

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti memilih penelitian sebelumnya sebagai bahan referensi. Ketiga penelitian tersebut terdiri dari dua penelitian terdahulu dan satu artikel jurnal ilmiah. Ringkasan dari studi ini dapat dilihat dibawah ini.

Kajian pertama berjudul “*Comics Journalism: Towards a Definition*”, Kenan Kocak meneliti komik jurnalistik dalam penelitiannya pada tahun 2017. Dalam penelitian ini, Kenan Kocak menjelaskan bahwa komik jurnalistik berasal dari majalah *Glasgow Looking Glass*, yang dianggap sebagai komik jurnalistik modern pertama. Joyce Braber dan Lou Ann Merkle menciptakan konsep komik jurnalistik sekitar pada tahun 1980-an yang pada saat itu bertepatan dengan hadirnya grafik novel. Pada tahun 1990, hadirlah Joe Sacco yang mempopulerkan komik jurnalistik dengan bukunya yang menceritakan kisah konflik Israel-Palestina. Jurnalisme komik adalah fase terakhir dalam sejarah panjang jurnalisme visual yang berawal dari lukisan gua.. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendefinisikan komik jurnalistik dengan fokus jurnalisme perang (Kocak, 2017, p.175).

Kajian kedua berjudul “*The Representation of Middle East Identities in Comic Journalism*”, dilakukan oleh Kenan Kocak pada tahun 2015. Studi ini mengkaji komik jurnalistik dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini ditulis dengan dua karakteristik yaitu deskriptif dan eksploratif. Kajian pertama Kenan Kocak menjelaskan definisi komik jurnalistik dan perannya dalam menggambarkan suasana perang. Kemudian dalam penelitiannya, Kenan Kocak juga memaparkan fungsi lain dari komik jurnalistik sebagai sarana untuk liputan budaya. Penelitian Kenan Kocak

berfokus pada liputan perang Timur Tengah dan konflik Israel-Palestina. Kenan Kocak memilih dua karya komik jurnalistik dari dua orang penulis dan dengan latar belakang yang berbeda. Kedua karya tersebut adalah *Yerusalem: Chronicles from the Holy City* yang dilakun oleh 13 Guy Delisle yang berasal dari Quebec dan *Ayşegül Savaşta: Irak Şahini* oleh Kemal Gökhan Gürses yang berasal dari Turki.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kenan Kocak, Kenan Kocak melakukan pembagian subjek menjadi 4 buah bagian. Pertama, analisis jurnalisme komik berdasarkan kerangka teoritis. Kedua, dengan judul *Identitas Nasional dan Jurnalisme Komik*, Kenan Kocak mengkaji bagaimana identitas nasional dihadirkan dalam bentuk jurnalisme komik. Ketiga, Kenan Kocak memaparkan hasil analisisnya terhadap *Ayşegül Savaşta: Irak Şahini* dan menunjukkan bagaimana jurnalisme komik dapat berfungsi sebagai reaksi terhadap perang. Dan keempat, Kenan Kocak berbicara tentang jurnalisme komik di *Yerusalem: Chronicles from the Holy City* dan mengkaji jurnalisme komik sebagai pelaporan budaya.

Tak hanya itu, Kenan Kocak juga memaparkan definisi dan sejarah komik jurnalistik dalam penelitiannya. Kenan Kocak mengklaim bahwa permulaan jurnalisme komik ditemukan di *Glasgow Looking Glass* pada tahun 1825, dan Joe Sacco mempopulerkan jurnalisme komik yang meliput perang di Palestina dan Bosnia. Kenan Kocak mengatakan, serangan 11 September 2001 di Amerika Serikat menandai maraknya jurnalisme komik karena pada saat itulah jurnalisme komik mulai berkembang. Menurut Kenan Kocak (2017.p.2), jurnalisme komik merupakan alternatif dari jurnalisme arus utama dan misinya menyajikan berita yang tidak dapat disajikan melalui teks atau gambar.

Hasil kajian yang dilakukan oleh Kenan Kocak menunjukkan bahwa stereotip memegang peranan yang sangat penting dalam memproduksi sebuah komik jurnalistik. Berdasarkan analisis serangan teroris pada 11 September, Kenan Kocak dapat menyimpulkan bahwa komik jurnalistik

menggunakan stereotip tentang ‘muslim’ ketika menggambarkan orang Timur Tengah dalam kejadian tersebut. Stereotip negatif tentang ‘muslim’ pun juga mempengaruhi jurnalis dengan menghadirkan identitas nasional melalui karikatur.

