



Analisis Transformasi Komik “Attack On Titan” Menjadi Animasi Berdasarkan Alur Cerita, Karakter, dan Gaya Visual

Eloena Ketsiya Maria Ligouri*, Ahmad Fuad

Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jl. Arjuna Utara No. 9 Kebon Jeruk, Jakarta Barat, Indonesia, 11530

*Penulis Korespondensi: eloenaketsiya@student.esaunggul.ac.id

Abstract. *Attack on Titan, a popular manga by Hajime Isayama, was successfully adapted into an animated series—a transformation from print to an audio-visual medium that significantly expanded its global reach and cultural impact. Utilizing a qualitative descriptive method, this study analyzes how the adaptation created a new experience by leveraging motion, camera angles, color grading, music, sound effects, and voice acting to build tension and emotion. Drawing on data from observation, literature reviews, and studio interviews, the research examines the creative process of the production team, with a particular focus on the animation team's role in transforming the comic's story into animation. The findings indicate that this adaptation successfully made the Attack on Titan story and its characters more vibrant, powerful, and emotional.*

Keywords: *Attack on Titan; Animated Adaptation; Manga to Animation; Storyline; Visual Style*

Abstrak. Attack on Titan merupakan salah satu manga terpopuler karya Hajime Isayama yang sukses diadaptasi menjadi serial animasi. Transformasi dari media cetak ke media audio-visual berperan penting dalam memperluas jangkauan audiens dan memperdalam dampak budaya karya ini, baik di Jepang maupun secara global. Dalam studi ini, penulis melakukan analisa melalui alur cerita, gaya visual, gambar karakter khas manga yang diubah melalui animasi. Adaptasi menghadirkan pengalaman baru dengan memanfaatkan gerakan, pengaturan sudut kamera, tata warna, musik, efek suara, dan pengisi suara untuk membangun ketegangan dan emosi. Penelitian ini mengadopsi metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, studi pustaka, dan transkrip wawancara dari sumber resmi studio animasi Attack on Titan. Kami melakukan analisis untuk meninjau proses kreatif tim produksi, khususnya dalam hal bagaimana mereka mengubah cerita komik menjadi animasi. Fokus utama dari analisis ini adalah peran yang dimainkan oleh tim animasi. Penelitian ini menemukan bahwa adaptasi Attack on Titan dari komik ke animasi mampu menghadirkan cerita dan karakter secara lebih hidup, kuat, dan emosional.

Kata Kunci: Attack on Titan; Adaptasi Animasi; Manga ke Animasi; Alur Cerita; Gaya Visual

1. PENDAHULUAN

Sudah menjadi rahasia umum bahwa sebagian besar film animasi Jepang, atau yang dikenal sebagai anime, merupakan hasil adaptasi dari komik atau manga. Fenomena ini telah lama menjadi bagian integral dari industri kreatif Jepang dan berhasil menarik perhatian penonton dari berbagai belahan dunia. Adaptasi dari manga ke anime tidak hanya sebatas perubahan media, tetapi juga menjadi salah satu faktor penting dalam memperluas jangkauan cerita dan memperkenalkan budaya populer Jepang ke audiens global. Salah satu contoh adaptasi yang sangat sukses dan populer adalah Attack on Titan, yang berhasil mencuri perhatian penggemar anime maupun pembaca manga di seluruh dunia.

Komik Attack on Titan atau Shingeki no Kyojin merupakan karya Hajime Isayama yang mulai diterbitkan pada tahun 2009. Karya ini dengan cepat mendapatkan popularitas berkat jalan cerita yang unik, penuh intrik politik, serta konflik psikologis yang kompleks. Adaptasi

animasinya kemudian diproduksi oleh Wit Studio untuk tiga musim pertamanya, sebelum dilanjutkan oleh MAPPA Studio pada musim terakhirnya. Peralihan studio ini menjadi bagian dari perjalanan penting dalam proses adaptasi, karena setiap studio memiliki gaya visual, teknik animasi, dan pendekatan sinematik yang berbeda. Hal ini membuat transformasi dari manga ke anime *Attack on Titan* semakin menarik untuk dianalisis.

