

Analisis Penerapan Elemen Visual pada Komik Strip dari Komik Gono Gini mengenai Protokol Kesehatan

Louis Cahyo Kumolo Buntaran, S.Ds, MM

louis@unika.ac.id

Universitas Khatolik Soegijapranata
Jl. Pawiyatan Luhur Sel. IV No.1, Bendan Duwur, Kec. Gajahmungkur, Kota
Semarang, Jawa Tengah 50234

Abstract

With the increase in positive cases of Covid 19, the government has imposed a new normal so that people can return to their activities but on condition that they continue to implement health protocols. To support the implementation of health protocols, various kinds of media are used by the government. Not only by the government, people from various backgrounds also conveyed the importance of health protocols. One of them is as done by the Gono Gini comic account via Instagram. The account uploads a comic strip containing health protocols that should be obeyed by the public but many violate them. When the comic strip was uploaded, the response received from the readers, both in terms of data and impressions, and the comments column showed a positive reaction. This shows that the delivery of messages packaged in comedy comics is apparently effective. The application of the visual elements used in comics is of course very supportive to describe the content of the message conveyed. If the visual elements are not applied correctly, the reader will have difficulty processing the message so that the response given is not optimal.

Keywords: *visual elements, comic strip, covid 19, health protocol*

Abstrak

Dengan meningkatnya kasus positif covid 19, pemerintah memberlakukan new normal agar masyarakat dapat beraktivitas kembali namun dengan syarat tetap menerapkan protokol kesehatan. Untuk mendukung penerapan protokol kesehatan, berbagai macam media dimanfaatkan oleh pemerintah. Tidak hanya oleh pemerintah, masyarakat dari beragam kalangan pun juga turut menyampaikan pentingnya protokol kesehatan. Salah satunya seperti yang dilakukan oleh akun Komik Gono Gini melalui Instagramnya. Akun tersebut mengunggah komik strip yang berisi tentang protokol kesehatan yang seharusnya dipatuhi oleh masyarakat namun banyak yang melanggarnya. Pada saat komik strip tersebut diunggah, respon yang didapat dari pembaca baik secara data impresi atau kesan dan kolom komentar menunjukkan reaksi yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian pesan yang dikemas dalam bentuk komik komedi rupanya efektif. Penerapan elemen visual yang digunakan didalam komik tentunya sangat mendukung untuk menggambarkan isi pesan yang disampaikan. Apabila elemen visual tidak diterapkan dengan benar, pembaca akan kesulitan mengolah pesan sehingga respon yang diberikan tidak maksimal.

Kata kunci: elemen visual, komik strip, covid 19, protokol kesehatan

PENDAHULUAN

Di awal tahun 2020 muncul pandemik virus covid 19 yang menyebar hingga keseluruh dunia. Cepatnya penyebaran virus ini menyebabkan banyak negara mengalami kerugian baik secara finansial maupun nyawa. Di Indonesia sendiri, kasus covid 19 hingga bulan Maret 2020 sudah mencapai angka 1.528 kasus (kompas.com, 2020). Jumlah ini terus meningkat hingga pada bulan September mencapai angka 287.008 kasus (cnnindonesia.com, 2020). Pemerintahan Indonesia kemudian menerapkan strategi untuk membatasi penyebaran virus covid 19 salah satunya melalui penerapan new normal dengan mematuhi protokol kesehatan.

Pemerintah terus menggaungkan protokol kesehatan untuk masyarakat melalui berbagai macam media. Selain itu informasi protokol kesehatan ini juga disebarkan secara non formal oleh berbagai kalangan masyarakat menggunakan beragam media. Salah satunya dengan menggunakan media komik yang disampaikan melalui media sosial Instagram, seperti yang dilakukan oleh akun Komik Gono Gini.

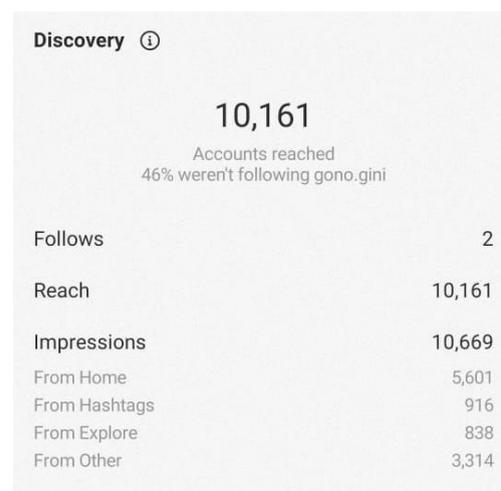
Komik Gono Gini sendiri merupakan akun yang aktif menyampaikan pesan dan juga konten hiburan di Instagram dengan jumlah follower mencapai 30 ribu keatas per tahun 2020. Untuk mendukung penyuluhan dari pemerintah mengenai protokol kesehatan, Komik Gono Gini memposting dua komik strip yang masing-masing diunggah pada bulan Maret dan bulan September. Komik tersebut berisi pesan mengenai protokol kesehatan yang dibungkus dengan gaya komedi.

Kedua komik strip itu mendapat reaksi positif dari pembaca yang menunjukkan keberhasilan penyampaian pesannya. Berdasarkan data yang diperoleh, komik yang diunggah pada bulan Maret 2020 di

Instagram mendapat impresi atau kesan sebesar 10 ribu keatas. Untuk komik yang diunggah pada bulan September 2020 juga mendapat impresi atau kesan sebesar 10 ribu keatas. Lalu pada kolom komentar, pembaca memberikan respon yang positif terkait isi dari komik tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pesan yang dikemas melalui komik strip bergaya komedi menarik para pembaca.



Gambar 1: Komik Strip dari Komik Gono Gini Bulan Maret
(Sumber: Instagram @gono.gini, 2020)



Gambar 2: Data Pembaca Komik Strip dari Komik Gono Gini Bulan Maret
(Sumber: Instagram @gono.gini, 2020)



Gambar 3: Komik Strip dari Komik Gono Gini Bulan September (Sumber: Instagram @gono.gini, 2020)



Gambar 4: Data Pembaca Komik Strip dari Komik Gono Gini Bulan September (Sumber: Instagram @gono.gini, 2020)

Keberhasilan komik strip dari Komik Gono Gini tidak lepas dari pemanfaatan elemen visual dan pengemasan konten yang membuat pesan menjadi ringan. Tidak semua gaya visual dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan tentang protokol kesehatan dengan ringan. Dibutuhkan pemanfaatan elemen visual yang tepat untuk mengemas sebuah konten yang ringan namun juga informatif.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, diketahui bahwa komik strip yang diunggah oleh akun Komik Gono Gini berhasil mendapatkan reaksi positif. Dalam komik strip itu terdapat elemen visual yang digunakan untuk membantu memvisualisasikan pesan yang disampaikan.

Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan elemen visual pada Komik Gono Gini mengenai protokol kesehatan?

Tujuan Penelitian

Mengetahui penerapan elemen visual yang terdapat pada Komik Gono Gini mengenai protokol kesehatan.

Hipotesa

Penerapan elemen visual yang tepat pada komik dapat mendukung efektifitas penyampaian pesan kepada audiens.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Pawito (2007), Penelitian dengan metode kualitatif lebih ditujukan pada pengemukaan gambaran dan pemahaman (understanding) mengenai bagaimana serta mengapa suatu realitas atau gejala komunikasi dapat terjadi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi serta studi literatur.

Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, penelitian ini menggunakan teknik observasi dengan melihat isi komik strip secara pesan dan visual. Setelah itu melihat respon dari

pembaca melalui kolom komentar pada postingan komik di Instagram. Teknik ini kemudian didukung dengan studi literatur untuk membantu menentukan teori yang dapat digunakan dalam menganalisa isi komik strip.

Analisa

Metode analisis data milik Miles dan Huberman (1992) menunjukkan penyajian data dalam penelitian kualitatif. Semua data yang terkumpul akan melalui tiga tahapan yaitu reduksi data, dimana semua data akan dipilih, dirangkum, dan kemudian dikategorisasikan. Tahap berikutnya adalah penyajian data, dimana data akan disajikan dalam bentuk narasi singkat yang menunjukkan hubungan antar kategori. Tahap terakhir adalah verifikasi dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan yang diambil akan ditinjau ulang atau melalui proses verifikasi melalui bukti ataupun temuan yang ada guna mendapatkan hasil yang kredibel.

Pada penelitian ini, data yang sudah didapat kemudian dijabarkan terlebih dahulu. Lalu hasil penjabaran tersebut dikategorisasikan sesuai dengan elemen yang akan dianalisa. Tujuan dari langkah ini untuk memudahkan proses analisa agar dapat dilakukan sesuai dengan kelompoknya.

KAJIAN TEORI

Elemen Visual

Dalam penelitiannya, Cenadi (1999) menyebutkan beberapa elemen penting dalam desain, yaitu yang pertama adalah tipografi, sebagai sebuah metode yang dapat digunakan untuk menterjemahkan kata-kata yang berupa lisan kedalam bentuk visual yaitu tulisan. Kemudian simbol, yang dapat mempermudah penyampaian pesan (komunikasi) dengan menterjemahkan informasi kedalam visual yang lebih

mudah dipahami. Elemen visual berikutnya adalah ilustrasi. Ilustrasi dapat menceritakan pesan atau informasi kedalam sebuah gambaran runtut. Dengan ilustrasi, seseorang dapat memahami pesan secara visual, seperti halnya dengan komik.

Komedi

Kumalasari (2011) mengatakan bahwa komedi adalah sebuah seni imitasi yang menampilkan berbagai hal lucu didalamnya. Komedi merupakan suatu hal yang erat kaitannya dengan manusia, sekaligus menjadi sebuah jalan keluar dari segala macam permasalahan hidup yang penuh dengan keseriusan dan hal-hal yang terasa berat. Komedi mampu menawarkan kebebasan bagi para penikmatnya, yang dikemas dengan apik dalam sebuah permainan kata. Dengan adanya komedi, orang-orang diajak untuk menetapkan sudut pandang baru dalam memandang dunia melalui imajinasi yang sarat dengan lelucon. Komedi yang ada ditengah masyarakat mampu mengajak masyarakat untuk memutar balikkan makna dan logika yang ada, sehingga masyarakat dapat melihat suatu peristiwa baik secara rasional maupun irasional dalam waktu yang bersamaan. Dengan demikian pesan yang dikemas dalam komedi dapat terasa lebih ringan.

Tipografi

Tipografi menurut Danton Sihombing (2001) adalah salah satu cabang ilmu yang mempelajari tentang huruf, dengan memperhatikan penampilan agar pesan dapat dikemas dengan tampilan menarik dan estetis, serta dapat menyampaikan pesan (komunikasi) dengan lebih efektif, jelas, dan tepat sasaran.

Kemudian menurut James Carig (2006) terdapat berbagai jenis huruf, dan salah satunya adalah sans serif, yaitu huruf tidak berkait. Huruf sans serif

sendiri dapat menimbulkan kesan modern, kontemporer, serta efisien. Dengan menggunakan jenis huruf ini, pesan yang disampaikan dapat dikemas lebih santai dengan memberikan kesan lebih modern, sehingga cocok digunakan dalam pembuatan komik.

Elemen Komik

Menurut Scott McCloud melalui bukunya, "Understanding Comics" (2001), komik merupakan seni sekuensial. Ketika ada dua buah gambar atau lebih yang memiliki hubungan cerita, maka karya itu sudah dapat disebut sebagai komik. Dalam komik sendiri terdapat beberapa elemen:

1. Panel, yang memiliki tujuan untuk memisahkan satu gambar dengan gambar yang lain dan memberikan kesan sekuensial. Bentuk panel bervariasi, tergantung kesan yang ingin disampaikan. Untuk panel normal berbentuk kotak atau persegi, namun ketika ingin menunjukkan kesan lain seperti masa lalu, dapat menggunakan panel lingkaran.
2. Balon kata, yang digunakan untuk wadah kalimat teks, membantu pembaca menentukan siapa yang sedang berbicara atau pesan apa yang sedang disampaikan. Bentuk balon kata bervariasi, tergantung kesan yang akan disampaikan. Untuk panel normal berbentuk lingkaran, namun ketika ingin menunjukkan kesan lain, sebagai contoh kesan marah, dapat menggunakan balon kata yang berbentuk lancip.
3. Teks, bertujuan untuk memberi tahu pembaca apa yang sedang dibicarakan atau pesan apa yang disampaikan. Gaya bahasa pada teks dapat menyesuaikan kesan yang mau disampaikan.
4. Ikon, berupa gambar yang ada didalam panel untuk mewakili isi

cerita seperti tokoh, benda-benda, bangunan, latar tempat, dan sebagainya.

