

**ANALISIS EKCRANISASI MANGA “KIMETSU NO YAIBA” KE DALAM
FILM ANIME LAYAR LEBAR “KIMETSU NO YAIBA: MUGEN
RESSHA-HEN” DITINJAU DARI ASPEK ANGLE KAMERA**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:
Muhammad Fatahillah Syam
NIM: 1910998032

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni berjudul :

Analisis Ekranisasi *Manga* “Kimetsu no Yaiba” ke dalam Film *Anime* Layar Lebar “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressa-Hen” Ditinjau Dari Aspek *Angle* Kamera

diajukan oleh **Muhammad Fatahillah Syam**, NIM 1910998032, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **12 Juni 2023** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji

Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum.
NIDN 0011107704

Pembimbing II/Anggota Penguji

Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn.
NIDN 0027089005

Cognate/Penguji Ahli

Pius Rimo Pungkiawan S.Sn., M.Sn.
NIDN 0518109101

Ketua Program Studi Film dan Televisi

Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 197990514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi

Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001



LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Fatahillah Syam

NIM : 1910998032

Judul Skripsi : Analisis Ekranisasi *Manga* “Kimetsu no Yaiba” ke Dalam Film *Anime* Layar Lebar “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen” Ditinjau Dari Aspek *Angle* Kamera

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 26 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Fatahillah Syam

NIM: 1910998032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Fatahillah Syam

NIM : 1910998032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul

Analisis Ekranisasi Manga “Kimetsu no Yaiba” ke Dalam Film Anime Layar Lebar “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen” Ditinjau Dari Aspek Angle Kamera

untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 26 Juni, 2023



Muhammad Fatahillah Syam
NIM: 1910998032

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya sehingga tugas akhir skripsi pengkajian seni dengan judul “Analisis Ekranisasi *Manga* “Kimetsu no Yaiba” ke dalam Film *Anime* Layar Lebar “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen” Ditinjau Dari Aspek *Angle* Kamera” dapat terselesaikan.

Pengkajian tugas akhir ini dibuat guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Strata-1 Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini, diantaranya:

1. Allah SWT
2. Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I
3. Agustinus Dwi Nugroho, S.I.Kom., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II
4. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Dosen Wali, serta Ketua Jurusan Televisi.
6. Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi.
7. Kedua orangtua saya, Herry dan Sri
8. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Staf UPT Insitut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Teman-teman *game online* yang membantu *mood* mengerjakan skripsi
11. Teman-teman yang sering membantu di kontrakan B5 dan C7
12. Seluruh Teman-teman mahasiswa/i Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam angkatan 2019

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu. Semoga tugas akhir skripsi pengkajian seni ini dapat memberi manfaat sebagai sumbangan intelektual bagi para pembaca dan pengamat.

Yogyakarta, 26 Juni 2023

Muhammad Fatahillah Syam

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Tinjauan Pustaka	5
F. Metode Penelitian.....	6
BAB II OBJEK PENELITIAN	12
A. Gambaran Umum <i>Manga</i> “Kimetsu no Yaiba”	12
B. Gambaran Umum Film <i>Anime</i> “Kimetsu no Yaiba”.....	12
C. Sinopsis Umum <i>Manga</i> “Kimetsu no Yaiba”	13
D. Sinopsis Umum Film <i>Anime</i> “Kimetsu no Yaiba”.....	13
E. Identitas <i>Manga</i> “Kimetsu no Yaiba”	14
F. Identitas Film <i>Anime</i> “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen”	15
G. Tokoh Utama Film <i>Anime</i> “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen”	17
H. Tokoh Pendukung Film <i>Anime</i> “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen”	19
I. Penghargaan yang diraih	20
BAB III LANDASAN TEORI.....	22
A. Ekranisasi	22
B. Manga.....	24
C. Anime.....	25
D. Film Layar Lebar.....	26
E. Gambar Bergerak	26

