

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Jurnalistik adalah proses pencarian atau penelusuran penulisan dan pengumpulan mengolah mengedit data untuk di sebar luaskan ke khalayak umum, Roland, E. dalam Reni & Syahrir (2017). kata *jurnal* berasal dari bahasa Prancis, yang artinya catatan harian atau catatan tentang peristiwa sehari-hari, Erwan Efendi dkk. (2017:3) Jurnalistik dapat diartikan sebagai laporan mengenai kejadian sehari-hari yang sekarang dikenal dengan istilah berita (*news*). Pengertian sederhana dari jurnalistik yaitu aktivitas yang berkaitan dengan pencatatan atau melaporkan setiap hari (Susanto, 1986). Kata jurnalisme adalah sebutan untuk seseorang yang mengolah mengumpulkan dan mengedit data untuk di sebar luaskan, selain itu dengan perkembangan zaman membuat media jurnalistik tidak hanya koran saja melainkan berupa foto, video hingga radio.

*Comic* berasal dari kata Bahasa Inggris yang berarti lucu serta menghibur, Sudjana & Rivai (2002: 64) mendefinisikan komik sebagai bentuk animasi yang memuat karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang senada dan dihubungkan dengan

gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik juga mempunyai cerita yang singkat, dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi-aksi. Bahkan, komik dapat membuat tokoh-tokohnya seolah-olah nyata karena disertai dengan pewarnaan yang bebas. Komik sering mengambil bentuk urutan panel yang disandingkan. kartun dan bentuk-bentuk ilustrasi serupa adalah cara pembuatan gambar yang paling umum dalam komik funeti adalah bentuk yang menggunakan gambar fotografi. Sejarah dari komik sendiri berawal di pertengahan abad ke-20 di jepang dengan muncul komik strip, buku komik yang bernuansa atau bergaya majalah, dan output majalah dan buku komik muncul di jepang berkembang dengan pesat di era pasca perang dunia ke-II dengan popularitas kartunis seperti Osamu Tejuka.

Penghadiran sebuah ilustrasi atau gambar yang di pakai sebagai pelengkap berita bukanlah sebuah hal yang baru. Pada sebuah berita koran sampai berita daring, sering kita melihat berbagai ilustrasi terpampang sebagai pendukung gagasan ide yang dihadirkan. Namun, beberapa waktu belakangan, penggunaan materi visual dalam penyajian berita tak hanya terpaku pada pemilihan ilustrasi. Terdapat juga yang menghadirkan berita melalui komik.

Sebagian masyarakat yang sedang mengikuti zaman sekarang, teknologi dengan berita setiap harinya, dengan membaca komik sebagai

media jurnalistik, menjadi pilihan yang segar. Tidak hanya dirasa tidak membuat bosan si pembaca ini juga dapat menarik pembaca berita untuk terus memantau berita apa saja yang akan muncul di kemudian hari, komik yang menyampaikan berita memiliki keunikan, adalah sebuah kekuatan yang terkadang luput diulas oleh kata semata. berita jurnalistik berbalut komik tidak hanya dapat di temukan, di media luar. Di Indonesia sendiri penggunaan komik untuk menyampaikan berita memiliki pegiatnya sendiri.

Komik biasa dijadikan pelengkap praktik jurnalisme. Contohnya dalam surat kabar, tak sedikit media yang memuat kartun berisi sindiran atau respon ekspresi suatu peristiwa. Biasanya kartun tersebut mencampurkan fakta dan imajinasi. Namun pada tahun 90-an, Joe Sacco mengemas praktik jurnalisme dalam bentuk komik. Ia melangkah lebih jauh. Seolah, komik tersebut secara tegas mengatakan, “Aku adalah fakta dalam balon kata” (Jurnaliskomik, 2020). Jurnaliskomik juga memudahkan pembaca dari narasi yang sulit dan lebih mudah kan konten dengan menambahkan gambar ilustrasi atau biasa di kenal dengan kartun.

Genre jurnalisme baru ini masih perawan karena memiliki sedikit praktisi, akademisi, sekaligus mengundang banyak perdebatan karena kekosongan teori. Perdebatan tersebut membicarakan tentang kegiatan jurnalistik yang melarang percampuran fakta dan opini jurnalis atau komikus. Di sisi lain, ilustrasi dalam komik adalah imajinasi

yang pasti dikarang atau opini pribadi dari komikusnya. Kemudian, sulitnya menemukan wartawan yang punya kemampuan melakukan peliputan komik, membuat genre jurnalisme komik seolah eksklusif di antara genre yang lain. Padahal yang diperlukan hanya menjembatani kerja sama antara jurnalis dan komikus saja. Meski begitu, tak sedikit komik lokal yang mendekati *genre* ini. Misalnya, komik itu bercerita tentang biografi seseorang, atau pengalaman perjalanan, atau komik yang dibuat dengan pendekatan riset. Selain itu ada juga kartun politik, kartun opini yang dilandaskan hard news yang aktual. Namun tak semua dapat dikatakan jurnalisme komik bila kita sandarkan pada kode etik, elemen dan ketentuan jurnalisme. (Jurnaliskomik, 2020).

Jurnalisme membutuhkan media untuk menjadi wadah penyebarluasan informasi yang terdapat dalam berita. Dan dalam perkembangannya kini, media massa hadir dengan ragamnya yang semakin bervariasi. Kehadiran internet semakin menguatkan pendapat bahwa media (dalam hal ini media on-line) dapat memberikan manfaat yang besar dalam kehidupan manusia, termasuk dunia jurnalisme. Terlebih masyarakat merasa informasi-informasi yang terbitkan melalui media sudah dianggap terlalu mainstream dengan penyampaian yang teramat kaku. Setidaknya dengan adanya alternatif jurnalisme ini dapat memberikan sumbangsih kritikan yang dapat dipahami dan tanpa mengurangi loyalitas kegiatan jurnalistik

sebagai kegiatan penyampaian fakta informasi. Terlebih Jurnaliskomik hadir untuk meleburkan batas dan keraguan dalam genre ini. Jurnaliskomik adalah sebuah media alternatif pertama di Indonesia yang menerapkan gaya jurnaliskomik dalam setiap peliputannya. Produknya dapat dipertanggungjawabkan sebagai karya jurnalistik. Teknik disandarkan pada kode etik, elemen dan ketentuan jurnalisme.

Jurnaliskomik merupakan komik strip di media sosial Instagram dan Website yang cukup terkenal di Indonesia. Jurnaliskomik didirikan pada 3 Mei 2017 oleh Hasbi Hilman dengan jumlah pengikut 25,3RB dan 92 postingan yang ada di Instagram jurnaliskomik, jurnaliskomik memiliki tema yang mengkhususkan diri pada cerita-cerita kecil, yang dianggap catatan kaki, atau luput dari amatan publik dan media massa.

Inilah yang melatar belakangi peneliti untuk mengangkat tema Komik Strip Berbasis Media Sosial Sebagai Media Berita. Melalui komik pada akun Instagram @jurnaliskomik dengan analisis semiotika melalui teori atau konsep *triangle of meaning* yang dipaparkan oleh Charles Sanders Peirce, yaitu *Sign*, *Object*, dan *Interpretant*.

## **1.2. Fokus Penelitian**

Peneliti akan membatasi fokus penelitian guna memilih konsentrasi agar tidak terjadinya perluasan permasalahan yang tidak sesuai dengan

tujuan penelitian ini. Berikut fokus penelitian dengan judul Komik Strip Berbasis Media Sosial Sebagai Media Berita (Analisis Semiotika C.S. Peirce pada akun Instagram @jurnaliskomik)

1. Bagaimana *representemen* (tanda) dalam akun Instagram @jurnaliskomik?
2. Bagaimana *object* (objek) yang dipresentasikan dalam akun Instagram @jurnaliskomik?
3. Bagaimana *interpretant* (makna) yang dirujuk sign (tanda) dan *object* (objek) dalam akun Instagram @jurnaliskomik?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran komik strip berbasis media sosial, sebagai media berita yang berfokus pada analisis semiotika C.S. Peirce pada akun instagram jurnaliskomik. Terdapat tiga tujuan utama penelitian yakni:

1. Mendeskripsikan *representmen* (tanda) dalam akun Instagram @jurnaliskomik.
2. Mendeskripsikan *object* (objek) yang dipresentasikan dalam akun Instagram @jurnaliskomik.
3. Mendeskripsikan *interpretan* (makna) yang di rujuk *sign* (tanda) dan *object* (objek) dalam akun Instagram @jurnaliskomik.

## **1.4. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan dari penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut :

### **1.4.1. Kegunaan Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi ilmiah pada kajian Ilmu Komunikasi, terutama pada pengaruh media massa terhadap individu. Karena adanya komik sebagai media baru jurnalistik yang dapat di jadikan media berita, Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu menjadi pengetahuan dan wawasan konstruktif pentingnya jurnalistik dalam komik jurnalistik.

