

Research report

KAJIAN PROSES ADAPTASI NARASI VISUAL "SCOTT PILGRIM VS THE WORLD" DARI KOMIK MENJADI FILM

Sophia PURBASARI¹, Alvanov ZPALANZANI² dan Acep I. SAIDI³

^{1,2,3} *Institut Teknologi Bandung*

¹ *yakanpatrol@gmail.com*

² *nova.zp@gmail.com*

³ *acepiwan@fsrd.itb.ac.id*

ABSTRACT

Film and comic are visual narrative media which emphasize visual elements in delivering its message towards its audiences. Although both media emphasize similar elements, but in comic adaptation movies, there are several changes in visual narrative structure. The research object, *Scott Pilgrim VS The World* is analyzed through structural adaptation analysis in order to understand the specific aspects of structural changes. The changes are analyzed especially from four elements of visual narrative aspects from both media, which are narration, *layout*, image, and sound. The overall adaptation processes in *Scott Pilgrim VS The World* are emphasized in pictorial sequence changes which heavily influenced other visual structure elements. The visual sequence compression in adapting the story from comic to movie while maintaining the story essence is the fundamental adaptation process.

Keywords: media studies, adaptation, visual narrative, film, comic

1. PENDAHULUAN

Munculnya berbagai *genre* dalam industri film dipengaruhi berbagai hal yang terjadi di dunia. Perkembangan yang terjadi dalam industri komik, industri *video game* atau industri novel memicu munculnya media dengan *genre* yang merupakan transmedia, yaitu media yang merupakan bentuk transformasi atau perubahan dari media yang satu kedalam bentuk media lainnya, salah satu media tersebut adalah film adaptasi. Seperti yang dikatakan Nick van Vugt [1], film adaptasi merupakan film hasil transformasi sebuah karya yang telah ada sebelumnya baik itu fiksi atau nonfiksi. Film adaptasi dikenal sebagai karya yang bukan sebuah karya orisinal baik itu mengikuti media sumber secara persis ataupun interpretasi konsep dari karya asli.

Menurut Camila Augusta de Figueiredo [2] meskipun hubungan antara komik dan film bukan merupakan sesuatu yang baru, namun perkembangannya terjadi tahun-tahun belakangan ini dengan ditandai oleh meningkatnya jumlah film adaptasi komik. Meningkatnya jumlah film yang berdasarkan pada cerita komik salah satunya disebabkan oleh perkembangan teknologi digital dalam dunia perfilman. Dalam film adaptasi komik, digital teknologi telah memberikan arti estetika yang baru dalam film dimana hal tersebut menyebabkan perubahan penampilan

komik dalam layar. Pengaruh dari komik tidak terbatas pada adaptasi plot, tokoh dan dialog saja tetapi juga pada tampilan visualnya, yang mana memungkinkan itu terjadi akibat dari perkembangan pada teknologi film.

Film dan komik merupakan media visual yang dapat saling berhubungan dan memiliki pendekatan yang sama yaitu bahwa keduanya bekerja dengan menyusun elemen-elemen visual secara berurutan dalam menyampaikan konten naratif kepada audiennya. Meskipun memiliki pendekatan yang sama dalam menyampaikan narasi, namun kedua menggunakan cara yang berbeda dimana elemen visual komik tersebut dituangkan ke dalam halaman yang dicetak sedangkan pada film elemen visual diproyeksikan ke dalam layar.

Bagaimanapun, mengubah dari suatu produk cetak ke dalam bentuk layar bukanlah suatu proses yang sederhana, karena kedua media yang bergabung memiliki aspek struktur narasi visual yang berbeda. Meskipun kedua media memiliki kemiripan dasar yang sama yaitu tersusun dari elemen visual, film dan komik memiliki keunikan masing-masing dalam kapasitas mereka untuk menyampaikan cerita.

Dalam penelitian ini penulis berusaha untuk lebih memahami dan mengetahui perbedaan dan persamaan dari kedua media dan perubahan yang terjadi ketika

dihadapkan dengan proses adaptasi. Dengan perbedaan pada kedua media tersebut akan membawa kita kepada pertanyaan bagaimana komik dapat diterjemahkan ke dalam film, sejauh mana dan sebanyak apa perubahan yang dapat dibuat oleh film sementara film harus memiliki kemiripan dengan karya asli buku komik yang menjadi sumber media.

Dalam penelitian ini proses adaptasi pada film *Scott Pilgrim vs The World* akan dianalisis dengan menggunakan model proses adaptasi komik ke dalam film yang disampaikan oleh Matthew T. Jones [3]. Teori ini digunakan karena Jones menguraikan proses adaptasi yang disusun secara sistematis. Penggunaan teori film adaptasi komik dari Jones ini bertujuan untuk lebih mengetahui dan memahami bagaimana proses perubahan struktur narasi visual yang terjadi dalam adaptasi komik ke dalam film secara spesifik.

Kemudian untuk mengetahui bagaimana proses adaptasi itu merubah aspek-aspek narasi visual dalam media adaptasi, dilakukan analisis menggunakan teori aspek perbedaan dalam adaptasi komik ke dalam film dari Pascal Lefevre yang melakukan analisis terhadap proses dari translasi kedua media dengan mempertimbangkan hambatan dan kemampuan dari setiap media dilihat dari empat elemen perbedaan kedua

media yaitu narasi, *layout*, piktorial (*image*) dan suara [4].

Jones menguraikan sebuah rangkaian operasi adaptasi yang berdasarkan pada hubungan narasi dan gaya antara material film adaptasi dan sumber komik, bergantung pada operasi mana yang akan digunakan, proses adaptasi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu adaptasi struktural dan adaptasi tematik. Sebuah film dikategorikan sebagai adaptasi struktur jika memiliki struktur cerita narasi yang hampir mirip antara komik dengan film adaptasi. Sedangkan Sebuah film dikategorikan sebagai adaptasi tematik jika struktur cerita narasi komik tidak memiliki hubungan persamaan dengan struktur cerita narasi film adaptasi, tetapi mempertahankan elemen tematik dalam bentuk konflik dan karakter sebagai kunci penghubung kedua media [3].

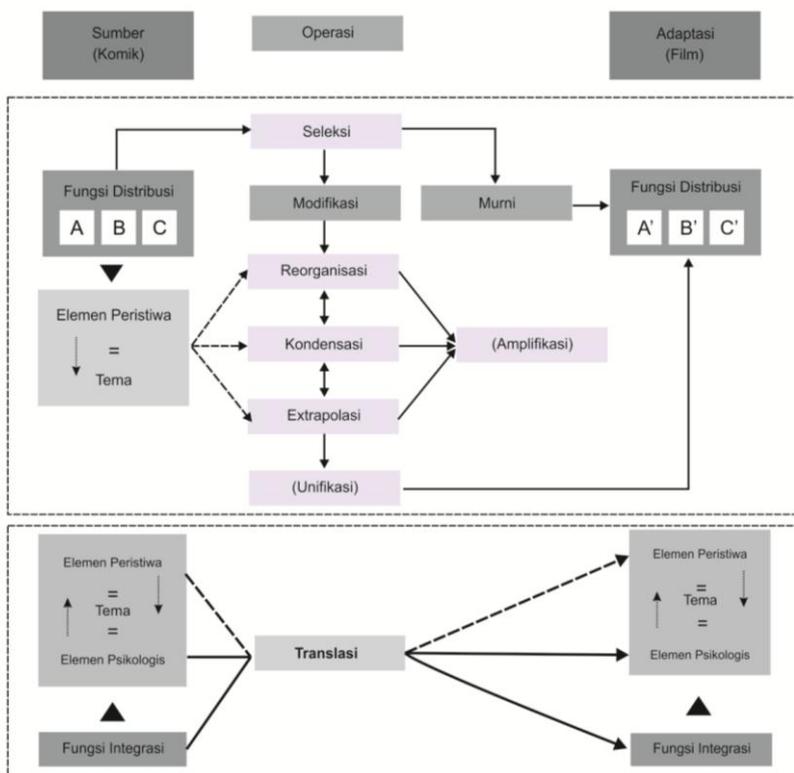
Dalam penelitian ini, proses adaptasi difokuskan pada proses adaptasi struktur, hal tersebut dilakukan karena film *Scott Pilgrim vs The World* sebagai objek penelitian termasuk pada film adaptasi jenis tersebut yaitu memiliki kesamaan tema & elemen kunci pembentuk tema (tokoh, konflik) dan memiliki kaitan dengan struktur cerita narasi (peristiwa, cerita, plot) dengan komik *Scott Pilgrim*. Dengan demikian maka proses adaptasi film tersebut akan diuraikan dan dianalisis berdasarkan pada proses

adaptasi struktur.

Berbeda dengan adaptasi tematik, yang dimana hampir semua bagian memilih tema dari sumber material untuk menciptakan rangkaian baru dari fungsi distribusi yang telah difabrikasi. Adaptasi struktur memilih sumber material dari fungsi distribusi untuk digunakan dalam

adaptasi. Meskipun langkah dari pemilihan ini terbentuk melalui operasi kondensasi, ekstrapolasi dan reorganisasi yang sangat menentukan kualitas dari adaptasi [3].

Idealnya, adaptasi struktur memilih unsur fungsi distribusi dari sumber material secara langsung dengan



Keterangan gambar :

- | | | | |
|----|------------------------------------|------|---------------------------------------|
| A | : peristiwa 1 dalam media sumber | ▶ | : membentuk |
| B | : peristiwa 2 dalam media sumber | → | : Urutan proses |
| C | : peristiwa 3 dalam media sumber | ---→ | : mempengaruhi |
| A' | : peristiwa 1 dalam media adaptasi | ← | : Dapat dilakukan tidak sesuai urutan |
| B' | : peristiwa 2 dalam media adaptasi | ⋯→ | : menghasilkan |
| C' | : peristiwa 3 dalam media adaptasi | □ | : dilakukan terpisah |

Gambar 1. Model dari adaptasi struktur. Model ini menunjukkan bagaimana sebuah adaptasi struktural terbentuk berdasarkan model dari Jones [3].

melewati operasi yang lain, hal ini dijelaskan oleh tanda panah yang berasal dari fungsi distribusi dari sumber material menuju operasi seleksi, dilanjutkan menuju kata murni dan akhirnya menuju fungsi distribusi dari media hasil adaptasi (gambar 1). Yang artinya bahwa fungsi distribusi yang dipilih dari sumber materi yaitu komik sama persis atau murni ditransfer ke dalam media adaptasi sehingga tidak memerlukan modifikasi dalam bentuk apapun. Meskipun tidak ada satupun adaptasi yang dapat mencapainya secara mutlak. Contoh yang hampir mendekati adalah film *Sin City (2005)* yang memiliki struktur kemiripan yang sangat tinggi [3].

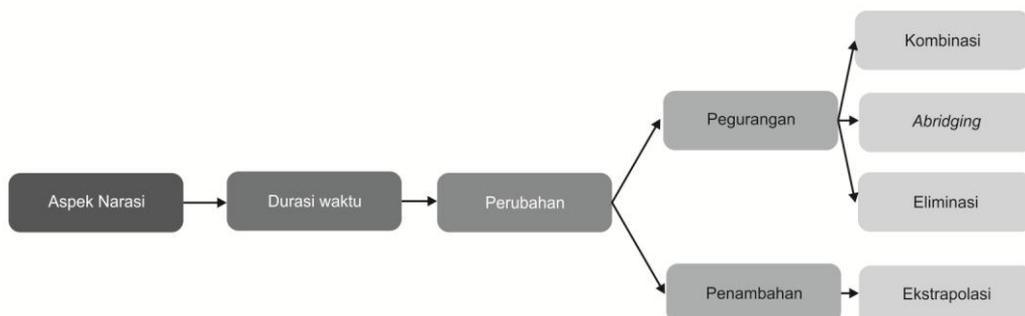
Secara umum, fungsi distribusi dipilih dari sumber material melalui proses transformasi yang ekstensif seperti yang dimaksudkan dalam daftar operasi pada gambar di atas. Sebagai catatan bahwa tanda panah ganda antara reorganisasi, kondensasi dan ekstrapolasi mengindikasikan bahwa operasi tidak ditentukan secara berurutan berdasarkan proses mana yang harus terjadi terlebih dahulu. Dan setiap operasi saling berhubungan dengan operasi yang lain. Perhatikan juga tanda panah dengan garis putus-putus yang menandakan bahwa tema yang dibentuk dari elemen peristiwa seperti karakter dan plot mempengaruhi bagaimana setiap operasi bekerja. Yang termasuk pada contoh film dengan adaptasi ini adalah: *Sin City*

(2005), *A History of Violence (2005)*, *Road to Predition (2002)*, *V for Vendetta (2005)*, *300 (2006)* [3].

2. ASPEK NARASI

Dalam proses adaptasi hal yang menjadi inti permasalahan adalah bagaimana struktur narasi visual komik diubah ke dalam struktur narasi visual film. Dalam narasi visual komik terdiri dari dua elemen yaitu elemen cerita narasi (plot, tokoh, *setting*) dan elemen visual (panel, *gutter*, *closure*, balon kata, gaya visual, tipografi, *onomatopoeia*) sedangkan pada film narasi visual terbangun dari tiga elemen yaitu elemen cerita narasi (plot, tokoh, *setting*), elemen visual (*mise-en-scene* dan editing) dan elemen suara (dialog, musik dan efek suara). Dalam proses adaptasi perubahan terjadi dari kedua elemen narasi komik menjadi tiga elemen narasi film.

Aspek perbedaan pertama yang disampaikan oleh Lefevre adalah menyangkut unsur narasi. Narasi selalu dilihat sebagai bagian dari bahasa tertulis, asumsi tersebut menyebabkan fungsi narasi dari bahasa gambar sering diabaikan dalam media *hybrid* (media campuran). Bagaimanapun gambar dapat menyampaikan narasi seperti halnya kata-kata. Dalam komik dan film, narasi adalah hasil dari rangkaian gambar yang berurutan. Dalam komik, elemen formal yang menyampaikan narasi adalah terutama pada penyusunan dari *frame*



Gambar 2. Bentuk perubahan aspek narasi pada proses adaptasi.

Sumber : Dok. Penulis.

dan *gutter* pada sebuah halaman (yang dapat menuntun irama dalam membaca dan melihat) sama halnya dengan gambar yang terdapat di dalam *frame* [4].

Narasi komik selalu mengalami perubahan ketika diubah ke dalam film, melalui menambahkan dan pengurangan. Sebenarnya hal ini memang proses yang sangat penting karena setiap media memiliki cara komunikasi yang berbeda. Setiap media menawarkan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan cerita dalam cara tertentu. Karena itu, elemen narasi yang sama yang bekerja dengan baik dalam komik mungkin tidak berhasil dalam film.

Hal ini juga dapat terjadi dalam novel, dimana selalu mengalami tambahan atau pengurangan ketika diubah ke dalam bentuk film hal tersebut menandakan bahwa aspek pertama dari Leferve ini juga sesuai untuk diterapkan dalam adaptasi novel. Yang menjadi perbedaan hanyalah bahwa dalam komik, tulisan

dan gambar keduanya mewakili keseluruhan dari narasi, karena gambar juga memiliki kemampuan narasi. Dengan demikian ketika komik diubah kedalam bentuk film, sutradara harus menyesuaikan narasinya kedalam dua level yaitu tulisan dan gambar [4].

Pada proses adaptasi struktur, perubahan elemen cerita narasi terjadi pada proses dimana fungsi distribusi komik sebagai sumber media diubah ke dalam fungsi distribusi film sebagai media adaptasi. Fungsi distribusi itu sendiri merupakan elemen–elemen yang dapat ditransfer langsung ke dalam media adaptasi, elemen tersebut adalah yang termasuk ke dalam elemen cerita narasi seperti: plot, tokoh, *setting*, peristiwa dan tema. Perubahan fungsi distribusi tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan proses dimana yang menjadi dominan adalah proses *abridging* dan eliminasi yaitu proses penyingkatan dan pengurangan elemen cerita narasi.

Pada film *Scott Pilgrim vs The World*, sutradara Edgar Wright mengatakan bahwa ia mencoba untuk mengadaptasi jalan cerita yang sama dengan versi komiknya. Dalam film adaptasi yang ia buat terdapat beberapa perbedaan yang sengaja dibuat karena adanya pemadatan waktu akibat terbatasnya durasi waktu yang dimiliki film sehingga tidak memungkinkan untuk membawa semua cerita dalam buku 6 seri ke dalam film dengan waktu yang kurang dari dua jam. Pemadatan cerita untuk menyesuaikan dengan durasi waktu film yang terbatas menyebabkan jalan cerita pada komik harus mengalami pengurangan dan penambahan melalui proses kondensasi yang terdiri dari: kondensasi, *abridging*, eliminasi dan ekstrapolasi.

Pemadatan cerita tersebut berakibat pada hilangnya beberapa tokoh dan peristiwa dalam komik karena dianggap tidak memiliki peran yang tidak penting bagi cerita adaptasi yang lebih padat, intens dan fokus pada inti cerita serta tokoh utama. Perubahan pada elemen cerita narasi turut berpengaruh pada penyampaian secara visual dalam film, bagaimana akibat dari proses pemadatan cerita yang terjadi berakibat dalam penyampaian secara visual, seperti dimana sutradara Edgar Wright mengadopsi tampilan visual komik untuk menjelaskan suatu peristiwa, seperti cerita masa lalu Ramona dengan Matthew Patel dan Todd Ingram dimana

halaman komik ditampilkan dalam film. Setiap panel dalam halaman komik ditampilkan secara terpisah menjadi masing-masing satu frame gambar dalam film. Selain berhasil menjelaskan suatu peristiwa dengan waktu yang lebih singkat, cara tersebut juga membuat adegan terasa lebih berbeda dan lebih menarik (gambar 3).



