



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi membuat komunikasi menjadi lebih mudah. Komunikasi bisa dengan mudah dilakukan melalui internet, yaitu melalui media sosial. Kaplan dan Haenlin (dikutip dari Pravitasari et al., 2017) mendefinisikan media sosial sebagai media yang digunakan untuk bertukar informasi tanpa dibatasi ruang dan waktu dan dilakukan melalui internet (hlm. 2). Alasan tersebut yang membuat media sosial menjadi populer di Indonesia, terutama di kalangan remaja. Menurut hasil survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2016, 97,4% pengguna internet di Indonesia menggunakan internet untuk mengakses media sosial. Tak hanya itu, 97,5% pengguna internet di Indonesia menggunakan internet untuk berbagi informasi.

Hasil survey tersebut menunjukkan bahwa bahwa media sosial mengubah cara komunikasi. Namun, hal ini tentu memiliki konsekuensi. Kebebasan menyebarkan informasi di internet membuat hoaks atau berita bohong menjadi lebih mudah menyebar. Sepanjang 2016, Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) telah memblokir 300 akun media sosial penyebar hoaks. Tetapi ternyata, data KOMINFO menyatakan bahwa ada hampir 800.000 situs yang menyebarkan berita bohong (KOMINFO, 2017).

Melihat besarnya angka tersebut diperlukan langkah preventif dan edukasi agar masyarakat tidak mudah termakan berita hoaks. Salah satu media edukasi

yang efektif adalah melalui komik. Menurut Muzumdar (2016) komik efektif digunakan untuk edukasi dan menyampaikan informasi karena komik bersifat visual. Selain itu, komik cenderung menggunakan bahasa sehari-hari sehingga lebih menarik bagi pembaca (hlm. 1). Komik tidak lagi berbentuk cetak tetapi telah bertransformasi menjadi bentuk digital dengan tambahan audio dan animasi (Smith, 2015). Tak hanya itu, menurut Smith dewasa ini interaktivitas bahkan sudah mulai diadaptasi ke dalam media komik.

Komik interaktif mulai menjadi media populer untuk *storytelling* selama beberapa tahun terakhir. Alasan kepopuleran komik interaktif adalah karena komik interaktif memberikan ruang bagi pembaca untuk berekspresi dan berinvestasi lebih di dalam narasi komik (Wang et al., 2014, hlm. 1). Selain itu, komik interaktif memberikan kontrol bagi pembaca pada saat membaca komik (Smith, 2015, hlm. 11). Dewasa ini, komik interaktif sering digunakan sebagai media untuk edukasi dan telah dinilai efektif (Saputro, 2015). Atas dasar berikut penulis memutuskan untuk mengangkat “Perancangan Interaktivitas Pada Komik Digital Interaktif Berjudul “S(h)aring”” sebagai judul Tugas Akhir penulis.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang interaktivitas pada komik digital berjudul “S(h)aring”?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan Tugas Akhir penulis terfokuskan, maka penulis membatasi pembahasan karya Tugas Akhir sebagai berikut:

1. Kriteria target Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

a. Geografis: Kota Tangerang

b. Demografis:

1. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan

2. Usia: 13-17 tahun

3. Tingkat pendidikan: Pelajar (SMP-SMA)

4. Tingkat ekonomi: Menengah sampai menengah ke bawah

c. Psikografis:

1. Sering menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari

2. Memiliki *smartphone* dan tahu cara menggunakannya

3. Suka membaca komik

2. Komik digital yang dimaksud adalah komik yang hasil akhirnya digital dan dipublikasikan secara digital.

3. Pembahasan interaktivitas terbatas pada interaksi pada komik dan UI/UX.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan utama Tugas Akhir adalah untuk merancang interaktivitas pada komik digital interaktif berjudul “S(h)aring”. Selain itu, Tugas Akhir juga dibuat sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi masyarakat:

Menambah pengetahuan mengenai hoaks, cara pencegahan, dan bahayanya melalui sebuah karya komik digital interaktif.

2. Manfaat bagi universitas:

Memberi referensi kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara mengenai perancangan interaktivitas pada sebuah karya terutama pada komik digital interaktif.

3. Manfaat bagi penulis:

Menambah pengetahuan lebih dalam mengenai hoaks juga memberi arahan bagaimana cara merancang suatu karya untuk menyelesaikan permasalahan tertentu.

UMMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**