



**ALIH WAHANA MANGA *PERFECT WORLD* (パーフェクトワールド)
KARYA RIE ARUGA KE DALAM FILM *LIVE ACTION* KARYA
SUTRADARA KENJI SHIBAYAMA (KAJIAN SASTRA KOMPARATIF)**

『パーフェクトワールド』 漫画の映画化される分析

SKRIPSI

Dibuat untuk memenuhi syarat guna mendapatkan gelar Sarjana Linguistik (S.Li)
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Disusun Oleh :

Chaerunisa Yunika Ningrum

NIM 13020220130050

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2024

**ALIH WAHANA *MANGA PERFECT WORLD* KARYA RIE ARUGA KE
DALAM FILM *LIVE ACTION* KARYA SUTRADARA KENJI
SHIBAYAMA (KAJIAN SASTRA KOMPARATIF)**

『パーフェクトワールド』 漫画の映画化される分析

SKRIPSI

Dibuat untuk memenuhi syarat guna
mendapatkan gelar Sarjana Linguistik (S.Li)
Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Disusun Oleh :
Chaerunisa Yunika Ningrum
NIM 13020220130050

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya asli yang disusun tanpa mengambil hasil penelitian yang sudah ada, baik untuk memperoleh gelar sarjana, diploma, magister di universitas lain maupun dari sumber penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak menyalin dan mengambil bahan dari publikasi orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam daftar referensi dan Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi apabila terbukti melakukan plagiasi atau penjiplakan.

Semarang, 13 Desember 2024

Penulis

Chaerunisa Yunika Ningrum

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

「君の一步は僕より遠い間違いなく君の凄いところ

足跡は僕の方が多い間違いなく僕の凄いところ」

Your steps are bigger than mine. No doubt, that's your strength.

My footprints are more than yours. No doubt, that's my strength.

— Bump of Chicken 「アカシア」 —

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua serta kakak penulis yang senantiasa memberikan kasih sayang serta dukungan tanpa henti hingga hari ini.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Alih Wahana *Manga Perfect World* Karya Rie Aruga ke dalam Film *Live Action* Karya Sutradara Kenji Shibayama (Kajian Sastra Komparatif)” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada

Hari : Jumat

Tanggal : 13 Desember 2024

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing



Yuliani Rahmah, S. Pd., M.Hum.

NIP. 197407222014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Alih Wahana *Manga Perfect World* Karya Rie Aruga ke dalam Film *Live Action* Karya Sutradara Kenji Shibayama (Kajian Sastra Komparatif)” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Studi S-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Pada tanggal 24 Desember 2024

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197407222014092001



Anggota I,

Nur Hastuti, S.S., M.Hum.

NPPU.H.7.198101042021042001



Anggota II,

Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197307152014091003



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro

Prof. Dr. Alamsyah, M.Hum.

NIP.197211191998021002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Alih Wahana *Manga Perfect World* Karya Rie Aruga ke dalam Film *Live Action* Karya Sutradara Kenji Shibayama (Kajian Sastra Komparatif)” ini dengan baik. Penulis sadar bahwa proses penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak. Dengan segala hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Alamsyah, M.Hum., selaku dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Zaki Ainul Fadli S.S., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
3. Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing penulis. Terima kasih atas ilmu, waktu, bimbingan, serta kesabaran yang telah diberikan selama proses penulisan skripsi ini.
4. Arsi Widiandari, S.S., M.Si., selaku Dosen Wali penulis. Terima kasih atas bimbingan dan arahan yang diberikan kepada penulis selama perkuliahan.
5. Seluruh Dosen dan karyawan Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih atas ilmu serta pengalaman bermanfaat yang telah diberikan selama ini.

6. Ayah, ibu serta kakak yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman BPUPKI (Muthia, Puspa, Siwi, Echa, Cindy). Terima kasih telah mewarnai hari-hari penulis dengan canda dan tawa selama masa perkuliahan serta motivasi yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan semangat yang selalu kalian berikan selama ini dari awal perkuliahan hingga akhir.
9. Bump of Chicken. Band Jepang yang selalu menemani penulis dari awal masa perkuliahan hingga akhir penulisan skripsi ini.
10. Diri sendiri yang telah berjuang serta tidak menyerah sampai akhir menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca untuk perbaikan di masa yang akan datang.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Kerangka Teori.....	10
2.2.1 Teori Tanda Visual Manga.....	11
2.2.2 Teori Alih Wahana.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1. Jenis Penelitian	21
3.2. Sumber Data	22
3.3. Teknik-Teknik Penelitian	23
3.3.1. Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.3.2. Teknik Pengolahan Data	23
3.3.3. Teknik Penyajian Data	23
BAB IV ANALISIS ALIH WAHANA MANGA PERFECT WORLD KE DALAM FILM LIVE ACTION	25

4.1	Tanda Visual Manga pada Manga Perfect World	25
4.1.1	Target Pembaca (<i>intended audience</i>)	25
4.1.2	Desain Karakter (<i>character design</i>)	27
4.1.3	Simbol Visual (<i>visual symbol</i>)	35
4.1.4	Simbolisme (<i>symbolism</i>)	41
4.1.5	Tempo (<i> pacing</i>)	44
4.1.6	Tata Letak (<i>layout</i>)	46
4.1.7	Akhir Cerita (<i>endings</i>)	50
4.2	Proses Alih Wahana	55
4.2.1	Penciutan atau Pengurangan	55
4.2.2	Penambahan	58
4.2.3	Perubahan Variasi	59
BAB V SIMPULAN		64
DAFTAR PUSTAKA		67
要旨		69
BIODATA PENULIS		73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kawana Mengetahui Kondisi Ayahnya.....	26
Gambar 2 Kawana.....	27
Gambar 3 Kawana meluapkan emosinya.....	28
Gambar 4 Ayukawa.....	29
Gambar 5 Ayukawa Memaksakan Diri.....	30
Gambar 6 Koreeda	31
Gambar 7 Nagasawa	32
Gambar 8 Nagasawa Berbicara dengan Ayukawa	33
Gambar 9 Nabe	34
Gambar 10 Nabe Memberi Saran pada Ayukawa.....	34
Gambar 11 Keringat sebagai simbol kekhawatiran	36
Gambar 12 Keringat sebagai simbol kelelahan.....	37
Gambar 13 Tatapan mata kosong pada tokoh	38
Gambar 14 Rona pipi pada tokoh Ayukawa dan Kawana	39
Gambar 15 Rona pipi simbol kebahagiaan	39
Gambar 16 Air mata sebagai simbol kesedihan.....	40
Gambar 17 Air mata sebagai simbol kebahagiaan.....	41
Gambar 18 Lukisan Bunga Sakura oleh Kawana	42
Gambar 19 Pohon yang diselimuti salju	43
Gambar 20 Kawana mengenakan kimono	43
Gambar 21 Kuil.....	45
Gambar 22 Pacing lambat	46
Gambar 23 23 Regular layout	47
Gambar 24 Flashback layout.....	48
Gambar 25 Balon kata lingkaran biasa	49
Gambar 26 Balon kata lingkaran gabungan	49
Gambar 27 Balon kata segi empat	50
Gambar 28 Balon kata tak beraturan.....	50
Gambar 29 Akhir cerita volume 1.....	51
Gambar 30 Akhir cerita volume 2	52

Gambar 31 Akhir cerita volume 3.....	54
Gambar 32 Kuil.....	55
Gambar 33 Rumah Kawana yang bernuansa Jepang	56
Gambar 34 Kawana mengenakan kimono	57
Gambar 35 Kawana melakukan duduk seiza	57
Gambar 36 Ayukawa bermain basket	58
Gambar 37 Kawana bersiap melukis bunga Sakura.....	59
Gambar 38 Nagasawa	59
Gambar 39 Nagasawa memberikan surat kepada Kawana	60
Gambar 40 Ayukawa melamar Kawana	62

INTISARI

Ningrum, Chaerunisa Yunika, 2024. “Alih Wahana *Manga Perfect World* Karya Rie Aruga ke dalam Film *Live Action* Karya Sutradara Kenji Shibayama (Kajian Sastra Komparatif)”. Skripsi, Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Dosen Pembimbing Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

Manga Perfect World bercerita tentang seorang wanita bernama Kawana yang bertemu kembali dengan cinta pertamanya saat SMA. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui unsur struktural yang terdapat dalam *manga* serta proses alih wahana yang terjadi dari *manga* ke film. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan sastra komparatif. Teori yang digunakan untuk analisis adalah teori tanda visual *manga* Robin E. Brenner dan teori alih wahana oleh Damono.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam proses alih wahana dari *manga* ke film terjadi beberapa perubahan pada unsur struktural *manga*. Perubahan tersebut berupa penambahan, pengurangan, dan perubahan bervariasi pada simbolisme dan *ending*. Dapat disimpulkan bahwa proses alih wahana tidak sepenuhnya sesuai dengan karya aslinya. Beberapa perubahan dilakukan sebagai penyesuaian serta proses kreatif agar karya hasil alih wahana lebih menarik.

Kata Kunci: alih wahana, *manga*, *perfect world*, *live action*

ABSTRACT

Ningrum, Chaerunisa Yunika, 2024. *“Analyzing Perfect World Manga to Film Adaptation Process (A Study of Comparative Literary). Thesis, Japanese Language and Culture Study Program, Faculty of Cultural Sciences, Diponegoro University. Thesis Advisor: Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.*

As a Japanese literature, manga has undergone many developments, one of them is the emergence of adaptation process. Rie Aruga's “Perfect World” manga also had adapted from a reading literature to a visual literature. The Perfect World manga tells the story of a woman named Kawana who reunites with her first love from high school. This thesis aims to find out the structural elements contained in the manga as well as the adaptation process that occurs from manga to movie. The method used for this research is descriptive qualitative with a comparative literature approach. The theories used to analyze are Robin E. Brenner's theory of manga visual symbols and Damono's theory of adaptation.

Based on the results of the research, there are several changes in the structural elements of the manga during the process of adaptation from manga to film. There are additions, subtractions and several changes in symbolism and ending. It can be concluded that the adaptation process does not fully match the original work. Some changes are made as adjustments and creative processes to make the adapted work more interesting.

Keywords: adaptation, comparative literary, manga, perfect world, live action

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya sastra merupakan buah dari pemikiran, perasaan, ide, maupun pengalaman manusia. Bagi pengarang, karya sastra merupakan wadah untuk mengungkapkan ide, berekspresi, serta menyampaikan pandangannya mengenai kehidupan yang kemudian dituangkan dalam bentuk lisan maupun tulisan. Dalam hal tersebut, tentunya pengarang telah mempunyai banyak pengetahuan maupun pengalaman mengenai apa yang ingin ditulisnya. Karya sastra bersifat fiktif, hal ini sesuai dengan pendapat (Noor, 2019:10) bahwa karya sastra merupakan struktur dunia rekaan, yang artinya realitas dalam karya sastra adalah realitas rekaan yang tidak sama dengan realitas dunia nyata.

Karya sastra Jepang merupakan sebuah bentuk karya sastra yang ditulis dalam bahasa Jepang, diterbitkan di Jepang, serta ditulis oleh orang Jepang. Perkembangan karya sastra di Jepang semakin pesat melihat semakin banyaknya jumlah karya sastra yang dirilis dari tahun ke tahun. Diantara jenis karya sastra Jepang, *manga* menjadi salah satu karya yang populer dan digemari oleh masyarakat, terutama kalangan remaja. Dengan menyuguhkan cerita berupa gambar-gambar yang disertai susunan dialog, pembaca dapat meningkatkan imajinasi mereka seolah mereka melihat adegan yang digambarkan secara langsung. *Manga* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana informasi

mengenai hal-hal baru dan pengenalan budaya Jepang kepada pembaca, seperti contohnya *manga* yang menyajikan latar dan suasana Jepang (Zuhair, 2020:1).

Manga terbagi kedalam beberapa genre berdasarkan usia target pembacanya. Genre-genre tersebut meliputi *shounen*, *shoujo*, *seinen*, dan *josei*. Genre *shounen* dan *shoujo* ditargetkan untuk pembaca remaja dengan rentang usia 12-18 tahun. Sedangkan genre *seinen* dan *josei* ditargetkan untuk pembaca dewasa dengan rentang usia 20-40 tahun. Genre *shoujo* dan *josei* memiliki kesamaan yaitu menampilkan kisah percintaan antar karakternya, tetapi cerita pada genre *shoujo* dikemas dengan lebih ringan. Sedangkan genre *josei* menyajikan kisah percintaan dengan permasalahan yang lebih realistis dan tidak jarang juga menampilkan unsur seksual secara eksplisit.

Manga yang merupakan salah satu karya sastra populer Jepang telah mengalami berbagai perkembangan, termasuk munculnya proses adaptasi yang beraneka ragam ke dalam bentuk anime, *live action*, maupun drama. Proses adaptasi atau pengalihan wahana dari *manga* sendiri tidak terbatas pada genre tertentu, *manga* yang popularitasnya tinggi di Jepang memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalihan wahana dikarenakan popularitas *manga* dapat berperan dalam memudahkan pemasaran kepada audiens. Adapun bentuk adaptasi atau alih wahana yang cukup populer adalah ke dalam bentuk film *live action* atau bisa juga disebut *jissha eiga*. *Jissha eiga* merupakan sebuah adaptasi cerita dari *manga* yang kemudian diwujudkan melalui sebuah film yang diperankan oleh aktor dan aktris manusia.

Salah satu *manga* populer bergenre *josei* yang telah dialihwahanakan adalah *manga Perfect World* karya Rie Aruga. *Manga Perfect World* dipublikasikan pertama kali oleh Kodansha Comics pada 24 Maret 2014. Kepopuleran *manga* ini kemudian membuatnya mendapatkan dua kali adaptasi menjadi film *live action* dengan judul *Perfect World: Kimi to Iru Kiseki* oleh sutradara Kenji Shibayama pada tahun 2018 dan serial drama berjumlah sepuluh episode dengan judul *Perfect World* oleh sutradara Yoshishige Miyake pada tahun 2019.

Pada penelitian ini penulis akan menggunakan *manga Perfect World* karya Rie Aruga pada volume 1-12 dan film *live action Perfect World* karya sutradara Kenji Shibayama sebagai objek penelitian. *Manga Perfect World* bercerita mengenai seorang gadis bernama Kawana Tsugumi yang bekerja sebagai ilustrator di sebuah perusahaan desain interior. Suatu hari dalam sebuah acara makan malam perusahaan, ia bertemu dengan Ayukawa Itsuki, laki-laki yang merupakan teman sekelas sekaligus cinta pertamanya sejak SMA. Namun, di akhir pertemuan, Kawana baru mengetahui bahwa Ayukawa mengalami kelumpuhan di kedua kakinya dan membuatnya harus menjalani aktivitas sehari-hari menggunakan kursi roda. Ayukawa mengalami kecelakaan yang menyebabkan dirinya mengalami cedera sumsum tulang belakang dan membuatnya lumpuh total. Meskipun harus menggunakan kursi roda sepanjang hidupnya, Ayukawa tidak menyerah meraih cita-citanya menjadi seorang arsitek. Karena kerja kerasnya, kini Ayukawa diberi kepercayaan untuk memimpin sebuah proyek desain di wilayah Sakuragawa.

Penulis bermaksud meneliti lebih dalam mengenai alih wahana dari *manga Perfect World* karya Rie Aruga ke film *live action Perfect World* karya sutradara Kenji Shibayama. Alasan penulis memilih topik penelitian ini adalah karena selain belum ada yang meneliti *manga Perfect World* dalam proses alih wahananya dari *manga* ke film *live action*, *manga* ini sangat menarik dengan mengangkat cerita yang menunjukkan bagaimana seorang penyandang disabilitas memandang dunia di sekitarnya. Selain itu, *manga* ini menggunakan *layout* yang sedikit berbeda dengan *manga josei* lainnya, sehingga membuat *manga* ini memiliki ciri khasnya tersendiri. Penelitian ini bertujuan membahas perbedaan serta proses alih wahana yang terjadi pada unsur pembangun cerita dari *manga Perfect World* ke film *Perfect World*. Apabila bagian-bagian tertentu dalam *manga* mengalami proses alih wahana ke dalam film, maka akan terjadi perubahan dari segi cerita yang berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, masalah yang dapat dirumuskan diantaranya sebagai berikut:

1. bagaimana unsur-unsur struktural pembangun *manga Perfect World* karya Rie Aruga?;
2. bagaimana proses alih wahana yang meliputi pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi yang terjadi pada *manga Perfect World* karya Rie Aruga ke film *Perfect World* karya sutradara Kenji Shibayama?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. menjelaskan unsur-unsur struktural pembangun *manga Perfect World* karya Rie Aruga
2. menjelaskan proses alih wahana yang terjadi pada *manga Perfect World* karya Rie Aruga ke film *Perfect World* karya sutradara Kenji Shibayama yang meliputi pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis dari hasil penelitian ini adalah diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang sastra, khususnya alih wahana dengan kajian sastra komparatif. Sedangkan secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan bagi penelitian lain yang sejenis mengenai alih wahana.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan karena objek material yang dipakai berupa bahan pustaka, yaitu *manga* berjudul *Perfect World* karya Rie Aruga yang telah dipublikasikan oleh Kodansha Comics pada 24 Maret 2014 hingga 25

Januari 2021 sebanyak 12 volume untuk versi cetak yang ditandai dengan pertemuan kembali antara Kawana dan Ayukawa. Objek formal pada penelitian ini berupa proses alih wahana yang akan dikaji menggunakan kajian sastra komparatif. Penulis memilih *manga Perfect World* dan film *Perfect World* sebagai objek penelitian dikarenakan terdapat perubahan berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi selama terjadi proses alih wahana.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika diperlukan dalam sebuah penulisan penelitian agar penelitian bisa dilakukan secara urut, serta memudahkan proses pengerjaan.

Bab I pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II tinjauan pustaka dan kerangka teori. Bab ini berisi uraian mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan objek penelitian serta penjelasan mengenai teori tanda visual *manga* dan teori alih wahana.

Bab III metode penelitian. Bab ini berisi penjelasan mengenai jenis penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

Bab IV pembahasan. Bab ini berisi uraian mengenai analisis unsur struktural *manga* dan analisis alih wahana *manga Perfect World* ke dalam film *live action Perfect World*

Bab V penutup. Bab ini berisi uraian mengenai kesimpulan hasil penelitian secara menyeluruh.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

Bab ini akan membahas dua subbab yaitu subbab tinjauan pustaka dan subbab kerangka teori. Pada subbab pertama berupa tinjauan pustaka yang berisi ringkasan penelitian-penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya. Subbab kedua berupa kerangka teori yang berisi penjelasan dari teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu teori tanda visual manga oleh Brenner dan teori alih wahana oleh Damono.

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan dengan tujuan membahas penelitian maupun analisis sebelumnya yang sejenis dengan penelitian yang akan dilakukan. Sejauh ini penulis belum menemukan penelitian yang menganalisis mengenai pengalihan wahana dari *manga Perfect World* ke dalam film *live action Perfect World: Kimi to Iru Kiseki*. Namun terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan. Beberapa penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

Penelitian dengan objek material film *live action Perfect World: Kimi to Iru Kiseki* telah dilakukan oleh Noviana (2020) dalam artikel berjudul “Representasi Maskulinitas Modern Laki-Laki Jepang dalam Film *Perfect World* Berdasarkan Semiotika Barthes”. Dalam penelitian tersebut dibahas mengenai tanda-tanda maskulinitas pada tokoh Ayukawa Itsuki yang terlihat melalui area penampilan

fisik, area fungsional, area seksual, area emosional, dan area intelektual. Persamaan pada penelitian ini adalah pemilihan film *Perfect World* sebagai objek material penelitian. Sementara perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada objek formal yang digunakan yaitu Teori Semiotika Roland Barthes dalam menginterpretasi tanda yang terdapat pada suatu budaya dalam karya sastra visual, sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis menggunakan teori alih wahana yang dikemukakan Damono untuk menganalisis perubahan yang terjadi dalam proses pengalihan wahana dari *manga* ke *live action*.

Selanjutnya terdapat artikel dalam jurnal yang ditulis Padmiani (2017) dengan judul “Alih Wahana Cerita Rakyat *Momotaro* dari *Ehon* Menjadi *Kashi* dan Anime”. Penelitian ini membahas mengenai perubahan yang terjadi dari *ehon* ke *kashi* dan anime. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dalam pengalihan wahana dari *manga* ke *kashi* terdapat pengurangan berupa pengurangan karakter yang tidak terlalu berperan dan hanya berfokus pada pengenalan cerita Momotaro. Sedangkan dalam pengalihan wahana dari *manga* ke anime terdapat perubahan bervariasi pada alur cerita. Pada akhir cerita *ehon*, Momotaro hidup bahagia dengan menikahi putri yang telah ia selamatkan, sedangkan pada *anime* cerita diakhiri dengan Momotaro yang hidup bahagia bersama kakek dan neneknya setelah berhasil mengalahkan para raksasa. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan Teori Alih Wahana yang dikemukakan oleh Damono sebagai objek formal untuk menganalisis perubahan yang terjadi selama proses pengalihan wahana. Perbedaan dari penelitian ini adalah penggunaan *ehon* sebagai objek

material yang diteliti sedangkan penulis menggunakan *manga* sebagai objek material penelitian.

Penelitian mengenai alih wahana juga telah dilakukan oleh Jayanti (2020) dengan judul “Alih Wahana *Manga Ao Haru Ride* Karya Sakisaka Io ke dalam Film *Live Action* Karya Sutradara Miki Takahiro”. Penelitian ini membahas perubahan yang terjadi selama proses alih wahana dari *manga* ke film. Sebagai hasilnya, terdapat perubahan dalam proses alih wahana dari *manga* ke *live action* yaitu pengurangan berupa penghilangan tokoh nenek Kominato Aya dengan tujuan agar cerita lebih terfokus kepada tokoh utama. Selain itu, terdapat penambahan latar tempat berupa gereja yang bertujuan mendukung suasana cerita yang ingin ditunjukkan dalam film. Persamaan dengan penelitian ini adalah pada pemilihan *manga* sebagai objek material penelitian dan penggunaan teori alih wahana sebagai objek formal penelitian untuk membandingkan proses perubahan karya sastra baca menjadi karya sastra visual. Adapun perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan teori struktural Robert Stanton dalam menjabarkan struktur *manga*, sedangkan penulis menggunakan teori tanda visual *manga* Robin E. Brenner untuk menjabarkan struktur dalam manga.

2.2 Kerangka Teori

Penelitian ini menggunakan tiga teori untuk membahas alih wahana dari *manga Perfect World* karya Rie Aruga ke dalam film *live action* karya sutradara Kenji Shibayama. Teori-teori tersebut diantaranya Teori Tanda Visual *Manga* oleh Robin

E. Brenner yang digunakan untuk menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pada *manga* dan Teori Alih Wahana oleh Damono yang digunakan untuk mengetahui apa saja pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi yang terjadi dalam perpindahan wahana dari *manga* ke *live action*.

2.2.1 Teori Tanda Visual Manga

Brenner (melalui Laksana, 2022:12) menjelaskan bahwa *manga* atau komik Jepang memiliki ciri khasnya tersendiri yang membedakannya dari komik negara lain. Keunikan yang dimiliki *manga* diantaranya gaya bercerita, gambar, dan penggunaan bahasa. *Manga* tidak menggunakan kata-kata untuk menjelaskan detail-detail kecil di dalamnya, sebagai gantinya digunakan simbol, efek suara, dan *background* untuk menggambarkan latar belakang adegan dalam *manga*. Simbol dan elemen visual *manga* sangat penting karena *manga* dirancang untuk dapat dibaca dengan cepat. Oleh sebab itu, *manga* cenderung mengandalkan tampilan visual, terutama untuk menyampaikan perasaan yang terdapat dalam cerita. Dalam bukunya, Brenner mengungkapkan tanda-tanda visual *manga* sebagai berikut:

1. Target Pembaca (intended audience)

Sama halnya seperti karya sastra lain, *manga* merupakan media hiburan yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan. Namun, perbedaan yang cukup menonjol dari *manga* adalah pembagian kategori pembacanya berdasarkan jenis kelamin dan umur. Hal ini tentunya diiringi dengan penyesuaian *setting*, narasi, dan adegan yang

termuat di dalamnya sesuai dengan kelompok umurnya. Berdasarkan target pembacanya, Brenner mengelompokkannya menjadi lima jenis, yaitu *kodomo manga*, *shounen manga*, *seinen manga*, *josei manga*, dan *shoujo manga* (2007:30-35).

(1) *Kodomo manga*

Kodomo (子供) memiliki arti anak-anak. Sesuai dengan namanya, *manga* ini menargetkan anak-anak sebagai pembacanya. Cerita pada *kodomo manga* cenderung menampilkan petualangan imajinatif serta mengajarkan nilai-nilai moral. As (melalui Laksana, 2022:13) mengungkapkan bahwa meskipun ditargetkan untuk anak-anak, bukan berarti *kodomo manga* tidak menarik perhatian pembaca yang lebih tua, salah satunya adalah pada *manga Doraemon* yang digemari pembaca dari semua kalangan usia.

(2) *Shounen manga*

Shounen (少年) artinya remaja laki-laki. *Shounen manga* ditujukan untuk pembaca remaja laki-laki dengan rentang usia 12 hingga 18 tahun. Cerita pada *shounen manga* berpusat pada aksi, pertarungan, komedi, dan persahabatan antar tokoh. Seiring dengan pembaca yang bertambah usia, beberapa *shounen manga* mulai memasukkan cerita yang lebih kompleks, ambigu, bahkan tidak jarang menampilkan konten seksual secara eksplisit.

(3) *Seinen manga*

Seinen (青年) *manga* mirip seperti *shounen manga*, tetapi konten cerita yang dibawakan lebih dewasa. Dengan menargetkan pembaca laki-laki dengan rentang usia 18-40 tahun, *seinen manga* memusatkan ceritanya pada kehidupan orang-orang dewasa seperti pernikahan, kehidupan pekerjaan, humor seksual, moral, dan kriminal. *Seinen manga* juga memiliki konten kekerasan dan konten seksual yang ditampilkan secara eksplisit.

(4) *Shoujo manga*

Shoujo (少女) *manga* menargetkan pembaca remaja perempuan dengan rentang usia 12 hingga 18 tahun. Cerita pada *shoujo manga* berfokus pada hubungan dengan teman, keluarga, maupun hubungan romansa antar tokohnya. Ciri paling menonjol dari *shoujo manga* adalah memiliki tokoh utama perempuan berhati baik dan pekerja keras dengan karakter laki-laki tampan di sekelilingnya.

(5) *Josei manga*

Josei (女性) *manga* ditujukan kepada pembaca wanita dewasa usia 20 ke atas. Apabila melihat sekilas dari sampul *manga* atau desain karakternya, *josei manga* memiliki kemiripan dengan *shoujo manga*. Namun, yang membedakan adalah konten cerita yang disajikan di dalamnya. Berbeda dengan *shoujo manga*, cerita dalam *josei manga* berpusat pada kehidupan yang lebih realistis, contohnya berupa kehidupan pekerjaan dan romansa yang menampilkan wanita dewasa sebagai tokoh utamanya. Tokoh dalam *josei manga* sering kali dihadapkan dengan permasalahan pekerjaan dan romansa yang kemudian menimbulkan ketegangan emosional

disertai kekhawatiran akan tercapainya kesuksesan atau kegagalan yang dialami dalam penyelesaiannya. Selain itu, *josei manga* juga tidak jarang lebih berani dalam menampilkan unsur seksual secara eksplisit.

2. Desain Karakter (*character design*)

Desain yang ditampilkan pada karakter dalam sebuah *manga* dapat menggambarkan kepribadian mereka. Misalnya gaya rambut dan pakaian dapat memberikan perbedaan cukup signifikan. Brenner (melalui Laksana, 2022:15) menjelaskan bahwa melalui desain karakter dapat diperoleh beberapa informasi yang berkaitan dengan tokoh. Hanya dengan melihat bentuk wajah, ukuran mata, penampilan, gaya rambut, gaya berpakaian, dan aksesoris yang dipakai, dapat diketahui usia, sifat, dan kebiasaan hidup dari masing-masing tokoh. Brenner juga menambahkan bahwa ada beberapa desain karakter dalam sebuah *manga*, yaitu:

(1) Karakter menawan yang sulit didekati

Karakter ini biasanya lebih sering ditemukan pada karakter laki-laki dibanding perempuan. Memiliki sifat dingin, penampilan menarik, dan sulit untuk didekati. Karakter ini biasanya percaya diri, sedikit arogan, dan pandai dalam segala hal yang kemudian menjadikannya idola dan tipe ideal dalam *shoujo manga*.

(2) Karakter jenius berkacamata

Karakter ini memiliki sifat yang tenang, berkepala dingin, cerdas, dan berpengetahuan luas, tetapi terkadang berpikir bahwa ia tidak secerdas kelihatannya.

Sering digambarkan memakai kacamata, tetapi tidak selalu demikian. Karakter ini merupakan tipe jenius yang memberikan *support* kepada tokoh utama.

(3) *Hero* dan *heroine*

Karakter *hero* digambarkan memiliki fisik yang kuat, berhati suci, tabah, dan pemberani. Dalam *shounen manga* sering digambarkan sebagai petualang yang selalu bertingkah konyol, sedangkan dalam *shoujo manga* digambarkan sebagai seseorang berwajah tampan, selalu dikagumi, dan sulit untuk didekati. *Heroine* digambarkan dengan karakter berhati murni, lucu dan cantik. Dalam cerita komedi dan *shoujo manga* sering digambarkan sebagai karakter yang pemberani dan mudah meluapkan emosi. Dalam *shounen manga* digambarkan sedikit lebih seksi dengan pakaian minim, tetapi tetap memiliki humor dan kemampuan yang serupa.

(4) Karakter mesum

Meskipun karakter ini sering digambarkan ahli dalam bidang masing-masing, mereka hanya tertarik untuk menggoda banyak wanita. Karakter ini memiliki sifat baik hati, setia kawan, tetapi mudah tergoda pada godaan kecil.

(5) *Antihero*

Karakter ini merupakan karakter yang digambarkan kuat, bersifat dingin, dan misterius. Mereka biasanya memiliki masa lalu yang kelam serta tidak segan melanggar aturan moral dan hukum demi tujuan yang ingin mereka raih.

(6) *Nefarious villain*

Karakter ini sering digambarkan dengan sifat jahat, egois, tidak punya belas kasihan, terobsesi dengan kekuatan maupun musuh mereka, dan cenderung berbicara dengan

kata-kata yang dramatis. Umumnya berpenampilan menarik dan memiliki masa lalu yang baik, tetapi karena suatu hal yang buruk mengakibatkan karakter ini jatuh dalam kejahatan.

(7) Orang tua yang bijak

Biasanya merupakan kakek-kakek atau nenek-nenek yang memberikan nasihat dan petunjuk untuk tokoh utama. Tidak jarang memiliki pengetahuan yang luas untuk membantu petualangan tokoh utama.

(8) Teman baik atau sahabat

Karakter yang memiliki kedekatan dengan tokoh utama dan selalu berada di sampingnya untuk menyemangati serta mendukung tokoh utama. Namun, karakter ini juga bisa menjadi pengkhianat tak terduga bagi tokoh utama.

3. Simbol Visual (*visual symbols*)

Laksana (2023:18) menjelaskan bahwa dasar kultural pribadi maupun kelompok membangun simbol visual (*visual symbols*) yang mencapai suatu konsensus dan dipakai secara universal. Singkatnya, simbol visual merupakan simbol-simbol unik yang digunakan dalam *manga* dengan tujuan menggambarkan emosi atau suasana di sekitar karakter. Simbol visual yang digunakan dalam *manga* cenderung berpusat pada penggambaran emosi seperti marah, malu, cemas, dan lainnya. Beberapa ekspresi karakter dapat berubah secara dramatis untuk menunjukkan keterkejutan, kecemasan, kebahagiaan, lalu dapat berubah kembali ke ekspresi semula pada panel selanjutnya.

4. Simbolisme (*symbolism*)

Brenner (2007:58) menjelaskan bahwa simbolisme yang terdapat dalam *manga* Jepang berasal dari mitos dan budaya setempat. Simbolisme tersebut sering digunakan untuk menunjukkan tujuan dari karakter ataupun pentingnya sebuah lokasi sebagai latar. Simbol yang sering dipakai salah satunya adalah bunga Sakura. Kemunculan bunga Sakura dalam *manga* dapat memiliki arti yang berbeda-beda, tetapi pada dasarnya bunga Sakura sering digunakan untuk melambangkan musim semi.

5. Tempo (*pacing*)

Tempo merupakan sebuah konsep ruang dan waktu dalam *manga*. Tempo terbagi menjadi dua jenis yaitu *pacing* lambat dan *pacing* cepat (Laksana, 2023:19). *Manga* bergenre *slice of life*, drama, ataupun misteri lebih cenderung menggunakan *pacing* lambat berupa narasi dan dialog panjang yang bertujuan menuntut pembaca untuk dapat berkonsentrasi dalam memahami isi bacaan. *Manga* dengan *pacing* lambat memiliki ciri menggunakan banyak panel besar/padat yang memenuhi halaman *manga*. Sedangkan *pacing* cepat lebih sering digunakan pada *manga action* dengan banyak adegan pertempuran atau perdebatan antar karakter.

6. Tata Letak (*layout*)

Tata letak merupakan penempatan panel dan penempatan balon kata pada *manga*. Penggunaan panel pada *manga* menirukan mata kamera seperti *close up* serta menggunakan bingkai berbentuk lingkaran untuk membuat pembaca fokus pada objek tertentu. Panel tidak selalu dapat terlihat dengan jelas, terkadang panel dibuat dengan garis yang tipis atau bahkan tanpa bingkai sama sekali. Sedangkan balon kata dalam sebuah *manga* dapat memiliki bentuk yang berbeda menyesuaikan konteks dari *manga* tersebut. Dialog suatu karakter dapat digambarkan dengan balon kata berbentuk oval, sedangkan karakter lain digambarkan dengan balon kata berbentuk kotak. Balon kata juga dapat berubah menyesuaikan emosi karakter.

7. Akhir Cerita (*endings*)

Akhir cerita (*endings*) merupakan tanda berakhirnya permasalahan pada volume suatu *manga*. Beberapa *endings* dalam *manga* memiliki keterikatan dengan volume selanjutnya, tetapi ada beberapa *manga* yang memiliki *open ending* dimana pembaca dapat menafsirkan *ending* dari volume tersebut sesuai pemahaman masing-masing.

2.2.2 Teori Alih Wahana

Alih wahana merupakan pengubahan bentuk suatu karya sastra ke bentuk karya sastra yang lain. Damono (2018: 9) menjelaskan bahwa alih wahana merupakan pengubahan yang mencakup penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian yang lain. Wahana dapat diibaratkan sebagai

‘kendaraan’ yang mengalihkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain. Wahana diartikan sebagai media yang dapat dipakai untuk mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan gagasan atau perasaan. Al hawarismi (2017:22) mengungkapkan bahwa cerita yang dalam wahana sebelumnya hanya dapat dinikmati dengan dibaca menjadi dapat dinikmati dengan menontonnya melalui wahana baru.

2.2.2.1 Penciutan

Proses alih wahana menuntut sebuah karya yang sebelumnya dapat dinikmati sehari-hari menjadi karya yang harus bisa dinikmati dalam 90-120 menit. Oleh karena itu, harus dilakukan penciutan atau pengurangan agar durasi film tidak menjadi terlalu lama karena akan membuat penonton merasa bosan. Menurut Damono (melalui Jayanti, 2020: 66), pengurangan atau penciutan merupakan sebuah tindakan memotong dan menghilangkan sebuah adegan yang semula ada pada karya asal ketika dialihwahanakan.

2.2.2.2 Penambahan

Penambahan merupakan proses menambahkan peristiwa yang sebelumnya tidak terdapat pada karya asal ke dalam karya hasil alih wahana (Jayanti, 2020:68). Penambahan dalam film dilakukan karena beberapa alasan, salah satunya untuk memperkuat suasana yang ingin disampaikan serta mempertegas peristiwa dalam film tersebut. Penonton masih dapat menerima hasil dari penambahan selama

penambahan yang diberikan masih relevan dengan cerita dan tidak mengubah keseluruhan cerita.

2.2.2.3 Perubahan Variasi

Perubahan variasi merupakan perbedaan penyajian antara karya asal dan karya hasil alih wahana. Mengingat tidak mudah mengadaptasi keseluruhan cerita dari *manga* ke dalam sebuah film, tentu saja ada perubahan yang harus dilakukan untuk menyesuaikan dengan plot dan suasana pada karya hasil alih wahana. Meskipun terdapat berbagai perubahan, tetapi plot cerita tetap tidak boleh melenceng dari cerita aslinya karena dapat menimbulkan kebingungan bagi penontonnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini terbagi menjadi tiga subbab, yaitu subbab jenis penelitian, subbab sumber data, dan subbab teknik pengumpulan data. Subbab jenis penelitian menjelaskan mengenai jenis penelitian dan metode yang digunakan dalam penelitian. Subbab sumber data menjelaskan mengenai objek material yang digunakan dalam penelitian. Subbab teknik penelitian menjelaskan mengenai teknik-teknik yang akan dilakukan dalam melakukan penelitian secara terperinci.

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan memahami fenomena tentang apa yang dialami subjek penelitian seperti pelaku, persepsi, motivasi tindakan, dan lainnya secara holistik (Moleong, 2007:6). Penelitian juga menggunakan metode sastra komparatif yang bertujuan memaparkan hasil penelitian. Sastra komparatif merupakan sebuah metode yang bertujuan untuk meneliti lebih dalam mengenai perbedaan atau persamaan yang ada antara karya sebelum dan setelah proses alih wahana. Damono (2015:8) dalam bukunya juga menekankan bahwa sastra komparatif menuntut peneliti dalam penguasaan bahasa dikarenakan karya sastra yang digunakan dalam perbandingan harus dibaca dalam bahasa aslinya.

Penelitian ini menggunakan *manga Perfect World* karya Rie Aruga sebagai data utama untuk melakukan identifikasi dan analisis. Oleh karena itu, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kepustakaan karena sumber dari data yang digunakan berasal dari bahan-bahan kepustakaan. Langkah penelitian yang dilakukan pertama adalah dengan mengumpulkan data struktur *manga* yaitu *intended audience, character design, visual symbol, symbolism, pacing, layout, dan endings*. Langkah kedua adalah melakukan analisis alih wahana berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi yang terjadi saat pengalihan wahana dari *manga* ke film *live action*.

3.2. Sumber Data

Sumber data menjadi suatu bagian yang penting dalam penentuan kedalaman informasi yang diperoleh untuk penelitian. Sumber data yang dipakai dalam penelitian ini adalah *manga* berjudul *Perfect World* karya Rie Aruga. *Manga* ini telah dipublikasikan oleh Kodansha Comics pada 24 Maret 2014 hingga 25 Januari 2021 dengan total 12 volume. Namun, penelitian ini hanya akan menggunakan volume 1-3 sesuai dengan jumlah volume yang digunakan untuk adaptasi film *live action*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis dalam pengolahan datanya, serta menggunakan Teori Alih Wahana oleh Damono untuk menjelaskan proses alih wahana berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi yang terjadi dari *manga* ke film *live action*.

3.3. Teknik-Teknik Penelitian

3.3.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini berupa metode studi kepustakaan, dimana data yang diperoleh merupakan bahan-bahan pustaka. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan, membaca, dan memahami bahan-bahan pustaka yang telah diperoleh berupa jurnal, buku, artikel ilmiah, dan situs internet yang relevan dengan objek yang akan diteliti. Penulis membaca *manga* dan film *live action Perfect World* secara berulang-ulang untuk memastikan ketepatan data yang diperoleh. Data yang dicari berupa struktur *manga* dan proses alih wahana dari *manga Perfect World* ke dalam film *live action* dengan Teori Alih Wahana oleh Damono.

3.3.2. Teknik Pengolahan Data

Proses pertama adalah dengan melakukan analisis struktur *manga* melalui tanda visual yang terdapat dalam *manga*. Dalam menjelaskan tentang hal ini, penulis menggunakan teori yang dikemukakan oleh Robin E. Brenner sebagai landasan untuk menganalisis lebih lanjut mengenai proses alih wahana yang terjadi dari *manga* ke film *live action* menggunakan teori alih wahana yang dikemukakan oleh Damono.

3.3.3. Teknik Penyajian Data

Hasil data yang tersaji dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang bersifat mendeskripsikan dan menggambarkan suatu kejadian dengan teliti serta menjelaskan data dan fakta dengan jelas melalui analisis. Data yang digunakan untuk penyajian merupakan jenis data kualitatif dikarenakan penelitian ini dilakukan menggunakan data berupa cuplikan dari *manga*.

BAB IV

ANALISIS ALIH WAHANA *MANGA* PERFECT WORLD KE DALAM FILM LIVE ACTION

Pada bab ini akan dilakukan analisis yang diawali dengan uraian struktur *manga* berdasarkan teori tanda visual *manga* yang dikemukakan oleh Robin E. Brenner, dan pemaparan proses alih wahana dari *manga* ke film *live action* berdasarkan teori alih wahana yang dikemukakan oleh Damono.

4.1 Tanda Visual Manga pada Manga Perfect World

Struktur *manga* yang dianalisis meliputi *intended audience*, *character design*, *visual symbol*, *symbolism*, *pacing*, *layout*, dan *endings*. Analisis dilakukan untuk memperoleh informasi berupa genre, tema, tokoh dan penokohan, latar, dan waktu yang terdapat dalam cerita.

4.1.1 Target Pembaca (*intended audience*)

Manga Perfect World termasuk ke dalam kategori *josei manga*. Meskipun tidak tertulis secara langsung, cerita yang disajikan dalam *manga* sesuai dengan ciri *josei manga* yaitu tidak jarang menampilkan unsur seksual secara eksplisit, dan menceritakan kehidupan sehari-hari Kawana sebagai tokoh utama wanita dalam *manga* ini dengan cerita yang berfokus pada kehidupan pekerjaan dan romansa Kawana beserta permasalahan yang harus ia hadapi.



Gambar 1 Kawana Mengetahui Kondisi Ayahnya (Perfect World Vol. 3:43)

Permasalahan terbesar yang dialami Kawana adalah dalam kehidupan romansanya. Ia dituntut untuk memenuhi keinginan ayahnya yang ingin melihatnya menikah sebelum penyakit yang diderita ayahnya semakin parah. Namun, ayahnya menentang keras hubungan Kawana dengan Ayukawa karena merasa Ayukawa tidak bisa menjaga Kawana. Tuntutan dan tentangan dari keluarganya tersebut membuat Kawana merasa gelisah dan khawatir.

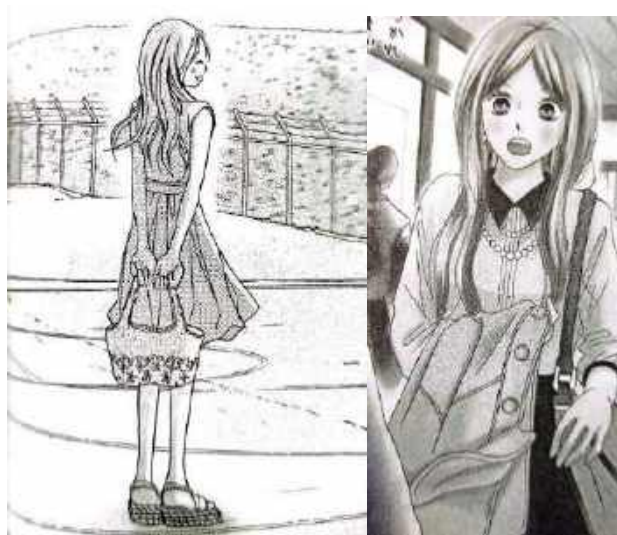
Segi penceritaan dan pengambilan gambar diambil dari sudut pandang Kawana dan Ayukawa secara bergantian yang membuat pembaca dapat melihat cerita dari sudut pandang masing-masing tokoh. Meskipun demikian, alur penceritaan tetap terpusat kepada Kawana sebagai tokoh utama. Hal ini menguatkan

bahwa *manga* ini termasuk ke dalam kategori *josei manga* karena cerita terfokus pada permasalahan yang dialami tokoh utama wanita dewasa.

4.1.2 Desain Karakter (*character design*)

Melalui desain karakter yang dilihat dari penampilan rambut, mata, postur tubuh, pakaian, maupun aksesoris yang dikenakan tokoh dapat diambil kesimpulan bagaimana sifat atau kebiasaan tokoh tersebut.

4.1.2.1 Kawana



Gambar 2 Kawana (*Perfect World*, Vol 1:21)

Kawana digambarkan sebagai seorang wanita dengan rambut panjang yang selalu terurai serta bentuk mata bulat yang membuatnya terlihat lugu. Sesuai dengan target pembaca yang dituju, Kawana sering kali muncul mengenakan dress casual ataupun kemeja dengan bawahan rok pendek dan aksesoris yang memberikannya kesan feminin. Kawana merupakan karakter yang mudah meluapkan emosinya

seperti saat ia menangis ketika melihat Ayukawa yang terus memaksakan dirinya untuk menyelesaikan pekerjaan desain. Berdasarkan deskripsi tersebut, Kawana dapat dikategorikan sebagai karakter *heroine*.



