

BOKU DAKE GA INAI MACHI: A SHIFT IN FILMMAKER PERCEPTION

BOKU DAKE GA INAI MACHI: PERGESERAN PERSEPSI FILMMAKER

Andre Oktaviano¹⁾, Tienn Immerry²⁾, Femmy Dahlan³⁾, Oslan Amril⁴⁾

^{1,2,4} Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

³ Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta

Corresponding Author: immerry20@bunghatta.ac.id

Abstract

Manga, as a popular Japanese culture, undergoes significant changes when adapted into a film. Filmmakers transform text into a film format with the power of audiovisuals. This adaptation, known as ecranization, results in changes and variations, including reductions and additions. These differences in the film sometimes disappoint readers because they no longer align with the manga they have read. This study aims to uncover changes in the plot and setting of the film Boku Dake ga Inai Machi from the manga version as a form of shift in perception between filmmakers and manga artists. Bluestone's ecranization theory is used to analyze these changes. The population of this study is all data related to the ecranization of the manga and film Boku Dake ga Inai Machi, while samples are taken from data from parts of the story that changed in the ecranization process, including plot and setting. The researcher serves as the main instrument of this study with the help of data tables from two material objects and an ecranization analysis table. The content analysis method is used in this qualitative descriptive study. The conclusion of the study reveals changes that occur in the plot and setting. The changes occurred not only due to the film's length and technical limitations, but also to strengthen the image of Satoru's character, who is willing to sacrifice himself for the good of the future. The filmmakers made changes to the setting, time, and atmosphere to increase the tension with the threat of danger and stir the audience's emotions. The film, as an adaptation of a manga, adapting to the filmmaker's perception, is not expected to be a faithful replica of the original version. The filmmakers, with the freedom they have, made changes that are natural and related to the process.

Keywords: *manga, film, perception, filmmaker*

Abstrak

Manga sebagai budaya populer Jepang, ketika diadaptasi menjadi film akan mengalami perubahan yang cukup signifikan. Filmmaker melakukan proses transformasi dari karya teks menjadi format film dengan kekuatan audio visual. Adaptasi yang dikenal dengan istilah ecranisasi ini menyebabkan ada perubahan dan variasi, termasuk pengurangan dan penambahan. Perbedaan yang terjadi pada film kadang membuat pembaca menjadi kecewa karena sudah tidak sesuai dengan manga yang pernah dibaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap perubahan pada plot dan latar yang terjadi pada film Boku Dake ga Inai Machi dari versi manga sebagai bentuk pergeseran persepsi antara filmmaker dengan mangaka. Teori ecranisasi Bluestone digunakan untuk menganalisis perubahan tersebut. Populasi penelitian ini adalah

keseluruhan data terkait ekranisasi dari manga dan film *Boku Dake ga Inai Machi*, sedangkan sampel diambil dari data bagian-bagian cerita yang mengalami perubahan dalam proses ekranisasi, meliputi plot dan latar. Peneliti menjadi instrumen utama penelitian ini dengan bantuan tabel data dari dua objek material dan tabel analisis ekranisasi. Metode analisis isi terhadap sumber data manga dan film digunakan pada penelitian deskriptif kualitatif ini. Simpulan penelitian mengungkap perubahan yang terjadi pada plot dan latar. Perubahan terjadi selain karena keterbatasan durasi dan teknis film adalah untuk memperkuat gambaran karakter Satoru yang rela berkorban demi kebaikan pada masa depan. Filmmaker melakukan perubahan pada latar tempat, waktu, dan atmosfer dengan tujuan untuk memperkuat ketegangan dengan ancaman bahaya dan untuk mengaduk emosi penonton. Film, sebagai adaptasi dari manga menyesuaikan dengan persepsi filmmaker, tidak diharapkan sebagai replika setia kepada versi asal. Filmmaker dengan kebebasan yang dimiliki melakukan perubahan alami dan berhubungan dengan proses.

Kata kunci: manga, film, persepsi, filmmaker

1. PENDAHULUAN

Manga memiliki ciri khas yang unik dalam hal gaya visual dan struktur narasinya jika dibandingkan dengan komik atau buku bergambar dari negara lain. Salah satu perbedaan yang mencolok adalah format bacaan manga yang berjalan dari kanan ke kiri, berbeda dengan kebanyakan komik dari negara lain yang berjalan dari kiri ke kanan. Menurut Schodt (1984), manga memiliki keunikan dalam menyampaikan emosi dan aksi melalui penggunaan panel, ekspresi karakter, dan tata letak yang dinamis. Manga memiliki sejarah panjang dalam perkembangan cerita bergambar di Jepang, yang sudah ada sejak zaman kuno seperti terlihat pada karikatur di Kuil Horyuji tahun 607 M. Seiring waktu, manga berkembang menjadi berbagai genre seperti fantasi, sejarah, komedi, spiritual, dan fiksi ilmiah, serta dibedakan berdasarkan segmentasi pembaca, seperti *shonen* untuk anak laki-laki, *seinen* untuk pemuda, dan *shoujo* untuk anak perempuan (Fahrani et al., 2021).

Salah satu manga yang menonjol dalam genre *seinen* fantasi thriller adalah manga *Boku Dake ga Inai Machi* (*The Town Where Only I Am Missing*) ditulis dan diilustrasikan oleh Sanbe Kei. Manga ini dalam versi bahasa Inggris menggunakan judul yang berbeda, *Erased*. Manga *Boku Dake ga Inai Machi* diterbitkan dalam majalah *Young Ace* pada Juni 2012 oleh Kadokawa Shoten. Pada 25 Januari 2013, volume pertama dari manga ini dirilis dan berakhir dengan volume kedelapan pada 3 Maret 2016. Manga ini berhasil menarik perhatian pembaca sebagai kombinasi genre *thriller*, misteri, dan drama. Dalam situs *Anime News Network*, dijelaskan bahwa manga ini mendapatkan nominasi untuk penghargaan *Tezuka Osamu Cultural Prize Reader Award* yang ke-18 pada tahun 2014 dan penghargaan *Manga Taisho* ke-7 tahun 2014, ke-8 tahun 2015, dan ke-9 di tahun 2016 (Hallmark, 2016). Crunchyroll menyebutkan bahwa total penjualan manga ini pada tahun 2016 mencapai lebih dari tiga juta kopi, menjadikan manga karya Sanbe Kei yang paling populer (Komatsu, 2016).

Hasil penelusuran penelitian sebelumnya pun mendukung pernyataan bahwa manga *Boku Dake ga Inai Machi* sebagai manga populer. Manga ini sudah dijadikan sebagai objek material penelitian, diantaranya Habsyah (2017) dengan kajian linguistik membahas dialek Hokkaido yang terdapat dalam teks manga, Kurniasang (2017) yang menggunakan teori *Hero's Journey* terhadap tokoh Satoru, Djomi (2017) dengan kajian linguistik membahas *kandoushi* dalam teks manga, Lutfiyah (2022) dalam kajian psikologi tokoh Satoru dengan mekanisme pertahanan. Berbeda

dengan penelitian terhadap manga, penelitian yang membahas film baru ditemukan satu penelitian oleh Oktaviani (2017) yang menyimpulkan bahwa Satoru telah mengalami proses tingkat ansietas yang terdiri dari tingkat ansietas ringan hingga tingkat ansietas panik. Faktor utama penyebab ansietas ini adalah ancaman dan ketakutan yang memiliki pengaruh besar pada tokoh Satoru. Adanya gap jumlah yang meneliti manga dan film menjadi salah satu alasan penulis melakukan penelitian ini. Dengan begitu, *novelty* penelitian ini lebih meluas dan seimbang karena sekaligus menggunakan dua objek material (manga dan film).

