

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Karya Terdahulu

Dalam melakukan produksi suatu karya, maka penting untuk melakukan observasi terhadap karya-karya terdahulu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan, kemiripan, dan kebaruan dengan karya sebelumnya. Berikut ini adalah karya-karya terdahulu yang berkaitan dengan topik komik interaktif :

1. Punan Batu: Pengetahuan yang Menumbuhkan Harapan – Visual Interaktif Kompas (VIK)



Gambar 2. 1 Punan Batu: Pengetahuan yang Menumbuhkan Harapan - Visual Interaktif Kompas (VIK)

Sumber: Visual Interaktif Kompas (VIK)

“Punan Batu: Pengetahuan yang Menumbuhkan Harapan” merupakan karya komik digital jurnalistik yang diproduksi oleh media Visual Interaktif Kompas (VIK) pada tahun 2023 yang dapat diakses melalui situs <https://vik.kompas.com/punan-batu-pengetahuan-yang-menumbuhkan-harapan/>.

Komik digital jurnalistik ini menceritakan tentang suku Punan Batu di Kalimantan yang memiliki harapan kepada pemerintah Indonesia untuk mengembalikan keseimbangan alam dan memberikan fasilitas umum untuk kehidupan suku Punan Batu. Adapun kelebihan dari komik ini yakni awal

cerita yang menarik dengan menggunakan sudut pandang tokoh utama sehingga membuat pembaca terus mengikuti jalan cerita hingga akhir, terdapat data ilmiah yang ditampilkan untuk mendukung pemahaman pembaca, serta terdapat audio yang mendukung perasaan pembaca dalam mendalami isi cerita. Namun sayangnya, komik jurnalistik ini minim elemen interaktivitas yang hanya berfokus pada *scrolling* saja.

Oleh karena itu, kelebihan dari komik ini tentunya akan penulis terapkan dalam karya penulis khususnya dalam merangkai cerita dengan menggunakan sudut pandang tokoh utama serta menggunakan visual yang dapat bergerak selama '*scrolling*' sehingga cerita yang disajikan tidak datar. Sedangkan, kelemahan dalam komik ini akan menjadi catatan bagi penulis dalam merancang karya komik interaktif dengan membuat elemen-elemen interaktivitas yang lebih banyak agar pembaca dapat turut andil dalam berpikir dan berpartisipasi dalam menyelesaikan permasalahan.

2. *Integration – BBC Crossing Divides*

INTEGRATION

Discover how a Syrian refugee and a Turkish student can see eye to eye

Life as a Syrian refugee in Turkey's cities isn't easy. Almost three and a half million refugees have arrived over the last six years, and both Syrian and Turkish communities are struggling to adjust. Can you steer a constructive debate between a Turkish and a Syrian student?

Crossing Divides is a season from the BBC, hearing from people around the world who are bridging divided communities. In this experience, you'll play a person having a difficult conversation. At the end, we'll give you feedback on how it went.



Gambar 2. 2 *Integration - BBC Crossing Divides*

Sumber: BBC Crossing Divides

"*Integration*" merupakan karya komik interaktif yang diproduksi oleh *BBC Crossing Divides* pada tahun 2018 yang dapat diakses melalui situs <http://crossingdivides.bbcnewslabs.co.uk/story/start/2/en> .

Komik interaktif ini menceritakan perdebatan antara dua mahasiswa Gaziantep tentang pandangan masyarakat Turki terhadap masyarakat Suriah yang mengungsi di Kota Turki. Adapun kelebihan dari komik ini yakni terdapat elemen interaktif yang membuat pembaca dapat memilih karakter di awal penceritaan. Dengan adanya pemilihan karakter, pembaca dapat berpartisipasi dalam mengambil peran dan menentukan akhir dari kisah cerita. Selain itu, dalam percakapan yang terjadi dalam komik interaktif tersebut, terdapat pilihan jawaban yang membuat pembaca seolah-olah sedang berinteraksi dengan karakter lain.

Namun sayangnya, komik ini juga memiliki kekurangan yakni pilihan jawaban atau respon yang tersedia di *bubble chat* atau balon percakapan tidak dapat diketahui kredibilitasnya. Selain itu, setiap akhir kisah cerita, BBC secara otomatis mengoreksi respon yang dipilih pembaca dengan tujuan memberitahukan kepada pembaca bahwa respon yang dipilih tidak pas. Hal ini tentunya membuat pembaca merasa bingung karena adanya *judging* terhadap respon yang dipilih. Disamping itu, ilustrasi visual yang disuguhkan dalam komik ini juga masih sederhana sehingga kurang menarik perhatian pembaca.

Oleh karena itu, kelebihan dari komik ini tentunya akan penulis terapkan dalam karya komik interaktif khususnya merancang visual dan interaktivitas percakapan tokoh utama dengan karakter lainnya dengan menggunakan *bubble chat* serta menerapkan elemen interaktivitas seperti tombol pilihan yang bertujuan agar pembaca mendapatkan pengalaman seolah-olah sedang berinteraksi dengan karakter lain. Disamping itu, kekurangan dari karya ini juga akan menjadi catatan bagi penulis dalam merancang karya komik interaktif dengan membuat elemen-elemen interaktivitas yang menarik serta memiliki tujuan yang jelas agar pembaca dapat memahami isi cerita dengan runtut.

3. *The Boat* – SBS Australia



Gambar 2. 3 *The Boat* - SBS Australia

Sumber: SBS Australia

“*The Boat*” merupakan karya komik interaktif yang diproduksi oleh *SBS Australia* pada tahun 2015 yang dapat diakses melalui situs <https://www.sbs.com.au/theboat/> .

Komik ini menceritakan tentang perjalanan seorang anak berusia 16 tahun yang bermigrasi dari Vietnam ke Australia bersama dengan 200 orang lainnya dengan menggunakan kapal. Adapun kelebihan dari komik ini yakni ilustrasi visual dan audio yang ditampilkan mendukung kisah penceritaan sehingga sangat mengundang perhatian pembaca. Di tambah lagi, kisah penceritaan dimulai dari klimaks cerita yang membuat pembaca penasaran dan ingin membaca lebih dalam. Tak hanya itu, komik ini juga menyuguhkan elemen interkatif pilihan antara pengguliran manual dan otomatis, sehingga pembaca dapat mengambil cerita sesuai keinginan mereka atau melepaskan kendali dan merasakan narasi persis seperti yang diinginkan pembuatnya.

Namun sayangnya, komik ini juga memiliki kekurangan yang terletak pada bagian akhir kisah cerita tidak terdapat fitur *feedback* sebagai wadah penyaluran pendapat dari pembaca. Meskipun demikian, kelebihan maupun kekurangan dari komik ini akan menjadi catatan bagi penulis dalam

merancang karya komik interaktif dengan membuat elemen-elemen interaktivitas yang menarik (*eye-catching*) serta menambahkan fitur komentar (*feedback*) agar pembaca dapat memberikan pendapat atau penilaian terhadap karya yang dibuat sehingga kedepannya dapat membuat komik interaktif yang lebih baik lagi.

2.2 Konsep yang Digunakan

2.2.1 Story Arc

Dalam membuat cerita yang menarik, “*story arc*” menjadi bagian penting untuk membuat pondasi cerita yang tak hanya menarik, tetapi juga runtut dan logis sehingga membuat pembaca ketagihan (Brewer, 2019). Menurut Brewer (2019), “*story arc*” merupakan alur narasi atau alur cerita yang tahapannya terdiri dari *orientation* (pengenalan latar dan tokoh), *rising action* (kemunculan konflik), *klimaks* (puncak konflik), *antiklimaks* (konflik menurun), *resolution* (penyelesaian), dan *ending* (akhir cerita). Namun, dalam membuat kisah penceritaan yang menarik, tahapan tersebut dapat diubah secara fleksibel atau disesuaikan oleh penulis. Artinya, penulis dapat secara bebas mengekspresikan cerita dengan urutan peristiwa yang tidak diatur secara kronologis. Menurut Sheykal (2024), alur cerita dibagi menjadi beberapa jenis yakni:

