

PERANCANGAN VIDEO ESSAY SEJARAH DAN PERKEMBANGAN DESAIN EDITORIAL SURAT KABAR PIKIRAN RAKYAT

Muhammad Rizaldy Al-Harits¹ Aditya Januarsa²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi
Nasional Bandung

E-mail: muhammad.rizaldy@itenas.ac.id, dan adityajanuarsa@itenas.ac.id

Abstrak

Menurunnya tingkat pembaca koran di Indonesia dari 24.7% pada tahun 2003 menjadi 14.9% pada tahun 2018 menunjukkan penurunan minat yang signifikan. Pikiran Rakyat, salah satu koran tertua di Bandung, menghadapi tantangan ini dengan tambahan masalah dokumentasi sejarah yang buruk, diperparah oleh kebakaran tahun 2014 yang menyebabkan hilangnya banyak arsip penting. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual (DKV), masalah ini ironis karena media massa seharusnya mendokumentasikan sejarah secara efektif. Kondisi ideal yang diharapkan adalah adanya arsip digital yang mudah diakses dan menarik, terutama bagi kalangan dewasa awal di era digital. Solusi yang diusulkan meliputi pembuatan media video yang dapat diakses secara online. Metode penelitian yang digunakan meliputi wawancara dan studi literatur dari artikel dan buku yang dirilis oleh pihak terkait. Hasilnya diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya sejarah media massa dan menjaga warisan jurnalistik yang telah dibangun. Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan strategi efektif dalam mendokumentasikan dan menyebarluaskan informasi sejarah melalui media digital, memastikan bahwa informasi penting tidak hilang dan dapat diakses oleh generasi mendatang.

Kata Kunci: Preservasi, Pikiran Rakyat, Video essay

Abstract

The decline in newspaper readership in Indonesia, from 24.7% in 2003 to 14.9% in 2018, highlights a significant decrease in interest. Pikiran Rakyat, one of Bandung's oldest newspapers, faces this challenge along with poor historical documentation, exacerbated by a 2014 fire that destroyed many important archives. In the context of Visual Communication Design (DKV), this issue is ironic as mass media should effectively document history. The ideal condition would be the creation of easily accessible and engaging digital archives, particularly for young adults in the digital age. The proposed solution includes creating an online-accessible video medium. The research methods include interviews and literature studies from articles and books released by relevant parties. The results are expected to raise public awareness about the importance of media history and preserve the journalistic legacy that has been built. This project aims to develop effective strategies for documenting and disseminating historical information through digital media, ensuring that important information is not lost and can be accessed by future generations.

Keywords: Preservation, Pikiran Rakyat, Video essay

1. Pendahuluan

Menurunnya tingkat pembaca koran merupakan fenomena yang dapat dilihat dari data Badan Pusat Statistik (BPS), di mana pada tahun 2003, sekitar 24.7% masyarakat Indonesia masih membaca koran. Namun, angka ini turun drastis menjadi 14.9% pada tahun 2018. Salah satu koran tertua di Bandung, Pikiran Rakyat, juga mengalami dampak dari penurunan ini. Pikiran Rakyat, yang memiliki sejarah panjang dalam dunia jurnalistik di Indonesia, sayangnya tidak memiliki dokumentasi yang baik

mengenai sejarahnya (Budi Prastowo, n.d.; Harisman et al., 2020; Surwita, 2019). Hal ini diperparah dengan peristiwa kebakaran yang terjadi pada tahun 2014, yang menyebabkan hilangnya banyak arsip penting. Ketidakhadiran arsip yang memadai dan terdokumentasi secara berkelanjutan merupakan masalah yang mendesak untuk diselesaikan guna menjaga warisan media massa ini.

Dalam konteks keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV), sangat disayangkan bahwa sebuah media massa seperti *Pikiran Rakyat* belum memiliki arsip yang berkelanjutan. Kehilangan arsip menjadi masalah ironis bagi sebuah media massa yang seharusnya berperan dalam mendokumentasikan sejarah dan peristiwa. Minimnya upaya untuk melakukan preservasi arsip ini merupakan tantangan besar bagi pelestarian sejarah media. Oleh karena itu, peran DKV sangat penting dalam merancang dan menciptakan sistem arsip yang dapat diakses dengan mudah dan menarik bagi generasi digital saat ini.

Kondisi ideal yang diharapkan adalah adanya arsip yang mudah diakses oleh masyarakat luas. Arsip ini harus didesain dengan menggunakan pendekatan ilmu dan teknologi yang memungkinkan preservasi informasi yang efektif dan menarik. Solusi yang ditawarkan adalah pembuatan media yang dapat menangkap perhatian kalangan dewasa awal di era digital ini, misalnya melalui platform video yang dapat diakses secara online. Dengan cara ini, sejarah dan informasi penting tentang *Pikiran Rakyat* dapat disebarluaskan dan dipelihara untuk generasi mendatang.

Metode penelitian yang digunakan dalam proyek ini meliputi wawancara dengan pihak-pihak terkait serta studi literatur melalui artikel dan buku yang dirilis oleh *Pikiran Rakyat* sendiri. Berdasarkan hasil penelitian, perancangan sebuah media video yang dapat diakses melalui internet akan dilakukan. Media ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya sejarah *Pikiran Rakyat* serta menjaga warisan jurnalistik yang telah dibangun selama bertahun-tahun. Dengan demikian, upaya ini diharapkan dapat membantu dalam mendokumentasikan dan menjaga sejarah media massa ini dengan lebih baik.

2. Metode/Proses Kreatif

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah studi literatur dari jurnal, skripsi, dan buku yang berkaitan, serta wawancara dengan pihak PR dan kolektor koran PR. Sejarah *Pikiran Rakyat* diambil dari jurnal, skripsi, artikel, dan buku. Tulisan-tulisan ini mengangkat tema tentang perjalanan *Pikiran Rakyat* dari kemunculan namanya di tahun 1930-an ketika Soekarno masih berada di Bandung. Wawancara dilakukan dengan Yusuf Wijanarko sebagai Managing Editor redaksi *Pikiran Rakyat*, dan Kin Sanubary selaku kolektor dan pembaca setia PR yang memiliki arsip hingga tahun 1950-an.

2.1 Batasan Perancangan

Menurut informasi dari wawancara bersama dua narasumber yang berkaitan dengan *Pikiran Rakyat*, PR dapat dikategorikan menjadi dua fase. Penelitian ini hanya berfokus kepada dua fase tersebut, tanpa melihat dan membahas secara lebih lanjut setiap organisasi ataupun perusahaan yang memiliki nama yang sama atau mirip dengan *Pikiran Rakyat* yang ada saat ini.

2.2 Prototyping

Metode KWHL (Know, Want to Know, How to Learn, and Learned) adalah sebuah alat yang berguna dalam merencanakan dan mengatur proses pembelajaran atau penelitian. Dengan menggunakan metode KWHL, kita dapat merancang dan mengembangkan prototipe yang berfokus pada kebutuhan pengguna serta memastikan bahwa solusi yang dihasilkan efektif dalam menjaga dan menyebarluaskan sejarah *Pikiran Rakyat*.

3. Diskusi/Proses Desain

3.1 Pembahasan Sejarah

Pembaca koran terus menurun dari tahun ke tahun, termasuk *Pikiran Rakyat* (PR) yang memiliki sejarah panjang sejak 1950-an di Bandung. Walaupun begitu, nama PR sudah ada sejak 1930 ketika Soekarno menerbitkan sebuah tulisan bergaya *marhaenisme* saat ia masih berada di Bandung. PR milik Soekarno

bukanlah Pikiran Rakyat yang dikenal sekarang, melainkan berawal dari tahun 1950-an bersama Djamal Ali, dengan tagline "Mengajak Pembaca Berpikir Kritis".

Di era ini, PR menonjol dengan berita nasionalis sosialis, mendukung Konferensi Asia Afrika 1955, melawan DI/TII, dan akhirnya mendukung penyelesaian Irian Barat secara militer. Pada masa Orde Lama, PR menghadapi tekanan karena dianggap berafiliasi dengan PKI sampai merasa didemo oleh mahasiswa-mahasiswa Bandung, padahal PR yang didemo adalah PR "Pemuda Rakyat" bukan PR "Pikiran Rakyat".

Setelah itu, PR pecah karena tuntutan kewajiban negara yang mewajibkan setiap media massa untuk terafiliasi dengan badan pemerintah, dan beberapa stafnya seperti Sakti Alamsyah dan Atang Ruswita bergabung dengan ABRI untuk menerbitkan Harian Angkatan Bersendjata. Di era Orde Baru, PR menghadapi pembatasan kebebasan pers, namun berhasil bertahan dengan filosofi "siger tengah" dan gaya linguistik halus.

Pada era Reformasi, PR menghadapi tantangan dari perkembangan teknologi internet. Pada tahun 2019, PR meluncurkan Pikiran Rakyat Media Network (PRMN) untuk berkolaborasi dalam bisnis media digital. Pandemi Covid-19 menambah tantangan lebih lanjut, menyebabkan PR harus mengurangi jumlah halaman dan ukuran koran. Mang Ohle, tokoh kartun PR yang muncul sejak 1955, tetap menjadi bagian ikonik koran ini, meski mengalami perubahan gaya seiring waktu. (Hendaya, 2006; Riadi, 2020)

3.2 Creative Approach

Kreativitas adalah inti dari pembelajaran. Namun hal ini biasanya tidak menjadi inti pendidikan. Pendidikan yang dilembagakan bergantung pada pengendalian, pengukuran dan kesesuaian. Kreativitas (mirip dengan sepupunya, Berpikir Kritis) merupakan kutukan bagi sistem yang berbasis pada kontrol. Betapapun besarnya klaim mereka dalam mendorong kreativitas, institusi-institusi tersebut bergantung pada paradigma kontrol, sehingga resisten terhadap apa pun yang mengancam kontrol tersebut. Kreativitas akan selalu mengalami kesulitan. (Tomlinson, n.d.) Maka dari itu, pendekatan materi harus dapat berbicara kepada penyimak. Pendekatan kreatif yang diangkat dalam karya ini mengedepankan aspek profesional namun personal, dengan penggunaan data-data yang akurat, namun masih dibawa dengan santai, seperti sedang mengobrol bersama teman.

3.3 Tone And Manner

Perancangan video mengacu kepada gaya skeuomorphism, atau konsep desain di mana subjek desain menyerupai item di dunia nyata. Contoh skeuomorfisme yang sangat baik dalam desain interaksi adalah ikon "Sampah" atau "Keranjang Sampah" di banyak antarmuka desktop komputer (Interaction Design Foundation, 2016).

Dari teori tersebut dipilihlah tekstur kertas koran untuk menjadi background dari elemen-elemen visual yang ditampilkan. Selain elemen visual, di dalam video terdapat juga elemen audio, dan dalam hal ini, penerapan teori skeuomorphism digunakan ketika mendesain *sound effects* seperti penggunaan suara kertas halaman yang dibuka di setiap transisi video.

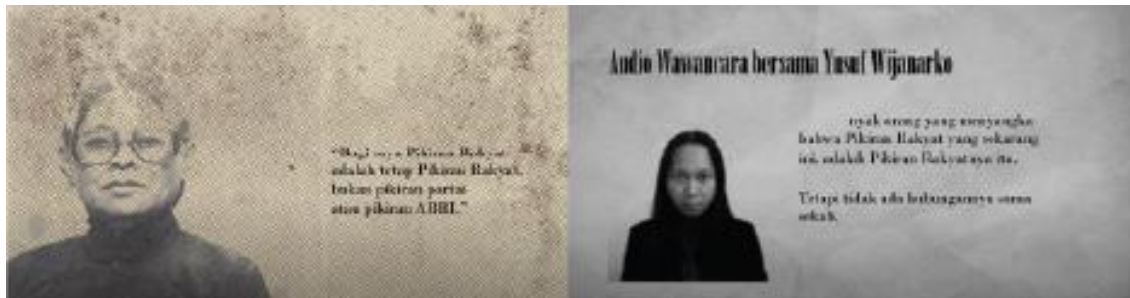


Gambar 1 Perbandingan Desain dan Koran Asli
Sumber : Koleksi Pribadi

3.4 Warna

Meskipun hanya ada sedikit bukti kuat mengenai banyak konvensi yang berkembang seputar penggunaan warna dalam publikasi, ada satu bidang di mana penggunaan warna mengikuti aturan yang tegas: psikologi warna kultural (Caldwell & Zappaterra, 2014).

Penggunaan terbagi menjadi dua, dalam periode lama, desain visual koran menggunakan warna kuning yang identik dengan warna koran lama yang kertasnya sudah termakan usia. Sedangkan untuk data-data terbaru menggunakan warna grayscale yang identik dengan warna koran sekarang pada umumnya.



Gambar 2 Perbandingan desain koran lama dan koran baru
Sumber : Koleksi Pribadi

3.5 Typeface

Studi-studi yang dibahas di sini memberikan dukungan empiris yang kuat terhadap gagasan bahwa pembaca memberikan atribut kepribadian baik pada jenis huruf maupun pada teks yang dibaca (Brumberger, 2003). Dari situ, dipilihlah sebuah font yang bisa mengingatkan penonton terhadap kertas koran. Akhirnya, Bodoni MT dipilih sebagai typeface dengan alasan surat kabar Pikiran Rakyat menggunakan typeface yang sama walaupun dalam versi modifikasi.

