

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, pada bab ini akan diuraikan kesimpulan secara menyeluruh mengenai hasil penelitian. Bagian kesimpulan merupakan jawaban terhadap dua rumusan masalah yang dihadirkan pada bab I pendahuluan.

Hasil dari pembahasan pada bab IV yaitu menguraikan berapa banyak aspek *angle* kamera yang berubah dalam analisis ekranisasi yang terjadi dari *manga* “Kimetsu no Yaiba” ke dalam bentuk film *anime* layar lebar “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen”

1. Analisis struktur naratif dengan pengelompokan lima babak terdapat banyak persamaan alur dan urutan cerita. Dalam *manga* terdapat 36 sekuen dan dalam film terdapat 35 adegan yang jika diurutkan oleh persamaan alur dan tahap memiliki persamaan 29 adegan film *anime* layar lebar.
2. Ekranisasi berdasarkan aspek *angle* kamera meliputi tipe *angle*, *shot size* dan *level angle* dari dari *manga* “Kimetsu no Yaiba” ke dalam film *anime* layar lebar “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen” secara keseluruhan film *anime* layar lebar masih dapat mengadaptasi serupa dengan wujud visual yang ada pada versi *manga*.
3. Perubahan aspek *angle* kamera dari *manga* “Kimetsu no Yaiba” ke dalam film *anime* layar lebar “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen” hanya mempengaruhi makna ataupun penekanan terhadap adegan serta pesan yang disampaikan seperti contohnya dalam satu sekuen *manga* terdapat posisi kamera yang diletakkan diatas (*high angle*) dengan memperlihatkan musuh bernama Enmu akan tetapi dalam adaptasi menjadi adegan film *anime* layar lebar mengubahnya menjadi *low angle*. Biasanya *low angle* digunakan untuk merangsang rasa kagum atau rasa terintimidasi dengan lawan subjek yang seakan akan lebih besar dan membangun emosional terhadap subjek

(Mascelli 2010, 63). Perubahan aspek *angle* kamera tidak mengubah alur dalam cerita versi *manga* setelah diadaptasi menjadi film *anime* layar lebar.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam perubahan yang terjadi dari aspek *angle* kamera setelah dilakukan analisis ekranisasi disebabkan oleh perbedaan aspek sifat media antara *manga* dan film *anime*. Terdapat faktor sifat media tersebut meliputi *closure between panels*, *time* yang memberikan ruang imajinasi bagi penonton untuk dapat memahami visual lebih jelas tanpa membuat imajinasi tersendiri. *Space* memberikan ruang yang tetap dalam sebuah film dimana tentunya ada penyesuaian ulang dengan rasio panel bebas pada *manga*. Dan *Sound*, dalam *manga speech bubbles* dihilangkan menjadi suara dan memberikan ruang yang kosong dalam sebuah *shot* tersebut setelah diadaptasi dari panel *manga*.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa perubahan dalam aspek *angle* kamera dalam analisis ekranisasi mempengaruhi interpretasi visual dan penekanan pesan dalam adaptasi, namun tidak mengubah alur cerita secara signifikan. Dalam konteks ini, penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang perubahan yang terjadi dalam proses ekranisasi dikarenakan sifat media yang berbeda dalam unsur visual antara *manga* dan film *anime* "Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen".

## B. Saran

Terdapat saran dari hasil analisis dan kesimpulan yang telah dipaparkan, saran tersebut yaitu:

1. Penelitian Analisis Ekranisasi *Manga* "Kimetsu no Yaiba" ke dalam Film Anime Layar Lebar "Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen" Ditinjau Dari Aspek *Angle* Kamera, dapat dijadikan referensi secara teoritis maupun praktis yang lebih spesifik terhadap satu pembahasan mengenai aspek sinematografi melalui ekranisasi.
2. Penelitian ini hanya difokuskan pada satu unsur yaitu unsur visual (sinematografi) ditinjau dari aspek *angle* kamera. Diharapkan penelitian

selanjutnya, khususnya dalam ranah ekranisasi membahas unsur visual lain seperti *mise-en-scene* ataupun sinematografi dalam aspek selain *angle* kamera.

3. Diharapkan penelitian ini dapat membuka wawasan ataupun sebagai acuan referensi bagi pembuat film, khususnya film yang mengadaptasi dari sebuah komik dalam memperhatikan unsur visual.
4. Diharapkan penelitian ini juga bisa memperkaya penelitian yang sejenis tentang ekranisasi sebagai referensi bagi mahasiswa Jurusan Film dan Televisi, khususnya mahasiswa dengan minat pengkajian.



## DAFTAR SUMBER RUJUKAN

### A. Daftar Pustaka

Bordwell, David and Roy Thompson. 2008. *Film Art (An Introduction) Eighth Edition*. New York: Mc Graw Hill.

Bordwell, David and Roy Thompson. 2020. *Film Art (An Introduction) Twelfth Edition*. New York: Mc Graw Hill.

Brenner, Robin E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. USA: Libraries Unlimited.

Brown, Blain. 2022. *Cinematography Theory & Practice Imagemaking for Cinematographers and Directors 4th Edition*. New York: Focal Press.

Chatman, Seymour. 1978. *Story and Discourse: Narrative Structure in fiction and Film*. USA: Cornell University Press.

Eisner, Will. 1985. *Comics & Sequential Art*. Florida: PoorHouse Press.

Eneste, Pamusuk. 1991. *Novel dan Film*. Yogyakarta: Nusa Indah.

Eriyanto. 2013. *Analisis Naratif: Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Kencana.

Gunning, Tom. 2007. *The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*. Berlin: De Gruyter.

Mascelli, Joseph V. A.S.C. 2010. *The Five's of Cinematography*. Penerjemah H. Misbach Yusa Biran. Jakarta: Yayasan Citra.

McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics*. New York: Kitchen Sink Press.

Morissan. 2011. *Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio & Televisi "Edisi Revisi"*. Kencana. Jakarta.

Rossaak, Eivind. 2007. *Between Stillness and Motion*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta

Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suwasono, A.A. 2014. *Pengantar Film*. Yogyakarta : Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Zoebazary, Ilham. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2010

## **B. Daftar Skripsi**

Meisya. 2021. *Analisis Ekranisasi Webtoon “Terlalu Tampan” ke Dalam Film Layar Lebar “Terlalu Tampan” Berdasarkan Unsur Naratif Dan Visual*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

Kasih, Arami. 2019. *Implikasi Perubahan Naratif dan Sinematik Dari Ekranisasi Blog “Kambing Jantan”*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

Rahmadhani, Mahdi. 2018. *Analisis Ekranisasi Komik “The Walking Dead” Ke Dalam Bentuk Serial Televisi “The Walking Dead Season 6” Berdasarkan Struktur Naratif Dan Visual*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

## **C. Daftar Jurnal**

Damanik, Wahyuni. 2021. *Penerapan Level Angle Untuk Memperkuat Dramatik Dalam Sinematografi Pada Penciptaan Film Fiksi “Halani Sinamot”*. Jurnal Mahasiswa, Universitas Potensi Utama.

Kumaseh, Gratia. 2021. *Kajian Ekranisasi Komik Koe no Katachi Karya Yoshitoki Oima ke Film Animasi Koe no Katachi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.

Hasian, Irene. Mardika, Andri Sakti. *Pengaruh Komik Asing terhadap Visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia*. Jurnal Magenta, STMK Tisakti, 2017.

#### **D. Daftar Website**

[https://www.imdb.com/find/?q=mugen%20ressha%20hen&ref =nv\\_sr\\_sm](https://www.imdb.com/find/?q=mugen%20ressha%20hen&ref =nv_sr_sm)

(diakses pada 15 Febuari 2023)

<https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100009> (diakses pada 15 Febuari

2023)

<https://kimetsu-no-yaiba.fandom.com/> (diakses pada 17 Febuari 2023)

