

SPACE AND TIME: ANALYZING COMIC PANELS ON KOMIKALISASI HUJAN BULAN JUNI

MEMBACA RUANG-WAKTU (*SPACE-TIME*) PANEL KOMIKALISASI PUISI HUJAN BULAN JUNI

Dini Faisal¹, Utami Dewi Pramesti² & Yulianti Rasyid³

^{1,2,3} Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, West Sumatra, Indonesia

Email: dinifaisal09@gmail.com

Submitted: 2017-10-05

Published: 2018-10-31

DOI: 10.24036/humanus.v17i1.8044

Accepted: 2018-10-30

URL: <http://dx.doi.org/10.24036/humanus.v17i1.8044>

Abstract

Hujan Bulan Juni is a short comic illustrated by Mansjur Darman. It is a modified form of literary works from poetry text into comic. Converting the written language into a visual language can provide different understanding and reading experience because the visual language uses its own distinct and interesting "language system" which appealing to study. For example, the use of comic element such as panel that communicate ideas or stories. The panel is a space-time element which described the dimension of space and time as the actual concept that we know of. The panel also creates the illusion of invisible elements such as sounds. This paper examines 1) the use of visual language, especially panel representation on time and space on Hujan Bulan Juni short comic; 2) the aesthetic and atmosphere created by comic panels. This paper use qualitative descriptive approach by conducting literature study with the help of data analyses table. Findings indicate the overall use of panels on comic Hujan Bulan Juni depicted monotonously so that the space and time that the reader perceived of the story happened in one place and on the same time. In addition, the panels used in the comic produce a calm and gentle atmosphere. This is evident from the constant use of panels with no variation as well as time and timing impression of slow paced storytelling.

Keyword: *Hujan bulan juni, visual language, comic panels, atmosphere*

Abstrak

Komik Hujan Bulan Juni yang diilustrasikan oleh Mansjur Darman merupakan pengubahbentukan karya sastra berupa teks ke dalam media komik. Pengubahbentukan dari bahasa tulisan menjadi bahasa visual dapat memberikan pemahaman dan pengalaman membaca yang berbeda karena bahasa visual menggunakan "sistem bahasa" tersendiri yang kompleks dan menarik untuk diteliti. Sistem bahasa dalam komik dapat ditelusuri dari penggambaran panel dan imaji yang

merupakan representasi ruang-waktu (*space-time*). Adapun tujuan penelitian adalah untuk 1) melihat bagaimana penggambaran bahasa visual komik (ruang dan waktu) pada panel komikalisasi Hujan Bulan Juni; 2) serta pengalaman estetis (atmosfer dan emosi) yang muncul dari penggunaan panel tersebut. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan melakukan studi pustaka dengan bantuan tabel analisis data. Temuan dari penelitian ini yaitu secara keseluruhan penggunaan panel pada komikalisasi puisi “Hujan Bulan Juni” karya Sapardi Djokodamono yang diubah bentuk oleh komikus Mansjur Darman digambarkan secara monoton sehingga ruang dan waktu yang dipersepsi pembaca yaitu cerita terjadi pada satu tempat dan satu waktu yang sama. Selain itu, penggunaan panel komik menghasilkan atmosfer tenang dan lembut. Hal ini terlihat dari penggunaan panel yang konstan, tidak variatif, serta penggambaran waktu (*time*) dan *timing* yang berkesan lambat dan tidak tergesa-gesa.

Kata kunci: komik hujan bulan juni, bahasa visual, panel komik, atmosfer

Pendahuluan

Sapardi Djokodamono merupakan seorang sastrawan Indonesia dengan karya puisi yang banyak digemari remaja. Daya pikat puisi Sapardi antara lain adalah tema “cinta” dan penggunaan gaya bahasa yang cenderung “mewah” yang membuat pembaca terhipnotis. Salah satu karya puisi Sapardi yang terkenal di kalangan remaja adalah puisi “Hujan Bulan Juni”. Kemewahan karya puisi Sapardi tersebut menggelitik beberapa seniman lainnya untuk mengalihbentukkan puisi tadi dalam bentuk media seni lainnya seperti komik. Alihbentuk puisi Sapardi dalam bentuk komik (disebut dengan istilah komikalisasi) dibuat oleh Mansjur Darman, seorang seniman komik yang lebih dikenal dengan panggilan Pak Man.

Mansjur Daman dilahirkan di Jakarta, 3 Juli 1946 dan telah berkiprah di industri komik Indonesia dengan menghasilkan beberapa serial komik silat, seperti serial *Mandala Siluman Sungai Ular*, serial *Braja* dan beberapa komik lainnya. Komik pertamanya berjudul *Istana Hantu* dan komik silat pertamanya berjudul *Mentjari Setan Tjulik* yang terbit sekitar tahun 1962. Pak Man merupakan komikus yang produktif dan populer bahkan memberi pengaruh di zamannya. Selain membuat komik silat, Pak Man juga pernah membuat komik pendek yang diangkat dari puisi berjudul “Hujan Bulan Juni”. Komik pendek empat halaman ini merupakan komikalisasi puisi pertama yang menarik untuk diteliti.

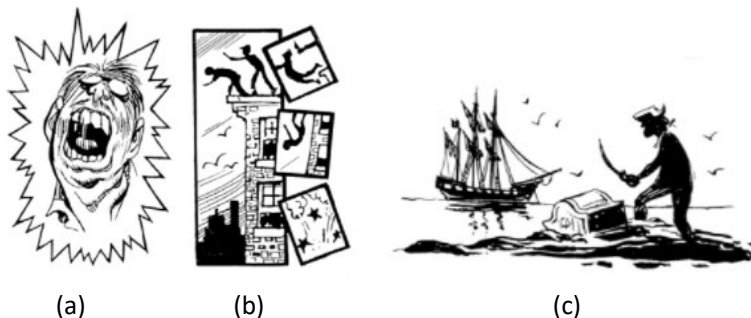
Komikalisasi puisi Hujan Bulan Juni merupakan adaptasi karya sastra puisi ke dalam media komik. Beineke (2011) menyebutkan dalam tesisnya bahwa penelitian mengenai adaptasi kontemporer cenderung untuk berfokus pada adaptasi novel ke dalam film, sedangkan adaptasi ke dan dari media komik sering dilupakan. Beberapa tahun berselang, Sabeti (2014) dalam penelitiannya mengenai adaptasi karya sastra Shakespeare dalam bentuk komik sebagai media edukasi sastra bagi remaja menghasilkan kesimpulan bahwa karya sastra yang diadaptasi mengalami perubahan narasi teks dan penambahan visual agar lebih mudah dipahami remaja. Sabeti menyimpulkan bahwa medium komik sebagai budaya anak muda (*youth culture*) bisa digunakan untuk mempelajari “*high culture*” seperti karya sastra Shakespeare. Penelitian senada mengenai adaptasi puisi menjadi komik dalam studi kasus komikalisasi puisi Hujan Bulan Juni menghasilkan kesimpulan bahwa ada korelasi makna antara dua medium yang berbeda, sehingga memungkinkan komik untuk digunakan sebagai media pembelajaran puisi (Faisal, Pramesti & Rasyid, 2017). Dalam

penelitian yang berbeda, Rowe (2016) menyimpulkan bahwa adaptasi dari media komik ke media film menimbulkan beberapa permasalahan terkait penggambaran waktu (*time*), ruang (*space*), dan gerak yang diakibatkan oleh karakteristik “*sequential art*” komik.

Komik merupakan media komunikasi visual yang berisikan gambar yang berurutan (*sequential images*) dengan menggunakan kotak panel dan balon kata dalam menyampaikan isi ceritanya. Pemahaman serupa juga disebutkan oleh McCloud (1993) bahwa komik merupakan kumpulan gambar yang saling berdekatan satu sama lain yang diatur sedemikian rupa secara berurutan dengan tujuan untuk menyampaikan ide atau menimbulkan pengalaman estetis bagi pembacanya.

Menurut Dziedric dalam Duncan dan Mathew (2009), komik pada mulanya merupakan media hiburan “kelas bawah” (*lower forms of mass entertainment*). Namun, komik saat ini memiliki potensi sebagai media ekspresi yang kompleks dalam bentuk sastra ataupun seni visual. Selain sebagai media hiburan murah meriah, Ahmad, Maulana dan Zpalanzani (2006) menyebutkan bahwa komik adalah media untuk 1) bercerita, 2) mendidik, 3) berekspresi dan bereksplorasi, 4) refleksi pemikiran, pandangan dan kenyataan visual yang terjadi pada satu tempat dan satu masa atau zaman yang diwakilinya, 5) imperialisme modern, dan 6) propaganda. Potensi komik sebagai media komunikasi yang kompleks dalam berekspresi dan bercerita menarik untuk di analisa.

Fungsi yang mendasar dari komik adalah untuk mengkomunikasikan ide dan atau cerita dengan menggunakan tulisan dan gambar yang melibatkan gerakan imaji (*time* dan *timing*) tertentu pada suatu tempat (*space*) (Eisner, 2000). Pergerakan imaji ini kemudian digambarkan dalam segmen-segmen yang disebut sebagai panel. Panel ini merupakan cara komik berkomunikasi secara visual kepada pembacanya sehingga pembaca dapat mempersepsi dan memaknai ide atau cerita yang disampaikan dalam bahasa visual.

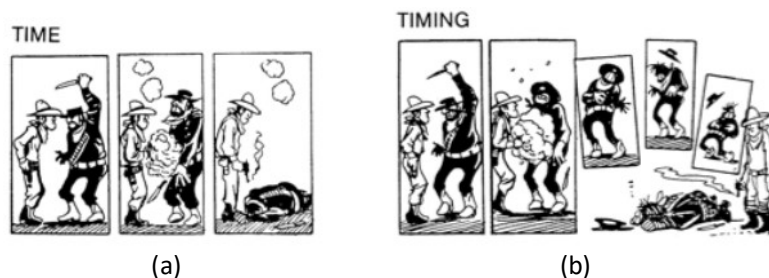


Gambar 1: Variasi Bentuk Panel, (a) Bentuk Panel Tidak Beraturan, (b) Panel Vertikal, (c) *Open Panel* (sumber: Eisner, 2000)

Panel dalam komik berperan untuk membungkus pesan cerita secara visual. Panel membungkus (*encapsulate*) ruang dan waktu yang terbatas hasil proses kreatif dari komikus (*encoding*) yang akan dimaknai (*decoding*) oleh pembaca (Duncan, 2000). Bentuk panel secara individu ataupun urutan panel secara berurutan dalam satu unit halaman memiliki peran penting dalam penyampaian cerita komik. Misalnya, penggunaan bentuk garis panel yang tidak beraturan merupakan indikasi dari emosi yang terdapat dalam panel, bentuk panel yang vertikal memberi kesan ruang yang

tinggi, sedangkan *open panel* (panel yang tidak memiliki garis kotak) memberi kesan ruang yang tidak terbatas.

Clarke (2017) meneliti style atau penggambaran visual komik dari seorang komikus terkenal Jepang bernama Osamu Tezuka dengan gaya penggambaran karakter, panel, dan environment yang mengalir (*fluid*) yang disesuaikan dengan tema komiknya mengenai perubahan (*fluidity*). Hassoun (2013) membahas tentang bagaimana panel komik dapat bercerita dan mengarahkan pembaca untuk mengantisipasi cerita pada panel berikutnya, atau yang disebut sebagai *setup and payoff*. Cerita dalam komik dapat tersampaikan dengan baik dan dipahami pembaca jika komik tersebut memperhatikan detail *setup and payoff* sehingga cerita yang disuguhkan tidak mengada-ada (Caputo, 2003) karena bagaimanapun cerita akan menentukan bagaimana panel-panel komik terbentuk (Klaehn, 2015). Perron (2016) meneliti tentang penggunaan panel komik cerita zombie, penggunaan panel dan *framing* gambar yang bervariasi berhasil menciptakan atmosfer kekacauan yang menjadi tema dari komik zombie. Cohn, Axner, Diercks, Yeh dan Pederson (2017) meneliti tentang perbedaan penggambaran *layout* panel komik, bentuk kotak panel, dan jarak parit panel yang disebabkan oleh perbedaan budaya, seperti cara dan arah baca. Dapat disimpulkan bahwa panel komik, *layout* panel dan komposisi imaji dalam panel bukan hanya sekedar estetika belaka, melainkan juga merupakan hasil pemikiran matang dari komikus dalam menceritakan narasi komik secara visual. Begitu juga dengan visualisasi dari time dan timing dalam imaji dan panelisasi komik.



Gambar 2 (a) Penggambaran *Time* dan
(b) Penggambaran *Timing* dalam Panel (sumber: Eisner, 2000)

Gambar 2. (a) dan (b) merupakan cerita yang sama dengan penggambaran *timing* yang berbeda. Cerita dalam gambar (a) hanya menggunakan 3 panel sehingga waktu yang berlalu dalam cerita terasa berlalu dalam hitungan detik, sedangkan gambar (b) menggunakan 5 panel dan satu gambar di luar panel. Penggambaran ini memperlihatkan penggunaan *timing* yang menghasilkan efek emosi bagi pembaca; waktu pun terasa berlangsung lebih lama dibandingkan gambar (a). Berdasarkan gambar di atas, Eisner menjelaskan bahwa waktu merupakan ilusi yang dipersepsi melalui pengalaman. Pemahaman ruang dan waktu ini direpresentasikan dalam bentuk gambar stasis yang diurutkan (*sequential images*) dalam komik dan diinterpretasi oleh pembaca.

Caputo (2003) dan D'Angelo dan Cantoni (2006) menyinggung persamaan antara *sequential image* yang terdapat dalam komik dengan *sequential image* dalam sinematografi. Persamaan tersebut antara lain bisa dilihat dari penggunaan teknik sinematografi, seperti penggambaran *camera angles* dan *shot distances*. Meskipun

demikian, menurut D'Angelo terdapat perbedaan antara sinematografi dan komik, antara lain adanya penggunaan garis putih "*interconic white*" (Groensteen dalam D'Angelo dan Cantoni, 2006) atau yang disebut McCloud sebagai "*gutter*" atau parit yang membatasi satu panel komik dengan panel lainnya. Pembaca memiliki kontrol sepenuhnya dalam menentukan kecepatan membaca dan persepsi mengenai pergerakan imaji yang dibantu oleh penggunaan "*interconic white*" dalam menggambarkan ruang dan waktu dalam komik.

Pembahasan "*interconic white*" dan panel tidak lepas dari pembahasan mengenai transisi panel. Transisi panel yang ada yaitu 1) *moment-to-moment*; 2) *action-to-action*; 3) *subject-to-subject*; 4) *scene-to-scene*; 5) *aspect-to-aspect*; dan 6) *non-sequitor* (McCloud, 1993). McCloud menjelaskan bahwa ruang dan waktu dalam gambar statis komik dapat dipersepsi dari panel dan transisi panel. Mengartikan ruang dan waktu dalam hal ini diperlukan kemampuan pembaca dalam menciptakan *closure*, dengan mengamati masing-masing panel untuk memahami keseluruhan cerita.

Ada beberapa ahli yang tidak sependapat dalam membahas kaitan komik dalam literasi, seperti D'Angelo yang cenderung membahas teks narasi komik dalam kajian semantik. Sementara itu, Eisner dan McCloud berpendapat bahwa teks dan narasi dalam komik penting namun tidak mendominasi penggunaan visual (D'Angelo dan Cantoni, 2006 dan Klaehn, 2015) dan pendapat ahli Cohn yang mencari jalan tengah di antara keduanya melalui penjelasannya mengenai bahasa visual (Cohn, 2010).

Cohn (2012) menuliskan bahwa komik itu sendiri bukan merupakan suatu bahasa, melainkan dalam komik terdapat bahasa visual yang kompleks. Lebih lanjut, Cohn menjelaskan bahwa bahasa visual merupakan representasi imaji, simbol dalam bentuk grafis yang sistematis dan berurutan sehingga kemampuan menggambar sebagai bahasa visual merupakan kecakapan (*skill*) dari seniman untuk mengekspresikan pesan visualnya. Senada dengan itu, Eisner (2000) menjelaskan bahwa komik menggunakan bahasa visual yang didasari oleh pengalaman komikus sekaligus pembacanya dalam berkomunikasi. Komik menggunakan perpaduan imaji dan tulisan yang dapat dibaca layaknya teks. Sukses atau tidaknya komunikasi ini tergantung pada kemampuan pembaca untuk mengenali bentuk visual yang dihadirkan oleh komikus. 'Pewarnaan' atau '*atmosphere*' dari bentuk visual dapat menimbulkan rasa emosional bagi pembaca. Jika digabungkan dengan teks, pesan akan tersampaikan secara jelas.

Lebih lanjut Eisner menegaskan, bahwa dalam komik terdapat pengodifikasian imaji dan teks menjadi kalimat yang dapat menimbulkan interaksi emosional antara pembaca dengan visual yang terdapat dalam komik. Kodifikasi imaji secara umum bisa dibagi menjadi dua yaitu dari penggunaan panel dan dari imaji yang terdapat dalam panel. Pada artikel ini penulis lebih fokus untuk membahas kodifikasi panel pada komikalisasi puisi Hujan Bulan Juni. Cohn (2018) menjelaskan bahwa bahasa visual dari suatu komik akan berbeda dengan bahasa visual dari komik lainnya. Sama halnya seperti bahasa tulisan yang berbeda dari satu daerah atau negara dengan daerah atau negara lain, sehingga bahasa visual dari komik superhero Amerika akan berbeda dengan bahasa visual komik Jepang. Variasi ini bisa dilihat dari struktur gambar seperti *style* gambar, penggunaan panel, dan penggambaran narasi. Kaitannya dengan penelitian ini berarti interpretasi terhadap komikalisasi Hujan Bulan Juni merupakan

interpretasi terhadap bahasa visual komik yang digunakan khusus dalam komik Hujan Bulan Juni tersebut.

Perubahan bentuk dari karya sastra Puisi “Hujan Bulan Juni” oleh Sapardi Djokodarmono menjadi komik dapat menimbulkan pengalaman membaca yang berbeda dari pengalaman membaca karya aslinya. Penelitian ini bertujuan untuk 1) melihat bagaimana penggambaran bahasa visual komik (ruang dan waktu) pada panel komikalisasi Hujan Bulan Juni; 2) serta pengalaman estetis (atmosfer dan emosi) yang muncul dari penggunaan panel tersebut.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sumber data penelitian ini adalah komikalisasi puisi “Hujan Bulan Juni”, sedangkan data penelitian adalah panel-panel dalam komik yang menyiratkan tempat dan waktu “pengisahan” cerita dalam komik HJB. Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri dibantu dengan tabel analisis data. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi berupa pengamatan secara saksama terhadap komikalisasi HJB terkhusus pada bagian panel-panel yang menggambarkan waktu dan tempat cerita. Langkah-langkah penelitian ini sebagai berikut (1) membaca dan mengamati komik puisi HJB dengan saksama; (2) menentukan masalah yang menarik untuk dibahas dalam komik puisi HJB tersebut; (3) melakukan studi pustaka dan merumuskan indikator penelitian berdasarkan pertanyaan penelitian; (4) memperhatikan dengan saksama panel-panel dalam komik tersebut; (5) menganalisis bahasa visual ruang dan waktu dalam panel-panel dalam komik berdasarkan arah baca, *layout*, bentuk, jumlah per halaman, ukuran, dan jarak antar panel bersesuaian dengan kajian teori; (6) menginterpretasi hasil analisis panel sebagai penggambaran ruang dan waktu; dan (7) menyimpulkan hasil penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Komik memiliki kosakata tersendiri yang berbeda dari bahasa verbal atau tulisan dalam menyampaikan suatu cerita, seperti penggunaan elemen panel komik yang mengkomunikasikan ide atau cerita. Panel merupakan unsur pembentuk ruang-waktu (*space-time*) dalam komik, sehingga imaji-imaji yang digambarkan memiliki dimensi ruang dan waktu menggantikan konsep ruang dan waktu sebenarnya. Misalnya, komik memiliki panel untuk menyampaikan ruang dan waktu; gaya gambar, garis, balon kata, dan warna untuk menyampaikan ekspresi. Panel dapat diinterpretasi secara individu dan sebagai satu kesatuan utuh pembentuk komik.

Unsur visual dalam komik merupakan bahasa yang kaya dan kompleks serta menarik untuk diteliti. Hal yang menarik adalah, meskipun bahasa visual, terutama dalam komik, bukan tidak dipelajari secara formal, tetapi pembaca bisa dengan segera mempersepsi penggambaran bahasa visual tersebut. Berikut penulis akan membahas mengenai bahasa visual terutama penggunaan panel, imaji, dan simbol pada komikalisasi Hujan Bulan Juni dibuat oleh Mansjur Darman.

Penggambaran Panel Komikalisasi Hujan Bulan Juni

Komik puisi Hujan Bulan Juni merupakan komik pendek yang terdiri atas empat halaman. Masing-masing halaman komik terdiri atas tiga panel horizontal berbentuk

panel 1x3, yaitu 1 kolom dan 3 baris panel pada satu halaman. Panel-panel yang digunakan pada setiap halaman memiliki ukuran yang relatif sama. Masing-masing panel komik berisikan gambar yang menceritakan suatu ruang (*space*) dan waktu (*time*) tertentu. Agar dapat memahami ruang dan waktu dalam komik, penulis akan terlebih dahulu menjelaskan penggunaan panel dalam komik tersebut.



Gambar 3: Penggunaan Panel pada Halaman Komikalisasi Hujan Bulan Juni dan Arah Baca Panel

Panel komik ini menggunakan arah baca berbentuk “Z” (perhatikan garis merah berbentuk Z pada gambar 3 di atas), yaitu mata membaca imaji yang terdapat dalam panel pada halaman komik dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Cara baca panel dari kiri ke kanan kemungkinan besar dipengaruhi oleh cara baca teks pada suatu budaya (Cohn, 2013). Seperti di Indonesia, teks dibaca dari kiri ke kanan dan atas ke bawah, sehingga wajar jika panel yang digambarkan pada komik di atas menggunakan arah baca yang sama. Panel komik menggunakan *layout* berupa *grid*, yaitu kotak panel yang menggunakan ukuran panel yang sama dan jarak antarpanel yang sama. *Layout grid* merupakan *layout* yang paling mudah dipersepsi oleh pembaca karena mirip dengan barisan teks (Cohn, 2013). Penggunaan panel 1x3 memudahkan pembaca untuk memahami arah baca, sehingga pembaca dapat mempersepsi dan memaknai imaji yang terdapat dalam panel dengan baik.

Bentuk panel komik Hujan Bulan Juni dibatasi kotak (*frame*) merupakan indikasi bahwa masing-masing panel memiliki cerita yang harus dipahami secara individu sebelum dipahami secara keseluruhan. Hal ini yang disebut McCloud sebagai *closure*, kemampuan pembaca untuk mengisi informasi yang tidak digambarkan secara gamblang dalam imaji dan panel komik. Bentuk horizontal pada panel membuat gambar yang terdapat di dalamnya cenderung memperlihatkan *background* atau

setting tempat di mana cerita itu terjadi. Dari 12 panel komik hanya 1 panel yang memperlihatkan gambar secara *close-up*, selebihnya gambar panel memperlihatkan *background* dimana cerita terjadi.

Garis panel yang rapi dan monoton mengindikasikan bahwa masing-masing panel memiliki porsi pesan yang sama kuat. Pesan atau cerita yang “dibungkus” dalam tiap panel tersebut harus dipersepsi masing-masing untuk mendapatkan pesan cerita secara keseluruhan. Ruang gerak mata dan ruang baca dibatasi dalam komik ini, sesuai dengan penggunaan panel. Penggunaan panel yang tertutup ini membatasi imajinasi pembaca. Persepsi pembaca cenderung untuk digiring dan dikontrol oleh komikus. Penggunaan panel seperti ini biasa digunakan dalam cerita komik pendek atau komik strip. Ini sesuai dengan kategori komik Hujan Bulan Juni yang merupakan komik pendek, meskipun hal ini tidak bisa menjadi acuan, karena ada beberapa komik pendek atau komik strip yang menggunakan panel yang lebih kreatif dan variatif. Penulis berpendapat bahwa penggunaan panel dalam komikalisasi Hujan Bulan Juni ini lebih ditujukan untuk mengiring dan mengontrol imajinasi pembaca. Argumentasi ini bukan tanpa alasan karena komikalisasi merupakan pengubah bentukan dari karya puisi menjadi komik dalam artian cerita dan pesan komik mengacu pada karya puisi yang ada.



Gambar 4: Penjelasan Bentuk Panel dan Jarak Antarpanel

Interpretasi bahasa visual dalam komik tidak cukup dengan hanya membahas elemen panel komik saja, jarak antarpanel pun memiliki peran penting untuk menghasilkan persepsi pembaca mengenai ruang dan waktu dalam cerita komik. Jarak antar kotak panel berupa ruang kosong atau parit berwarna putih yang disebut sebagai “*interconic white*” dapat memberikan ilusi berjalannya waktu dari panel sebelumnya ke panel berikutnya. Manusia memahami konsep dimensi ruang-waktu (*space-time*) dalam kehidupan sehari-hari, hal yang sama juga berlaku dalam komik. Eisner (2000)

menyatakan bahwa ruang (*space*) dapat diukur dan dipahami secara visual, sedangkan “waktu” (*time*) tidak terlihat secara visual, tetapi dalam komik “waktu” merupakan elemen yang penting. Waktu (*time*) dan pengaturan waktu (*timing*) dalam komik ditampilkan dengan menggunakan ilusi, simbol dan cara penempatan ilusi dan simbol tersebut. Simbol dan ilusi ini bisa dilihat dari bentuk panel, letak panel, garis panel, dan jarak antarpanel. Antarpanel pada komik “Hujan Bulan Juni” memiliki jarak yang dekat, ukuran yang selalu sama dan bentuk panel yang sama. Hal ini memberi ilusi bahwa “waktu” yang diceritakan antar panel adalah “waktu” yang berjalan maju (menceritakan peristiwa yang berurutan pada waktu yang berdekatan) dengan pengaturan waktu (*timing*) yang konstan. Perbedaan gambar *background* antara panel sebelum dan sesudahnya tidak signifikan, masih memperlihatkan *setting* yang sama. Tidak kentaranya perbedaan *background* ini semakin mempertegas waktu pada cerita yang berjalan lambat (tidak adanya perubahan waktu dan tempat yang ekstrim).

