

PROSES TRANSFORMASI PADA *WEBTOON PASUTRI GAJE* KE DALAM FILM *PASUTRI GAJE*

Dini Gustiani AR¹, David Setiadi², Asep Firdaus³

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi**

*Correspondence email:

¹dinigustianiar@ummi.ac.id

²david156@ummi.ac.id

³asepfirdaus@ummi.ac.id

Abstract

This study is motivated by the growing adaptation of literary works into films, which has generally focused on novels, while adaptations from webtoons remain relatively limited. The aim of this research is to examine the process of ekranisasi in the webtoon Pasutri Gaje by Annisa Nisfihani and its film adaptation Pasutri Gaje directed by Fajar Bustomi. This study employs a qualitative approach, using the webtoon and the film as the primary data sources. The analysis focuses on ekranisasi by examining forms of reduction and addition that occur during the adaptation process. Data were collected through observation, note-taking, and documentation, and were analyzed descriptively by comparing the two media. The findings indicate that the adaptation from webtoon to film involves both reductions and additions in several narrative elements, particularly in the plot, supporting characters, and settings, carried out to accommodate the film's duration and visual requirements.

Keywords: *Adaptation; Ekranisasi; Film; Reduction and addition; Webtoon*

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

² Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

³ Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

PENDAHULUAN

Karya sastra merupakan bentuk ekspresi perasaan, pengalaman, dan pandangan seseorang tentang kehidupan yang dituangkan dalam tulisan. Karya sastra tidak sekadar menyampaikan cerita, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai, budaya, serta realitas yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Purnomo (2010), bahwa karya sastra, dalam bentuk apa pun, adalah bagian dari budaya. Adapun menurut Logita (2019), karya sastra merupakan hasil pemikiran yang mencerminkan budaya suatu kelompok masyarakat. Karena itu, karya sastra bisa dianggap sebagai gambaran budaya suatu masyarakat. Sebagai bagian dari budaya, karya sastra menunjukkan bagaimana kehidupan masyarakat berjalan.

Budaya sering menjadi sumber ide bagi penulis dalam menciptakan karya sastra. Adapun menurut Wahyuni, Setiadi, dan Agustiani (2022), proses penciptaan sebuah karya tidak bisa dilepaskan dari identitas pembuatnya karena keduanya saling berkaitan. Seorang pencipta menyampaikan gagasan dan pemikirannya melalui berbagai bentuk karya, seperti film dan karya sastra. Sutradara mengekspresikan ide melalui film, sementara penulis menuangkannya dalam puisi, cerita, atau naskah drama. Karya-karya tersebut, baik berupa film maupun tulisan, dapat melalui proses ekranisasi.

Proses ekranisasi adalah perubahan karya dari bentuk teks tertulis menjadi bentuk visual. Hal ini sesuai dengan pendapat Fakhrurozi dan Adrian (2020), bahwa proses ekranisasi merupakan adaptasi karya sastra berbentuk cerita ke dalam media film. Walaupun umumnya ekranisasi dilakukan dari novel ke film, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda, yaitu mengkaji proses ekranisasi dari *webtoon* ke film. *Webtoon* adalah bentuk komik digital yang menyajikan cerita melalui perpaduan ilustrasi dan teks. Menurut Horton sebagaimana diungkapkan oleh Harismawan (2020) Webcomics dibuat secara berurutan dan dipublikasikan secara daring oleh pembuat komik, baik amatir maupun profesional, dengan memanfaatkan berbagai perangkat lunak grafis. Di Indonesia, salah satu penulis *webtoon* yang cukup dikenal adalah Annisa Nisfihani, yang aktif menghasilkan karya *webtoon*. Adapun *webtoon* yang peneliti pilih yaitu *webtoon Pasutri Gaje* karya Annisa Nisfihani, *webtoon Pasutri Gaje* karya Annisa Nisfihani, didasari pada

beberapa alasan yang mendalam dan relevan dengan topik yang diteliti. Fajar Bustomi, selaku sutradara film *Pasutri Gaje*, memilih untuk mengambil cerita dari *webtoon Pasutri Gaje* mulai episode 1 hingga episode 50. Keputusan ini disesuaikan dengan durasi film yang hanya sekitar dua jam, sehingga tidak semua bagian dalam *webtoon* dapat dimasukkan. Episode 1–50 sudah cukup mewakili alur utama yang ingin ditampilkan, yaitu kehidupan Adimas dan Adelia di awal pernikahan hingga kabar kehamilan Adelia. Film *Pasutri Gaje* dirilis pada tahun 2024, kemudian ditayangkan sebagai film layar lebar yang dibintangi oleh sejumlah aktor dan aktris terkenal seperti Reza Rahadian, Bunga Citra Lestari, Indro Warkop, Ira Wibowo, Arifin Putra, Andre Taulany, Mieke Amalia, dan Kiky Saputri.