Kenan Kocak menyebut jurnalisme komik merupakan sebagai kreasi yang baru dalam dunia jurnalistik atau jurnalisme alternatif. Sama seperti jurnalisme sastra jurnalisme komik memadukan seni dan jurnalisme itu sendiri hasil penelitian Kenan Kocak tentang penjelasan jurnalisme komik itu sendiri. Kenan Kocak menemukan bahwa stereotip jurnalisme komik terhadap peristiwa atau kelompok tertentu dapat mempengaruhi proses pembuatan komik jurnalistik. Seperti peneliti, Kenan Kocak menggunakan konsep jurnalisme komik Joe Sacco, namun menggunakan contoh komik jurnalistik lainnya sebagai subjek penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Kenan Kocak hanya menjelaskan bagaimana peran stereotip pengarang dalam produksi jurnalisme komik, tetapi tidak menjelaskan bagaimana objektivitas diterapkan dalam proses produksi jurnalisme komik.

Kajian ketiga berjudul *Panels Framing the Reality: Joe Sacco's Palestine and the Deconstruction of Objectivity in Comic Journalism* pada tahun 2016 yang dilakukan oleh Noora Vilén. Penelitian Noora Vilén mengkaji bagaimana jurnalisme komik dapat merepresentasikan realitas dan bagaimana gagasan objektivitas dalam jurnalisme komik dapat direkonstruksi. Vilén berfokus pada jurnalisme komik yang berasal dari karya Joe Sacco dengan judul *Palestine*. Dalam karya ini, Joe Sacco hampir selalu hadir sebagai tokoh utama komik tersebut. Cerita, seni komik, dan dialog wawancara didasarkan pada pengalaman Joe Sacco. Hal ini memicu minat Vilén untuk meneliti dekonstruksi objektivitas dalam jurnalisme komik dan pengaruh penulis terhadap dekonstruksi objektivitas. Penelitian ini bertujuan untuk

menunjukkan bagaimana jurnalisme komik dapat digunakan untuk memberitakan isu-isu politik secara lebih luas.

Pada tahap awal penelitian, karakteristik yang khas dalam jurnalisme komik dibahas. Karya jurnalisme komik dibandingkan dengan jurnalisme baru dan jurnalisme foto. Jurnalisme baru yang disebutkan oleh Vilén mengarah pada jurnalisme sastra. Analisis penelitian ini dibagi menjadi dua bagian. Pertama, fokus pada bentuk naratif dan bagaimana kombinasi gambar dan teks dapat memengaruhi pembaca. Sedangkan di bagian kedua, Vilén menganalisis keberadaan penulis Joe Sacco sebagai tokoh komik.

Kajian ini menjelaskan bahwa jurnalisme komik merupakan bentuk yang berkembang dari genre komik, dengan cerita yang serius dan dewasa. Narasi yang serius dan matang dipadukan dengan transmisi peristiwa yang netral dan realistis, sehingga bisa berbicara tentang dokumenter. Vilén menjelaskan dalam penelitiannya bahwa jurnalisme baru dan jurnalisme komik memiliki kesamaan karakteristik. Kesamaan ini karena jurnalisme baru dan jurnalisme komik memiliki karakter, dialog, cerita dan ide, yang keduanya dapat menciptakan distorsi antara fakta dan fiksi. Selain itu, keduanya juga mengubah gaya pemberitaan, penjelasan sejak siapa, apa, dimana dan kapan menjadi lebih indah. Sama seperti jurnalisme foto yang melibatkan caption, jurnalisme komik juga memiliki elemen teks dan visual berupa gambar. Namun, dalam jurnalisme komik, perpaduan antara gambar dan teks merupakan kesatuan yang membentuk makna dari setiap panel atau sekuens di dalamnya. Sementara itu, foto jurnalistik bisa berdiri sendiri tanpa caption.

