

**EKRANISASI KOMIK *KOE NO KATACHI* VOLUME 1 – 7 KARYA  
YOSHITOKI OIMA KE DALAM ANIME *KOE NO KATACHI* KARYA  
SUTRADARA NAOKO YAMADA**

『大今良時が書いた1巻－7巻の「声の形」の漫画から山田尚子が監督  
した「声の形」アニメへの映画化のプロセス』

**Skripsi**

Diajukan untuk Memenuhi Ujian Sarjana  
Program Strata 1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang  
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro

Oleh :

Intan Agustin

NIM : 13050114140068

**JURUSAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG  
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2018**

## **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 atau penjiplakan.

Semarang, 15 Oktober 2018

Penulis

Intan Agustin

## HALAMAN PERSETUJUAN

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



Yuliani Rahmah, S.Pd, M.Hum

NIP.197407222014092001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Ekranisasi Komik *Koe no Katachi* Volume 1-7 Karya Yoshitoki Oima ke dalam *Anime Koe no Katachi* Karya Sutradara Naoko Yamada” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Strata-1 Jurusan Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Pada Tanggal: 15 Oktober 2018

Ketua,

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



Anggota I,

Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum.  
NPPU H.7.197806162018071001



Anggota II,

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



Dekan Fakultas Ilmu Budaya  
Universitas Diponegoro



Dr. Bedyanto Noor, M.Hum.  
NIP: 195903071986031002

## MOTTO

اللَّهُمَّ لَا سَهْلَ إِلَّا مَا جَعَلْتَهُ سَهْلًا وَأَنْتَ تَجْعَلُ الْحُزْنَ إِذَا شِئْتَ سَهْلًا.

*"Ya Allah tak ada kemudahan kecuali apa yang Engkau jadikan mudah, dan yang sulit bisa Engkau permudah bila Engkau kehendaki mudah." (HR. Ibnu Hibban).*

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini kepada Allah SWT atas Karunia dan Rahmad yang telah Engkau berikan. Pujian dan junjungan kepada Nabi besar Muhammad SAW. Kedua orang tua penulis sebagai motivator terbesar dalam hidup yang tidak pernah jemu mendukung dan mendo'akan. Orang-orang yang pernah dan selalu ada dalam perjalanan hidup penulis. Almamaterku Universitas Diponegoro. Persembahan ini juga sekaligus ucapan terima kasih bagi seluruh pihak yang membantu dan mensupport penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

## **PRAKATA**

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan ridha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Ekranisasi Komik Koe no Katachi Volume 1-7 Karya Yoshitoki Oima ke dalam Anime Koe no Katachi Karya Sutradara Naoko Yamada”. Penulis merasa bersyukur karena dapat menyelesaikan skripsi ini guna memperoleh gelar Sarjana Linguistik di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, Semarang.

Tersusunnya skripsi ini tidak lepas dari adanya dukungan dan 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. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum. selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.
3. Yuliani Rahmah, S.pd. M.Hum. selaku dosen pembimbing sekaligus dosen wali, Terima kasih atas segala bantuan, saran, kesabaran, arahan, serta dukungan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen-dosen Fakultas Ilmu Budaya, atas berbagai ilmu bermanfaat yang telah diajarkan sepanjang perjalanan perkuliahan maupun diluar perkuliahan.
5. Seluruh staff dan karyawan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.

6. Teristimewa kedua orang tua penulis, Bapak Basuki, dan Ibu Masrukha, beserta kakak-kakak dan adik penulis, Mas Lutfi, Mba Ratna, Mas Fuad, Mba Aria dan Putri yang senantiasa memberikan berbagai bentuk dukungan dan motivasi kepada penulis sehingga penulis tetap dapat melanjutkan perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat penulis pada alur perkuliahan ini Devi, Fikra, Mbak Laras, Ulfah, Tasya, Gifar, Koji , Rizky, Adit, Ajeng, Audi dan Puput, serta seluruh mahasiswa S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro angkatan 2014 atas bantuan, semangat dan saran kepada penulis.
8. Sahabat kecil penulis Hapsari, Rafika, Ais, Ika, Afma, dan Reza.
9. Agam Pradipta Adi. Terimakasih atas waktu, motivasi, dukungan, canda dan tawa yang selalu diberikan.
10. Keluarga besar 97.7 Pro Alma fm, terimakasih atas pengalaman berharga dan motivasi untuk berkembang bersama.
11. Keluarga Undip Carrer Center.
12. HIMAWARI UNDIP.
13. Senpai Sastra Jepang 2013, Ka Zion, Ka Lisa, Ka Andrian, Ka Tata, Ka Dian, Ka Bella, Ka Didin, Ka Rosel, dan lain lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.
14. Kouhai Sastra dan Kebudayaan Jepang 2014, Dean, Ria, Ravli, Althof, Isna, dan lain lain.
15. Teman-teman KKN Desa Sekarjalak, kec Margoyoso, Pati.
16. Serta berbagai pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari, skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf sebesar-besarnya. Kritik dan saran pembaca sangat berguna untuk perbaikan di waktu yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Semarang, 15 Oktober 2018

Penulis

Intan Agustin

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>INTISARI</b> .....	xiv
<b>ABSTRACT</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1    Latar Belakang dan Rumusan Masalah .....	1
1.1.1    Latar Belakang .....	1
1.1.2    Rumusan Masalah .....	4
1.2    Tujuan Penelitian.....	5
1.3    Ruang Lingkup Penelitian .....	5
1.4    Metode Penelitian.....	5
1.5    Manfaat Penelitian.....	7
1.6    Sistematika Penulisan.....	7

<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Landasan Teori .....	12
2.2.1 Teori Struktural Fiksi .....	12
2.2.1.1 Tokoh dan Penokohan .....	13
2.2.1.2 Plot/alur .....	17
2.2.1.3 Latar.....	19
2.2.1.4 Sudut Pandang.....	21
2.2.2 Teori Ekranisasi .....	22
2.2.2.1 Penciutan .....	23
2.2.2.2 Penambahan.....	23
2.2.2.3 Perubahan Variasi.....	23
<b>BAB III EKTRANISASI KOMIK KOE NO KATACHI VOLUME 1 – 7 KARYA YOSHITOKI OIMA KE DALAM ANIME KOE NO KATACHI KARYA SUTRADARA NAOKO YAMADA</b> .....	25
3.1 Sinopsis Komik Koe no Katachi .....	25
3.2 Unsur Struktural Fiksi .....	26
3.2.1 Tokoh dan Penokohan.....	26
3.2.1.1 Tokoh Utama.....	26
3.2.1.2 Tokoh Tambahan.....	31

3.2.2	Alur / Plot.....	37
3.2.3	Latar .....	43
3.2.3.1	Latar Tempat .....	43
3.2.3.2	Latar Waktu.....	49
3.2.3.3	Latar Sosial.....	52
3.2.3.4	Latar Suasana .....	54
3.2.4	Sudut Pandang.....	56
3.3	Proses Ekranisasi .....	57
3.3.1	Penciutan atau Pengurangan .....	57
3.3.1.1	Penciutan Tokoh.....	57
3.3.1.2	Penciutan Alur.....	58
3.3.1.3	Penciutan Latar Sosial .....	59
3.3.1.4	Penciutan Latar Waktu .....	60
3.2.2	Penambahan .....	61
3.2.2.1	Penambahan Latar Suasana .....	61
3.2.3	Perubahan Bervariasi .....	62
3.2.3.1	Perubahan Bervariasi pada Alur.....	62
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>		<b>66</b>
4.1	Simpulan .....	66
4.2	Saran .....	68

要旨.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	73
<b>LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BIODATA PENULIS</b> .....	xv

## INTISARI

Agustin, Intan, 2018. “Ekranisasi Komik *Koe no Katachi* Volume 1-7 Karya Yoshitoki Oima ke dalam *Anime Koe no Katachi* Karya Sutradara Naoko Yamada” Skripsi, Sastra Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang, Pembimbing Yuliani Rahmah S.Pd, M. Hum.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses ekranisasi dari komik *Koe no Katachi* menuju *Anime* dengan judul yang sama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan kajian kepustakaan. Teori yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah teori struktural dan teori ekranisasi. Teori struktural digunakan untuk menganalisis unsur-unsur intrinsik pembangun komik dan teori ekranisasi digunakan untuk menganalisis proses ekranisasi dari komik ke *anime*.

Berdasarkan hasil penelitian ini, diketahui bahwa dalam struktur pembangun komik terjadi berbagai perubahan selama peroses ekranisasi menuju ke *anime*. Perubahan-perubahan yang terjadi diantaranya adalah pengurangan, penambahan, dan perubahan. Pengurangan terjadi pada tokoh dan penokohan, alur, latar sosial dan latar waktu. Penambahan terjadi pada latar suasana. Sedangkan pada perubahan bervariasi terjadi pada alur.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam proses ekranisasi terjadi perubahan dan penyesuaian dari kedua jenis karya sastra yang berbeda. Karya hasil ekranisasi bisa berbeda dengan karya sastra aslinya karena interpretasi tiap orang yang juga berbeda.

**Kata kunci :** ekranisasi; komik; *anime*; *Koe no Katachi*.

## **ABSTRACT**

*Agustin, Intan, 2018. "Ecranitation from comic Koe no Katachi volume 1-7 by Yoshitoki Oima into Anime Koe no Katachi director by Naoko Yamada." Thesis Japanese Language and Culture, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Semarang. Consultant: Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.*

*The purpose of this research is to analyse ecranitation process from comic Koe no Katachi into anime with the same title. The method that used in this research is qualitative descriptive method with literature study. Theories that used are theory of stucturalism and theory of ecranitation. Theory of sturcturalism used to analyse intrinsic elements of comic and theory of ecranitation used to analyse ecranitation process from comic into anime.*

*Based on the result of this research, it is known that there are several changes during the process of ecranitation from comic into anime in the structure of comic's builder. Several changes occurred in contraction, addition, and modification. Contraction occurred in characters, plot, social and time setting. Addition occurred in circumstances setting. Whereas, modification had been varying in plot.*

*The conclusion of this research is the ecranitation process occurred in addition and adjustment from two different types of literature works. The works whose ecranitation process can be different with the original work because there is difference interpretation from different people.*

**Keywords :** *Ecranitation ; Comic ; Anime ; Koe no Katachi.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang dan Rumusan Masalah**

#### **1.1.1 Latar Belakang**

Menurut Melani Budianta dalam buku Teori Kesusasteraan (1989:3) Sastra adalah suatu kegiatan kreatif, sebuah karya seni. Karya sastra yang dihasilkan ini tertuang dalam berbagai macam jenis seperti prosa, cerpen, novel, cerita bergambar dan drama. Ada pula gabungan dari berbagai karya seni yang membentuk suatu karya seni lain seperti lagu, film, serta animasi.

Salah satu jenis karya sastra yang diminati oleh masyarakat adalah cerita bergambar atau disebut juga sebagai komik. Komik berisi susunan gambar dalam panel yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca sehingga lebih menarik untuk dinikmati. Komik juga mampu mengekspresikan suatu pemikiran sebagaimana halnya dengan karya sastra.

Komik menjadi ikon budaya populer di Jepang yang disebut dengan istilah *manga*. Berbagai macam *manga* yang telah dialih bahasakan beredar di seluruh dunia antara lain *One piece*, *Doraemon*, *Kobocan*, *Naruto*, *Detective Conan*, *Black jack*, dan sebagainya yang dinikmati berbagai kalangan dari usia anak-anak sampai dewasa. *Manga* populer banyak yang kemudian diadaptasikan kedalam bentuk lain seperti film atau animasi.

Animasi adalah sekumpulan gambar yang diolah dan dapat menghasilkan gerakan serta diberi tambahan efek seperti musik, pengisi suara, narasi, dan lain sebagainya dengan tujuan menyampaikan hiburan hingga informasi yang menarik agar dapat dinikmati penonton. Animasi Jepang biasa disebut dengan *anime*. Keistimewaan *anime* dapat dilihat dari berbagai aspek dari gambar visual latar sampai dengan penggambaran tokoh. *Anime* pada umumnya diadaptasi dari media lain berupa naskah teks. Adaptasi ini disebut dengan alih wahana.

Sapardi Djoko Damono (2005: 96) dalam bukunya yang berjudul *Alih Wahana* menjelaskan bahwa karya seni yang mengalami ekranisasi dapat berupa film menjadi novel, komik menjadi film, atau bahkan puisi yang lahir dari lukisan atau lagu dan sebaliknya. Ekranisasi novel ke film misalnya, tokoh, latar, alur, dialog, dan lain-lain harus diubah sedemikian rupa sehingga sesuai dengan keperluan jenis kesenian lain. Karya yang diekranisasipun seringkali terdapat beberapa perbedaan dari karya aslinya karena setiap karyanya memiliki interpretasi masing-masing. Tujuan suatu karya diekranisasi adalah untuk mengenalkan serta mendapatkan lebih banyak apresiasi dari masyarakat. Namun, karya yang diekranisasi tak jarang juga menuai kritik hingga kepuasan penikmatnya. Banyak karya sastra populer dari berbagai negara yang diekranisasi menuai kritikan bahkan pujian. Jepang merupakan salah satu negara yang banyak melakukan proses ekranisasi karya sastra yang dikenal diseluruh dunia. Cerita komik atau light novel yang di adaptasi menjadi film atau *anime* menjadi salah satu ekranisasi favorit penikmat karya sastra Jepang. Telah banyak judul komik dan novel yang di ekranisasi menuai sukses besar.

Dari sekian banyak komik yang mengalami ekranisasi, dalam penelitian ini penulis memilih komik berjudul *Koe No Katachi* karya komikus Yoshitoki Oima yang telah diekranisasikan ke dalam bentuk *anime* dengan judul yang sama sebagai objek penelitian. Komik *Koe No Katachi* pertama kali terbit pada tahun 2013 hingga tahun 2014 dan telah terbit sebanyak tujuh volume. Komik *Koe No Katachi* bercerita tentang kehidupan seorang disabilitas serta perilaku bullying dalam masyarakat yang didalamnya diselipkan juga beberapa konflik internal dalam keluarga. Penyampaian cerita, penggambaran karakter tokoh, konflik yang terjadi serta ilustrasi yang baik berhasil dibuat oleh penulis. Komik *Koe No Katachi* pun telah banyak mendapatkan penghargaan seperti peringkat ke-19 *Oricon manga chart* pada Februari 2015, dinominasikan kedalam satu dari sembilan untuk *nineteenth annual Tezuka Osamu Cultural Prize* dan memenangkan penghargaan kreator baru terbaik, dinominasikan untuk *Best U.S. Edition of International Material-Asia award* dalam *Eisner Award* pada 2016 bahkan penjualan komik tersebut mencapai 2 juta copi. Pada September 2016, komik *Koe No Katachi* di adaptasi ke dalam *anime*.

Komik *Koe no Katachi* menceritakan tentang siswa bernama Shoya Ishida yang hidupnya berubah drastis setelah membully seorang anak perempuan tunarungu bernama Shoko Nishimiya semasa SD. Tingkat bully yang dilakukan oleh Shouya sudah sangat kelewatan, sampai keluarga Shoko harus menanggung banyak kerugian dan Shoko pun harus sampai pindah sekolah. Sampai saat SMA, Shoya benar-benar menyesali apa yang sudah dilakukannya di masa lalu khususnya saat SD, sampai-sampai dia melakukan percobaan bunuh diri. Namun

dia mengurungkan keinginannya tersebut karena pengaruh ibunya dan juga ketidakberaniannya. Perlahan-lahan Shoya mulai mencoba menebus kesalahan yang dia lakukan. Dari sinilah konflik baru dimunculkan satu persatu.

Seperti yang terdapat pada komik, *anime Koe no Katachi* juga memiliki inti cerita yang sama. Walaupun dalam proses ekranisasi ke *anime* terjadi banyak perubahan struktural namun pengemasan ulang ini tidak mengurangi esensi dari inti cerita dalam komik. Selain itu, perubahan yang terjadi setelah proses ekranisasi ini menjadikan cerita tersebut tentunya bisa lebih dinikmati masyarakat luas karena menarik secara visual dan terlihat lebih hidup. Dalam proses ekranisasi penulis meneliti komik *Koe no Katachi* sebanyak tujuh volume, yang ditransformasikan ke dalam *anime* dengan judul yang sama.

Alasan penulis memilih komik *Koe no Katachi* sebagai objek kajian selain karena belum ada yang meneliti proses ekranisasi dari komik tersebut, pengemasan ulang dari komik ke *anime* oleh sutradara dan penulis skenario menjadikan cerita tersebut lebih menarik. Untuk itu peneliti tertarik untuk mengkaji komik dan *anime Koe No Katachi* dengan menggunakan pendekatan ekranisasi.

### **1.1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana unsur intrinsik dari komik *Koe no Katachi* ?

2. Bagaimana proses ekranisasi komik *Koe No Katachi* ke dalam *anime Koe No Katachi* ?

## **1.2 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan unsur intrinsik komik *Koe no Katachi*.
2. Menjelaskan proses ekranisasi yang terjadi pada komik *Koe No Katachi*.

## **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Komik *Koe No Katachi* pertama kali terbit pada tahun 2013 hingga tahun 2014 sebanyak tujuh volume. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan jumlah komik yang telah terbit. Hal ini karena *anime Koe No Katachi* sendiri merupakan hasil dari ekranisasi dari tujuh komik *Koe No Katachi*. Selain itu penulis menggunakan beberapa unsur intrinsik seperti tokoh, alur, latar, serta sudut pandang untuk menganalisis struktural agar mempermudah proses ekranisasinya seperti pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Penulis mengambil unsur-unsur intrinsik tokoh, alur, latar, serta sudut pandang karena unsur-unsur tersebut mengalami banyak perubahan setelah diekranisasi.

## **1.4 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikannya dalam bentuk deskripsi (Ratna, 2009:46). Nantinya, penelitian ini dilakukan dengan

tidak menggunakan angka-angka, tetapi menggunakan kedalaman penghayatan terhadap interaksi antar konsep yang dikaji secara empiris. Penelitian ini lebih menekankan pada makna dan terikat nilai. Penelitian kualitatif digunakan jika masalah belum jelas, untuk mengetahui makna yang tersembunyi, untuk memahami interaksi sosial, untuk mengembangkan teori, untuk memastikan kebenaran data, dan meneliti sejarah perkembangan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teknik Penyediaan Data

Penyediaan data diperoleh dengan mengumpulkan data seperti komik *Koe no Katachi*, studi kepustakaan, mencari referensi untuk menggali lebih dalam untuk mendukung penelitian.

2. Teknik Analisis Data

Data penelitian ini dikumpulkan dengan teknik baca catat terhadap objek tertulis, yaitu komik *Koe No Katachi* volume 1-7. Untuk mendapatkan data yang konsisten dan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka peneliti melakukan pengamatan dan pembacaan secara mendalam secara berulang-ulang dengan teliti dan cermat. Setelah itu komik dianalisis dengan pendekatan struktural seperti tokoh, alur, latar, sudut pandang, serta amanat. Untuk memperoleh data verbal dalam *anime*, dilakukan teknik simak catat. Setelah membaca komik dan menonton *anime*, diperoleh data-data yang terkait dengan perubahan yang terdapat dalam *anime* sebagai ekranisasi dari komik *Koe No Katachi* volume 1-7.

### 3. Teknik Penyajian Hasil Analisis

Penyajian data disajikan dengan cara menyajikan data berupa uraian-uraian hasil analisis dalam bentuk kalimat. Uraian-uraian tersebut merupakan jabaran dari rumusan masalah yang dijawab oleh peneliti.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi penelitian sastra baik dari segi teoretis maupun praktis. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap ilmu sastra terutama dalam bidang kajian ekranisasi.

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sarana untuk memahami perubahan yang terjadi dalam komik ke dalam *anime* serta sebagai masukan dan pertimbangan dalam penelitian karya sastra lain yang menggunakan pendekatan ekranisasi.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulis akan memaparkan hasil penelitian ini dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan. Bab ini berfungsi untuk menerangkan mengungkapkan alasan mengapa suatu masalah perlu diteliti dan juga sebagai pembuka dari suatu penelitian agar pembaca dapat mengetahui lebih dalam.

Bab II Tinjauan Pustaka, berisi tentang penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, serta paparan teori sebagai dasar penelitian yaitu teori struktural dan teori ekranisasi yang akan digunakan untuk mendukung objek penelitian ini.

Bab III Analisis unsur intrinsik pembentuk cerita serta proses ekranisasi terhadap komik *Koe No Katachi*. Di dalam bab ini akan dipaparkan analisis struktural yang terdapat pada komik dan proses ekranisasi komik ke dalam *anime*.

Bab IV merupakan penutup yang meliputi paparan simpulan dari analisis seluruh hasil kegiatan penelitian. Hasil kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis akan membahas tentang tinjauan pustaka serta landasan teori. Tinjauan pustaka berisi penelitian sebelumnya berupa uraian ringkas dari penelitian sejenis yang sebelumnya sudah pernah dilakukan sebagai penunjang dalam penelitian. Selanjutnya pada kerangka teori berisi pemaparan teori pokok yang akan digunakan dalam penelitian ini, seperti teori struktural fiksi dan teori ekranisasi.

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Pentingnya tinjauan terhadap penelitian sebelumnya yang serupa sangat penting untuk mendukung informasi serta untuk menghindari kesamaan dalam penelitian. Penelitian atau kajian ekranisasi sudah banyak dilakukan sebelumnya, namun demikian penulis belum menemukan skripsi komparatif dengan objek komik yang diekranisasikan ke dalam anime yang berjudul *Koe no Katachi*. Untuk memudahkan dalam menganalisis penulis menggunakan beberapa penelitian atau kajian untuk membantu penelitian ini. Berikut penelitian-penelitian yang penulis gunakan sebagai pembandingan untuk penelitian ini.

Pertama adalah tugas akhir milik mahasiswa Universitas Gajah Mada jurusan D3 Bahasa Jepang bernama Dwi Resti Nurcahyaningrum yang berjudul “*Terjemahan Light Novel Jepang Koe No Katachi*” (2017). Penelitian tersebut berisi proses penerjemahan novel ringan Koe no Katachi dari bahasa Jepang ke

bahasa Indonesia. Walaupun menggunakan objek penelitian yang sama namun penelitian yang dilakukan oleh Dwi Resti Nurcahyaningrum ini membahas tentang proses penerjemahan light novel koe no katachi sedangkan penelitian ini meneliti tentang proses ekranisasi dari komik ke anime.

Kedua adalah skripsi milik mahasiswa Universitas Diponegoro Jurusan Sastra Indonesia yang bernama Ratu Ana Sofiana yang berjudul “Perbandingan Novel Air Mata Tuhan Karya Aguk Irawan M.N ke Film Air Mata Surga Karya Hestu Saputra, sebuah Kajian Sastra Bandingan” (2018). Penelitiannya mengungkapkan bahwa alih wahana menyebabkan terjadinya konversi/ pengubahan, substitusi/ penggantian, delisi/ penghilangan, dan Pengayaan/ improvisasi. Aspek tersebut dianalisis dari data berupa novel dan film dengan menggunakan pendekatan sastra bandingan. Tujuannya untuk mengungkapkan perbedaan serta kekhasan dari kedua objek material tersebut, dilihat dari unsur penceritaannya. Berdasarkan hasil analisis antara novel Air Mata Tuhan dan film Air Mata Surga, tidak terdapat perbedaan yang terlampau jauh pada keduanya. Adapun perubahan yang terjadi di dalam proses alih wahana, tidak bergeser terlalu jauh dari inti cerita asal. Terjadinya transformation, substitusi, delisi, dan addition dilakukan agar esensi cerita di dalam novel tersampaikan pada penonton secara efektif. Secara keseluruhan perubahan informasi tidak memiliki pengaruh besar dalam alur film.

Ketiga adalah skripsi milik mahasiswa Universitas Diponegoro yang diteliti oleh Rima Amairani Nugraheni yang berjudul “Ekranisasi Komik *Ooku* Volume 4-6 Karya Fumi Yoshinaga ke dalam Film *Ooku Emonnosuke Tsunayoshi*

*Hen Karya Sutradara Fuminori Kaneko*” (2017). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Rima Amairani Nugraheni menyimpulkan bahwa film lebih menarik dibanding komiknya, ini dikarenakan dengan dihilangkannya beberapa adegan serta adanya penambahan adegan didalamnya. Selain itu media film dapat membuat gambar hitam putih dalam komik menjadi berwarna dan bergerak dengan backsound musik yang memperkuat efek dramatis pada beberapa adegan sehingga mampu memunculkan emosi penonton dalam mengikuti cerita.

Persamaan yang terdapat dalam skripsi ini adalah penggunaan teori struktural fiksi dan teori ekranisasi sebagai objek formal. Namun penelitian yang dilakukan oleh Rima Amairani Nugraheni menambahkan teori sastra bandingan didalam penelitiannya. Selain itu perbedaan dari kedua penelitian ini ada pada objek material yang digunakan. Jika penelitian yang dilakukan sebelumnya menggunakan komik yang diekranisasikan ke film dengan judul *Ooku*, maka penelitian ini menggunakan komik yang diekranisasikan ke dalam anime dengan judul *Koe no Katachi*.

Selanjutnya skripsi milik mahasiswa Universitas Diponegoro juga yang diteliti oleh Fatih Hikam Al Hawarismi yang berjudul “Analisis Proses Alih Wahana dari *Light Novel* ke *Anime GATE : Jietai kanochi nite kaku tatakaeri*”(2017). Hasil dari analisis penelitian menjelaskan bahwa karena adanya proses ekranisasi menjadikan anime lebih menarik karena pesan didalamnya lebih tersampaikan dibandingkan pada *light novel*.

Persamaan yang terdapat dalam skripsi ini yaitu penggunaan objek formal yaitu teori ekranisasi. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini ada pada data yang digunakan. Jika penelitian terdahulu menggunakan light novel yang diekranisasikan ke dalam film, maka penelitian ini menggunakan komik yang diekranisasikan ke dalam anime. Selain itu penelitian milik Fatih Hikam Al Hawarismi menggunakan *light novel GATE : Jietai Kanochi Nite Kaku Tatakaeri* sedangkan penelitian ini menggunakan komik *Koe no Katachi* sebagai objek penelitian.

## **2.2 Landasan Teori**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua teori untuk membahas mengenai ekranisasi komik *Koe No Katachi* volume 1-7 karya Yoshitoki Oima ke dalam *anime Koe No Katachi* karya sutradara Naoko Yamada. Teori yang digunakan penulis adalah teori struktural fiksi dan teori ekranisasi. Teori struktural digunakan untuk mendeskripsikan unsur-unsur struktural yang membangun sebuah cerita. Sedangkan teori ekranisasi digunakan untuk mengetahui apa saja pengurangan, penambahan, serta perubahan variasi komik yang diekranisasikan ke anime.

### **2.2.1 Teori Struktural Fiksi**

Unsur intrinsik menjadi unsur yang turut serta membangun cerita. Nurgiyantoro (2013:30) mengatakan bahwa unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur intrinsik tersebut antara lain peristiwa, cerita, plot/alur, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan,

bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain. Unsur intrinsik yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain:

#### 2.2.1.1 Tokoh dan Penokohan

Istilah tokoh dan penokohan menunjuk pada pengertian yang berbeda. Istilah tokoh menunjuk pada orangnya, pelaku cerita. Penokohan dan karakteristik menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita.

##### A. Tokoh

Pelaku dalam cerita yang menjalin sebuah cerita disebut sebagai tokoh. Seperti halnya dalam kehidupan sehari-hari, peristiwa seringkali diemban oleh tokoh atau pelaku-pelaku tertentu. Menurut Abrams melalui Burhan Nurgiyantoro (2013: 20), tokoh cerita adalah 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. Penilaian kepribadian tokoh juga dapat dinilai oleh pembaca melalui kata-kata (verbal) dan tingkah laku (non-verbal).

Tokoh – tokoh dalam karya fiksi dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu :

##### 1) Tokoh Utama dan Tokoh Tambahan

Seorang tokoh yang memiliki peranan penting dalam suatu cerita disebut dengan tokoh inti atau tokoh utama. Sedangkan tokoh yang memiliki

peranan tidak penting karena pemunculannya hanya melengkapi, melayani, mendukung pelaku utama disebut tokoh tambahan atau tokoh pembantu.

Tokoh utama adalah tokoh diutamakan yang mendominasi jalannya cerita. Tokoh utama seringkali ditemui pada setiap halaman sebuah karya sastra. Dalam karya naratif tokoh utama bisa saja lebih dari seorang yang ditentukan oleh dominasi munculnya tokoh, penceritaan, dan pengaruh tokoh terhadap jalannya cerita secara keseluruhan. Tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian (Nurgiyantoro, 2013: 259).

Sedangkan tokoh tambahan atau tokoh pembantu merupakan lawan dari tokoh utama. Tokoh tambahan muncul sebagai pelengkap dan membantu jalannya cerita agar menarik. Tokoh tambahan lebih sedikit pemunculannya dalam cerita dan kehadirannya hanya pada permasalahan yang terkait tokoh utama (Nurgiyantoro, 2013: 259).

## 2) Tokoh Protagonis dan Tokoh Antagonis

Tokoh protagonis dan tokoh antagonis dilihat berdasarkan sifat tokoh yang digambarkan oleh penulis. Tokoh protagonis merupakan tokoh yang memperjuangkan kebenaran dan kejujuran, serta memiliki watak yang baik. Altenbernd dan Lewis dalam Nurgiyantoro (2013: 261) tokoh protagonis adalah tokoh yang kita kagumi, yang salah satu jenisnya secara populer disebut hero-tokoh yang merupakan pengejawantahan norma-norma, nilai-nilai, yang ideal bagi kita.

Sedangkan tokoh antagonis merupakan tokoh yang melawan kebenaran dan kejujuran, serta memiliki watak yang jelek. Tokoh antagonis disebut juga tokoh yang menjadi penyebab terjadinya konflik (Nurgiyantoro, 2013: 261).

### 3) Tokoh Sederhana dan Tokoh Kompleks

Menurut Nurgiyantoro (2013:264) berdasarkan perwatakannya tokoh cerita dapat dibedakan kedalam tokoh sederhana (*simple* atau *flat character*) dan tokoh kompleks atau tokoh bulat (*complex* atau *round character*).

Tokoh datar atau sederhana adalah tokoh yang hanya memiliki satu kualitas pribadi tertentu atau sifat watak yang tertentu saja, bersifat datar dan monoton.

Tokoh bulat atau kompleks perwatakannya pada umumnya sulit dideskripsikan secara tepat. Dibandingkan dengan tokoh sederhana, tokoh bulat lebih menyerupai kehidupan manusia yang sesungguhnya, karena disamping memiliki berbagai kemungkinan sikap dan tindakan, ia juga sering memberikan kejutan. Ia dapat saja memiliki watak tertentu yang dapat diformulasikan, namun dapat pula menampilkan watak dan tingkah laku bermacam-macam, bahkan mungkin seperti bertentangan dan sulit diduga.

### B. Penokohan

Menurut Jones dalam Nurgiyantoro (2013: 33) penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam

sebuah cerita. Penokohan pada dasarnya memiliki pengertian yang luas karena mencakup siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan tokoh, penempatan, serta penggambarannya dalam cerita.

Penokohan dan perwatakan sangat erat kaitannya. Penokohan dan perwatakan adalah pelukisan mengenai tokoh cerita, baik keadaan lahirnya maupun batinnya yang dapat berubah, pandangan hidupnya, sikapnya, keyakinannya, adat istiadatnya, dan sebagainya. Perwujudan dan pengembangan dalam penokohan digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca. Metode penokohan dibagi menjadi dua, yaitu :

1) Metode Ekspositori/analitis/langsung

Metode ini merupakan pelukisan tokoh cerita yang dilakukan dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung. Tokoh cerita dihadirkan oleh pengarang ke hadapan pembaca secara tidak berbelit-belit, melainkan begitu saja dan langsung disertai deskripsi diri tokoh yang berupa sikap, watak, tingkah laku, atau bahkan ciri fisiknya (Nurgiyantoro, 2013:280).

2) Metode Dramatik/ragaan/tak langsung

Metode ini menampilkan tokoh cerita yang dilakukan secara tidak langsung. Pengarang tidak mendeskripsikan secara eksplisit sifat dan sikap serta tingkah laku tokoh. Pengarang membiarkan para tokoh cerita untuk menunjukkan kehadirannya melalui berbagai aktivitas yang dilakukan, baik secara verbal lewat kata maupun

nonverbal lewat tindakan atau tingkah laku dan juga melalui peristiwa yang terjadi (Nurgiyantoro, 2013: 283).

#### 2.2.1.2 Plot/alur

Plot menjadi unsur penting dalam membentuk cerita. Stanton dalam Nurgiyantoro (2013: 14) mengemukakan bahwa plot/alur adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Untuk merangkai sebuah plot, peristiwa-peristiwa harus diolah dan disiasati secara kreatif, sehingga hasil pengolahan dan penyiasatannya itu sendiri menjadi suatu hal yang menarik pada karya fiksi secara keseluruhan.

Setiap cerita mempunyai plot yang merupakan satu kesatuan tindak. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Tasrif dalam Lubis (1981:10) terdapat 5 tahapan plot, yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Penyituasian

Pada tahap ini berisi pelukisan dan pengenalan situasi latar dan tokoh dalam cerita. Tahap ini merupakan tahap pembukaan cerita, pemberian informasi awal, dan lain-lain yang terutama, berfungsi untuk melandastumpui cerita yang dikisahkan pada tahap berikutnya.

2. Tahap Pemunculan Konflik

Selanjutnya adalah tahap pemunculan konflik, masalah dan peristiwa-peristiwa yang menyulut terjadinya konflik mulai dimunculkan. Jadi, tahap ini merupakan tahap awal munculnya konflik, dan konflik itu sendiri akan

berkembang dan atau dikembangkan menjadi konflik-konflik pada tahap berikutnya.

### 3. Tahap Peningkatan Konflik

Kemudian tahap ketiga adalah tahap tahap peningkatan konflik, konflik yang telah dimunculkan pada tahap sebelumnya semakin berkembang dan dikembangkan kadar intensitasnya. Peristiwa-peristiwa dramatis yang menjadi inti cerita semakin mencengkam dan menegangkan. Konflik-konflik yang terjadi, internal, eksternal ataupun keduanya, pertentangan-pertentangan, benturan-benturan antarkepentingan, masalah dan tokoh yang mengarah ke klimaks semakin tak dapat dihindari.

### 4. Tahap Klimaks

Pada tahap klimaks, konflik dan pertentangan-pertentangan yang terjadi, yang dilakui atau ditimpakan kepada para tokoh cerita mencapai titik intensitas puncak. Klimaks cerita akan dialami oleh tokoh yang berperan sebagai pelaku dan penderita terjadinya konflik utama. Sebuah fiksi yang panjang mungkin saja memiliki lebih dari satu klimaks.

### 5. Tahap Penyelesaian

Terakhir adalah tahap penyelesaian, konflik yang telah mencapai klimaks diberi penyelesaian, ketegangan dikendorkan, serta diberi jalan keluar, cerita diakhiri.

Tahapan-tahapan tersebut diurutkan berdasarkan rangkaian waktu peristiwa yang terjadi dalam cerita. Pengarang dapat mengkreasikan urutan waktu kejadian dalam cerita dan tidak harus bersifat linear kronologis. Berdasarkan

urutan waktu peristiwa dalam cerita, plot dibagi menjadi tiga jenis, yaitu *plot lurus atau progresif*, *plot sorot balik atau regresif*, dan *campuran*.

1. Plot Lurus/Progresif

Plot dalam cerita fiksi dikatakan progresif jika peristiwa-peristiwa didalamnya bersifat kronologis. 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

Cerita fiksi yang memiliki prot regresif tidak bersifat kronologis. 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

Pada plot campuran atau progresif-regresif ini urutan peristiwa-peristiwa pada keseluruhan cerita berlangsung secara kronologis, namun didalamnya mengalami berkali-kali adegan sorot balik.

### 2.2.1.3 Latar

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2013: 302), latar atau setting adalah landas tumpu, menyoran pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Berdasarkan pengertian tersebut latar dapat disimpulkan sebagai pelukisan tempat, waktu, dan suasana

pada suatu peristiwa yang ada di cerita fiksi. Latar pada karya sastra sebagai unsur pembangun cerita dibedakan menjadi empat yaitu latar tempat, latar waktu, latar sosial dan latar suasana. Unsur latar tersebut dijelaskan sebagai berikut.

#### 1) Latar Tempat

Latar tempat mengarah pada lokasi terjadinya suatu peristiwa dalam sebuah karya fiksi. Latar tempat yang digunakan seperti nama tempat tertentu, inisial, atau lokasi tanpa kejelasan nama. Pendeskripsian latar tempat secara detil 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 berkaitan dengan kapan terjadinya peristiwa dalam suatu karya fiksi. Urutan serta kejelasan waktu menjadi bagian penting dalam sebuah cerita untuk mempermudah pembaca menentukan suasana

#### 3) Latar Sosial

Latar sosial mencakup hal yang berhubungan dengan kondisi tokoh atau masyarakat dalam suatu karya fiksi. Kondisi yang terdapat pada kebiasaan hidup tokoh atau masyarakat bisa berupa adat-istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berfikir, cara bersikap, dan lain-lain. Deskripsi latar sosial juga dapat mempermudah dalam menentukan tingkah laku kehidupan sosial masyarakat ditempat yang bersangkutan.

#### 4) Latar Suasana

Latar suasana menggambarkan situasi atau keadaan yang terjadi disekitar tokoh dalam cerita. Latar suasana biasanya berkaitan dengan seting cerita berupa suasana batin dan dapat pula berupa suasana lahir. Wujud suasana batin misalnya rasa tegang, benci, senang, acuh, simpati, sendih dsb. Wujud suasana lahir misalnya kesepian kota, keramaian kota, kegersangan gunung kapur, kesuburan di daerah tambak dan sebagainya.

#### 2.2.1.4 Sudut Pandang

Menurut Abrams dalam Burhan Nurgiyantoro (2013: 231) berpendapat bahwa sudut pandang atau *point of view* 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. Dapat dikatakan bahwa sudut pandang merupakan bagian unsur intrinsik yang menjelaskan tentang pencerita dalam suatu karya fiksi. Secara garis besar sudut pandang dalam karya fiksi berfungsi untuk menyampaikan hal-hal yang dimaksudkan oleh pengarang, dapat berupa ide, gagasan, nilai-nilai, sikap dan pandangan padamu, kritik, pelukisan, penjelasan, dan penginformasian. Secara umum sudut pandang dapat dibedakan dalam tiga jenis, yaitu sudut pandang orang pertama, sudut pandang orang ketiga, dan sudut pandang campuran.

1) Sudut pandang orang pertama

Sudut pandang ini umumnya narator menggunakan kata ganti seperti “aku” ataupun “saya” pada tokoh utama cerita. Dalam sudut pandang ini penulis atau pembuat cerita seolah-olah terlibat dalam ceritanya dan dia sendiri sebagai tokoh utama dalam cerita.

2) Sudut pandang orang ketiga

Dalam sudut pandang 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”.

3) Sudut pandang campuran

Sudut pandang campuran adalah gabungan dari sudut pandang orang pertama dan ketiga “dia” dan “aku”. Pengarang melakukan kreativitas dalam penceritaan dengan mencampurkan sudut pandang tersebut. Penggunaan sudut pandang ini tentu berdasarkan kebutuhan.

### **2.2.2 Teori Ekranisasi**

Setelah sebuah karya sastra diadaptasi ke media yang lain tentu terjadi banyak perubahan didalamnya. Proses perubahan tersebut disebut dengan ekranisasi. Eneste (1991:60) menyebutkan bahwa ekranisasi adalah suatu proses pelayar-putihan atau pemindahan/pengangkatan sebuah novel kedalam film (ecran dalam bahasa Prancis berarti layar). Berkaitan dengan ini, Damono (2005:96) menyebutnya dengan istilah alih wahana. Dalam hal ini ia menjelaskan bahwa alih wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian dalam jenis kesenian lain.

#### 2.2.2.1 Penciutan

Penciutan dikenal juga dengan istilah penghilangan. Penghilangan dalam kajian ini disesuaikan dengan ekranisasi itu sendiri. Eneste (1991:61) menyatakan bahwa ekranisasi berarti pula yang dinikmati berjam-jam atau berhari-hari harus diubah menjadi apa yang dinikmati (ditonton) selama sembilan puluh sampai seratus dua puluh menit. Biasanya penulis skenario atau sutradara memilih bagian atau informasi yang dianggap penting.

#### 2.2.2.2 Penambahan

Eneste (1991:64) memberikan pandangan bahwa penulis skenario dan sutradara telah menafsirkan terlebih dahulu novel yang hendak difilmkan, ada kemungkinan terjadi penambahan-penambahan disana-sini. Misalnya penambahan pada cerita, alur, penokohan dan latar atau suasana. Dengan memodifikasi sedemikian rupa sehingga mampu melahirkan karya itu bermanfaat untuk dibaca, indah dan menarik saat ditonton. Dalam proses ekranisasi, seringkali ditemukan adegan dimana di dalam novel tidak ada namun di film ditampilkan. Namun, penambahan tersebut masih bersifat relevan dengan cerita secara keseluruhan.

#### 2.2.2.3 Perubahan Variasi

Eneste (1991:65) menjelaskan kecuali adanya penciutan dan penambahan, ekranisasi kemungkinan terjadinya variasi-variasi tertentu antara novel dan film. Karena novel mengalami penciutan dan penambahan, maka memungkinkannya terjadi perubahan bervariasi agar secara garis besar cerita tidak merubah inti dari cerita dalam novel. Pemindahan cerita novel ke dalam film divariasikan oleh

novelis dan sutradara untuk membuat daya tarik dan bermanfaat bagi pembaca dan penonton. Menurut Eneste (1991:65) menjelaskan adanya pengurangan dan penambahan, ekranisasi memungkinkan terjadinya variasi-variasi tertentu antara novel dan film.

**BAB III**  
**EKRANISASI KOMIK *KOE NO KATACHI* VOLUME 1 – 7 KARYA**  
**YOSHITOKI OIMA KE DALAM ANIME *KOE NO KATACHI* KARYA**  
**SUTRADARA NAOKO YAMADA**

Pada bab ini penulis akan membahas proses ekranisasi dari komik ke anime Koe no katachi. Sebelum membahas proses ekranisasi maka terlebih dahulu peneliti akan paparkan sinopsis dan unsur struktural fiksi pada komik tersebut. Setelah itu penulis akan menjabarkan perubahan-perubahan yang terjadi dalam proses ekranisasi komik Koe no katachi ke dalam anime yang meliputi pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi.

**3.1 Sinopsis Komik Koe no Katachi**

Komik Koe no Katachi menceritakan kehidupan seorang murid sekolah dasar bernama Shouya Ishida. Ia sangat menyukai tes keberanian untuk menghilangkan rasa bosan. Pada suatu hari kelasnya kedatangan murid pindahan bernama Shouko Nishimiya yang mana adalah seorang penderita disabilitas. Kedatangannya membuat perubahan bagi Ishida dan teman-teman kelasnya.

Disabilitas yang dimiliki Shouko Nishimiya membuatnya didiskriminasi di sekolahnya terutama oleh Ishida. *Bullying* yang semakin menjadi-jadi membuatnya memutuskan untuk pindah ke sekolah untuk orang yang berkebutuhan khusus. Ketika guru dan kepala sekolah mencari pelaku pembulian

tersebut Ishida menjadi pelaku utama kasus Shouko. Teman - teman yang ikut mendiskriminasi Shouko ikut menyalahkan Ishida. Karenanya Ishida dikucilkan dan didiskriminasi oleh teman-temannya sendiri. Hal tersebut memunculkan penyesalan dan trauma pada Ishida. Mulai saat itu ia mengasingkan diri dari teman-temannya.

Setelah beberapa tahun berlalu, Ishida merasa hidupnya tidak berguna setelah insiden tersebut. Ia pun memutuskan untuk bunuh diri. Namun tidak jadi ia lakukan setelah bertemu Shouko Nishimiya. Ia pun bertekad untuk menebus kesalahannya dimasa lalu pada Shouko. Selain itu, Ishida juga berusaha mengumpulkan temannya kembali untuk memperbaiki hubungan mereka.

### **3.2 Unsur Struktural Fiksi**

Nurgiyantoro (2013:29) mengemukakan unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang (secara langsung) turut serta membangun cerita. Unsur-unsur intrinsik tersebut antara lain plot/alur, tokoh, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan lain-lain. Namun unsur-unsur intrinsik yang akan dipaparkan dalam penelitian ini yaitu tokoh dan penokohan, alur, latar, dan sudut pandang.

#### **3.2.1 Tokoh dan Penokohan**

##### **3.2.1.1 Tokoh Utama**

###### **1. Shouya Ishida**

Shouya Ishida merupakan tokoh utama cerita karena ia adalah salah satu tokoh yang mendominasi dalam komik *koe no katachi* dari awal hingga akhir cerita.

Komik koe no katachi banyak menceritakan perubahan yang dialami Ishida pada saat menjadi pelaku *bullying* dan akibat yang dia dapat setelahnya. Selain itu, Ishida juga tergolong kedalam tokoh bulat/kompleks karena ia menampilkan perubahan watak paling signifikan seiring berjalannya cerita dibandingkan tokoh-tokoh yang lain. Shouya Ishida saat berada di sekolah dasar digambarkan sebagai karakter yang jahil dan nakal. Sedangkan saat SMA wataknya berubah menjadi lebih pesimis, dan tulus. Hal-hal tersebut terlihat pada cuplikan berikut.

a. Nakal

Penggambaran sifat Ishida yang nakal terlihat pada saat ia masih berada di sekolah dasar seperti melompat dari jembatan, menjahili hewan-hewan, sampai dengan menjahili Shouko, semua itu ia lakukan hanya untuk menghilangkan rasa bosan. Hal tersebut terlihat pada cuplikan dibawah.



Gambar 1

いしだしょうや  
石田将也 : ナメクジをみたら、<sup>しお</sup>塩をかけるし。ハトがいたら、<sup>お</sup>追い かけるし。アリは<sup>しんろ</sup>進路を<sup>ただ</sup>正し。猫には<sup>ねこ</sup>ラクガキをする。みずをかけ、<sup>しんろ</sup>みいかける、<sup>ただ</sup>進路を正し、ラクガキをする。  
(Yoshitoki, 2013: 103)

Shouya Ishida : Jika aku melihat siput, aku tuangkan garam di atasnya. Jika aku melihat burung merpati, aku mengejanya. Jika aku melihat semut, aku blokir jalannya. Dan aku juga memblokir jalannya. (Begitu pula pada Nishimiya) aku siram air, aku mengejanya, aku menyandungnya, aku mencoret bukunya.

Kutipan di atas menggambarkan Ishida melakukan kenakalan secara berulang-ulang tanpa merasa bersalah. Selain itu tanpa memikirkan perasaan orang lain Ishida melakukan berbagai macam kejahatan-kejahilan yang merugikan orang lain secara fisik dan mental. Menurut penulis berdasarkan hal-hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Ishida memiliki sikap yang nakal.

#### b. Pesimis

Sikap pesimis Ishida mulai ditunjukkan setelah kejadian pengucilan yang dilakukan oleh teman-teman kepada dirinya di sekolah dasar. Hal tersebut menimbulkan trauma yang membuat Ishida menjadi selalu menyalahkan diri sendiri atas kejadian di masa lalu. Karenanya Ishida juga seringkali berprasangka buruk kepada keadaan disekitar dan dirinya sendiri. Salah satu penggambaran sikap pesimis yang dimiliki Ishida digambarkan pada kutipan di bawah ini.

いしだしょうや  
石田将也 : さあ<sup>こた</sup>答えは<sup>で</sup>出た  
チャンス<sup>な</sup>もう無い。  
<sup>どめ</sup>一度目も、  
<sup>にどめ</sup>二度目も、  
<sup>ほんとう</sup>本当は何度<sup>なんど</sup>でも<sup>はな</sup>話す<sup>きかい</sup>機会があつたのに。  
<sup>ぜんぶきよぜつ</sup>全部拒絶してしまつたんだ。。  
(Yoshitoki, 2014: 6)

Shouya Ishida : Yaa itulah jawaban yang keluar darinya  
Aku tidak memiliki kesempatan lagi  
Sekali  
Duakali  
Sebenarnya ketika aku memiliki kesempatan berbicara dengannya.  
Aku menolak semuanya.

Kutipan diatas terjadi saat pertemuan pertama Ishida dan Shouko setelah lima tahun berlalu. Ishida terjatuh setelah mencoba mengejar Shouko yang berlari menjauhinya tanpa mengatakan apapun. Menurut penulis dalam kutipan diatas kalimat 「さあ<sup>こた</sup>答えは<sup>で</sup>出た, チャンスもう<sup>な</sup>無い。」 yang diucapkan menyiratkan sikap pesimis Ishida yang menyimpulkan bahwa ia merasa tidak memiliki kesempatan untuk memperbaiki hubungannya dengan Shouko sementara saat itu adalah kali pertama ia bertemu kembali dengan Shouko setelah lima tahun berlalu.

## 2. Nishimiya Shouko

Nishimiya Shouko juga diceritakan sebagai tokoh utama karena ia sebagai pusat cerita. Ia tinggal bersama ibu, Yuzuru adik perempuan, dan juga neneknya. Ketika berumur tiga tahun ia diketahui oleh keluarganya bahwa ia tuli. Ibunya pun diceraikan setelah Nishimiya diketahui memiliki gangguan pendengaran. Ia menjadi tokoh yang terintimidasi oleh orang-orang disekitarnya karena tuli. Namun, ia sangat disayangi oleh keluarganya. Shouko Nishimiya dalam komik koe no katachi digambarkan sebagai tokoh yang seringkali merasa rendah diri dan selalu menyalahkan diri sendiri atas hal buruk yang terjadi menimpa keluarga dan perpecahan dalam pertemanan Ishida.

a. Rendah Diri

Shouko digambarkan sebagai tokoh yang seringkali merasa rendah diri. Karena disabilitas yang dimilikinya membuat ia selalu merasa semua penyebab kesedihan, keterpurukan, dan perpecahan yang terjadi di keluarga serta teman-temannya adalah karena kehadirannya. Salah satu perasaan rendah dirinya ia ungkapkan pada kutipan dialog berikut.

うえのなおか  
植野直花  
:でも今は今、昔は昔。私はあなたが嫌いだし、あなた  
わたし きら きら どうし へいわ おも  
たは私が嫌い。嫌い同士でも平和でいられると思うの。  
だから握手しましょう。

にしみやしょうこ  
西宮硝子  
:ち。。。ちがいあしゅ。。。わたしがわたちはきあい  
でつ。。。。

(Yoshitoki, 2014: 80-81)

Naoka Ueno :Masa lalu adalah masa lalu, saat ini adalah saat ini.  
Aku membecimu, dan kamu membenciku.  
Tapi walaupun kita saling membenci, kita tetap bisa berdamai.  
Jadi mari berjabat tangan.

Shouko Nishimiya :Kamu.. keliru....  
Aku membenci diriku sendiri.

Kutipan diatas terjadi ketika Ueno mengajak Shouko menaiki kincir ria untuk mengungkapkan perasaannya dan mencoba berdamai untuk mendapatkan pengakuan dari Ishida. Namun tanpa mereka sadari kamera yang Yuzuru titipkan kepada Shouko merekam peristiwa yang terjadi saat di kincir ria. Saat Yuzuru mencoba menonton rekaman dari kameranya bersama Ishida. Mereka mendapati Shouko mengatakan 「わたしがわたちはきあい  
でつ。。。」 kepada Ueno yang artinya ia membenci dirinya sendiri. Penulis mengamati pada setiap adegan dalam komik ketika terjadi intimidasi, Shouko tidak memberikan sikap penolakan

maupun pembelaan. Menurut penulis karena keputusan atas disabilitas yang dimilikinya membuat Shouko merasa rendah diri.

### 3.2.1.2 Tokoh Tambahan

#### 1. Nishimiya Yuzuru

Nishimiya Yuzuru dalam komik *koe no katachi* diceritakan sebagai adik perempuan Nishimiya Shouko. Ia memiliki hobi memotret bangkai hewan hanya agar Nishimiya Shouko tidak berfikir lagi untuk bunuh diri. Yuzuru sangat peduli terhadap kakaknya dan selalu berusaha melindunginya.

##### a. Peduli

Yuzuru sangat peduli dengan kakaknya yang memiliki disabilitas. Selain itu, ia selalu berusaha melindungi kakaknya dari diskriminasi orang-orang sekitar. Hal tersebut terlihat ketika Shouko diintimidasi oleh teman-temannya Yuzuru selalu berusaha melindungi kakaknya.



Gambar 2

にしみやゆづる  
西宮結紘

ね きちつ やつ ゆる  
: 姉ちゃんを傷付ける奴は許さない！。

(Yoshitoki, 2014: 119)

Nishimiya Yuzuru

: “Aku tidak akan memaafkan siapapun yang menyakiti kakak ku!”.

Selain itu untuk melindungi kakaknya, ia juga memotong rambutnya dan berpenampilan seperti anak laki-laki. Digambarkan dalam kutipan berikut.

いしだしょうや  
石田将也

おとこ  
：男 みたい<sup>に</sup>にふるまっていたのは西宮のためだろうか。  
だとしたらたぶんいい奴<sup>やつ</sup>なんだろう。

(Yoshitoki, 2014: 182)

Shouya Ishida :Dia pasti berpura-pura menjadi anak laki-laki demi kakaknya. Jika begitu aku pikir dia memang orang yang cukup baik.

Yuzuru dalam komik memperlihatkan perhatiannya terhadap semua hal yang berkaitan dengan Shouko seperti salah satunya berperilaku seperti laki-laki. Selain itu menurut penulis, sikap Yuzuru yang selalu berusaha melindungi kakaknya dari intimidasi orang-orang sekitar menggambarkan sikap kepeduliannya.

## 2. Nagatsuka Tomohiro

Nagatsuka Tomohiro adalah sahabat pertama Ishida di Sekolah Menengah Atas. Saat sepedanya akan dirampas oleh seseorang yang tidak dikenal, Ishida menolongnya. Setelah kejadian itu mereka menjadi teman dan sering pergi bersama. Digambarkan dalam komik Nagatsuka adalah orang yang pengertian kepada Ishida.

### a. Pengertian

Nagatsuka digambarkan sebagai tokoh yang pengertian terhadap Ishida. Ia seringkali membantu Ishida ketika mengalami kesulitan. Salah satunya digambarkan pada saat Ishida kehabisan uang untuk mencari Sahara, Nagatsuka menolongnya dengan meminjamkan Ishida uang. Sosok Nagatsuka yang pengertian terdapat pada cuplikan dialog berikut.

いしだしょうや  
石田将也 : けっこう距離あるなあ片道800円。。。  
あれっ金やば。。。  
ながつかともひろ  
永束友宏 : 金のことなら任せろよやーしょー  
俺将来金持ちになる予定だから貸してやる  
ほれ  
いしだしょうや  
石田将也 : 3万!? 3万もいらねーよ!

(Yoshitoki, 2014 :15)

Shouya Ishida : Lumayan jauh, ya. Sekali jalan 800 yen...  
Sial, aku kehabisan uang...  
Nagatsuka Tomohiro : Serahkan masalah uangmu padaku, Yasho.  
Aku berencana menjadi orang kaya dimasa depan. Jadi aku akan meminjamkan uang.  
Nih.  
Shouya Ishida : 30 ribu yen?! Aku tidak perlu 30 ribu yen!

Berdasarkan cuplikan diatas menurut penulis, menggambarkan salah satu sikap Nagatsuka yang pengertian. Saat Ishida mengalami kesulitan tanpa pikir panjang dan diminta oleh Ishida Nagatsuka dengan sukarela membantunya. Nagatsuka digambarkan sangat peduli terhadap Ishida bahkan disaat terpukur.

### 3. Naoka Ueno

Naoka Ueno adalah salah satu teman Ishida di sekolah dasar namun ia seringkali bertengkar dengan Ishida. Ueno digambarkan sebagai tokoh datar dengan karakter yang tidak banyak berubah. Dalam komik koe no katachi, Ueno ikut mengucilkan dan mengintimidasi Shouko. Ia juga menyalahkan Ishida atas peristiwa intimidasi yang dialami Shouko Nishimiya. Setelah lima tahun berlalu, ia tidak sengaja bertemu kembali dengan Ishida. Ueno yang merasa menyesal atas kejadian dimasa lalu kembali mendekati Ishida untuk memperbaiki hubungannya dengan Ishida. Ueno memiliki sifat keras kepala, dan sarkastis.

#### a. Keras kepala

Sikap Ueno yang keras kepala digambarkan dalam cuplikan dibawah.

うえのなおか  
植野直花  
いしだしょうや  
石田将也

:つまりごめんねーってこと。。。  
:俺おれのことはどーでもいいから西宮にしみやのほうに謝あやまれよ！  
お前まえも悪口わるくちってただろ！  
それに先週せんしゅうのことも。。。！  
西宮にしみやに謝あやまってそれであいつが許ゆるしたら、俺おれもその  
言葉ことば受け入れるよ。。。！

うえのなおか  
植野直花

:はあッ。。。！？  
何なんそれ？超ちょうキモイんですけど。。。  
私わたしはあんたに誤あやまりたかっただけなのになんで西宮にしみやさん？！  
私わたしは！西宮にしみやさんに許ゆるされたいんじゃない！

(Yoshitoki, 2014:150-154)

Naoka Ueno  
Shouya Ishida

:Jadi, aku mau minta maaf...  
:Jangan minta maaf kepadaku, tapi minta maaflah pada Nishimiya!  
Kamu sudah sering merendahkan dia, kan...!  
Minggu lalu juga begitu...!  
Kalau kamu minta maaf pada Nishimiya dan dia memaafkanmu, aku juga akan memaafkanmu!

Naoka Ueno

: Hah?!  
Apaan, tuh? Menjijikan banget...  
Aku hanya mau minta maaf padamu, kenapa aku juga harus minta maaf kepada Nishimiya?!  
Aku tidak ingin dimaafkan oleh Nishimiya!

Dalam kutipan diatas, digambarkan percakapan Ishida dengan Ueno yang bersikeras tidak mau meminta maaf kepada Shouko karena telah mengintimidasi Shouko di masa lalu. Menurut penulis berdasarkan kutipan Ueno yang mengatakan 「私わたしは！西宮にしみやさんに許ゆるされたいんじゃない！」 diatas menunjukkan bahwa Ueno sulit untuk dinasehati dan disimpulkan memiliki sifat yang keras kepala.

## b. Sarkastis

Ueno adalah tokoh yang sarkastis, tidak memandang orang itu baru ditemuinya atau tidak. Hal itu digambarkan pada kutipan dialog dibawah.

うえのなおか  
植野直花 :あなたことだけ<sup>き</sup>聞きたい! ? 言われたくなからさっさ<sup>い</sup>  
ケータイ  
と携帯出せや!!

ながつかともひろ  
永東友宏 :うわあああああ

うえのなおか  
植野直花 :ブセイク!! 変な髪!! 汗!! キモイ声!!  
(Yoshitoki, 2014: 108-109)

Naoka Ueno : Kamu tau kenapa aku membencimu?! Kalau tidak mau, keluarkan handphone-mu sekarang juga!!

Tomohiro Nagatsuka : Uwaaaaaaa

Naoka Ueno :Kau jelek! Rambutmu aneh! Berkeringat! Suaramu mengerikan”

Menurut penulis berdasarkan kutipan diatas pada Ueno menghina dan berkata kasar kepada Nagatsuka, ia mengatakan 「ブセイク!! 変な髪!! 汗!! キモイ声!!」 kepada Nagatsuka yang baru beberapa kali ditemuinya. Hal tersebut menunjukkan bahwa Ueno mempunyai sikap sarkastis.

## 4. Ibu Nishimiya

Ketika Nishimiya diketahui tuli saat berumur tiga tahun, Ibu Nishimiya di ceraikan oleh suaminya. Ia berusaha membesarkan Nishimiya Shouko serta Nishimiya Yuzuru bersama dengan ibunya. Ia adalah seorang ibu yang sangat tegar dan juga sosok yang tegas terhadap dirinya sendiri serta anak-anaknya.

### a. Tegar

Ibu Nishimiya digambarkan memiliki sikap yang tegar karena berbagai macam tekanan dalam keluarganya. Ia menjadi tulang punggung keluarga sekaligus ibu

dengan dua orang anak. Sikap tersebut digambarkan pada percakapannya pada cuplikan berikut.

にしみや  
西宮いと  
にしのみや はは  
西宮の母

わたし に むすめ まご  
: 私 は逃げないよ。娘 からも 孫からも  
わたし  
: ありがとうお母さん、私 ががんばるから。  
こ つよ そだ  
この子はきっと強く育つよ。

(Yoshitoki, 2014: 174)

Ito Nishimiya :Ibu tidak akan lari. Baik dari putri ibu maupun cucu ibu.  
Ibu Nishimiya :Terimakasih ibu, aku akan berusaha.  
Aku yakin anak ini pasti tumbuh menjadi kuat.

Berdasarkan kutipan diatas , menurut penulis Ibu Nishimiya memiliki sifat yang tegar. Walaupun sedang berada dalam kesulitan ia selalu berusaha untuk bangkit dari keterpurukan. Hal tersebut diungkapkannya pada ibunya dalam kutipan di atas pada kalimat 「<sup>わたし</sup>私 ががんばるから 」 ia mengungkapkan akan berusaha untuk membesarkan anak-anaknya dengan yakin. Selain itu, walaupun menjadi seorang *single parent* ia bekerja untuk menafkahi keluarga tanpa pernah mengeluh dan memperlihatkan kelemahannya kepada orang lain maupun keluarganya sendiri.

##### 5. Ayah, Nenek dan Kakek Shouko

Selanjutnya adalah tokoh suami dan kedua mertua ibu Nishimiya. Ketiga tokoh ini dimunculkan bersama-sama saat keluarganya mengetahui bahwa Shouko tidak bisa mendengar. Karena hal tersebut tidak dapat mereka terima, mereka pun mengajukan cerai dan memutuskan hubungan kepada ibu Nishimiya. Mereka bersikeras bahwa disabilitas Shouko terjadi karena penyakit dari ibu Nishimiya serta dikait-kaitkan dengan takhayul. Ketiga tokoh ini digambarkan dalam komik

memiliki sikap tidak bertanggung jawab. Hal tersebut digambarkan dalam komik pada cuplikan berikut.

しょうこ そふ	しょうこ	ほんとう	じしん もんだい
硝子の祖父		:本当は。。。あんた自身に問題があるんじゃないか？	
しょうこ はは	しょうこ	:だからッ病気です！ウイルス感染なんです！	びょうきす！い かんせん
硝子の母			
しょうこ ちち	しょうこ	:理由はどうでもいい	りゆう
硝子の父			
しょうこ はは	しょうこ	:さっきからあんたの責任逃れにはうんざりだ	せきにんのが
硝子の母			
しょうこ そぼ	しょうこ	:硝子がこんなふう <sup>う</sup> に生まれたのにはちゃんと理由 <sup>りゆう</sup> があるはず	
硝子の祖母		だ。ほら言うじゃないか。因果応報。。。	い いんがおうほう
	しょうこ	硝子が前世 <sup>ぜんせい</sup> で何か悪い <sup>わる</sup> ことをしたせいなんだよ	
		あるいはあんたが。。。。	

(Yoshitoki, 2014: 166-169)

Kakek Shouko	:Sebenarnya... Masalah memang ada padamu, kan?
Ibu Nishimiya	:Itu karena penyakit! Infeksi virus!
Ayah Shouko	:Aku tak peduli dengan alasannya.
Ibu Nishimiya	:Aku sudah lelah dengan dirimu yang lari dari tanggung jawab.
Nenek Shouko	:Pasti ada alasannya Shouko terlahir seperti ini. Seperti kata orang. Ini karma... Shouko pasti melakukan hal buruk di kehidupan sebelumnya. Atau mungkin kamu...

Pada cuplikan diatas digambarkan adegan dialog tokoh yang memperlihatkan sikap tidak bertanggung jawab dari suami dan kedua mertua ibu Nishimiya. Hal tersebut diperjelas oleh pernyataan ibu Nishimiya yang mengatakan 「さっきからあんたの責任逃れにはうんざりだ」, kutipan tersebut menyatakan Ibu Nishimiya yang merasa suaminya tidak bertanggung jawab dengan lari dari masalah dan memutuskan perceraian secara sepihak.

### 3.2.2 Alur / Plot

Alur merupakan unsur penting dalam membangun cerita. Alur membentuk urutan kejadian yang saling berhubungan untuk membentuk sebuah jalan cerita. Alur

yang digunakan dalam komik Koe no Katachi volume 1-7 adalah alur campuran karena dalam rangkaian peristiwanya terdapat *flashback* atau kilas balik cerita.

### 1. Tahap Penyituasian

Tahap penyituasian atau pemberian informasi awal serta pengenalan tokoh diceritakan pada saat kilas balik cerita dalam komik yang terjadi enam tahun yang lalu saat Ishida dan teman-temannya berada di kelas enam sekolah dasar. Digambarkan bahwa Shouya Ishida adalah anak yang nakal. Ia seringkali melakukan hal-hal jahil seperti tes keberanian untuk menghindari rasa bosan.

<p>いしだ はは 石田の母 しまだかずき 島田一樹</p>	<p>だい どきょうだめ たいかい :。。。第41回度胸試し大会？</p> <p>まいにちほうかご :毎日放課後にやるんですよ。できなかつたらコンビニお菓子をおごる。</p>
<p>ひろせけいすけ 広瀬啓祐 いしだ はは 石田の母</p>	<p>きょう はし かわ と こ :今日は橋から川に飛び込みました。</p> <p>きけん あそび :やめてよそんな危険な遊び～</p> <p>ふたりもいやいや 2人とも嫌だったらこいつに付き会わなくてもいいのよ？</p>
<p>しまだかずき 島田一樹</p>	<p>ぼく たの しょうやくんいっしょ :いえ僕らも楽しくて将也君一緒にいるので</p>

(Yoshitoki, 2013: 16-17)

<p>Ibu Ishida</p>	<p>:Lomba tes keberanian ke-41?</p>
<p>Kazuki Shimada</p>	<p>:Itu rutinitas kami setelah pulang sekolah. Yang kalah meneraktir kue di mini market.</p>
<p>Keisuke Hirose</p>	<p>:Dan hari ini lompat dari jembatan ke sungai.</p>
<p>Ibu Ishida</p>	<p>:Hentikan permainan berbahaya seperti itu. Kalian tidak perlu menemaninya kalau kalian tidak suka.</p>
<p>Kazuki Shimada</p>	<p>:Tidak, kami bersama Shouya karena juga sama-sama menikmatinya, kok.</p>

Sampai dengan beberapa waktu kemudian muncul anak baru dikelas Ishida bernama Shouko Nishimiya. Shouko digambarkan sebagai tokoh yang memiliki keterbatasan berupa disabilitas. Ia menggunakan buku catatan untuk berkomunikasi dengan teman-teman.

<p>たけうちせんせい 竹内先生</p>	<p>き : みんな聞けー</p> <p>きょう あたら なかま ふ 今日から新しい仲間が増えるぞー</p>
--------------------------	--

じこしょうかい  
 じゃ自己紹介して

にしみやしょうこ  
 西宮硝子

にしみやしょうこ  
 : 「はじめまして。西宮硝子といます。  
 わたしはみなさんとこのノートを通して仲良くなります。  
 どうかわたしと話すときはこのノートにおねがいします。  
 みみ き  
 耳が聞こえません。」

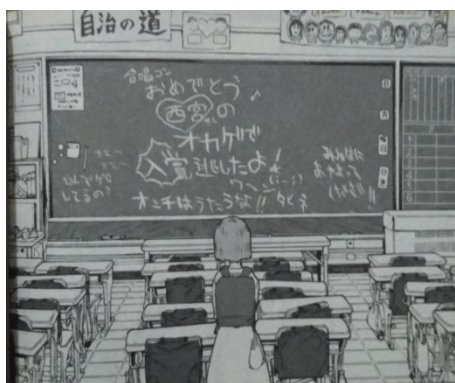
(Yoshitoki, 2013: 49-53)

Pak Takeuchi : Perhatian semua.  
 Mulai hari ini teman kalian akan bertambah  
 Nah, ayo perkenalkan diri.

Shouko Nishimiya : ( Perkenalkan. Namaku Shouko Nishimiya. Aku  
 ingin berteman akrab dengan kalian melalui buku  
 catatan ini. Jadi, ketika berbicara denganku, tolong  
 tuliskan dibuku ini. Telingaku tidak bisa  
 mendengar)

## 2. Tahap Permunculan Konflik

Dalam komik Koe no Katachi tahap permunculan konflik terjadi setelah kedatangan Shouko dikelas tersebut. Karena perbedaan Shouko dengan teman-temannya membuatnya dikucilkan dan ditindas oleh teman-teman terutama oleh Ishida. Salah satunya tulisan dipapan tulis yang ditunjukkan kepada Shouko, ditulis oleh Ishida dan teman-teman dalam berikut.



Gambar 4

がっしょうこん にしみや おかげ にゅうしょうのが おにち うた  
 「合唱コンおめでとう西宮のオカゲで入賞逃したよ。オニチは歌う  
 な！！みんなにあやまってください！！」

(Yoshitoki, 2013: 96)

(Selamat berkat Nishimiya lomba paduan suaranya kalah. Suara sumbang jangan menyanyi! Minta maafilah kepada semuanya!!)

Karena tingkat *bulying* yang semakin menjadi-jadi, Shouko Nishimiya akhirnya mengundurkan diri dari sekolah. Shouya Ishida dituding oleh teman-temannya sebagai pelaku utama diskriminasi mulai dijauhi oleh teman-teman serta sahabatnya. Selain itu mereka pun mulai mengucilkan dan mengintimidasi Ishida. Setelah itu Ishida mulai menarik diri dari teman-temannya dan memilih untuk tidak bergaul dengan orang-orang sekitarnya.

### 3. Tahap Peningkatan Konflik

Pada tahap peningkatan konflik terjadi enam tahun kemudian setelah kejadian diskriminasi di sekolah dasar. Ishida yang merasa menyesal dan merasa bersalah selama bertahun-tahun memutuskan untuk bunuh diri. Namun Ishida mengurungkan niatnya untuk bunuh diri karena pertemuannya kembali dengan Shouko Nishimiya setelah enam tahun berlalu. Hal tersebut memunculkan harapan untuk kembali memperbaiki hidupnya dengan mengungkapkan penyesalannya atas perbuatannya dahulu kepada Shouko. Selain itu ia juga berusaha memperbaiki hubungan dengan teman-teman lainnya. Bersama dengan Nagatsuka sahabat barunya, Ishida berhasil mengumpulkan kembali teman-teman lamanya dalam pembuatan film pendek. Namun hal tersebut juga membuatnya membuka luka lama tentang masa-masa sekolah dasarnya yang kelam yang akhirnya kembali diungkit oleh teman-temannya. Diperlihatkan dalam dialog yang diungkapkan Ishida kepada Ueno berikut.

いしだしょうや  
石田将也

かわい  
な  
: 川井さん泣かせた。

にしのみやてんこう  
西宮天候させたこととか. . .  
むかし れんちゆう い  
昔のこと連中に言ったんじゃないかって. . .  
せ  
責めるつもりなかったんだけど怒っちゃって. . .  
いきお ぜんぶ ぼら  
したら勢いで全部バラされた  
「いじめの主犯」「ひで一奴」ってみんなに認知  
された。真柴君や永東君にも. . .  
(Yoshitoki, 2014: 116)

Shouya Ishida

: Aku sudah membuat Kawai menangis.  
Aku tanya soal aku yang membuat Nishimiya pindah sekolah dan sebagainya pada teman sekelasku.  
Aku tidak bermaksud menuduhnya. Tapi aku jadi marah.  
Dan semuanya terbongkar.  
Sekarang semua orang sudah tahu kalau aku ini penindas dan orang jahat. Termasuk Mashiba dan Nagatsuka.

#### 4. Tahap Klimaks

Tahap klimaks terjadi ketika Shouko yang merasa bersalah karena telah merusak pertemanan Ishida dan teman-temannya berniat untuk bunuh diri dengan terjun dari balkon rumahnya. Ishida yang berhasil menggagalkan niat tersebut membuat Ishida sendiri yang terjatuh dari balkon rumah Shouko Nishimiya. Setelah dilarikan ke rumah sakit Ishida pun mengalami koma.

いしだ はは  
石田の母

むすこ がらす なに  
: きっと息子が硝子さんに何かしたんです。でなければあんなこと。。。

にしみやゆづる  
西宮結紘

: おばさん。。。  
がらす じさつ み  
硝子は自殺しようとしてました。これ見てください。  
いしだ たす  
い。石田はうちのバカ姉ちゃんを助けてくれた。  
オレのカントクフユキトドキです。ごめんなさい。  
(Yoshitoki, 2014: 28-29)

Ibu Ishida

: Saya yakin putra saya sudah berbuat sesuatu pada Shouko. Kalau tidak, hal ini...

Nishimiya Yuzuru

: Bibi... Kak Shouko berniat bunuh diri. Coba lihat ini. Ishida menyelamatkan kakakku yang bodoh. Ini karena aku kurang berhati-hati. Maafkan aku.

## 5. Tahap Penyelesaian

Konflik mulai menurun diperlihatkan pada saat Ishida mengalami koma dan Shouko Nishimiya berusaha membantu mengumpulkan teman-temannya dengan menemui mereka satu persatu untuk menyelesaikan pembuatan film pendek bersama-sama. Hal tersebut diperlihatkan dalam kutipan berikut pada saat Shouko bertemu dengan Nagatsuka dan berkomunikasi dengan buku catatan.

にしみやしょうこ  
西宮硝子  
:みんなが築き上げ手着たものを壊してしまった。映画の  
つづ  
続きをつくるんでしょう？石田君がやっていた仕事。  
わたし  
私にやらせてください。私が壊してしまったものを取り  
もど  
戻したい。

ながつかともひろ  
永東友宏  
:がんばろう！

(Yoshitoki; 2014: 69-76)

Shouko Nishimiya :Aku sudah menghancurkan hal yang sudah dibangun semuanya. Gimana kalau kita selesaikan filmnya? Biar aku yang melakukan pekerjaan Ishida. Aku ingin mengembalikan apa yang sudah rusak.

Tomohiro Nagatsuka :Ayo berjuang!

Setelah Ishida bangun dari koma, ia pun berusaha mulai kembali berhubungan baik dengan teman-temannya. Ishida mengungkapkan perasaannya kepada teman-temannya. Merekapun bersama-sama melihat festival budaya di sekolah Ishida. Ishida mulai memberanikan diri untuk menatap orang-orang disekitarnya.

いしだしょうや  
石田将也  
:皆ありがとう。あと。。。ごめん。。。  
みんなのこと知らないことの方が多いのになに傷付けるような  
こと言って。  
俺。。。みんなのこともっと知りたいよ。だからこれから  
も仲よくしたいし。。。。

みんなと遊<sup>あそ</sup>んで。。。ケンカ<sup>けんか</sup>もしたい。  
だから。。。うん、どうしようかな。。。  
まずは。。。みんなと  
みんな<sup>ぶんかさいみ</sup>で文化祭<sup>まわ</sup>見て周り<sup>まわ</sup>りたい。

(Yoshitoki, 2014: 91-92)

Shoua Ishida : Semuanya terimakasih. Dan ... maafkan aku...  
Atas ucapan yang menyakitkan saat aku tidak tau tentang kalian.  
Aku ... ingin lebih mengenal kalian. Mulai sekarang aku ingin kalian tetap menjadi teman.  
Aku ingin kita bersemangat dan bermain bersama semuanya.  
Karenanya ... em, bagaimana, ya...  
Pertama-tama ... semuanya  
Aku ingin mengelilingi festival bersama semuanya.

