

EKRANISASI KOMIK

NARUTO

MENGUPAS TUNTAS BAGAIMANA SEBUAH KOMIK
DIUBAH KEDALAM BENTUK FILM



FAJRIANTO SETYO NUGROHO



EKRANISASI KOMIK

NARUTO

**MENGUPAS TUNTAS BAGAIMANA SEBUAH KOMIK
DIUBAH KEDALAM BENTUK FILM**

FAJRIANTO SETYO NUGROHO

EKRANISASI KOMIK NARUTO: MENGUPAS TUNTAS BAGAIMANA SEBUAH KOMIK DIUBAH KE DALAM BENTUK FILM

Penulis:

Fajrianto Setyo Nugroho

Desain Cover:

Septian Maulana

Sumber Ilustrasi:

www.freepik.com

Tata Letak:

Handarini Rohana

Editor:

Mulyadi

Proofreader:

Aas Masrurroh

ISBN:

978-623-500-761-8

Cetakan Pertama:

Februari, 2025

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang

by Penerbit Widina Media Utama

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:

WIDINA MEDIA UTAMA

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020

Website: www.penerbitwidina.com

Instagram: @penerbitwidina

Telepon (022) 87355370

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku dengan judul “Ekranisasi Komik *Naruto*: Mengupas Tuntas Bagaimana Sebuah Komik Diubah Ke Dalam Bentuk Film” ini dapat terselesaikan dengan baik. Buku ini hadir untuk memberikan wawasan mengenai proses ekranisasi, khususnya dalam konteks transformasi salah satu animasi populer asal Jepang, yaitu *Naruto*, dari medium komik ke layar lebar.

Dalam dunia seni dan hiburan, ekranisasi adalah fenomena menarik yang melibatkan proses adaptasi karya dari satu medium ke medium lainnya. *Naruto* menjadi salah satu contoh karya fenomenal yang berhasil mempertahankan esensi ceritanya, bahkan ketika berpindah bentuk ke medium film. Proses ini tidak hanya sekadar memindahkan gambar dan dialog, tetapi juga memerlukan pemahaman mendalam tentang narasi, karakter, dan visualisasi untuk menciptakan pengalaman baru bagi audiens.

Buku ini disusun dengan harapan dapat memberikan wawasan bagi pembaca mengenai berbagai aspek dalam proses ekranisasi, seperti tantangan yang dihadapi, teknik adaptasi, hingga analisis keberhasilan *Naruto* sebagai karya lintas medium. Kami juga menyajikan ulasan mendalam tentang bagaimana layar lebar mampu memperkaya dunia *Naruto* tanpa kehilangan jati dirinya yang telah dicintai jutaan penggemar di seluruh dunia.

Kami menyadari bahwa karya ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, masukan dan saran dari pembaca sangat kami nantikan untuk menyempurnakan karya di masa depan. Semoga buku ini dapat menjadi sumber inspirasi dan pengetahuan, baik bagi para pecinta *Naruto*, penggiat seni, maupun mereka yang tertarik mendalami dunia ekranisasi.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung penyusunan buku ini. Semoga buku ini bermanfaat dan menjadi referensi yang berharga.

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1 BUDAYA POPULER KOMIK DAN ANIME	1
A. Definisi Komik dan Anime	1
B. Anime Populer Naruto	2
BAB 2 TEORI SEPUTAR EKRANISASI KOMIK.....	9
A. Sastra Bandingan	9
B. Alih Wahana	11
C. Ekransasi	12
D. Anatomi Komik.....	15
E. Struktur Film	16
F. Manga dan Anime Naruto	18
G. Kajian Inti	21
H. Penelitian Seputar Ekransasi dan Anime	22
BAB 3 TEKNIS PENGKAJIAN EKRANISASI	27
A. Pendekatan	27
B. Tempat dan Waktu	27
C. Sumber Data	28
D. Instrumen Pengambilan Data	29
E. Mengumpulkan Data	29
F. Memvalidasi Data	31
G. Menganalisis Data.....	32
BAB 4 HASIL KAJIAN EKRANISASI.....	33
A. Ekransasi Menyeluruh.....	33
B. Pengurangan	37
C. Penambahan	43
D. Perubahan Variasi	51
DAFTAR PUSTAKA.....	62
TENTANG PENULIS.....	65

1

BUDAYA POPULER KOMIK DAN ANIME

A. DEFINISI KOMIK DAN ANIME

Secara istilah komik merupakan cerita bergambar yang disajikan dalam bentuk buku. Komik merupakan sebuah karya sastra yang cukup populer. Meskipun eksistensi komik ini masih kalah jika dibandingkan dengan novel, puisi dan karya sastra lainnya, komik tetap memiliki daya tarik tersendiri bagi beberapa orang khususnya anak-anak. Bonnef (1998: 7) mengatakan bahwa komik sebenarnya masih termasuk dalam ranah karya sastra berjenis sastra bergambar. Masyarakat Jepang memiliki istilah tersendiri dan menyebut komik dengan istilah *manga*. Cavallaro berpendapat bahwa yang membedakan *manga* Jepang dengan komik Barat terletak pada segi tematik dan penggambaran atau gaya dari *manga* itu sendiri. *Manga* juga diyakini sangat berpengaruh untuk kebudayaan Jepang karena memiliki kekuatan dan makna tersendiri yang membuatnya menjadi salah satu bentuk menarik dari budaya populer (Cavallaro, dalam Arfiananda, 2017: 14). Oleh karena itu, tidak jarang pula banyak *manga* yang dialihwahanakan menjadi sebuah *anime*.

Sementara itu, asal usul dari *Anime* atau animasi diadaptasi dari istilah latin berbunyi *anima* yang berarti hidup atau *animare* yang berarti mengisi dengan nafas atau memberikan hidup di dalamnya. Selanjutnya istilah latin tersebut diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris berbunyi *animate* atau memberi hidup (*to give life to*), atau *animation* yang bermakna manipulasi atau ilusi benda mati seolah-olah hidup. Umumnya dalam pembuatan film kartun istilah tersebut

2

TEORI SEPUTAR EKTRANISASI KOMIK

A. SASTRA BANDINGAN

Sastra bandingan merupakan salah satu pendekatan dalam kajian sebuah karya sastra. Sastra bandingan membandingkan antara karya sastra yang satu dengan yang lain, baik berupa novel, cerpen, film dan sebagainya. Remark (dalam Damono, 2005: 2) menyatakan bahwa sastra bandingan merupakan studi karya sastra antar negara, bangsa di satu pihak dan studi bandingan antar bidang di pihak lain. Sementara itu, Villemain (dalam Damono, 2005: 7) menyebut istilah sastra bandingan dengan *Literature Compare*. Dengan melalui studi sastra bandingan nantinya dapat diketahui kesejajaran, kesamaan, persamaan dan perbedaan karya sastra antar dua negara. Sejalan dengan Damono, Endraswara (2003: 128) menyatakan bahwa sastra bandingan adalah ilmu sastra yang mempelajari hubungan antar sastra dan perbandingan sastra dengan bidang lain.

Selain beberapa definisi dari sastra bandingan di atas, sastra bandingan juga memiliki empat bidang utama dalam kajiannya. Endraswara (2003: 137) membagi kajian sastra bandingan menjadi empat, yaitu antara lain:

- a. Kajian yang bersifat komparatif, yaitu menelaah teks A, B, C dan seterusnya. Kajian ini dapat berdasarkan pada nama pengarang, tahun penerbit, lokasi penerbit dan lain-lain. Kajian yang bersifat komparatif dapat berbentuk kajian pengaruh (*influence study*) maupun kajian kesamaan (*affinity study*). Kajian ini berfokus terhadap pengkajian teks karya-karya sastra yang dibandingkan.

3

TEKNIS PENGKAJIAN EKRANISASI

A. PENDEKATAN

Pendekatan yang digunakan dalam kajian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, dan mengandung makna (Sugiyono, 2014: 3). Data dalam pendekatan kualitatif diuraikan dengan menggunakan kata-kata bukan dengan angka-angka. Kajian ini mengkaji, mendeskripsikan dan menemukan proses ekranisasi yaitu pengurangan, penambahan dan perubahan variasi yang terdapat dalam *manga* Naruto karya Masashi Kishimoto yang dialih wahanakan menjadi *anime* Naruto karya Hayato Date.

