

**ANALISIS INTERTEKSTUAL TERHADAP HASIL ALIH
WAHANA *LIGHT NOVEL* KE DALAM *ANIME* YANG
BERJUDUL *CLASSROOM OF THE ELITE* DAN
IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI SMA**

SKRIPSI

oleh

Ega Prasetya

NIM: 06021181924002

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

PENGESAHAN

**ANALISIS INTERTEKSTUAL TERHADAP HASIL ALIH WAHANA
LIGHT NOVEL KE DALAM ANIME YANG BERJUDUL *CLASSROOM OF
THE ELITE* DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SMA**

SKRIPSI

Oleh :

Ega Prasetya

NIM : 06021181924002

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan

Mengetahui,
Kordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001

Pembimbing



Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.
NIP 195901171983031014



**ANALISIS INTERTEKSTUAL TERHADAP HASIL ALIH WAHANA *LIGHT NOVEL*
KE DALAM *ANIME* YANG BERJUDUL *CLASSROOM OF THE ELITE* DAN
IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA**

SKRIPSI

Oleh

Ega Prasetya

NIM 06021181924002

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

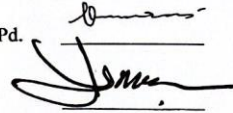
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 04 Januari 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua/Pembimbing : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.
2. Anggota/Penguji : Dr. Didi Suhendi, M.Hum.



Indralaya, 04 Maret 2024

Mengetahui, Koordinator Program Studi



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP. 198010012002122001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ega Prasctya

NIM : 06021181924002

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan bahwa sesungguhnya skripsi dengan judul "Analisis Intertekstual Terhadap Hasil Alih Wahana Light Novel ke dalam Anime yang Berjudul Classroom of The Elite dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA" merupakan hasil karya sendiri. Saya tidak melakukan kecurangan seperti penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah keilmuan yang berlaku. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 17 tahun 2010 mengenai pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi mengatur hal tersebut. Apabila dikemudian hari terdapat pelanggaran di skripsi ini terhadap keaslian karya, saya bersedia untuk bersaksi dan menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian surat ini dibuat dengan sebagaimana mestinya untuk dipergunakan. Tidak terdapat pemaksaan atas pembuatan surat ini dari pihak atau oknum manapun.

Indralaya, Januari 2024

Yang membuat Pernyataan,


Ega Prasctya
NIM 06021181924002

PERSEMBAHAN

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan, tentunya juga karena adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan kemudahan dalam segala urusan.
2. Kedua orang tua, Samsul Bahri dan Juniati, yang tiada henti memberikan kasih sayang dan motivasi. Terima kasih untuk untuk semuanya berkat do'a dan dukungan mental maupun materi, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Saudara laki laki, Arka Wifiza Akmal, yang senantiasa menghibur dan memberikan doa serta dukungan untuk penulis.
4. Kakek dan nenek, Sugiman dan Suwarti, yang senantiasa memberikan doa dan dukungan untuk penulis.
5. Om dan tante, Ahmad Riyanto dan Tiara, yang senantiasa memberikan doa dan dukungan untuk penulis.
6. Dosen pembimbing, Bapak Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd. yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya.
7. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman bermanfaat selama masa perkuliahan.
8. Kakak rantauan, Davit Anggara Putra dan Nadia Ayu Persiani, terima kasih telah memberikan masukan, dukungan, serta semangat untuk penulis.
9. Sahabat seperjuangan, Rama Abintang. terima kasih telah menjadi teman selama awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan. Terima kasih juga atas masukan, dukungan, serta semangat dalam masa perkuliahan.
10. Teman teman seperjuangan PBSI 19 Indralaya.

MOTTO

-Belive in yourself, apa yang kau anggap benar, lakukan!!-

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Analisis Intertekstual Terhadap Hasil Alih Wahana Light Novel ke dalam Anime yang Berjudul Classroom of The Elite dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Di dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Drs. Soni Mirizon, M.A., Ed.D., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, dan Dr. Santi Oktarina, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran pada bidang studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Indralaya Januari 2024

Penulis



Ega Prasetya

NIM 06021181924002

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR TELAH DIUJIKAN DAN LULUSError! Bookmark not defined.

PERNYATAAN.....Error! Bookmark not defined.

PERSEMBAHAN..... iii

PRAKATA v

DAFTAR ISI..... vi

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR GAMBAR..... ix

ABSTRAK xi

BAB I..... 1

PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Tujuan Penelitian..... 4

1.4 Manfaat Penelitian..... 4

BAB IIError! Bookmark not defined.

TINJAUAN PUSTAKAError! Bookmark not defined.

2.1 Apresiasi sastra.....Error! Bookmark not defined.

2.2 Alih wahana.....Error! Bookmark not defined.

2.2.1 Penciutan.....Error! Bookmark not defined.

2.2.2 PenambahanError! Bookmark not defined.

2.2.3 Perubahan BervariasiError! Bookmark not defined.

2.3 IntertekstualError! Bookmark not defined.

2.3.1 HipogramError! Bookmark not defined.

2.3.2 Teknik transformasiError! Bookmark not defined.

2.4 *Light Novel*Error! Bookmark not defined.

2.5 *Anime*.....Error! Bookmark not defined.

2.6	Unsur Intrinsik Karya Sastra	Error! Bookmark not defined.
2.6.1	Tokoh dan Penokohan.....	Error! Bookmark not defined.
2.6.2	Alur	Error! Bookmark not defined.
2.6.3	Peristiwa.....	Error! Bookmark not defined.
2.6.4	Latar	Error! Bookmark not defined.
2.7	Sinematografi	Error! Bookmark not defined.
2.8	Impikasi	Error! Bookmark not defined.
2.9	Penelitian yang relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....		Error! Bookmark not defined.
METODOLOGI PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
3.1	Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2	Sumber Data	Error! Bookmark not defined.
3.3	Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV		Error! Bookmark not defined.
HASIL DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	Hasil.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Hubungan Intertekstual <i>Anime dan light novel Classroom of The Elite</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Bentuk Perubahan (Ekranisasi) pada <i>light novel</i> menjadi <i>anime Classroom of The Elite</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.3	Implikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....		Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN DAN SARAN		Error! Bookmark not defined.
5.1	Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		5
LAMPIRAN.....		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Penciutan pada bagian alur light novel dan anime Classroom of the Elite.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Penciutan pada tokoh dalam light novel dan anime Classroom of The Elite	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Penciutan pada latar dalam light novel dan anime Classroom of The Elite	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Penambahan pada bagian alur light novel dan anime Classroom of the Elite	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Penambahan pada tokoh dalam light novel dan anime Classroom of The Elite	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Penambahan pada bagian latar light novel dan anime Classroom of The Elite	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4. 1 Langit cerah.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2 Langit yang berawan**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3 Kosmetik dan alat sekolah.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 4 Toko peralatan sekolah dan kosmetik**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 5 Ayano sampai di asrama**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 6 Sore menjelang malam**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 7 Ayano bertemu sensei di atap sekolah**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 8 Menuruni lift**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 9 Ayano membuntuti Kushida sampai ke taman dekat danau **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.10 Chabashira Sensei membagikan buku peraturan sekolah **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 11 Ayano membeli kopi saat di kaferia bersama Horikita **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.12 Horikita Manabu Pidato**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 13 Horikita Manabu melihat kelas D berenang**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.14 Sudou menendang kotak sampah**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.15 Ryuen dan temannya akan mengeroyok Sudou**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.16 Sudou mulai ketakutan**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.17 Horikita akan menusuk Ayano**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 18 Horikita menunggu Sudou**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 19 Horikita memberikan cacatannya pada Sudou**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.20 Ponsel Kuhsida tertinggal.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4.21 Ayano mengikuti Kushida.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 22 Tokoh Ryuen**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.23 Sakayanagi dan Katsuragi bertemu ketua Osis **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.24 tokoh Katsuragi dan Sakayanagi melihat poin **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.25 Langit cerah dan berawan **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.26 Latar Ayano sampai di asrama sore menjelang malam..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.27 Latar Siswa berkelahi di depan toko peralatan sekolah **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.28 Latar lapangan atap sekolah **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.29 Latar di lift..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.30 Latar di jalan raya..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.31 Latar di taman dekat danau **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 32 Timelapes keseharian dan proses belajar siswa di kelas D **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 33 Flashback pengumuman sensei dari perspektif Ayano sebelum hari di kolam renang..... **Error! Bookmark not defined.**

**ANALISIS INTERTEKSTUAL TERHADAP HASIL ALIH WAHANA
LIGHT NOVEL KE DALAM ANIME YANG BERJUDUL *CLASSROOM OF
THE ELITE* DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SMA**

Oleh :

