



**EKRANISASI *BOKU DAKE GA INAI MACHI*:
FAKTA CERITA DARI MANGA KE FILM**

SKRIPSI

Disusun oleh:

ANDRE OKTAVIANO
2010014321010

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2025**



EKRANISASI *BOKU DAKE GA INAI MACHI*: FAKTA CERITA DARI MANGA KE FILM

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Humaniora pada Program Studi Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta

Disusun oleh:

ANDRE OKTAVIANO
2010014321010

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2025**



LEMBAR PERSETUJUAN

Judul : Ekranisasi *Boku Dake ga Inai Machi*:
Fakta Cerita dari Manga ke Film
Nama Mahasiswa : Andre Oktaviano
NPM : 2010014321015
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya

disetujui oleh:

Pembimbing,

Tienn Immerry, S.S., M.Hum.

diketahui oleh:



Fakultas Ilmu Budaya

Diana Chitra Hasan, M.Hum., M.Ed., Ph.D.

Ketua Program Studi Sastra Jepang

Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum.



LEMBAR PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta

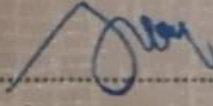
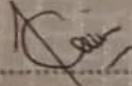
Judul : Ekranisasi *Boku Dake ga Inai Machi*:
Fakta Cerita dari Manga ke Film
Nama Mahasiswa : Andre Oktaviano
NPM : 2010014321015
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya

Padang, 2 September 2025

Tim Penguji

1. Tienn Immerry, S.S., M.Hum.
2. Femmy Dahlan, S.S., M.Hum.
3. Oslan Amril, S.S., M.Si.

Tanda Tangan

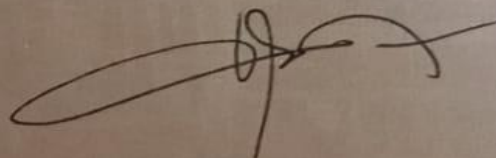
1. 
2. 
3. 

diketahui oleh:



Diana Chitra Hasan, M.Hum., M.Ed., Ph.D.

Ketua Program Studi Sastra Jepang



Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Andre Oktaviano
NPM : 2010014321015
Program Studi : Sastra Jepang
Fakultas : Ilmu Budaya
Judul Skripsi : Ekranisasi *Boku Dake ga Inai Machi*:
Fakta Cerita dari Manga ke Film

Dengan ini menyatakan bahwa di dalam tugas akhir yang saya buat ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada Perguruan Tinggi manapun. Sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali dikutip atau secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan atau terdaftar.

Apabila terdapat kesamaan dan terbukti melakukan plagiat, saya bersedia melakukan proses yang semestinya sesuai dengan peraturan yang berlaku oleh pihak Universitas Bung Hatta.

Padang, Agustus 2025



Andre Oktaviano

ABSTRAK

Penulis menemukan ada perbedaan antara film *Boku Dake ga Inai Machi* dengan versi manga. Kebebasan interpretasi yang diberikan oleh mangaka kepada tim produksi film menimbulkan sejumlah perbedaan, terutama pada akhir cerita. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan ekranisasi dari manga ke film. Teori fiksi oleh Stanton digunakan untuk menganalisis fakta cerita (alur, karakter, dan latar) dan teori ekranisasi oleh Bluestone untuk menganalisis bentuk pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Penelitian deskriptif kualitatif ini menggunakan metode analisis isi terhadap manga dan film sebagai objek material penelitian. Hasil penelitian menunjukkan ekranisasi yang terjadi pada fakta cerita. (1) Pada alur, ditemukan pengurangan enam peristiwa pada tahap tengah; penambahan satu peristiwa pada tahap tengah; serta perubahan bervariasi enam peristiwa pada tahap tengah dan tiga peristiwa pada tahap akhir. (2) Pada karakter terjadi pengurangan tujuh karakter dan perubahan bervariasi pada dua karakter. (3) Pada latar tempat terjadi lima pengurangan, satu penambahan, dan satu perubahan bervariasi; Latar waktu ada dua perubahan bervariasi; Latar atmosfer satu perubahan bervariasi. Simpulan penelitian ini, ekranisasi fakta cerita dari manga ke film dilakukan untuk menyesuaikan alur, karakter, dan latar dengan kebutuhan naratif serta keterbatasan medium film. Ekranisasi pada alur paling dominan dengan perubahan bervariasi yang memengaruhi akhir cerita dalam film dengan terbunuhnya karakter Satoru.

Kata kunci: Manga, film, fakta cerita, ekranisasi

ABSTRACT

There are some differences founded between manga *Boku Dake ga Inai Machi* and the film version. Independent interpretation of the filmmaker given by mangaka occurred the differenced, especially on ending story. This research aims to explain ecranisation manga into film. Stanton's theory of fiction used to analysed facts of story (plot, characters, and setting) then Bluestone's ecranisation theory used to analysed subtractions, additions, and variations. This descriptive qualitative research uses the content analysis method of manga and film as material objects. The result revealed ecranisation in facts of the story. (1) Plot has 6 subtractions and 1 addition in the middle stage; 6 variations in the middle stage; 3 variations in the middle stage and 3 variations in the final stage. (2) Characters has 7 subtractions and 2 variations. (3) Setting, place of setting has 5 subtractions, 1 addition and 1 variation; time of setting has 2 variations; emotional tone/ atmosphere has 1 variation. The conclusion of this study is ecranisation in facts of story from manga to film was done to adjust the plot, characters, and setting to the needs of narrative and the limitation of the film as medium. The most dominant in ecranisation was variations of the plot that affected to the ending story, Satoru killed in film.

Keywords: Manga, film, story facts, ecranisation

要旨

『僕だけがいない街』漫画と映画に相違点を見つけました。漫画家が映画製作者に与えた自由な解釈できて、多くの相違を起きました。特にストーリーの結末でした。本研究の目的は漫画から映画への映画化された（エクраниゼーション）について説明しようと思います。スタントンのフィクション理論（プロット、キャラクター、設定）を分析して、ブルーストーンのエクраниゼーション理論（縮小、追加、バリエーション変化）を分析します。この記述的質的研究は、漫画と映画を研究対象として、内容分析法を用いています。その結果、ストーリー事実においてエクраниゼーションが起きます。(1) プロットは、中盤で6つのイベントが縮小され、1つのイベントが追加されました。また中盤で6つのイベントがバリエーション変化し、終盤で3つのイベントがバリエーション変化しました。(2) キャラクターは、7人の登場人物が縮小され、2人の登場人物がバリエーション変化されました。(3) 場所設定では、縮小が5つ、追加が1つ、変化が1つありました。また、時間設定でのバリエーション変化が2つあり、雰囲気設定のバリエーション変化が1つです。研究の結論として、ストーリー事実のエクраниゼーションは映画というメディアの物語上の必要性和限界に合わせるために行われるということです。プロットのエクраниゼーションは支配的で、物語の結末に影響を与えて、映画に悟という登場人物が殺されました。

キーワード：漫画、映画、ストーリー事実、エクраниゼーション

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang karena telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan kesehatan kepada penulis. Lantunan shalawat serta salam penulis ucapkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW dalam membimbing umatnya menjadi masyarakat yang madani.

Penulisan skripsi dengan judul “Ekranisasi *Boku Dake ga Inai Machi: Fakta Cerita dari Manga ke Film*” ini adalah sebagai tugas akhir pada program studi Sastra Jepang yang diberikan oleh perguruan tinggi. Dengan selesainya skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari semua pihak.

Untuk semua dukungan tiada henti yang telah diberikan, penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada keluarga. Skripsi ini penulis persembahkan dari hati yang tulus kepada sosok yang sangat dirindukan yaitu, Ibu Almh. Feflinda Wisneni, semoga ditempatkan yang paling mulia di sisi Allah SWT. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ayah tercinta yang telah memberikan dukungan moril dan materi serta curahan doa yang tidak pernah lepas dalam shalatnya demi keberhasilan anaknya. Kepada yang disayangi, Kakak, dan Abang yang selalu meyakinkan penulis dan memberikan doa, semangat, dan bantuan dalam mendukung penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Ucapan terimakasih kepada Ibu Tienn Immerry, S.S, M.Hum., selaku dosen pembimbing yang meluangkan waktu dalam memberikan arahan, saran, dan dukungan dengan sabar dan penuh perhatian. Kepada Ibu Femmy Dahlan, S.S, M.Hum., selaku dosen penguji I dan Bapak Oslan Amril, S.S., M.Si., selaku dosen

penguji II, yang telah bersedia memberikan masukan dan saran sejak seminar proposal hingga ujian tugas akhir ini.

Selanjutnya, penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh sivitas akademika Universitas Bung Hatta. Khususnya kepada keluarga besar Fakultas Ilmu Budaya selama perjalanan masa studi. Terima kasih kepada Bapak Syahril, S.S., M.Hum., selaku dosen penasihat akademik; Ibu Dekan Diana Chitra Hasan, M.Hum., M.Ed., Ph.D.; Ibu Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum., selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang; Bapak dan Ibu dosen di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta; dan para staf Tata Usaha.

Tidak lupa ucapan terimakasih kepada teman seperjuangan dalam penelitian bidang sastra. Kepada teman angkatan 2020 Fahraensyah Joel, Ulfaizah, Fidiah Elfi Yosi; *kohai* angkatan 2021 Dafitly Tegar Pradana yang saling mengingatkan satu sama lain dan banyak memberikan dukungan agar dapat berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan evaluasi dan sebagai masukan untuk penulis. Akhir kata, segala pujian doa dan bantuan dari berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, penulis mengucapkan terimakasih. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Agustus 2025

Andre Oktaviano

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

ABSTRAK

ABSTRACT

**ようし
要旨**

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR BAGAN.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Fakta Cerita	11
2.2.1.1 Alur.....	12
2.2.1.2 Karakter.....	13
2.2.1.3 Latar	14
2.2.2 Ekranisasi	16
2.2.2.1 Penciutan.....	16

2.2.2.2 Penambahan	17
2.2.2.3 Perubahan Variasi.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Pendekatan	20
3.2 Sumber Data.....	20
3.3 Teknik Penelitian.....	22
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Fakta Cerita Manga <i>BDgIM</i>	25
4.1.1 Alur.....	25
4.1.1.1 Tahap Awal	26
4.1.1.2 Tahap Tengah	41
4.1.1.3 Tahap Akhir	82
4.1.2 Karakter.....	93
4.1.2.1 Fujinuma Satoru.....	94
4.1.2.2 Yashiro Gaku	95
4.1.2.3 Fujinuma Sachiko	97
4.1.2.4 Hinadzuki Kayo	99
4.1.2.5 Kobayashi Kenya	100
4.1.2.6 Katagiri Airi	102
4.1.2.7 Takahashi.....	103
4.1.2.8 Kazu	104
4.1.2.9 Osamu	106
4.1.2.10 Sugita Hiromi.....	107
4.1.2.11 Misato.....	108
4.1.2.12 Hamada	109
4.1.2.13 Hinadzuki Akemi	110
4.1.2.14 Shiratori Jun	112
4.1.2.15 Sawada	113
4.1.2.16 Atsuko	114
4.1.2.17 Ibu Akemi.....	115

4.1.2.18 Nakanishi Aya	116
4.1.2.19 Kakak Yashiro	117
4.1.2.20 Dokter Kitamura.....	117
4.1.2.21 Kitamaru Kumi.....	118
4.1.3 Latar	120
4.1.3.1 Latar Tempat	120
4.1.3.2 Latar Waktu	130
4.1.3.3 Latar Atmosfer	138
4.2 Ekranisasi Manga ke film <i>BDgIM</i>	147
4.2.1 Alur.....	147
4.2.1.1 Penciutan	148
4.2.1.2 Penambahan	152
4.2.1.3 Perubahan Bervariasi	154
4.2.2 Karakter.....	177
4.2.2.1 Penciutan	177
4.2.2.2 Perubahan Bervariasi	180
4.2.3 Latar	183
4.2.3.1 Latar Tempat	184
4.2.3.2 Latar Waktu	190
4.2.3.3 Latar Atmosfer	195
BAB V SIMPULAN	198
5.1 Simpulan	198
5.2 Saran.....	201
DAFTAR PUSTAKA	202
BIODATA PENULIS	
RINGKASAN CERITA MANGA <i>BOKU DAKE GA INAI MACHI</i>	
RINGKASAN CERITA FILM <i>BOKU DAKE GA INAI MACHI</i>	

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Fakta Cerita	15
Bagan 2. Ekranisasi	19
Bagan 3. Alir Penelitian	24
Bagan 4. Latar Waktu Manga <i>BDgIM</i>	137
Bagan 5. Latar Waktu Film <i>BDgIM</i>	191

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tahap Awal Alur <i>BDgIM</i>	26
Tabel 2. Tahap Tengah Alur <i>BDgIM</i>	41
Tabel 3. Tahap Akhir Alur <i>BDgIM</i>	82
Tabel 4. Latar Tempat <i>BDgIM</i>	120
Tabel 5. Latar Atmosfer Menegangkan <i>BDgIM</i>	138
Tabel 6. Latar Atmosfer Mengharukan <i>BDgIM</i>	142
Tabel 7. Latar Atmosfer Bahagia <i>BDgIM</i>	145
Tabel 8. Rekapitulasi Ekranisasi pada Alur <i>BDgIM</i>	147
Tabel 9. Penciutan Alur Tahap Tengah.....	148
Tabel 10. Perubahan Bervariasi Alur pada Tahap Tengah.....	156
Tabel 11. Perubahan Bervariasi Alur pada Tahap Akhir	170
Tabel 12. Rekapitulasi Ekranisasi pada Karakter <i>BDgIM</i>	177
Tabel 13. Penciutan Karakter	177
Tabel 14. Perubahan Bervariasi Karakter.....	181
Tabel 15. Rekapitulasi Ekranisasi pada Latar <i>BDgIM</i>	183
Tabel 16. Penciutan Latar Tempat.....	184
Tabel 17. Perubahan Bervariasi Latar Tempat	188
Tabel 18. Perubahan Bervariasi Latar Waktu	193

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kehidupan Satoru sebagai mangaka yang gagal	27
Gambar 2. Pengenalan fenomena revival.....	28
Gambar 3. Satoru mengalami kecelakaan	29
Gambar 4. Satoru dirawat di rumah sakit.....	30
Gambar 5. Sachiko menyadari sebuah percobaan penculikan	31
Gambar 6. Satoru menjadi tersangka atas kematian Ibunya	33
Gambar 7. Satoru kembali ke tahun 1988.....	34
Gambar 8. Lomba lari Satoru melawan Hamada	41
Gambar 9. Kayo kecewa dengan Satoru yang mengalah.....	42
Gambar 10. Satoru mengetahui Kayo adalah korban kekerasan dari ibunya ..	43
Gambar 11. Satoru menemui Yashiro di ruang guru	44
Gambar 12. Satoru dan Kayo pergi ke pusat sains.....	45
Gambar 13. Satoru gagal dalam mencegah penculikan Kayo.....	46
Gambar 14. Satoru dijemak oleh Takahashi.....	47
Gambar 15. Pembunuh mengincar Airi.....	48
Gambar 16. Satoru ditangkap polisi.....	49
Gambar 17. Satoru bermain bersama Atsuko.....	50
Gambar 18. Satoru memeriksa barang yang menjadi tuduhan Jun	51
Gambar 19. Satoru memecahkan jendela rumah Shiratori.....	52
Gambar 20. Satoru mengajak Hiromi untuk bermain bersama Kayo	53
Gambar 21. Barang-barang pembunuh	54
Gambar 22. KPA mengunjungi rumah Hinadzuki	55
Gambar 23. Hak asuh Kayo dialihkan ke Ibu Akemi	56
Gambar 24. Kenya menceritakan kasus pembunuhan	57
Gambar 25. Satoru memeriksa kembali barang pembunuh	59

Gambar 26. Satoru dan teman-temannya mencoba berteman dengan Aya	60
Gambar 27. Aya mengunjungi markas rahasia Satoru dan teman-temannya ...	61
Gambar 28. Satoru dan Yashiro menyelidiki Misato	62
Gambar 29. Yashiro mengakui dirinya sebagai pembunuh.....	64
Gambar 30. Satoru ditenggelamkan oleh Yashiro	66
Gambar 31. Yashiro memanipulasi anak perempuan	67
Gambar 32. Satoru terbangun dari komanya.....	82
Gambar 33. Satoru memutuskan untuk menghentikan Yashiro	84
Gambar 34. Satoru mendorong Yashiro jatuh ke kolam	85
Gambar 35. Yashiro berhasil terpojok.....	86
Gambar 36. Yashiro menyerahkan diri ke pengadilan	87
Gambar 37. Manga Satoru diadaptasi menjadi anime	88
Gambar 38. Identitas Fujinuma Satoru	94
Gambar 39. Identitas Yashiro Gaku	96
Gambar 40. Identitas Fujinuma Sachiko	97
Gambar 41. Identitas Hinadzuki Kayo.....	99
Gambar 42. Identitas Kobayashi Kenya	101
Gambar 43. Identitas Katagiri Airi.....	102
Gambar 44. Identitas Takahashi	104
Gambar 45. Identitas Kazu.....	105
Gambar 46. Identitas Osamu.....	106
Gambar 47. Identitas Sugita Hiromi	107
Gambar 48. Identitas Misato	108
Gambar 49. Identitas Hamada.....	110
Gambar 50. Identitas Hinadzuki Akemi.....	111
Gambar 51. Identitas Shiratori Jun.....	112
Gambar 52. Identitas Sawada.....	113

Gambar 53. Identitas Atsuko.....	114
Gambar 54. Identitas Ibu Akemi	115
Gambar 55. Identitas Nakanishi Aya.....	116
Gambar 56. Identitas Kakak Yashiro.....	117
Gambar 57. Identitas Dokter Kitamura	118
Gambar 58. Identitas Kitamaru Kumi.....	119
Gambar 59. Apartemen Satoru.....	120
Gambar 60. Restoran Pizza Oasi.....	121
Gambar 61. Area parkir supermarket.....	121
Gambar 62. Sekolah Dasar Mikoto	121
Gambar 63. Rumah Fujinuma	122
Gambar 64. Rumah Hinadzuki.....	122
Gambar 65. Pusat Sains	122
Gambar 66. Rumah Shiratori	123
Gambar 67. Apartemen Takahashi	123
Gambar 68. Rumah bibi Airi.....	123
Gambar 69. Rumah Sakit	124
Gambar 70. Kantor Konstruksi Katoshima.....	124
Gambar 71. Bus sekolah tua SD Izumi	124
Gambar 72. Markas persembunyian Satoru dan teman-temannya.....	125
Gambar 73. Taman Kolam Sasanqua	125
Gambar 74. Daftar chapter vol 1 manga <i>BDgIM</i>	131
Gambar 75. Daftar chapter vol 3 manga <i>BDgIM</i>	132
Gambar 76. Daftar chapter vol 4 manga <i>BDgIM</i>	133
Gambar 77. Daftar chapter vol 6 manga <i>BDgIM</i>	134
Gambar 78. Daftar chapter vol 8 manga <i>BDgIM</i>	135
Gambar 79. Kayo tidak datang ke sekolah.....	138

Gambar 80. Airi menerima pesan misterius	139
Gambar 81. Kemunculan pria misterius di bus sekolah tua.....	140
Gambar 82. Satoru merenungi masa kecilnya bersama Sachiko	142
Gambar 83. Sarapan pagi di rumah Fujinuma	143
Gambar 84. Satoru berhasil menghentikan Yashiro	145
Gambar 85. Satoru berhasil menjadi mangaka	146
Gambar 86. Sawada menceritakan kepada Satoru mengenai laporan Yashiro	153
Gambar 87. Hak Asuh Kayo	156
Gambar 88. Berita Nakanishi Aya yang hilang	157
Gambar 89. Kasus mengenai pembunuhan di kota sebelah.....	158
Gambar 90. Pemeriksaan barang-barang pembunuh	159
Gambar 91. Pengungkapan identitas Yashiro sebagai pembunuh.....	160
Gambar 92. Upaya Yashiro membunuh Satoru	162
Gambar 93. Satoru mengalami revival.....	170
Gambar 94. Satoru ditusuk oleh Yashiro.....	171
Gambar 95. Ziarah ke makam Satoru	172
Gambar 96. Identitas Misato dalam film.....	181
Gambar 97. Identitas Hinadzuki Akemi dalam film	181
Gambar 98. Tempat pemakaman umum	186
Gambar 99. Jembatan gantung di taman kolam Sasanqua.....	188
Gambar 100. Atap gedung.....	188
Gambar 101. Tahun 2006	193
Gambar 102. Tahun 2016	193
Gambar 103. Suasana sedih	196

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dan industri hiburan telah mendorong terjadinya pergeseran bentuk dalam penyampaian cerita dan karya seni. Di era digital saat ini, berbagai bentuk seni tidak hanya berdiri sendiri, melainkan saling berinteraksi, berubah bentuk, dan berpadu. Elemen-elemen penting sebuah cerita disebarkan secara sistematis melalui berbagai platform untuk menciptakan pengalaman hiburan yang terpadu dan terkoordinasi (Jenkins, 2007).

Pergeseran bentuk dalam dunia sastra juga dikenal dengan istilah alih wahana. Alih wahana merupakan pengubahan dari satu bentuk seni ke bentuk seni lainnya, yang meliputi aktivitas penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan. Proses ini memperlihatkan karya seni dikembangkan ke medium lain seperti film, teater, atau pertunjukan musik, memberi ruang bagi audiens baru untuk mengakses cerita yang sama dalam bentuk yang lebih sesuai dengan kebiasaan konsumsi mereka. Alih wahana terdiri dari beberapa istilah, yaitu musikalisasi (umumnya pengubahan puisi menjadi musik), dramatisasi (pengubahan karya seni menjadi drama), novelisasi (pengubahan film menjadi novel), dan ekranisasi (pengubahan jenis karya sastra tulis ke dalam sebuah film) (Damono, 2023).

Salah satu bentuk alih wahana yang banyak dilakukan adalah ekranisasi. Ekranisasi berasal dari bahasa Perancis *ecran* yang berarti layar. Damono (2023), menyatakan bahwa ekranisasi tidak terbatas pada novel, tetapi juga dapat terjadi pada cerpen, tarian, nyanyian, sastra, drama, dan bahkan lukisan yang dapat

dijadikan film. Ditambahkan oleh Eneste (1991), dalam proses ekranisasi, pengalihan dari seni tulis menjadi elemen visual dan audio akan menimbulkan perubahan pada struktur dan alur cerita.

Fenomena ekranisasi sangat marak dalam industri hiburan Jepang, khususnya dalam pengalihan manga ke dalam bentuk film. Manga adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan komik asal Jepang. Manga memiliki ciri khas yang unik dalam hal gaya visual dan struktur narasinya jika dibandingkan dengan komik atau buku bergambar dari negara lain. Salah satu perbedaan yang mencolok adalah format bacaan manga yang berjalan dari kanan ke kiri, berbeda dengan kebanyakan komik dari negara lain yang berjalan dari kiri ke kanan.

Menurut Schodt (1984), manga memiliki keunikan dalam menyampaikan emosi dan aksi melalui penggunaan panel, ekspresi karakter, dan tata letak yang dinamis. Manga pada hakikatnya sudah menggabungkan teks dan gambar statis dalam bentuk panel-panel yang membangun alur cerita. Sementara itu, film menurut Bordwell et al., (2020), menyebutkan sebagai medium seni yang lebih muda memanfaatkan gambar bergerak, suara, dan narasi untuk menciptakan pengalaman imersif yang menyampaikan cerita, emosi, dan ide. Melalui sistem panel, sutradara lebih mudah melakukan pengalihwahan ke medium film, karena panel-panel manga dapat berfungsi layaknya papan cerita yang membantu transisi menuju adegan bergerak serta memberikan visualisasi langsung dari komposisi gambar ke bentuk sinematografi.

Banyak manga yang kemudian menjadi sumber inspirasi bagi tim produksi film. Pengalihan bentuk ini juga terjadi karena beberapa manga tersebut merupakan

manga populer yang telah menarik perhatian banyak pembaca dan juga meraih penghargaan. Selain itu, juga bertujuan untuk menjangkau penonton yang lebih luas dan juga memberikan pengalaman yang berbeda dari membaca manga. Beberapa diantaranya adalah *Great Teacher Onizuka* karya Fujisawa Toru, *Rurouni Kenshin* karya Watsuki Nobuhiro, *Gintama* karya Hideaki Sorachi, *Death Note* karya Ohba Tsugumi dan Obata Takeshi, serta manga *Boku Dake ga Inai Machi* karya Sanbe Kei.

Manga *Boku Dake ga Inai Machi / The Town Where Only I Am Missing* adalah sebuah manga yang ditulis dan diilustrasikan oleh Sanbe Kei. Manga dalam versi bahasa Inggris menggunakan judul yang berbeda, *Erased*. Manga ini menceritakan Fujinuma Satoru, seorang mangaka yang juga bekerja paruh sebagai pengantar pizza yang memiliki kemampuan untuk *time leap* (lompatan waktu). Dalam manga dan film *BDgIM* kemampuan ini disebut *ribaibaru* (*revival*). Kemampuan *revival* pada Satoru, meskipun tidak dapat dikontrolnya, tetapi terjadi untuk menghindari kejadian buruk di masa lalu dengan harapan menciptakan masa depan yang lebih baik.

Manga *Boku Dake ga Inai Machi* (selanjutnya disebut *BDgIM*) diterbitkan dalam majalah *Young Ace* pada Juni 2012 oleh *Kadokawa Shoten*. Pada 25 Januari 2013, volume pertama dari manga ini dirilis dan berakhir dengan volume kedelapan pada 3 Maret 2016. Manga ini berhasil menarik perhatian pembaca dengan sebagai kombinasi genre *thriller*, misteri, dan drama. Dalam situs Anime News Network, menyatakan bahwa manga ini mendapatkan nominasi untuk penghargaan *Tezuka Osamu Cultural Prize Reader Award* yang ke-18 pada tahun 2014 dan penghargaan

Manga *Taisho* ke-7, ke-8, dan ke-9 di tahun 2014, 2015, dan 2016 (Hallmark, 2016). Crunchyroll menyebutkan bahwa total penjualan manga ini pada tahun 2016 mencapai lebih dari 3 juta kopi, menjadikan manga ini adalah karya Sanbe Kei yang paling populer (Komatsu, 2016). Kepopuleran manga ini mendapatkan tiga bentuk pengalihan, yaitu pengalihan ke bentuk serial anime dan film layar lebar pada tahun 2016, lalu pengalihan ke bentuk serial drama Netflix pada tahun 2017.

Dari ketiga jenis pengalihan tersebut, penulis menggunakan versi film layar lebar yang disutradarai oleh Hirakawa Yuuichirou dengan naskah yang ditulis oleh Goto Noriko. Dengan populernya manga *Boku Dake ga Inai Machi*, menarik perhatian sutradara Hirakawa Yuuichirou untuk melayarputihkan manga ini menjadi film layar lebar, meskipun manga tersebut belum tamat.

. Berdasarkan wawancara dengan mangaka Sanbe Kei, proses produksi film ini dimulai ketika volume pertama manga dirilis. Namun, Hirakawa telah menerima gambaran alur cerita lengkap dari mangaka Sanbe Kei sebagai acuannya (Mantanweb 2016). Sanbe Kei pada sebuah wawancara lain menyatakan bahwa ia memberikan kebebasan kepada sutradara untuk mengembangkan cerita dalam versi film. Hal ini membuat Hirakawa bersama tim produksi film dapat bebas melakukan interpretasi judul dan memilih untuk menyusun akhir cerita yang berbeda dari versi manganya (Anime!Anime! アニメ ! アニメ ! , 2016).

Dalam versi manga, Satoru berhasil menyelamatkan para korban dari penculikan dan pembunuhan, serta tetap hidup di masa depan. Sementara, dalam versi film, Satoru hanya menyelamatkan Kayo dan akhirnya tewas dibunuh pelaku pembunuhan pada akhir cerita. Perubahan yang terjadi pada bagian akhir cerita

tersebut disesuaikan dengan visi yang ingin diangkat oleh tim produksi film. Menurut tim film, sesuai dengan cerita bertemakan lompatan waktu, tentunya tidak lepas dari adanya sebuah pengorbanan. Dengan adanya pengorbanan tersebut, akan menjadi sesuatu yang bermakna apabila hal yang hilang tersebut tetap memiliki keterkaitan dan menjalin hubungan dalam bentuk lain (Creative Village, 2016).

Dengan terdapat perbedaan terhadap akhir cerita, beberapa penonton yang telah membaca versi manga mengalami kekecewaan terhadap adaptasi film layar lebar ini. Seperti yang diungkapkan oleh Eneste (1991), beberapa penonton film biasanya merasa kecewa saat menyaksikan film yang diadaptasi dari sumber aslinya. Salah satu penonton mengulas film ini pada Japanese station (salah satu situs berita daring Indonesia yang berhubungan dengan Jepang) dan menyoroti eksekusi akhir cerita yang dinilai kurang maksimal. Namun demikian, artikel tersebut turut mengapresiasi aspek positif film, terutama kualitas akting para pemeran. Penampilan Nakagawa Tsubasa sebagai Satoru kecil dinilai menonjol, karena mampu menampilkan karakter Satoru dewasa yang berada di tubuh masa kecilnya melalui gestur dan ekspresi tubuhnya (Audrey, 2016).

Film *BDgIM* dirilis di Jepang pada tanggal 19 Maret 2016 yang didistribusikan oleh Warner Bros. Japan dan tayang di bioskop Indonesia pada 28 September 2016 didistribusikan oleh Moxienotion dan Encore Films dan memperoleh rating yang lumayan bagus, yaitu sebesar 6.4 (Film yang dianggap bagus umumnya memiliki rating 7,0) dalam situs Internet Movie Database (sebuah situs daring yang menyediakan informasi terkait film dan program televisi).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memperhatikan adanya perubahan pada akhir cerita film yang dipengaruhi oleh kebebasan yang diberikan mangaka kepada tim produksi film untuk menafsirkan manga *BDgIM* sesuai visinya. Hal ini menjadi dasar ketertarikan penulis untuk meneliti ekranisasi manga *BDgIM* ke film layar lebar, khususnya pada fakta cerita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan uraian pada latar belakang, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana fakta cerita (alur, karakter, dan latar) manga *BDgIM*?
2. Bagaimana ekranisasi fakta cerita dari manga ke film *BDgIM*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sesuai dengan masalah penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan fakta cerita (alur, karakter, dan latar) manga *BDgIM*.
2. Mendeskripsikan ekranisasi fakta cerita manga ke film *BDgIM*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan dalam penelitian ini ditetapkan untuk memastikan fokus yang jelas, sehingga analisis yang dilakukan dapat lebih mendalam dan terarah. Pada objek material, penulis memfokuskan pada film *BDgIM* (2016) karya Hirakawa Yuuichirou yang mengalami ekranisasi dari versi manga. Dalam menganalisis data, penulis membatasinya pada fakta cerita yang mencakup alur, karakter, dan latar karena pada fakta cerita tersebut, terdapat perbedaan antara versi manga dan film *BDgIM* terutama perbedaan pada akhir cerita. Ekranisasi tersebut mencakup pada

tiga aspek utama yaitu pengurangan, penambahan, dan perubahan pada fakta cerita tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman dan pengembangan ilmu dalam bidang karya sastra melalui dua pendekatan sastra. Pendekatan intrinsik mencakup analisis elemen-elemen dasar dalam karya sastra, seperti karakter, alur, dan latar, dan pendekatan ekranisasi (pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi) mencakup perubahan karya sastra ke dalam bentuk film. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran dan acuan bagi peneliti dalam menganalisis karya sastra dengan dua pendekatan sastra.

Secara praktis, penelitian memiliki manfaat penting bagi pengajaran dan apresiasi sastra. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru dan menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti manga atau film *BDgIM*.