1. Alur maju atau disebut alur progresif merupakan susunan peristiwa yang diceritakan secara berurutan mulai dari tahap pengenalan hingga tahap penyelesaian. Tahapan alur ceritanya terdiri dari *orientation - rising action - klimaks - antiklimaks - resolution - ending*.
2. Alur mundur atau disebut alur regresi merupakan peristiwa yang diceritakan secara tidak berurutan atau cerita yang bisa dimulai dengan konflik dan kemudian mundur ke masa lalu. Tahapan alur ceritanya terdiri dari *resolution - antiklimaks - klimaks - rising action - orientation*.

3. Alur campuran merupakan cerita yang disusun dengan menggabungkan kisah masa kini dengan kisah masa lalu yang diselipkan pada peristiwa-peristiwa tertentu. Tahapan alur ceritanya terdiri dari *klimaks – rising action – orientation – antiklimaks – resolution*.
4. Alur klimaks merupakan susunan dari rangkaian cerita yang meningkat dari peristiwa biasa menuju peristiwa yang menegangkan atau penting dalam cerita. Tahapan alur ceritanya terdiri dari *klimaks – falling action – resolution*.
5. Alur anti-klimaks merupakan cerita yang menurun dari peristiwa menegangkan ke arah akhir cerita. Tahapan alur ceritanya terdiri dari *orientation – klimaks – anti klimaks – resolution*.

Dalam pembuatan karya komik interaktif “Bertaruh Nasib dalam Pengantaran Paket Secepat Kilat”, penulis menggunakan alur campuran yang tahapannya terdiri dari *klimaks, rising action, eksposition, antiklimaks, dan resolution*.

Untuk membuat komik dengan cerita berbasis non-fiksi yang menarik, Hart (2011) juga menjelaskan bahwa penulisan naratif non-fiksi yang menarik perlu menerapkan “*elemen of crafts*” seperti pengembangan karakter, plot atau alur cerita, kecepatan karakter bergerak (*pacing*), dan sudut pandang untuk membentuk cerita yang hidup. Disamping itu, penggunaan dialog yang otentik juga efektif untuk menciptakan gambaran yang jelas bagi pembaca sekaligus membuat narasi non-fiksi semakin lebih hidup (Hart, 2011).

Dalam membangun pengembangan karakter khususnya dalam komik, penting untuk menentukan sudut pandang karakter. Menurut Hart (2011), menentukan sudut pandang yang tepat dapat memengaruhi bagaimana kisah yang diangkat dapat dirasakan dan dipahami oleh pembaca. Dalam bukunya, Hart juga menjelaskan terdapat tiga sudut pandang yang dapat diangkat dalam membuat cerita non-fiksi yakni

menggunakan sudut pandang orang pertama, sudut pandang orang ketiga, dan sudut pandang pengarang. Mempertimbangkan secara hati-hati dalam menggunakan sudut pandang dapat berpengaruh secara signifikan terhadap efektivitas cerita dan pengalaman pembaca secara keseluruhan.

Setelah membangun pengembangan karakter, kecepatan karakter bergerak (*pacing*) menjadi elemen penting dalam membangun naratif non-fiksi. Menurut Hart (2011), *pacing* menjadi salah satu elemen yang dapat mengatur ritme naratif seperti mempercepat atau memperlambat adegan karakter dalam cerita yang bertujuan untuk menghasilkan efek dramatis sehingga mempertahankan minat pembaca. Oleh karena itu, penyesuaian yang tepat terhadap kecepatan naratif dapat memberikan perbedaan signifikan tentang bagaimana cerita dapat dinikmati oleh pembaca (Hart, 2011).

Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, seorang penulis dapat menyusun plot dalam narasi non-fiksi yang tidak hanya memberi informasi tetapi juga memikat pembaca serta menjadikan peristiwa atau fakta kehidupan nyata sama menariknya dengan cerita fiksi lainnya. Pendekatan ini menggarisbawahi perpaduan penulisan faktual yang teliti dengan teknik penyampaian cerita yang kreatif untuk menghasilkan karya naratif non-fiksi yang kuat (Hart, 2011).

2.2.2 Komik

Dalam etimologi bahasa Indonesia komik berasal dari kata “*comics*” yang artinya lucu. Pada dasarnya komik memang ditujukan untuk menceritakan peristiwa secara *semiotics* (simbolis) maupun *hermeneutics* (tafsiran) tentang hal-hal lucu (Gumelar, 2007). Menurut Carrier (2000) komik merupakan cerita bergambar yang dibuat secara berurutan (*sequence*) dan disekat dengan garis strip sebagai panel cerita dan dilengkapi oleh balon percakapan yang diperlukan sesuai kebutuhan. . Sedangkan McCloud (1993) mendefinisikan 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. Pembuatan komik sendiri tidak hanya berfokus pada kemampuan menggambar yang baik tetapi juga bisa membangun karakter, tokoh, merangkai peristiwa dari kisah yang diangkat secara logis, serta mampu menyelaraskan pesan lewat gambar yang dapat dipahami oleh pembaca (Nurmana, 2022).

Menurut Nurmana (2022), syarat yang harus dilakukan dalam membuat komik adalah menentukan tema dan tujuan yang jelas untuk menjadi acuan pembentukan visualisasi karakter yang cocok serta memperkuat pesan atau cerita komik yang ingin disampaikan. Tak hanya itu, menentukan tema dan tujuan yang jelas juga dapat memengaruhi watak, peran tokoh, dan karakter yang ingin ditampilkan dalam komik. Disatu sisi, pembuatan komik sendiri menurut Ni Kadek et al., (2022) sebenarnya tidak ada pedoman khusus dalam membuat komik, hanya saja terdapat beberapa tahapan yang harus diperhatikan terlebih dahulu, salah satunya adalah memilih momen paling tepat yang dapat menjelaskan dan memperkuat cerita yang muncul. Untuk memilih momen yang tepat agar memperkuat cerita yang ingin ditampilkan, maka penting untuk memperhatikan sisi menarik dari tokoh yang diangkat serta menentukan perspektif yang tepat (Nurmana, 2022).

Disamping itu, untuk membuat komik yang menarik khususnya komik digital, maka penting untuk menerapkan unsur-unsur visual dan linguistik yang rapi (Tony Caputo, 1997). Berikut ini adalah unsur-unsur grafis dalam komik yakni:

1. Ilustrasi

Menurut Loomis (1947), dalam membuat ilustrasi komik penting untuk memberikan penekanan pada suatu objek dan relasinya khususnya pada pencahayaan, struktur, tekstur, dan hubungan objek lainnya yang ada di lingkungan sekitarnya. Selain itu, pemanfaatan garis, nada, dan warna juga memiliki

peran penting untuk membentuk ilustrasi yang hidup. Ilustrasi pada komik sendiri memiliki ragam gaya ilustrasi seperti ilustrasi versi barat yang lebih realis dan ilustrasi jepang atau disebut manga yang lebih terlihat polos dan memberi kesan muda (McCloud, 1993)

2. Tipografi

Dalam pembuatan komik digital, tipografi adalah seni dan teknik pemilihan dan penataan *font* untuk menyempurnakan presentasi visual dan narasi komik. Aspek tipografi buku komik digital meliputi pemilihan *font*, ukuran, warna, dan penempatan teks dalam kotak keterangan dan deskripsi (Loomis, 1947).

3. *Layout*

Menurut Loomis (1947), tata letak (*layout*) mengacu pada penataan dan representasi visual elemen komik pada suatu halaman dalam komik digital. Elemen ini mencakup panel, gambar, teks, dan balon percakapan. Selain itu, mengatur *layout* dengan baik juga sangat penting untuk menentukan alur cerita serta mengarahkan mata pembaca melalui narasi secara efektif. Namun, penting untuk diperhatikan juga bahwa mengatur penempatan balon percakapan dalam komik diusahakan tidak menghalangi informasi visual di dalam suatu panel (Alvarez 1996).

4. Warna

Menurut McCloud (1993), pada komik sangat mempengaruhi pengalaman pembaca. Hal ini dikarenakan warna memiliki ruang lebih banyak untuk eksplorasi dan ekspresi dibandingkan komik dengan warna hitam putih.

Menurut Nurmana (2022), untuk membuat komik yang menarik dan tidak hanya sekedar menggambar saja, tetapi penting untuk memahami struktur komik yang terbagi menjadi dua bagian, yakni unsur visual komik dan unsur cerita. Unsur visual komik terdiri dari ilustrasi, *layout*, sudut

pandang kamera, psikologi, dan unsur bunyi. Sedangkan unsur cerita dalam komik terdiri dari tema, tokoh, alur/plot, latar, dan sudut pandang cerita.

2.2.3 Jurnalisme Komik

Randy Duncan (2015) mendefinisikan jurnalisme komik merupakan penggunaan medium komik sebagai media pemberitaan yang disajikan dalam bentuk cerita bergambar nonfiksi yang disusun secara akurat dan berdasarkan penelitian fakta yang dilakukan. Dalam pembuatan komik jurnalistik, ada beberapa tahapan yang penting diperhatikan, diantaranya yakni:

1. Penggunaan narator dalam komik jurnalistik
Menurut Randy Duncan (2015), narator berfungsi sebagai pemandu yang membantu pembaca menavigasi alur cerita. Dalam hal ini, narator memberikan konteks yang diperlukan agar pembaca dapat memahami latar belakang dan situasi yang sedang diceritakan.
2. Menggambar karakter secara detail
Menggambarkan karakter dengan detail, termasuk membuat ilustrasi latar belakang, motivasi, dan emosi tokoh sangat penting untuk membangun emosional pembaca.
3. Menentukan alur cerita
Dalam membuat narasi, penting bagi jurnalis komik untuk menentukan alur cerita kronologis atau non-kronologis. Struktur cerita kronologis adalah penyampaian peristiwa secara berurutan sesuai dengan waktu terjadinya. Sedangkan cerita non-kronologis, merupakan penyampaian peristiwa tidak sesuai urutan waktu, yang bisa dimulai dari tengah atau akhir cerita, kemudian kembali ke awal. Penentuan alur narasi yang efektif dan menarik dapat membantu pembaca terlibat lebih dalam dengan materi yang disajikan.
4. Penggunaan dialog yang autentik

Dialog yang diambil langsung dari wawancara dapat menambah kredibilitas cerita. Hal ini tentunya dapat membantu pembaca merasa bahwa mereka mendengar langsung dari narasumber, bukan interpretasi atau rekaan penulis.

5. Membuat visual yang kuat

Menggunakan visual yang kuat dalam komik jurnalistik menjadi kunci utama untuk membantu pembaca membayangkan adegan dan kondisi yang digambarkan dalam cerita. Selain itu, visual yang lebih kuat juga dapat membuat pembaca dapat terlibat dan memahami konteks cerita dengan lebih baik.

Selain memperhatikan hal tersebut, Randy Duncan (2015) juga menjelaskan bahwa proses pembuatan komik juga harus diiringi dengan prinsip jurnalisme yang diantaranya yakni memastikan bahwa setiap detail yang disajikan dalam komik telah diverifikasi dari berbagai sumber untuk menjamin keakuratan informasi, menjaga keseimbangan dan keberimbangan informasi yang disajikan, memegang teguh prinsip-prinsip etika jurnalistik, seperti menghormati privasi narasumber, tidak melakukan plagiarisme, dan menghindari konflik kepentingan dengan kelompok atau individu tertentu, serta memastikan bahwa sumber-sumber informasi yang digunakan kredibel. Meskipun komik jurnalistik dibuat berbasis fakta, namun menyamarkan nama narasumber dalam kisah penceritaan menjadi sesuatu yang diperkenankan, sebab dalam beberapa kasus narasumber yang berada di lingkungan yang sensitif atau memiliki posisi yang dapat terancam karena pengungkapan informasi seringkali memerlukan anonimitas untuk melindungi posisi mereka (Randy Duncan, 2015). Oleh sebab itu, jurnalis memiliki peran untuk melindungi dan menghormati privasi narasumber.

2.2.4 Color Script

Aditya (2023) mendefinisikan *color script* merupakan konsep pewarnaan yang biasanya digunakan pada tahap pra-produksi baik pembuatan film, animasi, maupun cerita bergambar. Penggunaan *color script* dibuat dengan tujuan untuk merepresentasikan *mood* dari keseluruhan cerita. Biasanya konsep pewarnaan atau *color script* yang sudah di rancang akan berupa gambar sekuensial dari tiap *scene* yang nantinya digunakan sebagai acuan output film atau animasi. Selain mampu menciptakan suasana, *color script* juga diperlukan untuk menandai perubahan peristiwa, emosi tokoh, atau plot dalam alur cerita (Aditya, 2023).



Gambar 2. 4 Contoh Color Scripts

2.2.4 Linear Interactive Strategies

Melanie C. Green (2014) mendefinisikan *linear interactive strategies* merupakan pendekatan bercerita yang plotnya mengikuti jalur yang telah ditentukan, namun memungkinkan pengguna berinteraksi pada titik tertentu untuk memperkaya pengalaman tanpa mengubah narasi utama. Titik tertentu dalam strategi interaktif linear yang dimaksud adalah elemen interaktivitas seperti memilih opsi dialog, memilih tombol objek informasi tambahan, atau memainkan *mini-game* yang berhubungan dengan kelanjutan cerita. Penerapan strategi ini lebih menekankan pada kontrol pengguna yang memungkinkan pembaca dapat terlibat dalam mengambil

keputusan, mengeksplorasi detail informasi, serta berinteraksi dengan elemen visual dan multimedia yang mendukung pemahaman pembaca terhadap cerita. Menurut Smed et al., (2021) meskipun strategi interaktif linear yang dirancang tidak bertujuan untuk mengubah atau mengalihkan cerita yang berbeda, namun titik tertentu yang diciptakan dapat berfungsi menjadi jeda baca bagi pembaca untuk merenungkan informasi yang telah diserap sehingga pembaca tidak merasa bosan selama *scrolling* informasi.

2.2.5 Interactive Multimedia

Menurut Suyanto (2003), *interactive multimedia* merupakan pemanfaatan program komputer dalam mengombinasikan teks, audio, gambar, animasi, dan video dalam suatu website atau program yang dihubungkan dengan *link* dan *tool* sehingga memungkinkan pengguna melakukan komunikasi, navigasi, serta berinteraksi dalam ruang digital. Interaktivitas dalam ruang digital menjadi salah satu elemen penting dalam multimedia, sebab dengan adanya interaktivitas mampu menjadi daya tarik pengguna online dalam mengakses media digital masa kini (Siliute, 2023). Menurut Frexia (2018) dalam buku *Interaction in Digital News Media*, *interactive multimedia* mampu membuat pembaca tidak hanya berada pada posisi *viewers* tetapi juga dapat bertindak secara aktif atau terlibat dalam mengeksplorasi bacaan.

Dalam merancang interaktivitas dalam komik yang menarik, maka estetika desain menjadi salah satu hal penting yang harus diperhatikan. Menurut Jani Merikivi (2016), estetika desain menjadi poin penting dalam merancang interaktivitas, sebab estetika desain dapat mempengaruhi emosional yang dirasakan oleh pembaca. Dalam merancang estetika desain, tak hanya berfokus pada tata letak dan komposisi warna, tetapi kemudahan pengguna dalam berinteraksi juga mempengaruhi kenyamanan pembaca dalam menikmati bacaan (Merikivi, 2016). Menurut Chin Lung Hsu (2006), interaktif dan navigasi yang mudah digunakan cenderung lebih nyaman dan

lebih disukai pengguna dibandingkan yang memiliki interaktif dan navigasi yang rumit. Sebab, interaktif dan navigasi yang rumit akan mengganggu kesenangan pembaca yang berujung bacaan mudah ditinggalkan.

Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan sistem interaktif pada komik dapat berjalan sesuai keinginan, maka diperlukan pemrograman. Menurut (Shofwan Hanief, 2020) pemrograman atau biasa disebut “*coding*” merupakan intruksi standar untuk memerintah komputer dalam melakukan sesuatu berdasarkan perintah yang diminta dengan menggunakan bahasa komputer. Salah satu bahasa pemrograman yang dapat menyatukan multimedia seperti teks, gambar, dan elemen interaktif lainnya dalam website adalah *HTML (Hypertext Markup Language)* dan *CSS (Cascading Style Sheet)*. Menurut Rahmatika et al., (2020) *HTML* digunakan untuk membangun struktur dasar situs web, termasuk menempatkan teks, gambar, dan lain-lain di tempat yang tepat. Sedangkan *CSS* digunakan untuk mempercantik *website* dengan menambahkan warna, *font*, dan tema yang menarik untuk memudahkan pengguna dalam membaca dan bernavigasi dalam *website*.

Namun, teknologi saat ini yang terus berkembang telah menghadirkan teknologi terbaru seperti *WIX website* yang dapat mempermudah pengguna dalam mengoptimalkan multimedia interaktif dalam *website* dengan teknik *drag and drop* sehingga elemen yang dirancang dapat bergerak sesuai perintah tanpa perlu mendalami penggunaan *HTML* dan *CSS*.

2.2.5 Kode Etik Jurnalistik

Dalam memproduksi karya jurnalistik dalam format komik interaktif yang mengangkat isu fakta seputar “Kehidupan Para Kurir Ekspedisi di Tangerang Selatan”, maka penting bagi jurnalis untuk tetap berpacu pada prinsip dan kode etik jurnalistik. Menurut Kovach, B., & Rosenstiel, T (2014), dalam membuat produk berita yang disiarkan untuk

massa, maka penting untuk menerapkan etika jurnalistik yang benar khususnya dalam produksi komik interaktif, antara lain:

1. Faktual dan akurat

Seorang jurnalis harus menuliskan informasi yang benar dan akurat. Artinya, jangan menambahkan atau menghilangkan fakta yang tidak sesuai dengan kenyataan. Etika ini sangat penting untuk menjaga kepercayaan pembaca terhadap media dan jurnalis.

2. Objektif

Seorang jurnalis harus bersikap objektif dalam menulis artikel. Artinya, jurnalis tidak boleh berpihak kepada individu atau kelompok tertentu, tidak menunjukkan preferensi pribadi, dan harus menulis berdasarkan fakta dan bukti yang tersedia.

3. Menghormati privasi narasumber

Seorang jurnalis harus menghormati privasi narasumber dalam penulisan artikel. Tidak boleh menuliskan opini pribadi atau merendahkan seseorang, serta penting untuk meminta izin terlebih dahulu dengan narasumber sebelum mempublikasikan informasi yang bersifat pribadi.

Disamping itu, dalam penyajian komik interaktif “Bertaruh Nasib Demi Pengantaran Paket Secepat Kilat” ini juga akan ditelusuri secara mendalam melalui *indepth reporting*.