

BAB IV

SIMPULAN

Pada bab ini, penulis akan membahas mengenai kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya dalam “Analisis Proses Alih Wahana *Manga ke Anime Asobi Asobase* Karya Rin Suzukawa Oleh Studio Lerche”.

4.1 Simpulan

Berdasarkan uraian dari bab 1-3, penulis menyimpulkan bahwa *anime Asobi Asobase season 1* dari episode 1-12 merupakan cerita yang diambil dari *manga* dengan judul yang sama dari *chapter 1-45 volume 1-5*. Menceritakan tentang tiga siswi Sekolah Menengah Pertama yaitu Hanako, Olivia, dan Kasumi yang disatukan oleh kejadian-kejadian tidak terduga yang terkesan terpaksa di sekolah dan akhirnya membuat mereka menjadi sahabat dekat.

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah pendekatan kualitatif, dimana materi disajikan dalam bentuk hasil analisis deskriptif. Langkah-langkah dalam penyusunan penelitian ini terdiri dari pengumpulan data yang kemudian ditelaah dan disajikan dalam bentuk deskriptif yang objektif. Kajian Pustaka pada penelitian ini menggunakan teori struktural unsur pembangun cerita, budaya populer, dan kajian alih wahana.

Dengan menggunakan teori struktural, penulis menemukan hasil dari unsur intrinsik yang terdapat pada cerita *Asobi Asobase. Slice of Life* merupakan tema yang dipakai dalam pada karya ini, menggambarkan tentang kehidupan sehari-hari yang dialami oleh para tokoh dalam cerita. Alur pada cerita ini menggunakan alur maju, semua kejadian mengalami pergerakan yang progresif. Peranan tokoh dalam cerita ini ada dua jenis, tokoh utama dan tokoh pendamping. Sekolah Menengah Pertama Khusus Perempuan menjadi fokus utama latar tempat dalam cerita *Asobi Asobase*, latar waktu yang dipakai adalah di siang hari pada abad 21, dan kehidupan sekolah di zaman modern merupakan latar sosial pada cerita ini.

Berikut merupakan hasil analisis proses alih wahana dari penambahan, pengurangan, dan variasi dari segi unsur intrinsik. Pertama, proses penambahan dari

manga ke *anime* hanya terjadi pada alur saja, alur yang ditambahkan cerita tentang membuat film, pada alur ini ketiga tokoh utama melakukan syuting film pendek dengan tema luar angkasa untuk ditampilkan di festival sekolah. Kemudian cerita tentang bermain permainan kertas, mereka bertiga memainkan perang menggambar karakter di kertas, dengan tujuan untuk mengukur dan mengadu kekuatan dari para karakter yang digambar oleh mereka. Kedua, proses pengurangan dari *manga* ke *anime* terjadi pada tokoh, alur, dan latar. Tokoh yang mengalami pengurangan adalah Kentaro Honda, di dalam *manga* dia merupakan adik laki-lakinya Hanako yang digambarkan sebagai murid Sekolah Dasar yang pendiam. Alur yang mengalami pengurangan ada pada cerita tentang mereka bertiga bermain kelereng bersama adiknya Hanako di taman. Dan latar tempat yang mengalami pengurangan pada cerita ini adalah taman. Ketiga, proses perubahan bervariasi yang terjadi dalam cerita ini terjadi pada alur yang mengalami pengacakan dan pengembangan karakter.

Setelah mengkaji mengenai alih wahana ini, menurut penulis bahwa proses alih wahana ini sangat dibutuhkan dalam mengadaptasikan sebuah karya lama ke bentuk terbaru, untuk menghasilkan sebuah karya yang baru tidak semua elemen-elemen yang ada pada karya asli dapat disertakan ke karya terbarunya. Karena sebuah cerita komik yang disajikan ke dalam video animasi lebih menarik untuk dinikmati, walaupun ada beberapa bagian cerita yang terpotong atau penambahan yang tidak pada sumber aslinya, yang mana biasanya terjadi sesuai kebutuhan dalam adaptasi.