Boku Dake ga Inai Machi sebagai manga populer telah mengalami tiga bentuk pengalihwahanaan. Damono (2023) menjelaskan ada beberapa alih wahana, salah satunya pengubahan jenis karya sastra tulis ke dalam sebuah film, dikenal dengan istilah ekranisasi. Ekranisasi pertama manga *Boku Dake ga Inai Machi* ke bentuk serial anime, kedua ke bentuk film layar lebar (anime dan film produksi tahun 2016), dan ketiga ke bentuk serial drama Netflix pada tahun 2017. Menurut Gu (2025), ekranisasi juga dipercaya sebagai strategi untuk memperluas jangkauan audiens. Penonton film adaptasi manga Jepang umumnya termotivasi oleh rasa apresiasi dan nostalgia terhadap karya sumbernya, sehingga mereka memiliki harapan untuk menyaksikan kembali alur cerita serta karakter yang telah dikenal dalam bentuk representasi baru melalui medium layar lebar.

Ekranisasi menimbulkan pergeseran persepsi antara mangaka dan tim film, antara pembaca dan penonton film, membuat perbedaan mendasar antara dua media yang disorot, manga dan film. Bluestone dengan teori ekranisasi dalam bukunya *Novels into film* menjelaskan prinsip teorinya, bahasa (novel, manga) dan seni and visual (film) adalah kegiatan yang tidak dapat menghindari transformasi antara perbedaan-perbedaan yang melekat antara sastra dan media visual. Ekranisasi, tentunya melibatkan proses perubahan dan penyesuaian ke media yang baru. Ekranisasi menyebabkan terjadinya penambahan, pengurangan, dan perubahan bervariasi, sehingga menghasilkan perbedaan (Eneste, 1991). Ekranisasi manga ke film juga dipengaruhi gagasan utama penulis yang tercermin melalui aspek visual dan naratif. Disimpulkan pula bahwa penggunaan teknologi perlu disesuaikan dengan isi cerita dan pengendalian ritme naratif harus dilakukan agar sesuai dengan selera serta harapan penonton (Wu, 2024).

Sejalan dengan kebebasan yang telah diberikan oleh Sanbei Kei sebagai mangaka kepada sutradara Hirakawa Yuuichirou beserta tim, Bluestone pun berpendapat bahwa *filmmaker* bukan hanya sebagai penerjemah melainkan sebagai ‘penulis baru’ dengan haknya sendiri, mengimajinasikan jalan cerita dengan alat bantu media sinema. Apalagi dalam manga ini menggunakan kemampuan Satoru yang melakukan lompatan waktu (*time leap*), dengan istilah *ribaibaru* (*revival*). Selain terjadinya pengurangan terutama pada karakter karena keterbatasan pada medium film, penulis menemukan dominasi perubahan pada plot juga latar.

Dalam versi manga, Satoru sebagai karakter utama, berhasil menyelamatkan para korban dari penculikan dan pembunuhan, serta tetap hidup di masa depan dengan karirnya sebagai mangaka. Sementara, dalam versi film, Satoru hanya mampu menyelamatkan Kayo dan dia tewas dibunuh pelaku pembunuhan pada akhir cerita. Perubahan yang terjadi pada bagian akhir cerita tersebut disesuaikan dengan visi yang ingin diangkat oleh tim produksi film. Menurut *filmmaker* (tim film), sesuai dengan cerita yang bertemakan lompatan waktu, tentunya tidak lepas dari adanya sebuah pengorbanan. Dengan adanya pengorbanan tersebut, akan menjadi sesuatu yang bermakna apabila hal yang hilang tersebut tetap memiliki keterkaitan dan menjalin hubungan dalam bentuk lain (Creative Village, 2016).

Perbedaan terhadap akhir cerita pada manga dan film membuat beberapa penonton yang telah membaca versi manga mengalami kekecewaan terhadap adaptasi film layar lebar ini. Seperti yang diungkapkan oleh Eneste (1991), beberapa penonton film biasanya merasa kecewa saat menyaksikan film yang diadaptasi dari sumber aslinya. Dalam tulisannya, Audrey (2016) menyebutkan ulasan salah satu penonton film yang menyoroti eksekusi akhir cerita yang dinilai kurang maksimal. Namun demikian, artikel tersebut turut mengapresiasi aspek positif film, terutama kualitas akting para pemeran. Penampilan Nakagawa Tsubasa sebagai Satoru kecil dinilai menonjol, karena mampu menampilkan karakter Satoru dewasa yang berada di tubuh masa kecilnya melalui gestur dan ekspresi tubuhnya. Dalam ulasan lain, Eisenbeis (2016) menyatakan bahwa film ini dinilai berhasil menghadirkan emosi dan karakter dengan baik, namun 20 menit terakhirnya dianggap merusak koherensi dan pesan cerita secara keseluruhan. Sementara itu, Schley (2016) menyebutkan bahwa film ini dianggap sebagai adaptasi yang kurang bernilai artistik, dengan penyutradaraan dan kualitas produksi yang terkesan seadanya, serta tidak memberikan pembaruan berarti dari karya aslinya. Tujuan penelitian ini untuk mengungkap langkah yang diambil oleh *filmmaker* dengan perubahan yang terjadi pada plot dan latar. Kebebasan *filmmaker* sebagai ‘penulis baru’, dengan pergeseran persepsinya terhadap dua media yang digunakan sehingga terjadi perubahan pada film.

2. METODE

Penelitian deskriptif kualitatif ini menggunakan metode analisis isi terhadap manga dan film sebagai objek material penelitian. Metode *content analysis* merupakan metode penelitian sistematis untuk menganalisis isi teks, audio visual guna mengidentifikasi pola, tema, dan hubungan. Abdussamad (2021) menyatakan metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak.

Objek material penelitian tersebut berupa teks dialog dan gambar yang ada pada manga dan film. Sumber data manga diunduh dari situs web (<https://manga-zip.info/dl/僕だけがいない街.11/>). Sumber data film *Boku Dake ga Inai Machi* karya Hirakawa Yuuichirou tahun 2016 dengan durasi 120 menit diunduh melalui website (<https://kusonime.com/erased-live-action-2016-sub-indo/>). Skrip film *Boku Dake ga Inai Machi* didapatkan melalui lampiran skripsi Oktaviani (2017) yang berjudul, “Gangguan *Ansietas* Pada Tokoh Utama Satoru Fujinuma dalam Skrip *Boku Dake Ga Inai Machi* Karya Sutradara Yuichiro Hirakawa”. Lampiran skrip film yang diakses melalui situs web (<https://subscene.com/subtitles/-2016/japanese/1683015>).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan keterbatasan film sebagai medium, maka banyak terjadi pengurangan dalam film. Sebelumnya, Oktaviano & Immerry (2025) telah menjelaskan pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi yang terjadi pada fakta cerita manga dan film. Tulisan ini membatasi analisis perubahan pada plot dan latar. Perubahan yang terjadi pada film merupakan keputusan *filmmaker* sehingga ada perbedaan pada akhir cerita antara manga dan film. Berikut ini data perubahan yang terjadi pada film sebagai hasil ekranisasi .

