

TRANFORMASI NOVEL *WANDERING WITCH: THE JOURNEY OF ELAINA* KE DALAM FILM DIGITAL

Ahmad Fajar Permana, Tri Ratna Herawati
Universitas PGRI Yogyakarta
Email: fadliranhi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan transformasi novel *Wandering Witch: The Journey of Elaina* karya Jougi Shiraishi ke dalam film animasi *Wandering Witch: The Journey of Elaina* yang disutradarai oleh Toshiyuki Kubooka melalui kajian ekranisasi. Fokus penelitian diarahkan pada identifikasi unsur-unsur struktural serta bentuk pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi yang terjadi dalam proses alih wahana dari novel ke film. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data berupa novel *Wandering Witch: The Journey of Elaina* dan film animasi *Wandering Witch: The Journey of Elaina*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan membaca, menyimak, mencatat, dan dokumentasi terhadap data yang berkaitan dengan proses ekranisasi. Teknik analisis data dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengklasifikasikan, membandingkan, dan mendeskripsikan data berdasarkan aspek pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi. Keabsahan data diperoleh melalui peningkatan ketekunan dan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 207 data ekranisasi yang terdiri atas 109 perubahan variasi, 72 penambahan, dan 26 pengurangan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa proses ekranisasi tidak hanya mempertahankan unsur-unsur penting dalam novel, tetapi juga menghadirkan berbagai perubahan yang disesuaikan dengan kebutuhan penceritaan dalam media film. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa proses ekranisasi menyebabkan terjadinya pengurangan, penambahan, dan perubahan variasi sebagai konsekuensi dari perbedaan karakteristik media, tanpa menghilangkan substansi utama cerita yang diadaptasi.

Kata Kunci: Ekranisasi, Film Animasi, Novel, Transformasi, *Wandering Witch: The Journey of Elaina*

ABSTRACT

This study aims to describe the transformation of Jougi Shiraishi's novel Wandering Witch: The Journey of Elaina into the animated film Wandering Witch: The Journey of Elaina directed by Toshiyuki Kubooka through an ecranization approach. The research focuses on identifying structural elements as well as the forms of reduction, addition, and variation changes that occur in the adaptation process from novel to film. This study employed a descriptive qualitative method with data sources consisting of the novel Wandering Witch: The Journey of Elaina and its animated film adaptation. Data were collected through reading, observing, note-taking, and documentation techniques related to the ecranization

process. Data analysis was conducted by identifying, classifying, comparing, and describing the data based on the aspects of reduction, addition, and variation changes. Data validity was ensured through prolonged observation and source triangulation. The findings reveal a total of 207 ecranization data consisting of 109 variation changes, 72 additions, and 26 reductions. The results also indicate that the ecranization process not only preserves the essential elements of the novel but also incorporates various modifications to meet the storytelling demands of the film medium. Therefore, this study demonstrates that ecranization leads to reductions, additions, and variation changes as a consequence of the differing characteristics of literary and audiovis

Keywords: Animated Film, Ecranization, Novel, Transformation, Wandering Witch: The Journey of Elaina

PENDAHULUAN

Sastra merupakan sarana untuk menyampaikan berbagai hal yang dipikirkan, disaksikan, dan dirasakan, kemudian diolah dan dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Perkembangan karya sastra juga mendorong proses adaptasi ke berbagai media lain, seperti film, serial televisi, maupun pementasan drama. Sastra menjadi sebuah karya manusia yang menyampaikan gagasan, pikiran, serta perasaan secara komunikatif melalui bahasa yang indah. Menurut Baldick (2001: 141–142), sastra adalah sebuah karya tulis yang memenuhi kriteria imajinatif, kreatif, atau artistik, serta pada umumnya tidak bersifat faktual maupun praktis. Selain mencerminkan fenomena sosial, karya sastra muncul dan berkembang dari kreativitas manusia sebagai representasi realitas kehidupan yang disusun secara menarik, dengan memanfaatkan bahasa sebagai media untuk mengungkapkan pengalaman serta pengetahuan dalam berbagai bentuk di tengah masyarakat. Banyaknya adaptasi karya sastra ke dalam bentuk film kemudian melahirkan istilah ekranisasi.

Novel adalah salah satu bentuk dari sebuah karya sastra. Novel merupakan cerita fiksi dalam bentuk tulisan atau kata-kata dan mempunyai unsur instrinsik dan ekstrinsik. Novel termasuk karya sastra fiksi yang disampaikan melalui tulisan, tersusun dari kata-kata yang membentuk alur cerita yang menarik. Abrams (dalam Nurgiyantoro, 1995:9) menjelaskan bahwa kata *novel* berasal dari bahasa Italia, *Novella*, yang memiliki arti “benda baru yang kecil” dan digunakan untuk menyebut cerita pendek dalam bentuk prosa. Sebagai karya sastra, novel mencerminkan kehidupan masyarakat di sekitarnya. Dalam novel tidak hanya yang berbentuk buku saja, melainkan ada juga novel yang dapat diakses melalui media digital yang kemudian dinamakan novel digital. Novel digital merupakan karya sastra yang diterbitkan dan dibaca dalam bentuk elektronik, bukan versi cetak. Novel ini dapat diakses

melalui perangkat seperti smartphone, tablet, atau laptop, dan biasanya dibaca melalui aplikasi khusus atau situs web yang menawarkan berbagai genre. Dalam novel terdapat dua unsur yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.

Film merupakan media yang menampilkan alur cerita melalui peran para aktor dan biasanya dibuat untuk tujuan komersial serta hiburan. Film juga dipandang sebagai hasil karya yang memuat berbagai unsur seni dan sebagai media pembelajaran yang bermakna karena mengandung pesan yang bermakna dalam kehidupan. Dengan demikian, film dapat dipahami sebagai bentuk karya seni yang sekaligus menjadi sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan bermakna kepada penonton. Selain itu, film berfungsi sebagai media komunikasi massa yang dirancang untuk menyampaikan pesan kepada penontonnya (Riani et al., 2022:11).

Teori Ekranisasi merupakan proses pelayar putihan, yakni pengalihan atau pengadaptasian sebuah novel ke dalam film atau media audiovisual lainnya. Proses ini tidak hanya berlaku pada karya sastra, tetapi juga pada berbagai bentuk karya lain yang diubah menjadi sajian audiovisual. Secara etimologis, istilah ekranisasi berasal dari kata *écran* dalam bahasa Prancis yang berarti “layar”. Ekranisasi tidak lepas dari keterkenalan awal suatu karya. Sutradara menjadikan hal itu sebagai pijakan awal untuk lahirnya film yang sukses. Pemindahan dari komik ke film akan menyebabkan perubahan.