Gambar 3. Potongan komik yang dimunculkan dalam adegan film untuk menyingkat waktu.

Sumber : Dok. Penulis

Teknik penyampaian narasi visual komik melalui narasi visual film yang dilakukan Wright dalam film ini dilakukan penyingkatan secara visual dalam menyesuaikan dengan terbatasnya durasi waktu yang dimiliki film, seperti yang dikatakan Janet Ewert dalam Smith [5] bahwa presentasi visual dari narasi visual dapat menyingkat informasi yang harus muncul dalam narasi verbal/tekstual

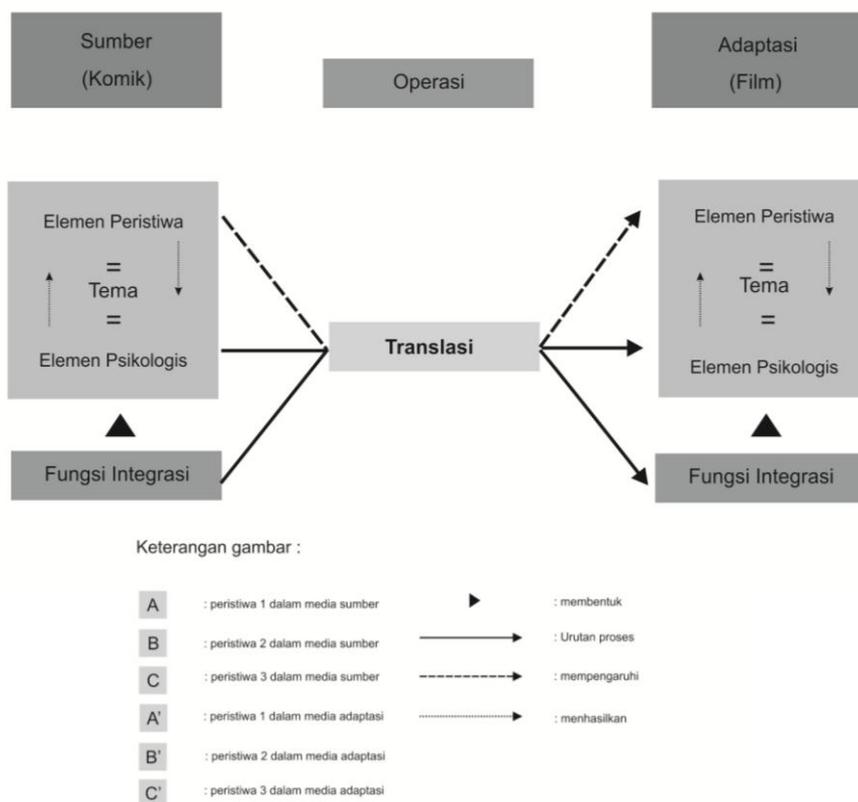
yaitu menjelaskan informasi dari tulisan melalui bentuk gambar.

Penyingkatan secara visual tersebut banyak digunakan dalam film mengingat film secara khusus tersusun dari ratusan gambar fotogram yang berurutan. Film adaptasi komik dapat memanfaatkan teknik ini sehingga konstruksi dari sebuah narasi visual dari komik dapat disesuaikan ke dalam media film. Tanpa terkecuali, mengadaptasi dari buku komik ke dalam film akan memerlukan perubahan untuk mencapai sebuah

narasi yang bertalian secara logis.

3. TRANSLASI

Untuk perubahan elemen visual komik menjadi elemen audio dan visual film, pada adaptasi struktur terjadi pada proses dimana fungsi integrasi komik sebagai sumber media diubah ke dalam fungsi integrasi film sebagai media adaptasi. Fungsi integrasi itu sendiri merupakan elemen – elemen yang tidak media adaptasi, seperti *mood*, atmosfer serta elemen-elemen yang menyangkut elemen visual komik seperti panel,



Gambar 4. Model dari proses translasi dari adaptasi Model ini menunjukkan bagaimana sebuah proses translasi terjadi dalam sebuah adaptasi berdasarkan model dari Jones [3].

gutter, *closure*, balon kata, gaya visual, tipografi, *onomatopoeia* yang kemudian harus diubah ke dalam elemen visual film elemen visual seperti: *frame*, *mise-en-scene*, editing dan montase serta elemen audio atau suara seperti: dialog, musik dan efek suara. Perubahan fungsi distribusi tersebut dilakukan melalui proses translasi dimana terjadi proses perubahan terjadi pada aspek *layout*, aspek piktorial dan aspek suara.

Berbeda dengan fungsi distribusi yang memungkinkan untuk dirubah secara langsung antara media narasi, fungsi integrasi harus melalui proses adaptasi yang sesuai [3]. Dalam proses translasi diuraikan bagaimana perubahan yang terjadi pada fungsi integrasi dikarenakan adanya batasan dan kemampuan dari media sumber yaitu komik ke dalam bentuk media adaptasi yaitu film.

Tema bukan hanya tersusun dari elemen-elemen peristiwa yang dibentuk dari rangkaian fungsi distribusi pada sumber material, tetapi juga dari elemen psikologis yang dikirim dari fungsi integrasi. Bagaimanapun, tidak seperti fungsi distribusi, alat dan strategi yang dimiliki media harus digunakan untuk mentranslasi elemen psikologis dari sumber ke media adaptasi [3].

