Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

KERANGKA KONSEP

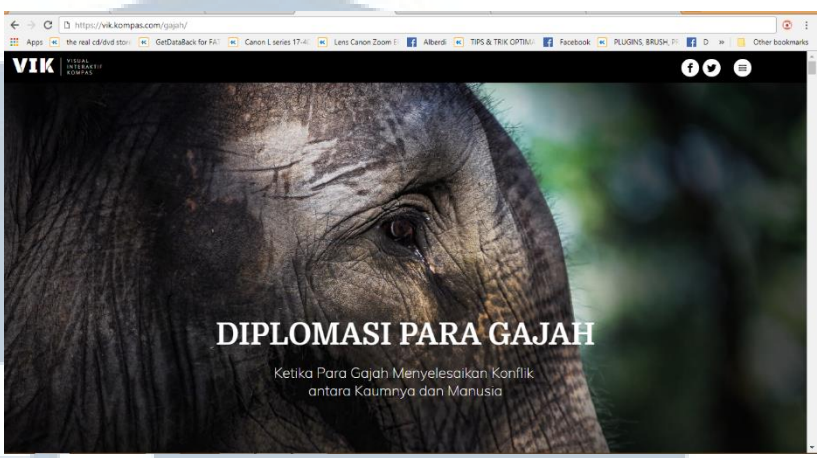
2.1. TINJAUAN KARYA SEJENIS

2.1.1. Karya 1

Judul	:	Diplomasi Gajah
Tahun	:	2018
Pembuat	:	Visual Interaktif Kompas (VIK)

Karya *Multimedia Imteractive Storytelling* ini menceritakan kisah tentang sebuah pusat konservasi gajah liar bernama *Elephant Response Unit* (ERU) yang bertugas untuk menyelesaikan konflik antara gajah liar dengan manusia. Pusat konservasi yang terletak di Taman Nasional Way Kambas, Lampung itu memiliki tugas untuk melakukan pengamanan terhadap gajah – gajah liar yang sering memasuki pemukiman warga akibat dari semakin minimnya habitat asli para gajah liar itu.

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018



Sumber : vik.kompas.com, 2018

Gambar 2.1 Tampilan Muka *Interactvie Multimedia Storytelling* Yang Berjudul "Diplomasi Para Gajah"

Cerita yang merupakan hasil karya dari Visual Interaktif Kompas (VIK) ini dibuka dengan sebuah foto *close up* seekor gajah dengan diikuti judul dan subjudul dari karya itu. Lalu setelahnya terdapat sebuah narasi teks pendek yang berisikan tentang kesimpulan dari keseluruhan cerita yang diangkat pada karya itu. Karya liputan ini memiliki tiga bagian cerita yang di dalamnya terdapat beberapa cerita lagi yang lebih detil. Tiga bagian cerita tersebut adalah :

a) Konflik Gajah Dengan Manusia

Cerita ini merupakan cerita yang pertama kali ditampilkan dalam karya itu. Di dalam cerita ini terdapat dua cerita dengan

angle yang berbeda. Cerita yang pertama adalah cerita tentang Atmo, seorang warga Desa Tegal Yoso, Purbolinggo, Lampung Timur, Lampung yang dikejar oleh empat ekor gajah di saat ia sedang memanen padi di sawahnya pada tahun 1980-an. Cerita yang kedua adalah cerita mengenai seekor anak gajah bernama Elena yang terkena luka jeratan di kaki belakang kirinya. Luka yang dialami oleh Elena itu berasal dari salah satu jebakan yang digunakan oleh warga untuk mengusir para gajah liar itu dari pemukiman warga.

b) Para Gajah Bersekolah di ERU

Bagian ini merupakan bagian kedua dari karya yang berjudul "Diplomasi Gajah" ini. Di dalam bagian ini diceritakan mengenai salah satu bentuk kegiatan ERU, yakni memberikan edukasi kepada gajah – gajah liar agar bisa meredam konflik antara gajah dengan manusia. Dalam bagian ini diceritakan juga mengenai poin – poin dalam pelatihan gajah yang diberikan oleh ERU kepada gajah – gajah liar itu.

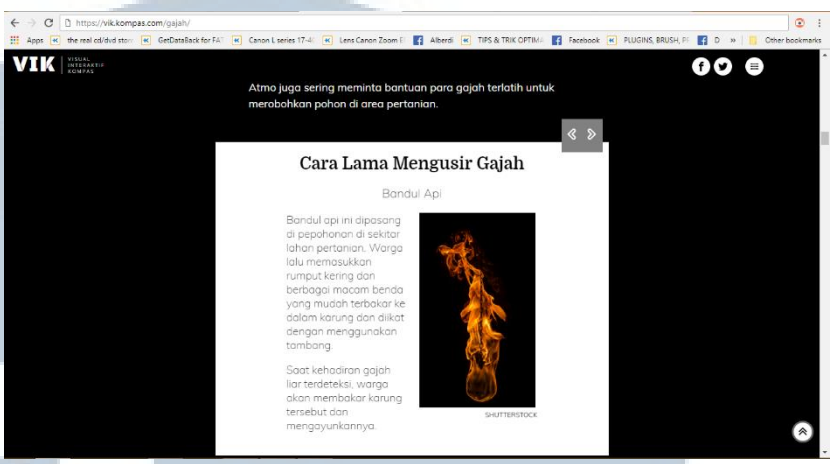
c) Gajah Sebagai Agen Diplomasi

Bagian ini merupakan bagian ketiga yang menceritakan tentang bagaimana cara seekor gajah yang telah dilatih oleh ERU berdiplomasi dengan manusia. Tidak hanya itu, di bagian cerita ini juga diceritakan mengenai kisah seekor gajah bernama Melly yang merupakan hasil didikan dari ERU dalam hal berdiplomasi

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

dengan sesama kawanan gajah dan juga manusia. Karya ini ditutup dengan sebuah narasi teks yang bercerita mengenai hasil yang dicapai dari pusat konservasi gajah ERU dan dampaknya terhadap warga sekitar.

Keseluruhan cerita itu dikemas dalam sebuah bentuk interaktif, yakni *scrollytelling*. Bentuk ini menuntut para pembacanya untuk melakukan *scrolling* ke bawah untuk membaca keseluruhan ceritanya. Layaknya sebuah karya *multimedia interactive storytelling*, karya ini memiliki beberapa komponen multimedia yang terdapat di dalam kontennya, di antaranya adalah foto dan video. Tim liputan VIK menggunakan dua macam jenis penyajian untuk komponen fotonya, yakni *single photo* yang digunakan untuk melengkapi narasi dari cerita – cerita yang disajikan. Bentuk keduanya adalah *slideshow photo* yang digunakan untuk menceritakan sebuah kisah dengan beberapa foto yang dikemas dalam bentuk sebuah *slideshow* Salah satunya adalah *slideshow photo* yang berjudul "Cara Lama Mengusir Gajah". Tidak hanya foto yang ditampilkan, tetapi juga ada keterangan atau *caption* setiap fotonya yang berfungsi untuk mempertegas makna yang ingin disampaikan melalui foto – foto itu. *Slideshow photo* ini merupakan bentuk interaktivitas lainnya yang diberikan oleh karya ini, karena pembacanya harus mengklik tombol tertentu yang diletakkan pada *slideshow photo* tersebut untuk melihat foto – foto berikutnya.

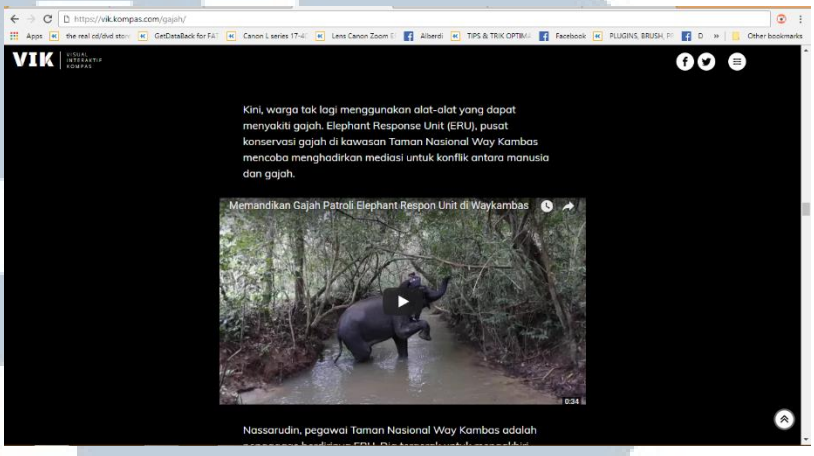


Sumber : vik.kompas.com, 2018

Gambar 2.2 *Slideshow Photo* yang Berjudul "Cara Lama Mengusir Gajah"

Selain itu, karya ini juga memuat dua konten video dengan *angle* cerita yang berbeda. Video pertama adalah video mengenai tim ERU yang sedang memandikan sekumpulan gajah yang dilatih oleh ERU. Video yang dikemas dengan judul "Memandikan Gajah Patroli *Elephant Response Unit* di Waykambas" itu memiliki durasi sepanjang 34 detik. Sedangkan video kedua adalah video yang menceritakan kisah tim ERU yang sedang menelusuri Taman Nasional Way Kambas. Dalam video tersebut terlihat tim ERU sedang melaksanakan tugasnya untuk melakukan pemantauan terhadap kawanan gajah liar lainnya untuk tidak memasuki pemukiman warga. Video yang berjudul "Menyusuri Taman

Nasional Waykambas" berdurasi sepanjang satu menit sembilan detik.



Sumber : vik.kompas.com, 2018

Gambar 2.3 Salah Satu Komponen Video yang Digunakan Dalam Karya *Multimedia Interactive Storytelling* Berjudul "Diplomasi Gajah"

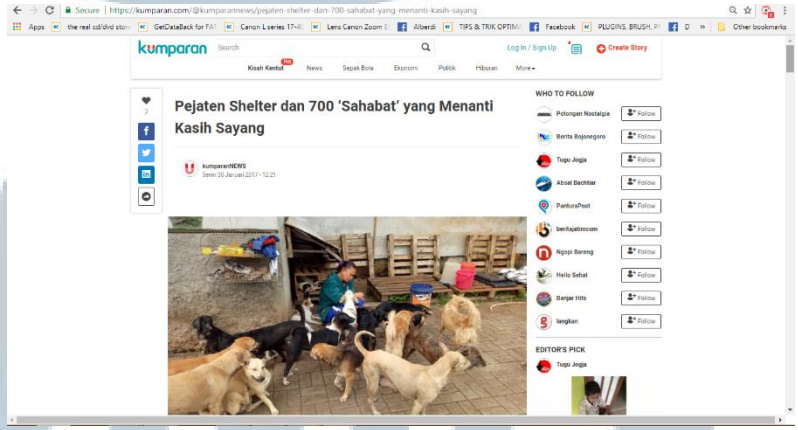
2.1.2. Karya 2

Judul : Pejaten *Shelter* dan 700 'Sahabat' yang Menanti Kasih Sayang

Tahun : 2017

Pembuat : Kumparan

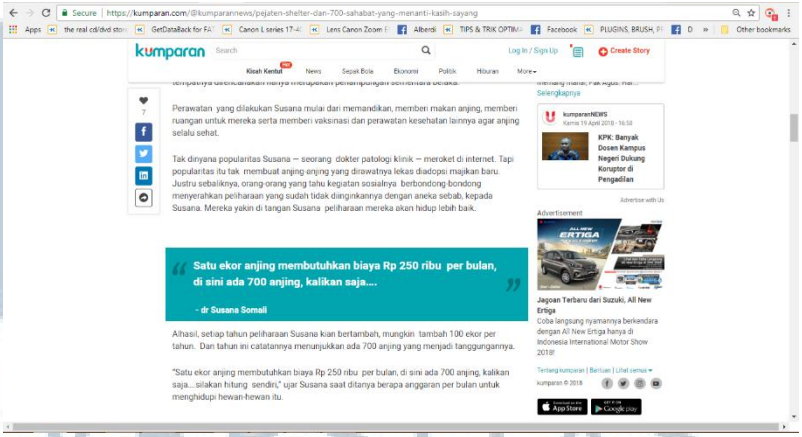
Liputan *softnews* yang dibuat oleh tim Kumparan*News* ini menceritakan kisah tentang salah satu *shelter* anjing yang terletak di Jakarta Selatan, yakni Pejaten *Shelter*. Karya liputan ini dibuka dengan sebuah foto yang menggambarkan seseorang pengurus dari Pejaten *Shelter* sedang membersihkan kutu – kutu beberapa anjing yang ada di lokasi itu. Setelah tampilan foto, liputan *softnews* yang berupa sebuah *feature* itu kemudian mulai masuk ke bagian narasi cerita mengenai kisah Pejaten *Shelter*. Cerita itu dibuka dengan sebuah teras atau *lead* deskriptif. Pada bagian *lead* itu, penulisnya menggambarkan bagaimana kondisi lingkungan Pejaten *Shelter* itu dari luar.



Sumber : Kumparan.com, 2017

Gambar 2.4 Tampilan Awal Karya Liputan *Softnews* yang Berjudul "Pejaten *Shelter* dan 700 'Sahabat' yang Menanti Kasih Sayang"

Feature yang ditulis oleh tim Kumparan itu merupakan sebuah *feature* profil dari sebuah tempat. Tim Kumparan memulai mengulasnya dari sejarah awal berdirinya *shelter* yang terletak di Pejaten, Jakarta Timur itu. Dalam liputan itu, tim Kumparan mewawancarai Susana Somali selaku pendiri dari Pejaten *Shelter* itu sendiri. Selain sejarah, *feature* itu juga membahas tentang bagaimana Susana mengelola *shelter* itu. Salah satunya yang dibahas dalam *feature* itu adala mengenai soal pendanaan operasional untuk *shelter* itu maupun biaya perawatan bagi anjing – anjing yang ada di *shelter* itu. Dalam hal ini, tim Kumparan menuliskannya tidak hanya dalam bentuk narasi saja, tetapi juga menuliskan kutipan langsung dari Susana mengenai hal pendanaan itu.