Hal itu disebabkan proses pembuatan komik dan film sangat berbeda. Proses yang berbeda sedikit banyaknya akan membuahkan hasil yang berbeda juga. Para sastrawan kerap melakukan proses transformasi dalam menghasilkan karya sastra, seperti mengubah puisi menjadi musik, mengadaptasi film menjadi novel, ataupun mentransformasikan novel ke dalam bentuk film. Proses adaptasi ini dikenal dengan istilah ekranisasi, yaitu pengalihan karya sastra, seperti novel ataupun komik, menjadi bentuk film. Selain itu, transformasi karya sastra dari media cetak ke audiovisual menjadi fenomena penting dalam lanskap budaya kontemporer. Di era digital, sastra tidak hanya dipahami sebagai teks tertulis, tetapi juga sebagai entitas yang hidup serta mengalami perubahan bentuk sesuai dengan medium penyampaian (Ghosal, 2023; 382). Perkembangan bahasa dan sastra Indonesia terus berlangsung dinamis mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah memasuki era keempat yang dikenal dengan Revolusi Industri 4.0.

Pada film *Wandering Witch: The Journey Of Elaina* yang sudah ditransformasikan dari novel kedalam sebuah film animasi yang dapat bergerak dengan judul yang sama seperti

novelnya yaitu *Wandering Witch: The Journey Of Elaina*. Film ini diangkat menjadi sebuah series animasi yang berasal dari Jepang. Film yang diadaptasi dari novel ringan karya Jougi Shiraishi ini sangat dinikmati karena memiliki pembangunan dunianya yang unik dan bervariasi, cerita episodik yang seringkali gelap dan penuh moralitas yang membuat penonton berpikir, serta karakter-karakter menarik yang ditemui Elaina di setiap episodenya. Meskipun tidak selalu fokus pada Elaina, anime ini berhasil menyajikan kehidupan orang-orang di sekitarnya sehingga menambah kedalaman cerita. Alasan peneliti memilih novel *Wandering Witch: The Journey Of Elaina* sebagai objek penelitian dikarenakan tema dan alur cerita pada novel *Wandering Witch: The Journey Of Elaina* ini sangat unik.

Banyak pesan tersirat yang terkandung di dalamnya dan untuk memahami pesan tersirat tersebut harus benar-benar mendalami isi ceritanya. Selain itu, karakter utama memiliki sifat yang unik.. serta terdapat pesan dan makna yang sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Novel dan film *The Journey of Elaina* memberikan banyak manfaat bagi siswa SMA, terutama dalam pembentukan karakter dan cara berpikir. Cerita perjalanan Elaina ke berbagai negeri dengan latar dan masalah yang berbeda mampu mengembangkan imajinasi serta kreativitas pembaca dan penonton.

Selain itu, kisah-kisah yang disajikan mengandung nilai moral dan kehidupan, seperti tanggung jawab atas pilihan, kemandirian, dan keberanian menghadapi realitas hidup. Melalui pertemuan Elaina dengan berbagai karakter, siswa juga dilatih untuk memiliki empati dan memahami perasaan orang lain. Tidak semua cerita berakhir bahagia, sehingga siswa belajar bahwa kehidupan tidak selalu berjalan sesuai harapan. Hal ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan lebih dewasa dalam menyikapi permasalahan. Oleh karena itu, *The Journey of Elaina* dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi perkembangan emosional, moral, dan intelektual siswa SMA.

Tujuan penelitian ini berfokus pada unsur struktural dalam proses ekranisasi untuk membandingkan perubahan struktur dari novel ke film. Tujuannya adalah mendeskripsikan proses ekranisasi serta perubahan alur yang terjadi melalui penambahan, pengurangan, maupun variasi lainnya dalam novel *Wandering Witch: The Journey Of Elaina* karya Jougi Shiraishi dan film *Wandering Witch: The Journey Of Elaina* yang disutradarai oleh Toshiyuki Kubooka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk menelaah transformasi struktural dari novel ke film menggunakan pendekatan ekranisasi, dengan mendeskripsikan hasil temuan yang nantinya akan mengamati tentang penyusutan, penambahan, dan perubahan variasi unsur intrinsik pada novel dan film *Wandering Witch: The Journey of Elaina*. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif dipilih untuk mendapatkan data yang kaya makna dengan cara mengamati, mencatat, mengklasifikasikan, dan menganalisis data secara deskriptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menelaah hasil temuan, dengan peneliti sendiri sebagai pelaksana, serta fokus pada transformasi struktural novel menjadi film melalui kajian ekranisasi.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif, dengan tujuan mendeskripsikan masalah secara rinci. Pendekatan kualitatif bertujuan memperoleh data yang mendalam dan penuh makna untuk dianalisis. Pendekatan kualitatif yang dipakai dimulai dari pengumpulan data hingga menghasilkan sebuah kesimpulan. Metode kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif, baik secara lisan maupun tulisan, yang berkembang dan terdapat dalam kehidupan masyarakat.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitis. Metode tersebut dianggap sesuai untuk menjelaskan berbagai permasalahan yang menjadi fokus kajian. Penelitian deskriptif merupakan bentuk penelitian yang bertujuan menggambarkan fenomena-fenomena yang terjadi, baik yang bersifat alami maupun yang merupakan hasil konstruksi manusia. Dalam metode ini, data disajikan secara deskriptif, yaitu data yang diperoleh tidak dinilai benar atau salah, melainkan dipaparkan secara apa adanya dengan sistematis, faktual, dan akurat terkait karakteristik serta keterkaitannya dengan fenomena yang diteliti.

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang ditempuh peneliti dalam melaksanakan penelitian. Proses penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pengumpulan data, dan tahap pengolahan data. Tahap persiapan merupakan langkah awal yang dilakukan dengan menyusun rancangan penelitian. Tahap pengumpulan data adalah proses untuk memperoleh informasi dari sumber data. Sementara itu, tahap pengolahan data merupakan proses analisis yang dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul. Peneliti menggunakan metode ini untuk mencapai tujuan penelitian yaitu menganalisis dan mendeskripsikan struktural transformasi dengan kajian ekranisasi novel ke film *Wandering Witch: The Journey of Elaina* atau *Majo no Tabi-tabi*.

Penelitian ini memanfaatkan data kualitatif, yaitu data yang disajikan dalam bentuk kata-kata maupun gambar, bukan angka. Data kualitatif menggambarkan kualitas suatu objek, seperti keadaan, proses, peristiwa, dan sebagainya yang dinyatakan melalui bahasa verbal. Dalam mengidentifikasi data kualitatif, peneliti memperhatikan tingkat kedalaman serta keragaman isi yang terdapat dalam novel *Wandering Witch: The Journey Of Elaina*. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teks yang terdapat pada novel *Wandering Witch: The Journey of Elaina*. Data tersebut kemudian diklasifikasikan dengan menelusuri kata, frasa, dan klausa yang mengalami perubahan ketika dialihwahanakan menjadi dialog dalam film *Wandering Witch: The Journey of Elaina* karya Toshiyuki Kubooka, mencakup pengurangan, penambahan, dan variasi perubahan. Sumber data dalam penelitian ini adalah novel dan film dari *Wandering Witch: The Journey of Elaina* subjek yang dipakai didalam penelitian ini yaitu sebuah novel dengan judul *Wandering Witch: The Journey of Elaina* karya Jougi Shiraishi yang diterbitkan di Jepang oleh SB Creative dibawah cetakan GA Novel pada tahun 2016, dengan jumlah halaman berkisar antara 200 hingga 300 halaman per volume.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi kegiatan membaca, memahami, mencatat, menyimak film, serta melakukan analisis interpretatif terhadap proses ekranisasi.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada kajian ekranisasi terhadap novel *Wandering witch: the journey of Elaina* dan film *Wandering witch: the journey of Elaina* guna mengungkapkan bentuk-bentuk transformasi yang terjadi dalam proses alih wahana serta mendeskripsikan struktur yang membangun kedua karya tersebut. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan secara sistematis, ditemukan sejumlah bentuk ekranisasi yang meliputi penambahan, pengurangan, dan perubahan variasi sebagai bentuk penyesuaian dari media novel ke media film. Terdapat total 207 ekranisasi yang terdiri dari 109 perubahan variasi, 72 penambahan, dan 26 pengurangan yang terdiri dari:

Episode 1 terdapat 25 perubahan variasi, 21 penambahan, dan 1 pengurangan.