Hal yang sangat penting dalam proses translasi fungsi integrasi dari media sumber ke media adaptasi adalah untuk menangkap jiwa dan *mood* dari karya

aslinya seperti halnya yang dipaparkan oleh Elliot dalam Jones [3]. Nilai kualitas dari sumber teks yang berada diluar dari bentuk aslinya dapat dicapai dengan melalui kesadaran untuk bagaimana memanipulasi perubahan dari media adaptasi untuk menciptakan suasana yang serupa.

4. ASPEK LAYOUT

Aspek kedua adalah *layout* yaitu menyangkut perbedaan antara *layout* halaman komik dan layar film. Secara umum perbedaan yang paling jelas adalah gambar-gambar dalam komik dicetak pada kertas sedangkan gambar film diproyeksikan pada layar. Halaman komik pada umumnya dibangun dari beberapa frame yang dipisahkan oleh *gutter*, pada layar film biasanya diisi oleh satu fotogram, kecuali sutradara memilih untuk membagi layar.

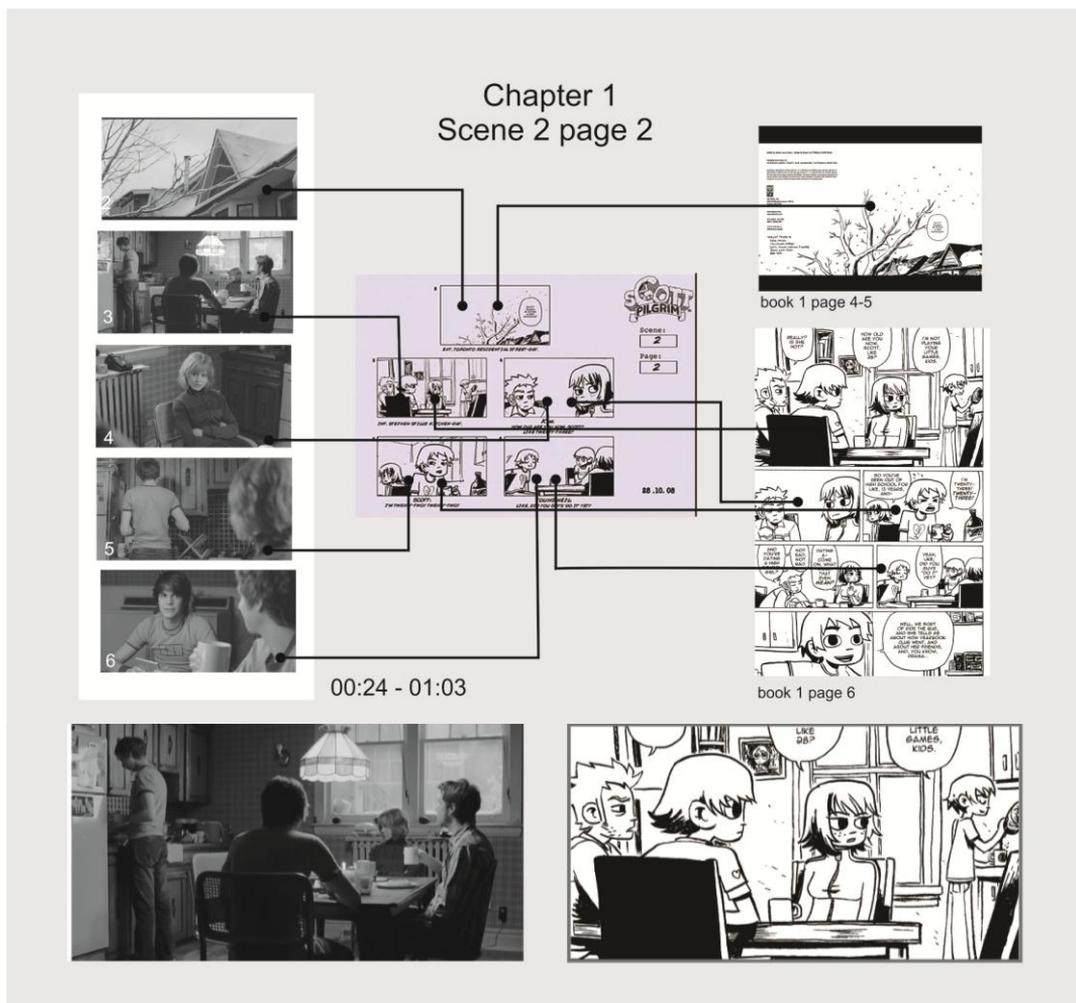
Menurut Lefevre, gambar-gambar film tersusun dalam urutan waktu yang linear; sedangkan dalam komik, panel bukan hanya terdapat dalam susunan linear tetapi juga dalam ruang yang lebih besar yaitu halaman. Dalam hal ini komik merupakan media yang lebih spatial daripada film. Sebagai tambahan, proses membuat film dan editing adalah dua langkah yang berbeda dalam sebuah produksi, pertama adalah pengambilan gambar kemudian disusun melalui proses editing. Dalam komik, gambar dan posisi dari frame tersusun bersama-sama. Artis

komik tidak dapat membayangkan gambar sebuah cerita dan bagaimana gambar itu akan disusun dalam sebuah halaman tanpa memiliki konsep terlebih dahulu [4].

Selain itu, komik secara umum dibangun dari susunan beberapa panel yang tersusun sesuai dengan urutan dalam halaman. Sedangkan film biasanya diisi oleh susunan 24 frame perdetik, dimana

semua tersusun dalam sebuah urutan waktu yang linear. Panel-panel dalam komik dapat dihadirkan dalam berbagai ukuran, bentuk dan lokasi dan halaman, sebaliknya frame film mengikuti sebuah layar dengan format yang memiliki ukuran yang terstandarisasi layar [2].

