**Pertanyaan Pemantik**: Bagaimana teks dan gambar dibangun untuk menyampaikan pesan komik?

Kita hidup di zaman yang ditandai dengan ruang dan waktu yang sangat cepat dan tidak terbatas.Pemicu pasti dari fenomena ini masih belum diketahui secara pasti, namun kemungkinan besar hal tersebut merupakan hal yang baru di dunia teknologi. Komunikasi merupakan kontributor utama terhadap perubahan sosial yang cepat. Dengan cepat perubahan teknologi komunikasi tidak hanya mengubah cara kita berkomunikasi, namun juga hakikat hubungan manusia. Tampaknya kita memiliki keinginan yang tak terpuaskan untuk siap sedia beradaptasi dengan teknologi baru, namun hanya menghabiskan sedikit waktu untuk memikirkan potensinya kerugian manusia dalam hal ini. Ini adalah dampak teknologi terhadap hubungan manusia yang Jake Thompson kritik dalam kartun satir kontemporernya, 'Jake Likes Onions'. Komik strip ini tampaknya terlalu sederhana untuk menyatakan bahwa kartun tersebut menyampaikan sebuah 'pesan'. Sebaliknya, itu kartun tampaknya secara kritis merefleksikan fakta bahwa perubahan teknologi berlangsung cepat. Meskipun kita mengagung-agungkan perubahan ini, yang sering kali dinyatakan sebagai ‘kemajuan’, kita jarang melakukan hal merenungkannya sehingga hasilnya pada akhirnya adalah sebuah dunia di mana manusia tidak lebih bahagia. Hal ini nampak seperti bernostalgia dimana mengisyaratkan masa lalu yang kurang 'maju' secara teknologi, tapi terdapat interaksi manusia menjadi lebih bermakna. Disisi lain, hubungan antar manusia semakin terfragmentasi. Melalui panel-panel dari komik, Thompson menggunakan target pembaca, ilustrasi karakter, gaya bahasa, dan simbol untuk menggambarkan keresahannya terhadap teknologi.

Pembaca yang dituju dari teks tersebut adalah pembaca masa kini. Hal ini terlihat pada sejumlah cara. Misalnya, karakter di tiga panel pertama mengenakan pakaian kemeja dan dasi yang dapat dikenali. Pada frame pertama, karakter memegang ponsel, dan di frame kedua para karakter memakai headset *virtual reality*. Gambar abstrak dari sifat karakter kartun menjadikan mereka sebagai 'orang biasa', mengajak pembaca untuk menempatkan diri mereka pada posisi tokoh fiksi. Selain itu,karakter-karakter terlibat dalam dialog yang dimulai dengan tiga panel pertama yang dimulai dari kata-kata 'do you remember…'. Kata ganti orang, ‘you' mengundang pembaca yang sebenarnya untuk menempati ruang tokoh fiksi, memberikan kesempatan singkat yang kita sering kali tidak membiarkan diri kita sendiri secara kritis merenungkan dampak cepat dari teknologi baru yang digunakan dalam kehidupan. Jadi, sejauh mana teks mempunyai pesan, maka multimodal kombinasi teks dan gambar mendorong pembaca untuk mempertimbangkannya dengan menempatkan diri mereka ke dalam komik strip berkaca dari karakter di dunia kartun.

Ciri umum komik adalah panel di mana pembaca belajar membaca dari atas ke bawah,

bawah dan kiri ke kanan. Pergerakan mata manusia berlangsung cepat, berpindah-pindah dengan cepat dari panel ke panel, dan praktik literasi inilah yang dieksploitasi oleh Thompson untuk memperkuat kritiknya terhadap perubahan teknologi dilihat dari segi ilustrasi karakter. Panel pertama menunjukkan satu karakter, ditulis secara retoris menanyakan karakter lain, 'apakah kamu ingat ketika ada orang biasa menulis surat?’ pada saat yang sama, dalam mode visual, keduanya mengirim teks pesan. Hal ini tersirat bahwa kedua karakter mengingat saat ini (penulisan surat), tapi bahwa ini harus dianggap sebagai praktik komunikatif yang dianggap kuno. Dia berasumsi bahwa pembaca sebenarnya juga akan mengetahui hal ini, atau setidaknya mengetahuinya menulis surat adalah hal yang lumrah di masa lalu. Dibutuhkan sepersekian detik untuk bergeser ke kanan, ke panel kedua di mana sebagian besar figur komik tidak berubah, tetapi sekarang sudah dipakai headset realitas virtual. Karakternya tetap disandingkan, dan terus berlanjut berkomunikasi dalam bahasa Inggris yang dapat dimengerti. Pengulangan kesejajaran leksis dan sintaksis ada pada panel pertama. Namun yang terpenting, mode visualnya telah diubah di panel kedua. Terdapat penggunaan headset pada panel kedua menunjukkan bahwa karakternya sedang terganggu realitas virtual alternatif yang memediasi kognisi mereka secara berbeda. Jadi, itu kesamaan pengalaman manusia – saling mengirim pesan di panel satu – diubah di panel dua. Pergeseran ini terjadi dalam sepersekian detik untuk menyarankan kepada pembaca sebenarnya bahwa perubahan teknologi dan sosial adalah hal yang luar biasa cepat. Pengulangan kata 'do you remember' menggaris bawahi bagaimana perspektif kita terhadap masa kini dan masa depan dengan berlabuh di masa lalu. Namun, pergeseran dari panel ke panel menunjukkan bahwa masa kini dan masa lalu hanya berlalu dengan cepat, dan manusia bergerak sangat cepat menuju masa depan. Terlebih lagi, karakter-karakternya sendiri masih belum terikat terutama pada tiga panel pertama – menunjukkan bahwa sedikit waktu telah berlalu.

