

# ANALISIS PENDEKATAN *TIMEFRAMING* PADA KOMIK SEJARAH (STUDI KASUS: SURYARAKA)

Hernandityo Yehezkiel Y<sup>1</sup>, Naldo Yanuar<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan

e-mail: hy70077@student.uph.edu<sup>1</sup>, naldo.heryanto@uph.edu<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Sejarah merupakan salah satu pelajaran yang dianggap remeh, hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang monoton. Media komik dan *motion* komik atau komik digital dapat menjadi jawaban dari permasalahan ini. Namun media yang masih relatif muda seperti komik digital memiliki beberapa karakteristik dan batasan yang belum terlalu terdefinisi. Pendekatan Timeframing oleh Erik Loyer membahas aspek temporalitas dalam komik digital sehingga mampu memperkuat identitas komik digital. Dalam perancangan sebuah komik digital, sebuah panel bisa menampilkan temporalitas dengan memperhatikan bagaimana durasi sebuah momen ditampilkan; bisa menggunakan pendekatan naturalistik, ikonik, ekspresionis, ritmis, atau campuran.

Kata Kunci: komik, *motion comic*, temporalitas, *timeframing*

## PENDAHULUAN

Pelajaran sejarah adalah salah satu pelajaran penting namun sering dianggap remeh. Menurut Berg (2019), sejarah bisa berfungsi sebagai sarana untuk melihat ke masa depan dan juga sebagai pemberi identitas (Berg, 2019). Namun, metode pengajaran dan kurikulum yang monoton dan kaku menjadikan pelajaran sejarah sulit untuk dipelajari (Berg, 2019; Standler, 2011).

Riset membuktikan bahwa komik dapat menjadi media pembelajaran yang efektif daripada media tradisional (Ilhan dan Oruc, 2019) serta efektif dalam menceritakan kebudayaan setempat (Saptodewo, 2016; Ambayyani dan Airlanda 2017; Azizi dan Prasetyo, 2017; Ntobuo et al, 2018). Dalam perjalanannya, media komik kembali beradaptasi mengikuti jaman. Komik *motion* atau *motion comic* atau *interactive comic* terbukti sebagai media yang lebih cocok untuk kalangan anak muda (Saptodewo, 2016).

*Motion comic* sejatinya adakah komik tradisional yang dilengkapi elemen animasi seperti pergerakan objek, pergerakan kamera serta dilengkapi music/soundtrack (Booker, 2014). Namun media ini memiliki karakteristik dan batasan yang belum terlalu terdefinisi. Akademisi seperti Erik Loyer (2020) dan Goodbrey (2017) telah memberi beberapa pandangan mengenai hal ini. Dengan batasan dan karakteristik yang sudah mulai terdefinisi, *Motion comic* dapat menjadi media yang mampu menyampaikan informasi sejarah kepada para pembaca.

Isi dari pembahasan tulisan ini akan menganalisa sebuah buku komik sejarah menggunakan pendekatan *Timeframing*. Buku yang menjadi studi kasus adalah serial

Suryaraka (2015-2016), ditulis oleh Ockto Baringbing dan Catur Ary dan menceritakan sejarah keruntuhan Kerajaan Singhasari dan kelahiran Kerajaan Majapahit.

## **KAJIAN TEORI**

### **Tujuh Karakteristik Komik menurut Daniel Merlin Goodbrey**

Goodbrey (2017) mengajukan tujuh karakteristik yang dimiliki oleh semua jenis komik. Sebuah komik menggunakan ruang dalam halaman untuk menampilkan waktu (temporalitas). Komik selalu menampilkan gambar-gambar yang dijukstaposisi. Selain itu, komik juga menampilkan *closure* diantara gambar-gambar tersebut. Komik mempunyai sebuah jaringan koneksi antar gambar, antar panel, dan antar halaman. Selain itu *pacing* sebuah komik ditentukan oleh kecepatan pembaca. Sebuah komik juga memiliki panel yang telah terencana dan terkomposisi. Terakhir, sebuah komik harus menggunakan kombinasi teks dan gambar. Tujuh karakteristik ini dimiliki semua bentuk komik, dan menjadi tolak ukur bagi penerapan *timeframing*.