Episode 2 terdapat 16 perubahan variasi, 14 penambahan, dan 4 pengurangan.

Episode 3 terdapat 23 perubahan variasi, 11 penambahan, dan 14 pengurangan.

Episode 4 terdapat 24 perubahan variasi, 15 penambahan, dan 2 pengurangan.

Episode 5 terdapat 16 perubahan variasi, 9 penambahan, dan 5 pengurangan.

Episode 6 terdapat 5 perubahan variasi, 2 penambahan, dan 0 pengurangan.

PEMBAHASAN

Berikut adalah data yang sudah dalam bentuk ekranisasi yaitu pengurangan, penambahan dan perubahan variasi serta penjelasannya:

Tabel 1. Hasil Penelitian

Pengurangan	Penambahan	Perubahan Variasi
❖ Pada komik diperlihatkan latihan Elaina menembak botol dengan sihir tetapi di film digital tidak diperlihatkan latihan menembak botol dengan sihir karena di film digital Elaina diajarkan hal lain bukan hanya sihir saja agar kesan belajarnya lebih nyata sedangkan di novel Elaina hanya belajar sihir saja dan tidak memberikan kesan yang lain.	❖ Pada komik tidak diperlihatkan Elaina bertemu dengan Puan sihir 1, 2, dan 3 tetapi di film digital saat Elaina mencari guru di kota Robetta, Elaina mengunjungi Puan sihir 1, 2, dan 3 dengan tujuan untuk menjadikan Elaina murid mereka. Di novel adegan Elaina ke Robetta hanya berbentuk dialog karena ingin meringkas isi cerita agar tidak terlalu panjang sedangkan di film digital ditunjukkan Elaina pergi ke Robetta agar kesan Elaina dibenci lebih terasa karena Elaina ditolak semua Puan sihir di Robetta.	❖ Pada komik gelar Puan sihir milik Elaina tidak diterjemahkan dan tetap Ashen tetapi di film digital gelar Puan sihir milik Elaina diterjemahkan ke bahasa Indonesia menjadi Abu agar penonton dari Indonesia mudah memahaminya.
❖ Pada komik dijelaskan bahwa gender mempengaruhi genetika sihir terutama pada gender wanita akan lebih peka, lebih hebat, dan lebih pintar dari laki-laki, maka dari itu hampir semua Puan sihir adalah wanita. Di film digital tidak dijelaskan bahwa gender mempengaruhi genetika sihir karena sudah ada kesetaraan gender.	❖ Pada komik Elaina pergi ke Robetta hanya dalam berbentuk dialog tetapi di film digital diperlihatkan Elaina pergi ke Robetta untuk mencari guru.	❖ Pada komik nama Fran dan gelar sihirnya adalah Stardust tetapi di film digital menjadi Flan dan gelar sihirnya adalah Debu bintang karena di Jepang, kebanyakan penduduknya kesulitan untuk mengatakan huruf r.
❖ Pada komik diperlihatkan bahwa Saya telah mengambil bros milik Elaina tetapi di film digital tidak diperlihatkan Saya mengambil bros milik Elaina karena ingin membuat penonton merasakan yang dirasakan Elaina yaitu perasaan aneh dan janggal kenapa bros milik Elaina hilang.	❖ Pada komik tidak diperlihatkan orang tua Elaina memberikan imbalan ke Fran sedangkan di film digital orang tua Elaina memberikan sekantong uang ke Flan. Di film digital orang tua Elaina memberikan imbalan ke Flan untuk memberikan kesan nyata seperti Flan sedang bekerja menjadi guru bagi Elaina sedangkan di novel Fran terlihat tidak mendapatkan apapun saat mengajari Elaina.	❖ Mereka mengatakan huruf r akan berubah menjadi l.
❖ Pada komik tidak diperlihatkan Saya berterimakasih ke Elaina tetapi diperlihatkan perjuangan Saya di ujian penyihir tetapi di film digital Saya berterimakasih ke Elaina tetapi tidak diperlihatkan ujian Saya karena terbatasnya durasi di film digital dan ingin membuat penonton tidak bosan karena latihan Saya dengan	❖ Pada komik tidak diperlihatkan Ibu Elaina memberikan buku harian dan topi cadangan ke Elaina tetapi di film digital ditunjukkan Ibu Elaina memberikan buku harian dan topi cadangan. Di film	❖ Pada komik tempat pelatihan Elaina bersama Fran adalah di gubug tetapi di film digital tempat pelatihannya adalah di rumah pohon dan saat Flan pergi, rumah pohonnya menjadi pohon biasa agar terkesan lebih enak dipandang dan unsur sihirnya menjadi nyata.
		❖ Pada komik orang tua Elaina meminta Elaina untuk menemui Fran tetapi di film digital diubah menjadi Elaina menguping pembicaraan orang tua bahwa ada Puan sihir misterius di tengah hutan agar semakin memberikan kesan bahwa orang tua Elaina tidak terlibat.
		❖ Pada komik Elaina sadar akan sifat buruknya tetapi di film digital Elaina tidak sadar akan sifat buruknya agar

Elaina hampir sama ceritanya dengan ujian yang diikuti Saya.

❖ Pada komik Elaina menyempatkan untuk mengelilingi negeri bunga. Elaina melihat toko yang menjual bunga lalu berbicara dengan nenek penjual bunga. Nenek itu menceritakan asal mula negeri bunga terlahir karena seorang penyihir datang lalu menggunakan sihir dan jadilah ladang bunga. Penyihir itu menggunakan sihirnya tetapi gagal akhirnya berubah menjadi bunga beracun. Pada film digital hanya dirangkum Elaina melalui monolog saat Elaina membaca kembali buku “Petualangan Nike” bahwa bunga beracun diakibatkan dari tanaman aneh yang mampu menyerap energi sihir. Di film digital hanya dirangkum karena keterbatasan durasi dan di novel Elaina hanya mengobrol saja jadi dihilangkan agar tidak membosankan.

❖ Pada komik nenek juga menceritakan kisah Sorol dan Artemisia. Mereka adalah kakak beradik tetapi Sorol mencintai Artemisia, Sorol mengekang Artemisia yang mengakibatkan Artemisia melarikan diri sampai terjebak ke ladang bunga beracun tetapi di film digital tidak dikisahkan lebih lanjut tentang Sorol dan Artemisia. Di film digital tidak diceritakan tentang Sorol dan Artemisia karena keterbatasan durasi dan di novel Elaina hanya mengobrol saja jadi dihilangkan agar tidak membosankan.

❖ Pada komik diperlihatkan nasib tragis yang dialami Nino yaitu Nino membunuh kepala desa lalu bunuh diri sedangkan di film digital nasib Nino tidak diketahui tetapi dalam monolog Elaina menjadi petunjuk nasib Nino yaitu “Aku tidak tahu kabar Nino sejak saat itu. Tidak, justru aku tak ingin tahu”. Monolog itu mengisyaratkan bahwa Elaina

digital ditunjukkan Ibu memberikan topi cadangan dan buku harian karena benda itu sangat mempengaruhi cerita ke depannya sementara di novel tidak ditunjukkan itu, Elaina tiba-tiba mempunyai buku harian dan topi cadangan.

❖ Pada komik tidak dijelaskan tentang topi cadangan Elaina tetapi di film digital dijelaskan bahwa itu adalah topinya Ibu Elaina yang pernah dipakai saat mengembara.

❖ Pada komik tidak diperlihatkan bunga tetapi di film digital saat Elaina pergi mengembara terlihat taman bunga di depan rumah Elaina. Ada 2 bunga yang disorot yaitu bunga polong manis yang melambangkan kesenangan, kebahagiaan, keberangkatan dan selamat tinggal cocok untuk menggambarkan suasana Elaina berpamitan ke orang tua untuk pergi mengembara dan bunga narsis melambangkan awal yang baru dan harapan. Cocok untuk melambangkan harapan dan awal baru kehidupan mengembaranya Elaina serta harapan orang tua Elaina agar Elaina selamat sampai pulang dari pengembaraan.

❖ Pada komik tidak diperlihatkan bahwa Fran dan Elaina tidak suka jamur tetapi di film digital ditunjukkan bahwa Fran dan Elaina tidak suka jamur karena menurut Elaina memakan jamur seperti memakan sepon utuh.

❖ Pada komik tidak diperlihatkan dengan jelas bahwa Fran menghindari Elaina tetapi di film digital terlihat jelas bahwa Fran sengaja tidak mendengarkan permintaan Elaina untuk berlatih sihir. Di film digital Fran sengaja tidak mendengarkan Elaina karena Fran ingin melatih kesabaran Elaina dan agar kesan mengesalkannya lebih berasa daripada di novel

memberikan kesan natural ke Elaina karena Elaina masih remaja dan baru lulus sekolah.

❖ Pada komik Fran mengetahui sifat Elaina hanya dengan sekali lihat tetapi di film digital Fran mengetahui sifat Elaina dari orang tua Elaina itu memberikan kesan lebih nyata dan natural karena tidak mungkin orang mengetahui sifat orang lain hanya dengan sekali lihat.

❖ Pada komik saat Elaina mengunjungi Royal Celestria, Elaina bermimpi saat Elaina meminta izin untuk mengembara kepada orang tuanya tetapi di film digital Elaina meminta izin ke orang tua di dunia nyata agar memberikan kesan ceritanya urut dan tidak acak-acakan.

❖ Pada komik Elaina kecil dan Ibu berbincang di dapur tanpa ayah tetapi di film digital Elaina kecil, Ibu, dan ayah berbincang di depan perapian agar memberikan kesan keluarga yang harmonis.

❖ Pada komik Elaina sedang belajar sihir dengan menebang pohon dan akhirnya dihampiri Fran lalu Fran mengajukan ujian tetapi di film digital saat Elaina sedang memasak, Fran menghampirinya dan menyuruh Elaina untuk memasak makanan yang lain.

❖ Elaina menjadi jengkel dan akhirnya mengerutu agar penonton lebih merasakan apa yang dirasakan Elaina.

❖ Pada komik tempat ujiannya di tengah hutan tetapi di film digital tempat ujiannya berada di pinggir air terjun agar terkesan lebih menarik dan tidak membosankan.

❖ Pada komik Fran memberikan gelar ke Elaina di tengah hutan tetapi di film digital Fran memberikan gelar ke Elaina di dalam rumah pohon agar

mengetahui mungkin nasib Nino berakhir buruk seperti di kisah kebahagiaan. Adegan membunuh dan bunuh diri dihilangkan karena terlalu gelap dan tidak baik untuk ditiru seseorang.

❖ Pada komik dijelaskan waktu spesifik untuk membakar bunga beracun yaitu pada malam hari tetapi di film digital tidak dijelaskan waktu spesifik untuk membakar bunga beracun karena di malam hari orang sedang istirahat sehingga meminimalisir orang yang terkena racun bunga dari asap pembakaran sedangkan di film digital meskipun pada malam hari masih banyak orang yang terkena racun bunga. Hal ini bisa dilihat saat pembakaran bunga lalu berpindah ke suasana kota yang ramai. Saat Elaina pergi dari ladang bunga beracun, banyak orang yang terkena racun bunga datang ke ladang bunga beracun.

❖ Pada komik Elaina berbohong kalau Elaina memetik bunganya sendiri tetapi di film digital Elaina hanya diam saat ditanya bunganya darimana karena di film digital Elaina diajarkan untuk tidak berbohong.

❖ Pada komik Elaina berbincang dengan kepala desa tentang kondisi desa tetapi di film digital tidak ada pembincangan dan kepala desa hanya menatap penuh nafsu tubuh Elaina agar semakin menggambarkan sifat asli kepala desa.

❖ Pada komik diperlihatkan Sorol ingin menyelamatkan buket bunga yang sudah terbakar tetapi di film digital tidak diperlihatkan karena keterbatasan durasi.

❖ Pada komik Jabaliye berubah menjadi manusia setelah kepalanya terpenggal tetapi di film digital Javalier tidak berubah menjadi manusia karena agar tidak terlalu brutal dan tidak

❖ Pada komik saat Fran memberikan ujian ke Elaina, Fran terus menghujani Elaina dengan sihir sampai Elaina menangis tetapi di film digital Flan sempat menodongkan tongkat sihir ke Elaina karena itu adalah simbol kekalahan telak Elaina. Di novel Elaina terlihat lemah padahal Elaina termasuk anak paling pintar dan kuat sedangkan di film digital Elaina ditunjukkan ada perlawanan karena Elaina adalah anak paling pintar dan kuat.

❖ Pada komik Fran hanya menghibur Elaina yang sedang menangis dengan sihir kupu-kupu tetapi di film digital Flan menghibur Elaina dengan sihir bola api, sihir kupu-kupu, dan sihir mahkota dari daun. Di novel Fran menghibur Elaina dengan sihir kupu-kupu karena Fran sangat menyukai kupu-kupu sedangkan di film digital ditunjukkan sihir lain karena Flan pernah melihat sihir itu digunakan untuk menghibur orang lain.

❖ Pada komik tidak ditunjukkan ukiran kupu-kupu di dinding gubug milik Fran tetapi di film digital ditunjukkan ukiran kupu-kupu di rumah pohon milik Flan. Di novel karena Fran dan Elaina tinggal di gubug sederhana makannya tidak ada detail lebih di gubugnya sedangkan di film digital mereka tinggal di rumah pohon mewah.

❖ Pada komik hanya ada Elaina kecil dan Ibu sedangkan di film digital ada ayah yang ikut berbincang. Di novel ayah tidak hadir sedangkan di film digital ayah hadir agar memberikan kesan sebuah keluarga yang harmonis.

❖ Pada komik Fran fokus ke penelitiannya sementara Elaina belajar sihir sendirian tetapi di film digital Flan menyuruh Elaina membantunya

memberikan kesan yang lebih sakral.

❖ Pada komik Fran mengemasi barangnya sebelum pergi tetapi di film digital Flan langsung pergi karena Flan tidak membawa apapun dan barangnya adalah ciptaan dari sihirnya, ini memberikan kesan bahwa Flan adalah Puan sihir.

❖ Pada komik terlihat kamar Elaina bagus tetapi di film digital kamar Elaina terlihat lusuh dan sederhana karena penginapan yang sedang ditempati Elaina sebenarnya untuk rakyat biasa, di negeri penyihir rakyat biasa tidak dipedulikan.

❖ Pada komik Elaina mengajari Saya dengan menembak botol tetapi di film digital diganti dengan apel agar lebih bervariasi dan penonton tidak bosan.

❖ Pada komik Ibu langsung meminta imbalan ke Elaina tetapi di film digital Ibu mengode Elaina agar dikasih imbalan agar terlihat lebih natural dan seolah-olah Ibu tidak menerima suap tetapi menerima pemberian dari Elaina atas bantuan informasi yang diberikannya.

❖ Pada komik Saya berpura-pura tidak mengetahui identitas Elaina bahwa Elaina adalah Puan sihir karena Elaina tidak memakai bros Puan sihir tetapi di film digital Saya langsung mengetahui identitas Elaina bahwa Elaina adalah Puan sihir, Elaina terkejut dan Saya menyangkalnya dengan menunjuk nama Elaina di buku tamu. Momen ini dibuat untuk memberikan petunjuk ke penonton tentang hilangnya bros Puan sihir milik Elaina.

❖ Pada komik Elaina mengunjungi beberapa toko dan penginapan, walaupun Elaina diperlakukan buruk tetapi masih

terlalu menakutkan untuk ditonton.

❖ Pada komik raja menyuruh Milarose untuk menggugurkan bayinya sedangkan di film digital tidak diceritakan lebih lanjut tetapi ada petunjuk tentang nasib bayinya yaitu saat Mirarose mengelus perutnya yang artinya bayinya sudah digugurkan.

❖ Pada komik Fran diundang oleh raja untuk menjadi guru dan penasihat tetapi di film digital Flan hanya diundang menjadi guru saja karena Flan pintar dan kuat makannya Flan dijadikan guru.

❖ Pada komik dijelaskan Fran membolos setahun untuk mengajari Elaina tetapi di film digital tidak dijelaskan bahwa Flan membolos karena keterbatasan durasi di film digital.

❖ Pada komik Elaina diwajibkan melakukan pendaftaran sebelum masuk Kerajaan Royal Celesteria tetapi di film digital tidak ditunjukkan dan Elaina sudah berada di dalam Kerajaan Celestelia karena adegan itu tidak penting dan tidak berpengaruh ke dalam cerita.

❖ Pada komik dijelaskan alasan jemuran dan bangunan dibuat sama tinggi karena untuk agar mengatasi keramaian makannya penyihir harus terbang lebih tinggi tetapi di film digital tidak dijelaskan alasannya

untuk membuat sebuah ramuan. Di novel Fran sangat cuek ke Elaina dan tidak memberikan kesan apapun sedangkan di film digital Flan memberikan banyak sekali tugas ke Elaina agar lebih memberikan kesan mengesalkan.

❖ Pada komik saat Fran memberi ujian ke Elaina, Fran hanya memakai sihir api saja, tidak ada perlawanan dari Elaina tetapi di film digital Flan memakai sihir api, petir, cahaya, angin dan ada perlawanan dari Elaina. Di novel Fran hanya mengeluarkan 1 sihir saja padahal disebutkan bahwa Fran adalah Puan sihir sedangkan di film digital gelar Puan sihir milik Flan terasa nyata karena Flan memakai 4 sihir sekaligus.

❖ Pada komik Fran hanya memberikan pelatihan sihir dan langsung mengangkat Elaina menjadi Puan sihir tanpa ada ujian lagi tetapi di film digital Flan memberikan ujian dan akhirnya Elaina berhasil menang melawan Flan. Di novel Elaina hanya latihan saja dan tiba-tiba dikasih gelar Puan sihir sedangkan di film digital Elaina harus mengikuti ujian untuk mendapatkan gelar Puan sihir agar memberikan kesan bahwa Elaina sudah layak mendapatkan gelar Puan sihir.

❖ Pada komik di negeri penyihir hanya terdapat 1 pintu masuk yang menyentuh tanah tetapi di film digital terdapat 2 pintu masuk yaitu di atas khusus untuk Puan sihir dan di bawah untuk rakyat biasa karena di negeri penyihir terdapat penyimpangan kasta yaitu Puan sihir diistimewakan tetapi rakyat biasa tidak dipedulikan.

❖ Diperlihatkan Saya dengan sengaja menabrak dan mencuri bros milik Elaina karena ingin melihatkan sifat asli Saya yang ingin memanipulasi Elaina agar Elaina terus mengajari sihir.

ada yang mau menerimanya walau jutek. Di film digital Elaina hanya mengunjungi penginapan. Elaina diusir dan diperlakukan buruk dan akhirnya Elaina mengunjungi penginapan untuk rakyat biasa.

❖ Pada komik Saya menunggu Elaina dengan berdiri tetapi di film digital Saya menunggu Elaina dengan sujud karena di kampung halaman Saya, saat seseorang meminta bantuan adalah dengan sujud, dan agar terlihat lebih sopan.

❖ Pada komik tempat latihan Saya di tengah kota tetapi di film digital tempat latihannya di hutan pinggir kota karena kalau di kota takut mengganggu orang, kalau di hutan bisa berbuat sesukanya tanpa takut mengganggu orang.

❖ Pada komik setelah Elaina melatih Saya, Elaina mencari brosnya tetapi di film digital Elaina dan Saya kembali ke penginapan karena sudah sore menuju malam.

❖ Pada komik Elaina meminta Saya mengembalikan brosnya dengan duduk tetapi di film digital dengan tiduran karena mereka sudah tiduran dan hubungan mereka sudah dekat jadi lebih berasa obrolan mendalamnya.

❖ Pada komik Elaina menunggu Saya di penginapan tetapi di film digital Elaina menunggu Saya di kafe tengah kota agar lebih bervariasi dan membuat penonton tidak bosan.

❖ Artemisia terlihat sudah tidak waras dan sudah menyatu dengan bunga tetapi di film digital Artemisia masih terlihat sehat agar penonton terkejut dan tidak menyangka akan ceritanya.

❖ Pada komik di cerita “Kisah kebahagiaan” istri meninggal lebih cepat karena

❖ Diperlihatkan ibu yang melihat dari jendela saat Elaina dan Saya tabrakan untuk memberikan petunjuk bahwa Ibu mengetahui kejadian yang sebenarnya dan bukan karakter yang tiba-tiba muncul.	depresi tetapi di film digital saat suami menunjukkan sihir kebahagiaan, lalu dilihatkan pisau. Biasanya dipakai saat karakter ingin bunuh diri dan menggambarkan lebih nyata perasaan istri.
❖ Saya tidak suka jamur, Elaina yang melihat itu langsung memberikan semua jamurnya ke Saya dengan alasan bahwa Puan sihir tidak boleh memilih makanan. Momen itu seperti balas dendam karena Elaina saat berguru dengan Flan, Flan juga pernah melakukan itu kepadanya.	❖ Pada komik latar waktu saat Elaina di ladang bunga beracun adalah malam hari tetapi di film digital waktunya pada siang hari agar memberikan kesan yang indah dan tidak berbahaya.
❖ Karena sudah malam dan gelap, Elaina dan Saya pergi mencari brosnya dengan membawa lentera sebagai pencahayaannya.	❖ Pada komik Scarf tidak mengembalikan buket bunga itu ke Elaina tetapi di film digital Scarf meminta Sorol untuk mengembalikan buket bunga ke Elaina, pada akhirnya buket bunga dikembalikan ke Elaina meskipun diminta Scarf lagi untuk dibakar dan Elaina memberikan buket bunganya. Scarf mengikuti standar operasional prosedur dengan mengembalikan buket bunga tetapi memintanya lagi, ini terlihat bertele-tele.
❖ Pada komik penjaga negeri bunga tidak memakai masker tetapi di film digital penjaganya memakai masker karena ingin menunjukkan bahwa sedang ada wabah bunga beracun yang sangat berbahaya.	❖ Pada komik Emil menunjukkan desanya saat berbicara dengan Elaina tetapi di film digital Emil mengantarkan Elaina ke desa setelah berbicara memberikan kesan kesopanan.
❖ Elaina tidak berusaha menyelamatkan Sorol dan Artemisia karena ingat janji kepada orang tuanya jika Elaina dalam bahaya maka larilah. Tindakan ini juga sangat logis dilakukan karena sekuat apapun Elaina, Elaina tetaplah manusia biasa yang banyak kelemahannya.	❖ Pada komik Elaina menolak ajakan makan karena Elaina masih mempunyai roti tetapi di film digital Elaina menolaknya karena sudah sarapan memberikan kesan lebih sopan dan menghargai ajakan orang.
❖ Elaina jujur bahwa dia tidak suka jamur karena seperti memakan 1 pohon utuh karena Elaina sudah berjanji ke Flan untuk jujur terhadap perasaannya.	❖ Pada komik kepala desa membeli Nino untuk dijual kembali tetapi di film digital kepala desa membeli Nino untuk dipakai pribadi agar lebih menggambarkan sifat kepala desa.
❖ Pada komik Elaina tidak menyinggung tentang Emil saat berbicara dengan kepala desa tetapi di film digital Elaina menyinggung tentang nasib Emil jika kepala desa menikahi Nino.	❖ Pada komik posisi Nino saat meminta maaf masih terjatuh tetapi di film digital
❖ Pada komik Elaina langsung memperbaiki cangkir	

yang pecah tetapi di film digital Elaina sempat menodongkan tongkat sihirnya ke kepala desa, Elaina berhasil menahan emosinya akhirnya memperbaiki cangkir yang pecah. ❖ Diperlihatkan perubahan sifat Elaina yang awalnya tidak bisa menahan sikapnya akhirnya bisa menahan sikapnya dan untuk mewakili emosi penonton pada kepala desa. ❖ Pada komik jebakan untuk Jabaliye dibiarkan terbuka tetapi di film digital jebakannya ditutup Mirarose dengan sihir untuk memberi kesan lebih nyata karena dicerita Javalier masih punya kesadaran sebagai manusia jadi jika melihat jebakan pasti menghindar. ❖ Kisah percintaan tuan putri kerajaan dengan koki istana adalah kisah nyata dari Mirarose. ❖ Awalnya dikira salju setelah didekati ternyata abu yang disebabkan amukan Javalier yang membakar kota. ❖ Elaina terpaksa membakar pintu istana karena pintu tidak bisa dan Elaina merasakan bahaya jika tetap di luar setelah melihat kota porak poranda. ❖ Mirarose sedang berhalusinasi berbicara dengan kekasihnya. Petunjuknya ada dalam monolog “Tapi, ini tak seenak roti buatanmu” Karena kekasih Mirarose adalah koki istana. ❖ Pada awalnya Elaina ingin berpamitan dengan Mirarose tetapi Elaina melihat Mirarose sudah tidak waras, Elaina mengurungkan niatnya karena Elaina menghindari timbulnya masalah. ❖ Pada komik Elaina langsung melihat Jabaliye tetapi	posisi Nino sudah berdiri di samping kepala desa karena lebih menunjukkan kesopanan. ❖ Pada komik Emil marah ke Elaina di ruang tamu tetapi di film digital Emil marah ke Elaina di luar rumah untuk memberikan variasi agar penonton tidak bosan. ❖ Pada komik Nino menangis berlutut dan Emil memegang tangan Nino tetapi di film digital Nino menangis berdiri dan Emil memeluk Elaina untuk menunjukkan bahwa Emil mencitai Nino. ❖ Pada komik Nino tidak ikut mengantar Elaina pergi tetapi di film digital Nino dan Emil mengantar Elaina pergi untuk menggambarkan bahwa mereka seperti baik-baik saja dan tidak ada yang aneh pada Nino. ❖ Pada komik nama Milarose tetapi di film digital menjadi Mirarose karena secara etimologi arti Mirarose adalah keindahan mawar yang penuh kejutan tragis. Artinya lebih menggambarkan karakter Mirarose yang tragis. ❖ Pada komik nama naga adalah Jabaliye tetapi di film namanya Javalier karena nama Javalier lebih umum dan lebih modern dipakai dibanding Jabaliye yang terkesan lebih kuno. ❖ Pada komik Elaina berinisiasi untuk membantu Milarose karena sudah diberi makan tetapi di film digital Elaina tidak peduli sampai diminta Mirarose untuk membantunya padahal sudah dikasih makan karena sifat Elaina yang cuek jika itu tidak berhubungan dengannya. ❖ Pada komik Milarose menyuruh orang lain untuk menulis surat tetapi di film digital Mirarose menulis
--	--

di film digital Elaina harus menggunakan sihir untuk melihat Javalier memberi kesan lebih nyata karena Javalier jauh di tengah kota jadi tidak bisa dilihat secara langsung.

❖ Pada komik Elaina tidak menulis buku harian tetapi di film digital Elaina menulis buku harian karena Elaina terinspirasi dan ingin seperti Nike yang menceritakan pengembaraannya.

❖ Awalnya dikira salju setelah didekati ternyata abu yang disebabkan amukan Javalier yang membakar kota.