Gambar 3 Kawana meluapkan emosinya (*Perfect World*, Vol:159)

川奈	: 自分といても幸せになれないとかそんなの勝手に決めないで！全部一人で結論出すのやめてよ！鮎川の代わりなんていないのに！
Kawana	: Jangan memutuskan bahwa kamu tidak bahagia apabila bersamaku. Berhentilah mengambil kesimpulan sendiri! Padahal tidak ada yang bisa menggantikan Ayukawa!

Kawana merupakan seseorang yang mudah mengungkapkan sesuatu dengan terus terang. Hal tersebut dapat dilihat pada panel *manga* di atas dimana ekspresi Kawana berubah dramatis terlihat dari arsiran pada mata dan juga pipinya,

serta air mata yang mulai mengalir. Adegan di atas terjadi ketika Kawana merasa kesal dengan sikap keras kepala Ayukawa, hingga akhirnya ia meluapkan semua perasaan yang selama ini ia pendam kepada Ayukawa.

4.1.2.2 Ayukawa



Gambar 4 Ayukawa (*Perfect World*, Vol 1:8)

Ayukawa digambarkan sebagai seorang pria dengan rambut pendek berwarna hitam dengan poni yang menutupi dahinya. Ayukawa sering terlihat berpenampilan casual dengan mengenakan kaos polos dan kemeja atau jaket sebagai luaran pakaian, yang memberikannya kesan santai namun tetap modis. Dengan penampilannya yang menarik dan kemahirannya bermain basket, membuat Ayukawa sangat populer di masa SMA, terutama di kalangan murid perempuan. Berdasarkan deskripsi tersebut, Ayukawa dapat dikategorikan sebagai karakter Menawan yang Sulit Didekati.



Gambar 5 Ayukawa Memaksakan Diri (*Perfect World*, Vol 2:86)

- | | |
|---------|--|
| 鮎川 | : 次がある保証もないのに。いつ死ぬかもわからないのに。今やらなきゃダメなんだ!! |
| Ayukawa | : Tidak ada jaminan akan ada kesempatan selanjutnya. Aku bahkan tidak tau kapan aku akan mati. Aku h |

Dari penggalan dialog di atas, dalam kalimat 「今やらなきゃダメなんだ!!」

memperlihatkan sifat Ayukawa yang suka memaksakan diri. Efek samping dari kecelakaan yang dialaminya sering kali membuatnya dilarikan ke rumah sakit. Meskipun sedang terbaring lemah, ia tetap memaksakan diri menggunakan waktu

yang ada selama ia masih hidup untuk menyelesaikan tanggung jawab pekerjaannya sebagai arsitek.

4.1.2.3 Koreeda



Gambar 6 Koreeda (*Perfect World*, Vol 2:97)

Koreeda digambarkan sebagai seorang pria dengan rambut pendek dan mengenakan kacamata yang membuatnya terkesan memiliki kepribadian yang tenang dan berpengetahuan luas. Dalam salah satu panel, Koreeda terlihat mengenakan pakaian kantor formal serta membawa tas kerja, yang menunjukkan bahwa Koreeda merupakan pekerja kantoran. Di luar jam kerjanya, Koreeda mengenakan pakaian kasual berupa kaos polos dengan luaran jaket dan celana panjang. Koreeda merupakan seseorang yang selalu memberikan *support* kepada Kawana dan tidak segan untuk menolong kapanpun Kawana memintanya. Berdasarkan deskripsi tersebut, Koreeda dapat dikategorikan sebagai karakter Jenius Berkacamata.

4.1.2.4 Nagasawa



Gambar 7 Nagasawa (*Perfect World*, Vol 2:67)

Nagasawa memiliki rambut berwarna gelap yang diikat ekor kuda dengan poni yang menutupi dahinya dan terlihat mengenakan seragam perawat selama di rumah sakit. Di luar jam kerjanya sebagai perawat, Nagasawa terlihat mengenakan kemeja polos dengan rambut yang diikat ke samping. Nagasawa juga mengenakan perhiasan berupa anting dan kalung serta mengenakan sedikit riasan yang membuatnya terkesan lebih dewasa dan lebih menonjol. Meskipun terlihat tenang, ia memiliki sifat yang egois dan selalu merasa iri akan kedekatan Kawana dengan Ayukawa. Berdasarkan hal tersebut, Nagasawa dapat dikelompokkan dalam kategori *nefarious villain*.

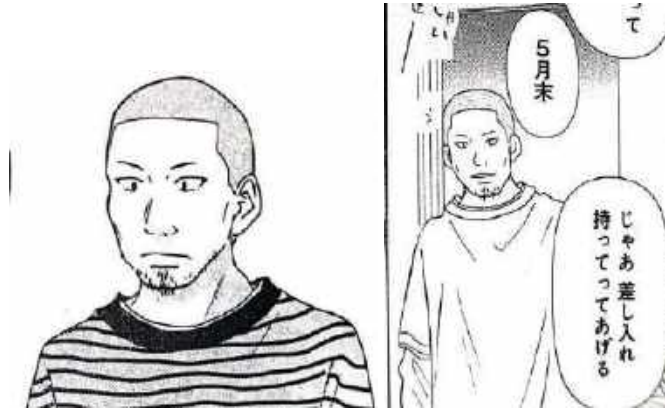


Gambar 8 Nagasawa Berbicara dengan Ayukawa
(*Perfect World*, Vol 2:70)

- | | |
|----------|---|
| 長沢 | : 忘れなさい! また恋をすればいいのよ! 川奈さんは正しい相手じゃなかったの。それは障害があってもなくても同じよ... |
| Nagasawa | : Lupakanlah! Kau masih bisa jatuh cinta lagi! Kawana bukan pasangan yang tepat. Disabilitas atau tidak, tidak ada bedanya... |

Dalam penggalan dialog di atas, kalimat 「川奈さんは正しい相手じゃなかったの」 menunjukkan sifat Nagasawa yang egois dengan selalu menekankan pada Ayukawa bahwa perpisahan dengan Kawana adalah hal yang tepat. Menurutnya, Ayukawa bisa mendapatkan perempuan yang lebih baik dan lebih pantas dari Kawana, yaitu Nagasawa sendiri. Sifat egois Nagasawa juga didukung dengan dialog selanjutnya yaitu 「それは障害があってもなくても同じよ」 yang menunjukkan bahwa Nagasawa sama sekali tidak memikirkan perasaan Ayukawa dan hanya memikirkan perasaannya sendiri.

4.1.2.5 Nabe



Gambar 9 Nabe (*Perfect World*, Vol 3:17)

Nabe digambarkan sebagai pria paruh baya dengan potongan rambut tipis dan janggut serta tulang pipi yang nampak jelas. Nabe sering kali digambarkan mengenakan kaos tanpa kerah baik saat jam kerja maupun di luar jam kerjanya yang membuatnya terkesan memiliki kepribadian yang santai.



Gambar 10 Nabe Memberi Saran pada Ayukawa (*Perfect World*, Vol 3:19)

鮎川	：俺たち本当に一緒にいいのかな？それがわからなくなってきた
なべ	：一人で結論出すなよ。相手の気持ちもしっかり受け止めないと。それが恋人としての責任じゃないのか？
Ayukawa	Apakah kami benar benar boleh bersama? Aku jadi tidak paham soal itu
Nabe	Jangan mengambil kesimpulan sendiri. Kau juga harus menerima perasaan pasanganmu. Bukankah itu tanggung jawabmu sebagai kekasihnya?

Dari penggalan dialog di atas, kalimat 「相手の気持ちもしっかり受け止めないと。」 menunjukkan bahwa Nabe adalah orang yang bijak. Nabe memberikan saran serta membantu Ayukawa menjadi penengah dalam permasalahannya dengan Kawana. Hal ini membuat Nabe dapat dikategorikan sebagai karakter Orang Tua Bijak karena memberikan nasihat dan membimbing tokoh utama ke alur cerita.

4.1.3 Simbol Visual (*visual symbol*)

Analisis simbol visual dilakukan untuk mengetahui gambaran emosi atau suasana yang ditunjukkan melalui simbol-simbol unik yang terdapat dalam *manga*. Melalui simbol visual, dapat diketahui kondisi serta perubahan emosional karakter seperti keterkejutan, kecemasan, dan kebahagiaan dari penggambaran ekspresif dalam *manga*.

4.1.3.1 Keringat



Gambar 11 Keringat sebagai simbol kekhawatiran (Perfect World, Vol 1:28)

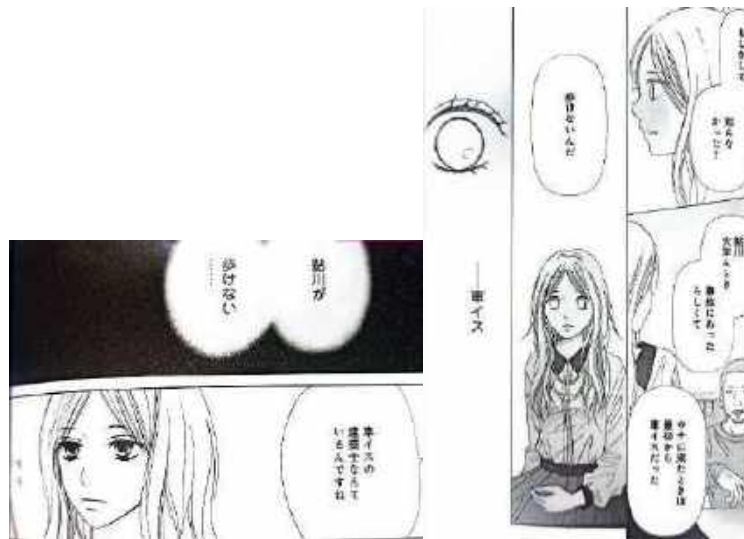
Keringat yang tampak dalam panel di atas menggambarkan kepanikan dan kekhawatiran. Pada panel tersebut terlihat perubahan ekspresi Kawana secara dramatis yang awalnya tersenyum menjadi panik setelah mengetahui kondisi Ayukawa dari rekan kerjanya. Kawana baru mengetahui bahwa kesehatan Ayukawa dapat memburuk secara mendadak akibat dari cedera tulang belakang yang dideritanya. Hal tersebut menunjukkan bahwa keringat yang ditampilkan pada panel ini berhubungan dengan aspek romansa yang dialami karakter.



Gambar 12 Keringat sebagai simbol kelelahan (Perfect World, Vol 1:34)

Keringat pada panel di atas menggambarkan tokoh yang kelelahan. Selain itu keringat dalam panel tersebut berhubungan dengan aspek pekerjaan yang dialami karakter dimana terlihat tokoh Ayukawa berkeringat dan kelelahan karena memaksakan diri untuk menyelesaikan pekerjaan desainnya di saat kondisi kesehatannya sedang menurun drastis.

4.1.3.2 Tatapan mata kosong



Gambar 13 Tatapan mata kosong pada tokoh (*Perfect World*, Vol 1:11)

Dalam *manga* ini sering terdapat gambaran tokoh dengan tatapan mata kosong yang menunjukkan perasaan terkejut dari tokoh setelah mengetahui informasi tertentu. Dalam panel *manga* di atas, terlihat tatapan mata Kawana yang kosong menunjukkan keterkejutan setelah diberitahu oleh Nabe bahwa saat ini Ayukawa lumpuh total dan harus menggunakan kursi roda seumur hidupnya. Di panel selanjutnya, ekspresi Kawana kembali seperti biasa namun ia masih belum bisa menerima kondisi Ayukawa karena ia masih terjebak pada perasaannya yang menyukai sosok Ayukawa yang sempurna saat SMA. Kesimpulannya adalah bahwa simbol visual ini berhubungan dengan romansa yang dialami tokoh Kawana.