Persepsi *time* dan *timing* dari panel komik ini juga bisa dilihat dari masing-masing gambar dalam panel. Gambar menunjukkan karakter yang sama dengan menggunakan baju dan aksesoris yang sama. Hal ini merupakan indikasi bahwa cerita terjadi pada satu waktu dan tempat yang sama. Sementara itu, *timing* dalam komik ini dilihat dari penggunaan panel yang pada umumnya menggunakan urutan dan transisi secara *action-to-action*. Transisi *action-to-action* mengikuti kegiatan, gerak, dan dalam komik Hujan Bulan Juni ini mengikuti arah pandang karakter yang menjadi subjek cerita. Transisi ini merupakan penggunaan transisi yang umum digunakan dalam komik. Transisi ini tidak menuntut pembaca untuk berimajinasi karena gambar dalam panel sudah menggiring persepsi pembaca mengenai alur cerita. Dalam penggambaran transisi panel *action-to-action*, *closure* cenderung menjadi lebih sedikit karena informasi atau pesan yang digambarkan dalam komik cenderung utuh karena sudah dibangun dalam penggambaran *scene* dalam panel. Meskipun penggambaran transisi secara *action-to-action* tidak seekstrim penggambaran *moment-to-moment*, tapi *timing* dan unsur lainnya berupa simbol dan balon kata akan membangun atmosfer dalam komik (dijelaskan lebih lanjut pada subbab 2).

Balon kata, menurut Eisner (2000) juga dapat digunakan sebagai indikator waktu dalam komik. Balon kata merupakan representasi dari suara dan bunyi. Dalam komik Hujan Bulan Juni, balon kata yang digunakan merupakan representasi dari suara karakter yang berujar dalam hati. Perbandingan panel yang menggunakan balon kata dan yang tidak adalah sebagai berikut: 1 panel menggunakan balon kata diselingi oleh 1-2 panel yang tidak memiliki balon kata. Jika dikaitkan dengan *time* dan *timing* di atas, penggunaan balon kata yang minim ini memperkuat persepsi pembaca bahwa cerita berjalan pada waktu yang singkat dengan penggunaan *timing* yang dilambatkan untuk mempertajam emosi pembaca ke arah visual.

Berdasarkan panel yang digunakan dalam komik ini, bisa ditarik kesimpulan bahwa peristiwa yang digambarkan terjadi pada satu tempat dan waktu yang sama, kemungkinan besar hanya terjadi dalam hitungan menit. Dari bahasa visual panel tergambar cerita yang berjalan dalam alur yang lambat. Panel yang digambarkan secara monoton dengan variasi bentuk panel berupa *closed* panel mengindikasikan bahwa pengarang, dalam hal ini komikus, tidak menginginkan interpretasi ganda dari pembaca. Penulis kembali menegaskan bahwa hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh pengaruh pengubahbentukan media dari puisi menjadi komik (komikalisasi).

Tabel 1. Bahasa Visual Panel

Bahasa visual panel	Indikator	interpretasi
Arah baca panel	Alur "Z", urutan gambar yang normal	Ruang dan waktu yang berjalan konstan
Layout panel	Grid	Ruang dan waktu yang berjalan konstan
Bentuk panel	Horizontal (selalu sama), Panel berbentuk kotak horizontal, Variasi bentuk panel menggunakan <i>closed panel (framed)</i>	Imajinasi pembaca digiring dan diatur oleh komikus.
Jumlah panel per halaman	3 panel per halaman (selalu sama)	Cenderung monoton, tidak ada variasi, ruang dan waktu yang berjalan konstan
Ukuran panel	Hampir sepanjang halaman dibagi 3 secara horizontal (selalu sama)	Cenderung monoton, tidak ada variasi, ruang dan waktu yang berjalan konstan
Jarak antar panel	Dekat (selalu sama)	Waktu (<i>time</i>) yang berjalan konstan dan dalam hitungan singkat dan penggambaran waktu (<i>timing</i>) yang berjalan cenderung lambat untuk memupuk emosi pembaca
Transisi panel	<i>Action-to-action</i>	Memupuk emosi pembaca, mengajak pembaca untuk mengikuti cerita dan arah pandang subjek. Mengajak pembaca untuk larut, mengikuti dan menjadi subjek karakter namun tetap memahami dan mempersepsi komik sebagai pembaca (<i>3rd person view</i>)

Atmosfer penggambaran komik berdasarkan penggunaan imaji dan simbol

Komik merupakan karya dalam bentuk narasi yang erat dikaitkan dengan karya sastra. Hal ini disebabkan oleh penggunaan teks bahasa yang disampaikan dalam balon kata, representasi suara, dan *caption* (D'Angelo dan Cantoni, 2006). Menurut McCloud (1993) dan Eisner (2000), penggunaan narasi dalam komik seharusnya tidak mendominasi, sehingga tanpa narasi pun seharusnya visual komik dapat dimengerti

oleh pembaca. Namun, lebih lanjut Eisner menegaskan bahwa dominasi visual dibandingkan teks dalam komik sangat bergantung dari pesan yang akan disampaikan.

Dari dua belas panel komik Hujan Bulan Juni, hanya enam di antaranya yang berisi teks. Penggunaan teks narasi yang lebih sedikit dikarenakan teks dalam komikalisasi merujuk pada teks asli puisi Hujan Bulan Juni oleh Sapardi Djokodamono. Oleh sebab itu, komik Hujan Bulan Juni menggunakan “*word specific combination*” dalam penggunaan visual dan teks komik, di mana gambar mengilustrasikan teks (dalam hal ini balon kata komik). Balon kata terdiri atas teks dan simbol balon kata itu sendiri. Dua elemen tersebut merupakan unsur pembentuk emosi dan atmosfer berdasarkan teks narasi yang bisa dipersepsi oleh pembaca.

Balon kata adalah suatu alat untuk menampilkan elemen yang tak kasat mata yaitu suara. Bentuk dan posisi penempatan balon kata juga bisa digunakan untuk mengukur waktu dalam komik. Penempatan balon kata dapat memperlihatkan durasi percakapan dalam komik (Eisner, 2000). Balon kata harus diposisikan sedemikian rupa sesuai dengan urutan baca. Sama halnya dengan panel, balon kata juga dibaca sesuai dengan arah baca yang digunakan oleh kelompok pembaca (di Indonesia dari kiri ke kanan, dengan arah baca berbentuk “Z”).

Dari dua belas panel komik Hujan Bulan Juni, hanya enam di antaranya yang memiliki balon kata. Komik Hujan Bulan Juni lebih didominasi oleh penggunaan gambar ketimbang teks narasi. Balon kata yang digunakan pada komikalisasi Hujan Bulan Juni menggunakan bentuk persegi panjang tanpa menggunakan “*ribbon*” yang menunjukkan arah suara atau tokoh yang mengeluarkan suara (berbicara). Tidak adanya ilusi dan simbol yang mengarahkan pembaca kepada tokoh yang berbicara memberikan kesan bahwa teks yang terdapat dalam balon kata tersebut bukan merupakan suara yang diucapkan melainkan representasi dari suara dalam pikiran. Bentuk persegi panjang dengan garis tepi yang tipis semakin menimbulkan kesan lembut dan pelannya suara dan isi teks dalam komik tersebut. Penggambaran balon kata yang cenderung sedikit (hanya 1-2 balon kata per halaman) menunjukkan bahwa waktu yang berlalu cenderung dilebih-lebihkan untuk mendapatkan kesan emosional.



Gambar 5. Perbedaan Penggunaan Balon Kata dan Kesan yang Ditimbulkan

Selain bentuk balon kata dan posisinya, jenis huruf yang digunakan dalam teks balon kata juga memberikan kesan tertentu bagi pembaca. Hal ini dikarenakan jenis huruf merepresentasikan karakter dan emosi dari teks. Jenis huruf yang tegas, tebal dan berukuran besar memiliki kesan suara yang tegas, sebaliknya huruf yang tipis akan memberikan kesan suara yang lembut. Huruf yang digunakan pada teks komikalisis terkesan seperti tulisan tangan sehingga memberikan rasa dekat dengan pembaca. Jenis huruf yang tipis mengesankan suara dan tutur kata yang lembut.

Selain penggambaran teks narasi dalam balon kata, bentuk panel dan cara panel digambarkan dapat mengkomunikasikan emosi dan atmosfer dalam komik terhadap pembaca (Eisner, 2000). Penggunaan panel dengan bentuk dan ukuran yang sama pada masing-masing halaman mengesankan alur cerita yang berjalan lambat, tidak tergesa-gesa, dan tidak ada penggambaran emosi yang menggebu. Tidak adanya variasi ukuran dan bentuk panel, semakin memperkuat kesan “lambat” dan “tenang” dalam penceritaan, bahwa cerita yang dibangun melalui gambar-gambar pada panel-panel adalah sama pentingnya.

Tabel 2. Atmosfer pada Komikalisis Hujan Bulan Juni oleh Mansjur Darman

Atmosfer yang muncul dari penggambaran panel	Atmosfer yang muncul dari penggunaan teks dan balon kata
Penggunaan panel yang tidak bervariasi, bentuk panel yang monoton, jarak antar panel yang selalu sama.	Penggunaan balon kata yang sedikit jika dibandingkan dengan jumlah keseluruhan panel.
Berdasarkan interpretasi dari indikasi penggunaan panel (tabel 1), atmosfer atau mood dalam komik berjalan lambat, tidak tergesa-gesa, cenderung dlebih-lebihkan untuk memunculkan emosi pembaca.	Simbolisasi “suara yang tidak terucap” atau suara hati yang memiliki kesan lembut dan tenang. Secara keseluruhan penggambaran balon kata teks komik memberikan kesan lembut, tenang dan cenderung sendu.

Dalam memahami atmosfer atau *mood* komik, bisa dianalisis dari berbagai unsur dalam komik. Namun, kali ini penulis hanya membatasi persepsi yang muncul dari penggunaan panel dan simbol dalam komik. Persepsi atmosfer dalam komik berkaitan dengan persepsi *space*, *time*, dan *timing*, sehingga dalam menganalisis atmosfer komik tidak dapat dipisahkan dari hasil analisis *space* dan *time* panel komik. Atmosfer yang muncul dari penggambaran panel serta atmosfer yang timbul dari penggunaan teks dan balon kata memberikan pengalaman estetis yang cenderung sama yaitu munculnya kesan lambat, tenang, tidak tergesa-gesa, dan lembut. Tidak ada perubahan emosi yang mencolok atau menggebu-gebu yang ditampilkan secara visual.

Simpulan

Pembacaan ruang dan waktu dalam komikalisis puisi dapat dilakukan dengan menganalisis arah baca, *layout*, bentuk, jumlah panel per halaman, ukuran, dan jarak antarpanel yang mengindikasikan ruang dan waktu dalam panel komik. Berdasarkan indikator tersebut, ditarik kesimpulan bahwa peristiwa yang digambarkan dalam komik puisi Hujan Bulan Juni terjadi pada satu tempat dan waktu yang sama dalam arti bahwa

kisah dalam komik puisi tersebut hanya terjadi dalam waktu yang singkat atau hitungan menit saja. *Time* dan *timing* dibuat untuk menggiring emosi pembaca dengan menggunakan transisi *action-to-action* dengan tujuan agar pembaca dapat mempersepsi peristiwa yang sedang berlangsung secara utuh.

Atmosfer, *mood*, atau emosi yang didapat pembaca tidak terlepas dari penggambaran imaji dan penggunaan elemen panel dalam komik tersebut, seperti yang penulis jelaskan di subbab pertama bahwa penggunaan transisi panel *action-to-action* mengajak pembaca untuk larut dan seolah menjadi karakter dalam komik. Hal ini biasanya digunakan untuk menarik emosi pembaca agar terpaku dengan pesan dan cerita yang disampaikan. Selain itu, hal ini juga merupakan indikasi bahwa adegan yang digambarkan merupakan bagian penting dalam cerita, bukan hanya sekadar penunjang. Selain itu, atmosfer dan mood cerita tergambar dalam penggunaan balon kata yang pada komikalisisi Hujan Bulan Juni yang berbentuk persegi tanpa penggunaan elemen “*ribbon*” dapat menunjukkan bahwa kalimat dalam setiap panel bukan merupakan suara yang diucapkan, melainkan representasi dari suara dalam pikiran tokoh. Hal ini berarti pengisahan latar dan waktu komik puisi Hujan Bulan Juni berjalan dalam alur yang lambat dengan atmosfer atau *mood* yang ditampilkan terlihat tenang (tidak ada emosi yang menggebu-gebu) karena hanya berupa ucapan kata-kata dalam hati.

Rujukan

- Ahmad, H., Maulana, B., & Zpalanzani, A. (2006). *Histeria komikita: membedah komikita masa lalu, sekarang dan masa depan*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Beineke, C. E. (2011). *Towards a theory of comic book adaptation. Dissertations, Theses, and Student Research: Department of English, 51*.
- Caputo, T. (2003). *Visual storytelling: the art and technique*. New York: Watson_Guption Publications.
- Clarke, M.J. (2017). Fluidity of figure and space in Osamu Tezuka’s Ode to Kirihiro. *Journal of Graphic Novels and Comics*. DOI: 10.1080/21504857.2016.1270222
- Cohn, N. (2010). Extra! extra! semantics in comics!: the conceptual structure of Chicago Tribune advertisements. *Journal of Pragmatics* 42 (2010) 3138-3146.
- Cohn, N. (2012). Comics, linguistics, and visual language: the past and future of a field. F.Bremlett (Ed.), *Linguistics and The Study of Comics*. New York: Palgrave MacMillan
- Cohn, N. (2013). Navigating comics: an empirical and theoretical approach to strategies of reading comic page layouts. *Front Psychol* V.4
- Cohn, N., Axner, J., Diercks, M., Yeh, R., & Pederson, K. (2017). The cultural pages of comics: cross-cultural variation in page layouts. *Journal of Graphic Novels and Comics*. DOI: 10.1080/21504857.2017.1413667
- Cohn, N. (2018). In defense of a “grammar” in the visual language of comics. *Journal of Pragmatics* 127 (2018) 1-19.

- D'Angelo, M & Cantoni, L. (2006). Comics: semiotic approaches. *Encyclopedia of Language & Linguistics* (Second Edition), pages 627-635.
- Duncan, R & Mathew, J. S. (2009). *The power of comics: history, form & culture*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc.
- Duncan, R. (2000). Toward a theory of comic book communication. <https://www.hsu.edu/academicforum/1999-2000/>
- Eisner, W. (2000). *Comics and sequential art*. Florida: Poorhouse Press.
- Faisal, D., Pramesti, U. D., & Rasyid, Y. (2017). Lingual to visual transformation of Hujan Bulan Juni. *Advances in Social Science and Humanities Research* (ASSEHR), 148. 186-190
- Hassoun, D. (2013). Sequential outliers: the role of spoilers in comic book reading. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 4:2, 346-358. DOI: 10.1080/21504857.2013.784202
- Klaehn, J. (2015). Synergy and synthesis: an interview with comic book creator Benjamin Marra, *Journal of Graphic Novels and Comic*, 6:3, 284-292. DOI: 10.1080/21504857.2014.943413
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: the invisible art*. New York: HarperCollins Publisher, Inc.
- Perron, B. (2016). Wandering the panels, walking through media: zombies, comics, and the post-apocalyptic world. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 7:3, 306-318. DOI: 10.1080/21504857.2016.1199465
- Rowe, C. (2016). Dynamic drawings and dilated time: framing in comics and film. *Journal of Graphic Novels and Comics*. DOI: 10.1080/21504857.2016.1180541
- Sabeti, S. (2014). The 'strange alteration' of Hamlet: comic books, adaptation and constructions of adolescent literacy. *Changing English: Studies in Culture and Education*, 21(2), 182-197. DOI: 10.1080/1358684X.2014.897047