Dalam bentuk komik, bahasa lisan dan visual statis memainkan peran penting dalam membantu pembaca membayangkan dan memahami alur cerita. Pembaca mengandalkan detail gambar hitam-putih, susunan panel, teks dialog, serta penggunaan onomatope yang berfungsi meniru suara dan efek tertentu. Namun, media komik sering kali memiliki keterbatasan karena hanya menyajikan visual statis yang membutuhkan interpretasi lebih lanjut dari pembaca untuk merasakan ketegangan atau suasana tertentu. Oleh karena itu, meskipun manga menyajikan cerita dengan kuat, pembaca tetap harus mengisi imajinasinya sendiri untuk merasakan atmosfer dunia yang dibangun.

Di sisi lain, animasi menawarkan pengalaman yang jauh lebih kaya dan imersif. Gambar statis dalam komik dihidupkan dengan gerakan, dilengkapi dengan efek visual, tata suara, dan musik latar yang membuat penonton lebih terlibat secara emosional. Transformasi ini memungkinkan adegan-adegan penting dalam cerita menjadi lebih dramatis dan menggugah. Contohnya adalah perubahan ekspresi wajah karakter yang diperkuat melalui animasi close-up, penambahan adegan aksi yang lebih intens, serta intensitas emosi yang dibangun melalui musik latar dan efek suara. Penambahan unsur audio-visual tersebut secara signifikan mengubah tampilan orisinal dari komik menjadi sebuah pengalaman sinematik yang lebih mendalam.

Berdasarkan penelitian terdahulu, adaptasi manga ke anime pada umumnya berfokus pada perluasan audiens dan peningkatan kualitas visual. Namun, masih sedikit penelitian yang mengulas secara spesifik transformasi *Attack on Titan* dengan mengaitkan alur cerita, karakter, dan gaya visual secara terpadu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana para animator mampu menciptakan karya visual yang menarik dan dinamis hanya dengan berpegang pada materi sumber berupa komik. Selain itu, penelitian ini juga berusaha menguraikan strategi adaptasi visual dan audio yang digunakan Wit Studio maupun MAPPA, sehingga mampu memperkuat narasi gelap dan mencekam dari manga *Attack on Titan* tanpa kehilangan identitas aslinya.

2. LATAR BELAKANG

Komik merupakan sebuah cerita yang disajikan secara visual melalui gambar dan dilengkapi dengan teks sebagai dialog. Sementara animasi sendiri merupakan kumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan teratur, sehingga menciptakan ilusi gerakan dalam tiap satuan waktu. Sebagian besar animasi yang kita kenal saat ini memang merupakan hasil pengembangan dari sebuah komik.

Secara visual, komik dan animasi memiliki banyak kesamaan, karena desain karakter dan latar tempat biasanya dipertahankan. Perbedaan utamanya adalah penambahan warna dan elemen tambahan seperti musik, efek suara, dialog, dan pergerakan pada animasi yang tidak selalu ada di komik.

Dalam produksi animasi, penggunaan ruang sangatlah krusial untuk menciptakan kedalaman pada setiap adegan. Menempatkan objek dengan tepat dalam ruang tiga dimensi dan menggunakan perspektif yang sesuai dapat membuat animasi terlihat lebih menarik dan terasa lebih nyata. Konsep ruang ini sangat penting dalam menciptakan *mise-en-scène* atau penataan adegan, yang merupakan penempatan karakter, pencahayaan, komposisi latar, dan interaksi antar objek yang membentuk atmosfer tertentu.

Penggambaran karakter dari komik menjadi animasi juga merupakan hal yang sangat penting karena karakter tersebut harus ditransformasi ke dalam animasi tanpa mengubah ciri fisik dan kepribadian aslinya. Pemilihan warna dan pencahayaan juga berperan besar dalam menciptakan suasana yang sesuai dengan komik, yang dapat memberikan kesan berbeda pada setiap karakter dan situasi.

Dalam proses transformasi dari komik ke animasi, pengurutan panel merupakan bagian inti dari komik, dan sedikit saja perbedaan dalam penyusunannya dapat menghasilkan cerita yang sangat berbeda. Sudut pandang yang ada pada komik juga perlu diimplementasikan secara tepat ke dalam animasi. Penggunaan cinematic camera angles seperti close-up, low-angle, bird's-eye view, atau tracking shot memungkinkan adegan terasa lebih hidup dan dramatis dalam versi animasi.

Menurut Linda Hutcheon dalam bukunya *A Theory of Adaptation*, adaptasi tidak hanya sekadar memindahkan cerita dari satu medium ke medium lain, tetapi juga menyesuaikan bentuk ekspresi dan kekuatan khas masing-masing media. Komik yang bergantung pada visual statis dan teks perlu mengalami transformasi naratif agar dapat menghidupkan pengalaman yang lebih imersif dalam bentuk animasi, melalui suara, gerakan, dan efek sinematik.

Ekspresi wajah dan gerakan tubuh karakter dalam komik perlu diubah ke bentuk animasi dengan menambahkan gerakan yang lebih menarik, tetapi tetap mempertahankan emosi utama

dari karakter. Dalam animasi, ada satu elemen penting yang tidak dimiliki komik, yaitu suara. Di komik, onomatopoe digunakan untuk menirukan bunyi atau suara guna menciptakan suasana bagi pembaca, sedangkan di animasi akan digantikan oleh suara asli.

Desain suara dalam animasi memiliki peran penting dalam menyampaikan emosi, atmosfer, dan suasana cerita. Dari suara langkah kaki, deru angin, hingga ledakan, semua suara ini dirancang untuk mendukung narasi dan memperkuat keterlibatan emosional penonton. Pengisi suara (dubbing) yang tepat, seperti Yuki Kaji sebagai Eren Yeager, menambah kedalaman psikologis karakter melalui intonasi dan ekspresi. Sutradara suara Masafumi Mima menyatakan bahwa penyesuaian ekspresi suara dilakukan untuk memastikan setiap adegan memiliki dampak emosional yang maksimal. Musik latar karya Hiroyuki Sawano dan Kohta Yamamoto juga menjadi elemen identitas emosional serial ini, seperti lagu *Vogel im Käfig* yang mempengaruhi penonton secara mendalam.

Pada akhirnya, cerita yang ditransformasi dari komik ke animasi harus tetap sama dengan karya orisinalnya, bahkan seharusnya bisa menjadi lebih baik berkat penambahan efek gerak, warna, pencahayaan, suara, dan musik yang memikat para penonton.

3. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoritis ini berangkat dari pemahaman bahwa adaptasi media merupakan proses kreatif yang mengubah sebuah karya dari satu medium ke medium lain, dengan penyesuaian tertentu sesuai karakteristik masing-masing media. Linda Hutcheon dalam karyanya menjelaskan bahwa adaptasi bukan hanya sekadar pemindahan cerita, melainkan juga bentuk transformasi ekspresi agar mampu memanfaatkan kekuatan unik dari medium baru. Dalam konteks penelitian ini, manga sebagai media visual statis yang mengandalkan panel, garis, teks, dan onomatopoe mengalami transformasi ketika diadaptasi menjadi anime yang memanfaatkan gerak, suara, musik, serta teknik sinematografi.

Secara teoretis, perbedaan mendasar antara komik dan animasi terletak pada penggunaan ruang dan waktu. Komik menyajikan cerita melalui urutan panel statis, sementara animasi menghidupkannya dengan gerakan berurutan yang menciptakan ilusi kehidupan. Scott McCloud menekankan bahwa kekuatan komik ada pada pengaturan panel yang mampu membangun ritme naratif, sedangkan dalam animasi, hal ini ditransformasikan menjadi pengaturan waktu visual dan audio.

Pengertian Animasi dan Jenis-jenisnya

Animasi dapat dipahami sebagai rangkaian gambar yang ditampilkan secara cepat dan berurutan sehingga menciptakan ilusi gerakan. Seiring perkembangan teknologi, animasi

memiliki berbagai jenis, antara lain animasi tradisional (hand-drawn), animasi 2D digital, animasi 3D berbasis komputer, *stop-motion*, hingga teknik rotoscoping. Masing-masing jenis memiliki kelebihan dalam proses produksi dan penyajian cerita. Dalam kasus *Attack on Titan*, teknik animasi 2D digital dipadukan dengan penggunaan 3D CGI, terutama untuk adegan pertempuran dan pergerakan Titan berskala besar, sehingga menghasilkan pengalaman visual yang lebih kompleks dan dinamis.

