

**ANALISIS PROSES ALIH WAHANA MANGA KE ANIME
ASOBI ASOBASE KARYA RIN SUZUKAWA OLEH STUDIO
LERCHE**

SKRIPSI



MUHAMMAD IHSAN RAMADHAN

2018110143

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2023**

**ANALISIS PROSES ALIH WAHANA MANGA KE ANIME
ASOBI ASOBASE KARYA RIN SUZUKAWA OLEH STUDIO
LERCHE**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Linguistik**



**MUHAMMAD IHSAN RAMADHAN
2018110143**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2023**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Analisis Proses Alih Wahana *Manga* ke *Anime* Asobi Asobase Karya Rin Suzukawa Oleh Studio Lerche

Skripsi ini merupakan hasil karya yang penulis susun di bawah bimbingan Dr. Hermansyah Djaya, M.A. sebagai Pembimbing I, dan Hargo Saptaji, S.S., M.A. sebagai Pembimbing II, tidak merupakan hasil jiplakan skripsi maupun karya orang lain. Sebagian atau seluruh dari isi karya ini menjadi tanggung jawab penulis sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh.

Nama : Muhammad Ihsan Ramadhan
NIM : 2018110143
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

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

Jakarta, 8 Agustus 2023


Muhammad Ihsan Ramadhan

ABSTRAK

Skripsi Sarjana yang Berjudul:
Analisis Proses Alih Wahana *Manga* ke *Anime* Asobi Asobase
Karya Rin Suzukawa Oleh Studio Lerche

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 8 Agustus 2023 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya.

Oleh
DEWAN PENGUJI
yang terdiri dari

Pembimbing I



(Dr. Hermansyah Djaya, S.S., M.A.)

Pembimbing II



(Hargo Saptaji, S.S., M.A.)

Ketua Penguji



(Hari Setiawan, S.S., M.A.)

**Ketua Program Studi Bahasa dan
Kebudayaan Jepang**



(Ari Artadi, M.Si., M.A., Ph.D.)

**Dekan Fakultas Bahasa dan
Budaya**



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

ABSTRAK

Nama : Muhammad Ihsan Ramadhan
NIM : 2018110143
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul Skripsi : Analisis Proses Alih Wahana *Manga* ke *Anime Asobi Asobase* Karya Rin Suzukawa Oleh Studio Lerche

Dalam penelitian ini dilakukan analisis terhadap mengenai proses alih wahana dari *manga* ke *anime Asobi Asobase* karya Rin Suzukawa. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil apa saja yang berubah dari proses ekranisasi yang terjadi pada cerita *Asobi Asobase* dari *manga* ke *anime*-nya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis dan untuk pengumpulan data ada tiga tahapan, tahap penyediaan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian data. Dalam tahap penyediaan data, data yang dikumpulkan melalui studi kepustakaan serta menonton seri *anime* dan membaca materi *manga*. Kemudian dalam tahap analisis data, pendekatan sastra bandingan digunakan untuk menganalisis perbedaan dari dua karya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya proses ekranisasi dari *manga* ke *anime* dalam cerita *Asobi Asobase*. Proses tersebut melibatkan penambahan, pengurangan, dan perubahan variasi pada unsur-unsur intrinsik cerita. Dalam proses ekranisasi ini, beberapa adegan baru ditambahkan untuk memperkaya cerita di versi *anime*. Di sisi lain, ada juga bagian-bagian yang dipangkas atau dikurangi agar sesuai dengan format animasi. Selain itu, terdapat pula perubahan variasi pada alur cerita yang membuat karya terbarunya menjadi lebih menarik dan seru.

Kata Kunci: Alih Wahana, ekranisasi, *manga*, *anime*

概要

名前 : ムハンマドイサンラマダン

学生番号 : 2018110143

専攻 : 日本文化

件名 : 鈴木かわりん すたじお まんが
あにめ へんか かてい ぶんせき
アニメを変化する過程の分析。

けんきゅう すずかわりん まんが あにめ
本研究では、鈴木かわりんの『あそびあそばせ』の漫画からアニメへの
えくらにぜしよん かてい ぶんせき
エクラン化の過程について考察するものである。本研究は、「あ
ものがたり まんが あにめ いこう かてい ほんせい
そびあそばせ」の物語において、漫画からアニメに移行する過程で発生
えくらにぜしよん けっか し
したエクラン化が、どのような結果をもたらしたのかを知ること
もくてき じっし ほんけんきゅう もち しゅほう きじゅつぶんせきほう
を目的として実施された。本研究で用いた手法は記述分析法であり、デー
たしゅうしゅう で たていぎょうだんかい で たぶんせきだんかい で たていじだんかい だんかい
タ収集にはデータ提供段階、データ分析段階、データ提示段階の3段階
で たていぎょうだんかい ぶんけんちようさ あにめ しちよう まんが しりよう
がある。データ提供段階では、文献調査、アニメの視聴、マンガの資料の
えつらん で た しゅうしゅう で たぶんせきだんかい
閲覧によってデータを収集する。そしてデータ分析段階では、
ひかくぶんけんがくてきあぶろ ち もち 2 ざくひん ちが ぶんせき けっか
比較文献学的アプローチを用いて2つの作品の違いを分析した。その結果、
ものがたり まんが あにめ えくらにぜしよん
あそびあそばせの物語には、マンガからアニメへのエクラン化の
ぶろせす かてい すとりり ないざいでき
プロセスがあることがわかった。その過程では、ストーリーの内在的な
ようそ たさん ひざん へんか ぼりえ しよん ぶく
要素に、足し算、引き算、変化のバリエーションが含まれる。この
えくらにぜしよん かてい あにめばん ものがたり ゆた
エクラン化の過程で、アニメ版では物語を豊かにするためにい
あたら し ん つか いっぽう あにめ
くつかの新しいシーンが追加される。その一方で、アニメのフォーマッ
あ けず ぶぶん さいしんさく おもしろ
トに合わせて削られる部分もある。さらに、最新作をより面白く、
えきさいてい んぐ すとりり ぼりえ しよん
エキサイティングなものにするために、ストーリーのバリエーションに
へんか くわ
変化が加えられることもある。

キーワード : てきおう まんが
適応、エクラン化、漫画、アニメ

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Analisis Proses Alih Wahana Manga ke Anime Asobi Asobase Karya Rin Suzukawa Oleh Studio Lerche*”. Penulisan skripsi ini dilakukan guna memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Linguistik di Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang pada Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada. Selama penyusunan skripsi ini, penulis telah mendapatkan banyak sekali bimbingan, bantuan dan dukungan secara mental maupun emosional dari berbagai pihak. Dalam menghadapi berbagai masalah, kendala, dan rintangan yang tidak mudah selama proses ini, penulis sangat mengharapkan agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca

Penulis juga menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, penulisan skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Hermansyah Djaya, S.S., M.A. selaku Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Hargo Saptaji, S.S., M.A. selaku Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk membimbing penulis di tengah kesibukannya.
3. Hari Setiawan, S.S., M.A. selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk menguji penelitian penulis.
4. Erni Puspitasari, S.S., M.Pd selaku Dosen Penasihat Akademik Kelas 04 Angkatan 2018 yang telah memberikan saran, bimbingan, dan perhatian selama penulis berkuliah di Universitas Darma Persada.
5. Ari Artadi M.Si., M.A., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah banyak membantu dalam urusan akademik dan memberikan saran-saran yang bermanfaat selama penulis berkuliah.

6. Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya.
7. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan, serta para Staf Sekretariat Fakultas yang sudah banyak memberikan bantuan selama masa perkuliahan sampai dalam proses pembuatan skripsi ini.
8. Kepada Ibu, Bapak, Kakak, dan Adik yang senantiasa memberi dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
9. Teman dekat penulis, Ryaas Abu Karim, Andi Darmawan, Chiara Hawnuhita, Stevanie Ziraluo, Filio Mahendra yang sudah membantu dalam memberikan kritik dan saran dalam pembuatan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis selama ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis berharap semoga Tuhan membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Penulisan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca di masa depan. Mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kekurangan maupun kesalahan.

