

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

*BanG Dream!* merupakan perjalanan kisah tentang seorang gadis SMA bernama Kasumi dalam menggapai impiannya yaitu menjadi sosok yang berkilauan dan mendebarkan bersama *band* nya *Poppin'Party*. Sebelum memasuki pembahasan proses alih wahana, cerita *BanG Dream!* dianalisis menggunakan teori strukturalisme Robert Stanton dan didapatkan rincian fakta dan sarana cerita. Berdasarkan hasil dari pembahasan pada bab sebelumnya ditemukan terdapat 178 perubahan dalam proses alih wahana *anime BanG Dream!* ke *game BanG Dream! Girls Band Party!*. Perubahan ini terdiri dari pengurangan, penambahan dan perubahan variasi.

Pengurangan terdiri dari pengurangan adegan dan pengurangan karakter. Ditemukan terdapat 91 adegan mengalami pengurangan dan 4 karakter mengalami pengurangan. Penambahan terdiri dari penambahan adegan dan penambahan dialog. Penambahan adegan berjumlah 8 adegan dan penambahan dialog berjumlah 65 dialog. Perubahan variasi terdiri dari perubahan titik awal cerita, perubahan variasi adegan konser dan perubahan variasi karakter. Jumlah adegan konser yang mengalami perubahan variasi berjumlah 7 adegan dan karakter yang mengalami perubahan variasi terdapat 2 karakter.

Secara keseluruhan, perubahan yang ditemukan dari proses alih wahana *anime BanG Dream!* ke *game BanG Dream! Girls Band Party!* tidak mempengaruhi

jalan cerita utama. Hal ini dikarenakan perubahan yang terjadi adalah perubahan kecil yang tidak mengubah cerita utama *BanG Dream!* itu sendiri. Selain itu, karena pemain tidak bisa berinteraksi secara langsung dengan cerita, perubahan besar cerita tidak diperlukan. Perubahan cerita hanya diperlukan untuk menyesuaikan cerita agar dapat disampaikan dengan jelas pada wahana baru.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti berpendapat bahwa penyampaian cerita *BanG Dream!* melalui media *anime* sebenarnya sudah cukup memadai dan berhasil menggambarkan alur serta karakter dengan baik. Meskipun demikian, pengadaptasian cerita tersebut ke dalam bentuk *game* bukanlah sebuah upaya yang sia-sia atau tidak perlu. Hal ini justru memiliki nilai tambah tersendiri, mengingat *BanG Dream! Girls Band Party!* merupakan game bergenre ritme, di mana fokus utama permainan terletak pada mode *gameplay* ritme yang melibatkan interaksi pemain dengan musik. Dengan mengadaptasi cerita *anime* ke dalam *game*, tidak hanya memperluas media penyampaian narasi, tetapi juga berkontribusi pada penambahan variasi lagu yang dapat dimainkan oleh pemain, sehingga memperkaya pengalaman bermain secara keseluruhan.

## 5.2 Saran

Seiring berkembangnya karya sastra, akan semakin banyak fenomena perubahan wahana suatu cerita. Untuk peneliti berikutnya dapat meneliti alih wahana dengan menggunakan karya sastra yang mengalami perubahan wahana lainnya. Dalam proses analisis alih wahana peneliti selanjutnya dapat menggabungkan dengan teori lain agar dapat menghasilkan analisis yang lebih rinci. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan media *game* yang

memerlukan interaksi lebih dengan pemain untuk meneliti pengaruh interaksi pemain dalam perkembangan cerita.

