

PENGGUNAAN *TIME-FRAMING* UNTUK MENENTUKAN ANIMASI DALAM *MOTION COMIC* ADAPTASI NOVEL “BUMI”

Kezia Rachel Agista Pangaribuan¹, Alfiansyah Zulkarnain²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: kezrachel04@gmail.com¹, alfiansyah.zulkarnain@uph.edu²

ABSTRAK

Motion comic diketahui sebagai komik dengan perpaduan elemen animasi. Tetapi, tujuan dari animasi dalam *motion comic* kurang diperhatikan. Terkadang animasi digunakan secara berlebihan, dan bahkan mengendalikan *pacing* sebuah komik yang seharusnya ditentukan oleh pembacanya. Animasi dalam sebuah *motion comic* dapat menentukan kesan waktu yang sedang berjalan dalam sebuah panel, dan juga antar panel. Sangat penting untuk mengerti bagaimana membedah objek apa saja yang perlu dianimasikan dalam sebuah interaktif komik. Studi akan interaktif komik belum banyak dilakukan penelitian, tetapi Erik Loyer telah mengembangkan pembahasan mengenai *time-framing* dan penggunaan animasi untuk memberi kesan waktu. Dengan menggunakan *time-framing*, dapat lebih mudah memilih apa saja yang perlu dianimasikan serta tujuan animasi tersebut dalam sebuah panel.

Kata Kunci: komik, *motion comic*, *time-framing*, animasi, komik interaktif

PENDAHULUAN

Dengan perkembangan teknologi, komik yang tadinya hanya mengambil bentuk media cetak, sudah mengambil bentuk digital dan dapat dibaca melalui *handphone*, laptop atau tablet. Banyak juga yang sudah mendorong digital komik sebagai medium yang menggunakan animasi. Hal ini dilakukan dengan mengambil sebuah komik statis, yang nantinya digabungkan dengan elemen-elemen bergerak. Komik seperti ini lebih sering dikatakan sebagai sebuah *motion comic*, atau komik bergerak.

Animasi dalam sebuah komik tidak hanya digunakan untuk menambahkan elemen menarik. Bahkan banyak yang tidak mengerti mengapa sebuah komik harus mempunyai animasi di dalamnya (Smith, 2015). Ada juga miskonsepsi mengenai *motion comic*, bahwa *motion comic* adalah sebuah komik yang dianimasikan dan ditonton, tetapi ini bukan lagi menjadi sebuah *motion comic*, melainkan sebuah animasi dua dimensi (Loyer, 2020). Pengendalian pembaca terhadap *pacing* sebuah komik bergantung tidak hanya dalam waktu membaca mereka, tetapi juga dengan waktu yang sedang terjadi dalam naratif komiknya. Tetapi, komik digital yang mengandung animasi dengan durasi yang tetap dapat mengganggu ritme tersebut. Hal tersebut menyebabkan pengalaman yang tidak memuaskan kepada para pembaca (Goodbrey, 2017).

Untuk lebih mengerti bagaimana menggunakan animasi dalam *motion comic*, terutama dalam tugas akhir ini, dilakukan riset dan wawancara lebih dalam

mengenai *motion comic*. Istilah yang ditemukan adalah *time-framing*.

Salah satu keunggulan animasi dalam sebuah *motion comic* adalah bahwa animasi dapat menentukan kesan waktu yang sedang berjalan dalam sebuah panel, dan juga antar panel. Studi akan *motion comic* belum banyak dilakukan penelitian, tetapi Erik Loyer, dengan dasar jurnal dari Dr. Daniel Goodbrey, telah mengembangkan pembahasan mengenai *time-framing* dan penggunaan animasi untuk memberi kesan waktu.

Dengan menggunakan *time-framing*, dapat lebih mudah memilih apa saja yang perlu dianimasikan serta tujuan animasi tersebut dalam sebuah panel.

KAJIAN TEORI

Dalam menentukan pembagian animasi dalam sebuah *motion comic*, harus dimengerti lebih dahulu mengenai karakteristik yang membuat sebuah *motion comic*. Dr. Daniel Goodbrey, dalam jurnalnya mengenai dampak mediasi digital dan hibridisasi bentuk komik, telah membagikan tujuh karakteristik yang ada dalam sebuah *motion comic*, yaitu: *space as time*, *simultaneous juxtaposition of images*, *closure between images*, *spatial networks*, *reader control of pacing*, *tablodid Images*, dan *word and image blending*.

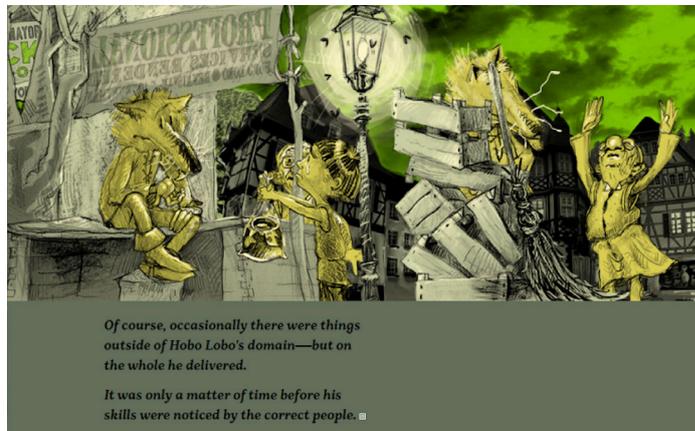
Memang, karakteristik ini mungkin tidak memasukkan semua yang ada dalam sebuah *motion comic*, tetapi menjadi panduan akan bentuk *motion comic*. Yang menjadi fokus adalah karakteristik pertama, yaitu '*space as time*'. Komik secara dasar adalah penggunaan panel dalam sebuah bidang untuk menceritakan sebuah cerita, yang berjalan selama jangka waktu tertentu. Tetapi, berbeda dengan sebuah film, komik mempunyai gambar statis yang hanya mempunyai wujud dalam satu dimensi. Sebuah film atau animasi mempunyai urutan gambar yang muncul satu per satu, dalam kecepatan tertentu untuk memberi ilusi pergerakan (Goodbrey, 45). Dalam komik, ruang bekerja seperti bagaimana waktu bekerja dalam sebuah film (McCloud, 7).

McCloud, dalam bukunya *Reinventing Comics*, membahas mengenai komik sebagai *temporal map*, dan bagaimana pentingnya aspek tersebut dalam komik cetak untuk menyesuaikan diri sebagai komik digital. Arti dari kata '*temporal*' adalah sesuatu yang berhubungan dengan waktu, perbedaan waktu, atau urutan waktu ("temporal", n.d.).

Erik Loyer, seorang seniman media digital, telah menyusun analisis mengenai *temporal map* yang telah dibawa oleh McCloud dan Goodbrey di bawah istilah '*time-framing*'. Loyer mengatakan bahwa *time-framing* adalah "*the creative juxtaposition of temporal vignettes*", atau representasi berbagai kejadian yang diperlihatkan seiring waktu, tetapi dibatasi secara spasial dan temporal.

Secara spasial, adegan dibatasi oleh ruang, atau *spatial bounds*. *Spatial bounds* secara dasar mengacu kepada *panelling*, dan bagaimana sebuah adegan dibatasi oleh *panelling* tersebut. Skema ini dapat terlihat secara jelas dalam komik-komik biasa dengan ruang, atau *gutter*, diantara panel. Tetapi juga dapat terlihat secara halus, bahkan sampai tidak terlihat pembagian panel antar adegan. Contohnya

adalah dalam gambar 1, sebuah interaktif komik berjudul Hobo Lobo. *Motion comic* ini menunjukkan adegan baru secara *pop-up* setiap *scroll*, tanpa adanya panel yang jelas diantaranya.



Gambar 1 Interaktif *Motion Comic* berjudul Hobo Lobo (Sumber: Stevan Zivadinovic, 2011)

Selain *spatial bound*, ada adegan yang dibatasi secara waktu. Hal ini dikatakan sebagai *temporal bounds*. *Temporal bounds* mengacu kepada pergerakan atau animasi yang digunakan dalam sebuah *motion comic*. Animasi ini dapat terlihat terjepit, seperti dalam sebuah animasi gif (*graphics interchange format*) yang mengulang-ulang secara tidak halus. Animasi juga dapat terlihat lebih halus seperti dalam sebuah *cinemagraph*, yang rata-rata hanya menggerakkan objek sekitar lingkungan seperti lampu berkedip, air mengalir atau kipas angin yang berputar, secara mengulang dan tidak pernah berakhir (King, n.d.).

Sebuah metafora yang digunakan Loyer adalah: *time-framing* menggunakan konsep waktu dan menempatkannya dalam sebuah kotak, dimana kotak-kotak ini berbicara dengan satu dengan yang lain. Dengan melakukan ini, *time-framing* ada di antara yang bergerak dan yang diam, dan antara membaca dan menonton.

