

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama dekade terakhir, perkembangan teknologi informasi serta aplikasi pada ranah komunikasi menyebar dengan cepat. Internet menjadi kendaraan yang memfasilitasi dunia komunikasi dan penyebaran informasi di seluruh dunia (Dimmick, 2004, p.2). Berbicara tentang Jurnalisme, Jurnalisme saat ini semakin berkembang dan hadir dengan berbagai format-format baru yang beragam & mulai diminati oleh para masyarakat, diiringi pula dengan adanya perkembangan media daring di Indonesia saat ini yang meningkat secara drastis (Dimmick, 2004, p.3). Hal tersebut disebabkan oleh mudahnya pengorganisasian media daring, serta biaya produksi yang lebih murah dibandingkan dengan media konvensional. Rizaty melalui dataIndonesia.id (2023) mencatat bahwa berdasarkan data Dewan Pers, terdapat 902 media daring yang telah diverifikasi hingga Januari 2023.

Seiring dengan dikenalnya teknologi informasi Internet oleh masyarakat sekitar tahun 1990-an dan pemanfaatannya dalam kalangan media massa, saat ini sudah terlihat dampaknya. Jurnalisme yang dilakukan oleh media konvensional seperti surat kabar, radio, dan televisi mulai terasa tertinggal dalam perkembangan zaman (Waluyo, 2018, p. 1). Metode penyampaian pesan melalui media pun mulai berubah-ubah, tidak hanya berbentuk *mono-platform* melainkan berbentuk *multiplatform* yang di mana, bentuk ini mengintegrasikan antara tulisan, video, dan juga audio. Hadirnya berita-berita dalam

bentuk daring membuat konsumsi masyarakat sebagai konsumen media massa berubah secara signifikan (Adzkia, 2015, p.1).

Saat ini, artikel berita online telah terintegrasi dengan berbagai konten multimedia seperti video, podcast, infografik, gambar menarik, dan kuis interaktif (Deuze, 2004, p.3). Multimedia ini dapat dipandang sebagai paket berita di mana situs web menggunakan berbagai format media seperti tulisan artikel, musik, foto, video, animasi, serta menggabungkannya secara hyperlink untuk menciptakan keterhubungan antara konten media yang satu dengan yang lainnya (Deuze, 2004, p.3).

Berbicara tentang komik sebagai salah satu format dalam Jurnalisme Multimedia. Saat ini, jurnalisme dalam format komik semakin berkembang untuk menarik minat para pembaca berita-berita. Menurut Vilen (2016, p.33), seorang jurnalis memiliki kemampuan untuk menyampaikan suasana dari suatu kejadian melalui penggunaan ilustrasi komik agar dapat dirasakan oleh para pembaca. Jurnalisme komik sendiri tertulis dan tergambar dengan komik sebagai medianya dan diklaim sebagai wadah untuk meyakinkan pembaca terhadap pernyataan yang jujur terkait peristiwa yang terjadi sebelum, saat ini, atau yang akan datang dengan berbentuk komik sebagai medianya (Kocak, 2015, p.18).

Menurut Kocak (2015, p.3), menggunakan jurnalisme komik bisa menjadi opsi lain dalam menyajikan berita yang tidak dapat disampaikan melalui teks atau foto. Selain itu, jurnalisme komik dapat menjadi alternatif penyajian berita karena banyak orang yang menganggap bahwa membaca berita dari koran atau narasi cukup membosankan (Belinda, 2020).

Hal tersebut disebabkan karena beberapa orang merupakan *visual thinker* yang lebih memahami pemaparan informasi melalui format gambar (Belinda, 2020). Dengan banyaknya orang yang menganggap bahwa membaca berita dari koran atau narasi cukup membosankan (Belinda, 2020), hal tersebut menjadi urgensi mengapa penelitian penulis harus dilakukan. Selain itu, di balik pembuatan jurnalisme komik, banyak tantangan yang dihadapi oleh para jurnalisnya (Smit, 2014).

Menurut Smit (2014, p.6), tantangan dalam pembuatan jurnalisme komik dapat dikategorikan menjadi tiga bagian. Tantangan secara level individual, grup, dan organisasional.

Pada level individu, tantangan utama yakni berada pada tim designer dan juga jurnalis untuk melakukan konversi konten jurnalistik ke dalam bentuk visual. Designer sendiri mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan prinsip jurnalistik pada visual mereka. Sebaliknya, jurnalis punya minim pengalaman untuk mengadaptasi peraturan dalam membuat desain pada cerita yang mereka miliki (Smit, 2014, p.6).

Pada level grup, tantangan utama yakni para jurnalis dan juga desainer tidak memiliki kesamaan untuk menginformasikan pekerjaan mereka. Di mana terdapat perbedaan ekspektasi terkait bagaimana visualisasi harus tercapai dan juga lebih parahnya apabila tidak terdapat kesamaan dalam penggunaan bahasa (Smit, 2014, p.6).

Pada level organisasi, tantangan utamanya bukan terdapat pada skill dari masing-masing individu, namun struktur dari organisasi berita tersebut yang menjadi dampak besar pada visualisasi informasi. Struktur tersebut terkait dengan alur kerja,

proses produksi, dan juga ukuran sebuah organisasi serta dukungan dari bagian manajerial guna visualisasi informasi (Smit, 2014, p.6).

Jurnalisme komik awalnya tidak mudah untuk diterima oleh para masyarakat, karena para pembaca mempertanyakan terkait kredibilitas konten jurnalisme komik yang dibuat. Autentisitas atau keaslian pun menjadi salah satu hal yang terpenting dalam konten jurnalisme (Weber & Rall, 2017). Dalam kehidupan jurnalisme, prosedur yang paling umum adalah menghubungkan terkait keaslian dengan akurasi, kredibilitas, kepercayaan, serta adanya kebenaran. Jurnalisme harus membawa aura autentisitas, dimana jurnalis memang dimaksudkan untuk jujur serta beroperasi dalam profesi yang menghargai kejujuran lebih tinggi (Weber & Rall, 2017, p.6)

Menurut Weber & Rall (2017, p.11), terdapat beberapa penerapan strategi visual dalam jurnalisme komik yang dapat mendukung konten komik untuk muncul secara autentik atau asli. Strategi yang pertama yakni terkait dengan kehadiran pembuat buku. Strategi autentikasi ini sering digunakan terutama dalam kegiatan reportase. Strategi ini digunakan untuk menunjukkan bagaimana pembuat jurnalisme komik itu di pekerjaan mereka. Pembuat komik akan menjadi karakter pada cerita mereka sebagai narator secara visual maupun verbal. Melakukan wawancara pada narasumber di tempat dan bertindak sebagai partisipator digambarkan secara visual maupun verbal dalam komik yang dibuat.

Strategi kedua yakni kemiripan fisik. Tidak hanya jurnalis komik, namun juga para tokoh protagonis, tempat, dan situasi, menjadi strategi autentisitas yang juga penting. Pada kasus media visual seperti komik, autentisitas dari karya komik tersebut

juga dilihat dari seberapa mirip ilustrasi gambar yang dibuat dengan visual di kehidupan aslinya (Weber & Rall, 2017).

Strategi ketiga yakni berkaitan dengan perangkat gaya visual. Perangkat gaya visual ini sendiri berkaitan dengan warna, tone, cahaya, bayangan, ukuran, dan juga tata letak halaman. Seluruh perangkat gaya visual ini digunakan untuk mengingatkan pembaca terkait subjektivitas jurnalisme komik. Penggunaan perangkat-perangkat gaya visual oleh jurnalis komik ini dapat menjadi indikasi untuk autentisitas sebuah karya komik jurnalistik. Jurnalis komik pun seringkali memilih estetika visual yang dapat membedakan karya mereka dari komik-komik fiksional lainnya (Weber & Rall, 2017).

Strategi keempat yakni bukti dokumenter. Bukti dokumenter menjadi salah satu strategi autentikasi visual. Pada komik cetak, hal ini dapat dilakukan dengan menambahkan box yang berisikan data statistikal, diagram, map, grafik informasi, atau wawancara dengan ilmuwan atau para profesional. Pada komik digital, memungkinkan untuk memasukkan materi-materi seperti rekaman wawancara, transkrip wawancara, informasi interaktif berbentuk grafik maupun video (Weber & Rall, 2017).

Strategi kelima yakni *metastory*, cerita tentang cerita. Yang dimaksud dengan *metastory* ini yakni, bahwa jurnalis terbuka terhadap opini mereka. Jadi, para jurnalis menceritakan terkait bagaimana dia mempelajari sesuatu atau bagaimana dia percaya akan hal itu (Weber & Rall, 2017).

Di Indonesia, terdapat komunitas yang aktif menggunakan komik sebagai media untuk menyampaikan berita. Salah satu media yang berfokus pada format komik sebagai

sarana penyampaian berita dan secara aktif memanfaatkan platform Instagram untuk mendistribusikan karya jurnalistik adalah Jurnal Komik.

Jurnalistik sendiri merupakan media alternatif yang menghadirkan beberapa berita dengan format ilustrasi komik dan menjadi platform atau wadah yang turut mengutamakan adanya kolaborasi antara jurnalis serta komikus-komikus, guna memproduksi karya jurnalistik (Belinda, 2020).

Media Jurnalistik ini sendiri dapat dikatakan sebagai media alternatif karena salah satunya yakni belum terdaftar di Dewan Pers. Berdasarkan diskusi antara penulis dengan Pemimpin Redaksi yakni Hasbi Ilman melalui DM Instagram. Beliau mengatakan bahwa salah satu syarat untuk terdaftar di Dewan Pers, harus memiliki modal dasar sekurang-kurangnya sebesar Rp50.000.000 atau sesuai dengan yang ditentukan oleh Peraturan Dewan Pers.

Namun, mengutip dari laman jurnalistik.com, produk dari Jurnalistik ini dapat dipertanggungjawabkan sebagai karya jurnalistik karena teknik pembuatannya disandarkan pada kode etik, elemen, serta ketentuan jurnalisme. Seluruh pembuatan berita komik, juga menggunakan referensi melalui media-media berita besar yang telah terverifikasi. Penulis akan menggunakan media alternatif Jurnalistik sebagai sumber berita yang nantinya akan diuji kepada kelompok eksperimen dengan populasi yakni generasi Z. Generasi Z ini dipilih karena menjadi generasi dengan persentase penetrasi internet tertinggi di Indonesia & data menunjukkan bahwa persentase generasi Z yang mengakses internet berjumlah 97,7%. Berita Jurnalistik yang akan penulis ambil yakni yang berasal dari unggahan Instagram. Hal tersebut dikarenakan, media

Jurnaliskomik lebih sering mengunggah melalui platform Instagram dibandingkan melalui website. Hingga saat ini, Instagram Jurnaliskomik sudah memiliki sebanyak 25,4 ribu pengikut.

Erin Polgreen, pendiri Symbolia, menjelaskan bahwa komik jurnalistik dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan audiens terhadap isu-isu yang penting (Handoko, 2022). Penelitian yang penulis lakukan menjadi hal yang penting pula karena fokus pada tingkat pemahaman para audiens dengan adanya konten berita jurnalisme komik yang tidak dijelaskan sebelumnya.

Pada penelitian Weber & Rall (2017, p.17) yang berjudul “Authenticity in comics journalism. Visual strategies for reporting facts,” terdapat keterbatasan penelitian yang penulis angkat menjadi masalah penelitian penulis, di mana dampak atau pengaruh pemberitaan dengan format jurnalisme komik terhadap tingkat pemahaman sebuah berita, masih menjadi investigasi lebih lanjut. Oleh karena itu, penulis ingin menawarkan pengalaman yang berbeda dengan melakukan pengamatan terkait apakah dengan adanya berita berformat komik, akan membuat masyarakat terkhusus audiens generasi Z lebih memahami isi berita yang disampaikan dibandingkan dengan berita yang berformat narasi dengan menggunakan metode penelitian eksperimen yang nantinya akan dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Di mana kelompok eksperimen akan diberikan *treatment* atau perlakuan berupa konten berita berformat komik dari media Jurnal Komik & kelompok kontrol diberikan berita berformat narasi atau teks biasa dari media Kompas.com.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh dari konten berita berformat komik pada akun Instagram Jurnalis Komik terhadap tingkat pemahaman generasi Z?

1.3 Pertanyaan Penelitian

- a. Seberapa tinggi tingkat pemahaman generasi Z terhadap konten berita berformat komik pada akun Instagram Jurnalis Komik?
- b. Seberapa tinggi tingkat pemahaman generasi Z terhadap konten berita berformat narasi Kompas.com?
- c. Seberapa besar pengaruh konten berita berformat komik pada akun Instagram Jurnalis Komik terhadap tingkat pemahaman generasi Z?

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui tinggi tingkat pemahaman generasi Z terhadap konten berita berformat komik pada akun Instagram Jurnalis Komik?
- b. Untuk mengetahui tinggi tingkat pemahaman generasi Z terhadap konten berita berformat narasi Kompas.com?
- c. Untuk mengetahui besar pengaruh konten berita berformat komik pada akun Instagram Jurnalis Komik terhadap tingkat pemahaman generasi Z?

1.5 Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Akademis

Penelitian yang dilakukan penulis ini diharapkan dapat berguna untuk penelitian selanjutnya yang juga membahas terkait Jurnalisme komik dan kaitannya terhadap pemahaman pembaca. Penelitian ini pun juga diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teori dengan cara menguji tingkat pemahaman generasi z terhadap konten berita berformat komik.

b. Kegunaan Praktis

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menjadi referensi bagi para akun-akun media untuk terus mengembangkan konten berita berformat visualnya yang mengikuti perkembangan zaman. Dengan adanya konten berita berformat komik, maka harapannya, konten berita berformat komik tersebut dapat dinikmati oleh para pembaca serta dapat dipahami oleh para penikmatnya.

c. Kegunaan Sosial

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan para masyarakat dapat lebih mengetahui lebih dalam terkait konten berita yang menggunakan format komik serta seberapa besar pengaruhnya terhadap tingkat pemahaman para pembaca.

d. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini pun memiliki keterbatasan pada objek penelitian yang diambil. Dimana penulis hanya memilih untuk meneliti generasi z, sehingga objek penelitian yang

dilakukan tidak menyeluruh. Oleh karena itu, tingkat pemahaman terhadap konten berita yang berformat komik hanya seputar generasi z.



UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA