



PERANCANGAN KOMIK STRIP BERBASIS DIGITAL TENTANG BAHAYA HOAX BAGI MASYARAKAT

Evan Setiawan¹, Nova Kristiana²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: evansetiawan@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: novakristiana@unesa.ac.id

Abstrak

Disaat menikmati informasi dan penyebaran berita terutama melalui media online, budaya literasi masyarakat yang masih rendah berakibat pada tingat kewaspadaan masyarakat sangat kurang dalam memahami sebuah kebenaran dalam informasi. Banyak informasi palsu(HOAX), fitnah dan intimidasi yang disebarkan oknum melalui Social Media dan Instant Messaging yang cenderung berbau SARA, provokatif, lalu semua itu berubah menjadi teror di masyarakat. Peraturan yang melarang pembuatan dan penyebaran hoax saat ini masih belum cukup efektif. Berdasarkan persoalan tersebut, salah satu cara strategi yang akan digunakan yaitu pemanfaatan media sosial. Melawan hoax melalui media komik strip dengan memanfaatkan media sosial menjadi fokus penulis guna membantu dalam memerangi hoax. Melalui pengumpulan data dengan teknik observasi, dan studi pustaka, hasil dari pengumpulan data dianalisis dengan metode 5w 1h tersebut dikembangkan menjadi konten cerita dalam komik strip, yang dirancang melalui tahapan penulisan script, sketsa dan digitalisasi, hingga publish melalui media sosial. Upaya ini diharapkan dapat memotivasi para peneliti untuk berperan serta dalam mendukung pemerintah, khususnya program pemberantasan hoax dan dapat membantu dalam menyampaikan himbauan dan ajakan bagi masyarakat teruma pengguna media sosialnya.

Kata Kunci: Komik Strip, Berita Palsu

Abstract

While enjoying information and dissemination of news primarily through online media, the Community literacy culture is still low resulting in a level of vigilance of society is very lacking in understanding a truth in information. A lot of false information (HOAX), slander and intimidation are disseminated through Social Media and Instant Messaging that tend to smell SARA, provocative, and then all of it turned into terror in the community. Regulations that prohibit the manufacture and dissemination of hoaxes are still not effective enough. Based on the issue, one of the ways that will be used is social media utilization. Fight the hoax through comic strip media by utilizing social media to be the focus of writers to help in combating hoaxes. Through the collection of data with observation techniques, and the study of the library, the results of the data collection analyzed by the method of 5w 1h was developed into the story content in the comic strips, which is designed through the stages of writing scripts, sketches and digitisation, to publish through social media. This effort is expected to motivate researchers to participate in supporting the Government, especially the hoax eradication program and can assist in delivering an appeal and solicitation for the people Teruma of social media users.

Keywords: Comic strips, fake news

PENDAHULUAN

Hoax atau berita palsu merupakan informasi yang direkayasa untuk menutupi informasi sebenarnya. Dengan kata lain *hoax* juga bisa diartikan sebagai upaya pemutarbalikan fakta

menggunakan informasi yang seolah-olah meyakinkan tetapi tidak dapat diverifikasi kebenarannya. Tujuan dari *hoax* yang disengaja adalah membuat masyarakat merasa tidak aman, tidak nyaman, dan kebingungan. Berita palsu

sengaja dibuat untuk menipu pembaca atau pendengarnya untuk mempercayai sesuatu dan menggiring opini mereka agar mengikuti kemauan pembuat *berita palsu*.

Fenomena *Hoax* atau berita palsu di media sosial sudah cukup banyak terjadi di Indonesia. Pada tahun 2018 terdapat seorang remaja berumur 18 tahun yang ditangkap Satuan Reskrim Polres Sukabumi Kota akibat postingannya di media sosial. Dalam postingan yang berisi berita palsu atau *hoax* dan ujaran kebencian yaitu akan adanya penyerangan terhadap ulama ini tersebar akun komunitas media sosial *Facebook*. Akibat postingannya itu, *hoax* atau palsu ini menjadi viral dan sempat membuat warga internet panas yang akhirnya terprovokasi oleh postingan tersangka. Saat itu pihak kepolisian masih terus mendalami motif di balik penyebaran *hoax* yang sudah meresahkan tersebut. Langkah tegas ini dilakukan agar warganet dalam bermedia sosial harus cerdas dan tidak menyebar isu-isu yang bisa memecah belah persatuan dan kesatuan (*beritasatu.com*).

Karena kurangnya masyarakat dalam penyaringan berita di media sosial, membuat berita tersebut dapat di-posting oleh seseorang dan dengan mudahnya tersebar. Saat ini jumlah pengguna internet atau media sosial terus bertambah seiring waktu. Dengan era internet, mampu menghadirkan berbagai kemudahan yang bisa menjawab kebutuhan masyarakat akan informasi dan pemanfaatan untuk kepentingan sosial ekonomi. Tetapi dampak lain kehadiran internet membuka ruang lebar bagi kehadiran informasi atau berita-berita bohong tentang suatu peristiwa yang meresahkan masyarakat. Berdasarkan informasi dari situs web Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memaparkan penemuan *hoax* untuk bulan April 2019. Selama bulan tersebut, Kominfo mengidentifikasi 486 *hoax*. Jumlah *hoax* tersebut merupakan yang terbanyak sejak Agustus 2018. Total jumlah *hoax* yang berhasil didapatkan oleh mesin Ais yang kemudian diidentifikasi, diverifikasi dan divalidasi oleh Kominfo menjadi 1.731 *hoax* terhitung sejak Agustus 2018 sampai dengan April 2019.

Dari total 1.731 *hoax* yang diidentifikasi, diverifikasi dan divalidasi oleh Tim AIS Kemekominfo, *hoax* kategori politik mendominasi di angka 620 item *hoax*. Disusul 210

hoax kategori pemerintahan, 200 *hoax* kategori kesehatan, 159 *hoax* terkait fitnah, 113 *hoax* terkait kejahatan dan sisanya *hoax* terkait isu agama, bencana alam, mitos, internasional dan isu lainnya.

(*kominfo.go.id*).

Pada tanggal 24-25 Juni 2020, penulis membagikan kuisioner *online*, dan berhasil mendapatkan 125 responden. Dari 125 responden menjawab “pernah” menggunakan media sosial *Facebook* dengan total 97,6 % dan menjawab “pernah menjadi korban berita palsu di media sosial(*Facebook*)” dengan total 56%. Lalu, saat mereka menemukan berita palsu yang tersebar di media sosial, mereka lebih memilih “membiarkannya/cuek” dengan total 80,8% dari pada memilih melaporkan ke pihak pemerintah yang menangani berita palsu. Tetapi para responden sudah banyak yang tahu tentang bahaya dan cara menghadapi berita palsu di media sosial dengan total 69%. Dan mereka menjawab “cukup suka” membaca buku(*online/Cetak*) dengan total 50%, yang menjawab “suka” memperoleh jumlah 30,2%, sedangkan yang menjawab “tidak suka” hanya berjumlah 19,8%. Setelah melihat hasil dari observasi tersebut, perancang mengambil kesimpulan, bahwa masih sangat tinggi keberhasilan para pelaku berita palsu menjadikan pengguna *Facebook* sebagai korbannya. Lalu para pengguna media sosial terutama *Facebook* sudah banyak yang mengerti dan paham akan bahayanya berita palsu, tetapi kebanyakan dari mereka masih acuh jika ada berita palsu yang tersebar di media sosial. Dibagian minat baca, para pengguna media sosial banyak yang sudah sampai di taraf “cukup suka”, itu menunjukkan bahwa hanya kurang sedikit untuk membantu mereka para pengguna untuk sampai taraf “suka membaca”. Pengguna media sosial *Facebook* sangat banyak dan juga ada sedikit banyak orang yang memanfaatkan hal tersebut untuk kejahatan atau kepentingan pribadi, karena itu, sangat penting bagi para pengguna untuk lebih memahami tentang dampak dari berita palsu bagi diri sendiri maupun orang disekitar.

Pemerintahan Indonesia sendiri telah membuat sebuah Undang-Undang tentang menyebarkan berita palsu, melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah solusi, yaitu

untuk memberikan informasi dan himbauan kepada masyarakat tentang pentingnya untuk tidak menyebar isu-isu yang bisa memecah belah persatuan, dan agar tidak terjerat UU ITE. Target remaja dipilih, karena remaja merupakan pengguna sosial media terbanyak dan di usia tersebut mereka mudah terpengaruh terhadap segala sesuatu yang ada di media sosial maupun internet.

Media utama yang digunakan adalah komik strip. Media komik strip dipilih, karena selain berfungsi sebagai media hiburan, juga berfungsi sebagai media untuk penghimbau. Komik strip berbasis digital yang dirancang diharapkan dapat menjadi media yang memberi himbauan pada masyarakat tentang bahaya *hoax*. Permasalahan dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang sebuah komik strip guna sebagai media untuk menghimbau untuk masyarakat untuk lebih waspada dan paham terhadap bahaya *hoax*.

Perancangan terdahulu yang hampir serupa, berjudul “Perancangan Komik Strip Sebagai Media Layanan Masyarakat Untuk Bijak Dalam Bersosial Media” yang disusun oleh Ng William Surya, Arief Agung S, dan Jacky Cahyadi. Perancangan tersebut berisi tentang himbauan pada pengguna sosial media, tentang pentingnya menggunakan sosial media secara bijak dan bertanggung jawab, sesuai dengan aturan yang telah ada di UU ITE.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Dalam perancangan komik strip ini diperlukan sejumlah data pendukung untuk menunjang perancangan, proses pengumpulan data berasal dari data primer dan data sekunder. Salah satu Data Primer yaitu kuisisioner. Kuisisioner dilakukan untuk mengetahui apakah target *audience* mengerti tentang bahaya *hoax* yang tersebar di sosial media. Lalu salah satu Data sekunder yaitu studi literatur. Studi ini berfungsi memperdalam materi lebih lanjut yang berkaitan dengan perancangan. Penulis melakukan pencarian berupa jurnal, buku, dan internet untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Hal ini juga berguna membantu penulis untuk menganalisis data yang berhubungan dengan perancangan. Lalu penulis menggunakan metode analisis data yang

digunakan adalah dengan metode 5W+1H (*What, Where, When, Why, Who, dan How*). Metode ini biasa digunakan untuk mengumpulkan informasi dan menganalisis sebuah permasalahan yang terjadi sehingga kita dapat mendapat solusi yang tepat untuk mengatasinya.

KERANGKA TEORITIK

Tinjauan Komik

Menurut (Kusrianto, 2007:164). Komik merupakan penggambaran suatu cerita yang tersusun dari rangkaian gambar. Selain gambar komik dilengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai keterangan gambar atau sebagai dialog. Pada umumnya yang ditampilkan pada komik adalah peranan dari karakter atau seorang tokoh.

Elemen Komik

Komik memiliki elemen yang saling mendukung satu sama lain agar sebuah cerita dapat disampaikan dengan baik. Berikut elemen-elemen komik menurut Indiria Maharsi (2011):

- 1) Panel
Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Panel bisa dikatakan sebagai frame atau representasi dari kejadian-kejadian utama dari cerita yang terdapat dalam komik tersebut. Menurut McCloud (2001:99) panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Sedangkan rentang waktu dan dimensi ruang dalam komik lebih dijelaskan oleh isi dari panel tersebut.
- 2) Sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel
 - a) Sudut pandang gambar dalam komik yang tercipta memakai pola seperti dalam film. Artinya logika gerak-gerik kamera film bisa diterapkan dalam visualisasi komik. Terdapat lima macam sudut pandang dalam komik yaitu; *Bird Eye View*, *High Angle*, *Low Angle*, *Eye Level* dan *Frog Eye*.
 - b) Ukuran gambar dalam panel atau frame size, dikemas berdasarkan kebutuhan adegan yang ditampilkan, hal ini karena masing-masing gambar yang dihasilkan memiliki maksud maupun makna tertentu. Ukuran gambar dalam panel antara lain; *close up*, *extremeclose up*, *medium close up*, *long shot* dan *extreme long shot*.
- 3) Parit atau Gang
Istilah ini merujuk pada ruang di antara panel. Parit atau ruang sela inilah yang menumbuhkan imajinasi pembaca, dua gambar yang terpisah dalam panel diubah pembaca untuk menjadi

sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri (McCloud, 2001: 66).

- 4) Balon Kata Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan ataupun narasi dari peristiwa yang sedang terjadi atau keadaan yang digambarkan dalam panel tersebut. Secara garis besar balon kata dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu:
 - a) Balon ucapan, dalam komik representasi ucapan ini berbentuk seperti gelembung dengan penunjuk arah mengarah padaitokoh yang mengucapkan kata-kata tersebut.
 - b) Balon pikiran, merepresentasikan pemikiran tokoh dalam komik dan hanya sebatas kata-kata dalam batin saja.
 - c) Captions secara umum dipakai untuk pengisahan atau penjelasan naratif non dialog. Biasanya berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel.
- 5) Bunyi Huruf/ Sound Effect
Bunyi huruf ini digunakan untuk mendramatisir sebuah adegan. Bentuknya bermacam-macam, setiap komikus punya gaya sendiri untuk membuatnya. Bunyi huruf atau *sound lettering* merupakan ekspresi dari ucapan yang dikeluarkan oleh obyek seperti; suara hewan (melolong, mendesis, dsb), suara benda (pohon patah, benda jatuh, suara bel berdering, suara tercebur di air, suara mesin, dsb) dan suara manusia yang bukan dialog (suara tertawa bersama-sama, dsb).
- 6) Ilustrasi
Ilustrasi memberikan penggambaran secara jelas terhadap narasi atau cerita yang muncul dalam balon teks, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami jalan cerita yang disuguhkan dalam komik tersebut.
- 7) Cerita Komik juga dikatakan sebagai sastra gambar (Visual Art, 2007: 28). Dengan demikian terdapat dua hal yang menjadi unsur dasar terbentuknya komik, yaitu gambar dan narasi atau cerita, sehingga karena sifat yang khas ini maka komik disebut juga sebagai medium hybrid (Visual Art, 2007: 18)
- 8) Garis Gerak Garis gerak merupakan efek gerakan yang ditimbulkan oleh gestur atau pergerakan karakter-karakter (manusia dan benda) yang muncul dalam ilustrasi komik.
- 9) Symbolia Symbolia merupakan representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun (Walker, 1980:20). Contoh dari symbolia di antaranya adalah; Plewds (berkeringat), Squeans (pusing atau sakit), Emanata (terkejut), Briffits (berpindah tempat atau bergeser), Grawlixes (marah).

Ragam Format Komik

1. Komik Strip Istilah komik strip merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah. Pada umumnya komik strip hanya berisi 4 panel dan sebagian besar ber-genre humor maupun politik.
2. Buku Komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku dengan kemasan menyerupai majalah dan terbit secara rutin. Buku komik yang pertama kali muncul adalah The Funnies pada tahun 1929. Setelah itu bermunculan Komik Buku yang diterbitkan oleh DC Comics yang pada perkembangan selanjutnya menjadi penerbit komik terbesar di dunia disamping Marvel Comics yang muncul belakangan dengan tokohnya yang terkenal yaitu Spiderman (Kusrianto, 2007: 168).
3. Web-Komik ini menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan memakai situs web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang relative lebih murah dibanding media cetak dan jangkauannya sangat luas tak terbatas. Komik ini muncul seiring dengan munculnya *cyberspace* di dunia teknologi komunikasi. Pada dasarnya format penyajian panel dalam web komik adalah bebas dan tidak terpaku pada satu gaya saja. Perbedaan yang mendasar pada komik jenis ini dengan komik lainnya adalah media penerbitan komik tersebut, yaitu internet. Namun belakangan ini format panel memanjang kebawah mulai banyak digunakan oleh para komikus dan menjadi ciri khas baru pada web komik..

Tinjauan Tentang Hoax

Secara singkat informasi *hoax* adalah informasi yang tidak benar. Dalam *cambridge dictionary*, kata *hoax* sendiri berarti tipuan atau lelucon. Kegiatan menipu, trik penipuan, rencana penipuan disebut dengan *hoax*. Kemudian, situs *hoaxes.org* dalam konteks budaya mengarahkan pengertian *hoax* sebagai aktivitas menipu: Ketika koran sengaja mencetak cerita palsu, facebook sebagai sarana penyebaran berita palsu kita menyebutnya *hoax*. Kita juga menggambarkannya sebagai aksi publisitas yang menyesatkan, ancaman bom palsu, penipuan ilmiah, penipuan bisnis, dan klaim politik palsu sebagai *hoax*.

Adapun *hoax* tentu membuat gaduh dan tidak nyaman yang berimplikasi ke masyarakat luas. Hasil observasi penulis menemukan bahwa unggahan *hoax* beranekaragam, mulai dari kata-kata, narasi, meme, maupun foto dan video. Penyebaran *hoax* dilakukan oleh oknum yang tidak bertanggungjawab sehingga pembaca percaya terhadap sebuah berita yang belum *valid* kebenarannya. Menurut Rahadi (2017:62), terdapat 7 jenis informasi yang termasuk dalam *hoax*, yaitu:

- 1) *Fake news* (berita palsu)
- 2) *Clickbait* (tautan jebakan)
- 3) *Confirmation bias* (bias konfirmasi)
- 4) *Misinformation* (informasi yang salah)
- 5) *Satire* (sindiran)
- 6) *Post-truth* (pasca kebenaran)
- 7) *Propaganda* (berita provokasi)

Dari ketujuh jenis informasi yang tergolong *hoax* tadi harus disertai langkah nyata untuk mengantisipasinya, karena sangat meresahkan dan menjadi ancaman bagi semua.

Tinjauan Tentang Remaja

Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Masa remaja adalah masa peralihan atau masa transisi dari anak menuju masa dewasa. Pada masa ini begitu pesat mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik itu fisik maupun mental. Sehingga dapat dikelompokkan remaja terbagi dalam tahapan berikut ini :

- 1) Pra Remaja (11 atau 12-13 atau 14 tahun) Pra remaja ini mempunyai masa yang sangat pendek, kurang lebih hanya satu tahun; untuk laki-laki usia 12 atau 13 tahun - 13 atau 14 tahun. Dikatakan juga fase ini adalah fase negatif, karena terlihat tingkah laku yang cenderung negatif. Fase yang sukar untuk hubungan komunikasi antara anak dengan orang tua. Perkembangan fungsi-fungsi tubuh juga terganggu karena mengalami perubahan-perubahan termasuk perubahan hormonal yang dapat menyebabkan perubahan suasana hati yang tak terduga.

Remaja menunjukkan peningkatan reflektivitas tentang diri mereka yang berubah dan meningkat berkenaan dengan apa yang orang pikirkan tentang mereka. Seperti pertanyaan: Apa yang mereka pikirkan tentang aku ? Mengapa mereka menatapku? Bagaimana tampilan rambut aku? Apakah aku salah satu anak “keren”? dan lain lain.

- 2) Remaja Awal (13 atau 14 tahun - 17 tahun) Pada fase ini perubahan-perubahan terjadi sangat pesat dan mencapai puncaknya. Ketidakseimbangan emosional dan ketidakstabilan dalam banyak hal terdapat pada usia ini. Ia mencari identitas diri karena masa ini, statusnya tidak jelas. Pola-pola hubungan sosial mulai berubah. Menyerupai orang dewasa muda, remaja sering merasa berhak untuk membuat keputusan sendiri. Pada masa perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol, pemikiran semakin logis, abstrak dan idealistik dan semakin banyak waktu diluangkan diluar keluarga.
- 3) Remaja Lanjut (17-20 atau 21 tahun) Dirinya ingin menjadi pusat perhatian; ia ingin menonjolkan dirinya; caranya lain dengan remaja awal. Ia idealis, mempunyai cita-cita tinggi, bersemangat dan mempunyai energi yang besar. Ia berusaha memantapkan identitas diri, dan ingin mencapai ketidaktergantungan emosional.

Validasi

Pihak yang menjadi ahli validasi materi dan desain, yaitu Saudara David Prastyo P. yang merupakan ilustrator *professional* dan memiliki pemahaman tentang komik strip *online* .hasil dari validasi yaitu “secara keseluruhan komik sudah bagus, unik, dan informatif menjadikan poin-poin alur cerita sebagai judul dari setiap panel komik stripnya, saran mungkin kedepannya bisa ditambahkan materi yang lucu di komiknya sebagai bumbu tambahan supaya komiknya ada varian menghibur.”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Metode analisa menggunakan teknik analisa 5W+1H

WHAT : “Apa yang membuat komik strip dirancang?” Komik strip ini dirancang sebagai media untuk menghimbau masyarakat akan bahayanya berita palsu.