Ega Prasetya (06021181924002)
Pembimbing Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M. Pd.
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk hubungan intertekstual *Anime Classroom of The Elite* dan bentuk perubahan pada alur, peristiwa, tokoh dan latar yang terdapat pada *light novel* dan *Anime Classroom of The Elite* serta implikasinya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analisis. Sumber data penelitian ini yaitu *Anime Classroom of The Elite*, diproduksi oleh Lerche dan disutradarai oleh Seiji Kishi dan Hiroyuki Hasimoto dengan durasi 24 menit tiap episode pada season 1. Dan *Light novel Classroom of The Elite* karangan Shogo Kinugasa, ilustrasi Shunsaku Tomose, penerbit Media Factory sebanyak 299 lembar volume 1. Data pada penelitian di ambil dari *anime* episode 1-3 dan *light novel* volume 1 dan. Hasil dari penelitian ini adalah (1) Hubungan intertekstualitas dalam *anime*, meliputi 1 konversi dan 8 ekserp pada tokoh, 9 modifikasi dan 3 konversi pada alur, dan 5 konversi pada latar (suasana, tempat dan waktu). (2) Bentuk perunahan (ekranisasi), meliputi penciutan alur sebanyak 25 peristiwa, 3 tokoh, dan 5 latar. Penambahan

alur sebanyak 10 peristiwa, 3 tokoh, dan 5 latar. Perubahan bervariasi terjadi sebanyak 2 peristiwa.

Kata kunci: *Intertekstual, Ekranisasi, Light Novel, Anime*

**THE INTERTEXTUAL ANALYSIS OF THE RESULT OF
TRANSFERRING THE LIGHT NOVEL INTO AN ANIME ENTITLED
CLASSROOM OF THE ELITE AND ITS IMPLICATIONS FOR
INDONESIAN LANGUAGE LEARNING IN HIGH SCHOOL**

By :

Ega Prasetya (06021181924002)
Advisor Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M. Pd.
Department of Language and Education

ABSTRACT

The aim of this research is to describe the forms of intertextual relationships in the Anime Classroom of The Elite and the forms of changes in the plot, events, characters and settings contained in the light novel and Anime Classroom of The Elite and their implications for Indonesian language learning in high school. This research uses descriptive analysis methods. The data source for this research is the Anime Classroom of The Elite, produced by Lerche and directed by Seiji Kishi and Hiroyuki Hasimoto with a duration of 24 minutes per episode in season 1. And the light novel Classroom of The Elite by Shogo Kinugasa, illustrated by Shunsaku Tomose, publisher Media Factory a total of 299 sheets in volume 1. The data in the study were taken from anime episodes 1-3 and light novel volumes 1 and. The results of this research are (1) Intertextual relationships in anime, including 1 conversion and 8 excerpts in characters, 9 modifications and 3 conversions in plot, and 5 conversions in setting (atmosphere, place and time). (2) The form of change (ecranization), includes reducing the plot by 25 events, 3 characters and 5 settings. Added plot of 10 events, 3 characters and 5 settings. Various changes occurred in 2 events.

Key words: *Intertextual, ecranization, Light Novel, Anime*

Signed,
The coordinator of
Indonesian Language and
Literature Study Program

The Advisor

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan komunikasi dan media yang semakin maju memberikan pengaruh besar bagi kesusastraan di Indonesia. Salah satu tanda bahwa berkembangnya sastra yang diringi dengan kemajuan tersebut adalah munculnya proses alih wahana dalam publikasi sastra di Indonesia, yakni dari bentuk karya sastra menjadi karya seni. Alih wahana merupakan pengalihan suatu jenis kesenian menjadi kesenian lain (Damono, 2018:9)

Setiap karya baru yang muncul pasti banyak mendapat apresiasi dari masyarakat baik itu pujian maupun kritikan. Fenomena alih wahana yang mendapat respon positif dari masyarakat dan telah memiliki banyak penggemar khususnya di Indonesia yaitu perubahan atau pengalihan sebuah karya sastra khas Jepang menjadi animasi. Karya sastra khas Jepang yang termasuk novel ringan dan biasanya menjadi adaptasi banyak animasi disebut *light novel*. *Light novel* merupakan novel yang dikhususkan untuk remaja Jepang. Menurut Anomoto Aki dalam (Prabowo, 2012:1) *light novel* adalah satu bentuk novel yang dapat dibaca dan dimengerti dengan mudah serta ditargetkan untuk pembaca remaja. *Light novel* di Jepang juga dimasukkan ke dalam jenis novel populer. Menurut Lida dalam (Ummah & Widodo, 2022:30) *raito noberu ha, ima no dai ni totte, hijou ni popyuura na bunkei no ichikeitai de aru* “light novel bagi remaja pada masa sekarang adalah salah satu bentuk karya sastra yang sangat populer”.