Menariknya, pada poin ketiga Thompson menggunakan gaya bahasa dengan mengkaitkan dua panel teratas dengan dunia yang sudah dikenal, sedangkan dua panel terbawah menggambarkan dunia yang akan datang. Repetisi pada panel tiga pada kalimat 'do you remember’ menunjukkan kesinambungan dengan masa lalu. Namun kalimat tersebut diakhiri dengan defamiliarisasi “when people used to upload their entire consciousness to the thought tube?’’. Idenya secara terpisah mungkin terdengar memang aneh, tetapi di panel ketiga memang mengungkapkan dunia kita saat ini dimana hal fiksi ilmiah dapat menjadi kenyataan. Akibatnya, muncul anggapan bahwa “upload their entire consciousness to the thought tube” menjadi potensi realitas yang menakutkan dan berbahaya. Pada panel tiga dan empat berfungsi untuk memberi pertanda gambaran nasib akhir umat manusia di mana hal yang absurd menjadi mungkin terjadi. Dalam mode visual panel ketiga, pembaca melihat bahwa karakter tersebut tidak lagi memegang atau memakai mesin, melainkan menjadi mesin. Hal ini ditandai dengan adanya perubahan kehalusan emanata. Sedangkan garis tutur diganti dengan gelembung pikiran dan tokoh kartun jadi memiliki antena. Bahkan, sebagian anatomi mereka berubah menjadi aksesoris teknologi, misalnya bagian leher berubah bentuknya.

Selanjutnya, penggunaan simbol pada tiga panel pertama mengajak pembaca untuk menuju pada panel empat yang berisi karakter-karakter pada kartun yang berubah menjadi sosok android yang terfragmentasi dan tidak lagi berkomunikasi dalam suatu bahasa yang dapat dimengerti oleh pembaca. Hal ini memberikan efek lucu sekaligus serius. Mode visual dan tertulis tersebut digabungkan untuk menyarankan kemungkinan dunia masa depan yang mungkin terjadi jika mempertahankan teknologi yang jarang dipertimbangkan saat ini oleh banyak orang. Thompson mungkin bermaksud menggambarkan kita secara fisik yang berubah menjadi aksesoris teknologi. Disisi lain, kehidupan manusia berubah dengan adanya teknologi baru. Hubungan manusia semakin terpisah dari komunitas dan interaksi satu dengan yang lain. Melihat ketiga panel pertama, tidak ada yang menunjukkan bahwa teknologi baru meningkatkan kehidupan kita dan mungkin justru membuat kita tidak bahagia. Tentu saja, karakter di sebelah kanan pada setiap frame tetap tidak berubah, bibir tidak tersenyum seolah datar dan cenderung menunjukkan kesedihan. Padahal komik tersebut lucu dan menyenangkan. Komentar-komentar melalui komik ini bersifat satir dan serius terlihat dari simbol yang digunakan. Angle kamera pada komik ini, Thomson menggunakan *eye level* untuk menggambarkan objek dan aktivitasnya. Thomson mereduksi teks yang begitu rumit menjadi satu pesan agar pengguna teknologi lebih berhati-hati sebelum terlambat. Di luar panel kartun, Thompson memasukkan pandangannya sendiri dalam komentar ‘I can’t wait for the thought tube’. Hampir pasti pembaca akan menganggap komentar ini sebagai sarkastik.

Komik dari Thompson menggunakan teks dan gambar untuk menyindir para pengguna teknologi yang apabila tidak bijak akan berakibat fatal di masa depan. Thomson menggunakan tokoh kartun yang berubah dari satu panel ke panel lainnya untuk menekankan bagaimana teknologi berpengaruh besar pada kehidupan manusia. Teks pengulangan “do you remember” yang diulang pada panel satu dan dua mengajak pembaca melihat kembali perjalanan komunikasi manusia yang dapat tergantikan oleh teknologi. Hal ini menunjukkan pada pembaca bagaimana kebijaksanaan dalam penggunaan teknologi dan bahaya teknologi itu mungkin dan nyata.