

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

**Andre Oktaviano<sup>1</sup>**

Mahasiswa Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta  
[andok.1147@gmail.com](mailto:andok.1147@gmail.com)

**Tienn Immerry<sup>2</sup>**

Dosen Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta  
[immerry20@bunghatta.ac.id](mailto:immerry20@bunghatta.ac.id)

### **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*

## PENDAHULUAN

Ekranisasi berasal dari bahasa Perancis, *ecran*, 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 ekranisasi manga ke dalam bentuk film. Manga adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan komik asal Jepang. 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.

Beberapa manga populer yang telah menarik perhatian banyak pembaca dan juga meraih penghargaan telah ada versi filmnya. Salah satunya adalah manga *Boku Dake ga Inai Machi (BDgIM) / The Town Where Only I Am Missing* karya Sanbe Kei. Manga dalam versi bahasa Inggris menggunakan judul yang berbeda, *Erased*. Manga *BDgIM* 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.

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). 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).

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.

## KAJIAN LITERATUR

Penelitian ini menggunakan dua teori sebagai instrumen analisis data. Pertama, teori fiksi Stanton (2007), khususnya fakta cerita yang meliputi alur, karakter, dan latar digunakan

untuk analisis fakta cerita pada manga *BDgIM*. Kedua, seperti yang disampaikan Eneste (1991), teori ekranisasi oleh Bluestone dipilih untuk menganalisis perubahan pada fakta cerita. *Novelty* penelitian ini adalah analisis ekranisasi fakta cerita dari manga ke film *BDgIM*.

Dari hasil penelusuran pustaka, sebelumnya telah dilakukan penelitian terdahulu terhadap manga dan film *BDgIM*. Kurniasang (2017) dalam penelitiannya yang berjudul "Representasi Teori *Hero's Journey* dalam Manga *Boku Dake Ga Inai Machi* Karya Sanbe Kei" menyatakan bahwa Fujinuma Satoru, adalah seorang pahlawan. Hal ini dilihat dari perjalanan hidupnya sesuai dengan pola tahapan *Hero's Journey* yang ada dalam teori Joseph Campbell. Walaupun terdapat beberapa perbedaan urutan pola teori *Hero's Journey* dalam manga, khususnya pada tahap *The Magic Flight* yang muncul lebih awal. Namun, perbedaan ini tidak mengubah karakter kepahlawanan Fujinuma Satoru.

Djomi (2017) dalam penelitiannya yang berjudul "Analisis *Kandoushi* (Kata Seru) Bahasa Jepang yang Menyatakan *Kandou* pada Komik *Boku Dake ga Inai Machi* karya Kei Sanbe volume 1-6", menyatakan bahwa ditemukan sebanyak 45 ungkapan *kandou* meliputi perasaan terkejut pada hal di luar dugaan, menghina atau mencaci, penghinaan dan pengabaian, menyesal atau kecewa, mendalami informasi, tertawa, lega atau berhasil, dan sedih. Dari keseluruhan data tersebut, bentuk *kandou* yang paling banyak muncul adalah *kandou* yang menyatakan terkejut pada hal di luar dugaan. Kemunculan *kandoushi* ini dipengaruhi oleh konteks atau situasi dalam percakapan yang terjadi di dalam manga.

Untuk film telah dilakukan penelitian oleh Oktaviani (2017) yang berjudul, "Gangguan *Ansietas* Pada Tokoh Utama Satoru Fujinuma dalam Skrip *Boku Dake Ga Inai Machi* Karya Sutradara Yuichiro Hirakawa". Hasil analisis menunjukkan Satoru mengalami *ansietas* tingkat panik karena telah mengalami proses tingkat *ansietas* yang terdiri dari tingkat *ansietas* ringan, hingga tingkat *ansietas* panik. Pada tingkat ringan, Satoru menunjukkan kewaspadaan dan kemampuan menyelesaikan masalah. Pada tingkat sedang, fokusnya berkurang dan kesulitan berkonsentrasi muncul. Pada tingkat berat, persepsi menurun dan komunikasi sulit. Pada tingkat panik, Satoru merasakan ketakutan, kehilangan kontrol, dan penurunan interaksi sosial. Faktor utama penyebab *ansietas* ini adalah ancaman dan ketakutan yang memiliki pengaruh besar pada tokoh Satoru.

Lutfiyah (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Permasalahan Psikis Tokoh Satoru dalam Manga *Boku Dake Ga Inai Machi* Karya Kei Sanbe (Kajian Psikologi Sastra)" menyatakan bahwa Satoru yang mengalami *revival* (kembali ke masa lalu pada waktu yang sama secara berulang) sebanyak enam kali menyebabkannya mempunyai permasalahan psikis. Permasalahan psikis yang dialami Satoru di antaranya depresi, cemas, takut, tidak aman, rasa bersalah, tidak mampu, frustrasi, bimbang, harapan, jengkel, marah, dan tidak puas. Masalah psikis yang paling sering muncul adalah cemas. Mekanisme pertahanan yang digunakan Satoru di antaranya represi, pembentukan reaksi, pengalihan, substitusi, kompensasi, isolasi, rasionalisasi, agresi langsung, agresi pengalihan, *denial*, dan *escaping-avoiding*. Adapun mekanisme pertahanan yang paling sering digunakan adalah represi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian deskriptif merupakan bentuk penelitian yang berfokus pada penggambaran atau penjelasan mengenai suatu permasalahan. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk memberikan deskripsi yang akurat dan sistematis mengenai populasi, situasi, atau fenomena tertentu (Fiantika et al., 2022).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik simak-catat, teknik dokumentasi dan teknik kepustakaan. Menurut Mahsun (2017), teknik simak merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati penggunaan

bahasa. Dalam hal ini, istilah menyimak tidak hanya mencakup dalam aspek lisan, tetapi juga aspek tulisan dari bahasa. Teknik catat merupakan teknik lanjutan yang diterapkan setelah penggunaan teknik simak, dengan tujuan untuk mencatat berbagai bentuk yang relevan bagi penelitian. Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa teknik dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya seni. Teknik kepustakaan adalah metode yang berhubungan dengan analisis teoretis dan sumber referensi lain yang relevan dengan topik penelitian.

Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah manga dan film *BDgIM*. Manga *chapter 1* hingga *chapter 44* terdiri dari 8 volume, yang ditulis dan diilustrasikan oleh mangaka Sanbe Kei. Kadokawa Shoten merilis serial manga ini dari tahun 2012 hingga 2016 yang diterbitkan dalam majalah *Young Ace*. Sumber data manga diunduh dari situs web (<https://manga-zip.info/dl/僕だけがいない街.i1/>). Sumber data film *BDgIM* karya Hirakawa Yuuichirou dengan durasi 120 menit diunduh melalui website (<https://kusonime.com/erased-live-action-2016-sub-indo/>). Kalimat percakapan atau pun ungkapan dan adegan yang ada di manga dan film yang berkaitan dengan fakta cerita dan ekranisasi merupakan data primer penelitian. Skrip film *BDgIM* didapatkan melalui lampiran skripsi Oktaviani (2017) yang diakses melalui situs web (<https://subscene.com/subtitles/-2016/japanese/1683015>).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ekranisasi akan menghasilkan perubahan-perubahan seperti pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi dari bentuk tulisan menjadi bentuk gambar yang bergerak (Eneste, 1991). Ekranisasi dari manga ke film *BDgIM* terdiri dari pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi pada fakta cerita, yaitu alur, karakter, dan latar.

### 1. Alur

Ekranisasi pada alur dari manga ke film dapat dilihat pada tabel rekapitulasi berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Ekranisasi pada Alur *BDgIM*

No	Ekranisasi	Tahap Awal	Tahap Tengah	Tahap Akhir	TOTAL
1	Pengurangan	0	6	0	6
2	Penambahan	0	1	0	1
3	Perubahan Bervariasi	0	6	3	9

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat adanya pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi pada alur dari manga ke film *BDgIM*. Pengurangan terdapat pada tahap tengah sebanyak enam data. Penambahan terdapat pada tahap tengah dengan satu data. Perubahan bervariasi terdapat sebanyak sembilan data, tahap tengah ada enam data dan tahap akhir ada tiga data. Berikut ini uraian analisis ekranisasi yang terjadi pada alur dalam film *BDgIM*.

#### 1.1 Pengurangan

Pada alur, terdapat enam peristiwa yang mengalami pengurangan dari manga ke film yang terjadi pada tahap tengah. Salah satu data pengurangan adalah peristiwa upaya Satoru menyelamatkan Jun dari tuduhan tersangka sebagai pembunuh, dengan tujuan untuk membebaskan Jun dari fitnah yang dirancang pelaku sebenarnya.

Dalam manga, pembunuh sengaja menyisipkan buku pedofilia di kamar Jun yang nanti dapat digunakan polisi sebagai barang bukti. Di masa depan, Jun dituduh sebagai pembunuh

anak-anak dengan bukti ini. Satoru yang melakukan *revival* dari tahun 2006 ke tahun 1988 telah mengetahui hal tersebut, berupaya menyelamatkan Jun dengan cara melempar batu yang dibungkus kertas bertuliskan kata 「死ぬ」 (*Shinu*/ Mati). Batu yang memecahkan jendela rumah Jun ini dapat dijadikan alibi jika diperiksa polisi.

Peristiwa ini mengalami penciutan pada film karena alasan lebih fokus pada alur cerita utama. Dalam wawancara bersama tim produksi film dinyatakan bahwa ketegangan cerita berfokus pada pelaku dan karakter utama yang saling terhubung, berkonflik, bertarung, dan resolusi dari konflik mereka (Mantanweb, 2016). Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dilihat bahwa fokus utama alur cerita film adalah upaya Satoru menyelamatkan Kayo. Satoru mengalami *revival* dari tahun 2006 ke tahun 1988 untuk menyelamatkan Kayo. Penciutan peristiwa Jun dalam manga dianggap tidak penting untuk pengembangan alur cerita film. Dalam manga, peristiwa tersebut tidak berhubungan langsung, tidak memengaruhi alur cerita film, yaitu upaya Satoru dalam menyelamatkan Kayo.

## 1.2 Penambahan

Pada alur, terdapat satu penambahan peristiwa di tahap tengah, yaitu Sawada menceritakan kepada Satoru mengenai laporan Yashiro. Berikut ini uraian analisis penambahan peristiwa dari manga ke film *BDgIM*.



Gambar 1. Sawada menceritakan kepada Satoru mengenai laporan Yashiro (1:27:43-1:28:11)

さわだ : お母さんから聞いたよ。君きみは同級生を助けたんだって。

さとり : いいえ、僕は別に、担任の先生は前から児童相談所に連絡をしてたんです。

さわだ : おっかしいな。  
児童相談所は八代先生から連絡を受けてすぐ動いたって聞いたけど。

Sawada : Aku dengan dari ibumu, katanya kamu menolong teman sekelasmu

Satoru : Tidak, bukan saya sebenarnya. Guru wali kelas kami sudah lama menghubungi komisi perlindungan anak.

Sawada : Hmm, aneh ya.

Sawada : Soalnya aku dengar komisi perlindungan anak baru bergerak setelah dapat laporan dari Pak Guru Yashiro.

Gambar 1 menunjukkan peristiwa yang menimbulkan kecurigaan Satoru terhadap Yashiro, guru wali kelas Satoru dan Kayo. Hal ini dapat dilihat ketika Sawada, jurnalis yang menyampaikan fakta kepada Satoru (kecil) bahwa pihak KPA (Komisi Perlindungan Anak) yang baru bertindak setelah menerima laporan dari Yashiro. Dari peristiwa ini muncul ketidaksesuaian dengan penjelasan Yashiro kepada Satoru yang mengatakan bahwa dia sudah

lama melapor ke KPA. Perbedaan informasi ini menjadi petunjuk awal bagi Satoru. Yashiro telah memanipulasi keadaan agar terlihat sebagai penyelamat.

Penambahan peristiwa ini tidak ada di dalam versi manga, tetapi pada film Sawada menyampaikan informasi ini kepada Satoru. Akhirnya, Satoru mencurigai Yashiro sebagai pelaku pembunuhan. Penambahan peristiwa ini dapat dipahami sebagai kepentingan dalam sudut filmis. Dalam versi film, cerita tidak berfokus pada misteri identitas dari pelaku pembunuhan. Penambahan peristiwa ini bertujuan untuk mengarahkan penonton terhadap identitas Yashiro sebagai pelaku pembunuhan.

### 1.3 Perubahan Bervariasi

Dalam versi manga, dijelaskan bahwa informasi mengenai kasus pembunuhan yang terjadi bukan di kota tempat tinggal Satoru. Hal ini disampaikan Kenya, teman sekelas dan anak dari seorang pengacara, kepada Satoru. Kenya membaca dari majalah dan koran mengenai kasus tersebut. Sementara dalam versi film, informasi yang sama tersebut justru disampaikan oleh Sawada, seorang jurnalis.



Gambar 2. Kasus mengenai pembunuhan di kota sebelah (1:28:21-1:29:03)

さわだ じたく , 自宅のこの場で、練炭があいつからだろうしな。  
実の じつ ちちおや , 父親が逮捕されたけど、ぼく なっとく  
僕は納得してない。

Sawada : Di rumahnya sendiri, di tempat itu, briket arang itu berasal dari (pelaku)-nya. Ayah kandungnya memang ditangkap, tetapi Aku tidak yakin.

Dari kutipan percakapan diketahui bahwa Sawada yang menceritakan kepada Satoru (kecil) tentang detail kasus pembunuhan, termasuk metode pembunuhan menggunakan briket arang, serta keraguannya terhadap pihak yang ditetapkan sebagai tersangka. Perubahan bervariasi ini terjadi sebagai upaya menyesuaikan logika naratif dalam medium film. Bagi penonton yang tidak membaca manga, penyampaian detail suatu kasus kriminal melalui Kenya akan menimbulkan ketidakjelasan atau terasa kurang wajar. Meskipun kedua karakter ada di dalam manga dan film tetapi pemilihan Sawada sebagai penyampai informasi dalam versi film dianggap lebih logis dan dapat diterima oleh penonton. Hal ini disebabkan oleh latar belakang profesinya sebagai seorang jurnalis yang secara langsung berkaitan dengan kegiatan mengumpulkan, meneliti, dan menyebarkan informasi. Sehingga, ia memiliki akses terhadap detail suatu kasus kriminal.

## 2. Karakter

Pada karakter, ekranisasi dari manga ke film *BDgIM* ada pengurangan dan perubahan bervariasi.

## 2.1 Penciutan

Ada tujuh karakter yang mengalami penciutan dari manga ke film. Berikut ini tabel penciutan karakter yang ada dalam film *BDgIM*.

Tabel 2. Penciutan Karakter pada film *BDgIM*

No	Karakter	Gambar	Film	
1	Fujinuma Satoru			✓
2	Yashiro Gaku			✓
3	Fujinuma Sachiko			✓
4	Hinadzuki Kayo			✓
5	Kobayashi Kenya			✓
6	Katagiri Airi			✓
7	Takahashi			✓
8	Kazu			✓
9	Osamu			✓

10	Sugita Hiromi			x
11	Misato			✓
12	Hamada			x
13	Hinadzuki Akemi			✓
14	Shiratori Jun			✓
15	Sawada			✓
16	Atsuko			x
17	Ibu Akemi			x
18	Nakanishi Aya			✓
19	Kakak Yashiro			x
20	Dokter Kitamura			x

21	Kitamaru Kumi		×
Total			7

Sumber: Manga *BDgIM* (2012-2016)

Dari total 21 karakter manga yang tampak dalam tabel di atas, terdapat tujuh karakter mengalami penciptaan, ditunjukkan dengan simbol tanda silang. Tujuh karakter tersebut yaitu, (1) Sugita Hiromi, (2) Hamada, (3) Ibu Akemi, (4) Atsuko, (5) Kakak Yashiro, (6) Dokter Kitamura, dan (7) Kitamaru Kumi. Penciptaan pada tujuh karakter tersebut terjadi karena tidak diperlukan pada fokus alur cerita dalam versi film. Penciptaan ini tidak memengaruhi alur cerita film yang berfokus pada upaya Satoru dalam menyelamatkan Kayo dan Sachiko, Ibunya Satoru. Dengan begitu, tim produksi film dapat langsung menghilangkan tujuh karakter tersebut.

### 2.1 Perubahan Bervariasi

Ada temuan dua karakter yang mengalami perubahan bervariasi, yaitu (1) Misato dan (2) Hinadzuki Akemi. Berikut analisis satu data perubahan bervariasi karakter dari manga ke film *BDgIM*.

Tabel 3. Perubahan Bervariasi pada Karakter

Karakter	Manga	Film
Hinadzuki Akemi		

Sumber: Manga *BDgIM* (2012-2016) dan film *BDgIM* (2016)

Dalam versi manga, karakter Hinadzuki Akemi (Ibu Kayo) digambarkan dengan penampilan rambut pendek dan lurus. Sementara dalam versi film pada tabel 3, karakter Akemi digambarkan dengan penampilan rambut ikal berwarna hitam kecoklatan. Perubahan bervariasi pada penampilan karakter ini dilakukan sebagai bentuk penyesuaian terhadap latar waktu film, yaitu tahun 1988. Meskipun latar waktu tersebut sama dengan yang terdapat dalam manga, penampilan Akemi dalam manga tidak secara eksplisit merepresentasikan nuansa era 1980-an. Dalam situs *All Things Beauty* (2018), pada era 1980-an, gaya rambut keriting dan bervolume merupakan salah satu gaya rambut yang populer pada masanya. Sehingga, perubahan penampilan Akemi dalam film bertujuan untuk memperkuat nuansa era 1980-an yang merupakan salah satu latar waktu dalam filmnya.

### 3. Latar

Ekranisasi yang terjadi pada latar dari manga ke film, dapat dilihat pada tabel rekapitulasi berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Ekranisasi pada Latar *BDgIM*

No	Ekranisasi	Latar Tempat	Latar Waktu	Latar Atmosfer	Total 2
1	Penciutan	5	0	0	5
2	Penambahan	1	0	0	1
3	Perubahan Bervariasi	1	2	1	4

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat adanya penciutan, penambahan dan perubahan bervariasi pada latar dari manga ke film *BDgIM*. Untuk penciutan dan penambahan hanya terjadi pada latar tempat. Untuk perubahan bervariasi, terjadi pada latar tempat, latar waktu, dan latar atmosfer. Pada latar tempat dan latar atmosfer, ditemukan masing-masing sebanyak dua data perubahan bervariasi. Pada latar waktu, ditemukan dua data perubahan bervariasi.

### 3.1 Penciutan

Pada latar tempat, lima latar tempat yang mengalami penciutan yaitu, (1) Pusat sains, (2) Rumah Shiratori, (3) Apartemen Takahashi, (4) Kantor konstruksi Katoshima, dan (5) Markas rahasia Satoru dan teman-temannya. Penciutan pada lima latar tempat tersebut terjadi karena berkaitan dengan penciutan pada peristiwa yang menggunakan latar tempat tersebut. Dengan begitu, tim produksi film dapat langsung menghilangkan lima latar tempat tersebut.

#### 3.1.2 Penambahan

Terdapat satu penambahan latar tempat dari manga ke film, yaitu tempat pemakaman umum. Berikut ini data penambahan latar tempat pada film *BDgIM*.



Gambar 3. Tempat pemakaman umum (1:54:07)

Pada gambar 3, menunjukkan adanya latar tempat berupa tempat pemakaman. Hal ini dapat dilihat melalui beberapa makam, sekelompok orang berdiri mengelilingi sebuah makam dengan berpakaian serba hitam. Penambahan latar tempat ini dilakukan untuk mendukung peristiwa teman-teman Satoru yang berziarah ke makamnya. Penambahan latar tempat ini juga membuat pengorbanan Satoru terasa lebih heroik setelah usahanya dalam menyelamatkan Sachiko dan Kayo, serta keberhasilannya menghentikan dan mengungkap kejahatan Yashiro.

#### 3.1.3 Perubahan Bervariasi

Latar tempat ada satu perubahan bervariasi yaitu, jembatan gantung di taman kolam Sasanqua menjadi lantai atap gedung tempat Satoru terbunuh.

Tabel 5. Perubahan Bervariasi pada Latar Tempat

Manga	Film
	
Jembatan gantung di taman kolam Sasanqua	Atap gedung

Sumber: Manga *BDgIM* (2012-2016) dan film *BDgIM* (2016)

Pada tabel di atas, menunjukkan perubahan bervariasi dari latar jembatan gantung di tempat taman kolam Sasanqua menjadi lantai atap gedung tinggi di tengah kota. Perubahan bervariasi pada latar tempat ini terjadi karena berkaitan dengan perubahan bervariasi peristiwa yang terjadi pada tahap akhir alur cerita dalam versi film. Dari sisi produksi, penggunaan latar ini juga dinilai praktis karena tidak memerlukan banyak penyesuaian atau penataan khusus. Meskipun mengalami perubahan tempat, secara fungsi masih sama, yaitu untuk mendukung peristiwa klimaks pada tahap akhir. Hal ini disebabkan oleh jembatan gantung dan atap gedung yang sama-sama menambah kesan ketegangan dan berbahaya, sehingga perubahan bervariasi pada latar tempat ini tidak mempengaruhi alur cerita film. Menurut Davis (2018), dalam British Film Institute, menyebutkan bahwa atap gedung telah lama menjadi elemen penting dalam arsenal seorang sutradara sebagai tempat segala sesuatu bisa terjadi, dari momen-momen yang dipenuhi dengan ancaman bahaya hingga puncak emosional yang mendalam.

Pada latar waktu, tahun 2012 merupakan latar waktu Satoru yang sukses menjadi mangaka dalam versi manga. Dalam film, latar waktu ini mengalami perubahan bervariasi menjadi tahun 2016. Hal ini berkaitan dengan perubahan akhir cerita dalam film yaitu, terbunuhnya karakter Satoru. Perubahan menjadi tahun 2016 dilakukan untuk menegaskan dampak besar dari perjuangan dan pengorbanan Satoru terhadap teman-temannya. Sachiko, Kayo, dan teman-teman Satoru berziarah ke makam. Mereka masih mengunjungi makam Satoru, 10 tahun setelah kematiannya pada tahun 2006.

Latar atmosfer mengalami perubahan bervariasi, dari atmosfer bahagia menjadi atmosfer sedih. Hal ini juga berkaitan dengan perubahan akhir cerita dalam film, yaitu terbunuhnya karakter Satoru. Seperti pada gambar 3, tempat pemakaman umum memunculkan latar atmosfer sedih karena membangkitkan kenangan akan kehilangan sosok Satoru sebagai penyelamat bagi teman-temannya.

## KESIMPULAN

Secara keseluruhan, ekranisasi *BDgIM* dari manga ke film menunjukkan bahwa keseluruhan bentuk ekranisasi terjadi pada alur di tahap tengah dengan temuan sebanyak 13 data. Perubahan paling dominan pada alur tahap tengah yaitu perubahan bervariasi dengan jumlah temuan sebanyak sembilan peristiwa. Perubahan ini menghasilkan perbedaan pada akhir cerita dalam film dibandingkan dengan manga.

Bagi pembaca yang ingin mengambil *Boku Dake ga Inai Machi* sebagai objek kajian, penelitian selanjutnya dapat membandingkan fenomena lompatan waktu (*time leap*), khususnya *ribaibaru (revival)* dalam beberapa animasi atau film Jepang, seperti *Tokyo Revengers* atau *Summer Time Render* yang keduanya memiliki kemiripan dengan konsep lompatan waktu seperti *ribaibaru (revival)*. Sehingga, karya ini dapat menunjukkan keberadaannya dan menjadi gagasan penelitian lebih lanjut.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis memanjatkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia yang diberikan. Ucapan terima kasih dosen pembimbing, Ibu Tienn Immerry, S.S., M.Hum. dan dosen penguji atas dukungan hingga selesainya pendidikan Strata 1 ini. Terima kasih disampaikan kepada orang tua dan keluarga, serta sivitas akademika Universitas Bung Hatta.

## DAFTAR PUSTAKA

- All Things Beauty. (2018, September 12). Seru-seruan dengan tren gaya rambut 80-an! *All Things Beauty*. <http://www.allthingsbeauty.com/id/rambut/gaya-rambut/gaya-rambut-80-an.html>
- Creative Village. (2016, March 16). Eiga “ Boku Dake ga Inai Machi” kantoku Hirakawa Yuuichirou 映画『僕だけがいない街』監督 平川雄一朗さん. *Creative Village*. <http://www.creativevillage.ne.jp>
- Damono, S. D. (2023). *Alih wahana*. Gramedia Pustaka Utama.
- Davis, N. (2018, July 20). Up on the roof: 16 classic rooftop scenes on film. *British Film Institute*. <http://www.bfi.org.uk/lists/rooftop-scenes-film>
- Djomi, A. H. R. (2017). *Analisis kandoushi (Kata seru) bahasa jepang yang menyatakan kandou pada komik Boku Dake ga Inai Machi karya Kei Sanbe volume 1-6* [Unpublished thesis]. Universitas Diponegoro.
- Eneste, P. (1991). *Novel dan film*. Nusa Indah.
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, & Waris, L. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Hirakawa, Y. (2016). *Boku Dake ga Inai Machi*. Warner Bros. Japan. <http://kusonime.com/erased-live-action-2016-sub-indo>
- Kurniasang, R. A. (2017). *Representasi teori hero's journey dalam manga Boku Dake ga Inai Machi karya Sanbe Kei* [Unpublished thesis]. Universitas Diponegoro.
- Lutfiyah, L. (2022). *Permasalahan psikis tokoh Satoru dalam manga Boku Dake ga Inai Machi karya Kei Sanbe (Kajian psikologi sastra)* [Unpublished thesis]. Universitas Negeri Jakarta.
- Mahsun. (2017). *Metode penelitian bahasa*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Mantanweb. (2016, March 27). Boku Dake ga Inai Machi: Hirakawa Yuuichirou kantoku ni kiku “rasutoshiin o dou suru ka wa satsueichuu made kangaete ita” 僕だけがいない街 : 平川雄一朗監督に聞く「ラストシーンをどうするかは撮影中まで考えていた」. *Mantanweb*. <http://mantan-web.jp/article>
- Oktaviani, N. (2017). *Gangguan ansietas pada tokoh utama Satoru Fujinuma dalam skrip “Boku Dake ga Inai Machi” Karya Sutradara Yuichiro Hirakawa kajian psikologi sastra* [Unpublished thesis]. Universitas Diponegoro.
- Sanbe, K. (2023). *Boku Dake ga Inai Machi*. <https://manga-zip.info/dl/僕だけがいない街.i1/>
- Schodt, F. L. (1984). *Manga! manga!: The world of Japanese comics*. Kodansha International.
- Stanton, R. (2007). *Teori fiksi Robert Stanton (Sugihastuti, Terj)*. Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.