

EKRANISASI *MANGA LIAR GAME* KARYA KAITANI SHINOBU KE SERIAL DRAMA TV *LIAR GAME*

Abstrak

Serial drama *Liar Game* adalah sebuah drama televisi yang disutradari oleh Matsuyama Hiroaki. Drama ini merupakan sebuah hasil transformasi dari *manga* karya Kaitani Shinobu yaitu *Liar Game*.

Manga yang ditransformasikan kedalam film atau drama dianalisis dengan menggunakan tinjauan ekranisasi. Proses ekranisasi akan menyebabkan terjadinya pengurangan, penambahan, serta perubahan. Hal itu terjadi disebabkan karena *manga* dan drama merupakan dua hal yang berbeda. *Manga* menyampaikan cerita menggunakan kata dan gambar sebagai medianya, sedangkan drama menggunakan audio dan visual sebagai media penyampaian cerita kepada penonton. Ekranisasi juga merupakan satu bentuk interpretasi atau resepsi pembaca (dalam hal ini penulis skenario).

Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa setelah *manga Liar Game* diekranisasikan telah terjadi pengurangan pada beberapa tokoh, penambahan tokoh hasegawa dan eri, dan perubahan latar belakang tokoh yokoya. Hal ini dikarenakan perbedaan media, perbedaan prinsip kerja dan keterbatasan teknis yang tidak memungkinkan untuk sebuah *manga* diungkapkan seutuhnya ke media film atau drama. Untuk menyeimbangkan pengurangan yang terjadi, maka penambahan tokoh dan peristiwa dilakukan. Kemudian dilakukan juga perubahan untuk menyesuaikan film yang akan disajikan dan membuat unsur yang satu dengan yang lainnya saling berhubungan.

Kata kunci : *Liar Game*, Drama, *Manga*, Transformasi, Ekranisasi



ECRANIZATION OF KAITANI SHINOBU'S LIAR GAME MANGA TO LIAR GAME DRAMA SERIES

Abstract

Liar Game is a television drama that is directed by Matsuyama. This drama is adopted from *manga* with the same title written by Kaitani Shinobu.

The drama was analyzed by applying ecranization approach. Ecranization process will find reduction, additions, and modification in the movie since manga and drama are different things. Manga delivers the story through words and pictures as the medium, while the drama uses sounds and pictures as the medium to delivering story for the audience. Ecranization are also type of interpretation or reader response (in this case is screenwriter)

The result of this research was that's Liar Game ecranization has delivered reduction, additional, and modification. Those change was caused by different media, the different between work principal, and technical limitation. This is makes that impossible to expressed the whole part of manga in to screen or drama. Reduction happened to some characters and events. To make it balance, additional player and plot also get some addiction. Later, addition of some changes that related with the drama was launched will be also conducted and makes each of elements in the drama connected to each other

Key words :*Liar Game*, Drama, *Manga*, Transformation, Ecranization



라이어ゲーム漫画は라이어ゲームのドラマに変更結果である

要旨

라이어ゲームのテレビドラマが松山弘明監督のドラマである。このドラマは同じタイトルの漫画の変更結果である。甲斐谷忍書いた漫画である。

漫画は映画に変更され、映画化の分析を用いて分析される。映画化のプロセスが削減、追加や変更になる。それは漫画や映画のために起こった二つの異なるものである。漫画は媒体として映像と言葉を使って物語を語っていく。この映画は、観客に物語を伝えるための媒体として音と写真を使用している。映画化も、読者の解釈または受信のいずれかの形式（この場合は脚本家）

この研究の結果は、それが라이어ゲーム変更するのは、いくつかの減少、追加や変更を引き起こす行った。これらの変更は、異なるメディア、仕事プリンシプル、および技術的な制限の間で異なることによって引き起こされました。減少は、文字といくつかのイベントの一部で発生した。これらの削減のバランスをとるために、文字やイベントの追加が行われた。それから彼の時間に応じて提示される映画に一致するように変化もされている行った。の変更は、お互いの要素が関連して行われた。

キーワード：라이어ゲーム、漫画、ドラマ、変化、

