

## **2. STUDI LITERATUR**

Berdasarkan penjabaran di latar belakang, adaptasi merupakan sebuah proses penyesuaian, perpindahan, atau penerjemahan baru sebuah cerita dari satu cerita ke cerita yang lain. Penciptaan kembali tersebut adaptasi tidak hanya sebuah pemindahan, menurut John Hart (2007), tetapi juga merupakan proses kreatif yang melibatkan penaksiran dan reinterpretasi dari sumber aslinya.

### **2.1 KOMIK SEBAGAI SUMBER ADAPTASI**

Komik sebagai medium yang unik untuk dianimasikan, Keith (2020) dalam *Comics and Pop Culture Adaptation: From Panel to Frame* menekankan bahwa "komik sebagai medium dapat mengeksplorasi tema-tema kompleks dan memberikan konteks yang kaya, membuatnya menjadi sumber yang berharga untuk adaptasi ke media lain seperti animasi." Dengan ciri khas seperti panel dan balon ucapan, serta gaya visual, proses adaptasi terutama dalam *storyboard* sangat penting untuk menyimpan esensi dari komik tersebut. Sejarah komik sebagai sumber adaptasi sudah lama, dari Astro Boy dan Batman pada tahun 1960-an. Bentuk asli sebuah komik sebagai karya dapat memberikan pengalaman yang berbeda dari sebuah buku dengan ilustrasi yang terbatas.

### **2.2 ANIMASI SEBAGAI MEDIA ADAPTASI**

Alasan adaptasi terjadi, terutama pada media komik untuk menambah interpretasi dan memberikan nilai tambah pergerakan dari sebuah komik. Menurut Mitaine (2012) *Comics and Adaptation*, "animasi memungkinkan para kreator untuk menciptakan interpretasi visual yang lebih dinamis dan menarik, serta menjelajahi aspek-aspek cerita secara lebih mendalam."

Sehingga media animasi mempunyai kemampuannya untuk menambahkan kedalaman emosional dan visual yang tidak dapat dicapai dengan cara lain. Kembali lagi pada Mitaine (2012) yang menyatakan, "animasi memungkinkan kreasi karakter dan lingkungan yang lebih hidup, sehingga elemen cerita dari komik dapat diekspresikan secara lebih dramatis." Tantangan dalam mengadaptasi juga lah banyak selain harus memberikan nilai tambah pada komik tersebut, animasi tersebut tidak boleh kehilangan esensi dari komik tersebut.

### 2.3 STORYBOARD DALAM PROSES ANIMASI

Menurut perkataan Gibbons (2017), "*Storyboard* adalah cetak biru dari produksi visual. Mereka membantu kita merancang setiap elemen dengan cermat, sehingga mendukung visi kreatif kita". *Storyboard* dibuat untuk mendukung visi visual dalam merancang dan mengatur alur sebuah cerita. *Storyboard* juga dapat mengeksplorasi apa yang dapat dilakukan secara efektif. Dengan *storyboard*, para pembuat film animasi dapat mengintegrasikan elemen-elemen naratif dari komik dan memastikan bahwa setiap transisi dan elemen visual sinkron dengan narasi yang ingin disampaikan.

### 2.4 ESTABLISH SHOT DAN 7 PRINSIP PERGERAKAN KAMERA

Menurut Bordwell dan Thompson *Film Art: An Introduction* (2010), "*establishing shot* berfungsi untuk memberikan konteks visual yang penting bagi audiens, membantu mereka memahami dimana dan kapan cerita ini berlangsung." *Establishing shot* adalah gambar jarak jauh yang memperlihatkan lokasi, suasana, dan waktu dari peristiwa yang berlangsung atau yang akan datang. *Establish shot* sangat penting karena akan menjadi *shot* awal yang menunjukkan suasana dan keadaan dunia karakter tersebut. Fungsi *Establishing shot* tidak lain terdapat tiga, menunjukkan Lokasi, penciptaan suasana, dan penetapan waktu adegan. Selain itu menurut Nikkel. K (2023) dalam bukunya *Establishing Shots: An Oral History of the Winnipeg Film Group*, *establishing shot* menyediakan kerangka dasar yang memungkinkan penonton memahami lokasi geografis dan konteks emosional dari narasi. Serial seperti Gravity Falls juga menggunakan *establishing shots* untuk memperkenalkan *setting* supernatural yang akan menjadi latar cerita. Toko misteri dan hutan yang dipenuhi monster juga hantu merupakan tempat, suasana misteri yang juga ada komedinya, serta waktu kejadian ditunjukkan berada ketika libur musim panas.

Pergerakan kamera pada sederhananya terdapat tujuh, yaitu; *Pen*, *Tilt*, *Zoom*, *Tracking shot*, *Dolly shot*, *Following shot*, and *Pedestal*. Menurut Kuntowijoyo (2013) dalam bukunya Estetika Film mengemukakan bahwa "pergerakan kamera dapat menjadi alat ekspresi yang kuat dalam menggambarkan emosi serta mengubah tanggapan penonton terhadap adegan." Maka dari itu, penggunaan pergerakan kamera adalah salah satu alat dalam pembuatan *storyboard* yang penting.