### **1.4.2. Kegunaan Praktis**

Secara praktis, penulis berharap bahwa penelitian ini bisa memberi gambaran nyata tentang media yang mengadopsi praktik jurnalisme visual lewat komik di Indonesia.

## **1.5. Hasil Penelitian yang Relevan**

Dalam melakukan penelitian, peneliti selalu membuka pikiran dengan mencari rujukan penelitian lain yang relevan. Peneliti menjadikan penelitian terdahulu sebagai referensi dalam perspektif, metode, konsep, dan teori penelitian ini. Beberapa penelitian yang diamati memiliki kesamaan dan perbedaan baik dari objek maupun subjek penelitian.

Sumber referensi pertama adalah skripsi penelitian Bobby Alexander peneliti melakukan penelitian menggunakan kajian Semiotik model Roland

Barthes pada salah satu kaver Koran Tempo yang menampilkan sebuah komik strip tentang rentetan masalah yang sedang dihadapi Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) berjudul “KPK Dalam Kepungan” pada edisi 27 September 2012. Peneliti merumuskan pertanyaan yakni: apakah makna Denotasi, Konotasi dan Mitos komik strip “KPK Dalam Kepungan” ? Peneliti menggunakan analisis semiotik Roland Barthes karena menurut peneliti di balik tanda yang terdapat pada komik strip tersebut tersimpan makna lain. Lewat pemaknaan denotasi, konotasi dan mitos sesuai semiotik Roland Barthes, peneliti akan mengungkap makna lain di balik komik strip tersebut. Untuk mendapatkan data dan hasil yang sempurna dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif yakni berupa pengamatan yang mendalam terhadap isi pesan yang disampaikan dengan menjabarkan isi pesan tersebut secara mendalam dan apa adanya.

Kedua, skripsi penelitian Kartika Primaningtyas pada 2009 berjudul Proses Kreatif Kartunis Benny dan Mice (Studi Deskriptif Kualitatif terhadap Proses Kreatif Kartunis “Benny & Mice” di Harian Umum Kompas). Peneliti membahas tentang bagaimana proses pembuatan komik Benny & Mice dari mulai dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi hingga evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Benny & Mice melewati proses yang matang dari pemilihan ide hingga hasil sampai pada pembaca. Benny & Mice biasa mengambil topik seputar kehidupan sosial masyarakat dan mengkritiknya dalam bentuk komik nyeleneh. Penelitian Proses Kreatif

Kartunis Benny dan Mice memiliki beberapa kesamaan, yaitu bahasan penelitian seputar kartun dan komik pada sebuah media.

Ketiga, skripsi penelitian Hendy Adhitya pada 2012 berjudul Representasi Praktik Alternative Journalism Joe Sacco dalam Narasi Komik “Palestine” (Studi Deskriptif Kualitatif dengan Metode Strukturalisme Genetik Pierre Bourdieu). Dalam penelitian Hendy, ia mengambil potongan kisah ketika Sacco menyambangi Jerusalem dan Nablus dan meninggalkan cerita lain. Hal itu dilakukan agar penelitian tersebut punya fokus yang jelas. Dalam buku Palestine, Hendy menyimpulkan praktik jurnalisme komik yang dilakukan oleh Sacco adalah praktik jurnalisme alternatif. Salah satu di antaranya adalah keberpihakan Sacco terhadap objek peliputan.

Dari semua penelitian yang sebelumnya disebutkan, penelitian berjudul Representasi Praktik Alternative Journalism Joe Sacco dalam Narasi Komik “Palestine” adalah penelitian yang paling banyak memiliki kesamaan dengan peneliti. Di antaranya adalah bahasan penelitian seputar komik jurnalistik, jurnalisme komik, praktik jurnalisme visual berkonsep komik, dan jurnalisme alternatif.

Keempat, Muhammad Afandi dan Aceng Abdullah Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui latar belakang pendirian Poliklitik.com, mengetahui manajemen strategi media yang dibangun Poliklitik.com dan mengetahui kualitas jurnalistik yang dihasilkan oleh Poliklitik.com. Analisis

strategi ini ditinjau dari aspek internal dan eksternal Poliklitik.com dengan menggunakan kerangka strategi manajemen media Sylvia M. Chan – Olmsted. Untuk menguraikannya, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus intrinsik. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan kartun editorial sebagai konten utama digunakan oleh Poliklitik.com sebagai bentuk praktik jurnalisme alternatif di tengah dominasi media arus utama. Strategi tersebut diformulasikan berdasarkan aspek eksternal, yakni perkembangan teknologi dan informasi, serta aspek internal yang meliputi sumber daya utama selaku kekuatan utama Poliklitik.com. Simpulan penelitian adalah Poliklitik.com lahir sebagai sebuah media alternatif dengan menggunakan konten kartun editorial agar dapat memberi pengaruh kepada anak muda. Sementara untuk kualitas jurnalistik yang dihasilkan oleh Poliklitik.com sudah memperhatikan kaidah-kaidah jurnalistik namun belum cukup kredibel karena menggunakan teknik agregasi dan kurasi.

Kelima, Auzan Nur Adli, Ferry Darmawan — Saat ini minat membaca di Indonesia masih tergolong rendah, maka dari itu banyak orang yang menjadikan kendala tersebut sebagai ajang untuk mengait minat membaca tak terkecuali para jurnalis. Ide – ide kreatif dikeluarkan salah satunya dengan menambahkan berbagai ilustrasi. Akun Instagram @jurnaliskomik menggunakan suatu terobosan dengan menjadikan komik sebagai alat untuk menyampaikan pemberitaannya. Penelitian ini bertujuan untuk menguji

hubungan penggunaan ilustrasi komik pada berita. Teori yang digunakan adalah teori komik menurut Scott Mccloud yang mengatakan komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Unsur-unsur pada komik menjadi acuan peneliti untuk menguji teori tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasional, dimana mencari hubungan antara variabel X dengan variabel Y, dimana variabel X berisikan ilustrasi komik dan variabel Y berisikan minat membaca. Sampel penelitian ini adalah 100 orang followers akun Instagram @jurnaliskomik yang dipilih. Penelitian ini menggunakan teknik analisis korelasi Rank Spearman (Spearman's Rho Rank-Order Correlations), pengujian ini digunakan untuk menguji dua variabel apakah ada hubungan atau tidak. Dilihat dari tanggapan responden, penggunaan gambar menjadi salah satu faktor yang dapat menarik perhatian masyarakat untuk mulai membaca.

<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Kesimpulan Hasil Penelitian</b>	<b>Perbedaan dan Kesamaan</b>
1.Bobby Alexander	Analisis semiotik komik	Analisis semiotik	. Dari hasil temuan yang	1. Persamaan:

	<p>strip “kpk dalam kepongungan” pada kaver koran tempo edisi no. 4008 tahun xii, 27 september 2022</p>	<p>Roland Barthes</p>	<p>didapat, peneliti berkesimpulan bahwa konotasi yang terdapat dalam komik strip tersebut bermakna bahwa KPK menjadi pihak yang ditakuti dan sekaligus dilemahkan dan membutuhkan dukungan. Sedangkan posisi Polri menjadi pihak yang berkuasa namun sekaligus menjadi pihak yang ketakutan karena KPK mencoba</p>	<p>- Menggunakan metode penelitian Kualitatif - Media komik atau ilustrasi</p> <p>2. Perbedaan: - Objek Penelitian pada Koran Tempo</p>
--	---	-----------------------	---	---

			membongkar skandal korupsi dalam tubuh Polri.	
2.Kartika Primaningtyas	Proses Kreatif Kartunis Benny dan Mice (Studi Deskriptif Kualitatif terhadap Proses Kreatif Kartunis —Benny & Micel di Harian Umum Kompas)	Metode kualitatif, pendekatan studi	Pemanfaatan aplikasi pesan oleh situs berita Tempo.co telah menunjukkan adanya pencampuran antara praktik komunikasi massa dengan komunikasi personal. Hadirnya situs berita Tempo.co dalam beragam aplikasi pesan instans juga memberi peluang	1.Persamaan: -Menggunakan metode penelitian kualitatif – Menggambarkan pemanfaatan media baru -Menggambarkan pemanfaatan media sosial 2. Perbedaan: -Pendekatan menggunakan studi kasus tunggal oleh Datmon dan Holloway Berfokus pada media sosial

