

BAB IV

SIMPULAN

Bab ini merupakan kesimpulan dari permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya. Berikut kesimpulan yang penulis jabarkan. Selain itu penulis juga memberikan masukan dan saran bagi penulis berikutnya.

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, penulis menyimpulkan bahwa komik *Gintama* volume 19-20 (chapter 158-168) dan film *live action Gintama 2: Rules are Made to be Broken* memiliki tema dan cerita yang sama. Pada komik volume 19-20 (chapter 158-168) dan film *live action*-nya memiliki tema yang sama, yaitu tentang pemberontakan karena menceritakan tentang krisis berupa kudeta yang terjadi di dalam organisasi kepolisian bernama *Shinsengumi*. Selanjutnya, komik *Gintama* volume 19-20 (chapter 158-168) memiliki empat tokoh utama dan tiga tokoh pendukung. Alur yang digunakan dalam cerita ini menggunakan alur campuran. karena alur cerita pada komik ini berjalan lurus dengan sedikit selingan cerita *flashback*. Latar tempat adalah Markas *Shinsengumi* dan sekitarnya serta Kereta. Latar waktu yang digunakan adalah Zaman Edo serta penggambaran kehidupan pada Zaman Edo yang dijadikan sebagai latar sosial.

Selanjutnya adalah pembahasan mengenai analisis data pemaparan proses-proses alih wahana dari komik ke film *live action*. Metode alih wahana yang digunakan adalah metode ekranisasi, yaitu proses perubahan bentuk karya sastra tulisan menjadi bentuk film. Metode ini meliputi tiga elemen dalam proses alih wahana, yaitu: Pengurangan, Penambahan dan Perubahan Variasi. Pada film *live action Gintama 2: Rules are Made to be Broken*, ada unsur-unsur pembangun cerita yang mengalami perubahan-perubahan dari karya komik aslinya.

Pertama, ada proses pengurangan pada komik yang dialihwahanakan ke versi *live action* yang terjadi pada tokoh, alur dan latar. Ada tiga tokoh yang mengalami proses pengurangan. Adapun tiga alur yang mengalami proses pengurangan serta dua latar tempat yang juga dihilangkan. Kedua, ada proses penambahan pada komik yang dialihwahanakan ke versi *live action* yang terjadi pada tokoh, alur dan latar. Ada proses penambahan pada enam tokoh. Adapun empat alur yang juga mengalami proses penambahan serta tiga latar tempat yang ditambahkan di versi *live action*. Ketiga, ada proses perubahan variasi pada komik yang dialihwahanakan ke versi *live action* yang terjadi pada tokoh, alur dan latar. Ada dua tokoh yang mengalami perubahan variasi. Adapun tiga alur yang juga mengalami proses perubahan variasi serta dua latar tempat yang juga mengalami hal yang serupa.

Menurut penulis, proses alih wahana ini sangat mempengaruhi segala unsur dari karya sastra aslinya. Sebab tidak semua unsur dari karya sastra aslinya dapat diambil untuk menghasilkan karya baru. Adapun kelebihan dan kekurangan yang ada di karya *live action*. Kelebihannya adalah cerita di film *live action* lebih menarik karena cerita dan adegan aksi pada film dapat disaksikan secara hidup. Selain itu, ceritanya juga terkesan lebih luas. Namun, kekurangan pada *live action* adalah terlalu banyak tokoh yang kurang penting yang ditambahkan sehingga membutuhkan banyak biaya dalam produksi film tersebut.

4.2 Saran

Menurut penulis, proses pembuatan penelitian ini cukup memberikan kendala bagi penulis sehingga penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis juga menyadari ada yang kurang dari penelitian ini, khususnya data yang disajikan. Oleh karena itu, penelitian mengenai proses alih wahana ini harus lebih rinci lagi dalam meneliti dua wahana untuk mencari perbedaan berupa dari pengurangan, penambahan dan perubahan variasi. Oleh karena itu, penulis berharap penelitian ini dikembangkan lagi bagi penulis berikutnya yang ingin meneliti alih wahana.