4.1.3.3 Rona Pipi



Gambar 14 Rona pipi pada tokoh Ayukawa dan Kawana (*Perfect World*, Vol 2:67)

Rona pipi yang terdapat dalam *manga Perfect World* memiliki beberapa makna. Yang pertama adalah menggambarkan perasaan malu yang dirasakan oleh tokoh. Hal ini dapat terlihat pada panel diatas bahwa rona pipi yang muncul pada tokoh Kawana dan Ayukawa diakibatkan oleh perasaan malu yang mereka rasakan ketika rekan kerja mereka membicarakan hubungan romansa mereka.



Gambar 15 Rona pipi simbol kebahagiaan (*Perfect World*, Vol 2:67)

Makna kedua adalah menggambarkan perasaan senang atau bahagia. Pada panel diatas dapat terlihat tokoh Kawana yang digambarkan dengan rona pipi untuk menunjukkan perasaan bahagianya ketika melihat Ayukawa tetap dapat melakukan hobinya yaitu bermain basket walaupun menggunakan kursi roda. Dapat disimpulkan bahwa rona pipi yang ditunjukkan dalam *manga* berhubungan dengan romansa yang dialami oleh Kawana dan Ayukawa.

4.1.3.4 Air Mata



Gambar 16 Air mata sebagai simbol kesedihan (Perfect World, Vol 2:67)

Dalam *manga Perfect World*, air mata memiliki beragam makna dalam penggambaran emosi, salah satunya untuk merepresentasikan perasaan sedih yang dialami oleh tokoh. Pada panel di atas terlihat perubahan ekspresi Kawana yang mulai menangis saat menyadari beratnya penderitaan Ayukawa setelah menjadi pengguna kursi roda. Hal ini menunjukkan bahwa air mata merupakan simbol visual yang berhubungan dengan romansa Kawana.



Gambar 17 Air mata sebagai simbol kebahagiaan (*Perfect World*, Vol 2:67)

Selain merepresentasikan perasaan sedih, air mata dalam *manga* ini juga tidak jarang digunakan untuk merepresentasikan kebahagiaan yang dirasakan tokoh. Pada panel di atas dapat disimpulkan bahwa air mata yang ditunjukkan berhubungan dengan romansa yang dialami karakter Ayukawa yang menangis karena bahagia atas pernikahan mantan kekasihnya, Miki. Ayukawa bersyukur dan merasa lega karena Miki tetap dapat menemukan kebahagiaan meskipun harus berpisah dengannya.

4.1.4 Simbolisme (*symbolism*)

4.1.4.1 Bunga sakura



Gambar 18 Lukisan Bunga Sakura oleh Kawana (*Perfect World*, Vol 3:64)

Bunga Sakura digunakan sebagai simbolisme yang menunjukkan ciri khas negara Jepang sebagai latar tempat dalam *manga*. Mekarnya bunga sakura merupakan pertanda berakhirnya musim dingin dan datangnya musim semi di Jepang yang berlangsung dari bulan Maret hingga Mei.

4.1.4.2 Salju



Gambar 19 Pohon yang diselimuti salju (Perfect World, Vol 3:151)

Salju merupakan simbolisme yang identik dengan musim dingin. Dalam manga ini, salju menunjukkan latar tempat yaitu Jepang sebagai negara yang memiliki empat musim, dan latar waktu dimana cerita ini terjadi pada saat musim dingin yang umumnya berlangsung dari bulan Desember hingga Februari.

4.1.4.3 Kimono



Gambar 20 Kawana mengenakan kimono (Perfect World, Vol 3:95)

Kimono merupakan pakaian tradisional Jepang yang biasanya dipakai dalam upacara formal maupun festival. Dalam perkembangannya, kimono memiliki variasi dalam desain dan motif dengan makna filosofis yang menunjukkan perbedaan status sosial masyarakat Jepang. Oleh karena itu, kimono dianggap sebagai simbol penting bagi kebudayaan Jepang. Pada panel di atas terlihat foto Kawana yang mengenakan kimono dan ayahnya saat upacara *shichi-go-san* dan upacara kelulusan. Kimono dalam *manga* ini merupakan simbolisme dari budaya Jepang. Kimono merupakan simbol dari budaya tradisional Jepang yang sering digunakan saat acara formal seperti upacara pernikahan maupun upacara keagamaan.

4.1.5 Tempo (*pacing*)

Tempo (*pacing*) merupakan sebuah konsep ruang dan waktu dalam *manga*. *Manga* ini seringkali menampilkan efek sinematik yang membuat pembaca dapat melihat keadaan sekitar dari sudut pandang yang berbeda.



Gambar 21 Kuil (Perfect World, Vol 3:49)

Dalam beberapa panel terlihat kuil-kuil yang digunakan untuk berdoa dan tempat wisata. Kuil dalam panel tersebut termasuk ke dalam konsep ruang dan simbolisme yang menunjukkan budaya Jepang. Sebagai negara dengan sebagian besar masyarakatnya menganut agama Shinto dan Buddha, di Jepang terdapat banyak kuil yang sering kali digunakan sebagai tempat beribadah, upacara keagamaan, maupun festival.



Gambar 22 Pacing lambat (*Perfect World*, Vol 2:56)

Manga Perfect World menggunakan *pacing* lambat. Hal ini dapat terlihat pada panel di atas bahwa *manga* ini menampilkan pemandangan dari beberapa titik fokus mulai dari kuil lalu berganti ke Kawana dan Ayukawa dengan efek *zoom in* dengan tujuan menampilkan sudut pandang yang berbeda. Efek *zoom in* tersebut juga digunakan untuk memperjelas karakter seperti yang ditunjukkan pada panel di atas dimana dapat terlihat gaya berpakaian Kawana yang feminin dengan menggunakan rok pendek, serta sifat ceria Kawana yang dapat dilihat dari ekspresinya di panel selanjutnya.

4.1.6 Tata Letak (*layout*)

Tata letak mencakup penempatan panel serta penggunaan bentuk balon kata yang berbeda-beda pada *manga*. Perbedaan penempatan panel dapat menunjukkan suatu peristiwa yang terjadi di masa lampau maupun masa kini. Sedangkan bentuk balon kata yang berbeda-beda disesuaikan dengan konteks dari *manga*.

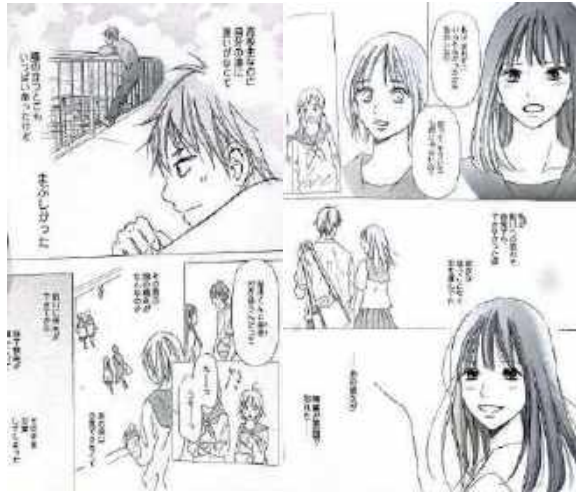
4.1.6.1 Regular layout



Gambar 23 23 Regular layout (*Perfect World*, Vol 1:23)

Regular layout menggunakan *background* putih serta menunjukkan kejadian yang berlangsung di masa kini. *Layout* jenis ini paling banyak digunakan dalam *manga Perfect World*.

4.1.6.2 Flashback layout



Gambar 24 Flashback layout (*Perfect World*, Vol 1:58)

Flashback layout digunakan untuk menggambarkan terjadinya kilas balik atau kejadian yang pernah terjadi di masa lampau. Berbeda dengan *manga* biasanya yang menggunakan warna hitam pada latar belakangnya untuk menunjukkan kilas balik, *layout* ini memiliki panel latar belakang berwarna putih cerah yang saling menumpuk, tokoh yang digambar seolah keluar dari garis *border manga* dan ketebalan huruf yang lebih tipis.

4.1.6.3 Balon kata lingkaran

Balon kata berbentuk lingkaran digunakan untuk memuat dialog langsung antar tokoh. Balon kata lingkaran yang terdapat dalam *manga Perfect World* ada beberapa jenis, yaitu:

1. Balon kata biasa



Gambar 25 Balon kata lingkaran biasa (*Perfect World*, Vol 1:25)

Balon kata berbentuk lingkaran ini menggambarkan percakapan biasa antar tokoh

2. Balon kata gabungan



Gambar 26 Balon kata lingkaran gabungan (*Perfect World*, Vol 3:47)

Balon kata gabungan merupakan gabungan dari dua balon kata atau lebih yang digunakan untuk membagi dialog. Balon kata ini umumnya digunakan untuk memuat percakapan panjang.

4.1.6.4 Balon kata segi empat



Gambar 27 Balon kata segi empat (Perfect World, Vol 1:7)

Balon kata segi empat sering kali digunakan untuk menunjukkan monolog dari suatu tokoh pada masa kini maupun di masa lampau.

4.1.6.5 Balon kata tak beraturan



Gambar 28 Balon kata tak beraturan (Perfect World, Vol 1:159)

Balon kata tak beraturan menggambarkan percakapan ketika suatu tokoh berbicara dengan suara yang keras ataupun ketika emosi suatu tokoh sedang meluap dengan suara bergetar.

4.1.7 Akhir Cerita (endings)

4.1.7.1 Akhir volume 1



Gambar 29 Akhir cerita volume 1 (*Perfect World*, Vol 1:166)

- 鮎川 : 通じ合ったと思つた夜。だけどその夜感じ
幸せは溶けて消える雪のように朧かつた
- Ayukawa : Malam itu terasa seperti kami saling memahami.
Tapi kebahagiaan yang kurasakan malam itu bagai
salju yang mencair dan hilang

Pada akhir volume 1, hubungan Ayukawa dan Kawana semakin dekat dan mereka mulai membuka diri satu sama lain. Ayukawa mulai memberitahu Kawana mengenai kondisinya dan kesulitan yang sering ia hadapi semenjak menggunakan kursi roda. Selama ini Ayukawa selalu menutup hatinya dan tidak ingin menjalin hubungan romansa dengan siapapun. Ia merasa bahwa kondisinya yang sekarang hanya akan membebani pasangannya. Ayukawa terus merasa seperti itu sampai ia bertemu kembali dengan Kawana yang membuatnya merasa bahagia dan perlahan

mulai membuka hatinya. Namun, kebahagiaan yang dirasakan Ayukawa tidak bertahan lama karena ia kembali dihadapkan dengan kenyataan bahwa ia tetap tidak bisa menjamin kebahagiaan Kawana apabila harus terus bersamanya. Melalui penjelasan di atas, diketahui bahwa volume 1 *manga Perfect World* memiliki *open ending* dimana masing-masing pembaca dapat menginterpretasikan apa yang akan terjadi pada hubungan Kawana dan Ayukawa.

4.1.7.2 Akhir volume 2



Gambar 30 Akhir cerita volume 2 (*Perfect World*, Vol 2:163-164)

- | | |
|--------|---|
| 川奈 | : 私は夢を見ていた。落ちる瞬間必死で手をのばしてくれた鮎川。もしもその手が届いてしまっていたら、私は彼を巻きぞえにしていたかもしれないのだ。自分の弱さが悲しくて夢の中で泣いていた |
| Kawana | : Aku bermimpi. Ayukawa dengan putus asa mengulurkan tangannya saat aku jatuh. Jika tangan itu bisa meraihku, mungkin aku akan menariknya |

bersamaku. Aku menangis di dalam mimpi karena
sedih dengan kelemahanku

Di akhir volume 2, hubungan Kawana dan Ayukawa sedikit renggang akibat kejadian tak terduga yang datang terus menerus. Mulai dari ayah Kawana yang tidak merestui hubungannya dengan Ayukawa, munculnya teman sekelas Kawana yaitu Koreeda yang telah lama memendam rasa kepada Kawana, dan Nagasawa yang menyukai Ayukawa. Banyaknya hal yang terjadi di sekitarnya membuat Kawana tertekan hingga tidak fokus bekerja. Puncaknya adalah ketika Kawana pingsan dan jatuh ke rel kereta api di depan mata Ayukawa yang terpaku tanpa bisa melakukan apapun. Melihat Kawana yang terbaring di ranjang rumah sakit membuat Ayukawa sadar bahwa bahwa Kawana akan lebih bahagia jika hidup bersama orang yang bisa melindunginya setiap saat. Berdasarkan penjelasan di atas, kesimpulan yang dapat diambil adalah terdapat keterkaitan antara *ending* volume 1 dan *ending* volume 2 dimana Ayukawa masih dihantui oleh perasaan akan membebani pasangannya ketika melihat Kawana terbaring di rumah sakit akibat ketidakmampuannya menolong Kawana.

4.1.7.3 Akhir volume 3



Gambar 31 Akhir cerita volume 3 (*Perfect World*, Vol 3:163)

Pada akhir volume 3, kondisi Ayukawa memburuk dan membuatnya harus dirawat selama beberapa hari. Kawana yang khawatir pada Ayukawa kemudian memberanikan diri untuk kembali ke Tokyo meskipun tidak mendapat izin dari ayahnya. Dengan bantuan Koreeda, akhirnya Kawana berhasil menemui Ayukawa yang masih terbaring di ranjangnya. Setelah kesehatannya hampir pulih, Ayukawa mengajak Kawana berlibur ke taman bermain. Namun, itu adalah terakhir kalinya mereka liburan bersama sebagai sepasang kekasih. Setelah memikirkan semuanya dengan matang, akhirnya Ayukawa memutuskan untuk berpisah dengan Kawana. Dari penjelasan di atas, penulis memahami bahwa terdapat keterkaitan antara *ending* volume 2 dan *ending* volume 3 dimana rasa tidak percaya diri yang dirasakan Ayukawa di volume 2 membuatnya akhirnya memutuskan untuk berpisah dengan Kawana. Selain itu, volume 3 memiliki *open ending* dimana masing-masing

pembaca dapat menafsirkan apa yang terjadi pada Kawana dan Ayukawa setelah mereka berpisah.

4.2 Proses Alih Wahana

Selama proses pengalihan wahana yang semula berupa *manga* yang menyajikan gambar hitam putih menjadi film *live action* yang diperankan oleh aktor dan aktris, tentunya akan mengalami berbagai perubahan berupa pengurangan, penambahan, maupun perubahan bervariasi. Berikut merupakan pembahasan proses alih wahana dari *manga* ke film *live action Perfect World*.

4.2.1 Penciutan atau Pengurangan

4.2.1.1 Keberadaan Kuil



Gambar 32 Kuil (Manga *Perfect World*, Vol 3:49)

Dalam *manga*, tidak jarang diperlihatkan keberadaan kuil yang termasuk ke dalam struktur *pacing* yang menunjukkan konsep ruang dan waktu dalam *manga*. Namun, dalam film *live action* tidak terdapat keberadaan kuil yang menunjukkan

hubungan naratif dengan ruang. Sehingga kesimpulannya adalah dalam film terjadi pengurangan pada unsur *pacing* berupa dihilangkannya kuil sebagai konsep ruang.



Gambar 33 Rumah Kawana yang bernuansa Jepang

(*Live Action Perfect World*, 00.52.25)

Menurut penulis, keberadaan kuil tidak lagi diperlukan karena digantikan dengan ditunjukkannya ruang keluarga Kawana yang bernuansa Jepang dengan adanya pintu geser (*fusuma*) dan meja *kotatsu*. Meja *kotatsu* dan *fusuma* ditunjukkan pada potongan adegan di atas menunjukkan hubungan naratif dengan ruang sekaligus simbolisme bahwa film ini berlatarkan masyarakat Jepang.

4.2.1.2 Kimono



Gambar 34 Kawana mengenakan kimono (Manga Perfect World, Vol 3:95)

Pada unsur simbolisme dalam *manga*, terdapat *scene* Kawana memperlihatkan album foto dirinya yang sedang mengenakan kimono dalam upacara *shichi-go-san* dan upacara kelulusan, dimana kimono tersebut menunjukkan simbolisme sebagai bagian dari kebudayaan Jepang.



Gambar 35 Kawana melakukan duduk seiza

(Live Action Perfect World, menit 00.52.25)

Menurut penulis, unsur kimono dihilangkan karena di dalam film telah ditunjukkan adegan seperti yang dapat dilihat pada gambar di atas dimana tokoh Kawana melakukan sikap duduk *seiza* yang juga merupakan salah satu

simbolisme kebudayaan Jepang, sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi penciutan pada unsur simbolisme berupa kimono.

4.2.2 Penambahan

4.2.1.1 Gedung Olahraga



Gambar 36 Ayukawa bermain basket

(Live Action Perfect World, menit 00.00.58)

Dalam *manga*, Ayukawa digambarkan sebagai seseorang yang populer di SMA dan sangat menyukai olahraga basket. Untuk menegaskan penggambaran ketertarikan Ayukawa kepada olahraga basket, pada versi film terdapat penambahan latar gedung olahraga yang menjadi latar kilas balik tokoh Ayukawa yang sedang bermain basket bersama teman-temannya.

4.2.1.2 Bunga Sakura

Dalam *manga* terdapat *scene* dimana Ayukawa kagum saat melihat lukisan bunga Sakura yang dibuat oleh Kawana di pameran sekolahnya. Bunga Sakura dalam lukisan tersebut termasuk ke dalam unsur simbolisme yang menunjukkan latar kebudayaan Jepang. Dalam film, bunga sakura tetap diperlihatkan sebagai

simbolisme, namun terdapat penambahan *scene* yaitu proses Kawana melukis bunga Sakura dengan membayangkan Ayukawa yang bermain basket di dalam gedung olahraga.



Gambar 37 Kawana bersiap melukis bunga Sakura

(Live Action Perfect World, menit 00.05.32)

Menurut peneliti, keberadaan bunga sakura yang ditambahkan dalam film bertujuan untuk mempertegas simbolisme bunga sakura yang menunjukkan bahwa film ini berlatarkan masyarakat Jepang serta menunjukkan latar waktu yaitu musim semi.

4.2.3 Perubahan Variasi

4.2.1.1. Sifat Tokoh Nagasawa



Gambar 38 Nagasawa (Live Action Perfect World, menit 00.56.51)

Pada unsur struktur desain karakter dalam *manga*, digambarkan bahwa Nagasawa merupakan seorang perawat dengan model rambut diikat, mengenakan kemeja polos, serta riasan dan aksesoris. Nagasawa juga digambarkan memiliki sifat yang egois dan selalu merasa iri dengan Kawana. Dalam film *live action*, penampilan Nagasawa tidak mengalami perubahan dengan tetap menggunakan kemeja polos serta riasan dan aksesoris yang membuatnya terlihat menonjol. Namun terdapat perubahan dalam sifat yang digambarkan pada karakter Nagasawa seperti yang terdapat dalam adegan berikut



Gambar 39 Nagasawa memberikan surat kepada Kawana

川奈	: 電話ありがとうございました。
長沢	: これ樹から。あなたに渡してほしいって頼まれて。
Kawana	: Terima kasih sudah menelpon
Nagasawa	: Ini dari Itsuki. Dia memintaku untuk menyerahkannya padamu.

(*Perfect World*, 01:28:00-01:28:07)

Dapat dilihat dalam potongan dialog di atas, Nagasawa memberikan surat kepada Kawana atas permintaan Ayukawa. Kalimat 「あなたに渡してほしいって頼まれて」 yang diucapkan Nagasawa menunjukkan perubahan sifat Nagasawa dimana ia tidak menentang hubungan Ayukawa dan Kawana. Menurut penulis perubahan sifat pada tokoh Nagasawa dilakukan untuk menyesuaikan *ending* yang ingin disajikan dalam film ini.

4.2.1.2. Perubahan *ending*

Dalam *manga* terdapat empat *ending* berbeda dari setiap volume yang sebagian besar memperlihatkan hubungan Ayukawa dan Kawana yang tidak kunjung membaik akibat berbagai rintangan yang harus mereka hadapi. Salah satunya adalah akibat dari sifat egois Nagasawa. Hal tersebut kemudian berakhir dengan Ayukawa dan Kawana yang harus berpisah demi kebaikan satu sama lain.

Namun berbeda dengan *manga*, perubahan sifat Nagasawa yang dengan lapang dada mendukung hubungan Kawana dan Ayukawa membuat film ini hanya menyajikan satu *ending* sehingga terjadi perubahan *ending* dimana Ayukawa dan Kawana berakhir bahagia setelah berhasil melewati rintangan-rintangan yang menghalangi mereka.



Gambar 40 Ayukawa melamar Kawana

川奈 : 私は今の先輩が好き。今の先輩が大切なんです。

鮎川 : もう最後かもしれないって覚悟した時、川奈のことばかり頭に浮かんだ。川奈とのいられること、その時間は俺にとって特別だった。あらためて気づいたんだ二人でいられるならそれだけで世界は完璧だって。これからいろんなことがあると思うけど、俺は川奈と一緒に生きていたい。だから結婚しよう。

Kawana : Aku menyukai dirimu yang sekarang. Ayukawa yang sekarang sangat berharga bagiku.

Ayukawa : Saat aku telah siap bahwa mungkin ini kali terakhir aku bersamamu, pikiranku dipenuhi olehmu. Bersamamu adalah saat yang berharga bagiku. Lalu aku sadar, kalau kita bisa bersama, dunia akan sangat sempurna. Walaupun mungkin kedepannya akan banyak rintangan, tapi aku ingin terus hidup bersamamu. Oleh karena itu, mari kita menikah.

(Live Action Perfect World, 01:35:10-01:36:30)

Dari penggalan dialog diatas, kalimat 「だから結婚しよう」 menunjukkan perubahan *ending* yang terjadi dalam film *live action* dimana hubungan Ayukawa dan Kawana berakhir baik dengan Ayukawa yang melamar Kawana. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan dari *manga* yang semula menyajikan *open ending* pada setiap volume menjadi *close ending*.

Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diambil adalah terdapat enam perubahan yang terjadi dalam proses alih wahana *manga Perfect World* ke dalam film *live action* yaitu dua pengurangan yang meliputi penghilangan kimono dan kuil, dua penambahan yang meliputi penambahan gedung olahraga dan bunga sakura, serta dua perubahan variasi yang meliputi perubahan sifat tokoh dan perubahan *ending*.

BAB V

SIMPULAN

Penelitian ini berjudul *Alih Wahana Manga Perfect World Karya Rie Aruga ke dalam Film Live Action Karya Sutradara Kenji Shibayama*. Penelitian ini menggunakan *manga Perfect World* volume 1-12 yang secara garis besar bercerita mengenai seorang wanita yang bertemu kembali dengan cinta pertamanya saat SMA dan harus berjuang di permasalahan pekerjaan dan romansa yang ia hadapi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apa saja unsur-unsur struktural pembangun *manga* yang terdapat dalam *manga Perfect World* dengan menggunakan teori tanda visual *manga* oleh Robin E. Brenner, dan untuk mengetahui perubahan yang terjadi dalam proses alih wahana dari *manga* ke film berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi, dengan menggunakan teori alih wahana oleh Sapardi Djoko Damono.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap struktur *manga* menggunakan teori tanda visual *manga*, dapat disimpulkan bahwa struktur *manga perfect world* menunjukkan kriteria sebagai *josei manga*, yaitu *manga* yang ditujukan kepada pembaca wanita dewasa berusia 20 tahun ke atas. Beberapa struktur yang menunjukkan hal tersebut antara lain, cerita yang berfokus kepada Kawana sebagai tokoh utama wanita, cerita yang ditampilkan seputar permasalahan pekerjaan dan romansa yang dialami tokoh Kawana, serta menampilkan unsur seksual secara eksplisit. Desain karakter dalam *manga* digambar dengan detail-

detail tertentu seperti pakaian, aksesoris, dan gaya rambut yang berbeda sehingga pembaca dapat mengetahui sifat dan karakteristik tokoh dengan jelas melalui penggambaran tersebut. Selain itu, dengan menggunakan *pacing* lambat, *manga* ini dapat membuat pembaca lebih fokus pada detail-detail yang ditampilkan seperti ekspresi karakter hingga simbolisme kebudayaan Jepang berupa kuil sebagai simbolisme kebudayaan Jepang yang menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Jepang menganut agama Buddha dan kepercayaan Shinto dan menggunakan kuil sebagai tempat beribadah.

Berdasarkan analisis alih wahana yang dilakukan pada film *live action*, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua aspek pengurangan, dua aspek penambahan, dan dua aspek perubahan variasi. Dua aspek pengurangan meliputi penghilangan unsur simbolisme berupa kimono dan kuil yang menunjukkan latar kebudayaan Jepang yang kemudian digantikan oleh adegan yang menampilkan simbol kebudayaan Jepang lainnya seperti *fusuma*, *kotatsu*, dan *seiza*. Dua aspek penambahan meliputi gedung olahraga yang menegaskan ketertarikan tokoh Ayukawa terhadap basket, dan bunga Sakura yang menegaskan simbolisme serta konsep ruang dan waktu dalam film yaitu berlatarkan Jepang dan berlangsung saat musim semi. Aspek perubahan variasi meliputi perubahan sifat pada tokoh Nagasawa yang membuatnya mendukung penuh hubungan Kawana dan Ayukawa. Perubahan sifat pada tokoh Nagasawa tersebut kemudian mengakibatkan perubahan selanjutnya pada unsur *ending* yang semula menyajikan *open ending* pada setiap akhir volume

manga menjadi *close ending* dimana cerita pada film diakhiri dengan Ayukawa yang melamar Kawana.

Dari hasil analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa proses alih wahana yang terjadi termasuk ke dalam jenis alih wahana setia. Hal tersebut dikarenakan meskipun *ending* yang disajikan dalam film memiliki perbedaan dengan *ending* pada *manga* yang menyajikan *open ending*, sebagian besar unsur cerita yang tersaji dalam film tetap sama dengan yang tersaji dalam *manga*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhawarismi, Fatih Hikam. (2017). "Analisis Proses Alih Wahana dari *Light Novel* ke *Anime Gate: Jietai Kanochi Nite Kaku Tatakaeri*". Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Anjani, Anggi Dewi. (2023). Alih Wahana Manga Tower of God ke dalam Anime Kami no Tou. *Fakultas Ilmu Budaya Untag Surabaya*.
- Aruga, Rie. (2015). パーフェクトワールド. Japan: Kodansha Comics
- Brenner, R. E. (2007). Understanding Manga and Anime. Westport: Libraries Unlimited. <https://doi.org/10.5860/rusq.47n3.301>
- Damono, Sapardi Djoko. (2018). *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Jada, Ade Karlina. (2016). "Perbandingan Cerita Rakyat Jepang *Yuki Onna* dan Cerita Rakyat Indonesia *Dewi Nawang Wulan* Analisis Nilai-Nilai Moral". Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro
- Jayanti, N. K. T. (2020). Alih Wahana Manga Ao Haru Ride Karya Sakisaka Io ke Dalam Film Live action Karya Sutradara Miki Takahiro. *Jurnal Sakura : Sastra, Bahasa, Kebudayaan Dan Pranata Jepang*, 2(2), 63. <https://doi.org/10.24843/js.2020.v02.i02.p01>
- Khoiriyah, Siti Nafisatun. (2021). "Analisis Alih Wahana Tokyo Ghoul Season Satu ke dalam Tokyo Ghoul Live Action Ditinjau dari Alur dan Mise-en-scene". Skripsi. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia
- Laksana, Febiansya Aji. (2022). "Representasi 5 Tahapan Kesedihan Tokoh

Kusunoki dalam Manga Jumyou wo Kaitotte Moratta Ichinen ni Tsuki, Ichimannen de Karya Miaki Sugaru". Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro

Noor, Redyanto. (2019). *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo

Noviana, Fajria. (2021). Representasi Maskulinitas Modern Laki-Laki Jepang Dalam Film Perfect World Berdasarkan Semiotika Barthes. *LITE: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*. 16(2), 250-266.

Padmiani, N dkk. (2017). Alih Wahana Cerita Rakyat Momotaro dari Ehon Menjadi Kashi dan Anime. *Fakultas Ilmu Budaya Unud*, 19, 400–408.

Perfect World: Kimi to Iru Kiseki. (2018). <https://www.wibusubs.moe/2019/04/perfect-world-live-action-2018-subtitle.html> diunduh pada 12 Mei 2024

Yasa, G. P. P. A. (2022). Analisis Unsur Naratif sebagai Pembentuk Film Animasi Bul. *Jurnal SASAK: Desain Visual Dan Komunikasi*, 3(2), 48–57. <https://doi.org/10.30812/sasak.v3i2.1594>

Zuhair, M. T. (2020). ALIH WAHANA KOMIK GINTAMA KARYA HIDEAKI SORACHI KE FILM LIVE ACTION GINTAMA 2 KARYA SUTRADARA YUICHI FUKUDA. *Bab I, 2001*, 1–16.

要旨

本論文のタイトルは「『パーフェクトワールド』漫画の映画化される分析」である。このタイトルを選んだ理由は文章作品であるマンガが、映像作品である映画になることで、要素においてどのような変化が起こるかということを知りたいからである。本論文を書く目的は漫画の構造要素とその映画化のプロセスを調べるためである。本研究は文献研究で、それは印刷物とオンラインの両方で、本、ジャーナル、論文、インターネットサイトなど、記事の形で書かれた情報源からデータを集めて、分析する研究方法である。本論文で使った構造理論二つあり、それは Robin E. Brenner が書いた本「*Understanding Manga and Anime*」における漫画の視覚記号理論と Sapardi Djoko Damono による『*Alih Wahana*』の理論である。Brenner の理論はマンガにおける構造要素を分析するために使用し、Damono の理論は漫画の映画化のプロセスを分析するために使用した。分析結果として下記のとおりである。

まず、漫画の構造要素の分析結果である。分析結果に基づいて、この漫画の要素は七つある。一つ目は読者のターゲット。この漫画は 20 歳前後の女性の読者を対象にし、仕事と恋愛の問題を経験する女性主人公としての川奈を語られているので、この漫画は女性漫画の種類である。二つ目はキャラクターデザインである。服装やアクセサリ、髪型といったキャラ

クターデザインの詳細は、そのキャラクターの性質や特徴を明確に示すことができる。例えば、川奈は女性らしく見えるドレスとアクセサリーを身に着けている。三つ目は視覚記号である。疲労や心配を表す汗、悲しみや喜びを表す涙、恥ずかしさや嬉しさを表す赤面など、マンガでは登場人物の感情を表すために視覚記号が使われる。四つ目はシンボリズムである。神社、着物、雪などのシンボリズムが日本の背景を表現している。五つ目はテンポであり、空間と時間の概念として使われている。マンガは読者がより明確なキャラクターの表情や、神社、着物、桜などの日本文化の象徴など、マンガの細部に集中できるように、ゆっくりとしたテンポを使用しており、マンガの背景が日本であり、春であることを示している。六つ目はレイアウトである。レイアウトは、キャラクターの時間設定や感情を示すために使用される。例えば、丸い吹き出しは現在の時間を表し、不規則な吹き出しはキャラクターが感じた感情を表すため使われている。最後はエンディングである。エンディングは、マンガの各巻の終わりを告げることにある。例えば、1巻のエンディングは、鮎川が川奈との関係に不安を抱いているところで終わっている。

次の結果はパーフェクトワールドの映画化で、つまり「Alih Wahana」の分析のことである。「Alih Wahana」の過程が三つあって、それは「削減」「追加」「工夫の変化」というプロセスである。「削減」は二つあり、それは神社のシンボリズムの削除、と着物のシンボリズムの削除漫画では、

話背景や主人公の生活が日本社会や日本文化を表すために、神社と着物のシンボリズムが使われている。一方、映画では、日本社会や日本文化を表すために、神社や着物ではなく、ふすま、こたつ、正座のようなもっと詳しいシンボルに置き換えられている。

次は「追加」のことである。追加のプロセスが二つあり、それは「体育館」の追加と「桜」の追加である。漫画では、鮎川が高校時代からバスケットボールが大好きということがはっきり語られているが、映画ではそのことを表すために鮎川が友人たちと一緒にバスケットボールをする体育館の場所背景を加えている。また、漫画には、日本のシンボルや「春」という時間背景を表すために、学校の展覧会で川奈が描いた桜絵のシーンが語られている。一方、映画ではそのことを表すために桜を描く準備する川奈のシーンが追加されている。最後は「工夫の変化」することでそれも二つあり、長澤の性格の工夫と話の結末の工夫である。漫画では、長澤が嫉妬深く川奈を嫌っている人として語られているが、映画では、逆に長澤は川奈と鮎川の関係を応援する人として描かれている。この変化は映画のエンディングに合わせるように工夫した。漫画で各冊はでオープン・エンディングを使い、逆に映画では鮎川が川奈にプロポーズするのシーンで終わらせ、クローズ・エンディングに変わっている。

上記の分析結果に基づくと筆者はパーフェクトワールドの映画化は、原作に忠実な映画化のタイプだと結論する。映画はマンガに比べて上映期間

が限られているため、「削減」「追加」「変化」を含む映画化プロセスは、調整の一形態として行われると理解している。したがって、映画化は単なる脚色ではなく、変換の結果をより面白くする創造的なプロセスでもあると理解できる。その理由で、この映画化は成功しただと思っている。

BIODATA PENULIS



Nama : Chaerunisa Yunika Ningrum
NIM : 13020220130050
Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 2 Juni 2002
Alamat : Jl. Mandala V RT 05/01 No. 41 Kel. Cililitan Kramatjati
Jakarta Timur 13640
Nomor Telepon : 085717889422
E-mail : chaerunisa02@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2008 - 2014 : SDS Kresna
2014 - 2017 : SMP Negeri 128 Jakarta
2017 - 2020 : SMA Negeri 9 Jakarta
2020 - Sekarang : Universitas Diponegoro