



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

Jurnalisme pada masa media dalam jaringan (daring) juga menggunakan berbagai inovasi di dalamnya, terutama penggunaan visual. Media daring memiliki sifat yang kaya akan visual, seperti penggunaan gambar, grafis, dan warna, sehingga tampilan pada layar gawai menjadi hal yang penting (Wendratama, 2017, p. 7). Dengan penggunaan visual pada karya jurnalistik, suatu berita diharapkan dapat menjadi terlihat lebih menarik. Pengemasan berita dilakukan dengan berbagai upaya, tidak lain untuk menghubungkan isu penting menjadi menarik (Kovach & Resenstiel, 2001, p. 191).

Komik merupakan salah satu pilihan bagi jurnalis dalam mengemas suatu isu. Dalam surat kabar, biasanya komik digunakan dengan memuat kartun yang berisikan konten sarkasme atau satir. Komik sendiri adalah urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi dalam pesan yang disampaikan (Gumelar, 2011, p. 6). Penggunaan komik dalam dunia jurnalistik masih terbilang sedikit jika dibandingkan dengan pengemasan lain. Dikatakan demikian, karena teori tentang jurnalisme komik masih sedikit. Selain itu, penggunaan komik juga dianggap membuat mencampurkan fakta dari lapangan dengan opini dari imajinasi komikus. Minimnya jurnalis yang memiliki kemampuan dalam membuat komik juga menjadi salah satu hambatan bagi genre jurnalisme komik. Dengan berbagai faktor tadi, tidak heran jurnalisme komik masih

dianggap baru (Jurnaliskomik, 2018, para. 2-3). Sementara itu, di luar negeri jurnalisme komik sudah bukanlah suatu hal yang baru. Joe Sacco adalah seorang jurnalis dan juga komikus yang turut mempopulerkan jurnalisme komik. Ia memanfaatkan komik sebagai media dalam mengemas masalah-masalah besar, seperti perang di Bosnia dan keadaan di Palestina (Campbell, 2003, para. 1). Salah satu buku komiknya yang terkenal adalah “Zona Aman Gorazde: Perang di Bosnia Timur 1992-1995”. Menurutnya tidak sedikit orang berpikir bahwa komik adalah media yang menyenangkan, namun baginya cerita dalam komik dapat terjadi sebaliknya sesuai dengan cerita. Selain itu, media asing seperti New York Times telah membuat liputan komik secara berkala. Salah satu karya miliknya adalah “*The Murder of the Terminal Patient*” (Modan, 2008).

Di Indonesia, jurnalisme komik mulai dipraktikkan oleh beberapa media seperti Beritagar pada beberapa liputannya. Salah satu liputan Beritagar yang menggunakan komik berjudul “Trotoar dibuat untuk Sepeda Motor?” (Rentjoko, 2016). Selain beritagar, Jurnaliskomik merupakan media mengemas liputan dengan format komik web. Salah satu karya Jurnaliskomik adalah “Romeo Itu Bernama Munir” (Ilman, 2018). Dengan demikian, penulis merasa perlu mengemas suatu liputan dengan genre jurnalisme komik.

Berdasarkan jenisnya terdapat delapan jenis komik, yaitu komik kartun (*comic*), komik buku (*comic book*), komik potongan (*comic strip*) komik web, komik editorial (*editorial comics*), novel grafis (*graphic novels*), komik alternatif (*alternative comics*), manga, dan Bande dessinee (Mcclure, 2019). Dengan kemudahan akses internet,

komik web dapat menjadi salah satu pilihan jenis komik untuk mengemas suatu liputan. Hasil survei menunjukkan, 146 juta dari 262 juta masyarakat Indonesia telah menggunakan internet (APJII, 2017, p. 6). Angka tersebut merupakan peningkatan dari hasil di tahun-tahun sebelumnya. Berdasarkan data tersebut, penulis melihat adanya potensi penggunaan komik, terutama jenis komik web, dalam membuat suatu produk jurnalistik.

Selain pengemasan karya jurnalistik dengan komik, penulis melihat besarnya potensi penggunaan *scroll* (gulir) pada tampilan situs untuk mengemas suatu cerita (*scrollytelling*). Pengemasan *scrollytelling* pada produk jurnalistik pertama kali dipopulerkan oleh New York Times pada liputannya yang berjudul “Snow Fall” (Branch, 2012). Di Indonesia, format *scrollytelling* sudah dipraktikkan oleh beberapa media seperti CNN Indonesia dalam “*Dongeng Surga Wallace*” (Safitri, 2017), dan Kompas melalui Visual Interaktif Kompas (VIK) (VIK, 2019). Dengan format yang mulai populer, penggunaan *scrollytelling* juga harus ramah pada tampilan *smartphone* (ponsel pintar). Mulai 2019 pengemasan cerita pada tampilan layar ponsel pintar akan menjadi populer (Reissmann, 2019, para. 1-3). Dengan perangkat pada segenggam tangan, seseorang dapat mengakses berbagai hal di Internet. Hal tersebut menuntut produk jurnalistik untuk sesuai dengan kebutuhan masyarakat, yaitu akses yang mudah dan cepat, dimanapun dan kapanpun. Di Indonesia, berdasarkan populasi masyarakat, kepemilikan ponsel pintar adalah 50.08% dari populasi masyarakat. Persentase tersebut masih lebih banyak jika dibandingkan dengan kepemilikan komputer atau laptop, yaitu

25.72% dari populasi masyarakat (APJII, 2017, p. 13). Oleh karena itu, penulis ingin membuat *scrollytelling* yang berfokus pada tampilan layar ponsel pintar.

Dengan format komik web dan *scrollytelling*, penulis melihat adanya potensi penggabungan kedua format tersebut. Penggabungan yang dimaksud adalah pengemasan liputan dengan komik web, dan menggunakan interaktifitas pada format *scrollytelling*. Dengan menggunakan format *scrollytelling*, komik web dapat menggunakan transisi pada perpindahan pembahasan dalam konten yang akan penulis buat. Selain menggunakan transisi, penulis juga akan memanfaatkan penggunaan multimedia seperti video dan *Graphics Interchange Format* (GIF). Tidak hanya berfokus pada pemaduan komik web dan *scrollytelling*, penulis juga akan berfokus pada hasil karya untuk layar ponsel pintar.

Adapun isu yang akan diliput oleh penulis adalah pemanasan global. Berdasarkan definisinya, pemanasan global adalah kondisi saat suhu rata-rata pada permukaan bumi semakin meningkat (MacMillan, 2016, para. 3). Pemanasan global terjadi karena adanya berbagai faktor mulai dari efek rumah kaca, pembakaran emisi, pencemaran udara dan lain sebagainya. Isu pemanasan global sudah dibicarakan sejak tahun 1979, pertama kali pada forum World Climate Conference (Maryudi, 2018, p. 81). Walaupun sudah menjadi isu yang dibahas setiap tahun, namun kesadaran masyarakat, khususnya masyarakat Indonesia, masih minim. Sebagai contoh, kebiasaan masyarakat membakar sampah masih dijumpai. Saat sampah dibakar, maka akan menghasilkan zat CH₄ yang dapat merusak lapisan ozon (Sakti, Prasetyo, Asmoro, Sahid, & Arifin, 2018, p. 77). Hal tersebut terjadi karena kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap pengelolaan

sampah. Selain itu berdasarkan laporan Panel Antarpemerintah Tentang Perubahan Iklim (IPCC), manusia mempunyai sisa waktu 11 tahun sebelum 2030 untuk mencegah berbagai bencana alam (Allen, et al., 2018, p. 56). Bencana alam yang dimaksud adalah bencana yang diakibatkan oleh pemanasan global dan perubahan iklim. Oleh karena itu, penulis merasa perlu untuk meliput isu pemanasan global.

Berdasarkan data dan fenomena di atas, penulis melihat adanya potensi untuk membuat komik web yang dipadukan dengan format *scrollytelling*. Penulis juga akan berfokus pada tampilan karya untuk pengguna ponsel pintar. Dengan melakukan pendekatan melalui komik, diharapkan isu yang dibahas dapat menjadi terlihat menarik. Dengan demikian, berdasarkan panduan skripsi berbasis karya, karya yang akan dibuat masuk ke dalam klaster Inovasi & Proyek Berbasis Pengembangan (*Innovation & Development Based*). Pada penggolongan sub klaster, karya yang akan dibuat tergolong pada pembuatan prototipe/ pilot kemasan-kemasan karya jurnalistik yang inovatif.

1.2 Tujuan Karya

Dalam membuat karya jurnalistik, penulis memiliki beberapa tujuan utama dalam membuat karyanya. Berikut adalah tujuan karya yang akan penulis buat:

1. Membuat pengemasan komik web dengan format *scrollytelling* dalam bidang jurnalistik.
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya isu pemanasan global melalui komik web.

1.3 Kegunaan Karya

a. Kegunaan Praktis

Bagi pembaca, penulis berharap dapat memperluas pengetahuan pembaca secara empiris melalui informasi berdasarkan data yang ditemui di lapangan dan juga pengemasan yang berbeda dari media pada umumnya.

Membuat komik web dengan format *scrollytelling*, dapat menjadi sarana pembelajaran bagi penulis. Penulis juga dapat mempraktikkan langsung ilmu yang telah dipelajari selama di bangku perkuliahan, khususnya ilmu jurnalistik dan desain.

b. Kegunaan Sosial

Sebagai salah satu karya jurnalistik yang menyebarkan pengetahuan mengenai isu pemanasan global. Dengan karya yang akan dibuat, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai isu pemanasan global.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA