



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

Media sosial adalah media baru yang sedang populer di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya remaja. Menurut hasil survey APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), 129,2 juta dari 132,7 juta pengguna internet di Indonesia, mengakses media sosial (2016). Menurut Watie (2011), media sosial dapat mengubah paradigma berkomunikasi. Pengguna dapat bebas berpendapat di media sosial, tetapi kebebasan tersebut harus diwaspadai, agar tidak melanggar batasan yang ada (hlm. 69-70). Salah satu akibat pengguna yang melanggar batasan dan tidak bertanggung jawab adalah munculnya hoaks atau berita palsu.

Dewasa ini, pengguna media sosial sedang ramai dengan hoaks. Hoaks akan berbahaya jika berkali-kali disebar dan dibaca orang lain. Keberadaan hoaks berbahaya bagi yang membuat, menyebarkan, dan membacanya. Jokowi mengatakan bahwa hoaks dapat memecah persatuan bangsa Indonesia (CNN Indonesia, 2017). Hoaks berhasil menipu 118 siswa SMP dari berbagai sekolah di Kabupaten Indramayu dan hampir menyerang sekolah di Kecamatan Kertasemaya yang berhasil digagalkan polisi (Radar Cirebon, 2017). Selain itu, akibat dari seorang remaja SMA yang menyebarkan hoaks, ia dipersekusi oleh sekelompok orang yang tersinggung (Kumparan, 2017). Jokowi mengatakan bahwa perkembangan media sosial perlu diberi perhatian karena mudah memengaruhi para siswa era ini, sehingga para siswa perlu diedukasi agar dapat menyaring informasi (Kompas,

2016). Fenomena ini membuat penulis rindu untuk mengedukasi para siswa SMP hingga SMA di Indonesia yang akrab dengan media sosial.

Di internet, sudah banyak juga yang berusaha mencegah penyebaran hoaks, melalui artikel, poster online, kampanye, dsb. Marianthi et al mengatakan bahwa komik dapat digunakan sebagai motivasi dalam pembelajaran, juga mudah untuk diingat karena memiliki bentuk visual dan verbal dalam menyampaikan informasi (2007, hlm. 1). Dewasa ini komik digital sedang populer, komik tersebut disebar melalui situs web maupun aplikasi dalam smartphone, seperti LINE Webtoon, Tapastic, dsb. Dengan adanya teknologi digital, kualitas komik lebih terjaga, selain itu harga lebih murah dibandingkan komik cetak. Pembaca dapat menikmati komik digital dapat kapanpun dan dimanapun (Azman et al, hlm. 2).

Dewasa ini, mulai muncul istilah *digital interactive comic* atau komik digital interaktif yang membutuhkan interaksi dari pembaca juga. Komik interaktif menjadi populer karena memberikan ruang kepada pembaca untuk berekspresi dan lebih banyak menerlibatkan pembaca (Wang et al, 2014, hlm. 1). Selain itu, komik digital interaktif juga memfasilitasi pembaca dengan kontrol yang kompleks yang tidak ada pada komik kertas. Kontrol yang kompleks, membuat pembaca dapat mengontrol alur cerita (Smith, 2015, hlm. 11). Komik digital interaktif efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran, karena memotivasi pembaca untuk membaca dan membantu mengingat topik yang dibahas (Muzumdar, 2016, hlm. 1).

Elemen visual adalah salah satu elemen penting dalam komik digital interaktif. Melalui visual, manusia dapat mempresepsikan informasi dari indera

matanya. Visual dalam komik adalah gambar dan teks yang berpadu menjadi sebuah cerita. Bukan hanya itu, tapi juga membantu memotivasi serta memudahkan pembaca mengingat topik. Karena itu, penulis memutuskan untuk membuat “Perancangan Visual Pada Komik Digital Interaktif Berjudul ‘S(h)aring’” sebagai judul Tugas Akhir.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang visual komik digital interaktif berjudul “S(h)aring”?

1.3. Batasan Masalah

Berikut beberapa batasan masalah agar pembahasan Tugas Akhir semakin terfokuskan:

1. Kriteria target Tugas Akhir adalah sebagai berikut:
 - a. Geografis: Kota Tangerang
 - b. Demografis:
 - I. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
 - II. Usia: 13-17 tahun
 - III. Tingkat pendidikan: Pelajar (SMP-SMA)
 - IV. Tingkat ekonomi: Menengah ke bawah
 - c. Psikografis:
 - I. Sering menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari
 - II. Suka membaca komik
2. Komik digital yang dimaksud adalah komik yang hasil akhirnya digital dan dipublikasikan secara digital.
3. Karakter yang dirancang hanya 5 karakter utama.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

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

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan mengenai ciri-ciri dan pencegahan hoaks, serta cara mendesain visual komik digital interaktif.
 - b. Memberikan inspirasi proses dari perancangan suatu karya desain dan penyelesaian masalahnya
2. Bagi Siswa Siswi SMP hingga SMA Pengguna Media Sosial
 - a. Menambah wawasan kepada para siswa agar tidak mudah terprovokasi hoaks.
 - b. Meningkatkan kewaspadaan dan etika dalam media sosial
 - c. Menciptakan suasana kondusif dan anti-hoaks dalam bermedia sosial.
3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara
Memberi referensi dan inspirasi kepada mahasiswa Universitas Multimedia

Nusantara mengenai perancangan visual sebuah komik digital interaktif.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA