

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Ekranisasi

Ecran merupakan kata yang berasal dari bahasa Perancis yang berarti “layar”. Ekranisasi menurut Erneste (1991:60) berarti pelayar-putihan pemindahan atau pengangkatan sebuah novel (karya sastra) ke dalam sebuah film.

Dalam penelitian ini penulis menganalisis ekranisasi komik *ouran high school host club* dan drama *live action ouran high school host club* kemudian membandingkan keduanya, dengan mencari persamaan maupun perbedaannya.

Ekranisasi ke dalam bentuk film membawa banyak perubahan dan perbedaan. Apa yang semula dilukiskan atau diungkapkan dengan kata-kata, kemudian harus diterjemahkan ke dunia gambar-gambar. Konsekuensi perubahan ini adalah berubah pula proses penikmatan, yakni dari “membaca” menjadi “menonton”, penikmatnya pun berubah dari “pembaca” menjadi “penonton”.

Ekranisasi berarti apa yang bisa dinikmati berjam-jam atau berhari-hari harus diubah menjadi apa yang dinikmati (ditonton) hanya selama sembilan puluh sampai seratus dua puluh menit saja (Eneste, 1991:61). George Bluestone (1956) mengatakan bahwa perbedaan yang ada sebenarnya adalah hal yang wajar karena seorang sutradara belum tentu memiliki gambaran yang sama dengan ide atau nilai yang ingin disampaikan oleh penulis.

Saat yang lain berbicara mengenai istilah ekranisasi yang masih asing di telinga, Damono (2005:121) memiliki istilah alih wahana. Alih wahana adalah

perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Dalam bagian-bagian sebelumnya telah disinggung bahwa karya sastra tidak hanya bisa diterjemahkan, yakni dialihkan dari satu bahasa ke bahasa lain, tetapi juga dialihwahanakan, yakni diubah menjadi jenis kesenian lain. Ekranisasi dan alih wahana memiliki konsep yang sama, yaitu sama-sama mengubah bentuk dari suatu karya ke dalam bentuk karya yang lain.

Ekranisasi juga bisa disebut sebagai proses perubahan yang bisa mengalami pengurangan, penambahan (perluasan), dan perubahan dengan sejumlah variasi. Eneste (1991:61-66) menjelaskan bahwa perubahan yang terjadi dalam ekranisasi adalah sebagai berikut:

1) Pengurangan

Salah satu langkah yang ditempuh dalam proses transformasi karya sastra ke film adalah pengurangan. Pengurangan yang dimaksud adalah pengurangan atau 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 demikian akan terjadi pemotongan-pemotongan atau penghilangan bagian di dalam karya sastra dalam proses transformasi ke film.

Jika dalam sebuah film yang bersaal dalam drama memiliki kesamaan pada hal tersebut memanglah harus dilakukan. Dalam buku *'Comic and Film'*

yang juga menyatakan jika persamaan dalam transformasi sebuah komik ke film adalah mutlak (Gordon, 2007: viii-ix) :

“as close to a frame-by-frame, panel-by-panel visual recreation of the comics as you could imagine . . . [t]he composition of the frames is the same; the camera angles the same; and every line of dialogue, to the word, comes from the comics.”

“Frame ke frame yang semirip mungkin, perwujudan visual yang sesuai dengan imajinasi dari panel demi panel yang ada dalam komik . . . komposisi dalam frame yang sama; sudut kamera yang sama; dan setiap baris dialog, per kata, yang berasal dari komik.”

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 sineas bahwa menghadirkan unsur-unsur tersebut justru dapat mengganggu cerita di 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.

2) Penambahan

Penambahan (perluasan) 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, misalnya dikatakan penambahan itu penting dari sudut filmis atau penambahan itu masih relevan dengan cerita secara keseluruhan atau karena berbagai alasan yang lain (1991:64).

3) 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 seperti contoh dalam novel

Anak Perawan di Sarang Penyamun, kepulangan Medasing dan Sayu ke Pagar

Alam, di akhir novel lebih didorong oleh kekhawatiran kehabisan makanan di hutan. Sedangkan dalam filmnya kepulangan Medasing dan Sayu ke Pagar Alam

didorong kemuakan Sayu terhadap apa yang dikerjakan Medasing selama ini.

sehingga terkesan film yang didasarkan atas novel itu tidak seasli novelnya.

2.2 Teori Strukturalisme

Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri (Nurgiyantoro, 2002). Unsur-unsur inilah yang membuat sebuah karya sastra hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara nyata akan ditemukan jika orang membaca sebuah karya sastra. Unsur intrinsik sebuah drama adalah unsur-unsur yang (secara langsung) turut serta membangun cerita. Kepaduan antar berbagai unsur intrinsik inilah yang membuat sebuah drama berwujud. Atau sebaliknya, jika dilihat dari sudut pembaca, unsur-unsur (cerita) inilah yang akan dijumpai jika pembaca membaca sebuah naskah drama. Menurut Sumardjo, (1991:54) unsur yang paling dominan adalah 1) tema; 2) alur; 3) penokohan; 4) latar dan 5) sudut pandang.

1. Tema

Tema merupakan gagasan dasar umum yang menopang sebuah karya sastra dan yang terkadang di dalam teks sebagai struktur semantis dan yang menyangkut persamaan-persamaan atau perbedaan-perbedaan. Tema disaring dari motif-motif yang terdapat dalam karya yang bersangkutan yang menentukan hadirnya peristiwa-peristiwa, konflik, dan situasi tertentu. Tema dalam banyak hal bersifat “mengikat” kehadiran atau ketidakhadiran peristiwa-konflik-situasi tertentu, termasuk berbagai unsur intrinsik yang lain, karena hal-hal tersebut haruslah bersifat mendukung kejelasan tema yang ingin disampaikan. Tema menjadi dasar pengembangan seluruh cerita, maka ia pun bersifat menjwai seluruh bagian cerita (Nurgiyantoro, 1991: 68).

Tema adalah pokok pikiran di dalam dunia pengarang. Setiap karya sastra (fiksi) telah mengandung atau menawarkan tema. Tema mengikat pengembangan cerita. Tema juga sebagai premis artinya rumusan inti sari yang merupakan landasan untuk menentukan tujuan dan arah cerita. Menurut Nurgiyantoro (1991:83), tema dibagi dua berdasar tingkat keutamaannya, yaitu tema mayor (tema pokok cerita yang menjadi dasar karya sastra itu) dan tema minor (tema tambahan yang menguatkan tema mayor).

2. Alur atau Plot

Nurgiyantoro (1991:111) menyatakan untuk menyebut plot secara tradisional orang juga senang mempergunakan istilah alur atau jalan cerita, sedangkan dalam teori-teori yang berkembang lebih kemudian dikenal adanya istilah struktur naratif, susunan, dan juga sujet. Penyamaan begitu saja antara plot dengan jalan cerita atau bahkan mendefinisikan plot sebagai jalan cerita sebenarnya kurang tepat. Plot memang mengandung unsur jalan cerita atau tepatnya peristiwa demi peristiwa yang susul-menyusul, namun ia lebih dari sekedar jalan cerita itu sendiri. Atau tepatnya ia lebih dari sekedar rangkaian peristiwa.

Nurgiyantoro (1991:153-162) menyatakan plot atau alur dibedakan berdasar urutan waktu, yaitu alur lurus (*progresif*), alur kilas-balik (*flash-back*), dan alur campuran, yaitu menggunakan dua macam alur lurus dan alur kilas-balik.

Alur atau plot terdiri dari tahapan awal (*beginning*), tahap tengah (*middle*), dan tahap akhir (*end*). Alur tahap awal menurut Nurgiyantoro (1991:142) adalah tahap perkenalan, dimana dalam tahap awal ini berisikan informasi penting yang berkaitan dengan berbagai hal yang akan dikisahkan pada tahap-tahap berikutnya

dan juga sering dipergunakan untuk pengenalan tokoh cerita, latar seperti nama-nama tempat, suasana alam, waktu kejadian, dan lain lain. Menurut Cowgill pada plot tahap awal haruslah dibuat sejelas mungkin agar penonton yang melihat sebuah film memahami jalannya cerita. Ini merupakan langkah awal penonton masuk dan menyesuaikan jalannya cerita. Apa yang tokoh protagonis lakukan? Apa yang dia inginkan? Akankah ia berhasil mencapai tujuannya? Hal ini menambah kedramatisan sebuah plot (Cowgill, 2007:12).

Pada plot tahap tengah memiliki ciri dimana konflik sudah dimunculkan, tahap tengah ini juga disebut tahap pertikaian. Konflik yang sudah dimunculkan pada tahap sebelumnya menjadi semakin meningkat, semakin menegangkan. Konflik yang dikisahkan bisa berupa konflik internal, konflik eksternal, konflik yang terjadi pada diri tokoh, atau konflik antar tokoh protagonis dan antagonis (Nurgiyantoro, 1991:145).

Menurut Aristoteles (Abrams dalam Nurgiyantoro, 1991:142). Plot juga dibedakan berdasarkan kepadatannya, yaitu plot padat dan plot longgar. Plot padat menyajikan cerita secara cepat, peristiwa fungsional terjadi susul-menyusul dengan cepat, hubungan antar peristiwa juga terjalin secara erat, dan pembaca seolah-olah selalu dipaksa untuk terus menerus mengikutinya. Peristiwa satu dengan yang lain berkadar fungsional tinggi, atau tidak dapat dipisah atau dihilangkan salah satunya. Jika hal tersebut dilakukan, pembaca akan merasa kehilangan cerita, kurang dapat memahami hubungan sebab akibat, atau bahkan kurang memahami cerita secara keseluruhan.

Sedangkan pada plot longgar pergantian peristiwa demi peristiwa penting berlangsung lambat, disamping hubungan antar peristiwa tersebut pun tidaklah erat benar. Artinya, antara peristiwa yang satu dengan yang lainnya disela berbagai peristiwa “tambahan”, atau berbagai pelukisan tertentu seperti penyituan latar dan suasana yang kesemuanya itu dapat memperlambat ketegangan cerita.

Plot merupakan peristiwa-peristiwa yang berhubungan sebab akibat. Stanton (dalam Nurgiyantoro 1995 : 113) mengemukakan bahwa plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Kenny (dalam Nurgiyantoro 1995 : 113) menyebutkan plot sebagai peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang tidak bersifat sederhana, karena pengarang menyusun peristiwa-peristiwa itu berdasarkan kaitan sebab akibat.

3. Penokohan

Istilah “tokoh” menunjuk pada orangnya, pelaku cerita, misalnya sebagai jawab terhadap pertanyaan : “Siapakah tokoh utama novel itu?”, atau “Siapakah tokoh protagonis dan antagonis dalam novel itu?”, dan sebagainya. Watak, perwatakan, dan karakter, menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh pembaca, lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh.

Penokohan dan karakterisasi, karakterisasi sering juga disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan, menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu

dengan watak (-watak) tertentu dalam sebuah cerita. Penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

Penggunaan istilah “karakter” (*character*) sendiri dalam berbagai literatur bahasa Inggris menyaran pada dua pengertian yang berbeda, yaitu sebagai tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan, dan sebagai sikap, ketertarikan, keinginan, emosi, dan prinsip moral yang dimiliki tokoh-tokoh tersebut, dengan demikian *character* dapat berarti ‘pelaku cerita’ dan dapat pula berarti ‘perwatakan’. Antara seorang tokoh dengan perwatakan yang dimilikinya, memang, merupakan suatu kepaduan yang utuh. Penyebutan nama tokoh tertentu, tak jarang, langsung mengisyaratkan kepada kita perwatakan yang dimilikinya. Hal itu terjadi terutama dalam tokoh-tokoh cerita yang telah menjadi milik masyarakat, seperti Datuk Meringgih dengan sifat jahatnya, Tini dengan keegoisannya, Hamlet dengan keragu-raguannya, dan sebagainya. (Nurgiyantoro 1995:165).

Menurut Jones dalam Nurgiyantoro (1991:165), penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita. Dengan kata lain, ‘tokoh’ lebih menekankan pada pelakunya, sedangkan ‘penokohan’ memiliki arti watak atau bagaimana kepribadian seorang tokoh tersebut. Seorang karakter dalam sebuah film sudah diperhitungkan dan disesuaikan dengan produksi film tersebut, apakah film tersebut merupakan film yang berkelas bisa atau rendah ataukah film skala *blockbuster*. Komik dan film sama-sama memiliki penonton, namun komik memiliki penonton sejati atau *fans* yang terhubung dengan karakter dalam komik dalam waktu yang lama, dan seperti yang sudah dipaparkan, *fans* ini memiliki opini yang berbeda terhadap bagaimana

sebuah karakter jika diangkat ke dalam sebuah film. Lebih jauhnya, setiap *fans* sebuah karakter komik akan memiliki pandangan yang berbeda pada sebuah film (Gordon, 2007: xiii).