3.1 Perubahan Pada Tahapan Plot

Pada plot tahap tengah ada enam peristiwa yang mengalami perubahan bervariasi yaitu, (1) Hak Asuh Kayo, (2) Nasib Nakanishi Aya sebagai korban penculikan dan pembunuhan, (3) Kasus

mengenai pembunuhan di kota sebelah, (4) Pemeriksaan barang-barang pembunuh, (5) Pengungkapan identitas Yashiro sebagai pembunuh, (6) Upaya Yashiro membunuh Satoru pada tahun 1988.

Berikut ini tabel data perubahan bervariasi peristiwa pada plot tahap tengah yang ada dalam film.

Tabel 1. Perubahan Bervariasi Alur Plot Tahap Tengah

No.	Data
-----	------

1



Gambar 1. Hak Asuh Kayo

Sumber: Film *BDgIM*, 2016 (1:22:10-1:22:33)

児童相談者^{じどうそうだんしゃ}：雛月明美さん^{ひなつきあけみ}。石狩児童相談所^{いしかりじどうそうだんじょ}、水野と申します^{みずの もう}。

加代の母^{かよ はは}：はめやがったな。

八代先生^{やしろせんせい}：僕らが来ても、あっていただけないと思って^{ぼく き お}。

男の人^{ひと}：うるっせーな。なにさわいー。

児童相談者^{じどうそうだんしゃ}：加代ちゃんのお乳保護検討しております^{かよ ちちほごけんとう}。

KPA : Nona Akemi Hinazuki. Saya Mizuno dari KPA Ishikari.

Akemi : Kalian menjebak aku, ya...

Yashiro: Kami pikir, meski kami datang, Anda tidak akan mau menemui kami.

Pria : Berisik banget! Ribut apaan sih?!

KPA : Kami sedang mempertimbangkan untuk memberikan perlindungan sementara kepada Kayo.

2



Gambar 2. Berita Nakanishi Aya yang hilang
Sumber: Film *BDgIM*, 2016 (1:26:21-1:29:41)

テレビ^{てれび}：昨日^{きのう}、夕方^{ゆうがた}から行け不明^{い ふめい}になっている石狩市^{いしかりし}の女子児童^{じょしじどうみ}見つけ、警察^{けいさつ}は今朝^{け さ}さ、公開捜査^{こうかいそうさ}をしました。行方^{ゆくえ}がわからなくなっているのは石狩市^{いしかりし}の中西彩^{なかにしあや}ちゃん 11歳^{さい}です。警察^{けいさつ}の調べ^{しら}におりますと...

TV : Kemarin sore, seorang anak perempuan dari Kota Ishikari dilaporkan hilang, dan polisi pagi ini mulai melakukan penyelidikan terbuka. Anak yang hilang adalah Aya Nakanishi, 11 tahun, dari Kota Ishikari. Menurut penyelidikan polisi...

3



Gambar 3. Pemeriksaan barang-barang pembunuh
Sumber: Film *BDgIM*, 2016 (1:29:03-1:29:40)

さとる 悟 : ここに、練炭が...。他にも、覆面とか、ローブとか。
さわだ 澤田 : わかったよ、悟。やっぱりこの街に真犯人が。僕らのすぐ近くに
いる。

Satoru : Di sini ada briket arang... Selain itu juga ada penutup wajah, dan tali juga.

Sawada : Aku mengerti, Satoru. Jadi, pelaku sebenarnya memang ada di kota ini. Dia ada sangat dekat dengan kita.

4



Gambar 4. Pengungkapan identitas Yashiro sebagai pembunuh
Sumber: Film *BDgIM*, 2016 (1:32:57-1:35:21)

やしろ 八代 : あの 車に本当に美里が乗ってんのか。

さとる 悟 : 可能性は低いけど。一樣確認したいんだ。

やしろ 八代 : どういうこと？

さとる 悟 : この街に、連続殺人事件の犯人がいるらしいんだ。そいつはとっても
狡猾で、いつも別の犯人をしたり、真犯にんは逃げ続けるみたい
だ。すぐ先まで、対象が雛月だった。でも、雛月に手を出だしにくい
じゃきゃになって、ターゲットを見札に変えた。きっと中西彩って子
も、犯人は同じだ。違うよね。違うよね。雛月のこと、児童相談所連絡
してたって、あれ、嘘じゃないよね。泉周防のバスにも行ってないよ
ね。隣の街で女の子こが練炭で殺された件も全然関係ないよね。
ね！

やしろ 八代 : すごいな。そこまで知ってんのか。信じられんよ。しょうがくせい 小学生でありながら、この僕の計画を先回りして潰してしまうってさ。

Yashiro : Apa benar Misato ada di dalam mobil itu?

Satoru : Kemungkinannya kecil, tapi aku ingin memastikan saja.

Yashiro : Maksudmu apa?

Satoru : Katanya, ada pelaku kasus pembunuhan berantai di kota ini. Orang itu sangat licik, selalu menjebak orang lain sebagai pelakunya, sementara pelaku sebenarnya terus melarikan diri. Sebelumnya, targetnya adalah Hinazuki. Tapi karena sekarang sulit untuk menyentuh Hinazuki, dia mengalihkan sasarannya ke Misato. Aku yakin, gadis bernama Ayaka Nakanishi juga dibunuh oleh pelaku yang sama. Kamu bukan pelakunya, kan? Bukan, kan? Soal Hinadzuki, kamu bilang sudah menghubungi KPA, itu...bukan bohong, kan? Kamu juga nggak naik bus ke SD Izumi, kan? Kasus di kota sebelah tentang gadis yang dibunuh pakai briket arang itu juga nggak ada hubungannya, kan? Ya, kan?!

Yashiro : Hebat juga. Kamu tahu sejauh itu, ya. Nggak bisa dipercaya... meskipun kamu cuma anak SD, kamu berhasil mengacaukan rencana aku.

5



Gambar 5. Upaya Yashiro membunuh Satoru
Sumber: Film *BDgIM*, 2016 (1:36:48-1:37:18)

やしろ 八代 : 君も僕も、ゲームオーバーだよ。

さとり 悟 : 嘘だ。

やしろ 八代 : 僕はこの街を出ていく。君だけ消えたら。この街の平和だ。

さとり 悟 : せ、先生、俺は...!

Yashiro : Aku dan kamu... kita berdua sudah selesai.

Satoru : Itu bohong.

Yashiro : Aku akan pergi meninggalkan kota ini. Asal hanya kamu yang lenyap, kota ini akan tetap damai.

Satoru : P-Pak Guru, aku...!

