

Ekranisasi komik Naruto karya Masashi Kishimoto ke anime Naruto karya Hayato Date

Fajrianto Setyo Nugroho¹, Bambang Eko Hari Cahyono¹, Sigit Ricahyono¹

¹ Universitas PGRI Madiun, Jl. Setiabudi No. 85 Kota Madiun 63118, Indonesia

Email: fajriantonugroho@gmail.com; behc@unipma.ac.id; sigitricahyono@unipma.ac.id

Naskah diterima: 01/05/2024; Revisi: 07/05/2024; Disetujui: 28/06/2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan proses ekranisasi yang terjadi dari komik menjadi *anime*. Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif yang ditopang teori ekranisasi milik Pamusuk Eneste. Sumber data penelitian ini yaitu komik Naruto yang diakses via laman web www.komiku.id serta sumber data yang kedua yaitu *anime* Naruto diakses via laman web www.samehadaku.vip. Instrumen pengambilan data yang digunakan berjenis instrumen dokumen berupa panel dalam komik dan adegan dalam anime. Teknik yang digunakan yaitu teknik catat, teknik baca dan teknik simak. Teknik keabsahan data menggunakan uji validitas semantis, yaitu menafsirkan data sesuai konteksnya. Analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menunjukkan bahwa ekranisasi dari komik Naruto ke *anime* Naruto memuat proses perubahan berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi. Proses pengurangan ditemukan sebanyak 10 data dari 25 data atau sebesar 40%, proses penambahan ditemukan sebanyak 23 data dari 25 data atau sebesar 92%, proses perubahan variasi ditemukan sebanyak 12 data dari 25 data atau sebesar 48%. Selain itu, tiga proses ekranisasi tersebut ditemukan dalam panel komik, struktur fisik anime berupa adegan (*scene*) dan sekuen (*sequence*) serta struktur batinaiah berupa eksposisi, *point of attack*, komplikasi, *discovery*, konflik, krisis, klimaks, *falling action* dan kesimpulan.

Kata Kunci: Alih Wahana, Ekranisasi, Naruto, Sastra Bandingan

Ecranization of Comics Naruto by Masashi Kishimoto to Anime Naruto by Hayato Date

Abstract

The aims of this research is to find ecranization process from comics to anime. This research was a qualitative research supported by Pamusuk Eneste's ecranization theory. The data source for this research was the Naruto comics and accessed through the www.komiku.id website and the second source was the Naruto anime and accessed through the website www.samehadaku.vip. The type of data collection instrument was document instrument be in the form of comics panel and anime scene.

The techniques used were note-taking techniques and reading techniques. Techniques of data validity were using semantic validity test, namely interpreting data according to the context. Data analysis was carried out by data reduction, data presentation and conclusions. The results of this research show that ecranization from Naruto comics to Naruto anime was contained of three process of change such as reduction, addition and variation change. The reduction process has been found 10 data out of 25 data or by 40%, the addition process has been found 23 data out of 25 data or by 92%, the variation change process has been found 12 data out of 25 data or by 48%. Besides that, the three process of ecranization has been found in comic's panel, physical structure of anime in the form of scene and sequence, as well as the inner structure in the form of exposition, point of attack, complication, discovery, conflict, crisis, climax, falling action and conclusion

Keywords: *Comparative Literature, Ecranization, Naruto, Transfer of Vehicles*

Pendahuluan

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. (Bonneff, 1998) 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 (Arfiananda, 2017). 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* artinya hidup atau istilah lainnya *animare* artinya mengisi dengan nafas atau memberikan hidup di dalamnya. Selanjutnya istilah latin tersebut diterjemahkan kembali ke bahasa Inggris berbunyi *animate* atau memberi hidup, nyawa dan jiwa, atau *animation* yang bermakna manipulasi atau ilusi benda mati seolah-olah hidup. Umumnya dalam pembuatan film kartun istilah tersebut dialih bahasakan (Sugihartono et al., 2010). Di Jepang, penyebutan animasi berubah menjadi *anime*. *Anime* merupakan istilah untuk film animasi Jepang yang berasal dari kata *animeshion*, umumnya memiliki ciri-ciri gambar yang berwarna-warni yang ditampilkan di dalam *anime* tersebut. Film animasi Jepang atau *anime* ini sedikit banyak dipengaruhi oleh gaya komik khas Jepang atau *manga* (Sugihartono et al., 2010). Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa animasi dan *anime* sebenarnya serupa. Dalam hal ini, animasi adalah sebutan untuk seluruh jenis film animasi sedangkan *anime* merujuk kepada film animasi khas Jepang.

Salah satu serial *manga* atau komik yang sangat populer di Jepang bahkan di dunia adalah serial *Naruto* karya Masashi Kishimoto. Inti cerita dari *manga* *Naruto* adalah berpusat pada perjuangan *Naruto* untuk menjadi *Hokage*. Namun, perjuangan untuk mencapai puncak tersebut tidaklah mudah. *Naruto* muda dikucilkan dan tidak

dianggap oleh masyarakat *Konoha*, desa tempat Naruto tinggal. Masyarakat *Konoha* mengetahui bahwa Naruto adalah anak yang berbahaya karena memiliki *jinchuuriki* bernama *kyuubi*, seekor monster berwujud rubah yang tersegel di dalam tubuhnya. Pada zaman dahulu, *kyuubi* mengamuk dan menghancurkan desa *Konoha*, sehingga masyarakat menjadi trauma dan mengucilkan Naruto. Namun, Naruto tidak kehabisan akal. Naruto seringkali membuat keributan dan hal-hal iseng lainnya hanya untuk masyarakat dapat menerima dan mengakui keberadaannya (Kishimoto, 2004). Karena popularitas dan banyaknya peminat dari *manga* Naruto tersebut, jaringan TV Tokyo dan Animax menunjuk sutradara Hayato Date untuk mengerjakan proyek pembuatan *anime* Naruto.