Berdasarkan hasil analisis isi penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa jurnalisme komik terbukti bermanfaat dalam menjelaskan peristiwa yang kompleks. Namun, penting untuk menemukan kemungkinan makna tersembunyi dalam jurnalisme komik untuk melihat objektivitasnya. Dengan tambahan nama “jurnalis”, komik seperti Palestina juga harus

berpegang pada nilai-nilai jurnalistik dalam hal objektivitas. Dalam komik yang berjudul Palestina, Joe Sacco berusaha menghindari stereotip dengan menampilkan apa yang dilihatnya saat meliput Palestina. Studi ini juga menemukan bahwa jurnalisme komik dapat memberikan dampak yang lebih besar bagi pembaca dibandingkan dengan jurnalisme berbasis teks. Di satu sisi, jurnalisme komik menawarkan kesempatan kepada jurnalis untuk melibatkan pembaca dalam situasi yang dialaminya, namun di sisi lain menghadirkan masalah nilai objektivitas dalam berita. Berdasarkan Studi Palestina oleh Vilén, komik jurnalistik oleh Joe Sacco. Vilén menyimpulkan bahwa jurnalisme komik bisa dikatakan terbuka terhadap pengaruh opini jurnalis. Menurut Vilén, dalam jurnalisme komik, gambar memiliki bias emosional karena dibuat berdasarkan pendapat jurnalis. Namun, Vilén juga menulis bahwa jurnalisme pun memiliki keterbatasannya sendiri berupa teks yang dianggap objektif.

Studi ini membantu peneliti memahami pentingnya objektivitas di luar konsep Westerstahl. Meski merujuk pada dekonstruksi objektivitas, penelitian Vilén lebih berfokus pada manfaat jurnalisme komik untuk menjelaskan peristiwa kompleks yang terjadi selama pemberitaan. Dalam penelitian ini, peneliti fokus untuk menjawab pertanyaan mengenai karakteristik karya komik jurnalistik berdasarkan karya Joe Sacco berjudul Palestine.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian III
Nama Peneliti	Kenan Kocak	Kenan Kocak	Noora Vilén
Judul Penelitian	<i>Comic Journalism: Towards A Definition</i>	<i>The Representation of Middle East Identities in Comics Journalism</i>	<i>Panels Framing the Reality: Joe Sacco's Palestine and the Deconstruction of Objectivity in Comic Journalism</i>

Hasil Penelitian	Kenan Kocak menyatakan bahwa komik jurnalistik dimulai dengan <i>Glasgow Looking Glass</i> diterima sebagai komik jurnalistik modern pertama.	Jurnalisme komik merupakan bagian dari jurnalisme sastra, seperti jurnalisme baru yang terdiri dari seni dan jurnalisme. Stereotip memainkan peran yang sangat penting dalam pembuatan jurnalisme komik. Terlepas dari latar belakang pembuat jurnalisme komik, stereotip tentang muslim yang cenderung negatif mempengaruhi jurnalis dalam menggambarkan identitas.	Jurnalisme komik terbukti bermanfaat untuk menjelaskan peristiwa yang kompleks. Dalam karya Joe Sacco yang berjudul <i>Palestine</i> , Joe Sacco berupaya menghindari stereotip dengan merepresentasikan ada yang dilihatnya selama berada disana. Gambar dalam komik jurnalis secara emosi sebenarnya menunjukkan keberpihakan karena dibuat berdasarkan pandangan jurnalis.
Relevansi	Sama-sama membahas tentang komik jurnalistik sendiri dan awal mulanya komik jurnalistik dan dipopulerkan oleh Joe Sacco	Sama-sama membahas tentang jurnalisme komik yang merupakan bagian dari jurnalisme sastra	Sama-sama membahas karakteristik komik jurnalis dan melakukan pengemasan komik agar terhindar dari subjektivitas

2.2 Teori atau Konsep yang digunakan

2.2.1 Jurnalisme Komik

Menurut Kocak (2017, p. 174), sejarah jurnalisme komik dimulai dan diawali dengan komik bernama *Glasgow Looking Glass*, kemudian diubah menjadi *Northern Looking Glass*. komik ini dikenal sebagai komik modern pertama yang dimulai oleh William Heath sekitar tahun 1795-1840 (Kocak, 2017, p. 174). *Glasgow Looking Glass* dianggap sebagai pelopor jurnalisme komik, menyajikan cerita dalam episode-episode yang berurutan. Sementara itu, Noora Vilén (2016, p.4) mengemukakan pendapat lain, menurut Noora Vilén, konsep jurnalisme komik sangat terkait dengan kemunculan kartun bernarasi sekitar tahun 1980.

Jurnalisme komik kemudian dipopulerkan oleh Joe Sacco sebagai wartawan periode konflik Palestina (Kocak, 2017, p. 176).

Kristian Williams dalam Vilén (2016, p. 14) mengatakan bahwa jurnalisme komik dicirikan oleh media yang menggabungkan gambar dan kata-kata yang terkait. Williams mengklaim bahwa jurnalisme komik dapat digunakan untuk menyajikan fragmentasi pengalaman selama krisis atau sudut pandang lain di tengah konflik yang muncul (Vilén, 2016, p. 14). Berdasarkan komik pada karya jurnalis Joe Sacco, laporan peristiwa tidak ditangkap oleh lensa kamera tetapi dibuat pada gambar (Vilén, 2016, p.36). Cara menggambar yang didramatisasi dapat mempengaruhi perasaan pembaca, menurut Williams hal ini dapat terjadi karena representasi visual seringkali mengandung perasaan yang lebih dalam atau setidaknya lebih mudah dipahami daripada teks (Vilén, 2016, p.14).

Tidak semua komik yang dimuat di media massa dapat digolongkan sebagai jurnalisme komik. Menurut Kocak (2015, p. 17), untuk mendefinisikan jurnalisme komik secara tepat, pertama-tama harus dipahami apa itu jurnalisme. Jurnalisme komik dapat digambarkan sebagai bentuk komik yang menyajikan pernyataan non-fiksi kepada pembaca, atau dalam hal ini juga disebut laporan reportase, tentang isu-isu yang muncul, isu-isu sosial, politik, dan rekaman peristiwa (Kocak, 2015, p. 17). Jurnalisme komik yang menulis dan menggambar sebuah komik juga berperan sebagai gatekeeper dalam proses produksi berita berbasis jurnalisme komik. Seorang jurnalis harus bisa memutuskan elemen mana yang akan digunakan dalam berita dan gambar (Kocak, 2015, p. 39).

Dalam kedua penelitian tersebut, Kenan Kocak dan Noora Vilén menemukan bahwa peran jurnalis membuat komik jurnalistik

sangat penting ketika membuat komik jurnalistik, gambar pada komik yang dibuat oleh jurnalis dapat memberikan, mengilustrasikan dan mempengaruhi interpretasi pembaca, sehingga jurnalis dalam jurnalistik komik, membantu membangun perspektif pembaca tentang realitas (Vilén, 2016, p. 32-33).

2.2.2 Sembilan Elemen Jurnalistik

Dalam penelitian ini, sembilan elemen jurnalistik menjadi sebuah acuan teori untuk penulis. Sebuah artikel berjudul “*Essays About 'The Element of Journalism'*” (*The Nieman Foundation for Journalism at Harvard University*, 2001) membahas aspek-aspek jurnalisme yang ada, antara lain sebagai berikut:

1. Tugas pertama jurnalisme adalah kebenaran. Semua orang setuju bahwa jurnalis harus melaporkan apa yang terjadi secara akurat dan jujur. Karena berita adalah bahan untuk dipelajari dan dipikirkan tentang apa yang terjadi di seluruh dunia, kebenaran terpenting adalah bahwa informasi itu objektif dan bermanfaat.
2. Kesetiaan pertama jurnalisme adalah kepada masyarakat. Loyalitas kepada masyarakat sebenarnya lebih dari keegoisan profesional, namun sebagai jurnalis bisa menjadi karakter yang bisa membangun hubungan baik dengan masyarakat. Seorang jurnalis harus mampu meyakinkan publik bahwa ia tidak “menjual” informasi kepada publik, tetapi sebagai pihak, memberitakan berita apa adanya, sehingga publik mendapat informasi dengan baik.

3. Disiplin verifikasi merupakan inti dari jurnalisme itu sendiri, itulah yang memisahkan jurnalis dari hiburan, propaganda, fiksi atau seni. Wartawan selalu fokus untuk menemukan masalah dan menciptakannya. Wartawan harus "transparan" dalam bercerita tentang motif, metode, dan sumber mereka.
4. Wartawan harus mampu menjaga independensinya dari sumber yang diberitakannya. Ketidakberpihakan bukanlah prinsip utama jurnalisme. Prinsip utama jurnalisme adalah independensi. Wartawan yang baik selalu memiliki pendapat tentang peristiwa terkini, tetapi dia juga tahu bagaimana memiliki pendapat dengan dasar yang benar dan kuat, tidak hanya berdasarkan perasaan atau insting.
5. Wartawan harus memenuhi kewajibannya sebagai badan kontrol independen. Menjadi pengawas atau "watchdog" tidak hanya berarti kontrol pemerintah, tetapi juga meluas ke seluruh aspek kehidupan sosial. Jurnalis harus bisa melihat kapan institusi yang kuat bekerja paling baik, dan ketika ada yang tidak beres, jurnalis harus bisa menyampaikan pemahaman itu kepada masyarakat tanpa menyerang salah satu pihak.
6. Jurnalis harus menyediakan publik dengan forum kritik dan komentar. Jika media dan jurnalis bisa menyediakan forum kritik, demokrasi di negara ini akan semakin berkembang. Karena itu, jurnalis harus bisa membuat forum kritis menjadi inklusif dan aman, sehingga masyarakat bisa saling berargumentasi dan berdebat tanpa harus menjadi adu mulut.

7. Wartawan harus membuat hal-hal penting menjadi menarik. Dalam jurnalistik, reporter menceritakan sesuatu atau bercerita, tetapi dengan tujuan yang jelas. Kami tidak hanya menyajikan data yang kami temukan, kami harus menulis pesan yang membuat pembaca merasa membaca pesan yang penuh informasi. Pasalnya, teknik memikat pembaca dengan gaya infotainment dan basi hanya bisa bertahan sementara.
8. Jurnalis harus membuat berita yang tetap komprehensif dan proporsional. Jika wartawan dapat berpikir tentang jurnalisisme seperti yang kita pikirkan tentang peta pikiran. Ini membantu kami menemukan proporsi dan akurasi acara. Kita tidak lagi membutuhkan riset pasar dimana kita melihat masyarakat sebagai konsumen dan mencari tahu produk apa yang mereka sukai. Wartawan membutuhkan riset pasar untuk jurnalisisme yang menyelidiki kehidupan masyarakat sebagai orang biasa. Ini membantu jurnalis merancang paket berita yang komprehensif dan tepat untuk kebutuhan mereka.
9. Wartawan memiliki kewajiban untuk mendengarkan hati nuraninya. Seorang jurnalis harus memiliki kompas moral. Kompas moral itu sendiri berarti wartawan harus memiliki etika dan tanggung jawab untuk melaporkan. Sebisa mungkin, wartawan dan khalayak diajak untuk memperlakukan berita yang mereka hasilkan sesuai standar. Hal ini memberikan pendekatan baru kepada jurnalis dan publik, sehingga publik dapat memutuskan sendiri gaya jurnalisisme mana yang mereka dukung

2.2.3 Nilai Berita

Berdasarkan pada buku “Jurnalisme Dasar” (Iswara, 2011, p77-81), nilai berita merupakan menjadi salah satu tolak ukur atau tidaknya sebuah peristiwa yang dapat diliput dan dilaporkan adalah:

1. Konflik, apa pun yang menyebabkan konflik, biasanya merupakan pesan yang layak diumumkan. Konflik imajiner seperti perang atau pertempuran, dan itu dapat membangkitkan emosi dan ketertarikan langsung pada mereka yang mengamatinya. Selain konflik fisik, ada juga konflik internal yang dialami antara manusia dengan dirinya sendiri yang dapat mempengaruhi kehidupannya.
2. Tokoh, secara umum diterima bahwa nama orang yang dilaporkan mempengaruhi pertumbuhan berita. Banyak orang mengetahui status tokoh tersebut, sehingga dapat mempengaruhi tindakan apa saja yang tidak dilakukan.
3. Kedekatan (*proximity*). Pesan itu sendiri mengandung unsur kedekatan, baik geografis maupun psikologis. Semakin dekat dengan posisi tempat tinggal, maka semakin tertarik dengan apa yang sedang terjadi. Hal yang sama dirasakan ketika mendekati psikologi seseorang, baik pikiran, perasaan maupun psikologi.
4. *Human Interest*. Beberapa berita yang terlihat di surat kabar atau media bukanlah berita karena tidak memiliki unsur konflik, keintiman, kepribadian, atau nilai berita lainnya. Berita *Human Interest* disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, di mana minat dipicu oleh naluri, hati nurani, dan suasana hati. Biasanya orang tertarik dengan berita ringan atau lunak.
5. Seks, seiring dengan perkembangan zaman, pesan-pesan seksual diekspresikan lebih terbuka. Seks memiliki nilai

berita yang lebih tinggi, terutama jika menyangkut orang-orang penting, pejabat, dan selebritis.

2.2.4 Pembuatan Komik

Saat membuat komik, jurnalis komik perlu menggabungkan dua hal, kejelasan dan komunikasi. Komik adalah sekumpulan opsi yang terkait antara gambar, cerita, dialog, komposisi, gerak tubuh, dan banyak opsi lain untuk disertakan. Opsi-opsi ini disebutkan dalam lima penjelasan untuk komunikasi melalui komik (McCloud, 2007, p. 10-31):

1. Pilihan peristiwa

Pemilihan peristiwa merupakan langkah awal komikus, dimana komikus sendiri memiliki kesempatan untuk memilih momen mana yang akan digambarkan dan mana yang tidak boleh dimasukkan dalam komik. Proses pemilihan yang mendefinisikan seri ini mendukung kejelasan cerita dan menjelaskan esensi cerita yang ada. Ada enam bentuk transisi di setiap seri:

- Dari momen ke momen: satu tindakan dijelaskan dalam serangkaian momen
- Dari aksi ke aksi: subjek tunggal (orang, objek, dll.) dalam serangkaian tindakan.
- Dari Subjek ke subjek: serangkaian perubahan subjek pada titik yang sama

- Dari tempat ke tempat: bergerak pada jarak yang sangat berbeda dalam waktu atau ruang
- Aspek ke aspek: untuk berpindah dari satu sudut pandang ke tempat lain, ide atau suasana hati
- Non-Sequitur: satu set gambar atau kata-kata terkait



Gambar 2.1 Transisi Panel Komik

Sumber: (McCloud, 2007)

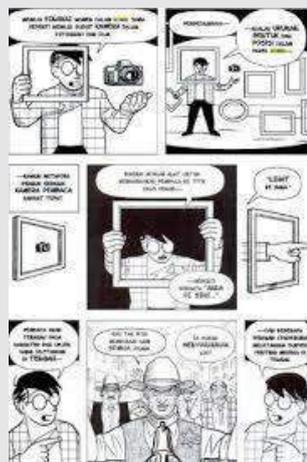
2. Pemilihan Bingkai

Pemilihan bingkai adalah tahapan dimana komikus memilih seberapa jauh dan dekat detail suasana yang akan dihadirkan di setiap episodnya. Saat memilih perlengkapan, seseorang harus mempertimbangkan tiga faktor komponen, seperti garis pandang, kemiringan dan keseimbangan.

Bingkai adalah alat yang digunakan untuk

memandu pembaca ke titik fokus. Membuat bingkai

dengan benar akan memandu pembaca ke objek dan sosok yang ditempatkan di tengah bingkai. Namun, pusat pada komik juga dapat menunjukkan gagasan seperti ketidakhadiran yang misterius, jarak yang ditempuh untuk mencapai tujuan, atau objek yang tidak terlihat tetapi menarik untuk menjadi fokus perhatian subjek.



Gambar 2.2 Pilihan Bingkai

Sumber: McCloud 2007

3. Pilihan Citra

Saat pada pembuatan komik, pilihan gambar adalah elemen yang sangat penting. Pemilihan gambar dari subjek yang akan diceritakan dalam komik membuat komik tersebut lebih hidup dalam bercerita. Setelah komikus menyelesaikan tiga fase pembuatan karakter, merancang, memilih, dan membuat sketsa, mereka dapat mulai membuat karakter.

Setiap gambar yang disajikan oleh seorang komikus harus memudahkan pemahaman pembaca terhadap karakter yang diciptakan. Detail kecil dalam buku komik dapat membuat gambar apa pun yang Anda tampilkan menjadi lebih jelas.



Gambar 2.3 Pemilihan Citra

Sumber: (McCloud, 2007)

4. Pemilihan Kata

Pemilihan kata merupakan kunci yang sangat penting untuk komunikasi, meskipun komik didominasi oleh gambar untuk mengilustrasikan bacaan, namun kehadiran kata juga sangat diperlukan agar cerita menjadi sangat ringkas dan mampu menjelaskan makna dari rangkaian tersebut menggambarkan gambar. Selain itu, pilihan kata merupakan isu penting dalam komik ketika komikus membutuhkan percakapan antar karakter.

Pilihan kata itu sendiri adalah salah satu cara terbaik untuk menyampaikan pesan ribuan tahun yang lalu bahkan tanpa bantuan gambar. Namun dalam karya komik, kata dan gambar dapat digabungkan untuk menyampaikan pesan dari komikus (McCloud, 2007). Diharapkan ada kata-kata yang dapat membantu memahami gambar yang ada

ketika pembaca tidak dapat memahami konten visual yang disajikan dan sebaliknya.



Gambar 2.4 Pemilihan Kata
Sumber: (McCloud, 2007)

5. Pemilihan Alur

Langkah terakhir adalah pemilihan plot setelah empat langkah komik selesai. Definisi cerita yang akan disajikan telah disepakati. Definisi cerita ini disepakati secara tidak langsung dan tertulis antara pembaca dan komikus untuk menentukan arah bacaan.

Dalam setiap bentuk komik yang dibuat, pesan atau cerita yang ingin dibuat dan disampaikan oleh pembuat komik akan lebih mudah tersampaikan kepada pembaca ketika memiliki navigasi yang mudah dipahami. Bahkan dalam bentuk buku, alur komik yang baik sangat membantu pembaca membenamkan diri dalam dunia cerita dari awal hingga akhir tanpa terganggu oleh pandangan dari luar (McCloud, 2007).

dideskripsikan secara berurutan (Maharsi, 2010, p. 88). Gelembung ucapan dibagi menjadi tiga bentuk yaitu gelembung ucapan, gelembung pikiran dan deskripsi. Bola tuturan dialog berbentuk lingkaran tebal dan ekornya mengarah ke tokoh yang ingin menyampaikan gambaran pemikiran tokoh dalam komik tersebut, yang dibatasi hanya pada pikiran, bentuk terakhir adalah bola ekspresi, yang menjelaskan tentang non-dialog -Kisah gambar urutan (Maharsi, 2010, hal.90)

4. Unsur keempat adalah gambar yang terdapat pada komik. Elemen ini merupakan elemen yang sangat penting setelah teks karena dengan bantuan gambar dan dapat melihat bagian-bagian cerita dengan lebih baik. Gambar juga merupakan cara lain untuk mengungkapkan sesuatu dengan lebih cepat dan berhasil daripada teks (Maharsi, 2010, p.19)
5. Elemen kelima adalah cerita. Cerita sendiri merupakan salah satu kekuatan dasar dalam komik selain gambar. Cerita dalam komik juga sangat bervariasi jika dilihat dari sejarahnya, mulai dari cerita tentang pahlawan, komedi, legenda, kehidupan sosial, hingga spiritual (Maharsi, 2010, p.19)

2.2.6 Penggunaan Warna

Cao, Zieba, Stryjewski, & Ellis (2015, p. 8) memiliki pendapat bahwa terbagi menjadi tiga warna yang berbeda yaitu, warna hangat (*warm colors*), warna dingin (*cool colors*), warna netral (*neutral colors*). Selain itu, Cao, Zieba, Stryjewski, & Ellis (2015, pp. 8-14) memberikan penjelasan bahwa terdapat beberapa emosi yang ditimbulkan dalam melakukan pemilihan warna tertentu, yakni:

1. Merah

Warna merah merupakan warna untuk menangkap sebuah perhatian dan membangkitkan sebuah tanda bahaya. Selain itu, warna merah menggambarkan akan kekuatan dan bahkan secara khusus menggambarkan kaum generasi muda.

2. Oranye

Warna oranye adalah warna yang merepresentasikan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan sebuah kegembiraan.

3. Kuning

Warna kuning secara umum menggambarkan kesan yang sangat identik yaitu hangan dan penuh dengan energi.

4. Hijau

Warna hijau adalah warna yang memiliki sifat kesan menyenangkan dengan menggabungkan dua element yaitu energi dan relasasi.

5. Hitam

Warna hitam merupakan warna sebagai pemberian kepada teks/huruf, namun warna hitam juga mendukung dan menyatu dengan warna apapun yang akan menimbulkan perasan yang kuat dan kecanggihan

6. Putih

Warna putih merupakan warna dasar, warna putih merupakan dari kemurnian warna dan memiliki sifat yaitu kebaikan dan kesucian. Warna putih sebagai warna pendukung

2.3 Alur Penelitian

Guna menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, peneliti mengkaji jurnalisme komik yang telah dibuat oleh Joe Sacco, untuk mengetahui karakteristik komik jurnalistik berdasarkan karya Joe Sacco.

