

Retorika Visual dalam Kampanye Literasi Covid-19 pada Media Komik Strip Digital

Hilman Ahdi Bhaskara
Desain Komunikasi Visual
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia
E-mail: ahdi.bhaskara@gmail.com

Sejarah Pengumpulan Artikel

Diterima:
05 Maret 2024

Direvisi:
11 Mei 2024

Diterima:
27 Mei 2024

Article History

Received:
05 March 2024

Revised:
11 May 2024

Accepted:
27 May 2024

Abstrak. Covid-19 yang mewabah di seluruh dunia membuat perubahan besar dalam kehidupan manusia. Di sisi lain, informasi-informasi yang tidak dapat dipertanggung jawabkan berupa *hoax*, tersebar di berbagai media sosial dan menambah kepanikan publik. Menanggapi simpang siurnya informasi mengenai Covid-19 dan problematika di masyarakat yang meluas, muncul banyak komunitas sosial yang bergerak dan secara konsisten mencoba memberikan wawasan terkait Covid-19. Maka munculah banyak kampanye sosial berupa literasi visual terkait Covid-19 yang diadopsi oleh beberapa pegiat media sosial salah satunya adalah Koomik.id sebagai salah satu komunitas yang bekerjasama dengan banyak komikus lokal Indonesia. Koomik.id, mengajak beberapa komikus lokal untuk berkolaborasi dengan metode daring sebagai metode baru karena keterbatasan akses dan ruang gerak yang ada. Penelitian ini menggunakan studi semiotika dan retorika visual sebagaimana menurut Tracy Owens Patton dalam mengembangkan teori retorika visual Sonja K. Foss (Josephson, 2020). Hasil dari studi yang dilakukan menunjukkan bahwa fenomena Covid-19 yang menimbulkan keterbatasan terhadap ruang gerak komikus dalam berkaraya, ternyata menimbulkan suatu terobosan bagi komunitas Koomik untuk melakukan promosi. Pemaknaan dan pesan yang ingin disampaikan dari kolaborasi komik strip tersebut terfokus pada permasalahan sosial yang ada di masyarakat. Covid-19 tidak hanya menjadi permasalahan dalam bidang kesehatan, namun juga problematika sosial masyarakat yang bingung.

Kata Kunci: komik digital, semiotika, retorika visual, media literasi, covid-19

Abstract. Covid-19, which is spreading throughout the world, has made major changes to human life. On the other hand, irresponsible information in the form of hoaxes is spread on various social media and adds to public panic. In response to the confusing information regarding Covid-19 and the widespread problems in society, many social communities have emerged that are moving and consistently trying to provide insight regarding Covid-19. So many social campaigns emerged in the form of visual literacy related to Covid-19 which were adopted by several social media activists, one of which was Koomik.id as a community that collaborated with many local Indonesian comic artists. Koomik.id, invites several local comic artists to collaborate using online methods as a new method due to limited access and space. This research uses semiotics and visual rhetoric studies as according to Tracy Owens Patton in developing Sonja K. Foss' theory of visual rhetoric (Josephson, 2020). The results of the study carried out show that the Covid-19 phenomenon, which has limited the space for comic artists to work creatively, has actually created a breakthrough for the Koomik community in carrying out promotions. The meaning and message to be conveyed from the comic strip collaboration focuses on social problems that exist in society. Covid-19 is not only a problem in the health sector, but also a social problem for confused people.

Keywords: digital comics, semiotics, visual rhetoric, media literacy, covid-19

PENDAHULUAN

Covid-19 atau virus corona yang mewabah luas hampir di seluruh bagian dunia membuat perubahan besar dalam kehidupan manusia. Di sisi lain, informasi-informasi yang tidak dapat dipertanggung jawabkan berupa *hoax*, tersebar di berbagai media sosial dan menambah kepanikan publik. Sirkulasi masal tentang disinformasi seputar Covid-19 melalui berita bohong dan fitnah menyebar ke seluruh dunia, termasuk di Indonesia (Rodriguez, 2020). Banyaknya narasi kebohongan yang ramai muncul di media sosial berimplikasi pada permasalahan sosial sehingga menyebabkan kekacauan paradigma berfikir masyarakat (Hua dan Shaw, 2020). Terdiskraksinya informasi yang diberikan pemerintah dalam mengatasi permasalahan pandemik ini menjadi suatu permasalahan dalam penyebaran informasi yang benar. Menurut Kominfo dalam situs resminya, akibat dari tersebarnya *hoax*, program-program pemerintah menjadi terhambat dan penanganan kasus Covid-19 dapat semakin memburuk di masyarakat hingga pemerintah mengupayakan sanksi bagi para penyebar informasi bohong.

Berdasarkan temuan tersebut, ternyata kesadaran masyarakat di Indonesia untuk mematuhi protokol pencegahan Covid-19 belum merata (Hua dan Shaw, 2020). Pada bulan-bulan awal pandemi, masih banyak masyarakat yang tidak terlalu memperhatikan protokol kesehatan seperti tidak menggunakan masker, atau belum menerapkan hidup sehat. Tugas ini sangat berat mengingat keberhasilan pencegahan Covid-19 terletak pada kedisiplinan serta kebersamaan seluruh masyarakat (Bafadhal, 2020). Jadi, jika sebagian masyarakat patuh protokol, sedangkan sebagian lain masih tidak mengindahkan dapat dikatakan program pencegahan Covid-19 sangat tidak efektif. Oleh karena itu, perlu adanya pendidikan tentang kesehatan atau lebih dikenal dengan literasi kesehatan.

Menanggapi simpang siurnya informasi mengenai Covid-19 dan problematika di masyarakat yang meluas, muncul banyak komunitas sosial yang bergerak dan secara konsisten mencoba memberikan wawasan terkait Covid-19. Pemberian literasi-literasi terkait Covid-19 dilakukan secara digital melalui platform pemberitaan *online*. Namun daya serap masyarakat awam mengenai literasi-literasi yang bersifat ilmiah dan cenderung akademik ini cenderung kurang, ditambah lagi bagi audiensi anak muda kurang menarik. Menurut Setiawan (2019), pemahaman literasi visual diperlukan perihal penyampaian informasi yang bersifat ilmiah dalam ruang-ruang digital agar informasi mudah dipahami serta diminati. Maka munculah banyak kampanye sosial berupa literasi-literasi visual yang diadopsi oleh beberapa pegiat media sosial salah satunya adalah Koomik.id sebagai salah satu komunitas anak bangsa yang bekerjasama dengan banyak komikus lokal Indonesia.

Komunitas penyedia komik digital, Koomik.id, mengajak beberapa komikus lokal untuk berkolaborasi dengan metode daring. Pada awalnya ide kolaborasi ini berasal dari permasalahan internal dimana melibatkan kegiatan komikus yang diampu oleh Koomik. Permasalahan yang ditimbulkan oleh pandemi ini berdampak pada proses berkarya para komikusnya. Banyak kegiatan berkesenian, terutama dalam bidang kolaborasi, yang ditunda bahkan diberhentikan karena keadaan darurat Covid-19 yang tidak memungkinkan untuk mengumpulkan massa. Salah satu yang terdampak adalah

Koomik.id yang baru saja merilis pembukaan aplikasi terbarunya secara *offline* yang berlangsung tepat sebelum masa pandemi pada tanggal 22 hingga 23 Februari 2020. Namun dikarenakan situasi yang tidak memungkinkan, *grand opening* kedua ditiadakan dan kampanye mengenai *launching* aplikasi dilakukan secara daring sejak awal bulan Maret 2020.



Gambar 1 Poster Kampanye Koomik sebagai Media Literasi Covid-19

Kolaborasi ini dilakukan secara estafet dari komikus ke komikus lainnya secara daring. Berdasarkan hasil wawancara bersama Daffa Indar, salah satu partisipan kolaborasi estafet Koomik, mereka menghasilkan beberapa komik strip yang memuat informasi baik dalam sudut pandang medis, sosial, dan hiburan dengan pesan persatuan. Pesan-pesan tersebut diramu ke dalam visual-visual dan komponen verbal yang terhimpun pada komik strip. Komik tersebut di-*posting* pada akun Instagram Koomik secara rutin tiap minggunya. Dengan adanya komik strip ini diharapkan dapat memberikan pemahaman pada audiens pembaca komik anak muda untuk memahami akan literasi kesehatan secara menyenangkan (I, Daffa, komunikasi pribadi, 5 Januari 2021). Sebagaimana menurut Pramesti (2020), informasi dalam bentuk kata-kata atau kalimat diperjelas oleh visualisasi yang menarik membuat pesan semakin mudah dipahami.

Melalui adaptasi komik strip ini, para komikus lokal Koomik yang memiliki berbagai macam latar belakang dan gaya gambar menyebabkan munculnya komik strip berseri yang unik. Perbedaan di antara seri komik yang dihadirkan memungkinkan adanya perbedaan-perbedaan tanda dalam komik. Oleh karena itu muncul pertanyaan bahwa bagaimana makna dan pesan pada komik strip ini disampaikan. Karena hal tersebut memungkinkan pembaca untuk menangkap keutuhan komik secara baur apabila sistem penandaan visualnya tidak terintegrasi antara komikus satu dengan yang lain. Sekaligus dalam metode pengerjaannya bagaimana para koomikus beradaptasi dengan kolaborasi secara daring menjadi salah satu temuan fenomena yang melatarbelakangi munculnya tanda-tanda tersebut.

Fenomena mengenai literasi visual dalam objek digital yang dilakukan oleh Koomik.id ini bersinggungan dan sebagiannya dapat dianalisis seperti sebagaimana Setiawan (2019) membahas pemahaman literasi visual pada objek digital dalam seni dan desain. Namun

dalam penelitian tersebut pembahasan yang dilakukan lebih mengacu secara deskriptif sebagaimana pembahasan yang dikaitkan dengan literasi dan interpretasi penulis dalam perspektif sosial yang cenderung umum. Oleh karena itu, dalam skala penelitian yang lebih spesifik, khususnya dalam komik digital, diperlukan metode pembedahan literasi visual pada media digital yang tidak hanya mengacu pada interpretasi namun juga memperhatikan aspek-aspek visual lebih mendalam yakni menggunakan studi retorika visual dan semiotika sebagaimana menurut Tracy Owens Patton dalam mengembangkan teori retorika visual Sonja K. Foss (Owens, 2020). Singkatnya, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana makna dan komunikasi pesan terkait informasi edukatif tentang Covid-19 yang tersaji dalam tanda (visual dan verbal) komik strip serta adaptasi komikus dalam penggunaan media digital. Penelitian juga dilakukan untuk mengetahui bagaimana adaptasi media digital dan kondisi pandemi Covid-19 mempengaruhi komikus Koomik dalam berkarya.

METODE

Penelitian dilakukan dengan menelusuri kajian-kajian mengenai berbagai referensi yang terkait yang berhubungan langsung dengan data primer. Tujuan penelusuran kajian untuk memperoleh berbagai pendekatan artistik melalui studi retorika visual dan semiotika. Retorika visual dan semiotika digunakan untuk mengungkap ideologi, retorika atau pesan tersirat yang ingin disampaikan melalui visual dan dibedah dalam 6 aspek penting yakni, gambar, latar belakang, analisis teoritis, deskripsi, fungsi visual, dan evaluasi (Owens, 2020).

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Metode ini dilakukan dengan menganalisis data secara mendalam kemudian memberikan penjelasan berupa deskripsi dalam upaya menjabarkan makna tersembunyi dari objek penelitian (Ramdhan, 2021). Selain itu pengumpulan data diambil dan diobservasi langsung dari Instagram Koomik.id. Adapun populasi data yang diobservasi adalah 15 komik strip yang tergabung dalam seri *Para Pencari Vaksin*. Dari hasil observasi maka didapatkan 3 sampel komik strip yang dirasa mewakili untuk dianalisis menggunakan analisis retorika visual. Pengambilan sampel ini didasarkan pada metode *Area Sampling* menurut Sugiyono (2015: 120-122) karena mewakili pembagian 3 babak penting dalam 15 komik strip yang dikirimkan melalui Instagram Koomik.id. Metode ini membagi lingkup berdasarkan tema tertentu atau pengelompokan strata khusus secara acak (*stratified random sampling*) dan kemudian diambil sampel yang dianggap representatif. Sehingga, berdasarkan hal tersebut diambil beberapa sampel komik sebagai berikut menggunakan studi retorika visual sebagaimana menurut Tracy Owens Patton dalam mengembangkan teori retorika visual Sonja K. Foss (Owens, 2020).

Pengumpulan data juga ditunjang dengan melakukan wawancara pada salah satu komikus Koomik untuk mengetahui bagaimana proses kolaborasi dan pengkaryaan komik berlangsung. Berdasarkan data yang diperoleh dilakukan analisis deskriptif terhadap elemen dan prinsip visual serta tanda yang tersebar di dalam komik untuk menguraikan makna dan pesan yang dimaksud. Dalam proses pemaknaan ini lebih

ditekankan dengan analisis retorika visual guna mengurai makna dari sudut pandang yang lebih luas mencakup latar belakang, aspek historis, serta komponen visual yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pemaparan dari tinjauan pustaka serta pengumpulan data yang ada, kampanye sosial yang dilakukan oleh Koomik dalam bentuk kolaborasi komik strip ini dilakukan oleh 15 komikus lokal yang terafiliasi dengan Koomik.id. Komikus-komikus tersebut dipilih dan dikumpulkan secara daring untuk menerima arahan yang sudah dibuat oleh pihak Koomik. Menurut Dapta Mahendra, seorang komikus yang terlibat dalam kolaborasi ini, premis dan pesan utama yang ingin disampaikan diberikan pihak Koomik. Adapun premis yang diberikan adalah: pencarian vaksin oleh karakter maskot Koomik dengan seragam lengkap astronot bermasker yang melintasi dunia-dunia komik berbeda. Dunia-dunia komik yang dimaksud adalah kelima belas komikus yang akan berpartisipasi. Komikus yang berpartisipasi pada dasarnya memiliki komik tersendiri dengan ciri khas karakter yang telah mereka terbitkan di Koomik.id. Dengan adanya keragaman itu karakter utama berupa astronot bermasker bernama Koo ditugasi untuk menyeberangi 15 dunia tersebut untuk menyatukan para karakter.

Proses pengerjaan, berdasarkan keterangan Dapta Mahendra, berlangsung selama 1 bulan penuh pada bulan Juni 2020. Setiap komikus diberikan jatah waktu pengerjaan selama 2 hari sebelum diserahkan kepada komikus berikutnya. Metode pengerjaan yang digunakan adalah metode estafet. Adapun urutan komikus dari awal hingga akhir telah ditentukan pihak Koomik. Setelah proses *briefing* yang dilakukan pihak Koomik selesai, para komikus dimulai dari urutan pertama mulai mengerjakan komiknya, kemudian diserahkan pada komikus kedua dengan diskusi diantara mereka berdua, dan hal ini berjalan seterusnya.

A. Analisis Retorika Visual

1. Episode 01



Gambar 2 Komik Strip Kolaborasi Episode 1

a. Gambar

Komik strip bercerita tentang seorang berpakaian astronot bernama Koo yang baru saja mendarat ke bumi untuk mencari sesuatu sambil memegang peta sebagai petunjuk. Di tengah jalan, Koo bertemu dengan pemuda asing bermasker yang menggendong bayi.

b. Latar Belakang

Karakter Koo merupakan karakter berpakaian astronot yang berasal dari dimensi komik berbeda. Sementara sosok pemuda dengan masker merupakan tokoh dari komik *Pollutant*. Komik tersebut merupakan salah satu komik yang diterbitkan di Koomik.id. Tokoh komik *Pollutant* memiliki karakteristik yang misterius dan agrasif. Hal tersebut didasarkan pada cerita komik *Pollutant* yang bercerita tentang perjuangan bertahan hidup dimana setiap karakter antagonisnya merupakan sosok misterius yang mencoba melukai dari tokoh-tokoh protagonis lainnya melalui konspirasi polusi lingkungan.

c. Analisis Teoritis

Komik menggunakan pembagian kisi yang dinamis berbasis bentuk 1 kisi sebagaimana menurut McCloud (2008). Penggunaan parit panel pada halaman pertama normal menandakan perpindahan adegan santai dari panel satu ke panel berikutnya. Sedangkan parit panel pada halaman kedua menjadi rapat tanpa jeda menandakan perpindahan antar adegannya cepat.

Identifikasi penandaan yang mengandung unsur retorik berada pada panel ke 4 di halaman ke 2. Petanda berupa tombak yang diacungkan dengan guratan alur *streamline*. Penggunaan sarana retorik berupa metonimi menunjukkan perpindahan dari panel sebelumnya dan berhubungan dengan panel setelahnya yang berujung pada penolakan karakter pemuda pada karakter Koo. Tombak yang tajam merupakan metafora dari penolakan yang tegas. Ideologi ini didapatkan karena kesamaan karakteristik tombak yang tajam dan primitif sama dengan karakteristik penolakan dimana penolakan yang terjadi semata-mata karena kurangnya ilmu pengetahuan terhadap karakter Koo yang ingin menyelamatkan bumi. Sikap tergesa-gesa diidentikan dengan karakteristik primitif,



Gambar 3 Potongan Panel Komik Strip Kolaborasi Episode 1

d. Deskripsi

Background tempat terlihat di sebuah daerah yang yang panas dan dekat pabrik. Terdapat karakter Koo mencari vaksin dengan bekal peta dan menanyakannya kepada sosok pemuda yang ditemuinya. Namun permintaan tolong itu berujung pada penolakan sepihak dan pengusiran karakter Koo. Hal tersebut juga ditegaskan dengan dialog balon-balon kata di panel terakhir.

e. Fungsi Visual

Menunjukkan adanya respon penolakan terhadap subjek yang pada dasarnya ingin menolong.

f. Evaluasi

Komik strip episode 01 ini menjadi salah satu representasi penolakan terhadap informasi-informasi yang terbelang baru dan asing. Sosok karakter Koo menjadi representasi keasingan yang menawarkan solusi. Sedangkan sosok pemuda bermasker menjadi representasi masyarakat yang *judgemental* dan menolak pembaruan atau informasi yang bahkan mereka tidak coba untuk pelajari.

2. Episode 10



Gambar 4 Komik Strip Kolaborasi Episode 10

a. Gambar

Komik strip bercerita tentang seorang berpakaian astronot bernama Koo tiba ditengah pertikaian sepasang kekasih. Kemudian adegan tiba-tiba dilanjutkan dengan munculnya karakter monster yang pada akhirnya dicoba untuk diatasi oleh pasangan tersebut. Sementara Koo diberikan arahan menuju lokasi yang dia cari.

b. Latar Belakang

Komik strip episode ke 10 ini berlatar pada dunia komik yang berjudul *Couple Fighter: Mimi-Mintoona* yang diterbitkan di Koomik.id. Komik ini bercerita tentang sepasang kekasih yang dapat berubah menjadi pahlawan dan bertugas untuk menjaga kedamaian di bumi. Adapun dunia yang ditempati adalah dunia yang penuh dengan teknologi dan ilmu pengetahuan.

c. Analisis Teoritis

Komik menggunakan pembagian kisi yang dinamis berbasis bentuk 1 kisi sebagaimana menurut McCloud (2008). Penggunaan parit panel pada halaman pertama normal menandakan perpindahan adegan santai dari panel satu ke panel berikutnya. Sedangkan parit panel pada halaman kedua menjadi rapat tanpa jeda menandakan perpindahan antar adegannya cepat.

Identifikasi penandaan yang mengandung sarana retorik tersebar pada seluruh panel dan digambarkan dengan representamen sepasang kekasih merupakan metonimi yang merujuk pada generasi muda. Sementara pertarungan yang tiba-tiba menjadi representamen kekacauan yang terjadi dan pemecahan permasalahan dilakukan dengan tangkas dan bersamaan. Karakter Koo tetap mendapatkan bantuan berupa petunjuk

sekalipun ditengah pertarungan yang ada. Hal tersebut bermakna bahwa sifat suportif yang ditunjukkan generasi muda karena lingkungannya yang penuh teknologi dan terbuka dengan informasi baru.

d. Deskripsi

Latar tempat tidak jelas dan hampa. Karakter Koo meminta pertolongan sepasang kekasih namun tiba-tiba muncul monster yang menyerang. Di tengah pertarungan Koo tetap mendapatkan petunjuk dari sepasang kekasih tersebut.

e. Fungsi Visual

Menunjukkan respon suportif kepada informasi baru yang membangun serta sifat keterbukaan.

f. Evaluasi

Komik strip ini menjadi representasi masyarakat yang suportif dan terbuka. Ditengah kesibukan individu, karakteristik masyarakat yang dinamis ini masih dapat menerima masukan dan informasi serta memprosesnya dengan tuntunan ilmu dan teknologi.

3. Episode 15



Gambar 5 Komik Strip Kolaborasi Episode 15

a. Gambar

Komik bercerita tentang ujung pencarian karakter Koo yang tidak menemui vaksin yang dicari.

b. Latar Belakang

Komik strip ini bersifat netral dan tidak berafiliasi dengan komik tertentu di Koomik.id. Komik strip episode terakhir ini bersifat sebagai penutup kisah perjalanan Koo dalam mencari vaksin.

c. Analisis Teoritis

Komik menggunakan pembagian kisi yang dinamis berbasis bentuk 1 kisi sebagaimana menurut McCloud (2008). Penggunaan parit panel terlihat stabil dan tidak rapat menunjukkan alur cerita berjalan normal dan tidak tergesa-gesa. Efek dramatis diberikan pada halaman ke 2 panel pertama ditunjukkan dengan efek suara tulisan "JREEENG!". Identifikasi penandaan yang mengandung sarana retorik yang pertama ada pada halaman pertama. Representamen dengan air mata dan gestur tersungkur menjadi tanda akan kesedihan. Gestur dan verbal yang ada merupakan metafora akan keputusan.

Selanjutnya pada halaman kedua, unsur retorik terlihat pada representamen berupa kerumunan karakter. Hal tersebut menjadi metafora atas harapan serta dukungan.

d. Deskripsi

Latar tempat pada halaman pertama terlihat suram dan gelap. Sementara latar belakang pada halaman kedua terlihat terang dan bercahaya. Karakter Koo yang telah putus asa karena pencariannya yang berujung dengan kegagalan ternyata selama ini mendapatkan dukungan dari karakter-karakter yang ditemui sebelumnya.

e. Fungsi Visual

Menunjukkan respon masyarakat dari berbagai pemikiran baik yang pro dan kontra terhadap isu Covid-19 yang sama-sama memiliki tujuan untuk segera mengakhiri problema pandemi.

f. Evaluasi

Komik strip ini menjadi representasi persatuan ditengah perbedaan pendapat. Meskipun tidak semua masyarakat berpandangan sama mengenai fenomena Covid-19 akan tetapi mereka ternyata sama-sama ingin bersatu untuk mengakhiri kesusahan yang diakibatkan pandemi. Vaksin yang menjadi simbol obat ternyata tidak ditemukan dan bukan menjadi solusi utama untuk mengakhiri pandemi. Akan tetapi, persatuan, gotong-royong, dan kerjasama masyarakat yang akan menjadi solusi dari masalah sosial dari pandemi yang dihadapi.

B. Adaptasi Media Digital pada Komikus Koomik.id

Keterbatasan kolaborasi antar komikus dari Koomik.id saat era pandemi juga mempengaruhi cara kerja mereka dalam membuat komik strip *Para Pencari Vaksin*. Para komikus menggunakan platform LINE dan email untuk saling bertukar informasi mengenai alur cerita dan skema urutan komik yang akan dikerjakan secara estafet. Dalam prosesnya, para kontributor atau komikus yang berpartisipasi ini di kontrol oleh pihak Koomik.id untuk memberikan editorial seputar konten dan teknis komiknya.

Prosedur kolaborasi yang ada antar komikus berkisar antara pembuatan premis, pembagian cerita berdasarkan style gambar dan tema, proses sketsa *storyboard*, hingga proses menggambar dan pewarnaan. Premis cerita sudah ditetapkan bahwa akan ada perjalanan seorang karakter bernama Koo yang berpetualang mencari vaksin. Namun detail rentetan cerita dan karakter figuran yang berasal dari kisah dalam ceritanya mengalir secara estafet dari komikus satu ke komikus lainnya hingga akhir cerita. Proses sketsa *storyboard* dan menggambar dikirim dan dikomunikasikan melalui email. Adapun masukan dan koreksi akan dikirim kembali dan didiskusikan bersama dalam sebuah forum di grup LINE. Metode kolaborasi ini pada akhirnya memaksa para komikus dengan dasar kemampuan menggambar secara konvensional menggunakan kertas beralih menjadi media digital dengan berbagai macam cara. Mereka menggunakan metode menggambar melalui media digital sehingga dalam praktik kolaborasinya dapat memudahkan satu sama lain untuk saling mengoreksi dan mengelaborasi cerita dan visual secara terpadu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis tersebut, fenomena Covid-19 yang menimbulkan keterbatasan terhadap ruang gerak komikus dalam berkaraya, ternyata menimbulkan suatu trobosan bagi komunitas Koomik untuk melakukan promosi. Promosi tersebut juga tergabung dalam upaya sosialisasi terkait isu perpecahan akibat hoaks yang tersebar dimasyarakat, khususnya pada periode awal pandemi Covid-19 di Indonesia. Di satu sisi, Koomik menjadikan kolaborasi komik strip ini untuk menarik audiens. Audiens dikumpulkan dari masing-masing pembaca kolaborator komik strip. Sebagai pengganti dari program *launching* aplikasi hal ini dapat teratasi secara daring. Di sisi lain, kampanye sosial komik strip dikerjakan secara estafet oleh para komikus dalam menghasilkan komik strip berseri. Program kolaborasi estafet secara daring ini terjadi sebagai implikasi dari keterbatasan pandemi. Dengan adanya media digital, problema pandemi Covid-19 tidak menjadi halangan yang berarti dalam pembuatan komik ini. Fenomena ini menghasilkan suatu metode yang unik dalam berkolaborasi menggunakan media digital secara menyeluruh dalam setiap prosesnya. Metode ini sekaligus memberikan pengalaman dan inovasi baru bagi para komikus untuk berkarya dan berkolaborasi dengan cara yang baru.

Adapun pemaknaan dan pesan yang ingin disampaikan dari kolaborasi komik strip tersebut terfokus pada permasalahan sosial yang ada di masyarakat. Covid-19 tidak hanya menjadi permasalahan dalam bidang kesehatan, namun juga problematika sosial masyarakat yang bingung. Komik strip ini menggambarkan perbedaan respon masyarakat dalam menerima informasi asing, baik berupa penolakan maupun dukungan. Komik strip ini memberikan kritik terhadap kondisi sosial masyarakat dan fokus penanganan pandemi. Vaksin yang menjadi representasi obat atau solusi dalam problema pandemi ditunjukkan bukan menjadi solusi akan problematika yang terjadi di masyarakat. Komik strip ini berupaya menunjukkan bahwa pesan persatuan dalam menghadapi pandemi sangat diperlukan agar dapat bertahan pada masa yang sulit. Pesan persatuan dan dukungan walaupun didasarkan pada perbedaan pendapat yang beragam, pada akhirnya menjadi harapan yang dimiliki Indonesia pada masa-masa awal pandemi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bafadhal, O. M., & Santoso, A. D. (2020). "Memetakan pesan hoaks berita COVID-19 di Indonesia lintas kategori, sumber, dan jenis disinformasi". *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 6(02): 235-249. <http://dx.doi.org/10.30813/bricolage.v6i02>
- Balea, J. (2016). *The Latest Stats In Web And Mobile In Indonesia (Infographic)*. <https://www.techinasia.com/indonesia-web-mobile-statistics-we-are-social>.
- Bonneff, M. (2008). *Komik Indonesia*. KPG.

- Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual : Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Jalasutra.
- Hua, J., & Shaw, R. (2020). “Corona virus (COVID-19) ‘infodemic’ and emerging issues through a data lens: The case of china”. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7). Doi:10.3390/ijerph17072309
- Kominfo. (2020). *Sanksi Menanti Penyebar Hoaks Saat Pandemi*. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/26140/sanksi-menanti-penyebar-hoaks-saat-pandemi/0/artikel>.
- Mathar, H. (2015). “Semiotika Visual (Sebuah Kajian Tentang Ilmu Tanda dalam Kebudayaan Kontemporer)”. *UIN Alauddin Makassar Indonesia*, 2(1): 36-47. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Komodifikasi/article/view/5499>
- McCloud, S. (2008). *Understanding Comics Memahami Komik*. KPG.
- Pattons, T.O. (2020). *Visual Rhetoric: Theory, Method, and Application in the Modern World*. Routledge.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Pulido Rodríguez, C., Villarejo Carballido, B., Redondo-Sama, G., Guo, M., Ramis, M., & Flecha, R. (2020). False news around COVID-19 circulated less on Sina Weibo than on Twitter. How to overcome false information?. *International and Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 9(2), 107–128. <https://doi.org/10.17583/rimcis.2020.5386>
- Pramesti, U. D., Sunendar, D., & Damayanti, V. S. (2020). “Komik Strip Sebagai Media Pendidikan Literasi Kesehatan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Masa Pandemi COVID-19”. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 45-54. <https://doi.org/10.30596/jpbsi.v1i2.5135>
- Setiawan, A., & Khamadi, K. (2019). “Peran Media dan Teknologi dalam Literasi Visual Seni dan Desain”. *Prosiding SNST Fakultas Teknik*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.36499/psnst.v1i1.2888>
- Smith, K. L., Moriarty, S., Kenney, K., & Barbatsis, G. (Eds.). (2004). *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*. Routledge.

Nasrullah, R dan Sari N. I. (2012). “Komik sebagai Media Dakwah: Analisis Semiotika Kepemimpinan Islam dalam Komik ‘Si Bujang’”. *Ilmu Dakwah : Academic Journal for Homiletic Studies*, 6(1): 24 – 40. <https://doi.org/10.15575/idajhs.v6i1.325>

Sobur, A. (2003). *Semiotika Komunikasi*. Remaja Rosdakarya.

Wibowo, I. S. W. (2013). *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi* (Edisi 2). Penerbit Mitra Wacana Media.