B. TEMPAT DAN WAKTU

Kajian ini adalah penelaahan data, dan sumber datanya berupa *manga* Naruto karya Masashi Kishimoto dan *anime* Naruto karya Hayato Date. Berkaitan dengan hal tersebut, kajian ini tidak bertempat.

Waktu yang ditempuh penulis dalam mengkaji data kurang lebih dalam kurun waktu 5 (lima) bulan. Kurun waktu 5 bulan tersebut digunakan 2 bulan untuk studi pendahuluan, penyusunan instrumen serta validasi instrumen. Sedangkan 3 bulan untuk pengumpulan serta analisis data.

4

HASIL KAJIAN EKRANISASI

A. EKRANISASI MENYELURUH

Kajian ini menghasilkan data yang mencakup proses ekranisasi secara keseluruhan yaitu pengurangan, penambahan dan perubahan variasi. Beberapa proses ekranisasi tersebut tidak selalu ditemukan di dalam tiap episode atau *chapter*. Berikut ini disajikan deskripsi data penelitian secara keseluruhan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.1. Proses Ekranisasi

Judul Episode	Chapter Manga	Episode Anime	Pengurangan	Penambahan	Perubahan Variasi
A Plea from a Friend	229-231	133	0	1. Chapter 230 panel nomor 43-45, menit 11.10-11.28	1. Chapter 230 panel nomor 48-55, menit 11.30-14.00
Gaara vs Rock Lee: The Power of Youth Explodes	81-83	48	0	0	0
The Fifth Gate: A Splendid Ninja is Born	85-87	50	0	0	0
Beyond the Limit of Darkness and Light	136-137	79	0	0	2. Chapter 136 panel nomor 35-40, menit 5.45-13.03

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. R. (2010). *Proses produksi film pendek “hijaunya tanah kami” di CV. Fourcolourfilm Yogyakarta*. Tugas Akhir. Surakarta: Program Studi D-3 Penyiaran Universitas Sebelas Maret. (online). (<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/15148/>, diunduh 12 Desember 2023).
- Arfiananda, R. (2017). *Nilai-Nilai Persahabatan dalam Manga Eyeshield 21*. Skripsi. Semarang: Program Studi Sastra Jepang Universitas Diponegoro. (online). (<http://eprints.undip.ac.id/52762/>, diunduh 12 Desember 2023).
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia.
- Damono, S. D. (2005). *Pegangan Penelitian Sastra Bandingan*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Damono, S. D. (2012). *Alih Wahana*. Jakarta: Editum.
- Endraswara, S. (2003). *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Eneste, P. (1991). *Novel dan film*. Yogyakarta: Kanisius.
- Gunawan, I. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori & Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyanto, A. (2015). *Ideologi dan Kebudayaan di Balik Film Anime Jepang (Studi Film Anime Naruto)*. Tesis. Yogyakarta: Program Studi Sosiologi Agama UIN Sunan Kalijaga. (online). (<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/19731/>, diunduh 12 Desember 2023).
- Isra K, N. (2017). *Ekransasi Novel ke Bentuk Film 99 Cahaya di Langit Eropa Karya Hanum Salsabiela Rais dan Rangga Almahendra*. Skripsi. Makassar: Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar. (online).

- (https://digilabadmin.unismuh.ac.id/upload/3993-Full_Text.pdf, diunduh 28 Mei 2024).
- Kishimoto, M. (2004). *Komik Naruto terj. Lenny*. Jakarta: PT Gramedia.
- Masdiono, T. (1998). *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creativ Media.
- Nurdiyanto, B. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Setiawati, R. R. (2017). *Alih Wahana Novel Supernova Karya Dewi Lestari menjadi Film Supernova karya Rizal Mantovani Kajian Model Pamusuk Eneste*. Tesis. Makassar: Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Makassar. (online). (<http://eprints.unm.ac.id/6173/>, diunduh 12 Desember 2023).
- Sugihartono, R.A., Herryprilosadoso, B., Panindias, A.N. (2010). *Animasi Kartun: dari Analog sampai Digital*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syafii, Z. M. (2021). *Ekranisasi Novel ke Film (Studi Novel dan Film Hafalan Shalat Delisa)*. Skripsi. Semarang: Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo. (online). https://eprints.walisongo.ac.id/17555/1/Skripsi_1701026122_Zain_Muhamad_Syafii.pdf, diunduh 28 Mei 2024).
- Syam, M. F. (2023). *Analisis Ekranisasi Manga Kimetsu No Yaiba ke Dalam Film Anime Layar Lebar Kimetsu No Yaiba: Mugen Ressha-Hen Ditinjau dari Aspek Angle Kamera*. Jurnal Sense (online). (<https://journal.isi.ac.id/index.php/sense/article/view/10958/3467>, diunduh 28 Mei 2024).
- Sylviasari, E. F. (2014). *Ekranisasi Bentuk-bentuk Ijime dari Manga Life karya Keiko Suenobu ke Drama Life karya Tanimura Masaki*. Skripsi. Malang: Program Studi Sastra Jepang Universitas Brawijaya. (online). (<http://repository.ub.ac.id/id/eprint/101057/>, diunduh 12 Desember 2023).
- TIM. 2022. *Pedoman Tesis, Artikel Ilmiah, dan Makalah*. Madiun: UNIPMA.