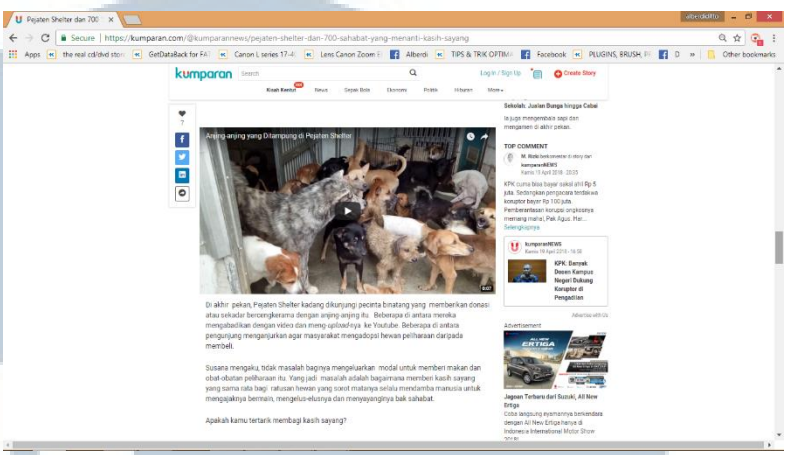
Sumber : Kumparan.com, 2017

Gambar 2.5 Penggunaan *Quote* Pada Liputan Milik Kumparan

Di bagian akhir tulisan *feature* itu, tim Kumparan menggunakan jenis *ending* yang menggantung. Penulisnya mengakhiri cerita *feature*nya itu dengan sebuah kalimat pertanyaan yang lebih bersifat subjektif dan membuat para pembacanya untuk merefleksikan mengenai pertanyaan itu.

Selain narasi, *feature* yang dibuat pada tahun 2017 itu juga dilengkapi beberapa komponen multimedia, seperti foto, video, dan juga bentuk grafis lainnya. Pada *feature* itu terdapat tiga buah foto dengan *angle* yang sama, yakni sebuah foto yang menggambarkan seseorang pengurus dan juga Susana sedang merawat para anjing itu. Selain itu, terdapat juga sebuah bentuk grafis lainnya yakni sebuah *screenshot* salah satu foto yang dimiliki oleh akun Instagram resmi milik Pejaten *Shelter*. Tidak hanya itu, *screenshot* itu bisa diklik dan akan menyambungkannya langsung dengan akun resmi itu. Sedangkan komponen yang terakhir adalah video. Video tersebut diletakan saat hendak memasuki bagian penutup. Video yang berjudul "Anjing – Anjing yang Ditampung di Pejaten *Shelter*" ini memiliki durasi sepanjang tujuh detik dan menggambarkan keadaan di lokasi itu lengkap dengan *natural sound*nya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Sumber : Kumparan.com, 2017

Gambar 2.6 Salah Satu Komponen Video yang Digunakan Dalam *Feature* Milik Kumparan

2.1.3. Karya 3

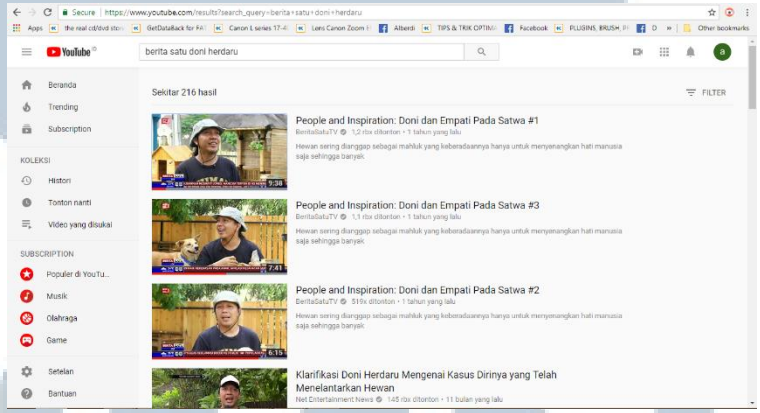
Judul : *People and Inspiration :* Doni dan Empati Pada Satwa

Tahun : 2016

Pembuat : BeritaSatuTV

People and Inspiration merupakan salah satu program acara *talkshow* milik stasiun Televisi swasta, yakni Berita Satu. Program ini berisikan mengenai kisah – kisah seseorang. Pada tanggal 13 Mei 2016, Berita Satu TV melalui akun resmi YouTube mengunggah

salah satu episode program *People and Inspiration* yang berjudul " Doni dan Empati Pada Satwa". Episode itu menceritakan mengenai kisah Doni Herdaru Tona yang merupakan aktivis pecinta binatang dan sekaligus pendiri organisasi *Animal Defender Indonesia* (ADI). Tidak hanya itu, episode tersebut juga mengangkat kisah mengenai organisasi ADI itu sendiri. Akun BeritaSatuTV mengunggah episode itu dalam tiga segmen yang berbeda.



Sumber : BeritaSatuTV, 2016

Gambar 2.7 Hasil Pencarian Program *People and Inspiration* milik Berita Satu TV Dengan Judul "Doni dan Empati Pada Satwa"

Episode ini memiliki total durasi kurang lebih sepanjang 22 menit. Setiap segmen pada episode itu dibuka dengan sebuah tayangan *Opening Break Bumper* dengan durasi sepanjang tiga detik

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

yang menggambarkan identitas acara itu. Segmen pertama episode itu dimulai dari visual yang menggambarkan Rolando Sambuaga sebagai presenter yang sedang berjalan menuju tempat milik *Animal Defender Indonesia*. Setelah itu Rolando membicarakan sebuah narasi tentang permasalahan mengenai kasus kekerasan dan penelantaran terhadap anjing peliharaan. Seusai itu, tim liputan BeritaSatuTV memunculkan visual mengenai anjing – anjing yang ada di sana dan bersama dengan Doni Herdaru dan diikuti dengan *Voice Over (VO)* yang memperkenalkan Doni. Segmen yang memiliki durasi 9 menit 38 detik itu menceritakan mengenai kisah awal mula Doni memulai *Animal Defender Indonesia¸* beberapa kasus yang pernah ditangani oleh Doni dan tim ADI, dan ditutup dengan perbincangan mengenai peraturan perundang – undangan yang mengatur kasus kekerasan dan penelantaran terhadap hewan. Pada segmen ini, visual Rolando dan Doni yang saling berbincang – bincang sambil berdiri lebih dominan.

Pada segmen kedua, tim BeritaSatuTv mengawalinya dengan visual dan *Voice Over* yang menceritakan tentang seekor anjing bernama Naura yang merupakan hasil *rescue* dari tim ADI. Segmen yang berdurasi 6 menit 15 detik itu menceritakan mengenai langkah – langkah yang harus dilakukan oleh seorang pemilik anjing agar dapat menyejahterakan anjing peliharannya. Segmen kedua itu ditutup dengan perbincangan yang lebih berfokus kepada

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

pengelolaan ADI itu sendiri. Visual yang ditampilkan pada segmen ini juga lebih didominasi presenter dan narasumber yang *inframe* di dalam kamera.

Sumber : BeritaSatuTV, 2016

Gambar 2.8 Cuplikan Segmen Kedua

Pada segmen terakhir, Rolando lebih berfokus untuk menggali informasi tentang program – program yang dijalankan oleh ADI untuk mewujudkan misi mereka menyejahterakan hewan. Tidak hanya itu, di segmen itu juga, Rolando menanyakan mengenai harapan dari Doni terhadap apa yang dilakukannya melalui organisasi *Animal Defender indonesia*. Segmen itu ditutup dengan kesimpulan yang dipaparkan oleh Rolando sebagai presenter.

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

2.1.4. Perbandingan Karya

Berdasarkan tinjauan karya – karya terdahulu, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan perbandingan antara karya – karya yang menjadi rujukan penulis tersebut dengan karya yang penulis buat.

Jika dibandingkan dari segi isu atau tema yang diangkat, karya yang paling mendekati dengan karya yang penulis buat adalah karya kedua dan ketiga. Karya kedua mengangkat tentang cerita *shelter*nya itu sendiri, yakni Pejaten *Shelter*. Sedangkan pada karya ketiga mengangkat cerita mengenai orang yang merupakan aktivis pecinta satwa, yakni Doni Herdaru Tona dan sedikit menyinggung tentang *shelter* yang ia miliki. Sedangkan pada karya ini, penulis lebih berfokus untuk membahas tentang *shelter* dan juga permasalahan yang dialami oleh *Shelter* Pak Johan (SPJ) dengan secara mendalam. Berdasarkan hasil riset penulis melalui situs pencari Google.com, pemberitaan terkait SPJ belum ada sama sekali jika dibandingkan dengan *shelter* yang diceritakan pada karya kedua dan ketiga.

Tidak hanya itu, di dalam karya ini penulis juga menceritakan secara detil bagaimana kondisi di dalam SPJ itu yang tidak dibahas pada karya kedua dan ketiga. Jika pada karya kedua hanya sekedar menginformasikan mengenai sejarah berdirinya Pejaten *Shelter* dan juga keadaannya, penulis juga mengulas mengenai permasalahan –

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

permasalahan yang dialami oleh *Shelter* Pak Johan. Penulis tidak hanya membahas dari segi populasi anjing yang ada di SPJ, tetapi juga bagaimana kondisi tempatnya, aktivitasnya, hingga para relawan yang ada di sana. Penulis juga memperkuat cerita – cerita tersebut dengan menambahkan visual seperti foto atau video dan juga audio yang mendukung cerita itu.

Dari segi interaktivitasnya, jika dibandingkan karya pertama yang juga berbasis *Multimedia Interactive Storytelling*, penulis menggunakan lebih banyak aspek interaktivitas pada karya penulis. Penulis tidak hanya menggunakan metode *scrollytelling* dan juga klik untuk memutar video atau *photo slideshow*, tapi penulis juga menambahkan interaktivitas berupa peta interaktif dan juga grafis interaktif. Sedangkan dari sisi penggunaan multimedia, penulis menambahkan satu komponen multimedia lagi yang belum ada di karya pertama, yakni komponen audio. Pada karya ini, penulis juga menampilkan beberapa visual – visual yang dapat mendukung cerita secara kuat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan Karya – Karya Sejenis Terdahulu Dengan Karya Penulis

Karya / Faktor Pembeda	Karya 1	Karya 2	Karya 3	Karya Penulis
Judul	Diplomasi Gajah	Pejaten *Shelter* dan 700 'Sahabat' yang Menanti Kasih Sayang	*People and Inspiration :* Doni dan Empati Pada Satwa	*Inside The Shelter*
Pembuat	VIK (Virtual Interaktif Kompas)	Kumparan.com	Berita Satu TV	Alberdi Ditto Permadi
Tahun Publikasi	2018	2017	2016	2018
Bentuk Pengemasan Liputan	*Multimedia Interactive Storytelling*	*Feature* profil dalam bentuk narasi atau teks	Program *Talkshow*	*Multimedia Interactive Storytelling*
Fokus Liputan	Menceritakan aktivitas dan juga kisah mengenai *Elephant Response*	Menceritakan sekilas mengenai kisah Pejaten *Shelter* dan	Mengangakat cerita mengenai kisah Doni Herdaru Tona sebagai	Mengangkat cerita mengenai kisah dan permasalahan yang dihadapi oleh *Shelter*

	Unit (ERU) di Taman Nasional Way Kambas	juga pendirinya	pendiri *Animals Defender Indonesia* (ADI) sekaligus juga menceritakan sekilas tentang program yang dimiliki oleh ADI	Pak Johan (SPJ)
Elemen multimedia	Teks, foto, dan video	Teks, foto, dan video	Video dan audio	Teks, foto, infografis, video, dan audio

2.2. Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1. Multimedia atau Digital *Storytelling*

Armstrong (2003) mengatakan, "*Digital storytelling is a process that blends traditional storytelling with the technologies and media of the digital age-images, video, audio and personal*

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

narrative" (dikutip dalam Garrety, 2008, p.). Dalam pernyataannya itu Armstrong ingin menjelaskan bahwa *digital storytelling* merupakan sebuah proses bercerita dengan cara menggabungkan teknik *stroytelling* tradisional dengan teknologi – teknologi baru, seperti gambar, video, audio, dan juga narasi.

Tidak hanya sekedar menggabungkan elemen – elemen multimedia seperti pada pernyataan Armstrong di atas, namun sebuah karya multimedia *storytelling* juga harus mengandung unsur interaktivitas. Lebih lanjut Stevens (n.d.) menjelaskan bahwa sebuah karya multimedia interaktif adalah gabungan dari komponen – komponen multimedia dan juga unsur interaktif yang ditampilkan dalam sebuah laman tersendiri dengan struktur non-linear (*What is a multimedia story*, para. 1).

Bhatnagar, Mehta, dan Mitra (2002) menyatakan bahwa terdapat empat komponen multimedia, di antaranya (Bhatnagar, Mehta, & Mitra, 2002, p. 4) :

2.2.1.1. Audio

Audio merupakan komponen kunci dari sebuah karya multimedia *storytelling* yang menarik dan sukses. Bhatnagar, Mehta, dan Mitra (2002) mengatakan hal itu dikarenakan audio dapat memberikan nuansa tersendiri bagi para pembacanya ketika

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

mengakses konten multimedia itu (Bhatnagar, Mehta, & Mitra, 2002, p.4). Selain itu juga, Briggs (2016) mengatakan komponen audio dapat membuat seolah – olah audiensnya lebih dekat dengan apa yang terjadi pada cerita itu (Briggs, 2016, p. 189).

Menurut Briggs (2016), komponen audio memiliki tiga karakteristik yang tidak dapat digantikan oleh medium atau komponen lainnya, yakni (Briggs, 2016, p. 189) :

a) *Presence*

Sebuah komponen audio dapat menceritakan secara langsung dari mana informasi itu diberitakan melalui suasana suara sekitar yang terekam dalam berkas audio itu.

b) *Emotions*

Komponen audio dapat menunjukkan emosi dari seseorang melalui tonal suara maupun intonasi dari seseorang. Hal tersebut dapat memperkuat pesan yang hendak disampaikan.

c) *Atmosphere*

Atmosphere dapat membawa suasana yang sebenarnya terjadi di lokasi informasi itu diberitakan kepada audiens. Sehingga audiens seolah – olah dapat merasakan bagaimana keadaan sekitar di lokasi tersebut dengan mendengarkan suara – suara sekitar yang terekam dalam audio itu.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Bhatnagar, Mehta, & Mitra, (2002) membagi komponen audio berdasarkan kegunaannya menjadi sembilan jenis, yakni (Bhatnagar, Mehta, & Mitra, 2002, p. 14) :

a) *Content sound*

Content sound merupakan jenis audio yang berisikan informasi – informasi yang hendak disampaikan ke audiens. Salah satu contohnya adalah dialog bersama dengan narasumber.

b) *Narration*

Narasi merupakan salah satu jenis audio yang tergolong dalam *content sound*. Narasi menceritakan informasi – informasi dari video atau grafis animasi yang sedang diputar dalam karya multimedia itu. Narasi biasanya dibacakan oleh narasumber itu sendiri.

c) *Testimonials*

Testimonial merupakan salah satu jenis audio yang berisikan suara dari narasumber terkait. Biasanya juga digunakan sebagai pengisi suara dalam video yang diputarkan itu. Jenis audio ini juga merupakan salah satu jenis *content sound.*

d) *Voice-overs*

Voice-overs atau VO digunakan untuk memberikan informasi yang biasanya bersifat untuk memandu. Dalam hal ini, VO digunakan sebagai pemandu bagi audiens untuk mengakses konten multimedia itu. Tidak hanya itu,VO juga memiliki fungsi

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

untuk memperkuat cerita yang disajikan. VO juga termasuk dalam golongan *content sound*.

e) *Music*

Musik yang juga termasuk dalam klasifikasi *content sound* ini digunakan untuk mengkomunikasikan maksud dari video/grafis/teks yang sedang ditampilkan.

f) *Ambient sound*

Jenis audio yang terdiri dari suara latar belakang sebuah konten.

g) *Message reinforcement*

Message reinforcement adalah salah satu jenis *ambient sound* yang direkam secara alami dari sebuah peristiwa untuk memperkuat pesan yang hendak disampaikan pada konten tertentu. Jenis audio ini juga dapat dibilang sebagai *natural sound.*

h) *Background music*

Jenis audio yang berisikan latar belakang musik yang digunakan untuk memberikan kesan tersendiri bagi para audiensnya. Jenis audio ini juga dapat digolongkan sebagai *ambient sound*.

i) *Sound effect*

Sound effect merupakan jenis terakhir dari golongan *ambient sound*. Fungsinya hampir sama dengan jenis audio *natural sound* atau *message reinforcement*, namun *sound effect* lebih digunakan

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

untuk memberikan kesan nyata pada sebuah animasi atau video yang sedang diputar.

Menurut Frechette (2012) terdapat empat bentuk audio yang sering digunakan di dalam penyajian sebuah karya *multimedia storytelling*, yakni (*Remember the basics*, Para. 1) :

a) *Interview clips*

Komponen audio yang berisikan rekaman wawancara dengan narasumber. Biasanya komponen ini menceritakan mengenai sebuah kisah dari seorang narasumber itu. *Interview clips* biasanya direkam langsung pada lokasi wawancara itu. Sebuah *interview clips* juga dapat membantu menciptakan karakter yang kuat dari narasumber yang diwawancarai melalui kutipan – kutipan atau *sound bite* yang juga kuat.

b) *Voice – overs*

Vocie – overs (VO) merupakan sebuah komponen audio yang berisikan narasi yang telah dituliskan dalam sebuah naskah. VO digunakan untuk memperkuat cerita atau pesan yang sedang disampaikan. Komponen audio VO biasanya direkam dalam sebuah ruangan tertutup maupun studio.

c) *Natural sounds*

Natural sounds merupakan sebuah komponen audio yang direkam langsung pada tempat peliputan informasi itu. Komponen ini

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

biasanya digunakan untuk menggambarkan hal – hal yang lebih spesifik pada lokasi peliputan itu.

d) *Ambience sounds*

Komponen audio yang hampir serupa dengan *natural sounds*, hanya saja komponen audio ini tidak terlalu spesifik seperti *natural sounds*. Komponen audio ini biasanya digunakan untuk menggambarkan suasana keseluruhan lokasi itu.

2.2.1.2. Teks

Teks juga merupakan salah satu elemen multimedia yang tidak kalah penting dibandingkan dengan elemen audio. Bhatnagar, Mehta, & Mitra (2002) menyatakan bahwa sebuah teks dapat memiliki efek yang kuat dan juga memperkuat pesan atau cerita jika digabungkan dengan beberapa elemen multimedia yang lainnya (Bhatnagar, Mehta, Mitra, 2002, p. 5).

Bhatnagar, Mehta, dan Mitra (2002) menjelaskan bahwa penerapan elemen teks dalam sebuah karya multimedia interaktif dibagi menjadi empat, yakni (Bhatnagar, Mehta,& Mitra, 2002, p. 137) :

a) *Titles*

Teks yang digunakan untuk menuliskan judul maupun subjudul dari karya itu.

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

b) *Menu*

Teks yang digunakan pada menu – menu yang terdapat pada karya itu.

c) *Navigation*

Elemen teks yang digunakan dalam menu – menu navigasi untuk mengakses konten tersebut.

d) *Content*

Elemen teks yang digunakan dalam konten karya itu, seperti cerita.

2.2.1.3. Grafis

Grafis adalah salah satu komponen multimedia yang paling banyak mendominasi sebuah karya multimedia *storytelling.* Bhatnagar, Mehta, & Mitra (2002) menyatakan bahwa dalam sebuah karya multimedia *storytelling*, grafis bisa digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi yang biasanya sulit untuk dicerna oleh audiensnya (Bhatnagar, Mehta, & Mitra, 2002, p. 4).

Bhatnagar, Mehta, & Mitra (2002) mengungkapkan bahwa terdapat dua jenis grafis yang dapat digunakan dalam sebuah karya *multimedia stroytelling*, di antaranya adalah (Bhatnagar, Mehta, & Mitra, 2002, p. 5) :

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

2.2.1.3.1. *Still or static graphic*

Estrella (n.d.) menyatakan bahwa still atau static graphic merupakan sebuah komponen grafis yang tidak mengalami pergerakan apapun saat diakses oleh audiens (What are still images?, Para. 1).

Vaughan (2004) membagi still images ke dalam dua kategori, yakni (Vaughan, 2004, p. 125) :

a) Bitmap *graphic*

BBC (n.d.) menjelaskan bahwa bitmap *graphic* merupakan sebuah grafis yang disusun atas komponen – komponen kecil yang disebut dengan *pixel* (*What are bitmap graphics,* Para. 2). Lebih lanjut mereka menjelaskan bahwa grafis berbasis bitmap ini memiliki kekurangan, yakni gambar yang pecah ketika diperbesar dan juga ukuran file yang cukup besar (*What are bitmap graphics,* Para. 3 – 4). Salah satu jenis grafis yang termasuk dalam golongan bitmap *graphic* adalah sebuah foto.

b) Vector *graphic*

BBC (n.d.) menerangkan bahwa vector *graphic* adalah elemen grafis yang tersusun atas kumpulan – kumpulan bentuk yang disebut sebagai objek (*What are vector graphics,* Para. 1). Jika dibandingkan dengan *bitmap graphic,* grafis berbasis objek ini memiliki ukuran file yang lebih kecil dan juga gambar yang relatif tidak pecah ketika diperbesar (*What are vector graphics,* Para. 3 –

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

4). Salah satu contoh *vector graphic* adalah infografis, seperti diagram, peta, dan lain lain. Filak (2005) mengemukakan bahwa infografis merupakan salah satu elemen grafis yang cukup penting karena kemampuannya untuk menyederhanakan data – data yang kompleks agar bisa lebih dimengerti oleh audiens (Filak, 2005, p. 102).

2.2.1.3.2. *Animated Graphic / Animation*

Bhatnagar, Mehta, dan Mitra (2002) menyatakan bahwa animasi adalah sebuah ilusi yang terbentuk dari sekumpulan gambar – gambar diam atau *still graphics* sehingga dapat membentuk sebuah gerakan (Bhatnagar, Mehta, & Mitra, 2002, p. 104).

2.2.1.4. Video

Elemen video merupakan salah satu elemen yang menggabungkan antara grafis dengan audio. Bhatnagar, Mehta, dan Mitra (2002) mengatakan bahwa elemen video merupakan salah satu bentuk yang paling efektif untuk mengkomunikasikan pesan dari sebuah karya multimedia (Bhatnagar, Mehta, & Mitra, 2002, p. 5). Hal itu dinilai karena video dapat memberikan informasi yang lebih

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

mendalam setiap detiknya dibandingkan elemen multimedia yang lain (Bhatnagar, Mehta, & Mitra, 2002, p. 113). Barfield (2004) menjelaskan bahwa penggunaan elemen video dalam sebuah karya multimedia interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang sulit disampaikan oleh elemen – elemen multimedia lainnya (Barfield, 2004, p. 141).

Dalam sebuah karya multimedia interaktif, banyak jenis video yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan – pesan tertentu pada karya itu. Menurut Tu (2015) terdapat enam jenis video (Tu, 2015, p. 17 – 19), yakni :

a) *Traditional, broadcast-style videos*

Jenis video yang biasa digunakan oleh stasiun televisi. Video ini biasanya digunakan dalam program – program berita atau program televisi lainnya yang bersifat *reporting*.

b) *Raw video*

Video yang dipublikasikan tanpa melalui proses penyuntingan video. Video ini biasanya diambil dengan menggunakan peralatan seadanya pada saat kejadian itu berlangsung. Jenis video ini biasanya juga digunakan menceritakan suatu kejadian dari sudut pandang saksi mata untuk memperkuat informasi yang diberitakan.

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

c) *Explainer video*

Video yang bersifat menjelaskan secara dalam terkait suatu topik tertentu. Salah satu contohnya adalah program *talkshow* di stasiun televisi yang membahas mengenai suatu topik secara umum.

d) *Interactive media*

Video yang diintegrasikan dengan komponen – komponen multimedia lainnya. Jenis video ini bisa juga digunakan untuk melengkapi atau berisikan komponen – komponen multimedia lainnya. Jenis video ini juga membutuhkan interaksi langsung dengan audiensnya untuk dapat memutar konten yang terdapat dalam video ini.

e) *Short feature videos*

Sebuah video yang memiliki unsur – unsur berita yang mengulas lebih mendalam tentang suatu topik. Biasanya video ini juga mengandung unsur nilai berita yang bersifat lebih ringan dibandingkan *hardnews.*

f) *Documentary and long-form narratives*

Video yang menceritakan tentang dokumentasi sebuah perayaan atau pun perjalananan yang sangat kompleks, detil, dan mendalam. Jenis video ini memiliki durasi yang relatif lebih lama dibandingkan jenis – jenis video lainnya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Elemen multimedia yang bermacam – macam itu mampu membuat seorang jurnalis bisa leluasa untuk menyampaikan ceritanya dalam berbagai bentuk. Moloney (2006) menyatakan bahwa sebuah cerita dapat dikemas dalam berbagai bentuk yang kemudian diletakkan dalam satu wadah untuk membuat cerita tersebut lebih jelas (Multimedia, para. 3).

Setiap elemen – elemen multimedia itu memiliki peranan yang berbeda – beda untuk menyampaikan cerita dalam karya itu. Menurut *International Journalists' Network* [IJNET] (2011), ada beberapa peran – peran tersendiri yang cukup penting dalam setiap komponen multimedia untuk menyampaikan cerita sebuah karya multimedia interaktif, yakni (*Multimedia stories take advantage of the strengths of each medium*, para. 1) :

a) Video memiliki peran yang paling banyak dibandingkan elemen multimedia lainnya. IJNET mengemukakan bahwa terdapat tiga peran video dalam karya multimedia, yakni untuk menampilkan adegan aksi, menampilkan kutipan wawancara yang kuat, dan juga untuk memberikan visual atau gambaran tentang suatu lokasi.
b) Foto untuk menampilkan sebuah emosi dari seseorang dan juga momen – momen yang dramatis dan juga tepat.
c) Elemen audio bisa digunakan untuk menceritakan kutipan – kutipan atau hasil wawancara pendek dengan seseorang narasumber terkait kisah tertentu. Tidak hanya itu, audio juga

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

memiliki peran untuk menyajikan *ambient sound* bagi para audiensnya, sehingga audiens seolah – olah bisa merasakan apa yang ada di dalam cerita itu.

d) Grafik dapat digunakan untuk menampilkan sebuah proses rumit yang tidak bisa diceritakan melalui video / teks / audio / foto. Selain itu, grafik juga bisa digunakan untuk mengemas data – data yang bersifat kompleks.

Menurut Filak (2015) terdapat empat jenis format struktur cerita yang dapat digunakan dalam bercerita, yakni (Filak, 2015, p. 72 – 73):

a) *Inverted Pyramid* (Piramida Terbalik)

Format cerita ini merupakan format cerita tradisional yang digunakan dalam hard news baik di media cetak maupun online. Selayaknya sebuah berita *hard news*, struktur ini harus memenuhi unsur 5W (*What, When, Where, Who, & Why*) + 1H *(How*).

Filak menjelaskan bahwa struktur cerita ini diawali dengan membahas suatu hal yang penting dan menjadi inti dari cerita itu. Inti tersebut dituangkan dalam lead atau teras struktur cerita itu. Filak (2015) mengatakan,

*"Each paragraph after the lead should be less important than the lead, but also aid the lead in telling the story. Paragraphs at bottom of the story are less important than those closer to the top."(*p. 72).

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

Dari pernyataannya tersebut, ia ingin menjelaskan bahwa di struktur ini, isi paragraf – paragraf setelah teras berita itu tidak sepenting dengan isi dari teras cerita itu. Namun, semua paragrafnya harus memiliki kesinambungan untuk membahas inti cerita yang telah dituliskan dalam lead.

b) *Narrative*

Struktur cerita narasi merupakan struktur yang paling sederhana dan juga jelas untuk menceritakan sebuah cerita. Di dalam penerapan struktur cerita ini, pemilihan karakter dan juga momen atau aksi tertentu sangat menentukan dalam keberhasilan cerita itu.

c) *Hourglass*

Format cerita ini merupakan gabungan dari struktur cerita piramida terbalik dengan struktur naratif. Susunan *hourglass* ini diibaratkan sebagai sebuah jam pasir. Struktur cerita ini dimulai dengan menceritakan inti cerita dalam lima hingga enam paragraf dengan susunan piramida terbalik. Setelah melalui susunan piramida terbalik, cerita dalam struktur ini dilanjutkan dengan transisi yang kemudian diakhiri dalam bentuk struktur naratif. Di dalam struktur naratif ini biasanya mengandung detil – detil yang dapat memperkuat cerita itu.

d) *Circular/Chronological*

Struktur cerita ini dimulai dengan sebuah *lead* yang mengikuti gaya headline yang biasa digunakan dalam surat kabar. *Lead* cerita yang

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

dimaksud adalah ringkasan inti dari cerita itu. Namun, penggunaan *lead* dalam struktur cerita ini harus bisa memikat audiensnya. Setelah itu, cerita dilanjutkan dengan urutan berdasarkan kronologis sebuah kejadian yang ingin diceritakan itu dan kemudian diakhiri dengan cerita yang ada di awal struktur cerita ini

Multimedia atau digital *storytelling* juga bisa diklasifikasikan dalam berbagai format penyajiannya. Ferne (2017) menyatakan bahwa terdapat 12 format penyajian, yakni (Ferne, 2017, para. 5) :

a) *Short & Vertical Video*

Digital *storytelling* yang menyajikan kontennya dengan sebuah video berdurasi pendek dan berorientasi vertikal. Format penyajian ini biasanya untuk menceritakan sebuah kejadian dengan sudut pandang sebagai saksi mata. Konten dalam format ini biasanya berisi *RAW Video* atau pun video dengan *caption*. Format penyajian ini biasanya digunakan untuk konten yang diakses melalui gawai.

b) *Horizontal Stories*

Jenis format penyajian yang mengandalkan gambar dan teks yang mengisi satu layar penuh. Format ini menuntut audiensnya untuk melakukan *swipe* atau menekan tombol tertentu untuk meneruskan ke bagian selanjutnya. Jenis format ini biasanya juga digunakan untuk konten yang diakses melalui sebuah gawai.

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

c) *Longform Scrollytelling*

Format penyajian karya multimedia *storytelling* yang sangat panjang, kompleks, dan detil. Format ini menuntut audiensnya untuk melakukan gerakan *scroll* ke bawah untuk membaca keseluruhan cerita. Jenis ini biasanya yang paling banyak memuat elemen – elemen multimedia.

d) *Structured News*

Format ini mengusung konten berita atau cerita yang terstruktur rapi. Tidak hanya itu, format ini juga berisikan konten – konten berita atau informasi lain yang terkait dengan informasi yang sedang diceritakan. Fungsinya adalah untuk melengkapi topik inti pemberitaan dan menunjukan pembaruan informasi.

e) *Live Blogs*

Jenis format karya multimedia interaktif yang menggunakan *reverse – chronological pages*, yakni cerita yang muncul pertama kali adalah cerita yang paling baru lalu baru diikuti cerita – cerita sebelumnya. Format ini juga menuntut pembuatnya untuk terus melakukan pembaruan informasi secara berkala dan teratur.

f) *Listicles*

Jenis format penyajian yang hanya menceritakan poin – poin inti mengenai suatu hal. Format ini biasanya digunakan untuk penyajian cerita yang bersifat pendek namun jelas.

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

g) *Newsletters & Briefings*

Format yang berisikan kesimpulan pemberitaan pada hari tertentu dan biasanya dikirimkan melalui surat elektronik.

h) *Timelines*

Jenis format penyajian konten yang diurutkan berdasarkan kronologi waktu sebuah kejadian.

i) *Bots & Chats*

Format penyajian karya yang mengandalkan robot yang telah diatur sedemikian rupa untuk memberikan informasi – informasi yang dibutuhkan oleh audiens melalui sebuah pesan atau *chat.*

j) *Personalised*

Format penyajian karya yang dapat otomatis menyesuaikan beberapa aspek cerita sesuai dengan audiens yang mengaksesnya. Tujuan dari format ini adalah untuk membangun hubungan yang lebih intim dengan audiens.

k) *Data Visualisation*

Format penyajian yang mengandalkan grafis interaktif. Format ini digunakan untuk menampilkan data – data yang rumit dan kompleks.

l) *VR & AR*

Format *Virtual Reality (VR) & Augmented Reality (AR)* adalah format yang mengandalkan sebuah video 360^0. Fromat ini dapat membuat seolah – olah audiens berada di tempat itu dan

menyaksikan keseluruhan lokasi itu. Format ini juga membutuhkan beberapa alat khusus untuk dapat mengaksesnya.

2.2.2. Interaktivitas Dalam Digital *Storytelling*

Unsur interaktivitas merupakan unsur terutama dalam sebuah karya multimedia atau digital *storytelling*. Miller (2004) mengungkapkan bahwa interaktivitas merupakan salah satu unsur yang menjadi pembeda antara bentuk *storytelling* konvensional dengan Digital *storytelling* (Miller, 2004, p. 56). Sifat multimedia *storytelling* yang dinamis memungkinkan terjadinya suatu interaktivitas antara udiens dengan sistem multimedianya itu sendiri. Menurut Barfield (2004) interaktif merupakan suatu kejadian di mana audiens bisa memberikan efek perubahan pada suatu sistem multimedia melalui interaksi atau hubungan dengan sistem itu sendiri (Barfield, 2004, p. 7).

Menurut Miller (2004) dengan adanya unsur interaktivitas ini, audiens tidak hanya menjadi konsumen pasif melainkan menjadi konsumen aktif. Audiens dilibatkan menjadi partisipan dalam karya digital *storytelling* itu, sehingga audiens bisa memanipulasi, memperdalam, atau pun mempengaruhi karya digital *storytelling* itu dengan berbagai cara (Miller, 2004, p. 56).

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

Dalam sebuah karya digital atau multimedia *storytelling*, Miller (2004) memaparkan bahwa terdapat enam bentuk interaktivitas, yakni (Miller, 2004, p. 60 -61) :

a) *The user inputs a stimulus; the program produces a responce*

Bentuk ini memungkinkan audiens untuk mempengaruhi karya digital *storytelling* dengan cara memberi stimulus atau rangsangan terhadap karya itu. Salah satunya adalah seperti dengan mengklik tombol '*next'* dalam sebuah *photo slideshow* untuk melihat foto – foto berikutnya.

b) *The user can move through the program in a free manner*

Bentuk interaktivitas ini memungkinkan audiens untuk bisa leluasa menjelajah atau memperdalam karya multimedia itu tanpa ada batasan tertentu. Salah satu contohnya adalah ketika audiens bisa menggeser lokasi – lokasi di peta virtual yang disediakan dalam karya multimedia interaktif itu tanpa harus mengikuti langkah – langkah tertentu.

c) *The user can control virtual object*

Jenis interaktivitas ini adalah jenis yang cukup jarang diterapkan pada sebuah karya multimedia interaktif. Interaktivitas jenis ini bisa memungkinkan audiensnya untuk mengontrol objek – objek virtual yang ada di dalam karya multimedia interaktif itu. Salah satu contohnya adala ketika di dalam karya itu ada sebuah permainan *puzzle* yang mengharuskan audiensnya untuk memindahkan dan

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

mengurutkan kepingan – kepingan *puzzle* hingga menjadi susunan yang runtut dan utuh.

d) *The user can comunicate with other characters*

Tipe interaktivitas ini memungkinkan audiens bisa melakukan komunikasi dengan karakter – karakter lain yang ada di dalam karya itu. Karakter tersebut bisa berupa *bot* atau sebuah elemen yang dirancang oleh sistem itu sendiri maupun orang lain yang juga terlibat dalam karya itu. Salah satu contohnya adalah ketika audiens bisa melakukan tanya jawab tentang isu karya tersebut kepada sebuah *bot* yang sudah dirancang sedemikian rupa untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan audiens.

e) *The user can send information*

Di dalam bentuk ini, audiens bisa mengirimkan informasi – informasi sebagai salah satu bentuk umpan balik dari karya itu. Salah satu contoh dari bentuk ini adalah ketika audiens memasukan data diri saat karya tersebut meminta audiens itu untuk mengisi sebuah formulir mengenai data diri.

f) *The user can receive or acquire things*

Bentuk interaktivitas yang terakhir ini memungkinkan audiens untuk menerima sesuatu dari karya itu. Salah satu contoh penerapannya adalah ketika audiens mendapatkan sebuah informasi tambahan terkait karya itu ketika sudah menyelesaikan bagian tertentu.

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

Miller (2004) berpendapat bahwa bermacam – macam bentuk interaktivitas itu bisa mempengaruhi audiens untuk menikmati karya multimedia interaktif itu dengan berbagai cara namun masih terstruktur sesuai dengan keinginan pembuatnya (Miller, 2004, 61).

2.2.3. Elemen Visual *Website User Interface* (UI) *Design*

Dalam penyusunan tata letak sebuah laman, elemen – elemen visual yang digunakan memiliki peranan yang penting terkait efektivitas situs tersebut. UXPin (n.d.) menjelaskan bahwa efektivitas sebuah situs akan terpengaruh dari penggunaan elemen – elemen visual antarmuka pengguna atau *user interface* (UI) (UXPin, n.d., p.72). UXPin (n.d.) menjelaskan bahwa ada tiga prinsip visual yang dapat mempengaruhi tampilan antarmuka pengguna suatu laman, yakni (UXPin, n.d., p.72 - 83). :

2.2.3.1. *Contrast*

UXPin (n.d.) menjelaskan bahwa prinsip visual yang menyajikan dua elemen yang saling bertolak belakang atau kontras secara berdekatan (UXPin, n.d., p.40). Prinsip kontras ini bertujuan untuk memberikan presentasi atau penyajian yang lebih dramatis dan berwarna. Lebih lanjut, UXPin (n.d.) menjelaskan bahwa

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

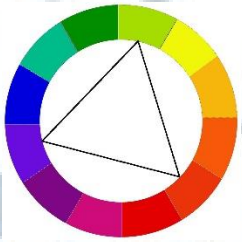
prinsip kontras ini bisa digunakan dalam elemen teks/warna/bentuk/grafis (UXPin, n.d., p.40).

2.2.3.2. *Color/Color Palette*

Warna yang digunakan dalam elemen – elemen tampilan dapat sangat mempengaruhi suasana atau *mood* dari laman tersebut. Beaird (2007) mengatakan bahwa warna juga dapat memberikan kesan tertentu yang dapat memperkuat isi dari laman itu (Beaird, 2007, p. 39). Dalam penyusunan tata letak tampilan sebuah laman itu sendiri memiliki skema - skema warna tertentu. UXPin (n.d.) membaginya menjadi tiga skema warna, yakni (UXPin, n.d., p. 77 - 80) :

a) *Triadic*

Triadic merupakan sebuah skema warna yang terbentuk dari tiga warna berbeda yang membentuk sebuah pola segitiga pada sepktrum roda warna atau *color wheel.* Skema ini memberikan keseimbangan dan juga tingkat kepekatan yang bagus.



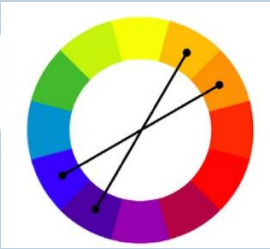
Sumber : Carosail.net, 2017

Gambar 2.9 Skema Warna *Triadic*

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

b) *Compound (Split Complementary)*

Skema warna ini merupakan skema yang paling sulit digunakan karena menggunakan empat warna yang saling bertolak belakang dan juga bersampingan.



Sumber : Designmodo.com, 2015

Gambar 2.10 Skema Warna *Compound* (*Split Complementary*)

c) *Analogous*

Skema warna yang dibentuk dari tiga warna yang saling berdekatan atau bersampingan. Skema warna ini akan menampilkan perpaduan warna yang lebih harmonis.

Sumber : Desingmodo.com, 2015

Gambar 2.11 Skema Warna *Analogous*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.2.3.3. *Typography*

Tipografi dikenal juga sebagai seni dalam memilih ukuran, jenis, dan gaya sebuah huruf yang digunakan dalam sebuah tulisan. Prinsip visual ini juga memiliki pengaruh yang cukup besar bagi audiens ketika mengakses laman tersebut. Selain itu juga, tipografi ini terkait dengan penataan teks itu sendiri. Dimulai dari perataan teks tersebut, spasi antar huruf atau antar teks, maupun jarak antar baris kata.

Dalam tipografi, pemilihan jenis huruf memiliki peranan dan makna masing – masing. Beaird (2007) menjelaskan bahwa terdapat enam jenis atau golongan huruf yang memiliki peranan tertentu, antara lain (Beaird, 2007, p. 110 – 118) :

a) *Serif Fonts*

Jenis huruf yang paling klasik dan paling umum digunakan. Jenis huruf ini paling banyak digunakan untuk segala hal yang identik dengan elegansi dan juga *fashion.*

I am serif.

Sumber : Shyfont.com, 2017

Gambar 2.12 Contoh Jenis Huruf *Serif*

b) *Sans Serif Fonts*

Jenis huruf yang merupakan perkembangan dari jenis *Serif Fonts*. Jenis ini memiliki karakter yang tidak kaku jika

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018

dibandingkan dengan *serif fonts*. Penggunaan jenis huruf ini lebih fleksibel, bisa digunakan untuk bodi teks maupun *headline*. Jenis ini juga lebih bagus jika digunakan sebagai *headline* dibandingkan dengan jenis huruf sebelumnya.

Sumber : Shyfont.com, 2017

Gambar 2.13 Contoh Jenis Huruf *Sans Serif*

c) *Handwritten Fonts*

Jenis huruf yang memiliki gaya sama seperti dengan tulisan tangan manusia. Jenis ini digunakan untuk menampilkan kedekatan personal dengan audiensnya. Kendati demikian, jenis huruf ini terkadang sulit untuk dibaca.

Sumber : Designwebkit.com, 2017

Gambar 2.14 Contoh *Handwritten Fonts*

d) *Fixed-width Fonts*

Jenis huruf yang memiliki jarak antar huruf yang proporsional. Jenis huruf ini biasanya lebih banyak digunakan dalam pembuatan datau atau pun melakukan *coding* sebuah situs.

```
<style>
<style>
div.a {
    text-align: justify;
}
p.introduction:first-letter {
 font-size: 55px;
 float: left;
color: yellow;
 line-height: 28px;
 padding-top: 3px;
 padding-right: 3px;
 font-face: verdana;
}
```

Sumber : Dokumen Pribadi, 2018

Gambar 2.15 Contoh *Fixed – Width Fonts*

e) *Novelty Fonts*

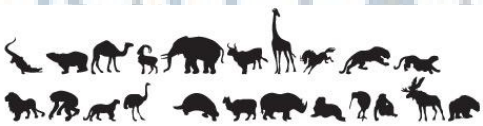
Jenis huruf ini dikenal juga sebagai *display font*. Jenis huruf ini paling sering digunakan sebagai sebuah logo dan juga teks dekorasi.

Sumber : Premiumcoding.com, 2014

Gambar 2.16 Contoh *Novelty Fonts*

f) *Dingbat Fonts*

Golongan *font* yang berbentuk simbol – simbol. *Font* ini biasanya digunakan hanya sebagai ornamen dekoratif dalam sebuah teks atau kalimat.



Sumber : Sharppencilstudio.com, 2011

Gambar 2.17 Contoh *Dingbat Fonts*

Inside The Shelter..., Alberdi Ditto Permadi, FIKOM, 2018