

**ANALISIS EKCRANISASI *WEBTOON* “TERLALU TAMPAN” KE
DALAM FILM LAYAR LEBAR “TERLALU TAMPAN” BERDASARKAN
UNSUR NARATIF DAN VISUAL**

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana S-1 (Strata-satu)
Program Studi Film dan Televisi



Disusun oleh:

MEISYA

NIM: 1610146132

**PROGRAM STUDI S-1 FILM & TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi ~~Penciptaan Seni~~/Pengkajian Seni berjudul :

ANALISIS EKTRANISASI *WEBTOON* “TERLALU TAMPAN” KE DALAM FILM LAYAR LEBAR “TERLALU TAMPAN” BERDASARKAN UNSUR NARATIF DAN VISUAL

diajukan oleh **Meisya**, NIM 1610146132, Program Studi S1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal **14 Juni 2021** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji



Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum.
NIDN 0009026906

Pembimbing II/Anggota Penguji



RR Ari Prasetyowati, S.H., LL.M.
NIDN 0027108004

Cognate/Penguji Ahli



Sazkia Noor Anggraini, M.Sn.

Ketua Program Studi Film dan Televisi



Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Irwandi, M.Sn.
NIP 19771127 200312 1 002

Ketua Jurusan Televisi



Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi Pengkajian Seni dengan judul Analisis Ekranisasi *Webtoon* “Terlalu Tampan” ke dalam Film Layar Lebar “Terlalu Tampan” Berdasarkan Unsur Naratif dan Visual ini. Penelitian ini dibuat sebagai upaya memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Strata 1 Program Studi Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa Skripsi Pengkajian ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak yang telah merelakan waktu, tenaga serta pikiran sebagai bentuk dukungan kepada penulis.

Selama menciptakan karya seni dan penyusunan skripsi pengkajian ini penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut membantu, khususnya :

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
2. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi
3. Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Film dan Televisi.
4. Raden Roro Ari Prasetyowati, S.H., LL.M. selaku Sekretaris Jurusan Televisi dan Dosen Pembimbing II
5. Endang Mulyaningsih, S.IP., M. Hum. selaku Dosen Pembimbing I
6. Sazkia Noor Anggraini, M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli
7. Dra. Siti Maemunah, M.Si. selaku Dosen Wali
8. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Bapak Parjiyono dan Ibu Suparti selaku orangtua.

10. Neneng Suprihatin, Untung Sulistyono, Arif Catur Kurniawan dan Reni Syeftiani selaku kakak yang telah mendukung
11. Aditya Pambudi yang selalu membantu dan menemani
12. Arindya Laras, Lina Itafiana, Ulfa Huwaida Nursyifa, Nur Hidayat, Nurul Ismawati, M. Ficko De Adrianto, Laila Rahmi Zalzabila, Pungky Widiyana, Anggita Sandra Lutfimia dan Fathiyatul Nurul Husna
13. Seluruh teman-teman di Seruni *Coffeshop*
14. Seluruh rekan-rekan seperjuangan mahasiswa/i Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam angkatan 2016
15. Para staf administrasi Program Studi Film dan Televisi dan seluruh pihak yang membantu dalam proses penelitian ini

Akhir kata penulis memohon maaf apabila terdapat kekurangan serta kesalahan dalam proses penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat dan menambah pengetahuan baik untuk kalangan akademisi maupun masyarakat umum. Atas apresiasi terkait skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 11 Mei 2021

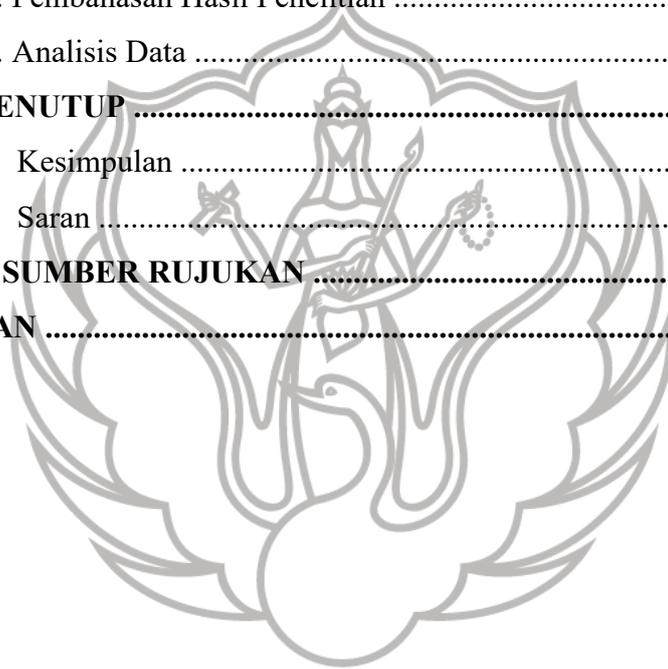
Penulis

Meisya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Tinjauan Pustaka	4
F. Metode Penelitian	6
BAB II. OBJEK PENELITIAN	11
A. Gambaran Umum <i>Webtoon</i> “Terlalu Tampan”	11
B. Gambaran Umum Film Terlalu Tampan	11
C. Sinopsis Umum <i>Webtoon</i> Terlalu Tampan	12
D. Sinopsis Umum Film Terlalu Tampan	12
E. Identitas <i>Webtoon</i> Terlalu Tampan	13
F. Identitas Film Terlalu Tampan	14
G. Tokoh Utama Film Terlalu Tampan	15
H. Peran dan Pemeran Film Terlalu Tampan	17
I. Tim Produksi Film Terlalu Tampan	18

BAB III. LANDASAN TEORI	19
A. Ekranisasi	19
B. <i>Webtoon</i>	20
C. Film Layar Lebar	23
D. Sifat Media Komik, Media Online dan Film Layar Lebar	24
E. Unsur Naratif	25
F. Unsur Visual	29
BAB IV. PEMBAHASAN	33
A. Desain Penelitian	33
B. Pembahasan Hasil Penelitian	36
C. Analisis Data	153
BAB V. PENUTUP	173
A. Kesimpulan	173
B. Saran	174
DAFTAR SUMBER RUJUKAN	176
LAMPIRAN	181



ABSTRAK

Webtoon adalah media untuk membaca komik secara *online*. *Webtoon* dan film layar lebar merupakan media visual yang menyusun elemen-elemen visual secara berurutan dalam menyampaikan konten naratif, meskipun memiliki kesamaan cara dalam menyampaikan narasi, namun ketika *Webtoon* diadaptasi ke bentuk film layar lebar akan selalu ditemukan perbedaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang terjadi pada ekranisasi *Webtoon* “Terlalu Tampan” ke dalam film layar lebar “Terlalu Tampan”.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yaitu dengan mendeskripsikan unsur naratif serta unsur visual pada kedua objek penelitian. Fokus penelitian ini berupa ekranisasi alur, tokoh dan setting tempat. Selain itu, penelitian ini akan mendeskripsikan perubahan pada unsur visual melalui ekspresi dan *action* tokoh serta *setting* secara visual. Selanjutnya mendeskripsikan apa yang membuat terjadinya perubahan pada ekranisasi *Webtoon* “Terlalu Tampan” ke dalam film layar lebar “Terlalu Tampan”.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa ekranisasi dari *Webtoon* “Terlalu Tampan” ke dalam film layar lebar “Terlalu Tampan” mengalami banyak perubahan. Film layar lebar “Terlalu Tampan” menekankan pada pengembangan alur cerita, oleh sebab itu terjadi banyak penambahan tokoh dan setting. Terdapat beberapa alur cerita dalam *Webtoon* yang tidak ditampilkan dalam film layar lebar, karena adanya keterbatasan durasi. Perubahan bervariasi juga terjadi untuk menunjukkan hal yang muncul dalam film layar lebar muncul juga pada *Webtoon*. Hal yang membuat terjadinya perbedaan pada kedua objek ditemukan karena sifat media yang cenderung berbeda.

Kata kunci : *Webtoon*, film layar lebar, ekranisasi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sastra merupakan sebuah media untuk mengemukakan segala hal yang dipikirkan, dilihat dan dirasakan, kemudian diolah dan dituangkan kedalam bentuk sebuah tulisan. Perkembangan sastra salah satunya diadaptasi menjadi media lain seperti saja film, serial televisi, atau pentas drama. Maraknya adaptasi dari karya sastra ke dalam bentuk film pun kemudian memunculkan istilah ekranisasi.

Ekranisasi adalah pelayar putihan, pemindahan atau pengangkatan novel ke dalam sebuah film atau media audiovisual lain. Ekranisasi dilakukan tidak hanya dari karya sastra saja namun dari semua hasil karya yang diubah kedalam bentuk audiovisual disebut dengan ekranisasi. Berdasarkan asal katanya, ekranisasi diartikan sebagai pelayar-putihan (*ecran* dalam bahasa Prancis berarti layar).

Salah satu yang diadaptasi ke dalam bentuk film adalah *Webtoon*. *Webtoon* dan film merupakan media visual yang dalam penyampaian pesannya menyusun elemen-elemen visual secara berurutan untuk menyampaikan konten naratif. Meskipun memiliki cara yang sama dalam menyampaikan narasi, namun kedua hal tersebut memiliki media penyampaian cerita yang berbeda, jika *Webtoon* media penyampaian ceritanya menggunakan sebuah jaringan internet dan dapat diakses dengan *download* aplikasi secara gratis sedangkan film media penyampaian dan pendistribusiannya adalah dengan layar lebar atau bioskop dalam. Perbedaan ini tentunya akan memiliki beberapa masalah ketika dihadapkan dalam proses adaptasi ketika sebuah *Webtoon* diangkat atau diadaptasi ke dalam sebuah film.

Webtoon atau sering juga disebut *webcomic*, merupakan komik yang didistribusikan lewat jaringan internet. *Webtoon* adalah komik khas yang berasal dari Korea Selatan, yang bisa dibaca dalam satu strip panjang (satu halaman *website*) dan juga berwarna. Berbeda dengan komik pada umumnya yang biasanya hanya hitam putih dan dicetak menjadi sebuah buku. Komik yang memang disukai semua kalangan disatukan dengan teknologi seperti saat ini, membuat minat membaca komik dapat kembali merebak. Kemudahan dalam mengakses dan

memiliki banyak sekali *genre* menjadi salah satu kelebihan dari *Webtoon* yang dapat dikatakan sangat memudahkan para pembaca. Popularitas *Webtoon* sangat tinggi sehingga dalam waktu yang tidak lama *Webtoon* sudah memiliki banyak penggemar seperti halnya sebuah film.

Film dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang *audio visual*, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi *audiens*. Cerita yang dituturkan dalam film dapat berasal dari banyak sumber, namun pada hakikatnya dibagi menjadi dua, yakni cerita asli dan cerita adaptasi.

Salah satu adaptasi yang belum banyak dilakukan adalah dari *Webtoon* ke dalam sebuah film layar lebar. Sejak rilis pada tahun 2015 di Indonesia, banyak serial *Webtoon* yang sudah dibaca oleh jutaan orang, salah satunya komik yang berjudul “Terlalu Tampan” yang rilis pada Maret 2017 dan telah dibaca lebih dari 9 juta orang serta telah dibuat dalam 3 versi bahasa.

Webtoon “Terlalu Tampan” menjadi *Webtoon* pertama yang diadaptasi menjadi sebuah film di industri perfilman Indonesia. Rilis pada tanggal 31 Januari 2019, film “Terlalu Tampan” yang diproduksi oleh Visinema Pictures menjadi salah satu ekranisasi yang tidak biasa. Pada umumnya, film lokal mengadaptasi novel atau cerita pendek ke bentuk layar lebar atau film. Sementara film “Terlalu Tampan” diangkat dari *Webtoon* berjudul sama karya Muhammad Ahmes Avisiena Helvin dan Savenia Melinda menjadi yang pertama dilakukan di Indonesia. *Webtoon* “Terlalu Tampan” yang terdiri dari 100 episode ini juga sudah dijadikan buku oleh Bukune.

Webtoon berjudul “Terlalu Tampan” memiliki gaya gambar seperti *manga* atau cerita bergambar dari Jepang. Gaya bertuturnya komikal khas *manga* dengan aneka kejadian lucu akibat ketampanan karakter utama yaitu Witing Tresno Jalaran Soko Kulino atau Mas Kulin, anak SMA yang diberi julukan "Terlalu Tampan" oleh teman-temannya. Penamaan karakternya saja sudah menjadi candaan tersendiri. Ia digambarkan punya wajah super mulus sehingga nyaris seperti

perempuan cantik, seperti hal yang biasa muncul dalam *manga* Jepang. Selain peran utama Mas Kulin, *webtoon* ini dikisahkan juga bahwa semua anggota keluarganya berwajah tampan yaitu Pak Archewe, Mas Okis, begitu juga dengan sang Ibu yaitu Bu Suk. Karena ketampanannya, Mas Kulin si tokoh utama dalam serial ini menghadapi masalah demi masalah yang harus diselesaikan.

Penelitian ini penting dan layak bagi dunia akademis sebagai bahan rujukan kajian, dimana kajian mengenai ekranisasi *Webtoon* kedalam sebuah film belum pernah diteliti secara khusus seperti dalam penelitian ini, sehingga penelitian ini akan menjadi *pioneer* yang dapat menjadi pembelajaran tentang bagaimana membangun cerita dengan unsur naratif dan unsur visual dalam dua wahana yang berbeda. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan serta menjabarkan hasil dari temuan-temuan perubahan naratif serta visual yang terjadi dari masing-masing objek. Ekranisasi *Webtoon* kedalam bentuk film akan menjadi salah satu fenomena yang *booming* di industri kreatif di Indonesia mengingat sudah ada beberapa film yang akan tayang dengan mengambil cerita dari *Webtoon*.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini mengambil *Webtoon* dan film layar lebar “Terlalu Tampan” sebagai objek penelitian. Rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apa perbedaan unsur naratif dan unsur visual dalam ekranisasi *Webtoon* “Terlalu Tampan” ke dalam film layar lebar “Terlalu Tampan”?
2. Mengapa perbedaan unsur naratif dan unsur visual pada ekranisasi *Webtoon* “Terlalu Tampan” ke dalam film layar lebar “Terlalu Tampan” muncul?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sesuai dengan yang telah dipaparkan pada rumusan masalah, antara lain :

1. Untuk mendeskripsikan apa saja perbedaan unsur naratif dan unsur visual yang terjadi pada ekranisasi *Webtoon* “Terlalu Tampan” serta pada versi film layar lebar “Terlalu Tampan”.
2. Untuk menganalisis sebab terjadinya perbedaan dalam unsur naratif dan visual pada ekranisasi *Webtoon* “Terlalu Tampan” ke dalam versi film layar lebar “Terlalu Tampan”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambahan wawasan kepustakaan dan referensi kepada mahasiswa jurusan televisi dan film maupun mahasiswa pada umumnya mengenai ekranisasi yang berbeda. Pada penelitian ini ekranisasi pada unsur naratif dan visual *Webtoon* kedalam bentuk film layar lebar. Penelitian ekranisasi ini baru pertama kali dilakukan khususnya pada *Webtoon* yaitu sebuah media baru untuk membaca komik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah dan dapat memperkaya di bidang film khususnya dari film yang berasal dari ekranisasi, baik pada media-media yang lain lagi. Serta dapat menambah kesadaran para *filmmaker* untuk dapat memberikan pengalaman *audio visual* yang lebih baik lagi untuk para pembaca dalam hal ini *Webtoon*. Hal ini agar dapat menggiring rasa penasaran para penonton dan menggiring untuk tetap bertahan sampai film selesai.

