



**ANALISIS PROSES ALIH WAHANA DARI *LIGHT NOVEL* KE  
*ANIME GATE : JIETAI KANOCHI NITE KAKU TATAKAERI***

「ゲート自衛隊彼の地にて、斯く戦えり」の映画化されるの分析

**Skripsi**

**Diajukan untuk Memenuhi Ujian Sarjana  
Program Strata 1 dalam Ilmu Sastra Jepang**

Oleh :

Fatih Hikam Al Hawarismi

NIM : 13050113130110

**JURUSAN SASTRA JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG**

**2017**

**ANALISIS PROSES ALIH WAHANA DARI MANGA KE  
*ANIME GATE : JIETAI KANOCHI NITE KAKU TATAKAERI***

**Skripsi**

**Diajukan untuk Memenuhi Ujian Sarjana  
Program Strata 1 dalam Ilmu Sastra Jepang**

Oleh :

Fatih Hikam Al Hawarismi

NIM : 13050113130110

**JURUSAN SASTRA JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2017**

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Penulis dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma atau yang sudah ada di universitas maupun hasil penelitian lainnya. Sejauh yang penulis ketahui, Skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau bahan lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi / penjiplakan.

Semarang, Desember 2017

Penulis

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Analisis Proses Alih Wahana dari *Light Novel* ke *Anime GATE : Jietai kanochi nite kaku tatakaeri*” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan pada tim penguji skripsi pada

Hari : Kamis

Tanggal : 14 Desember 2017

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum

NIP.197407222014092001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Analisis Proses Alih Wahana dari Light Novel ke Anime GATE : Jietai Kanochi Nite Kaku Tatakai” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skeipsi Program Strata-1 Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada Tanggal: 20 Desember 2017.

Ketua,

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum  
NIP 197407222014092001



.....

Anggota I,

Fajria Noviana, S.S., M.Hum.  
NIP 197301072014092001



.....

Anggota II,

Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum.  
NIP 197307152014091003



.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Diponegoro



Dr. Redyanto Noor, M.Hum.  
NIP 195903071986031002

## **MOTTO**

“Jika kamu tidak sanggup menahan lelahnya belajar, maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan”

-Imam Syafi'i-

「料理も人生も初めからうまくものではない、失敗なくして奇跡の料理が生まれない。人生も同じだ、失敗したらまた挑戦すればいい、そうさ動力は必ず報えあれる」。

“Baik itu hidup atau memasak tidak ada yang mulus pada awalnya, tanpa sebuah kegagalan tidak akan bisa membuat hidangan yang hebat. Begitupun dengan hidup, jika gagal kita hanya perlu mencobanya lagi, karena usaha keras pasti akan terbayarkan”.

- Spada : Uchuu sentai kyuranger-

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan untuk orang tua dan orang-orang yang sangat berharga dalam hidup penulis. Mereka yang pernah atau selalu ada dalam perjalanan hidup penulis, persembahan ini sekaligus ucapan terima kasih karena adanya kalianlah yang telah menjadikan diri penulis yang saat ini.

## PRAKATA

Alhamdulillah hirabbil'alamin, puji syukur atas limpahan segala rahmat, barokah, dan nikmat yang Allah SWT berikan kepada penulis, sehingga skripsi yang berjudul “Analisis Proses Alih Wahana dari *Light Novel* ke *Anime GATE : Jietai kanochi nite kaku tatakaeri*” ini dapat terselesaikan.

Tersusunnya skripsi ini tidak lepas dari adanya bantuan dari berbagai pihak sesuai dengan tugas dan perannya masing-masing. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Redyanto Noor, M.Hum., selaku dekan Fakultas Ilmu Budaya
2. Elizabeth I.H.A.N.R., S.S, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
3. Fajria Noviana, S.S, M.Hum., selaku dosen wali, Terima kasih atas segala bantuan, saran, dan arahan dari sensei.
4. Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum., selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran, arahan, bantuan, ilmu, serta dukungan yang telah diberikan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen-dosen Fakultas Ilmu Budaya, atas berbagai ilmu bermanfaat yang telah diajarkan sepanjang perjalanan perkuliahan maupun diluar perkuliahan.

6. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan berbagai bentuk dukungan dan motivasi kepada penulis sehingga penulis tetap dapat melanjutkan perkuliahan dan merampungkan skripsi ini.
7. Seluruh staff dan karyawan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
8. Team Flatpastel Entertainment, terima kasih atas *support* dan bantuan-bantuan yang diberikan saat penulis membutuhkannya.
9. Teman-teman UKM Panahan Diponegoro Archery Club, Terima kasih atas dukungan, motivasi, dan kenangan indah dalam petualangan hidup bersama kalian.
10. Teman-teman Jepang Mantap! yang selalu siap dalam memberikan dukungan dan bantuan serta berbagai pengalaman baru.
11. Arief Listiya Nugraha, terima kasih sudah selalu menjadi *rival* yang bisa diandalkan.
12. Ahmad Zaugy A, terima kasih sudah bersedia direpotkan ketika penulis membutuhkan bantuan.
13. Rima Amairani, Dwi Meinati, dan teman-teman satu dosen pembimbing lainnya, terima kasih karena senantiasa berbagi informasi dan bantuan kepada penulis.
14. Teman-teman seperjuangan Sastra Jepang 2013 Universitas Diponegoro, terima kasih atas 4 tahun yang tak akan terlupakan ini.

15. Teman-teman KKN desa Mencon, kec pucakwangi, Kab. Pati.
16. Serta berbagai pihak lain yang penulis tak kuasa untuk menyebutkan semuanya.

## DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
Bab 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang dan Permasalahan.....	1
1.1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.2 Permasalahan.....	5
1.2 Tujuan.....	5
1.3 Ruang Lingkup.....	5
1.4 Metode Penelitian.....	6
1.5 Manfaat.....	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
Bab 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Kerangka Teori.....	10
2.2.1 Teori Struktural.....	11
2.2.2 Teori Alih Wahana.....	21
2.2.3 Teori Ekranisasi.....	23

Bab 3 PROSES EKTRANISASI LIGHT NOVEL GATE: JIETAI KANOCHI  
NITE KAKU TATAKAERI KEDALAM ANIME GATE: JIETAI KANOCHI  
NITE KAKU TATAKAERI

3.1 Unsur Intrinsik

3.1.1 Tema.....	27
3.1.2 Tokoha dan Penokohan.....	28
3.1.3 Alur atau Plot.....	44
3.1.4 Latar.....	46
3.15 Sudut Pandang.....	52

3.2 Proses Ekranisasi

3.2.1 Penciutan atau Pengurangan.....	53
3.2.2 Penambahan.....	56
3.2.3 Pengubahan .....	63

Bab 4 SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan.....	69
4.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
YOUSHI.....	74
LAMPIRAN.....	78

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 : Upacara pengangkatan Itami menjadi Letnan Dua
- Gambar 2 : Kurata memperkenalkan diri pada Itami
- Gambar 3 : Kurata membicarakan kesamaan hobi mereka
- Gambar 4 : Lelei, Rory, dan Tuka saling berbincang
- Gambar 5 : Gedung Departmen Pertahanan Jepang
- Gambar 6 : Pemandian di Wilayah Khusus
- Gambar 7 : Presiden Amerika dan Staffnya berada di White House
- Gambar 8: Penyerangan Pasukan Gabungan
- Gambar 9 : Tuka dan Rory menemani Lelei mendekati gerbang Italica
- Gambar 10 : Putri Pina menjelaskan tentang keluarga Formar

## INTISARI

Al Hawarismi, Fatih Hikam, 2017. “Analisis Proses Alih Wahana dari Light Novel ke Anime GATE : Jietai Kanochi Nite Kaku Tatakaeri” Skripsi, Sastra Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang, Pembimbing Yuliani Rahmah S.Pd, M.hum.

Zaman yang semakin berkembang maka berkembang pula karya sastra - karya sastra baru seiring dengan berjalannya waktu, karya sastra yang merupakan bagian dari karya seni kini banyak mengalami pengadaptasian dari karya sastra lama yang diadaptasikan menuju karya seni modern. Begitupula dengan *Light Novel* karya Yanai Takumi yang mengalami pengadaptasian dari karya sastra baca menuju karya seni visual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses-proses adaptasi atau alih wahana dari *light novel* menuju *Anime*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan kajian kepustakaan. Teori yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah teori struktural, teori alih wahana, dan teori ekranisasi. Teori Struktural digunakan untuk menganalisis unsur-unsur pembangun novel, Teori alih wahana dan ekranisasi digunakan untuk menganalisis perubahan dalam proses adaptasi dari *light novel* ke *anime*.

Hasil penelitian ini adalah dalam struktur pembangun novel terjadi berbagai perubahan selama proses alih wahana menuju ke *anime*. Perubahan-perubahan yang terjadi diantaranya adalah penambahan, pengurangan, dan pengubahan bervariasi pada bagian-bagian alur dan latar.

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam proses alih wahana atau perpindahan perubahan metode penyampaian karya sastra tidak dapat sepenuhnya sesuai dengan karya sastra sumber. Perbedaan cara penyampaian dan alat pembuatan karya sastra atau seni menjadikan terjadinya berbagai perubahan dari karya sastra sumber menuju ke karya sastra/seni tujuan.

**Kata kunci :** alih wahana, ekranisasi, light novel, anime.

## **ABSTRACT**

*Al Hawarismi, Fatih Hikam, 2017. " Analyzing GATE : Jietai Kanochi Nite Kaku Tatakaeri Light Novel to Anime Adaptation Process", Thesis, Japanese Literature, Diponegoro University, Semarang. Supervisor Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.*

*As the development of the age also gives influence to the creation of new-style literature. A literature which is part of the art itself has run into many adaptations from old to modern literature. Yanai Takumi's light novel also had adapted from reading literature into visual art. This purpose of the research is to analyze adaptation process from novel to anime.*

*The methods used for this research are qualitative descriptive and literature study. The theory used to analyze this research are structural, adaptation and ecranisation theory. The Structural theory used to analyze elements constructing the novel. Adaptation and ecranisation theory used to analyze the change of the adaptation process from light novel to anime.*

*The result of the research, there are several changes of the elements constructing the novel during adaptation process from novel to anime. There are additions, subtractions and several changes in plot and backgrounds.*

*The conclusion of the research itself, there's differences of art's viewer delivering methods which are not quite same with its source literature. The Different of literature media and delivering process cause several changes from source literature to its other art adaptation.*

**Keywords:** *adaptation, ecranisation, light novel, anime.*

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang dan permasalahan**

##### **1.1.1. Latar Belakang**

Karya sastra adalah sebuah wadah untuk menyalurkan ide-ide, gambaran, dan pikiran berdasarkan pengalaman batin yang dialami oleh pengarang. Ada berbagai jenis hasil dari karya sastra diantaranya adalah cerpen, novel, cerita bergambar, puisi, dan drama. Karya sastra adalah salah satu bagian dari sebuah seni dan seni merupakan sebuah karya yang dibuat berdasarkan ide serta gagasan yang memiliki nilai keindahan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Seni terbagi menjadi tiga jenis yaitu, seni yang bisa dinikmati melalui pendengaran, seni yang bisa dinikmati melalui penglihatan, dan seni yang bisa dinikmati melalui pendengaran dan penglihatan. Ada pula seni yang merupakan gabungan dari berbagai karya seni dan membentuk karya seni lain seperti film, drama, sinetron, dan animasi.

Diantara berbagai jenis karya sastra dan seni, novel menjadi salah satu karya sastra yang disukai oleh masyarakat, para penikmat novel akan disuguhkan dengan cerita berupa susunan kata-kata dan membiarkan pembaca mengimajinasikan gambaran dan kondisi cerita itu sendiri, sehingga akan membawa pembaca seolah-olah masuk dan ikut terlibat dalam alur cerita.

Novel adalah salah satu karya sastra berupa karangan prosa yang panjang, biasanya berisi tentang kisah hidup seseorang dengan orang-orang sekelilingnya. Novel merupakan bentuk karya sastra yang populer di kalangan masyarakat karena

memiliki bentuk komunikasi yang sangat luas, penggunaan bahasa dengan pemilihan kata yang kompleks, karena sebuah novel dituntut untuk menjadi karya sastra yang indah, menarik, dan juga dapat memberikan hiburan kepada pembacanya. Para penikmat novel biasanya adalah dari kalangan remaja dan orang-orang dewasa terpelajar saja, dalam penyajiannya novel juga memiliki berbagai jenis genre diantaranya adalah romansa, misteri, fantasi, dan berbagai macam lainnya. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman di Jepang sendiri juga diikuti dengan perkembangan karya sastra modern yang ditunjukkan dengan munculnya berbagai jenis karya sastra baru yang salah satunya adalah novel ringan atau yang sering disebut dengan *light novel*.

*Light Novel* adalah novel yang ditujukan kepada remaja, yang muncul pada awal tahun 1970-an, secara harfiah *light novel* berarti “novel ringan”. Kata “ringan” disini berarti memiliki penggunaan kata yang ringan dalam penyajian cerita pada *light novel* sehingga dapat mudah dipahami oleh para remaja. *Light Novel* sering disebut juga dengan “ranobe”, singkatan yang berasal dari serapan bahasa Inggris ke bahasa Jepang “raito noberu”, kebanyakan dari jenis novel ini menyajikan kisah-kisah fantasi, fiksi ilmiah, petualangan atau percintaan dengan disertai ilustrasi bergaya manga yang disukai oleh para remaja terutama usia pelajar SMP-SMA. Setelah menjadi terkenal biasanya *light novel* akan diadaptasi ke dalam versi *manga* atau *animenya*.

Tayangan animasi Jepang adalah *Anime*, berasal dari kata serapan bahasa Inggris *animation* menjadi *animeshon* dan disingkat menjadi *anime*. *Anime* biasanya ditayangkan dalam bentuk gambar yang bergerak dengan penuh warna,

serta suara, dan aksi tokoh-tokohnya sehingga membuat penikmatnya ikut hanyut dalam cerita yang disuguhkan. *Anime* masuk di Indonesia sendiri sudah sejak awal tahun 1980-an dan sempat redup dan kembali populer pada awal tahun 1990-an sampai sekarang.

*Anime* pada dasarnya merupakan bentuk alih wahana dari cerita tertulis yang divisualisasikan dalam bentuk gambar. Supardi Djoko Damono mengatakan alih wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. (2012: 1). Ada berbagai sumber media cerita yang dialih wahanakan menjadi tayangan animasi, diantaranya adalah *manga*, novel ringan (*light novel*), *game*, dan hasil dari tulisan seseorang yang langsung dijadikan naskah *anime* atau sering disebut dengan *original story*.

Dalam penelitian ini, penulis memilih *light novel* sebagai objek kajian. Penulis ingin meneliti *light novel* dengan judul *Gate : Jietai kanochi nite kaku tatakaeri* karangan Takumi Yanai yang mengalami proses alih wahana kedalam *anime* dengan judul yang sama. *Anime Gate : Jietai kanochi nite kaku tatakaeri* adalah anime yang diproduksi oleh A-1 Pictures studio dan mulai tayang pada musim panas tanggal 3 Juli 2015 sampai dengan 19 September 2015 dengan total keseluruhan dua belas episode. *Anime Gate : jietai kanochi nite kaku tatakaeri* menceritakan terbukanya sebuah gerbang dari dunia lain di Ginza, Tokyo, dan dari gerbang itu keluar pasukan dengan pakaian khas tentara romawi kuno disertai dengan pasukan monster dan naga. Tetapi dengan peralatan canggih yang dimiliki oleh pasukan pertahanan Jepang (*Jietai*), pasukan dari dunia lain itu dapat diatasi

dengan mudah. Setelah beberapa hari dari terjadinya serangan dari dunia lain, pemerintah Jepang memutuskan untuk mengirimkan pasukan pertahanannya masuk ke dunia dibalik gerbang dengan tujuan meminta ganti rugi serta mencari dan menangkap dalang dibalik kerusuhan yang terjadi di Ginza. *Itami Youji* seorang otaku berusia tiga puluh tahun dan merupakan anggota pasukan pertahanan Jepang yang ikut andil dalam penyelamatan daerah Ginza, juga terpilih sebagai anggota pasukan pertahanan yang akan ikut menjelajah dunia lain dibalik Gerbang.

*Anime Gate : jietai kanochi nite kaku tatakaeri* memiliki cerita yang menarik karena adanya pesan-pesan nasionalisme yang kuat di dalamnya dimana jietai sebagai pasukan pertahanan Jepang menjadi pemeran utama dalam melindungi jepang dan penyampai pesan-pesan tersebut. Hal menarik lainnya adalah *jietai* sebagai satuan militer tidak selalu digambarkan dengan perawakan yang sangar melainkan dengan penggambaran orang-orang yang baik hati suka menolong serta tidak meninggalkan sisi ketegasan dan sikap tegapnya sebagai pelindung utama negara. Dalam proses alih wahananya penulis meneliti *light novel Gate : jietai kanochi nite kaku tatakaeri* chapter 1-12, menjadi anime dengan judul yang sama episode 1-6.

Alasan penulis memilih *anime Gate : jietai kanochi nite kaku tatakaeri* adalah selain karena belum ada yang meneliti anime ini dalam proses alih wahananya dari *light novel* ke layar animasi. Juga karena peneliti tertarik dengan pengadaptasian berbagai adegan serta aksi pada *light novel* menjadi anime yang dikemas dalam animasi modern sehingga menjadikan ceritanya lebih jelas dan menarik.

### **1.1.2. Permasalahan**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah bagaimana proses alih wahana dari *light novel* ke anime *Gate : Jietai kanochi nite kaku tatakaeri*.

### **1.2. Tujuan**

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka tujuan dari penulisan ini adalah memperlihatkan penciutan, penambahan, dan pengubahan pada proses alih wahana dari *light novel* ke anime *Gate : Jietai kanochi nite kaku tatakaeri* yang meliputi penambahan, penggantian, serta penghilangan pada proses alih wahana chapter 1 - 12

### **1.3. Ruang Lingkup**

Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan, karena bahan yang akan diteliti merupakan bahan-bahan kepustakaan yang berupa buku, jurnal, ataupun artikel. Pada penelitian kepustakaan ini dapat mengarah pada suatu analisis dan setiap masukan dapat mendukung dan mengarah pada telaah *anime* yang membahas proses alih wahana dari *light novel* ke *anime* pada *light novel* dan serial *anime Gate : Jietai kanochi nite kaku tatakaeri*.

Penelitian ini dibatasi hanya pada *light novel Gate : Jietai kanochi nite kaku tatakaeri* chapter 1-12 sebagai objek material, yang ditandai terbentuknya perjanjian damai antara Putri Pina sebagai pihak kekaisaran dengan Jietai dalam cerita, adapun dari objek formalnya adalah penambahn, pengurangan, penggantian,

serta penghilangan pada proses alih wahana anime *Gate : Jietai kanochinte kaku tatakaeri*.

#### **1.4 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikannya dalam bentuk deskripsi (Ratna, 2009: 46). Nantinya, Penelitian ini dilakukan tidak dengan menggunakan susunan angka-angka, melainkan menggunakan dalamnya interaksi antar konsep yang dikaji secara empiris. Dalam ilmu sastra sumber datanya adalah karya, naskah, data penelitiannya, sebagai data formal adalah kata-kata, kalimat, dan wacana (Ratna, 2009: 47). Ada tiga tahapan dalam penelitian ini yaitu tahap penyediaan data, tahap analisis data, dan tahap penyajian data.

##### **1. Tahap Penyediaan Data**

Penyediaan data diperoleh dengan cara menyiapkan *light novel* dan *anime Gate : jietai kanochi nite kaku tatakaeri* dan studi kepustakaan, mencari referensi lain yang mendukung penelitian

##### **2. Tahap Analisis Data**

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah pendekatan sastra bandingan. Pendekatan sastra bandingan digunakan untuk menganalisis dua karya. Dalam hal ini pendekatan sastra bandingan adalah pendekatan yang tidak memerlukan teori tersendiri, dengan tujuan didapatkannya persamaan dan perbedaan dalam proses alih wahana dari *light novel* menuju *anime*.

### 3. Tahap Penyajian Data

Penyajian data dilakukan setelah analisis data selesai dilakukan. Data akan disajikan dalam bentuk deskriptif dan objektif sesuai dengan apa yang ada dalam objek penelitian, sehingga dapat diambil kesimpulan dan dapat dijadikan sebagai masukan bagi penelitian berikutnya.

#### **1.5. Manfaat**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah antara lain manfaat teoritis dan manfaat praktis, secara teoritis pada penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan penulis tentang sastra khususnya alih wahana ekranisasi, secara praktis pada penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi pada bidang sastra dengan penelitian mengenai *light novel* dan *anime* dimasa mendatang dalam lingkup Universitas Diponegoro atau siapa pun agar dapat dijadikan sebagai rujukan pada penelitian sejenis.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

Agar memudahkan proses pengerjaan penelitian sekaligus pembacaan laporan hasil penelitian, maka dibutuhkan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab I, Pendahuluan, bab ini berisi tentang uraian latar belakang yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Pada bab ini berisi tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan serta uraian konkrit yang mendukung objek penelitian. Serta teori-teori

yang relevan sebagai dasar penelitian yaitu teori struktural, alih wahana, dan ekranisasi.

Bab III, Pembahasan pada bab ini berisi tentang uraian analisis struktural dan analisis proses alih wahana yang berupa penambahan, pengurangan, penggantian, serta penghilangan.

Bab IV, berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan dari hasil penelitian.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI**

Pada Bab ini akan dibahas dua subbab yaitu subbab tinjauan pustaka dan subbab kerangka teori. Subbab tinjauan pustaka berisi ringkasan singkat penelitian-penelitian sejenis sebelumnya yang pernah dilakukan. Subbab kedua adalah kerangka teori yang berisi paparan teori yang akan digunakan dalam penelitian ini.

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Penelitian atau kajian pada *light novel*, atau *anime* baik yang berupa kajian alih wahana atau diluar kajian lainnya sudah banyak dilakukan sebelumnya, namun demikian penulis belum menemukan skripsi komparatif dengan kajian sastra bandingan dengan objek anime *Gate : Jietai kanochi nite tatakaeri*

Penelitian pada anime serupa, yaitu *Gate: Jietai kanochi nite kaku tatakaeri* sudah pernah dilakukan pada thesis Sander Wit, mahasiswa *Laiden University, Faculty of Humanities* dengan judul “Japan’s Self Defense Force Fight! Competing Narratives of the SDF in Japanese Scurity Discourse and Yanai Takumi’s *Gēto: jieitai kano chi nite, kaku tatakaeri*” (2016) dengan membandingkan pasukan pertahanan jepang antara wacana keamanan Jepang dengan light novel karya Yanai Takumi yang berjudul *Gēto: jieitai kano chi nite, kaku tatakaeri*

Persamaan pada penelitian ini adalah pengambilan objek penelitian pada anime *Gēto: jieitai kano chi nite, kaku tatakaeri*, tetapi yang membedakan dengan penelitian penulis adalah tujuan dalam kajian yaitu Sander Wit dengan perbandingan antara Pasukan Pertahanan Jepang dalam wacana keamnan Jepang

dengan yang ada dalam *light novel GATE : jietai kanochinite kaku tatakaeri*, sedangkan yang diteliti oleh penulis adalah proses ekranisasi dari *Light novel* ke *anime GATE : jietai kanochinite kaku tatakaeri*

Skripsi Mohamad Rinov Tri Utomo, mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia, yang berjudul *Analisis Adaptasi Light Novel “All You Need is Kill” ke dalam Film “Edge of Tomorrow”* (2014). Skripsi ini membahas perbandingan dan faktor perubahan yang terjadi antara Light Novel “All You Need is Kill” dengan versi adaptasi bentuk filmnya yang berjudul “Edge of Tomorrow”.

Persamaan pada penelitian ini adalah penggunaan *light novel* sebagai bahan penelitian dan penggunaan alih wahana ekranisasi sebagai objek formal penelitian yang membandingkan proses pemindahan dari karya sastra baca dengan karya sastra yang divisualkan. Perbedaan pada penelitian ini adalah objek penelitian dan alih wahananya.

## **2.2 Kerangka Teori**

Penelitian ini menggunakan dua teori untuk membahas proses alih wahana dari *light novel* kedalam *light novel Gate: Jietai kanochi nite kaku tatakaeri* chapter 1-12 yang di produksi oleh A-1 Pictures. Teori yang digunakan diantaranya adalah teori struktur fiksi dan teori alih wahana ekranisasi, teori struktur fiksi digunakan untuk mendeskripsikan unsur-unsur yang membangun sebuah cerita, Teori ekranisasi digunakan untuk mengetahui apa saja yang menjadi penambahan, pengurangan, penggantian, dan penghilangan dalam perpindahan dari *light novel* ke dalam anime.

### 2.2.1 Teori Struktural

Nurgiyantoro mengatakan bahwa unsur intrinsik (*intrinsic*) adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra. Unsur intrinsik sebuah novel adalah unsur-unsur yang (secara langsung) turut serta membangun cerita kepaduan antarberbagai unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah novel terwujud. Unsur yang dimaksud untuk menyebut sebagian saja, misalnya, tema, tokoh dan penokohan, alur dan pemplotan, latar dan pelataran, dan lain-lain. (2012, 23). Unsur unsur intrinsic yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### A. Tema

Tema dalam sebuah karya fiksi adalah makna pokok yang menceritakan keseluruhan rangkain cerita. Meskipun sulit ditemukan tidak berarti tema tersebut merupakan makna tersembunyi tetapi juga bukan makna yang akan tergambarkan secara eksplisit.

Hartoko dan Rahmanto melalui Burhan Nurgiyantoro (1986: 142) mengatakan bahwa tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkandung dalam teks sebagai struktur yang semantis dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan. Tema disaring dari motif-motif karya yang bersangkutan yang akan menentukan hadirnya sebuah peristiwa, konflik, dan situasi tertentu. Tema bersifat mengikat ada atau tidak adanya peristiwa, konflik, situasi tertentu, dan unsur intrinsik lainnya, karena hal-hal

tersebut haruslah mendukung kejelasan tema yang akan disampaikan. Tema mempunyai generalisasi yang umum, lebih luas, dan bersifat abstrak.

## B. Tokoh dan Penokohan

Pada pembahasan karya fiksi sering muncul istilah tokoh dan penokohan, watak dan perwatakan, serta karakter dan karakterisasi. Istilah-istilah tersebut merupakan sifat dan sikap yang ditafsirkan oleh pembaca. Penokohan dan karakterisasi sering dianggap memiliki arti yang sama dengan karakter dan perwatakan, menunjuk pada penokohan tertentu dan watak tertentu dalam cerita. Seperti yang sudah dikatakan oleh Jones melalui Nurgiyantoro (1968: 33), Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

Tokoh cerita menurut *Abrams* melalui Burhan Nurgiyantoro (1981: 20), adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan. Dari kutipan diatas dapat diketahui bahwa antara seorang tokoh cerita dengan kualitas kepribadain yang dimilikinya berkaitan erat dengan penerimaan pembaca.

### 1) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan.

Dilihat dari peranan atau tingkat pentingnya seorang tokoh dalam cerita, ada tokoh yang tergolong penting dan dimunculkan secara terus-menerus sehingga memiliki kesan mendominasi seluruh cerita, disisilain ada tokoh yang hanya ditampilkan sesekali atau hanya pada bagian-bagian tertentu dalam cerita, dan itupun hanya dalam porsi penceritaan yang tidak terlalu panjang.

Tokoh utama adalah tokoh yang penceritaanya diutamakan dalam cerita. Ia adalah tokoh yang paling sering diceritakan, baik sebagai yang melakukan sebuah kejadian atau yang dikenai sebuah kejadian. Dalam beberapa ceritan tokoh utama selalu hadir dalam setiap peristiwa dimana penceritanyaa dapat dijumpai dalam setiap halaman buku.

Tokoh utama adalah tokoh yang sering muncul dalam cerita, karena kehadirannya dalam setiap peristiwa menjadikanya sosok yang sangat menentukan perkembangan plot dalam cerita secara keseluruhan. Tokoh utama selalu hadir sebagai pelaku atau yang dikenai sebuah peristiwa dan konflik penting yang mempengaruhi perkembangan plot. Disisi lain, dimunculkannya tokoh-tokoh tambahan dalam cerita lebih sedikit, kurang penting, dan keberadaanya hanya jika memiliki kaitan dengan tokoh utama. Tokoh utama dalam sebuah cerita bisa saja lebih dari satu orang, meskipun kadar keutamaanya tidak selalu sama. Keutamaan setiap tokoh ditentukan dengan dominasi dalam cerita dan pengaruhnya terhadap perkembangan plot secara keseluruhan.

### C. Plot

Plot dalam sebuah cerita fiksi adalah unsur penting yang sering dibicarakan masalah kejelasanya, kejelasan antar peristiwa yang diceritakan secara linear, akan memudahkan pemahaman terhadap sebuah cerita. Kejelasan sebuah plot menjadi kejelasan sebuah cerita, semakin sederhana sebuah plot maka semakin mudah cerita untuk dipahami, sbeliknya cerita yang memiliki plot yang kompleks

dan ruwet dan sulit dikenali hubungan antar kejadiannya akan semakin sulit dipahami oleh penikmat cerita.

Dalam pengembangan plot sebuah cerita pengarang memang memiliki kebebasan dalam berkreaitivitas, namun untuk sebuah karya fiksi dari kebebasan berkreaitivitas itu tidak berarti tanpa adanya sebuah aturan. Ada sejenis atauran, kaidah, ketentuan yang dapat dipertimbangkan dalam penyusunan plot dalam cerita. Seperti yang disebutkan oleh Kenny (melalui Burhan Nurgiyantoro, 2012: 130), ada kaidah-kaidah pemplotan yang dimaksud meliputi masalah plausibilitas (*plausibility*), adanya unsur kejutan (*Surprise*), rasa ingin tahu (*suspense*), dan Kepaduan (*unity*).

1. Plausibilitas, adalah suatu hal yang dapat dipercaya sesuai dengan logika cerita. Plot dalam sebuah cerita haruslah memiliki sifat plausibel, adanya sifat dapat dipercaya oleh pembaca merupakan hal yang penting dalam karya fiksi. Pengembangan sebuah plot yang tidak memiliki sifat plausibel dapat membingungkan pembaca, misal adanya ketidakjelasan sebab akibat kejadian dalam sebuah cerita.
2. Cerita yang baik selalu memiliki kadar suspense yang terjaga, cerita yang selalu mampu untuk membangkitkan suspense atau rasa ingin tau seorang pembaca berarti cerita itu telah menarik perhatian pembacanya. Dengan adanya rasa ingin tahu itu akan mendorong pembaca untuk terus membaca cerita itu sampai selesai.

3. Plot sebuah cerita akan terlihat menarik selain dengan memberikan rasa *suspense* kepada pembaca tentunya juga harus dapat memberikan *surprise* atau kejutan kepada pembacanya. Menurut (Abrams, 1981: 138 melalui Burhan Nurgiyantoro) Plot sebuah karya fiksi dikatakan memberikan kejutan jika sesuatu yang dikisahkan atau kejadian-kejadian yang ditampilkan menyimpang, atau bahkan bertentangan dengan harapan kita sebagai pembaca.
4. Plot sebuah cerita naratif haruslah memiliki sifat kesatupaduan, *unity*. Adanya benang merah yang menghubungkan antara berbagai peristiwa-peristiwa dan berbagai aspek lainnya dalam sebuah cerita sehingga seluruh cerita dapat dirasakan sebagai kastuan yang utuh.

Berdasarkan urutan waktu dalam terjadinya berbagai peristiwa yang diceritakan dalam teks fiksi, plot dapat dibedakan menjadi tiga bentuk yaitu *plot lurus atau progresif*, *plot sorot balik atau regresif*, dan *campuran*.

1. Plot Lurus/Progresif

Plot sebuah novel dikatakan progresif jika peristiwa-peristiwa yang dikisahkan bersifat kronologis peristiwa(-peristiwa) yang pertama diikuti oleh (atau: menyebabkan terjadinya) peristiwa peristiwa-peristiwa yang kemudain. (Burhan Nurgiyantoro, 2013:213). Plot yang bersifat progresif memiliki alur cerita yang runtut mulai dari awal cerita seperti pengenalan, kemudain konflik pada tengah cerita, hingga akhir yang ditunjukkan dengan penyelesaian.

## 2. Plot Sorot Balik/Regresif

Urutan kejadian yang dikisahkan dalam cerita fiksi yang berplot regresif tidak bersifat kronologis. Cerita tidak dimulai dari tahap awal, melainkan mungkin dari tahap tengah atau bahkan tahap akhir, baru kemudian awal cerita dikisahkan. (Burhan Nurgiyantoro, 2013: 215)

Pada plot regresif ini biasanya penulis menempatkan pembaca langsung berada pada tengah-tengah konflik atau peristiwa yang mendekati akhir cerita, baru awal cerita dikisahkan.

## 3. Plot Campuran

Pengkategorian plot sebuah novel kedalam progresif atau *flash-back*, sebenarnya lebih didasarkan pada mana yang lebih menonjol. Hal itu disebabkan pada kenyataan sebuah novel pada umumnya akan mengandung keduanya, atau berplot campuran. (Burhan Nurgiyantoro, 2013: 216). pada plot progresif-regresif ini urutan peristiwa-peristiwa pada keseluruhan cerita berlangsung secara kronologis, namun didalamnya mengalami berkali-kali adegan sorot balik.

### D. Latar dan Pelataran

Menurut Abrams melalui Burhan Nurgiyantoro (1981: 175) Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat, waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.

Tahap awal pada karya fiksi umumnya berisi penyituasian, serta pengenalan terhadap hal-hal yang akan diceritakan. Seperti pengenalan tokoh, penggambaran

keadaan alam atau lingkungan, situasi tempat, dapat juga berhubungan dengan waktu dan lain-lain yang dapat mengajak pembaca secara emosional kepada situasi dalam cerita. Pelukisan dan penunjukan latar tidak hanya terjadi pada awal cerita, tetapi dapat juga terjadi pada tahap yang lain, pada berbagai suasana dan adegan dan bersifat dengan berbagai unsur struktural fiksi yang lain.

Latar memberikan pada cerita pijakan yang jelas. Agar dapat memberikan kesan nyata kepada pembaca, dan menciptakan suasana yang seolah-olah sungguh ada dan benar-benar terjadi. Dengan demikian pembaca dapat menilai kebenaran, ketepatan, dan aktualisasi latar yang diceritakan sehingga akan merasa lebih akrab.

Unsur latar dibedakan menjadi tiga unsur pokok, yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial. Ketiga latar tersebut meskipun masing-masing menawarkan masalah yang berbeda dan dapat dibicarakan secara sendiri-sendiri, namun pada kenyataannya ketiganya berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya.

#### 1) Latar Tempat

Latar tempat merujuk pada lokasi terjadinya sebuah peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang digunakan dapat berupa tempat-tempat dengan nama tertentu, sebuah inisial, atau sebuah lokasi tanpa kejelasan nama.

Tempat dengan nama-nama tertentu adalah tempat yang terdapat dalam dunia nyata. Penggunaan tempat dengan nama tertentu haruslah tidak bertentangan dengan sifat dan keadaan geografis tempat yang bersangkutan. Jika terdapat ketidaksesuaian deskripsi keadaan tempat

secara realistis dan keadaan tempat pada novel, hal tersebut akan menyebabkan karya yang bersangkutan menjadi kurang meyakinkan. Pendeskripsian tempat secara detail dan realistis akan memberikan kesan kepada pembaca seolah-olah hal yang diceritakan tersebut memang terjadi di tempat dan waktu sesuai yang diceritakan.

## 2) Latar Waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah kapan terjadinya berbagai peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Masalah waktu dalam karya naratif menurut Genette melalui Burhan Nurgiyantoro (1980: 33, 35) dapat bermakna ganda: di satu pihak menyaran pada waktu pencitraan, waktu penulisan cerita, dan di pihak lain menunjuk pada waktu dan urutan waktu yang terjadi dan dikisahkan oleh cerita.

Kejelasan waktu yang diceritakan dalam cerita sangatlah penting dilihat dari waktu penceritaannya. Tanpa adanya kejelasan urutan waktu yang diceritakan, cerita hampir tidak dapat ditulis terutama dalam bahasa-bahasa yang menggunakan bentuk kata kerja yang menunjukkan waktu seperti bahasa Inggris.

## 3) Latar Sosial

Latar sosial menyaran pada hal-hal yang memiliki hubungan dengan perilaku kehidupan sosial pada masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan masyarakat yang mencakup masalah-masalah dalam lingkup yang cukup kompleks. Dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara

berpikir dan bersikap, dan lain-lain. Latar sosial juga berhubungan dengan status sosial tokoh yang bersangkutan, seperti rendah, menengah, atau atas.

Latar sosial berperan untuk menentukan apakah sebuah latar, terutama latar tempat, menjadi khas dan tipikal atau hanya bersifat netral. Untuk menjadi tipikal dan fungsional, deskripsi pada latar tempat harus disertakan deskripsi latar sosial, penggambaran tingkah laku kehidupan sosial masyarakat di tempat yang bersangkutan.

#### E. Sudut Pandang

Sudut pandang atau *point of view* menyangkut pada dikisahkannya sebuah cerita. Sudut pandang menurut Abrams melalui Burhan Nurgiyantoro (1981: 142) adalah cara dan atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sarana untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa yang membentuk cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca. Dengan demikian, sudut pandang pada dasarnya adalah strategi, teknik, siasat, yang dipilih pengarang untuk mengungkapkan gagasan dan ceritanya.

Sudut pandang sendiri secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu: orang pertama, atau *first person*, yang sering disebut gaya “aku” dan orang ketiga atau *third person* yang sering disebut gaya “dia”. Dari sudut pandang orang pertama atau sudut pandang orang ketiga dengan berbagai bentuknya sebuah cerita akan dikisahkan. Kedua sudut pandang tersebut masing-masing menuntut konsekuensinya sendiri.

Penggunaan sudut pandang orang pertama ataupun orang kedua yang biasanya berarti tokoh aku atau tokoh dia, dalam karya fiksi adalah untuk menyampaikan hal-hal yang dimaksudkan oleh pengarang, dapat berupa ide, gagasan, nilai-nilai, sikap dan pandangan padamu, kritik, pelukisan, penjelasan, dan penginformasian, namun juga demi keelokan cerita, yang keseluruhannya dipertimbangkan agar dapat mencapai tujuan yang artistik.

#### 1) Sudut Pandang Orang Pertama

Dalam cerita yang menggunakan sudut pandang orang pertama atau yang sering disebut dengan gaya “aku” narrator menjadi seorang yang ikut didalam cerita. Narator adalah si “aku” seorang tokoh yang berkisah, ia mengisahkan kesadarannya sendiri, *self consciousness*, mengisahkan berbagai peristiwa, yang diketahui, dilihat, didengar, dialami, dan dirasakan, sikapnya terhadap tokoh lain kepada para pembaca. Pembaca menerima apa yang dikisahkan oleh tokoh “aku”, maka hal-hal yang dapat dilihat dan dirasakan oleh pembaca menjadi terbatas dengan apa yang dilihat dan dirasakan oleh tokoh “aku” tersebut.

Tentu saja tokoh “aku” memiliki nama, tetapi karena yang ia kisahkan tentang pengalamannya sendiri, nama tokoh “aku” menjadi jarang disebut. Penyebutan nama tokoh “aku” biasanya dilakukan oleh tokoh lain atau bagi si aku adalah tokoh “dia”. Penggunaan sudut pandang orang pertama hanyalah gaya, atau teknik. Maka, tokoh “aku” tidak perlu diartikan sebagai “aku”-nya pengarang cerita, walau tidak terlihat secara eksplisit sikap dan pandangan pengarang akan tercermin didalamnya.

## 2) Sudut Pandang Orang Ketiga

Pengisahan cerita yang menggunakan sudut pandang orang ketiga atau yang sering disebut dengan gaya “dia”, dalam gaya “dia” ini narator merupakan seseorang yang berada diluar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh dalam cerita dengan menyabut nama, atau kata gantinya seperti, ia, dia, dan mereka. Nama-nama tokoh dalam cerita, khususnya tokoh utama, kerap atau sering disebut, dan sebagai variasi penyebutanya maka digunakan kata ganti. Hal ini akan memudahkan pembaca siapa tokoh yang sedang diceritakan atau tokoh yang bertindak.

Dalam adegan dialog antar tokoh terdapat banyak penyebutan “aku”, seperti juga “engkau” adalah bentuk pengungkapan para tokoh yang oleh narataor dibiarkan untuk mengungkapkan dirinya sendiri. Cerita yang dikisahkan secara bergantian antara penunjukan dan penjelasan, narasi dan dialog, akan mejadikan cerita tersbut hidup, lancar, dan lebih natural.

### 2.2.2 Alih Wahana

Menurut Damono alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran dan pemindahan dari satu jenis karya seni ke jenis kesenian lain. Wahana berarti kendaraan jadi alih wahana adalah proses pemindahan dari satu jenis ‘kendaraan’ ke ‘kendaraan’ lain (2012:1) wahana sebagaimana kendaraan adalah media atau alat untuk mencapai, mengungkapkan, atau memperlihatkan gagasan, pesan, atau perasaan, seperti cerpen atau novel dengan melalui cerita didalamnya digunakan oleh pengarang sebagai wahana untuk mengungkapkan gagasan atau pesan yang

ingin disampaikan, atau lagu yang digunakan oleh penulisnya sebagai wahana untuk mengungkapkan perasaannya, dan lain sebagainya.

Pengalihan wahana berarti pengalihan cara penyampaian pesan, gagasan, atau perasaan. Gagasan yang semula disampaikan melalui cerita dari novel harus dialihkan melalui wahana atau media lain seperti film atau komik, perasaan yang semula diungkapkan hanya dengan sebatas lagu dialihkan dengan disampaikan dengan pentas tari atau lain sebagainya. Perubahan yang terjadi dalam alih wahana ini mencakup dalam berbagai komponen, misalnya cerita yang semula dinikmati dengan dibaca menjadi dapat dinikmati hanya dengan menontonnya saja, atau karya seni yang semula dapat dikerjakan oleh satu orang seperti cerpen, novel, atau komik, menjadi harus dikerjakan dengan orang banyak karena proses alih wahana menjadi sebuah karya seni dengan gambar gerak seperti film atau animasi.

Peralihan wahana berarti juga perubahan bentuk, perubahan bentuk dari yang lama ke bentuk yang baru, ketika karya seni beralih wahana maka mengalami perubahan dan penyesuaian dengan wahana yang baru.

Alih Wahana memang menuntut perubahan watak, ciri, atau ‘pesan’ – tidak akan pernah mempertahankan hakikat yang lama ke habitat yang baru. Setiap hasil alih wahana, dengan demikian, selalu merupakan karya yang baru. (Damono, 2012: 24)

Alih wahana yang memiliki fokus gagasan perubahan bentuk dari karya seni ke karya seni lain, dari karya seni lama ke karya seni yang baru, memiliki beberapa istilah seperti musikalisasi, dramatisasi, novelisasi, dan ekranisasi.

Musikalisasi mencakup pengubahan puisi menjadi musik, dramatisasi adalah pengubahan sebuah karya seni menjadi pentas drama, novelisasi adalah pengubahan film atau karya seni lain menjadi novel, dan ekranisasi yang berasal dari bahasa Prancis *l'ecran*, yang berarti layar, adalah kegiatan alih wahana yang berasal dari karya sastra pada umumnya menjadi karya seni gambar bergerak atau film.

#### 2.2.2.1 Ekranisasi

Eneste (1991:60-61) mengatakan ekranisasi adalah pelayarputihan atau pemindahan/ pengangkatan sebuah novel ke dalam film (*ecran* dalam bahasa Prancis berarti layar). Dalam proses ekranisasi tentu akan menimbulkan perubahan. Proses perubahan tersebut misalnya terjadi pada perubahan berbagai alat yang dipakai yakni mengubah dunia kata-kata menjadi dunia gambar yang bergerak secara berkelanjutan. Proses pembuatan pada novel dan film juga berbeda, novel merupakan hasil karya individu atau perorangan sedangkan film merupakan hasil kerja yang melibatkan orang banyak seperti produser, penulis skenario, sutradara, juru kamera, penata artistik, perekam suara, pemain dan lain-lain. Selain itu juga terjadi perubahan pada proses penikmatan, yakni dari yang semula membaca menjadi menonton. Eneste (1991: 61-62) juga mengatakan pemindahan dari karya sastra ke layar lebar atau film mau tidak mau akan menimbulkan berbagai perubahan dalam film, perubahan tersebut sebagai berikut.

##### A. Pengurangan

Ekranisasi berarti apa yang semula bisa dinikmati berjam-jam atau sehari-hari harus diubah menjadi sesuatu yang harus dinikmati dalam sembilan puluh atau

seratus menit. Dengan kata lain karya sastra yang semula memiliki beratus-ratus halaman atau banyak volume harus mengalami pemotongan atau penciutan jika akan dijadikan film. Hal ini berarti tidak semua hal yang ada dalam karya sastra akan tampil dalam film. Sebagian alur, tokoh, tidak akan dijumpai dalam film, biasanya penulis skenario atau sutradara telah memilih bagian-bagian yang dianggap penting dalam cerita yang akan ditampilkan.

Eneste mengatakan bahwa Dalam mengekranisasi akan mengalami penciutan oleh sebab itu yang ditampilkan dalam film hanyalah latar yang penting-penting saja atau yang mempunyai pengaruh dalam cerita (1991:61-64).

Pengurangan atau penciutan dilakukan dengan tujuan mempersingkat durasi pada film sehingga film tidak terasa terlalu lama, pengurangan biasanya dilakukan pada bagian-bagian yang dianggap tidak penting menurut penulis skenario seperti penjelasan silsilah keluarga pada sebuah novel yang memakan berlembar-lembar halaman serta tidak memiliki pengaruh besar dalam jalannya cerita misalnya, hal ini hanya akan membuat bosan penonton jika dimasukkan kedalam film.

#### B. Penambahan

Penambahan dilakukan oleh penulis skenario atau sutradara karena mereka telah menafsirkan karya sastra yang akan difilmkan sehingga akan terjadi perubahan di berbagai tempat. Misalnya penambahan terjadi pada alur, penokohan atau latar suasana. Ada banyak pula dalam sebuah film yang menampilkan adegan yang tidak tertulis dalam karya sastra sumber. Selain pengurangan pada tokoh dalam ekranisasi juga dimungkinkan adanya penambahan tokoh yang dalam karya sastra

sumber tidak dapat dijumpai tetapi muncul dalam film. Latar juga tak lepas dari adanya penambahan.

Menurut Eneste, 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. (1991:64-65)

Penambahan pada komponen carita selama masih relevan dan tidak mengubah cerita secara keseluruhan umumnya masih dapat diterima oleh penpnton. Penambahan seperti ini bisa saja terjadi dengan tujuan untuk mempertegas dan memperjelas sebuah peristiwa pada cerita, atau untuk membantu penonton mengenal tokoh atau latar pada cerita.

### C. Perubahan

Selain adanya pengurangan dan penambahan dalam proses ekranisasi juga terjadi berbagai perubahan dalam film. Meskipun terjadi berbagai perubahan biasanya amanat dalam cerita masih tetap tersampaikan. 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. Selain perbedaan alat adanya faktor pengurangan dan penambahan juga mempengaruhi terjadinya perubahan variasi, seperti dihilangkannya sebuah peristiwa yang ada dalam novel dan ditambahkan peristiwa lainnya yang tidak terjadi dalam novel, untuk mengaitkan kedua peristiwa tersebut sering kali dibutuhkan adanya perubahan-perubahan pada komponen cerita. Selain itu dalam pemutaran film memiliki keterbatasan waktu sehingga penonton tidak

akan bosan untuk menikmati sampai selesai, dan tidak semua peristiwa atau persoalan dalam cerita dapat dipindahkan semua kedalam film.

## BAB 3

### PROSES EKSPANISASI LIGHT NOVEL GATE: JIETAI KANOCHI NITE KAKU TATAKAERI KEDALAM ANIME GATE: JIETAI KANOCHI NITE KAKU TATAKAERI

Sebelum membahas proses ekspanisasi dari *light novel* ke anime Gate : Jietai kanochi nite kaku tatakaeri maka terlebih dahulu akan peneliti paparkan mengenai unsur intrinsik pada *light novel* tersebut.

#### 3.1. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik sebuah novel adalah unsur-unsur yang (secara langsung) turut serta membangun cerita kepaduan antarberbagai unsur intrinsik. Unsur yang dimaksud misalnya, tema, tokoh dan penokohan, alur dan pemplotan, latar dan pelataran, dan lain-lain.

##### 3.1.1. Tema

Tema cerita dari *light novel* Gate Jietai kanochi nite kaku tatakaeri adalah Eksplorasi dunia lain. Hal ini jelas terlihat pada prolog cerita yang mengisahkan terbukanya sebuah gerbang yang menghubungkan antara dua dunia yang berbeda. Penyerangan tanpa sebab yang dilakukan dari dunia lain di distrik Ginza, Tokyo merenggut korban warga sipil yang sangat banyak dan dianggap tindakan terorisme oleh pemerintah Jepang. Sebagai balasannya Jepang mengirimkan *Jietai* (Pasukan Pertahanan Jepang) ke dunia dibalik gerbang guna investigasi lebih lanjut tentang pelaku penyerangan dan penyelidikan kondisi dunia dibalik gerbang itu sendiri.

Gerbang yang menghubungkan dua dunia yang berbeda beserta berbagai misteri yang ada didalamnya dan hanya terbuka di Jepang, menjadikan beberapa

negara lain seperti Amerika dan China menginginkan bagian didalamnya, menjadikan pentingnya menjaga hubungan dengan Jepang dan ikut memantau perkembangan Jietai dalam investigasinya di dunia lain.

### 3.1.2. Tokoh dan Penokohan

#### 3.1.2.1 Tokoh Utama

##### 1. Itami Youji

Novel ini menceritakan tentang perjalanan hidup Itami serta keterlibatannya dalam setiap masalah yang ada dalam cerita. Itami diceritakan sebagai seorang otaku yang bekerja sebagai pasukan pertahanan Jepang agar dapat terus menghidupi hobinya tersebut. Selain itu ia adalah seorang yang tanggap dan perhatian dalam bertugas sebagai pasukan pertahanan Jepang.

##### a. Tanggap

Itami adalah sosok yang tanggap dalam keadaan genting, sifatnya ini terlihat saat ia sedang bebas tugas dan ingin pergi ke comiket yang sedang diselenggarakan saat itu. Tetapi dalam perjalanan terjadi serangan dari dunia lain, dikarenakan gerbang yang tiba-tiba terbuka di tengah kota Ginza, namun ia tidak melarikan diri atau pergi memanggil bantuan, ia lebih mengutamakan menyelamatkan warga sipil.

かすみ が せき ながた  
霞ヶ関や永田町もわれ、何が起きているのかわからずただ逃げ回るばかりの背府の役人と政治家たち。命令が来ないために、出動したくても出来ない自衛隊。桜田門以南の官庁街がほぼ壊滅したために指揮系統がズタズタになる、効果的な対応が出来ない警察。

そんな中で伊丹は、付近の警察官を塚まえた西へ指させた。

こうきよ ひなんゆうどう  
「皇居へ避難誘導してくれ！」

だが、「そんなことできるわけない」という言葉が返ってくる。一般の警察官にとって、皇居内に立て籠るなどというアイデアは思案の外にあったからだ。

とはいえ、皇居は元より江戸城と呼ばれた軍事施設である。従って数万の人々を収容し、かつ仲地レベルの軍城から守るのにこれほど相応しい施設はない。いや、包囲されているわけでも無いから籠城の必要はない。(Yanai Takumi, 2006 :28-29)

Ketika kota Kasumigasaki dan Nagata diserang, para staff pemerintah beserta para politikus, mereka hanya kabur tanpa tahu apa yang sebenarnya terjadi. Karena tidak ada yang mengambil alih perintah Jietai setempat pun tidak dapat digerakan. Gerbang selatan Sakurada telah diserang, baris komando polisi menjadi tidak lagi efektif. Ditengah kondisi seperti itu, itami menghampiri pos polisi terdekat dan menunjuk ke arah barat.

“Arahkan evakuasi ke Istana kekaisaran!”

Tetapi polisi itu menjawab “Itu tidak akan mungkin” bagi polisi biasa hal seperti itu bukanlah sebuah pilihan.

Bagaimanapun juga, Istana kekaisaran adalah benteng yang dibangun saat jaman edo. Dapat menampung ribuan orang, dan tidak ada fasilitas lain yang lebih baik yang dapat menahan serangan dari pasukan abad pertengahan.

Dari kutipan diatas Itami mengatakan 「皇居へ避難誘導してくれ！」 yang merupakan kalimat perintah yang ditujukan kepada polisi. Dengan kalimat perintah ini menunjukkan bahwa Itami merupakan sosok yang tanggap dan cepat dalam mengambil keputusan.

#### b. Perhatian

Itami sebagai sosok yang perhatian terlihat ketika ia hendak membantu warga desa Coda yang sedang kabur dan diserang Naga Api. Ia sengaja tidak melakukan laporan rutin agar tidak mendapat perintah untuk mundur dan mengabaikan karavan warga tersebut. Ia lebih memilih untuk menyelamatkan mereka dan membawanya kembali sebagai pengungsi. Diceritakan ketika Itami sedang berbincang dengan Yanagida dalam light novel.

「とばけるなって、みんな判ってたんだよ。それまでは定時間絡だけは定時間絡か欠かさなかったお前は、突然通信不良で連絡できなくなってましたって、誰が信じる。おおかった避難民をどうかに放り出せって言われると思ったんだろう？」

「いやあ、そんなことは...、こちらはホラ、異世界だし。電離層と  
か磁気嵐の都合とか、思うようにならもんですなあ。この世界の太  
陽黒点はどーなってるのかなあ.....あはははは」

はいながりがりがりと後ろ頭を掻き蒸した。どうにも苦しいが、  
にじてもらう必要もないのだ。誰も信じてないとしても報告事には  
『通信不良ため指示を受けることが出来ず、やむを得ず現場の判断  
で避難民達を連れて帰った』と記される。そしてそれが公式の見解  
として記録されていくのだから。(Yanai Takumi, 2006: 39)

“Jangan berlagak bodoh, kita semua sudah tahu, kau yang selalu  
rajin melakukan laporan rutin, tiba-tiba tidak dapat dihubungi karena  
gangguan komunikasi, siapa yang akan percaya dengan alasan seperti itu.  
Kau khawatir kan jika mendapat perintah untuk meninggalkan para  
pengungsi”

“Ti-dak, mengenai itu, lihat disini kan, dunia lain. Mungkin saja  
karena ionosfernya, atau mungkin juga terjadi badai magnetik, bagaimana  
dengan radisi matahari di dunia ini... ahahahaha”

Itami tertawa sambil menggaruk-garuk bagian belakang kepalanya.  
Memang menyedihkan, tetapi tidak juga harus mempercayai hal itu, karena  
meskipun tidak akan ada yang mempercayainya laporannya akan tetap  
“terjadi gangguan komunikasi dan tidak dapat menerima intruksi, jadi saya  
melakukan tindakan ditempat dengan membawa pulang pengungsi” dan  
seperti itulah laporan resmi yang tercatat.

Dalam kutipan diatas, terlihat ketika Itami didesak oleh Yanagida, ia

berusaha beralih dengan mengatakan 「いやあ、そんなことは...、こちらはホ

ラ、異世界だし。電離層とか磁気嵐の都合とか、思うようにならもんで

すなあ。この世界の太陽黒点はどーなってるのかなあ.....あはははは」. Dari

alasan-alasan Itami yang diungkapkan dengan tidak serius yang terlihat dari tawa

kecil pada akhir dialog, menunjukkan bahwa ia menutupi kebenaran yang dikatakan

oleh Yanagida. Bahwa Itami yang sangat peduli dan perhatian terhadap para

pengungsi sengaja tidak melakukan laporan agar dapat membantu mereka.

### 3.1.2.2 Tokoh Tambahan

#### 1. Tuka Luna Marceau

Tuka adalah salah satu dari bangsa elf yang berusia 165 tahun. Ia ditemukan dalam kondisi tidak sadar oleh jietai setelah desanya diserang oleh Naga Api hingga tidak tersisa. Tuka kehilangan ayahnya yang telah mengorbankan dirinya agar dapat menyelamatkannya disaat penyerangan Naga Api terjadi. Tuka masih belum dapat menerima kenyataan yang ia hadapi.

##### a. Tidak bisa menerima kenyataan

Tuka adalah sosok yang tidak bisa menerima kenyataan, kepribadiaanya ini terlihat ketika baerada di pangkalan Jietai di bukit Arnus ia meminta pakaian lebih untuk ayahnya, ia masih belum bisa menerima kanyataan ayahnya yang sudah meninggal dengan meminta jatah lebih kepada Jietai.

黒川が切り出したのは、第三偵察隊で保護している避難民の一人  
で、<sup>きんぱつへきがん</sup>金髪碧眼のエルフ娘、テュカ・ルナ・マルシーのことだった。

「彼女がどうかしたのか？」

「実は……」

黒川によると、「彼女はおかしい」という。

どうおかしいのか、具体的には食事をかならず二人分要求する。支給品類も衣服など必ず二人分要求する。居室も二人用を一人で使っている。最初はそういう文化なのではないかと思ったので黙ってみていた。だが、どうもそうではないようだ。

。。。。

栗林が<sup>きろく</sup>記録を捲りりながら言う。

「うん、確かに、食べさせているとか？ ペットを隠れて飼っているとかはどうだ？」

「一セット分は、手をけずに必ず<sup>はいき</sup>廃棄しています。衣服類だって、彼女が余分に請求するのは必ず男物です」

。。。。

「医官には相談したか？」

「精神科医はこちらに来ておりません。それに、『亡くなった家族を一定期間、生きているかのように扱う』という葬送の可能性も否定できませんわ。(Yanai Takumi, 2006: 174 – 176)

Kurokawa membicarakan tentang salah satu pengungsi yang dibawa oleh tim pengintai regu ketiga, seorang elf berambut pirang dan bermata biru, Tuka Luna Marceau.

“ada apa denganya?”

“Sebenarnya...”

Menurut Kurokawa, “Dia itu aneh”

Spesifiknya, dia meminta dua porsi disaat makan. Meminta ruangan untuk dua orang namun hanya dipakai ia sendiri, awalnya kurokawa hanya terdiam karena memang seperti itulah budayanya, namun sebenarnya tidak demikian.

...

Kuribayashi berkata sambil melihat catatnya

“iya, kemungkinan, bagaimana kalau makanan yang tidak dimakan adalah untuk hewan peliharaan yang ia sembunyikan”

“satu porsi lainnya, selalu terbuang dan sama sekali tidak disentuhnya, bahkan pakaian ekstra yang ia minta pun pasti barang-barang pria”

...

“apa sudah kau diskusikan dengan dokter?”

“belum ada psikiater yang sampai disini, disamping itu, kita tidak bisa menyangkal kalau itu semua adalah semacam ritual dari masa berkabung setelah kehilangan salah satu anggota keluarganya dengan diperlakukan seperti masih hidup.”

Dalam kutipan diatas terlihat berdasarkan laporan kurokawa Tuka selalu meminta jatah lebih untuk kebutuhan sehari-hari terutama barang-barang laki-laki. Dari sifat Tuka ini dapat disimpulkan bahwa ia belum dapat menerima kenyataan bahwa ayahnya telah tiada.

## 2. Rory Mercury

Rory adalah wanita setengah dewa yang berusia 961 tahun, pertumbuhannya terhenti setelah ia menjadi utusan dari Emroy sang Dewa perang dan kematian.

Rory memiliki sosok yang kuat dan kejam. Rory bertemu dengan Jietai ditengah perjalanan disaat Jietai memandu penduduk desa Coda mengungsi dari serangan Naga Api.

a. Kuat

Sebagai seorang utusan dewa, Rory sangatlah kuat. Ia sendiri sanggup melawan segrombolan bandit bekas tentara gabungan yang melarikan diri dengan senjata yang beratnya melebihi berat badanya sendiri.

ロウリィが跳んだ自分の体重の何倍もあるような巨大な鉄塊<sup>てつかたまり</sup>を抱え、どう猛な肉食獣の身のこなしで、盗賊達<sup>とうぞくたち</sup>に襲いかかる。

ヘルバードが盗賊の頭をスイカのよあうにかち割ると、周囲<sup>しゅうい</sup>にミンチ状の肉片がまき散らされた (Yanai Takumi, 2006: 86)

Rory melompat sembari membawa sebilah besi yang beratnya berkali-kali lipat dari berat badanya sendiri, dia mengejar para bandit bagaikan karnivora liar yang tidak ingin menyisakan tubuh mangsanya sedikitpun.

*Halberdnya* membelah kepala para bandit bagaikan membelah semangka, dan di area sekitarnya bertebaran potongan-potongan daging segar.

Terlihat dari kutipan diatas terdapat kalimat 「自分の体重の何倍もあるような巨大な鉄塊を抱え」 yang menunjukkan bahwa Rory sangat kuat dan sanggup mengangkat benda yang beratnya berkali-kali lipat dari berat tubuhnya sendiri.

b. Kejam

Rory dikenal kejam saat menghabisi targetnya, ia tidak membiarkan satupun buruannya melarikan diri ataupun memohon ampunnya..

「他のおじさま達は、み～んな、エムロイの神に召されたわよお。あなたりじゃ寂しんじゃなくてえ？」  
男はぶるぶると首を振った。寂しくない、寂しくない。  
「でもお、独りだけ仲間はずれなんて、いい気分じゃないわあ」  
「いや、是非<sup>ぜひなかま</sup>仲間はずれにしてくださいっ！」  
男は祈るように願った  
ロウリィは、ゾロリとした刃物のような冷たい目で男をろす  
「どうしようかなあ～」  
言いながら、ロウリィはポンと掌を券で打つ。

「そうだわあ、良いこと考えたのう、まだ何もしていないなら。今からでもすればいいのよう」

そう言って黒い少女が男の片足むんずと掴みあげた。

それは華奢<sup>きゃしゃ</sup>な見た目からは信じられないほどの怪力だった。

「るるんらつ」と鼻歌を歌いながら雑巾かモップでも引きずるような感じで男を引きずる。

「いでで、やめっ、ごふっ！！あつっ」(Chapter 3 : 88-89)

“paman-paman yang lain sudah dipanggil ke sisi Emroy lho, apa tidak merasa kesepian ditinggal sendiri begini?”

Pria ini menggelang-gelengkan kepalanya, tidak kesepian, tidak kesepian.

“tapi.., sendiri begini terpisah dengan yang lain, nggak enak juga kan?”

“tidak, sungguh! pisahkan saja aku dengan teman-temanku”

Pria itu memohon kepada Rory

Rory memandangnya dengan pandangan dingin yang tajam bagaikan pisau

“bagaimana ya..”

Rory berkata sambil meninju telapak tanganya

“Ahaa.. aku punya ide bagus, kalau memang kau belum melakukan apa-apa, lakukan saja sekarang”

Begitulah kata gadis berbaju hitam itu sembari mengangkat salah satu kaki dari pria itu. Sungguh kekuatan yang luar biasa dari sosoknya yang lembut.

“hmm.. hmm.. “ dengan bersenandung Rory menyeret pria itu seperti kain pel.

“ahk.... hentikan.. hwaaaa..”

Berdasarkan kutipan diatas, terlihat sang bandit sudah menyerah dan memohon ampun, namun tidak diberikan oleh Rory. Tetapi sebaliknya, Rory semakin menyiksanya yang ditunjukkan dalam kutipan 「るるんらつ」と鼻歌を歌いながら雑巾かモップでも引きずるような感じで男を引きずる。

### 3. Lelei La Lalena

Lelei adalah seorang penyihir dari ras manusia yang berusia 16 tahun. Ia tinggal bersama gurunya di desa Coda. Lelei ikut beserta rombongan pengungsi bersama Jietai menghindari serangan dari Naga Api. Ia adalah anak yang memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan dikenal anak yang pandai.

#### a. Rasa Ingin Tahu

Sifat rasa ingin tahu lelei terlihat saat ia sedang ikut mengungsi. Ketika itu sedang terjadi masalah pada salah satu kereta kuda pengungsi yang mengalami kelebihan muatan dan merusak rodanya. Disini perhatian Lelei tertuju pada Jietai yang sedang menertibkan antrian menggunakan bahasa yang masih asing baginya.

師匠と村人が話している中、レイは後方から見慣れない姿の男達が、これまで聞いたこともない言葉でぎながらやって来ることにをひかれていた (Chapter 3: 77)

Disaat sang guru sedang berbicara dengan salah satu warga, dari belakang perhatian Lelei tertarik oleh sosok para lelaki yang tidak biasa baginya, mereka kesana kemari ribut berbicara menggunakan bahasa yang belum pernah ia dengar.

Dari kutipan diatas terdapat kata 「ひかれていた」. yang menunjukkan bahwa lelei tertarik dan penasaran terhadap apa yang sedang dilihatnya.

#### b. Pandai

Kepandaian Lelei tampak ketika ia sedang memperhatikan para pengungsi dengan teliti. disamping itu kepandaianya juga diakui oleh gurunya sendiri.

レイはそんな村人達の姿を<sup>かんさつ</sup>観察するかのようじつとみつめていた。

師匠の語りかける。

「賢い娘よ、誰も彼もが、お前の目には愚かに見えることじゃろうなあ」

「炎龍山現の<sup>きゅうほう</sup>急報に、これまでの生活を捨てて逃げ出さなくてはならなくなった。だけど、避難先での生活を考えれば、持てる限りの物を持って行きたいと考えるのは、人として当然のことと言える」

「人として当然とは、<sup>けっきょく</sup>結局の所、愚しいと言うことであろう」

「・・・・・・・・」

レイは師匠の言葉を否定できなかった。

本当に命を大切に思うのであれば、与えられた時間を使って、より遠くへ逃げるべきではないだろうかと考えるからだ。なまじ余裕があるばかりに、荷物をまとめるのに時間を費やしてしまっている。これによって結局は出発時間が遅れる。さらに重い荷物は移動速度を低下させる。炎龍に追いつかれてから荷物を捨てても、もう遅いのだ。(Chapter 3: 76)

Lelei memperhatikan para pengungsi seperti sedang mempelajarinya.

Sang guru pun berkata

“Siapapun dihadapan Anak pandai sepertimu, akan terlihat seperti orang bodoh”

“Sudah tahu Naga Api akan menyerang, tetapi orang-orang masih belum bisa melarikan diri meninggalkan harta bendanya. Memang, sudah menjadi naluri manusia disaat mengungsi membawa barang apapun yang diinginkan selama masih bisa dibawa”

“Sudah menjadi naluri manusia katamu, berarti mereka tetaplah orang-orang bodoh”

“.....”

Lelei tidak bisa menyangkal perkataan gurunya.

Kalau memang benar mengaggap nyawa itu penting, gunakan waktu yang ada, kabur sejauh mungkin. Jika seperti ini waktu untuk berangkat jadi akan terlambat, ditambah lagi berat barang bawaan akan menurunkan kecepatan kereta, dan setelah diburu oleh Naga Api membuang barang agar menambah kecepatan pun menjadi percuma.

Dari kutipan diatas kepandaian lelei diakui oleh gurunya sendiri terlihat dari

ungkapan 「賢い娘よ、」. Ditambah dengan ditunjukkannya kemampuan analisis

Lelei terhadap lingkungan sekitar yang terdapat pada kalimat 「 だけど、避難先

での生活を考えれば」. Dalam kalimat tersebut terdapat kata 「考えれば」 yang

menunjukkan kondisi seseorang sedang memikirkan ulang sesuatu untuk mencari

sebuah jawaban. Peran memikirkan ulang sesuatu hal biasanya dilakukan oleh

sesorang yang memiliki kemampuan intelejensi tinggi atau terpelajar.

#### 4. Shino Kuribayashi

Kuribayashi adalah personil Jietai berpangkat sersan satu salah satu anggota dari

Regu tiga dibawah kepemimpinan Itami. meskipun demikian Kuribayashi tidak

memiliki rasa hormat kepada Itami karena kepribadian *otakunya*. Ia mendedikasikan penuh dirinya agar dapat menjadi seorang Ranger dan masuk kedalam Pasukan Khusus. Karena itu ia selalu meju ke garis depan dalam berbagai pertempuran. Memiliki ambisi menjadi seorang ranger membuatnya menjadi pemberani.

a. Pemberani

Saat membantu mempertahankan gerbang timur kota Italica yang diserang oleh para bandit, Kuribayashi langsung menyerbu seorang diri begitu selesai memperbaiki bayonetnya tanpa menunggu intruksi dari Itami.

栗林も、富田も、<sup>さけん</sup>差遣している。銃剣の柄を掌底で二度叩いて装着を確認する。

互いに見合わせ安全装置を『ア』より『レ』へと捻る。「はなれるないよ」と告げて、前進を始めた。

だが真っ先に、<sup>てっぽうだま</sup>鉄砲玉みたいに突っ込んでいたのは黒林だった。伊丹と富田は「ちょっと、あの馬鹿女」と呟きつつむ、距離あけないように人垣をかき分けて懸命に追う。(Yanai Takumi, 2006: 267)

Kuribayashi dan Tomita memasang bayonet mereka lalu mengetuknya dua kali memastikan kalau sudah siap digunakan.

Mereka saling melihat sesaat lalu memindahkan pengaman senjata mereka dari mode “Aman” ke “otomatis”. Itami memerintahkan “tetap bersama”, kemudian mereka mulai menyerang maju.

Namun tetap saja yang melesat terlebih dahulu seperti peluru adalah Kuribayashi.

Itami dan Tomita bergumam “Tunggu!, dasar cewek bodoh”, lalu mereka menyusul agar tidak tertinggal.

Dari kutipan diatas, keberanian Kuribayashi terlihat pada kalimat 「だが真っ先に、鉄砲玉

みたいに突っ込んでいたのは黒林だった。」 Pada kalimat ini terlihat jelas

bahwa Kuribayashi melesat ke medan pertempuran seorang diri, menunjukkan

bahawa ia bukanlah seorang penakut.

## 5. Mari Kurokawa

Kurokawa adalah salah satu medis Jietai berpangkat sersan satu, memiliki tubuh yang tinggi dan cantik. Disisi lain terkadang ia adalah sosok yang sarkastis terutama pada Itami. Ia mencurigai keputusan-keputusan Itami memiliki maksud tersembunyi yang berhubungan dengan hobi otaku yang dimilikinya. Namun kurokawa juga sosok yang sangat perhatian terhadap orang-orang yang dalam pengawasannya terutama seorang sipil.

### a. Sarkastis

Kalimat sarkastis kurokawa kepada Itami keluar ketika regu Itami menemukan Tuka yang tidak sadarkan diri di desa Elf di tengah hutan yang sudah habis terbakar akibat serangan Naga Api. Kurokawa mencurigai motif Itami menyelamatkan Tuka berhubungan dengan hobi otaku Itami.

「見たところココの集落は全滅してるし、助け出してものを放り出していくわけにもいかないでしょ。わかりました、保護と言うことにして彼女をお持ち帰りましょ」  
黒川はニッコリと笑った、この女の側にいると時間がゆっくりと流れているような気がして来るから下思議だ。

「二位ならばそうおっしゃって下さると思っていたわ」

「それって、僕は人道的だからでしょ？」

「さあ？ どうでしょうか、特殊の趣味お持ちだからとか、あの娘はエルフだからとか、色々と理由を上げては失礼になると存じます」 (Yanai Takumi, 2006: 66)

“Kelihatannya seluruh desa sudah rata dengan tanah, dan kita tidak bisa meninggalkan begitu saja orang yang sudah kita selamatkan, baiklah, kita akan membawanya pulang”

Kurokawa tersenyum kecil, Itami merasa waktu berjalan sangat lambat ketika berada disamping wanita ini.

“Saya sudah menduga Letnan akan berkata demikian”

“itu berarti aku masih memiliki rasa kemanusiaan bukan?”

“Bagaimana ya? Mungkin saja karena anda memiliki ketertarikan khusus, atau mungkin karena anak ini seorang elf, akan jadi tidak sopan jika saya mengatakan lebih dari ini”

Sifat sarkastis Kurokawa dari kutipan diatas terlihat pada kalimat berikut 「さあ? どうでしょうか、特殊の趣味お持ちだからとか、あの娘はエルフだからとか、色々と理由を上げては失礼になるかと存じます」. pada kalimat ini terdapat kata 「特殊の趣味」 yang merupakan sindiran bagi Itami karena merujuk pada hobi otaku yang dimilikinya.

#### b. Peduli

Meskipun mencurigai keputusan Itami untuk membawa pulang elf yang selamat dari bencana yang melanda desanya, sebagai tim medis Kurokawa tetap merawatnya dengan baik.

黒川がエルフの少女の血圧や脈を踏って、首を傾げながら呟いた。

「エルフの標準<sup>ひょうじゅんけつあつ</sup>血圧ってどのくらいでしょ? 脈拍は?」などと尋ねてきて伊丹は閉口させながらも、バイタルの数値は安定している。人間を基準とするならばいけれど、と 報告していた。

「大丈夫かな?」

「呼吸は落ち着いてますし、血圧も脈拍、体温とも安定。不自然に汗をかくといものないですし.....人間ならば、大丈夫と申し上げたいところなのですが」

エルフの生理学など知らない黒川としてはそう答えるしかない。... (Yanai Takumi, 2006: 67-68)

Kurokawa memeriksa tensi dan tekanan darah si gadis elf, dia bergumam sambil memiringkan kepala

“Kira-kira berapa ya standar tensi dan tekanan darah untuk elf” ia bertanya-tanya, namun Itami hanya terdiam, tanda-tanda vitalnya mulai stabil, tetapi masih terbilang rendah jika menggunakan ukuran manusia, begitulah laporan Kurokawa.

“Apa dia akan baik-baik saja?”

“nafasnya sudah stabil, tensi dan tekanan darahnya juga, suhu tubuhnya juga sudah normal. Dia tidak berkeringat secara alami, untuk manusia normal ini bisa dibilang aman.”

Kurokawa yang tidak tahu fisiologi dari tubuh elf, hanya bisa menjawab seperti itu.

Dalam kutipan diatas sifat perhatian Kurokawa terlihat pada kalimat 「黒川がエルフの少女の血圧や脈を踏って」. dimana ia sedang memeriksa keadaan tubuh si gadis elf.

## 6. Pina Co Lada

Pina adalah putri Kekaisaran yang menguasai wilayah di dunia lain. Ia diceritakan sebagai putri ke 3 yang akan menjadi salah satu calon pewaris tahta kekaisaran. Ia bertemu dengan jietai dari regu Itami ketika berada di Italica, setelah mengikuti kabar-kabar yang ada di desa-desa tentang pasukan orang-orang hijau yang berhasil mengalahkan Naga Api. Pina adalah seorang putri yang pantang menyerah.

### a. Pantang menyerah

Putri Pina yang kebetulan sedang berada di Italica dalam perjalanannya ke bukit Arnus ikut membantu memimpin perang mempertahankan kota dari serangan para bandit. Pina terpaksa bertahan dengan pasukan seadanya yang terdiri dari pengawalnya dan pasukan sukarela dari warga kota yang dipersenjatai melawan para bandit bekas pasukan gabungan terlatih dari kerajaan-kerajaan yang kalah perang di bukit Arnus. Ketika serangan dari para bandit reda dan sedang beristirahat, salah satu kepala pelayanya menyarankan agar bernegosiasi dengan para bandit untuk menghindari korban namun Putri Pina menolak dan lebih memilih untuk tetap berjuang.

「高女殿下、どうやら守りきることが出来たようですね」  
「まだまだ。奴ら、またすぐに襲って来る」

「連中と戦わずにますことはできないのでしょうか？ 話し合いでなんとか」

「争いけるのは簡単だぞ。城門を開け放って、街の住民も財貨も食べ物も何もかも、連中の手に委てしまえば良いのだ」  
争い事を避けたい一心の老執事は、ピニヤの言葉にを見たのか、ほっとしたような表情をする。

「そのかわり全てを奪われ、男は殺されるだろう。若い娘は奴隷だろうが、その前に多分きつと、いや必ず凌辱されるぞ。妾などは見ての通り佳い女のですな、野盗共が寄ってたかって群がってくる。一人や二人ならなんとかなるかもしれないが、五十人百人を相手にして正気を保つ自信はないぞ。時に、ミュイ伯爵令嬢はどうかかな？」

「み、ミュイ様はまだ十一歳ですぞ」

「そういう幼い少女が好きという変態がいるかも知れないぞ.....いや、きつといる、必ずいるな.....でもいないことを神に祈って、敵を対して城門を放ってみるか？」  
老執事は額の汗をぬぐいつつ、呻くように言った。

「で、殿下。あまり、虐めないでくださいませ」

「ならば、戦い叱るまい？ 平和を求めて、相手の言いなりになるのも道の一つだが、それは結局の所、滅びの道だ。戦は忌むべきものだが、それを避けることのみ考えると破局の所全てを失うのだ。ならば、齒を食いしばって戦うしかない」(Yanai Takumi, 2006:209-210)

“Yang mulia, tampaknya kita berhasil terselamatkan”

“Masih belum, mereka masih akan datang menyerang lagi”

“Apa kita bisa slesaikan semua ini tanpa harus melawan mereka? Bernegosiasi misalnya?”

“Mudah saja jika kita ingin menghindari konflik, buka gerbang utama, berikan harta benda dan makanan kalian pada mereka”

Kepala pelayan yang sangat ingin menghindari konflik, setelah mendengar kata-kata Putri Pina dia terlihat merasa lega.

“sebagai gantinya, semuanya akan diambil, laki-laki akan dibunuh, wanita muda akan dijadikan budak, sebelum itu mungkin, tidak.. pasti akan disiksa. Selir dan yang lainnya adalah wanita istimewa, para bandit akan datang dan berkumpul, kalau hanya satu atau dua orang saja aku masih bisa menanganinya, tapi aku sudah tidak yakin lagi jika harus melayani 50 atau 100 orang. Kira-kira apa yang akan terjadi dengan tuan putri Myui?”

“Pu, Putri Myui kan baru berusia 11 tahun”

“Mungkin saja ada dari mereka hidung belang yang suka dengan gadis muda, ... tidak, pasti ada. Jadi apa kita mau berdoa saja semoga tidak ada dan membuka gerbang utama?”

peluh mengalir di dahi kepala pelayan tua itu, lalu diusapnya.

“Yang, Yang mulia tolong jangan takuti hamba”

“Maka, jalan satu-satunya hanyalah berjuang, mewujudkan perdamaian, mencoba bicara dengan mereka hanya akan membuka satu jalan, jalan menuju akhir, yaitu jalan kehancuran. Perang memang sebuah kekejaman, jika kita menghindari semua itu, dengan memikirkan akhirnya saja terasa mengerikan. Maka, yang bisa kita lakukan adalah menggertakan gigi dan berjuang!”

Berdasarkan kutipan diatas terdapat kalimat 「ならば、齒を食いしばって戦うしかない」 yang menunjukkan bahwa putri Pina merupakan sosok pejuang yang tidak mudah menyerah. Hal ini diperkuat pada pernyataanya yang tidak ingin menyerah pada keadaan yang tertera pada kalimat 「平和を求めて、相手の言いなりになるのも道の一つだが、それは結局の所、滅びの道だ。」 Pada kalimat ini Pina mempertegas bahawa tidak akan ada jalan keluar jika berunding dengan para bandit.

## 7. Molt Sol Augustus

Molt adalah Kaisar dari kerajaan di wilayah khusus yang merupakan ayah dari Pina, Raja Molt memiliki sifat yang licik dalam kepemimpinanya terhadap kerajaan.

### a. Licik

Raja molt memanfaatkan kekuatan jietai untuk menyingkirkan kerajaan-kerajaan di sekitarnya agar tidak menjadi ancaman bagi kekaisaranya. Dengan membentuk pasukan gabungan untuk menyerang Jietai yang dinyatakan sebagai musuh yang datang dari balik gerbang. Diceritakan oleh raja Duran ketika sedang dikunjungi oleh Putri Pina.

「儂はずっと考えていた、何故、皇帝は<sup>れんごうしょおうこくぐん</sup>連合諸王国軍をこの戦いに呼び集めたのか.....こうなってみて初めてわかった。皇帝はこうなることを知っていたのだ。おそらく帝国の兵も、敗亡し帝国軍は損害を負っていたはず.....<sup>けんざい</sup>健在な我らは目障りであったのだろう。つまりは、皇帝は我らの始末を敵に押しつけたのだ」

<sup>けいしやう</sup>継承をつけずに、ただ「皇帝」と呼ぶ声にデュランの怒りが込められていた。どうせ死んでいく身だ。ならば、言いたいことを言わせて貰う。そんな気持ちが込まれていた。

「姫、知らなかったとは言わせてませぬぞ。姫とて帝国の軍に身を置かれる立場。帝国軍がアルヌスの敵と戦いどうなったのか.....ご存じであられたはず」

「はい、確かに帝国軍が以前、敗れ去ったことは存じておりました。しかし、しかしです。どのような敵が持ち受けているのかも知れずに、ただ諸侯をアルヌスに差し向けたなど全く存じませんでした.....」

「行かれを姫。<sup>ふじつ</sup>不実の鎧を纏い、<sup>ぎまん</sup>欺瞞の剣を片手に戦ら<sup>はいご</sup>背後に立たないでいただきたい。連合諸王国軍は、このを守るために最後の最後まで戦い抜きました。だが、<sup>わし</sup>儂らの最大の敵は、なんと背後におった。帝国こそが戦らの敵だなのだ。姫、重ねてねてう。早く行かれて。(Yanai Takumi, 2006: 159-160)

“Saya selalu berfikir, kenapa Kaisar membentuk pasukan gabungan untuk berperang... Dan setelah jadi begini akhirnya saya mengerti. Kaisar sudah tahu kalau akan jadi seperti ini. Kemungkinan setelah pasukan kekaisaran dikalahkan dan melihat kami disini masih dengan kondisi kekuatan penuh pastilah terlihat sangat mengganggu pemandangan. Dengan kata lain, Kaisar ingin agar musuh menghancurkan kami semua.”

Duran sama sekali sudah tidak menunjukkan rasa hormatnya untuk membicarakan kaisar. Dengan tubuhnya yang sudah sekarat, ia merasa apa yang ingin dikatakan maka harus ia katakan.

“Putri, Jangan katakan anda tidak mengetahui semua ini? Putri, coba posisikan diri anda jika sebagai kekaisaran itu sendiri. Bisa anda bayangkan apa yang terjadi ketika pasukan kekaisaran berhadapan dengan musuh di bukit Arnus”

“iya, memang benar sebelumnya pasukan kekaisaran benar-banar telah dikalahkan. Tetapi, aku tidak tahu musuh seperti apa yang menunggu kita disana? Bahkan dengan mengirimkan pasukan gabungan saja bisa berakhir seperti ini”

“Pergilah Putri, saya tidak ingin seseorang berada dalam zirah penuh kepalsuan dan berpedang kebohongan hanya untuk berdiri dibelakangku. Demi melindungi benua ini, pasukan gabungan telah berjuang sampai dengan titik darah penghabisan. Namun, tak disangka ternyata musuh

terbesar kami ada dibelakang kami. Kekaisaran itu sendirilah musuh terbesar kami, Putri saya katakan sekali lagi, Cepat pergilah!”

Sifat licik raja Molt pada kutipan diatas diungkapkan oleh raja Duran pada kalimat 「健在な我らは目障りであったのだろう。つまりは、皇帝は我らの始末を敵に押しつけたのだ」。 Dalam kalimat ini terlihat niat licik raja Molt yang ingin menyingkirkan ancaman dari kerajaan sekitar dengan dalih membentuk pasukan gabungan dan membiarkan mereka dimusnahkan oleh Jietai.

### 3.1.3. Alur atau Plot

Plot atau alur adalah kejelasan antar peristiwa yang diceritakan secara linear dan berhubungan agar memudahkan pemahaman terhadap cerita. Alur yang digunakan dalam light novel Gate : Jietai kanochi nite kaku tatakaeri chapter 1 sampai dengan 12 adalah alur campuran. Hal tersebut terlihat saat cerita diawali dalam cerita terjadinya serangan setelah terbukanya gerbang dari dunia lain di distrik Ginza, Tokyo.

Itami Youji yang kebetulan berada di tempat yang sama terjadinya serangan turut membantu mengevakuasi warga dan menghentikan serangan. Berbagai macam konflik pada tengah cerita terjadi setelah pemerintah Jepang memutuskan untuk mengirimkan Jietai ke dunia dibalik gerbang guna melakukan investigasi. Ditengah investigasi regu itami mendapati seekor naga api yang sedang menyerang sebuah desa ditengah hutan, setelah diselidiki regu Itami hanya mendapati seorang elf yang terbaring didalam sumur lalu mereka menyelamatkannya.

Kemudian Jietai membantu warga desa lain untuk mengungsi sebelum Naga Api turut menyerang desa lainnya. Selama dalam perjalanan pengungsian mereka

bertemu dengan Rory sang utusan dewa perang dan kematian, tak lama setelah itu regu Itami yang sedang memandu pengungsian dipaksa menghadapi Naga Api, setelah berhasil selamat dari serangan Naga Api dengan sedikit bantuan Rory mereka kembali ke pangkalan dengan membawa sebagian pengungsi yang sudah tidak memiliki saudara lagi.

Putri Pina yang sedang mencari informasi tentang pasukan Jietai bertemu dengan Raja Duran, salah satu korban selamat dari pasukan gabungan yang dibentuk Kaisar Molt untuk melawan Jietai. Dari sini cerita mengalami sorot balik untuk memperjelas penyebab pasukan gabungan mengalami kekalahan ketika menyerang Jietai yang berhasil menguasai area disekitar gerbang di bukit Arnus, melalui kisah raja Duran kepada Pina.

Kemudian cerita berlanjut dengan keputusan Putri Pina untuk melanjutkan perjalanan dan terhenti di kota Italica sebelum sampai di bukit Arnus. Di Italica putri Pina bertemu dengan regu itami yang ingin menjual sisik naga guna mencari informasi sistem perekonomian di wilayah khusus. Kondisi Italica yang sedang diserang oleh para bandit membuat tujuan regu Itami sedikit tertunda.

Cerita berakhir pada chapter 12 dimana regu Itami berhasil membantu putri Pina mempertahankan kota dan berhasil melakukan perdagangan sisik naga. Regu Itami dan Jietai yang dianggap memenangkan pertempuran dengan para bandit akhirnya membentuk perjanjian damai dengan pihak Kekaisaran yang diwakilkan oleh putri Pina.

### 3.1.4. Latar

#### 3.1.4.1 Latar Tempat

##### A. Ginza

Distrik Ginza, Tokyo adalah tempat terbukanya gerbang dari dunia lain di Jepang. Munculnya pasukan dari dunia lain di Ginza menimbulkan banyak korban jiwa, kemudian kejadian ini disebut dengan insiden Ginza.

「ちょっとした地方都市一個分の人口が、失われたってことか」  
伊丹はこれを見て思った。  
銀座実験で攻めんできた敵は、約六万。(Yanai Takumi, 2006: 106)

“Hanya dalam sekejap orang-orang di kota, semuanya musnah”  
Itami memandangi kejadian didepan matanya.  
Musuh yang menyerang dalam insiden Ginza, sekitar enam puluh ribu orang.

##### B. Bukit Arnus

Salah satu misi Jietai adalah mempertahankan gerbang dengan membangun benteng di sekitar gerbang di bukit Arnus, karena gerbang tersebut adalah satu satunya jalan bagi mereka untuk kembali pulang ke Jepang.

『門』周辺を確保してからおよそ三週間。昼夜を問わない施設科の活躍によって、アルヌス丘は強固な防塞へと変貌していた。(Yanai Takumi, 2006: 106)

Sudah tiga minggu sejak Jietai berhasil menguasai area sekitar gerbang. Mereka bekerja tak kenal lelah siang dan malam, kini bukit Arnus berubah menjadi benteng yang sangat kokoh.

##### C. Ula Pianca / Teikoku Koujou

Ula Pianca adalah Istana Kekaisaran tempat Raja Molt beserta keluarga dan pasukanya berada. Saat itu Kaisar Molt mengadakan pertemuan prihal kekalahan pasukan kekaisaran yang dikirim untuk menyerang bukit Arnus yang dikuasai Jietai.

ウラ・ピアンカ（帝国皇城）

皇帝モルトの皇城、毎日数百人の諸侯・貴族が参勤。  
、やが、にするとともに、政治を雑事でもあるかのように行っていた。  
会議では優雅に踊り、美食に耽り、賭け事や恋愛遊戯といった  
遊興を楽しみつつ、機場で少しばかり話し合う.....という感じである。  
軍を派遣するかどうか、貴族達が狐狩りの獲物でめるということ  
もあった。(Yanai Takumi, 2006: 38)

Ula Pianca (Kastil kekaisaran)

Setiap hari ratusan dari para raja dan bangsawan mengunjungi kastil kaisar Molt.

Para senat, bangsawan, dan orang-orang istana mereka turut berpartisipasi, mereka membicarakan berbagai macam masalah politik.

Di dalam pertemuan terdapat tari-tarian, makanan yang lezat, perjudian, dan pacaran sebelum memulai pembicaraan.... mereka sudah terbiasa dengan semua itu. Para bangsawan bisa saja menyebarkan pasukan itupun berdasarkan perburuan yang dilakukan.

#### D. Hutan

Bekas desa elf ditengah hutan yang terbakar habis akibat serangan Naga Api. Regu

Itami tiba di tempat ini segera setelah api dari naga padam akibat hujan.

森は、すっかり見通しが良くなっていた。  
木の葉は全て焼けおち、立木は炭となる果てていた。  
黒い地面からは、ブスブスと煙が上がっている。  
地面にはまだ熱がのこっていて、半長靴の中がじんわりとあったかい。

「これで生存者がいたら奇跡っすよ」(Chapter 2: 52)

Pemandangan dalam hutan mulai terlihat jelas.

Semua dedaunan terbakar habis, pepohon menjadi arang.

Asap keluar dari permukaan tanah yang sudah berwarna hitam.

Permukaan tanah masih terasa panas, kaki mereka bisa merasakannya dari dalam boots.

“Jika masih ada korban selamat, itu pasti sebuah keajaiban”

## E. Desa Coda

Desa tempat regu itami mencari informasi sistem sosial yang berlaku di wilayah khusus, regu Itami kembali mengunjungi desa ini setelah menemukan Tuka, korban selamat dari serangan Naga Api yang membakar habis desanya.

コダ村の人々は、「何だお前ら、また来たのか」という感じで伊丹達を歓迎するでなく、とって嫌悪<sup>けんお</sup>するわけでもなく、なんとなく迎え入れた。

伊丹は村長に話しかけ、教えて貰ったとおり森の中に集落<sup>しゅうらく</sup>があったが、そこは既にドラゴンに襲われて焼き払われていた、というようなことを辞書を見ながらたどたどしく説明した。(Chapter 2 :68)  
Penduduk desa Coda menghampiri regu Itami “Aah, Ternyata kalian kembali keisni” mereka hanya menyapa biasa tidak menyambut ataupun merendahkan.

Itami pun bicara dengan pemimpin desa, sesuai yang sudah diberitahukan di dalam hutan memang ada sebuah desa tetapi semuanya sudah terbakar habis diserang naga, dia menjelaskan demikian sambil melihat kamus yang dipegangnya.

Latar yang bertempat di desa Coda menurut kutipan diatas dapat dilihat pada

kalimat コダ村の人々は、「何だお前ら、また来たのか」という感じで伊丹達を歓迎するでなく、とって嫌悪するわけでもなく、なんとなく迎え入れた。

Dalam kalimat tersebut jelas menyampaikan bahwa penduduk desa Coda menyapa Jietai yang kembali ke desa mereka. Kemudian diperkuat dengan adanya pemimpin desa yang berbicara dengan Itami pada kalimat berikut 「伊丹は村長に話しかけ」. Dengan adanya penduduk dan pemimpin desa pada tempat yang sama jelas membuktikan bahwa peristiwa tersebut terjadi di desa Coda.

## F. Kota Italica

Kota yang bertempat strategis dan menjadi pusat perdagangan serta ekonomi kekaisaran. Diceritakan Putri Pina yang mendengar Italica diserang ia langsung membantu kesana karena disangka diserang oleh pasukan asing dari balik gerbang. Ternyata hanyalah segerombolan bandit bekas pasukan gabungan yang melarikan diri.

「姫様、何でわたしたち、こんなところで盗賊を相手にしてるんですか？」

ハミルトンは責めるような口調で苦情を言い放った。いささか無礼ではあるが、言わずにいられない気分だった。

「仕方ないだろう！異世界の軍がイタリカ攻略を企てていると思ったんだからっ！お前達も賛同したではないか。」(Yanai Takumi, 2006: 106)

: 96-97)

“Tuan putri, kenapa kita malah melawan para bandit disini?”

Hamilton mengeluh dengan nada seolah sedang menyalahkan, tidak sopan memang tetapi ia harus mengatakanya

“mau bagaimana lagi? Ku pikir pasukan dari dunia lain akan menyerang Italica, kalian semua juga begitu kan?”

### 3.1.4.2 Latar Waktu

#### A. Abad 21

Pada light novel diceritakan JSDF masih menggunakan helikopter OH.1 yang sampai dengan tahun 2014 masih digunakan oleh pasukan pertahanan Jepang. Terlihat dalam light novel helikopter OH.1 masih digunakan dalam misi pengintaian dan pemetaan di balik gerbang.

前進して一定の地域を確保にしても、『門』<sup>しゅうへん</sup>周辺だけを確保し続けるにしても、さらに進んで敵と交渉するにしても、今後の方針<sup>ほうしん</sup>を定めるには情報が不足しちるのである。幸いにして OH.1 型へりが撮ってきた航空写真から周辺の地図は起こすことができた。従って、次はどんな人間が住んでいるか、人口や人種、<sup>さんぎょう</sup>産業、<sup>しゅうきょう</sup>宗教そして

政治形態がどのようになっている、そして住民はどんな性格はどいうものかの調査<sup>ちょうさ</sup>をしたいところだ。(Yanai Takumi, 2006:31)

Agar dapat mengamankan sejumlah wilayah, mempertahankan area di sekitaran gerbang, bernegosiasi dengan musuh, dan menyiapkan kebijakan-kebijakan kedepannya dibutuhkan berbagai informasi. Untungnya, dengan menggunakan helikopter jenis OH.1 dapat digunakan untuk mengambil gambar udara untuk membuat peta. Dengan demikian, selanjutnya dapat dilanjutkan dengan investigasi pada bagaimanakah populasi, ras, industri, agama, lalu sistem politik, dan perilaku warganya.

Dari kutipan diatas pada kalimat 「幸いにして OH.1 型へりが撮ってきた」. menunjukkan bahwa pasukan Jietai pada cerita masih menggunakan helikopter jenis OH.1. Dengan adanya helikopter OH.1 sendiri membuktikan bahwa latar waktu pada cerita adalah abad 21.

#### B. Abad Pertengahan

Dunia lain atau yang disebut wilayah khusus oleh pemerintah Jepang belum memiliki kemajuan teknologi modern. Hal ini terlihat masih digunakannya kuda dan gerobak sebagai alat transportasi utama.

村の中心部にさしかかると、みちは馬車の列で渋滞が出来ていた。  
「この先は、いったいどうなっているのかね？」  
いつまでも動かない馬車の列に苛立ってか、師匠は進行方向から来た村人に声をかけた。  
「これはカトー先生。レイも、今回は大変なことになったね。実は、荷物の積み過ぎで、車軸がへし折れた馬車が道を塞いでいるんです。みんなであつづけてますが、しばらく時間がかかりますよ」

Mereka pun sampai di pusat desa, namun barisan kereta kuda yang terhenti membuat macet jalanan.

“Kira-kira, apa yang terjadi didepan sana ya?”

Perjalanan mereka benar-benar terhenti, seseorang warga desa dari depan menyapa guru Lelei.

“Wah, master Kato, Lelei, sekarang kita sedang dalam masalah. Sebenarnya, ada salah seorang yang kelebihan muatan, poros rodanya patah dan terhenti akibatnya menutupi jalanan. Orang-orang sedang membereskannya, dan akan sedikit memakan waktu.”

### 3.1.4.3 Latar Sosial

#### A. Kehidupan masyarakat abad pertengahan

Pada cerita ini terlihat masa dimana tahanan masih dianggap sebagai penjahat dan sering tidak diberikan perlakuan secara manusiawi sebagai hukumnya. Hal ini terdapat pada situasi ketika Hamilton salah satu bawahan Putri Pina membacakan perjanjian dan Jietai meminta agar tahanan diperlakukan secara manusiawi. Namun mereka masih belum mengenal istilah memperlakukan tahanan secara “Manusiawi”, seperti yang terdapat dalam kutipan berikut.

「イタリカの復興ふっこうに労働力が必要という貴女あなたの意見は了解した。それがこちらの習慣なのだろうが、せめて人道的に扱う確約を頂き情報収集たい。我々としてはの為に、数名の身柄が得られればよいので確保されている捕虜の内。三～五名を選出して連れ帰ることを希望する。以上約束して頂きたい」

「ジンドウテキという言葉の意味がよく理解りかいできないが.....」  
苦勞するレイだ、無表情の彼女が額に汗して、意味を伝えようとしている。

曰く「友人、親戚、知り合う者に対するように、無碍に扱わないことと解される」と彼女なりの理解で説明するのだが、ハミルトンは眉まゆを寄よせるばかりだ。

「私の友人や親戚しんせきが、そもそも平和に暮らす街や集落を襲い、人々を殺め、略奪などするものか！」(Yanai Takumi, 2006:275-276)

“Kami paham jika kalian membutuhkan pekerja untuk membangun ulang Italica, mengenai hal itu, setidaknya kami harap kalian dapat memperlakukan mereka secara manusiawi. Kami akan mengambil beberapa orang sebagai tawanan untuk menggali informasi. Sekitar tiga sampai lima orang akan kami bawa pulang. Sekian perjanjian dari kami”

“Kami tidak paham yang dimaksud dengan ‘manusiawi’...”

Lelei berfikir keras, dirinya yang tanpa ekspresi dan keringat menetes dari dahinya. Ia berusaha untuk menjelaskan.

Bisa dibilang “seperti saat kita memperlakukan teman, kerabat, atau seseorang yang kita kenal” Lelei menejalskan menurut pemahamannya, namun Hamilton tetap menyangkalnya.

“Akankah teman, dan kerabat kita akan menyerang kota dan desa yang damai hanya untuk membunuh dan menjarah!”

Dari kutipan diatas terdapat kalimat 「ジンドウテキという言葉の意味がよく理解できないが.....」. kalimat tersebut menunjukkan bahwa peradaban pada cerita masih belum mengerti perlakuan manusiawi. Perlakuan manusiawi sendiri adalah bentuk nyata dari Hak Asasi Manusia yang belum dikenal pada abad pertengahan.

### 3.1.5. Sudut Pandang

Menurut peneliti sudut pandang yang digunakan dalam light novel Gate : jietai kanochi nite kaku tatakaeri adalah sudut pandang orang ketiga atau yang sering disebut dengan gaya “dia”. Dalam gaya “dia” ini narator merupakan seseorang yang berada diluar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh dalam cerita dengan menyabut nama, atau kata gantinya seperti, ia, dia, dan mereka seperti dibawah ini.

1. 伊丹耀司二等陸尉（三十三歳）はオタクであった。現在もオタクであり、将来もきっとオタクであり続けるだろうと自認している。(Yanai Takumi, 2006; 25)  
Letnan dua Itami Youji, berusia 33 tahun. Sekarang ia adalah seorang Otaku, begitupun dimasa yang akan datang akan tetap menjadi seorang otaku.
2. 伊丹はその二両目の高機動車に乗っていた (Yanai Takumi, 2006: 47)  
Itami berada di HMV pada mobil ke dua.
3. 遊戯用空気銃の BB 弾は、当たったからといって死ぬわけではないが、それでも弾を浴びせられるのは嫌なものである。銃弾が効かないほどの強固な装甲に覆われていても、生き物ならば必ず感覚があるはず。伊丹は、部下達に絶え間ない射撃を命じた。(Yanai Takumi, 2006: 108)  
Layaknya peluru BB dari *air soft gun*, kena pun tidak akan berarti mati, meskipun begitu dengan dihujani peluru pastilah sangat menjengkelkan. Meskipun naga memiliki tubuh kuat yang mampu memantulkan peluru, tetap saja dia adalah makhluk hidup yang memiliki indra peraba. Itami memerintahkan kepada anak buahnya untuk terus menembak.

## 3.2 Proses Ekranisasi

Selama proses pelayar putihan atau pemindahan dari cerita yang semula disampaikan melalui teks diubah menjadi cerita yang disampaikan melalui gambar gerak pastilah akan mengalami berbagai perubahan seperti penghilangan atau pengurangan, penambahan, dan perubahan. Berikut adalah pembahasan proses ekranisasi dari *light novel* ke anime GATE : Jietai Kanochi nite kaku tatakaeri chapter 1 sampai 12

### 3.2.1 Pengurangan atau Penciptaan

#### 3.2.1.1 Bagian Alur

##### A. Pembantaian Keluarga

Diceritakan dalam *light novel* pada bagian ini salah satu keluarga dari desa Coda mencoba meninggalkan desa kabur dari serangan Naga Api tidak bersama-sama dengan warga desa lainnya, kemudian ditengah perjalanan di malam kedua mereka dihadap oleh para bandit, laki-laki dari keluarga itu dibunuh lalu istri dan anak perempuannya dibawa pergi oleh para bandit.

だから村人達が止めるのも聞かず、だけで村を出たのである。

くが現れたのは、村を出て二日目の夕刻だった。

男は、をひたすらった、の馬車がそんなに速く走れるはずもない。

らしい抵抗をすることも出来ず、一家はの盗賊達に取り囲まれてしまった。

男はあっさりと殺され。家財と、妻と娘を奪われたのだった。(Yanai Takumi, 2006: 90)

kemudian, mereka mengabaikan orang-orang desa yang meminta untuk berhenti, mereka pergi meninggalkan desa.

Naasnya mereka bertemu dengan para bandit, pada malam kedua setelah mereka pergi meninggalkan desa.

Si laki-laki berusaha memacu kuda ternaknya. Kereta kuda yang sudah penuh dengan barang-barang itu tidak dapat berlari dengan kencang. Mereka juga tidak dapat melawan balik para bandit, keluarga itu pun tertangkap oleh para bandit berkuda.

Si laki-laki dibunuh, harta, istri, serta anak perempuannya dibawa pergi.

Dihilangkannya adegan ini menurut peneliti tidak akan mengganggu jalannya alur cerita, karena tidak memiliki hubungan langsung dengan masalah utama pada alur cerita, yaitu konflik antara Jietai dengan pihak Kekaisaran.

#### B. Rory menghukum bandit

Diceritakan Rory sedang memburu para bandit yang sudah menyerang sebuah keluarga yang pergi dari desanya, dalam perburuannya tersisa salah seorang bandit muda yang belum pernah melakukan aktifitas perbanditan, meskipun demikian Rory tetap menghukumnya dengan memerintahkan untuk menggali tiga lubang jenazah bagi dua orang jenazah korban perampokan dan pemerkosaan yang dilakukan oleh para rekan-rekan banditnya yang sudah dahulu dibunuh oleh Rory.

ロウリイは、<sup>れいけん</sup>霊験に命じる。墓穴を掘るようと。その数は三つ。青年は、道具がないと応じたが、母親から頂いた両手があるでしょう？ とロウリイにされてしまう。だから青年は荒野を引っくにして、穴を掘った。(Yanai Takumi, 2006: 92)

Rory memerintahkan dengan kejam, untuk menggali tiga lubang kubur. Pemuda itu, menanggapi kalau ia tidak memiliki alat untuk menggali, tetapi Rory menyangkalnya, bahwa ia telah diberi sepasang tangan dari ibunya, kemudian ia menggali lubang di tanah yang gersang itu.

Menurut peneliti pada bagian ini dihilangkan dalam anime karena bagian ini merupakan lanjutan dari bagian sebelumnya yang juga dihilangkan dalam proses ekranisasi sehingga tidak menimbulkan kerancuan pada cerita, selain itu kekejaman sosok Rory sang dewa kematian sudah terwakilkan saat Rory membantai habis para bandit lainnya. Jadi meskipun adegan ini dihilangkan penonton akan tetap merasakan kekejaman sosok Rory terhadap penjahat.

### C. Latihan rutin sebelum menjalankan tugas ke Italica

Setelah diubah kedalam bentuk anime terjadi penghilangan pada alur yang menceritakan latihan rutin yang dilakukan sebelum regu Itami pergi dengan misi perdagangan ke Italica.

そして、予備の弾や各種物資の積み込み作業を終えて、全員それぞれが**武器**を携行すると隊形の確認を行う。

桑原総長の号今で、横に、縦に、方陣に、隊形を素早く組む練習だ。間隔を広げたり、密集したり素早く行う動作も確認する。それぞれが連携し、警戒担当する邦楽の確認も徹底する。一人が欠けたら、誰がそれをカバーするのか、どう対処するのかも個々人は十分に理解しているはずだが、それでもなお繰り返して確認する。(Yanai Takumi, 2006: 179 – 180)

Setelah mereka selesai mengisi ulang amunisi dan material lainnya, seluruh anggota dengan senjata mereka memeriksa ulang formasi masing-masing. Dengan komando Sersan Mayor Kuwahara, mereka berlatih berganti-ganti formasi dengan cepat, mulai dari formasi horisontal, vertikal, dan formasi persegi. Mereka juga berlatih berkumpul dan menyebar. Bekerja sama saling mengawasi pada arah masing-masing. Jika salah seorang dari mereka tumbang mereka berlatih siapa yang harus menggantikan posisi beserta tugasnya, meskipun setiap individu dari mereka sudah paham akan hal ini mereka tetap harus tetap berlatih.

Dihilangkannya bagian ini setelah mengalami ekranisasi kedalam anime menurut peneliti adalah hal yang tepat, karena latihan ini hanyalah latihan rutin biasa dan tidak terjadi peristiwa khusus di dalamnya, jadi meskipun bagian ini dihilangkan tidak akan berpengaruh pada jalannya alur cerita.

### D. Pemusnahan bandit

Peristiwa yang dihilangkan selanjutnya setelah diekranisasi adalah peristiwa pemusnahan bandit didalam perjalanan mengirimkan bantuan militer ke kota Italica yang sedang diserang oleh para bandit. Dalam peristiwa tersebut diceritakan helikopter – helikopter jietai sedang terbang rendah dan mulai menyalakan pengeras suara, para bandit yang berada di sekitarnya berlarian, hujan peluru dan

roket ke arah para bandit pun tak terhindarkan, kondisi pemusnahan bandit pada daerah ini bagaikan lautan api.

AH-1 コブラからロケット弾が<sup>はっしや</sup>発射され、大地を炎が舐める。

天空から降り注ぐ<sup>じゅうか</sup>銃火が、盗賊集団をなぎ倒していく。

俯瞰する彼らの前に死角はない。隊員達は、大地に降り立つこともなく、機上から銃撃をもって盗賊集団の掃討を終わらせてしまうことだろう。(Yanai Takumi, 2006: 238 – 239)

Cobra AH-1 meluncurkan roket, dan membuat permukaan tanah menajdi lautan api.

Tembakan-tembakan terus diluncurkan dari langit dan menjatuhkan para bandit.

Dengan pandangan dari langit membuat jietai tidak memiliki titik buta. Para prajurit bahkan tidak perlu turun dari helicopter, hanya dengan duduk dan memegang senjata masing mereka dapat menjatuhkan para bandit.

Setelah diekranisasi peristiwa pemusnahan ini dihilangkan. Menurut peneliti hilangnya peristiwa ini tidak berdampak besar pada alur cerita karena peristiwa ini tidak ada hubunganya dengan tokoh utama. Meskipun dihilangkan penonton akan tetap menyaksikan dahsyatnya pertempuran dalam cerita setelah pasukan bantuan ini tiba di Italica.

### 3.2.2 Penambahan

#### 3.2.2.1 Bagian Alur

##### A. Upacara penghargaan

Pada pertengahan episode 1 terdapat penambahan adegan upacara penghargaan sebagai pahlawan Ginza dimana Itami mendapat kenaikan pangkat menjadi Letnan Dua karena ikut berpartisipasi menyelamatkan warga sipil dalam kejadian insiden Ginza



Gambar 1. Upacara pengangkatan Itami sebagai pahlawan Ginza (Episode 1 menit  
12.18 – 13.28)

男の人 : 今回このような事態に際して、彼は避難誘導と救命活動に奔走し、数多くの国民の命を救いました。銀座の英雄 二重橋の英雄と呼ばれた彼の活躍は、日本国民すべての誇りであります。

モデレーター : こうして 伊丹は二等陸尉へと昇進することとなった

Pria : Disaat bencana terjadi, pria ini terlibat langsung dalam proses evakuasi dan penyelamatan, yang menyelamatkan banyak nyawa. Keberaniannya, dikenal sebagai Pahlawan Ginza dan Pahlawan Nijuubashi, merupakan kebanggaan seluruh Jepang.

Moderator : Begitulah, bagaimana Itami dipromosikan menjadi letnan dua

Ditambahnya pengangkatan Itami menjadi letnan dua merupakan hal yang tepat karena dalam light novel pada chapter 1 halaman 28 diceritakan bahwa kondisi saat itu sedang kacau dan tidak ada yang dapat mengambil alih komando Jietai, namun Itami dengan tindakan insiatifnya sendiri tanpa menunggu komando turut andil dalam menyelamatkan warga sipil dengan mengarahkan warga untuk

mengungsi ke Istana Kekaisaran. Sudah seharusnya Itami mendapat penghargaan atas keberaniannya, dengan demikian membuat cerita menjadi tampak lebih nyata.

#### B. Keseharian Rutin Jietai sebelum memasuki gerbang

Pada menit ini ditambahkan adegan suasana latihan rutin Jietai, Itami menjadi sedikit terkenal karena mendapat kenaikan pangkat dan julukan sebagai pahlawan Ginza, dalam latihan rutin ini Itami bertemu dengan teman barunya Kurata, yang juga merupakan seorang otaku sama sepertinya, adanya kesamaan hobi ini membuat mereka berdua sangat akrab.



Gambar 2. Kurata memperkenalkan diri pada Itami (Episode 1 menit 13.30 – 13.40)

倉田 : 「あれ、誰かと思えば 有名人の伊丹二尉じゃないですか、自分 名寄駐屯地から来た倉田と申します」

Kurata : “Wah, aku kira siapa... bukankah ini Letnan Itami yang terkenal itu, aku disini dari kamp Nayoro, namaku Kurata”



Gambar 3. Kurata membicarakan kesamaan hobi mereka (Episode 1 menit 14.28 – 14.50)

倉田 : 「あの ところで 伊丹二尉 さっきまで内緒にして  
たんですが 俺 あの日 即売会に行ってたんで」  
Kurata : “Letnan Itami, ngomong-ngomong... selama ini aku  
merahasiakannya, hari itu aku ada di pameran itu“

Peneliti merasa ditambahkan adegan ini menjadikan cerita berjalan lebih jelas, karena disini Itami untuk pertama kalinya bertemu dengan teman hobinya yang nantinya menjadi rekan satu tim dalam ekspedisi di dunia lain. Selain itu dengan ditambahkan adegan ini juga dapat dirasakan oleh penonton kedekatan hubungan antar tokoh yang memiliki kesamaan hobi ini.

### C. Perbincangan di dalam pemandian air panas

Penambahan selanjutnya terjadi ketika Jietai membuka pemandian air panas untuk anggota dan para pengungsi, di dalam pemandian ini Lelei, Tuka, dan Rory saling berbincang tentang kisah mereka masing-masing.



Gambar 4. Lelei, Rory, dan Tuka saling berbincang (Episode 4 menit 12.51 – 15.47)

レレイ : 私はもともと流浪の民、ルルドの一族。だから水浴びぐらいしか… 神官様はお風呂があった？

ロウリー : ロウリイでいいわ。そうねえ、神殿には帝国式の豪華なお風呂があったわあ。けど 使徒として私は各地を巡ることを運命づけられた身。だからこんな辺境でお風呂に入れるなんて、驚いたわあ。

Lelei : Aku berasal dari suku yang berpindah-pindah, namanya Rurudo. Maka dari itu aku hanya mandi biasa... Apa Pendeta juga pernah mandi dalam ofuro?

Rory : Panggil aku Rory. Mengenai itu, Kuil memiliki ofuro yang mewah. Tetapi, sebagai pembawa ajaran aku harus bepergian ke berbagai tempat. Karena itu, aku terkejut dapat menemukan ofuro di tempat perbatasan seperti ini.

Setelah melalui proses ekranisasi menurut peneliti ditambahkan adegan perbincangan ini akan membuat penonton lebih mengenal latar belakang ketiga tokoh tersebut, meskipun pada adegan ini ketiga tokoh itu membicarakan tentang *ofuro* namun di dalamnya terdapat kalimat yang menunjukkan latar belakang mereka, proses penceritaan melalui dialog antar tokoh secara langsung akan menjadikan cerita tampak lebih natural daripada disampaikan oleh narator.

### 3.2.2.2 Latar

#### A. Gedung Departemen Pertahanan (Boeisho)

Pada episode 1 ditambahkan latar berupa gedung pertahanan pemerintah, dimana di gedung ini Itami menerima penghargaannya sekaligus kenaikan pangkat menjadi Letnan Dua setelah ia berhasil menyelamatkan banyak warga Ginza dari serangan pasukan dunia lain.



Gambar 5. Gedung Departemen Pertahanan Jepang

Ditambahkannya latar berupa gedung departemen pertahanan menurut peneliti adalah karena cerita di dalam anime mengalami perluasan alur yaitu ditambahkannya adegan kenaikan pangkat dan acara penghargaan yang diberikan kepada Itami Youji. Selain itu dipilihnya gedung pertahanan karena acara pada adegan tersebut adalah acara resmi dari satuan militer.

## B. Penambahan Ofuro di Kamp Pengungsian

Diceritakan pada episode 4 Jietai yang bertugas di wilayah khusus membuka pemandian air panas untuk umum, Rory mencoba memasuki pemandian itu tetapi ternyata sudah ada Tuka di dalamnya beserta dua anak kecil dari desa Coda, kemudian disusul Lelei yang ikut berendam akhirnya mereka berendam sambil mengobrol didalam pemandian tersebut.



Gambar 6. Pemandian di Wilayah Khusus

Dengan ditambahkannya tempat pemandian akan semakin menunjukkan keramahan pasukan pertahanan Jepang terhadap para pengungsi. Menurut peneliti tempat pemandian air panas dipilih karena terdapat penambahan adegan Tuka, lelei, dan Rory di pemandian air panas.

### 3.2.3 Perubahan

#### 3.2.2.1 Alur

##### A. Perubahan Dialog Presiden Amerika

Perubahan pertama yang terjadi adalah saat presiden Amerika sedang berbincang dengan staffnya karena tidak dapat ikut serta mengirimkan pasukan ke balik gerbang, dikhawatirkan Jepang akan menguasai sumber daya dari dunia lain seorang diri. Perubahan yang terjadi pada bagian ini adalah dipersingkatnya pembicaraan yang dibahas oleh presiden Amerika dan staffnya tersebut, ada pembahasan-pembahasan yang dihilangkan seperti pembahasan negara china dan Korea Selatan yang mengkritisi tindakan Jepang, yang digantikan dengan garis besarnya saja, yang berdurasi 45 detik pada episode 2 dari menit ke 13.46 sampai dengan 14.31.



Gambar 7. Presiden dan Staffnya berada di White House

大統領 : 「日本はいったい何をしているのかね？せっかく『門』の向こう側立ち入ったのに、亀みたいに立てこもっているのだなあ」

- スタッフ：「自衛隊には特別<sup>とくべつちいき</sup>地域の政治状況を見極め 要点を押さえる戦略しかありません」
- 大統領：「『門』とはフロンチアだ。あの向こうにあるのは手つかずの輪源、全ては宝の山と言うのに、どうだね、我が軍の派兵を検討するのは？」
- スタッフ：「良いことばかりではありません、落ち度ちを待っている国も多いのです、火中の栗は日本に拾わせるべきかと」
- 大統領：「我が国が共犯呼ばわりされる事態は避けるべきだな」
- Presiden：”Sebenarnya apa yang sedang dilakukan Jepang? Padahal sudah berhasil melewati gerbang, dan sekarang mereka hanya terdiam seperti kura-kura.”
- Staff：”Saat ini Jietai sedang menyelidiki politik dan situsai di wilayah khusus, serta mengamankan area di sekitar gerbang”
- Presiden：”Gerbang itu adalah perbatasan baru, di seberang sana terdapat sumber daya yang melimpah, semua itu adalah harta karun, bagaimana kalau kita juga mengirim pasukan kesana?”
- Staff：”tidak semuanya merupakan berita baik, ada banyak negara yang menunggu kekalahan Jepang, kita harus membiarkan Jepang yang mengambil resiko itu”
- Presiden：”Jangan samapai negara kita terlihat sebagai kaki tangan ya.”