5. Efek visual, berupa garis atau bidang yang memiliki tujuan untuk memberikan kesan tertentu atau memvisualisasikan sesuatu yang tidak bisa dilihat oleh mata telanjang namun dapat kita rasakan.

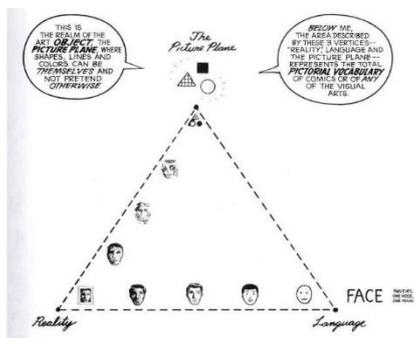
Closure

Teknik closure digunakan untuk memberikan kesan sekuensial didalam komik. Pembaca dapat menghubungkan gambar dari satu panel ke panel lainnya sebagai satu rangkaian cerita. Menurut Scott McCloud, teknik closure yang digunakan dalam komik ada berbagai macam sebagai berikut:

1. Adegan ke adegan, menunjukkan jarak waktu dan adegan yang berbeda. Kemudian pada teknik ini, adegan yang ditampilkan tidak berhubungan langsung
2. Aspek ke aspek, menunjukkan perbedaan gagasan dan suasana hati lain kepada pembaca. Tujuannya untuk menggambarkan suasana yang ada pada latar tempat atau situasi yang ada di dalam cerita.
3. Waktu ke waktu, menunjukkan pergerakan pada satu momen yang pendek atau singkat untuk satu aksi tunggal. Pergerakan yang muncul menjadi lebih detail dan terkesan dramatis.
4. Aksi ke aksi, menunjukkan pergerakan aksi pada satu objek tunggal, bisa berupa orang, benda, atau yang lainnya.
5. Subjek ke subjek, menunjukkan adegan dua orang atau lebih yang sedang berkomunikasi antara satu sama lain.

Big Triangle

Penggambaran tokoh dalam komik memiliki gaya yang berbeda, tergantung pada genre atau kesan yang sedang disampaikan. Scott McCloud melalui bukunya, "Understanding Comics" (2001), menjelaskan bahwa desain karakter dapat dibagi menjadi bentuk segitiga yang di setiap sudutnya memiliki atau mewakili identitas bentuk tersendiri, yaitu realis, abstrak, dan ikonik.



Gambar 5: Big Triangle Scott McCloud (sumber: Scott McCloud, Understanding Comics, 2001)

Pada realis, gambar menyerupai wujud asli dari objek nyatanya. Detail yang muncul sangat mirip namun butuh waktu yang tidak sebentar untuk dicerna. Pada bentuk abstrak, objek gambar sangat sederhana, mendekati bentuk dasar seperti kotak, lingkaran, segitiga. Sedangkan pada bentuk ikonik, detail lebih sedikit dan bentuk lebih sederhana namun pembaca tetap dapat mengenali gambar yang muncul. Bentuk ikonik ini yang biasanya sering digunakan untuk tokoh kartun atau komik karena kelebihanannya dalam menampilkan gambar yang sederhana namun tetap mudah dikenali secara visual. Cocok untuk digunakan dalam menyampaikan pesan yang ingin dikemas secara ringan.

Komik Berwarna dan Hitam Putih

Scott McCloud menjelaskan bahwa dalam komik terdapat komik berwarna maupun komik hitam putih. Masing-masing memiliki tujuannya sendiri dalam memberikan kesan kepada pembaca. Pada komik berwarna, dapat membantu pembaca untuk membentuk suasana atau dunia yang ada dalam komik, sehingga pembaca dapat lebih tertarik membacanya. Sedangkan untuk komik hitam putih, fokusnya ada pada pesan yang disampaikan sehingga pembaca bisa lebih mudah memahami isi cerita serta tidak terlalu cepat lelah saat membacanya.

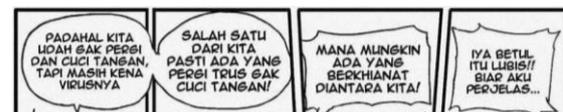
Komik strip yang diteliti dalam penelitian ini memiliki elemen visual yang digunakan untuk mendukung penyampaian cerita. Komik ini menggunakan warna hitam putih untuk menyampaikan pesannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menganalisa elemen visual dalam komik, dibutuhkan penjabaran pada elemen-elemen visual yang digunakan dan isi pesan. Setelah melakukan penjabaran elemen-elemen visual maka analisa dapat dilakukan.

Penjabaran

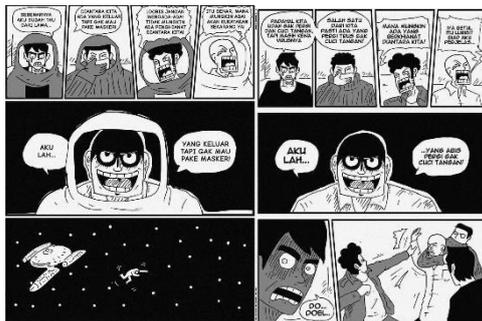
Balon Kata dan Tipografi



Gambar 6: Balon Kata dalam Komik Strip (Sumber: Instagram @gono.gini, 2020)

Balon kata yang digunakan ada dua jenis, yaitu balon kata dengan visual normal (bulat) dan balon kata dengan visual yang tampak tajam. Kemudian jenis tipografi yang digunakan adalah sans serif dengan nama font "Anime Ace".

Closure



Gambar 7: Closure dalam Komik Strip (Sumber: Instagram @gono.gini, 2020)

Teknik closure yang digunakan di dalam komik bulan Maret yaitu subjek ke subjek. Pada adegan ini menggambarkan pembicaraan diantara tokoh yang terlibat di dalam komik. Kemudian pada bagian akhir menggunakan adegan ke adegan karena ada lompatan aktivitas yang terjadi.

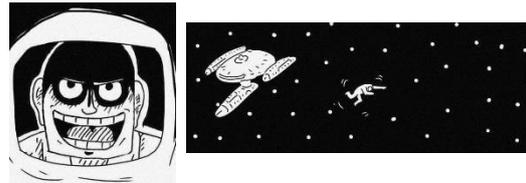
Pada komik yang diunggah bulan September, teknik closure yang digunakan juga sama. Namun pada bagian akhir, teknik closure adegan ke adegan yang digunakan mengalami lompatan aktivitas yang lebih tinggi dengan menggambarkan latar tempat yang sudah tampak berbeda sama sekali. Dari yang sebelumnya berada di dalam pesawat luar angkasa, secara tiba-tiba sudah berada di luar pesawat.

Ikon



Gambar 8: Ikon dalam Komik Strip Bulan Maret (Sumber: Instagram @gono.gini, 2020)

Ikon yang digunakan dalam komik strip yang diunggah bulan Maret berupa karakter orang dengan jumlah empat orang. Ekspresi yang muncul adalah sedih, menangis, licik, kaget, dan takut.



Pada komik strip yang diunggah bulan September, ikon yang muncul tetap sama dengan ekspresi yang sama. Namun yang membedakan adalah pakaian yang dikenakan. Pada komik yang diunggah bulan September, kostum yang dikenakan bergaya astronot. Selain itu juga terdapat ikon pesawat dan latar tempat luar angkasa.

Desain Karakter

Desain karakter yang digunakan dalam komik ini menggunakan pendekatan ikonik. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan penggambaran tokoh manusia yang tidak terlalu realistis dan penggambaran objek lain yang sederhana. Ini berlaku untuk komik yang diunggah pada bulan Maret maupun bulan September.

Efek Visual



Gambar 10: Efek Visual dalam Komik Strip (Sumber: Instagram @gono.gini, 2020)

Dalam komik strip ini, tidak terlalu banyak efek visual yang digunakan. Pada komik yang diunggah bulan Maret, efek visual yang digunakan berupa sebuah garis yang disusun mengikuti bentuk tubuh dan bidang lancip. Sedangkan pada komik yang diunggah bulan September, efek visual yang digunakan hanya berupa garis yang disusun mengikuti tubuh.