❖ Pada komik Elaina tidak kembali ke istana tetapi di film digital Elaina sempat kembali ke istana agar memberikan kesan bahwa Elaina awalnya cuek akhirnya Elaina khawatir ke Mirarose lalu balik ke tempat pertarungannya.

❖ Pada komik Jabaliye berjalan lalu terkena jebakan tetapi di film digital Javalier mengejar Mirarose, Mirarose menggiring Javalier ke jebakan lalu Javalier kena jebakannya agar memberikan kesan pertarungan dan strategi yang lebih nyata.

❖ Pada komik Jabaliye tidak sempat melakukan perlawanan karena Milarose langsung memenggal kepalanya tetapi di film digital Javalier melakukan perlawanan, Mirarose melakukan serangan beruntun baru memenggal kepala Javalier untuk memberikan kesan pertarungan yang sengit karena keduanya sangat kuat dan memiliki dendam yang sangat tinggi.

❖ Pada komik murid Royal Witchcraft School langsung menelepon gurunya tetapi di film digital terjadi kejar-kejaran antara Elaina dengan murid Sekolah Sihir Kerajaan sampai sore karena lebih

suratnya sendiri karena keadaan sedang kacau dengan amukan Javalier di kota.

❖ Pada komik Elaina dan Milarose berbincang di kamar tetapi di film digital mereka berbincang di meja makan karena lebih umum dan etis jika berbincang di meja makan dengan orang yang belum dikenal daripada di kamar.

❖ Pada komik Elaina terbangun karena mendengar keributan di dapur yang disebabkan Milarose sedang memasak tetapi di film digital Elaina terbangun karena mencium bau enak dari masakan Mirarose untuk menggambarkan Mirarose yang jago masak karena diajarkan oleh kekasihnya yang seorang koki istana.

❖ Pada komik Milarose membantu Elaina untuk membuat jebakan tetapi di film digital Elaina sendirian membuat jebakan karena Mirarose mempersiapkan dirinya untuk melawan Javalier.

❖ Pada komik Elaina meminta Milarose untuk menyiapkan makanan setelah melawan Jabaliye tetapi di film digital Elaina mengajukan diri untuk menyiapkan makanan karena Elaina khawatir dan kasian terhadap Mirarose.

❖ Pada komik raja menyiksa kekasih Milarose dengan tangan sendiri sampai meninggal lalu memamerkan jasadnya di alun-alun kota tetapi di film digital raja menghukum mati kekasih Milarose dengan cara dibakar hidup-hidup di alun-alun di depan Mirarose agar menggambarkan sosok raja sesungguhnya agar namanya bersih dan tidak kotor.

❖ Pada komik Milarose menceritakan kisahnya di alun-alun setelah mengalahkan Jabaliye tetapi di film digital

menghibur dan penonton tidak bosan.	Mirarose menceritakannya di istana sambil membakar foto raja karena rasa bencinya belum teredam.
❖ Pada komik hanya 2 murid yang diutus untuk menangkap Elaina tetapi di film digital 1 kelas yang diutus untuk menangkap Elaina karena akan terjadi kejar-kejaran dan membuktikan kekuatan Elaina mampu mengalahkan 1 kelas.	❖ Pada komik nama tempatnya adalah Kerajaan Royal Celesteria dan Royal Witchcraft School tetapi di film digital Kerajaan Celestelia dan Sekolah sihir kerajaan karena modernisasi dan penonton mudah untuk memahami.
❖ Pada komik Elaina menjadi guru hanya di halaman dan sampai pagi tetapi di film digital Elaina menjadi guru di halaman dan ruang kelas sampai sore hari untuk menggambarkan sekolah yang sesungguhnya.	❖ Pada komik satpam memberitau Fran bahwa Ashen witch sudah tiba tetapi di film digital satpam melaporkan Elaina sebagai mata-mata karena Elaina mencurigakan.
❖ Ilustrasi pada buku “Petualangan Nike” mirip dengan Flan kecil bersama Nike.	❖ Pada komik pintu sekolah sudah terbuka tetapi di film digital pintu sekolah disegel menggunakan sihir karena memberikan kesan bahwa itu sekolah sihir.
❖ Flan kecil memakai 2 pita setelah dewasa memakai 3 pita menggambarkan perkembangan Flan.	❖ Pada komik sihir digunakan untuk bekerja sedangkan di film digital sihir digunakan untuk pertunjukkan karena sihir bukan untuk bekerja saja tetapi bisa untuk menghibur juga.
❖ Flan langsung mengetahui bahwa mata-mata yang dimaksud adalah Elaina karena satpam menyebutkan ciri spesifik yang berhubungan dengan Elaina.	❖ Pada komik murid mengungkapkan alasan menangkap Elaina untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru tetapi di film digital murid tidak ingin mengungkapkan alasan menangkap Elaina karena tugas rahasia dari guru.
❖ Flan menceritakan kedekatannya dengan Ibu Elaina karena Flan pernah menjadi murid Ibu Elaina.	❖ Pada komik Fran menceramahi Elaina tentang sihir dan pengembaraan tetapi di film digital Flan dan Elaina membaca buku “Petualangan Nike” dan menceritakan asal usul buku “Petualangan Flan”.
❖ Di film ada karakter Eihemia karena sudah beda cerita dengan novel.	❖ Pada novel Fran membawa Elaina ke pinggir gunung tetapi di film digital Flan membawa Elaina ke gedung tertinggi karena di Kerajaan
❖ Di film ada karakter Raja Negeri Kejujuran karena sudah beda cerita dengan novel.	
❖ Yang dimaksud Elaina adalah Mirarose yang mengorbankan ingatannya demi mengutuk ayahnya menjadi naga.	

	Celestelia bukan pegunungan
❖	Pada komik Saya memberikan kalung ke Elaina setelah melawan monster rumah tetapi di film digital Saya memberikan kalung ke Elaina setelah keluar dari negeri Kejujuran karena perbedaan cerita.
❖	Pada komik Elaina memasang kalung ke leher Saya tetapi di film digital kalung Saya sudah terpasang di lehernya karena dari awal sudah dipakai oleh Saya.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa novel *Wandering Witch: The Journey of Elaina* karya Jougi Shiraishi memiliki struktur intrinsik yang lengkap dan saling mendukung dalam membangun keseluruhan cerita. Tema perjalanan hidup, petualangan, pendidikan, dan proses pendewasaan menjadi fondasi utama yang menggerakkan alur cerita serta perkembangan karakter Elaina sebagai tokoh sentral. Penyajian cerita yang bersifat episodik memungkinkan pembaca mengikuti berbagai pengalaman yang dialami Elaina di setiap wilayah yang dikunjunginya. Penggunaan sudut pandang orang pertama juga memberikan kedekatan emosional antara pembaca dan tokoh utama sehingga proses refleksi, pembelajaran, dan pertumbuhan karakter dapat tersampaikan secara lebih mendalam. Temuan ini menunjukkan bahwa kekuatan novel tidak hanya terletak pada alur petualangannya, tetapi juga pada penyampaian nilai-nilai kehidupan yang membentuk karakter tokoh.

