

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Tinjauan karya Sejenis

Jurnalisme Grafik atau *Graphic Journalism* adalah sebuah proses dimana seni komik dan hal jurnalistik digabung menjadi sebuah media baru yang dapat menangkap perhatian bagi para kaum muda tanpa mengurangi unsur-unsur jurnalistik. Pada umumnya nama jurnalisme grafik lebih dikenal dengan jurnalisme komik (Nacy, 2013).

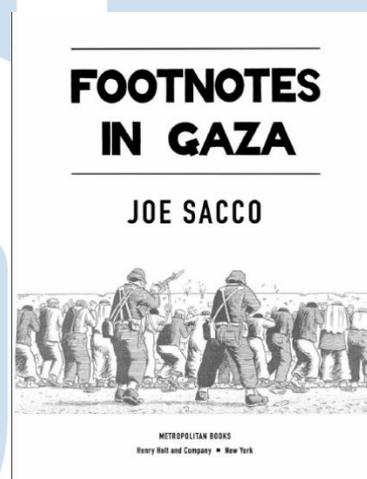
Jurnalis komik diperkenalkan secara global karya Joe Sacco yang berjudul “*Footnotes in Gaza*” yang dipublikasi pada tahun 2009. Joe Sacco adalah seorang kartunis sekaligus juga jurnalis yang lahir di Malta pada 2 Oktober 1960. Saat Beaverton, Oregon, ia memulai kariernya sebagai jurnalis di *Sunset High School*. Berlatar belakang pendidikan jurnalisme Joe Sacco dikenal karena karya jurnalistiknya. Karyanya yang diterbitkan termasuk *Palestina* dan *Footnotes in Gaza*. Ia juga memenangkan beberapa penghargaan dari karyanya, yakni, *American Books Award* (1996), *Guggenheim Fellowship* (2001), *Eisner Award* (2001), *Los Angeles Times Book Prize* (2009), *Ridenhour Book Prize* (2010), *Oregon Book Award* (2012), dan *Oregon Book Award Finalist for Journalism* (2014) (*Joe Sacco archives*, 2020).

Jika di luar negeri ada Joe Sacco, di Indonesia ada satu media yang memfokuskan seluruh karya jurnalistik mereka melalui jurnalisme komik. Hasbi Iman adalah pelopor terbentuknya *JurnalisKomik* dan merupakan lulusan

Universitas Islam Bandung dari bidang jurnalisme. Hasbi telah menekuni bidang komik humor sejak 2011, meski baru mulai populer pada tahun 2015-2016. Ia mengatakan bahwa saat itu membaca koran saja akan membuat seseorang mudah bosan. Ditambah pula kurangnya kedalaman berita jurnalisme komik lokal, membuatnya terdorong untuk memproduksi sendiri jurnalisme komik (Belinda, 2020).

“Footnotes in Gaza” dan “Simbol Bagi Muslim Tionhoa” adalah masing-masing contoh dari Joe Sacco dan komik JurnalisKomik Indonesia. Di bawah ini adalah pembahasan mendalam mengenai proses produksi dan hal-hal yang menjadi perhatian dalam mengaplikasikan jurnalisme dalam karya komik.

2.1.1 Footnotes in Gaza



Gambar 2.1 “Footnotes in Gaza” karya Joe Sacco
Sumber: (Sacco, 2009)

“Footnotes in Gaza” karya Joe Sacco dipublikasikan oleh Henry Holt dan Company di New York pada tahun 2009. Joe Sacco mengerjakan karya ini selama 4 tahun dan melakukan dua kali kunjungan bolak balik ke Timur Tengah. Joe Sacco melakukan teknik peliputan *live-in* atau tinggal bersama

narasumber. Ia selalu membawa buku catatan dan kamera untuk mendokumentasi semua hal yang ia lakukan saat itu. Tidak jarang juga ia membuat sketsa kasar atas kejadian yang terjadi atau di tempat-tempat yang sulit untuk mengambil foto.