F. Sifat Media Komik dan Film	28
G. Unsur Naratif.....	29
H. Aspek <i>Angle</i> Kamera.....	33
I. Camera Movement.....	39
BAB IV PEMBAHASAN.....	42
A. Desain Penelitian.....	42
B. Data Hasil Penelitian.....	46
C. Analisis Data Penelitian	55
BAB V PENUTUP.....	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR SUMBER RUJUKAN	86
LAMPIRAN 1	
PERBANDINGAN ALUR MANGA “KIMETSU NO YAIBA” DAN FILM ANIME LAYAR LEBAR “KIMETSU NO YAIBA: MUGEN RESSHA-HEN”	89
LAMPIRAN 2	
DATA ASPEK ANGLE KAMERA MANGA “KIMETSU NO YAIBA” DAN FILM ANIME LAYAR LEBAR “KIMETSU NO YAIBA: MUGEN RESSHA-HEN”	97
LAMPIRAN 3 FORM I-VII.....	105
LAMPIRAN 4	
POSTER TUGAS AKHIR SKRIPSI PENGKAJIAN SENI.....	117
LAMPIRAN 5	
KARYA BOOKLET DI GALERI PANDENG	119
LAMPIRAN 6	
SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN SEMINAR.....	121
LAMPIRAN 5	
DESAIN POSTER SEMINAR SKRIPSI PENGKAJIAN SENI.....	123
LAMPIRAN 6 PUBLIKASI SEMINAR DI SOSIAL MEDIA.....	125
LAMPIRAN 7	
DOKUMENTASI SEMINAR SKRIPSI PENGKAJIAN SENI	127
LAMPIRAN 8	
DAFTAR HADIR SEMINAR SKRIPSI PENGKAJIAN SENI	129
LAMPIRAN 9 NOTULENSI “SSN GABUT” SEMINAR SKRIPSI PENGKAJIAN SENI.....	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Penelitian	11
Gambar 2.1 <i>Cover Manga</i> “Kimetsu No Yaiba”	14
Gambar 2.2 Contoh Panel Ilustrasi <i>Manga</i> “Kimetsu No Yaiba”	15
Gambar 2.3 Poster Film <i>Anime</i> “Kimetsu No Yaiba”	15
Gambar 2.4 Contoh <i>Shot Film Anime</i> “Kimetsu No Yaiba”	16
Gambar 2.5 Tokoh Tanjiro Kamado	17
Gambar 2.6 Tokoh Nezuko Kamado	17
Gambar 2.7 Tokoh Zenitsu Agatsuna	18
Gambar 2.8 Tokoh Inosuke Hashibira	18
Gambar 2.9 Tokoh Kyojuro Rengoku	19
Gambar 2.10 Tokoh Kagen No Ichi Enmu	19
Gambar 2.11 Tokoh Akaza	20
Gambar 3.1 Contoh Penggunaan <i>Angle Kamera Objektif</i>	34
Gambar 3.2 Contoh Penggunaan <i>Angle Kamera Subjektif</i>	35
Gambar 3.3 Contoh Penggunaan <i>Angle Kamera Point Of View</i>	35
Gambar 3.4 Contoh Penggunaan <i>Extreme Long Shot</i>	36
Gambar 3.5 Contoh Penggunaan <i>Long Shot</i>	36
Gambar 3.6 Contoh Penggunaan <i>Medium Shot</i>	37
Gambar 3.7 Contoh Penggunaan <i>Close-Ups</i>	37
Gambar 3.8 Contoh Penggunaan <i>Eye Level</i>	38
Gambar 3.9 Contoh Penggunaan <i>High Angle Shot</i>	38
Gambar 3.10 Contoh Penggunaan <i>Low Angle</i>	39
Gambar 4.1 Tanjiro Dan Teman-Teman Bersembunyi Dari Petugas Stasiun	56
Gambar 4.2 Rengoku Membasmi Iblis Dengan Satu Kali Tebasan	57
Gambar 4.3 Enmu Sedang Memerintah Anak Buah Untuk Melakukan Aksinya ...	58
Gambar 4.4 Rengoku Mencekik Anak Buah Enmu Secara Tidak Sadar	58
Gambar 4.5 Tanjiro Dalam Ilusi Mimpi Melihat Pantulan Dirinya	59
Gambar 4.6 Tanjiro Menghadapi Anak Buah Enmu Setelah Bangun Dari Mimpi	60

