

ARTIKEL JURNAL

**ANALISIS ALIH WAHANA ANIME TOKYO GHOUL SEASON SATU KE
DALAM TOKYO GHOUL *LIVE ACTION* DITINJAU DARI ALUR DAN
*MISE-EN-SCENE***

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI

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



Diajukan oleh
Siti Nafisatun Khoiriyah
NIM : 1410087132

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

2021

**ANALISIS ALIH WAHANA ANIME TOKYO GHOUL SEASON SATU KE
DALAM TOKYO GHOUL *LIVE ACTION* DITINJAU DARI ALUR DAN
*MISE-EN-SCENE***

Siti Nafisatun Khoiriyah
Program Studi Film dan Televisi
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
nafiskhoiry@gmail.com

Alih wahana atau pemindahan sebuah karya menjadi karya lain sangatlah lumrah dilakukan. Hal ini dilakukan karena terus berkembangnya industri kreatif. Anime menjadi salah satu karya seni dua dimensi yang umum dialihwahanakan selain komik. Bentuk alih wahana yang sering dilakukan adalah menjadikannya film atau bahasa yang lebih umum digunakan adalah *live action*. Anime dan *live action* meskipun sama-sama produk audio visual namun memiliki perbedaan pada penyampaian isi cerita, karena tidak semua episode yang ada di dalam anime bisa dialihwahanakan ke dalam *live action*. Hal inilah yang perlu disoroti tentang bagaimana proses pengalihwahanakan anime menjadi *live action*

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif deskriptif yang mana menjabarkan bagaimana objek anime Tokyo Ghoul Season satu di alih wahana dari segi alur dan *mise-en-scene* menjadi Tokyo Ghoul *live action*. Analisis data dilakukan dengan cara menjabarkan proses penciptaan, penambahan, maupun perubahan bervariasi yang dilakukan pada alur anime hingga menjadi *live action*, sedangkan pada *mise-en-scene* akan dilihat perubahan apa saja yang terjadi pada unsur-unsurnya.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penciptaan, penambahan, maupun perubahan bervariasi tidak mengubah esensi dari cerita secara keseluruhan, walaupun fokus konflik yang dihadirkan berubah serta tidak semua bagian dari cerita di alih wahana. Sedangkan dari unsur *mise-en-scene*, tidak semua unsur *mise-en-scene* pada anime dua dimensi bisa diaplikasikan pada *live action*.

Kata kunci : alih wahana, anime, *live action*.

Pendahuluan

Sebagai seni yang lahir terakhir, film tumbuh dengan menyerap penemuan-penemuan yang telah maupun yang tengah terjadi, baik sains, teknologi dan estetika-semisal fotografi, kinetograf, dan fonograf. Hasil dari beberapa penemuan itu terwujud dalam sinematograf, sebuah mesin yang sekaligus bisa difungsikan sebagai kamera dan proyektor, sehingga memungkinkan sebuah film bisa ditonton oleh banyak orang dalam satu waktu. (Biran 2009, xv). Film menjadi salah satu media yang populer di dunia sejak kemunculannya. Hal itu dibuktikan dengan banyak film-film box office yang bermunculan lokal maupun manca negara. Penikmat film datang dari berbagai kalangan mulai dari dewasa hingga anak – anak, kalangan menengah maupun kalangan atas juga menjadikan film sebagai salah satu tontonan alternatif. (Prastista 2008, 28).

Animasi menjadi salah satu jenis film yang banyak digemari oleh banyak kalangan. Bukan hanya dari

segi gambar yang menarik, namun dari segi cerita, film animasi lebih bisa dinikmati oleh banyak kalangan. Selain animasi yang diproduksi oleh Amerika, animasi buatan jepang juga diminati oleh banyak kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Anime adalah sebutan untuk animasi yang dibuat dan diproduksi oleh masyarakat jepang. Anime merupakan animasi dengan gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita untuk beragam jenis penonton. Anime sangat dipengaruhi oleh gaya gambar manga, komik khas jepang. (Zoebazary 2010, 11)

Anime cenderung mengadaptasi cerita dari komik-komik jepang. Anime yang sukses di pasaran biasanya akan dibuat versi *live action*. Salah satu anime yang diadaptasi kedalam versi *live action* adalah anime Tokyo Ghoul. Anime ini diadaptasi dari judul manga yang sama yaitu Tokyo Ghoul. Tokyo Ghoul bercerita tentang seorang mahasiswa bernama Kaneki Ken yang diburu oleh ghoul wanita bernama Rize. Kaneki berhasil

selamat karena beberapa batang besi yang menimpa Rize saat Rize berusaha untuk memakannya. Akibat luka yang dideritanya Kaneki mendapat transplantasi organ dari Rize yang mengubahnya menjadi ghoulish mata satu.

Ghoul yang diceritakan dalam anime Tokyo Ghoul Season Satu sebagai makhluk karnivora dan kanibal. Mereka menjadikan manusia dan sesama ghoulish sebagai makanan. Ghoul tidak bisa memakan makanan manusia, hal ini dikarenakan enzim yang diproduksi oleh ghoulish, serta struktur lidah ghoulish yang berbeda dengan manusia. Ghoul memiliki wujud seperti manusia pada umumnya. Hal yang membedakan ghoulish dengan manusia terletak pada bagian mata mereka, yang ketika ghoulish sedang lapar atau sedang dalam mode bertarung akan berubah warna menjadi hitam dengan pupil berwarna merah darah.

Sumber lain menjelaskan bahwa ghoulish merupakan makhluk dari mitologi Arab. Di dalam mitologi Arab, ghoulish dimasukkan ke dalam

golongan Jin karena statusnya sebagai keturunan iblis, mereka juga tinggal di padang gurun. Ghoul dalam mitologi Arab dijelaskan mendapatkan nutrisinya dari memakan mayat-mayat, sehingga ghoulish kerap terlihat hidup di kuburan untuk memakan habis mayat di dalamnya. Ghoul juga aktif pada malam hari dan yang paling ditakuti di antaranya adalah ghoulish betina, yang mampu mengambil wujud perempuan, yang biasa memangsa laki-laki dan anak-anak di tengah padang gurun.

Tokyo Ghoul *live action* menjadi salah satu film yang cukup berhasil diadaptasi. Rotten tomatoes salah satu situs web review film melaporkan bahwa 81% kritikus memberikan ulasan positif pada Tokyo Ghoul *live action* dengan total rating 6,35. Sedangkan pada situs resmi IMDb Tokyo Ghoul *live action* mendapat nilai 5,7. Selama masa penayangannya Tokyo Ghoul *live action* meraih pendapatan \$10 million.

Penelitian akan berfokus pada bagaimana alih wahana dari alur dan

unsur-unsur *mise-en-scene* anime Tokyo Ghoul ke Tokyo Ghoul versi *live action*. Objek yang diteliti pun hanya anime Tokyo Ghoul season satu, hal ini dikarenakan anime Tokyo Ghoul season satu sudah mewakili secara keseluruhan dari cerita manga Tokyo Ghoul, sedangkan season dua hanya berupa pengembangan cerita. Sedangkan *Live action* yang dipilih adalah Tokyo Ghoul *live action* yang dirilis tahun 2017. Pemilihan Tokyo Ghoul *live action* pertama dikarenakan versi *live action* ini sudah mewakili dari anime Tokyo Ghoul season satu. Pemilihan alur dan *mise-en-scene* sebagai permasalahan yang diteliti berdasarkan alur merupakan tulang punggung cerita. Sebuah cerita tidak akan pernah seutuhnya dimengerti tanpa adanya pemahaman terhadap peristiwa-peristiwa yang mempertautkan alur, hubungan kausalitas dan keberpengaruhannya. (Stanton 2007, 28). Sedangkan, *mise-en-scene* merupakan unsur yang paling mudah dikenali karena hampir semua film adalah bagian dari unsur ini.

Berdasarkan latar belakang di atas dirumuskan beberapa masalah yang akan diteliti antara lain

- a. Bagaimana alih wahana alur anime Tokyo Ghoul season 1 menjadi film Tokyo Ghoul *live action*?
- b. Bagaimana alih wahana *mise-en-scene* anime Tokyo Ghoul season 1 menjadi film Tokyo Ghoul *live action*?

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting); disebut juga sebagai metode etnographi karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya bersifat kualitatif. (Sugiyono 2012, 8)

Pendekatan deskriptif merupakan bentuk penelitian yang

ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena buatan manusia. Fenomena ini bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaan antara fenomena satu dengan fenomena lainnya. (Sukmadinata 2006, 72)



Pembahasan

Objek Penelitian pada penelitian ini berjumlah dua

1. Anime Tokyo Ghoul Season 1



Objek penelitian pertama adalah Anime Tokyo Ghoul berjumlah 12 episode. Tayang 2014 dengan durasi tayang 24 menit perepisodenya. Diproduksi oleh Pierrot Studio.

2. Tokyo Ghoul Live Action
Objek penelitian kedua adalah Tokyo Ghoul Live Action. Disutradarai oleh Kento Hagiwara, tayang tahun 2017.

Pada penelitian ini digunakan beberapa teori sebagai landasan dalam pengerjaan skripsi, diantaranya

1. Animasi

Dalam buku Panduan Workshop Animasi dari Robi Angler, kata animation datang dari bahasa Latin “anima”, yang berarti jiwa atau nafas yang sangat vital. Animation kemudian diartikan sebagai mengkreasikan ‘kehidupan’ atau bisa juga memberi kehidupan pada suatu benda mati. (Prakosa 2013, 40).

Pengertian animasi bisa bermacam-macam dan seringkali saling berlainan sebagaimana sebegitu banyak pembuat film animasi atau para seniman yang menggeluti bidang animasi, baik yang berhubungan dengan kamera dengan menggunakan teknik frame

per frame menjadi karakteristik atau yang menggunakan komputer dan sistem digitalisasi atau Computer Generated Imagery (CGI), dalam dunia penciptaan film animasi. (Prakosa 2013, 40).

2. Film *Live Action* dan Film Animasi

Dibawah ini, secara sistematis ringkas digambarkan prinsip-prinsip perbedaan klasik antara bentuk film live action dengan film animasi.

Film <i>Action</i>	<i>Live</i>	Film Animasi
Subjek Matter		Subjek Matter
Motion/gerak		Bentuknya
Dalam waktu sinematografi (<i>realtime</i>)		still/diam dari benda, dll
Merekam dalam bentuk shot (untuk keperluan editing)		Merekam <i>frame per frame</i>
		Hal yang memaksa seorang animator harus sanggup menghidupkannya setelah diproyeksikan
Konsep Fotografi		Konsep Fotografi Sinematik

Kamera running Sinematik kamera Variasi lensa, lighting	illusion Frame per frame
Teknik Produksi Berdasarkan lokasi Angle, berpindah-pindah Melihat objeknya	Teknik Produksi Kamera statis, mati di atas animation stand melalui sudut kamera(gerak terbatas)
Nilai-nilai Interpretasi Nilai realistik	Nilai-nilai Interpretasi Imajinatif (dimungkinkan nonrealistis/fantasi)
Section of Visual Content Harus menerima batasan-batasan	Section of Visual Content Dimungkinkan tanpa ada batasan realita-realita karena harus imajinatif
Kebebasan Imajinatif Fleksibel	Kebebasan Imajinatif Rigit/rumit

Kamera seperti mata manusia	Kepanjangan dari imajinasi manusia
Tidak bisa merekam pikiran	Mereproduksi ide non-objektif

3. Film

Film pada awalnya adalah karya sinematografi yang memanfaatkan media *celluloid* sebagai penyimpanannya. Sejalan dengan perkembangan media penyimpan dalam bidang sinematografi, pengertian film telah bergeser. Perkembangan teknologi media penyimpan ini telah mengubah pengertian film dari istilah yang mengacu pada bahan ke bentuk karya seni audio-visual. Singkatnya kini film diartikan sebagai suatu genre seni bercerita berbasis audio-visual, atau cerita yang dituturkan pada penonton melalui rangkaian gambar bergerak. (Zoebazary 2010, 104).

4. Skenario Series

Skenario serial sambung adalah skenario dengan jumlah per paket 13, 26, hingga 100 episode dengan durasi 30 atau 60 menit. Cerita bisanya memiliki satu plot saja – bisa plot tunggal atau bercabang – untuk

satu paket tersebut. Dalam membuat skenario pun harus dikonsep sesuai jumlah episode yang telah disepakati. Jika ada 26 episode, perencanaan jalan cerita juga harus dikonsep sepanjang 26 cerita pula.

Skenario cerita lepas biasanya tidak berupa paket per episode, tapi pembuatannya satu skenario dengan cerita tunggal. Durasi cerita lepas umumnya sepanjang 90 menit hingga 2 jam. Bentuk tayangan yang ada dan lazim berupa FTV, telesinema atau film-film layar lebar. Plot cerita yang dibuat harus kental, padat dan berfokus pada satu masalah. Plot yang digunakan dalam serial lepas pasti linear, karena bercerita tentang satu kisah. (Lutters 2010, 113-115).

5. Unsur Naratif

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu (Pratista 2008, 33). Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film tidak mungkin lepas dari unsur naratif. Setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah,

konflik, lokasi, waktu serta lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan (Pratista 2008, 2).

Narasi memiliki arti sebagai representasi dari peristiwa-peristiwa atau rangkaian dari peristiwa-peristiwa. Eriyanto menjabarkan ada tiga syarat dasar pada sebuah narasi yaitu; adanya rangkaian peristiwa, rangkaian peristiwa terjadi dalam urutan sebab akibat dan adanya proses pemilihan atau penghilangan bagian tertentu dari peristiwa. (Eriyanto 2013, 2-3).

a. Alur

Secara umum, alur merupakan rangkaian peristiwa-peristiwa dalam sebuah cerita. Istilah alur biasanya terbatas pada peristiwa-peristiwa yang terhubung secara kausal saja. Peristiwa kausal merupakan peristiwa yang menyebabkan atau menjadi dampak dari berbagai peristiwa lain dan tidak dapat diabaikan karena akan berpengaruh pada keseluruhan karya. (Stanton 2007, 26).

Plot pada umumnya dibagi menjadi dua yaitu plot lurus (plot

linear) dan plot bercabang (multiplot). Plot lurus atau plot linear banyak digunakan dalam membuat skenario untuk cerita-cerita lepas semacam telesinema, FTV, film atau juga serial lepas. Plot linear adalah plot yang alur ceritanya terfokus hanya pada konflik seputar tokoh sentral atau tokoh utama. Plot bercabang atau multiplot lebih banyak dipakai untuk membuat skenario serial panjang. (Lutters 2010, 50-51).

b. Tokoh

Pelaku dalam sebuah cerita. Dalam karya sastra biasanya ada beberapa tokoh, namun hanya ada satu tokoh utama. Tokoh utama adalah tokoh yang sangat penting dalam mengambil peranan suatu cerita. (Zoebazary 2010, 49).

Tokoh atau karakter memiliki pribadi, watak, sifat-sifat dan karakteristik yang tiga dimensional. Tiga dimensi yang dimaksud adalah dimensi Fisiologi, Sosiologi, Psikologi. (Harymawan 1993, 25). Tiga dimensi yang dimaksud adalah dimensi Fisiologi, Sosiologi, Psikologi:

1. Dimensi fisiologi ialah ciri-ciri badani seperti:
 - 1) Usia (tingkat kedewasaan),
 - 2) Jenis kelamin,
 - 3) Keadaan tubuh,
 - 4) Ciri-ciri muka, dan sebagainya
 2. Dimensi sosiologis ialah latar belakang kemasyarakatan:
 - 1) Status sosial,
 - 2) Pekerjaan, jabatan, peranan di dalam masyarakat,
 - 3) Pendidikan,
 - 4) Kehidupan pribadi,
 - 5) Pandangan hidup, kepercayaan agama, ideologi,
 - 6) Aktivitas sosial, organisasi, hobby,
 - 7) Bangsa, suku, keturunan.
 3. Dimensi psikologi ialah: latar belakang kejiwaan:
 - 1) Mentalitas, ukuran moral/membedakan antara yang baik dan tidak baik;
 - 2) Temperamen, keinginan dan perasaan pribadi, sikap dan kelakuan ;
 - 3) IQ (*Intelligence Quotient*), tingkat kecerdasan, kecakapan, keahlian khusus
- dalam bidang-bidang tertentu. (Harymawan 1993, 25-26).
- c. Latar
- Sebuah kejadian tentu saja terjadi pada suatu ruang, tempat, dan kurun waktu tertentu. Latar berusaha menerangkan apakah kejadian itu terjadi di rumah, di gubuk, di hotel, di kerta api atau di tempat lain. Latar juga dapat menjelaskan apakah peristiwa itu berlangsung pada pagi hari, siang hari, malam hari maupun keterangan waktu lainnya. Latar juga menerangkan apakah kejadian itu terjadi pada zaman penjajahan, zaman merdeka, atau zaman lain. (Erneste 1991, 31).
- Latar dalam film ditampilkan secara visual melalui gambar-gambar yang bergerak berkelanjutan, sehingga apa yang kelihatan di layar putih seolah-olah sedang terjadi dalam kehidupan sesungguhnya (Erneste 1991, 34).
- Secara umum latar dibagi menjadi 4 (Nurgiyantoro 2018, 314)
- a. Latar tempat. Latar tempat ialah tempat atau daerah terjadinya sebuah peristiwa dalam cerita.

- b. Latar waktu. Latar waktu ialah waktu terjadinya sebuah peristiwa dalam cerita. Latar waktu bisa berupa detik, menit, jam, hari, minggu, bulan, tahun, dan seterusnya.
 - c. Latar alat. Latar alat ialah benda-benda yang digunakan dalam sebuah cerita dan berhubungan dengan suatu lingkungan kehidupan tertentu.
 - d. Latar sosial. Latar sosial ialah lingkungan hidup dan sistem kehidupan yang ada di tengah-tengah para tokoh dalam sebuah cerita.
6. Alih wahana
- Alih wahana adalah proses pengalihan dari satu jenis 'kendaraan' ke jenis 'kendaraan' lain. Wahana diartikan juga sebagai medium yang dipergunakan untuk mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan perasaan. Inti pengertian wahana adalah pemindahan atau pengubahan (Damono 2018, 9).

Peralihan wahana sampai batas tertentu berarti juga peralihan mode; dalam arti demikianlah studi alih wahana akan memberi keleluasaan

pada kita untuk menemukan dan menguraikan masalah yang sebelumnya tidak disadari pentingnya. Beberapa istilah yang biasa dikenal dalam kaitannya dengan kegiatan atau hasil alih wahana antara lain ekranisasi, musikalisasi, dramatisasi, dan novelisasi (Damono 2018, 12).

Penggunaan istilah alih wahana dan bukan ekranisasi didasari pada cakupan medianya. Pada ekranisasi istilah ini mengacu pada pelayarputihan suatu benda seni (biasanya adalah karya sastra). Sehingga proses pemindahan wahana atau media yang di ekranisasi berupa novel, cerpen, biografi, puisi maupun karya sastra lainnya. Penggunaan istilah alih wahana agar cakupan medianya lebih luas sehingga tidak menimbulkan bias.

7. Ekranisasi

Ekranisasi ialah pelayarputihan atau pemindahan/pengangkatan sebuah novel kedalam film (ecran dalam bahasa Perancis berarti layar) pemindahan novel ke layar putih mau tidak mau mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan. Oleh sebab itu dapat dikatakan, ekranisasi

adalah proses perubahan yang bisa mengalami pengurangan, penambahan, serta perubahan yang bervariasi (Eneste 1991, 60).

1. Penciutan

Penciutan adalah proses terjadinya pengurangan pada sebuah cerita. Ada beberapa kemungkinan mengapa dilakukan adanya penciutan atau pemotongan. Pertama, dalam pemilihan peristiwa ada beberapa adegan yang dirasa tidak penting untuk ditampilkan sehingga sutradara menghilangkan beberapa adegan yang ada dalam film. Kedua, dalam pemilihan tokoh pun terjadi hal yang sama. Film hanya menampilkan tokoh-tokoh yang dianggap penting saja. Ketiga, dalam hal latar juga biasanya tidak semua latar akan ditampilkan dalam film. Dalam mengekranisasi latar pun mengalami penciutan oleh sebab itu yang ditampilkan dalam film hanyalah latar yang penting-penting saja atau yang mempunyai pengaruh dalam cerita (Eneste 1991, 61-64).

2. Penambahan

Penambahan biasanya dilakukan oleh penulis skenario atau sutradara karena mereka telah menafsirkan novel yang akan mereka filmnya sehingga akan terjadi penambahan di sana-sini. Penambahan misalnya terjadi pada alur, penokohan, latar atau suasana. Banyak pula dalam proses ekranisasi, terdapat cerita atau adegan yang dalam novel tidak ditampilkan tetapi dalam film ditampilkan. Di samping adanya pengurangan tokoh, dalam ekranisasi juga memungkinkan adanya penambahan tokoh yang dalam novel tidak dijumpai sama sekali tetapi dalam film ditampilkan. Latar pun juga tidak luput dari adanya penambahan, dalam film sering kali dijumpai adanya latar yang ditampilkan tetapi dalam novel tidak ditampilkan. Menurut Eneste (1991, 64-65), penambahan dalam proses ekranisasi tentu mempunyai alasan. Misalnya, dikatakan bahwa penambahan itu penting jika dilihat dari sudut filmis. Selain itu, penambahan

dilakukan karena masih relevan dengan cerita secara keseluruhan.

3. Perubahan Bervariasi

Selain adanya pengurangan dan penambahan, dalam ekranisasi juga memungkinkan terjadinya variasi-variasi tertentu dalam film. Walaupun terjadi variasi- variasi antara novel dan film, biasanya tema atau amanat dalam novel masih tersampaikan setelah difilmkan. Menurut Eneste (1991, 66), novel bukanlah dalih atau alasan bagi pembuat film, tetapi novel betul-betul hendak dipindahkan ke media lain yakni film. Karena perbedaan alat-alat yang digunakan, terjadilah variasi-variasi tertentu di sana-sini.

8. Mise en Scene

Mise en scène is a French term derived from the theatre. Pronounced 'meez ahn sen', it literally means 'putting in the frame'. Everything we see within the camera's frame comes under the auspices of mise en scène: actors and their performances: lighting; costume; setting; coloured lens effects; theatrical blocking (the organisation of actors in space) and props. This all combines to give the

viewer an image of cinematic space. (Hunt et al. 2010, 128)

Mise en scene adalah unsur sinematik yang paling mudah kita kenali karena hampir seluruh gambar yang kita lihat dalam film adalah bagian dari unsur ini. Ibarat layar bioskop adalah sebuah panggung pertunjukan maka semua elemen yang ada diatas panggung tersebut adalah unsur-unsur dari mise en scene. Mise en scene terdiri dari empat unsur utama yakni : set (latar), kostum dan tata rias karakter, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya termasuk akting.(Pratista 2017, 97)

1. Setting (latar)

Setting adalah seluruh latar bersama segala propertinya. Setting yang digunakan dalam sebuah film, umumnya dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya. Setting yang sempurna pada prinsipnya adalah setting yang otentik. Setting juga berfungsi menentukan waktu, status sosial, mood adegan, motif atau simbol, dan juga sebagai pendukung aktif aksi atau adegan.(Pratista 2017, 98).

2. Kostum dan Tata Rias Karakter

Kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh aksesorisnya. Dalam sebuah film, busana tidak hanya sekedar sebagai penutup tubuh semata, namun juga memiliki beberapa fungsi sesuai dengan konteks naratifnya. Kostum sebagai penentu ruang dan waktu, status sosial, kepribadian pelaku, warna sebagai simbol, motif penggerak cerita, serta image. (Pratista 2017, 104).

Dalam perkembangannya, make up atau tata rias menjadi hal yang tidak terpisahkan dari penampilan seseorang dalam tayangan televisi dan film. Jenis tata rias yang sering digunakan untuk televisi dan film sendiri dapat digolongkan ke dalam corrective make-up, style make-up, dan character make-up. (Panningiran 2013, 10-11)

Tata rias karakter secara umum memiliki beragam fungsi, yakni menggambarkan usia, luka atau lebam diwajah, kemiripan dengan seorang tokoh, sosok manusia unik, hingga sosok

nonmanusia. Dalam film, sering aktor atau aktris bermain sebagai tokoh yang berusia lebih muda atau lebih tua dari umur mereka sebenarnya. Disinilah tata rias karakter berperan besar. Dalam beberapa film, tata rias karakter juga digunakan untuk membedakan seorang pemain jika ia bermain dalam peran yang berbeda dalam satu film. (Pratista 2017, 108-109).

3. Pencahayaan

Film tidak akan terwujud tanpa cahaya. Seluruh gambar yang ada dalam film, bisa dikatakan merupakan hasil manipulasi cahaya. Cahaya membentuk sebuah benda serta dimensi ruang. Tata cahaya dalam film, secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat unsur, yakni kualitas, arah, sumber serta warna cahaya. Keempat unsur ini sangat mempengaruhi tata cahaya dalam membentuk suasana dan mood. (Pratista 2017, 116).

4. Pemain serta Pergerakannya

Unsur terakhir yang tak kalah penting adalah pemain serta pergerakannya. Seorang sineas

juga harus mengontrol akting
pemain dan pergerakannya.
Pelaku cerita, seperti telah di

ketahui memotivasi naratif dan
selalu bergerak dalam melakukan
sebuah aksi.(Pratista 2017, 11)



Proses analisis alih wahana pada objek Tokyo Ghoul Anime dan Tokyo Ghoul *Live Action* dibagi menjadi alih wahana yang ditinjau dari segi alur lalu dilanjutkan dengan analisis dari segi *mise-en-scene*. Data dalam penelitian ini diperoleh dari *breakdown* alur dari Tokyo Ghoul Anime dan Tokyo Ghoul *Live Action*. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pemaparan deskriptif.

Aspek-aspek yang di analisis antara lain alur, tokoh dan latar. Pengalihwahan alur, tokoh dan latar meliputi penciptaan alur, tokoh dan latar dimana beberapa alur, tokoh dan latar yang ada di dalam anime dihilangkan pada film. Penambahan alur, tokoh dan latar, alur, tokoh dan latar yang tidak dihadirkan dalam anime dihadirkan pada film untuk mendukung jalan cerita. Aspek perubahan bervariasi pada alur, tokoh dan latar diartikan sebagai variasi dari alur, tokoh dan latar yang terdapat pada anime tokoh Anime Tokyo Ghoul Season 1 maupun film Tokyo Ghoul *Live Action*.

1. Alur

a. Penciptaan

Penciptaan dari segi alur yang secara spesifik terjadi pada episode 4,5,9,10,11,12. Kelima episode ini diciutkan pada semua episodenya.

b. Penambahan

Pada penambahan terdapat 22 scene yang ditambahkan. Penambahan ini berfungsi sebagai pengikat atau perekat cerita anime yang dialihwahanakan ke dalam live action.

c. Perubahan bervariasi

Pada perubahan bervariasi terdapat 8 scene yang mengalami perubahan. Scene tersebut memiliki esensi yang sama dengan anime namun disajikan berbeda pada live action dikarenakan perbedaan medianya.

2. Tokoh

a. Penciptaan

Pada aspek tokoh terjadi beberapa penciptaan, tokoh yang diciutkan antara lain:

Yamori, Tsukiyama, Nakajima, Marude Itsuki, Itori, Kimi, Shinohara, Banjo CS, Ayato, Nico, Suzuya Juzo, Tataru, Eto, Noro. Masing – masing tokoh memiliki peran pentingnya tersendiri dalam anime akan tetapi pada *live action* dilakukan pengurangan dikarenakan perubahan pada alur yang berpengaruh juga pada tokoh.

b. Penambahan

Sementara pada aspek penambahan tokoh, tokoh yang ditambahkan adalah manager butik dan ibu Kusaba. Hal ini terjadi dikarenakan adanya penambahan pada alur cerita, sehingga ditambahkan tokoh yang tidak ada dalam anime.

c. Perubahan bervariasi

Pada perubahan bervariasi tokoh yang berubah adalah tokoh Kusaba. Perubahan yang terjadi ada pada perannya membantu Amon dan Kusaba untuk

menemukan jejak ghouls yang mereka cari

3. Latar

a. Pengurangan

Pengurangan latar terjadi pada Bar Itori, Markas Aogiri dan gereja tempat Tsukiyama dan Kaneki bertarung. Hal ini dipengaruhi karena adanya pengurangan pada episode 4,5,9,10,11 dan 12.

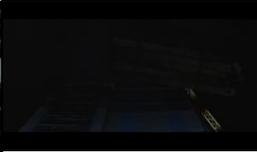
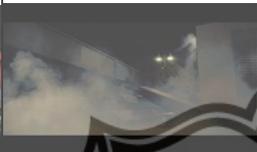
b. Penambahan

Latar yang ditambahkan namun tidak ada di dalam anime adalah butik baju, taman Shirakami dan restoran favorit Kaneki Hide.

c. Perubahan bervariasi

Sedangkan pada perubahan bervariasi terdapat 3 latar yang diubah. Hal ini dipengaruhi oleh nilai interpretasi realistik pada *live action* dimana latar yang ada di anime tidak semua bisa dialihwahkan ke dalam *live action*

4. *Mise-en-scene*

Scene 12 Ep 1 anime	Scene 4 dalam film	Kostum dan tata rias	Kostum dan tata rias
		Kostum Kaneki : Kemeja, celana panjang, jaket, sepatu, <i>sling bag</i> , Rize : <i>Long dress, heels, mantel panjang, hand bag, kacamata</i>	Kostum Kaneki : Kemeja, cardigan, <i>sling bag</i> , sepatu, celana panjang Rize : <i>Long dress, heels, cardigan, sling bag, kacamata</i>
			
<i>Unsur mise-en-scene</i>			
Setting(Latar) Lokasi : Areal Konstruksi Properti : Alat berat Material bangunan Besi penyangga bangunan Tower crane	Setting(Latar) Lokasi : Areal Konstruksi Properti : Tower crane Banner pembangunan gedung	 	 
		Tata rias Kaneki : Natural Rize : Natural dan Karakter	Tata rias Kaneki : Natural Rize : Natural dan Karakter
		Pencahayaan : <i>Low key</i>	Pencahayaan : <i>Low key</i>

Pemain serta pergerakannya :	Pemain serta pergerakannya :
Rize menggigit pundak Kaneki, Kaneki mencoba melarikan diri, rize berhasil mengejar Kaneki dan membantingnya ke areal konstruksi, Rize menusuk Kaneki dengan kagune miliknya lalu tiba-tiba sekumpulan plat besi jatuh dan menimpa Rize	Rize menggigit pundak Kaneki, Kaneki mencoba melarikan diri, Rize menusuk Kaneki dengan kagune miliknya lalu tiba-tiba sekumpulan plat besi jatuh dan menimpa Rize

Perubahan pada kedua *scene* ini terlihat jelas pada properti yang digunakan walaupun sama – sama menggunakan setting yang sama di areal konstruksi bangunan namun beberapa properti yang ada di anime seperti alat berat, material bangunan, serta besi penyangga bangunan dihilangkan dalam film. Pada film hanya ada properti tower crane serta banner pembangunan gedung yang

memperlihatkan bahwa lokasi yang digunakan adalah areal konstruksi. Unsur kostum yang digunakan pada anime dan film juga memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut ada pada penggunaan mantel yang memberikan keterangan musim yang digunakan sebagai set adalah pada saat musim gugur di mana cuaca menjadi lebih dingin. Pada film kostum yang digunakan adalah Kaneki kemeja, cardigan, sling bag, sepatu, celana panjang. Rize long dress, heels, cardigan, sling bag, kacamata. Kostum yang digunakan merupakan pakaian sehari – hari.