Analisis Visual dalam Animasi

Francis Glebas menekankan bahwa teknik sinematik seperti *close-up*, *tracking shot*, serta pencahayaan kontras dapat memberikan dampak emosional yang lebih kuat dibandingkan dengan panel komik statis. Dalam anime, desain karakter umumnya dibuat lebih halus, simetris, dan dinamis dibandingkan dengan versi komiknya. Penambahan warna, pencahayaan, serta tata ruang tiga dimensi memperkaya kedalaman visual. Selain itu, penataan latar dan objek atau yang dikenal dengan istilah *mise-en-scène* juga sangat penting dalam membangun suasana emosional yang mendukung cerita.

Attack on Titan sebagai Studi Kasus

Attack on Titan karya Hajime Isayama yang pertama kali terbit pada 2009 segera menjadi fenomena global dengan kisah gelap mengenai konflik manusia melawan Titan. Cerita ini dikenal penuh tragedi, ketegangan, serta konflik moral yang dalam. Adaptasi animasinya diproduksi oleh Wit Studio pada tiga musim awal dan dilanjutkan oleh MAPPA pada musim keempat. Kedua studio ini memperlihatkan pendekatan visual yang berbeda: Wit Studio menampilkan animasi aksi yang lebih halus dengan warna yang terang, sementara MAPPA menghadirkan gaya visual yang lebih realistis, suram, dan sesuai dengan perkembangan cerita yang semakin kompleks. Pergantian gaya visual ini selaras dengan visi Isayama yang menginginkan nuansa cerita semakin kelam seiring berkembangnya alur.

Komunitas Penggemar Anime dan Manga

Komunitas penggemar anime dan manga juga berperan besar dalam memperluas dampak kultural adaptasi ini. Henry Jenkins melalui konsep *participatory culture* menekankan bahwa keterlibatan penggemar tidak hanya sebatas menikmati karya, tetapi juga menciptakan berbagai bentuk ekspresi baru. Hal ini terlihat dari munculnya fan art, teori penggemar, hingga diskusi daring yang ramai di berbagai platform seperti Reddit, MyAnimeList, maupun forum resmi Jepang. Diskusi tersebut membahas perbedaan antara manga dan anime *Attack on Titan*, sekaligus menunjukkan bagaimana komunitas berperan aktif dalam membentuk cara sebuah adaptasi diterima dan dimaknai oleh publik.

Dengan demikian, kajian teoritis ini memperlihatkan bahwa adaptasi manga ke anime merupakan proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek, baik naratif, visual, maupun audio. *Attack on Titan* menjadi contoh nyata bagaimana sebuah karya dapat diperkaya melalui strategi animasi, suara, serta partisipasi komunitas, tanpa kehilangan esensi asli yang terdapat dalam komik.

4. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana proses transformasi dari komik ke animasi dapat dilakukan tanpa mengubah alur cerita aslinya. Animasi memiliki potensi besar untuk menyajikan cerita dengan lebih menarik berkat tambahan efek dan visual. Namun, untuk menghasilkan animasi yang berkualitas dan memikat, dibutuhkan berbagai teknik khusus.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Tahapan penelitian dimulai dengan pengumpulan data dan observasi. Proses pengumpulan data dilakukan dengan mencari informasi secara mendalam mengenai transformasi komik *Attack On Titan* menjadi animasi. Observasi dilakukan dengan melakukan perbandingan secara langsung dengan adegan-adegan dari komik, seperti pertempuran pada Distrik Shiganshina, transformasi Eren menjadi Titan, dan momen kematian karakter penting dengan versi animasinya. Perbandingan ini mencakup aspek sinematik seperti pencahayaan, ekspresi karakter, sudut pandang kamera, suara, dan penggunaan musik pada latar animasi.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada 25 orang. Responden kuesioner ini adalah mereka yang tertarik dengan animasi, serta telah membaca komik dan menonton anime *Attack on Titan*, untuk mendapatkan data mengenai persepsi mereka.

Selanjutnya, penelitian ini mengumpulkan data melalui studi literatur yang relevan terkait proses transformasi komik ke animasi, termasuk pembahasan mengenai teknik-teknik yang digunakan dan tantangan yang sering dihadapi. Selain itu, kompilasi wawancara resmi yang ditemukan di internet dengan MAPPA Studio dan Hajime Isayama, penulis asli dari *Attack on Titan*, juga diperlukan dan dikumpulkan dalam penelitian ini untuk mendapatkan wawasan langsung mengenai proses adaptasi tersebut.

Dalam kompilasi wawancara tersebut, diidentifikasi pernyataan dari Hajime Isayama terkait "visi naratif" dan "nuansa emosional" yang ingin disampaikan dengan baik dalam komik. Wawancara diambil dari sumber-sumber terpercaya, seperti dokumenter, situs resmi studio, majalah animasi resmi, dan wawancara yang telah dipublikasi secara daring. Hasil observasi dan analisis wawancara ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian,

sekaligus memperkuat pemahaman tentang bagaimana strategi visual dan audio dalam animasi dapat menjaga, atau bahkan memperkuat, esensi naratif dari komik aslinya.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode utama. Pertama, dilakukan observasi mendalam terhadap komik dan animasinya untuk membandingkan elemen visual dan naratifnya. Kedua, data dikumpulkan melalui wawancara yang bersumber dari kompilasi wawancara resmi dengan studio animasi (MAPPA Studio) dan penulis komik (Hajime Isayama). Ketiga, kuesioner disebarakan kepada 25 orang responden yang tertarik pada animasi, serta telah menonton anime dan membaca komik *Attack on Titan* (Google Form, 2025). Keempat, studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan teori dan informasi relevan dari berbagai literatur. Terakhir, dokumentasi berupa tangkapan layar, klip video, dan data pendukung lainnya juga dikumpulkan untuk memperkaya analisis.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan beberapa langkah. Awalnya, dilakukan identifikasi terhadap data yang sudah terkumpul. Analisis secara detail dilakukan terhadap karakteristik komik dan elemen pentingnya, seperti desain karakter, alur cerita, dan onomatope. Setelah itu, elemen-elemen tersebut dibandingkan dengan yang ada di animasi, seperti pergerakan, efek suara, musik, dan sinematografi.

Analisis data juga mencakup hasil dari kuesioner, di mana ditinjau jawaban dari 25 responden. Data kuantitatif dari kuesioner dianalisis untuk melihat tren umum persepsi audiens, sementara jawaban kualitatif dari pertanyaan terbuka diidentifikasi untuk menemukan tema-tema yang berulang terkait kepuasan dan masukan mereka terhadap adaptasi. Melalui perbandingan ini, dapat diidentifikasi perubahan dan penambahan yang dilakukan dalam proses transformasi, serta dampaknya terhadap kualitas penceritaan.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Obyek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada anime dan manga asli *Attack on Titan* sebagai bahan utama kajian. Data penelitian diperkuat dengan observasi serta kumpulan wawancara dari berbagai sumber yang memuat pernyataan langsung dari sang kreator, Hajime Isayama, serta tim animator dari Studio MAPPA yang berperan penting dalam mengubah manga ini menjadi serial animasi.

Data utama yang dianalisis meliputi dua bentuk media:

Manga Attack on Titan

Sebagai sumber orisinal, manga *Attack on Titan* memiliki karakteristik visual yang khas. Gaya gambar Hajime Isayama dikenal dengan line art tebal, goresan kasar, serta komposisi gambar yang lebih mengutamakan ekspresi emosional daripada keindahan visual. Karakter-karakternya sering kali tidak digambarkan "cantik" atau ideal, melainkan ekspresif dan kuat dalam menyampaikan rasa takut, marah, serta putus asa.

Layout panel yang dinamis dan tidak konvensional menjadi salah satu kekuatan naratif manga ini. Isayama kerap menggunakan variasi ukuran panel, susunan diagonal, serta ruang putih yang mencolok untuk membangun ketegangan, menciptakan kejutan (twist), atau memperlambat ritme untuk momen dramatis. Teknik ini sangat terlihat pada adegan pengungkapan identitas Titan maupun momen kematian karakter penting.



Gambar 1. Manga Attack On Titan.

(Sumber: <https://attack-on-titan.com/manga/attack-on-titan-vol-tbd-ch-113/>)

Anime Attack on Titan

Versi anime dianalisis berdasarkan dua studio yang memproduksi serial ini: Wit Studio (musim 1–3) dan MAPPA Studio (musim 4).

Wit Studio (Musim 1–3)

Pada tiga musim awal, Wit Studio menampilkan visual yang tajam dengan palet warna yang lebih cerah. Hal ini terlihat jelas pada adegan di luar tembok, di mana keindahan lanskap alam dibuat kontras dengan kehancuran akibat serangan Titan. Adegan aksi digarap dengan animasi yang sangat lancar, terutama ketika karakter menggunakan 3D Maneuver Gear. Pergerakan kamera terasa dinamis dan menegangkan, sementara penggunaan CGI diterapkan

secara halus agar tetap menyatu dengan animasi 2D. Desain suara juga menjadi elemen penting, seperti bunyi “klik” dan “tarikan” gear yang memberi atmosfer intens. Musik karya Hiroyuki Sawano semakin memperkuat suasana dengan nuansa heroik sekaligus tragis.



Gambar 2. Animasi *Attack On Titan* dari Wit Studio.

(Sumber: Attack On Titan Season 2, Episode 6)

Pada adegan ini, Wit Studio menampilkan detail ekspresi yang kuat melalui wajah Eren yang dipenuhi rasa terkejut dan kebingungan. Mata yang membesar, keringat yang tampak jelas, serta pencahayaan yang jatuh di wajahnya mempertegas suasana tegang. Latar kota dengan arsitektur bergaya Eropa divisualisasikan dengan detail, sementara cahaya matahari sore memberikan nuansa hangat yang kontras dengan kondisi emosional karakter. Gerakan tubuh Eren yang sedang ditarik oleh Reiner digarap dengan jelas, menambahkan dinamika pada adegan sekaligus memperlihatkan kepiawaian Wit Studio dalam menggabungkan drama karakter dengan kualitas visual yang intens.

MAPPA Studio (Musim 4)

Pada musim terakhir, MAPPA menghadirkan pendekatan yang berbeda dengan palet warna yang lebih gelap dan redup untuk menggambarkan jalan cerita yang semakin suram. Desain karakter dibuat lebih realistis dan meninggalkan gaya idealis yang digunakan pada musim sebelumnya. Efek pencahayaan digunakan secara sinematik, terutama pada adegan besar seperti Pertempuran di Marley, yang membutuhkan skala visual luas dan pergerakan kamera dramatis. Transformasi Titan divisualkan melalui CGI penuh, yang meskipun sempat menuai kritik, tetap memberi dimensi baru pada kekuatan Titan serta selaras dengan arah cerita yang lebih kompleks dan kelam.



Gambar 2. Animasi Attack On Titan dari MAPPA Studio.

(Sumber: *Attack On Titan The Final Season Part 2, Episode 6*)

Pada musim terakhir, MAPPA menghadirkan atmosfer yang lebih gelap dengan palet warna kusam dan pencahayaan redup. Hal ini terlihat jelas pada ekspresi Eren yang divisualisasikan dengan detail dramatis melalui garis wajah tebal, mata membelalak, serta sorot pandang intens yang memunculkan kesan marah sekaligus putus asa. Efek bayangan yang tajam di sekeliling wajahnya menambah nuansa mencekam, selaras dengan arah cerita yang semakin kelam. Gerakan tangan Eren yang mencengkeram pakaian Reiner digambar dengan tegas, memperlihatkan ketegangan fisik sekaligus emosional. Dengan pendekatan visual ini, MAPPA menekankan nuansa psikologis karakter dan membawa penonton lebih dalam pada konflik batin yang terjadi.

Profil Pembaca

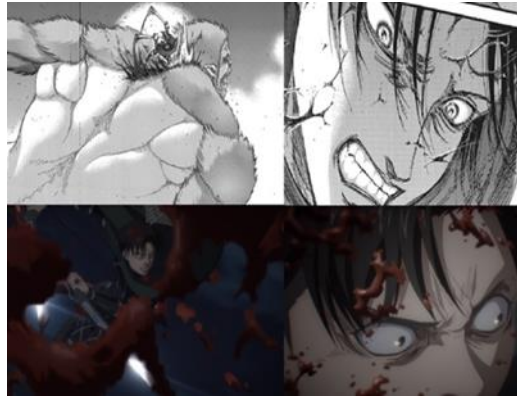
Jurnal ini ditujukan bagi tiga kelompok utama. Pertama, mahasiswa seni khususnya jurusan animasi yang ingin memahami proses kreatif dalam mengadaptasi komik menjadi animasi. Kedua, penggemar anime dan khususnya penggemar *Attack on Titan* yang ingin mengetahui proses produksi dari manga ke anime. Ketiga, para profesional industri animasi atau studio yang tertarik mempelajari teknik adaptasi dari salah satu karya sukses di Jepang. Melalui penelitian ini, diharapkan pembaca mendapatkan wawasan serta inspirasi dalam mengadaptasi karya serupa.

Analisis Data

Perbandingan Komik dan Anime

Analisis menunjukkan adanya perbedaan mencolok antara manga dan anime, terutama pada gaya gambar, susunan visual, serta alur cerita tertentu. Studio animasi melakukan penyesuaian visual agar konsisten dengan sumber aslinya namun tetap sesuai dengan format

animasi. Penyederhanaan cerita juga ditemukan, dilakukan untuk efisiensi biaya dan memperjelas alur bagi penonton, dengan tetap menjaga inti cerita dan latar belakang tokoh.



Gambar 3. Perbedaan *Manga* dan *Anime Attack On Titan*.
(*Sumber:* Attack on Titan manga Chapter 82: "Hero" (Vol. 20))

Analisis Visual

Desain karakter manga *Attack on Titan* ditandai dengan gaya ekspresif, kasar, dan garis tebal. Dalam anime, desain ini dipoles menjadi lebih halus, dinamis, dan simetris. Contoh jelas terlihat pada ekspresi wajah Eren yang dalam manga digambarkan keras, sementara di anime dihadirkan lebih dramatis dengan *close-up* dan perubahan mimik secara gradual.

Teknik sinematografi juga menjadi pembeda. Wit Studio memanfaatkan *panoramic shots* untuk menunjukkan skala ancaman Titan, sementara MAPPA banyak memakai *extreme close-up* untuk menggambarkan konflik batin serta pencahayaan kontras tinggi untuk nuansa kelam.

Analisis Audiovisual

Adaptasi anime menambahkan lapisan baru berupa suara dan musik. Performa pengisi suara seperti Yuki Kaji (Eren) menambah kedalaman psikologis karakter melalui intonasi. Efek suara seperti dentuman Thunder Spear atau derap langkah Titan menciptakan pengalaman imersif yang melampaui kemampuan onomatope dalam manga.

Musik latar Hiroyuki Sawano dan Kohta Yamamoto memperkuat atmosfer emosional, baik dalam momen heroik maupun tragedi. Lagu ikonik seperti *Vogel im Käfig* menjadi identitas emosional yang melekat pada serial.

Studi Kasus: Perbedaan Antar-Studio

Pergantian studio dari Wit ke MAPPA membawa perbedaan visual signifikan. Wit menekankan warna terang dan animasi aksi lancar, sedangkan MAPPA menghadirkan nuansa gritty dan realistis, selaras dengan cerita yang semakin gelap. Misalnya, adegan penyerangan

Eren di Liberio dalam manga digambarkan intens melalui panel cepat, sedangkan MAPPA mengadaptasinya dengan *tracking shot* dan pencahayaan gelap, menonjolkan kekacauan serta kehancuran.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa manga karya Hajime Isayama menampilkan kisah gelap penuh ketegangan dengan ekspresi karakter yang tajam dan latar penuh kehancuran. Versi anime memperkuat elemen ini dengan visual lebih intens, detail gore yang nyata, serta atmosfer yang lebih mencekam.

Pergantian studio pada musim keempat menghadirkan pendekatan visual berbeda. MAPPA dianggap lebih mampu menangkap nuansa suram yang diinginkan penulis, sehingga hasil akhirnya terasa lebih otentik. Dengan total 4 musim dan 88 episode, *Attack on Titan* menjadi salah satu contoh sukses adaptasi manga ke anime yang bukan hanya mempertahankan cerita, tetapi juga memperkaya pengalaman penonton melalui strategi visual, audio, dan sinematik.



Gambar 4. Perbandingan Studio Wit dengan MAPPA.

(Sumber: <https://attackontitan.fandom.com/f/p/4400000000000034163>)

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa proses adaptasi komik *Attack on Titan* ke dalam bentuk animasi dapat dikatakan berhasil. Penelitian ini mampu menjawab tujuan yang telah dirumuskan, yaitu memahami bagaimana elemen visual dan naratif komik berhasil diterjemahkan ke dalam media animasi. Penambahan gerakan, suara, dan visual yang dinamis terbukti memberi dimensi baru pada alur cerita sehingga memperkaya pengalaman menonton. Adaptasi animasi ini tidak hanya mempertahankan esensi dari materi aslinya, tetapi juga memperlihatkan bahwa strategi kreatif dalam pemilihan studio animasi mampu memengaruhi kualitas karya. Keberhasilan MAPPA dalam merealisasikan visi suram Hajime Isayama menjadi bukti bahwa adaptasi lintas media dapat meningkatkan popularitas sekaligus memperluas jangkauan audiens.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah responden kuesioner dan lingkup studi kasus yang hanya berfokus pada *Attack on Titan*. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya disarankan agar dilakukan perbandingan dengan karya adaptasi lain atau melibatkan jumlah responden yang lebih luas, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai strategi adaptasi komik ke animasi. Penelitian di masa mendatang juga dapat memperhatikan faktor lain seperti preferensi audiens lintas budaya, pengaruh teknologi animasi terbaru, serta strategi distribusi digital yang berperan dalam memperluas penerimaan sebuah karya adaptasi.

DAFTAR REFERENSI

- Anime News Network. (2021). *Eren Yeager's voice actor discusses emotional challenges in Attack on Titan* [Interview with Y. Kaji]. Available at: <https://www.animenewsnetwork.com/>, diakses tanggal 16 Agustus 2025.
- Anime News Network. (2023). *Attack on Titan anime production*. Available at: <https://www.animenewsnetwork.com/>, diakses tanggal 16 Agustus 2025.
- Anime News Network. (2023). *Attack on Titan final season special interview*. Available at: <https://www.animenewsnetwork.com/>, diakses tanggal 16 Agustus 2025.
- Berndt, C. (2007). Manga, anime, adaptation: Economic strategies, aesthetic specificities, social practices. *Mechademia*, 2, 85–103. <https://doi.org/10.1353/mec.0.0005>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). *Film art: An introduction* (12th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Brown, M. (2015). Cinematic camera angles in anime adaptations. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 10(3), 256–273. <https://doi.org/10.1177/1746847715598011>
- Cohn, A. (2013). From comics to animation: Visual narrative structure across media. *Journal of Visual Culture*, 12(2), 255–273. <https://doi.org/10.1177/1470412913482808>
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Glebas, F. (2013). *Directing the story: Professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation*. Burlington: Focal Press.
- Hutcheon, L. (2013). *A theory of adaptation* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Isayama, H. (2010). *Attack on Titan* (Vols. 1–34). Tokyo: Kodansha.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York: NYU Press.
- MAPPA Studio. (2023). *Interview with the Attack on Titan final season staff*. Available at: <https://mappa.co.jp/>, diakses tanggal 16 Agustus 2025.

- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. New York: Harper Perennial.
- Mima, M. (2021). *Sound direction insights for Attack on Titan* [Facebook post]. Available at: <https://web.facebook.com/photo/?fbid=852028646966516>, diakses tanggal 16 Agustus 2025.
- Nakano, K. (2015). Onomatopoeia and sound symbolism in Japanese comics. *Journal of Japanese Linguistics*, 31(1), 45–67. <https://doi.org/10.1515/jjl-2015-0003>
- Napoli, S. (2018). *Color and light in animation*. Burlington: Focal Press.
- NHK. (2023). *Composing the emotional soundscape of Attack on Titan* [Interview with H. Sawano & K. Yamamoto]. Available at: <https://www.nhk.jp/p/100cam/ts/QP8MPNM1GL/episode/te/RJQJ3K99G6/>, diakses tanggal 16 Agustus 2025.
- Patel, A. (2020). From still panels to moving images: How anime elevates manga storytelling. *Asian Media Studies Review*, 8(2), 90–105. <https://doi.org/10.1080/xxxx>
- Ruh, M. (2010). Transforming manga to anime: Adaptation, production, and influence. *Animation Studies*, 5, 45–56. Retrieved from <https://journal.animationstudies.org>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wells, J. (2019). Translating comics to animation: Key visual and narrative shifts. *Animation Studies Online Journal*, 14, 45–57. Retrieved from <https://journal.animationstudies.org>