Proses pengubahan bentuk dari *manga* menjadi *anime* tersebut tidaklah mudah karena akan ditemukan persoalan-persoalan pada saat proses pengadaptasiannya. Maka dari itu, ekranisasi digunakan untuk mengatasi persoalan itu. Menurut Eneste (Eneste, 1991), ekranisasi merupakan pemindahan, pengangkatan atau proses pelayarputihan dari bentuk novel menjadi film. Proses tersebut baik secara langsung maupun tidak langsung menyebabkan munculnya berbagai perubahan. Maka dari itu, ekranisasi bisa disebut juga dengan istilah perubahan. Novel dan film merupakan dua hal yang berbeda. Novel merupakan karya sastra, sementara itu film merupakan bidang yang berbeda di luar karya sastra. Tetapi, karena memiliki struktur yang mirip, tidak menutup kemungkinan keduanya dapat dibandingkan dan menjadi salah satu topik penelitian. Baik novel maupun film memiliki alur, latar, peristiwa, karakter dan naratornya masing-masing. Lebih lanjut lagi, Eneste (Eneste, 1991) menyatakan bahwa proses ekranisasi tersebut mengakibatkan berbagai perubahan yang berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi.

Kajian tentang alih wahana dari sebuah karya sastra tulis (baik novel maupun *manga*) menjadi bentuk visual (baik film maupun *anime*) sangat banyak ditemukan di Indonesia. Novel-novel seperti *Laskar Pelangi*, *Perahu Kertas*, *Dilan* dan masih banyak lagi yang lainnya juga tak luput dari perhatian para peneliti di Indonesia untuk dikaji lebih lanjut proses alih wahana yang terjadi di dalamnya. Begitu pula dengan *manga* yang banyak dialihwahanakan menjadi *anime*, sebut saja *One Piece*, *Samurai X*, *Bleach* dan beberapa *manga* lainnya. Hal tersebut menunjukkan keberadaan *manga* tidak kalah populer dibandingkan dengan novel.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, peneliti memiliki asumsi awal bahwa meskipun *manga* sudah berbentuk visual atau bergambar, ketika dialihwahanakan seharusnya juga mengalami proses ekranisasi seperti halnya novel ke film karena perubahan wahana dari *manga* ke *anime*. Peneliti merasa perlu untuk mencari tahu apakah proses ekranisasi tersebut benar-benar terjadi pada alih wahana dari komik Naruto ke *anime* Naruto ini.

Beberapa kajian dan penelitian terdahulu yang ditemukan oleh peneliti terkait dengan penelitian ini adalah tentang kajian alih wahana dari novel menjadi film. Hal tersebut dapat dilihat dalam penelitian yang berjudul "Alih Wahana Novel Supernova karya Dewi Lestari menjadi Film Supernova karya Rizal Mantovani Kajian Model Pamusuk Eneste" milik Rara Rezky Setiawati, mahasiswi Universitas Negeri Makassar jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. Rara tidak hanya meneliti tentang proses

ekranisasi yang terjadi dalam novel *Supernova* menjadi film *Supernova*, tetapi juga meneliti tentang bentuk hubungan intertekstual novel dan film *Supernova*. Rara menemukan bentuk hubungan intertekstual yang bersifat permutatif dengan menggunakan perbandingan, persamaan dan pengontrasan. Sementara itu, dalam proses alih wahana dan ekranisasinya, Rara menemukan tiga tahapan berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi (Setiawati, 2017).

Penelitian lainnya yang mengusung tema yang sama dengan penelitian ini adalah penelitian dengan judul “Ekranisasi Novel ke Bentuk Film 99 Cahaya di Langit Eropa Karya Hanum Salsabiela Rais dan Rangga Almahendra” karya Nur Isra K, mahasiswi jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar. Dalam penelitiannya, Nur membahas ekranisasi secara keseluruhan yang terjadi pada aspek atau strukturnya berupa alur, tokoh dan latar dalam novel dan film yang berjudul sama yaitu 99 Cahaya di Langit Eropa. Pada ketiga aspek struktur tersebut, Nur menemukan pengurangan, penambahan serta perubahan variasi yang dijabarkan secara rinci dalam penelitiannya (Isra K, 2017). Sementara itu, peneliti juga menemukan penelitian yang serupa dengan judul “Ekranisasi Novel ke Film (Studi Novel dan Film Hafalan Shalat Delisa)” milik Zain Muhamad Syafii, mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam/Televisi Universitas Islam Negeri Walisongo. Serupa dengan penelitian milik Nur, Syafii juga mengemukakan proses ekranisasi yang terjadi pada alur, tokoh dan latar yang terdapat dalam novel dan film Hafalan Shalat Delisa. Syafii menemukan ketiga proses ekranisasi berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi pada tiga unsur yang menjadi fokus penelitiannya tersebut (Syafii, 2021).

Sedangkan kajian yang membahas tentang *manga* dan *anime*, khususnya *Naruto*, banyak ditemui tetapi tidak ada yang membahas tentang alih wahana dan proses ekranisasinya. Hal tersebut dapat dilihat dalam penelitian yang berjudul “Ideologi dan Kebudayaan di Balik Film Anime Jepang (Studi Film Anime *Naruto*)” karya Agus Hariyanto, mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga jurusan Sosiologi Agama. Dalam penelitian tersebut, Agus membahas tentang konstruksi ideologi dan nilai-nilai yang terdapat dalam *anime* *Naruto*. Selain itu, Agus juga membahas tentang hubungan dan keterkaitan nilai-nilai yang terkandung dalam *anime* *Naruto* tersebut dengan nilai-nilai budaya masyarakat Indonesia (Hariyanto, 2015). Penelitian lainnya yang berjudul “Komik *Naruto Shippuden* Karya Masashi Kishimoto (Studi Mitologi Jepang)” karya Rama Aditya Van Heist, mahasiswa Universitas Islam Negeri Kalijaga jurusan Perbandingan Agama. Dalam penelitiannya, Rama membahas tentang mitos dalam masyarakat Jepang yang terdapat dalam komik, yaitu *amaterasu*, *izanagi* dan *izanami*, *tsukuyomi* dan *susano* (Van Heist, 2016).

Selanjutnya, penelitian terdahulu yang membahas proses ekranisasi dari *manga* menjadi film *anime* layar lebar ditemukan dalam jurnal yang berjudul “Analisis Ekranisasi Manga *Kimetsu No Yaiba* ke Dalam Film Anime Layar Lebar *Kimetsu No Yaiba: Mugen Ressha-Hen* Ditinjau dari Aspek Angle Kamera” karya Muhammad Fatahillah Syam, mahasiswa jurusan Film dan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam penelitiannya, Syam memilih mengambil sudut pandang baru yaitu terkait proses ekranisasi yang terjadi dalam transformasi dari *manga* ke *anime* namun

ditinjau dari aspek *angle* kamera. Meskipun memilih meninjaunya dari aspek *angle* kamera, Syam juga menemukan aspek perubahan berupa penciptaan, penambahan dan perubahan variasi (Syam, 2023).