Landasan Teori

1. Webtoon

Webtoon adalah komik digital yang dibuat dan dibaca secara online. Menurut Soedarso (2015) Komik merupakan karya sastra bergambar yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi visual. Melalui perpaduan gambar dan teks, komik mampu menyampaikan pesan secara sederhana dan mudah dipahami oleh pembaca. Seiring perkembangan teknologi, komik mengalami perubahan bentuk menjadi komik digital yang dapat diakses secara luas melalui aplikasi *webtoon*.

Menurut Nam dan Jung (2022), *webtoon* adalah gabungan dari kata web dan cartoon. Dapat diartikan bahwa *webtoon* merupakan bagian dari komik namun diterbitkan secara online melalui situs web atau aplikasi. Adapun Lestari dan Irwansyah (2020) berpendapat bahwa, *webtoon* adalah istilah untuk komik digital yang berkembang dari bentuk komik cetak.

2. Film

Menurut pendapat Alfathoni dan Manesah (2020), film merupakan bagian dari media massa yang bersifat sangat kompleks. Film sebagai karya yang memadukan unsur audio dan gambar, film memiliki kemampuan untuk memengaruhi emosi penonton melalui tampilan visual yang disajikan. Adapun pendapat menurut Pratista (2024), film merupakan karya ciptaan manusia yang lahir dari pengaruh lingkungan serta berbagai aspek kehidupan. Film merupakan media komunikasi audiovisual yang menyampaikan pesan melalui perpaduan gambar bergerak dan suara. Hal ini

sejalan dengan pendapat Asri (2020), film adalah media komunikasi audiovisual yang menyampaikan pesan melalui gambar dan suara. Film mampu menceritakan berbagai peristiwa dalam waktu singkat dan membuat penonton seolah-olah masuk ke dalam cerita, sehingga dapat memengaruhi perasaan dan pandangan penonton.

3. Ekranisasi

Menurut Oktaviani, Setiadi, & Firdaus, (2024), alih wahana adalah proses pemindahan karya sastra dari satu bentuk ke bentuk sastra lainnya. Adapun alih wahana pada penelitian ini yaitu ekranisasi. Menurut Damono (2018), mengemukakan bahwa, ekranisasi berasal dari kata bahasa Prancis *l'écran*, yang artinya layar. Istilah ini mengacu pada proses mengadaptasi sebuah karya seni, biasanya karya sastra seperti novel, ke dalam bentuk film. Adapun menurut Menurut Wahyuni (2018), proses ekranisasi terdiri atas pengurangan, penambahan, dan perubahan atau variasi. Pengurangan merupakan pengurangan bagian cerita saat karya tulis diadaptasi ke film karena keterbatasan durasi. Penambahan dilakukan dengan menampilkan adegan, tokoh, atau dialog baru tanpa mengubah inti cerita. Penelitian ini berfokus pada pengurangan dan penambahan yang terjadi dalam adaptasi *webtoon Pasutri Gaje* ke film *Pasutri Gaje*.

4. Sastra Bandingan

Menurut Widyaningrum & Sondari (2022), sastra bandingan digunakan untuk membandingkan satu karya sastra dengan karya sastra lainnya guna mengetahui ciri khas dan keunikan masing-masing karya. Adapun menurut pendapat Endraswara dalam Juliani (2018) yang mengatakan bahwa, sastra bandingan merupakan bidang kajian yang meneliti hubungan antara satu karya sastra dengan karya sastra lainnya. Melalui perbandingan tersebut, dapat dilihat bagaimana kedua karya memiliki keterkaitan dalam aspek tertentu. Menurut Brown seperti yang diungkap oleh Nugraha (2021), sastra bandingan merupakan kajian yang bertujuan untuk menemukan persamaan dan perbedaan antara dua karya yang dibandingkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor sebagaimana diungkapkan oleh Abdussamad dan Sik (2021), penelitian kualitatif kualitatif merupakan metode penelitian yang menghasilkan

data berupa deskripsi atau penjelasan dalam bentuk kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, berdasarkan perilaku dan fenomena yang diamati. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif. Menurut Anggito dan Setiawan (2018) Penelitian kualitatif deskriptif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu objek atau fenomena secara rinci. Data yang digunakan berupa kata-kata, cerita, atau gambar, bukan angka, dan penjelasan didukung oleh hasil pengamatan atau wawancara. Penelitian ini menggunakan pengambilan data dengan teknik simak, teknik baca-catat dan teknik dokumentasi untuk mengetahui alur, penokohan serta latar pada film *Pasutri Gaje* yang disutradarai oleh Fajar Bustomi, serta *webtoon Pasutri Gaje* karya Annisa Nisfihani. Menurut Nursintawati, Firdaus, & Suparman (2024), teknik analisis data terdapat 4 yaitu tahap identifikasi, tahap klasifikasi, tahap analisis, tahap deskripsi.