Proses transformasi novel ke dalam film animasi memperlihatkan bahwa ekranisasi merupakan bentuk adaptasi yang tidak sekadar memindahkan cerita dari media tulis ke media audiovisual, tetapi juga melibatkan berbagai penyesuaian untuk memenuhi kebutuhan naratif dan estetika film. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan 207 data ekranisasi yang terdiri atas 109 perubahan variasi, 72 penambahan, dan 26 pengurangan. Dominasi perubahan variasi menunjukkan bahwa sutradara dan tim produksi lebih banyak melakukan modifikasi terhadap unsur tokoh, alur, latar, dialog, maupun peristiwa agar cerita dapat disampaikan secara efektif melalui visual dan audio. Temuan ini sejalan dengan konsep ekranisasi yang menyatakan bahwa proses alih wahana umumnya menghasilkan perubahan karena adanya perbedaan karakteristik antara karya sastra dan film. Penambahan unsur tertentu dalam film berfungsi

memperjelas alur, memperkuat konflik, serta meningkatkan daya tarik visual bagi penonton, sedangkan pengurangan dilakukan untuk menyesuaikan keterbatasan durasi sehingga cerita tetap dapat disampaikan secara ringkas tanpa menghilangkan inti narasi. Meskipun terjadi berbagai bentuk perubahan, film animasi *Wandering Witch: The Journey of Elaina* tetap mempertahankan substansi cerita dan pesan utama yang terdapat dalam novel, terutama terkait perjalanan, pengalaman hidup, dan proses pendewasaan tokoh utama.

Selain menunjukkan dinamika proses ekranisasi, hasil penelitian ini juga mengungkap potensi novel dan film *Wandering Witch: The Journey of Elaina* sebagai media pembelajaran sastra di sekolah. Keduanya mengandung berbagai nilai karakter yang relevan dengan tujuan pendidikan, seperti kemandirian, tanggung jawab, kerja keras, keberanian dalam mengambil keputusan, empati, dan kemampuan berpikir kritis. Nilai-nilai tersebut tercermin melalui pengalaman tokoh Elaina dalam menghadapi berbagai permasalahan sosial dan kehidupan selama perjalanannya. Dari perspektif pembelajaran, novel dan film ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar untuk mengembangkan kemampuan apresiasi sastra sekaligus memperkenalkan kajian ekranisasi kepada peserta didik. Melalui perbandingan antara novel dan film, siswa tidak hanya memahami unsur intrinsik karya sastra, tetapi juga dapat menganalisis proses transformasi cerita antar media secara kritis. Dengan demikian, pemanfaatan novel dan film *Wandering Witch: The Journey of Elaina* dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan kemampuan literasi, apresiasi sastra, serta pembentukan karakter peserta didik secara lebih kontekstual dan menarik.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa novel *Wandering Witch: The Journey of Elaina* karya Jougi Shiraishi memiliki struktur cerita yang lengkap dengan tema perjalanan, petualangan, pendidikan, dan pendewasaan tokoh utama. Hasil kajian ekranisasi menemukan 207 data perubahan yang terdiri atas 109 variasi, 72 penambahan, dan 26 pengurangan, dengan perubahan variasi sebagai bentuk yang paling dominan akibat penyesuaian terhadap media audiovisual. Meskipun mengalami berbagai perubahan, film animasi *Wandering Witch: The Journey of Elaina* tetap mempertahankan substansi cerita dan pesan utama novel. Selain itu, novel dan film ini memiliki potensi sebagai media pembelajaran sastra di SMA karena mengandung nilai-nilai karakter positif serta dapat digunakan untuk mempelajari unsur intrinsik karya sastra dan kajian ekranisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aniskurli S., Mulyati S., Anwar S., (2020), Ekranisasi Novel Dua Garis Biru Karya Lucia Priandarini ke Bentuk Film Dua Garis Biru Karya Gina S. Noer dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Sastra di SMA, *Jurnal Wahana Pendidikan*, 7(2), 139-150.
- Ardiansyah N., Chanafiyah Y., Canrhas A., (2020), Alih Wahana Novel Hujan Bulan Juni Karya Sapardi Djoko Damono ke Film HBJ Karya Reni Nurcahyo Hestu Saputra, *Kajian Ekranisasi, Jurnal Ilmiah Korpus*, 4(3), 333-338.
- Armianti, Y. (2018). Ekranisasi Novel Assalamualaikum Beijing Ke Dalam Film Assalamualaikum Beijing. *Master Bahasa*, 6(3): 301-310.
- Carmila, S. D., Mursalim., & Rohkmansyah, A. (2018). Transformasi Novel Sabtu Bersama Bapak Karya Aditya Mulya Menjadi Film Sabtu Bersama Bapak Karya Monty Tiwa: Kajian Ekranisasi. *Jurnal Ilmu Budaya*, 2(4): 381-388.
- Davia A., Qura U., (2024), Ekranisasi Unsur Intrinsik Novel Argantara Karya Falistiyana ke Bentuk Film Argantara Karya Sutradara Guntur Soeharjanto, *Journal of Education Research*, 5(3), 2917-2928.
- Karma R., Saadillah A., (2021), Ekranisasi dan Relevansinya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah, *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 7(2), 696-704
- Kurli, S. A., Mulyati, S., & Anwar, S. (2020). Ekranisasi Novel Dua Garis Biru Karya Lucia Priandarini ke Bentuk Film Dua Garis Biru Karya Gina S. Noer dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Sastra di SMA. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 7(2), 139-150.
- Malik, M., Firmansyah, A., Deliani, A. O., & Wandasari, W. W. (2025). Transformasi Novel Gadis Kretek ke dalam Film Gadis Kretek: Pendekatan Teori Naratif Seymour Chatman. *Bahasa: Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 438- 452.
- Martin, M. (2017). Ekranisasi Novel Surga Yang Tak Dirindukan Karya Asma Nadia Ke Film Surga Yang Tak Dirindukan Karya Sutradara Kuntz Agus. *Jurnal KATA*, 1(1): 94-100.
- Oktafiyani, A., Suseno, & Nuryanti, A. (2017). Transformasi Makna Simbolik Mihrab pada Novel ke Film dalam Mihrab Cinta Karya Habiburrahman El Shirazy: Kajian Ekranisasi. *Jurnal Sastra Indonesia*, 6(3): 39-45.
- Oktaviano, A., & Immerry, T. (2025). Ekranisasi Buku Dake ga Inai Machi: Fakta cerita dari manga ke film (Doctoral dissertation, Universitas Bung Hatta).
- Praharwati, D. W., & Romadhon, S. (2017). Ekranisasi Sastra: Apresiasi Penikmat Sastra Alih Wahana. *Buletin Al-Turas*, XXIII (2): 267-285.
- Wijaya, M. A., Zulfikar, M. F., Salsabilla, F. A., Anggraini, E. F., & Syamsiah, S. I. S. (2024). Transformasi Unsur Instrinsik Novel Hati Suhita Karya Khilma Anis ke Film Hati Suhita (Kajian Ekranisasi). *Lingua Skolastika*, 3(2), 189-206.