### **Timeframing dalam Motion Comic menurut Erik Loyer**

*Timeframing* diajukan oleh Erik Loyer (2020) sebagai eksplorasi mengenai bagaimana konsep waktu dan ruang yang telah digunakan oleh komik cetak dapat diterapkan kedalam komik yang menggunakan medium digital. *Timeframing* dapat didefinisikan sebagai jukstaposisi *temporal vignettes*. Yang dimaksud dengan *temporal vignettes* adalah momen-momen yang memiliki durasi. Dengan demikian *timeframing* adalah jukstaposisi momen-momen yang setiapnya memiliki durasi. Momen-momen ini bisa ditampilkan menggunakan empat pendekatan durasi:

1. Pendekatan naturalistik. Durasi sebuah momen/aksi yang ditampilkan dalam sebuah *motion comic* tidaklah kontradiktif dengan durasi aksi tersebut di dunia nyata.
2. Pendekatan ikonik. Durasi aksi tersebut sengaja ditampilkan dengan durasi yang abstrak untuk meningkatkan kesan magis dan non-natural.
3. Pendekatan ekspresionistik. Durasi tersebut terlebih lagi melanggar durasi naturalnya untuk menampilkan *mood* dan *tone*.
4. Pendekatan ritmis. Sebuah aksi ditampilkan secara ritmis (bisa diperkuat dengan penggunaan music).
5. Pendekatan campuran.

Tipe waktu yang ditampilkan dalam momen tersebut dapat berupa waktu *diagetic* yakni waktu yang dialami karakter dalam komik tersebut, dan *non-diagetic* yang dialami pembaca seperti pergerakan kamera dan animasi paralaks.

Loyer kemudian mengajukan pentingnya input pembaca dalam komik digital. Ia menyamakan komik dengan sebuah *state machine*, layaknya komputer, yang membutuhkan input dari pengguna untuk dapat digunakan. Sifat ini dimiliki medium komik cetak, terbukti dengan durasi pembacaan yang ditentukan sendiri oleh setiap pembaca. Loyer berargumen bahwa sifat ini juga perlu dipertahankan dalam komik digital. *Timeframing* juga memberikan peran kepada panel sebagai “agen” atau pelaku dari sistem komposisi yang dinamis dan bisa berubah dengan input pembaca. Loyer memberi contoh; sebagaimana layout dan konten sebuah laman web bisa beradaptasi mengikuti ukuran *window*, sebuah panel komik dan layout *panelling* juga dapat berubah dan bergerak mengikuti keperluan konten cerita.

## METODOLOGI

Pada bagian pembahasan, dilakukan analisa terhadap tipe gerakan dan animasi yang mampu diberikan kepada sebuah panel tanpa melanggar sifat-sifat temporalitas. Sebuah panel bisa menggunakan beberapa pendekatan dalam menggambarkan temporalitasnya: naturalistik, ikonik, ekspresionistik, ritmik, atau campuran. Penjelasan mengenai tipe-tipe ini telah dijabarkan dalam bab sebelumnya.

Sebuah panel juga bisa memiliki tipe waktu *diagetic* (direpresentasi dengan animasi yang terjadi terhadap sang karakter komik, misal pergerakan rambut, goyangnya dedaunan) atau waktu *non-diagetic* (direpresentasi dengan animasi yang terjadi kepada pembaca, misal pergerakan kamera dan paralaks).

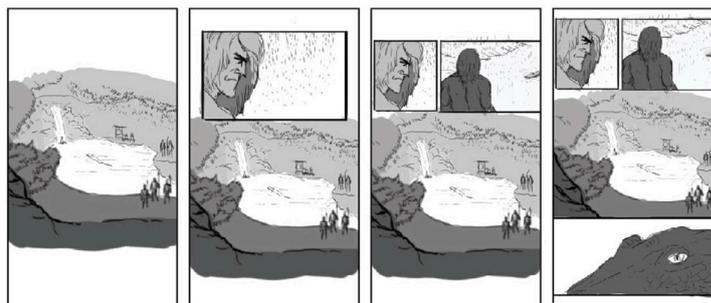
Untuk menampilkan karakteristik komik yang mempunyai jaringan koneksi antar panel, maka pembahasan juga akan menampilkan urutan panel-panel yang akan ditampilkan dalam halaman tersebut. Tahap perancangan ini diwujudkan dalam bentuk *storyboard*.

## PEMBAHASAN

Temporalitas dari setiap panel haruslah diperhatikan agar tidak menghilangkan kontrol pembaca. Penanda temporalitas adalah jenis pendekatan yang digunakan untuk menampilkan momen tersebut. Bentuk fisik dari pendekatan itu adalah kadar intensitas animasi yang akan digunakan untuk menggambarkan momen tersebut. Melalui wawancara, Loyer menyimpulkan bahwa salah satu kunci dari kesuksesan *Timeframing* adalah memastikan pembaca tidak perlu menunggu sebuah animasi untuk selesai terlebih dahulu sebelum berganti panel. Hal ini dapat mematahkan *flow* pembacaan.

Dengan demikian, diperlukan analisa konten dari setiap panel yang akan dianimasi. Misal, panel yang memiliki *pacing* cepat seperti gerakan memukul, menusuk dan menendang sebaiknya tidak diberikan animasi yang berlebihan untuk memastikan gerakan dari panel cepat terbaca sehingga informasi cepat tersampaikan.

Berikut akan dijabarkan dua analisa. Bagian pertama akan menjelaskan penerapan *timeframing* dalam menampilkan sifat waktu/ temporalitas yang lebih berpusat kepada animasi karakter dan elemen. Bagian kedua akan menjelaskan penerapan *timeframing* yang lebih berpusat kepada animasi panel dan *layout*.



Gambar 1 Storyboard “halaman” *motion comic* Suryaraka (Sumber: dokumentasi pribadi)

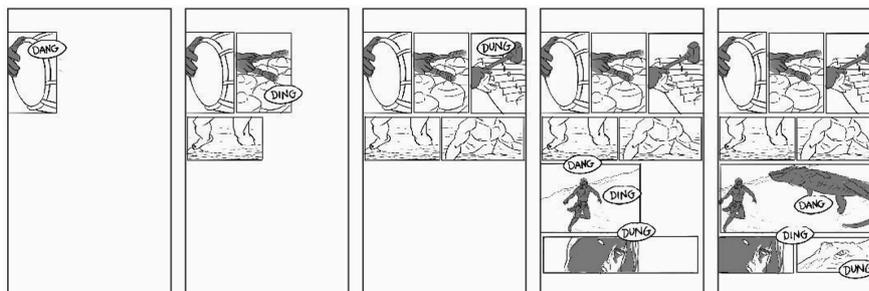
Gambar 1 menampilkan penerapan teori Timeframing dalam animasi karakter dan

elemen yang ada dalam panel. Panel pertama dalam halaman ini dipresentasikan sebagai *full-page* panel. Panel ini berfungsi sebagai *establishing shot* yang menampilkan kegiatan utama dari halaman tersebut. Panel-panel berikutnya berfungsi sebagai *inset* yang melengkapi informasi dari panel pertama ini. Panel pertama ini memiliki pembagian *foreground*, *middleground* dan *background* yang jelas. Pergerakan paralaks antara tiga bagian ini adalah penerapan dari tipe waktu *non-diagetic*. Pergerakan riak air kolam dan air terjun dengan animasi *looping* adalah bentuk penerapan pendekatan naturalistik/ikonik, hal ini dikarenakan sifat air terjun yang selalu mengucur setiap saat, dan selalu menghasilkan riak air terhadap danau.

Panel kedua menampilkan *closeup* dari karakter yang tengah bersemedi di bawah air terjun. Kehadiran panel ini “mendorong” panel pertama sedikit kebawah, hal ini merupakan penerapan konsep panel sebagai “agen” seperti yang dijabarkan dalam bab sebelumnya. Penunjukkan durasi *diagetic* yang bersifat naturalistik ditampilkan dengan animasi *looping* rintikan hujan dan pergerakan rambut karakter. Pendekatan naturalistik ini semakin diperkuat dengan pergerakan kecil badan (*jittering*) mengingat tubuh manusia tidak dapat sepenuhnya tak bergerak dan statis.

Kehadiran panel ketiga mengubah ukuran dari panel kedua menjadi lebih pendek dan lebih kecil. Pergerakan panel ini adalah penerapan teori Timeframing yang menyatakan peran panel sebagai “agen”. Pergerakan paralaks dan animasi air rambut dan pepohonan merupakan penerapan pendekatan naturalistik/ikonik.

Panel keempat bertempat di bawah halaman. Kehadirannya mendorong ketiga panel sebelumnya sedikit keatas. Pergerakan air dan paralaks juga masih bisa diterapkan dalam panel ini. Penerapan pergerakan ini berdasarkan fakta-fakta yang sama yang telah dijabarkan dalam panel-panel sebelumnya.



**Gambar 2 Storyboard “halaman” *motion comic* Suryaraka (Sumber: dokumentasi pribadi)**

Demi kesederhanaan penjabaran, urutan nomor panel dapat diambil dari *layout* yang ditampilkan dalam halaman terakhir. Panel pertama adalah panel yang berlokasi di pojok atas kiri, kemudian nomor panel berurutan kepada panel-panel selanjutnya dengan alur pembacaan kiri-kanan atas-bawah, dan berakhir kepada panel kedelapan yang berada di pojok kanan bawah.

Gambar 2 menampilkan teori timeframing yang lebih berpusat kepada peran panel dan layout sebagai subyek dari pergerakan atau animasi, serta bagaimana panel-panel dalam komik saling berhubungan layaknya memiliki jaringan yang saling terhubung antara satu dengan yang lainnya. Panel pertama menggambarkan

seorang pemain kendang. *Onomatopoeia* “Dang” bisa ditampilkan bersamaan dengan efek suara gendang. Penggunaan *onomatopoeia* dan efek suara selanjutnya ini merupakan penerapan pendekatan ritmis menurut teori Timeframing.

Kehadiran panel kedua (alat musik bonang dengan *onomatopoeia* “Ding”) dan panel keempat (kaki yang melangkah kedalam kolam) secara bersamaan bertujuan untuk membangun relasi ritmis. Hal yang sama ditampilkan melalui kehadiran panel ketiga (alat musik demung dengan *onomatopoeia* “Dung”) yang bersamaan dengan kehadiran panel kelima (*close up shot* badan sang tokoh diatas perairan) Kehadiran sebagian dari panel keenam (karakter sedang berenang) disertai dengan kemunculan panel ketujuh (*close up* wajah karakter). Sedangkan bagian lain dari panel keenam (buaya) disertai dengan kemunculan panel kedelapan (*close up* sosok buaya). Kehadiran panel-panel yang berpasangan ini menunjukkan penerapan pendekatan timeframing yang menyatakan bahwa panel adalah agen yang mampu mengubah *layout* dan isi dari panel.

Penerapan pendekatan ritmis diperkuat dengan musik dan *onomatopoeia* yang beradaptasi dengan transisi panel. Posisi *onomatopoeia* “DANG”, “DING”, dan “DUNG” berbeda antara ketika panel keenam dan ketujuh ditampilkan, dengan ketika panel keenam dan kedelapan ditampilkan.

## **SIMPULAN & REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Media *motion comic* dapat menjadi sarana alternatif dari pembelajaran sejarah. Riset dari beberapa sumber dan akademisi memberikan peluang yang baik akan kesuksesan dari komik dan *motion comic* dalam menyampaikan informasi ketimbang media cetak lainnya. Namun media *motion comic* masih memiliki kelemahan identitas akibat kurangnya struktur dan pembatasan. Hal ini juga menyebabkan hilangnya beberapa karakteristik yang hanya dimiliki sebuah “komik”. Misal, salah satu pembatasan mengenai *motion comic* yang belum jelas adalah seputar sifat sekuensial dan temporalitas yang inheren dimiliki komik cetak, namun buyar jika ditranslasi ke media digital. Pendekatan *timeframing* mampu menjadi tolak ukur untuk eskperimentasi temporalitas di media *motion comic*.

Dalam mengadaptasi media komik cetak menjadi *motion comic*, diperlukan penekanan terhadap jenis pendekatan yang akan digunakan untuk menampilkan durasi sebuah momen. Hal tersebut bisa bersifat naturalis, ikonik, ekspresionis atau bahkan campuran. Kemudian tipe waktu yang berlangsung dalam panel tersebut juga harus dianalisa. Bisa bersifat diagetic atau non diagetic. Terakhir, urutan panel juga harus dianalisa untuk menampilkan karakteristik komik yang mempunyai jaringan koneksi antar-panel dan antar-halaman. Jika setiap panel dapat dianalisa dengan kerangka seperti ini, maka sebuah halaman *motion comic* akan mampu meningkatkan sifat temporalitas yang hanya dimiliki media digital tanpa mengorbankan identitas dan karakteristik yang dimiliki media “komik”.

### **Rekomendasi**

Media *motion comic* masih relatif muda dan memiliki banyak ruang untuk eskperimentasi dan perkembangan. Sebagai contoh: konsep yang dijabarkan dalam jurnal ini cukup bertentangan dengan konsep yang diajukan oleh McCloud

(2000). Menurutnya komik di era digital lebih cocok menggunakan pendekatan "infinite canvas". Sebuah *motion comic* yang berjudul "About digital Comic" yang ditulis oleh Yves Bigerel (pengembang lini *motion comic* milik Marvel, *Marvel Infinite*) mengkritisi penggunaan animasi dalam *motion comic* terawal-awal yang bersifat *gimmick* (Loyer, 2020). Pengembang pendekatan *Timeframing*, Erik Loyer mengakui dalam wawancara bahwa masih banyak aspek dalam media *motion comic* dan komik digital yang belum dieksplorasi. Terlihat jelas bahwa sepanjang perjalanannya, media ini sudah mengalami banyak kritik yang menghasilkan perkembangan. Tidaklah mustahil untuk memprediksi bahwa media ini akan pula berubah di masa depan melalui kritik, eksperimentasi dan eksplorasi.

## DAFTAR PUSTAKA

Ambayyani., & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 22-28.

Azizi, M., & Prasetyo, S. (2017). Kontribusi Pengembangan media komik IPA Bermuatan Karakter pada Materi Sumber Daya Alam untuk Siswa MI/SD. *Jurnal AL-BIDAYAH*, 9(2), 75-83.

Berg, C. W. (2019). Why study history? An examination of undergraduate students' notions and perceptions about history. *Historical Encounters*, 6(1), 54-71.

Booker, M. K. (Ed.). (2014). *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas [4 volumes]: A History of Icons, Idols, and Ideas*. ABC-CLIO.

Erik Loyer. (2020, July 2020). *Timeframing: Temporal Aesthetics in Digital Comics* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GmJb3a2nOao>

Goodbrey, D. M. (2017). The impact of digital mediation and hybridisation on the form of comics. *Professional Doctorate in Design (Ddes), University of Hertfordshire School of Creative Arts*. <http://e-merl.com/thesis/DMGthesis2017web.pdf>.

Ilhan, G. O., & Oruç, Ş. (2019). Comic Books Use in Social Studies Lesson: Texas History. *Egitim ve Bilim*, 44(198).

Loyer, E. (2020). *Temporal Aesthetics in Digital Comics: An Introduction for Makers and Researchers*.

McCloud, S. (2000). *Reinventing comics: How imagination and technology are revolutionizing an art form*. Harper Collins.

Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, L. N. (2018). The development of gravity comic learning media based on Gorontalo culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 246-251.

Saptodewo, F. (2016). Mempopulerkan Cerita Pewayangan Di Kalangan Generasi Muda Melalui Motion Comic. *Jurnal Desain*, 2(03), 145-156.

Standler, R. B. *What Is History and Why Is History Important?*. 2011.