Animasi khas Jepang sering disebut sebagai *anime*. Animasi merupakan sekumpulan gambar dua atau tiga dimensi yang dirangkai dan disusun berdasarkan alur cerita sehingga menghasilkan gambar yang dapat bergerak. Menurut (Yuliantarini, 2021:90) tayangan animasi atau *anime* termasuk dalam sebuah karya sastra karena terdapat unsur intrinsik seperti tokoh, alur, tema, dan latar. Beberapa *anime* merupakan karya asli dan kebanyakan bersumber dari *manga* atau komik khas Jepang. Para penikmat *anime* sering melupakan bahwa *anime* dengan

beranekaragam genre yang memiliki kualitas cerita menarik adalah hasil adaptasi dari *light novel*.

Berikut beberapa *light novel* populer yang diangkat ke layar animasi atau *anime* antara lain *Sword Art Online* karya Reki Kawahara dengan sutradara Tomohiko Ito tayang pada tahun 2014, *Mushoku Tensei: Isekai Ittara Honki Dasu* Karya Rifujin na Magonote dengan sutradara Manabu Otakamoto, *Tensei Shitara Suraimu Datta Ken* karya Fuse dengan Sutradara Kikuchi Yasuhito, Atsushi Nakamaya dan Yuji Ikuhara, *Overlord* karya Kugane Maruyama dengan sutradara Naoyuki Ito, *Gate: Jietai Kano Chi nite Kaku Tatakaeri* karya Takumi Yanai dengan sutradara Takahiko Kyogoku (2016), *Hai to Gensou no Grimgar* karya Ao Jomonji dengan sutradara Ryosuke Nakamura (2016).

Anime Classroom of The Elite merupakan *anime* yang dirilis pada tanggal 12 Juli 2017 dengan durasi sekitar 20 menit per episode dengan total 12 episode untuk musim 1. *Anime Classroom of The Elite* di adaptasi dari *light novel Classroom of The Elite* dengan jumlah total 4 volume untuk musim 1 yang ditulis oleh Shōgo Kinugasa. Sebelum adaptasi *anime* terjual lebih dari 5,1 juta dari beberapa volume *light novel*-nya. Kemudian setelah adaptasi *anime* untuk season 1 memperoleh rating 7,6 di IMBD dan 9 di My AnimeList sehingga *anime* ini banyak mendapat respon positif dari kalangan masyarakat penikmat *anime*.

Ketika diamati, *anime* garapan Seiji Khisi, Hiroyuki, dan Yoshihito sangat jeli dalam memvisualkan *light novel*-nya, hal-hal yang terdapat dalam *light novel* ditegaskan dengan jelas dalam *anime*. Tetapi, ketika *light novel Classroom of The Elite* dipahami dari segi unsur-unsur intrinsik dan peristiwa-peristiwa didalamnya, kemudian mengamati secara cermat *anime*-nya banyak terjadi perubahan dan penyesuaian sehingga *light novel Classroom of The Elite* dan *Anime Classroom of The Elite* menarik untuk diteliti.

Adanya bentuk perubahan pada hasil alih wahana *light novel* ke dalam *anime Classroom of The Elite* yang termasuk dalam konsep ekranisasi yaitu pengurangan pada bagian cerita. Salah satu perubahan yang telah terjadi dalam *light novel Classroom of The Elite* pada kutipan sebagai berikut.