Selanjutnya diceritakan Ishida dan teman-teman yang berhasil melewati masa sekolah menengah atas mulai memiliki mimpi masing-masing dimasa depan. Dan mereka pun bertemu kembali pada umur yang ke 20 untuk perayaan *seijinshiki* sekaligus reuni.

いしだまりあ  
石田マリア : あーショーちゃんだー。なにしてるのー？  
いしだしょうや  
石田将也 : ようマリア。これから成人式<sup>せいじんしき</sup>。  
いしだまりあ  
石田マリア : きをつけてねー

(Yoshitoki, 2014: 174)

Maria Ishida : Aah Sho-chan. Apa yang sedang kau lakukan?  
Shouya Ishida : Hai Maria. Hari ini ada upacara *seijinshiki*.  
Maria Ishida : Hati-hati.

### 3.2.3 Latar

#### 3.2.3.1 Latar Tempat

##### 1. Jembatan Suimon

Jembatan Suimon adalah tempat dimana Ishida dan teman-teman semasa sekolah dasar melakukan tes keberanian dengan melompat ke sungai. Selain itu, jembatan ini juga menjadi tempat pertemuan Ishida dengan Shouko untuk memberi makan ikan koi setiap hari Selasa.

いしだしょうや  
石田将也

”  
：；“またね”っていつだよ？  
あ、火曜日に橋に行けば、会えるのか。。。  
あの人は許さないだろうなあ。。。  
(Yoshitoki, 2014: 42)

Shouya Ishida

:“ Sampai jumpa” kapan ya?  
Ah, jika aku pergi ke jembatan pada hari selasa mungkin aku bisa bertemu lagi dengannya...  
Orang itu pasti tidak akan memaafkanku...

Selain itu, jembatan ini juga menjadi tempat berkumpulnya kembali Ishida dan teman-teman yang lainnya.

うえのなおか  
植野直花  
いしだしょうや  
石田将也  
うえのなおか  
植野直花

：あれ、あなただけ？  
：なっなんでい。。。  
：今日橋集合っしょ？一生に行こうと思って。。。  
かわいとも  
川井っち達と。。。  
さはらざきい  
佐原崎に行ってっしあ。。。  
(Yoshitoki, 2014: 115)

Naoka Ueno

: Lho? Cuma kamu?

Shouya Ishida

:Ke...kenapa...

Naoka Ueno

:Hari ini kita kumpul di jembatan kan? Aku pikir lebih baik kita pergi bareng, sama Kawaichi dan yang lain.  
Sahara sudah pergi duluan, sih...

## 2. Sekolah Dasar Suimon

Sekolah Dasar Suimon adalah tempat dimana Ishida dan teman-teman bersekolah. Kelas mereka berada di kelas 6-2. Kejadian diskriminasi Shouko Nishimiya juga terjadi saat mereka berada di bangku sekolah dasar. Hal tersebut juga awal mula perubahan yang terjadi pada Ishida dan teman-temannya.

ながたばともひろ  
永東友宏  
いしだしょうや  
石田将也  
ながたばともひろ  
永東友宏  
いしだしょうや  
石田将也

しょうがっこう と ろけはん きよかたの  
：小学校を撮りたいんだがロケハンと許可頼んでいいか。  
しょうがっこう や  
：しょ。。。？小学校おれの？ああやだよ！  
：なんでっ！？  
：なんでって。。。  
(Yoshitoki, 2014: 115)

(Yoshitoki, 2014: 30)

Tomohiro Nagatsuka : Aku mau pakai sekolah dasar buat lokasi syuting. Tolong mintakan izinnya, ya.  
Shouya Ishida : Se..? Sekolah Dasar? SD-ku? Ogah!  
Tomohiro Nagatsuka : Kenapa?!  
Shouya Ishida : Soalnya...

Pada kutipan diatas menunjukkan bahwa Ishida ragu untuk kembali mengunjungi sekolah dasarnya karena teringat kejadian tidak menyenangkan saat masa ia di sekolah dasar.

### 3. SMA Touchi

SMA Touchi adalah sekolah Ishida. Disitulah Ishida juga bertemu dengan Nagatsuka, sahabat pertamanya di sekolah menengah atas. Berawal dari kejadian Ishida menolong Nagatsuka ketika sepedanya di rebut paksa oleh seseorang. Latar tempat ini dibuktikan dengan percakapan Pak guru Takeuchi dengan Ishida berikut ini.

たけうちせんせい  
竹内先生

いしだ まえとうちこう  
: 石田お前東地高か?  
すごいな! 立派になったなお前も!

(Yoshitoki, 2014: 48)

Pak Takeuchi : Ishida, kamu masuk SMA Touchi?  
Hebat! Kamu juga jadi mengagumkan, ya!

### 2. Rumah Ishida

Rumah Ishida dalam komik digambarkan terdiri dari dua lantai. Lantai pertama rumah Ishida adalah usaha salon Ibu Ishida sendiri, sedangkan lantai dua adalah kamar. Teman-teman Ishida seringkali berkumpul dirumahnya sekedar untuk bermain atau berdiskusi.



Gambar 5

かわい  
川井みき : まずは皆<sup>みんな</sup>でちゃん<sup>はな</sup>と話し合<sup>あ</sup>お<sup>なかなお</sup>, で仲直<sup>っ</sup>りッ。。。  
ながつかともひろ : そうだな。お腹<sup>なか</sup>もすいたことだし、やーしょん<sup>ち</sup>家で  
永束友宏 : 仕切<sup>しきり</sup> 直<sup>なお</sup>しだ!  
ましばとし : わかった!

(Yoshitoki, 2014: 8-9)

Miki Kawai : Pertama-tama ayo diskusikan sama-sama, ayo baikan.  
Tomohiro Nagatsuka : Iya, perutku juga lapar. Ayo kita mulai di rumah Yasho!.  
Satoshi Mashiba : Oke!

### 3. Rumah Nishimiya

Rumah Nishimiya berada di apartemen lantai 4. Keluarga Nishimiya terdiri dari Nishimiya Shouko, ibu, nenek dan juga Yuzuru. Dialog dibawah adalah saat Ishida pertama kali mengunjungi rumah Nishimiya untuk membantu membuat kue ulang tahun Ibu Nishimiya.



Gambar 6

いしだしょうや  
石田将也 : ここが西<sup>にし</sup>宮<sup>のみや</sup>の家<sup>いえ</sup>か。  
 : 確<sup>たし</sup>かに同<sup>おな</sup>じ香<sup>かお</sup>りがするな。。。  
(Yoshitoki, 2014: 8-9)

Shouya Ishida : Jadi ini rumah Nishimiya, ya?

Aromanya sama...

#### 4. Kafe Kucing Klub Nyan-nyan

Klub nyan-nyan adalah sebuah kafe kucing tempat Ueno bekerja. Ishida datang ke kafe kucing ini bersama Nagatsuka untuk mencari Ueno. Ia berharap bisa berteman kembali dengan Ueno. Latar tempat tersebut ditunjukkan pada dialog berikut.



Gambar 7

いしだしょうや  
石田将也  
ながつかともひろ  
永束友宏  
いしだしょうや  
石田将也

ねこ  
: 猫カフェだったな。。。  
れい かのじよ  
: ああ、ところで例の彼女いたかい。。。?  
: いないっぽい。。。

(Yoshitoki, 2014: 91)

Shouya Ishida : Kafe kucing ya...  
Nagatsuka Tomohiro : Ah, ngomong-ngomong apa cewek itu ada disini?  
Shouya Ishida : Kayaknya gak ada...

#### 5. Taman Ria

Taman ria menjadi tempat Ishida dan teman-temannya untuk berkumpul dan bermain bersama. Didalamnya terdapat banyak wahana permainan seperti roller coaster, kincir ria, dan lain lain. Saat bermain bersama teman-teman Ishida merasakan kembali pertemanan yang telah lama ia rindukan.



Gambar 8

いしだしょうや  
石田将也

: いや楽しいのは当たり前だろう。だって遊園地だし  
でもこれってなんか  
この感じてなんか  
あれっほい  
友達っほい!

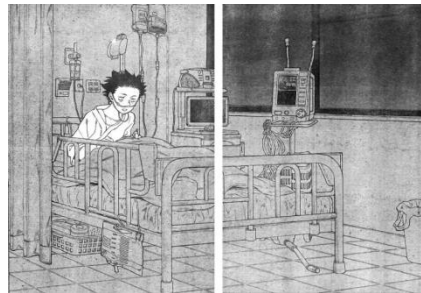
(Yoshitoki, 2014: 37-38)

Shouya Ishida

: Wajar saja kalau menikmatinya. Ini kan taman hiburan.  
Tapi ini...  
Perasaan ini...  
Rasanya seperti...  
Seperti teman!

## 6. Rumah Sakit

Rumah sakit menjadi tempat Ishida dirawat secara intensif setelah insiden dimana Ishida berhasil menolong Shouko. Ishida mengalami koma selama beberapa hari. Setelah dipindahkan dari ruang ICU ke kamar pasien teman-teman Ishida seringkali menjenguknya. Latar tempat rumah sakit ini dibuktikan melalui narasi berikut.



Gambar 9

「石田は落ちた衝撃で眠ってしまった。たまたま下を通りかかた人に助けられ、そのまま病院へ連れていかれた。尻や肩に大ダメージを受けたらしい。2日目石田はまだ起きない。」

(Yoshitoki, 2014: 24)

Ishida masih belum sadar karena terbentur waktu jatuh. Dia diselamatkan oleh orang yang kebetulan lewat, lalu segera dilarikan ke rumah sakit. Bahu dan pantatnya terluka cukup serius. Hari kedua, Ishida masih belum sadar.

### 3.2.3.2 Latar Waktu

#### 1. 6年生

Pada komik cerita dimulai pada saat Ishida dan teman-temannya berada di kelas enam sekolah dasar. Berikut cuplikan dialog antara Pak Takeuchi kepada Ishida yang membuktikan hal tersebut.

たけうちせんせい 竹内先生	:まあ、6年生の時にあったゴタゴタも、石田がこうして立派になったのを思えばあって良かったことなんだろうな。。。
いしだしょうや 石田将也	:立派になった。。。とはおもいません。それに思いたくないです。
たけうちせんせい 竹内先生	:そう自分を卑下するなよ 正直言ってあのクラスはハズレくじを引いたんだ ゴタゴタするのは仕方なかった。
いしだしょうや 石田将也	:ハズレくじってなんですか？
たけうちせんせい 竹内先生	:わかるだろう？あの耳聞こえない子。

(Yoshitoki, 2014: 50-51)

Pak Takeuchi	:Yah, kalau kamu tumbuh jadi pemuda yang baik seperti ini, mungkin masalah yang kelas 6 itu adalah hal yang baik, ya...
Shouya Ishida	:Aku tidak merasa sudah tumbuh menjadi pemuda yang baik. Aku juga tidak pernah berpikir begitu.
Pak Takeuchi	:Jangan merendahkan. Kelas itu sudah kalah, jadi wajar timbul masalah.
Shouya Ishida	: Apa maksud bapak dengan kalah?
Pak Takeuchi	:Kamu pasti tahu maksudku, kan? Anak yang tidak bisa mendengar itu.

Menurut penulis latar waktu ditunjukkan dalam kalimat diatas pada kata 「6

ねんせい とき  
年生の時」 Pak Takeuchi mulai mengungkit kejadian saat Ishida masih kelas 6  
sekolah dasar.

2. ねんご こう  
6年後 / 高3

Enam tahun kemudian, Ishida yang telah berada di kelas tiga sekolah menengah atas mencoba menemui Nishimiya dan teman-temannya untuk mencoba berteman kembali. Berikut dialog yang membuktikan jika latar waktu telah berubah. Hal tersebut ditunjukkan pada cuplikan berikut.

いしだしょうや  
石田将也  
おれ  
:俺こーゆーの才能ないし映画も興味ないし、それに俺ら  
さいのう えいが きょうみ おれ  
高3だしそんなことしてるヒマはな。。。  
こう ひま  
ながつかともひろ  
永東友宏  
:まかせろ！カントクは俺がやる！将也は助手な。  
いしだしょうや  
石田将也  
かって き  
:勝手に決めるなよ。

(Yoshitoki, 2014: 44)

Shouya Ishida : Aku tidak berbakat dan tidak tertarik dengan film. Lagipula kita sudah kelas 3 tidak ada waktu luang.  
Tomohiro Nagatsuka : Serahkan saja padaku! Aku yang akan menjadi sutradara! Shouya jadi asisten!  
Shouya Ishida : Jangan memutuskan seenaknya dong!

3. せいじんしき さい  
成人式 / 20歳



Gambar 10

Setelah berusia 20 tahun mereka bertemu kembali pada upacara *seijinshiki* sekaligus reuni. Beberapa tahun setelah berhasil melewati masa sekolah menengah atas, Ishida dan teman-teman menjalani hidup masing-masing. Berikut dialog Ishida dan maria dari adegan dalam komik yang menggambarkan latar waktu tersebut.

いしだ  
石田マリア : あーショーちゃんだー。なにしてるのー？  
いしだしょうや  
石田将也 : ようマリア。これから成人式。  
いしだ  
石田マリア : きをつけてねー  
(Yoshitoki, 2014: 174)

Maria Ishida : Aah Sho-chan. Apa yang sedang kau lakukan?  
Shouya Ishida : Hai Maria. Hari ini ada upacara orang dewasa.  
Maria Ishida : Hati-hati.

Selanjutnya dialog saat Ishida bertemu Mashiba saat reuni yang memperjelas keadaan mereka yang sudah tidak lagi murid sekolah menengah atas. Hal tersebut terdapat pada cuplikan berikut.

ましばさとし  
真柴智 : いしだくん ことしそつぎょう  
石田将也 : 石田君は今年卒業？  
ましばさとし  
真柴智 : うん。まだ試験あるけどね。真柴君は？  
ましばさとし  
真柴智 : 僕はまだやりたいこと見つかってないんだ。やばいね。  
このままいったら売れない監督の専属役者になってしまう！  
(Yoshitoki, 2014: 177)

Satoshi Mashiba : Kau lulus tahun ini kan Ishida?  
Shouya Ishida : Ya, tapi aku masih ada ujian. Mashiba?  
Satoshi Mashiba : Aku masih belum menemukan apa yang ingin aku lakukan. Itu buruk kan. Saat ini aku berhenti menjadi aktor dan menjadi direktur yang tidak terkenal!

Berdasarkan cuplikan dialog diatas menjelaskan keadaan tokoh Mashiba yang telah bekerja menjadi direktur dalam suatu perusahaan. Selain itu, menurut ujian yang dimaksud Ishida adalah ujian kelulusan perguruan tinggi.

### 3.2.3.3 Latar Sosial

#### 1. Cara pandang kekurangan fisik dilihat dari kelompok sosial

Pada cerita dalam komik *koe no katachi* memperlihatkan sebuah perilaku salah satu kelompok sosial yang menganggap sebuah perbedaan dan kekurangan seseorang sebagai sesuatu yang aneh. Maka dari itu terjadilah pengucilan bahkan *bullying* secara verbal maupun fisik. Hal ini terdapat pada situasi ketika Nishimiya Shouko di kucilkan dari kelompok dan mendapatkan diskriminasi dari teman-teman sekitarnya. Hal tersebut terlihat pada monolog yang disampaikan Ishida berikut.



Gambar 11

いしだしょうや  
石田将也

にしのみやせい き にしみやしうこ にんげん りかい  
: 西宮星から来た西宮硝子は人間の理解できないよう  
である!

(Yoshitoki, 2014: 75)

Shouya Ishida : Nishimiya Shouko, seorang yang datang dari planet Nishimiya. Dan tidak mengerti bahasa manusia!.

Perasaan menganggap aneh orang yang berkebutuhan khusus disampaikannya melalui gambar serta monolog Ishida diatas.

#### 2. Takhayul yang masih kental

Pemikiran-pemikiran takhayul masih diperlihatkan dalam komik ini. Hal tersebut terlihat ketika ibu Nishimiya melahirkan anak yang cacat, hal tersebut masih dikait-kaitkan dengan dosa-dosa dikehidupan masa lalu.

しょうこ そぼ  
硝子の祖母 : しょうこ う りゆう  
: 硝子がこんなふうに生まれたのにはちゃんと理由があるはず  
だ。ほら言うじゃないか。因果応報。。。  
しょうこ ぜんせ なに わる  
硝子が前世で何か悪いことをしたせいなんだよ  
あるいはあんたが。。。。

(Yoshitoki, 2014: 166-169)

Nenek Shouko : Pasti ada alasannya Shouko terlahir seperti ini. Seperti kata orang.  
Ini karma...  
Shouko pasti melakukan hal buruk di kehidupan sebelumnya.  
Atau mungkin kamu...

### 3. Fenomena kehidupan seorang wanita *single parent* yang menjadi tulang punggung keluarga.

Pada cerita ini diperlihatkan peran seorang ibu *single parent* yang mengurus rumah tangga sekaligus berperan sebagai tulang punggung keluarga. Hal tersebut terlihat pada Ibu Ishida dan Nishimiya yang membesarkan anaknya sekaligus bekerja untuk menghidupi keluarga.

にしみや はは  
西宮の母 : その話。。。！本当なの？  
いしだ はは  
石田の母 : そうよ！でねスネて店と家族ほっぽって出ていっちゃたの！  
にしみや はは  
西宮の母 : ありえない！男の人は抜け毛を気にしすぎよ！  
いしだ はは  
石田の母 : そーよね！ぬわははは

(Yoshitoki, 2014: 57)

Ibu Nishimiya : Katamu itu...! Serius?

Ibu Ishida : Itu benar! Lalu dengan telanjang ia menelantarkan salon dan keluarganya!

Ibu Nishimiya : Tidak mungkin! Laki-laki yang cemas dengan rambut rontoknya!

Ibu Ishida : Ya, kan! Hhahaha

Pada dialog diatas pada kalimat 「でねスネて店と家族ほっぽって出てい  
ちっちゃたの！」 ditunjukkan secara tidak langsung kepada mantan suami Ibu Ishida  
yang meninggalkan rumah. Hal tersebut menunjukkan peran suami yang tidak  
bertanggung jawab meninggalkan keluarganya.

### 3.2.3.4 Latar Suasana

#### 1. Menegangkan

Dalam komik latar suasana dengan keadaan menegangkan salah satunya saat Shouko mencoba bunuh diri dari balkon rumahnya karena merasa tidak ada hal baik jika seseorang mendekati dirinya. Ishida yang melihatnya berhasil menggagalkan niatan bunuh diri Shouko. Hal tersebut juga menyebabkan Ishida terjatuh dari balkon rumah Shouko. Ketegangan tersebut digambarkan pada cuplikan berikut.



Gambar 12

「いつもと同じあさだった。それなのに。なんで。なんで自殺か？。なんで  
にしのみや 西宮？なんでこうなった？俺どこで間違った？もしかして佐原のメールに  
へんしん 返信してたら何か変わってたのか？植野の電話に出てればこうならなかつ  
た？俺が遊びに誘わなければ。俺が橋に行かなければ。あわなければ？」

(Yoshitoki, 2014: 4-7)

Pagi yang sama seperti biasa. Tapi... Kenapa? Kenapa bunuh diri? Kenapa, Nishimiya? Kenapa jadi begini? Apa ada yang salah denganku? Apa semua akan berbeda kalau aku membalas e-mail Sahara? Kalau aku menjawab telepon Ueno. Kalau aku tidak mengajakmu bermain. Kalau aku tidak menemuimu di jembatan...? Kalau kita tidak pernah bertemu?.

Ketegangan terlihat jelas pada penggambaran dalam komik dan monolog konflik batin dalam diri Ishida yang mempertanyakan alasan Nishimiya bunuh diri kepada dirinya sendiri.

## 2. Bahagia

Suasana kebahagiaan dirasakan tokoh Ishida setelah muncul kembali rasa percaya dirinya. Dalam komik digambarkan lepasnya tanda X yang mulai terlepas dari orang-orang disekitar Ishida. Hal tersebut mengartikan bahwa ia mulai kembali menatap dan percaya dengan orang-orang disekitarnya. Selain itu digambarkan juga melalui ekspresi tokoh dan beberapa monolog yang mendukung seperti berikut.



Gambar 3

「ぜんぶ<sup>み</sup>見る。ぜんぶ<sup>き</sup>聞く。ぜんぶ<sup>み</sup>見る。ぜんぶ<sup>き</sup>聞く」  
(Yoshitoki, 2014: 92)

Melihat semuanya. Mendengar semuanya. Melihat semuanya. Mendengar semuanya

Pada cuplikan tersebut menunjukkan perubahan Ishida yang takut untuk melihat mendengar sekitar mulai berubah. Hal tersebut menunjukkan suasana

kebahagiaan yang dirasakan Ishida, diperlihatkan juga melalui gambaran ekspresi tokoh.

### 3.2.4 Sudut Pandang

Menurut peneliti sudut pandang yang digunakan dalam komik Koe no Katachi volume 1-7 ini adalah sudut pandang orang pertama karena menggunakan kata ganti “aku”. Pembaca seakan-akan menjadi lakon dalam cerita tersebut sebagai tokoh utama. Selain itu, segala hal yang berkaitan dengan pikiran, perasaan, tingkah laku, atau kejadian yang tokoh “aku” lakukan akan digambarkan pada cerita tersebut. Ia menjadi pusat kesadaran dan pusat dari cerita. Peristiwa/tokoh di luar diri “aku” akan diceritakan sebatas keterkaitan dengan tokoh “aku”.



Gambar 1

ゆめ み にしみや ふつ しゃべ ゆめ ゆめ なか おれ  
「夢を見た。西宮とフツに喋ってる夢だ。夢の中の俺はなぜかこの  
なに なに うま おも ちゅうがく こうこう しあわ  
まま何もかも上手くいくと思ってた。中学でも。高校でも。そして幸  
きぶん ねむ  
せな気分で眠りにつく」

(Yoshitoki, 2014: 4-5)

Aku melihat mimpi. Mimpi dimana aku bisa bicara normal dengan Nishimiya. Dalam mimpi aku berpikir semua berjalan baik bagiku. Di saat SMP. Dan di saat SMA. Selanjutnya aku bisa tidur dengan perasaan bahagia.

Dalam kutipan diatas menunjukkan Ishida sebagai pelaku utama tokoh

utama dengan menyebutkan kata 「俺」 atau “aku” sebagai kata ganti yang

menunjuk kepada diri sendiri. Hal tersebut ditunjukkan pada kalimat 「夢の中の俺

はなぜかこのまま何もかも上手くいくとおも

### 3.3 Proses Ekranisasi

Selama proses ekranisasi komik ke anime pasti mengalami perubahan seperti penghilangan atau pengurangan, penambahan, maupun perubahan bervariasi. Berikut pembahasan proses ekranisasi dari komik *Koe no Katachi* volume 1-7 ke *anime* dengan judul yang sama.

#### 3.3.1 Pengurangan atau Penciptaan

##### 3.3.1.1 Pengurangan Tokoh

Tokoh – tokoh dalam komik terdiri dari dua puluh satu tokoh. Namun setelah terjadi proses ekranisasi dalam anime hanya terdapat sembilan belas tokoh. Pengurangan terjadi dengan dihilangkannya tokoh ayah, nenek dan kakek Shouko.

1. Ayah, nenek, dan kakek Shouko.



Gambar 1

Penghilangan tokoh setelah proses ekranisasi terjadi pada tokoh ayah, nenek dan kakek Shouko. Dalam komik tokoh-tokoh ini digambarkan sebagai tokoh yang tidak bertanggung jawab karena menelantarkan ibu Nishimiya dan juga anak-anaknya tanpa rasa bersalah. Hal tersebut dilakukannya karena ibu Nishimiya melahirkan anak yang disabilitas. Setelah proses ekranisasi tokoh ini dihilangkan oleh sutradara.

Menurut peneliti, setelah proses ekranisasi terjadi beberapa pemadatan cerita untuk mengurangi konflik yang terlalu panjang. Maka dari itu terjadi pengurangan untuk tokoh ayah, nenek dan kakek Shouko. Selain itu, kemunculan tokoh ini juga hanya terjadi pada konflik internal keluarga Nishimiya, sehingga tidak berpengaruh besar pada kehidupan Ishida dan tokoh-tokoh lainnya. Dengan demikian penghilangan tokoh-tokoh cerita ini masih bisa disajikan tanpa ada kepincangan cerita.

### 3.3.1.2 Penciutan Alur

Penciutan selanjutnya terjadi pada tahapan alur. Dalam komik *koe no katachi* memiliki enam tahapan alur yaitu, munculnya konflik 2 (bagian pembuka), pengenalan, munculnya konflik 1, munculnya konflik 2, konflik meningkat/klimaks, konflik mereda/antiklimaks, dan penyelesaian. Namun setelah proses ekranisasi terjadi pengurangan didalam tahap penyelesaian.

#### 1. Pembuatan Film Pendek ( Tahap Permunculan Konflik)

Dalam komik diceritakan hal yang membuat Ishida dapat berkumpul kembali dengan teman-temannya adalah dalam proses pembuatan film. Nagatsuka yang terobsesi dengan film mengajak Ishida. Selanjutnya proses perekrutan dan pembuatan film dilakukan bersama-sama dengan melibatkan teman-teman lama Ishida seperti Kawai, Ueno, Sahara, dan Shimada.

Namun setelah proses ekranisasi bagian proses pembuatan film ini dihilangkan oleh sutradara. Menurut penulis pengurangan tersebut terjadi untuk mempersingkat cerita agar tidak membosankan. Selain itu bagian ini tidak

berhubungan dengan konflik utama. Jadi penonton masih bisa menikmati anime tanpa terlalu banyak adegan yang tidak terlalu penting.

## 2. 成人式<sup>せいじんしき</sup> / Upacara *Seijinshiki* (Tahap Penyelesaian)

Penciutan terjadi dibagian alur tahap penyelesaian saat Ishida dan teman-teman datang ke sebuah acara upacara *seijinshiki* sekaligus reuni. Dalam komik diceritakan setelah Ishida dan teman-teman berpisah untuk menggapai mimpi masing-masing. Mereka pun bertemu kembali pada umur yang ke 20 untuk upacara *seijinshiki* sekaligus reuni. Namun, setelah proses ekranisasi bagian ini dihilangkan oleh sutradara.

Menurut penulis, bagian ini dihilangkan karena tidak berhubungan dengan konflik utama yaitu *bullying* yang dialami Shouko. Selain itu, bagian ini terjadi jauh setelah penyelesaian konflik. Maka dari itu penciutan yang terjadi sama sekali tidak mempengaruhi jalannya cerita dan penonton masih bisa menikmati anime.

### 3.3.1.3 Penciutan Latar Sosial

Setelah proses ekranisasi latar sosial mengalami penciutan pada bagian berikut.

#### 1. Takhayul yang masih kental

Dalam komik latar sosial mengenai pemikiran-pemikiran takhayul masih diperlihatkan. Hal tersebut diutarakan oleh mertua Ibu Nishimiya yang masih mengkait-kaitkan kecacatan Shouko dengan dosa-dosa dikehidupan lampau.

しょうこ そぼ  
硝子の祖母  
しょうこ う りゆう  
: 硝子がこんなふう<sup>う</sup>に生まれた<sup>う</sup>のにはちゃんと理由<sup>りゆう</sup>がある  
はずだ。ほら言う<sup>い</sup>じゃないか。因果<sup>いんが</sup>応報<sup>おうほう</sup>。。。

しょうこ ぜんせ なに わる  
硝子が前世で何か悪いことをしたせいなんだよ  
あるいはあんたが。。。。

(Yoshitoki, 2014: 166-169)

Nenek Shouko :Pasti ada alasannya Shouko terlahir seperti ini. Seperti kata orang. Ini karma...  
Shouko pasti melakukan hal buruk di kehidupan sebelumnya.  
Atau mungkin kamu...

Namun setelah terjadi proses ekranisasi bagian ini mengalami penciutan. Menurut penulis hal tersebut dikarenakan tidak adanya korelasi dengan konflik utama. Selain itu pada bagian ini tidak berhubungan langsung dengan Ishida sebagai tokoh utama cerita karena latar sosial ini hanya menggambarkan internal keluarga Nishimiya.

#### 3.3.1.4 Penciutan Latar Waktu

Dalam komik latar waktu dibagi menjadi tiga, yaitu 6年生, 6年後/高3, dan

成人式/20歳. Namun setelah proses ekranisasi terjadi penciutan latar waktu pada bagian berikut.

1. 成人式 / 20歳.

Penciutan terjadi pada latar waktu upacara *seijinshiki* diumur 20 tahun. Dalam komik cerita masih berlanjut sampai dengan Ishida dan teman-teman berumur 20 tahun. Setelah Ishida dan teman-temannya lulus sekolah menengah atas dan mencoba menggapai mimpinya masing-masing. Mereka bertemu kembali dalam upacara orang dewasa. Setelah proses ekranisasi latar waktu ini mengalami penciutan.

Menurut peneliti penciutan tersebut terjadi untuk mempersingkat cerita agar tidak terlalu panjang. Selain itu pada latar waktu ini terjadi jauh setelah semua konflik terselesaikan. Maka dari itu, penciutan tersebut tidak mempengaruhi penonton menikmati keseluruhan cerita.

### 3.2.2 Penambahan

#### 3.2.2.1 Penambahan Latar Suasana

##### 1. Kesepian ( 00.29.31 – 00.29.48 )

Penambahan latar suasana pertama terjadi pada adegan singkat penggambaran Ishida mengenai dirinya yang dijauhi oleh teman-teman dan sahabatnya setelah kejadian saat di sekolah dasar enam tahun yang lalu. Hal tersebut membuatnya merasa kesepian.



Gambar 2. Ishida yang merasa kesepian  
(00.29.31 – 00.29.48)

いしだしょうや  
石田将也

じぶん おか つみ は  
: 自分が犯した罪は、そっくりそのまま自分に跳  
かえ  
ね返る。

つみ せ お ばち う ひつよう にんげん  
その罪を背負い。罰を受ける必要のある人間だと  
おも し おれ こりつ  
思い知った。そして俺は孤立した。

Ishida Shouya

: Kesalahan-kesalahan yang telah kuperbuat berbalik menimpaku. Aku memikul dosa-dosa. Karena aku adalah manusia yang pantas menerima hukuman. Kemudian aku pun mulai menyendiri.