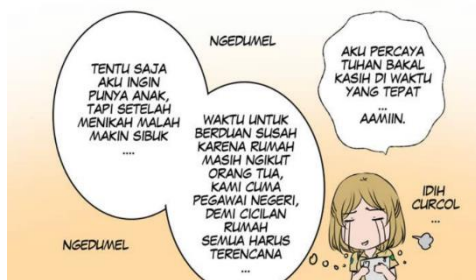
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Pengurangan pada *Webtoon Pasutri Gaje* Karya Annisa Nisfihani dengan Film *Pasutri Gaje* Karya Fajar Bustomi

Pengurangan dalam proses ekranisasi *Pasutri Gaje* terjadi karena perbedaan media antara *webtoon* yang disajikan secara berseri dengan film yang memiliki durasi terbatas. Akibatnya, tidak semua peristiwa, tokoh, dan detail alur dalam *webtoon* dapat dimasukkan ke dalam film. Oleh karena itu, beberapa bagian cerita perlu dikurangi, namun pengurangan tersebut tetap dilakukan tanpa menghilangkan konflik utama sebagai inti cerita. Berikut ini akan dijelaskan bentuk pengurangan yang terjadi dari *webtoon Pasutri Gaje* ke film *Pasutri Gaje*.

a. Pengurangan Alur

Webtoon Pasutri Gaje memiliki alur cerita yang berkembang secara bertahap dan disajikan dalam bentuk episode. Konflik rumah tangga Adimas dan Adelia ditampilkan melalui berbagai peristiwa kecil. Dalam versi film, alur cerita tersebut mengalami pengurangan dengan beberapa cara sebagai berikut.



Gambar 1

Webtoon *Pasutri Gaje* EP. 1 *New Life* (Nisfihani, 2021)

Penciutan alur dalam proses ekranisasi *Pasutri Gaje* sudah tampak sejak bagian awal cerita. Pada versi *webtoon*, kehidupan rumah tangga Adimas dan Adelia diceritakan secara perlahan dan bertahap. Dari kutipan gambar yang ditampilkan, terlihat bahwa Adelia masih tinggal bersama orang tua Adimas setelah menikah. Kondisi ini diperjelas melalui adegan ketika Adelia mengeluhkan keadaannya karena harus tinggal bersama orang tua, sehingga ia merasa sulit memiliki waktu berdua dengan Adimas.



Gambar 2 *Webtoon Pasutri Gaje* EP. 4 *Adik Ipar* (Nisfihani, 2021)

Berdasarkan gambar kedua, tampak aktivitas di dalam rumah yang menandakan kehadiran orang tua Adimas serta Ares, adik Adimas. Ares juga kerap memergoki Adimas dan Adelia saat sedang bermesraan, sehingga membuat keduanya merasa tidak leluasa. Keadaan ini mendorong Adimas dan Adelia untuk segera memutuskan pindah rumah, meskipun harus menghadapi konsekuensi berupa peningkatan jumlah cicilan. Rangkaian adegan tersebut menggambarkan kondisi awal kehidupan rumah tangga Adimas dan Adelia sebelum mereka hidup mandiri. Berbeda dengan versi *webtoon*, dalam film *Pasutri Gaje* tidak ditampilkan adegan yang menunjukkan Adimas dan Adelia tinggal bersama orang tua Adimas maupun anggota keluarga lainnya. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3 Film *Pasutri Gaje* Bustomi, 2024

Berdasarkan gambar ketiga, versi film tidak memberikan penjelasan mengenai tempat tinggal Adimas dan Adelia pada masa awal pernikahan sebelum akhirnya mereka memiliki rumah sendiri setelah lima bulan menikah. Cerita kemudian langsung menyoroti konflik cicilan rumah dan pengelolaan keuangan keluarga. Tidak ditampilkannya fase awal pernikahan yang dijalani di rumah orang tua menunjukkan adanya penciutan alur. Tahap adaptasi hidup bersama keluarga mertua yang sebelumnya dijelaskan secara detail dalam *webtoon* dihilangkan. Dengan demikian, film menggunakan alur yang lebih ringkas dan langsung menuju konflik utama tanpa memperlihatkan proses perpindahan tempat tinggal. Selanjutnya, penciutan alur lainnya akan ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4 *Webtoon Pasutri Gaje* EP. 13 *Kejutan!* (Nisfihani, 2021)

Berdasarkan gambar tersebut, Adelia tampak marah dan kecewa karena merasa tidak dilibatkan dalam pengambilan keputusan penting terkait keuangan rumah tangga. Menurutnya, pembelian mobil bukanlah kebutuhan yang mendesak, terlebih mereka masih memiliki kewajiban cicilan rumah selama lima belas tahun. Keputusan Adimas yang dilakukan secara sepihak membuat Adelia merasa tidak dihargai, sehingga memicu terjadinya pertengkaran. Konflik ini digambarkan sebagai pertengkaran besar pertama setelah pernikahan, yang ditandai dengan tindakan Adelia mengunci pintu dan meluapkan emosinya melalui kata-kata keras. Namun, konflik tersebut

tidak ditampilkan dalam versi film *Pasutri Gaje*. Film tidak menghadirkan adegan pembelian mobil oleh Adimas maupun pertengkaran besar yang timbul akibat keputusan tersebut. Selanjutnya, penciutan alur lainnya akan ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 5 Webtoon *Pasutri Gaje* EP. 20 Ngeronda (Nisfihani, 2021)

