

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia memiliki tingkat literasi yang tergolong masih rendah dibandingkan negara lainnya (Devega, 2017). Hal ini dibuktikan melalui hasil survey yang dilakukan oleh UNESCO tentang minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%, yang artinya dari seribu orang hanya satu orang saja yang memiliki minat membaca. Minimnya minat membaca dapat menjadi masalah yang berdampak sangat luas khususnya bagi kemajuan bangsa Indonesia. Menurut Sevima (2020), literasi sangat penting karena dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk memahami, menganalisis, dan berpikir kritis dalam menerima informasi sehingga tidak mudah terpengaruh dengan isu palsu serta lebih bijaksana dalam membuat keputusan. Oleh karena itu, perlu adanya usaha dalam negara untuk meningkatkan angka literasi di Indonesia. Namun seiring dengan perkembangan zaman serta era modern yang serba digital, pola konsumsi masyarakat dalam mendapatkan informasi juga ikut berubah. Ditambah lagi, keberadaan teknologi mampu membuat masyarakat mendapatkan informasi dari berbagai sumber yang dapat diakses melalui internet. Menurut Wijayanto (2021), keberagaman informasi dalam internet dapat menjadi bumerang ditengah masyarakat apabila masyarakat Indonesia masih minim literasi. Fenomena inilah yang juga membuat jurnalisme turut memanfaatkan teknologi untuk berinovasi dalam memberikan informasi akurat sekaligus menjadi media literasi yang baik melalui *new media* (Sulaeman, 2019).

Menurut Rahmanita Ginting (2021), *new media* merupakan salah satu cara media memanfaatkan internet dan teknologi untuk menghasilkan pemberitaan yang berkarakter, fleksibel, interaktif, dan dapat berfungsi baik penggunaan secara individu maupun publik. Salah satu jenis *new media* yang mampu memberikan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan adalah komik digital jurnalistik. Sejak dahulu komik sendiri telah menjadi bagian dari jurnalisme pada media

konvensional sejak 1884 dengan munculnya surat kabar edisi akhir pekan dengan halaman khusus yang berjudul “*The Funniest*” yang berisikan ilustrasi sindiran terkait kebijakan tokoh masyarakat (Ajidarma, 2011). Sedangkan di Indonesia, komik jurnalistik sudah ada sejak tahun 1965 yang berjudul “Indramaju Tak Terlupakan” yang menceritakan reportase konflik lahan antara petani dengan Jawatan Kehutanan pada 15 – 16 Oktober 1964 yang diterbitkan pada koran Harian Rakjat (Setiawan, 2019). Menurut McCloud (1993), komik merupakan ilustrasi atau gambar yang sengaja disusun dalam urutan tertentu dengan tujuan agar pembaca dapat memahami alur informasi yang disampaikan serta membangkitkan respon estetik pembaca. Meskipun komik sendiri pada dasarnya dibuat dengan informasi atau konten fiksi, tetapi efektivitas komik yang mampu memberikan pemahaman praktis kepada pembaca membuat para jurnalis turut mengembangkan komik dengan memuat fakta-fakta yang terjadi (Baksin, 2019).

Menurut Handoko (2022), penerapan komik dalam jurnalistik akan sangat berpengaruh khususnya dalam meningkatkan literasi digital masyarakat. Hal ini dikarenakan komik memiliki kekuatan utama yang terletak pada mediumnya yang memungkinkan masyarakat sebagai pembaca mampu memahami isu atau cerita yang diangkat dengan lebih cepat meskipun isu yang disuguhkan kompleks. Selain itu, detail-detail visual seperti ilustrasi dan kalimat-kalimat pendek yang terdapat dalam komik juga mampu melibatkan pembaca dalam menginterpretasikan cerita serta membentuk emosi pembaca untuk merespon isu tersebut (Herliyana, 2019). Uji efektivitas komik jurnalistik ini juga pernah dilakukan oleh Hasit Shah, seorang mantan jurnalis BBC yang memberikan pemberitaan dalam bentuk komik kepada seluruh masyarakat India yang memiliki kebudayaan yang beragam. Hasilnya, visualisasi komik mampu memberikan kemudahan pembaca dalam memahami isu yang diangkat. Selain itu, visualisasi komik juga mudah dipahami oleh semua orang sehingga komik dapat menjadi strategi para jurnalis untuk mendapatkan pembaca seluas-luasnya tanpa melihat adanya batasan budaya maupun usia (Handoko, 2022).

Di Indonesia sendiri, penerapan komik digital jurnalistik juga mulai dikembangkan oleh beberapa media, salah satu media yang berfokus

mengembangkan komik digital sebagai media alternatif yakni “Jurnalis Komik” (Belinda, 2020). Perusahaan ini telah berdiri sejak 2017 oleh Hasbi Ilman seorang jurnalis kelulusan Universitas Islam Bandung yang memiliki ketertarikan dalam mengembangkan tren jurnalisme visual. Ia mendirikan “Jurnalis Komik” dengan tujuan menjadi media digital yang mengembangkan genre jurnalisme komik yang berfokus mengangkat isu-isu yang luput dari pengamatan publik maupun media massa serta memberikan informasi secara detail dan mendalam melalui visual. Biasanya karya komik jurnalistik yang diterbitkan oleh “Jurnalis Komik” dimuat di platform *Instagram*-nya dengan nama akun @jurnaliskomik (Belinda, 2020).