			<p>khalayak untuk terlibat aktif dalam proses komunikasi massa tersebut. Penggunaannya belum secara maksil.</p>	<p>berupa aplikasi pesan,Blackberry Messenger, WhatsApp,dan Line</p>
<p>3.Hendy Adhitya</p>	<p>Representasi Praktik Alternative Journalism Joe Sacco dalam Narasi Komik Palestine (Studi Deskriptif Kualitatif dengan Metode Strukturalisme Genetik P</p>	<p>Metode kualitatif, pendekatan studi deskriptif kualitatif dengan metode strukturalis me genetik Pierre Bourdieu</p>	<p>Alasan menggunakan Twitter adalah karena kesesuaian Tirto.id dengan latar belakangnya sebaga media online yang membutuhkan alat penggerak perubahan sosial bagi generasi</p>	<p>1. Persamaan: - Menggunakan metode penelitian kualitatif - Bahasan penelitian terkait media baru - Bahasan penelitian terkait media sosial sebagai kanal distribusi karya jurnalistik -</p>

			<p>muda. Dalam proses kerjanya, tim redaksi dan tim media sosial bekerja terpisah, namun saling bekerja salam. Tim redaksi membutuhkan interaktivitas dan respon audiens yang cepat melalui Twitter untuk mengumpulkan bahan berita dan memilih narasumber, sementara tim media sosial menggunakannya</p>	<p>Bahasan terkait proses audiens dalam media sosial</p> <p>2. Perbedaan:</p> <p>- Pendekatan menggunakan studi kasus intrinsik dari Robert E. Stake - Berfokus pada media sosial berupa Twitter</p>
--	--	--	---	--

			<p>untuk distribusi berita, sekaligus melihat feedback audiens terhadap berita tersebut. Feedback tersebut menjadi masukan bagi tim redaksi.</p>	
<p>4. Muhammad Afandi &amp; Aceng Abdullah</p>	<p>Pengunaan Kartun Editorial oleh Poliklitik.com sebagai Bentuk Praktik Jurnalisme Alternatif</p>	<p>Metode studi kasus intrinsik Robert E</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan kartun editorial sebagai konten utama digunakan oleh Poliklitik.com sebagai bentuk praktik jurnalisme alternatif di tengah dominasi</p>	<p>1. Persamaan: - Menggunakan metode penelitian kualitatif menggambarkan pemanfaatan media baru, dengan berbasis konten visual, (ilustrasi/animasi) 2. Perbedaan:</p>

			<p>media arus utama. Strategi tersebut diformulasikan berdasarkan aspek eksternal, yakni perkembangan teknologi dan informasi, serta aspek internal yang meliputi sumber daya utama selaku kekuatan utama Poliklinik.com.</p> <p>Simpulan penelitian adalah Poliklinik.com lahir sebagai sebuah media alternatif dengan menggunakan</p>	<p>- Menggunakan pendekatan Studi Kasus intrinsik</p>
--	--	--	---	---

			<p>konten kartun editorial agar dapat memberi pengaruh kepada anak muda. Sementara untuk kualitas jurnalistik yang dihasilkan oleh Poliklitik.com sudah memperhatikan kaidah-kaidah jurnalistik namun belum cukup kredibel</p>	
--	--	--	--	--



<p>5. Auzan Nur Adli, Ferry Darmawan</p>	<p>Ilustrasi Komik Sebagai Alat Penyampaian Berita</p>	<p>Metode korelasional</p>	<p>Dalam hal ini bisa dikaitkan dengan adanya komik yang dulunya hanya sebagai bentuk dalam sebuah buku di zaman new media, saat ini menjadikan sebuah hal baru dalam membentuk sebuah komik yang hadir dengan sajian melalui media sosial dan ber temakan berita atau isu saat ini yang dibahas secara menarik</p>	<p>1. Persamaan: - pemanfaatan media baru, dengan berbasis konten visual, (ilustrasi/animasi) 2. Perbedaan: - menggunakan metode korelasional</p>
--	--	--------------------------------	---	---

			<p>dan mendapat respon langsung dari followers yang ada di akun @jurnaliskomik. Salah satunya menjadi perhatian bagi kaum generasi muda produktif untuk melihat, membaca dan merespon postingan yang ada di akun @jurnaliskomik yang nantinya akan menjadi sebuah minat baca. Dengan demikian, dalam penelitian ini</p>	
--	--	--	---	--

			<p>dapat disimpulkan</p> <p>bahwa</p> <p>penggunaan</p> <p>ilustrasi komik</p> <p>yang diposting</p> <p>oleh akun</p> <p>instagram</p> <p>@jurnaliskomik</p> <p>sangat</p> <p>mempengaruhi</p> <p>minat baca</p> <p>followers di akun</p> <p>instagram</p> <p>@jurnaliskomik.</p>	
--	--	--	---	--

**Tabel 1.1**  
 Hasil Penelitian yang Relevan

## 1.6. Landasaan Penelitian

### 1.6.1. Landasan Teoritis

Komunikasi visual secara harfiah juga bisa diartikan sebagai proses transformasi ide dan informasi dalam bentuk yang dapat dibaca dan ditanggapi (secara visual) (oryza, 2016:19). Kata visual itu sendiri yakni sesuatu yang ditangkap oleh indra visual kita artinya bisa dilihat oleh mata kita. Komunikasi visual disebut dengan bahasa isyarat (*language of gesture*) karena kita memanfaatkan indra penglihatan kita untuk berkomunikasi.

Menurut Keith Kenney (2009) memiliki pendapat mengenai komunikasi visual, menurutnya komunikasi visual merupakan suatu proses interaksi manusia yang dilakukan untuk mengekspresikan ide-ide yang ada melalui sebuah media visual. Umpan balik berupa penerima memahami makna pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam komunikasi visual, pertama, dari sudut pandang pembuat pesan, bagaimana simbol, huruf, warna, foto, gambar, grafik dan lainnya dibentuk agar memiliki sebuah muatan pesan tertentu. Kedua, dari sudut pandang penerima pesan, bagaimana menginterpretasikan makna dari simbol, huruf, warna, foto, gambar, grafik dan lainnya sesuai apa yang dimaksud pembuat pesan tersebut.

Berhubungan dengan komik yang penuh dengan simbol, peneliti dapat melakukan analisis semiotika. Dalam penelitian, analisis semiotika

bertujuan untuk mengungkapkan pesan tersirat melalui tanda-tanda yang disisipkan dalam komik yang dibuat oleh komikus

McCloud mendefinisikan komik sebagai berikut, “komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.” (McCloud, 2008). Seperti dalam jurnal Pratiwi dan Prasetyo (2019) komik memperoleh nilai cukup tinggi dalam penelitiannya, tanggapan estetis di komik bisa juga untuk memberikan sumber informasi.

Semiotika berasal dari kata Yunani semion yang berarti tanda. Tanda dapat didefinisikan sebagai dasar dari praktik sosial yang dibangun sebelumnya sehingga dapat dianggap mewakili yang lain. Sama seperti asap yang berarti ada api, sirene kebakaran menandakan kebakaran di area tersebut. Secara terminologi, semiotika menurut Wahjuwibowo (2018: 7) diartikan sebagai ilmu yang mempelajari seluruh dari berbagai objek, peristiwa, tanda.

Sebagai salah satu konsep semiotika yang dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce membuat teori segitiga makna atau *triagle of meaning*. Ini terdiri dari tiga aspek : *sign, object, interpretant*

Semiotika Charles Sanders Peirce sering disebut sebagai “*Grand Theory*” karena teorinya bersif mendeskripsikan semua penandaan. Peirce

menggabungkan kembali komponen-komponen tersebut menjadi satu struktur dan mengidentifikasi partikel dasar dari tanda (Wahjuwibowo, 2018:13). Oleh karena itu peneliti hendak menyajikan makna menurut peneliti mengenai pesan yang terdapat dalam komik pada akun Instagram @jurnaliskomik dengan menganalisis tanda-tanda pada objek komik dengan menggunakan konsep teori semiotika Charles Sanders Peirce.

#### **A. Teori Komik MC Cloud**

Dalam buku Scott McCloud yang pertama (*Understanding Comics, Reinventing Comics dan Making Comics*) menegaskan bahwa komik adalah bentuk seni; seni berurutan, dan Scott McCloud pun mensepesifikasikan menjadi gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukestaposisi (berderetan/bersebelahan, istilah yang sulit dalam sekolah seni) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi sesuai tema komik yang diterbitkan. Namun metode apa pun yang dipilih, pembuatan komik membutuhkan serangkaian dan keputusan agar dapat diinformasikan.

Menurut Scott McCloud, salah satu pakar komik asal Amerika, ada dua tujuan komikus dalam menciptakan komik yaitu pertama pembaca mengerti dan memahami jalan cerita komik, kedua pembaca tergugah, mengingat dan tetap setia dengan komik yang telah dibuat. Untuk mencapai tujuan pertama, komikus harus bisa menguasai prinsip kejelasan dalam

menggambarkan cerita. Untuk mencapai tujuan kedua, komikus bersandar pada isi cerita dan kekuatan visualnya.