Warna

Warna yang digunakan didalam komik adalah hitam putih (dalam hal ini hitam putih sudah termasuk abu-abu). Warna ini digunakan baik untuk komik yang diunggah pada bulan Maret maupun bulan September.

Pesan

Kedua komik yang diteliti berisi pesan mengenai protokol kesehatan yang dikemas dengan komedi. Pada komik bulan Maret, isi pesan yang disampaikan mengenai karantina mandiri dan cuci tangan. Dalam komik tersebut diceritakan bahwa ada seseorang yang tidak mencuci tangan setelah bepergian keluar rumah, sehingga menyebabkan virus tetap menyebar. Diakhir cerita, tokoh yang tidak cuci tangan menerima hukumannya.

Sedangkan pada komik yang diunggah pada bulan September, isi pesan yang disampaikan mengenai penggunaan masker pada saat keluar rumah. Dalam komik tersebut diceritakan bahwa ada tokoh yang pergi keluar rumah tanpa menggunakan masker. Diakhir cerita, tokoh yang tidak mau menggunakan masker akhirnya dikeluarkan dari pesawat luar angkasa.

Analisa

Balon Kata dan Tipografi

Balon kata yang digunakan di dalam komik sudah menyesuaikan isi kalimat yang ada didalamnya. Pada kalimat yang biasa, balon kata menggunakan bentuk bulat normal. Lalu untuk kalimat yang berkesan teriak, balon kata yang digunakan adalah yang berbentuk lancip yang menunjukkan kesan marah. Secara peletakan, balon kata yang ada di dalam komik strip dari Komik Gono Gini juga sudah tepat. Balon kata tidak mengganggu ikon gambar yang ada di dalam panel. Pembaca tetap dapat mengidentifikasi ikon serta disaat bersamaan membaca teks yang ada di dalam balon kata pada komik strip.

Kemudian untuk elemen tipografi yang digunakan sudah sesuai dengan konteks gaya cerita komik komedi. Desain font yang digunakan tampak tumpul pada bagian ujung, dengan jenis tipografi yang digunakan adalah sans serif yang dapat memberikan kesan non formal dan efisien. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, jenis huruf sans serif memang memiliki kesan santai. Sehingga hal ini mendukung isi pesan dalam cerita dengan genre yang santai atau komedi. Ditambah dengan desain font "Anime Ace" yang memiliki kesan tulisan tangan namun sudah dalam bentuk yang lebih rapi serta digital.

Closure

Penggunaan teknik subjek ke subjek dengan adegan ke adegan menciptakan kondisi yang membuat pembaca membayangkan adegan apa yang sebelumnya terjadi. Pada

bagian ini pembaca melengkapi sendiri adegan yang tidak ditampilkan di dalam komik. Adegan yang muncul tentunya dapat berupa apapun, sehingga disini pembaca dibuat berpikir sekaligus terhibur.

Pada komik strip dari Komik Gono Gini, penerapan teknik closure sudah sesuai. Pemilihan teknik closure serta penerapan di dalam komiknya sendiri merupakan hal yang dapat mempengaruhi kesan akhir bagi pembaca. Ketika pemilihan teknik closure tidak diterapkan dengan baik, kesan akhir yang diterima oleh pembaca menjadi kurang maksimal. Meskipun secara eksekusi ilustrasi ikon dan cerita yang disampaikan sudah baik.

Ikon

Ikon karakter yang ditampilkan berupa manusia sesuai dengan konteks protokol kesehatan yang berkaitan dengan aktivitas manusia dimasa pandemik. Lalu ekspresi yang ditampilkan sesuai dengan kalimat dan kesan yang tampak pada isi komik untuk menekankan pesan yang ada didalamnya. Sedangkan pada ikon pesawat tampil untuk menonjolkan kesan hiperbola agar lebih santai dalam penyampaian pesannya. Penggunaan jenis ikon di dalam komik tidak terlalu banyak, hanya ada dua jenis ikon yaitu manusia dan benda. Pembaca dapat lebih mudah menganalisa ikon karena tidak terlalu banyak ikon yang harus dilihat.

Desain Karakter

Pendekatan ikonik pada desain karakter mendukung isi komik strip bergenre komedi ini. Penggunaan desain yang ikonik

membuat pembaca lebih mudah mencerna isi gambar karena tampilannya yang sederhana. Selain itu pembaca juga dapat fokus terhadap isi cerita yang ada didalam komik tersebut.

Efek Visual

Pemilihan efek visual yang tidak terlalu banyak dan hanya tampil pada akhir cerita dapat memberikan kesan hiperbola serta membantu pembaca untuk memahami pergerakan yang terjadi di dalam komik. Penggunaan efek visual yang terlalu banyak memang dapat memberikan kesan seru bagi pembaca. Namun ketika efek visual yang ditampilkan terlalu banyak, dapat membuat pembaca sulit fokus kepada ikon yang ada di dalam komik strip tersebut. Penggunaan efek visual secukupnya pada komik ini dirasa cukup untuk mendukung pesan yang disampaikan.

Warna

Dalam komik ini warna yang digunakan adalah hitam putih karena dalam komik ini yang ingin ditunjukkan adalah isi pesannya yang terdapat didalam balon kata. Pembaca lebih mudah mencerna isi pesan yang ada pada gambar ketika tidak terlalu banyak elemen yang harus diproses oleh mata. Salah satu kelebihan dari komik hitam putih memang ada di kemudahan mencerna isi komiknya, meskipun secara visual tampak kurang menarik. Berkebalikan dengan komik berwarna yang memang tujuannya untuk menggambarkan suasana yang ada di dalam komik sehingga pembaca dapat lebih membayangkan situasinya. Namun

disaat yang sama, pembaca menjadi cepat lelah ketika membaca komik berwarna karena ada banyaknya informasi visual yang harus diproses oleh matanya masing– masing.

Pesan

Penggunaan gaya komunikasi komedi memudahkan pembaca untuk menerima pesan. Meskipun topik yang diambil mengenai protokol kesehatan, dengan pengemasan komedi, pesan yang diterima menjadi lebih ringan untuk dicerna. Pembaca dapat merasa terhibur dengan cerita yang disampaikan dan disaat bersamaan juga mendapat informasi. Meskipun di dalam komik strip yang diunggah oleh Komik Gono Gini ini tidak banyak pesan yang bisa diterima. Disisi lain hal ini menjadi kelebihan tersendiri karena pembaca akan lebih mudah mengingat pesan yang disampaikan di dalam komik.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, kemudian dilakukan analisa terhadap penerapan elemen visual yang ada pada komik strip dari Komik Gono Gini mengenai protokol kesehatan, maka kesimpulan yang bisa diambil adalah:

1. Komik Strip yang diunggah oleh Komik Gono Gini mendapatkan respon yang baik karena telah menerapkan elemen visual dengan tepat.
2. Penerapan elemen visual yang tepat sesuai dengan isi pesan

memudahkan pembaca untuk mencerna apa yang disampaikan

3. Isi pesan yang dikemas dengan ringan memudahkan pembaca untuk mengambil intisari dari cerita yang ada di dalam komik strip
4. Penggunaan media komik strip dengan gaya komedi cocok untuk memberikan pesan kepada audiens

Saran

Penelitian ini hanya menganalisa penerapan elemen visual dalam dua komik strip dengan sumber yang sama. Sehingga analisa yang dihasilkan tetap ada kekurangan. Dibutuhkan penelitian lebih lanjut terhadap objek lainnya untuk mendapatkan hasil yang lebih sesuai. Kemudian ada faktor lain yang belum terpenuhi dalam penelitian ini yang dapat mempengaruhi hasil akhir penelitian.

Daftar Pustaka

- Cenadi, C. S. (1999). Elemen-Element Dalam Desain Komunikasi Visual. (Vol. 1, pp. 1-11).
- Craig, J. (2006). Designing with Type : The Essential Guide to Typography. New York: Watson Guptill Publications.
- Kumalasari, F. (2011). Komedi Sebagai Diskursus : Suatu Penjurungbalikan Logika Universalitas. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia: Jakarta.
- McCloud, S. (2001). Understanding Comics : The Invisible Art. Jakarta : Gramedia.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992).
Analisis data kualitatif : buku sumber
tentang metode metode baru. Jakarta
: Penerbit Universitas Indonesia.

Pawito. (2007). Penelitian Komunikasi
Kualitatif. Yogyakarta:Lkis.

Sihombing, D. (2001). Tipografi Dalam
Desain Grafis. Jakarta: Gramedia.