Selain pengembangan komik digital, jurnalis juga mengembangkan pemberitaan dengan menggunakan elemen-elemen multimedia yang dapat mendukung minat baca masyarakat. Menurut Surjono (2017) penerapan elemen-elemen multimedia dapat memberikan kepuasan khusus yang didasarkan dari pengalaman sensorik umpan balik. Artinya, penerapan elemen-elemen multimedia yang diterapkan dalam pemberitaan dapat memberikan interaktivitas yang mendorong motivasi pembaca dalam mengikuti informasi dari awal hingga akhir. Meninjau pengaruh dan dampak positif dari inovasi pemberitaan yang interkatif terhadap literasi masyarakat, membuat media Indonesia juga turut menerapkannya dalam pemberitaan.

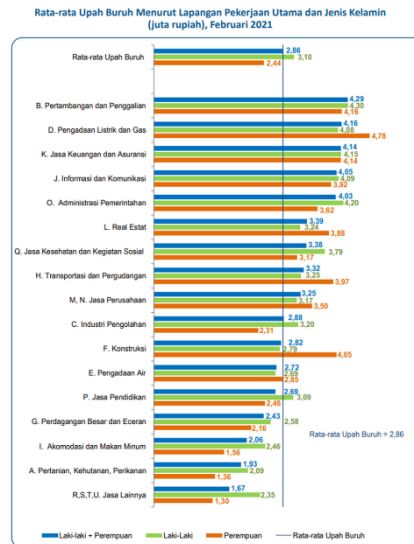
Salah satu media Indonesia yang menerapkan interaktivitas dalam pemberitaanya, yakni Visual Interaktif Kompas (VIK). Visual Interaktif Kompas (VIK) merupakan media online pertama di Indonesia yang menyajikan pemberitaan multimedia dengan menggabungkan teks, foto, video, dan grafis dalam format interaktif. Salah satu produk *interactive media storytelling* populer yang dihadirkan oleh VIK yakni, “Bangun Infrastruktur Darat, Konektivitas Jadi Utama”. Berita format *interactive media storytelling* tersebut menjelaskan tentang gambaran pembangunan infrastruktur wilayah Indonesia yang akan menunjang kemudahan mobilitas masyarakat ke wilayah Indonesia lainnya secara aman dan lancar. Dalam berita interaktif tersebut, pemain disuguhkan dengan ilustrasi visual, grafik data pendukung, serta tombol pilihan interaktif yang memberikan penjelasan

yang lebih detail dan informatif. Meskipun penerapan produk jurnalistik berbasis *interactive multimedia storytelling* pada bentuk komik sudah mulai dikembangkan oleh Visual Interaktif Kompas (VIK) dan Tempo, tetapi masih banyak media lainnya yang lebih berfokus pada produk pemberitaan berbasis tulisan dan video dibandingkan komik interaktif jurnalistik.

Meninjau literatur-literatur yang telah disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa komik digital dan penerapan interaktivitas pada pemberitaan dapat menjadi salah satu inovasi terbaru bagi produk jurnalistik yang memberikan dampak positif sekaligus meningkatkan tingkat literasi masyarakat. Selain itu, komik interaktif yang masih baru di Indonesia membuat penulis merasa bahwa masih ada potensi besar yang dapat dikembangkan. Oleh karena itu, penulis berkeinginan untuk merancang produk komik interaktif dengan mengangkat isu ekonomi yang dihadapi oleh pekerja informal di Indonesia.

Indonesia sendiri dihadapi dengan situasi sumber daya manusia yang masih terbilang belum berkualitas sehingga laju pertumbuhan ekonomi negara tidak dapat berjalan dengan maksimal (Chalik, 2020). Padahal, sumber daya manusia yang berkualitas menjadi syarat utama dalam pelaksanaan pembangunan, serta menjadi pengaruh besar bagi kesejahteraan perekonomian negara (Siregar, 2017). Menurut Setiawan (2006), kurangnya kualitas sumber daya manusia dapat disebabkan dengan sejumlah faktor kompleks yang memengaruhi masyarakat dalam bekerja, diantaranya yakni pendidikan, akses terhadap peluang kerja, struktur angkatan kerja, serta regulasi pasar tenaga kerja. Selain itu, jaminan hak yang diberikan oleh pemerintah kepada masyarakat dalam mendapatkan pekerjaan dan upah yang layak seperti yang tertulis dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia

Tahun 1945 Pasal 27 ayat (2) pun juga belum memberikan kesejahteraan hidup masyarakat khususnya dalam bekerja (Theodora, 2021).



Gambar 1 Rata-rata upah buruh menurut Lapangan Pekerjaan Utama dan Jenis Kelamin per Februari 2021

Sumber: Badan Pusat Statistik

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik per Februari 2021, pekerja di beberapa sektor dengan tingkat tenaga kerja tertinggi masih dibayar di bawah gaji rata-rata upah nasional sebesar Rp 2,86 juta. Artinya, masyarakat Indonesia dalam usia aktif bekerja tidak sepenuhnya mendapatkan upah yang sesuai dengan pekerjaannya.

Selain itu, krisis kerja layak juga tidak dapat dipisahkan dari struktur angkatan kerja yang didominasi pekerja informal atau pekerja serabutan. Menurut Theodora (2021), dominasi pekerja informal dalam hal ini seharusnya menjadi perhatian utama dibandingkan pekerja formal, sebab pekerja informal umumnya tidak digaji sesuai standar upah minimum, tidak terdaftar di program jaminan sosial ketenagakerjaan, dan tidak memiliki kepastian kerja. Meskipun Indonesia saat ini telah didominasi dengan kehadiran tren ekonomi gig (sistem kerja kontrak jangka pendek), platform kerja digital, dan sistem kerja yang berkedok kemitraan yang terbilang efektif memperluas lapangan kerja masyarakat, nyatanya menjadi masalah yang kompleks yang dihadapi oleh pekerja informal. Hal ini ditandai dengan

adanya fenomena diskursus mengenai hak-hak pekerja mitra khususnya mitra kurir yang mengeluh karena program insentif dan gaji diputuskan secara sepihak oleh perusahaan sehingga mengurangi pendapatan mereka.

Disamping itu, regulasi yang adil atau undang-undang yang mengatur sistem kerja kemitraan juga tidak diatur oleh pemerintah, yang mengakibatkan para pekerja mitra kurir juga tidak bisa berlindung dibawah Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan (Halilintarsyah, 2021). Sebab, para pekerja mitra kurir tidak dianggap sebagai karyawan dan perihal tersebut juga tertulis dalam kontrak kerja di awal perekrutan. Oleh karena itu, masalah ini membutuhkan perhatian besar bagi pemerintah, akademisi, dan masyarakat luas, mengingat dampaknya yang signifikan khususnya kualitas hidup masyarakat sebagai pekerja informal.

Dengan adanya isu permasalahan tersebut, maka penulis akan membuat karya jurnalistik mengenai kehidupan mitra kurir dalam bentuk komik interaktif yang dapat memberikan sudut pandang dan kerangka berpikir dalam memilih tindakan yang mendukung pada permasalahan kurir yang mengalami ketidakadilan dalam mendapatkan upah yang layak sesuai dengan beban pekerjaan yang dihadapi. Pemilihan medium komik interaktif pada pengangkatan isu tersebut didasari dari data survei Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa yang menyebutkan, bahwa Indonesia mengalami darurat literasi, yang artinya sebagian besar masyarakat Indonesia lebih aktif menggunakan gawai dibandingkan membaca buku (Sailar, 2023). Meninjau pentingnya literasi untuk mendukung kemajuan masyarakat dalam berpikir lebih kritis terhadap isu atau informasi, maka penulis memutuskan untuk membuat inovasi produk berita interaktif dalam format komik yang disesuaikan dengan minat aktivitas masyarakat saat ini. Selain itu, komik interaktif ini juga ditargetkan kepada masyarakat yang berusia produktif kerja untuk mengkritisi isu ketidakadilan dalam bekerja. Meskipun demikian, pemilihan medium ini juga selaras dengan prinsip jurnalistik dalam menyebarkan informasi, yakni meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu-isu tertentu, menambah

pengetahuan masyarakat, dan memahami isu yang digambarkan melalui visual komik dan format interaktif.

1.2 Tujuan Karya

Berikut adalah tujuan dari karya ini diproduksi

1. Menghasilkan inovasi produk jurnalistik berupa komik interaktif tentang kehidupan kurir.
2. Memberikan informasi sekaligus hiburan kepada masyarakat yang ingin mengetahui lebih jauh tentang sisi kehidupan pekerjaan kurir.
3. Menjadi media alternatif yang mampu memberikan pemahaman sekaligus meningkatkan minat masyarakat dalam membaca berita digital dengan format interaktif.

1.3 Kegunaan Karya

Karya ini diharapkan dapat menjadi prosedur pembuatan komik interaktif jurnalistik yang disesuaikan dengan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam menyajikan berita yang faktual dan kredibel, sehingga dapat diadopsi oleh media Indonesia untuk menyajikan informasi yang menarik. Disamping itu, karya ini juga diharapkan dapat memberikan informasi atau gambaran kepada masyarakat terkait ketidakadilan yang dialami oleh pekerja kurir dalam realita bekerja serta menjadi gerakan atau dorongan kepada pemerintah untuk membuat regulasi yang jelas tentang pekerjaan sebagai mitra kurir. Hal ini bertujuan agar kedepannya pekerjaan kurir juga mendapatkan keadilan yang sesuai dengan beban kerja yang dihadapi.