

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara yang memproduksi beragam macam karya sastra seperti, novel, *manga*, *anime*, puisi, prosa dan drama. Di antara berbagai jenis karya sastra Jepang, *manga* dan *anime* merupakan karya sastra yang paling populer dan banyak dinikmati oleh masyarakat Jepang maupun masyarakat luar Jepang. Tidak hanya dari segi kualitas gambar yang menarik, tetapi dari segi cerita yang dibawakan di dalam *manga* dan *anime* juga dapat dinikmati oleh masyarakat di semua kalangan, baik anak-anak hingga orang dewasa. Di Indonesia, komik juga merupakan salah satu karya sastra yang disukai oleh masyarakat, terutama kalangan remaja. Pada zaman sekarang, *manga* dan *anime* memiliki genre yang sangat beragam seperti *Action*, *Drama*, *Adventure*, *Comedy*, *Sport*, *Fantasy*, *Slice of Life*, *Martial Art*, *Romance*, *Shounen*, *Seinen* dan lain-lain.

Komik secara umum diterma untuk merujuk pada sastra gambar (Bonneff, 1998:9). Menurut Gravett (2004:8), *manga* adalah buku komik yang dibuat di Jepang atau oleh orang Jepang, dalam bahasa Jepang, dengan gaya yang berkembang di Jepang pada akhir abad ke-19. Serupa dengan Bonneff, Noor (2010: 76) mengungkapkan bahwa komik sebenarnya identik dengan karya fiksi sastra, khususnya fiksi bergambar. *Manga* yang diterbitkan di Jepang dapat dibagi menjadi dua genre utama, yaitu *manga shounen* yang ditujukan khusus untuk pembaca pria, dan *manga shoujo* ditujukan khusus untuk pembaca wanita (<http://www.ejurnal.com/2013/04/jenis-jenis-manga.html>).

Kata *manga* pertama kali digunakan pada tahun 1814, oleh seorang seniman Jepang bernama Hokusai. Hokusai mengambil Kanji Cina *man* (漫) yang berarti orang dan *ga* (画) yang berarti gambar. Jadi *manga* berarti gambaran manusia untuk menceritakan sesuatu (US: Kodansha International, 1984:18).

Anime dapat dikatakan berasal dari nama dewa Jepang, yaitu *Animizumu*. *Animizumu* merupakan salah satu Dewa dari 8 juta Dewa di Jepang yang bertugas memberikan jiwa kepada semua makhluk di dunia. Dari sinilah kata *anime* diambil

dengan memiliki tujuan dapat memberikan jiwa kepada gambar yang telah dibuat, karena alasan tersebut gerakan *anime* harus terlihat hidup (Tokyo:Shueisha Inc, 1993:68).

Wells dalam Steinberg (2012:1) mengemukakan kata animasi berasal dari kata latin, *animare*, yang berarti “memberikan kehidupan,” dan dalam konteks film animasi, secara umum berarti penciptaan ilusi gerakan buatan dalam garis-garis dan bentuk yang tidak hidup, maka dapat disebut sebagai grafik yang bergerak dan seolah-olah hidup. *Anime* merupakan istilah serapan oleh orang Jepang seperti yang diungkapkan oleh Kurnia (2006:202) yang mengatakan bahwa istilah *anime* sendiri merupakan penjepangan kata *animation* dari bahasa Inggris, dalam bahasa Jepang adalah アニメーション (*anime-shon*), kemudian disingkat menjadi アニメ (*anime*). *Anime* disajikan dengan gambar yang penuh warna dan grafis yang memukau, serta penambahan suara untuk karakter-karakter di dalam sebuah *Anime* juga sangat penting agar karakternya terasa hidup yang diperankan oleh pengisi suara yang berbakat dan berpengalaman, di Jepang, seorang pengisi suara dengan *seiyuu*, dalam Bahasa Inggris *seiyuu* dapat diartikan sebagai *voice actor*.

Sebagian besar *anime* dibuat berdasarkan dari *Manga* yang sudah dicetak dan populer di kalangan masyarakat Jepang lalu dialihwahanakan dalam bentuk gambar yang animasikan atau *Anime*. Saat ini banyak judul *Manga* dari berbagai macam genre yang sudah diadaptasi menjadi *Anime*, dimulai dari genre *action* seperti *One Piece* (1997) karya Eiichiro Oda yang dialih wahanakan menjadi *anime* pada tahun 1999, comedy seperti *Asobi Asobase* (2015) karya Rin Suzukawa yang diadaptasikan menjadi *anime* pada tahun 2018, *fantasy* seperti *Hunter x Hunter* (1998) karya Yoshihiro Togashi yang diadaptasi menjadi *anime* pada tahun 2011, dan genre *adventure* seperti *Nanatsu no Taizai* (2012) karya Nakaba Suzuki yang dialih wahanakan pada tahun 2014.

Asobi Asobase merupakan *manga* bergenre *seinen comedy school* yang ditulis dan diilustrasikan oleh Rin Suzukawa pada tahun 2015. Rin Suzukawa merupakan seniman komik, ia memulai debutnya sebagai *Mangaka* pada tahun 2010, pada tahun 2015 ia mulai membuat serial komik berjudul *Asobi Asobase* karyanya

mulai diterbitkan pada tanggal 26 juni 2015 di majalah *manga* yang bernama *Young Animal* milik Perusahaan Hakusensha dan manga ini berakhir di november 2022 dengan total 15 volume (<https://www.animenewsnetwork.com/news/2023-04-18/asobi-asobase-rin-suzukawa-launches-new-manga/.197207>). Perusahaan Hakusensha adalah sebuah perusahaan penerbitan asal Jepang yang berfokus pada *manga* dan majalah-majalah terkait, perusahaan ini didirikan pada tahun 1973 dan sejak itu telah menjadi salah satu pemain utama dalam industri *manga* (<https://www.hakusensha.co.jp/en/>).

Pada tahun 2018, studio Lerche mengadaptasi *manga Asobi Asobase* menjadi seri *anime* yang dipimpin oleh sutradara bernama Kishi Seiji dari 8 Juli hingga 23 September 2018. *Manga* dan *anime*-nya menggunakan tema yang sama yaitu slice of life, latar tempat pada cerita ini adalah Sekolah khusus perempuan, memiliki 3 tokoh utama.

Sinopsis dari *anime Asobi Asobase*, berfokus menceritakan kisah tentang 3 siswi SMA yang menjalani kehidupannya dengan melakukan hal-hal menyenangkan, ketiga karakter perempuan ini masing-masing memiliki latar belakang yang unik dan dipersatukan melalui ikatan batin yang disebut “teman”. Dimulai dari karakter yang bernama Honda Hanako, ia merupakan putri dari keluarga kaya raya dan memiliki sifat energik yang selalu mempunyai ide-ide konyol tentang permainan yang akan dimainkan olehnya dan kedua temannya, saat ujian ia mampu mendapatkan nilai tinggi di semua mata pelajaran karena ia selalu belajar hanya dalam waktu semalam atau yang biasa disebut sistem kebut semalam (SKS). Lalu ada Olivia, siswi memiliki rambut berwarna pirang yang berasal dari kedua orang tuanya yang merupakan orang Amerika, meskipun terlahir sebagai seorang bule, ia tetap tidak bisa berbicara Bahasa Inggris tetapi fasih berbicara Bahasa Jepang dikarenakan ia sudah tinggal di Jepang dari ia baru lahir, namun ia justru berbohong kepada teman tentang fakta bahwa ia buruk di Bahasa Inggris dan fasih di Bahasa Jepang. Terakhir ada Nomura Kasumi, ia merupakan warga negara Jepang biasa yang digambarkan sebagai orang yang pendiam dan pemalu, tetapi memiliki

kepribadian dengan aura yang menyeramkan saat dia menjadi serius, terutama dalam hal bersaing atau bermain *game*, dan ia juga merupakan siswi yang selalu mendapatkan nilai tinggi saat ujian kecuali dalam pelajaran Bahasa Inggris.

Cerita bermula di sekolah, Olivia dan Hanako sedang bermain di kelas, permainan yang mereka mainkan adalah permainan gunting batu kertas (*Janke*) dan *acchi muite hoi!* yang berarti “hei lihat ke sana!”, disaat mereka berdua sedang bermain, Kasumi yang sedang membaca buku merasa terganggu karena mereka bermain terlalu berisik dan dengan sopan ia menegur mereka berdua, Olivia dan Hanako pun langsung terdiam dan meminta maaf kepadanya, kebisingan tersebut disebabkan oleh Olivia yang melakukan kecurangan dan menjahili Hanako dengan alasan tidak paham Bahasa Jepang karena ia seorang warga asing, karenanya Hanako pun merasa kesal dan meneriakinya. Setelah itu Olivia merayu dan mengajak Kasumi untuk bermain bersama-sama, penyebab Olivia mengajaknya bermain karena ia ingin menjahili Kasumi seperti apa yang telah ia lakukan terhadap Hanako, setelah Kasumi dicurangi oleh Olivia, Kasumi pun membalas perbuatan Olivia dengan memenangkan permainan tersebut lalu memasukkan kedua jarinya dengan kencang ke hidung Olivia sebagai hukuman agar ia jera.

Usai mereka bermain, Kasumi meminta tolong kepada Olivia yang merupakan seorang warga asing untuk diajarkan Bahasa Inggris karena Kasumi tidak mahir. Hal tersebut sontak membuat Olivia panik, sebab ia aslinya sama sekali tidak mahir dalam Bahasa Inggris walaupun ia seorang warga asing, karena Olivia sudah dari lahir tinggal di Jepang dan fasih dalam berbicara Bahasa Jepang. Pada saat Olivia ingin mengaku kepada Kasumi bahwasanya ia cuman berpura-pura menjadi seorang warga asing Olivia tidak jadi melakukannya karena ia takut dengan Kasumi yang sedang marah. Hal tersebut membuat Olivia terpaksa menyetujui permintaan Kasumi, karena panik Olivia akhirnya meminta maaf hanya kepada Hanako karena sudah berbohong dan meminta Hanako untuk mengajarnya Bahasa Inggris. Hari berikutnya, Hanako mengajak Kasumi dan Olivia untuk membuat klub sekolah bertujuan agar Hanako bisa menjadi murid populer di sekolah, hal tersebut membuat mereka berdua terheran terhadap ide Hanako yang aneh, oleh sebab itu Kasumi

menyarankan jika klub tersebut menjadi klub bermain bersama karena Olivia merupakan orang yang suka bermain, dan Hanako pun akhirnya setuju untuk membuat klub bermain bersama.

Dari sudut pandang sastra, meneliti *anime* dapat mempelajari narasi dan struktur cerita, seperti mengkaji bagaimana narasi dikembangkan, plot yang digunakan, dan bagaimana struktur cerita dapat mempengaruhi pengalaman penonton. Dalam meneliti *anime*, peneliti dapat menganalisis perkembangan karakter-karakter sepanjang cerita. Terutama dalam meneliti mengenai alih wahana *manga* ke *anime Asobi Asobase*, dapat membantu peneliti memahami proses adaptasi yang melibatkan memindahkan cerita dan karakter dari bentuk komik (*manga*) ke bentuk animasi (*anime*), dan dapat mengidentifikasi perubahan dan penyesuaian yang dilakukan dalam alih wahana *manga* ke *anime Asobi Asobase*, yang kemungkinan ada beberapa perubahan dalam alur cerita, pengembangan karakter, atau penambahan elemen baru.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti ingin mengkaji lebih dalam proses alih wahana dari *Manga* ke *Anime Asobi Asobase*. Pada episode pertama *anime Asobi Asobase* ada suatu perubahan dengan versi *manga*-nya yaitu adanya pengurangan yang terjadi dan perubahan urutan alur cerita dari *manga*, oleh karena itu penelitian ini bermaksud untuk membahas apa saja perubahan pada unsur intrinsik dari *manga* ke *anime Asobi Asobase* karena adanya proses alih wahana yang terjadi. Adapun penulis memilih *manga* ini untuk dibahas karena belum ada peneliti yang mengkaji tentang proses alih wahana pada *manga Asobi Asobase*, walaupun sudah banyak penelitian yang mengkaji tentang alih wahana.

1.2 Penelitian yang Relevan

Perihal sumber referensi yang penulis gunakan adalah penelitian relevan terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang diteliti, yaitu:

- 1) Skripsi berjudul “*Alih Wahana Novel SUPERNOVA Karya Dewei Lestari Menjadi Film SUPERNOVA Karya Rizal Mantovani Kajian Model Pamusuk Erneste*” (Rara Rezky Setiawi:2017). Hasil dari penelitian ini adalah adanya hubungan intertekstual yang meliputi pengontrasan, persamaan

dan perbandingan antara novel dan film *Supernova* yang disebabkan oleh proses alih wahana dari novel ke sebuah film. Persamaan penelitian ini dengan skripsi penulis adalah membahas proses alih wahana dari suatu karya sastra. Adapun perbedaan penelitian ini dengan skripsi penulis adalah membahas tentang hubungan intertekstual yang terjadi dikarenakan proses alih wahana dari novel ke sebuah film. Sedangkan penulis tidak membahas hubungan intertekstual, dan proses alih wahana yang ada di penelitian ini menggunakan novel dan film sebagai materi, berbeda dengan skripsi penulis yang membahas tentang proses alih wahana dari *Manga* ke *Anime*.

- 2) Skripsi berjudul “*Analisis Alih Wahana Anime Tokyo Ghoul Season Satu Ke Dalam Tokyo Ghoul Live Action Ditinjau Dari Alur Dan MISE-EN-SCENE*” (Siti Nafisatun Khoiriyah:2021). Hasil dari penelitian ini adalah adanya perubahan yang terjadi pada alur cerita dari *anime* ke *live action*, dan terjadinya pengurangan atau pengurangan secara signifikan. Persamaan penelitian ini dengan skripsi penulis adalah membahas proses alih wahana dari suatu karya sastra. Perbedaan penelitian ini dengan skripsi penulis adalah proses alih wahana yang ada di penelitian ini menggunakan *anime* dan *live action* sebagai materi, sedangkan skripsi penulis membahas tentang proses alih wahana dari *manga* ke *anime*.

1.3 Identifikasi Masalah

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

1. Perubahan narasi dan plot cerita yang terjadi ketika *manga Asobi Aso-base* diadaptasikan menjadi *anime*. Bagaimana perubahan ini mempengaruhi alur cerita, karakter, dan pengembangan tema dalam adaptasi *anime*.
2. Perbedaan antara *manga Asobi Aso-base* dengan serial *anime*-nya, seperti gaya visual dan desain karakter disesuaikan dengan gaya *anime* tanpa kehilangan esensi dan identitas visual dari karya aslinya.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian pada unsur intrinsik berupa tema, tokoh, alur dan latar pada *manga Asobi Asobase* chapter 1-45 serta *anime* episode 1-12. Pembatasan chapter dan episode tersebut dikarenakan *manga Asobi Asobase* diadaptasikan hanya menjadi satu bentuk karya sastra terbarunya yaitu *anime* yang keseluruhan alur ceritanya diambil dari *manga* volume 1 chapter 1 hingga volume 5 chapter 45.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah yang akan penulis bahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja perbedaan dalam unsur-unsur pembangun cerita antara *manga* dan serial *anime Asobi Asobase*?
2. Bagaimana proses alih wahana berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan yang terjadi dari *manga* ke serial *anime Asobi Asobase*?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis perubahan narasi dan plot cerita dalam alih wahana *manga* ke *anime Asobi Asobase*.
2. Untuk mengkaji pengaruh penyesuaian elemen cerita, seperti penambahan atau pengurangan dan juga perubahan variasi dalam alih wahana *manga* ke *anime Asobi Asobase* terhadap alur cerita, karakter, dan tema yang dihadirkan dalam karya sastra terbarunya

1.7 Landasan Teori

1.7.1 Budaya Populer

Menurut Kato (1989), istilah Budaya Populer dalam Bahasa Jepang disebut sebagai *Taishuu Bunka* yang dalam Bahasa Indonesia memiliki arti Budaya Massa. Sebagaimana yang telah dinyatakan oleh Kato, beberapa

jenis Budaya Populer Jepang seperti, *anime*, *manga*, *idol*, dan sebagainya merupakan hal yang populer baik di Jepang maupun di luar Jepang.

大衆化: 一般民衆に広まり親しまれるものとなること。また、
そのようなものにすると。

Taishuuka: ippan minshuu ni hiromari, shitashimareru mono to naru koto. Mata, sono youna mono ni suru to.

Terjemahan:

Taishuuka: hal yang menyebar dan dikenal di kalangan masyarakat banyak dan semacamnya.

Setiadi (2013), Budaya Populer atau Budaya Pop merupakan sebuah budaya yang memiliki peminat yang banyak dan mampu melintasi budaya tradisional, yang telah mengakar lama pada suatu masyarakat. Budaya populer terus berkembang cepat dengan bantuan teknologi industri, sehingga sangat mudah diakses oleh masyarakat secara luas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

1.7.2 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). Tema, tokoh dan penokohan, alur, dan latar, merupakan unsur pembangun cerita yang akan penulis gunakan.

1. Tema

Tema merupakan gambaran umum dari sebuah karya sastra. Tema disaring dari motif-motif yang terdapat dalam karya sastra yang bersangkutan yang menentukan hadirnya peristiwa, konflik dan situasi tertentu dalam karya sastra yang terkait.

2. Tokoh dan penokohan

Tokoh-tokoh di dalam cerita dapat berupa apa saja namun biasanya tokoh tersebut adalah manusia yang memiliki karakter masing-masing (Adi,

2011:47). Biasanya tokoh menjadi penggerak dari sebuah cerita. Penokohan: Penokohan berarti melihat watak yang tercipta dari para tokoh yang tercipta. Metode Perwatakan dalam telaah karya sastra adalah metode melukiskan watak para tokoh yang terdapat dalam suatu karya fiksi (Minderop, 2013: 2).

3. Alur

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

4. Latar

Latar atau setting disebut juga sebagai landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro 2010:216). Unsur latar menurut Nurgiyantoro dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu menjadi:

- a. Latar Tempat: Latar tempat berisikan lokasi para tokoh melakukan aktivitas dan peristiwa berlangsung, seperti gedung, desa, kota, taman, dan seterusnya.
- b. Latar Waktu Latar waktu berhubungan dengan waktu yang berada di dalam cerita. Seperti pagi, siang, sore atau malam. 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). Latar Sosial berhubungan dengan para tokoh dan tokoh lainnya. Bagaimana suasana yang tercipta dari hubungan antar tokoh.

1.7.3 Alih Wahana

Alih wahana adalah perubahan bentuk dari karya sastra lama ke karya sastra yang baru. 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 mencakup beragam aspek, mulai dari struktur, gender, kesejarahan, sampai *post-kolonialitas*. (Manneke:5) dalam buku alih wahana Sapardi 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 mengalihwanakan suatu karya:

- a. Pengurangan atau pengurangan proses pengurangan suatu unsur pada suatu karya asli yang akan diadaptasi atau ditransformasi ke jenis karya lain.
- b. Penambahan proses penambahan suatu unsur pada suatu karya asli yang akan diadaptasi atau ditransformasi ke jenis karya lain.
- c. Perubahan variasi Proses perubahan secara bervariasi pada suatu unsur pada suatu karya asli yang akan diadaptasi atau ditransformasi ke jenis karya lain.

1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis 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 Penyediaan Data

Pada tahap penyediaan data, jenis data yang dikumpulkan terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer yang diambil dari *manga Asobi Asobase chapter 1-45* dan *anime Asobi Asobase episode 1-12*. Untuk data sekunder juga dilakukan menggunakan studi kepustakaan dengan mengutip referensi dari berbagai buku, artikel elektronik, dan jurnal ilmiah lainnya yang terkait dengan fokus penelitian untuk mendapatkan hasil yang valid.

2. Tahap Analisis Data

Analisis data yang penulis lakukan menggunakan metode pendekatan sastra bandingan. Metode ini digunakan untuk menganalisis unsur intrinsik pada dua karya sastra, yaitu *manga* dan *anime*. Peneliti membaca *manga* dan menonton *anime Asobi Asobase* secara bersamaan untuk mengetahui apa saja perubahan yang terjadi karena adanya proses alih wahana dari *manga* menuju *anime*.

3. Tahap Penyajian Data

Setelah analisis data selesai dilakukan, penyajian data akan disajikan dalam bentuk deskriptif berupa penjelasan dan objektif berupa tabel sesuai dengan apa yang ada dalam objek penelitian juga 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 Darma Persada, dan masyarakat umum. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat secara teoretis:

- a. Memberikan kontribusi pemikiran yang berarti terhadap penelitian sastra, terutama dalam menganalisis adaptasi komik (*manga*) menjadi animasi (*anime*) serta sebagai sumber referensi bagi penelitian lain.

- b. Sebagai bahan informasi dalam meningkatkan kualitas pengajaran bahasa dan sastra Jepang, khususnya tentang penerapan komik yang dijadikan animasi (*anime*).
2. Manfaat secara praktis :
- a. Dapat memperluas wawasan para pembaca tentang alih wahana khususnya pada komik dan serial *anime Asobi Asobase*.
 - b. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra Jepang, khususnya pada komik dan serial *anime Asobi Asobase*.

1.10 Sistematika Penulisan Skripsi

- Bab I Pendahuluan
- Pada bab ini, penulis membahas latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab II Bab ini berisikan sub-bab yang menjelaskan tentang unsur pembangun cerita, alih wahana.
- Bab III Analisis Proses Alih Wahana *Manga* ke *Anime Asobi Asobase* Karya Rin Suzukawa Oleh Studio Lerche.
- Bab ini berisikan tentang hasil yang sudah dibahas dalam bab II, yaitu tentang proses alih wahana yang mencakup pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi dalam unsur intrinsik yang terjadi dari *manga* ke *anime*.
- Bab IV Simpulan
- Bab ini penutup yang berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dipaparkan pada bab-bab sebelumnya.