

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Proses ekranisasi mengakibatkan beberapa perubahan. Perubahan dasar pada proses ekranisasi terjadi pada media yang di pakai, dimana pada novel media yang digunakan dalam penyampaian cerita adalah kata-kata, sedangkan pada film alat yang digunakan adalah gambar bergerak yang saling berkelanjutan (audio-visual). Novel tidak dibatasi oleh ruang dan waktu sedangkan film akan terbatas pada durasi. Hal tersebut dilakukan mengingat masing-masing karya memiliki karakter yang menyesuaikan dengan fungsi dari media karya.

Berdasarkan hasil penelitian tentang ekranisasi novel ke dalam film *Shijinsō no Satsujin*, maka didapatkan empat unsur instrinsik yang mengalami perubahan pada kategori aspek pengurangan, penambahan, maupun perubahan bervariasi. Keempat unsur tersebut antara lain:

1. Unsur Cerita/Plot. Kategori aspek pengurangan cerita/plot terdapat 7 (tujuh) peristiwa. Pada kategori aspek penambahan cerita/plot terdapat 5 (lima) peristiwa dan kategori aspek perubahan variasi cerita/plot terdapat 6 (enam) peristiwa.
2. Unsur Tokoh/Penokohan. Kategori aspek pengurangan tokoh/penokohan sebanyak 2 (dua) tokoh. Pada kategori aspek penambahan tokoh/penokohan sebanyak 2 (dua) tokoh, sedangkan kategori aspek perubahan variasi pada tokoh/penokohan sebanyak 3 (tiga) tokoh.

3. Unsur Latar. Ada beberapa perubahan latar yang terdapat dalam proses ekranisasi novel ke dalam film *Shijinsō no Satsujin*, yaitu latar tempat dan latar waktu. Unsur latar yang mengalami aspek pengurangan sebanyak 4 (empat) latar tempat dan 6 (enam) latar waktu. Pada aspek penambahan terdapat 2 (dua) latar tempat dan 2 (dua) latar waktu, sedangkan pada aspek perubahan bervariasi terdapat 8 (delapan) latar tempat dan 1 (satu) latar waktu.
4. Unsur Amanat. Berupa pengurangan 3 (tiga) pesan moral yang terkandung dalam novel.

Dari banyaknya perubahan yang terjadi dalam proses ekranisasi dapat disimpulkan bahwa sutradara dengan bebas berkreasi dan berinovasi untuk mengembangkan situasi atau karakter yang ada di dalam karya sumbernya, yaitu novel *Shijinsō no Satsujin* serta aspek-aspek tersebut berpengaruh terhadap jalannya cerita di dalam film.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, maka saran dari hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif sebagai salah satu acuan atau sumber referensi mengenai kajian ekranisasi khususnya dari novel ke dalam film. Hasil penelitian ini dapat juga dijadikan sumber informasi untuk mengetahui perbedaan unsur intrinsik di dalam media novel yang mengalami perubahan setelah mengalami proses ekranisasi ke dalam film.

Dalam melakukan penelitian, peneliti menemukan kesulitan dalam menyusun dan mengkategorikan bagian dari unsur-unsur tersebut yang mengalami perubahan. Maka, penelitian selanjutnya disarankan untuk mencari objek penelitian lain yang masih berhubungan dengan isi novel tersebut misalnya saja melakukan analisis tokoh dan penokohan pada novel *Shijinsō no Satsujin* atau melakukan analisis pada salah satu objek tersebut seperti penggunaan gaya bahasa formal ataupun ragam bahasa anak muda (*wakamono kotoba*) yang digunakan dalam film.

Selain itu, untuk penelitian selanjutnya dalam kajian ekranisasi, agar dapat menggunakan media yang lain baik media yang tertulis seperti komik, *light novel*, lagu, antologi seperti cerpen dan puisi bahkan bisa juga biografi dari kehidupan tokoh-tokoh terkenal. Kemudian media yang bergambar dan bisa bergerak seperti anime dan game juga dapat menjadi referensi yang paling banyak dilakukan karena media tersebut sudah terkenal dan mudah untuk didapatkan. Dengan harapan agar dapat menambah referensi serta beragam penelitian yang berhubungan dengan kajian tersebut.