

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Jepang dikenal memiliki berbagai macam budaya yang terdiri dari budaya tradisional dan budaya modern salah satunya budaya populer Jepang. Budaya populer Jepang yang banyak diminati berupa *fashion, music, manga, anime, dan cosplay*. Orang Jepang sangat kreatif dalam membuat sesuatu dan menghasilkan sebuah karya yang bernilai. (<https://we-xpats.com>).

Jepang sebagai salah satu bangsa yang pernah terisolasi kemudian menjadi bangsa dengan masyarakat industri yang sangat berpengaruh. Negara Jepang dahulu sangat tertutup atas kebijakan *Sakoku* yang diterapkan pada jaman Edo, dibawah kepemimpinan Tokugawa Iemitsu tahun 1633. Zaman Edo sendiri berlangsung pada tahun 1603-1866. (<https://jurnal.uai.ac.id>).

Setelah kalah dalam perang dunia II, Jepang menjadi negara yang sangat aktif dalam dunia industri terutama bidang kebudayaan dengan memperkenalkan budaya mereka salah satunya budaya populer dengan memproduksi banyak *anime* dan *manga* yang menjadi sangat populer sekaligus untuk memperbaiki perekonomian negara mereka.

Manga dan *anime* yang dibuat untuk berbagai kalangan tidak hanya anak muda saja bahkan era sekarang *manga* dan *anime* juga diminati mulai dari anak-anak kecil sampai orang dewasa di Jepang. Perkembangannya juga semakin meningkat dari tahun ke tahun, bahkan produksi *anime* Jepang sukses di pasarkan ke berbagai negara dan sangat populer.

Manga adalah istilah dalam bahasa Jepang yang merupakan cerita bergambar atau komik. Menurut Gravett (2008: 8) manga adalah komik yang dibuat di Jepang atau oleh orang Jepang dengan menggunakan bahasa Jepang dan gaya yang dikembangkan pada akhir abad ke-19 di Jepang. Dalam bahasa Jepang, kata manga (dibaca man-ga) 漫画 atau まんが merupakan susunan dari dua suku kata yaitu 漫 “man-“ yang artinya acak, bebas dan 画 “-ga” yang berarti gambar.

Buku yang ditulis Parastuti dan Ismi (2021: 7) Istilah manga pertama kali tercipta dan populer di zaman Edo yang pada saat itu ada seorang pemahat kayu yang juga merupakan seorang seniman yaitu Hokusai Katsushika yang menciptakan istilah Hokusai Manga. *Manga* menjadi sebuah karya yang memiliki banyak penikmat dan menjadi salah satu budaya populer Jepang. Pada era sekarang, *manga modern* tidak bisa lepas dari *anime*, sudah banyak *manga* yang di adaptasi atau di alih wahanakan menjadi *anime* ataupun *live action*.

Adaptasi atau alih wahana yang merupakan proses perubahan bentuk karya sastra dari satu media menjadi media lain. Alih wahana pada hakikatnya tidak terlepas dari hubungan-hubungan antarmedia (Damono, 2018: 9). Dalam alih wahana proses perubahan disebut ekranisasi. Ekranisasi adalah bentuk intertekstual dari sebuah karya sastra. Intertekstual adalah keterkaitan antara satu teks dengan teks lainnya yang menghasilkan satu karya baru. Menurut Kristeva (dalam Damono, 2018: 203) menyatakan bahwa proses bertemunya berbagai jenis teks dalam satu teks atau satu interteks disebut intertekstualitas. Bagi Kolker (2002: 128) intertekstualitas adalah sebuah persepsi beberapa teks dengan mempertimbangkan budaya yang berkembang pada saat itu.

Selain mengadaptasi dari novel ataupun *manga*, terdapat juga *anime original* yang dimana isi ceritanya tidak mengadaptasi dari *manga*, *game* ataupun karya lain. Kemajuan teknologi Jepang yang juga sangat maju membuat bentuk-bentuk *anime* bermacam-macam, ada yang *characternya* bentuk 2D dan juga 2,5D ataupun 3D.

Anime (アニメ) merupakan istilah animasi dalam bahasa Jepang. Kata *anime* terdiri dari bentuk 3 karakter katakana yaitu a (ア), ni (ニ), me (メ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris yaitu “Animation” yang diucapkan dalam bahasa Jepang sebagai “Anime-shon”. Adapun pengertian *anime* bahwa animasi merupakan kumpulan gambar atau ilustrasi yang digambar melalui perantara dan disusun berurutan lalu rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan tertentu sehingga rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. (Hidayatullah dkk, 2011: 63).

Manga dan *anime* merupakan karya fiksi. Karya fiksi menunjuk pada sesuatu yang bersifat rekaan, khayalan, sesuatu yang tidak ada dan tidak terjadi sungguh-sungguh sehingga tidak perlu dicari kebenarannya pada dunia nyata. Manga termasuk ke dalam jenis prosa bersifat fiksi yang dibuat secara imajinatif, kreatif dan estetis dimana menurut Abrams (dalam Nurgiyantoro, 2013: 2) fiksi merupakan karya naratif yang isinya tidak menyanan pada kebenaran faktual atau sesuatu yang benar-benar terjadi.

Manga Toaru Majutsu no Index Gaiden: Toaru Kagaku no Railgun 「とある魔術の禁書目録外伝 とある科学の超電磁砲〈レールガン〉」 lebih dikenal dengan *Toaru Kagaku no Railgun* 「とある科学の超電磁砲」 (*A Certain Scientific Railgun*) adalah *spin-off* dari *Toaru Majutsu no Index* 「とある魔術の禁書目録」 atau *A Certain Magical Index* yang ditulis oleh Kamachi Kazuma dan diilustrasikan oleh Fuyukawa Motoi.

Manga Toaru Kagaku no Railgun merupakan *spin-off* atau cerita sampingan dari seri utamanya berjudul *Toaru Majutsu no Index* yang mulai di serialisasikan pada bulan April 2007 di *Monthly Comic Dengeki Daioh*. Volume pertama rilis pada 10 November 2007 dan pada 27 Maret 2023 sudah terdapat 18 volume yang telah diterbitkan. Tidak lama kemudian pada *manga series* ini diadaptasi menjadi *anime series* yang di produksi oleh J.C. Staff dan disutradarai oleh Tatsuyuki Nagai yang tayang pada 3 Oktober 2009 dan 20 Maret 2010.

Tanggal 24 Juli 2010, rilis episode bonus yang disertakan dengan buku visualnya. Seri *anime Toaru Kagaku no Railgun* memiliki 3 *season*, untuk *season* 1 dan 2 (*Toaru Kagaku no Railgun* dan *Toaru Kagaku no Railgun S*) masing-masing memiliki 24 episode sedangkan untuk *season* 3 (*Toaru Kagaku no Railgun T*) hanya memiliki 20 episode. Terdapat juga episode khusus OVA yang rilis pada 29 Oktober 2010.

Seri *manga Toaru Kagaku no Railgun* ini ber-*genre action, fantasy* dan *sci-fi* dengan mengusung tema dunia sains dengan berbagai eksperimen dan kekuatan super atau esper. *Manga* karya Kamachi Kazuma ini mendapat *score* 8.27 pada situs *MyAnimeList*, dilihat dari *score* tersebut dapat dikatakan seri ini sangat menarik

perhatian pembaca dan lebih populer dari seri utamanya yaitu *Toaru Majutsu no Index* yang hanya mendapat *score* 7.76. Lalu untuk versi adaptasinya versi *anime* mendapat *rating* 7.5/10 via IMDb dan lebih tinggi dari seri utamanya yang hanya mendapat *rating* 6.8/10.

Seri *Railgun* ini berfokus pada perspektif Misaka Mikoto beserta dengan 3 temannya ialah Shirai Kuroko, Uiharu Kazari dan Saten Ruiko. Misaka Mikoto yang merupakan seorang esper level 5 terkuat ketiga dari tujuh orang berlevel 5 di kota akademi. Perjalanan Misaka bersama teman-temannya di kota akademi yang penuh dengan misteri eksperimen terhadap manusia. Shirai Kuroko dan Uiharu Kazari yang merupakan anggota *judgement* yang menegakkan hukum di kota akademi. Hari demi hari dilewati Misaka bersama teman-temannya dimana mereka bertemu dengan banyak orang-orang bermasalah dan pengguna *level upper*.