Loyer mengajukan empat karakteristik animasi yang dapat digunakan dalam sebuah *motion comic* yaitu *naturalistic*, *iconic*, *expressionistic* dan *rhythmic*. Setiap karakteristik ini dapat digunakan tidak hanya dengan tujuan menarik perhatian, tetapi juga menciptakan ilusi waktu dalam sebuah panel.

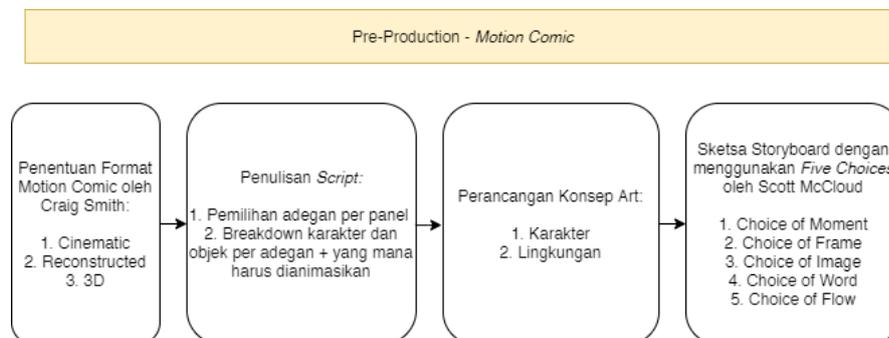
Pertama adalah *naturalistic*, yang terkait dengan pergerakan manusia seperti mata yang berkedip atau rambut yang bergerak. Ketika ingin menganimasikan pergerakan karakter, harus dipikirkan secara temporal apa yang sedang terjadi. Dalam sebuah adegan perkelahian, karena ingin memberi kesan bahwa perkelahian ini terjadi dengan cepat, pergerakan karakter tidak usah dianimasikan. Jika menambahkan mata yang berkedip secara mengulang-ulang dalam karakter yang sedang berkelahi, pembaca akan mendapatkan kesan bahwa waktu sedang berlalu dengan lama. Terjadilah sebuah *temporal dissonance*. Pembaca mendapatkan sebuah isyarat visual mengenai berapa banyak waktu yang lewat ketika karakter tersebut kedipkan mata selama berkelahi. Dalam adegan yang berlangsung dengan cepat, Loyer mengajukan untuk tidak melakukan banyak animasi *naturalistic*, karena *temporal dissonance* tersebut.

Kedua adalah animasi *iconic*, yang sangat mirip dengan *cinemagraph*, dimana animasi tersebut *looping* dan tidak berakhir. Animasi ini digunakan untuk menciptakan realita dengan kesan mimpi atau fantasi. Ketika ada tempat yang baru ditunjukkan dalam sebuah adegan, banyak yang dapat dianimasikan secara *looping* untuk menunjukkan keindahan tempat tersebut. Contohnya dalam sebuah hutan, dapat dianimasikan air terjun yang terus mengalir, daun di pohon yang terus bergerak karena angin, atau kupu-kupu yang terbang secara berulang-ulang. Dengan pengulangan animasi tersebut, waktu dalam panel akan terlihat bergerak lebih lambat, dan menciptakan kesan mimpi dan fantasi.

Ketiga adalah *expressionistic*, atau animasi yang lebih interaktif. Animasi interaktif ini lebih menjauhkan diri dari realita dan lebih digunakan untuk menekankan suasana, karakter, atau sudut pandang. Ketika animasi ini interaktif, dan pembaca dapat klik untuk memindah-mindahkan barang atau barang melompat-lompat ketika di klik, waktu sedang ditentukan oleh pembaca.

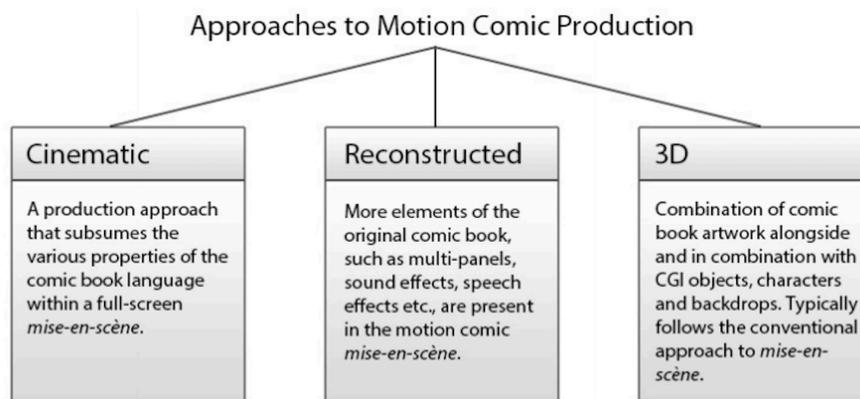
Yang terakhir adalah *rhythmic*, animasi yang menegaskan pola yang berulang. Loyer memberikan contoh adegan dalam sebuah pabrik dimana terlihat mesin yang berputar berulang-ulang untuk menunjukkan sebuah ritme.

Waktu yang digambarkan dalam sebuah skema atau panel juga berbeda-beda. Ada waktu *diegetic*, yaitu waktu yang dirasakan oleh para karakter. Kemudian ada *non-diegetic*, seperti pergerakan kamera yang hanya diketahui oleh pembaca. Dan yang terakhir adalah *extra-diegetic*, waktu yang terjadi diluar cerita melainkan di dalam *interface* komiknya sendiri.



Gambar 2 Workflow pre-production tugas akhir ini (Sumber: Dokumentasi Kezia Rachel, 2020)

Belum ada yang membahas mengenai dasar pembuatan *motion comic* yang benar, dan dengan berbagai macam format *motion comic* yang ada, sangat sulit untuk mencari alur kerja yang benar untuk setiap format (Tucker, 2019). Untuk perancangan *motion comic* tugas Akhir, proses dan teori perancangan *motion comic* diambil dari beberapa ahli komik dan *motion comic*. Untuk pembahasan ini, akan lebih terpusat kepada proses *pre-production motion comic* karena lebih membicarakan penentuan objek-objek yang akan dianimasikan sebelum memulai produksi pembuatan aset dan animasi. Gambar 2 menunjukkan *workflow pre-production* yang ditentukan untuk tugas akhir ini.



Gambar 3 Tiga Aspek Motion Comic (Sumber: 'Motion Comics: The Emergence of a Hybrid Medium' oleh Craig Smith, 2013)

Pertama adalah untuk menentukan *motion comic* seperti apa yang akan dibuat. Craig Smith memisahkan *motion comic* menjadi tiga bagian, yaitu *cinematic*, *reconstructed* dan 3D (terlihat dalam gambar 3). Untuk tugas akhir, *motion comic* yang dibuat merupakan *motion comic reconstructed*. Ini berarti akan menggunakan banyak elemen dasar yang berada dalam sebuah komik seperti multi-panel, balon dialog, *sound effects*, dan lain-lain. Untuk pendekatan *cinematic*, kurang cocok karena lebih terlihat seperti film animasi daripada sebuah komik digital (contohnya adalah *Watchmen: Motion Comic* oleh Alan Moore dan Dave Gibbons).

Kemudian harus dipilih adegan apa yang akan dibuat dalam proyek akhir ini, dan mulai menulis naskah dari adegan tersebut. Konsep art dari karakter dan lingkungan dapat dilakukan secara paralel dengan pembuatan naskah. Dalam pembuatan storyboard komik ini, akan digunakan lima tahap oleh Scott McCloud untuk mengkomunikasikan ide secara jelas. Lima tahap ini *choice of moment* (tahap perencanaan dan pembagian peristiwa), *choice of frame* (faktor-faktor komposisi), *choice of image* (penggambaran karakter, lingkungan dan gaya visualnya), *choice of word* (pemilihan dialog dalam setiap panel), dan yang terakhir adalah *choice of flow* (perancangan urutan panel untuk menciptakan alur yang baik). Ketika ingin menentukan apa saja yang harus dianimasikan, tahap ini akan dilakukan paralel dengan penulisan *script*. Jika melihat contoh naskah Alan Moore untuk komik *Youngblood*, dan Neil Gaiman untuk *Sandman*, naskah mereka sangat detail dengan detail panel, karakter, objek dan lingkungan. Untuk proyek ini, akan ditambahkan dengan objek-objek apa saja yang perlu dianimasikan dalam adegan. Tahap yang akan dibahas adalah tahap penentuan objek untuk dianimasikan, dengan menggunakan empat karakteristik animasi yang ada dalam teori *time-framing* oleh Erik Loyer.

PEMBAHASAN

Ada beberapa adegan yang dipilih untuk tugas akhir, tetapi dalam pembahasan ini akan dibedah tiga panel. Salah satu peristiwa adalah ketika Raib, Ali, dan Seli, tiga tokoh utama novel Bumi, sedang menyusup perpustakaan yang hancur untuk mencari guru mereka yang telah diculik. Peristiwa ini adalah setelah mereka diskusi dan ingin memasuki ruangan pertama untuk mencari guru mereka.

Panel pertama menunjukkan Raib yang sedang berada di depan pintu ruangan musuh. Raib merasa gugup dan menunggu di depan pintu. Untuk memberi kesan bahwa waktu sedang berlalu dengan lama, akan digunakan animasi *naturalistic*, dengan membuat matanya kedip. Tangannya bergetar di depan pintu sebelum ia membukanya. Akan digunakan juga animasi *iconic*, untuk lebih menekankan bahwa ini adalah situasi yang penuh ketegangan, dimana waktu seperti bergerak dengan lambat. Lampu akan dibuat berkedip, karena perpustakaannya juga sudah setengah hancur karena perang. Akan diberi animasi batu-batu yang jatuh dari atap, dan mungkin sedikit asap untuk memberi kesan yang misterius dan tegang.

Setelah sudah memasuki ruangan pertama, Raib, diikuti dengan Ali dan Seli, melihat tubuh-tubuh prajurit yang gugur dalam medan perang. Satu panel akan menunjukkan muka mereka yang terkejut, sebelum ditunjukkan badan-badan ini untuk menciptakan ketegangan ketika menunjukkan panel muka mereka yang terkejut, tidak akan digunakan animasi apapun, karena ingin menekankan bahwa kejutan ini terjadi dengan cepat. Jika menggunakan animasi, berarti menunjukkan pergerakan, yang akan mempengaruhi kesan waktu yang berlalu dalam panel tersebut.

Ada beberapa panel yang cocok digunakan *temporal dissonance*. Walaupun kejadian dalam panel tersebut seharusnya berlalu dengan cepat, dapat ditambahkan animasi untuk membuat kesan yang berdampak. Dalam adegan perkelahian, ada peristiwa dimana sang antagonis bernama Tamus, datang dengan sekejap melalui sebuah portal. Pada adegan ini, akan digunakan satu panel yang mengisi halaman untuk menunjukkan keberadaan Tamus, antagonis utama novel ini. Untuk membuat kehadirannya lebih berdampak, dan juga memberi kesan mimpi, akan digunakan animasi *iconic*. Bajunya akan dibuat gerak seperti ditiup angin, dan akan mungkin terlihat asap atau debu yang tertiuap ketika Tamus membuka portal. Tetapi matanya tidak akan dibuat kedip, untuk menciptakan sebuah *temporal dissonance* dan ketegangan.

KESIMPULAN & REKOMENDASI

Saat ini, pengertian akan *motion comic* masih sangat luas dan banyak yang mengira bahwa *motion comic* hanya sekedar komik dicampur dengan animasi. Tetapi, ketika digali lebih dalam, ada pengertian mengenai waktu yang berjalan dalam setiap panel, dan bagaimana sebuah animasi dapat merubah pengertian waktu dalam panel tersebut. Harus dipikirkan tujuan animasi, dan jika animasi tersebut penting digunakan atau tidak. Empat karakteristik animasi dalam *time-framing* oleh Erik Loyer dapat membantu dengan proses pemilihan animasi dalam sebuah panel. Ketika lebih mengerti proses animasi dan pengendalian waktu dalam komik, pengalaman pembaca juga akan lebih baik. Pembaca tidak harus menunggu sebuah animasi untuk selesai, atau mengikuti *pacing* animasi dibanding dengan mengendalikan *pacing* komik dengan kemauan pembaca sendiri.

Dengan teori *time-framing* dan pengertian akan waktu dalam sebuah komik, akan lebih mudah untuk menentukan apa yang perlu dianimasikan dalam sebuah panel.

DAFTAR PUSTAKA

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>.

King, Cassandra. "What Is a Cinemagraph and How Do They Work?" *Flixel*, blog. flixel.com/what-is-a-cinemagraph-how-do-they-work/.

Loyer, Erik, director. *Timeframing: Temporal Aesthetics in Digital Comics*. Erik Loyer, 19 July 2020, www.youtube.com/watch?v=GmJb3a2nOao.

McCloud, S. (2011). *Making comics*. Harper Collins.

Smith, C. J. (2013). *Motion comic poetics: a study in the relations between digital animation and the comic book* (Doctoral dissertation, Queen's University Belfast).

"Temporal." (n.d.). In *Merriam-Webster.com dictionary*. Retrieved from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/temporal>

Tucker, Hardie James. "Exploring The Panel: Producing a Feature Length, Horror-Themed Motion Comic Based on a Comic and Screenplay." *University of Newcastle*, 2019, pp. 1–222.