Kau di sana, tidak bisakah kau melihat Wanita tua itu mengalami masalah?. Apa, sikap seperti itu kepada atasan. Atasan? Jelas sekali bahwa kau dan Wanita tua itu telah hidup lebih lama dariku. Tidak ada keraguan tentang hal itu. Namun, aku juga tidak memiliki masalah denganmu, bahkan jika ada perbedaan dalam usia, bukankah itu sikap yang sangat kasar dan tidak sopan? (Kinugasa, 2015:8)

Kutipan tersebut merupakan peristiwa yang terdapat di *light novel Classroom of The Elite* karya Shōgo Kinugasa yang tidak ditampilkan di dalam *Anime Classroom of The Elite*. Peristiwa ini menceritakan tentang tokoh Koenji yang tidak mau memberikan tempat duduknya kepada seorang nenek saat naik bus. Wanita kantor yang melihat kejadian tersebut meminta Koenji memberikan tempat duduknya namun Koenji menolak sehingga terjadi perdebatan yang disaksikan oleh para penumpang bus. Akhirnya, Wanita kantor itu mengalah dan menyerahkan tempat duduknya kepada nenek tersebut. Peristiwa ini mengalami perubahan ketika di *anime*, di dalam *anime* wanita kantor itu langsung memberikan tempat duduknya tanpa ada debat sedikit pun dengan tokoh Koenji dan juga beberapa dialog yang di perankan oleh Wanita kantor di *light novel* diperankan oleh Kushida di *anime*. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan pada bagian cerita antara *light novel* dan *anime Classroom of The Elite*.

Penelitian ini memiliki implikasi terhadap pembelajaran sastra pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA kelas XII semester genap dengan KD 3.9. Kompetensi Dasar 3.9 pada kurikulum K13 tersebut, peserta didik ditujukan untuk menganalisis isi dan kebahasaan pada novel. Penelitian ini sendiri merupakan suatu bentuk penganalisisan isi novel. Membaginya berdasarkan unsur intrinsik khususnya pada tokoh, karakter tokoh, alur, dan latar. Wujud dari implikasi pada penelitian ini menjadi materi atau bahan ajar untuk analisis. Penelitian ini juga memiliki relevansi dengan penelitian yang berjudul “Analisis Proses Alih Wahana dari Light Novel ke Anime Gate: Jietai Kano Chi nite Kaku Tatakaeri” oleh Fatih Hikam Al Hawarismi pada tahun 2017. Hasil penelitian ini berupa penciptaan pada bagian alur cerita, penambahan pada bagian alur dan latar tempat, perubahan bervariasi pada bagian alur dan sudut pandang. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti, namun yang membedakan

adalah judul objek yang diteliti dan terdapat implikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk hubungan intertekstual *anime* dengan *light novel Classroom of The Elite*?
2. Bagaimana bentuk bentuk perubahan pada unsur intrinsik dalam hasil alih wahana *light novel* menjadi *anime Classroom of The Elite*?
3. Bagaimana implikasi terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan bentuk hubungan intertekstual *anime* dengan *light novel Classroom of The Elite*.
2. Mendeskripsikan bentuk bentuk perubahan (ekranisasi) pada unsur intrinsik dalam hasil alih wahana *light novel* menjadi *anime Classroom of The Elite*.
3. Mendeskripsikan implikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada para pembaca mengenai sastra khususnya alih wahana pada *light novel* ke layar animasi.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat berguna bagi mahasiswa dan peneliti lain yang sedang melakukan penelitian mengenai alih wahana *light novel* dan *anime*. Serta bagi guru penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan masukan dalam pengajaran bahasa dan sastra Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Damono. (2018). *Alih Wahana*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Djunaid, R. (2019). *PENERAPAN SINEMATOGRAFI DALAM KONTEN YOUTUBE PADA CHANNEL ADRIAN WARDHANA SKRIPSI*. UIN Alauddin Makassar.
- Eneste, P. (1991). *Novel dan Film*. Flores: Nusa Indah.
- Fakhrurozi, J., & Adrian, Q. J. (2021). Kajian Dan Praktik Ekranisasi Cerpen Perempuan di Rumah Panggung ke Film Pendek Angkon. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.33603/dj.v8i1.4417>
- Kinugasa, S. (2015). *Yōkoso Jitsuryoku Shijō Shugi no Kyōshitsu e* (S. Tomose (ed.); Vol. 1). <https://animasubindo.blogspot.com/classroom-of-elite-first-year-volume-1.html?m=1>
- Lestari, S., Rakhmawati, A., & Muhammad, R. (2016). Analisis Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Pada Kumpulan Cerpen Pilihan Kompas 2014 Serta Relevansinya sebagai Materi Pembelajaran Sastra Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 4(April), 183–202.
- Misrini, Y., Fakhrudin, M., & ... (2018). Kajian Intertekstual Antara Cerpen Cinta Laki-Laki Biasa Karya Asma Nadia Dan Film Cinta Laki-Laki Biasa Sutradara Guntur Soeharjanto Dan Skenario *Surya ...*, 6(53), 534–543. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1310737&val=609&title=KAJIAN INTERTEKSTUAL ANTARA CERPEN CINTA LAKI-LAKI BIASA KARYA ASMA NADIA DAN FILM CINTA LAKI-LAKI BIASA SUTRADARA GUNTUR SOEHARJANTO DAN SKENARIO PEMBELAJARANNYA DI KELAS XI](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1310737&val=609&title=KAJIAN%20INTERTEKSTUAL%20ANTARA%20CERPEN%20CINTA%20LAKI-LAKI%20BIASA%20KARYA%20ASMA%20NADIA%20DAN%20FILM%20CINTA%20LAKI-LAKI%20BIASA%20SUTRADARA%20GUNTUR%20SOEHARJANTO%20DAN%20SKENARIO%20PEMBELAJARANNYA%20DI%20KELAS%20XI)
- Prabowo, R. (2012a). *Universitas indonesia analisis anime mangateki realism dalam light novel boku wa tomodachi ga sukunai skripsi*.
- Prabowo, R. (2012b). Universitas indonesia analisis anime mangateki realism dalam light novel boku wa tomodachi ga sukunai skripsi. *Jurnal IMAGI*, 13.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2009. *Beberapa Teori Sastra, Metode Kritik, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Praharwati, D., & Romadhon, S. (2017). Ekranisasi Sastra : Apresiasi Penikmat Sastra Alih Wa-. *Mimbar Sejarah, Sastra, Budaya Dan Agama*, XXIII(2), 267–286.
- Prayuda, Y. Y., & Risang, R. M. W. (2022). Rate of Cutting Sebagai Metode untuk Meningkatkan Tempo Adegan pada Dua Puluh Enam Menit Pertama Film Penyalin Cahaya Karya Wregas Bhanuteja. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi*,

& *Media Baru*, 13(2), 103–116. <https://doi.org/10.52290/i.v13i2.75>

- Purbasari, S., Mansoor, A. Z., & Saidi, A. I. (2015). Kajian Proses Adaptasi Narasi Visual “Scott Pilgrim Vs The World” dari Komik Menjadi Film. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 5(1). <https://doi.org/10.5614/jkvw.2013.5.1.7>
- Ramadhan, R. (2020). *Unsur Sinematografi untuk Mendukung Ketegangan dalam Film “ Sasmita Narendra .”* 20(1), 9–15. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.1.9-16>
- Setiawati, R. (2017). *ALIH WAHANA NOVEL SUPERNOVA KARYA DEWI LESTARI MENJADI FILM SUPERNOVA KARYA RIZAL MANTOVANI KAJIAN MODEL PAMUSUK ENESTE*. Universitas Negeri Makassar.
- Sumasari, Y. J. (2014). Analisis Unsur-Unsur Intrinsik Dalam Hikayat Cerita Taifah. *Desember*, 4(2), 2089–3973.
- Syahrul, N. (2018). Sastra Remaja (Teenlit) Sebagai Media Alternatif Dalam Meningkatkan Budaya Literasi. *PARAFRASE : Jurnal Kajian Kebahasaan & Kesastraan*, 17(2), 9–20. <https://doi.org/10.30996/parafrase.v17i2.1367>
- Titania, D. (2022). *ALIH WAHANA NOVEL BUMI MANUSIA KARYA PRAMOEDYA ANANTA TOER KE DALAM FILM BUMI MANUSIA KARYA HANUNG BRAMANTYO DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN SASTRA*. Universitas Sriwijaya.
- Teeuw, A. (2013). *Sastra dan Ilmu Sastra*. Bandung: Pustaka Jaya.
- Toi, Y. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia. *Ayumi : Jurnal Budaya, Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 68–82. <https://doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808>
- Ummah, N. W., & Widodo, H. (2022). *Gothic Romance dalam Light Novel Owari no Seraph : Ichinose Guren 16 Sai no Hametsu Karya Kagami Takaya*. 4, 30–37.
- Wiyatmi. (2003). Melacak Teks Teks Hipogram dalam Novel Larung karya Ayu Utami. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 8(1), 105–132.
- Yuliantarini, dkk. (2021). Hierarki Kebutuhan Tokoh Utama Kousei Arima Pada Anime Shigatsu Wa Kimi No Uso Kajian Psikologi Humanistik Ni. *Janaru Saja: Jurnal ...*, 10(November), 3–4. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/janarusaja/article/download/5230/2771>