Gambar 4.7 Tanjiro ke Atap Gerbong dan Menyuruh Nezuko Membangunkan Pemburu Iblis Lain	61
Gambar 4.8 Inosuke Menuju Lokasi Dimana Titik Lemah Enmu Berada	61
Gambar 4.9 Tanjiro Berhasil Menebas Titik Lemah Dari Enmu	62
Gambar 4.10 Gagak Pembawa Pesan Membawa Kabar Duka Kepada Pilar Pemburu Iblis Lain	63
Gambar 4.11 Contoh Aspek Visual <i>Manga</i> yang Menggunakan Tipe <i>Angle</i> Kamera Subjektif	66
Gambar 4.12 Contoh Aspek Visual <i>Manga</i> yang Menggunakan <i>Shot Size Extreme Long Shot</i>	67
Gambar 4.13 Contoh Aspek Visual <i>Manga</i> yang Menggunakan <i>Level Angle</i> Kamera <i>Low Angle</i>	68
Gambar 4.14 Contoh Penambahan Aspek <i>Angle</i> Kamera <i>Pov Shot</i> dan <i>Low Angle</i>	69
Gambar 4.15 Contoh Penambahan Aspek <i>Angle</i> Kamera <i>Full Shot</i>	70
Gambar 4.16 Contoh Perubahan Bervariasi Panel <i>Manga Extreme Long Shot</i> ke <i>Shot Film Anime</i>	71
Gambar 4.17 Contoh Perubahan Bervariasi Panel <i>Manga</i> Ke <i>Shot Film Anime</i>	72
Gambar 4.18 Contoh Penyajian Pergerakan Dari Dua Panel <i>Manga</i> Menjadi Gerakan di Film	74
Gambar 4.19 Contoh Pemecahan 1 Panel <i>Manga</i> Menjadi 1 <i>Shot</i> Dengan Variasi <i>Shot Size</i>	75
Gambar 4.20 Contoh Perubahan Rasio Layar <i>Manga</i> Menjadi Rasio Layar Film <i>Anime</i> Layar Lebar	76
Gambar 4.21 Contoh Perubahan Rasio Layar <i>Manga</i> Menjadi Rasio Layar Film <i>Anime</i> Layar Lebar	77
Gambar 4.22 Contoh <i>Pacing</i> 1 Panel <i>Manga</i> dan Durasi 1 <i>Shot Film Anime</i>	78
Gambar 4.23 Contoh <i>Onomatopoeia</i> Dalam Panel <i>Manga</i> Dihilangkan Dalam Film <i>Anime</i>	78
Gambar 4.24 Contoh Arsiran Dalam Panel <i>Manga</i> Diadaptasi ke Dalam Film <i>Anime</i>	79

Gambar 4.25 Contoh Arsiran Dalam Panel *Manga* Dihilangkan ke Dalam Film *Anime*80

Gambar 4.26 Contoh *Speech Bubbles* Dalam Panel *Manga* Dihilangkan ke Dalam Film *Anime*81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penghargaan yang Diraih	20
Tabel 3.1 Perbandingan Sifat Media Komik dan Film	28
Tabel 3.2 Perbandingan Struktur Narasi Menurut Sejumlah Ahli	31
Tabel 4.1 Contoh Tabel Perbandingan Alur	42
Tabel 4.2 Contoh Tabel Data Aspek <i>Angle</i> Kamera	43
Tabel 4.3 Contoh Ekranisasi	44
Tabel 4.4 Persamaan Alur <i>Manga</i>	46
Tabel 4.5 Perbandingan Aspek <i>Angle</i> Kamera	49
Tabel 4.6 Data Ekranisasi Aspek <i>Angle</i> Kamera	50
Tabel 4.7 Data Penciutan Aspek <i>Angle</i> Kamera	52
Tabel 4.8 Data Penambahan Aspek <i>Angle</i> Kamera	52
Tabel 4.9 Data Perubahan Bervariasi Aspek <i>Angle</i> Kamera	54

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1. Perbandingan Alur *Manga* “Kimetsu No Yaiba” dan Film *Anime* Layar Lebar “Kimetsu No Yaiba: Mugen Ressha-Hen”
- LAMPIRAN 2. Data Aspek Angle Kamera *Manga* “Kimetsu No Yaiba” dan Film *Anime* Layar Lebar “Kimetsu No Yaiba: Mugen Ressha-Hen”
- LAMPIRAN 3. Form I-VII
- LAMPIRAN 4. Poster Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni
- LAMPIRAN 5. Karya BOOKLET di Galeri Pandeng
- LAMPIRAN 6. Publikasi Seminar di Sosial Media
- LAMPIRAN 7. Dokumentasi Seminar Skripsi Pengkajian Seni
- LAMPIRAN 8. Daftar Hadir Seminar Skripsi Pengkajian Seni
- LAMPIRAN 9. Notulensi “SSN GABUT” Seminar Skripsi Pengkajian Seni

ABSTRAK

ANALISIS EKTRANISASI MANGA “KIMETSU NO YAIBA” KE DALAM FILM ANIME LAYAR LEBAR “KIMETSU NO YAIBA: MUGEN RESSHA-HEN” DITINJAU DARI ASPEK ANGLE KAMERA

Muhammad Fatahillah Syam/ 1910998032

Manga merupakan jenis komik berasal dari Jepang yang memiliki ciri khas visual dan yang unik. *Manga* dan film *anime* layar lebar merupakan media visual yang membentuk elemen visual secara berurutan dalam menyampaikan cerita. Meskipun terdapat kemiripan dalam menyampaikan narasi dalam visual menggunakan visual dua dimensi, tetapi ketika *manga* diadaptasi ke dalam bentuk *audiovisual* bergerak tentunya akan ditemukan perbedaan dalam unsur visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang terjadi pada ekranisasi *Manga* “Kimetsu no Yaiba” ke dalam film *anime* layar lebar “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressa-Hen”.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan unsur naratif berupa alur serta unsur visual berupa aspek *angle* kamera. Objek dalam penelitian ini terdiri dari dua, pertama adalah *manga* “Kimetsu no Yaiba” dan kedua adalah film *anime* layar lebar “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressa-Hen”. Fokus penelitian ini berupa ekranisasi aspek *angle* kamera berdasarkan pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Penelitian ini juga mendeskripsikan persamaan alur cerita kedua objek untuk membantu pembahasan ekranisasi dalam aspek *angle* kamera. Selanjutnya mendeskripsikan faktor-faktor penyebab perubahan terjadinya ekranisasi dalam aspek *angle* kamera.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa ekranisasi dari *manga* “Kimetsu no Yaiba” ke dalam film *anime* layar lebar “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressa-Hen” mengalami perubahan dalam aspek *angle* kamera berdasarkan pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Meskipun terdapat perubahan dalam aspek *angle* kamera untuk penekanan pada adegan tidak mengubah alur dalam cerita versi *manga* ke dalam film *anime* layar lebar. Hal yang membuat terjadinya perbedaan disebabkan oleh sifat media *manga* dan media film *anime* layar lebar yang berbeda.

Kata kunci : *manga*, film *anime* layar lebar, ekranisasi, Kimetsu no Yaiba

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengadaptasian sebuah karya sastra ke dalam bentuk film atau drama sering kali menarik perhatian bagi pecinta sastra dan penggemar film. Proses pengadaptasian memerlukan keterampilan dan keahlian dalam mengubah unsur-unsur penting dari sebuah karya sastra ke dalam bentuk yang berbeda, sambil tetap mempertahankan makna dan tema utama dari karya aslinya. Dalam hal ini, studi sastra dan teori pengadaptasian memberikan landasan penting dalam memahami dan menganalisis perbedaan dan persamaan antara karya sastra dan adaptasinya (Eneste 1991, 23).

Ekranisasi berasal dari kata “*ecran*” dalam bahasa Perancis yang berarti "layar", dan ketika sebuah novel dipindahkan ke layar putih, maka akan terjadi berbagai perubahan. Istilah "ekranisasi" diperkenalkan oleh Pamusuk Eneste (1991) dalam bukunya "Novel dan Film", dan istilah ini memberikan kontribusi baru dalam teori dan studi sastra terkait adaptasi film.

Manga merupakan jenis komik yang berasal dari Jepang yang memiliki ciri khas visual dan alur cerita yang unik. Menurut Brenner (2007, 2), *manga* dapat berbentuk cerita pendek atau serial yang dipublikasikan secara berkala dalam majalah atau diterbitkan dalam bentuk buku. *Manga* juga dapat memuat berbagai genre, termasuk aksi, petualangan, drama, fantasi, horor, dan romansa. Brenner menekankan bahwa *manga* memiliki penggemar yang sangat banyak dan bervariasi di seluruh dunia dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap budaya populer global.

Anime merupakan sebuah bentuk animasi yang berasal dari Jepang dan memiliki banyak genre seperti aksi, petualangan, drama, horor, komedi, fiksi ilmiah, dan lain-lain. Secara umum, *anime*, *animation*, dan animasi memiliki arti yang sama, tetapi istilah *anime* lebih sering dipakai pada sebuah karya animasi yang berasal dan dibuat di Jepang. *Anime* umumnya diadaptasi dari *manga* atau novel

ringan Jepang, namun juga bisa berupa karya asli. *Anime* mempunyai ciri khas dalam gaya animasinya, seperti karakter dengan mata besar dan rambut berwarna-warni, serta fokus pada detail latar belakang dan penggambaran aksi, yang membuat *anime* berbeda dari animasi lainnya. (Brenner 2007, 29).

Kimetsu no Yaiba the Movie: Mugen Ressha-Hen, juga diartikan dalam versi bahasa Inggris sebagai *Demon Slayer the Movie : Infinity Train* adalah film *anime* yang dibuat berdasarkan cerita dalam *manga*, film ini dirilis di Jepang pada 16 Oktober 2020 dan rilis di layar lebar Indonesia pada 6 Januari 2021. Pendapatan film *anime* dalam *box office* tembus mencapai 500 juta dolar Amerika dan menjadi film *anime* dengan pendapatan tertinggi. *Manga* dan film *anime* merupakan media visual yang sama-sama menyusun elemen naratif dan sinematik secara berurutan, namun kedua hal tersebut memiliki cara penyampaian sinematik yang berbeda, media *manga* menggunakan penyampaian gambar diam yang disebut panel ilustrasi sedangkan media film menggunakan *audiovisual* bergerak. Hal ini memberikan dampak pada proses ekranisasi dari *manga* ke dalam film *anime*, dimana perubahan media visual mempengaruhi perubahan dalam unsur sinematografi yang ada dalam kedua objek.

Hal yang menarik dalam kedua objek ini terdapat penggambaran visual yang sama dari *manga* ke dalam film *anime* yaitu 2 dimensi. Dalam film memiliki unsur sinematografi yang sangat memukau, namun apakah sinematografi dalam film *anime* mengikuti adaptasi panel ilustrasi yang ada di *manga*. Panel ilustrasi dalam *manga* dapat dikategorikan sebagai *storyboard* dan dapat dilakukan pengambilan data berdasarkan aspek *angle* kamera, sehingga faktor ini dipertanyakan apakah adanya perubahan dalam unsur sinematografi dari aspek *angle* kamera yang ada di dalam *manga* dengan film *anime*, oleh karena itu pemilihan variabel dalam aspek *angle* kamera untuk dapat dilakukan komparasi dan analisis ekranisasi, karena analisis dari aspek *angle* kamera dapat memperlihatkan secara jelas proses perubahan ekranisasi antara kedua objek yang memiliki visual yang sama namun dengan media berbeda, dari *manga* berupa panel ilustrasi dan dari film *anime* berupa *shot*.

Berdasarkan latar belakang inilah dilakukan penelitian dengan judul “Analisis Ekranisasi *Manga* “Kimetsu no Yaiba” ke dalam Bentuk Film *Anime* Layar Lebar “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen” Ditinjau dari aspek *Angle* Kamera. Penelitian ini penting karena menganalisis perubahan yang terjadi dari visual *manga* menjadi film *anime* layar lebar dalam penelitian-penelitian sebelumnya belum mengkaji lebih dalam mengenai perubahan yang terjadi dalam unsur visual, terlebih lagi dua objek penelitian ini menyajikan visual yang serupa dan dapat dilakukan analisis komparasi yang seimbang. Analisis aspek *angle* kamera memberikan informasi tentang bagaimana pengaruh visual dalam *manga* dan berubah saat diadaptasi menjadi film *anime*. Hal ini dapat membantu para produser dalam memahami proses perubahan visual dalam proses ekranisasi dan mengambil keputusan yang tepat dalam pembuatan film yang diadaptasi khususnya dari sebuah komik atau *manga*. Analisis ini juga memberikan informasi tentang bagaimana film *anime* layar lebar mempertahankan atau memodifikasi visual dalam *manga*. Dari segi sisi urgensi, secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan kajian baru terhadap penerapan film dan film animasi yang diadaptasi dari komik atau *manga* dan juga dijadikan sebagai pembelajaran sastra dengan menggunakan kajian ekranisasi dan sinematografi.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini mengambil *manga* dan film *anime* layar lebar “Kimetsu no Yaiba” sebagai objek penelitian. Dengan adanya perbedaan kedua media namun ada kesamaan secara visual 2 dimensi, membawa kepada pertanyaan bagaimana proses ekranisasi ditinjau dari aspek *angle* kamera dan sebab timbulnya perubahan dalam proses ekranisasi. Maka berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat dua rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses ekranisasi ditinjau dari aspek *angle* kamera *manga* “Kimetsu no Yaiba” ke dalam film *anime* “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha Hen?”

2. Apa saja faktor yang mempengaruhi perubahan *angle* kamera dalam proses ekranisasi *manga* "Kimetsu no Yaiba" ke film *anime* layar lebar "Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen"?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini menyesuaikan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan apa saja perubahan dalam proses ekranisasi dari *manga* "Kimetsu no Yaiba" ke dalam film *anime* ditinjau dari aspek *angle* kamera.
2. Identifikasi faktor penyebab perubahan aspek *angle* kamera dalam proses ekranisasi *manga* "Kimetsu no Yaiba".

D. Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat dari penelitian ini yang dibagi menjadi dua yaitu manfaat akademis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai wawasan dan referensi kepada mahasiswa dalam kajian ekranisasi. Studi ini juga dapat memberikan wawasan bagi para peneliti selanjutnya untuk membandingkan dan menganalisis ekranisasi dalam variabel yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini dapat sebagai referensi dalam menggunakan analisis aspek *angle* kamera untuk mengevaluasi kualitas dan keefektifan visual dari *manga* ke dalam film *anime* layar lebar.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini meliputi Beberapa studi. Berikut adalah bahan literatur yang digunakan sebagai bahan pendukung untuk penelitian ini:

Penelitian Meisya (2021) dengan judul *Analisis Ekranisasi Webtoon “Terlalu Tampan” ke Dalam Film Layar Lebar “Terlalu Tampan” Berdasarkan unsur naratif dan visual* Penelitian ini dijadikan referensi karena memiliki penerapan teori ekranisasi dalam melakukan analisis terhadap data yang diperoleh, hanya saja pemilihan variabel dan teori-teori untuk data yang akan ditinjau berbeda. Tinjauan pertama berfokus pada metode yang sama-sama menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengkaji bahan kajian. begitu juga teori yang dipakai yaitu teori ekranisasi oleh Pamusuk Eneste (1991). Hal yang berbeda dari penelitian ini terdapat pada pemilihan variabel, Tinjauan ini menganalisis struktur naratif dan visual secara mendasar dan menyeluruh. Sedangkan pada penelitian ini akan lebih memfokuskan terhadap unsur sinematografi dalam aspek *angle* kamera.

Penelitian kedua ialah skripsi pengkajian yang diteliti oleh Mahdi Rahmadhani dengan judul *Analisis Ekranisasi Komik “The Walking Dead” ke Dalam Bentuk Serial Televisi “The Walking Dead Season 6” Berdasarkan Struktur Naratif dan Visual*”. Persamaan penelitian ini terdapat pada variabel yang diteliti yaitu sinematografi dalam pengambilan data aspek *angle* kamera dan metode pengambilan data yang sama, perbedaannya terdapat pada objek ekranisasi yang diteliti. Proses ekranisasi dalam tinjauan kedua ini menggunakan objek komik lalu beralih ke dalam bentuk serial *live action*. Sedangkan dalam penelitian ini akan menggunakan objek *manga* ke dalam bentuk film *anime* layar lebar.

Penelitian ketiga ialah skripsi pengkajian yang diteliti oleh Arami Kasih dengan judul “Implikasi Perubahan Naratif dan Sinematik Dari Ekranisasi Blog “Kambing Jantan”. Alasan mengapa penelitian ini menjadi salah satu tinjauan karena terdapat penggunaan teori dan hasil analisis dalam pergerakan kamera dalam kajian ekranisasi, lalu dicarinya mengapa terjadinya penyebab perubahan dalam proses peralihan karya sastra ke dalam bentuk audiovisual dalam sinematografi.

Penelitian keempat merupakan penelitian yang dilakukan oleh Gratia Herdina Kumaseh tahun 2021 dengan judul “Kajian Ekranisasi Komik Koe no Katachi Karya Yoshitoki Oima ke Film Animasi Koe no Katachi”. Penelitian ini menggunakan teori ekranisasi untuk menjelaskan perubahan yang terjadi seperti pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi. Perbedaannya terdapat pada fokus variabel, penelitian yang akan dilakukan menitikberatkan menggunakan aspek *angle* kamera dalam melakukan analisis ekranisasi.

Penelitian selanjutnya merupakan analisis *angle* kamera yang diteliti oleh Damanik dan Wahyuni dengan judul “Penerapan Level Angle Untuk Memperkuat Dramatik Dalam Sinematografi Pada Penciptaan Film Fiksi “Halani Sinamot”. Penelitian ini dijadikan sebagai tinjauan karena terdapat persamaan penggunaan teori aspek *angle* kamera oleh Mascelli yang digunakan dalam pemaknaan dari *angle* kamera. Perbedaan dari penelitian ini terdapat pada objek, fokus penelitian, penggunaan teori selain dari Mascelli dan cara menganalisis data.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan, wawancara, dokumentasi, dan interpretasi. Metode ini bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dan memperoleh gambaran yang tidak terbatas oleh angka-angka. Menurut Sugiyono, metode kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang memfokuskan pada deskripsi dan interpretasi fenomena secara kualitatif. "Metode kualitatif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan memahami fenomena secara mendalam dengan cara memperoleh gambaran secara kualitatif melalui pengamatan, wawancara, dokumentasi, dan interpretasi." (Sugiyono, 2014)

Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna (Sugiyono, 2014). Analisis dengan metode ini dipilih untuk menjelaskan data yang didapat berupa gambar lalu dijelaskan secara runtut sehingga semuanya akan disorot lebih jelas. Penelitian kualitatif dengan

Pendekatan deskriptif adalah langkah selanjutnya untuk menggambarkan Subjek, fenomena atau lingkungan sosial yang menjadi tujuan penelitian. Topik penelitian ini menekankan hasil pemaknaan dari data yang diperoleh sesuai dengan metode kualitatif.

1. Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah *manga* berjudul “Kimetsu no Yaiba” memiliki total 205 *chapter*, dalam *arc* “Mugen Ressha-Hen” terdapat 13 *chapter* dan film anime layar lebar berjudul “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen” berdurasi 116 menit. *Chapter* adalah istilah satuan terbitan kecil dalam publikasi manga. Setiap *chapter* dapat memiliki judul yang unik dan nomor urut, dan berisi beberapa halaman dengan beberapa panel atau gambar yang menggambarkan cerita (Brenner, 2007). Penelitian ini melakukan analisis ekranisasi dengan menggunakan tinjauan aspek *angle* kamera dari kedua objek tersebut.

Judul <i>Manga</i>	: Kimetsu no Yaiba
<i>Mangaka</i>	: Koyoharu Gotouge
Rilis	: 2016 – 2020
Total <i>Chapter</i>	: 205 <i>chapter</i>
Negara	: Jepang
Judul Film	: Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen
Tahun	: 16 Oktober 2020 (Jepang)
Genre	: <i>Anime</i> , Action
Sutradara	: Haruo Sotozaki
Produksi	: Ufotable Studio dan Shueisha

2. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dokumentasi dan observasi yang dilakukan terhadap kedua objek, yaitu *manga* “Kimetsu no Yaiba” dan film *anime* layar lebar “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen”. Data terdiri dari 13 *chapter manga* (*chapter* 54-66) “kimetsu no Yaiba” dan film *anime* “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen” Berdurasi 116 menit.