Jakarta, 8 Agustus 2023

Muhammad Ihsan Ramadhan

DAFTAR ISI

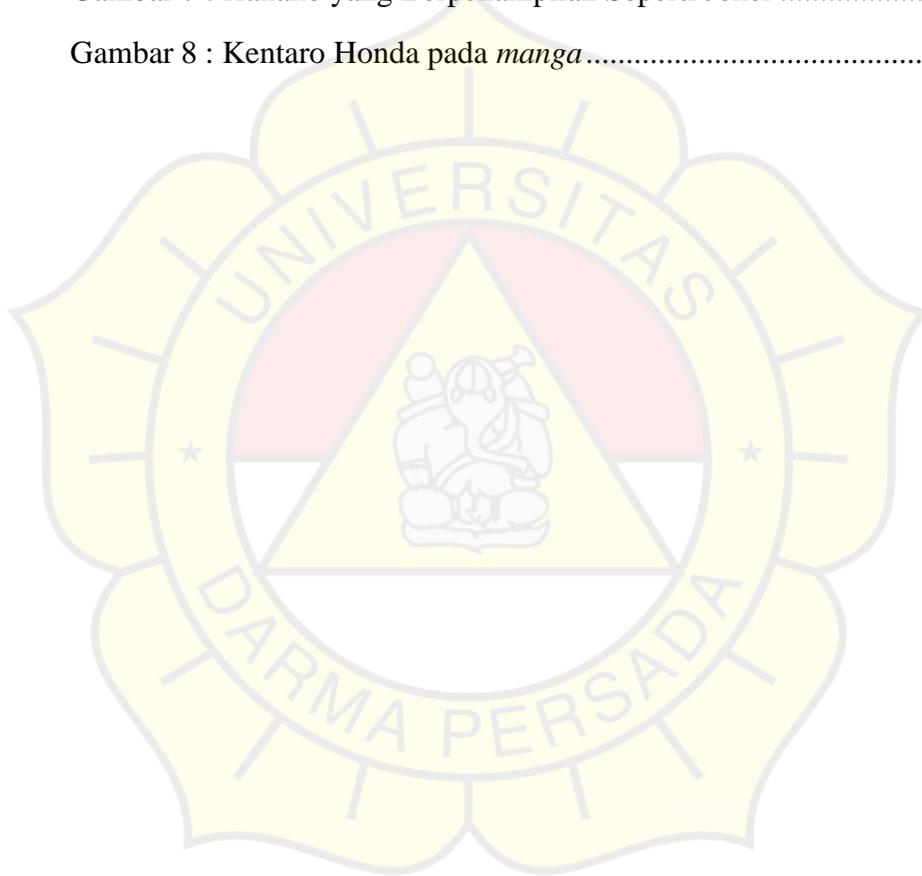
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
概要.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
10.1 Latar Belakang	1
10.2 Penelitian yang Relevan.....	5
10.3 Identifikasi Masalah.....	6
10.4 Pembatasan Masalah	7
10.5 Rumusan Masalah	7
10.6 Tujuan Penelitian	7
10.7 Landasan Teori.....	7
10.8 Metode Penelitian.....	10
10.9 Manfaat Penelitian	11
10.10 Sistematika Penulisan Skripsi.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 Budaya Populer	13
2.2 Unsur Pembangun Cerita	13
2.3 Alih Wahana	20
BAB III ANALISIS PROSES ALIH WAHANA MANGA KE ANIME	

ASOBI ASOBASE KARYA RIN SUZUKAWA OLEH STUDIO LERCHE.	23
3.1 Unsur Intrinsik	23
3.2 Alih Wahana	43
3.3 Tabel Alih Wahana	49
BAB IV SIMPULAN	52
4.1 Simpulan	52
DAFTAR PUSTAKA	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Honda Hanako Sebagai Karakter Utama Pertama.....	24
Gambar 2 : Saat Hanako Menimbulkan Masalah di Restoran	26
Gambar 3 : Olivia Sebagai Karakter Utama Kedua	27
Gambar 4 : Nomura Kasumi Sebagai Karakter Utama Ketiga.....	29
Gambar 5 : Maeda Seorang Pelayan Keluarga Honda	32
Gambar 6 : Chisato Higuchi Seorang Guru Bahasa Inggris.....	34
Gambar 7 : Hanako yang Berpenampilan Seperti Joker	41
Gambar 8 : Kentaro Honda pada <i>manga</i>	45



DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Hasil Alih Wahana49

