

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam menyusun penelitian ini, penulis mengumpulkan beberapa penelitian terdahulu untuk membantu dalam melihat pola-pola penelitian dengan topik yang terkait. Penelitian terdahulu juga membantu untuk menemukan relevansi dan celah atau *gap* antara bahasan penelitian yang sudah ada dengan yang penulis buat saat ini. Dari hasil penelusuran, penulis mengumpulkan beberapa penelitian yang berkaitan dengan jurnalisme komik, komik, dan tingkat kepuasan.

Penelitian pertama adalah penelitian berjudul *Comics Journalism: Insights into a New Genre*. Penelitian ini dilakukan oleh Hans-Martin Rall, bersama Wang Ziyang Amanda, dan Wibke Weber pada 2013 (Rall, Amanda, & Weber, 2013). Dalam penelitian ini, Rall, Amanda, & Weber membahas jurnalisme komik sebagai bentuk baru jurnalisme. Artikel ilmiah ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan datanya berupa studi dokumen dan wawancara mendalam kepada jurnalis komik.

Rall, Amanda, & Weber menawarkan definisi baru jurnalisme komik, yakni sebagai genre baru dalam jurnalisme yang meliput berita dalam komik cetak ataupun daring sebagai mediumnya. Jurnalisme komik menurut Rall, Amanda, & Weber berada pada tradisi jurnalisme naratif dengan penggabungan informasi

akurat yang diteliti dengan baik dan elemen penulisan prosa. Jurnalis komik pun mengobservasi peristiwa, melakukan riset, dan mengumpulkan informasi, serta mewawancarai narasumber. Namun, jurnalis komik harus memiliki keterampilan lebih daripada jurnalis lain. Tentunya selain dasar jurnalistik yang kuat juga memiliki kemampuan menggambar.

Penelitian ini menyebutkan bahwa para jurnalis komik sangat sadar akan adanya unsur subjektifitas dalam produksi karyanya. Akan tetapi, mereka justru sengaja menekankan perspektif reporter sehingga berbeda dari objektif ruang redaksi. Meski begitu, jurnalis komik tetap mengedepankan etika dan integritas jurnalistik dengan tetap melakukan riset yang faktual, akurat, kredibel, dan didukung bukti kuat.

Dalam penelitian ini disebutkan bahwa topik yang kerap diangkat dalam peliputan jurnalisisme komik dewasa ini seputar perang, kekerasan dalam rumah tangga, dan kisah kaum marjinal. Rall, Amanda, & Weber juga menemukan bahwa media kian sadar akan kemampuan komik dalam menceritakan narasi alternatif dan menggaet kelompok target pembaca yang baru. Beberapa media seperti *The Guardian*, *San Francisco Public Press*, dan *Swiss Neue Zürcher Zeitung* mulai memperhatikan dan mendukung karya-karya jurnalis komik.

Rall, Amanda, & Weber berpendapat bahwa bagi generasi baru pembaca dengan tingkat literasi visual yang tinggi telah menerima komik sebagai medium untuk konten nonfiksi yang dibuat bagi audiens dewasa. Komik masih akan

relevan baik dalam bentuk cetak maupun digital, sehingga jurnalisme komik memiliki prospek untuk bertumbuh.

Penelitian ini juga membahas format-format yang bisa dieksplorasi dalam jurnalisme komik. Pertama, *infinite canvas* yakni serangkaian panel yang disematkan pada panel sebelumnya untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih dalam. Selanjutnya, *motion comics*. Komik bergerak dibuat dengan animasi yang terbatas, termasuk teknik pergerakan kamera seperti *panning* dan *zooming*. Dengan gambar bergerak dan teknik sinematografi membuat informasi penting dapat tersampaikan lebih jelas dan efisien. Kemudian, *hypercomics*. Penambahan interaktifitas, seperti perluasan spasial, juga suara, animasi, dan *hyperlink* menawarkan pengalaman membaca yang lebih daripada seperti sedang membaca komik yang sekadar dipindai.

Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang penulis rancang sebagai acuan pemahaman definisi jurnalisme komik dan kemungkinan pengembangannya.

Penelitian selanjutnya merupakan penelitian yang dilakukan oleh Ernest Steven Argado pada 2012 dengan judul *Tingkat Pemahaman Khalayak Terhadap Isu Politik di Lingkungan DPR Dalam Komik Panji Koming Tahun 2011* (Argado, 2012). Melalui penelitian tersebut, Argado ingin mengukur tingkat pemahaman mahasiswa jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara angkatan 2009 terhadap isu politik dalam sajian Komik Panji Koming di tahun 2011.

Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan pengumpulan data menggunakan survei. Penelitian ini mengumpulkan jawaban dari 126 responden yang merupakan mahasiswa jurnalistik UMN angkatan 2009. Mahasiswa jurnalistik dipilih karena dianggap program studi ini memiliki kedekatan dengan media dan diasumsikan lebih memahami karakteristik media.

Komik Panji Koming hanya terbit satu minggu sekali yakni pada edisi Kompas Minggu. Sepanjang 2011, terdapat 11 dari 49 terbitan Komik Panji Koming yang membahas isu politik dengan frekuensi terbanyak pada April, yakni 3 kali.

Hasil penelitian Argado menemukan bahwa dari 126 responden, hanya 39 responden yang rutin membaca Komik Panji Koming setiap minggunya. Ketigapuluh sembilan responden tersebut berada pada kategori cukup paham dengan pengolahan nilai rata-rata berada di angka 45.307. Berdasarkan konsep tingkat pemahaman dari Smith, responden telah memiliki pemahaman literal yang baik tetapi tidak dengan pemahaman inferensial. Selain itu, Argado juga menyebutkan bahwa responden belum mampu melihat latar belakang peristiwa yang disajikan pada Komik Panji Koming. Menurutnya, hal tersebut dapat dikarenakan tingkat *awareness* responden terhadap surat kabar Kompas yang lebih rendah dibandingkan dengan Komik Panji Koming.

Relevansi penelitian ini adalah sebagai penelitian yang berfokus pada tingkat pemahaman audiens yang cukup baik terhadap konten komik di media cetak.

Namun, dalam penelitian yang penulis rancang akan lebih fokus kepada tingkat kepuasan audiens terhadap komik jurnalistik pada media daring.

Penelitian selanjutnya yang penulis jadikan acuan adalah penelitian dengan judul *Penggunaan Kartun Editorial oleh Poliklitik.com sebagai Bentuk Praktik Jurnalisme Alternatif*. Penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Afandi dan Aceng Abdullah pada 2018 (Affandi & Abdullah, 2018). Afandi & Abdullah melalui penelitiannya cenderung fokus kepada manajemen strategi media dengan menggunakan kerangka strategi manajemen media Sylvia M. Chan – Olmsted. Kendati demikian, penelitian ini juga membahas latar belakang pendirian dan kualitas jurnalistik dari *poliklitik.com*. Dalam melakukan penelitiannya, Afandi dan Abdullah menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus intrinsik Robert E. Stake.

Menurut Afandi & Abdullah dalam mewujudkan jurnalisme berkualitas *poliklitik.com* sudah menunjukkan kaidah-kaidah jurnalisme terkhusus kaidah penyajian. Hal tersebut terlihat dari produk *poliklitik.com* yang menyajikan kartun editorial dengan pesan sarkas dan kritis. Sajian kartun editorial tersebut juga sekaligus menjadi manajemen strategi median *poliklitik.com*.

Poliklitik.com dibentuk oleh Brodo Bilowo pada 2015. Ia merasa bosan dengan sajian konten media arus utama dan ingin membuat media dengan sajian konten berupa gambar satir dan sarkas, dan ditambah dengan berita pendek sebagai faktor pendukung jurnalismenya. *Poliklitik.com* hadir dengan harapan dapat mengajak anak muda Indonesia dengan rentang usia 18-24 tahun untuk lebih

kritis dan peduli dengan keadaan di Indonesia, tak terkecuali politik. Gambar kartun pun dianggap lebih menarik bagi segmen anak muda.

Afandi & Abdullah menemukan bahwa *poliklitik.com* dalam memproduksi kontennya menggunakan praktik jurnalisme kurasi dan agregasi, sehingga bergantung dengan isu-isu yang disajikan media arus utama (*mainstream*). Praktik tersebut berimbas pada pembahasan isu yang masih di level permukaan dan belum mencapai ke substansinya seperti yang menjadi visi awal pendirian *poliklitik.com*.

Tidak ada pemilihan berita secara khusus pada redaksi *poliklitik.com*. Setiap kontributor bebas dalam memproduksi berita yang menyangkut budaya, sosial dan politik. Namun, karya yang diproduksi tidak boleh mengandung unsur SARA, pornografi, dan ujaran kebencian. Hal tersebut yang menjadi pedoman redaksi. Karya yang sudah diproduksi kemudian dikirimkan ke editor untuk melalui proses kode etik jurnalisme.

Namun, Afandi & Abdullah menemukan bahwa sesuai dengan tiga kriteria pelaku jurnalisme alternatif Chriss Atton, *Poliklitik.com* telah memenuhi ketiganya. *Poliklitik.com* tidak berorientasi pada keuntungan, karena pemasukan yang diterima masih sedikit dan masih bergantung pada pembiayaan dari kelompok media Geo Media Group. *Poliklitik.com* juga memiliki tanggung jawab sosial, yakni untuk memberikan pengaruh terhadap kaum muda agar lebih peduli dengan kebijakan publik dan mendorong sikap kritis dan skeptis. Pelaku *polilitik.com* dalam hal ini sang pendiri menyatakan diri sebagai bentuk dari jurnalisme

alternatif. Hal ini terlihat pada pernyataan Brodo yang menyebutkan bahwa medianya adalah media yang kontra dengan media arus utama.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Afandi & Abdullah adalah penelitian ini berfokus pada pelaku media dan proses produksi jurnalisme komik, sehingga perlu ada penelitian bagaimana audiens melihat praktik jurnalisme komik.

Penelitian berikutnya adalah penelitian yang dibuat oleh Ridhani Agustama dan Anang Hermawan pada 2014. Penelitian tersebut berjudul *Wacana Kekerasan Fisik dalam Komik Jurnalistik Footnotes in Gaza* (Agustama & Hermawan, 2014). Penelitian Agustama & Hermawan berfokus pada produk jurnalisme komik karya Joe Sacco yang berjudul *Footnotes in Gaza* terutama pada wacana kekerasan fisik dan representasi jurnalisme alternatif.

Footnotes in Gaza merupakan sudut pandang alternatif atas kasus konflik Israel-Palestina. Dalam 418 halamannya memuat hasil investigasi peristiwa pembantaian yang dilakukan IDF (*Israel Defense Force*) terhadap 275 warga Khan Younis, Palestina pada 3 November 1956 dan kekejaman IDF yang menewaskan 111 warga di Raffah, Palestina pada 12 November 1956

Dalam penelitiannya, Agustama & Hermawan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan paradigma kritis. Sebagai data primer, Agustama & Hermawan menggunakan komik jurnalistik karya Joe Sacco *Footnotes in Gaza* sedangkan untuk data sekunder menggunakan hasil wawancara media massa

dengan Joe Sacco dan tulisan lainnya yang membahas Joe Sacco ataupun *Footnotes in Gaza*.

Agustama & Hermawan menyebutkan bahwa representasi kekerasan fisik tentara Israel di Palestina berhasil ditampilkan oleh Joe Sacco dalam komiknya. *Footnotes in Gaza* memberikan ruang bagi korban untuk bersaksi. Dalam hal ini korban sebagai subjek pencerita yang terkesan tidak berdaya dan inferior. Sementara, tentara Israel sebagai objek terkesan berkuasa dan superior. Hal ini menyiratkan bahwa Sacco ingin pembacanya berempati kepada para korban.

Komik *Footnotes in Gaza* juga memenuhi syarat sebagai karya jurnalistik sebab Sacco menerapkan prinsip kerja jurnalistik dengan wawancara dan riset. Komik yang dibuatnya juga memenuhi aspek 5W+1H, independensi pewarta, dan disiplin verifikasi. Namun, Sacco tidak mencantumkan narasumber lain selain pihak korban. Selain itu, tidak ada narasumber yang memiliki ketokohan.

Kendati demikian, hal tersebut menjadi representasi jurnalisme alternatif yang diterapkan Sacco dengan tampil beda dari narasi media arus utama. Agustama & Hermawan juga menggarisbawahi pemilihan narasumber Sacco merupakan saksi mata yang aktif yang kerap dilupakan oleh media arus utama. Sacco juga meninjau objektivitas peristiwa kekerasan di Khan Younis dan Raffah yang jarang dibahas. Dengan meyakinkan korban untuk memberikan kesaksian, Sacco selain sebagai pewarta juga dapat disebut sebagai aktivis kemanusiaan. Hal-hal tersebut sejalan dengan empat ciri jurnalisme alternatif menurut Chriss Atton dan James Hamilton, yakni meninjau kembali objektivitas, representasi

suatu kaum dan saksi mata yang aktif, pemilihan narasumber yang lebih luas, dan kredibilitas pewarta dalam hal ini tingkat kepercayaan khalayak kepada pewarta.

Relevansi penelitian tersebut memberikan gambaran sebuah produk jurnalisme komik dengan proses pembuatannya. Penelitian Agustama & Hermawan tersebut memperkaya pengetahuan penulis akan genre jurnalisme komik dan penulis akan mengisi celah penelitian dari sisi tingkat kepuasan audiens.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian dengan judul *Konstruksi Faktualitas Pada Prinsip Objektivitas yang Dimaknai dan Diadopsi oleh Jurnalis Komik Lokadata.id: Studi Kasus Terhadap Lokadata.id* (Wahyu, 2021). Penelitian ini dilakukan oleh Anabel Yevina Mulyadi Wahyu pada 2021.

Wahyu dalam penelitiannya ingin mengetahui konstruksi pemaknaan yang diadopsi oleh jurnalisme komik *Lokadata.id* atas nilai *truth* dan *relevance* dalam produksi komik jurnalistik. Wahyu menemukan, jurnalisme komik *Lokadata.id* menganggap kedua prinsip tersebut saling berkaitan. Sajian informasi komik jurnalistik selain akurat dan lengkap juga harus relevan dengan pembaca.

Lokadata.id memaknai nilai *truth* atau kebenaran sebagai prinsip wajib dalam setiap proses produksi komik. Hal ini berujung pada sajian informasi atau berita yang berlandaskan fakta yang terjadi, data yang lengkap, dan perbedaan antara informasi yang berupa opini dan fakta.

Sementara itu, berita yang disajikan dalam komik juga harus memperhatikan relevansinya dengan masyarakat. Dalam hal ini relevan berarti terkait dengan keberlangsungan hidup masyarakat, seperti pemberitaan sosial, ekonomi, politik, lingkungan, sains, dan teknologi.

Lokadata.id pun menerapkan prinsip faktualitas sebagai bagian dari objektivitas. *Lokadata.id* memaknai faktualitas sebagai prinsip objektivitas dengan menyajikan data yang dapat diakses oleh umum. Namun, dalam jurnalisme komik, aspek subjektivitas menjadi pembeda dari produk jurnalistik biasanya. Jika produk jurnalistik yang lain dilarang menggunakan subjektivitas, jurnalisme komik mengandung unsur subjektivitas komikusnya, meski informasi yang disajikan tetap berdasar pada fakta, data, dan riset.

Suatu peristiwa yang nyata terjadi diterjemahkan menjadi komik melalui imajinasi komikus. Komikus melakukan riset terkait dengan tokoh yang digambar. Meski komikus menambahkan unsur eksagerasi pada tokoh yang digambar, tetapi tokoh tersebut masih dapat dikenali.

Penelitian Wahyu hanya fokus pada unsur faktualitas sebagai bagian dari objektivitas. Faktualitas ini kemudian dilihat lagi dari dimensi kebenaran dan relevan. Sementara itu masih ada satu lagi unsur objektivitas, yakni imparsialitas yang terbagi lagi menjadi dua dimensi, yakni keberimbangan dan netralitas. Oleh karenanya, untuk mendapatkan gambaran lebih menyeluruh terkait objektivitas pada jurnalisme komik, selain meneliti faktualitas perlu juga meneliti komponen imparsialitas sebagai komponen objektivitas.

Relevansi penelitian Wahyu yakni sama sama membahas praktik jurnalisme komik di *Lokadata.id*. Namun, penelitian Wahyu berfokus pada proses produksi dan produk komik jurnalistik khususnya aspek objektivitas, sedangkan penulis akan meneliti dari perspektif audiens, yakni pada aspek kepuasan.

Tabel 2.1 Ringkasan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Pendekatan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil	Relevansi
1.	Hans-Martin Rall, Wang Ziyang, Amanda, Wibke Weber	<i>Comics Journalism: Insights into a New Genre</i>	Kualitatif	Studi dokumen dan wawancara mendalam	Jurnalisme komik merupakan bentuk baru jurnalisme yang masih tergolong pada jurnalisme alternatif. Jurnalisme komik menggabungkan pelaporan peristiwa yang dilakukan dengan praktik jurnalisme	Acuan pemahaman konsep jurnalisme komik, khususnya definisi dan kemungkinan pengembangannya.

					<p>dan disajikan dengan komik sebagai mediumnya. Jurnalisme komik akan terus berkembang ke depan dengan berbagai adaptasi dan penambahan.</p>	
2.	Ernest Steven Argado	<p><i>Tingkat Pemahaman Khalayak Terhadap Isu Politik di Lingkungan DPR Dalam Komik Panji Koming Tahun 2011</i></p>	Kuantitatif	Survei	<p>Responden penelitian dinilai mampu menginterpretasikan pesan yang disampaikan pada Komik Panji Koming. Responden</p>	<p>Objek penelitian ini adalah dari sisi audiens dengan metode survei.</p>

					berada pada kategori Cukup Paham dengan rata-rata nilai tingkat pemahaman sebesar 45.307. Namun, belum mampu melihat latar belakang peristiwa yang disajikan.	
3.	Muhammad Afandi & Aceng Abdullah	<i>Penggunaan Kartun Editorial oleh Poliklitik.com sebagai Bentuk Praktik Jurnalisme Alternatif</i>	Kualitatif	Studi kasus	<i>Poliklitik.com</i> hadir sebagai media alternatif dengan kartun editorial sebagai konten	Objek penelitian ini ada pada perusahaan dan medianya dan menjelaskan proses

					utamanya. Namun, sajian kontennya masih menyadur dari media arus utama dengan teknik agregasi dan kurasi.	produksi konten.
4.	Ridhani Agustama & Anang Hermawan	<i>Wacana Kekerasan Fisik dalam Komik Jurnalistik Footnotes in Gaza</i>	Kualitatif	Studi dokumen	Komik <i>Footnotes in Gaza</i> memenuhi syarat sebagai karya jurnalistik dengan tetap menerapkan prinsip kerja jurnalistik. Komik tersebut juga sejalan	Penelitian ini memberikan gambaran proses produksi dan hasil sebuah karya komik jurnalistik.

					dengan empat ciri jurnalisme alternatif menurut Chriss Atton dan James Hamilton.	
5.	Anabel Yevina Mulyadi Wahyu	<i>Konstruksi Faktualitas Pada Prinsip Objektivitas yang Dimaknai dan Diadopsi oleh Jurnalis Komik Lokadata.id: Studi Kasus Terhadap Lokadata.id</i>	Kualitatif	Studi kasus	<i>Lokadata.id</i> menerapkan unsur faktualitas baik dari dimensi kebenaran dan relevansi dalam setiap pembuatan komik jurnalistiknya. Namun, konsep objektivitas yang dipakai dalam	Penelitian ini sama-sama meneliti komik jurnalistik di <i>Lokadata.id</i> . Namun, penelitian ini berfokus pada objektivitas produk komik jurnalistik.

					jurnalisme komik sedikit berbeda karena adanya subjektivitas s komikus.	
--	--	--	--	--	--	--

2.2 Teori dan Konsep

2.2.1 Teori *Uses and Gratification*

Teori *uses and gratification* atau teori kegunaan dan kepuasan diperkenalkan oleh Jay G. Blumler, Elihu Katz, dan Michael Gurevitch pada 1974 (Kriyantono, 2014, p. 208). Teori ini memiliki pandangan bahwa dalam penggunaan media, khalayak memiliki motif tertentu dan media berusaha memenuhi motif-motif tersebut. Dengan kata lain, alih-alih media yang memengaruhi khalayak, khalayak justru yang membentuk media (Kriyantono, 2014, pp.207-208).

Katz, Blumler, & Gurevitch menyebutkan bahwa hubungan media massa dan audiens dapat dijelaskan dalam framework, khalayak merupakan audiens aktif sehingga bebas memilih media apa yang dapat memenuhi kebutuhan atau kepuasannya. Pada akhirnya, media bersaing dengan sumber kepuasan lainnya (Kriyantono, 2014, p. 174).

Konsep mengukur kepuasan sendiri dapat dilakukan dengan melihat kesenjangan kepuasan (*discrepancy gratification*) antara *Gratification*

Sought (GS) dengan *Gratification Obtained* (GO) (Kriyantono, 2006, p. 208).

Gratification Sought (kepuasan yang dicari) adalah kepuasan yang dicari atau diinginkan oleh khalayak ketika menggunakan suatu jenis media tertentu. Sementara, *Gratification Obtained* (kepuasan yang diperoleh) adalah sejumlah kepuasan nyata yang diperoleh khalayak atas terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan tertentu setelah mereka menggunakan sebuah media (Kriyantono, 2006, p. 208).

Discrepancy gratification ditentukan dari selisih skor mean GS dan GO. Media dikatakan tidak memuaskan khalayak jika skor mean GS lebih besar dari GO ($GS > GO$). Jika skor mean GS sama dengan GO berarti tidak terjadi kesenjangan kepuasan. Dengan kata lain, media sekadar memenuhi kebutuhan khalayak. Media baru dapat dikatakan memuaskan khalayak jika skor mean GO lebih besar dari skor mean GS, karena kepuasan yang diperoleh lebih besar dari yang diharapkan (Kriyantono, 2014, p. 212).

2.2.2 Tingkat Kepuasan Khalayak

Kepuasan khalayak dimaksudkan sebagai seberapa terpenuhinya kebutuhan khalayak ketika mengakses informasi atau menggunakan media berdasarkan motif dan tujuan khusus. Misalnya, untuk kesenangan atau teman kala kesepian (Rakhmat, 2009, p. 207).

Kepuasan merupakan konsep penting dalam berbagai bidang seperti psikologi organisasi, komunikasi organisasi, penelitian indikator sosial, dan

pemasaran (Palmgreen & Rayburn, 1985, p. 335). Menurut Oliver (dalam Palmgreen & Rayburn, 1985) kepuasan berkorelasi erat dengan niat perilaku untuk membeli. Sama halnya dengan keluaran dari media massa yang kerap dipandang sebagai 'produk' yang dikonsumsi oleh audiens (p. 335).

Dalam mengukur tingkat kepuasan, perlu diketahui motif khalayak dalam penggunaan media. Untuk itu, penulis meminjam dimensi penggunaan media dari McQuail (Kriyantono, 2014, p. 214) sebagai berikut:

1. Motif Informasi

Khalayak mencari berita untuk mendapatkan informasi dan memenuhi keingintahuannya.

2. Motif Identitas Pribadi

Khalayak mencari media untuk menunjang nilai-nilai pribadinya, menemukan model perilaku dalam media, dan mendapatkan pemahaman tentang diri.

3. Motif Integrasi dan Interaksi Sosial

Khalayak mencari berita untuk mendapatkan bahan pembicaraan sehingga membantu berhubungan dengan orang lain dalam interaksi sosial.

4. Motif Hiburan

Khalayak mencari media untuk keluar dari ketegangan dan mendapatkan hiburan.

2.2.3 Jurnalisme Komik

Dalam perkembangannya, komik kerap dikaitkan dengan karya fiksi, meskipun di dalamnya telah terdapat fakta. Dalam surat kabar, komik sering dijadikan pelengkap praktik jurnalisme yang kemudian memunculkan konsep jurnalisme komik.

Salah satu jurnalis komik yang terkenal adalah Joe Sacco yang banyak mengangkat liputan perang Israel-Palestina dalam medium komik. Komik yang dibuat olehnya termasuk dalam jurnalisme komik karena dibuat berdasarkan reportase (Setiawan, 2019, para. 1-2).

Josh Neufeld dan Ted Rall (dalam Rall, Amanda, & Weber, 2013, p. 350) menyebut jurnalisme komik sebagai sebuah genre dalam jurnalisme yang memberitakan cerita nonfiksi dalam bentuk komik menggunakan teknik jurnalistik. Sebuah cara yang sama seperti yang dilakukan oleh reporter cetak dengan tulisannya dan jurnalis foto dengan kameranya.

Sejalan dengan itu, Dan Archer (dalam Rall, Amanda, & Weber, 2013, p. 350) menjelaskan bahwa jurnalisme komik adalah sebuah berita yang diproduksi dengan melakukan riset, tetapi dikemas dalam bentuk komik. Archer menambahkan interaktivitas dari web dan media sosial yang ditambahkan ke dalamnya membuat jurnalisme komik menjadi lebih kuat dan efektif. Sementara, Erin Polgren (dalam Rall, Amanda, & Weber, 2013) mendefinisikan jurnalisme komik sebagai percampuran dari berbagai pengaruh yang mencakup komik, infografik, film, dan otobiografi (p. 350).

Komik sendiri menurut Scott McCloud (dalam Gajah, 2020, p. 8) adalah imaji bersifat gambar atau di luar gambar yang disusun dalam sekuens atau susunan panel yang umumnya diberi garis kotak untuk menghasilkan informasi dan atau tanggapan estetik dari pembaca. Menurut McClure (dalam Timotius, 2019, p. 2), ada delapan jenis komik, yaitu komik kartun, komik buku, komik potongan atau komik strip, komik web, komik editorial, novel grafis, komik alternatif, manga, dan Bande dessinée. Mengutip pendapat Dave Sim (dalam Argado, 2012, p. 25), komik memiliki empat aspek. Keempat aspek tersebut adalah Aspek Plot dan Karakter yang berkaitan dengan cerita, juga aspek Teks dan Ilustrasi yang berkaitan dengan komik sebagai medium.

Pola komik sudah dikenal sejak lama. Pola ini dapat ditemukan pada coretan-coretan sekuensial dari manusia gua, Kuburan Menna di Mesir, atau Permadani Bayeux. Orang-orang Mesir kala itu membaca komik secara zig-zag (McCloud, dalam Gajah, 2020, p. 9).

Komik versi modern secara resmi muncul pada pertengahan abad 19 oleh Rodolphe Topffer (Gajah, 2020, p. 9). Topffer membuat cerita bergambar dengan judul *Les Amours de Mr. Vieux Bois*. Karya dari Topffer ini diterbitkan dalam surat kabar kemudian diminati banyak kalangan dan terkenal hingga ke seluruh dunia. Topffer pun dijuluki sebagai *Father of Comic Strip* atas keberhasilannya mencampurkan kata dan gambar menjadi komik strip (Kunzler dalam Wahyu, 2021, pp. 3-4).

Sementara itu, Kocak (2017) berpendapat bahwa model komik jurnalistik dapat dilihat pada *Glasgow Looking Glass* karya William Heath yang terbit dalam 19 edisi antara 11 Juni 1825 sampai 3 April 1826 (p.174). *Glasgow Looking Glass* memiliki urutan (*sequence*), tema, nilai berita, dan metanarasi sehingga dapat dianggap sebagai komik jurnalistik (p.175). Kemudian, Joyce Barbner dan Lou Ann Merkle membuat komik jurnalistik *Real War Stories (1987)* yang disebut oleh Kocak sebagai pionir komik jurnalistik.

Di Indonesia sendiri, komik telah hadir sejak 1930 dalam format strip bersambung yang diterbitkan di surat kabar atau majalah. Umumnya, komik-komik pada zaman tersebut mengangkat cerita karikatural dan karikatur rakyat (Alkatiri, 2015, p. 67).

Sementara, komik jurnalistik pertama di Indonesia muncul pada 1965. Komik ini berjudul *Indramaju Tak Terlupakan* yang terbit di *Harian Rakjat* pada 14 Maret 1965. *Harian Rakjat* menyebutnya sebagai “cerita gambar yang diangkat dari reportase”. Komik tersebut menceritakan konflik lahan antara petani dengan Jawatan Kehutanan pada 15-16 Oktober 1964 yang mengakibatkan lima orang petani harus dipenjara karena dituduh mengeroyok seorang polisi kehutanan (Setiawan, 2019, para. 3).

Komik *Indramaju Tak Terlupakan* ditulis oleh wartawan *Harian Rakjat* Nurlan yang belakangan diketahui sebagai Martin Aleida dan dilukis oleh pelukis Lekra, Bramastho. Komik ini dibuat berseri yang terbit setiap

Minggu pada 14 Maret, 21 Maret, dan 28 Maret 1965. Setiap serinya dibagi menjadi tiga panel gambar lengkap dengan narasi reportase di bawahnya (Setiawan, 2019, para. 4-5).

Pembuatan komik jurnalistik membutuhkan waktu yang lama. Alih-alih berlomba menginformasikan berita terbaru secepatnya, para jurnalis komik cenderung memilih berita dengan cerita yang meninggalkan kesan abadi kepada pembaca. Topik yang kerap diliput dalam jurnalisme komik antara lain perang, kekerasan dalam rumah tangga, perdagangan manusia, dan kelompok marjinal (Rall, Amanda, & Weber, 2013, p. 353).

Jika ditelisik kembali, terdapat perbedaan pada konsep jurnalis komik yang ditawarkan oleh Joe Sacco dengan praktik konsep jurnalis komik di Indonesia dan terkhusus pada berita komik yang disajikan *Jurnaliskomik.com* dan *Lokadata.id*. Jurnalisme komik karya Joe Sacco dibuat dari hasil reportase langsung dan menggunakan unsur penceritaan yang mana unsur penceritaan atau plot merupakan satu dari empat aspek komik menurut komikus, Dave Sim. Dalam pendefinisian jurnalisme komik oleh Josh Neufeld dan Ted Rall juga menekankan unsur penceritaan yang tentunya merupakan cerita nonfiksi atau faktual. Sementara, pada berita komik dari *Lokadata.id* cenderung membuat berita komik dari berita teks yang sudah ada atau dengan kata lain berita komik yang diproduksi adalah berita teks yang dibuat dalam versi komik. Namun, pada berita komik *Jurnaliskomik.com* selain diproduksi dengan merangkum inti dari berita

atau sumber lain dan mewujudkannya dalam bentuk komik, juga dibuat dengan reportase dan kerja kolaboratif dengan pihak-pihak lain.

Berita komik di era awal kemunculannya menitikberatkan pada aspek penceritaan atau *storytelling* seperti pada *Glasgow Looking Glass* karya William Heath yang terbit dalam 19 edisi. Pada saat itu, berita komik lebih dikenal dengan cerita bergambar, tetapi tetap mengandung nilai berita. Kemunculan awal berita komik di Indonesia pada 1965 juga awalnya dikenal dengan sebutan “cerita bergambar yang diangkat dari reportase”. Komik tersebut berjudul *Indramaju Tak Terlupakan* yang terbit dalam 3 edisi di *Harian Rakjat*.

2.3 Alur Penelitian

Alur penelitian dimulai dengan merumuskan masalah dan pertanyaan penelitian dari perbedaan tingkat kepuasan gen Z terhadap berita jurnalisme berbasis komik dan berbasis teks. Dari situ kemudian dikaitkan dengan teori dan konsep yang relevan. Lalu, peneliti mengumpulkan partisipan penelitian dan melakukan eksperimen. Setelah itu, data yang berhasil dikumpulkan lalu diolah dan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan penelitian.