

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Setelah membaca *manga Liar Game*, menonton drama *Liar Game*, dan melakukan analisis data, dari keduanya diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Unsur instrinsik pada *manga Liar Game* terdapat penokohan, alur, latar dan tema yang mendukung satu sama lain.

Tokoh dalam *manga Liar Game* adalah Kanzaki Nao dan Akiyama Shinichi sebagai tokoh utama. Fujisawa Kazuo, Fukunaga Yuuji, Tanimura Teruo, pemain No. 15, dan Naruhiko Yokoya sebagai tokoh tambahan.

Urutan peristiwa atau alur dalam *manga Liar Game* ini adalah Kanzaki Nao meminta bantuan kepada Akiyama Shinichi untuk dapat memenangkan Permainan *Liar Game*, dimana dirinya secara misterius mengikutinya. Kemudian Kanzaki Nao juga dipersulit oleh pemain lain dalam mengikuti permainan ini, khususnya Fukunaga Yuuji yang sangat licik dan sering mengkhianati pemain lain demi keuntungannya. Seiring berjalannya permainan, Kanzaki yang polos lambat laun mulai berubah mulai untuk meragukan orang lain, apalagi saat menghadapi Norihiko Yokoya, seseorang yang memiliki kecerdasan seperti Akiyama, namun lebih kejam. Pemain lain mulai berihak dan bergantung padanya.

Latar tempat *manga Liar Game* terjadi di Tokyo. Latar waktu *manga* terjadi pada awal-awal musim semi pada zaman modern Jepang. Musim semi di

Jepang merupakan permulaan tahun ajaran baru bagi semua tingkat pendidikan. Sedangkan latar sosialnya adalah masyarakat Jepang modern yang mengalami penurunan moral pada generasinya.

Tema yang di angkat pada *manga Liar Game* ini adalah kejujuran dan kepercayaan. Dalam kehidupan yang semakin tidak jelas ini, manusia sudah mulai kehilangan kepercayaan pada manusia lainnya. Manusia terlalu sibuk mementingkan dirinya sendiri, egois dan serakah. Seharusnya manusia saling jujur dan membantu untuk bisa hidup di dunia ini dengan tenang.

Drama *Liar Game* merupakan sebuah bentuk interpretasi yang dimiliki oleh Matsuyama Hiroaki sebagai pembaca *manga Liar Game*. perubahan yang terjadi pada *manga Liar Game* berkisar pada tokoh dan penokohan, dan alur. Transformasi yang dilakukan oleh Matsuyama menyebabkan tema dari *manga Liar Game* semakin kuat.

2. Ekranisasi *manga Liar Game* ke serial drama tv *Liar Game* menyebabkan terjadinya pengurangan, penambahan dan perubahan pada drama.

Pengurangan terjadi terhadap beberapa tokoh dan beberapa peristiwa dalam *manga*. Tokoh-tokoh yang mengalami pengurangan adalah para pemain Negara utara dan seorang dealer *Liar Game* yaitu Nearco. Pengurangan ini terjadi untuk pemangkasan cerita. Jika pemain Negara utara dimasukkan, maka akan memakan durasi waktu yang panjang.

Peristiwa yang mengalami penambahan terdapat pada munculnya tokoh Hasegawa dan Eri yang menjadi alasan bagaimana Kanzaki nao bisa ikut

permainan *Liar Game*. Kemudian peristiwa tambahan dimana adanya pembicaraan antara *dealer* dengan Akiyama dan Kanzaki, sebagai penjelasan bagaimana permainan *Liar Game* ini bisa ada.

Peristiwa yang mengalami perubahan dalam ekranisasi *manga* ke drama *Liar Game*, terjadi pada perubahan latar belakang Yokoya. Perubahan yang terjadi pada tokoh Yokoya inilah yang sangat mempengaruhi keseluruhan jalan cerita, seperti pengurangan yang terjadi pada delapan orang tokoh negara utara, penghilangan tokoh nearco, penambahan tokoh Hasegawa dan Eri, perubahan latar belakang tokoh Tanimura, dan sebagainya.

4.2. Saran

Penelitian ini hanya membahas bentuk ekranisasi dari *manga Liar Game*. perubahan yang mungkin terjadi setelah sebuah *manga* di transformasikan ke dalam bentuk drama terjadi pengurangan, penambahan, bahkan perubahan yang dilakukan oleh sutradara dan penulis skenario. Penelitian ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak yang harus digali lagi dari proses ekranisasi tersebut. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya yang akan membahas *manga Liar Game* ini agar membahas masalah kepribadian ataupun konflik antar tokoh dengan tinjauan psikologi sastra atau sosiologi sastra, dan kemungkinan lain dan masalah lain dengan objek yang sama dengan menggunakan tinjauan yang berbeda