E. Tinjauan Pustaka

Adapun penelitian lain yang dapat digunakan untuk menunjang penelitian, berikut adalah penelitian yang digunakan untuk menunjang penelitian ini :

Penelitian lain yang akan dijadikan pendekatan dengan penelitian ini adalah sebuah penelitian yang ditulis oleh Mahdi Rahmadhani (2017) mahasiswa Jurusan Film dan Televisi Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan judul “*Analisis Ekranisasi Komik “The Walking Dead” ke dalam Bentuk Serial Televisi*

“The Walking Dead Season 6” Berdasarkan Struktur Naratif dan Visual”. Persamaan pada penelitian ini adalah terletak pada penjabaran mengenai alih wahana atau ekranisasi dan juga penggunaan teori dari Eneste, serta objek yang diambil sama-sama dari komik hanya saja komik disini berbentuk cetak dan *Webtoon* berbentuk digital. Jika pada penelitian Mahdi, komik menjadi bentuk serial televisi yang bersifat serial, pada kasus ini ekranisasi *Webtoon* akan diubah menjadi bentuk film layar lebar. Kasus ekranisasi ini menjadi kasus pertama di perfilman Indonesia sehingga menarik untuk diteliti.

Rujukan penelitian lain yang akan digunakan sebagai rujukan adalah penelitian yang ditulis oleh Sifa Rizky Affiani mahasiswi jurusan Film dan Televisi pada tahun 2020 yang berjudul *“Perubahan Unsur Naratif Pada Ekranisasi Novel “Dilan: Dia Adalah Dilanku Tahun 1990” Ke Dalam Film “Dilan 1990” Dan Novel “Dilan: Dia Adalah Dilanku Tahun 1991” Ke Dalam Film “Dilan 1991”*”. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian Sifa yaitu pada ekranisasi nya atau pelayarputihan serta penggunaan metode naratif yang sama. Perbedaannya adalah pada objek yang akan diangkat, pada penelitian Sifa objek yang diambil adalah novel sebagai karya sastra, sedangkan pada penelitian ini akan menggunakan *Webtoon* yang diubah kedalam bentuk film.

Rujukan penelitian selanjutnya ditulis oleh Arami Kasih pada tahun 2019, mahasiswi Jurusan Film dan Televisi Institut Seni Yogyakarta Yogyakarta dengan judul *“Implikasi Perubahan Naratif dan Sinematik dari Ekranisasi Blog ‘Kambing Jantan’*”. Dari penelitian Arami persamaan yang akan sama-sama membedah dengan menggunakan metode analisis naratif dengan ekranisasi juga namun dari objek awal yang berbeda. Pada penelitian Arami membandingkan beberapa kumpulan blog menjadi sebuah film, sedangkan pada penelitian ini akan menggunakan *webtoon* yang serial kedalam sebuah film. Metode yang digunakan juga berbeda, jika Arami menggunakan metode gabungan yaitu kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan deskriptif pada penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dengan peneliti sebagai instrumen kunci. Teknik pengambilan data dengan triangulasi (gabungan), analisis data berupa induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2014:15).

Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna (Sugiyono, 2014: 3). Data dalam metode kualitatif diuraikan dengan menggunakan kata-kata bukan angka-angka. Analisis dengan metode ini dipilih untuk mendeskripsikan unsur naratif dan unsur sinematik sehingga semuanya akan terpapar dengan lebih jelas. Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif adalah langkah kerja mendeskripsikan suatu objek, fenomena, atau setting sosial sasaran penelitian. Artinya, data maupun fakta yang telah ada dihimpun oleh peneliti dengan bentuk kata atau gambar, mendeskripsikan sesuatu berarti menggambarkan apa, mengapa, dan bagaimana suatu kejadian terjadi.

1. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah *Webtoon* berjudul “Terlalu Tampan” dengan 100 episode dan film layar lebar “Terlalu Tampan” berdurasi 106 menit. Menganalisis dengan menggunakan unsur naratif dan unsur visual dari objek-objek tersebut, sehingga penelitian akan dilakukan secara menyeluruh dari segi cerita dan visualisasi kedua objek yang berbeda.

Judul <i>Webtoon</i>	: Terlalu Tampan
Ilustrator	: Muhammad Ahmes Avisiena H dan Savenia Melinda
Rilis	: Maret 2017
Total Episode	: 100 episode
Negara	: Indonesia

Bahasa	: Indonesia
Judul Film	: Terlalu Tampan
Tahun	: Januari 2019
Genre	: Drama Komedi
Sutradara	: Sabrina Rochelle Kalangie
Penulis Naskah	: Nurita Anandia W dan Sabrina Rochelle Kalangie

2. Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan dokumentasi dan observasi.

a. Dokumentasi

Pada penelitian kualitatif, studi dokumen atau dokumentasi memiliki fungsi sebagai pelengkap dari data yang diperoleh. Penelitian ini akan menggunakan metode pengumpulan dokumentasi yang ada pada penelitian (Sugiyono, 2014:240). d adalah sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan data-data yang lengkap dari *Webtoon* “Terlalu Tampan” yang dapat diakses melalui aplikasi *Line Webtoon* serta film “Terlalu Tampan” yang dapat diakses melalui situs resmi *Iflix* dengan cara membaca dan menonton secara berulang-ulang.
- 2) Mengidentifikasi *Webtoon* “Terlalu Tampan” secara menyeluruh dan melakukan *screenshot* pada bagian-bagian yang memuat hal-hal sesuai dengan pembahasan pada ekranisasi *Webtoon* ke dalam film layar lebar, baik pada unsur naratif maupun visual.
- 3) Membuat *breakdown* pada keseluruhan episode *Webtoon* “Terlalu Tampan” dan film “Terlalu Tampan”. Hal ini dilakukan untuk melihat perbedaan susunan naratif dan susunan visual pada *Webtoon* dan film.
- 4) Mengidentifikasi berdasarkan susunan naratif meliputi alur atau plot, tokoh dan setting dalam bentuk deskripsi pada *Webtoon* “Terlalu Tampan” dengan film “Terlalu Tampan”. Kemudian untuk susunan visualnya adalah dengan

mengidentifikasi ekspresi dan *action* tokoh yang nampak pada layar serta *setting* tempat menggunakan sampling acak.

- 5) Setelah menemukan apa saja perbedaan yang muncul pada kedua objek tersebut kemudian dilakukan identifikasi terjadinya perubahan unsur naratif dan visual pada versi *Webtoon* dan versi film layar lebar.
- 6) Tahap terakhir, mulai menyusun kesimpulan dan verifikasi data berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

b. Observasi

Tahap ini dilakukan setelah data dokumentasi dimiliki kemudian melakukan pengamatan observasi untuk memperoleh rincian data secara lengkap dengan mencatat secara sistematis hasil penyimak sebagai sumber data yang selanjutnya akan diamati dan dibandingkan dengan teori yang mendukung.

3. Analisis Data

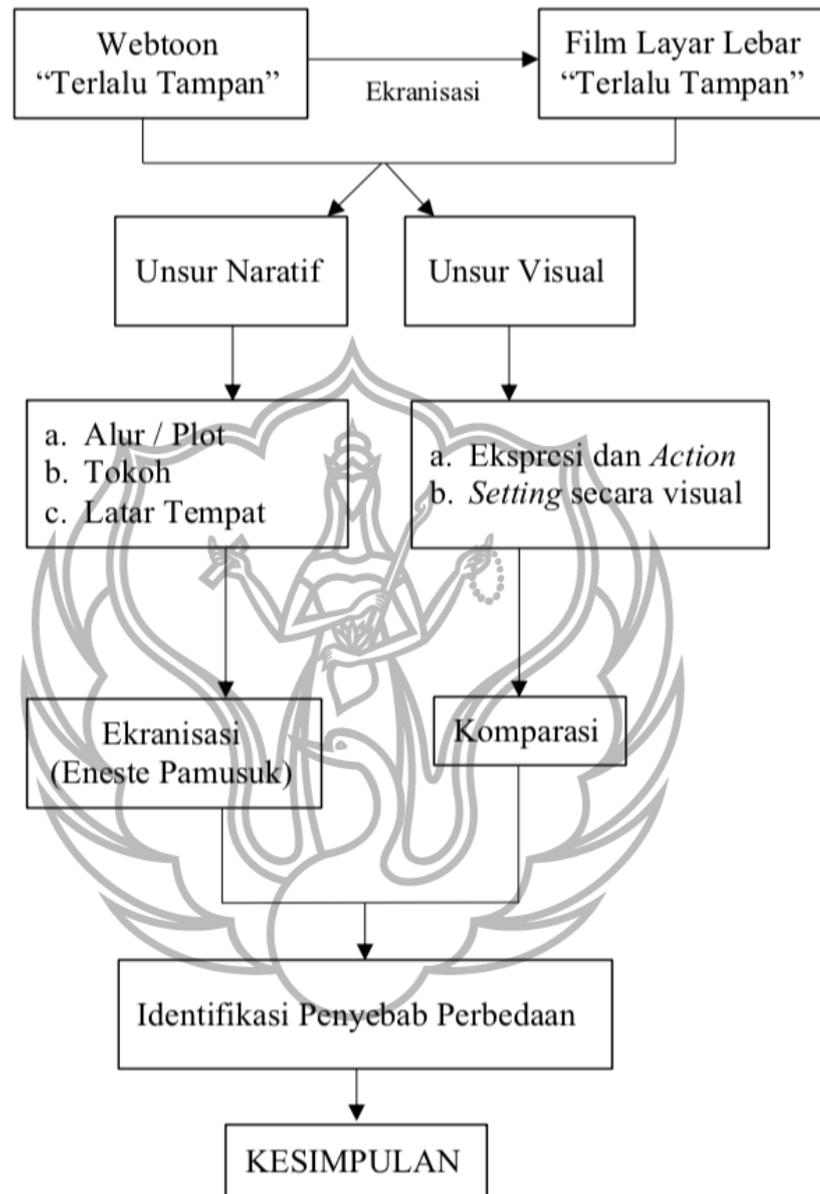
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan unsur naratif serta visual yang ada pada “Terlalu Tampan” versi *Webtoon* dan versi film layar lebarnya, mengingat lebih banyak terdapat unsur yang berbeda dibandingkan persamaannya, sehingga penelitian ini akan lebih menjurus ke perbedaan antara *Webtoon* dan film serta menganalisis terjadinya perbedaan tersebut. Analisis data merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian, analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh melalui hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengkoordinasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2014:244).

Film layar lebar “Terlalu Tampan” adalah adaptasi dari *Webtoon* dengan judul sama yang sangat populer. Sesuatu yang diadaptasikan biasanya tidak selalu memiliki persamaan, sehingga peneliti akan melakukan analisis atas perubahan dalam pengelolaan cerita yang akan lebih detail mendeskripsikan perbedaan yang

bisa terjadi setelah melalui proses kreatif. Perbedaan yang akan diteliti pada unsur naratif pada *Webtoon* “Terlalu Tampan” dan Film “Terlalu Tampan” akan berfokus pada alur atau plot, tokoh dan setting tempat. Unsur visual yang akan diteliti dan ditemukan perbedaannya akan terfokus pada hal-hal yang nampak di layar yaitu ekspresi, *action* dan *setting* pada kedua objek. Hal ini dilakukan karena di dalam kedua objek yaitu *Webtoon* “Telalu Tampan” dan Film “Terlalu Tampan”, memiliki media yang tidak dapat diperbandingkan karena tidak seimbang, sehingga penelitian ini lebih terfokus pada analisis setiap objeknya dan ekranisasinya agar tidak melenceng dari pembahasan.



4. Skema Penelitian



Gambar 1. 1 Skema Penelitian