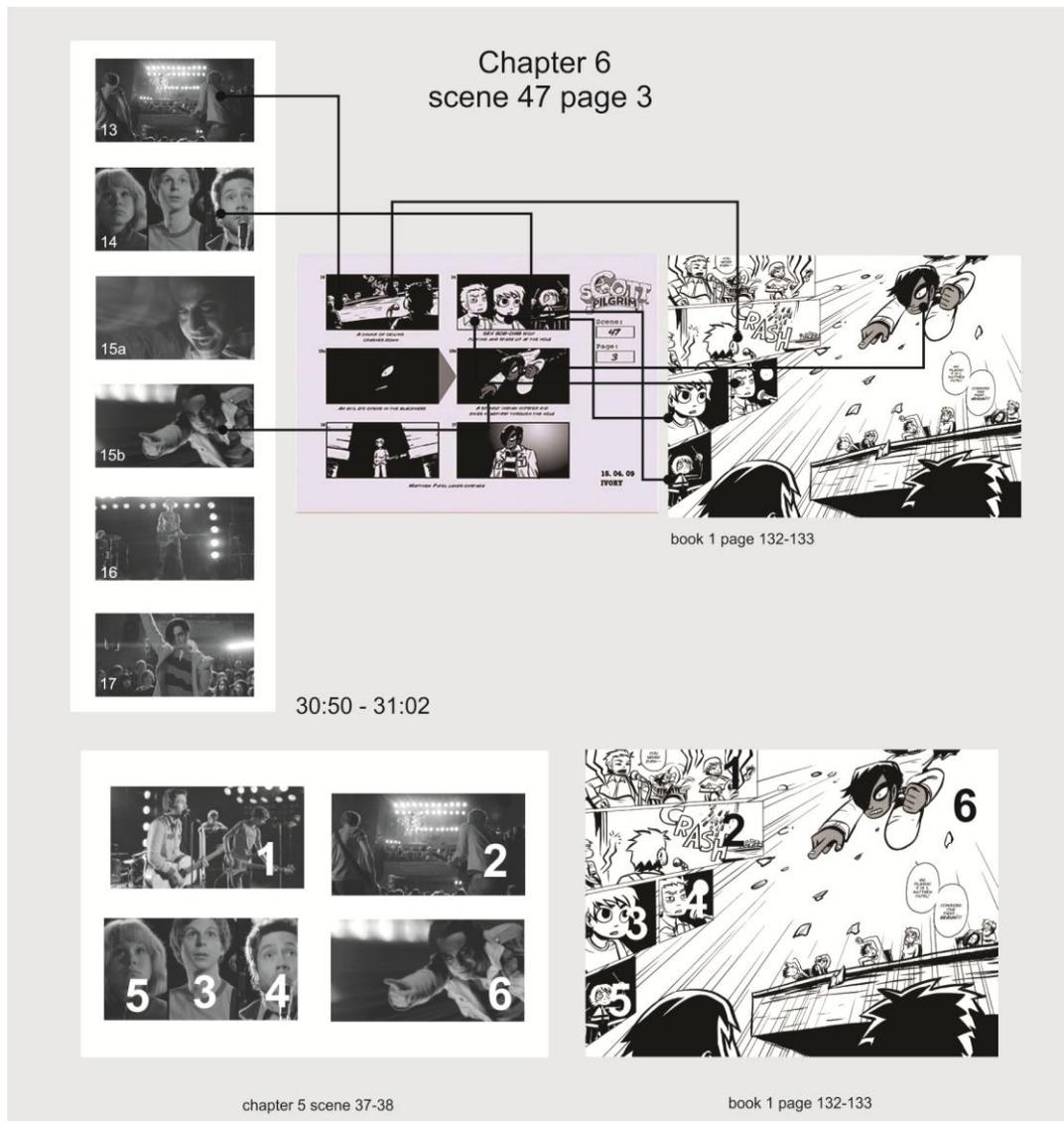
Dalam proses mengubah *layout* halaman komik ke dalam *layout* film, Wright menggunakan panel-panel dalam



Gambar 5. Salah satu contoh teknik *grabbing the panel* dimana semua panel dalam buku ke-1 hal.8-9 diubah ke dalam film pada babak ke-1 scene 4.
Sumber: Dok. Penulis

halaman komik sebagai *storyboard* untuk film, dan beberapa frame film dapat dikenali sebagai tiruan secara visual dari panel komik Scott Pilgrim, dimana satu frame film merupakan hasil translasi dari satu panel dalam halaman komik, hal tersebut merupakan hasil dari teknik *grabbing the panel* dimana semua panel

digunakan dalam *storyboard* dan diubah menjadi frame dalam film. Selain itu terdapat bentuk dimana satu frame film merupakan hasil dari pemecahan panel menjadi beberapa elemen yang merupakan hasil dari teknik *breaking the panel*.



Gambar 6. Salah satu contoh teknik *breaking up the panel* pada buku ke-1 hal.132-133 ke dalam film pada babak ke-6 scene 47.

Sumber : Dok. Penulis

Pemecahan panel dalam halaman komik menjadi beberapa bagian dalam film pada teknik *grabbing the panel* dan *breaking up the panel* tersebut dilakukan karena pembaca komik terbiasa membaca halaman dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah sedangkan dalam film perhatian penonton fokus pada satu hal dalam satu waktu. Pembingkaiannya semua aksi secara terus-menerus ke dalam film memungkinkan penonton untuk mengikuti aksi secara sempurna atau dapat dikatakan secara otomatis [4] dan kedetailan dalam komik diuraikan ketika diubah ke dalam film sehingga gambar dapat diinterpretasikan serta dipahami oleh penonton [2]. Berdasarkan hal ini memecah aksi dari komik bukan hanya lebih baik secara estetika tetapi juga baik secara fungsional.

