

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kebutuhan untuk menuangkan ide dan imajinasi dalam karyanya, pengarang sastra terus berinovasi dan berkreasi. Ada yang melalui secarik kertas dan ada yang bergambar. Ada yang bersajak, ada pula yang tanpa aturan. Inovasi-inovasi ini kemudian melahirkan berbagai jenis karya yang dinamakan 'Karya Sastra'.

Karya sastra adalah bentuk pikiran pengarang yang dituangkan dalam bentuk-bentuk yang dapat sampai ke masyarakat luas, seperti dongeng, roman, pantun, cerita pendek, puisi, novel, naskah drama dan banyak lainnya. Sugihastuti (2007: 81-82) mengatakan karya sastra merupakan media yang digunakan oleh pengarang untuk menyampaikan gagasan-gagasan dan pengalamannya.

Dalam inovasi dan kebutuhan pengarang akan berbagai cara penyampaian mereka, karya sastra berkembang dari zaman ke zaman, generasi ke generasi. Menurut Juni Ahyar (2019: 1-2) dalam bukunya, sejarah perkembangan karya sastra dapat dilihat dari bentuk awalnya yang masih banyak batasan dan kaku. Tema yang diangkat pun biasanya tak jauh dari realita ataupun buah bibir masyarakat, seperti romansa dan legenda. Namun kini, bentuk karya sastra jauh lebih bebas dan luas. Seperti fantasi, misteri, bahkan hingga sarkastik.

Seiring perkembangannya, terdapat juga berbagai jenis karya sastra lainnya yang turut berkembang, seperti dongeng, pantun, cerita pendek, dan drama. Masuk di

abad ke-19, berkembang dan populer juga karya sastra seperti novel. Selanjutnya pada awal abad ke 20 mulai berkembang karya sastra komik.

Komik merupakan karya sastra dengan bentuk cerita bergambar yang dilengkapi dengan berbagai narasi dan dialog. Komik sendiri adalah hasil inovasi pengarang sastra yang berusaha menampilkan cerita dengan lebih ekspresif dari sekedar penyampaian kata-kata.

Namun dalam hakikatnya sebagai karya sastra, komik banyak diperdebatkan eksistensinya dalam karya sastra. Karena teori-teori tokoh sastra pada masa lampau banyak yang mengungkap bahwa karya sastra adalah karya berbentuk tulisan.

Tetapi, peneliti meyakini bahwa karya sastra itu sendiri tak terbatas hanya pada karya tulis. Karena jika diperhatikan, karya-karya lain seperti syair, sandiwara dan komik juga memiliki unsur intrinsik yang sama seperti karya sastra tulis lainnya. Termasuk juga film-film modern saat ini, baik yang memiliki ceritanya sendiri maupun hasil adaptasi dari karya sastra lainnya.

Menurut Nurgiyantoro (2009: 23), karya sastra harus memiliki unsur intrinsik sebagai unsur-unsur yang membangun sebuah cerita, yang meliputi cerita, peristiwa, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa, dan sebagainya.

Kemudian peneliti berpikir bahwa adanya kemungkinan permasalahan pada perbedaan zaman. Pada masa itu, para tokoh berkata demikian karena belum berkembang dan belum meluasnya karya-karya seperti komik dan karya adaptasi di zaman sekarang seperti film, yang turut memanfaatkan audio dan visual dalam

penyuguhan karyanya. Kemudian dari jabaran Nurgiyantoro di atas mengenai unsur-unsur intrinsik, komik dan film juga memilikinya. Karenanya, semakin sulit mencari titik perbedaan antara karya sastra tulis dengan karya lainnya. Untuk menemukan jawaban pasti terkait status kesusasteraan karya lainnya tersebut, peneliti kemudian mendalami kembali jurnal-jurnal yang lebih baru dan mencari pendapat kontra terkait teori-teori di atas.

Peneliti pun menemukan beberapa pendapat ahli, salah satunya adalah dari Bonnef. Menurut Bonnef (1998: 7) selaku komikus, komik juga termasuk ke dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar. Karena selain memiliki unsur intrinsik dan ekstrinsik, komik juga dapat menjadi media pengutaraan pendapat dan juga rekaman peristiwa yang dipercantik dengan berbagai imajinasi dari si pengarang. Dari jabaran Bonnef ini, dapat kita lihat bahwa komik memiliki unsur-unsur karya sastra seperti yang dijabarkan oleh Sugihastuti dan Nurgiyantoro di atas.

Meskipun begitu, rupanya komik tak cukup untuk menampung kebutuhan dari pengarang karya sastra dalam menumpahkan ide dan buah pikiran mereka yang terus berkembang seiring zaman. Bahkan di saat di mana komik, novel dan drama dapat dengan luas menuangkan imajinasi-imajinasi mereka. Mereka terus berinovasi dan mencari cara baru untuk dapat mengembangkan imajinasi yang mereka karang menjadi terlihat lebih hidup dan realistik. Kemudian ditemukanlah yang dinamakan adaptasi.

Adaptasi adalah pengangkatan sebuah karya sastra ke dalam suatu wahana atau media baru. Adaptasi dapat juga disebut dengan alih wahana, dan memiliki beberapa jenis seperti salah satunya adalah ekranasi. Adaptasi ini dapat mewujudkan

pengaplikasian dan penghidupan imajinasi-imajinasi dari karya sastra yang ingin terlihat lebih hidup dengan suasana alami, maupun pada imajinasi ekstrim yang pada masanya mungkin para pembaca akan sulit membayangkannya.

Seperti contohnya adalah komik. Komik sebagai karya sastra bergambar telah cukup membuat pembacanya mengerti sebagian besar ide dan imajinasi dari pengarang, namun rupanya masih dinilai belum cukup. Pengarang tak jarang membutuhkan latar tempat, suasana, musik, pengisi suara hingga efek-efek animasi untuk turut dipadu padankan dalam karyanya agar dapat menciptakan visualisasi terbaik untuk karyanya. Karenanya, belakangan ini banyak dilakukan pengadaptasian komik ke dalam film. Dengan kecanggihan adaptasi film ini juga, pesan yang disampaikan pengarang dapat tergambar baik secara eksplisit maupun implisit dengan bantuan kamera, suara pengisi, ataupun kecanggihan teknologi lainnya.

Latar yang dijelaskan dalam teks, sudut pandang karakter, alur, dan berbagai isi karya sastra tersebut, semua perlu dikreasikan ulang oleh adaptor dengan berbagai cara dan inovasi, untuk dapat menyampaikan isi dari karya sastra tersebut dengan sebaik mungkin.

Kemudian, proses pengadaptasian karya sastra ke dalam film tersebut, disebut juga dengan Ekranasi. Eneste (1991: 60) menyampaikan bahwa, ekranasi adalah pelayarputihan atau pengangkatan/pengadaptasian sebuah karya sastra ke film. Kemudian, proses transformasi dari karya sastra ke bentuk film ini dikenal dengan istilah ekranisasi. Istilah ini berasal dari bahasa Prancis, "Ecran" yang berarti layar. Selain ekranisasi, ada pula penyebutan lainnya seperti filmisasi atau pelayarputihan.

Boggs dan Dennis (2008: 3), menganggap film sebagai suatu bentuk ekspresi yang mirip dengan media seni lainnya, yang terbentuk melalui permainan gambar atau pandangan, bunyi, dan gerakan yang saling menyatu dan berkesinambungan. Di sisi lain, Damono (2012: 108) menyampaikan, satu hal yang perlu diingat adalah jika dibandingkan antara film adaptasi dan karya sastra pada wahana sebelumnya, pasti sampai pada kesimpulan keduanya merupakan karya yang berbeda. Karena bagaimanapun keduanya merupakan produk budaya yang berbeda.

Dilihat dari perkembangan ekranasi, Eneste (1991: 60) mengatakan bahwa dalam prosesnya, terjadi tiga perubahan ekranasi yang dilakukan oleh adaptor. Hal itu adalah pengurangan, penambahan dan perubahan variasi. Alasan yang menjadi penyebab terjadinya tiga perubahan tersebut ada berbagai macam, salah satunya adalah batasan.

Dalam penggarapannya menjadi film, terdapat batasan-batasan tertentu yang perlu dipertimbangkan oleh adaptor selaku seniman dalam karya adaptasi ini. Batasan-batasan tersebut terdapat pada karya sastra dan juga film. Batasan-batasan tersebut dapat berasal dari isi karya sastra yang akan di adaptasi, batasan produksi, tingkat kelayakan, dan juga banyak faktor lainnya.

Seperti contohnya batasan dalam isi karya sastra yang akan di adaptasi. Pada karya sastra seperti cerpen, novel dan komik, visualisasi suasana dan adegan tergolong minim. Novel dengan kata-katanya dan komik dengan gambaran kecil dalam panel yang belum tentu bisa menggambarkan keseluruhan situasi. Hal ini membuat adaptor

perlu berdiskusi, berimajinasi dan melakukan variasi untuk membuat suasana pada adegan tersebut terlihat lebih hidup dan ter-visualisasikan dengan baik.

Terkait batasan produksi, banyak sekali faktornya. Seperti durasi film, pendanaan, waktu produksi, teknologi per-filman, selera pasar per-filman, dan banyak lainnya. Hal inilah yang kemudian membuat film tak selalu dapat memenuhi ekspektasi pengarang maupun penggemar.

Terakhir dan yang terpenting adalah tingkat kelayakan. Tak jarang karya sastra menggambarkan suatu imajinasi pada suatu adegan dengan terlalu ekstrim, dan mempengaruhi kelayakan tayangnya. Seperti adegan yang terlalu sadis, adegan seksi, dialog-dialog guyon yang rasis, dan banyak lainnya. Hal inilah yang kemudian memutar otak para adaptor untuk tetap mempertahankan suasana atau kualitas dari film tersebut, namun tanpa serta-merta mengadaptasi adegan beresiko pada tayangannya tersebut. Para adaptor film biasanya melakukan pengurangan ataupun perubahan variasi untuk menggantikan adegan-adegan berbahaya tersebut.

Berbagai contoh di atas, kemudian menjadi dasar dari teori Eneste yang mengungkapkan terjadinya tiga perubahan pada proses ekranisasi. Yakni pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi.

1. Pengurangan

Dengan berbagai sebab yang telah dijabarkan di atas, Eneste menyatakan bahwa pengurangan dapat dilakukan terhadap unsur karya sastra seperti cerita, alur, tokoh, latar, maupun suasana.

2. Penambahan

Eneste menyatakan bahwa seorang sutradara mempunyai alasan tertentu melakukan penambahan dalam filmnya karena penambahan itu penting dari sudut filmis. Penambahan ini dapat berupa adegan, detil kecil, narasi ataupun dialog.

3. Perubahan Variasi

Menurut Eneste, ekranisasi memungkinkan terjadinya variasi-variasi tertentu antara karya sastra dan film. Variasi di sini bisa terjadi dalam ranah ide cerita, gaya penceritaan, dan sebagainya. Terjadinya variasi juga memiliki banyak sebab. Dapat berupa batasan dalam karya sastra itu sendiri, batasan produksi, maupun tingkat kelayakannya. Eneste juga menyatakan bahwa dalam mengekranisasi, pembuat film merasa perlu membuat variasi-variasi dalam film sehingga terkesan film yang didasarkan atas karya sastra itu tidak serta-merta hanya menyalin apa yang ada dalam karya sastra.

Singkatnya, perubahan variasi yang dimaksud di sini dapat dikatakan sebagai sebuah improvisasi ataupun kreasi dari pengarang untuk merubah bagian tertentu dari karya sastra yang akan diadaptasinya dengan berbagai alasan dan pertimbangan. Baik berupa adegan, plot, dialog, ataupun bagian lainnya yang ikut diadaptasi.

Contohnya, pada komik A terdapat adegan menyeramkan yang menggambarkan potongan tubuh korban yang penuh luka. Pada proses ekranisasinya, adaptor dapat mem-variasikan adegan tersebut dengan berbagai cara seperti memberi sensor kilatan cahaya, menyorot ke arah lainnya, dan banyak lainnya.

Jadi variasi ini tidak dikurangkan ataupun ditambahkan. Namun justru dikreasikan sedemikian rupa agar tetap mempertahankan isi atau suasana aslinya dan tetap layak untuk ditayangkan.

Berdasarkan uraian-uraian di atas dapat dipahami, bahwa ketiga perubahan ini diperlukan dalam ekranisasi karya sastra agar dapat lebih mudah dipahami, diterima, dan juga memberi kesan kejut bagi penggemar. Baik yang baru menonton melalui seri adaptasinya, maupun yang telah mengikuti dari karya-karya sebelumnya, seperti novel ataupun komik.

Dengan berbagai inovasi dan kreasi yang dicurahkan saat proses ekranisasi, juga dengan usaha keras berbagai pihak terkait proyek adaptasi ini, tak jarang menghasilkan sebuah mahakarya yang memiliki animo tinggi di masyarakat.

Seperti contohnya *Harry Potter*, seri film *Marvel Cinematics Universe (MCU)*, *Laskar Pelangi*, *Lord of The Rings*, dan juga *はだしのゲン (Barefoot Gen)*. Hal ini disebabkan para adaptor yang telah sukses menghasilkan karya ekranisasi yang dapat menghidupkan dan mewujudkan imajinasi-imajinasi yang ada dalam karya sastra sebelumnya.

Harry Potter dengan visualisasi sihirnya, *Lord of the Rings* dengan latar suasana zaman *medievalnya*, *Laskar Pelangi* dengan menampilkan kehidupan dan sudut pandang masyarakat T3 di Indonesia, bahkan MCU yang sukses mewujudkan imajinasi ekstrim pengarangnya ke dalam film berteknologi tinggi, efek CGI dan

pembuatan variasi beberapa plot baru dalam film yang sukses dilakukan oleh sutradara adaptasi film tersebut.

Namun selain berbagai film modern seperti di atas, ternyata ada juga karya dari 38 tahun lalu juga telah sukses meraih perhatian publik. Sebagai sebuah karya adaptasi yang digemari dan ditranslasi ke berbagai bahasa di dunia. Film ekranasi tersebut adalah *はだしのゲン (Barefoot Gen)*.

Hadashi no Gen adalah sebuah karya sastra yang menceritakan kisah tentang seorang anak kecil, yang dirinya dan keluarganya menjadi korban dari perang dunia dua. Kisah ini sendiri merupakan kisah nyata pengarangnya, Keiji Nakazawa, selaku korban selamat. *Hadashi no Gen* sendiri adalah sebuah karya ekranasi yang sukses memberikan pesan 'anti-perang' ke seluruh dunia.

Secara singkat, *Hadashi no Gen* bercerita tentang seorang anak kecil yang hidup di masa perang dunia dua sebagai warga negara Jepang yang tinggal di kota Hiroshima. Kemudian terjadi pengeboman masyarakat sipil di Hiroshima pada saat perang dunia kedua oleh tentara Amerika. Dengan kondisi kekurangan makanan, kebakaran di penjuru kota, dan juga udara yang terkontaminasi, Gen dan para pengungsi lainnya harus bertahan dengan segala kekurangan hingga bantuan datang.

Keiji Nakazawa, sendiri lahir di Hiroshima dan sedang berada di Hiroshima saat kejadian pengeboman. Keluarganya menjadi korban jiwa dan tak terevakuasi, sementara ia dan ibunya secara beruntung dapat selamat dan bertahan. Kemudian pada tahun 1961, Keiji pindah ke Tokyo untuk menjajaki karirnya sebagai penulis komik

(*mangaka*). Lalu pada 1966 saat ibunya meninggal, ia teringat kembali akan kenangan kelam pada saat kejadian pengeboman, dan akhirnya mulai menulis beberapa komik berkaitan dengan *Postwar* atau setelah perang, dan salah satunya yang terkenal di seluruh dunia, ialah *Hadashi no Gen* ini.

Sebagai sebuah karya adaptasi, animasi *Hadashi no Gen* mengambil langsung sumber dari tiga komik *Hadashi no Gen* (1973). Mori Masaki selaku adaptor dari *Hadashi no Gen* (1983), menyusun alur cerita karya ekranasinya ini dengan mengambil berbagai plot di dalam buku seri 1 hingga 3.

Pada awalnya *Hadashi no Gen* ditampilkan di beberapa majalah. Komik tersebut kemudian masuk dalam majalah populer, *Shounen Jump* mingguan, dari 1973 hingga 1985. Kemudian banyak dilakukan adaptasi dan serialisasi pada karya sastra ini. Seperti pada 10 dan 11 Agustus *Hadashi no Gen* di adaptasi serial drama televisi *Live Action* yang ditayangkan di Fuji TV sebagai peringatan atas musibah bom Hiroshima tersebut.

Kemudian film *Hadashi no Gen* atau *Barefoot Gen* ini juga sering dipakai sebagai sarana edukasi. Katherine, selaku dosen di *Miyazaki International College* menuliskan dalam artikelnya yang berjudul *Teaching Barefoot Gen*, bahwa sebagian besar mahasiswa di kelas Literatur Sastra yang diajarnya, menyukai pelajaran saat mereview buku *Barefoot Gen* dan saat diskusi terbuka dengan topik terkait *Hadashi no Gen*.

Sean Brennan dari sekolah menengah *Brecksville-Broadview Height* menggunakan film *Hadashi no Gen* (1983) sebagai salah satu media edukasi tentang perang dunia dua dalam sesi pembelajarannya yang berjudul *Impact of Atomic Bomb*.

Dari bahasan di atas, dapat kita simpulkan bahwa *Hadashi no Gen* secara nyata telah digunakan untuk pembelajaran dalam berbagai jenjang pendidikan, di berbagai negara.

Namun, meski meraih banyak adaptasi dan apresiasi tersebut. Ternyata ada kontroversi dibalik kesuksesan karya hasil ekranasi ini. Karya sastra yang tercipta dari buah pikiran dan pengalaman Keiji Nakazawa ini dianggap kontroversi karena meskipun berisi pesan baik akan anti-perang, di dalamnya tergambar tentang kekejaman dan kengerian perang. Selain itu di beberapa adegan, Keiji menampilkan tentara Jepang pada masa itu berlaku kejam kepada mayat-mayat warga sipil yang menjadi korban pengeboman di Hiroshima.

Dilansir dari Japan Times pada agustus 2013, seri komik *Hadashi no Gen* ini kembali menimbulkan kontroversi, diawali dengan keputusan dari dewan pendidikan kota Matsue yang membatasi akses komik *Hadashi no Gen* pada perpustakaan sekolah dasar dan menengah di kota Matsue. Namun kemudian 44 dari 49 kepala sekolah dasar dan sekolah menengah di kota Matsue, menolak dan meminta dicabutnya pembatasan tersebut. Perdebatan ini terus berlanjut, hingga akhirnya diputuskan diberi izin akses, dengan syarat harus dalam bimbingan guru di masing-masing sekolah.

Dari serangkaian apresiasi dan kontroversi karya *Hadashi no Gen* di atas, menuntut Mori Masaki selaku adaptor untuk melakukan berbagai perubahan ekranasi

terhadap berbagai konten berbahaya dalam komik *Hadashi no Gen* (1973) agar layak untuk ditayangkan dalam karya ekranasi buatannya. Maka dari itu, urgensi dari penelitian ini adalah untuk meneliti bagaimana tiga perubahan ekranasi dalam teori Eneste terjadi dalam proses ekranisasi komik *Hadashi no Gen* (1973) ke dalam animasi *Hadashi no Gen* (1983). Karena seperti yang disampaikan di atas, terdapat batasan-batasan seperti kelayakan, produksi, dan berbagai batasan lainnya yang mempengaruhi ekranisasi kedua karya di atas.

Sedangkan komik dari *Hadashi no Gen* (1973) ini sendiri, berisi adegan-adegan yang ada diluar batas kelayakan. Seperti adegan korban terkena bom, mayat-mayat yang diangkut selayaknya sampah, manusia yang bertahan hidup namun penuh luka, juga terkait kekejaman tentara pada saat itu, semua perlu dipikirkan ulang dan dibuat variasinya oleh adaptor agar layak untuk ditayangkan ke layar putih(film). Belum lagi terdapat adegan-adegan dalam komik yang membutuhkan efek berteknologi tinggi seperti penjatuhan bom, efek ledakan dahsyat, dan banyak efek-efek animasi lainnya.

Hal ini membuat adaptor dari film *Hadashi no Gen* ini perlu memutar otak dan berimajinasi kembali bagaimana caranya untuk menyampaikan pesan dan kesan di dalam komik *Hadashi no Gen* yang penuh dengan adegan sedih dan menyeramkan, namun banyak pelajaran di dalamnya ini, agar dapat layak tayang di layar putih.

“Apa saja pengurangan, penambahan dan perubahan variasi yang dilakukan pada ekranisasi dua karya berikut?”

Berbagai pertanyaan di atas menjadi urgensi bagi peneliti untuk menganalisa perubahan pengurangan, penambahan, dan variasi yang terjadi pada ekranisasi komik

Hadashi no Gen (1973) ke dalam animasi *Hadashi no Gen* (1983). Peneliti akan menganalisa bagaimana adaptor mengantisipasi unsur-unsur kekejaman, tragis, traumatis, adegan yang dipenuhi luka-luka, bahkan adegan kematian yang di jabarkan di dalam komik *Hadashi no Gen*. Bagaimana adaptor dapat memberi variasi agar suasana dan pesannya tetap dapat tersampaikan, namun tetap layak ditayangkan?

Dalam mengalisanya, peneliti akan menggunakan metode kajian sastra bandingan. K. Poli (66:2005) dalam bukunya menjelaskan, sastra bandingan merupakan suatu usaha untuk menyandingkan dua atau lebih karya sastra. Ditambahkan oleh Francois Jost (K Poli, 69: 2005), sastra bandingan adalah kajian mengenai hubungan literer antara dua atau lebih kebudayaan yang mencakup empat wilayah kajian, yaitu: pengaruh dan analogi, gerakan atau kecenderungan "aliran", genre dan bentuk serta motif, tipe, dan tema.

Sehubungan dengan pengertian dan ruang lingkup sastra bandingan di atas, dalam tema penelitian 'analisis perbandingan ekranasi' dengan kajian sastra bandingan ini, peneliti akan memfokuskan kajian pada salah satu aspek dalam paparan Francois Jost, yaitu dalam lingkup genre dan bentuknya.

Berdasarkan uraian urgensi di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Ekranisasi Komik *Hadashi no Gen* (1973) ke dalam Animasi *Hadashi no Gen* (1983). (Kajian Sastra Bandingan)".

B. Fokus dan Subfokus Penelitian

1. Fokus

Berdasarkan uraian latar belakang di atas agar penelitian dapat dilakukan lebih terarah dan mendalam, peneliti memfokuskan penelitian terkait perubahan ekranasi dalam proses ekranisasi komik *Hadashi no Gen* (1973) karya Keiji Nakazawa ke dalam animasi *Hadashi no Gen* (1983) karya sutradara Mori Masaki.

2. Subfokus

Terhadap fokus di atas, terdapat subfokus sebagai berikut:

- 1) Mempelajari bentuk perubahan pengurangan yang terjadi dalam proses ekranisasi komik *Hadashi no Gen* (1973) ke dalam animasi *Hadashi no Gen* (1983).
- 2) Mempelajari bentuk perubahan penambahan yang terjadi dalam proses ekranisasi komik *Hadashi no Gen* (1973) ke dalam animasi *Hadashi no Gen* (1983).
- 3) Mempelajari bentuk perubahan variasi yang terjadi dalam proses ekranisasi komik *Hadashi no Gen* (1973) ke dalam animasi *Hadashi no Gen* (1983).

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus yang telah peneliti tetapkan. Maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini, yaitu: Bagaimana bentuk perubahan ekranasi menurut teori Eneste (penambahan, pengurangan dan variasi) yang terjadi dalam proses

ekranisasi komik *Hadashi no Gen* (1973) karya Keiji Nakazawa ke dalam animasi *Hadashi no Gen* (1983) karya Mori Masaki?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang peneliti lakukan ini diharapkan memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis.

Manfaat secara teoretis dari penelitian ini adalah diharapkan mampu memberikan sumbangsih bagi perkembangan ilmu bahasa dan sastra di Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, dan umum. Sehingga dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian bertema ekranasi, adaptasi dan penelitian kajian sastra sandingan selanjutnya. Selain itu dapat membuka referensi penelitian di Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta untuk penelitian bertemakan ekranasi dan adaptasi. Peneliti juga mengharapkan mampu memperdalam pengetahuan terkait karya sastra dan pelayarputihannya.

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah untuk dapat memahami dan menelaah berbagai perubahan yang terjadi dalam transformasi suatu karya sastra, khususnya ekranasi komik ke dalam animasi. Serta sebagai masukan dan pertimbangan bagi penelitian karya sastra lainnya yang bertemakan ekranasi dan adaptasi.