

ABSTRAK

Penelitian ini membahas proses alih wahana dari anime *BanG Dream!* ke game *BanG Dream! Girls Band Party!* dengan fokus pada perubahan naratif dan penyampaian cerita. *BanG Dream!* merupakan proyek multimedia asal Jepang yang berkembang dari manga menjadi anime, dan kemudian diadaptasi ke dalam bentuk game ritme bergenre *visual novel*. Alih wahana ini menimbulkan pergeseran dalam penyampaian narasi akibat perbedaan karakteristik media. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses alih wahana fokus pada perubahan naratif dan penyampaian cerita. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan studi pustaka. Data yang dianalisis berupa adegan-adegan dari anime dan game yang mengalami perubahan signifikan. Analisis dilakukan menggunakan teori alih wahana menurut Damono dan teori strukturalisme berdasarkan unsur naratif Stanton. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses alih wahana terjadi perubahan dalam bentuk penambahan, pengurangan, dan variasi cerita, terutama dalam aspek alur, karakter, dan latar. Perubahan tersebut disesuaikan dengan batasan teknis dan kebutuhan *gameplay* pada medium game. Penelitian ini memperkuat pandangan bahwa alih wahana bukan hanya sekadar pemindahan cerita, melainkan juga merupakan proses kreatif yang melibatkan penghilangan, penambahan, dan perubahan elemen naratif agar sesuai dengan logika medium yang baru. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian sastra, khususnya dalam bidang studi alih wahana dan adaptasi media lintas platform.

Kata kunci: alih wahana, BanG Dream!, anime, game, strukturalisme.

ABSTRACT

This study explores the transmedia adaptation process of *BanG Dream!* from an anime to the rhythm game *BanG Dream! Girls Band Party!*, with a focus on narrative changes and storytelling techniques. *BanG Dream!* is a Japanese multimedia project that began as a manga and was later developed into an anime and a visual novel-style rhythm game. This transition between media formats results in narrative shifts due to the differing characteristics of each medium. This study aims to analyze the process of adaptation, focusing on narrative change and storytelling. The research adopts a descriptive qualitative approach, utilizing observation, documentation, and literature review as data collection techniques. The primary data consists of scenes from the anime and the game that underwent significant transformations. Analysis is conducted using Sapardi Djoko Damono's theory of adaptation and Robert Stanton's narrative structural theory. The findings reveal that the adaptation process involves additions, reductions, and variations in the story, especially in terms of plot, character, and setting. These changes are made to suit the technical constraints and gameplay requirements of the game medium. This study reinforces the view that adaptation is not just a transfer of stories, but also a creative process that involves the removal, addition, and alteration of narrative elements to fit the logic of the new medium. This research contributes to the field of literary studies, particularly in adaptation and transmedia narrative analysis.

Keywords: adaptation, BanG Dream!, anime, game, structuralism.

要旨

本研究は、アニメ『BanG Dream! (バンドリ!)』からリズムゲーム『BanG Dream! Girls Band Party!』へのメディア変換（アダプテーション）過程における物語構造と表現手法の変化を考察するものである。『BanG Dream!』は、日本発のメディアミックスプロジェクトであり、漫画から始まり、アニメ、ライブコンサート、CD、映像、そしてビジュアルノベル風のリズムゲームへと展開された。本研究では、異なるメディア特性による物語構造の変化に注目し、サバルディ・ジョコ・ダモノのアダプテーション理論とロバート・スタントンの物語構造理論を用いて分析を行った。本研究の目的は、物語と語りの変化に注目しながら、アダプテーションの過程を分析することである。手法としては質的記述分析を採用し、観察、文書化、文献調査を通じてデータを収集した。分析対象は、アニメとゲームにおける顕著な変化を含むシーンである。分析の結果、プロット、キャラクター、背景などにおいて「追加」「削除」「バリエーション」といった物語の変化が確認された。これらの変化は、ゲームの技術的制約やプレイ体験に適応するために行われたものである。アダプテーションは単なる物語の移行ではなく、新しい媒体の論理に合うように物語要素を削除・追加・変更する創造的なプロセスであることを本研究は示している。本研究は、文学研究、とりわけメディア間アダプテーションおよびトランスメディア物語分析の分野に貢献することを目的としている。

キーワード：アダプテーション、BanG Dream!、アニメ、ゲーム、構造主義