Setelah terjadi proses ekranisasi menurut peneliti adanya penambahan latar suasana tersebut bertujuan untuk memperjelas dan mendramatisasi cerita. Terutama pada bagian Ishida yang merasa kesepian dan merasa mendapatkan karma karena melakukan kejahatan dimasa lalu.

## 2. Mengharukan (02:04:50 - 02:05:33)

Penambahan latar suasana dalam anime digambarkan pada saat Ishida menangis tersedu-sedu karena ia terharu sekaligus bahagia bisa kembali berkumpul dengan teman-temannya. Hal tersebut juga membuat hati Ishida lebih terbuka dengan orang-orang disekitarnya.



Gambar 3. Ishida menangis  
(02:04:50 - 02:05:33)

Menurut peneliti penambahan latar suasana tersebut bertujuan untuk menggambarkan lebih dalam tentang perasaan Ishida yang setelah sekian lama dapat kembali berkumpul dengan teman-teman dan mengobati traumanya bersosialisasi dengan orang-orang sekitar.

### 3.2.3 Perubahan Bervariasi

#### 3.2.3.1 Perubahan Bervariasi pada Alur

Perubahan variasi pertama terjadi pada alur pada tahap munculnya konflik, sebagai berikut.

#### 1. Tahap Peningkatan Konflik

Setelah proses ekranisasi bagian alur pada tahap permunculan konflik dalam *anime* mengalami perubahan variasi. Dalam komik pada bagian awal cerita diperlihatkan adegan Ishida yang bertemu Shouko setelah enam tahun berlalu. Setelah itu, Shouko yang terkejut pun pergi berlari menjauhi Ishida. Ishida pun mencoba mengejar Shouko dengan tujuan ingin meminta maaf atas perbuatannya dan mencoba memperbaiki hubungan dengan Shouko.



Gambar 4. Ishida mengejar Shouko



Gambar 5. Ishida Mencoba Bunuh Diri  
0:01:02 – 0:02:00

Namun setelah proses ekranisasi terjadi perubahan bervariasi pada bagian ini. Perubahan bagian ini diganti dengan adegan Ishida yang mempersiapkan diri untuk bunuh diri. Diceritakan pada awalnya Ishida yang mengumpulkan uang hasil kerja dan tabungannya untuk diberikan ke Ibunya. Setelah itu, Ishida yang pergi ke sungai untuk mencoba mengakhiri hidupnya dengan terjun dari jembatan. Menurut penulis, perubahan bervariasi tersebut membuat pembuka cerita menjadi lebih menarik dalam membangun rasa penasaran penonton untuk mengetahui apa yang terjadi dan alasan dibalik tokoh utama melakukan niatan bunuh diri tersebut.

Berdasarkan analisis proses ekranisasi di atas, penulis menyimpulkan bahwa tema pada komik dan *anime* memiliki kesamaan, yaitu komunikasi yang tak tersampaikan. Hal ini terlihat dari awal hingga akhir banyak menceritakan tentang hubungan pertemanan antara tokoh Ishida dan Shouko. Pengarang komik membuat cerita lebih detail dengan memperlihatkan sudut pandang beberapa tokoh dalam suatu konflik. Menurut penulis hal tersebut bertujuan agar pembaca melihat suatu konflik dari berbagai sisi masing-masing tokoh yang berperan. Setelah proses ekranisasi, Sutradara pada *anime Koe no Katachi* lebih memfokuskan kepada hal-hal besar yang berkaitan dengan konflik utama yaitu *bullying* yang terjadi pada saat kelas enam di sekolah dasar. Hal tersebut menjadikan cerita dalam *anime* mengalami beberapa perubahan yang bertujuan agar cerita tidak terlalu panjang dan membosankan. Selain itu, setelah proses ekranisasi ke dalam anime, pesan pengarang dalam *anime* menjadi lebih

tersampaikan kepada penonton dengan adanya gambar bergerak dan visual yang menarik. Hal-hal tersebut membuat cerita terasa lebih hidup.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Simpulan**

Hasil dari analisis struktural diketahui bahwa komik *Koe no Katachi* bertema tentang pentingnya komunikasi dalam suatu hubungan antar teman. Terdapat sembilan orang tokoh dalam komik, yaitu dua tokoh utama (Shouya Ishida dan Shouko Nishimiya) dan tujuh tokoh tambahan. Alur yang digunakan pada komik adalah alur campuran karena dalam kronologi kejadian yang runtut diselipi dengan kejadian di masa lalu. Latar tempat pada komik tersebar di kota Suimon, seperti Jembatan Suimon, Rumah Ishida, Rumah Nishimiya, Rumah Sakit, Sekolah Dasar Suimon, SMA Touchi, Kafe Kucing Klub Nyan-nyan, dan Taman Ria. Latar waktu pada komik adalah pada saat kelas enam sekolah dasar, kelas tiga sekolah menengah atas, serta pada saat upacara *seijinshiki* ketika Ishida dan teman-teman berumur 20 tahun. Terdapat tiga latar sosial yang digambarkan pada komik yaitu cara pandang suatu kelompok sosial terhadap kekurangan fisik seseorang, takhayul yang masih kental, dan juga fenomena wanita *single parent* sebagai tulang punggung keluarga. Latar suasana dalam komik digambarkan menegangkan dan bahagia. Sudut pandang yang digunakan dalam komik adalah sudut pandang orang pertama yang ditunjukkan dengan penyebutan kata aku sebagai tokoh utama.

Selanjutnya dengan teori ekranisasi maka sebagai hasilnya proses ekranisasi yang meliputi penciptaan, penambahan dan perubahan bervariasi, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penciptaan yang terjadi setelah proses ekranisasi terjadi pada tokoh dan penokohan, alur, latar sosial dan latar waktu. Tokoh dalam komik terdapat sembilan tokoh, namun dalam anime hanya terdapat enam tokoh. Tiga tokoh yang dihilangkan yaitu Ayah, Kakek dan Nenek Shouko. Selain itu, terdapat dua penciptaan pada alur diantaranya yaitu (1) tahap munculnya konflik pada adegan pembuatan film pendek, (2) tahap penyelesaian pada bagian upacara *seijinshiki*. Selanjutnya juga terdapat penciptaan latar sosial pada komik tentang kepercayaan pada takhayul yang masih kental. Penciptaan yang terakhir terdapat pada latar waktu pada bagian upacara *seijinshiki* ketika Ishida dan teman-teman berusia 20 tahun.
2. Penambahan yang terjadi setelah proses ekranisasi hanya terjadi pada latar suasana. Penambahan tersebut berupa latar suasana kesepian pada saat Ishida dikucilkan oleh teman-teman dan latar suasana mengharukan pada bagian akhir disaat Ishida berhasil kembali berhubungan baik dengan semua teman-temannya.
3. Perubahan variasi yang terjadi setelah proses ekranisasi terjadi pada alur. Bagian yang mengalami perubahan tersebut terjadi saat tahap peningkatan konflik pada pembuka cerita. Dalam komik pembuka cerita digambarkan dengan adegan Ishida yang bertemu kembali dengan Shouko setelah enam

tahun berlalu. Sedangkan dalam *anime*, pembuka cerita ditandai dengan adegan Ishida yang mempersiapkan diri untuk bunuh diri.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penulis berpendapat bahwa anime lebih menarik dibandingkan dengan komik. Proses ekranisasi yang meliputi penciptaan, penambahan, dan perubahan variasi yang terjadi pada beberapa unsur pembangun cerita serta adegan dalam komik, membuat cerita pada anime lebih fokus pada peristiwa yang berhubungan dengan konflik yang terjadi antara tokoh utama. Selain itu perubahan ke dalam media animasi dapat membuat gambar hitam putih pada komik menjadi berwarna dan bergerak dengan background musik yang memperkuat efek dramatis pada setiap adegan sehingga mampu memunculkan emosi penonton dalam mengikuti cerita.

#### **4.2 Saran**

Komik atau anime *Koe no Katachi* dapat dianalisis menggunakan teori-teori lain seperti teori sosiologi sastra. Hal ini bisa dilihat dari fenomena *bullying* serta pengucilan yang seringkali terjadi dalam kelompok sosial masyarakat. Harapannya dengan menggunakan pendekatan tersebut dapat memperluas analisa pada komik ini untuk terus dikembangkan.

## 要旨

本論文の題名は『大今良時がに書かれた1巻－7巻の「声の形」の漫画から山田尚子に監督された「声の形」アニメへの映画化のプロセス』である。この題名を選んだ理由は、同じ話で違う作品に反映されていることが面白いと思うので、その変化のプロセスを知りたいからである。本論文の目的は、「声の形」の漫画からアニメにどのような<sup>へんか</sup>変化するかということとを調<sup>しら</sup>べるためである。

本研究で使用された理論は構造理論と「Ekranisasi」の理論で研究方法としては「Studi Pustaka」という研究方法で、それは、データ収集したり、分析したり、及び分析結果を説明したりする方法である。

主なデータとして、筆者は2013年に出版された大今良時に書かれた1巻-7巻の「声の形」の漫画である。参照された構造理論は、2007年に出版されたBurhan Nurgiyantoroが書いた「Teori Pengkajian Fiksi」という本に載っている理論である。また、映画化のプロセスを分析するため、筆者は1991年に出版されたErnest Pamusukが書いた「Novel dan Film」という本を使った。

分析した結果は次のようである。一番目は漫画の構造要素のことである。筆者は構造理論で「声の形」の漫画の構造要素を分析した。その要素は登場人物と性格、プロット、背景、視点である。まず、登場人物のこと

である。その漫画の登場人物は9人で、主人公が二人で、将也石田と西宮硝子である。また、追加された登場人物は7人である。それから、プロットのことである。順番の話流れに過去の出来事に押し込まれているから、漫画に使っているプロットは「混合のプロット」だと思う。

次は、漫画にある背景（場所背景、時間背景、社会背景、雰囲気背景）である。場所背景は水門市に及び「水門橋」、「石田の家」、「西宮の家」、「病院」、「水門の小学校」、「当地の高校」、「猫のカフェニャンニャンクラブ」、「公園」である。時間背景は「小学」、「6年生」、「<sup>こうこう</sup>高校」、「3年生」、「20歳になった成人式の時」で、社会背景は3つあって、それは、不自由の方に対して人々の見方、依然としての強い迷信のことで片親の女性の現象のことである。雰囲気背景は激しい雰囲気と幸せな雰囲気である。

それから視点のことである。「声の形」の漫画で用いられる視点は、「一人称」という視点で、それは漫画にある物事が「私」の<sup>たちば</sup>立場から<sup>かた</sup>語っているからである。

二番目はアニメにある映画化のプロセスのことで、それは「減少のプロセス」と「追加のプロセス」と「変更のプロセス」である。

まず、「減少のプロセス」である。それは登場人物の減少とプロットの減少と社会的背景の減少と時間背景の減少のことである。漫画にある登

場人物は9人だがアニメにある登場人物は6人になった。無くされた三人の登場人物は、お父さん、お爺さんと、硝子のお婆さんである。プロットには2つの現象があって、それは、紛争の発生段階での短編製作場面と、終了段階での成人式の場面である。さらに、漫画における迷信の思念という社会的背景は映画には無くされている。時間背景のことも減少され、それは石田と彼の友人が20歳になった成人式に起こっているごろが映画には無くされている。

次は、「追加のプロセス」である。漫画にない追加された雰囲気背景は孤独感の雰囲気と感動の雰囲気の背景である。

さいごに、変更のプロセスである。漫画から変更されたことは話流ることである。それは話の最初の部分にある葛藤のことである。漫画の話は将也石田が西宮硝子を追いかける場面から始したが、アニメには将也石田が自殺するから始まりと変更された。

分析した後、筆者はアニメは漫画より面白いと思う。漫画版における話は詳しくて、ある葛藤に対して何人かの登場人物の考え方から説明されている。詳しくすぎて、主人公の葛藤しないで、話流がなかなか進めないと思う。映画化になって、「声の形」の話は重要なポイントを話して、主人公に影響されている葛藤に中心して分かりやすく、そのアニメのメッセージがよく聴衆に伝えられると思う。

本論文に筆者は映画化のプロセスしか分析しなかったが、機会があれば文学社会理論で「声の形」における虐めのことを分析したいと思う。

## DAFTAR PUSTAKA

- Damono, Sapardi Djoko. 2005. *Alih Wahana*. Jakarta: Editum.
- Eneste, Pamusuk. 1991. *Novel dan Film*. Flores-NTT: Nusa Indah.
- Hawarismi, Fatih Hikam. 2017. *Analisis Proses Alih Wahana dari Light Novel ke Anime GATE: Jietai Kanochi Nite Kaku Tatakaeri*. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Lubis, Mochtar. 1981. *Teknik Mengarang*. Jakarta : Kurnia Esa
- Noor, Redyanto. 2010. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo.
- Nurchayaningrum, Dwi Resti. 2017. *Terjemahan Light Novel Jepang Koe No Katachi*. Skripsi. Jogjakarta: Universitas Gajah Mada.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Oima, Yoshitoki. 2014. *Koe no Katachi Volume 1-7*. Jepang: Shonen Magazine Comics.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2009. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sofiana, Ratu Ana. 2018. *Perbandingan Novel Air Mata Tuhan Karya Aguk Irawan M.N ke Film Air Mata Surga Karya Hestu Saputra (Sebuah Kajian Sastra Bandingan)*. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. 1989. *Teori Kesusastraan* (terjemahan oleh Melani Budianta). Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.

### Referensi Internet

- Anonim. 2017. "Koe no Katachi Movie", Dalam Kusunime diakses dari <https://kusunime.com/koe-no-katachi-movie-sub-indo/> pada tanggal 9 Februari 2018 pukul 19.00

# LAMPIRAN

## Komik Koe no Katachi



## BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Intan Agustin  
NIM : 13050114140068  
Tempat, Tanggal Lahir : Tegal, 17 Agustus 1996  
Alamat : Jalan Wijayakusuma no.59 Rt 08/05, Perum  
Pepabri, Kudaile – Slawi, Kab. Tegal  
No. Hp/ Email : 089648450125 / tintabiru170896@gmail.com  
Nama Orang Tua : Ayah : Basuki  
Ibu : Masrukha  
Riwayat Pendidikan :  
1. TK Tut Wuri Handayani  
2. 2002 – 2008 : SDN 05 Kudaile  
3. 2008 – 2011 : SMPN 1 Slawi  
4. 2011 – 2014 : SMAN 3 Slawi  
5. 2014 – 2018 : Universitas Diponegoro  
Pengalaman Organisasi :  
1. 2011 – 2013 : Basketball Club

2. 2011 – 2013 : Music Club
3. 2014 – 2016 : Wadah Musik Sastra
4. 2015 – 2016 : Staf Muda Himpunan Mahasiswa Jurusan Sastra Jepang
5. 2016 – 2017 : Kepala Bidang MIKAT Himpunan Mahasiswa Jurusan  
Sastra Jepang

Pengalaman Kerja :

1. 2017 – 2018 Freelancer at 97.7 Pro Alma fm as Announcer
2. 2018 Internship at Undip Carrer Center as Public Relation staff