

ABSTRAK

Hernandityo Yehezkiel Yunanto (01023170077)

PERANCANGAN KOMIK INTERAKTIF/*MOTION COMIC* PADA KOMIK SEJARAH (STUDI KASUS: SERIAL SURYARAKA)

(xvii + 93 halaman: 68 gambar; 3 lampiran)

Perancangan proyek akhir ini akan mengadaptasi komik cetak *Suryaraka* oleh Ockto Baringbing dan Ary C.S. menjadi sebuah prototipe komik interaktif/*motion comic*. Tujuan dari adaptasi ini adalah untuk merekontekstualisasi medium komik cetak menjadi komik digital, dan menunjukkan kesamaan serta keunikan medium digital dibandingkan medium cetak. Serta bagaimana medium komik digital mampu menceritakan kisah sejarah Indonesia.

Prototipe ini berpusat kepada gerakan animasi yang menggambarkan adegan dramatis dan aksi, perbedaan kadar animasi dari kedua tipe adegan tersebut, dan pergerakan panel-*layout* yang adaptif, mampu berubah bentuk, jarak, durasi sesuai dengan konteks cerita.

Teori utama yang digunakan adalah teori *Timeframing* oleh Erik Loyer. Metode perancangan meliputi wawancara terhadap ahli *motion comic*, studi kasus *motion comic* yang mengikuti teori *Timeframing*,

Visual proyek ini mengacu kepada penerapan animasi yang dialami objek dalam panel (diagetis) dan objek diluar panel, termasuk Batasan panel itu sendiri (non-diagetis). Animasi ini bersifat *looping*, kadar kompleksitas bergantung kepada sifat aksi dan dramatis dari sebuah halaman. Dari proyek akhir ini, didapatkan sebuah wawasan baru mengenai perancangan *motion comic*/komik digital. Serta perbedaannya terhadap media komik cetak.

Referensi: 11 (2011-2020)

Kata kunci: *Motion comic*, Komik, Komik Digital, *Timeframing*

ABSTRACT

Hernandityo Yehezkiel Yunanto (01023170077)

DESIGNING AN INTERACTIVE COMIC/MOTION COMIC ADAPTATION OF A HISTORICAL-EPIC PRINTED COMIC (STUDY CASE: SURYARAKA)
(xvii + 93 pages: 68 pictures; 3 attachments)

This final project will adapt a Historical-epic printed comic, Suryaraka by Ockto Baringbing and Ary. C.S into an motion comic/interactive comic prototype. The purpose of this adaptation is to recontextualize a printed comic into a digital one, and examine the similarity and differences between the 2 mediums. The purpose is also to retell an historical epic into a digital storytelling devices.

This prototype is focused on how animation can enhance dramatic and action narratives, how those dichotomy can determine the animation's complexity, and how panel's and layout's size, distance, duration can change according to the narrative.

Timeframing theory by Erik Loyer functions as the project's main theory. The method of this project includes interview with motion comic expert, and case-studying motion comics that follows the Timeframing theory.

The visual aspects of this projects focuses on the application of animation on obejts inside the panel (diagetic), and the panel itself (non-diagetic). These animations are mostly looped, and their complexities are determined by how action-oriented or dramatic-oriented a page is. From this project, a new perspective and knowledge about motion comics are found, and how it differentiates from printed form of comics

References: 11 (2011-2020)

Keywords: Motion comic, Komik, Komik Digital, Timeframing