Menurut peneliti perubahan panjang pembahasan ini diperlukan karena dengan demikian penonton anime masih dapat merasakan panasnya situasi politik dalam cerita tanpa harus memerlukan durasi yang berkepanjangan.

## B. Penyerangan pasukan aliansi

Pada bagian ini cerita mengalami kilas balik ketika pasukan aliansi yang dibentuk oleh kaisar Molt menyerang Jietai yang berada di bukit Arnus. Kemudian cerita itu dilanjutkan oleh raja Duran yang sedang dalam perawatan, raja Duran menceritakan kisah penyerangan pasukan aliansi kepada putri Pina yang menemui dirinya karena sedang mencari informasi tentang musuh yang dihadapi kekaisaran.



Gambar 8. Penyerangan pasukan gabungan (Episode 2 menit 4:38 – 10.50)

- デュラン : そろそろ戦いが始まる頃合いか
- 兵士 : 報告！アルグナ、モッドワン王国軍合わせて一万が丘に向かいました。続いてリィグウ侯国軍も
- Duran : Sudah saatnya pertempuran dimulai.
- Prajurit : Laporan! Pasukan Alugna dan Mudwan, total 10.000 orang, sudah memasuki bukit, disusul dengan pasukan kerajaan Ligu.

Setelah di ekranisasi ke dalam anime kisah penyerangan pasukan aliansi yang sebelumnya merupakan kilas balik dan dilanjutkan oleh raja Duran, kisah ini mengalami perubahan menjadi ditayangkan langsung tepat setelah raja Molt menerima berita kekalahan pasukan kekaisaran. Menurut peneliti diubahnya alur pada adegan ini agar penonton dapat menyaksikan urutan peristiwa secara runtut serta merasakan tegangnya peperangan secara langsung tanpa harus melalui kisah dari orang ketiga.

### C. Perubahan adegan Tuka

Perubahan selanjutnya yang terjadi adalah saat regu Itami tiba di Italica, mereka mendapati kota Italica sedang dalam penjagaan yang ketat, kemudain Lelei, Tuka, Rory, dan Itami perlahan mendekati gerbang utnuk meminta izin masuk, dalam adegan ini diceritakan Tuka merapal mantra sihir untuk melindungi Lelei dari serangan anak panah.



Gambar 10. Tuka dan Rory menemani lelei mendekati gerbang Italica (Episode 5, 10.25 – 10.45)

Setelah diekranisasi adegan ini mengalami perubahan, Tuka yang semula merapal sihir diganti hanya menemani berjalan saja, karena menurut peneliti jika dilihat dari cerita, adegan ini tidak perlu karena penonton akan tetap akan mendapatkan informasi tentang kekuatan sihir yang dimiliki Tuka dari kutipan putri Pina di saat melihat kedatangan mereka sebagai berikut.

ピニャ殿下 : エルフまで？聖魔導士と<sup>せいれいまほう</sup>精霊魔法の組み合わせは厄介だな

Putri Pina : Seorang elf? Seorang penyihir dan sihir roh adalah kombinasi yang merepotkan.

Pada kutipan tersebut Putri Pina menyebutkan 「精霊魔法」 yang berarti sihir roh dimana yang dimaksudkan adalah kemampuan sihir yang dimiliki Tuka.

### 3.2.2.2 Sudut Pandang

#### A. Perubahan sudut pandang penceritaan keluarga formar

Perubahan yang terjadi pada light novel berikutnya adalah perubahan pada penceritaan tentang sejarah keluarga Formar, keluarga Formar dikisahkan sebagai keluarga yang secara turun temurun menduduki pemerintahan di kota yang menjadi pusat perdagangan Kekaisaran yaitu Italica.



Gambar 11. Putri Pina menjelaskan tentang keluarga Formar

- ピニャ姫 : 「代々帝国貴族である フォルマル伯爵家が治めてきたのだが」
- Puti Pina : “selama beberapa generasi, kota ini dipimpin oleh pangeran Formar, bangsawan kekaisaran”

Setelah mengalami ekranisasi kisah keluarga ini yang sebelumnya pada light novel diceritakan dengan teks narasi diubah menjadi dialog dari putri Pina yang menjelaskan kepada regu Itami. Menurut peneliti perubahan ini ditujukan agar lebih

menunjukkan kepada penonton kedekatan antara keluarga Kekaisaran dengan keluarga bangsawan Formar.

## **BAB 4**

### **SIMPULAN**

#### **4.1 Simpulan**

*Light novel* Gate Jietai kanochi nite kaku tatakaeri chapter 1 - 12 bercerita tentang insiden terbukanya gerbang menuju dunia lain di distrik Ginza, Tokyo yang merenggut banyak korban jiwa dari warga Jepang. Karena tidak terdapat pada peta manapun pemerintah Jepang menganggap wilayah yang berada dibalik gerbang adalah wilayah khusus negara Jepang. Sejak terjadinya insiden tersebut pemerintah Jepang mengirimkan *Jieitai* untuk melakukan investigasi menuju wilayah khusus. Itami Youji, seorang otaku yang juga anggota jieitai ditugaskan menjadi pemimpin regu tiga pasukan investigasi wilayah khusus. Mereka ditugaskan untuk menggali berbagai informasi seperti politik, agama, kebudayaan, dan perekonomian wilayah tersebut.

Penelitian ini dikaji menggunakan teori struktural, teori alih wahana, dan teori ekranisasi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dan disajikan secara deskriptif. Langkah-langkah penelitian yang digunakan terdiri dari: pengumpulan data, analisis data, dan penyajian hasil analisis data.

Pada analisis struktural diketahui bahwa tema *light novel* adalah hubungan eksplorasi dunia lain. Hal ini terlihat pada awal cerita saat kemunculan gerbang secara tiba-tiba di distrik Ginza, Tokyo. Dari gerbang tersebut keluar pasukan yang menyerang warga yang kebetulan berada disekitar gerbang. Alur yang digunakan pada *light novel* adalah alur campuran karena kronologi kejadian diceritakan secara runtut dan mengalami kilas balik ditengah cerita lalu kembali lagi hingga akhir

cerita. Terdapat delapan orang tokoh utama dan sampingan. Latar tempat pada light novel adalah distrik Ginza, dan berbagai wilayah pada dunia dibalik gerbang. Latar waktu pada *light novel* adalah abad 21 dan abad pertengahan. Latar sosial pada light novel adalah kehidupan masyarakat abad pertengahan. Sudut pandang yang digunakan dalam light novel adalah sudut pandang orang ketiga serba tahu yang ditunjukkan dengan penyebutan nama tokoh utama oleh penulis.

Hasil analisis proses ekranisasi yang meliputi penciutan, penambahan, dan perubahan bervariasi adalah sebagai berikut.

1. Penciutan pada proses ekranisasi terjadi pada adegan dalam alur cerita. Terdapat empat adegan dalam light novel yang dihilangkan setelah mengalami proses ekranisasi. Empat adegan yang dihilangkan tersebut diantaranya: (1) adegan pembantaian terhadap keluarga yang malrikan diri dari desa karena ancaman serangan Naga Api, (2) adegan ketika Rory menghukum bandit tersangka dari penyerangan terhadap sebuah keluarga yang sedang dalam perjalanan melarikan diri dari ancaman serangan Naga Api, (3) adegan latihan rutin jietai yang diceritakan sebelum regu itami berangkat menjalankan tugasnya menuju kota Italica, (4) adegan pemusnahan para bandit yang dilakukan oleh jietai saat dalam perjalanan mengirimkan bantuan militer menuju Italica.

2. Penambahan terjadi pada adegan dalam alur dan latar tempat. Terdapat tiga penambahan adegan dalam alur diantaranya sebagai berikut: (1) adgena upacara penghargaan dimana dalam upacara tersebut Itami mendapat kenaikan pangkat, (2) adegan ketika Itami pertama kali bertemu dengan kurata pada latihan rutin jietai

sebelum menuju wilayah khusus, (3) adegan perbincangan didalam pemandian air panas yang dilakukan oleh Rory, Lelei, dan Tuka. Kemudian terdapat dua penambahan pada latar tempat yaitu Boeisho atau Gedung Departemen Pertahanan dan Ofuro pada kamp pengungsian di wilayah khusus.

3. Perubahan bervariasi terdapat pada adegan dalam alur dan sudut pandang. Terdapat empat adegan yang mengalami perubahan diantaranya sebagai berikut: (1) adegan dialog dalam white house yang mengalami pengubahan dialog menjadi dipersingkat, (2) adegan penyerangan yang dilakukan oleh pasukan aliansi dalam light novel merupakan sebuah adegan kilas balik diubah menjadi adegan yang ditampilkan setelah pasukan jietai berhasil memasuki gerbang dan sebelum Itami mendapat perintah investigasi, (3) perubahan pada adegan Tuka dimana pada light novel diceritakan ia merapal sebuah mantra ketika menemani Lelei mendekati gerbang Italica diubah dengan hanya diam saja. Kemudian pengubahan pada sudut pandang penceritaan kisah keluarga formar yang semula pada *light novel* diceritakan oleh narator diubah menjadi diceritakan oleh Putri Pina.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, peneliti berpendapat bahwa anime lebih menarik dibandingkan dengan light novel. Cerita pada anime lebih fokus pada peristiwa-peristiwa yang dialami oleh tokoh utama dan tokoh sampingan yang selalu terlibat dengan tokoh utama. Sehingga para penonton akan lebih mengenal para tokoh yang terlibat dalam peristiwa-peristiwa penting dalam cerita yang tidak dapat tersampaikan dengan jelas dalam *light novel*.

## **4.2 Saran**

Penelitian dengan objek *light novel* Gate : jietai kanochi nite kaku tatakaeri dapat dilanjutkan dengan berbagai teori lainya seperti mimesis misalnya. Dapat dilihat bahwa peradaban yang ada kekaisaran dalam cerita memiliki kemiripan dengan peradaban romawi atau kekaisaran negara-negara eropa pada abad pertengahan. Dengan harapan agar dapat memperluas analisa pada *light novel* ini dan dapat terus berkembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metodologi Penelitian Sastra*. Jakarta: PT Buku Seru.
- Damono, Supardi Djoko. 2012. *Alih Wahana*. Jakarta: Editium
- Nurgiyantoto, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eneste, Pamusuk. 1991. *Novel dan Film*. Flores-NTT: Nusa indah.
- Light Novel* Bahasa Jepang <https://nyaa.si/view/730419> diunduh pada 30 Mei 2017
- Light Novel* Bahasa Inggris <http://www.vn-meido.com/k1/index.php?topic=1710.0> diunduh pada 13 September 2017
- Wit, Sender. 2016. *Japan's Self Defense Force Fight! Competing Narratives of the SDF in Japanese Security Discourse and Yanai Takumi's Gēto: jieitai kano chi nite, kaku tatakaeri*. Netherlands: Leiden University
- Utomo, Mohamad tri Renov. 2014. *Analisis Adaptasi Light Novel "All You Need is Kill" ke dalam Film "Edge of Tomorrow*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Light Novel* <https://www.wattpad.com/308245505-lnid-literature-class-light-novel> diakses pada 30 Mei 2017
- Anime Gate: Jietai kanochi nite kaku tatakaeri. <http://awsubs.co/category/gate-jieitai-kanochi-nite-kaku-tatakaeri/> diunduh pada 30 September 2015
- Takumi, Yanai. *GATE Jietai Kanochi Nite Kaku Tatakaeri*. Volume 1 Japan. AlphaPolis
- Militer Jepang, <http://infomiliterdunia.blogspot.co.id/2013/07/hekopter-oh-1-jepang.html> diakses pada 15 september 2017

## 要旨

本論文のタイトルは「ゲート自衛隊彼の地にて、斯く戦えり」の映画化される分析である。このタイトルを選んだ理由は、ラノベにあるアクションがモダンのアニメに映画化にするのに面白くて興味があることである。それで本論文の目的は構造要素やそのラノベ映画化を詳しく調べるためである。

研究理論として「構造理論」と「適応理論」と「映画化理論」で定性的な調査法という研究方法を使って、論文や本や支持文学と言うデータで記述的に書かれている。また、本論文の研究で三つのことをして、それはデータを集めたり、分析したり分析の結果を説明したりした。

本論文の主なデータは、2006年に出版された柳内たくみが創作した第一話から第十二話までの「ゲート自衛隊彼の地にて、斯く戦えり」と言うラノベである。本論文で使った構造理論の参考は2012年に出版された *Burhan Nurgiyantoro* が書いた「*TeoripengkajianFiksi*」にある構造理論である。また、適応理論の参考は2012年に出版された *Supardi Djoko Damono* が書いた「*AlihWahana*」にある適応理論で映画化理論の参考としては1991年に出版された *EnestePamusuk* が書いた「*Novel dan Film*」にある調査法である。

「ゲート自衛隊彼の地にて、斯く戦えり」のラノベは、突然銀座にある開き「<sup>ゲート</sup>門」からのモンスターと軍勢に襲われた事件である。その事件で大勢人が亡くなってしまった。どんな地図にはないので、その「門」の裏の場所は日本の特別地域と政府が催促した。その事件が起きた以来、その地域を対策するために日本政府は自衛隊が発遣された。「伊丹耀司」と言うお宅<sup>たく</sup>の男性はその第三偵察隊のリーダーになることになった。偵察隊はその地域の政治や宗教や文化や経済などの情報を調べると命令された。分析した後、下記のことが分かるようになった。

まず、構造要素の分析結果のことである。そのラノベのテーマは「異世界への偵察」のことである。それはラノベの話は銀座で突然出た「門」から異世界からの軍に襲われているから初めて、日本政府はその異世界に自衛隊が偵察について最後まで語られている。その話にいる登場人物は8人で、主人公としては「伊丹耀司」という人である。話の筋立ては「進歩後退的」というプロットで最初は話の流れが順番に語られて、途中の話にフラッシュバックのことがあって、また話の順番に戻っているからである。場所の背景としては「東京の銀座とアルヌス丘と村など帝国と森」で時間の背景としては「21世紀」と「中世の世紀」のころで社会の背景としては「市民の中年時代」のことである。

次は映画化つまり「Ekranisasi」の分析のことである。「Ekranisasi」の過程が三つあって、それは「削減」「追加」「変化」のことである。説明は下記のとおりである。

まず、「削減」のことである。それは話の流れの部分にある。話の流れには四つの場面が削減されて、それは：(1)村から逃げている家族を盗賊に襲われている場面。(2)その盗賊を襲うロリーの場面。(3)イタリカへ行く前に一日の自衛隊が訓練の場面。(4)イタリカへ向かっている盗賊を全滅する自衛隊場面である。

次は「追加」のことである。その追加は話の流れの部分と場所の背景にある。話の流れには三つの場面が追加されて、それは：(1)伊丹が二等陸尉の昇進式の場面。(2)訓練に倉田に初めて出会っている伊丹の場面。(3)ロリーとテュカとレイがお風呂に話し合いの場面。また場所の背景には二つの場所が追加されて、それは「防衛所」とアルヌス丘にあるお風呂の背景である。

最後に「変化」することである。それは話の流れにある。話の流れには四つの場面が変化されて、それは：(1)ホワイトハウスでの会話がラノベより短くなること。(2)連合諸王国軍の攻撃のことは、ラノベにその攻撃がフラッシュバックの部分で語られているが、アニメにはその攻撃は順番に自衛隊が「門」の向こうに到着の後で語られている。(3)イタリカの門の前の場面である。ラノベにはレイを友にしている時テュカが呪文を唱えて門を

近づいているが、アニメにはテュカが黙っていて門を近づいている。(4)フォルマル家族の説明のことである。ラノベにはそのことを作者で語られているが、アニメにはピニャ殿下の話通して語られている。

分析した後。筆者は「Ekranisasi」というのはただ映画化のことだけではなく、面白くなるように削減したり追加したり変化したりするプロセスが必要ということが分かるようになった。また、その二つのメディアを比べたら、「ゲート自衛隊彼の地にて、斯く戦えり」のアニメはラノベより面白いと思っている。なぜならアニメの話には主人公の周りの場面に焦点で、視聴者は主人公とその周りの人がよく分かって、話の面白さも理解できるからだと思う。