Data 1 menunjukkan perubahan bervariasi pada alur peristiwa hak asuh Kayo. Dalam versi manga, dijelaskan bahwa hak asuh Kayo dialihkan dari Akemi kepada ibu Akemi (nenek Kayo). Akemi dulunya juga merupakan korban kekerasan dalam rumah tangga oleh suaminya. Ibu Akemi merasa bersalah karena tidak memberikan dukungan yang cukup kepada Akemi setelah menyuruhnya bercerai. Sehingga, sebagai bentuk penebusan rasa bersalahnya kepada Akemi, ibu Akemi memutuskan untuk merawat Kayo. Sementara dalam versi film, pada tabel 1 gambar 1, terjadi perubahan alur peristiwa yang ditunjukkan melalui kutipan kalimat 「加代ちゃんのお乳

保護検討しております」(*Kayo chan no ochichi hogo kentou shite orimasu/ Kami sedang mempertimbangkan untuk mengambil tindakan perlindungan terhadap Kayo-chan*), dapat dilihat bahwa KPA secara langsung mengambil alih hak asuh Kayo dari Akemi, setelah menerima laporan kekerasan dari Yashiro. Menurut penulis, perubahan ini sengaja dilakukan *filmmaker* untuk mempertahankan gambaran karakter Akemi sebagai sosok ibu yang kejam secara konsisten sepanjang cerita. Sehingga peran hak asuh Kayo tidak lagi diberikan kepada anggota keluarga, melainkan dialihkan kepada keputusan lembaga perlindungan anak.

Data 2 menunjukkan perubahan bervariasi pada nasib Nakanishi Aya. Dalam manga, dijelaskan bahwa Aya berhasil diselamatkan oleh Satoru dari upaya penculikan yang dilakukan oleh pelaku. Sementara dalam versi film, pada tabel 1 gambar 2, peristiwa ini mengalami perubahan menjadi sebuah siaran berita televisi, dalam kutipan kalimat 「行方がわからなくなっているのは石狩市の中西彩ちゃん 11 歳です」(*Yukue ga wakaranaku natte iru no wa Ishikari-shi no Nakanishi Aya chan 11 sai desu/ Anak yang hilang adalah Nakanishi Aya, 11 tahun, dari kota Ishikari*). Kutipan ini menunjukkan bahwa Aya telah lebih dahulu menjadi korban penculikan sebelum sempat diselamatkan. Perubahan alur ini berkaitan dengan penyederhanaan plot cerita dalam versi filmnya. Dengan menghilangkan peristiwa penyelamatan Aya, plot cerita menjadi lebih terfokus dan tidak melebar, sesuai dengan alur cerita yang ditampilkan dalam film yang memfokuskan pada upaya penyelamatan Kayo. Hirakawa, sutradara film, juga menyatakan dalam Mantanweb (2016) bahwa mustahil bagi film berdurasi sekitar dua jam untuk mengadaptasi keseluruhan cerita versi manga secara utuh.

Data 3 menunjukkan perubahan bervariasi pada peristiwa pemeriksaan barang-barang pembunuh di dalam bus sekolah. Dalam manga dijelaskan bahwa setelah mendengarkan kasus pembunuhan kota sebelah dari Kenya, Satoru memutuskan untuk memeriksa barang-barang mencurigakan yang disembunyikan di dalam bus tua, bersama dengan temannya, Kenya dan Hiromi. Sementara dalam filmnya, pada tabel 1 gambar 3, pemeriksaan barang-barang pembunuh tersebut dilakukan oleh Satoru bersama Sawada. Dari kutipan kalimat 「わかったよ、悟さとする。やっぱりこの街に真犯人が。僕らのすぐ近くにいる」(*Wakatta yo, Satoru. Yappari kono machi ni shinhannin ga. Bokura no sugu chikaku ni iru/ Aku mengerti, Satoru. Jadi, pelaku sebenarnya memang ada di kota ini. Dia ada sangat dekat dengan kita*), dapat diketahui bahwa Sawada menyadari keberadaan pelaku sebenarnya setelah menemukan barang-barang bukti di dalam bus tua tersebut. Perubahan ini terjadi karena berkaitan dengan perubahan peristiwa, yaitu peristiwa cerita kasus pembunuhan di kota sebelah yang diceritakan oleh Sawada. Selain itu, perubahan ini juga terjadi karena berkaitan dengan penciptaan karakter Hiromi dalam versi film, sehingga investigasi yang semula melibatkan Kenya dan Hiromi digantikan oleh Sawada, seorang jurnalis. Oktaviano (2025) menekankan bahwa *filmmaker* memanfaatkan karakter baru, Sawada sebagai seorang jurnalis yang secara langsung berkaitan dengan kegiatan mengumpulkan, meneliti, dan menyebarkan informasi. Sehingga, ia memiliki akses terhadap detail suatu kasus kriminal.

Data 4 menunjukkan perubahan bervariasi pada peristiwa pengungkapan identitas pelaku pembunuhan. Dalam manga, dijelaskan bahwa Satoru tidak mengetahui identitas pelaku pembunuhan yang sebenarnya hingga akhirnya Yashiro sendiri yang mengungkapkan kebenaran tersebut seperti pada kutipan kalimat 「…先生ゴメン。もしかしたら「ごっこ」に付き合わせてるかもしれない」(*...Sensei gomen. Moshikashitara "gokko" ni tsukiawaseteru kamo shirenai/ ...Maaf, Sensei. Mungkin saja aku hanya menyeretmu dalam "bermain-main"*). Kutipan pada manga ini menjelaskan Satoru tidak mengetahui bahwa Yashiro pelaku kejahatan. Sementara

dalam versi film, pada tabel 1 gambar 4, dalam kutipan perkataan Satoru yang sudah mencurigai Yashiro sebagai pelaku pembunuh dari kasus yang dihadapinya dan berusaha memastikan kembali kepada Yashiro. Kutipan kalimat 「違うよね。違うよね。雛月のこと、児童相談所連絡してたって、あれ、嘘じゃないよね」 (*Chigau yo ne. Chigau yo ne. Hinazuki no koto, jidousoudanjo renraku shitetatte, are, uso janai yo ne/* Kamu bukan pelakunya, kan? Bukan, kan? Soal Hinadzuki, kamu bilang sudah menghubungi KPA, itu...bukan bohong, kan?). Perubahan ini terjadi karena berkaitan dengan penambahan peristiwa dalam film, yaitu peristiwa Sawada menceritakan kepada Satoru mengenai laporan palsu Yashiro kepada pihak KPA. Informasi tambahan ini berperan sebagai pemicu keraguan Satoru terhadap kebenaran ucapan Yashiro dan menaruh kecurigaan besar bahwa Yashiro merupakan pelaku utama dalam rangkaian kasus penculikan dan pembunuhan. Perubahan plot ini dari kacamata *filmmaker* memberikan efek *suspense* (ketegangan) kepada penonton, saat Satoru kecil yang menumpang di mobil Yashiro, si pembunuh. Alih-alih seperti plot manga, perubahan peristiwa pada plot film bahwa Satoru dapat menebak kejahatan Yashiro adalah bertujuan untuk memperkuat karakter Satoru kecil yang sedang melakukan *ribaibaru* (*revival*) ke masa lalu, padahal Satoru kecil yang sedang berdialog tersebut adalah Satoru dengan pemikiran berusia 29 tahun

Data 5 menunjukkan perubahan bervariasi pada peristiwa upaya Yashiro dalam menyingkirkan Satoru. Dalam manga, Yashiro mencoba membunuh Satoru dengan mengikatnya di dalam mobil dan menenggelamkannya bersama mobil ke dalam sungai. Sementara dalam versi film, pada tabel 1 gambar 5, dapat dilihat bahwa Yashiro mencoba membunuh Satoru dengan cara melemparkannya langsung dari atas jembatan ke sungai. Dari kutipan kalimat 「僕はこの街を出ていく。君だけ消えたら。この街の平和だ」 (*Boku wa kono machi o dete iku. Kimi dake kietara. Kono machi no heiwa da./* Aku akan pergi meninggalkan kota ini. Hanya kamu yang lenyap. Untuk kedamaian kota ini.), dapat diketahui bahwa Yashiro menjanjikan kedamaian kota dengan mengorbankan nyawa Satoru. Perubahan ini terjadi karena perbedaan karakteristik media. Manga sebagai media gambar cetak tidak dibatasi oleh aspek teknis produksi. Sebaliknya, film memiliki keterbatasan teknis dan anggaran produksi. Peristiwa tenggelamnya mobil memerlukan biaya produksi yang lebih tinggi dan penyesuaian teknis yang lebih rumit. Sehingga dalam versi film, peristiwa tersebut disederhanakan menjadi aksi pelemparan Satoru dari atas jembatan oleh Yashiro.

Pada plot tahap akhir terdapat tiga peristiwa yang mengalami perubahan dari manga ke film, yaitu, (1) Satoru Kembali Setelah Revival, (2) Satoru Ditusuk Yashiro, dan (3) Ziarah Ke Makam Satoru.

Berikut ini tabel data perubahan bervariasi peristiwa pada plot tahap akhir yang ada dalam film.

Tabel 2. Perubahan Bervariasi Alur Plot Tahap Akhir

No.	Data
1	 Gambar 6. Satoru kembali ke tahun 2006 setelah mengalami <i>revival</i> ke tahun 1988 Sumber: Film <i>BDgIM</i>, 2016 (1:37:22-1:38:57) 加代 : ああ、目、開いた。すごいね。ずいぶん飛ばされたのに、外傷がほとんど なしだって。何も苦情がなければ退院していいって。大丈夫？ 悟 : 今、平成何年？ 加代 : 大丈夫？ 悟 : いや。 加代 : お母さん、いったんアパート帰ってる。賢也も和也たちも心配してたよ。 悟 : 雛、月？大人になれたんだな。 加代 : バカなの？ああ、もうお腹けんのさ。びっくりだよ。 悟 : 幸せ？ 加代 : まあね。 Kayo : <u>Ah, matanya terbuka juga. Hebat juga, ya. Padahal kamu terpentak cukup jauh, tapi katanya hampir nggak ada luka luar. Kalau nggak ada keluhan apa-apa, kamu boleh keluar dari rumah sakit. Kamu baik-baik saja?</u> Satoru : Sekarang tahun berapa di era Heisei? Kayo : Kamu yakin kamu baik-baik saja? Satoru : Iya... Kayo : Ibumu sekarang lagi pulang ke apartemen sebentar. Kenya dan Kazu juga pada khawatir sama kamu. Satoru : Hinazuki...? Kamu sudah jadi orang dewasa, ya... Kayo : Kamu bodoh, ya? Aduh, perutku sampai keram. Kaget banget, ya? Satoru : Apa kamu bahagia? Kayo : Yah, begitulah.

2



Gambar 7. Satoru ditusuk oleh Yashiro

Sumber: Film *BDgIM*, 2016 (1:50:30-1:51:21)

やしろ 八代 : これで本当にゲームオーバーだ、悟。

さとる 悟 : やめろよ。やめろ！

けんや 賢也 : あー、悟！

Yashiro: Ini benar-benar adalah akhir permainan, Satoru.

Satoru : Hentikan... Hentikan!

Kenya : Ha-, Satoru!

3



Gambar 8. Ziarah ke makam Satoru

Sumber: Film *BDgIM*, 2016 (1:54:07-1:55:12)

さちこ 佐知子 : ありがとうね。今年もこんなに集まって。

けんや 賢也 : いや、なんも、ね。

カズとオサム : なんも、なんも。

さちこ 佐知子 : どうぞ。

かよ 加代 : ありがとう。私をあの場所から連れ出してくれて。

Sachiko : Terima kasih, ya. Tahun ini kalian berkumpul sebanyak ini lagi.

Kenya : Ah, tidak apa-apa, ya kan.

Kazu dan Osamu : Iya tidak apa-apa

Sachiko : Silahkan

Kayo : Terima kasih... karena sudah membawaku keluar dari tempat itu.

Data 1, menunjukkan perubahan bervariasi pada peristiwa kondisi Satoru setelah *revival*, berhadapan dengan Yashiro di tahun 1988. Dalam manga digambarkan Satoru mengalami koma selama lima belas tahun setelah berhasil diselamatkan dari percobaan pembunuhan yang dilakukan oleh Yashiro. Sementara dalam versi film, pada tabel 2 gambar 6, dapat dilihat bahwa setelah dijatuhkan dari jembatan oleh Yashiro, Satoru langsung mengalami *revival* dan kembali ke tahun 2006 dirawat di rumah sakit karena kecelakaan. *Revival* tersebut menempatkannya tengah dirawat

di rumah sakit. Hal ini ditunjukkan dalam kutipan kalimat 「ああ、目、開いた。すごいね。ずいぶん飛ばされたのに、外傷がほとんどなしだって。何も苦情がなければ退院していいって」 (*Aa, me, aita. Sugoi ne. Zuibun tobasareta no ni, gaishou ga hotondo nashi da tte. Nani mo kujou ga nakereba taiin shite iitte!* Ah, matanya terbuka juga. Hebat juga, ya. Padahal kamu terpental cukup jauh, tapi katanya hampir tidak ada luka luar. Kalau tidak ada keluhan apa-apa, katanya kamu boleh keluar dari rumah sakit). Dari kutipan tersebut, dapat dilihat reaksi Kayo yang terkejut melihat kondisi Satoru baik-baik saja setelah mengalami kecelakaan. Peristiwa ini pada manga, sejatinya merupakan bagian dari peristiwa Airi (teman kerja, sebagai pengantar pizza) yang menjenguk Satoru pada tahap awal plot film, ketika Satoru dirawat setelah mengejar mobil truk yang hilang kendali dengan maksud menyelamatkan agar tidak terjadi kecelakaan. Karakter Airi yang sebelumnya dalam manga hadir untuk menjenguk Satoru di plot tahap awal.

Namun, peristiwa setelah *revival*, dirawat di rumah sakit tersebut oleh *filmmaker* dimunculkan dua kali dalam film. Peristiwa kembali dari *revival* pertama Satoru dijenguk Airi (sama dengan manga) dan gambar 6 adalah *revival* kedua, Kayo yang telah dewasa datang menjenguk. Kehadiran Kayo menunjukkan bahwa Satoru telah berhasil menyelamatkannya pada waktu *revival* kedua ke tahun 1988. Perubahan bervariasi pada peristiwa ini terjadi untuk menghindari kebutuhan penjelasan panjang mengenai proses pemulihan Satoru. Apabila peristiwa koma selama belasan tahun seperti dalam manga dipertahankan, akan berdampak pada durasi film.

Data 2, menunjukkan perubahan bervariasi pada peristiwa konfrontasi terakhir Satoru dengan Yashiro. Dalam manga, Satoru berhasil menghentikan Yashiro dalam acara barbeku dan festival kembang api. Peristiwa tersebut berujung pada penyerahan diri Yashiro kepada pihak berwenang. Sementara dalam filmnya, pada tabel 2 gambar 7, dapat dilihat bahwa Satoru tewas setelah ditikam di bagian leher oleh Yashiro. Perbedaan akhir cerita ini merupakan bentuk perubahan yang didasarkan pada keputusan *filmmaker* untuk menciptakan akhir cerita yang orisinal. Hal ini diungkapkan melalui Mantanweb (2016), bahwa akhir versi film disusun melalui diskusi bersama setelah menerima gambaran cerita dari mangaka. Dengan tema lompatan waktu (*time leap*), *filmmaker* memandang bahwa perubahan di masa lalu yang menghasilkan kebaikan di masa sekarang harus diimbangi oleh sebuah kehilangan. Sehingga perubahan akhir cerita tersebut diwujudkan melalui kematian Satoru. Dengan demikian, akhir cerita ini menegaskan dampak pengorbanan Satoru bagi orang-orang di sekitarnya, sekaligus memberikan akhir cerita yang berbeda pada versi film.

Data 3, menunjukkan perubahan bervariasi pada peristiwa akhir cerita film. Versi manga, menggambarkan Satoru berhasil menjadi mangaka terkenal dan manga karyanya diadaptasi menjadi anime. Sementara dalam filmnya, pada tabel 2 gambar 8, menunjukkan momen ziarah ke makam Satoru yang dihadiri oleh ibunya dan teman-temannya. Peristiwa ini menjadi simbol penghormatan dan rasa terima kasih dari para sahabat atas pengorbanan yang telah dilakukan Satoru. Sachiko, Ibu Satoru, mengucapkan terima kasih karena teman-teman Satoru kembali berkumpul, memperlihatkan bahwa meskipun Satoru telah meninggal, tetapi dia tetap berada dalam ingatan, tetap hidup di hati mereka. Dari kutipan kalimat yang diucapkan Kayo, 「ありがとう。私をあの場所から連れ出してくれて」 (*Arigatou. Watashi o ano basho kara tsuredashite kurete!* Terima kasih... karena sudah membawaku keluar dari tempat itu), menunjukkan peran besar Satoru dalam membebaskan Kayo dari lingkaran kekerasan keluarga dan trauma masa lalunya. Pernyataan dari Kayo ini dipilih oleh *filmmaker* sebagai bentuk penegasan, pengakuan atas keberanian dan pengorbanan Satoru yang telah mengubah hidup Kayo.

3.2 Perubahan Pada Latar Tempat

Pada film, terdapat satu perubahan bervariasi latar tempat, yaitu jembatan gantung yang terletak di taman kolam Sasanqua menjadi lantai atap sebuah gedung tinggi di tengah gedung-gedung tinggi lainnya, tempat Satoru terbunuh. Berikut ini tabel data perubahan bervariasi pada latar tempat tersebut.

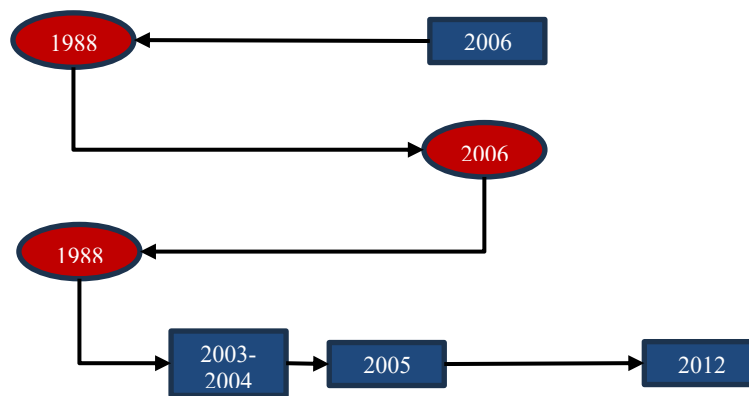
Tabel 3. Perubahan Bervariasi Pada Latar Tempat

Manga	Film
 Gambar 9. Denah taman kolam Sasanqua Sumber: Manga <i>BDgIM</i>, Vol 8 chapter 40 hal 8	 Gambar 10. Atap gedung Sumber: Film <i>BDgIM</i>, 2016 (1:51:01)

Tabel 3 di atas, menunjukkan perubahan bervariasi dari latar jembatan gantung di tempat taman kolam Sasanqua menjadi lantai atap gedung tinggi di tengah kota. Dalam manga, jembatan gantung yang berada di taman kolam Sasanqua muncul sebagai tempat konfrontasi terakhir Satoru dengan Yashiro. Sementara dalam film, latar tempat ini berubah menjadi lantai atap gedung, suasana kota dengan lingkungan gedung-gedung tinggi di sekelilingnya. Perubahan bervariasi pada latar tempat ini terjadi karena berkaitan dengan perubahan bervariasi peristiwa yang terjadi pada tahap akhir plot versi film. Dalam manga, taman kolam Sasanqua muncul sebagai tempat acara barbeku dan pesta kembang api bagi pasien di rumah sakit, termasuk Satoru yang dirawat setelah terbangun dari komanya selama 15 tahun. Dari sisi produksi, penggunaan latar ini juga dinilai praktis karena tidak memerlukan banyak penyesuaian atau penataan khusus. Pesta kembang api dan barbeku memerlukan banyak figuran, sehingga dipandang perlu memangkas biaya untuk hal tersebut. Meskipun mengalami perubahan tempat, secara fungsi masih sama, yaitu untuk mendukung peristiwa klimaks pada tahap akhir. Hal ini disebabkan oleh jembatan gantung dan atap gedung yang sama-sama menambah kesan ketegangan dan berbahaya, sehingga perubahan bervariasi pada latar tempat ini tidak mempengaruhi alur cerita film. Hal ini dikuatkan oleh Davis (2018), atap gedung telah lama menjadi elemen penting dalam arsenal seorang sutradara sebagai tempat segala sesuatu bisa terjadi, dari momen-momen yang dipenuhi dengan ancaman bahaya hingga puncak emosional yang mendalam.

3.3 Perubahan Pada Latar Waktu

Pada tulisan ini, penulis menguraikan bagan *time line* (rentang waktu) yang disusun sesuai dengan kemunculannya sebagai latar waktu dalam manga dan film. Dua bagan berikut ini menjelaskan telah terjadi perubahan latar waktu antara manga dan film.



Bagan 1. Latar Waktu Manga *BDgIM*

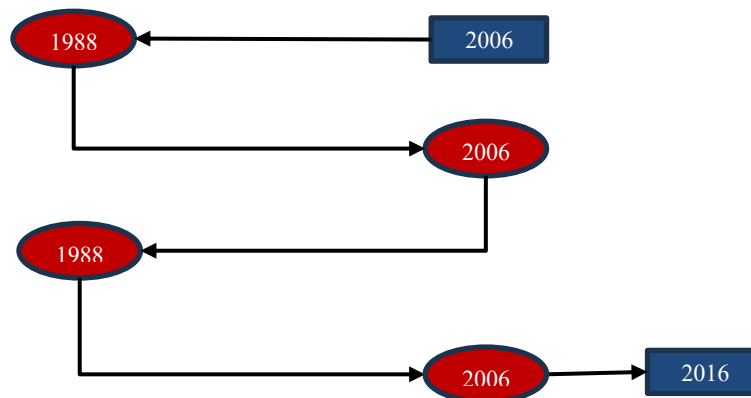
■ : Satoru tidak mengalami *revival*
 ● : Satoru mengalami *revival*

Latar waktu tahun 2006 berperan sebagai titik awal rangkaian peristiwa utama. Pada tahun ini, Satoru hidup sebagai mangaka dan pengantar pizza sebelum Sachiko, ibunya, terbunuh. Peristiwa tersebut menggambarkan titik awal konflik dan pemicu *revival* ke musim dingin tahun 1988. Tahun 2006 juga muncul kembali setelah kegagalan Satoru pada *revival* pertama, yang menampilkan Satoru sebagai buronan. Satoru dituduh sebagai pembunuh ibunya, kemudian peristiwa pembakaran rumah Airi oleh Yashiro, serta tertangkapnya Satoru yang memicu *revival* kedua ke tahun 1988.

Latar waktu tahun 1988 berperan sebagai latar waktu utama dalam pengembangan konflik cerita. Pada tahun ini, Satoru kembali ke masa kecilnya dan menjadi Satoru kecil yang berupaya mencegah rangkaian penculikan dan pembunuhan terhadap Hinadzuki Kayo, Sugita Hiromi, dan Nakanishi Aya untuk mengungkap identitas pembunuh yang membunuh ibunya. Latar waktu ini muncul dua kali yaitu, *revival* pertama yang berakhir dengan kegagalan menyelamatkan Kayo, dan *revival* kedua yang berhasil menyelamatkan seluruh korban, serta mengungkap identitas Yashiro Gaku sebagai pembunuh yang sebenarnya.

Tahun 2003 dan 2004 berperan sebagai latar waktu fase pemulihan Satoru setelah terbangun dari koma pada tahun 2003 dengan kondisi amnesia terhadap semua peristiwa *revival* yang dialaminya. Saat Satoru menjalani rehabilitasi hingga tahun 2004, ia dikunjungi oleh Kenya, Hiromi, dan Kayo, serta pertama kali bertemu Kitamaru Kumi. Pada tahun ini, Satoru juga tidak sengaja bertemu dengan Airi di rumah sakit yang memicu kembalinya sebagian ingatannya, tetapi membuatnya pingsan dan tertidur selama satu tahun. Tahun 2005 menjadi latar waktu kebangkitan ingatan Satoru, serta peristiwa konfrontasi terakhir antara Satoru dengan Yashiro. Satoru terbangun dari tidur panjangnya pada tahun 2005, lalu berupaya untuk memulihkan semua ingatannya dengan menemui Airi. Setelah ingatannya kembali, Satoru bersama Kenya dan Sawada menghadapi Yashiro di taman kolam Sasanqua untuk menghentikan aksi penculikan dan pembunuhannya, menjadikan momen resolusi terhadap konflik utama alur cerita. Tahun 2012 adalah latar waktu yang mengakhiri plot cerita. Setelah Yashiro berhasil diadili dan seluruh korban selamat. Satoru kembali ke kehidupan normal dan berhasil menjadi mangaka dengan pencapaian karyanya dijadikan anime.

Selanjutnya penulis menguraikan bagan *time line* (rentang waktu) pada film yang disusun sesuai dengan kemunculannya seperti pada bagan berikut.



Bagan 2. Latar Waktu Film *BDgIM*

■ : Satoru tidak mengalami *revival*
 ● : Satoru mengalami *revival*

Pada bagan 2, dapat dilihat adanya perubahan bervariasi pada latar waktu, yaitu (1) Tahun 2003-2004, 2005 menjadi tahun 2006, dan (2) Tahun 2012 menjadi tahun 2016.

Berikut ini tabel data perubahan latar waktu dari manga ke film *BDgIM*.

Tabel 4. Perubahan Bervariasi Pada Latar Waktu	
Film	Ket
 Gambar 11. Tahun 2006 Sumber: Film <i>BDgIM</i>, 2016 (1:47:02)	Perubahan latar waktu manga (tahun 2003-2004, dan 2005) menjadi tahun 2006 dalam film.

Gambar 11, menunjukkan perubahan bervariasi pada latar waktu tahun 2003-2004, 2005 menjadi tahun 2006. Dalam versi manga, tahun 2003-2004, 2005 muncul sebagai latar waktu Satoru yang dirawat di rumah sakit setelah terbangun dari komanya selama 15 tahun dan konfrontasi terakhir Satoru dengan Yashiro. Sementara dalam film, latar waktu ini berubah menjadi 2006 yang dapat dilihat dengan tulisan 「2006 年」 yang berarti tahun 2006. Latar waktu ini mengalami perubahan bervariasi karena berkaitan dengan perubahan bervariasi pada tahap akhir cerita, yaitu perubahan dari peristiwa Satoru yang koma, menjadi Satoru yang kembali ke tahun 2006 dengan *revival* untuk kedua kalinya dan konfrontasi terakhir antara Satoru dengan

Yashiro di atap gedung di tahun yang sama, yang berujung pada kematian Satoru dalam versi film. Perbedaan latar waktu akhir cerita antara manga dan film menjadi berbeda pula. Manga berakhir tahun 2012, tujuh tahun kemudian setelah peristiwa konfrontasi dengan Yashiro di tahun 2005. Sedangkan untuk film, *filmmaker* memilih berakhir dengan penutup 10 tahun kemudian setelah Satoru tewas oleh Yashiro pada tahun 2006.

3.4 Perubahan Pada Latar Sebagai Atmosfer

Latar atmosfer adalah latar yang memiliki peran penting dalam memengaruhi alur, membentuk karakter, serta menciptakan suasana untuk mendukung keseluruhan cerita (Stanton, 2007). Pada film ditemukan satu perubahan bervariasi latar atmosfer dari manga ke film, yaitu dari atmosfer bahagia menjadi atmosfer sedih. Berikut uraian analisis perubahan bervariasi latar atmosfer dari manga ke film *BDgIM*.

Tabel 5. Perubahan Bervariasi Pada Latar Atmosfer

Manga	Film
	
Gambar 12. Atmosfer bahagia Sumber: Manga <i>BDgIM</i> , Vol 8 <i>chapter</i> 44 hal 158	Gambar 13. Atmosfer sedih Sumber: Film <i>BDgIM</i> , 2016 (1:54:11)

Data tabel 5 gambar 12, latar atmosfer manga menunjukkan kebahagiaan pada tahap akhir cerita. Atmosfer bahagia tersebut digambarkan melalui ekspresi wajah Satoru yang menikmati musik sambil tersenyum dengan notasi musik di sekeliling kepalanya. Hal tersebut menggambarkan atmosfer kebahagiaan Satoru karena pada akhirnya ia berhasil menjadi mangaka terkenal dengan terbitnya adaptasi anime dari manga karyanya. Latar atmosfer dalam film pada gambar 13 mengalami perubahan bervariasi, dari atmosfer bahagia menjadi atmosfer sedih. Hal ini juga berkaitan dengan perubahan akhir cerita dalam film, yaitu terbunuhnya karakter Satoru. Tempat pemakaman umum di dataran tinggi, pemandangan indah dengan terlihatnya kota di daerah bawah menimbulkan atmosfer sedih. Namun, *filmmaker* pun memberikan kebebasan kepada penonton untuk tetap bersedih atau memilih bahagia dengan keberhasilan Satoru menjaga orang-orang terdekatnya tersebut. Sedih karena mereka maupun penonton kehilangan sosok Satoru sebagai penyelamat bagi teman-temannya. Bahagia dapat dirasakan melalui kehadiran Kayo bersama anaknya. Hal ini menunjukkan Kayo dapat bertumbuh menjadi dewasa, berkeluarga, dan meraih kehidupan yang lebih baik berkat perjuangan Satoru. Kurniasang (2017) menyebutkan bahwa Satoru adalah seorang pahlawan melalui perjalanan hidupnya sesuai dengan pola tahapan *Hero's Journey* Joseph Campbell. Sehingga, Satoru dikenang sebagai sosok yang berani mengorbankan dirinya demi menyelamatkan orang lain.

4. KESIMPULAN

Pergeseran persepsi *filmmaker* sebagai bentuk ekranisasi dari manga ke film *Boku Dake ga Inai Machi* menunjukkan bahwa perubahan bervariasi menghasilkan perbedaan pada akhir cerita dalam film dibandingkan dengan manga, yaitu terbunuhnya karakter Satoru. Perbedaan pada akhir cerita film tersebut disebabkan oleh mangaka yang memberikan kebebasan kepada tim produksi untuk menafsirkan akhir cerita yang diinginkan ke dalam film. Kebebasan *filmmaker* sebagai ‘penulis baru’, dengan pergeseran persepsi terhadap dua media yang digunakan dalam berkarya menghasilkan perubahan pada film meskipun mengadaptasi dari manga.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh civitas academica Universitas Bung Hatta hingga selesainya studi penulis. Terima kasih kepada tim redaksi Jurnal Hikari atas kesempatan untuk mengisi artikel dalam terbitannya.

6. REFERENSI

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Audrey, A. (2016, October 11). [Review] Live-action Erased, suksesnya adaptasi yang tidak berakhir mulus. *Japanese Station*. <https://japanesestation.com/review>
- Creative Village. (2016, March 16). Eiga “Boku Dake ga Inai Machi” kantoku Hirakawa Yuuichirou 映画『僕だけがいない街』監督 平川雄一朗さん. *Creative Village*. <http://www.creativevillage.ne.jp>
- Damono, S. D. (2023). *Alih wahana*. Gramedia Pustaka Utama.
- Davis, N. (2018, July 20). Up on the roof: 16 classic rooftop scenes on film. *British Film Institute*. <http://www.bfi.org.uk/lists/rooftop-scenes-film>
- Djomi, A. H. R. (2017). *Analisis kandoushi (Kata seru) bahasa jepang yang menyatakan kandou pada komik Boku Dake ga Inai Machi karya Kei Sanbe volume 1-6* [Unpublished thesis]. Universitas Diponegoro.
- Eisenbeis, R. (2016, March 22). The Erased live-action movie is plagued by a nonsensical ending. *Kotaku*. <https://kotaku.com/the-erased-live-action-movie-is-plagued-by-a-nonsensical-1766287402>
- Eneste, P. (1991). *Novel dan film*. Nusa Indah.
- Fahrani, W., Immerry, T., & Irma. (2021). Pranata sosial dan pembentukan diri homoseksual tokoh Kusakabe Hikaru dalam manga Doukyuusei karya Nakamura Asumiko. *Jurnal Bahasa Dan Kebudayaan*, 1(1), 32–41. <https://doi.org/10.37301/hikari.v1i1.7>
- Gu, J. (2025). Research on the transmission and reception of digital image narrative methods from the perspective of cross media fusion: A case study of Japanese manga to film. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 228–234. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-432-7_26
- Habsyah, I. S. (2017). *Analisis Hokkaido Ben dalam manga 僕だけがいない街 (Boku Dake Ga Inai Machi) (Kajian sosiolinguistik)* [Undergraduate thesis, Universitas Kristen Maranatha]. Perpustakaan Maranatha.
- Hallmark, K. (2016, February 2). Boku dake ga Inai Machi/Erased manga ends in March. *Anime*

- News Network*. <https://www.animenewsnetwork.com/news/2016-02-02>
- Hirakawa, Y. (2016). *Boku Dake ga Inai Machi*. Warner Bros. Japan. <http://kusonime.com/erased-live-action-2016-sub-indo>
- Komatsu, M. (2016, May 5). “Boku Dake ga Inai Machi” Final 8th volume becomes top-selling manga of the week. *Crunchyroll News*. <https://www.crunchyroll.com/news>
- Kurniasang, R. A. (2017). *Representasi teori hero’s journey dalam manga Boku Dake ga Inai Machi karya Sanbe Kei* [Unpublished thesis]. Universitas Diponegoro.
- Lutfiyah, L. (2022). *Permasalahan psikis tokoh Satoru dalam manga Boku Dake ga Inai Machi karya Kei Sanbe (Kajian psikologi sastra)* [Unpublished thesis]. Universitas Negeri Jakarta.
- Mantanweb. (2016, March 27). Boku Dake ga Inai Machi: Hirakawa Yuuichirou kantoku ni kiku “Rasutoshiin o dou suru ka wa satsueichuu made kangaete ita” 僕だけがいない街：平川雄一朗監督に聞く「ラストシーンをどうするかは撮影中まで考えていた」. *Mantanweb*. <http://mantan-web.jp/article>
- Oktaviani, N. (2017). *Gangguan ansietas pada tokoh utama Satoru Fujinuma dalam skrip “Boku Dake ga Inai Machi” Karya Sutradara Yuichiro Hirakawa kajian psikologi sastra* [Unpublished thesis]. Universitas Diponegoro.
- Oktaviano, A., & Immerry, T. (2025). *Ekranisasi Boku Dake ga Inai Machi: Fakta cerita dari manga ke film*. Universitas Bung Hatta.
- Schley, M. (2016, March 21). Erased live-action film [Review]. *Otaku USA Magazine*. <https://otakuusamagazine.com/erased-live-action-film-review/>
- Schodt, F. L. (1984). *Manga! manga!: The world of Japanese comics*. Kodansha International.
- Stanton, R. (2007). *Teori fiksi Robert Stanton (Sugihastuti, Terj)*. Pustaka Pelajar.
- Wu, Y. (2024). Exploring the differences of manga adaptations in film and television in the context of the era--Taking Slam Dunk as an example. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 40(1), 176–183. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/40/20240746>