatu masyarakat dan dipandang dalam hubungannya dengan produk-produk lainnya. Menurut Ibrahim (2011) dalam buku *Pengantar Teori Film*, Film juga termasuk bagian komunikasi yang merupakan bagian terpenting dari sebuah sistem yang digunakan oleh individu maupun kelompok yang berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan.

Secara harfiah film adalah *cinematographie*. *Cinematographie* berasal dari kata *cinema* yang memiliki arti “gerak”. *Tho* atau *phytos* yang memiliki arti “cahaya”. Oleh karena itu, film juga diartikan sebagai melukis sebuah gerak dengan memanfaatkan cahaya. Selanjutnya, Ibrahim (2011) dalam buku *Pengantar Teori Film (2020:2)* menyatakan bahwa film juga memiliki arti sebagai dokumen sosial dan budaya yang membantu mengkomunikasikan zaman ketika film itu dibuat bahkan sekalipun tak pernah dimaksudkan untuk itu. Javandalasta (2011) dalam buku *Pengantar Teori Film (2020:2)*, juga menyatakan bahwa film merupakan rangkaian gambar bergerak dan membentuk suatu cerita yang dikenal dengan sebutan *movie* atau video. Film sebagai media *audio visual* yang terdiri dari potongan gambar yang disatukan menjadi kesatuan utuh, dan memiliki kemampuan dalam menangkap realita sosial budaya, tentu membuat film mampu menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya dalam bentuk media *visual*.

Jenis kesenian apa pun dapat dijadikan film: tarian, nyanyian, sastra, drama dan bahkan tulisan. Hal ini menjadi alasan mengapa pembuatan film sering dikaitkan dengan proses alih wahana. Namun, dalam pembuatan film tersebut harus melibatkan banyak pihak dan tidak dapat dilakukan secara individu. Tidak hanya dilakukan oleh sutradara saja, sutradara memerlukan sejumlah orang lain untuk membuat film bersama, seperti aktor/aktris, juru kamera, editor, penulis skrip dan berbagai fungsi lainnya.

Berdasarkan ketiga teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori-teori yang digunakan pada penelitian ini berpacu pada pemaparan unsur-unsur pembangun cerita yang tercantum pada komik serta membahas bagaimana proses alih wahana dari komik ke film *live action*.