## **B. Teori Jurnalis Alternatif**

Jurnalisme alternatif merupakan bentuk tandingan dari praktik dominan media arus utama (*mainstream*). Jurnalisme jenis ini mengkritik praktik media arus utama dalam hal representasi struktur berita, hirarki, ekonomi dan politik ideologi media *mainstream*. Orang-orang yang bekerja dalam media ini biasanya amatir yang sedikit memiliki atau yang tidak memiliki pengetahuan tentang jurnalistik. Namun, tidak menutup kemungkinan, profesional terjun dalam media alternatif sebagai kritik media *mainstream*. Mereka melaporkan berita dengan posisi yang lebih. Selain menjadi reporter, posisi mereka sebagai aktivis, sukarelawan atau anggota yang memiliki agenda dan misi tertentu, juga keberpihakan (Atton & Hamilton, 2008, pp. 1-2)

### **1.6.2. Landasan Konseptual**

#### **1. Media Baru**

“Media baru merupakan Media yang pada saat ini sekarang sedang berkembang dan akan terus berkembang mengikuti perkembangan zaman. Media ini berkembang baik dalam segi Teknologi, Komunikasi, Maupun Informasi” (Ardianto,2007:26). Media baru pun lahir mengikuti perkembangan ini.

Adapun karakteristik media baru menurut Nicholas Gane dan David Beer , yaitu adanya term network, interactivity, information, interface, archive, dan simulation. Nasrullah (2014) juga mengungkapkan karakteristik media baru dalam tiga poin, yaitu adanya jejaring (network), interaksi, dan perangkat (interfance).

## 2. Media Sosial

Media sosial adalah media dimana, para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Dampak positif dari media sosial adalah memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi masalah, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat, biaya lebih murah. (Cahyono, 2020).

Boyd dalam Nasrullah (2015) media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *usergenerated content* (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di instansi media massa. Van Dijk dalam Nasrullah (2015) menyatakan bahwa media sosial adalah platform media

yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Karena itu media social dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial.

Pada intinya, dengan sosial media dapat dilakukan berbagai aktifitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual. Sosial media diawali dari tiga hal, yaitu *Sharing, Collaborating dan Connecting* (Puntoadi, 2011).

a. Komik

Komik atau cerita bergambar adalah sebuah teknik berkomunikasi, cara manusia mengemas dan menuangkan ide yang dibentuk ke dalam produk. Ia setara dengan novel, cerita pendek, bahkan musik. Sedangkan menurut Hikmat Darmawan (2012) komik adalah cerita, medium yang mengungkapkan ide dengan gambar, dengan bahasa-gambar yang tersusun. Komik memiliki syarat penting agar dikatakan komik. Salah satunya adalah berurutan (sekuensial). Scott McCloud (2008) mengatakan bahwa komik adalah gambar dan lambang yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu.

Bill Kovach dan Tom Rosenstiel (2014) menekankan pentingnya penerapan sembilan elemen jurnalisme bagi para jurnalis serta redaksi penyaji berita dalam buku *The Elements of Journalis*, yaitu:

1. Kewajiban jurnalisme pertama adalah (berpihak) pada kebenaran.
2. Loyalitas (kesetiaan) pertamanya kepada warga (publik).
3. Esensi jurnalisme adalah disiplin verifikasi.
4. Para praktisinya (jurnalis/wartawan) harus menjaga independensi dari objek liputannya.
5. Jurnalis harus membuat dirinya sebagai pemantau independen kekuasaan.
6. Jurnalis harus memberi forum bagi publik untuk saling-kritik dan menemukan kompromi.
7. Jurnalis harus berusaha membuat hal penting menjadi menarik dan relevan.
8. Jurnalis harus membuat berita yang komprehensif dan proporsional.
9. Jurnalis harus diperbolehkan mendengarkan hati nurani personalnya.

## **1.7. Langkah Langkah Penelitian**

### **1.7.1. Paradigama & Pendekatan**

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme ini para peneliti mengamati berbagai realita yang terkonstruksi oleh individu dan implikasi dari konstruksi tersebut bagi kehidupan mereka dengan yang lain. Dalam konstruktivisme, setiap orang memiliki pengalaman yang unik. Maka dari itu, penelitian seperti ini menyarankan bahwa setiap cara yang digunakan individu dalam memandang dunia adalah valid, dan perlu adanya rasa menghargai atas pandangan tersebut (Patton, 2002:96-97).

Paradigma ini dirasa cocok digunakan pada penelitian ini karena diharapkan informan (Jurnaliskomik) dapat menginterpretasikan pengalamannya selama pembuatan Jurnaliskomik di masa pandemi covid-19 sesuai dengan fokus pada penelitian ini.

Sedangkan, pendekatan dalam penelitian ini menggunakan kualitatif. Kualitatif dimaksudkan usaha memahami pemaknaan masyarakat terhadap suatu objek atau peristiwa yang diartikan sebagai fenomena sosial dan terjadi dalam kehidupan masyarakat, juga tidak mementingkan kuantitas, melainkan makna yang terdapat di dalamnya (Moleong, 2004:3).

Peneliti menggunakan pendekatan ini karena dinilai cocok dengan penelitian yang sedang dilakukan, yaitu Menggunakan pendekatan kualitatif karena menganalisis secara deskriptif dan membatasi masalah penelitian berdasarkan fokus penelitian serta memperoleh data yang lebih luas kepada para narasumber dalam memberikan jawaban untuk kebutuhan penelitian.

### **1.7.2. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Oleh karena itu, dimulai dari latar belakang penelitian yang mencoba menginterpretant tanda-tanda visual sebuah komik menjadi sebuah pesan, penelitian ini menggunakan pendekatan analisis semiotika hasil pemikiran Charles Sanders Peirce yang biasa dikenal *triangle of meaning*, atau konsep segitiga makna yaitu *sign*, *object*, dan *interpretant*.

Penelitian kualitatif digunakan karena bersifat luwes, tidak terlalu rinci, tidak lazim mendefinisikan suatu konsep, serta memberi kemungkinan

bagi perubahan-perubahan manakala ditemukan fakta yang lebih mendasar, menarik, dan unik yang bermakna dilapangan (Burhan Bungin,2006. Analisis Data Penelitian Kualitatif).

### 1.7.3. Jenis Data dan Sumber Data

Sumber data yang dipakai pada penelitian ini ada dua yaitu data primer dan sekunder. Data primer adalah file gambar berupa komik dalam akun instagram @jurnaliskomik.

Untuk data sekunder berupa studi pustaka tentang komik strip sebagai media berita di Indonesia terkait menggunakan objek penelitian yang diteliti supaya lebih peka dalam menganalisis dan memunculkan makna komik juga bisa sebagai alat media berita.

### 1.7.4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini memakai dua teknik pengumpulan data yaitu observasi dan studi pustaka. **Observasi** dilakukan dengan mengamati arsip gambar berupa komik dalam akun Instagram @Jurnaliskomik. **Studi Pustaka**, mencari dan memperbanyak studi Pustaka yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini tentang komik strip media berita terkait dengan objek penelitian agar lebih sensitif dalam menganalisis komik dalam akun Instagram @jurnaliskomik

### 1.7.5. Teknik Keabsahan Data

Penulis menggunakan triangulasi data untuk menjaga keabsahan data. Teknik ini digunakan untuk melakukan verifikasi keakuratan data dan

memperbanyak data. Menurut Chooper (2005) triangulasi data memiliki sifat reflektif, maka berguna untuk validitas pemaparan peneliti terhadap data. Teknik ini akan memeriksa apakah jawaban, dokumen dan informan yang ada sudah benar dan berkompeten. Sedangkan menurut Sugiono (2017) triangulasi memiliki arti bahwa penulis nantinya tidak hanya mengumpulkan data tapi juga menguji keaslian data. Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi berdasarkan data-data yang berasal dari komik strip Jurnaliskomik kita cek kembali sebagai keabsahannya kepada komikus @Jurnaliskomik.

#### **1.7.6. Teknik Analisis Data**

Penelitian yang penulis lakukan terhadap 3 gambar komik pada akun Instagram @jurnaliskomik ini memakai analisis teori semiotika segitiga makna Charles Sanders peirce atau *triangle of meaning* yaitu *sign*, *object*, dan *interpretant*. Mengumpulkan semua data adalah tahap paling awal yang dilakukan pada penelitian ini. Data tadi dihasilkan berdasarkan asal data primer dan sekunder. Data primer berdasarkan penelitian ini berupa file gambar pada bentuk komik dalam akun Instagram @jurnaliskomik. kemudian data sekunder berupa studi Pustaka yang mengandung komik strips sebagai media berita yang berkaitan dengan objek penelitian. Setelah itu dalam tahap ke dua dilakukan reduksi data menggunakan analisis semiotika Peirce, yaitu *triangle of meaning* (*sign*, *object*, dan *interpretant*). Lalu digabungkan menggunakan pemahaman peneliti terkait data faktual yang berkaitan dengan objek penelitian.