Level Upper adalah sebuah *audio file* yang dibuat oleh Kiyama Harumi yang dapat mengubah gelombang otak para esper untuk membentuk suatu jaringan gelombang otak dengan menggunakan bidang difusi AIM esper sebagai protokol umum agar setiap otak terhubung menjadi satu jaringan dan hal itu membuat para esper yang memiliki kekuatan yang sama akan berbagi pengalaman menggunakan kekuatan menjadi efisien. Para esper level rendah ataupun yang tidak memiliki kekuatan akan memiliki kekuatan dan levelnya akan naik, namun *level upper* memiliki efek samping yang dapat membuat penggunanya pingsan dan koma. Misaka melawan Kiyama Harumi dan juga melawan AIM Burst yang keluar dari dalam tubuh Kiyama akibat dari penggunaan *level upper* tersebut. Kiyama Harumi memberikan penawarnya kepada Uiharu, dan penawar tersebut berhasil disebarkan dan AIM Burst dapat dimusnakan oleh Misaka.

Menurut sinopsis diatas, peneliti ingin mengkaji proses perubahan dan perbedaan isi cerita dari *manga* menjadi sebuah *anime* yang dinamakan alih wahana. Peneliti sangat tertarik meneliti *manga Toaru Kagaku no Railgun* volume 1-3 (*level upper arc*) karena terdapat berbagai perbedaan isi dari *manga* yang kemudian diadaptasikan ke dalam *anime season* pertamanya pada episode 1-12 dari total 24 episode.

1.2 Penelitian yang Relevan

Setelah peneliti melakukan peninjauan kepustakaan terhadap *anime Toaru Kagaku no Railgun* ini ternyata *anime* ini belum pernah dikaji dan diteliti dengan pendekatan dan teori apapun. Tetapi penelitian yang peneliti lakukan memiliki kesamaan membahas teori perubahan dari satu media ke media lain yang disebut sebagai alih wahana dengan penelitian relevan lainnya namun berbeda objek penelitiannya. Sebagai pertimbangan, penulis mencantumkan beberapa penelitian tersebut :

1. Fatih Hikam Al Hawarismi (2017) dari Universitas Diponegoro dengan judul *Analisis Proses Alih Wahana Dari Light Novel Ke Anime Gate: Jietai Kanochi Nite Kaku Tatakaeri*. Penelitiannya membahas mengenai proses pengadaptasian dari sebuah bacaan menjadi karya visual atau dapat disebut dengan proses alih wahana dari sebuah novel menjadi *anime*. Hasil dari penelitian ialah menunjukkan struktur pembangun novel dan perubahan yang terjadi dari novel ke *anime*. Persamaan dari penelitian penulis dengan penelitian Fatih adalah membahas proses alih wahana dari karya tulis menjadi *anime*. Perbedaannya terdapat pada objek penelitiannya yaitu judul *anime* dan media alih wahana-nya yang dimana penelitian Fatih menggunakan media *light novel* menjadi *anime*, sedangkan penulis dari media *manga* menjadi *anime*.
2. Siti Nafisatun Khoiriyah (2021) dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan judul penelitian *Analisis Alih Wahana Anime Tokyo Ghoul Season Satu Ke Dalam Tokyo Ghoul Live Action Ditinjau Dari Alur Dan Mise-En-Scene*. Penelitian ini meneliti proses alih wahana *anime* menjadi *live action* dilihat dari segi alur dan *mise-en-scene*. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan adanya pengurangan, penambahan maupun perubahan variasi yang tidak mengubah esensi cerita secara menyeluruh dan menunjukkan tidak semua bagian cerita dapat di alih wahanakan. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Siti adalah membahas proses alih wahana dari media yang berbeda. Perbedaannya adalah objek penelitian Siti menggunakan media *anime* yang dialih wahanakan menjadi sebuah *live*

action, sedangkan penulis dari *manga* menjadi *anime*, lalu penulis tidak menggunakan teori *mise-en-scene* untuk menelaah isi atau adegan dari *manga* kemudian judul *anime* juga berbeda dengan penelitian penulis.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh budaya populer Jepang khususnya *manga* dan *anime* di dunia internasional.
2. Terdapat perkembangan industri *manga* dan *anime* di Jepang pasca Perang Dunia II.
3. Adanya perkembangan karya fiksi di Jepang dengan berbagai genre.
4. Adanya unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam *manga Toaru Kagaku no Railgun*.
5. Adanya proses alih wahana dapat terjadi pada *manga* ke *anime* juga ke *live action*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar masalah penelitian tidak meluas maka penulis membatasi masalah penelitian pada:

1. Analisis unsur intrinsik pada *manga* volume 1-3 dan *anime season 1* episode 1-12.
2. Proses alih wahana dari *manga* menjadi *anime*.
3. *Manga Toaru Kagaku no Railgun* vol 1-3.
4. *Anime Toaru Kagaku no Railgun season 1* episode 1-12.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas rumusan masalah yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Apa saja unsur intrinsik pada *manga Toaru Kagaku no Railgun* volume 1-3 dan *anime Toaru Kagaku no Railgun season 1* episode 1-12 ?

2. Bagaimana proses alih wahana yang terjadi dari *manga* menjadi *anime* dalam seri *Toaru Kagaku no Railgun* ?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan unsur intrinsik yang terkandung dalam *manga* dan *anime Toaru Kagaku no Railgun*.
2. Menjelaskan bagaimana proses alih wahana atau perubahan yang terjadi dari *manga* menjadi *anime* seri *Toaru Kagaku no Railgun*.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori yang penulis gunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Teori Struktural Fiksi

Dalam Nurgiyantoro (2013: 2) Fiksi adalah karya imajinatif, kreatif dan estetis. Istilah fiksi berarti cerita rekaan atau cerita khayalah yang isinya tidak menyanan pada kebenaran factual atau sesuatu yang tidak benar-benar terjadi. Salah satu karya fiksi ialah *manga*, yang merupakan sebuah prosa teks naratif. Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2013:

5) fiksi memiliki beberapa jenis diantaranya:

- fiksi historis (*historical fiction*) jika yang menjadi dasar penulisan fakta Sejarah,
- Fiksi biografis (*biographical fiction*) jika yang menjadi dasar penulisan fakta biografis,
- fiksi sains (*science fiction*) jika yang menjadi dasar penulisan fakta ilmu pengetahuan.

Ketiga karya sastra tersebut dikenal dengan sebutan fiksi non-fiksi (*nonfiction fiction*).

Nurgiyantoro (2013: 57) menyatakan bahwa struktur karya sastra diartikan adanya hubungan intrinsik yang bersifat timbal-balik, saling menentukan, saling mempengaruhi satu sama lain untuk membentuk satu kesatuan yang utuh. Unsur intrinsik merupakan unsur-unsur pembangun

sebuah karya sastra itu sendiri dan merupakan unsur yang sering sekali dijumpai oleh pembaca karya sastra. Unsur-unsur tersebut berupa tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, gaya bahasa, sudut pandang dan amanat.

2. Budaya Populer

Secara etimologi budaya populer (*cultural popular*), berasal dari bahasa Spanyol dan Portugis yang bermakna unsur kebudayaan yang timbul dari dalam masyarakat itu sendiri karena adanya suatu pemikiran yang mengarah pada kreativitas suatu kelompok masyarakat. (Lull dalam Rabbani, 2020). Lalu, menurut William dalam Parastuti dan Ismi (2021: 9-10) budaya merupakan proses perkembangan intelektual dalam pandangan hidup masyarakat dan kelompok tertentu dengan adanya sebuah praktik intelektual dan aktivitas artistik yang menghasilkan suatu karya berupa lagu, prosa, puisi, film dan lain sebagainya. Budaya populer Jepang yang dikenal terdiri dari *anime*, *manga*, *idol*, *cosplay* dan *game*.

3. Alih Wahana

Alih wahana merupakan proses pengalihan dari satu jenis ‘kendaraan’ ke jenis ‘kendaraan’ yang lain. Maksud dari ‘kendaraan’ adalah suatu karya sastra yang dapat mengalihkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain. Alih wahana pada hakikatnya tidak terlepas dari hubungan-hubungan antarmedia (Damono, 2018: 9). Elleström (2010) juga berpendapat bahwa “tidak banyak gunanya membicarakan ‘tulisan’, ‘film’, ‘pertunjukkan’, ‘musik’, dan ‘televisi’ dengan pemikiran seolah-olah itu adalah pribadi yang bisa ‘kawin’ dan ‘cerai’ dan dengan tenang berpikir bahwa semua media pada dasarnya bercampur secara hermaprodit. Menurut Damono (2018: 12) terdapat istilah lain dalam alih wahana, yaitu ekranisasi, musikalisasi, dramatisasi, dan novelisasi.

Kata ekranisasi yang berasal dari Perancis dari kata *l'écran* yang artinya layar. Menurut Eneste (dalam Wahyu Sekar 2017: 243) ekranisasi adalah pelayar-putihan atau proses pemindahan karya sastra menjadi sebuah film mengalami perubahan dalam, yaitu terdapat penambahan, pengurangan dan perubahan variasi.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif analisis. Metode kualitatif yang memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikannya dalam bentuk deskripsi (Ratna, 2009: 46). Peneliti akan mendeskripsikan unsur intrinsik *manga Toaru Kagaku no Railgun* serta alih wahana menjadi *anime*. Sumber data dalam ilmu sastra ialah karya, naskah, data penelitiannya, dan sebagai data formal adalah kata-kata, kalimat dan wacana (Ratna, 2009: 47). Terdapat tiga tahapan dalam penelitian ini yaitu tahap penyediaan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian data.

1. Tahap Penyediaan Data

Data-data yang diperoleh dari observasi melalui studi pustaka terhadap objek penelitian berupa *manga Toaru Kagaku no Railgun* volume 1 hingga volume 3 (*level upper arc*) dan *anime* yang diambil dari episode 1 sampai 12. Menggunakan data sekunder yang diambil berupa kutipan referensi dari berbagai buku, jurnal, artikel *online* dan lainnya sebagai pendukung data penelitian.

2. Tahap Analisis Data

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pendekatan sastra bandingan dengan melakukan analisis pada 2 karya sastra berbeda. Peneliti membaca *manga* secara online lalu menonton versi *anime* setelah itu melakukan perbandingan mencari persamaan dan perbedaan dalam *manga* dan *anime* dengan proses alih wahana. Peneliti akan menulis dengan metode deskriptif analisis untuk menganalisis unsur intrinsik pada 2 karya dan melakukan studi kepustakaan dari berbagai sumber di internet seperti buku, jurnal, artikel ataupun jenis penelitian lainnya.

3. Tahap Penyajian Data

Penyajian data dilakukan setelah observasi analisis data selesai dilakukan. Data disajikan dalam bentuk deskriptif dan objektif sesuai dengan isi

yang terdapat dalam objek penelitian untuk dapat diambil kesimpulan dan dapat dijadikan sebagai referensi berbagai orang.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis kepada penulis dan pembaca. Berikut manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu :

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan dalam menganalisis karya sastra *manga* atau komik yang diadaptasi menjadi sebuah karya bentuk *visual* atau animasi serta menjadi sebuah referensi untuk peneliti lainnya.

2. Praktis

- Penulis : Penelitian ini memberi pengetahuan penulis tentang alih wahana atau perubahan pada 2 karya sastra berbeda terutama dari *manga* menjadi *anime* dari seri *Toaru Kagaku no Railgun* serta meningkatkan minat terhadap karya baca dan meningkatkan apresiasi terhadap *manga* dan *anime Toaru Kagaku no Railgun* karya Kamachi Kazuma.
- Pembaca : Penelitian ini diharapkan memperluas pengetahuan pembaca tentang *manga* dan animasi serta pengetahuan mengenai alih wahana dari satu karya sastra ke karya sastra lainnya. Hasil penelitian ini dapat mungkin dapat dijadikan sumber referensi dan dikembangkan lagi untuk penelitian yang lebih baik kedepannya.

1.10 Sistematika Penulisan

Berdasarkan penjelasan di atas, sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I	Pendahuluan
	Berisi tentang latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan

masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II **Kajian Pustaka**

Berisi tentang kajian teori terdiri dari teori struktural, budaya populer dan alih wahana untuk mendukung pembahasan penelitian ini.

Bab III *Alih Wahana Manga Toaru Kagaku no Railgun karya Kamachi Kazuma ke dalam Anime Toaru Kagaku no Railgun.*
Pada bab ini akan mendeskripsikan proses alih wahana dari *manga* menjadi *anime*.

Bab IV **Kesimpulan**

Berisi simpulan dari hasil penelitian pada bab sebelumnya.

