



ALIH WAHANA MANGA *KUSURIYA NO HITORIGOTO* KE DALAM ANIME

Theresia Ni Putu Tiara Supantri¹, I Made Budiana², Ni Putu Candra Lestari³

¹(Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana)

²(Dosen Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana)

³(Dosen Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana)

Correspondence Email: therestiara5768@gmail.com, budi.hybrid@gmail.com,

candralestari@unud.ac.id

Abstract

The title of this research is “Transformation from Kusuriya no Hitorigoto Manga into Anime”. This study aims to determine the transfer of vehicles sourced from literary works in the form of manga into anime in the form of shrinkage, addition and varied changes. The method used in this research is descriptive analysis method. This research uses the theory Transformation by Damono and Structural by Stanton. Based on the results of the study, it was found that the removed, addition and changes varied in the intrinsic elements that occurred in the vehicle transfer from manga to anime. The changes include; 1) removed parts from manga that occurs in the plot and setting; 2) adds parts from anime that occurs in the plot and setting (setting place and time); 3) varied changes in the storyline that occur due to changes in the function of the story

Keywords: *transformation, anime, manga*

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Alih Wahana Manga *Kusuriya no Hitorigoto* ke Dalam Anime”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui alih wahana yang bersumber dari karya sastra berupa *manga* menjadi *anime* yang berupa pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Penelitian ini menggunakan teori alih wahana menurut Damono dan teori struktural menurut Stanton. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi pada unsur intrinsik yang terjadi pada alih wahana dari *manga* ke dalam *anime*. Perubahan tersebut diantaranya; 1) pengurangan pada *manga* yang terjadi pada alur dan juga latar tempat; 2) penambahan pada *anime* yang terjadi pada alur dan juga latar (tempat dan waktu); 3) perubahan bervariasi pada alur cerita yang terjadi karena perubahan fungsi cerita.

Kata kunci: *alih wahana, anime, manga*

Pendahuluan

Manga dan *anime* merupakan salah satu dari banyaknya industri kreatif yang berasal dari Jepang. *Anime* dan *manga* merupakan produk budaya yang berasal dari Jepang, hal ini dikarenakan sebagian besar budaya Jepang bisa dilihat dari *anime*. Pendekatan dengan cara tersebut mengundang pandangan bahwa *anime* yang diproduksi oleh Jepang secara langsung memproduksi nilai-nilai Jepang (Lamarre, 2009:89-90). *Manga* adalah salah satu contoh karya seni yang seringkali mengalami proses alih wahana ke dalam bentuk kesenian lainnya. Salah satu *manga* yang dijadikan menjadi bentuk dari karya sastra lain adalah *Kusuriya no Hitorigoto*. *Kusuriya no Hitorigoto* pada awalnya adalah karya sastra berjenis *light novel* atau novel ringan yang kemudian dijadikan sebuah *manga* dan pada tahun 2023 kembali

mengalami alih wahana menjadi *anime*. *Kusuriya no Hitorigoto* bercerita mengenai gadis yang menjadi apoteker dan memiliki pengetahuan luas di bidang yang ditekuninya. Sampai suatu saat di tengah perjalanannya mengantar obat, dia diculik dan dijual ke istana. Sesampainya di istana dia menjadi seorang pelayan yang kesehariannya mencuci pakaian selir. Sampai suatu saat dia tanpa sengaja ikut serta memecahkan kasus keracunan yang dialami oleh anak kaisar. Sejak saat itu dia dilirik oleh kepala kasim dan ditunjuk menjadi pelayan pribadi selir raja. Maomao pun mulai diberikan tugas oleh kasim tersebut untuk memecahkan kasus-kasus yang ada di istana.

Pengubahan bentuk dari *manga Kusuriya no Hitorigoto* menjadi *anime* ini cukup diminati oleh berbagai kalangan. Perubahan bentuk karya sastra menjadi karya sastra yang lain merupakan hal yang umum dan populer yang terjadi bukan hanya di Jepang tapi hampir di setiap negara. Perubahan karya tersebut disebut dengan alih wahana. Alih wahana merupakan pemindahan bentuk dari suatu karya sastra ke dalam bentuk karya sastra yang lain. Damono (2018:240) menyatakan bahwa alih wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain seperti novel diubah menjadi drama atau film, bisa juga dari puisi ke lagu dan lain-lain. Wahana merupakan sebuah kendaraan, sehingga alih wahana dapat juga diartikan sebagai pengalihan satu jenis kendaraan ke jenis kendaraan yang lainnya. Teori alih wahana ini juga memiliki kesamaan dengan ekranisasi. Hal yang membedakan antara kedua teori ini adalah ekranisasi berfokus pada medium berupa audio-visual atau film dan karya tulis, sedangkan alih wahana memiliki fokus yang lebih luas jika dibandingkan dengan ekranisasi. Eneste (1991:61-65) menyatakan bahwa dalam proses ekranisasi karya sastra mengalami tiga bentuk perubahan yaitu; pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi. Alih wahana ataupun ekranisasi yang terjadi membuat sebuah karya sastra memiliki perbedaan jika dibandingkan dengan karya asalnya. Hayward (2000:4) menyatakan bahwa adaptasi selalu menciptakan kisah baru yang tidak sama dengan aslinya, begitupula dengan narasi dan karakter di dalamnya. Sehingga sering terjadi pada alih wahana tidak akan sama mulai dari cara penyampaian cerita, karakter dan lain sebagainya. Hal yang menyebabkan ini diakibatkan oleh medium. Sebagai contoh seperti alih wahana yang terjadi pada novel dan film. Bluestone (1957:6) menyatakan bahwa novel merupakan medium linguistik sedangkan film adalah medium yang menggunakan pendekatan visual. Begitupula yang terjadi pada *manga* yang dialihwahanakan ke dalam *anime*. *Anime* sebagai medium audio-visual memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan *manga*. Pada *anime* bagaimana jalan cerita ditampilkan dengan musik atau efek suara, gerakan-gerakan yang lebih luwes dan nyata, berbanding dengan *manga* yang merupakan gambar statis tanpa bisa memasukan musik ataupun efek suara ke dalamnya. Namun *anime* juga memiliki keterbatasan durasi pada setiap episodnya, sehingga beberapa bagian pada *manga* tidak bisa ditampilkan secara keseluruhan. Pada proses ini sering kali terjadi yang namanya pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi. Sehingga dalam alih wahana ada cerita dari karya asal yang dikurangi dan ditambahkan untuk menyesuaikan perbedaan medium tersebut. Begitupula dengan perubahan bervariasi yang ada karena medium yang berbeda maka cara penyampaian cerita juga akan memiliki perbedaan. Pada penelitian ini akan membahas bagaimana pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi yang terjadi diakibatkan oleh medium tersebut.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode simak catat untuk mengumpulkan data. Data pada penelitian ini merupakan data yang berasal dari *anime* dan juga *manga*. Data-data yang ada dalam bentuk video dan juga bacaan tersebut disimak terlebih dahulu untuk mengetahui data-data yang penting yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang ada. Kemudian data yang dianggap penting tersebut dicatat yang kemudian dianalisis.

Data telah diumpulkan yang kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis adalah metode yang digunakan untuk menguraikan dan menjelaskan fakta-fakta yang kemudian dibarengi oleh analisis yang tidak hanya menguraikan tetapi memberikan pemahaman dan penjelasan (Ratna, 2003:53). Pada penyajian hasil analisis data digunakan metode informal. Metode penyajian data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode informal yaitu metode yang menyajikan data yang telah diklasifikasi dan diuraikan menggunakan kata-kata (Ratna, 2003:50). Data yang telah dianalisis disajikan dan dipaparkan dengan mencantumkan data-data berupa potongan gambar dan kutipan dialog dalam *anime* dan *manga Kusuriya no Hitorigoto* dan disajikan mengenai proses alih wahana dan perubahan bervariasi dalam *anime Kusuriya no Hitorigoto*.

Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini ditemukan pengurangan, penambahan serta perubahan bervariasi pada alih wahana *manga Kusuriya no Hitorigoto* ke dalam *anime*. Perubahan tersebut terjadi pada alur cerita berupa pengurangan dan penambahan pada beberapa adegan serta peristiwa. Lalu pada perubahan bervariasi terjadi pada suasana yang ditampilkan pada masing-masing karya.

1. PENCIUTAN PADA MANGA KUSURIYA NO HITORIGOTO

Pengurangan terjadi akibat dari terbatasnya durasi *anime* menyebabkan peristiwa-peristiwa yang memiliki inti cerita yang sama atau memiliki dialog yang panjang sehingga dicutkan untuk menyesuaikan dengan durasi. Kemunculan peristiwa-peristiwa tidak selalu sama dengan sumbernya, bagian-bagian tersebut pada dasarnya dipilih untuk mewakili cerita yang ada pada sumber (Damono, 2018: 117). Pada *manga* ditemukan beberapa adegan yang dipersingkat agar cerita yang disampaikan lebih ringkas dan tidak berbelat-belit. Adanya pengurangan ini membuatnya hanya ditampilkan inti dari adegannya saja. Adapun temuan pada data adalah sebagai berikut.

- (1) 猫猫 : 棚から埃を落としたら中を確認して乾拭きをする。虫に食われたり明らかに悪くなっている薬は処分。木簡に名前を記していく。残った薬は

薬包紙に包み 引き出しに戻す。この時湿気取りの炭を置くことを忘れてはいけない。乾物にとって湿気は大敵油断すればすぐに腐敗を招く。足の怪我もあるので戻すのはやぶ医者任せ。太り気味のやぶにはいい運動だろう。

(薬屋のひとりごと 7, 2019: 298)

Maomao : *Tana kara hokori o otoshitara naka o kakunin shite karabuki o suru. Mushi ni kuwareteteri akiraka ni waruku natte iru kusuri wo shobun. Nokotta kusuri wa yakuhoushi ni tsutsumi hikidashi ni modosu. Kono toki shikke-tori no sumi o oku koto o wasurete wa ikenai. Kanbutsu ni totte shikke wa taiteki yudan sureba sugu ni fuhai o maneku. Ashi no kega mo aru node modosu no wa yabuisha ni makaseru. Futorigimi no yabu ni wa ii undoudarou.*

(Kusuriya no Hitorigoto 7, 2019: 298)

Maomao : Membersihkan debu dari rak-rak, memeriksa isi laci dan membersihkan dalamnya dengan kain kering. Membuang obat yang sudah rusak atau yang sudah dimakan oleh serangga. Melakukan inventarisasi. Mengganti pembungkus sisa obat dan menyimpannya lagi di laci. Jangan lupa memasukan arang untuk mengatur kelembaban. Untuk obat kering, kelembaban adalah musuh terbesarnya, jika kita tidak hati-hati menyimpannya mereka akan rusak. Karena kaki masih terluka aku membuat dukun untuk membantuku meletakkannya ke tempat semula.

(Kusuriya no Hitorigoto 7, 2019: 298)

Pada data (1) terjadi saat Maomao diajak membersihkan ruang penyimpanan obat. Adegan pada *manga* menjelaskan bagaimana Maomao memberekan ruangan tersebut seperti membersihkan laci, membuang obat yang sudah rusak, melakukan inventarisasi dan lain sebagainya. Adegan tersebut tidak dihilangkan namun dipersingkat dan diperlihatkan intinya saja pada *anime*. Pada *anime* bagaimana Maomao membereskan ruang obat dan apa saja yang dibersihkan tidak dijelaskan seperti yang ada pada *manga*. Adegan tersebut hanya diperlihatkan secara singkat dengan durasi enam detik pada *anime*.

Kemudian selain pada alur cerita, penciptaan juga terjadi pada latar tempat yaitu berupa kandang kuda yang bisa dilihat pada gambar sebagai berikut

Gambar 1 Latar Tempat Berupa Kandang Kuda



(Kusuriya no Hitorigoto 7, 2019 :266)

Latar tempat ini terjadi pada saat Maomao membuang sampah ke belakang istana. Di tengah perjalanannya dia tidak sengaja menemukan kandang kuda. Penghilangan latar ini terjadi akibat tidak adanya peristiwa penting yang terjadi pada latar ini. Latar ini hanya diperlihatkan sekali pada *manga* serta tidak memiliki hubungan dengan sebuah peristiwa besar sehingga latar ini ditiutkan pada *anime*.

2. PENAMBAHAN YANG TERJADI PADA ANIME

Penambahan yang terjadi pada unsur instrinsk pada *anime* yaitu berupa penambahan alur cerita dan juga latar yang berupa latar waktu dan juga latar tempat. Pada alur penambahan terjadi untuk memperkenalkan latar sosial yang ada pada cerita. Adapun data yang memperlihatkan penambahan tersebut sebagai berikut.

- (2) 緑青館のばば : ああ、これぼっちかい？
緑青館のお客 : 全財産だ頼むよ。
緑青館のばば : これじゃお話にならないね。
緑青館のお客 : あれが緑青館の誇る三姫の一人売れっ子の白鈴か。
緑青館のばば : ただで見んじゃないよ。
(薬屋のひとりごと 1, 2023: 02.23-02.40)
- Rokushoukan no baba : *Aa, kore pocchikai?*
Rokushoukan no Okyaku : *Zenzai da tanomu yo.*
Rokushoukan no baba : *Kore jaa ohanashini naranine.*
Rokushoukan no Okyaku : *Are ga Rokushoukan no hokoru san hime no hitori urekko no Pairin ka.*
Rokushoukan no baba : *Tada de minjanai yo.*
(Kusuriya no Hitorigoto 1, 2023 02.23-02.40)
- Nenek pemilik : Hah, Cuma segini?
Rokushoukan
- Pelanggan Rokushoukan : Ini semua adalah asetku. Kumohon.
Nenek pemilik : Kalau begitu tidak ada yang perlu dibicarakan lagi.
Rokushoukan
- Pelanggan Rokushoukan : Dia pasti Pairin sosok yang populer, salah satu dari tiga putri dari Rokushoukan.
(Kusuriya no Hitorigoto 1, 2023 02.23-02.40)

Adegan pada data (2) diperlihatkan bagaimana transaksi yang terjadi antara nenek pemilik rumah bordil dan pelanggannya. Dalam adegan ini, latar sosial yang ditampilkan adalah hiburan dunia malam. Transaksi yang terjadi menunjukkan bahwa norma-norma sosial di masyarakat berpengaruh pada kehidupan malam yang digambarkan dalam cerita ini. Aktivitas dunia malam merupakan bagian dari kehidupan sosial yaitu para pejabat yang memiliki uang mencari hiburan dengan menyewa perempuan dari rumah bordil. Melalui adegan ini, kehidupan sosial dapat terlihat jelas melalui transaksi yang berlangsung.

Selain pada alur penambahan juga terjadi pada latar berupa latar waktu dan tempat. Latar tempat yang ditambahkan pada *anime* salah satunya adalah lingkungan yang ada di luar istana. Penambahan latar tempat tersebut bisa dilihat pada gambar sebagai berikut.

Gambar 2 Lingkungan di Luar istana



(Kusuriya no Hitorigoto 2, 2024 01.34)

Gambar (2) menunjukkan lingkungan yang ada di luar istana. Cerita dari *Kusuriya no Hitorigoto* berputar pada kehidupan di dalam istana sehingga pada *manga* lingkungan di luar istana tidak nampak pada cerita. Pada *anime* latar ini muncul dikarenakan adanya penambahan adegan dalam sebuah peristiwa pada saat perajurit istana yang memburu kaum barbar dan kemudian pada tempat ini juga para perajurit mengalami keracunan makanan.

Selain penambahan pada latar tempat, terjadi juga penambahan waktu. Penambahan waktu ini terjadi akibat adanya penambahan peristiwa penanaman mawar. Pada peristiwa tersebut disebutkan membutuhkan waktu selama sebulan untuk menanam bunga mawar. Penambahan waktu selama sebulan tersebut diperlihatkan dengan adanya pergantian siang dan malam, serta diperlihatkan pertumbuhan mawar yang awalnya berupa bibit hingga menjadi besar dan berbunga. Pertumbuhan mawar tersebut membuktikan bahwa adanya penambahan latar waktu.

3. PERUBAHAN BERVARIASI

Pada bab perubahan bervariasi ini terjadi pada unsur intrinsik yaitu dalam alur cerita. Peristiwa yang mengalami variasi pada alur terjadi dikarenakan perubahan fungsi cerita. Proses alih wahana yang melibatkan penambahan dan pengurangan menghasilkan perubahan yang beragam. Perubahan ini menciptakan variasi yang membuat proses alih wahana berbeda dari karya aslinya, sehingga *anime* memiliki ciri khas yang berbeda dari *manga*. Data penelitian pada perubahan bervariasi ini merupakan data bandingan antara data yang ada di *manga* dan juga di *anime*. Hal ini dikarenakan proses pengubahan itu akan menghasilkan jenis kesenian yang berbeda dari sumbernya, oleh karena itu membandingkan kedua karya merupakan studi yang penting, terutama dalam kaitannya dengan memahami hakikat masing-masing dari jenis kesenian itu (Damono, 2018: 105). Adapun contoh dari perubahan bervariasi yang diakibatkan oleh perubahan fungsi cerita sebagai berikut.

- (3) 壬氏 : では質問を変えよう。もし特別な方法で外部と連絡を取れるとすれば、誰だと思おう？
- 猫猫 : 可能性があるとしたら、侍女頭の風明様ではないかと。
- 壬氏 : 根拠は？
- 猫猫 : 左の手首に包帯が巻かれていました。あの色付きの木管は袖口が焦げた女物の衣に包まれていたそうです。(わざわざ何色もの炎を作る。何か意味があるとしたら暗号だ。正直あの穏やかな侍女頭が何かをやっているようには見えなかったが。。。そんなものは主観にすぎない。)
- (薬屋のひとりごと 10, 2023: 13.15-13.59)
- Jinshi : *Dewa shitsumon o kaeyou. Moshi tokubetsuna houhou de gaibu to renraku o 7ewan to sureba, dare da to omou?*
- Maomao : *Kanousei ga aru to sureba, jijokashira no fonmin-sama 7ewan ai ka to.*
- Jinshi : *Konkyo wa?*
- Maomao : *Hidari no tekubi ni houtai ga makarete imashita. Ano irodzuki no mokkan wa sodeguchi ga kogeta on'namono no i ni tsutsuma rete ita soudesu. (Wazawaza nanzoku mo no honou o tsukuru. Nanika imi ga aru to sureba angou da. Shoujiki ano odayakana jijokashira ga nanika o yatte iru you ni wa mienakattaga.... Son'na mono wa shukan ni suginai.)*
- (Kusuriya no Hitorigoto 10, 2023: 13.15-13.59)

Jinshi : Kalau begitu aku akan ubah pertanyaanku. Kalau ada yang bisa berkomunikasi dengan pihak luar dengan cara yang khusus, menurutmu siapa dia?

Maomao : Kalau yang mempunyai kemungkinan, saya rasa adalah Nyonya Fengming sang kepala dayang.

Jinshi : Alasannya?

Maomao : Di pergelangan tangan kirinya terdapat perban. Papan kayu berwarna itu dibungkus dengan gaun Wanita yang mempunyai luka bakar di lengan. Sampai repot-repot membuat api dengan berbagai macam warna. Kalau ada maksud tertentu sudah pasti sebuah kode.

(Kusuriya no Hitorigoto 10, 2023: 13.15-13.59)

(4) 壬氏 : 怪しい人物かいたんじゃないか？手がかかり必要なら、また柘榴宮言ってもいいんだぞ。

猫猫 : (いやな聞き方をする。根拠のない考えを口に出すには好きではない。。たが)。自殺した侍女の履は堀から見つかりました？

壬氏 : さがしたが、見つからなかった。

猫猫 : そうですか。あくまで可能性の話ですが、事件に関与しているとすれば、侍女頭の風明さまではないかと。

壬氏 : 根拠は？

猫猫 : 風明さまの部屋を覗いた時、纏足の履が片方だけ落ちていました。風明さまのものではないでしょ。であれば、どこかで片足だけを拾う出来たことがあったのだと思います。

(薬屋のひとりごと 4, 2016: 49-51)

Jinshi : *Ayashii jinbutsu kaitan janai ka? Te ga kakari hitsuyounara, mata zakurokyuu itte mo iinda zo.*

Maomao : *(Iyana kikikata o suru. Konkyononai i kangae o kuchinidasu ni wa sukide wanai...Taga). Jisatsu shita jijo no kutsu wa hori kara mitsukarimashita?*

Jinshi : *Sagashitaga, mitsukaranakatta.*

Maomao : *Soudesu ka. Akumade kanousei no hanashidesuga, jiken ni kan'yo shite iru to sureba, jijo kashira no fonmin sama de wanai ka to.*

Jinshi : *Konkyo wa?*

Maomao : *Fonmin sama no heya o nozoita toki, tensoku no kustu ga katahou dake ochite imashita. Fonmin sama no mono dewanai desho. De areba, doko ka de kataashi dake o hirou dekita koto ga atta no datto omoimasu.*

(Kusuriya no Hitorigoto 4, 2016: 49-51)

- Jinshi : Apa kamu menemukan sesuatu yang mencurigakan? Jika kamu membutuhkan lebih banyak petunjuk, kamu sangat dipersilahkan untuk kembali ke istana delima.
- Maomao : (cara dia bertanya sangat tidak menyenangkan. Aku tidak suka berbicara tentang hal yang belum pasti, tapi). Apa sebelah Sepatu yang hilang sudah ditemukan?
- Jinshi : Kami sedang mencarinya, tapi kami tidak dapat menemukannya.
- Maomao : Aku mengerti. Ini hanya spekulasiku saja, tapi aku pikir kalau kaki tangan dari insiden tersebut bisa jadi alah kepala dayang nyonya Fengming
- Jinshi : Alasannya?
- Maomao : Saat aku mengintip ke dalam kamar Nyonya Fengming, aku melihat Sepatu Teratai, tapi aku tidak melihatnya dengan jelas. Cara berjalan Nyonya Fengming tidak menunjukkan tanda-tanda bahwa dia berlatih mengikat kaki. Jadi, dapat disimpulkan kalau sepatu itu bukan miliknya. Bisa saja diahanya menemukan sepatu itu.

(*Kusuriya no Hitorigoto* 4, 2016: 49-51)

Gambar 3 Lengan Kepala Dayang Fengming yang Diperban



(*Kusuriya no Hitorigoto* 10, 2023: 08.47)

Gambar 4 Satu Buah Sepatu di Kamar Kepala Dayang Fengming



(*Kusuriya no Hitorigoto* 4, 2017: 50)

Data (3) dan (4) merupakan kutipan dialog yang ada pada *manga* dan *anime* dengan gambar (3) dan (4) sebagai penjelas dari sebuah peristiwa. Peristiwa yang

terjadi pada dua karya sastra tersebut sama yaitu sama-sama menceritakan Maomao yang diminta oleh Jinshi untuk menyelidiki kasus seorang pelayan yang melakukan bunuh diri. Pada data (3) perubahan fungsi cerita terjadi pada *anime*, yaitu Maomao mencurigai bahwa kepala dayang Fengming terlibat dengan mata-mata di luar istana. Bukti kecurigaan Maomao terhadap dayang Fengming tersebut bisa dilihat pada gambar (3). Bukti tersebut berupa lengan dayang Fengming yang diperban yang menunjukkan bahwa lengannya terbakar akibat kode api yang digunakan untuk memberikan tanda pada mata-mata. Sedangkan pada *manga* Maomao mencurigai bahwa dayang Fengming menjadi dalang dibalik pelayan yang mati bunuh diri. Bukti tersebut bisa dilihat pada gambar (4) yang berupa satu buah sepatu yang dicurigai milik dari pelayan tersebut.

Variasi akibat perubahan fungsi cerita terlihat pada kedua data yaitu pada *anime* kutipan dialog dan juga bukti digunakan untuk menunjukkan bahwa dayang Fengming bekerja sama dengan mata-mata di luar istana. Sedangkan pada *manga* kutipan dialog serta bukti digunakan untuk menunjukkan bahwa dayang Fengming sebagai dalang dari matinya seorang pelayan. Bukti satu buah sepatu menunjukkan bahwa dayang Fengming berusaha menyembunyikan bukti dari kasus kematian tersebut.

Simpulan

Alih wahana *manga Kusuriya no Hitorigoto* ke dalam *anime* meliputi tiga perubahan yaitu pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi. Pengurangan dan penambahan terjadi pada alur dan latar sedangkan pada perubahan bervariasi terjadi pada alur. Pengurangan yang terjadi diakibatkan oleh durasi sehingga ada adegan yang dipersingkat dan hanya diperlihatkan inti dari adegan tersebut. Adanya pengurangan tersebut membuat jalan cerita lebih ringkas dan tidak bertele-tele. Pengurangan juga terjadi pada latar tempat yang dikarenakan tidak adanya peristiwa penting dan berpengaruh terhadap jalan cerita utama. Penambahan terjadi pada alur yang berfungsi untuk menunjukkan kehidupan sosial yang ada pada cerita *Kusuriya no Hitorigoto*. Penambahan juga berfungsi untuk memberikan suatu nuansa pada sebuah peristiwa. Selain pada alur penambahan juga terjadi pada latar berupa latar tempat dan latar waktu. Penambahan latar tempat yang berfungsi sebagai tempat terjadi peristiwa perajurit yang memburu kaum barbar serta peristiwa perajurit yang mengalami keracunan makanan. Perubahan bervariasi terjadi alur yang dikarenakan perubahan fungsi cerita. Sedangkan pada latar tidak mengalami perubahan bervariasi.

Rujukan

- Bluestone, G., (1957). *Novels into Film*. Baltimore: Johns Hopkins Press.
- Damono, Sapardi Djoko. (2012.) *Alih Wahana*. Ciputat: Editum.
- Dwi Meinati, M., (2018). *Alih Wahana Cerpen Kagami Jigoku Karya Edogawa Rampo ke dalam Film Rampo Noir* (江戸川乱歩に書かれた [鏡地獄] という短編小説の映画化になっている [乱歩地獄] の分析). Doctoral dissertation, Universitas Diponegoro.
- Eneste, P. (1991). *Ekranisasi: Kajian dari Novel ke Film*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hayward, S., (2000). *Cinema Studies: Key Concepts*. London: Routledge.
- Jayanti, T.N.K., (2020). *Alih Wahana Manga Ao Haru Ride Karya Sakisaka Io ke dalam Film Live Action Karya Sutradara Miki Takahiro*. Skripsi, Universitas Udayana.
- Lamarre, T., 2009. *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Nurgiyanto, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Ratna, N.K., (2003). *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Stanton, R., (2007). *Teori Fiksi Robert Stanton*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.