4. Setting atau Latar

Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoroti pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Atau ketiga hal inilah secara konkret dan langsung membentuk cerita: tokoh cerita adalah pelaku dan penderita kejadian-kejadian yang bersebab akibat, dan itu perlu pijakan, di mana dan kapan. Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi (Nurgiyantoro 1995:216-217). Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu menyoroti pada pengertian, hubungan waktu, dan lingkaran sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Menurut Nurgiyantoro (1991:217) latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi. Pembaca dengan demikian merasa dipermudah untuk “mengoperasikan” daya imajinasinya.

5. Sudut Pandang

Nurgiyantoro (1995: 246-247) menyatakan sudut pandang, *point of view*, *viewpoint*, merupakan salah satu unsur fiksi yang oleh Stanton digolongkan sebagai sarana cerita, *literary device*. Walau demikian, hal itu tidak berarti bahwa

perannya dalam fiksi tak penting. Sudut pandang haruslah diperhitungkan kehadirannya, bentuknya, sebab pemilihan sudut pandang akan berpengaruh terhadap penyajian cerita. Reaksi afektif pembaca terhadap sebuah karya fiksi pun dalam banyak hal akan dipengaruhi oleh bentuk sudut pandang. Dalam karya fiksi memepersoalkan: siapa yang menceritakan, atau: dari posisi mana (siapa) peristiwa dan tindakan itu dilihat. Pemilihan bentuk persona yang dipergunakan, di samping mempengaruhi perkembangan cerita dan masalah yang diceritakan, juga kebebasan dan keterbatasan, ketajaman, ketelitian, dan keobjektifan terhadap hal-hal yang diceritakan.

Sudut pandang dibedakan berdasar yang telah umum dilakukan orang, yaitu bentuk persona tokoh cerita: persona pertama dan persona ketiga. Sudut pandang persona ketiga: Dia, narator adalah seseorang yang berada di luar cerita yang menampilkan tokoh-tokoh cerita dengan menyebut nama, atau kata gantinya: ia, dia, mereka. Sudut pandang orang ketiga: dia ini dibedakan menjadi dua, bisa bersifat mahatahu dan bersifat terbatas. Sudut pandang ketiga: Dia Mahatahu dikenal sebagai *omniscient point of view*, kita melihat dalam teknik mahatahu tersebut bahwa narator mampu menceritakan sesuatu baik yang bersifat fisik, dapat diindera, maupun sesuatu yang hanya terjadi dalam hati da pikiran tokoh, bahkan lebih dari seorang tokoh. Lebih dari itu, ia tak hanya mampu melapor dan menceritakan kisah tentang tokoh-tokoh saja, melainkan juga dapat mengomentari dan menilai secara bebas dengan penuh otoritas, seolah-olah tak ada satu rahasia pun tentang tokoh yang tidak diketahuinya. Ia dapat memasukkan berbagai informasi tanpa harus menerangkan cara memperolehnya. Ia dapat bergerak ke

seluruh “arena” untuk memberikan kepada pembaca detil-deil cerita secara lengkap seperti tak ubahnya gambar tiga dimensi (Altenberd & Lewis: 1966: 62)

“Dia” Terbatas, “Dia” sebagai Pengamat, dalam sudut pandang “dia” terbatas, seperti halnya dalam “dia” mahatahu, pengarang melukiskan apa yang dilihat, didengar, dialami, dipikir, dan dirasakan oleh tokoh cerita, namun terbatas hanya pada seorang tokoh saja (Stanton, 1965: 26). Dalam teknik “dia” terbatas sering juga dipergunakan teknik narasi aliran kesadaran, *stream of consciousness*, yang menyajikan kepada pembaca pengamatan-pengamatan luar yang berpengaruh terhadap pikiran, ingatan, dan perasaan yang membentuk kesadaran total pengamatan. Sudut pandang cerita, dengan demikian, menjadi bersifat objektif, *objektive point of view*, atau narasi objektif, *objective narration*.

Sudut Pandang Persona Pertama : “Aku”. Dalam pengisahan cerita yang mempergunakan sudut pandang persona pertama, *first-person point of view*, “aku” jadi : gaya “aku”, narator adalah seseorang ikut terlibat dalam cerita. ia adalah si “aku” tokoh yang berkisah, mengisahkan kesadaran dirinya sendiri, *self-consciousness*, mengisahkan peristiwa dan tindakan, yang diketahui, dilihat, didengar, dialami, dan dirasakan, serta sikapnya terhadap orang (tokoh) lain kepada pembaca.

Sudut pandang persona pertama dapat dibedakan ke dalam dua golongan berdasarkan peran dan kedudukan si “aku” dalam cerita. Si “aku” mungkin menduduki peran utama, jadi tokoh utama protagonis, mungkin hanya menduduki peran tambahan, jadi tokoh tambahan protagonis, atau berlaku sebagai saksi.

1) "Aku" Tokoh Utama

Si "aku" yang menjadi tokoh utama cerita praktis menjadi tokoh protagonis. Hal itu amat memungkinkan pembaca menjadi merasa benar-benar terlibat. Pembaca akan mengidentifikasi diri terhadap tokoh "aku", dan karenanya akan memberikan empati secara penuh. Kita, walau hanya imajinatif, akan ikut mengalami dan merasakan semua petualangan dan pengalaman si "aku".

Pegangan moral si "aku" adalah ideal bagi kita. Efek terhadap pembaca yang demikian, memang, dapat juga dicapai dengan sudut pandang lain, namun ia tidak akan sedemikian meyakinkan seperti yang dilakukan oleh si "aku" protagonis (Altenbernd & Lewis, 1966: 63-4).

2) "Aku" Tokoh Tambahan

Tokoh ceritayang dibiarkan berkisah sendiri itulah yang kemudian menjadi tokoh utama, sebab dialah yang lebih banyaktampil, membawakan berbagai peristiwa, tindakan, dan berhubungan dengan tokoh-tokoh lain. Setelah cerita tokoh utama habis, si "aku" tambahan tampil kembali, dan dialah kini yang berkisah.

Sudut Pandang Campuran, penggunaan sudut pandang yang bersifat campuran itu di dalam sebuah novel, mungkin berupa penggunaan sudut pandang persona ketiga dengan teknik "dia" mahatahu dan "dia" sebagai pengamat, persona pertama dengan teknik "aku" sebagai tokoh utama dan "aku" tambahan atau sebagai saksi, bahkan dapat berupa campuran abtara persona pertama dan ketiga, antara "aku" dan "dia" sekaligus.

2.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai ekranisasi manga terhadap *manga* atau komik pernah dilakukan oleh Dewi Rizki Maharani dengan judul “Ekranisasi Komik *Lovely Complex* Karya Aya Nakahara Ke Dalam Film *Lovely Complex* Karya Sutradara Kita Ishikawa” (skripsi jurusan Sastra Jepang Universitas Brawijaya, 2015).

Dalam penelitian tersebut ditemukan antara komik dan film terdapat perbedaan dan persamaan.

Kemudian penelitian yang lainnya adalah “Ekranisasi Komik *Beck* Karya Harold Sakuishi Ke Dalam Film *Beck* Karya Yukihiko Tsutsumi” (skripsi jurusan Sastra Jepang, Universitas Brawijaya, 2014). Di sini Yuna Pradipta menemukan bahwa antara komik dan film terdapat perbedaan dan persamaan. Secara umum perbedaan tersebut adalah beberapa peristiwa yang diceritakan dalam komik tidak semuanya ditunjukkan dalam film. Perbedaan tersebut ditunjukkan pada pengurangan peristiwa, penambahan, atau perubahan.

Selain itu, dalam penelitian yang berjudul “Ekranisasi Novel Horor *Ring* Karya Sutradara Suzuki Koji Menjadi Film *Ringu* Karya Nakata Hideo” milik Gita Felinda Primadasari (skripsi jurusan Sastra Jepang, Universitas Brawijaya, 2013) mengungkapkan bahwa terdapat banyak alur dalam novel yang tidak ditampilkan dalam film karena tuntutan durasi. Hasil penelitian juga menunjukkan perbedaan cerita dalam film dan novel dilakukan dalam rangka fungsi dari masing-masing media. Dalam ekranisasi novel *Ring* menjadi film *Ringu* terdapat penambahan, pengurangan, dan variasi-variasi dalam cerita.

Persamaan yang ada pada penelitian ini yaitu tema penelitian yang sama-sama membahas mengenai ekranisasi, serta persamaan dalam mencari data berupa perbedaan dan persamaan unsur intrinsik. Adapun perbedaan dalam penelitian ini yaitu, perbedaan utama ada pada bahan yang diteliti, teori pendukung yang digunakan untuk mendukung analisis penulis lebih spesifik karena berasal dari buku *Comic and Film* sehingga lebih membantu memperjelas analisis transformasi dari komik ke film.