Berdasarkan uraian tersebut, pada versi *webtoon* alur cerita menjelang acara khitanan ditampilkan secara bertahap. Adelia terlebih dahulu mengikuti kegiatan rewang di rumah Pak RT sebagai bentuk partisipasi dalam persiapan acara. Hal ini tampak dari dialog Adelia yang berpamitan kepada Adimas untuk ikut membantu, seperti memasak dan berinteraksi dengan warga, khususnya para ibu di lingkungan tersebut. Adegan ini menggambarkan proses adaptasi Adelia sebagai anggota baru dalam masyarakat tempat tinggalnya. Sebaliknya, dalam versi film tidak ditampilkan adegan Adelia mengikuti kegiatan rewang. Perbedaan ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6 Film *Pasutri Gaje* Bustomi, 2024

Berdasarkan gambar tersebut, versi film menunjukkan adanya penciutan alur pada bagian ini. Film tidak menampilkan adegan Adelia yang mengikuti kegiatan rewang atau terlibat dalam persiapan acara khitanan. Cerita langsung menampilkan Adimas dan Adelia hadir sebagai tamu pada acara khitanan anak Pak RT. Kehadiran

mereka diperlihatkan melalui adegan silaturahmi dengan keluarga Pak RT dan anak yang telah dikhitkan, tanpa disertai penggambaran proses persiapan acara yang melibatkan warga sekitar.

b. Penciutan Tokoh

Selain penciutan alur, proses ekranisasi *Pasutri Gaje* juga mengalami penciutan tokoh. Penciutan tokoh dilakukan dengan mengurangi jumlah tokoh yang ditampilkan, membatasi frekuensi kemunculannya, serta menyederhanakan peran tokoh dalam cerita. Perbedaan ini terlihat jelas jika dibandingkan dengan *webtoon* yang menampilkan banyak tokoh pendukung, sementara film hanya mempertahankan tokoh-tokoh yang dianggap penting bagi konflik utama. Berikut ini akan dijelaskan bentuk penciutan tokoh yang terjadi:



Gambar 7 Webtoon *Pasutri Gaje* EP. 14 Maaf (Nisfihani, 2021)

Rani digambarkan sebagai tokoh yang sering muncul dan memiliki peran penting dalam perkembangan konflik, baik secara sosial maupun emosional. Pertemuan awal Rani dengan Adimas terjadi di minimarket, kemudian berlanjut ke berbagai situasi lain, seperti pertemuan di minimarket, acara khitanan, kemunculannya di lingkungan tempat tinggal Adimas dan Adelia, serta pada festival melimbur. Kemunculan Rani yang berulang membuat konflik berkembang secara perlahan. Rani tidak langsung mengetahui bahwa Adimas sudah beristri, sehingga kesalahpahaman berlangsung cukup lama dan menimbulkan ketegangan yang terus muncul. Dalam *webtoon*, Rani tidak hanya menjadi pemicu rasa cemburu Adelia, tetapi juga merepresentasikan konflik sosial di lingkungan sekitar. Kehadiran Rani membuat alur cerita menjadi lebih panjang karena setiap pertemuan menghadirkan situasi yang menegangkan, baik secara tersirat maupun terbuka. Akibatnya, konflik antara Rani, Adimas, dan Adelia berkembang

secara bertahap dan berlapis. Berbeda dengan versi *webtoon*, dalam film kemunculan Rani sangat dibatasi. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 8 Film *Pasutri Gaje* Bustomi, 2024

Berbeda dengan versi *webtoon*, kemunculan Rani dalam film sangat dibatasi dan hanya muncul pada beberapa adegan yang dianggap penting bagi alur cerita. Pertama, Rani muncul saat bertemu Adimas di minimarket. Kedua, ia kembali hadir pada adegan acara khitanan ketika bertemu lagi dengan Adimas. Ketiga, Rani muncul pada adegan festival berlimbur. Dengan adanya pemangkasan tersebut, peran tokoh Rani dalam film menjadi lebih singkat. Film tidak lagi menampilkan rangkaian kesalahpahaman yang panjang seperti dalam *webtoon*, tetapi langsung memusatkan konflik pada terungkapnya status Adimas sebagai suami Adelia. Dalam versi film, Rani lebih berfungsi sebagai pemicu konflik sesaat, bukan sebagai tokoh yang mengembangkan konflik secara berkelanjutan. Penciutan tokoh ini terlihat jelas pada penggambaran Rani dalam proses ekranisasi *Pasutri Gaje*. Pada versi *webtoon*, Rani memiliki frekuensi kemunculan yang cukup tinggi dan terlibat dalam berbagai peristiwa penting dalam kehidupan Adimas dan Adelia. Sebaliknya, dalam versi film, peran dan kemunculan Rani dipangkas secara signifikan sehingga konflik yang melibatkan tokoh ini menjadi lebih singkat dan sederhana. Selanjutnya, penciutan tokoh lainnya akan ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 9 *Webtoon Pasutri Gaje* EP. 37 Mager (Nisfihani, 2021)

