

**ANALISIS ALIH WAHANA ANIME TOKYO GHOUL SEASON SATU KE
DALAM TOKYO GHOUL *LIVE ACTION* DITINJAU DARI ALUR DAN
*MISE-EN-SCENE***

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



Diajukan oleh
Siti Nafisatun Khoiriyah
NIM : 1410087132

Kepada
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021


LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul :

ANALISIS ALIH WAHANA ANIME TOKYO GHOUL SEASON SATU KE DALAM TOKYO GHOUL *LIVE ACTION* DITINJAU DARI ALUR DAN *MISE-EN-SCENE*

diajukan oleh Siti Nafisatun Khoiriyah, NIM 1410087132, 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 9 Juni 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Ketua Penguji


Endang Mulyaningih, S.I.P., M.Hum.
NIDN 0009026906

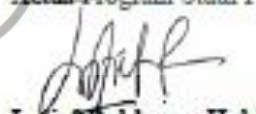
Pembimbing II/Anggota Penguji


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A
NIDN 0013037405


Cognate/Penguji Ahli


Agnes Widayasmoro, S.Sn., M.A
NIDN 0006057806

Ketua Program Studi Film dan Televisi



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

Ketua Jurusan Televisi


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



Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


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

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Nafisatun Khoiriyah

NIM : 1410087132

Judul Skripsi : ANALISIS ALIH WAHANA ANIME TOKYO GHOUL
SEASON SATU KE DALAM TOKYO GHOUL *LIVE ACTION*
DITINJAU DARI ALUR DAN *MISE-EN-SCENE*

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 11 Mei 2021

Yang Menyatakan,



BC657AJX153574009

Siti Nafisatun Khoiriyah

1410087132

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Nafisatun Khoiriyah

NIM : 1410087132

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **ANALISIS ALIH WAHANA ANIME TOKYO GHOUL SEASON SATU KE DALAM TOKYO GHOUL *LIVE ACTION* DITINJAU DARI ALUR DAN *MISE-EN-SCENE*** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Mei 2021
Yang Menyatakan,



Siti Nafisatun Khoiriyah

1410087132

Kata Pengantar

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur dipanjatkan pada Allah SWT, atas rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi berjudul “Analisis Alih Wahana Anime Tokyo Ghoul Season Satu Ke Dalam Tokyo Ghoul *Live Action* Ditinjau Dari Alur Dan *Mise-En-Scene*” dapat terselesaikan dengan baik. Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah sebagai salah satu persyaratan mencapai derajat Sarjana Strata 1 pada Program Studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Skripsi ini tidak dapat selesai dengan sendirinya tanpa bantuan beberapa pihak. Pada kesempatan ini sebagai rasa terima kasih dan rasa syukur akan disampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala yang telah diberikan.
2. Saudari Siti Nafisatun Khoiriyah karena sudah menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Trimanto dan Ibu Supiyah selaku orang tua yang sudah menjadi donatur di kehidupan anak sulungnya.
4. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku dekan Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku ketua jurusan Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
6. Latief Rakhman Hakim, M.Sn selaku ketua program studi Film dan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta.
7. Endang Mulyaningsih, S.I.P., M.Hum. selaku dosen pembimbing I.
8. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing II.
9. Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A. selaku dosen penguji ahli.
10. Andri Nur Patrio, M.Sn selaku dosen wali.
11. Kepada teman-teman yang membantu pengerjaan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran dari pembaca bisa sangat bermanfaat sebagai perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya

Yogyakarta, 28 Juni 2021

Siti Nafisatun Khoiriyah



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	7
A. Latar Belakang.....	8
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat.....	11
E. Tinjauan Pustaka.....	11
F. Metode Penelitian.....	12
BAB II OBJEK PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Objek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Animasi.....	Error! Bookmark not defined.
B. Film.....	Error! Bookmark not defined.
C. Unsur naratif.....	Error! Bookmark not defined.
D. Alur.....	Error! Bookmark not defined.
E. Alih wahana.....	Error! Bookmark not defined.
F. <i>Mise en Scene</i>	Error! Bookmark not defined.
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.

ABSTRAK
ANALISIS ALIH WAHANA ANIME TOKYO GHOUL SEASON SATU KE
DALAM TOKYO GHOUL *LIVE ACTION* DITINJAU DARI ALUR DAN
MISE-EN-SCENE

Alih wahana atau pemindahan sebuah karya menjadi karya lain sangatlah lumrah dilakukan. Hal ini dilakukan karena terus berkembangnya industri kreatif. Anime menjadi salah satu karya seni dua dimensi yang umum dialihwahanakan selain komik. Bentuk alih wahana yang sering dilakukan adalah menjadikannya film atau bahasa yang lebih umum digunakan adalah *live action*. Anime dan *live action* meskipun sama-sama produk audio visual namun memiliki perbedaan pada penyampaian isi cerita, karena tidak semua episode yang ada di dalam anime bisa dialihwahanakan ke dalam *live action*. Hal inilah yang perlu disoroti tentang bagaimana proses pengalihwahanakan anime menjadi *live action*

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif deskriptif yang mana menjabarkan bagaimana objek anime Tokyo Ghoul Season satu di alih wahana dari segi alur dan *mise-en-scene* menjadi Tokyo Ghoul *live action*. Analisis data dilakukan dengan cara menjabarkan proses penciptaan, penambahan, maupun perubahan bervariasi yang dilakukan pada alur anime hingga menjadi *live action*, sedangkan pada *mise-en-scene* akan dilihat perubahan apa saja yang terjadi pada unsur-unsurnya.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penciptaan, penambahan, maupun perubahan bervariasi tidak mengubah esensi dari cerita secara keseluruhan, walaupun fokus konflik yang dihadirkan berubah serta tidak semua bagian dari cerita di alih wahana. Sedangkan dari unsur *mise-en-scene*, tidak semua unsur *mise-en-scene* pada anime dua dimensi bisa diaplikasikan pada *live action*.

Kata kunci : alih wahana, anime, *live action*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebagai seni yang lahir terakhir, film tumbuh dengan menyerap penemuan-penemuan yang telah maupun yang tengah terjadi, baik sains, teknologi dan estetika-semisal fotografi, kinetograf, dan fonograf. Hasil dari beberapa penemuan itu terwujud dalam sinematograf, sebuah mesin yang sekaligus bisa difungsikan sebagai kamera dan proyektor, sehingga memungkinkan sebuah film bisa ditonton oleh banyak orang dalam satu waktu. (Biran 2009, xv). Film menjadi salah satu media yang populer di dunia sejak kemunculannya. Hal itu dibuktikan dengan banyak film-film box office yang bermunculan lokal maupun manca negara. Penikmat film datang dari berbagai kalangan mulai dari dewasa hingga anak – anak, kalangan menengah maupun kalangan atas juga menjadikan film sebagai salah satu tontonan alternatif. (Prastista 2008, 28).

Animasi menjadi salah satu jenis film yang banyak digemari oleh banyak kalangan. Bukan hanya dari segi gambar yang menarik, namun dari segi cerita, film animasi lebih bisa dinikmati oleh banyak kalangan. Selain animasi yang diproduksi oleh Amerika, animasi buatan jepang juga diminati oleh banyak kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Anime adalah sebutan untuk animasi yang dibuat dan diproduksi oleh masyarakat jepang. Anime merupakan animasi dengan gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita untuk beragam jenis penonton. Anime sangat dipengaruhi oleh gaya gambar manga, komik khas jepang. (Zoebazary 2010, 11)

Anime cenderung mengadaptasi cerita dari komik-komik jepang. Anime yang sukses di pasaran biasanya akan dibuat versi *live action*. Salah satu anime yang diadaptasi kedalam versi *live action* adalah anime

Tokyo Ghoul. Anime ini diadaptasi dari judul manga yang sama yaitu Tokyo Ghoul. Tokyo Ghoul bercerita tentang seorang mahasiswa bernama Kaneki Ken yang diburu oleh ghoul wanita bernama Rize. Kaneki berhasil selamat karena beberapa batang besi yang menimpa Rize saat Rize berusaha untuk memakannya. Akibat luka yang dideritanya Kaneki mendapat transplantasi organ dari Rize yang mengubahnya menjadi ghoul mata satu.

Ghoul yang diceritakan dalam anime Tokyo Ghoul Season Satu sebagai adalah makhluk karnivora dan kanibal. Mereka menjadikan manusia dan sesama ghoul sebagai makanan. Ghoul tidak bisa memakan makanan manusia, hal ini dikarenakan enzim yang diproduksi oleh ghoul, serta struktur lidah ghoul yang berbeda dengan manusia. Ghoul memiliki wujud seperti manusia pada umumnya. Hal yang membedakan ghoul dengan manusia terletak pada bagian mata mereka, yang ketika ghoul sedang lapar atau sedang dalam mode bertarung akan berubah warna menjadi hitam dengan pupil berwarna merah darah.

Sumber lain menjelaskan ghoul merupakan makhluk dari mitologi Arab. Di dalam mitologi Arab, ghoul dimasukkan ke dalam golongan Jin karena statusnya sebagai keturunan iblis, mereka juga tinggal di padang gurun. Ghoul dalam mitologi Arab dijelaskan mendapatkan nutrisinya dari memakan mayat-mayat, sehingga ghoul kerap terlihat hidup di kuburan untuk memakan habis mayat di dalamnya. Ghoul juga aktif pada malam hari dan yang paling ditakuti di antaranya adalah ghoul betina, yang mampu mengambil wujud perempuan, yang biasa memangsa laki-laki dan anak-anak di tengah padang gurun.

Tokyo Ghoul *live action* menjadi salah satu film yang cukup berhasil diadaptasi. Rotten tomatoes salah satu situs web review film melaporkan bahwa 81% kritikus memberikan ulasan positif pada Tokyo Ghoul *live action* dengan total rating 6,35. Sedangkan pada situs resmi IMDb Tokyo Ghoul *live action* mendapat nilai 5,7. Selama masa penayangannya Tokyo Ghoul *live action* meraih pendapatan \$10 million.

Penelitian akan berfokus pada bagaimana alih wahana dari alur dan unsur-unsur *mise-en-scene* anime Tokyo Ghoul ke Tokyo Ghoul versi *live action*. Objek yang diteliti pun hanya anime Tokyo Ghoul season satu, hal ini dikarenakan anime Tokyo Ghoul season satu sudah mewakili secara keseluruhan dari cerita manga Tokyo Ghoul, sedangkan season dua hanya berupa pengembangan cerita. Sedangkan *Live action* yang dipilih adalah Tokyo Ghoul *live action* yang dirilis tahun 2017. Pemilihan Tokyo Ghoul *live action* pertama dikarenakan versi *live action* ini sudah mewakili dari anime Tokyo Ghoul season satu. Pemilihan alur dan *mise-en-scene* sebagai permasalahan yang diteliti berdasarkan alur merupakan tulang punggung cerita. Sebuah cerita tidak akan pernah seutuhnya dimengerti tanpa adanya pemahaman terhadap peristiwa-peristiwa yang mempertautkan alur, hubungan kausalitas dan keberpengaruhannya. (Stanton 2007, 28). Sedangkan, *mise-en-scene* merupakan unsur yang paling mudah dikenali karena hampir semua film adalah bagian dari unsur ini.

Latar belakang tersebut menjadi dasar untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Alih Wahana Anime Tokyo Ghoul Season Satu ke dalam Tokyo Ghoul *Live Action* ditinjau dari Alur dan *Mise-En-Scene*”. Penelitian ini akan membahas bagaimana alih wahana dari anime ke dalam film ditinjau dari segi alur dan *mise-en-scene*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

- a. Bagaimana alih wahana alur anime Tokyo Ghoul season 1 menjadi film Tokyo Ghoul *live action*?
- b. Bagaimana alih wahana *mise-en-scene* anime Tokyo Ghoul season 1 menjadi film Tokyo Ghoul *live action*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut, mengetahui bagaimana perubahan unsur naratif alur pada anime Tokyo Ghoul, serta bagaimana perubahan mise en scene dari anime menjadi sebuah film.

D. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu sumber referensi untuk mahasiswa yang ingin melakukan penelitian tentang alih wahana.
2. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran tentang alur dari penelitian alih wahana.
3. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu acuan untuk peneliti lain melakukan pengembangan terhadap penelitian alih wahana.

E. Tinjauan Pustaka

Skripsi pengkajian milik Mahdi Rahmadhani yang berjudul “Analisis Ekranisasi Komik “The Walking Dead” Ke Dalam Bentuk Serail Televisi “The Walking Dead Season 6” Berdasarkan Struktur Naratif Dan Visual” Jurusan Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2018, dijadikan salah satu referensi. Hal ini didasarkan pada penelitian tersebut yang membahas tentang perubahan dari komik karya seni dua dimensi menjadi serial televisi yang merupakan produk tiga dimensi.

Skripsi berjudul “Penerapan Model Pendekatan Adaptasi Novel Oleh Louis Giannetti Melalui Perbandingan Naratif Pada Film Dan Novel “Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck” milik Ingrid Ialfonda Pertiwi Jurusan Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun 2018, dijadikan salah satu bahan referensi. Persamaan penelitian ada pada bagaimana perubahan dari satu wahana ke wahana lain. Ingrid lebih menspesifikasikan penelitiannya pada pelayarputihan sebuah novel menjadi film dengan metode

penelitian analisis isi. Penelitian ini berfokus pada bagaimana alur anime yg dialihwahanakan menjadi sebuah film.

Skripsi milik Dewi Puspita Sari Lantu yang berjudul “Analisis Representasi Budaya Lokal Banyumas Melalui Mise En Scene Dan Dialog Dalam Film Sang Penari” tahun 2017 dan skripsi “Representasi Kejawaen Dalam Dialog Dan Mise En Scene Pada Film Rumah Dan Musim Hujan” tahun 2020 milik Dargo Aji Saputro menjadi acuan untuk meneliti perubahan yang terjadi pada unsur mise en scene dari anime Tokyo Ghoul menjadi live action.

Skripsi milik Elzha Noor Oktaviani yang berjudul “Komparasi Kostum Dan Tata Rias Dalam Membangun 3 Dimensi Tokoh-Tokoh Pada Film “Cinderella” Versi *Live Action* Tahun 2015 Dengan Film Versi Animasi Tahun 1950” tahun 2018 digunakan sebagai salah satu referensi untuk meninjau bagaimana perubahan dari animasi ke bentuk *live action*. Perbedaan dengan penelitian ini ada pada variabel yang diteliti. Elzha secara spesifik meneliti kostum sebagai salah satu variabelnya, sementara pada analisis ini variabel yang diteliti berupa *mise-en-scene* yang meliputi *setting*(latar), tata rias dan kostum, pencahayaan, serta pemain dan pergerakannya.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting); disebut juga sebagai metode etnographi karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya bersifat kualitatif. (Sugiyono 2012, 8)

Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi

tentang suatu fenomena; fokus dan multimetode, bersifat alami dan holistik; mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif. Dari sisi lain dan secara sederhana dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan jawaban terhadap suatu fenomena atau pertanyaan melalui aplikasi prosedur ilmiah secara sistematis dengan menggunakan pendekatan kualitatif. (Yusuf 2014, 329).

Penelitian dengan pendekatan deskriptif dilakukan dengan cara mendeskripsikan alur dari anime Tokyo Ghoul maupun film Tokyo Ghoul, dengan catatan deskripsi kalimat rinci, lengkap, mendalam dan menggambarkan situasi sebenarnya untuk mendukung penyajian data. Pendekatan deskriptif merupakan bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena buatan manusia. Fenomena ini bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaan antara fenomena satu dengan fenomena lainnya. (Sukmadinata 2006, 72)

1. Objek Penelitian

Objek yang digunakan pada penelitian ini meliputi anime Tokyo Ghoul season 1 yang diproduksi oleh Studio Pierrot, tayang 4 Juli 2014 – 19 September 2014 di Jepang, serta Tokyo Ghoul live action tayang di tahun 2017 pada tanggal 29 Juli

Judul anime: Tokyo Ghoul season 1

Tahun : 2014

Sutradara : Shuhei Morita

Skenario : Chuji Mikasano

Studio : Pierrot

Durasi : 4 jam 50 menit 38 detik

Judul film : Tokyo Ghoul

Tahun : 2017

Sutradara : Kentaro Hagiwara

Skenario : Ichiro Kusuno
Distributor : Shochiku
Durasi : 119 menit

2. Teknik Pengambilan Data

a) Studi pustaka

Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang terkait dengan nilai budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono 2012, 291). Sebelum melakukan penelitian, dicari penelitian (berupa jurnal dan skripsi), data-data dan informasi terkait objek yang akan diteliti, terutama yang berhubungan dengan studi mengenai alih wahana, serta mencari penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif sebagai metode untuk mengkaji produk audio visual berupa anime Tokyo Ghoul dan Tokyo Ghoul live action.

b) Observasi

Observasi penelitian kualitatif adalah pengamatan langsung terhadap objek untuk mengetahui keberadaan objek, situasi, konteks dan maknanya dalam upaya mengumpulkan data penelitian (Satori dan Komariah 2009, 105) Melakukan pengamatan secara berulang dan mendetail pada sampel yang telah diambil lalu dianalisis dengan menggunakan metode analisis kualitatif.

c) Analisis Data

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus

yang alamiah dan dengan memanfaatkan metode alamiah (Moleong, 2014:34).

Analisis ini mengkaji tentang bagaimana perubahan pada alur live action Tokyo Ghoul yang diadaptasi dari anime Tokyo Ghoul. Alih wahana adalah proses pengalihan dari satu jenis 'kendaraan' ke jenis 'kendaraan' lain. Wahana diartikan juga sebagai medium yang dipergunakan untuk mengungkapkan, mencapai, atau memamerkan perasaan. Inti pengertian wahana adalah pemindahan atau perubahan (Damono 2018, 9).

Langkah – langkah analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memahami film secara seksama, dengan cara menonton berulang Tokyo Ghoul *live action* dan anime Tokyo Ghoul.
- 2) Menganalisa lebih dalam tentang perubahan alur pada Tokyo Ghoul *live action*.
- 3) Menyusun kesimpulan dan melakukan verifikasi data berdasarkan analisis yang dilakukan.

3. Skema Penelitian