Dari beberapa penelitian di atas, memang ditemukan banyak sekali kajian yang membahas tentang proses transformasi bentuk atau alih wahana, baik itu dari novel yang berubah bentuk menjadi film maupun dari *manga* menjadi *anime*. Namun, objek kajian yang terkait dengan penelitian ini yaitu proses ekranisasi dari *manga* Naruto menjadi *anime* Naruto belum ditemukan. Kajian dan penelitian terdahulu dengan objek penelitian *manga* Naruto banyak membahas tentang Ideologi serta mitos dalam masyarakat Jepang yang dimuat pada *manga* Naruto. Maka dari itu, peneliti memilih untuk melakukan kajian yang berbeda yaitu untuk mengkaji proses ekranisasi yang terjadi pada alih wahana dari *manga* Naruto menjadi *anime* Naruto.

Alih wahana dan ekranisasi menjadi sebuah kajian yang sedang populer dan banyak peneliti yang memilih alih wahana maupun ekranisasi sebagai topik penelitian mereka. Sementara itu, Naruto merupakan salah satu *manga* dan *anime* tersukses di Jepang, bahkan di dunia. Dengan kepopulerannya tersebut, sangat disayangkan apabila tidak ada yang meneliti proses ekranisasi apa saja yang terjadi dalam proses alih wahana dari *manga* Naruto menjadi *anime* Naruto. Selain itu, peneliti terdahulu juga tidak ada yang membahas proses ekranisasi tersebut. Maka dari itu, peneliti merasa perlu untuk mengkajinya karena serial sebesar Naruto layak untuk dikaji dan diteliti secara tuntas seperti serial-serial *manga* populer lainnya.

Peneliti memahami bahwa ekranisasi merupakan proses pelayarputihan, khususnya pada novel yang dijadikan menjadi sebuah film. Selain itu, ekranisasi merupakan bagian dari alih wahana dan alih wahana berinduk dan merupakan tindak lanjut dari teori sastra bandingan. Maka dari itu, penelitian ini berangkat dari pemahaman dan bernaung di bawah teori alih wahana yaitu alih wahana dari *manga* atau komik menjadi sebuah *anime* dan menggunakan ekranisasi sebagai pisau bedahnya. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Ekranisasi Komik Naruto Karya Masashi Kishimoto ke Anime Naruto Karya Hayato Date.”

Metode Penelitian

Jenis penelitian termasuk ke dalam penelitian kualitatif yang data-data di dalamnya dijabarkan dengan kata-kata bukan dengan angka. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2004) penelitian dengan jenis metodenya adalah kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam dan memiliki makna. Penelitian ini mengkaji, mendeskripsikan dan menemukan proses ekranisasi yang terjadi dalam proses alih wahana dari *manga* Naruto karya Masashi Kishimoto ke *anime* Naruto karya Hayato Date. Dikarenakan sumber penelitian ini berupa *manga* Naruto dan *anime* Naruto, maka penelitian ini tidak bertempat. Penyelesaian penelitian ini menempuh 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 yang mencakup penulisan laporan serta proses bimbingan.

Sumber data merupakan sampel teoretis atau data yang diperoleh (Sugiyono, 2004). Sumber data penelitian ini berupa dialog, monolog dan adegan yang terdapat dalam *manga* *Naruto* karya Masashi Kishimoto yang diterbitkan dan diterjemahkan dalam bahasa Indonesia pada tahun 2004 oleh Elex Media Komputindo dan diakses melalui laman web www.komiku.id. Sumber data yang kedua yaitu *anime* *Naruto* karya Hayato Date yang ditayangkan oleh TV Tokyo dan diproduksi oleh Studio Pierrot dan Aniplex pada tanggal 3 Oktober 2002. *Anime* *Naruto* tersebut diakses melalui laman web www.samehadaku.vip. Data pada penelitian ini dibatasi pada *chapter* dan episode dengan rating tertinggi serial *anime* *Naruto* dan *Naruto Shippuden* yang berjumlah 25 episode. Sementara itu, instrumen pengambilan data pada penelitian kualitatif amat banyak jenisnya. Menurut Ulfatin (Ulfatin, 2014), instrumen dalam penelitian berjenis kualitatif diantaranya yaitu: (1) wawancara, (2) observasi dan (3) dokumen. Pada penelitian ini, instrumen pengambilan data yang digunakan adalah instrumen dokumen berupa panel dalam *manga* serta cuplikan adegan dalam *anime*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik catat, teknik baca dan teknik simak. Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa uji validitas semantis. Menurut Endraswara (Endraswara, 2003) validitas semantis merupakan makna simbolik yang diukur dan dikaitkan dengan konteks karya sastranya. Dengan bahasa yang lebih sederhana, validitas semantis ini menafsirkan data sesuai konteksnya. Teknik analisis data pada penelitian ini mencakup tiga langkah yaitu (1) reduksi data, (2) penyajian data dan (3) penarikan kesimpulan. Miles dan Huberman (Sugiyono, 2004) menyatakan bahwa kegiatan pada analisis data pada penelitian berjenis kualitatif dilakukan secara terus menerus. Pada penelitian ini, kegiatan reduksi data mencakup indentifikasi data yang telah diperoleh kemudian diuraikan secara jelas dan rinci. Selanjutnya, data dikelompokkan ke dalam tiga proses ekranisasi yaitu pengurangan, penambahan dan perubahan variasi. Data yang tidak relevan dengan tiga proses ekranisasi tersebut dikesampingkan dan dibuang. Pada kegiatan penyajian data, data yang telah diperoleh kemudian diklasifikasi berdasarkan jenis permasalahannya agar mudah untuk dianalisis yang disajikan dalam bentuk tabel berisi tiga proses ekranisasi. Terakhir, penarikan kesimpulan dilakukan setelah penyajian data dalam tabel sudah mencakup hasil penelitian secara keseluruhan yang mengandung tiga proses ekranisasi berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi.

Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis terhadap proses alih wahana dan ekranisasi dari komik *Naruto* ke *anime* *Naruto*, ditemukan data mengenai proses ekranisasi tersebut berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi. Temuan-temuan tersebut dapat dilihat pada tabel dan akan dipaparkan pada pembahasan berikut ini.

Tabel 1. Jumlah Ekranisasi

No.	Ekranisasi	Jumlah (N)	Jumlah (%)
1.	Pengurangan	10	40%

2.	Penambahan	23	92%
3.	Perubahan Variasi	12	48%

1. Pengurangan

Pengurangan bisa disebut juga dengan penciptaan. Menurut Eneste (Eneste, 1991) pengurangan tersebut dapat diterapkan pada unsur karya sastra dalam aspek tokoh, alur, latar maupun suasana yang diakibatkan oleh faktor durasi. Maka dari itu, tidak seluruh aspek yang terdapat di dalam karya sastra dapat dijumpai di dalam film. Pada penelitian ini, secara umum aspek pengurangannya dilakukan per episode. Sebagai contoh, apabila satu cerita di dalam *manga* bisa dijabarkan dua hingga tiga episode, di dalam *anime* hal tersebut dipangkas menjadi satu episode saja. Peneliti menemukan sebanyak 10 data dari 25 episode *Naruto* dan *Naruto Shippuden* yang termasuk dalam aspek pengurangan. Namun, pada pembahasan kali ini hanya beberapa data saja yang dijabarkan dan dijelaskan secara lebih rinci.

Proses ekranisasi yang termasuk ke dalam aspek pengurangan ditemukan pada episode 249 berjudul “*Thank You*”. Pengurangan tersebut terdapat pada *manga chapter* 503 panel nomor 1-13 dan pada adegan saat *Kyuubi* mengamuk dan menyerang desa (menit 1.38-1.55). Di dalam *manga*, terdapat adegan pertarungan antara Minato dengan Tobi sebelum ditampilkan adegan saat *Kyuubi* mengamuk. Sedangkan di dalam *anime*, adegan tersebut dihilangkan dan langsung menampilkan adegan *Kyuubi* yang mengamuk.

Pengurangan pada episode “*Thank You*” ini mencakup pengurangan pada struktur fisik *anime* berupa *scene* atau adegan dan struktur batiniah *anime* berupa *point of attack*. Sementara itu, dari *manganya* berupa panel yang memuat adegan pertarungan Tobi dan Minato. Penghilangan panel tersebut mempengaruhi *scene* dan *point of attack* yang terdapat di dalam *anime*. Karena tidak adanya *scene* pertarungan Tobi dan Minato tersebut, *point of attacknya* pun menjadi abu-abu atau tidak jelas. Gambaran mengenai mengapa *Kyuubi* sampai mengamuk dan menyerang warga desa menjadi buram. Di dalam *manga*, panel adegan pertarungan Tobi dan Minato tersebut menjelaskan sebab akibat mengapa *Kyuubi* mengamuk. Sedangkan di dalam *anime*, karena panel adegan tersebut dihilangkan, *point of attack* atau awal permasalahan mengapa *Kyuubi* mengamuk tidak diketahui secara gamblang.



Gambar 1.1 Peristiwa pada manga



Gambar 1.2 Peristiwa pada anime

Pada gambar 1.1 menunjukkan adegan pertarungan antara Tobi dan Minato yang terdapat dalam *manga* sebelum adegan *Kyuubi* yang mengamuk muncul. Adegan tersebut muncul sebagai pengantar ke adegan *Kyuubi* yang mengamuk dan sedang menyerang desa. Setelah Tobi menyerang Kushina dan Naruto, dia juga mengeluarkan *Kyuubi* dari tubuh Kushina sehingga menyebabkan Minato harus menghadangnya. Sedangkan pada gambar 1.2, episode *Thank You* di dalam *anime* dibuka dengan adegan *Kyuubi* yang sedang mengamuk dan menyerang desa. Pertarungan antara Tobi dan Minato yang terdapat di dalam *manga* dihilangkan ketika dialihwahanakan menjadi *anime*. Adegan tersebut dianggap tidak terlalu penting untuk ditampilkan di dalam *anime* dan langsung berfokus pada adegan *Kyuubi* yang menyerang desa. Penghilangan adegan tersebut mempengaruhi jalan cerita di dalam *anime* karena tidak diketahui secara pasti penyebab dari amukan *Kyuubi* tersebut.

Pengurangan selanjutnya ditemukan dalam episode 372 berjudul “*Something to Fill the Hole*”, tepatnya pada *manga chapter* 630 panel nomor 1-18 dan pada adegan pembuka *anime*. Di dalam *manga*, cerita dibuka dengan adegan percakapan antara Obito dan Kakashi yang membicarakan tentang Obito yang merasa sakit hati dan merasa kosong setelah melihat Rin mati di depan matanya sendiri. Sedangkan di dalam *anime*, adegan langsung dibuka dengan latar perang dunia keempat dan adegan percakapan antara Obito dan Kakashi dihilangkan.

Pengurangan pada episode “*Something to Fill the Hole*” ini mencakup aspek yang luas. *Sequence* pada episode ini berfokus pada cerita antara Kakashi dan Obito, dua orang yang sejak kecil bersahabat namun semua berubah semenjak kematian Rin. Pertemuan mereka berdua saat perang dunia keempat pun memicu kenangan-kenangan masa kecil mereka. Adegan-adegan percakapan antara keduanya kerap menghiasi sepanjang episode, dengan tambahan beberapa adegan lainnya guna mendukung jalan cerita secara keseluruhan. Namun, justru adegan-adegan mereka yang seharusnya menjadi bagian penting pada episode ini yang mengalami pengurangan ketika dialihwahanakan menjadi *anime*. Penghilangan tersebut berpengaruh pada *discovery* dan *scene* di dalam *anime*. Karena penghilangan adegan tersebut, *discovery* atau penemuan atas informasi baru seperti mengapa Obito berubah menjadi jahat tidak dijelaskan secara rinci di dalam *anime*.



Linguista: Jurnal Ilmiah



Belajarannya 24, hal 48-64.

Gambar 1.3 Peristiwa pada manga

Gambar 1.4 Peristiwa pada anime

Sesuai dengan judul episodenya, *Something to Fill the Hole* menceritakan tentang Obito yang telah kehilangan arah dan tersesat semenjak kematian Rin. Obito menganggap Rin sebagai penyemangat dalam hidupnya dan alasan mengapa ia tetap menjalani hidup hingga sejauh ini. Namun, setelah Obito menyaksikan Rin tewas di depan matanya sendiri, ia merasakan kekosongan di dalam hatinya dan hanya dipenuhi dengan amarah. Di dalam *manga*, pengembangan cerita lebih berfokus terhadap kisah Obito. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 1.3, adegan-adegan percakapan dan perdebatan antara Obito dan Kakashi yang dibumbui dengan kilas balik antara mereka berdua sewaktu kecil kerap muncul sepanjang jalan cerita. Justru, peristiwa perang dunia keempat mendapatkan porsi yang lebih sedikit di dalam *manga*. Sedangkan di dalam *anime*, adegan percakapan antara Obito dan Kakashi tersebut dihilangkan. Di dalam *anime*, pengembangan cerita lebih berfokus pada peristiwa perang dunia keempat. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 1.4, adegan dan percakapan yang terjadi selama perang dunia keempat lebih banyak dimunculkan dibandingkan adegan yang memuat kisah Obito.

2. Penambahan

Penambahan atau disebut juga dengan perluasan merupakan perubahan yang umumnya banyak ditemui pada proses perubahan bentuk karya sastra ke bentuk film. Eneste ([Eneste, 1991](#)) berpendapat bahwa aspek penambahan ini memiliki beberapa alasan, contohnya bahwa penambahan tersebut masih sesuai dengan jalan cerita secara keseluruhan, dirasa penting jika diamati dari sudut pandang filmis, atau karena alasan-alasan lainnya. Pada penelitian ini, ditemukan sebanyak 23 data dari 25 episode *Naruto* dan *Naruto Shippuden* yang termasuk ke dalam aspek penambahan. Namun, hanya beberapa data saja yang akan dijabarkan dan dijelaskan secara lebih rinci.

Aspek penambahan yang pertama ditemukan pada serial *Naruto* dalam episode 132 yang berjudul "*For a Friend*". Di dalam *manga*, penambahan tersebut terdapat pada *chapter* 226 panel nomor 1-7. Sedangkan di dalam *anime*, penambahan tersebut terdapat pada adegan saat pertarungan akhir antara *Naruto* dan *Sasuke* serta *Kakashi* yang bertekad untuk menghentikannya (menit 1.45-6.30).

Penambahan ini mencakup aspek *scene* dan aspek krisis dalam inti cerita. Episode "*For a Friend*" ini berpusat pada cerita pertarungan akhir antara

Naruto dan Sasuke. Pada titik ini, Sasuke telah memiliki pilihan yang bulat bahwa ia akan melakukan balas dendam terhadap desa Konoha dan memilih berkhianat dengan bergabung menjadi anak buah Orochimaru. Sementara itu, Naruto merasa bahwa ia memiliki ikatan yang spesial dengan Sasuke dan menganggap Sasuke lebih dari seorang teman sehingga ia bertekad untuk menghentikan Sasuke dengan cara apapun.



Gambar 2.1 Peristiwa pada manga

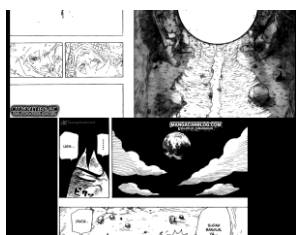


Gambar 2.2 Peristiwa pada anime

Di dalam *manga*, cerita dibuka dengan langsung berfokus terhadap *scene* pertarungan antara Naruto dan Sasuke yang telah terjadi sejak episode sebelumnya. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 2.1 yang menampilkan pertarungan antara Naruto dan Sasuke. Sedangkan di dalam *anime*, cerita dibuka dengan adegan Kakashi yang meminta izin kepada *Hokage* saat itu yaitu Tsunade untuk menemukan Naruto dan Sasuke dengan maksud menghentikan pertarungan mereka. Pada saat adegan meminta izin tersebut, selanjutnya ditambahkan adegan-adegan terkait awal perseteruan antara Naruto dan Sasuke, Sakura yang khawatir dengan keadaan mereka berdua, hingga tekad Kakashi yang ingin menemukan dan membawa pulang Naruto dan Sasuke. Salah satu cuplikan adegan dalam *anime* tersebut dapat dilihat pada gambar 2.2.

Penambahan adegan memiliki alasan tersendiri dan dirasa menjadi pengantar yang kuat terkait dengan aspek krisis pada episode ini. Suasana hati dan perasaan Kakashi yang menjadi guru bagi Naruto dan Sasuke merasa khawatir dan bertanggung jawab terkait dengan keselamatan anak didiknya tersebut. Selain itu, Sakura yang menjadi teman 1 tim Naruto dan Sasuke dan telah melalui segala susah dan senang bersama-sama juga merasa khawatir dengan nyawa kedua temannya tersebut. Maka dari itu, beberapa penambahan adegan *flashback* tersebut dirasa perlu dilakukan untuk memperkuat cerita pada episode *For a Friend* ini.

Penambahan adegan yang sangat besar porsi ditemukan pada episode 478 berjudul “*The Unison Sign*”. Di dalam *manga*, penambahan tersebut terdapat pada *chapter* 698 panel nomor 33 dan pada adegan saat Naruto dan Sasuke sedang sekarat setelah pertempuran hebat antara keduanya dan mereka berbicara satu sama lain (menit 7.55).



Gambar 2.3 Peristiwa pada manga



Gambar 2.4 Peristiwa pada anime

Episode “*The Unison Sign*” merupakan kisah personal antara dua tokoh sentral pada *manga* dan *anime* Naruto, yaitu Naruto dan Sasuke. Setelah perang dunia keempat berakhir, mereka kemudian menyelesaikan urusan antara mereka berdua. Mereka telah berjanji bahwa akan bertarung satu lawan satu setelah semua permasalahan di dunia ninja berakhir. Episode ini juga menampilkan beberapa kilas balik peristiwa-peristiwa yang telah dilalui oleh mereka berdua.

Di dalam *manga*, cerita dibuka sesaat sebelum mereka berdua mengeluarkan jurus terakhir dan saling beradu antara *Chidori* dan *Rasengan* sebelum akhirnya sekarat. Sedangkan di dalam anime, terdapat penambahan adegan kilas balik perjalanan yang telah dilalui antara Naruto dan Sasuke selama hampir 7 menit. Penambahan adegan yang berlangsung sangat lama tersebut bukan tanpa alasan. Sang sutradara ingin menutup *anime* Naruto ini secara *epic* dengan menampilkan dan mengeksplorasi kisah antara Naruto dan Sasuke. Seperti yang telah diketahui oleh khalayak umum, Sasuke tidak pernah suka dengan keberadaan Naruto di dekatnya. Mereka selalu bertengkar dan berdebat dalam berbagai hal. Tetapi, Naruto tidak pernah menyerah dan selalu menganggap Sasuke adalah temannya.

Penambahan adegan di dalam *anime* pada episode ini mempertegas bahwa mereka adalah dua orang yang tidak bisa dipisahkan. Adegan-adegan kilas balik, persamaan nasib dan jalan hidup antara keduanya hingga akhirnya Sasuke mengakui keberadaan Naruto dan menganggapnya sebagai teman. Sasuke akhirnya memahami bahwa Naruto mirip dengan dirinya dalam banyak hal. Penambahan adegan tersebut juga menambah serta memperjelas *falling action* dan kesimpulan yang terdapat di dalam *anime*. Pertikaian dan

pertengkaran antara Naruto dan Sasuke akhirnya terpecahkan dan sudah terjawab.

3. Perubahan Variasi

Perubahan variasi adalah aspek terakhir yang termasuk dalam ekranisasi yang terdapat di dalam proses transformasi dari bentuk karya sastra menjadi bentuk film. Eneste (Eneste, 1991) menyatakan bahwa perubahan bentuk dari novel menjadi film memungkinkan timbulnya berbagai variasi tertentu yang terjadi di dalamnya. Timbulnya perubahan variasi ini dikarenakan di dalam ekranisasi pengubahan karya sastra menjadi film berpengaruh pula pada perubahan hasilnya. Perubahan variasi yang terdapat dalam alih wahana dari komik *Naruto* ke *anime* *Naruto* dilakukan karena sutradara merasa terdapat beberapa hal di dalam komik yang dapat diubah untuk memberikan warna baru dan variasi tertentu ketika ditransformasikan menjadi sebuah *anime*. Pada penelitian ini, ditemukan sebanyak 12 data dari 25 episode *Naruto* dan *Naruto Shippuden* yang termasuk ke dalam aspek perubahan variasi. Namun, hanya beberapa data saja yang akan dijabarkan dan dijelaskan secara lebih rinci.

Aspek perubahan variasi yang memberikan warna atau gaya penceritaan yang berbeda dibandingkan dengan aslinya namun tetap dengan inti cerita yang sama dapat ditemui pada episode 79 yang berjudul “*Beyond the Limit of Darkness and Light*”. Di dalam *manga*, perubahan variasi ini terdapat pada *chapter* 136 panel nomor 35-40. Sedangkan di dalam *anime*, pemberian gaya dan warna penceritaan yang baru ini ditampilkan pada menit 5.45-13.03.



Gambar 3.1 Peristiwa pada manga



Gambar 3.2 Peristiwa pada anime

Perubahan variasi pada episode *Beyond the Limit of Darkness and Light* ini lebih mencakup pada aspek *sequence* secara menyeluruh. *Sequence* dalam pengertian yang sederhana merupakan satu rangkaian peristiwa utuh yang menampilkan beberapa adegan yang saling berhubungan. Pada episode ini, *sequence* pada dua *chapter manga* yaitu *chapter* 136-137 dikombinasikan sedemikian rupa saat dialihwahanakan menjadi *anime*. Kumpulan-kumpulan adegan yang ada pada *manga* diruntut dan diurutkan secara berbeda saat dialihwahanakan ke dalam *anime*. Perubahan tersebut dilandaskan pada aspek krisis, klimaks hingga *falling action* yang tercipta di dalam *anime* agar lebih dramatis.

Di dalam *manga*, *chapter* 136 menampilkan pertarungan Naruto dan Gaara yang sedang menuju akhir dan berfokus pada hal tersebut. Sedangkan di dalam *anime*, pada rentan waktu menit 5.45-13.03 menunjukkan *sequence* dan beberapa kumpulan adegan yang menampilkan terkait keadaan desa yang sedang diinvasi oleh penyusup dan pertarungan antara Orochimaru dengan Sarutobi. Di dalam *manga*, *sequence* tersebut dimunculkan di *chapter* 137 setelah pertarungan Naruto dan Gaara menuju akhir.

Perubahan variasi ini dimaksudkan agar penonton juga dapat melihat sudut pandang lain bahwasannya cerita tidak hanya berpusat pada pertarungan Naruto dan Gaara saja, namun juga menampilkan bahwa keadaan desa sedang genting. Sedangkan di dalam *manga*, cerita lebih berfokus terlebih dahulu terhadap penyelesaian pertarungan antara Naruto dan Gaara sebelum menampilkan keadaan desa yang sedang diserang. Kombinasi dan percampuran *sequence* dua *chapter* yang disajikan pada *anime* ini memberikan variasi sudut pandang cerita yang berbeda dan lebih luas.

Perubahan variasi yang juga memberikan gaya penyampaian cerita yang berbeda ditemukan pada episode 133 berjudul “*The Tale of Jiraiya the Gallant*”. Di dalam *manga*, perubahan variasi tersebut terdapat pada *chapter* 380 panel nomor 21-30 dan pada adegan saat Tsunade dan Shizune berada di kantor *Hokage* yang mengkhawatirkan kondisi Jiraiya di medan perang (menit 1.30-3.00). Adegan Tsunade dan Shizune yang sedang mengkhawatirkan kondisi Jiraiya di medan perang sengaja ditaruh di awal sebagai adegan pembuka agar penonton penasaran apakah Jiraiya berhasil selamat dari pertarungan. Di dalam *manga*, adegan Tsunade dan Shizune tersebut ditampilkan setelah adegan Jiraiya bertemu dengan keenam Pain, sedangkan di dalam *anime* adegan Tsunade dan Shizune tersebut menjadi adegan pembuka.



Gambar 3.3 Peristiwa pada manga



Gambar 3.4 Peristiwa pada anime

Di dalam *manga*, cerita dibuka dengan adegan keenam Pain yang muncul di hadapan Jiraiya dan kemudian Jiraiya menyadari bahwa salah satu dari anggota Pain adalah mantan muridnya yaitu Yahiko. Sedangkan di dalam *anime*, terdapat perubahan variasi terkait gaya penyampaian ceritanya yaitu cerita dibuka dengan menampilkan adegan Tsunade dan Shizune yang berada

di kantor *Hokage* sedang mengkhawatirkan kondisi Jiraiya di medan perang. Perubahan ini tidak mempengaruhi inti cerita dan tetap berfokus pada kisah tokoh Jiraiya. Hanya saja, penyampaian dengan gaya yang berbeda ini bertujuan agar jalan ceritanya menjadi lebih rapi. Penempatan adegan Tsunade dan Shizune sebagai pembuka cerita sekaligus menjelaskan eksposisi serta *point of attack* yang dialami oleh tokoh Tsunade. Tsunade dan Jiraiya, merupakan dua orang dari tiga legenda Sanin yang sangat terkenal. Hubungan keduanya bisa dikatakan sangat dekat. Kekhawatiran Tsunade tersebut menjadi *point of attack* dan mengganggu rutinitas sehari-harinya sebagai *Hokage*. Tsunade sangat terusik dan berharap Jiraiya bisa selamat dari pertarungan. Hal tersebut sekaligus menjadi inti rumusan masalah utama dan sebagai pengantar cerita perjuangan Jiraiya pada episode ini.

Penyampaian gaya cerita yang berbeda serta sentuhan warna cerita yang berbeda menjadi temuan pada aspek perubahan variasi dalam penelitian ini. Peristiwa yang sama ditempatkan dalam *timeline* yang berbeda juga ditemukan pada perubahan variasi ini. Secara umum, proses perubahan variasi pada penelitian ini mencakup lingkup yang lebih luas, yaitu proses penyampaian beberapa *chapter* yang membutuhkan setidaknya dua hingga tiga chapter dalam *manga*, dipangkas menjadi satu episode saja. Meskipun begitu, hal tersebut tidak menghilangkan inti cerita dari tiap *chapter* itu sendiri.

Pembahasan

Setelah diteliti secara mendalam, penelitian ini menunjukkan bahwa proses ekranisasi dari komik *Naruto* menjadi *anime* *Naruto* menghasilkan proses pengurangan sebanyak 10 data dari 25 data atau sekitar 40%, proses penambahan sebanyak 23 data dari 25 data atau sekitar 92% dan proses perubahan variasi sebanyak 12 data dari 25 data atau sekitar 48%. Hasil penelitian ini diperkuat dengan pendapat Eneste yang menyatakan setidaknya di dalam proses ekranisasi menyebabkan beberapa perubahan yang berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi (Eneste, 1991). Meskipun tidak semua *chapter* dan episode mengandung tiga proses ekranisasi tersebut, secara keseluruhan dari 25 data telah ditemukan proses pengurangan, penambahan dan perubahan variasi seperti yang telah dijabarkan pada penjelasan di atas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian milik Rara Rezky Setiawati yang berjudul “Alih Wahana Novel *Supernova* karya Dewi Lestari menjadi Film *Supernova* Karya Rizal Mantovani Kajian Model Pamusuk Eneste”. Dalam penelitiannya, Setiawati menemukan tiga proses ekranisasi berupa pengurangan sebanyak 17 data, penambahan sebanyak 3 data dan perubahan variasi sebanyak 5 data (Setiawati, 2017). Meskipun hasil temuan secara

keseluruhan tidak disajikan dalam tabel, Setiawati memaparkan hasil proses ekranisasi tersebut secara rinci dan jelas.

Selanjutnya, penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian milik Zain Muhamad Syafii yang berjudul “Ekranisasi Novel ke Film (Studi Novel dan Film Hafalan Shalat Delisa)”. Dalam penelitiannya, Syafii mengkaji dan menganalisis proses ekranisasi dari faktor instrinsiknya berupa alur, tokoh dan latar. Pada unsur alur, Syafii menemukan 35 data berupa pengurangan, 23 data berupa penambahan dan 27 data berupa perubahan variasi. Pada unsur tokoh, Syafii menemukan 6 data berupa pengurangan, 3 data berupa penambahan dan 7 data berupa perubahan variasi. Sedangkan pada unsur latar, Syafii menemukan 6 data berupa pengurangan, 5 data berupa penambahan dan 7 data berupa perubahan variasi. Secara keseluruhan, Syafii menemukan tiga proses ekranisasi berupa pengurangan sebanyak 47 data, penambahan sebanyak 31 data dan perubahan variasi sebanyak 41 data pada penelitiannya ini (Syafii, 2021).

Sementara itu, penelitian terdahulu dengan objek berupa *manga* dan *anime* yang sejalan dengan hasil penelitian ini ditemukan dalam penelitian milik Muhammad Fatahillah Syam yang berjudul “Analisis Ekranisasi Manga Kimetsu No Yaiba ke dalam Film Anime Layar Lebar Kimetsu No Yaiba: Mugen Ressha-Hen Ditinjau dari Aspek Angle Kamera”. Dalam penelitiannya, Syam memilih mengambil sudut pandang baru yaitu mengkaji proses ekranisasi dari *manga* ke *anime* ditinjau dari aspek *angle* kamera, yang ternyata hasil penelitiannya juga tidak jauh berbeda dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Syam juga menemukan ketiga proses ekranisasi berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi dalam penelitiannya tersebut. Secara rinci, Syam menemukan 10 data berupa pengurangan, 15 data berupa penambahan dan 7 data berupa perubahan variasi (Syam, 2023).

Secara umum, dari beberapa perbandingan-perbandingan dengan penelitian terdahulu, terdapat perbedaan terkait proses ekranisasi dari novel menjadi film dan dari *manga* menjadi *anime*. Secara garis besar, proses ekranisasi dari novel menjadi film mengandung perubahan berupa aspek pengurangan yang lebih masif jumlahnya dibandingkan dengan proses ekranisasi dari *manga* ke *anime*. Novel yang berlembar-lembar jumlahnya dan tidak habis dibaca dalam sekali duduk, sedangkan film hanya berdurasi kurang lebih 120 menit, sehingga mau tidak mau perbedaan pada durasi waktu tersebut mengakibatkan perubahan berupa aspek pengurangan sangat masif dilakukan pada proses ekranisasi dari novel ke film. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Eneste (Eneste, 1991) bahwa karena terikat dengan durasi, hanya beberapa hal saja yang terdapat di dalam novel yang nantinya akan ditampilkan di dalam film. Hal ini dapat dilihat pada penelitian milik Setiawati dan Syafii yang berfokus pada proses ekranisasi dari novel menjadi film

menemukan aspek pengurangan lebih banyak dibandingkan aspek lainnya dikarenakan faktor durasi tersebut. Sedangkan penelitian milik Syam yang berfokus pada proses ekranisasi dari *manga* ke *anime* justru menemukan aspek penambahan yang lebih banyak jumlahnya dibandingkan aspek pengurangan dan perubahan variasi. Namun, patut digarisbawahi bahwa hal ini tidak dapat dijadikan acuan karena bisa saja proses ekranisasi dari *manga* ke *anime* mengandung aspek pengurangan lebih banyak dibandingkan ekranisasi dari novel ke film, tergantung dari penulis novel dan *manganya* serta sutradara dari film dan *animenya*.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, karya sastra mampu dialihwahanakan dan berubah bentuk ke media baru. Pada umumnya, novel lebih banyak dialihwahanakan menjadi film oleh para sutradara dan kajian ekranisasi dari novel menjadi film cukup marak dilakukan oleh para peneliti. Penelitian ini mencoba menjadi pembeda dan mengambil objek berupa *manga* atau komik. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Bonneff yang menyatakan bahwa sebenarnya komik juga masih dikategorikan ke dalam karya sastra yaitu berjenis sastra bergambar (Bonneff, 1998). Proses ekranisasi dari komik menjadi *anime* ini menjadi faktor pembeda yang besar karena sangat jarang sekali ditemukan penelitian-penelitian terdahulu yang menggunakan objek serupa. Selain itu, pemilihan *Naruto* sebagai objek penelitian menjadi faktor pembeda yang kedua karena sebelumnya belum pernah dilakukan penelitian terkait proses ekranisasi dari komik *Naruto* menjadi *anime* *Naruto* ini. Perbedaan yang terakhir terletak pada hasil penelitian yang disajikan dalam tabel sehingga pembaca atau peneliti selanjutnya dapat dengan mudah memahami hasil penelitian ini secara keseluruhan. Setelah disajikan dalam tabel, beberapa data yang dirasa mengalami proses ekranisasi dalam porsi yang besar dijabarkan dan dipaparkan secara jelas dan rinci.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa proses ekranisasi dari komik *Naruto* karya Masashi Kishimoto ke *Anime* *Naruto* karya Hayato Date mencakup tiga proses ekranisasi berupa pengurangan, penambahan dan perubahan variasi. Proses pengurangan ditemukan sebanyak 10 data dari 25 data episode *Naruto* dan *Naruto Shippuden* secara keseluruhan atau sebesar 40%. Proses penambahan ditemukan sebanyak 23 data dari 25 data episode *Naruto* dan *Naruto Shippuden* secara keseluruhan atau sebesar 92%. Proses perubahan variasi ditemukan sebanyak 12 data dari 25 data episode *Naruto* dan *Naruto Shippuden* secara keseluruhan atau sebesar 48%. Tiga proses ekranisasi tersebut ditemukan dalam panel komik, struktur fisik *anime* berupa adegan (*scene*) dan sekuen (*sequence*) serta struktur batiniyah berupa eksposisi, *point*

of attack, komplikasi, *discovery*, konflik, krisis, klimaks, *falling action* dan kesimpulan.

Daftar Pustaka

- Arfiananda, R. (2017). *Nilai-nilai Persahabatan dalam Manga Eyeshield 21* [Semarang: Universitas Diponegoro]. <http://eprints.undip.ac.id/52762/>
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Perpustakaan Populer Gramedia.
- Endraswara, S. (2003). *Metodologi Penelitian Sastra*. Pustaka Widyatama.
- Eneste, P. (1991). *Novel dan Film*. Kanisius.
- Hariyanto, A. (2015). *Ideologi dan Kebudayaan di Balik Film Anime Jepang (Studi Film Anime Naruto)* [Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga]. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/19731/>
- Isra K, N. (2017). *Ekranisasi Novel ke Bentuk Film 99 Cahaya di Langit Eropa Karya Hanum Salsabiela Rais dan Rangga Almahendra* [Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar]. https://digilabadmin.unismuh.ac.id/upload/3993-Full_Text.pdf
- Kishimoto, M. (2004). *Komik Naruto terj. Lenny*. PT Gramedia.
- Setiawati, R. R. (2017). *Alih Wahana Novel Supernova Karya Dewi Lestari menjadi Film Supernova karya Rizal Mantovani Kajian Model Pamusuk Eneste* [Makassar: Universitas Negeri Makassar]. <http://eprints.unm.ac.id/6173/>
- Sugihartono, R. A., Herryprilosadoso, B., & Panindias, A. . (2010). *Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital*. Indeks.
- Sugiyono. (2004). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Syafii, Z. M. (2021). *Ekranisasi Novel ke Film (Studi Novel dan Film Hafalan Shalat Delisa)* [Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo]. https://eprints.walisongo.ac.id/17555/1/Skripsi_1701026122_Zain_Muhamad_Syafii.pdf
- Syam, M. F. (2023). Analisis Ekranisasi Manga Kimetsu No Yaiba ke Dalam Film Anime Layar Lebar Kimetsu No Yaiba: Mugen Ressa-Hen Ditinjau dari Aspek Angle Kamera. *Jurnal Sense*, Vol. 6 No., 115–126. <https://journal.isi.ac.id/index.php/sense/article/view/10958/3467>
- Ulfatin, M. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya*. Banyumedia.
- Van Heist, R. A. (2016). *Komik Naruto Shippuden Karya Masashi Kishimoto (Studi Mitologi Jepang)* [Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga]. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/24180/>