- Ulfatin, N. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya*. Malang: Bayumedia.
- Van Heist, R. A. (2016). *Komik Naruto Shippuden Karya Masashi Kishimoto (Studi Mitologi Jepang)*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Perbandingan Agama UIN Sunan Kalijaga. (online). (<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/24180/>, diunduh 12 Desember 2023).
- Wahyuni, S. (2018). *Ekranisasi Novel Danur Karya Risa Saraswati ke dalam Film Danur Karya Sutradara Awi Suryadi*. Jurnal Bapala (online). (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/22413/20549>, diunduh 12 Desember 2023).

PROFIL PENULIS



Fajrianto Setyo Nugroho dilahirkan di Madiun pada tanggal 31 Agustus 1997, anak kedua dari dua bersaudara, pasangan Bapak Nurhadji Nugraha dan Ibu Dewi Agust Setyawati. Pendidikan dasar dan menengah ditempuh di Madiun. Tamat SDN 03 Kanigoro lulus tahun 2010, SMPN 2 Madiun lulus tahun 2013, SMAN 1 Madiun lulus tahun 2016. Pendidikan berikutnya ia tempuh di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FIB Universitas Brawijaya lulus tahun 2022, dan Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Madiun lulus tahun 2024.

Semasa mahasiswa, ia aktif dalam organisasi dan kegiatan futsal baik dalam lingkup jurusan maupun lingkup fakultas. Ia mewakili futsal jurusan Dik Sasindo dalam kurun waktu 2017-2021 dan mewakili futsal fakultas FIB dalam kurun waktu 2019-2021. Ia juga sempat beberapa kali menjadi kru tambahan untuk teater DII pada acara penyambutan mahasiswa baru di tahun 2019. Selain itu, ia juga aktif dan terjun di dalam dunia kerja dan bekerja sebagai barista di salah satu kedai kopi di Malang.

EKRANISASI KOMIK

NARUTO

MENGUPAS TUNTAS BAGAIMANA SEBUAH KOMIK DIUBAH KEDALAM BENTUK FILM

Buku ini membahas proses kompleks di balik adaptasi salah satu karya komik legendaris ke dalam medium film. Buku ini mengupas bagaimana esensi cerita, karakter, dan elemen visual dari komik Naruto dipertahankan dan diperkaya saat diubah menjadi film, sekaligus menjawab berbagai tantangan yang muncul selama proses ekranisasi. Dengan pendekatan yang mendalam, buku ini menyoroti detail teknis dan kreatif yang menjadikan adaptasi Naruto sukses diterima oleh penggemar setianya.

Melalui analisis yang mendalam, pembaca diajak memahami langkah-langkah adaptasi yang melibatkan berbagai aspek seni dan teknologi. Buku ini tidak hanya memberikan wawasan kepada para penggemar Naruto, tetapi juga menginspirasi para pelaku industri kreatif dan penggiat seni yang ingin mendalami dunia ekranisasi. Dengan gaya penulisan yang mudah dipahami, buku ini menjadi bacaan wajib bagi siapa saja yang tertarik pada transformasi karya dari satu medium ke medium lainnya.



SCANME

www.penerbitwidina.com
@penerbitwidina
penerbit widina
penerbitwidina@gmail.com
widina store
widina bookstore
Layanan Pembaca & Penerbitan Buku
0815-7000-699

ISBN 978-623-500-761-8



9

786235

007618