a. Dokumentasi

Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi atau studi dokumen memiliki fungsi sebagai pelengkap dari keseluruhan data yang diperoleh. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan dokumentasi (Sugiyono 2014, 240). Pemaparan pengambilan data sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan data-data dari *manga* “Kimetsu no Yaiba” yang dapat diakses melalui versi cetak atau versi digital di *website Mangaplus* serta film *anime* “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen” yang dapat diakses melalui *platform streaming Netflix* dengan cara membaca dan menonton secara berulang berdasarkan fokus berupa alur cerita dan aspek *angle* kamera.
- 2) Mengidentifikasi terhadap *manga* “Kimetsu no Yaiba” secara menyeluruh dengan melakukan pengambilan potongan gambar dari panel ilustrasi dan *shot* berupa *screenshot* pada bagian-bagian yang memuat aspek *angle* kamera.
- 3) Membuat transkrip aspek *angle* kamera pada keseluruhan *chapter manga* “Kimetsu no Yaiba” dan film *anime* “Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen”. Hal ini dilakukan untuk melihat perbedaan susunan jumlah dari *angle* kamera ataupun penyesuaian *angle* kamera yang terjadi dari *manga* ke film *anime*.
- 4) Melakukan identifikasi berdasarkan susunan aspek *angle* kamera yang nampak perbedaannya didukung berdasarkan teori dari *manga* ke film *anime* menggunakan *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling*

digunakan untuk pemilihan sampel visual dalam pembahasan ekranisasi untuk membatasi banyaknya sampel yang dimiliki.

- 5) Terakhir, menyusun kesimpulan dan melakukan verifikasi data berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

b. Observasi

Tahap ini berupa pengamatan observasi untuk memperoleh rincian data secara lengkap dari data dokumentasi dengan mencatat sistematis hasil penyimakan sumber data. Melakukan pengamatan secara berulang dari data yang telah diperoleh dalam metode dokumentasi berdasarkan teori yang mendukung.

3. Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data yang didapat secara sistematis melalui hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Melakukan sintesa lalu menyusul ke dalam bentuk pola hingga membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. (Sugiyono 2014, 244). Manfaat dari landasan teori untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai arah bahan pembahasan akan difokuskan.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan pengamatan terhadap sekuen manga dan adegan film *anime* “Kimetsu no Yaiba” dan dilakukan analisis ekranisasi melalui sampel data ditinjau dari aspek *angle* kamera. Terdapat perbedaan istilah antara sekuen dalam *manga* dan adegan dalam film, tetapi syarat-syarat pembentukannya hampir sama. Menurut Eisner (1985, 5) Sekuen adalah serangkaian gambar atau panel yang terintegrasi dalam tujuan dan makna. Sekuen adalah satuan dasar seni komik, bahan bangunan dari penceritaan grafis. Menurut Bordwell (2019, 69) adegan adalah bagian film yang terdiri dari serangkaian peristiwa yang terjadi di tempat dan waktu yang sama, bisa juga tempat dan waktu berbeda namun dengan fokus peristiwa yang

sama. Pengamatan dan pengambilan data dilakukan berdasarkan sekuen atau adegan yang sama antara kedua objek tersebut menggunakan teori sinematografi dari Mascelli dalam aspek *angle* kamera.

Film *anime* layar lebar “Kimetsu no Yaiba: Mugen Reshha-Hen” merupakan hasil adaptasi *manga* dari judul serupa “Kimetsu no Yaiba”. Sesuatu yang diadaptasi biasanya tidak selalu memiliki persamaan dan ada penyesuaian, akan tetapi dalam kasus kedua objek ini yang dalam proses adaptasinya masih memiliki visual serupa dari versi *manga*. Sehingga peneliti melakukan analisis perubahan yang terjadi dalam aspek *angle* kamera dan mendeskripsikan perbedaan setelah dilakukan adaptasi. Perbedaan yang akan diteliti terlebih dahulu dengan melakukan analisis naratif berdasarkan alur secara umum untuk melihat perubahan yang terjadi, karena persamaan alur dalam naratif dapat membantu dalam proses analisis ekranisasi yang ditinjau dari aspek *angle* kamera dengan teori yang mendukung. Sehingga penelitian ini lebih terfokus pada aspek *angle* kamera dan proses ekranisasi agar tidak melenceng dari pembahasan.

4. Skema Penelitian