5. ASPEK PIKTORIAL

Aspek yang ketiga dari perbedaan antara komik dan film adalah aspek piktorial. Secara umum komik tersusun dari gambar sedangkan film tersusun dari fotografi. Aspek ini tidak berlaku pada film animasi karena sama halnya dengan komik mereka tersusun dari gambar. Lefevre menyebutkan beberapa perbedaan gambar antara komik dan film. Keduanya menggunakan gambar yang *flat* (datar) dan cara pengambilan gambar yang serupa (*long*, *medium* dan *close-up*). Dan sementara dalam film, gambar bergerak sedangkan dalam

komik mereka diam. Tiga karakteristik ini yaitu: penggunaan gambar yang *flat*, jarak dari kamera atau jarak pembaca dan gambar diam atau statis akan menyatukan komik dan fotografi yang dituangkan dalam film [4].

Terdapat premis bahwa komik digambar oleh tangan sedangkan dalam film melalui proses fotografi. Meskipun demikian, kini kedua media telah dipengaruhi dengan kemajuan teknologi dengan penggunaan teknologi digital, terutama dalam mewujudkan gambar komik ke dalam wujud fotografi dalam film. Gambar yang dihasilkan dari campur tangan teknologi tersebut telah menciptakan estetika visual yang berbeda untuk sinema. Ini karena, dengan semua kemungkinan yang dapat diciptakan teknologi, beberapa karakteristik dari komik seperti penggunaan warna, cahaya dan bayangan serta efek yang lainnya sekarang dapat dihasilkan melalui manipulasi gambar. Faktanya adalah bahwa salah satu karakteristik utama dari teknologi digital dalam sinema adalah kemampuannya dalam menghasilkan efek yang mulus dalam memanipulasi gambar secara digital [4].

Penggunaan teknologi digital dalam proses adaptasi komik ke dalam film seringkali bertujuan untuk menciptakan estetika komik ke dalam layar film, hasilnya penonton diingatkan kembali kepada sumber media, bahwa yang

mereka lihat bukan hanya sekedar film tetapi komik dalam versi film. Beberapa film menggabungkan teknologi digital sehingga penonton sulit untuk membedakan antara gambar nyata dan hasil rekayasa.



Gambar 7. Adegan film dengan yang merupakan hasil dari visualisasi dari media referensi yaitu video game dan komik.

Sumber : Dok. Penulis

Pada film *Scott Pilgrim vs The World* ini terdapat hal yang menjadi sorotan yaitu dimana penyampaian narasi secara visual ditampilkan dengan menerapkan estetika komik ke dalam film dimana tampilan visual komik ditiru ke dalam tampilan visual film. Selain tampilan visual komik yang ditiru, pada film ini juga meniru tampilan visual dari *videogame* dimana

hal tersebut merupakan hasil visualisasi kembali tampilan *videogame* yang dipakai dalam komiknya itu sendiri.

Peniruan dan penerapan tampilan visual dari media yang lain yaitu komik dan *videogame* tersebut merupakan hasil dari proses translasi yaitu reflektivitas intermedia dimana ketika satu media ditampilkan melalui media yang lain, perubahan bentuk dan metoda representasi mereka semakin terlihat dimana dalam film ini media komik dan media *videogame* berperan sebagai media referensi.

Proses reflektivitas intermedia tersebut merupakan perubahan pada aspek piktorial dimana gambar komik diubah menjadi fotogram dalam film. Salah satu hal yang sangat penting dalam proses ini adalah bagaimana cara pembuat film menginterpretasi komik sebagai bahan rujukannya. Pada film *Scott Pilgrim vs The world*, Edgar Wright sebagai sutradara berusaha untuk mencocokkan penampilan visual semirip mungkin dengan versi komik. Ia memilih untuk tidak hanya mengadaptasi jalan ceritanya saja tetapi juga mengadaptasi gaya dari Bryan O'Malley sebagai artis komik *Scott Pilgrim*. Hal tersebut dilakukan dengan menghadirkan elemen-elemen *video game* dan komik seperti yang telah dijelaskan di atas yang mana hanya dapat diwujudkan dengan melalui penggunaan dan campur tangan dari teknologi digital

Computer-Generate Imagery (CGI).

5. ASPEK SUARA

Aspek ketiga yang diuraikan Lefevre adalah adanya suara dalam film dibandingkan dengan komik yang bisu. Lefevre menjelaskan bahwa komik lebih dekat pada film bisu daripada film kontemporer. Dan penambahan suara dalam film seperti narasi, efek suara dan *soundtrack* mengubah cara penerimaan dan interpretasi dari penonton terhadap gambar. Dalam komik, musik, suara dan kegaduhan hanya dapat memberi kesan melalui tanda tertulis seperti teks, ideogram serta balon kata. Sebagai contoh, untuk suara dari karakter bentuk dari balon dan tipe huruf dan *onomatopoeia* yang dipakai memperkirakan karakteristik dari suara tersebut dan hal itu tergantung pada interpretasi pembacanya. Pemakaian *onomatopoeia* dalam film memungkinkan itu terjadi, tetapi tidak akan berfungsi sebagaimana semestinya dan secara sinematografi akan terlihat sangat aneh [4].

Dalam perubahan aspek piktorial dalam tujuannya untuk meniru dan membangkitkan tampilan visual komik kedalam film secara langsung mempengaruhi secara langsung terhadap perubahan aspek suara, dimana pemakaian efek *onomatopoeia* yaitu teks dalam komik yang dipakai untuk mewakili bunyi dimunculkan dalam film mengiringi suara asli dalam film, seperti

munculnya teks "ding dong" bersamaan dengan bunyi bel pintu. Kemunculan efek *onomatopoeia* menjadi ciri khas tersendiri pada film ini, dimana *onomatopoeia* dipakai dalam adegan tertentu dalam mengiringi beberapa sumber bunyi seperti suara bel, telepon atau efek suara dalam pertarungan. *Onomatopoeia* yang muncul memiliki jenis font dan ukuran yang sama dengan yang muncul dalam komik dan kemunculannya pada adegan yang sama.



Gambar 8. Contoh pemakaian efek *onomatopoeia* yang meniru adegan komik
Sumber : Dok.Penulis

6. KESIMPULAN

Film dan komik merupakan media visual yang memiliki pendekatan yang sama dalam menyampaikan sebuah konten

narasi visual meskipun masing-masing media menggunakan cara yang berbeda. Kedekatan hubungan kedua media dapat terwujud dalam sebuah media *hybrid* yaitu sebuah media yang merupakan hasil gabungan dari dua bentuk media yang berbeda salah satunya adalah dalam bentuk film adaptasi komik. Film adaptasi komik sejatinya dapat dikatakan sebuah media yang merupakan hasil dari interpretasi dimana karya tersebut dihasilkan dari bagaimana pembuat film mengapresiasi komik sebagai sumber media dan kemudian menyampaikan kembali ke dalam media adaptasi yaitu film dengan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai oleh pembuat film tersebut dengan gayanya sendiri.

Dalam proses adaptasi hal yang menjadi inti permasalahan adalah bagaimana struktur narasi visual komik diubah ke dalam struktur narasi visual film. Dalam narasi visual komik terdiri dari dua elemen yaitu elemen cerita narasi (plot, tokoh, *setting*) dan elemen visual (panel, *gutter*, *closure*, balon kata, gaya visual, tipografi, *onomatopoeia*) sedangkan pada film narasi visual terbangun dari tiga elemen yaitu elemen cerita narasi (plot, tokoh, *setting*), elemen visual (*mise-en-scene* dan editing) dan elemen suara (dialog, musik dan efek suara). Dalam proses adaptasi perubahan terjadi dari kedua elemen narasi komik menjadi tiga elemen narasi film.

Dalam narasi visual komik terdiri dari dua elemen yaitu elemen cerita narasi (plot, tokoh, *setting*) dan elemen visual (panel, *gutter*, *closure*, balon kata, gaya visual, tipografi, *onomatopoeia*) sedangkan pada film narasi visual terbangun dari tiga elemen yaitu elemen cerita narasi (plot, tokoh, *setting*), elemen visual (*mise-en-scene* dan editing) dan elemen suara (dialog, musik dan efek suara). Dalam proses adaptasi perubahan terjadi dari kedua elemen narasi komik menjadi tiga elemen narasi film. Dihubungkan dengan aspek perbedaan pada adaptasi dari Lefevre maka perubahan elemen cerita narasi diuraikan pada aspek narasi sedangkan perubahan elemen visual diuraikan pada aspek *layout* dan aspek piktorial dimana pada film ini perubahan aspek piktorial yang turut mempengaruhi pada aspek suara.

Perbedaan struktur narasi visual yang dimiliki kedua media dapat menimbulkan masalah ketika dihadapkan dalam proses adaptasi, sehingga tidak dapat dihindari bahwa dalam prosesnya terjadi perubahan dalam berbagai aspek pada media adaptasi. Perubahan pada aspek narasi terjadi karena disebabkan terutama karena adanya perbedaan durasi waktu yang dimiliki kedua media. Untuk menyesuaikan dengan durasi waktu film yang terbatas maka narasi visual komik harus mengalami pemadatan cerita, hal tersebut dapat dilakukan melalui proses pengurangan

dan penambahan materi yang disesuaikan dengan inti cerita yang telah ditentukan sebelumnya

Aspek perbedaan antara komik dan film yang mengalami banyak perubahan dalam proses adaptasi adalah aspek menyangkut aspek piktorial pada kedua media. Hal tersebut antara lain menunjuk pada perbedaan antara bentuk gambar pada komik dan bentuk fotogram dalam film. Dalam perubahan dari gambar menjadi fotogram, media adaptasi telah banyak dipengaruhi oleh penggunaan teknologi digital, dengan bantuan dari teknologi digital semua hal yang mustahil pun dapat diciptakan dalam film seperti apa yang dapat komik lakukan. Gabungan antara efek digital dengan aksi nyata dapat menciptakan adegan yang fantastis dan luar biasa. Untuk menciptakan kembali nilai estetika dari buku komik atau novel grafis ke dalam layar hanya dapat diwujudkan dengan melalui penggunaan teknologi digital dalam sinema, menciptakan sebuah hubungan jangka panjang yang inovatif antara film dan komik.

Secara keseluruhan, pada proses adaptasi yang menyangkut perubahan narasi visual pada film *Scott Pilgrim VS The World*, translasi adalah proses yang paling dominan dimana menekankan pada perubahan aspek piktorial yang menyangkut pada perubahan struktur elemen visual dalam media adaptasi.

Dapat dikatakan bahwa struktur visual merupakan unsur yang sangat fundamental dalam adaptasi komik ke dalam film mengingat keduanya adalah media yang menggunakan konten visual dalam menyampaikan narasi.

7. REFERENSI

- [1] Vugt, N. <http://www.nickvanvugt.com/NickvanVugt-MRP.pdf> diunduh pada 28 Januari 2011.
- [2] De Figueiredo, CA. *Hollywood Goes Graphic: The Intermedial Transposition of Graphic Novel to Film*. Belo Horizonte, Minas Gerais: Federal University of Minas Gerais Press; 2010.
- [3] Jones MT. *Found in Translation: Structural and Cognitive Aspect of The Adaptation Comic Art to Film*. Philadelphia, Pennsylvania: Temple University Press; 2008. Diunduh pada Januari 28, 2011 dari <http://mattsmediaresearch.com/pdfs/FinalDesertation.pdf>.
- [4] Lefevre P. *Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Image, Film and Comic Book*. Ed. Ian Gordon, Mark Jancovich dan Matthew P Mc Allister. Jackson: University Press of Mississippi; 2007.
- [5] Smith B. *Three Approaches to Comic Book Film Adaptation*. Edmond: University of Central Oklahoma Press.; 2009. Diunduh pada Februari 12, 2012

dari <http://library.uco.edu/ucothesis/smithBP2009.pdf>.