Pada unsur tata rias tidak terdapat perubahan, tetap menggunakan tata rias natural dan tata rias karakter tambahan mata ghouls untuk Rize serta penggunaan efek darah pada luka yang dialami oleh Kaneki. Pencahayaan yang digunakan sama – sama menggunakan *low key* untuk memperlihatkan setting waktu yang terjadi yaitu pada malam hari. Unsur pemain dan pergerakan pun masih sama belum ada perbedaan signifikan. Rize berniat untuk

memakan Kaneki sehingga ia menggigit pundak Kaneki, Kaneki yang mencoba melarikan diri mengetahui bahwa Rize adalah ghou, kemudian Rize yang mati tertimpa kerangka besi.

Kesimpulan

Perubahan yang terjadi pada alur anime Tokyo Ghoul Season satu adalah, anime Tokyo Ghoul Season satu yang terdiri dari beberapa alur atau multiplot dalam perubahannya ke dalam Tokyo Ghoul Live Action menjadi hanya memiliki satu alur inti saja. Perubahan unsur alur juga mempengaruhi unsur tokoh dan latar. Perubahan yang paling banyak terjadi adalah pengurangan. Pengurangan secara signifikan terjadi pada episode 4, 5, 8, 9, 10, 11, dan 12. Hal ini dipengaruhi beberapa faktor antara lain

1. Anime adalah serial bersambung yang memiliki beberapa episode dalam satu seasonnya, untuk anime Tokyo Ghoul season satu memiliki 12 episode, sementara live action adalah serial lepas dengan satu cerita

tunggal. Jadi proses alih wahana yang terjadi tidak semua episode bisa dialihwahanakan ke dalam live action hanya beberapa episode saja yang dialihwahanakan.

2. Faktor lain yang mempengaruhi adalah durasi penayangan. Durasi penayangan anime yang merupakan serial sambung adalah 24 menit pada setiap episodenya, sedangkan live action yang merupakan serial lepas umumnya hanya memiliki durasi tayang sepanjang 90-120 menit.

Sementara pada penelitian *mise-en-scene* didapatkan bahwa tidak semua unsur yang terdapat pada *mise-en-scene* dua dimensi bisa di aplikasikan secara menyeluruh pada *live action*, hal ini dipengaruhi oleh nilai interpretasi realistik pada *live action* yang tidak dimiliki oleh anime yang memiliki sifat imajinatif. Namun demikian tidak berpengaruh pada jalannya cerita dan penyampaian dari maksud suatu

adegan. Pada unsur *setting*, perubahan yang terjadi tidak terlalu berpengaruh pada alur. Sehingga, walaupun *setting* lokasi yang digunakan tidak sama dengan anime film masih tetap bisa menyampaikan pesannya. Dari segi kostum pun dalam film yang sering berubah tidak lantas mengubah alur penceritaan. .

Saran

Analisis perubahan karya animasi dua dimensi menjadi tiga dimensi masih sedikit yang bisa dijadikan sebuah referensi, sehingga diharapkan pada penelitiannya selanjutnya dapat membahas unsur – unsur lain yang dapat di alih wahanakan selain unsur alur dan *mise-en-scene* atau bisa menggunakan unsur yang sama namun dengan variabel penelitian yang berbeda. Penelitian juga ini diharapkan bisa memperkaya penelitian yang sejenis, tentang adaptasi media dua dimensi ke media tiga dimensi.

DAFTAR PUSTAKA

Biran, H. Misbach Yusa. *Sejarah Film 1900-1950 bikin Film di Jawa*. Depok: Komunitas

Bambu dan Dewan Kesenian Jakarta. 2009

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

Damono, Supardi Djoko. *Alih Wahana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2018

Eneste, Pamusuk. *Novel dan Film. Flores – NTT: Penerbit NUSA INDAH*. 1991

Edgar-Hunt, Robert, John Marland, Steven Rawlen. *Basics Film-Making The Language of Film*. Switzerland. 2010

Harymawan, RMA. *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 1993

KN, Anton Mabururi. *Panduan Penulisan Naskah TV*. Jakarta: PT Grasindo. 2013

Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo. 2010

Moeliono, Anton M (penyunting). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 1998

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cetakan ke-15 Bandung: Rosdakarya. 2001

- Nurgiyantoro, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. Digitalisasi 2018 via Google book
- Paningkiran, Halim. *Make-up Karakter untuk Televisi & Film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2013
- Prakosa, Gatot. *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta. 2013
- Pratistaa, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. 2008
- Satori, Djam'an dan Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. 2009
- Stanton, Robert. *Teori Fiksi Robert Stanton*. Terjemahan oleh Sugihastuti, Rossi Abi Al Irsyad Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2007
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2012
- Sukmadinata, A. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya. 2006
- Yusuf, A.Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: (kurang penerbit) 2014
- Zoebazary, Ilham. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2010