

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah karya sastra hanyalah benda mati tanpa pembaca. “Karya sastra merupakan artefak atau benda mati yang tidak dapat berbuat apa-apa sehingga diperlukan aktifitas pembaca untuk menghidupkannya.” (atmazaki, 2007:11)

Peran penting pembaca dalam karya sastra sangatlah besar reaksi yang diberikan pembaca terhadap sebuah karya sastra tidaklah sama, tergantung sejauh mana karya tersebut mempengaruhi pembacanya. menurut endaswara (2011:119) bahwa reaksi pembaca bisa bersifat positif dan juga negatif. Resepsi yang bersifat positif akan membuat pembaca senang, tertawa, dan mereaksi dengan perasaannya sedangkan reaksi negative membuat pembaca cenderung kesal, sedih bahkan menghujat terhadap karya sastra tersebut.

Menurut junus (1985:1), tanggapan pembaca itu mungkin bersifat pasif. Bagaimana seorang pembaca dapat memahami karya itu, atau dapat melihat hakekat estetika yang ada didalamnya, atau mungkin juga bersifat aktif, yaitu pembaca mencoba merealisasikannya.

Reaksi pembaca aktif terhadap karya sastra berbeda-beda. Bisa berupa sikap, tindakan untuk memproduksi kembali, meringkas, dan lain sebagainya. Hal itu dilakukan pembaca sebagai bentuk penerimaannya terhadap karya sastra yang telah dibacanya. Tindakan untuk memproduksi kembali bisa dengan menggunakan medium lain.

Pemindahan sebuah karya sastra ke medium lain inilah disebut dengan transformasi atau ekranisasi, baik itu pemindahan dalam bentuk drama, film, ataupun animasi. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh eneste (1991:11), perubahan bentuk (media) karya sastra menjadi film adalah ekranisasi.

Ekranisasi adalah pelayarputihan atau pemindahan sebuah novel ke dalam film. Pemindahan dari novel ke film mau tidak mau mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan (Eneste, 1991:60). Oleh karena itu, ekranisasi juga bisa disebut sebagai proses perubahan bisa mengalami pengurangan, penambahan, perubahan dengan sejumlah variasi.

Fenomena ekranisasi menjadi populer sekarang ini, tidak sedikit seniman yang melakukan transformasi karya sastra ke film, misalnya transformasi novel *Negri Lima Menara* karya novelis Ahmad Fuadi, kemudian transformasi novel *Harry Potter* karya novelis J.K Rowling. Transformasi karya sastra ke film di Jepang juga banyak dilakukan. Salah satu karya sastra yang terkenal dan kemudian di ekranisasikan ke film adalah komik *Beck* karya Harold Sakuishi.

Komik di Jepang termasuk karya sastra yang populer. Komik bersifat sama dengan karya sastra berupa puisi, drama atau novel yang juga dijadikan media untuk mengabadikan sesuatu yang menarik atau luar biasa atau untuk merekam zaman dan juga digunakan sebagai media untuk menggambarkan situasi yang terjadi saat itu. Komik dikenal dengan *manga* dalam bahasa Jepang. *Manga* (dibaca *mangga*) (untuk seterusnya penyebutan komik akan ditulis dengan kata *manga*) menjadi salah satu bentuk kebudayaan Jepang. *Manga* bagi masyarakat Jepang dapat menjadi media untuk menggambarkan keseharian, sejarah dan budaya Jepang kepada pembacanya di seluruh dunia.

Salah satu karya sastra *manga* yang diangkat ke film yaitu *manga liar game*. *Liar Game* merupakan sebuah *seinen manga* (*manga* remaja dewasa) populer yang dibuat oleh Kaitani Shinobu. Kaitani Shinobu adalah seorang seniman *manga* yang berasal dari Kagoshima, Jepang. Dia menerima Tezuka Award pada tahun 1991. Karyanya yang paling terkenal adalah *Liar Game* dan *One Outs*. Kaitani Shinobu terkenal dengan karya-karyanya yang bertema psikologi. Hasil karya Kaitani lainnya adalah *Liar Game – Roots of A*, *The psychic Odagiri Kyouko's Lies*, *Winner's Circle* e *Youkoso*. (goodreads)

Manga Liar Game ini diserialkan oleh Shueisha di majalah mingguan Shounen Jump mulai September 2005. Kemudian *manga* ini diadaptasi ke drama televisi yang tayang pada bulan april 2007 di Fuji TV, pada penayangan pertama mencapai rating 11.4, di wilayah Kanto, Jepang. Tahun 2009 Fuji TV membuat sebuah sekuel, *Liar game: Season 2*. *Manga* ini juga diadaptasi menjadi dua film *live action*; *Liar Game: The Stage* akhir tahun 2010, dan *Liar Game: Reborn* pada tahun 2012. *Manga* ini juga telah diterjemahkan kedalam bahasa Cina dan bahasa Belanda, di Itali seri ini juga telah dilisensikan oleh J-Pop dan di Prancis di lisensikan oleh Tonkam. (wikia/liargame)

Manga Liar Game bercerita tentang sebuah permainan mengerikan bernama *Liar Game* dimana beberapa pemain diberi modal 100 juta *yen* (sekitar 10 milyar rupiah) oleh penyelenggara. Masing-masing pemain akan bersaing dalam suatu permainan untuk merebut uang pemain lainnya. Persaingan tersebut membuat tiap pemain bisa menggunakan beragam cara, baik tipu menipu, menjebak musuh, membohongi hingga berkonspirasi dengan pemain lain, apapun kecuali menyakiti pemain lain secara fisik. Karena hal inilah orang-orang yang ditunjuk sebagai

pemain kebanyakan adalah orang-orang berotak licik, sadis, dan serakah. Pemenang akan ditentukan dari yang paling banyak mendapatkan uang pada akhir setiap babak. Kemudian pihak penyelenggara akan mengambil modal 100 juta yang diberikan di awal permainan. Sehingga pemain yang merebut uang lawannya akan mendapat bagian yang berhasil direbutnya tadi, sementara pihak yang kehabisan uang menjadi berhutang pada pihak penyelenggara sebesar uang modal tadi yakni 100 juta *yen*.

Tokoh utama dalam *manga* ini bernama Kanzaki Nao, seorang gadis yang sangat naif dan sangat mudah untuk percaya kepada orang lain. Kanzaki mudah sekali ditipu, bahkan oleh anak kecil sekalipun. Ketika Kanzaki Nao terpaksa menjadi pemain *liar game* dan melawan mantan guru SMP nya yang bernama Fujisawa Kazuo, Kanzaki Nao langsung percaya pada tipu muslihat Fujisawa dan langsung kehilangan 100 juta *yen* di awal-awal permainan.

Mengetahui Fujisawa telah berhasil menipu dan mengambil uangnya, Kanzaki menjadi depresi dan nyaris putus asa. Baginya tidak ada jalan keluar lagi dan Kanzaki meminta saran kepada seorang pengacara. Pengacara tersebut akhirnya menyarankan agar Kanzaki meminta bantuan pada seorang penipu jenius yang akan keluar dari dalam penjara. Penipu tersebut bernama Akiyama Shinichi. Akiyama inilah yang nantinya menjadi partner Kanzaki dalam menghadapi kelicikan lawan-lawannya dalam permainan *liar game*.

Jalan cerita yang menarik, serta melihat populernya *manga Liar Game* ini, Fuji Tv mengangkat *manga* ini menjadi sebuah drama yang berjudul '*Liar Game*'. Drama ini disutradarai oleh Hiroaki Matsuyama dan Ayako Taiboku, dan dibintangi oleh Erika Toda sebagai Kanzaki Nao dan Shota Matsuda sebagai

Akiyama Shinichi. Drama ini mulai tayang di Jepang pada tanggal 14 April 2007. *Season* pertama drama *Liar Game* memiliki 11 episode yang merangkap enam seri *manga Liar Game* kedalam 10 episode dengan 40 menit tayang dan sebuah drama spesial tiga jam. Drama ini juga memperoleh *rating* yang tinggi untuk kepuasan penonton, dalam sebuah survey oricon. (dramawiki)

Karya *manga* dan film tidak terlalu memiliki perbedaan yang besar, walaupun *manga* dan film menggunakan media yang berbeda untuk menyampaikan cerita. *Manga* terdapat balon kata, dialog yang terdapat dalam *manga* serta pemikiran pribadi sang karakter dalam *manga*. Gambar pada *manga* juga menjelaskan secara langsung ekspresi karakter dalam *manga* tersebut, sedangkan pada film, tokoh dalam film menjelaskan sifat dan pribadi karakter melalui gambar dan suara.

Pengangkatan cerita dari *manga* ke layar televisi banyak memunculkan perubahan-perubahan. Salah satu perubahan yang muncul adalah pada saat pertama kali Kanzaki Nao mendapatkan uang 100 juta *yen*, didalam *manga* Kanzaki berkonsultasi dengan seorang pengacara, namun pada drama *Liar Game* dia berkonsultasi dengan seorang polisi. Tidak hanya itu, perubahan lain juga muncul pada permainan berakhir, pada *manga Liar Game* yang datang untuk mengambil uang dari kantor sekretariat adalah tiga orang lelaki, tetapi pada drama *Liar Game* yang datang untuk mengambil uang adalah tiga orang wanita. Selain itu, muncul juga tokoh-tokoh yang tidak ada pada *manga*, ada pada drama. Perubahan yang terjadi akibat dari ekranisasi *manga Liar Game* ke drama *Liar Game* tidak hanya itu, selain perubahan variasi, penambahan dan pengurangan tokoh beserta alur juga terjadi di dalam ekranisasi *manga Liar Game* ini.

Banyaknya perubahan yang terjadi membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Ekranisasi *Manga Liar Game* Karya Kaitani Shinobu ke Drama *Liar Game*”, dengan menggunakan tinjauan ekranisasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana unsur instrinsik yang membangun *manga Liar game* karya Kaitani Shinobu dan drama *Liar game*?
2. Bagaimana bentuk perubahan yang timbul akibat dari ekranisasi *manga Liar game* karya Kaitani Shinobu ke drama *Liar Game*?

1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis memiliki tujuan sebagai berikut.

- 1) Menjelaskan unsur instrinsik *manga Liar game* karya Kaitani Shinobu.
- 2) Menjelaskan perubahan-perubahan yang muncul di dalam drama *Liar Game*.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini bagi bidang keilmuan diharapkan agar dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu bahasa dan sastra sehingga dapat digunakan sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya, khususnya yang menggunakan tinjauan ekranisasi.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sarana untuk memahami bagaimana terjadi perubahan-perubahan dalam sebuah transformasi karya sastra khusus transformasi *manga Liar Game* ke drama *Liar Game* serta sebagai masukan dan pertimbangan dalam penelitian karya sastra lain yang dikaji dengan menggunakan tinjauan ekranisasi.

1.4 Tinjauan Kepustakaan

Sejauh peninjauan kepustakaan yang peneliti lakukan, baik melalui internet maupun buku-buku perpustakaan, peneliti belum menemukan penelitian yang membahas tentang *manga* dan drama *Liar Game* yang menggunakan tinjauan ekranisasi.

Peneliti merujuk kepada beberapa penelitian yang menggunakan metode penelitian yang sama dan menjadikannya sebagai tinjauan pustaka. Pertama, Peneliti menemukan penelitian yang dilakukan oleh Yuna Pradjipta (2013) dengan judul “Ekranisasi *Manga Beck* Karya Harold Sakuishi ke Dalam Film *Beck* Karya Yukihiro Tsutsumi”. Dalam karya ini penulis menemukan banyak hal yang berkaitan dengan dunia Barat, pengaruh westernisasi yang terkandung dalam *manga* ataupun film *Beck*.

Peneliti juga menemukan penelitian yang dilakukan oleh Yastri Julian Parmato (2014) yang berjudul “*Manga dan Film: Great Teacher Onizuka; Analisis Ekranisasi*”. Dalam penelitian yang dilakukannya, Parmato menyimpulkan bahwa transformasi *manga* *Great Teacher Onizuka* mengakibatkan terjadinya beberapa penambahan dan perubahan pada Film *Great Teacher Onizuka*, hal ini dilatarbelakangi oleh horizon harapan dan konteks sosial budaya pembaca.

Penelitian lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nardo Tesri (2013) yang berjudul “Transformasi Novel *Norwei no Mori* Karya Haruki Murakami ke Film Analisis Ekranisasi”. Dalam penelitian yang dilakukannya, Tesri menyimpulkan bahwa transformasi novel *Norwei no Mori* ke film mengakibatkan beberapa tokoh dan latar pada novel hilang saat diangkat jadi film, hal itu dilakukan untuk tujuan memfokuskan cerita dan memaksimalkan durasi film.

Penelitian sejenis lainnya yang temukan peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Cici Mei Asri Sidaruk (2009) yang berjudul “Pelayarputihan Novel *Ringu* Karya Suzuki Koji Tinjauan Resepsi Satra”. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa sangat jelas adanya keterkaitan antar unsur dalam novel dengan unsur dalam film.

1.5 Landasan Teori

Setiap penelitian harus memiliki titik tolak atau landasan berpikir untuk memecahkan masalahnya. Untuk itu diperlukan adanya kerangka teori yang memuat pokok-pokok pikiran yang menggambarkan dari sudut mana penelitian akan disoroti. Untuk menganalisis suatu karya sastra diperlukan suatu teori pendekatan yang berfungsi sebagai acuan penulis dalam menganalisis karya sastra tersebut.

1.5.1. Adaptasi, Ekranisasi dan Alih Wahana

Adaptasi ada dua pengertian. Pertama, adaptasi adalah pengolahan kembali suatu karya sastra ke dalam bahasa lain dengan menyesuaikan unsur-unsurnya pada lingkungan budaya bahasa sasaran itu. Kedua, pengolahan kembali suatu karya sastra dan satu jenis ke jenis lain dengan mempertahankan lakuan,

tokoh, serta gaya dan nada aslinya. Misalnya, novel ditulis kembali menjadi drama.

Kecenderungan mengadaptasi novel ke dalam sinema sungguh mengalami peningkatan intensitas. Namun kecenderungan membuat film yang berdasarkan novel tersebut hanya berdasar pada permintaan pasar semata sehingga tidak memperhatikan kualitas. Dalam hal ini kita dapat melihat kecenderungan tersebut melalui beberapa aspek:

a. Film tersebut dibuat berdasarkan novel yang terjual laris (*best seller*), yang diharapkan dapat ikut memacu apresiasi film tersebut,

b. Sudah menjadi rahasia umum di kalangan pekerja film kita, betapa sulitnya mencari naskah-naskah yang baik untuk menghasilkan kualitas film yang baik pula, tidak heran jika film berkelas festival jarang sekali lahir dari tangan sineas kita karena minimnya kreator naskah yang handal. Sementara pasar menginginkan karya-karya tanah air. Akhirnya produser film memilih jalan aman demi memenuhi tuntutan pasar.

Cerita yang dituturkan dalam film bisa berasal dari banyak sumber, namun pada hakikatnya dibagi menjadi dua, yakni cerita asli dan cerita adaptasi. Cerita asli maksudnya film tersebut lahir dari buah pikiran penulisnya, sedangkan cerita adaptasi yakni sebuah film bersumber dari media lain yang kemudian dibuat menjadi sebuah film.

Ekranisasi adalah pelayarputihan atau pemindahan/pengangkatan sebuah novel ke dalam film (*ecran* dalam bahasa Perancis berarti layar). Pemindahan novel ke layar putih mau tidak mau mengakibatkan timbulnya

berbagai perubahan. Oleh sebab itu dapat dikatakan, ekranisasi adalah proses perubahan (Eneste, 1991: 60).

Menurut Eneste (1991:60) selanjutnya ekranisasi berarti pula apa yang dinikmati berjam-jam atau berhari-hari harus diubah menjadi apa yang dinikmati (ditonton) selama sembilan puluh sampai seratus dua puluh menit hal tersebut yang biasa disebut penciutan. Penciutan terjadi karena tidak semua hal yang diungkapkan dalam novel akan dijumpai dalam film. Sebagian cerita, alur, tokoh-tokoh, latar, ataupun suasana novel tidak akan ditemui dalam film. Dalam ekranisasi selain pengurangan sering pula terjadi penambahan dan perubahan yang bervariasi.

1.5.2. Ekranisasi

Eneste (1991:61-66) menjelaskan bahwa perubahan yang terjadi dalam ekranisasi adalah sebagai berikut:

a. Pengurangan

Salah satu langkah yang ditempuh dalam proses transformasi karya sastra ke film adalah pengurangan. Pengurangan adalah pemotongan unsur cerita karya sastra dalam proses transformasi. Eneste (1991:61) menyatakan bahwa pengurangan dapat dilakukan terhadap unsur karya sastra seperti cerita, alur, tokoh, latar, maupun suasana. Dengan adanya proses pengurangan atau pemotongan maka tidak semua hal yang diungkapkan dalam novel akan dijumpai pula dalam film. Dengan kata lain akan terjadi pemotongan-pemotongan atau penghilangan bagian di dalam karya sastra dalam proses transformasi ke film.

Eneste (1991:61-62) menjelaskan bahwa pengurangan atau pemotongan pada unsur cerita sastra dilakukan karena beberapa hal, yaitu: (1) Anggapan

bahwa adegan maupun tokoh tertentu dalam karya sastra tersebut tidak diperlukan atau tidak penting ditampilkan dalam film. Selain itu, latar cerita dalam novel tidak mungkin dipindahkan secara keseluruhan ke dalam film, karena film akan menjadi panjang sekali. Oleh karena itu, latar yang ditampilkan dalam film hanya latar yang memadai atau yang penting-penting saja. Hal tersebut tentu saja tidak lepas dari pertimbangan tujuan dan durasi waktu penayangan. (2) Alasan mengganggu, yaitu adanya anggapan atau alasan bahwa menghadirkan unsur-unsur tersebut justru dapat mengganggu cerita dalam film. (3) Adanya keterbatasan teknis film atau medium film, bahwa tidak semua bagian adegan atau cerita dalam karya sastra dapat dihadirkan di dalam film. (4) Alasan penonton atau *audience*, hal ini juga berkaitan dengan persoalan durasi waktu.

b. Penambahan

Penambahan adalah perubahan dalam proses transformasi karya sastra ke bentuk film. Seperti halnya dalam kreasi pengurangan, dalam proses ini juga bisa terjadi pada ranah cerita, alur, penokohan, latar, maupun suasana. Penambahan yang dilakukan dalam proses ekranisasi ini tentunya memiliki alasan. Eneste (1991: 64) menyatakan bahwa seorang sutradara mempunyai alasan tertentu melakukan penambahan dalam filmnya karena penambahan itu penting dari sudut filmis.

c. Perubahan bervariasi

Perubahan bervariasi adalah hal ketiga yang memungkinkan terjadi dalam proses transformasi dari karya sastra ke film. Menurut Eneste (1991:65), ekranisasi memungkinkan terjadinya variasi-variasi tertentu antara novel dan film. Variasi di sini bisa terjadi dalam ranah ide cerita, gaya penceritaan, dan

sebagainya. Terjadinya variasi dalam transformasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain media yang digunakan, persoalan penonton, durasi waktu pemutaran. Eneste (1991:67) menyatakan bahwa dalam mengekranisasi pembuat film merasa perlu membuat variasi-variasi dalam film, sehingga terkesan film yang didasarkan atas novel itu tidak seasli novelnya.

Pengubahan wahana dari karya sastra ke wahana film, berpengaruh pula pada berubahnya hasil yang bermediumkan bahasa atau kata-kata, ke dalam film yang bermediumkan gambar audio visual. Apabila di dalam novel ilustrasi dan penggambaran atau pelukisan dilakukan dengan menggunakan kata-kata, dalam film semua itu diwujudkan dengan melalui gambar-gambar bergerak atau audio visual yang menghadirkan suatu rangkaian peristiwa. Perbedaan media dua genre karya seni, memiliki karakteristik yang berbeda pula. Bahasa sebagai medium karya sastra memiliki sifat keterbukaan pada imajinasi pengarang. Proses mental lebih banyak terjadi dalam hal ini. Bahasa yang digunakan lebih banyak memberi ruang yang luas bagi pembaca atau menafsir dan mengimajinasi tiap-tiap yang ditontonnya. Faktor lain yang berpengaruh adalah durasi waktu dalam penikmatan film.

Selain menggunakan tinjauan ekranisasi, masing masing objek ini juga akan dianalisis menggunakan pendekatan struktural. Struktural merupakan pendekatan dengan melihat unsur-unsur yang membangun sebuah karya sastra. Penelitian ini akan menjelaskan unsur yang membangun karya dari dalam yaitu unsur instrinsik. Unsur instrinsik terdiri dari tema, alur, latar, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, serta amanat.

1.6 Metode Dan Teknik Penelitian

1.6.1 Metode Penelitian

Metode berasal dari bahasa latin, yaitu kata *methodos*. *Methodos* berasal dari kata *meta* berarti, menuju, melalui, mengikuti, sesudah, sedangkan *hodos* berarti jalan, cara, arah. Metode dalam arti luas adalah langkah-langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab akibat dan strategi untuk memahami realitas (Ratna, 2004:34).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang didasarkan pada data deskripsi dari suatu kasus, keadaan, sikap, hubungan, atau suatu sistem pemikiran suatu masalah yang menjadi objek penelitian. Biasanya objek penelitian dilakukan untuk mendapat deskripsi, gambaran, atau suatu lukisan secara sistematis, faktual, detail, dan akurat serta sifat-sifat atau perilaku hubungan antara berbagai fenomena.

Metode penelitian deskriptif mempertahankan hakikat nilai-nilai. Sumber data dalam ilmu sosial adalah masyarakat dan data penelitiannya adalah tindakan-tindakan, sedangkan dalam ilmu sastra sumber datanya adalah karya, naskah, kata-kata, kalimat dan wacana (Ratna, 2004:47).

1.6.2 Teknik Penelitian

Teknik berasal dari bahasa yunani, yaitu *teknikos* yang berarti alat atau seni menggunakan alat. Teknik merupakan instrument penelitian yang dapat dideteksi secara indrawi (Ratna, 2004:37). Adapun teknik atau langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

- a. Pengumpulan data

Data didapat dengan cara melakukan studi pustaka, yaitu dengan menelusuri sumber-sumber kepustakaan dengan buku-buku dan referensi yang berkaitan dengan tema penulisan ini. Data diperoleh dari berbagai buku dan berbagai situs internet. Data yang didapat terdiri dari dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data utama berupa *manga Liar Game* dan drama *Liar Game*, sedangkan data sekunder yaitu data yang mendukung objek dan teori penelitian tersebut.

b. Analisis data

Data yang terkumpul dianalisis hingga masalah yang diajukan dapat terpecahkan dan tujuan penelitian dapat tercapai. Analisis data akan menggunakan tinjauan ekranisasi. Data dianalisis dengan menggunakan analisis struktura berkisar kepada perubahan adegan yang terjadi pada drama *Liar Game* sebagai bentuk ekranisasi dari *manga Liar Game*.

c. Penyajian hasil analisis data

Data disajikan dalam bentuk deskriptif, yaitu dengan cara memberikan pemahaman dan penjelasan mengenai perbedaan yang terjadi pada *manga* dan drama. Data disajikan dengan dikelompokkan berdasarkan kategori pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah, pembahasan dan metode yang digunakan.

d. Kesimpulan

Memaparkan hasil penelitian dalam bentuk kesimpulan dari segala analisis yang telah dilakukan. Kesimpulan ini yang nantinya memberikan jawaban atas segala pertanyaan yang dirumuskan dalam rumusan masalah.

7. Sistematika Penulisan

Hasil penelitian ini terdiri atas empat bab. Bab pertama merupakan bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, tinjauan kepustakaan, landasan teori, metode dan teknik penelitian serta sistematika penulisan. Bab kedua berisi mengenai analisis struktur dari *manga Liar Game*. Bab ini menguraikan unsur-unsur instrinsik yang terdapat pada *manga Liar Game* yang dapat dipakai untuk menganalisis data. Bab ketiga berisi analisis perubahan drama *Liar Game* sebagai transformasi dari *manga Liar Game*, meliputi penambahan, pengurangan, dan perubahan yang terjadi. Bab keempat, merupakan bagian penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