WHO : “siapa target *audience* perancangan komik strip?” Remaja berusia 15-25 tahun yang suka bermedia sosial dan suka membaca.

WHEN : “Kapan cerita komik strip ini diangkat?” Cerita komik strip ini diangkat sesuai dengan masyarakat awal tahun 2020 yang juga merupakan tahun dimana perancangan ini dibuat. WHY : “Mengapa komik strip mampu menjadi media baca yang efisien?” Komik strip memiliki panel yang sedikit karena hal tersebut membuat isi ceritanya singkat dan langsung bisa dimengerti oleh pembaca.

WHERE : “Dimana komik strip tersebut disebarkan?” Perancangan komik strip disebarkan melalui media soial, yaitu *Facebook* karena pengguna media sosial tersebut sudah banyak ada di kalangan masyarakat.

HOW : “Bagaimana membuat komik strip ini mampu menghibur dan menyajikan ragam visual yang benar-benar diharapkan?” Komik strip ini dirancang dengan gaya kartun dengan *full colour* bertujuan agar pembaca tidak bosan dan bisa menikmatinya saat membaca. Mengingat kecepatan berita atau informasi yang tersebar di *Facebook* sangat cepat, para pengguna akan dengan mudahnya melihat ciri komik strip yang ringkas dalam penyajiannya

Konsep Perancangan

Media untuk menghimbau tentang bahaya *hoax* ini, berbentuk komik strip berbasis digital. Media komik strip dipilih, karena komik strip memiliki jumlah panel yang sedikit, hanya sekitar 4-5 panel dan sangat mudah dalam proses mengaksesnya melalui internet. Penggunaan panel yang sedikit ini dapat membantu penyampaian pesan dalam cerita, karena pesan yang ingin disampaikan harus dapat dimuat di dalam jumlah panel yang sedikit, sehingga pesan yang ingin disampaikan bisa diterima oleh pembaca secara jelas. Pada komik strip terdapat cerita kecil lanjutan dari cerita. Cerita kecil ini bercerita mengenai kelanjutan dari cerita di komik strip sebelumnya, dan terdapat beberapa pesan penting atau sebagai solusi dari masalah yang ada di cerita lanjutan tersebut.

Target audience dari perancangan komik strip *online* ini adalah :

a. Geografis Seluruh Indonesia

b. Demografis

Umur : remaja 10-19 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Pendidikan : SMP, SMA, dan umum

c. Behavior

-Pengikut tren

-Menggunakan sosial media

d. Psikografis

-Semua kelas sosial

-Suka membaca komik *online* maupun cetak

-Menghabiskan waktu luang di sosial media

Diharapkan dengan adanya komik strip berbasis digital ini, pembaca dapat lebih memahami tentang bahaya *hoax* yang beredar di sosial media, serta dapat lebih memahami dan tahu bagaimana cara mengghadapinya.

Strategi Visual

Komik strip ini menggunakan *full colour* dan menggunakan gaya gambar kartun. Hal tersebut bertujuan agar pembaca tidak bosan dan mudah membedakan objek yang ada dalam komik strip ini. Lalu dengan balon kata yang berisikan tulisan narasi dari tokoh komik strip. Teknik visualisasi sketsa dan tahapan produksi lainnya dilakukan secara digital dengan bantuan *software* grafis.

Strategi Media

Sesuai dengan namanya, komik strip ini disebarkan di media sosial, karena lebih mudah dalam mengakses dan dapat menjangkau lebih banyak orang dengan fitur *share*. Media sosial yang digunakan adalah *Facebook*, karena penggunaanya sangat banyak. *Facebook* sendiri merupakan sebuah situs yang menghadirkan layanan jejaring sosial dimana para penggunaanya dapat saling berinteraksi dengan para pengguna lainnya karena *Facebook* sendiri memiliki jangkauan yang sangat luas, mencakup seluruh penjuru dunia.

Konsep Kreatif

Dalam cerita komik strip ini mengangkat tema berita palsu yang dipadukan dengan hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Menggunakan bahasa non-formal dan santai dalam penulisan naskah, bertujuan agar komik

strip tidak terasa kaku bagi pembaca, mengingat target *audience* remaja dengan berumur 10-19 tahun.

Konsep Visual

Menggunakan *full colour* dengan ukuran dimensi 2048x2048 *pixel* per 1 halaman komik strip *online*. Menggunakan *line art* tebal dengan gaya gamabr seperti kartun.

Konsep Media

Pemilihan media sosial Facebook sebagai tempat peberbit komik strip ini, karena Facebook memiliki fitur yang berfungsi membuat sebuah halaman dengan tujuan untuk memudahkan kita menerbitkan atau mempromosikan suatu produk.

Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif perancangan komik strip ini adalah membantu target *audience* untuk memahami tentang bahayanya berita palsu serta dampaknya jika disebar oleh pengguna sosial media, dan bagaimana cara menghadapi berita sosial dengan bijak

Konsep Media

Media komik strip ini berbasis digital bertujuan untuk memudahkan dalam menyebarkan media ini yang melalui internet. Di dalam peancangan ini, penulis juga membutuhkan media pendukung sebagai bentuk membantu dibagian prosmosi. Karena komik strip ini tidak dicetak, pembagian media pendukung ini diundi melalui kuis *online* dengan hadiahnya adalah poster, pembatas buku, pin, dan kaos.

Program Kreatif

Judul Buku

Judul dari komik strip adalah “Asik Baca Buku, Hancurkan Berita Palsu”.

Sinopsis

Seorang mahasiswa bernama Rini dengan adiknya yang masih duduk di bangku Smp bernama Rio. Mereka yang mengajarkan, tentang bagaimana cara melawan dan memberitahukan dampak buruk berita palsu di masyarakat sekitarnya. Juga membagi saran tentang bagaimana untuk meningkatkan minat membaca.

Deskripsi Karakter Tokoh Utama Dan Pendukung

Tokoh utama dari perancangan komik strip ini adalah Rini dan adiknya yang bernama Rio, yang sering muncul sebagai karakter di beberapa cerita, dan di akhir cerita, mereka akan memberitahukan bahayanya berita palsu dan memberi solusi pada cerita yang diangkat.

Tokoh Rini dan Rio dibuat sebagai karakter yang masih muda, Rini dengan usia 19 tahun sebagai mahasiswa. Rini sebagai pengguna sosial media, suka membaca buku, dan cara menghadapi berita palsu yang tersebar melalui internet maupun sosial media. Sedangkan adiknya, Rio berumur 14 tahun yang masih duduk di bangku kelas 2 smp, dia banyak sedikit belajar dari kakaknya tentang bahayanya berita palsu di internet maupun sosial media juga. Tokoh Rini dan Rio merupakan tokoh yang nantinya akan memberikan himbauan atau solusi pada suatu masalah sehari-hari yang mereka alami, dan berkaitan dengan berita palsu di internet maupun sosial media.

Kemudian untuk tokoh-tokoh cerita dalam komik strip ini, divisualisasikan sebagai tokoh dengan rentang usia 10-19 tahun, dengan berbagai kegiatan yang dilakukan sehari-hari.



Gambar 4. Tokoh Rini dan Rio

Setting Cerita

Setting cerita dalam komik strip *online* ini dibuat dalam lingkungan Indonesia, dengan

sedikit unsur parodi dari tempat, *gadget*, dan peralatan yang ada. *Setting* cerita komik strip *online* ini dibuat sesuai dengan tempat-tempat yang umum digunakan ketika tidak sengaja menjadi korban berita palsu saat mengakses internet maupun sosial media, seperti rumah, kantor, di jalan, mini market, dan ruangan tertutup.

Isi Buku

Perancangan komik strip ini memiliki 20 cerita, antara lain :

1. Pengertian berita palsu atau hoax yang disampaikan oleh Rini.
2. Tips tentang bagaimana cara menghadapi berita palsu dari kominfo.go.id yang juga disampaikan oleh Rini.
3. Sepupu Rini dan Rio. Ia seharian bermain gadget. Kegiatan tersebut kurang bagus dan nantinya akan dibahas oleh Rio.
4. Di grup chat kelas ada yang membagikan informasi tetapi masih belum dicek keaslian berita tersebut dan Rini memberikan saran terhadap kejadian tersebut.
5. Rio sedang menerapkan apa yang sudah dikatakan oleh Rini untuk membiasakan membaca.
6. Ruri teman kampus Rini yang sedang curhat tentang pekerjaannya dan Rini memberikan saran.
7. Saat di kelas, teman Rio mengajak bermain tebak-an, lalu Rio menjawab hal yang paling mengerikan adalah berita fakta yang tak lagi dipercaya.
8. Rini membeli buku di toko untuk meningkatkan minat baca.
9. Salah satu dampak berita palsu adalah adanya pihak yang diuntungkan dan juga ada pihak yang dirugikan.
10. Rani adalah salah satu teman Rini di kampus. Ia sedang bingung tentang bagaimana meningkatkan membaca. Rini datang dan mendengar cerita dari Rani. Lalu Rani memberi beberapa saran.
11. Seharian sangat sibuk dengan aktivitas tetapi ingin meningkatkan minat baca, sarannya adalah membaca saat waktu istirahat atau sebelum tidur.
12. Rio menjelaskan tentang ciri-ciri berita palsu
13. Rio sedang menerapkan saran untuk menonaktifkan media sosial saat membaca.
14. Salah satu penyebab berita palsu bisa tersebar di masyarakat yaitu, mereka yang di bayar oleh pihak tertentu untuk menyebarkan berita palsu tersebut.
15. Rini sedang menjelaskan bagi penyebar hoax, dapat diancam Pasal 28 ayat 1 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau Undang-Undang ITE.
16. Berteman dengan orang yang suka membaca untuk meningkatkan minat membaca.
17. Menulis daftar buku yang populer karena hal tersebut bisa menumbuhkan minat baca dari membaca buku yang disukai.
18. Dampak dari berita palsu adalah menyebar ketakutan dan teror pada masyarakat.
19. Saat membaca disarankan memilih tempat yang nyaman agar lebih fokus dan tidak mengganggu saat membaca.
20. Rini dan Rio memberikan himbauan bagaimana cara mengadukan berita palsu di internet.

Proses Desain Visualisasi

Gaya gambar, *line art* dan *colouring*, bereferensi pada komik strip yang berasal dari Indonesia sendiri, yaitu Kudjo Komik dibuat oleh Ervandra Halim dan Komik Dracko Diary yang dibuat oleh Indra AD. Gaya gambar komik mereka yang memiliki *line art* tebal, lalu dengan gaya seperti kartun dan teknik pewarnaannya simpel yang cocok untuk komik strip.



Gambar 1. Komik Kudjo dan Dracko Diary
(Sumber: google.com)

Oleh sebab itu, pembuatan tokoh utama menjadi hal yang sangat perlu diperhatikan. Melalui penjaringan ide, perancang memaparkan konsep karakter tokoh utama yang diharapkan nanti bisa menjadi ikon dan penguat perancangan komik strip ini.



Gambar 2. Thumbnail Tokoh Utama

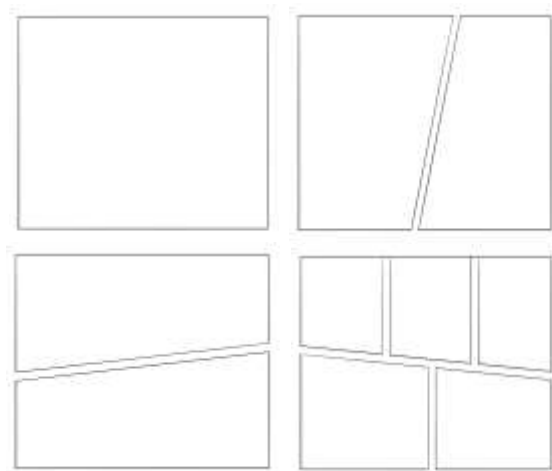


Gambar 3. Tightissue dan desain Final Tokoh Utama
(Sumber: Dok. perancang, 2020)

Untuk tokoh-tokoh yang ada didalam komik strip ini, semua mengikuti gaya ilustrasi dari tokoh utama, yaitu dibagian *lineart*, *tone* warna, dan mata. Lalu mengenai visual latar belakangnya mengambil refrensi dari Komik Kudjo dan Dracko Diary.

Gaya Layout / Panel / Balon

Gaya balon yang digunakan bervariasi, sesuai dengan kebutuhan cerita. Layout panel yang digunakan bervariasi dan tidak monoton 4 persegi atau 1 persegi besar dalam sebuah halaman saja.



Gambar 5. Jenis panel yang digunakan



Gambar 6. Jenis balon teks yang digunakan

Tipografi

Di dalam perancangan komik strip, terdapat teks atau tulisan untuk membantu memberi keterangan pada gambar. Perancang juga menggunakan beberapa font yang nanti akan digunakan dalam komik strip tersebut.

Tipografi Judul.

**ASIK BACA BUKU,
HNACURKAN BERITA PLASU**

Tipografi yang digunakan untuk judul adalah Badaboom.

Tipografi Nama Pengarang

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789!/?#
%&\$@*(/\\)**

Tipografi yang digunakan untuk nama pengarang adalah **Chuck Noon**

Tipografi Teks Narasi

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789!/?#
%&\$@*=(/\\)=**

Tipografi yang digunakan untuk teks narasi adalah **Back Issues**.

Sampul Depan

Desain sampulnya dengan tokoh utama komik strip ini sebagai objek utamanya, yaitu Rini yang sedang memegang buku dengan menghadap ke pembaca. Pada bagian *background* terdapat siluet putih tumpukan buku dan di atasnya terdapat tulisan “Asik Baca Buku, Hancurkan Berita Palsu” sebagai judul dari komik strip ini.



Gambar 7. Sampul

Hasil Jadi



“Perancangan Komik Strip tentang Bahayanya Berita Palsu untuk Masyarakat”



Gambar 8. Komik strip dari cerita 1-20

Penempatan media Komik di Facebook

Di Facebook selain ada bagian gambar untuk foto profil, juga ada gambar untuk sampul halaman. Karena hal tersebut, perancang juga membuat sampul halaman untuk komik strip.



Gambar 9. Sampul di media sosial



Gambar 10. Tampilan halaman komik strip di Facebook



Gambar 11. Tampilan post komik strip pada halaman di Facebook

Media Pendukung

Poster tentang komik strip *online* ini berfungsi sebagai promosi yang akan disebarakan melalui media sosial. Konsep desain poster yang menjadikan Rini dan Rio sebagai objek utama dalam poster. Rio yang sedang membawa palu bertulis “FAKTA”, memiliki pesan yaitu untuk

menghancurkan berita palsu melalui fakta-fakta. Sedangkan Rini yang membawa buku, bertujuan mengajak pembaca untuk mulai suka membaca. Dan di atasnya ada judul dari komik strip ini.



Gambar 11. Media pendukung berupa poster

Karena di dalam komik strip *online* ini ada cerita tentang membaca buku juga, maka media pendukung selanjutnya adalah pembatas buku.



Gambar 12. Media pendukung berupa pembatas buku

Pin yang memiliki bentuk yang simpel tetapi tampilannya sangat menarik. Selain itu, pin juga menjadi media sangat mudah dilihat dan sangat dipakai. Karena hal tersebut, perancang memilih pin sebagai media pendukung.



Gambar 13. Media pendukung berupa pin

Kaos

Desain kaos depan dengan Rini sebagai tokoh utama dan dibawahnya ada judul dari komik strip *online*. Lalu dibagian belakang terdapat judul dari komik strip *online* yang dibuat dengan ukuran kecil, agar tulisan dibelakang kaos tidak mengganggu desain dari kaos yang depan. Lalu selain kegunaan kaos sebagai media promosi, kaos ini juga bisa digunakan untuk kegiatan sehari-hari, contohnya saat pergi ke *mall* ataupun hanya bersantai di rumah dengan keluarga.



Gambar 14. Media pendukung berupa kaos

SIMPULAN DAN SARAN

Komik strip sebagai media penghimbau bagi masyarakat tentang bahaya *hoax* memiliki potensi positif terbukti dari adanya *like*, *share* dari pembaca. Komik strip ini merupakan salah satu strategi untuk memberi edukasi kepada masyarakat agar berhati-hati dalam menerima informasi yang kebenarannya belum pasti, sehingga tidak akan asal melakukan *like and share*. Strategi ini yang diterapkan penulis adalah berbagi informasi dengan tidak menggurui, serta menggunakan sindiran halus, sehingga bisa diterima semua kalangan khususnya remaja yang sangat berpotensi terpapar *hoax*. Dari berbagai

media yang ada, komik strip menjadi salah satu media potensial karena bisa dimanfaatkan penulis untuk mengemas konten melalui visual dan teks yang singkat, padat, namun jelas sesuai dengan tujuannya yaitu mengurangi penyebaran *hoax* yang melalui sosial media dan dilawan menggunakan media yang peruntukannya sama. Dengan fitur berbagi atau “*share*” di media sosial maka akan semakin memudahkan penyebaran komik strip ini sehingga masyarakat menjadi lebih cepat mengerti tentang bahaya *hoax*.

Terlepas dari media komik strip *online* yang sangat populer dengan mengusung tema berita palsu, penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan yang begitu besar terhadap perancangan ini, sehingga sangat jauh dari kata sempurna. Kesulitan yang paling terasa adalah kendala dalam pencarian ide-ide untuk konsep cerita. Karena komik strip *online* memiliki keterbatasan panel yang sedikit, itu membuat penulis harus bisa menyampaikan cerita dengan tepat dan menarik, agar para pembaca bisa mengerti. Juga keterbatasan penulis dalam memberikan topik berita palsu di komik strip. Oleh karena itu, untuk ke depannya adalah memperbanyak konten komik strip sesuai isu *hoax* yang berkembang, sehingga berita palsu yang beredar langsung dapat diklarifikasi. Komik strip ini bisa dikembangkan lebih jauh menjadi komik interaktif, animasi, maupun game yang sama-sama memiliki potensi menyadarkan masyarakat.

REFERENSI

Bonneff, Marcel, 1998. *Komik Indonesia*, Jakarta : Gramedia

McCloud, Scott, 2006 *Making Comics*, Oleh Kate Travers, John Williams, New York : Harper.

Muhammad Arsad Nasution, 2017. *Hoax Sebagai Bentuk Hudud Menurut Hukum Islam*, Journals (Padangsidumpuan: IAIN Padangsidimpuan), h. 17- 18

Ng William Surya, Arief Agung S, dan Jacky Cahyadi. Perancangan Komik Strip Sebagai Media Layanan Masyarakat Untuk Bijak Dalam Bersosial Media, h. 3 & 8

Rahadi, Dedi Rianto, 2017. Perilaku Pengguna Dan Informasi *Hoax* Di Media Sosial. Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan (JMDK), Vol. 5 h 1.

Rut Risnanta Silalahi, Puri Bestari, Windhi Tia Saputra. 2017. Karakteristik Strategi *Crowdsourcing* untuk Membatasi Penyebaran *Hoaxes* di Indonesia, Studi Kasus: Masyarakat Anti Fitnah Indonesia, Jurnal Komunikasi, (Jakarta: UFN Veteran Jakarta) h.130-131

Sumadiria, AS Haris. 2005. *Jurnalistik Indonesia, Menulis Berita dan Feature*. Bandung : PT. Refika Aditama.

Tebba, Sudirman. 2005. *Jurnalistik Baru*. Jakarta: Kalam Indonesia.

Will, Eisner, 1998. *Theory of Comics and Sequential Art*, USA : Poorhouse.

Berita Satu. (2018). “Sebarkan Hoax, Remaja 18 Tahun Ditangkap Polis” diunduh pada Tanggal 29 Mei 2020, dari <http://BeritaSatu.com.html>

Kominfo. (2019). “Temuan Kominfo: Hoax Paling Banyak Beredar di April 2019” diunduh pada Tanggal 15 Agustus 2020, dari <https://kominfo.go.id/>

Pengertian Definisi. “Pengertian Facebook dan Sejarah Pendiri Faebook” diunduh pada Tanggal 18 Juni 2020, dari <http://pengertiandefinisi.com/>

Tirto.id. (2018). “Mengapa Facebook Jadi Sarang Hoax” diunduh pada Tanggal 20 Juni 2020, dari <https://tirto.id/>