

**PERUBAHAN KARAKTER *ARMORED TITAN* DALAM EKRANISASI
MANGA *SHINGEKI NO KYOJIN* KARYA HAJIME ISAYAMA
KE DALAM *LIVE ACTION SHINGEKI NO KYOJIN*
KARYA SHINJI HIGUCHI**

oleh

Roofi Maulana Hablullah, Sri Oemiati

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Dian Nuswantoro

e-mail : roofimaulanah@gmail.com, sri.oemiati@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Penelitian ini mengidentifikasi mengenai “Perubahan Karakter *Armored Titan* dalam Ekranisasi Manga *Shingeki no Kyojin* Karya Hajime Isayama ke dalam *Live Action Shingeki no Kyojin* Karya Shinji Higuchi”. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan contoh ekranisasi dengan sumber berupa manga. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan adalah Manga *Shingeki no Kyojin* Karya Hajime Isayama dan *Live Action Shingeki no Kyojin* Karya Shinji Higuchi. Hasil anaisa ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan alur cerita pada manga ke *live action*. Perubahan ini menyebabkan alur cerita, sifat karakter dan latar tempat berbeda. Perubahan ini juga bisa mempengaruhi kesan dari pembaca manga *Shingeki no Kyojin* Karya Hajime Isayama ketika menonton *Live Action Shingeki no Kyojin* Karya Shinji Higuchi.

Kata Kunci: *Ekranisasi, Shingeki no Kyojin dan Armored Titan*

1. PENDAHULUAN

Perubahan bentuk (media) karya sastra menjadi sebuah film menurut Eneste disebut ekranisasi (1991: 11). Perubahan yang terjadi tersebut menurut Eneste (1991: 61) bisa berupa penciptaan penambahan ataupun perubahan bervariasi. Perubahan ini bisa menyebabkan alur cerita, sifat karakter dan latar tempat yang berubah. Karya sastra Jepang banyak yang di ekranisasi salah satunya yaitu manga menjadi *live action*.

Live action juga dikenal dengan istilah drama Jepang. Beberapa *live action* merupakan hasil ekranisasi dari manga. Melalui Film *live action* cerita dalam novel, naskah drama, maupun manga dapat direalisasikan dengan diperankan oleh aktor dan aktris manusia. Salah satu manga yang mengalami ekranisasi adalah manga *Shingeki no Kyojin* Karya Hajime Isayama ke dalam *Live Action Shingeki no Kyojin* Karya Shinji Higuchi. Karya tersebut dipilih karena terdapat perubahan alur cerita, sifat karakter dan latar tempat berbeda pada manga ke *live action*.

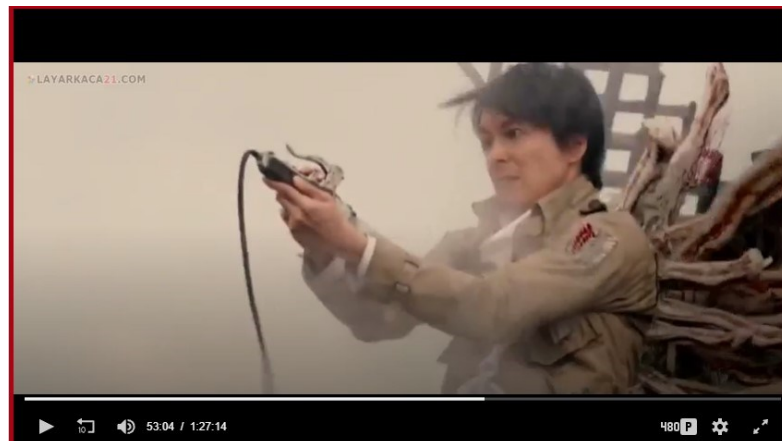
Bluestone (1956) mengatakan bahwa perbedaan yang muncul sebetulnya wajar saja karena belum tentu seorang sutradara memiliki interpretasi yang sama terhadap nilai-nilai atau ide-ide yang ingin disampaikan oleh penulis

Gambar (1) : Peristiwa saat Reiner mengaku bahwa dirinya adalah *Armored Titan*



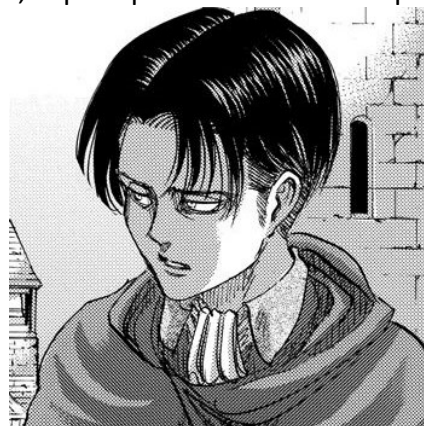
(Sumber : Manga Shingeki no Kyojin vol 31)

Gambar (2) : Peristiwa saat *Shikishima* mengaku bahwa dirinya adalah *Armored Titan*.



(Sumber : Live Action Shingeki no Kyojin Part 2: 53 menit 04 detik)

Gambar (3) : *Levi*, kapten pasukan khusus tim pengintai.



(Sumber : Manga Shingeki no Kyojin vol 31)

Gambar (4) : *Shikishima*, kapten pasukan khusus tim pengintai .



(Sumber : Live Action Shingeki no Kyojin Part 2: 50 menit 24 detik)

Gambar (5) : Peristiwa saat *Armored Titan* dan *Colossal Titan* berkerja sama.



(Sumber : Manga Shingeki no Kyojin vol 31)

Gambar (6) : Peristiwa saat *Armored Titan* bertarung melawan Colossal Titan.



(Sumber : Live Action Shingeki no Kyojin Part 2: 1 Jam 17 menit 12 detik)

Data (1) dan (2) merupakan kutipan dari masing-masing sumber data yang dibandingkan dengan gambar (1) dan (2). Terdapat perbedaan nama karakter pada tokoh *Armored Titan* yaitu pada manga menggunakan karakter bernama "*Reiner*" sedangkan setelah mengalami ekranisasi ke live action menjadi karakter bernama "*Shikishima*".

Latar belakang kedua karakter ini pun juga berbeda dimana *armored titan* di manga adalah anggota tim pengintai sedangkan di live actionnya adalah ketua pasukan khusus di tim pengintai. Pada gambar (3) berdasarkan manga, kapten pasukan khusus di tim pengintai adalah karakter bernama *Levi*. Namun, setelah mengalami ekranisasi ke live action, pada gambar (4) karakter *Levi* digantikan oleh *Shikishima* dan memiliki kemampuan untuk menjadi *Armored Titan*.

Selain penokohan karakter yang berubah, setelah mengalami ekranisasi alur ceritanya pun juga berubah. Pada gambar (5) menunjukkan tokoh *Armored Titan* dan *Colossal Titan* berkerja sama dalam menyelesaikan misinya. Namun pada gambar (6) menunjukkan bahwa *Armored Titan* bertarung melawan *Colossal Titan*. Berdasarkan perbandingan tersebut, perubahan karakter *armored titan* yang dilakukan dapat mempengaruhi kesan dari pembaca manga *Shingeki no Kyojin* Karya Hajime Isayama ketika menonton Live Action *Shingeki no Kyojin* Karya Shinji Higuchi.

4. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka diperoleh simpulan sebagai berikut. Dalam ekranisasi menghasilkan beberapa perubahan seperti yang terjadi pada manga *Shingeki no Kyojin* yang diekranisasikan ke dalam live action. Tokoh yang mengalami perubahan yang sangat signifikan adalah tokoh *Armored Titan*. Perubahan yang dilakukan dapat mempengaruhi kesan dari pembaca manga *Shingeki no Kyojin* Karya Hajime Isayama ketika menonton Live Action *Shingeki no Kyojin* Karya Shinji Higuchi.

Saran

Adapun saran yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti di bidang sastra yang akan mengkaji manga *Shingeki no Kyojin* dan *live action* *Shingeki no Kyojin* dengan menggunakan pendekatan yang sama maupun dengan pendekatan yang berbeda.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bluestone, George. 1956. *Novels into Film. Los Angeles*: University of California Press.
- Dewi, D. N. 2020. *Terjemahan Komik Hataraku Saibou Volume 1 Bab 1 Karya Akane Shimizu*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Eneste, Pamusuk. 1991. *Novel dan Film*. Flores: Penerbit Nusa Indah.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Higuchi, Shinji. 2015. *Shingeki no Kyojin Live Action*. Tokyo: Toho Pictures.
- Hamidi, G.H.A. 2018. *Ekransasi Manga Fullmetal Alchemist ke Anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Isayama, Hajime. 2009. *Shingeki no Kyojin*. Tokyo: Kodansha.
- Ratna, N.K. 2004. *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar