

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

Muhammad Fatahillah Syam

Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jalan Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

No. Hp.: +628995005326 E-mail: fatahillah899@gmail.com

ABSTRAK

Manga dan film *anime* layar lebar memiliki perbedaan dalam menyampaikan cerita secara visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati perbedaan dalam ekranisasi *manga Kimetsu no Yaiba* ke dalam film *anime Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan fokus pada aspek *angle* kamera. Objek penelitian meliputi *manga* dan film *anime* tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ekranisasi *manga* ke dalam film *anime* menghasilkan perubahan dalam aspek *angle* kamera, seperti pengurangan, penambahan, dan perubahan yang bervariasi. Meskipun terdapat perubahan dalam *angle* kamera, penekanan dalam adegan tidak mengubah alur cerita versi *manga* ke dalam film *anime* layar lebar. Perbedaan ini disebabkan oleh sifat media yang berbeda antara *manga* dan film *anime* layar lebar. Penelitian ini memberikan pemahaman lebih lanjut tentang pentingnya *angle* kamera dalam ekranisasi serta peran yang dimainkannya dalam mempertahankan inti cerita.

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

ABSTRACT

Analysis of Manga Adaptation into Feature-length Anime Film: Kimetsu no Yaiba Manga to Kimetsu no Yaiba: Mugen Train Anime Film, Examining the Aspect of Camera Angles. *Manga and feature-length anime films have distinct differences in conveying stories visually. This study aims to examine the disparities in the adaptation of the "Kimetsu no Yaiba" manga into the "Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen" anime film. A qualitative descriptive research method was employed, focusing on the aspect of camera angles. The research objects encompassed the manga and the anime film. The findings revealed that the manga-to-anime adaptation led to changes in camera angles, including scaling down, adding, and varying modifications. However, despite the alterations in camera angles, the emphasis on scenes did not significantly alter the narrative flow from the manga to the feature film. These disparities can be attributed to the divergent nature of the manga and feature-length anime mediums. This research contributes to a deeper understanding of the importance of camera angles in adaptation and their role in preserving the core essence of the story.*

Keywords: *manga*, *feature-length anime films*, *adaptation*, *Kimetsu no Yaiba*

PENDAHULUAN

Pengadaptasian sebuah karya sastra ke dalam bentuk film atau drama sering kali menarik perhatian bagi pecinta sastra dan penggemar film. Proses pengadaptasian memerlukan keterampilan dan keahlian dalam mengubah unsur-unsur penting dari sebuah karya sastra ke dalam bentuk yang berbeda, sambil tetap mempertahankan makna dan tema utama dari

karya aslinya. Dalam hal ini, studi sastra dan teori pengadaptasian memberikan landasan penting dalam memahami dan menganalisis perbedaan dan persamaan antara karya sastra dan adaptasinya (Eneste, 1991:23).

Ekranisasi merupakan teori yang membicarakan peralihan dari karya sastra ke film. Ekranisasi mau tidak mau membawa berbagai perubahan. Oleh karena itu, ekranisasi disebut

juga proses perubahan yang dapat mengalami perubahan karena pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi (Eneste, 1991).

Manga adalah bentuk komik Jepang yang memiliki ciri khas visual dan naratifnya sendiri. *Anime* adalah bentuk animasi yang berasal dari Jepang. *Anime* menampilkan berbagai genre, termasuk aksi, petualangan, drama, horor, komedi, fiksi ilmiah, dan banyak lagi. Pada dasarnya, *anime*, *animation*, dan animasi memiliki arti yang sama, namun kata *anime* lebih sering digunakan terhadap sebuah karya animasi yang dibuat dan berasal dari Jepang.

Komik Jepang, atau yang dalam penelitian ini disebut *manga*, dan film menggunakan media yang berbeda dalam menyampaikan cerita dan visual. Komik menggunakan media cetak dengan gambar diam, sedangkan film menggunakan media audiovisual yang bergerak. Kedua media ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penyampaian.

Gambar bergerak seperti film dan video tidak akan ada jika penglihatan mata manusia sangat sempurna. Mata manusia sangat sensitif oleh pergerakan, tetapi dapat juga dimanipulasi (Bordwell, 2020:9).

Cinema is an art of the moving image, yet materially it could be said simply to be made up from a series of still images. This apparent paradox between still and moving images has been noted by nearly all accounts of cinema, resolving this exchange between stillness and motion, or rather the transformation of one into the other, still eludes both empirical scientific explanation and, I feel, reflects deeply rooted ideological prejudices (Gunning, 2007:27).

Aspek *angle* kamera memiliki peran penting dalam menciptakan visual yang dramatis dan menarik bagi penonton. Dengan memilih *angle* kamera yang tepat, sinematografer dapat

mengatur sudut pandang yang memberikan dampak emosional yang kuat dan meningkatkan narasi visual. Pemilihan *angle* kamera yang tepat juga berkontribusi pada komposisi visual dan menentukan area yang diabadikan dalam adegan. Dengan mempertimbangkan sudut pandang dan area yang tercakup dalam *shot*, sinematografer dapat mengarahkan perhatian penonton ke elemen yang relevan dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Pemilihan *angle* kamera yang hati-hati dapat menciptakan daya tarik visual yang kuat dan membuat adegan menjadi lebih meyakinkan. Sebaliknya, pemilihan *angle* kamera yang sembarangan atau tidak tepat dapat mengganggu pemahaman atau emosi penonton, menyebabkan kebingungan atau distorsi makna adegan. Oleh karena itu, pemilihan *angle* kamera yang baik merupakan faktor penting dalam menciptakan film yang menarik dan mempertahankan minat penonton (Mascelli, 2010:11-12).

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

ke dalam film *anime* karena perubahan media visual memengaruhi perubahan dalam unsur sinematografi yang ada dalam kedua objek.

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

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan,

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis alur, manga *Kimetsu no Yaiba* memiliki 36 sekuen yang terdiri dari 13 *chapter*, dari *chapter* 54 hingga *chapter* 66. Dalam film *anime* layar lebar *Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen*, terdapat 35 adegan yang berdurasi total 117 menit. Beberapa sekuen dalam *manga* tidak diadaptasi menjadi adegan dalam film *anime*. Contohnya, sekuen 1 dan 5 pada *chapter* 54 tidak ditampilkan dalam film karena dianggap tidak penting (Eneste, 1991:61). Namun, hal ini tidak memengaruhi jalannya cerita utama atau kontinuitas antaradegan dalam film.

Di sisi lain, terdapat juga adegan tambahan dalam film *anime* yang tidak ada dalam versi *manga*. Adegan-adegan tambahan ini, seperti adegan 1, 3, 13, dan 23, bertujuan untuk memberikan informasi cerita yang lebih lengkap dan menarik bagi penonton. Keputusan untuk menambahkan adegan ini didasarkan pada kreativitas penulis skenario dan sutradara. Selain itu, terdapat satu sekuen dalam *manga* yang dipecah menjadi beberapa adegan dalam film *anime*. Misalnya, adegan 7, 8, dan 9 diadaptasi dari *chapter* 55.5.

Pemecahan ini dilakukan untuk memperjelas cerita dan visual dari sekuen *manga* yang pendek. Sebaliknya, ada juga adegan dalam film *anime* yang merupakan penggabungan dari beberapa sekuen dalam *manga*. Misalnya, adegan 22 merupakan penggabungan dari *chapter* 58.3, *chapter* 59, dan *chapter* 60.1. Hal serupa terjadi dalam adegan 27 yang menggabungkan *chapter* 61 dan *chapter* 62.1, serta adegan 33 yang menggabungkan *chapter* 64.2 dan *chapter* 65. Penggabungan ini dilakukan karena sekuen tersebut masih berada dalam peristiwa yang sama, dengan kurun waktu dan tempat yang sama (Zaimar 1990:33).

Berdasarkan hasil temuan data berdasarkan analisis alur ditemukan terdapat 36 sekuen dari total 13 *chapter* dalam *manga Kimetsu no Yaiba*, dari *chapter* 54 sampai *chapter* 66. Dalam film *anime* layar lebar *Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen* ditemukan 35 adegan dari keseluruhan durasi 117 menit. Setelah dilakukan penyusunan dengan alur yang sesuai terdapat 29 adegan yang serupa dari adaptasi film *anime* layar lebar.

Ekranisasi

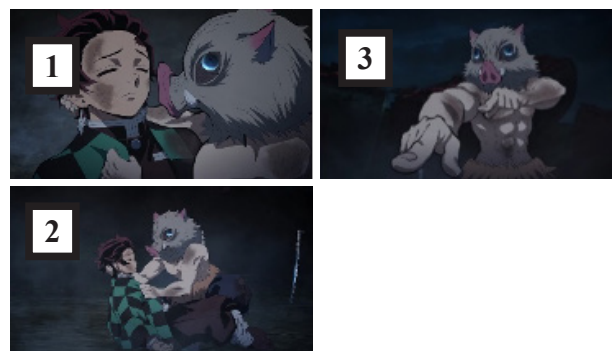
Tabel 1 merupakan hasil data dari analisis aspek *angle* kamera terdapat perbedaan jumlah penggunaan *angle* kamera dari *manga* dan film *anime*. Dengan demikian, data analisis tersebut merupakan proses lebih lanjut mengenai bagian mana yang terjadi perubahan menggunakan analisis ekranisasi yang terdiri dari pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi.

Tabel 1. Jumlah Perubahan Ekranisasi

No.	Ekranisasi	Jumlah
1.	Pengurangan	10
2.	Penambahan	15
3.	Perubahan Bervariasi	7



Gambar 1 Panel *Chapter* 62 Analisis Transformasi *Angle* kamera



Gambar 2 Screenshot Adegan 28 Analisis Transformasi *Angle* Kamera

a. Pengurangan

Pengurangan *angle* kamera subjektif terdapat pada *manga chapter* 62.2 ke dalam film *anime* layar lebar adegan 28, diceritakan Inosuke menghampiri Tanjiro yang terlempar dari kereta *mugen*.

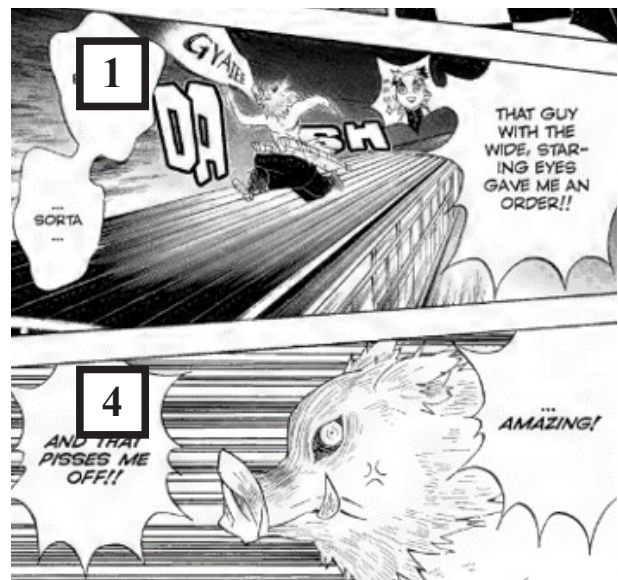
Perbedaan *angle* kamera terlihat pada *manga*, yaitu panel *manga* terdapat penggunaan tipe *angle* kamera subjektif dalam memperlihatkan ekspresi wajah Inosuke yang percaya diri. Tipe *angle* kamera subjektif membuat pengambilan gambar dari titik pandang seseorang (Mascelli, 2010:13), dimaksudkan untuk pembaca merasa terlibat dengan sebuah adegan yang terjadi. Sementara itu, setelah diubah ke film *anime* layar lebar *shot* tersebut menjadi *point of view* disebabkan adanya ruang lebih untuk menempatkan subjek dan kontinuitas *pov shot* dengan *shot* sebelumnya pada gambar 1 screenshot film nomor 1. *Point of view* adalah metode perekaman kamera yang

diambil dari titik pandang pemain tertentu untuk membuat keterlibatan penonton dengan kejadian lebih akrab dengan berada di sisinya (Mascelli, 2010:22).

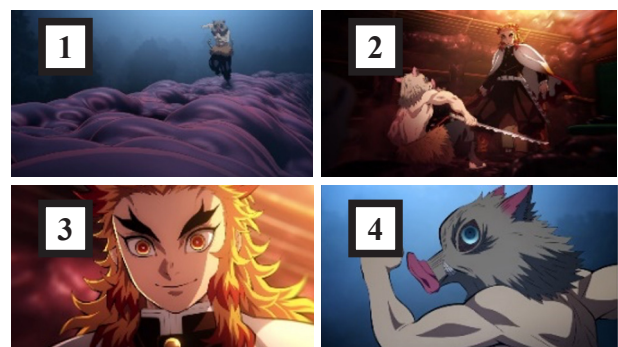
b. Penambahan

Penambahan *angle* kamera tipe *angle* kamera *pov shot* dan *level angle* kamera *low angle* terdapat pada *manga chapter* 60.4 ke dalam film *anime* layar lebar adegan 26 karena sekuen adegan tersebut menceritakan hal serupa mengenai Inosuke yang berlari ke lokasi titik lemah Enmu bersama Tanjiro.

Dalam adegan film *anime* layar lebar ditemukan penambahan *angle* kamera, yaitu dalam *manga* penggambaran sosok Rengoku hanya disampaikan melalui balon teks dan tidak divisualisasikan terlihat pada gambar 3 nomor 1 panel ilustrasi *manga*. Sementara itu, dalam film membuat visualisasi Rengoku dengan penggunaan aspek *angle* kamera *low angle* lalu dilanjutkan dengan *shot* yang menggunakan *pov shot*. Dengan demikian, terjadi pemecahan 2 panel menjadi 4 *shot* dalam versi *anime*. Penggunaan aspek *angle* kamera *low angle* dilakukan dengan memosisikan kamera lebih rendah dari subjek untuk menunjukkan derajat atau status sosial lebih tinggi ditunjukkan pada gambar 4 *screenshot* film *anime* nomor 2. Terdapat juga penambahan lain, yaitu penggunaan aspek *angle* kamera *point of view shot* terlihat pada gambar 4 *screenshot* film *anime* nomor 3. *Point of view* adalah metode perekaman kamera yang diambil dari titik pandang pemain tertentu untuk membuat keterlibatan penonton dengan kejadian lebih akrab dengan berada di sisinya (Mascelli, 2010:22). Penempatan kamera *point of view shot* tampak serupa dengan subjektif *shot*, tetapi hal yang membedakan adalah pandangan mata lawan subjek yang melihat ke arah sebelah lensa, sedangkan subjektif *shot* lawan subjek melihat langsung ke lensa.



Gambar 3 Screenshot Adegan 28 Analisis Penambahan Visualisasi *Angle* Kamera



Gambar 4 Screenshot Adegan 26 Analisis Penambahan Visualisasi *Angle* Kamera

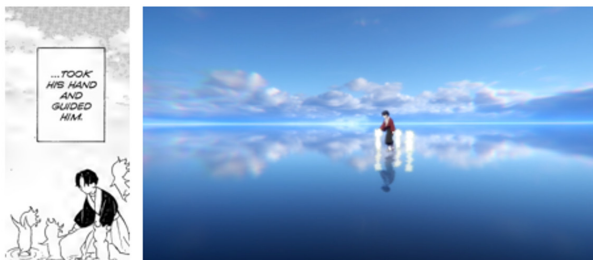
c. Perubahan Bervariasi

Kategori perubahan bervariasi dalam aspek *angle* kamera dilihat dari adanya sedikit penyesuaian terhadap salah satu penggunaan *angle* kamera, contohnya terjadi perubahan dari tipe *angle* kamera, tetapi *shot size* dan *level angle* serupa ataupun porsi pengambilan sebuah subjek dalam sebuah *shot* dari panel ilustrasi yang ada di *manga* dengan *shot* yang ada dalam film *anime* layar lebar.

Manga chapter 58.1 dan film *anime* layar lebar adegan 20 menceritakan hal serupa mengenai anak buah Enmu yang tersadarkan melihat keindahan alam bawah sadar dari Tanjiro. Hal ini terjadi saat Tanjiro masih terjebak dalam ilusi mimpi yang dibuat oleh Enmu.

Perubahan bervariasi yang ditunjukkan pada gambar 4.17 mendapatkan penyesuaian aspek *angle* kamera *shot size* yaitu *extreme long shot*. Dalam panel ilustrasi *manga* subjek tidak terlalu jauh dengan posisi kamera sehingga masih terlihat jelas dibandingkan *shot* yang telah diadaptasi ke dalam film *anime* layar lebar yang membuat latar jauh lebih luas dengan menempatkan subjek lebih jauh daripada posisi kamera. Perubahan terjadi dikarenakan dalam *manga* memiliki keterbatasan rasio layar dan lebih bervariasi sehingga terjadi penyesuaian ke dalam film *anime* layar lebar yang memiliki rasio layar yang tidak berubah-ubah.

Manga chapter 58.1 dan film *anime* layar lebar adegan 20 menceritakan hal serupa mengenai anak buah Enmu yang tersadarkan melihat keindahan alam bawah sadar dari Tanjiro. Hal ini terjadi saat Tanjiro masih terjebak dalam ilusi mimpi yang dibuat oleh Enmu.



Gambar 5 Panel *Chapter 58.1 Screenshot Adegan 20* Analisis Perubahan Bervariasi *Angle* Kamera



Gambar 6 Panel *Chapter 59 Screenshot Adegan 22* Analisis Perubahan Bervariasi *Angle* Kamera

Perubahan bervariasi yang ditunjukkan pada gambar 5 mendapatkan penyesuaian aspek *angle* kamera *shot size*, yaitu *extreme long shot*. Dalam panel ilustrasi *manga* subjek tidak terlalu jauh dengan posisi kamera sehingga masih terlihat jelas dibandingkan *shot* yang telah diadaptasi ke dalam film *anime* layar lebar yang membuat latar jauh lebih luas dengan menempatkan subjek lebih jauh dari posisi kamera. Perubahan terjadi dikarenakan *manga* memiliki keterbatasan rasio layar dan lebih bervariasi sehingga terjadi penyesuaian ke dalam film *anime* layar lebar yang memiliki rasio layar yang tidak berubah-ubah. Perubahan yang terjadi tidak memengaruhi jalannya cerita dan hanya untuk memperkuat unsur naratifnya.

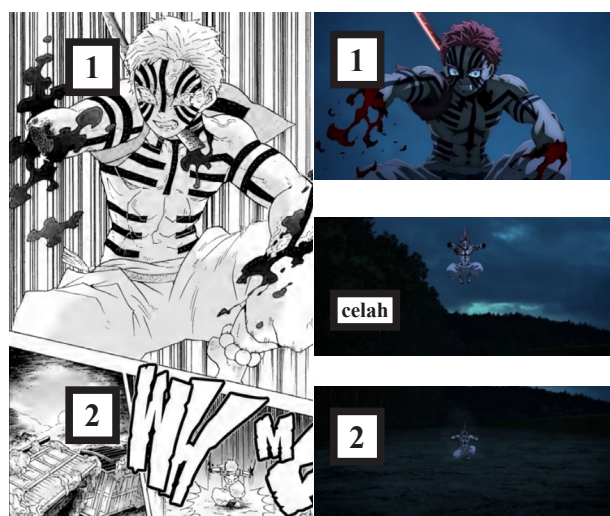
Analisis Penyebab Perubahan *Angle* Kamera

Perubahan *angle* kamera dari *manga Kimetsu no Yaiba* ke dalam film *anime* layar lebar *Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen* disebabkan oleh keinginan sutradara. Dikatakan dalam penjelasan Eneste (1991:64) bahwa seorang sutradara memiliki alasan tertentu melakukan perubahan film yang digarap oleh sutradara tersebut. Namun, ada pula faktor penyebab perubahan lain yang tidak dapat dihindarkan dari proses adaptasi, yaitu dari perbedaan sifat media. Media *manga* memiliki penyajian visual gambar diam, sedangkan media film memiliki kelebihan, yaitu menyampaikan visual gambar bergerak. Hal ini memengaruhi perubahan yang terjadi dalam satu panel yang ada dalam *manga* dipecah menjadi beberapa *shot* yang dipengaruhi oleh pergerakan kamera dalam film *anime* layar lebar yang tidak bisa dilakukan pada media *manga*.

a. Closure between panels (gutter) & time

Manga memiliki keterbatasan kontinuitas gambar yang hanya sekadar pecahan panel ilustrasi dan tidak adanya pergerakan pemain ataupun pergerakan kamera yang membuat gambar lebih hidup, hal ini merupakan celah dari sifat *manga* yang dapat diisi imajinasi dari pembacanya dari transisi pergerakan gambar panel yang kosong.

Contohnya pada *chapter* 65.1 dan adegan 33 diceritakan Akaza yang melarikan diri dari terbitnya matahari, namun tertahan oleh tangan kanannya yang tersangkut dalam perut Rengoku dan kejaran dari Tanjiro Inosuke. Kepanikan Akaza melihat matahari terpaksa mematahkan tangan kanannya yang tersangkut dan mundur menjauh lalu memasuki hutan. Terdapat panel yang terdapat celah yang dapat diisi oleh imajinasi pembaca seperti pada panel *manga* nomor 1 ke panel *manga* nomor 2 gambar 6. Hal ini membuat pembaca *manga* mengimajinasikan pergerakan menjauh yang dilakukan Akaza dari panel *manga* nomor 1 ke panel *manga* nomor 2.



Gambar 7 Analisis Penyebab Perubahan Pergerak Karakter dari *Manga* ke *Anime*



Gambar 8 Panel *Chapter* 54.4 *Screenshot* Adegan 5 Contoh Pemecahan 1 Panel *Manga* Menjadi 1 *Shot* dengan Variasi *Shot Size*

Berbeda halnya setelah dilakukan adaptasi ke dalam film *anime* layar lebar, celah yang dimungkinkan pembaca *manga* untuk mengimajinasikan gerakan sudah ditampilkan sepenuhnya melalui manipulasi waktu dan gambar bergerak. Seperti pada gambar 6 bagian *screenshot* film *anime* mengisi celah imajinasi tersebut dengan pergerakan Akaza dari langit lalu mendarat menjauhi posisi kamera dengan durasi 5 detik secara perlahan menjauh dari *medium shot* ke *extreme long shot*. Dengan demikian, terjadi penggabungan beberapa panel menjadi satu *shot* utuh.

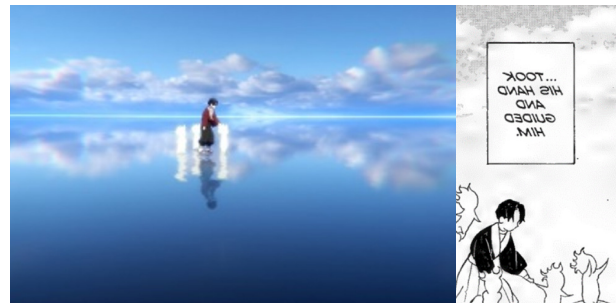
Gambar 6 nomor 1 dalam panel ilustrasi *manga* menampilkan Akaza, menggunakan tipe *angle* kamera *pov shot*, *shot size medium shot*, dan *level angle eye level*. Pergerakan kamera yang digunakan dalam film *anime* layar lebar adegan 33 menggunakan *tilt down*. *Tilt down* merupakan pergerakan kamera dari atas ke bawah untuk menggambarkan keadaan dalam adegan. Pergerakan pemain Akaza menjauh dapat memengaruhi aspek *angle* kamera disertai pergerakan kamera menggunakan *tilt down* seperti yang ditunjukkan *screenshot* pada gambar 6 dan berakhir menjadi *extreme long shot* yang serupa dengan panel ilustrasi *manga*

nomor 2. Pergerakan pemain, pergerakan kamera durasi satu *shot* dapat memengaruhi perubahan pada aspek *angle* kamera.

Contoh lain dari *closure between panels* dalam *manga* ataupun manipulasi waktu dalam film *anime* terdapat pada potongan gambar di *chapter* 54.4 dan adegan 5 yang menampilkan satu ilustrasi dalam *manga* dapat juga berpengaruh dengan perubahan aspek *angle* kamera dengan adanya pergerakan kamera. Saat dilakukan proses adaptasi ke dalam *shot* film *anime* layar lebar terdapat pergerakan kamera yang merupakan hasil dari satu panel ilustrasi yang ada dalam *manga* kemudian ditambah gerakan kamera. Potongan sekuen *manga chapter* 54.4 setelah diadaptasi ke dalam *shot* film *anime* layar lebar menggunakan pergerakan kamera, yaitu *pan right*. Gerakan *pan* digunakan untuk mengikuti pergerakan pemain dalam suatu adegan. Dalam adegan ini penggunaan *pan* digunakan untuk mengikuti pergerakan kereta *mugen* yang berjalan ke arah kanan karena posisi kamera berada di luar kereta dan fokus tengah, yaitu Inosuke yang berada dalam jendela kereta *mugen*.

b. Space

Selanjutnya pada aspek *space*, yaitu aspek *manga* yang diartikan oleh sebuah ilustrasi dalam panel-panel *manga* ataupun dalam film dapat disebutkan sebagai rasio layar yang menampilkan sebuah gambar dalam ukuran yang ditetapkan. Akan tetapi, dalam *manga* rasio layar dapat lebih bervariasi. Ada kalanya *space* tersebut vertikal memanjang ataupun bisa juga berbentuk trapesium tergantung pencipta komik itu sendiri dalam menyampaikan naratif dan visualnya.



Gambar 9 Analisis Perubahan Aspek Rasio Mempengaruhi *Angle* Kamera

Pada potongan *manga chapter* 58.1 terjadi transformasi perubahan rasio layar mengikuti rasio layar dalam film *anime* adegan 20. Dalam panel *manga* yang ditampilkan pada gambar 4.21 memiliki keterbatasan dalam menyajikan *shot size extreme long shot* dengan rasio layar vertikal karena perlu diketahui dalam satu halaman *manga* terdiri dari beberapa panel *manga* dengan ukuran ruang gambar yang variatif sehingga adanya penyesuaian rasio ruang gambar pada *manga*. Setelah dilakukan adaptasi ke dalam film *anime* layar lebar sepenuhnya menjadi satu *shot* saja tanpa melakukan penyajian visual seperti halaman *manga* yang terdiri dari banyak panel ke dalam film *anime* layar lebar. Dengan demikian, pengadaptasian visual menjadi lebih luas tanpa terbatas oleh potongan-potongan panel ilustrasi.

c. Sound

Terakhir merupakan aspek *sound*. Berbeda halnya dengan *onomatopoeia* yang merupakan efek suara visual teks, *sound* dalam *manga* dinamakan *speech bubbles* yang berisikan dialog pemain ataupun narasi dalam *manga*. Dalam film *anime* layar lebar *Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen*, *speech bubbles* tersebut diubah menjadi suara karakter.



Gambar 10 Analisis Perubahan *Shot Size* dari Manga ke *Anime*

Seperti contoh dalam *manga chapter* 54.3 dan film *anime* adegan 4 menceritakan reaksi Rengoku mengenai pertanyaan tentang “Hinokami Kagura” dari Tanjiro. Dialog *speech bubbles* dalam gambar 4.27 lalu diadaptasi ke dalam film *anime* dihilangkan dan menjadi suara Rengoku. Penghilangan *speech bubbles* memberikan ruang yang kosong terhadap visual dalam film *anime*. Dengan demikian, perubahan aspek *angle* kamera dapat terjadi karena ruang untuk menempatkan subjek lebih luas dari yang ada dalam *manga* dengan menggunakan *speech bubbles*.

Meskipun dalam proses adaptasi *manga* ke film *anime* layar lebar memiliki visual yang masih serupa, tetap terjadi perubahan dikarenakan perbedaan dari sifat media *manga* dan film. Perubahan aspek *angle* kamera dalam film *anime* layar lebar terjadi karena adanya kemampuan untuk menyampaikan visual bergerak yang tidak bisa dilakukan dalam media *manga* seperti menampilkan pergerakan ataupun perubahan dari gambar ke gambar lain (Gunning, 2007:27). Terlihat bahwa perbedaan dari sifat-sifat *manga* dan film dapat menimbulkan terjadinya perubahan aspek *angle* kamera yang dipengaruhi oleh *closure between panels, time, space, dan sound* dalam film *anime* layar lebar *Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha Hen*.

SIMPULAN

Analisis struktur naratif dalam *manga Kimetsu no Yaiba* dan film *anime* layar lebar *Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen*

mengungkapkan adanya banyak persamaan dalam alur dan urutan cerita. Terdapat lima babak dalam *manga* dan 36 sekuen dalam film, dengan 35 adegan yang diurutkan secara serupa. Terdapat juga 29 adegan film yang memiliki persamaan dengan tahap cerita dalam *manga*.

Dalam proses ekranisasi, aspek *angle* kamera menjadi faktor penting. Tipe *angle, shot size, dan level angle* dari *manga Kimetsu no Yaiba* berhasil diadaptasi dengan baik dalam film *anime* layar lebar *Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen*. Film ini mampu mempertahankan wujud visual yang ada dalam versi *manga*.

Perubahan aspek *angle* kamera dari *manga* ke film tidak hanya memengaruhi tampilan visual, tetapi juga dapat memengaruhi makna dan penekanan adegan serta pesan yang disampaikan. Misalnya, dalam satu sekuen *manga*, kamera diletakkan di atas (*high angle*) untuk memperlihatkan musuh bernama Enmu. Namun, dalam adaptasi film *anime*, adegan tersebut diubah menjadi *low angle*. Perubahan ini bertujuan untuk merangsang rasa kagum atau rasa terintimidasi penonton terhadap musuh yang lebih besar serta membangun emosional terhadap subjek adegan.

Faktor-faktor yang memengaruhi perubahan aspek *angle* kamera ini adalah perbedaan sifat media antara *manga* dan film *anime*. *Closure* antara panel-panel dalam *manga* memberikan ruang imajinasi bagi penonton, sedangkan dalam film, ruang tersebut diisi dengan visual yang lebih jelas. Perbedaan juga terdapat dalam penggunaan *space* dalam film yang memerlukan penyesuaian dengan rasio panel bebas pada *manga*. Selain itu, penggunaan suara dalam film menggantikan *speech bubbles* dalam *manga*, menciptakan ruang kosong dalam sebuah adegan setelah diadaptasi dari panel *manga*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan aspek *angle* kamera dalam proses ekranisasi memengaruhi interpretasi visual dan penekanan pesan dalam adaptasi, namun tidak mengubah alur cerita secara signifikan. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang perubahan yang terjadi dalam proses ekranisasi karena perbedaan sifat media antara *manga* dan film *anime Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-Hen*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada banyak pihak yang telah memberikan kontribusi yang luar biasa dalam penelitian ini. Jurnal skripsi ini memberikan wawasan yang berharga, memperluas pemahaman kami terhadap topik yang diteliti, dan memberikan landasan yang kuat bagi penelitian kami. Jurnal skripsi ini menjadi pijakan penting bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan memberikan inspirasi yang tak ternilai dalam penelitian ekranisasi.

KEPUSTAKAAN

Buku

- Bordwell, D., Thompson, R. 2020. *Film Art (An Introduction) Twelfth Edition*. New York: Mc Graw Hill.
- Brenner, Robin E. 2007. *Understanding Manga and Anime*. USA: Libraries Unlimited.
- Brown, Blain. 2022. *Cinematography Theory & Practice Imitation for Cinematographers and Directors 4th Edition*. New York: Focal Press.
- Chatman, Seymour. 1978. *Story and Discourse: Narrative Structure in fiction and Film*. USA: Cornell University Press.
- Eisner, Will. 1985. *Comics & Sequential Art*. Florida: PoorHouse Press.
- Eneste, Pamusuk. 1991. *Novel dan Film*.

Yogyakarta: Nusa Indah.

- Eriyanto. 2013. *Analisis Naratif: Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta: Kencana.
- Gunning, Tom. 2007. *The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*. Berlin: De Gruyter.
- Mascelli, Joseph V. A.S.C. 2010. *The Five's of Cinematography*. Penerjemah H. Misbach Yusa Biran. Jakarta: Yayasan Citra.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics*. New York: Kitchen Sink Press.
- Morissan. 2011. *Manajemen Media Penyiaran Strategi Mengelola Radio & Televisi "Edisi Revisi"*. Jakarta: Kencana.
- Rossak, Eivind. 2007. *Between Stillness and Motion*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suwasono, A.A. 2014. *Pengantar Film*. Yogyakarta. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Zoebazary, Ilham. 2010. *Kamus Istilah Televisi dan Film*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- ### Skripsi
- Meisya. 2021. *Analisis Ekranisasi Webtoon "Terlalu Tampan" ke dalam Film Layar Lebar "Terlalu Tampan" Berdasarkan Unsur Naratif dan Visual*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Kasih, Arami. 2019. *Implikasi Perubahan Naratif dan Sinematik dari Ekranisasi Blog "Kambing Jantan"*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Rahmadhani, Mahdi. 2018. *Analisis Ekranisasi Komik "The Walking Dead" ke dalam Bentuk Serial Televisi "The Walking Dead Season 6" Berdasarkan Struktur Naratif dan Visual*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

Jurnal:

Damanik, Wahyuni. 2021. "Penerapan Level Angle untuk Memperkuat Dramatik dalam Sinematografi Pada Penciptaan Film Fiksi "Halani Sinamot". *Jurnal Mahasiswa, Universitas Potensi Utama*.

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

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

Jurnal Sense:

Kasih, Arami. 2019. Implikasi Perubahan Naratif dan Sinematik dari Ekranisasi Blog "Kambing Jantan". Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

Nur, Eka. 2023. Analisis Angle Kamera Point of View untuk Membangun Penceritaan Terbatas dalam Film Searching. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.

Pustaka Laman:

https://www.imdb.com/find/?q=mugen%20ressha%20hen&ref_=nv_sr_sm (diakses pada 15 Februari 2023)

<https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100009> (diakses pada 15 Februari 2023)

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

Muhammad Fatahillah Syam, Analisis Ekranisasi *Manga Kimetsu No Yaiba* ke dalam Film *Anime* Layar Lebar *Kimetsu No Yaiba: Mugen Ressha-Hen* Ditinjau dari Aspek *Angle* Kamera