Berdasarkan gambar tersebut, terlihat beberapa tokoh keluarga Adimas yang ditampilkan, seperti ayah, ibu, dan Ares sebagai adik Adimas. Kehadiran tokoh-tokoh ini berfungsi untuk menggambarkan latar belakang keluarga Adimas. Namun, dalam versi film, tokoh keluarga Adimas tidak ditampilkan secara langsung. Film tidak menghadirkan ayah, ibu, maupun adik Adimas sebagai tokoh yang muncul dalam cerita. Penciutan ini menyebabkan latar belakang keluarga Adimas tidak dikembangkan secara rinci, sehingga fokus cerita diarahkan sepenuhnya pada hubungan rumah tangga antara Adimas dan Adelia. Dengan demikian, penciutan tokoh keluarga Adimas menunjukkan adanya penyederhanaan penokohan dalam film karena tokoh-tokoh tersebut dianggap tidak memiliki pengaruh besar terhadap konflik utama.

c. Penciutan Latar

Penciutan latar tempat dalam proses ekranisasi *Pasutri Gaje* terlihat dari penghilangan dan penyederhanaan beberapa lokasi penting. Penciutan ini dilakukan agar cerita dapat menyesuaikan dengan durasi film tanpa mengubah alur utama. Berikut ini akan dijelaskan bentuk penciutan latar tempat yang terjadi:



Gambar 10 Webtoon Pasutri Gaje EP. 1 New Life (Nisfihani, 2021)

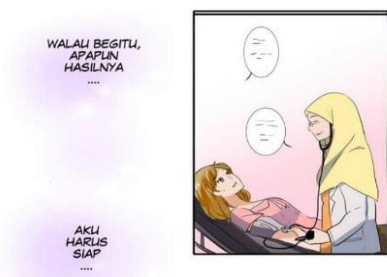
Berdasarkan gambar tersebut, Adelia terlihat belum sepenuhnya menyesuaikan diri dengan kebiasaan hidup di rumah orang tua Adimas. Hal ini tampak ketika Adimas mengingatkan Adelia untuk memakai sandal dan menyebut bahwa ibunya dapat menegur jika Adelia lupa. Adegan ini menegaskan bahwa latar tempat berada di rumah orang tua Adimas. Namun, dalam versi film tidak terdapat adegan yang menampilkan latar rumah orang tua Adimas, sehingga bagian ini mengalami pengurangan latar tempat. Selanjutnya, pengurangan latar lainnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 11 Webtoon Pasutri Gaje EP. 41 Bertengkar (Nisfihani, 2021)

Berdasarkan gambar tersebut, Adimas dan Adelia tampak menaiki delman sambil menikmati keindahan kota. Pada gambar berikutnya, terlihat latar Candi Prambanan yang menegaskan bahwa adegan tersebut berlatar di Yogyakarta. Hal ini menunjukkan bahwa *webtoon* menghadirkan Yogyakarta sebagai salah satu latar tempat cerita. Namun, latar Yogyakarta tidak ditampilkan dalam versi film, sehingga bagian ini mengalami

pengurangan latar tempat dalam proses ekranisasi. Selanjutnya, pengurangan latar lainnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 12 Webtoon Pasutri Gaje EP. 49 Result (Nisfihani, 2021)

Berdasarkan gambar tersebut, Adelia terlihat memasuki sebuah ruangan sambil mengucapkan "gini, dok", kemudian berbaring di tempat pemeriksaan. Tampak pula seorang tenaga medis yang sedang memeriksanya. Adegan ini menunjukkan bahwa latar tempat berada di rumah sakit, khususnya di ruang dokter. Namun, latar rumah sakit seperti yang digambarkan dalam *webtoon* tidak ditampilkan dalam versi film, sehingga bagian ini mengalami pengurangan latar tempat dalam proses ekranisasi.

2. Analisis Penambahan pada Webtoon Pasutri Gaje Karya Annisa Nisfihani dengan Film Pasutri Gaje Karya Fajar Bustomi

Penambahan dalam proses ekranisasi *Pasutri Gaje* dilakukan untuk menyesuaikan cerita dengan karakteristik media film. Penambahan ini berupa alur, tokoh, maupun latar tempat yang tidak terdapat dalam versi *webtoon*. Tujuannya adalah untuk memperjelas konflik, memperkuat unsur dramatik, serta memudahkan penonton memahami hubungan antartokoh dan situasi cerita secara cepat dan efektif. Meskipun menghadirkan unsur baru, penambahan tersebut tidak mengubah inti cerita, melainkan mendukung penyampaian pesan utama dalam versi film. Berikut ini akan dijelaskan bentuk penambahan yang muncul dalam film *Pasutri Gaje* dan tidak ditemukan dalam *webtoon*.

a. Penambahan Alur

Penambahan alur dalam film **Pasutri Gaje** dilakukan untuk mengembangkan cerita hasil adaptasi dari *webtoon*. Penambahan ini bertujuan menyesuaikan cerita dengan format film agar alur konflik menjadi lebih terarah dan mudah dipahami oleh penonton. Penambahan alur tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 13

Film *Pasutri Gaje* Bustomi, 2024

Penambahan alur dalam film *Pasutri Gaje* sudah terlihat sejak bagian awal cerita. Berdasarkan gambar tersebut, film dibuka dengan adegan Adimas datang menemui orang tua Adelia untuk menyampaikan niatnya menikahi Adelia. Dalam adegan ini, Adimas berhadapan langsung dengan ayah dan ibu Adelia, sehingga sejak awal penonton diarahkan pada konteks pernikahan dan hubungan keluarga. Alur ini menunjukkan titik awal cerita yang lebih jelas dan langsung mengarah pada konflik pernikahan. Berbeda dengan versi film, *webtoon Pasutri Gaje* tidak memulai cerita dari proses lamaran atau pertemuan Adimas dengan orang tua Adelia. Perbedaan ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 14 Webtoon *Pasutri Gaje* EP. 1 *New Life* (Nisfihani, 2021)

Berbeda dengan versi film, *webtoon Pasutri Gaje* tidak diawali dengan proses lamaran atau

pertemuan Adimas dengan orang tua Adelia. Awal cerita *webtoon* justru menampilkan adegan Adelia yang sedang bermimpi berlibur ke pantai. Cipratan air laut yang ia rasakan dalam mimpi ternyata bukan kejadian nyata, melainkan hanya mimpi. Pada kenyataannya, Adelia dibangunkan oleh Adimas dengan cipratan air karena hari sudah pagi. Adegan ini menekankan kehidupan Adimas dan Adelia setelah menikah, tanpa menampilkan tahapan sebelum pernikahan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa film *Pasutri Gaje* menambahkan alur berupa adegan sebelum pernikahan melalui pertemuan Adimas dengan orang tua Adelia. Penambahan alur ini tidak ditemukan dalam *webtoon* dan tidak mengubah inti cerita, tetapi berfungsi sebagai pengantar yang lebih jelas untuk memperkenalkan hubungan Adimas dan Adelia sejak awal film. Selanjutnya, penambahan alur lainnya akan ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 15 Film *Pasutri Gaje* Bustomi, 2024

Penambahan alur dalam film *Pasutri Gaje* terlihat melalui adanya proses negosiasi antara Adimas dan ayah Adelia sebelum pernikahan. Dalam film, ayah Adelia tidak langsung menyetujui niat Adimas untuk menikahi putrinya. Penolakan tersebut kemudian berkembang menjadi negosiasi hingga ayah Adelia memberikan satu syarat yang harus dipenuhi oleh Adimas. Alur ini menjadi bagian penting karena berfungsi sebagai pengantar konflik sekaligus ujian awal bagi Adimas sebelum memasuki kehidupan pernikahan. Berbeda dengan versi film, *webtoon Pasutri Gaje* tidak menampilkan proses negosiasi maupun syarat khusus dari orang tua Adelia sebelum pernikahan. Perbedaan ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 16 Webtoon Pasutri Gaje EP. 1 New Life (Nisfihani, 2021)

Alur cerita *webtoon* justru langsung menampilkan kehidupan setelah pernikahan. Hal ini terlihat dari adegan yang menunjukkan bahwa dua bulan setelah menikah, Adelia sudah menghadapi masalah pekerjaan yang terus berlanjut. Sejak awal, *webtoon* lebih menekankan dinamika rumah tangga dan beban kerja, bukan proses menuju pernikahan. Dengan demikian, film *Pasutri Gaje* menambahkan alur berupa adegan negosiasi antara Adimas dan ayah Adelia beserta syarat pernikahan. Penambahan ini tidak ditemukan dalam *webtoon* dan tidak mengubah inti cerita, tetapi berfungsi memperjelas latar belakang pernikahan Adimas dan Adelia serta memperkuat konteks konflik sejak awal film.

a. Penambahan Tokoh

Penambahan tokoh dalam film *Pasutri Gaje* merupakan salah satu bentuk adaptasi yang tidak terdapat dalam versi *webtoon*. Dalam film, muncul tokoh baru yang tidak ada dalam *webtoon*. Selain itu, terdapat tokoh yang sudah ada dalam *webtoon*, tetapi frekuensi kemunculannya diperbanyak sehingga perannya menjadi lebih menonjol dalam cerita film. Penambahan tokoh tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 17 Film Pasutri Gaje Bustomi, 2024

Berdasarkan gambar dan dialog dalam film, tokoh Yosep diperkenalkan sebagai seorang

satpam yang berperan sebagai koordinator sistem keamanan lingkungan atau siskamling. Melalui dialognya, Yosep menjelaskan tugasnya dalam mengatur kegiatan ronda serta mengajak Adimas untuk ikut berpartisipasi. Kehadiran tokoh Yosep berfungsi untuk menggambarkan kehidupan bermasyarakat dalam lingkungan tempat tinggal Adimas dan Adelia. Tokoh Yosep tidak terdapat dalam versi *webtoon* **Pasutri Gaje**, sehingga kemunculannya dalam film dapat dikategorikan sebagai penambahan tokoh. Selanjutnya, penambahan tokoh lainnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 18 Film Pasutri Gaje Bustomi, 2024

Penambahan tokoh dalam film *Pasutri Gaje* tampak jelas melalui pengembangan peran tokoh Bapak Adelia. Dalam versi film, Bapak Adelia sering muncul dan memiliki peran yang cukup dominan. Ia hadir dalam berbagai adegan penting, seperti saat Adimas menyampaikan niat menikahi Adelia, saat memberikan syarat kepada Adimas, ketika Adimas dan Adelia berkunjung ke rumah orang tua Adelia, hingga menyampaikan pandangannya tentang peran ayah, ibu, dan anak dalam keluarga. Selain itu, Bapak Adelia juga muncul dalam adegan terkait isu kehamilan Adelia, pemberian ramuan untuk Adimas, serta saat menerima kabar kehamilan anak kembar. Banyaknya kemunculan ini menunjukkan bahwa tokoh Bapak Adelia berperan aktif dalam perkembangan cerita film. Sebaliknya, dalam versi *webtoon*, tokoh Bapak Adelia hanya muncul secara terbatas dan tidak dikembangkan secara mendalam. Perannya tidak dominan dan hanya ditampilkan pada momen tertentu saja. dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 19 Webtoon *Pasutri Gaje* EP. 15 Terlupakan (Nisfihani, 2021)

Versi *webtoon* hanya menampilkan tokoh Bapak Adelia secara terbatas, yaitu ketika Adelia dan Adimas datang menemui keluarga Adelia. Adegan tersebut ditandai dengan interaksi singkat, seperti Adelia memeluk ayahnya, tanpa pengembangan peran yang berkelanjutan. Setelah itu, tokoh Bapak Adelia tidak dimunculkan kembali dan hanya hadir pada momen tersebut. Berbeda dengan versi *webtoon*, versi film menampilkan tokoh Bapak Adelia lebih sering dan memberinya peran yang lebih aktif dalam alur cerita. Penambahan peran tokoh Bapak Adelia dalam film dapat dikategorikan sebagai bentuk penambahan tokoh sekaligus pendalaman penokohan dalam proses ekranisasi. Penambahan ini tidak mengubah inti cerita, tetapi berfungsi untuk memperkuat konflik keluarga serta nilai-nilai yang ingin disampaikan dalam film.

1. Penambahan Latar

Penambahan latar tempat dalam film *Pasutri Gaje* terlihat cukup jelas jika dibandingkan dengan versi *webtoon*. Penambahan latar dalam film tidak selalu berupa hadirnya tempat baru, tetapi juga berupa penambahan fungsi latar melalui peristiwa yang terjadi di dalamnya. Perbedaan medium membuat film menghadirkan beberapa latar tambahan yang tidak ditemukan dalam *webtoon*. Salah satu penambahan latar tempat yang menonjol dalam film dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 20 Film *Pasutri Gaje* Bustomi, 2024

Berdasarkan gambar tersebut, film *Pasutri Gaje* menampilkan latar tempat pemancingan yang tidak terdapat dalam versi *webtoon*. Latar ini muncul ketika Bapak Adelia memberikan syarat kepada Adimas sebelum menyetujui hubungan mereka. Adegan memancing tersebut tidak ditemukan dalam *webtoon*. Dalam film, pemancingan berfungsi sebagai tempat negosiasi sekaligus ujian bagi Adimas sebagai calon suami. Sementara itu, dalam *webtoon* konflik antara Adimas dan keluarga Adelia tidak digambarkan melalui kegiatan khusus seperti memancing. Oleh karena itu, latar pemancingan dapat dikategorikan sebagai bentuk penambahan latar tempat. Selanjutnya, penambahan latar lainnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 21 Film *Pasutri Gaje* Bustomi, 2024

Film juga menambah intensitas penggunaan rumah orang tua Adelia sebagai latar tempat penting. Latar ini digunakan dalam beberapa adegan, seperti saat Adimas melamar Adelia dan ketika membahas kesalahpahaman terkait kehamilan. Sebaliknya, dalam versi *webtoon*, rumah orang tua Adelia hanya ditampilkan secara singkat dan tidak dikembangkan sebagai ruang konflik utama, melainkan sekadar tempat kunjungan. Oleh karena itu, dalam film rumah orang tua Adelia mengalami penambahan fungsi latar dan menjadi pusat perkembangan konflik keluarga. Selanjutnya, penambahan latar lainnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 22 Film *Pasutri Gaje Bustomi, 2024*

Penambahan latar dalam film *Pasutri Gaje* tidak selalu ditunjukkan melalui kehadiran tempat baru, tetapi juga melalui penambahan fungsi latar melalui peristiwa yang terjadi di dalamnya. Berdasarkan gambar tersebut, latar adegan berada di depan Kantor Kecamatan Batu Alam. Meskipun latar kantor juga muncul dalam *webtoon*, film menambahkan peristiwa baru, seperti kegiatan senam bersama dan adegan klarifikasi di hadapan rekan kerja. Melalui peristiwa tersebut, latar kantor tidak lagi hanya berfungsi sebagai tempat bekerja, tetapi juga menjadi ruang terjadinya konflik sosial sekaligus penyelesaian kesalahpahaman. Dengan demikian, penambahan dalam film terletak pada pengembangan peristiwa dan fungsi latar, bukan pada tempatnya.

SIMPULAN

Proses ekranisasi dari *webtoon* ke film *Pasutri Gaje* menunjukkan adanya penciutan dan penambahan cerita. Penciutan terlihat pada alur, tokoh, dan latar. Dalam *webtoon*, beberapa peristiwa digambarkan secara bertahap, seperti Adimas dan Adelia yang sempat tinggal di rumah orang tua Adimas serta adanya konflik pembelian mobil dan kegiatan rewang menjelang acara khitanan, sedangkan dalam film alur cerita disajikan secara lebih langsung dengan memperlihatkan Adimas dan Adelia telah memiliki rumah sendiri dan langsung hadir di acara khitanan. Penciutan juga terjadi pada tokoh dan latar, seperti tidak dimunculkannya beberapa tokoh pendukung, termasuk ayah, ibu, dan adik Adimas bernama Ares, serta berkurangnya intensitas kemunculan tokoh Rani. Selain itu, beberapa latar dalam *webtoon*, seperti rumah orang tua Adimas, Yogyakarta, dan rumah sakit, tidak ditampilkan dalam film. Sebaliknya, film melakukan penambahan alur dengan menampilkan proses Adimas menemui orang tua Adelia untuk menyampaikan niat menikah, negosiasi dan syarat pernikahan, serta konflik kesalahpahaman mengenai kehamilan Adelia. Penambahan juga

terjadi pada tokoh dan latar, seperti hadirnya tokoh Yosep sebagai koordinator siskamling, peran ayah Adelia yang lebih dominan, serta penggunaan latar pemancingan dan perluasan fungsi kantor kecamatan. Secara keseluruhan, penciutan dan penambahan tersebut dilakukan sebagai bentuk penyesuaian terhadap durasi film dan kebutuhan penyajian cerita di media layar, tanpa menghilangkan konflik utama cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode penelitian kualitatif*: CV. Syakir Media Press.
- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar teori film*: Deepublish.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Asri, R. (2020). Membaca film sebagai sebuah teks: analisis isi film “nanti kita cerita tentang hari ini (nkcthi)”. *Jurnal Al Azhar indonesia seri ilmu sosial*, 1(2), 74-86.
- Damono, S. D. (2018). *Alih wahana*: Gramedia Pustaka Utama.
- Fakhrurozi, J., & Adrian, Q. J. (2020). Ekranisasi Cerpen ke Film Pendek: Alternatif Pembelajaran Kolaboratif di Perguruan Tinggi. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Harismawan, W. (2020). Penggunaan Komik Berbasis Web pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA. *Indonesian Journal of Instructional Media Model*, 2(1), 40-50.
- Juliani, F. (2018). Perjuangan Perempuan dalam Novel para Pawestri Pejuang Karya Suparto Brata dan Novel God's Call Girl Karya Carla Van Raay (Kajian Sastra Bandingan). *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(2), 1-12.
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line *webtoon* sebagai industri komik digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134-148.
- Logita, E. (2019). Analisis sosiologi sastra drama “opera kecoa” karya noerburtus riantiarino. *Bahtera Indonesia Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 47-68.
- Nam, J., & Jung, Y. (2022). Exploring fans' participation in digital media: Transcreation of *webtoons*.

Telecommunications Policy, 46(10), 102407.

Nugraha, D. (2021). Perkembangan sejarah dan isu-isu terkini dalam sastra bandingan. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(2), 163-176.

Nursintawati, N., Firdaus, A., & Suparman, F. (2024). Representasi Perempuan Pribumi dalam Novel Rasina Karya Iksaka Banu. *Media Bina Ilmiah*, 19(1), 3509-3518.

Oktaviani, V., Setiadi, D., & Firdaus, A. (2024). Representasi Tokoh Sri Asih dalam Film dan Komik Sri Asih. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(2), 430-453.

Pratista, H. (2024). *Memahami Film: Pengantar Naratif (Edisi 3)*: Montase Press.

Purnomo, M. H. (2010). Menguak budaya dalam karya sastra: antara kajian sastra dan budaya. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 1(1), 75-82.

Soedarso, N. (2015). Komik: karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-506.

Wahyuni, Q. S., Setiadi, D., & Agustiani, T. (2022). Analisis Unsur Mistik dalam Webtoon "Sarimin" Karya Naga Terbang. *Jurnal Kredo*, 6(1).

Wahyuni, S. (2018). Ekranisasi Novel Danur Karya Risa Saraswati ke dalam Film Danur Karya Sutradara Awi Suryadi. 5(1).

Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2022). Kajian Sastra Bandingan: Representasi Budaya dalam Novel Bidadari-Bidadari Surga dan Novel Mencari Perempuan Yang Hilang. *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*, 15(2), 117-126.