ABCDEFGHI
JKLMNOPQR
STUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789

Gambar 3 Bodoni MT
Sumber : Wikimedia Commons

3.6 Hasil Karya

Video esai telah diterbitkan dalam jurnal sastra daring seperti Blackbird dan TriQuarterly selama lebih dari sepuluh tahun, namun popularitasnya telah meningkat pesat akhir-akhir ini. Para penulis memanfaatkan teknologi yang memungkinkan mereka untuk menciptakan karya yang mengonsumsi indra pembaca melalui gambar nyata, teks, dan suara. Mereka yang bekerja dengan bentuk ini biasanya menemukannya ketika mereka mencari cara terbaik untuk menceritakan kisah tertentu, menunjukkan perjalanan tertentu, atau mengajukan pertanyaan tertentu. Dengan kata lain, mereka menemukan bentuk ini ketika genre yang lebih tradisional tidak cukup fleksibel, berlapis-lapis, atau sensoris untuk menceritakan kisah mereka (August, 2016).

Video esai berdurasi 16 menit yang membahas secara mendalam tentang sejarah dari Pikiran Rakyat. Struktur video dibagi menjadi beberapa, yaitu : intro, periode tahun 1932, periode tahun 1950, periode

tahun 1965, periode tahun 1967, periode tahun 1999, hingga tahun 2020, dan ditutup oleh segmen tentang mang ohle. Yang seluruhnya dibagi dengan animasi timeline per tahun.



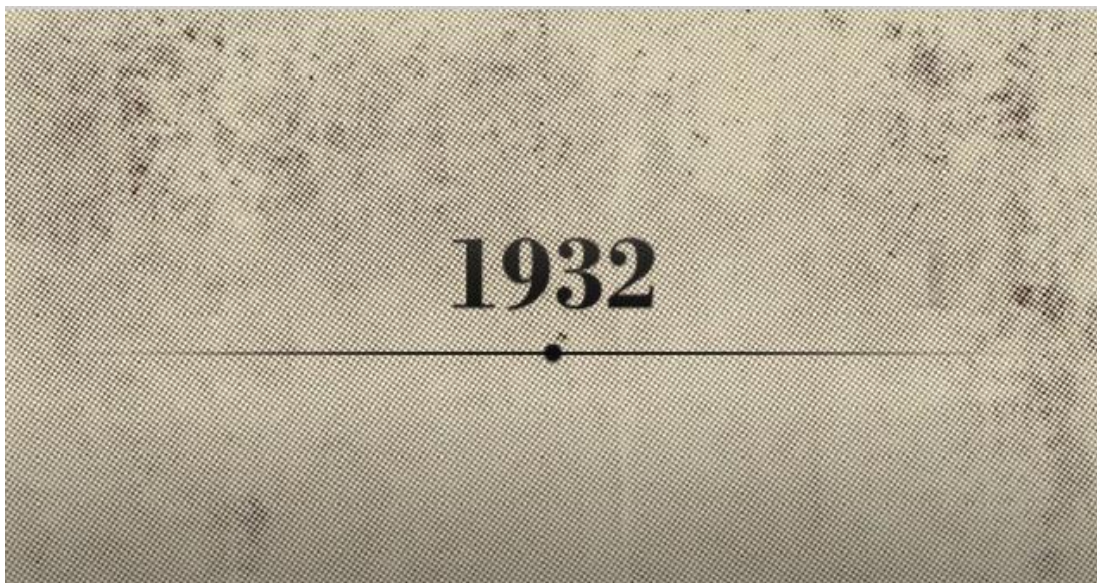
Gambar 4 Snapshot Video
Sumber : Koleksi Pribadi



Gambar 5 Wawancara Kin Sanubary
Sumber : Koleksi Pribadi



Gambar 6 Grafik Wawancara Yusuf Wijanarko
Sumber : Koleksi Pribadi

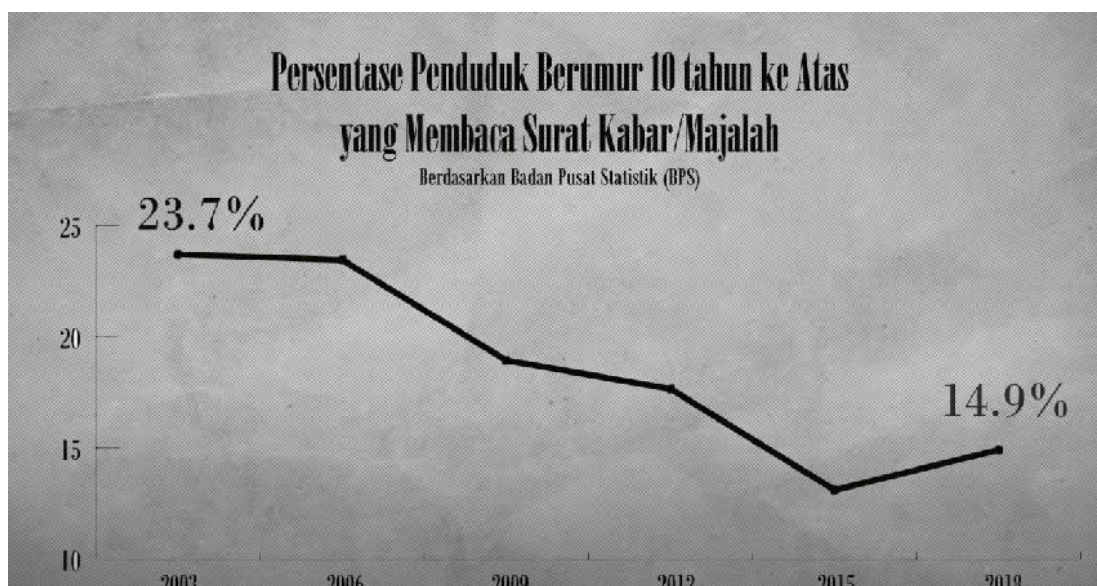


Gambar 7 Visual Transisi Timeline
Sumber : Koleksi Pribadi



Gambar 7 B-Roll Lembaran Koran Kin Sanubary

Sumber : Koleksi Pribadi



Gambar 8 Visual Motion Grafik dalam video

Sumber : Koleksi Pribadi

3.7 Media Pendukung

Thumbnail dibuat sebagai media tambahan untuk mendukung keberhasilan video essay untuk bersaing dengan video-video lainnya yang tampil di halaman YouTube. Thumbnail memegang peranan penting dalam video daring. Sebagai cuplikan yang paling representatif, thumbnail menangkap esensi video dan memberikan kesan pertama kepada penonton; Pada akhirnya, thumbnail yang bagus membuat video lebih menarik untuk diklik dan ditonton. (Song et al., 2016)



Gambar 9 Alternatif Thumbnail
Sumber : Koleksi Pribadi

4. Kesimpulan

penelitian menegaskan bahwa minat membaca surat kabar, terutama di kalangan milenial dan gen Z, menurun secara signifikan dari tahun 2003 hingga 2018. Namun, upaya-upaya untuk memperluas akses dan meningkatkan minat terhadap warisan budaya ini melalui arsip digital yang mudah diakses dan pemanfaatan platform digital seperti YouTube dapat menjadi strategi yang efektif. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat pentingnya preservasi sejarah dan adaptasi media cetak dalam era digital sebagai langkah untuk memastikan keberlanjutan dan apresiasi terhadap warisan budaya seperti surat kabar *Pikiran Rakyat* bagi generasi masa kini dan mendatang.

5. Daftar Referensi

- August, M. T. (2016). Magic at the Crossroads: the Rise of the Video Essay. <https://scholarscompass.vcu.edu/etd/4299>
- Brumberger, E. R. (2003). The Rhetoric of Typography: The Persona of Typeface and Text. *Technical Communication*, 50(2), 206–223.
- Budi Prastowo, R. (n.d.). The Emergence and Development of the *Pikiran Rakyat* Newspaper Until The Beginning Of The New Order in Bandung (1950-1974).
- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). Editorial design: digital and print (P. Jones, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Laurence King Publishing Ltd.
- Harisman, T. A., Mulyadi, R. M., & Nugrahanto, W. (2020). PEMBREDELAN SURAT KABAR PIKIRAN RAKJAT TAHUN 1965. *Patanjala Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 12(1), 103. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v12i1.528>
- Hendaya, D. (2006). EMPAT PULUH Bicara (D. Hendaya, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Tim Penyusun.
- Riadi, T. J. H. (2020). Di Sini Cerita Kami Titipkan, Kesaksian Jurnalis *Pikiran Rakyat* dari Tengah Disrupsi (T. J. H. R, Ed.; 1st ed., Vol. 1). ProPublic.info.
- Song, Y., Redi, M., Vallmitjana, J., & Jaimes, A. (2016). To Click or Not To Click: Automatic Selection of Beautiful Thumbnails from Videos. *CIKM '16: Proceedings of the 25th ACM International on Conference on Information and Knowledge Management*, 659–668.

- Surwita, A. (2019). Pers dan Kritik Sosial pada Masa Orde Baru: Kasus PEMILU 1971 dalam Pandangan Harian Kompas di Jakarta dan Harian Pikiran Rakyat di Bandung. SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education, Volume 5(1).
- Tomlinson, B. (n.d.). Developing materials for language teaching.