Salah satu hal yang mendorong ia untuk melakukan hal tersebut adalah perbedaan informasi yang didapatkan mengenai pemberitaan Timur Tengah. Sehingga ia ingin secara langsung melihat apa yang terjadi. Meski emosinya sering terpengaruh oleh kejadian yang terjadi, ia tetap memegang pekerjaannya sebagai jurnalis (SFUNews, 2014).

Dari hasil wawancara Joe Sacco bersama Universitas *Simon Fraser* pada 6 November 2013, ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan oleh seorang komik jurnalis. Salah satu hal yang paling utama adalah melakukan riset terlebih dahulu. 10% adalah riset minimal yang perlu dilakukan oleh jurnalis sebelum turun ke lapangan. Hal ini dilakukan untuk membangun sebuah kepercayaan dalam suatu komunitas ataupun orang yang ingin diwawancara. *“For good research, you must do a proper interaction like befriend them and understand them,”* dalam melakukan wawancara secara mendalam akan lebih baik jika wartawan bisa memberikan impresi yang baik bahkan menjadi teman dengan narasumber.



Gambar 2.2 Contoh satu cerita yang diceritakan dari berbagai sisi
Sumber: (Sacco, 2009)

“What to do with a work process about an individual and bring the topic up is to talk to a few people in order to achieve the story that you wanted to write,” kata Joe Sacco. Wawancara dilakukan dengan cara *live-in* dan mengobrol dengan narasumber yang ada. Sacco mewawancarai lebih dari 1 sampai 2 orang untuk mendapatkan cerita yang utuh, meski berbeda pengalaman tapi masih dalam satu alur yang sama. Sehingga cerita dapat lebih mendetail dan mendapatkan cerita yang utuh. Sekaligus untuk menghindarkan dari bias atau kontradiksi.

Berada di satu tempat dalam kurun waktu yang lama, akan memberikan kesempatan untuk mendapat informasi-informasi tambahan. Waktu itu Sacco bahkan sempat berjalan di kawasan kuburan untuk membaca batu nisan selama 4 sampai 5 hari untuk mencari inspirasi. Ia membuat komik ini secara manual, dan menggunakan buku-buku fotografi untuk mendapat visualisasi komik secara bagus dan menarik. Alur cerita atau alur kejadian juga penting untuk dibuat, agar setiap gambar terhubung satu sama lain.

Melalui wawancaranya bersama The Guardian, ia menceritakan bagaimana proses pembuatan komiknya secara mendetail. Ia tidak memakai papan cerita dan juga tidak banyak mensketsa kejadian. Yang dilakukan ia sendiri adalah langsung menggambarnya dengan pensilnya dan semuanya dilakukan secara tradisional. Selama lima hari, ia berfokus pada dua halaman yang masih ia anggap kaku bahkan, jika ia melakukan kesalahan, ia

memotong panel komiknya yang salah dan menempelkannya dengan yang baru (Cooke, 2009).

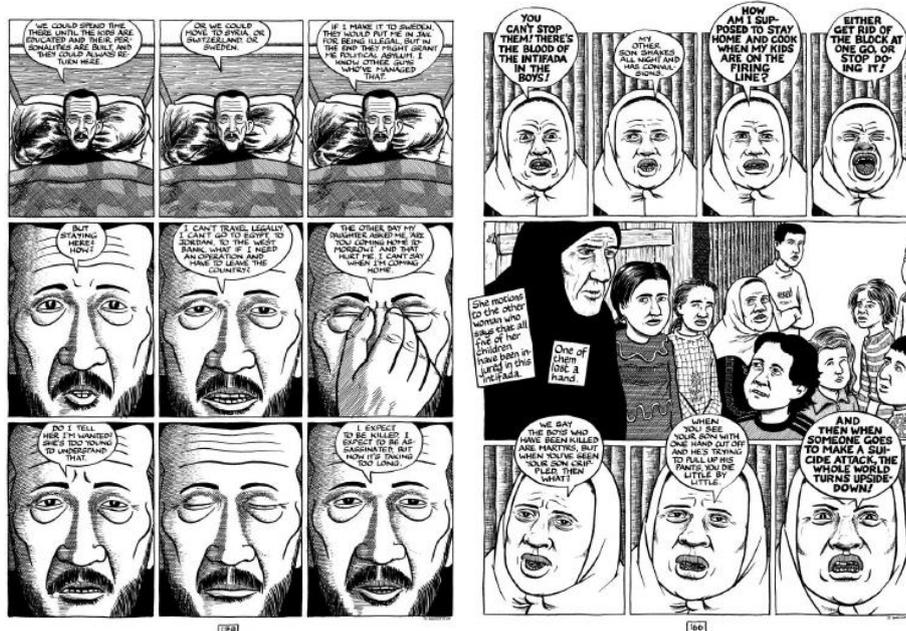


Gambar 2.3 Tampilan Joe Sacco di komiknya
Sumber: (Sacco, 2009)

Sacco ikut menyertakan dirinya dalam komik yang ia buat. Ia selalu menggambarkan dirinya dengan kacamata besar dan cenderung jarang menunjukkan ekspresinya. Beberapa orang beranggapan bahwa cara Sacco menggambarkan dirinya membuat pembaca lebih mudah untuk merasakan apa yang ia rasakan saat itu. Hal ini dilanjutkannya sehingga pembaca dapat lebih mudah untuk berfokus pada cerita yang dia buat. Ia ingin agar pembaca yang akan menentukan sendiri suasana dalam komik.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.4 Detail ekspresi narasumber yang digambar oleh Joe Sacco
 Sumber: (Sacco, 2009)

Dua gambar diatas merupakan salah satu gambar *close-up* demi menggambarkan detik demi detik emosi yang dirasakan oleh narasumber. *"With Footnotes, I want people to appreciate the lost molecules of conflict: the details and sideshows that only exist until the people who remember them die,"* ia lebih ingin menunjukkan kepada para pembaca untuk memperhatikan detail dan alur kejadian itu. Kejadian-kejadian yang hanya akan diingat sampai akhir hayat pelaku kejadian. Tak hanya itu, ia juga ingin membuat pembacanya mengingat jika mereka sedang melihat sebuah berita yang diluar konteks dan sejarah itu pun kembali untuk menghantui sebuah kejadian selama seabad atau lebih.

Satu buku komik Joe Sacco memang memerlukan waktu yang lama, namun isi dari komik tersebut sangat lengkap dan mendalam. Pengambilan angel cerita sangat mendetail dan diambil dari berbagai sisi. Namun,

penggunaan warna hitam putih pada komik serta bentuknya yang masih tradisional membuat komik ini kurang populer di media sosial atau kalangan muda.

2.1.2 Simbol Bagi Muslim Tionghoa

Jurnaliskomik memiliki tujuan untuk membuat komik sebagai salah satu bentuk jurnalisme yang bisa dipertanggungjawabkan seperti foto maupun video. Sesuai dengan kaidah dan kode etik jurnalistik, seorang jurnalis wajib menerapkan asas praduga tidak bersalah dan tidak main hakim sendiri. Saat membuat komik jurnalistik tidak diperbolehkan adanya karang mengarang dan peletakan opini pribadi dalam komik atau juga balon kata. Berdasarkan wawancara, semua tulisan harus dipertanggungjawabkan.

Dalam pembuatan komik, salah satu wartawan Jurnaliskomik akan pergi melakukan peliputan dan wawancara. Dalam beberapa kasus, komikus juga ikut ke lapangan untuk menambah referensi visual jika berhalangan maka wartawan akan mengambil foto sebagai referensi suasana. Setelah semua data atau informasi terkumpul, semuanya dibuat menjadi sebuah naskah setelah itu barulah dijadikan komik.

Sedikit berbeda dengan karya Joe Sacco, Jurnaliskomik menggunakan warna-warna yang cerah dan senada untuk setiap komik mereka. Visualisasi yang ditampilkan oleh Jurnaliskomik jauh lebih sederhana dan singkat, dikarenakan juga oleh khalayak mereka yang kebanyakan kaum muda. Proses pengerjaan satu komik dapat memakan waktu 1 sampai 2 minggu dan paling

lama 1 bulan (MLR, 2020). Mereka menggunakan bentuk naskah televisi dalam perancangan pembentukan komik.



Gambar 2.5 Contoh penggambaran karakter di komik JurnalKomik
Sumber: (Firdaus & Ilman, 2021)

Melalui gambar diatas, dapat dilihat bahwa ilustrasi yang dibuat oleh ilustrasi komik jauh lebih sederhana dan berwarna. JurnalKomik menggabungkan penggambaran secara realis dan kartun dalam satu komik. Tampilan ini lebih menarik dan lebih mudah untuk dipahami dan menyesuaikan dengan tampilan sosial media yang berwarna. Meskipun demikian, mereka masih mencantumkan foto hasil liputan ke dalam panel terakhir komik mereka sebagai bukti bahwa mereka melakukan dokumentasi sesuai kaidah jurnalistik.



Gambar 2.6 Laman foto hasil liputan pada komik di Jurnal Komik
Sumber: (Firdaus & Ilman, 2021)

2.2 Teori dan konsep yang digunakan

2.2.1 Konsep Jurnalistik

Jurnalistik adalah sebuah kegiatan yang meliputi pencarian, pengolahan, penyusunan berita dan penyebarluasan berita. Sebuah produk jurnalistik haruslah dibuat berdasarkan fakta dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Ada 9 elemen jurnalistik yang harus diterapkan oleh wartawan, yaitu:

1. Kewajiban utama jurnalis adalah mencari kebenaran
2. Jurnalis bertanggung jawab pada publik
3. Jurnalis harus selalu melakukan verifikasi
4. Jurnalis harus independen
5. Jurnalis harus menjadi pengawas
6. Jurnalis harus menjadi tempat terbuka untuk kritik dan diskusi
7. Jurnalis harus membuat hal yang penting menjadi menarik dan relevan
8. Jurnalis harus membuat berita yang bermutu dan berimbang
9. Jurnalis harus mendengarkan hati nuraninya

Seluruh elemen ini diperlukan untuk menjadi panduan agar jurnalis dapat membuat produk jurnalistik yang bermutu (Wahjuwibowo, 2015).

Selain memperhatikan elemen-elemen jurnalistik, sebuah berita juga perlu memiliki bobot atau nilai tersendiri. Berikut ini 10 nilai berita serta penjelasannya: (Putri, 2021)

1. *Significance*: suatu berita harus memiliki sebuah makna dalam pemberitaannya, serta menyangkut kepentingan orang banyak
2. *Timeliness*: setiap kejadian memiliki nilai kebaruan, demikian pula berita. Waktu pemberitaan suatu berita harus sesuai dengan aktualisasi kejadian atau permasalahan tersebut
3. *Magnitude*: jangkauan atau seberapa besar pengaruh sebuah berita bagi publik atau masyarakat
4. *Proximity*: kedekatan suatu peristiwa terhadap suatu golongan masyarakat yang terbagi baik secara geografis, psikologis, atau ideologis, dapat mempengaruhi nilai berita tersebut
5. *Impact*: setiap berita perlu memiliki dampak tertentu pada masyarakat
6. *Prominence*: tokoh tertentu dapat memberikan dampak dan nilai berbeda dalam sebuah berita
7. *Conflict*: konflik merupakan sebuah unsur yang selalu menarik perhatian masyarakat
8. *Human Interest*: seluruh topik yang berkaitan dengan kemanusiaan
9. *Unusualness*: sesuatu yang aneh, unik, atau tidak biasa akan menarik rasa penasaran masyarakat
10. *Currency*: kehangatan atau kebaruan sebuah berita

Setiap berita wajib memiliki unsur 5W + 1H, yang terdiri dari *who*, *what*, *where*, *when*, *why*, dan *how*. Unsur-unsur tersebut kemudian disusun dalam sebuah struktur piramida terbalik, yang berisikan pembuka, isi, dan penutup. Pembuka berisikan 5W + 1H secara singkat atau rangkuman dari

pokok bahasan yang ada dalam berita. Dilanjutkan dengan bagian isi yang berisikan uraian lebih mendalam mengenai *what*, *why*, dan *how*. Kemudian ditutup dengan kesimpulan, yang dapat berbentuk pertanyaan, penegasan, atau penyelesaian suatu masalah (Wahjuwibowo, 2015).

Pembuatan komik jurnalistik lebih mengacu pada bentuk non berita yaitu karangan khas atau *feature*. Bentuk *feature* sendiri merupakan bentuk non berita yang ditulis dengan kreatif dan subjektif dan ditujukan untuk menghibur atau menyampaikan suatu kejadian. Pada umumnya *feature* berisikan kejadian, keadaan, atau suatu segi kehidupan manusia atau hal-hal yang berhubungan dengan *human interest*. Penulisan berita dalam bentuk ini dapat dianggap sebagai sebuah penulisan cerita yang tetap akurat dan berdasarkan fakta (Wahjuwibowo, 2015).

2.2.2 Konsep Grafik Jurnalisme (deschuteslibrary, 2022)

Poin pertama adalah Komik jurnalistik itu lambat. Salah satu contohnya dapat kita lihat pada karya Joe Sacco yang menghabiskan 3-4 tahun untuk menyelesaikan komiknya. Ia membutuhkan waktu selama itu agak penggambaran suasana dalam komik tepat sasaran. Pengerjaan waktu komik jurnalisme yang lama dapat membuat berita kadaluwarsa atau tidak hangat lagi. Karena pada umumnya berita diproduksi secara cepat, bahkan dalam waktu kurang dari 24 jam. Namun karena pengerjaan berita yang cepat, kredibilitas dan verifikasi berita berkurang. Berbeda dengan komik jurnalisme yang memiliki waktu banyak untuk melakukan verifikasi dan lebih mendetail. Selain pembuatan waktu komik yang lama, pengeluaran juga lebih

besar dibanding keuntungan yang didapatkan. Bagi jurnalis yang ingin mendalami komik jurnalisme, mereka harus mengetahui bahwa pengerjaan hal ini tidak mudah dan memerlukan investasi yang besar.

Poin kedua adalah kurangnya objektivitas dalam komik jurnalisme. Tapi bukan berarti jurnalis mengabaikan fakta, isi dari komik jurnalisme haruslah berisikan fakta dan buka opini semata. Oleh karena itu jurnalis tetap perlu menyajikan sebuah berita dari dua sisi. Dalam penyajian berita disarankan untuk menggunakan struktur piramida terbalik yang berarti jurnalis harus menyajikan informasi yang penting di awal berita. Dalam komik jurnalisme setiap panel menggambarkan apa yang disaksikan oleh jurnalis. Sehingga pembawaannya akan bergantung pada apa yang jurnalis saksikan dan rasakan. Hal ini terlihat tidak objektif dan menjadi lebih subjektif. Disini nurani jurnalis diuji, bagaimana cara membawakan sebuah fakta dan menyajikannya agar khalayak dapat ikut merasakan suasana dalam komik. Jurnalis yang membuat komik jurnalisme juga disarankan untuk memiliki dua keterampilan, baik dari segi jurnalistik dan segi artistik. Agar suasana yang dirasakan oleh jurnalis dapat tersampaikan dengan baik.

Poin ketiga ada dalam istilah komik sendiri. Kata komik berasal dari komedi, yang berarti isi dari medium ini adalah sesuatu yang lucu dan menghibur. Hal ini juga membuat masih banyak pihak yang belum menganggap serius komik jurnalisme. Ditambah dengan perbedaan visual antara komik jurnalisme dengan fotografi atau video jurnalistik. Perbedaan yang paling menonjol adalah bagaimana fotografi atau video jurnalisme

menggambarkan secara nyata sosok atau kejadian secara langsung. Berbeda dengan komik yang digambar dan tidak sama persis dengan aslinya.

Namun inilah keuntungan dari komik jurnalisme. Komik jurnalisme dapat memberikan perspektif dan pendekatan baru terhadap suatu topik, disaat fotografi tidak dapat menggapainya. Disaat kamera tidak dapat dipakai, komik jurnalisme menjadi solusinya. Melalui medium komik, jurnalis dapat melakukan proses dokumentasi tanpa menciptakan trauma kepada narasumber. Karena ada beberapa pihak yang tidak mau atau tidak nyaman untuk berbicara di depan kamera. Sehingga proses wawancara menjadi lebih santai dan nyaman bagi narasumber. Cara menyensor muka dengan cahaya gelap, atau menutupi mata narasumber sudah biasa digunakan dalam peliputan narasumber anonim. Melalui komik, jurnalis diberi kesempatan untuk menyajikan wajah narasumber tanpa mengakibatkan bahaya bagi narasumber. Salah satu contohnya adalah jurnalis dapat menunjukkan ekspresi wajah narasumber.

Hal-hal tersebut adalah poin-poin yang penting untuk jurnalis komik ingat. Meski komik jurnalisme tidak terlihat nyata, kisah atau beritanya adalah kenyataan atau fakta. Hal ini menjadi tugas jurnalis untuk menunjukkan bahwa kisah dalam komik tersebut nyata. Melalui komik jurnalisme jurnalis bertugas untuk memberikan rasa kedekatan antara khalayak dengan isi komik. Sehingga emosi atau suasana yang ada dapat dirasakan oleh khalayak.

2.2.3 Konsep Jurnalisme digital (Maryville Online, 2021)

Jurnalisme diharapkan menghasilkan independen, berusaha menyampaikan berita dengan cara yang berdasarkan fakta dan objektif. Peningkatan akses terhadap teknologi membuat semua orang memiliki akses pada informasi. Hal ini membuat kemunculan bias informasi dan pihak-pihak dengan kepentingan tertentu berkedok sebagai berita. Meski demikian, hal ini juga memberikan peluang baru bagi jurnalis. Seperti kemudahan mendapatkan informasi serta menjadi tempat promosi produk jurnalistik

Perkembangan teknologi komunikasi membuat adanya peralihan kebiasaan pada konsumsi berita masyarakat. Berita awalnya dimuat dalam surat kabar berbentuk cetak, sekarang telah beralih ke media digital. Produk cetak semakin ditinggalkan dan diperkirakan sebanyak 40% pengguna media cetak menurun selama 10 tahun ke depan. Kini lebih banyak sumber daya yang dialihkan ke media *online*.

Di era digital cukup dengan *smartphone* dan perangkat lunak pengeditan semua orang dapat memulai kariernya di bidang jurnalisme. Tetapi tanpa kemampuan dan pengetahuan yang memadai, jurnalis kalah saing dengan jurnalis lain. Jurnalis dituntut untuk mahir dalam berbagai platform dan berbagai medium berita dan mampu beradaptasi dengan perkembangan jaman. Keterampilan seperti menggunakan program seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe InDesign*, dan *Adobe Illustrator*, atau kemampuan membuat grafik, latar belakang video, ilustrasi, dan visualisasi data dapat membantu jurnalis untuk bertahan di dunia jurnalistik.