



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.

BAB II

KERANGKA TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Peneliti melakukan peninjauan terhadap penelitian terdahulu untuk menjadikannya sebagai acuan, tolok ukur, perbandingan teori dan konsep yang diteliti, serta menjadi referensi dan pedoman bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini.

Penelitian pertama merupakan sebuah jurnal yang berjudul “The *Multimodality of Digital Longform Journalism*” oleh Tuomo Hiippala. Jurnal ini mengeksplorasi struktur serta kombinasi mode semiotik multimodal dalam 12 artikel *longform* digital, dari lima media online yang dipublikasikan pada tahun 2012-2013 dan dikenal sebagai pionir yang memperkenalkan konsep *longform* dan *multimedia story*, sebagai salah satu wujud kemajuan jurnalisme digital. Termasuk di dalamnya artikel “Snow Fall: The Avalanches at Tunnel Creek” dari The New York Times, yang berhasil menyabet Pulitzer Prize tahun 2013 di kategori Feature Writing, serta Peabody Award (Longhi & Winques, 2015, p. 106).

Dalam penelitian ini, Hiippala menjelaskan bagaimana artikel-artikel *longform* tersebut menggabungkan tulisan bahasa, fotografi, video pendek, peta dan elemen grafis lainnya, dan dalam sebuah narasi yang *seamless*, menggunakan transisi halus.

Keduabelas artikel tersebut kemudian dianalisis, dengan mengelompokkan kemuadua mengklasifikasikan struktur mode semiotik multimodal yang terkandung di dalamnya, untuk menjelaskan bagaimana sebuah narasi dibangun dalam berita *longform*. Serta bagaimana mengkombinasikan bahasa, fotografi, video pendek, peta dan elemen grafis lainnya, untuk menarik (*engaging*) pembaca dengan penyusunan alur cerita yang bebas distraksi. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan bersifat deskriptif yang menggunakan pendekatan konsep *multimodality*.

Peneliti memilih penelitian ini, sebagai acuan penerapan konsep *multimodality* dan abstraksi mode semiotik yang dikategorikan menjadi *Text-flow*, *Image-flow* dan *Page-flow*, sebagai upaya untuk menelaah struktur berita *longform*. Hasil dari penelitian pada jurnal tersebut, dijadikan rujukan oleh penulis untuk mengetahui indikator-indikator yang menjadi standar ideal sebuah berita *longform*.

Penelitian terdahulu kedua merupakan sebuah jurnal yang ditulis oleh Melanie C. Green and Timothy C. Brock, dari Ohio State University, pada tahun 2004. Jurnal yang berjudul *The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives* ini meneliti tentang teori *Narrative Transportation*, yang didefinisikan sebagai penyerapan (*immersion/absorption*) ke dalam sebuah cerita, mempengaruhi pembentukan citra (*imagery*), pembentukan perasaan (*feelings*), dan fokus perhatian (*attentional focus*). Penelitian ini mendefinisikan *level of immersive* atau konsekuensi-konsekuensi yang terjadi jika seorang pembaca ‘tertransportasi’ ke dalam sebuah, yang kemudian dibagi menjadi empat level: *lost of access to the external world*, *emotional engagment*, *creation of a story world* dan *change in attitudes and/or beliefs*. Penelitian

ini merupakan penelitian kuantitatif yang mengembangkan serta memvalidasi skala transportasi, yang dibuat untuk mengukur derajat transportasi partisipan. Penelitian ini dipakai sebagai acuan teori *Narrative Transportation* yang mengklasifikasikan level *immersive*.

Penelitian terdahulu ketiga merupakan sebuah skripsi yang ditulis pada tahun 2013 untuk memperoleh gelar Master oleh William Buchanan dari University of Central Florida, yang berjudul *The Phenomenological Experience Of Narrative Transportation*. Penelitian ini memperkuat penelitian sebelumnya oleh Melanie C. Green dan Timothy C. Brock, tentang *Narrative Transportation* yang telah berusaha untuk mengidentifikasi konsekuensi dari transportasi mental pembaca ke dunia naratif. Skala yang telah dikembangkan dan divalidasi untuk mengukur tingkat transportasi pembaca secara kuantitatif, membuat peneliti melewatkan penjelasan deskriptif untuk berbagai tanggapan kualitatif terhadap fenomena ini. Kuantifikasi objektif telah membuat peneliti tidak bisa meneliti berbagai tanggapan kualitatif terhadap fenomena ini.

Oleh karena itu, Buchanan meneliti efek *Narrative Transportation* ini dari segi kualitatif, yang diperoleh melalui wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Narrative Transportation* adalah pengalaman yang jauh lebih rumit dan individual daripada teori sebelumnya. Sebagian besar peserta melaporkan pikiran, sensasi, dan persepsi yang menguatkan penelitian sebelumnya. Namun, para peserta juga melaporkan beberapa pengalaman yang berbeda dan mampu memberikan pemahaman yang lebih dalam dan lebih bernuansa tentang pengalaman *immersive* yang tercipta.

Penelitian ini digunakan sebagai acuan daftar pertanyaan yang digunakan peneliti untuk mewawancarai partisipan, untuk mengetahui pengalaman *immersive/Narrative Transportation* partisipan, saat membaca berita *The Last Generation*.

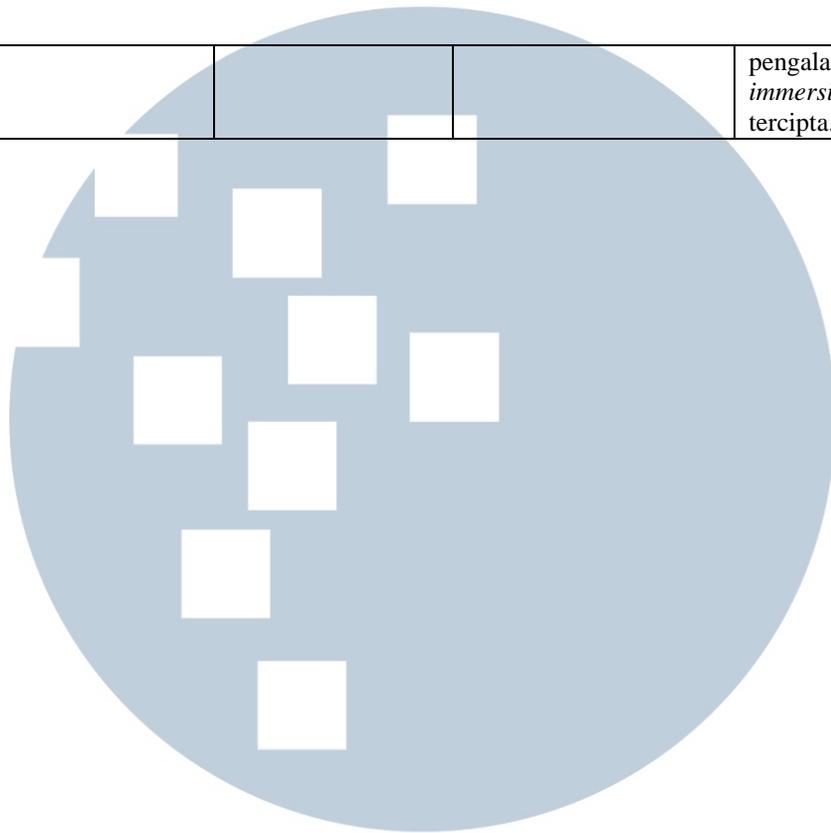
Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

No	Nama Peneliti/Aspek Yang Dibahas	Tuomo Hiipala, <i>Digital Journalism</i> , 2016	Melanie C. Green and Timothy C. Brock <i>Ohio State University</i> , 2004	William Buchanan, <i>University of Central Florida</i> , 2013
1	Judul Penelitian	<i>The Multimodality of Digital Longform Journalism</i>	<i>The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives</i>	<i>The Phenomenological Experience Of Narrative Transportation</i>
2	Masalah Penelitian	Bagaimana genre berita <i>longform</i> menggabungkan tulisan, fotografi, video pendek, peta dan elemen grafis lainnya, bersama-sama menjadi sebuah narasi yang <i>seamless</i> .	Narasi publik lebih mendominasi daripada advokasi publik: Novel, film, opera sabun, lirik musik, dll lebih menyita perhatian masyarakat daripada iklan, khotbah, editorial, papan iklan, dan sebagainya. Kekuatan dari sebuah narasi untuk mengubah keyakinan, begitu berpengaruh sehingga menarik untuk diteliti.	Skala yang telah dikembangkan dan divalidasi untuk mengukur level <i>immersion</i> pembaca secara kuantitatif, membuat peneliti pada melewatkan penjelasan deskriptif untuk berbagai tanggapan kualitatif terhadap fenomena ini. Kuantifikasi objektif telah membuat peneliti tidak bisa meneliti berbagai tanggapan kualitatif terhadap fenomena ini.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3	Tujuan Penelitian	Membedah struktur multimodal dalam sebuah berita yang memungkinkan genre berita <i>longform</i> untuk membangun narasi. Menjelaskan bagaimana genre berita <i>longform</i> berupaya memikat pembacanya dengan menciptakan lingkungan yang bebas distraksi.	Mengeksplorasi dampak dari sebuah narasi dalam mentransportasikan pembacanya ke dalam dunia narasi dan sejauh mana keterlibatan si pembaca dengan tokoh protagonisnya.	Penelitian ini menyajikan metode penyelidikan kualitatif, yang dibuat berdasarkan penjabaran derajat <i>Narrative Transportation</i> yang dirancang untuk mendapatkan pengalaman transportasi atau imersi pembaca ke dalam sebuah narasi.
4	Teori Yang Digunakan	<i>Multimodality</i>	Narrative Transportation	Narrative Transportation
5	Pendekatan Penelitian	Kualitatif	Kuantitatif	Kualitatif
6	Sifat Penelitian	Deskriptif	Eksplanatif	Deskriptif
7	Teknik Pengumpulan Data	Studi dokumen	Kuesioner	Wawancara
8	Subjek Penelitian	12 artikel <i>longform</i> yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2012-2013.	97 orang mahasiswa yang dibagi ke dalam 10-15 grup, yang kemudian dipaparkan terhadap narasi berjudul "Murder at A Mall".	6 mahasiswi dan 2 mahasiswa, dengan rentang usia 21-46 tahun, yang dipaparkan terhadap narasi berjudul "The Shed Skin."
9	Hasil Penelitian	Struktur yang paling banyak ditemukan dalam berita <i>longform</i> kebanyakan adalah struktur linier. <i>Longform</i> menggabungkan mode-mode semiotik ini dengan sejumlah transisi — <i>wipe</i> dan <i>dissolve</i> — yang biasa digunakan untuk transisi film.	Eksperimen 1 (N = 97) menunjukkan bahwa tingkat transportasi menambah keyakinan yang konsisten dengan cerita dan evaluasi yang baik terhadap protagonis. Eksperimen 3 (N = 274) dan 4 (N = 258) kembali mereplikasi efek transportasi pada kepercayaan dan evaluasi. Berkurangnya level <i>immersion</i> menyebabkan berkurangnya keyakinan dan evaluasi yang konsisten dengan cerita.	<i>Narrative transportation</i> adalah pengalaman yang jauh lebih rumit dan individual daripada teori sebelumnya. Peserta melaporkan pikiran, sensasi, dan persepsi yang menguatkan penelitian sebelumnya. Namun, para peserta juga melaporkan beberapa pengalaman yang berbeda dan mampu memberikan pemahaman yang lebih dalam dan lebih bernuansa tentang

				pengalaman <i>immersive</i> yang tercipta.
--	--	--	--	--



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2 Teori dan Konsep

2.2.1 Jurnalisme *Longform*

Fischer (dalam Longhi & Winqes, 2015, p. 106) mendefinisikan *longform journalism* atau jurnalisme bentuk panjang, dalam konteks bahasa Inggris, sebagai istilah yang selalu digunakan untuk mendefinisikan pembahasan topik yang lebih panjang dan lebih mendalam - konsep tersebut telah ditinjau kembali dalam komunikasi digital, terutama dalam jurnalisme online. Dalam definisi yang lebih rinci, *longform* mengacu pada:

- a. Tingkat pelaporan mendalam yang melampaui standar sehari-hari produksi
- b. Naratif yang disajikan dengan cara yang menarik, seringkali dengan mode semiotik untuk menyempurnakan karya tersebut.

Longform adalah salah satu produk jurnalistik dengan jumlah kata mulai dari 1.000 kata hingga lebih (Mitchell, Stocking, & Matsa, 2016, p. 2). Menurut Smith, Connor, & Stanton (2015, p. 2111), panjang dari sebuah berita *longform*, terbagi dalam empat kategori, yaitu pendek (<5.000 karakter), sedang (5.000-10.000), panjang (10.000-20.000), dan sangat panjang (> 20.000).

Karya-karya jurnalisme *longform*, mencakup peliputan topik serta penyampaian cerita yang lebih mendalam, yang tidak bisa diliput oleh *hard news* (Le Masurier dalam Hiipala, 2016, p. 192). Untuk mencapai tahap penyampaian cerita yang lebih mendalam tersebut, jurnalisme *longform* menggabungkan banyak mode dengan cara yang berbeda dari berita-berita

konvensional, dengan memanfaatkan transisi, yang diadaptasi dari transisi yang sering dijumpai dalam film. Jurnalisme *longform* digital, yang memanfaatkan kemampuan dinamis situs web sebagai medianya, menggunakan penggabungan dari teks atau bahasa tertulis, *full screen image* (gambar layar penuh), film, animasi, dan yang paling penting, transisi halus untuk mengatur presentasi konten yang disajikan (Hiipala, 2017, p. 192).

Kemunculan ponsel pintar, seiring perkembangan teknologi pun membuat produsen berita *longform* berlomba-lomba membuat konten yang *mobile-friendly*, atau yang mendukung pembacanya untuk bisa membaca berita *longform* di manapun dan kapan pun dengan ponsel pintar mereka. Mitchell, Stocking & Matsa (2016) menyatakan dengan semakin meningkatnya penggunaan perangkat *mobile* untuk berita online dan tantangan fisik untuk terlibat dengan berita *longform* pada ukuran layar yang relatif kecil dari sebagian besar perangkat mobile, analisis media bertanya-tanya apakah ada masa depan untuk jurnalisme yang lebih besar dan lebih substansial (p. 1).

Alih-alih menjadi senjakala bagi jurnalisme *longform*, digitalisasi jurnalisme tampaknya berfungsi untuk mendukung kisah-kisah non-fiksi atau berita, yang ditulis secara mendalam, dengan penyampaian yang menyerupai cerita fiksi. Sebuah studi berdasarkan hasil dua laporan oleh Pew Research Center - "The State of the Media 2013" dan "Tablet Ownership 2013" - menemukan bahwa: 76,5% pembaca tablet menggunakan perangkatnya untuk membaca buku; 73,5% menggunakannya untuk membaca majalah; 62%

menggunakannya untuk membaca koran; dan 44% menggunakannya untuk membaca artikel *in-depth* atau investigasi (Espinell, 2014, p. 13).

2.2.2 *Multimodality*

Multimodality, adalah sebuah perspektif yang dipakai untuk meneliti tentang bagaimana sebuah dokumen menggabungkan teks, gambar, dan bentuk komunikasi lainnya (Hiipala, 2016, p. 1). Dalam praktiknya, O'Halloran & Smith dalam Chapelle (2012), menyatakan bahwa analisis multimodal mencakup segala bentuk analisis komunikasi, tetapi dikhususkan untuk yang berkaitan dengan teks yang mengandung interaksi dan integrasi dua atau lebih sumber daya semiotik — atau “mode” komunikasi — untuk mencapai fungsi komunikatif dalam teks (p. 4376). Knox (dalam Chapelle, 2013) menyatakan *Multimodality* bukanlah disiplin atau teori; melainkan "bidang aplikasi" (*field of application*) yang melampaui dan mengacu pada berbagai disiplin ilmu dan teori.

Sebagai gambaran, surat kabar adalah salah satu jenis dokumen yang tidak hanya berisikan teks. Untuk menyampaikan berita kepada pembacanya, surat kabar menggabungkan tulisan dengan berbagai jenis gambar, termasuk foto, peta, ilustrasi, dan infografik. Penggabungan elemen-elemen ini dapat dicirikan sebagai sebuah mode komunikasi, yang terintegrasi secara *seamless* di surat kabar. Tentu saja perspektif *multimodality* tidak hanya terbatas pada dokumen statis, tetapi juga mencakup berbagai fenomena yang lainnya, seperti

film, kemasan produk, percakapan tatap muka (*interface*), komik, dan interaksi yang dimediasi oleh komputer. Fenomena-fenomena tersebut menggabungkan dan mengintegrasikan berbagai mode komunikasi, dan yang paling penting, melakukannya dalam banyak cara (Hiipala, 2016, p. 2).

Jones (dalam Chapelle, 2013, p. 4347) menyatakan salah satu alasan meningkatnya minat para peneliti linguistik terapan untuk melakukan penelitian tentang multimodalitas belakangan ini, dikarenakan semakin pentingnya representasi multimodal dalam kehidupan sehari-hari, dengan munculnya teknologi digital. Adanya kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi digital yang memungkinkan berbagai bentuk komunikasi yang berbeda-beda dapat digabungkan dan didistribusikan, dapat mengarah pada bentuk-bentuk komunikasi baru atau 'media baru' yang bergantung pada kombinasi mode-mode komunikasi semacam itu untuk menyampaikan informasi, yang bisa memberikan dampak secara emosional, meningkatkan minat audiens, dan sebagainya. Setiap halaman web yang sudah bisa menggabungkan video, musik, *scrolling text* dan diagram, adalah contoh nyata dari perkembangan media baru ini. Dalam kasus-kasus seperti itu, kita bisa melihat pentingnya untuk dapat semakin terlibat secara produktif dan kritis, dengan kombinasi bentuk komunikasi dan ekspresi yang berbeda-beda tadi. Bateman, Wildfeuer & Hiipala (2017) menyatakan bahwa studi tentang budaya populer dan studi resepsi secara umum, sekarang tidak dapat mengabaikan aspek 'multimodal' dari dokumen dan kasus yang diselidiki (p. 14).

Media digital dapat sangat dinamis, dan oleh karena itu analisisnya memerlukan kerangka kerja yang kuat untuk melacak kemajuan multimodal. Jika melihat berbagai penelitian terdahulu yang mengadopsi pendekatan *multimodality* ke media cetak statis, maka prinsip-prinsip analitis yang sama dapat diusulkan untuk diterapkan pada media digital.

Hiipala (2016, p. 35) menyatakan analisis *multimodality* diawali dengan kerangka kerja analitik, untuk membedah struktur dokumen multimodal dan menjawab pertanyaan mendasar seperti: Bagaimana kita dapat memisahkan halaman? Jenis elemen apa yang dapat diidentifikasi? Bagaimana elemen-elemen ini berhubungan satu sama lain?

Untuk menjelaskan struktur yang telah diamati, gagasan mode semiotik - konsep sentral dalam penyelidikan multimodal, digunakan untuk menggambarkan bagaimana bahasa, gambar, dan mode komunikasi lainnya diintegrasikan (Hiipala, 2016, p. 35).

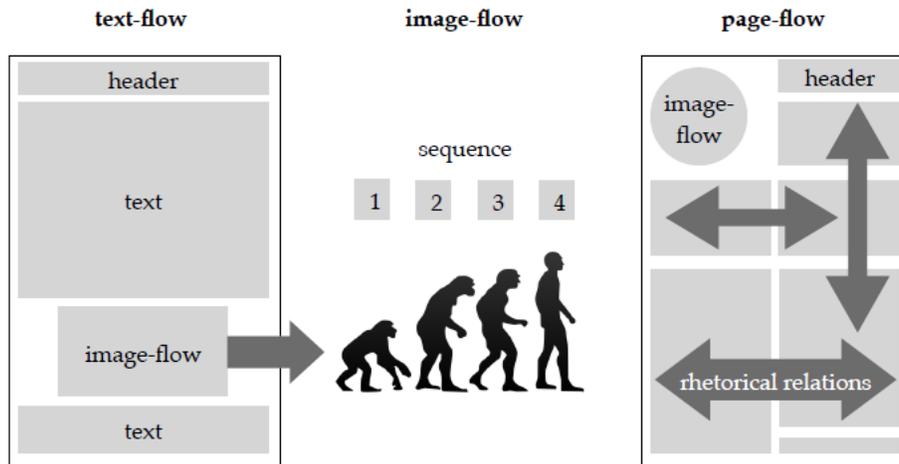
Hiipala (2016, p.3) menyatakan pada penelitian-penelitian sebelumnya, karya jurnalisme digital berkembang dengan adanya multimodalitas, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan sarana ekspresi baru, seperti *newsbites* dan untuk mengkontekstualisasikan ulang bentuk-bentuk jurnalisme tradisional. Menurut Knox dalam Hiipala (2016, p.3), perkembangan-perkembangan tersebut didasari oleh kemampuan mengkoordinasikan beberapa sistem semiotik, seperti bahasa dan gambar. Dalam penelitian multimodal, sistem ini sering dikonseptualisasikan sebagai mode semiotik,

Bateman (dalam Hiipala, 2016, p. 54) mengklasifikasikan konsep mode semiotik ke dalam tiga strata. Bateman mendefinisikan mode semiotik, adalah kombinasi dari *Semiotic Resources* (sumber daya semiotik) yang tertera pada *Material Substrate* (substrat material). Di dalam model yang diusulkan dari mode semiotik, *Discourse Semantic* memungkinkan peneliti untuk memahami Bahasa atau teks dan gambar, sebagai sesuatu yang melampaui, dan bukan hanya sekedar bagian dari *Semiotic Resources*. Untuk menegaskan kembali, *Semiotic Modes* memerlukan *Material Substrate* untuk membawa *Semiotic Resources*, yang pada gilirannya, memerlukan *Discourse Semantic* untuk membuat berbagai konteks yang berbeda dapat dimengerti.

Ketiga strata ini digunakan untuk mendefinisikan dan mencirikan seluruh mode semiotik, yang berfungsi sebagai abstraksi untuk membawa fenomena multimodal ke bawah kendali analitis.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 2.1 Tiga Mode Semiotik yang Ditemukan di Media Cetak



Sumber: Hiipala, 2016, p. 59

Ketiga mode semiotik ini - *text-flow*, *image-flow*, dan *page-flow* - adalah abstraksi yang membantu untuk menjelaskan prinsip-prinsip luas di balik organisasi multimodal suatu halaman.

a. *Text-flow*

Dalam bentuknya yang paling murni, *text-flow* adalah mode semiotik yang terdiri dari teks tertulis yang tersusun secara linier, yang kadang-kadang dapat diinterupsi oleh elemen grafik, seperti foto, ilustrasi, diagram, dan peta (Hiipala, 2016, hal. 60). Sederhananya, *text-flow* adalah mode semiotik dasar, yang memainkan peran penting dalam masyarakat kita. Sebagai mode semiotik, *text-flow* sangat adaptif, karena ia memegang potensi penuh atas makna dari bahasa tulis, yang hanya dibatasi oleh *Material Substrate*, yang dalam kasus ini merupakan halaman pada layar.

b. *Image-flow*

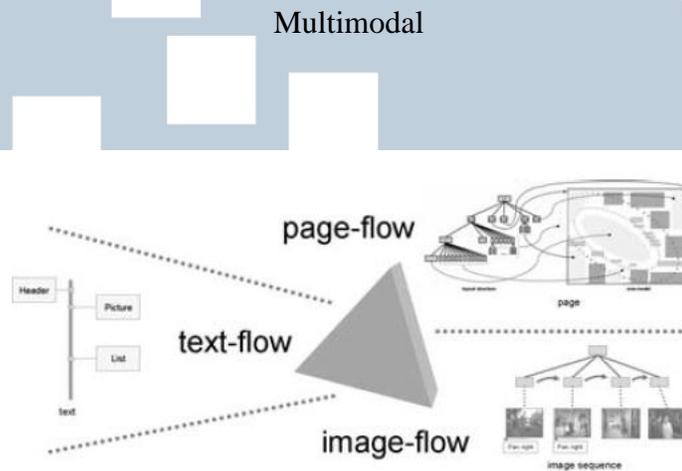
Mode yang serupa dengan *text-flow*, tetapi berbeda secara semiotik pun digunakan untuk mengatur urutan elemen grafis, sama halnya dengan *text-flow* mengatur urutan teks. Kita dapat menyebut mode ini sebagai *image-flow*. Dalam *image-flow*, elemen grafik ditempatkan berurutan secara satu per satu, seperti yang sering kita temukan dalam komik dan urutan gambar yang serupa (Bateman, 2008, p. 176). Mode semiotik *image-flow* muncul ketika gambar ditempatkan bersebelahan untuk membentuk urutan yang bermakna. Narasi visual, seperti atau film adalah contoh *image-flow* yang terdapat pada material substrate yang statis (komik) dan dinamis (film) (Hiipala, 2016, p. 72).

c. *Page-flow*

Hiipala (2016, p. 73) menyatakan *page-flow* menggunakan ruang tata letak atau *layout space* untuk mengatur konten. Perbedaan utama antara *page-flow* dan *text-flow* adalah *page-flow* menggunakan seluruh ruang *layout* untuk mencapai tujuan komunikatif, yaitu menyampaikan informasi, yang memang ditetapkan untuk dokumen multimodal tersebut. Bateman (2008, p. 176) menyatakan *Page-flow* dapat menggabungkan elemen-elemen dalam mode semiotik yang muncul pada suatu halaman, termasuk aliran teks, diagram, grafik dan sebagainya. Hal ini dapat menambah kemungkinan untuk

menyatukan kontribusi individu dari elemen-elemen ini secara retorik, yang dapat mendukung intensi komunikatif dalam sebuah dokumen.”

Gambar 2.2 Tiga Mode Semiotik yang ditemukan dalam Dokumen



Sumber: Bateman, 2008, p. 175

Mode semiotik *Text-Flow*, *Image-Flow* dan *Page-Flow*, yang menggambarkan bagaimana berita *longform* menggunakan *layout space*, untuk mengatur beragam sumber daya semiotik, seperti bahasa tertulis, piktogram, dan ilustrasi (Hiipala, 2016, p. 10). Mode-mode semiotik yang sering ditemukan dan berhasil teridentifikasi beserta definisinya, tersedia dalam tabel berikut. Klasifikasi mode semiotik beserta definisinya inilah yang kemudian menjadi acuan peneliti, untuk mengidentifikasi, lalu kemudian mengelompokkan mode-mode semiotik yang ada dalam artikel yang dianalisis.

Tabel 2.2 Mode Semiotik

Semiotic mode	Description
Text-flow	<i>Written narrative</i> consisting of paragraphed written text, which unfolds linearly. Text-flow may be interrupted or accompanied by photographs, diagrams, illustrations, videos and other semiotic resources (see e.g. Hiipala 2016).
Photography	<i>Photographs</i> that take up an entire screen and adhere to the conventions of photojournalism (see e.g. Caple 2013). They may have other semiotic resources, such as written language, superimposed on them.
Dynamic image-flow	<i>Video</i> , consisting of audiovisual moving images organized into one or more shots, which make up an unfolding sequence (see e.g. Bateman and Schmidt 2012).
Map	<i>Maps</i> and other representations of geographic information that occupy the entire screen.
Page-flow	<i>Layouts</i> that use the two-dimensional layout space to organize the content into units that work together towards a common communicative goal (see e.g. Bateman 2008, 176).
Animation	<i>Animations</i> consisting of computer-generated images organized into shots, which make up an unfolding sequence.
Dynamic illustration	<i>Animated illustrations</i> that occupy the entire screen; either hand-drawn or computer-generated.
Static illustration	<i>Static illustrations</i> that occupy the entire screen; either hand-drawn or computer-generated.
Static image-flow	<i>Comics</i> and other static images organized into meaningful sequences in the two-dimensional layout space (see e.g. Bateman and Wildfeuer 2014).

Sumber: Hiipala, 2017, p. 9

2.2.3 *Immersive*

Dalam penggunaan sehari-hari, *Immersive* adalah istilah yang dapat digunakan untuk menggambarkan sejumlah kegiatan yang berbeda, yang bisa membuat pelakunya ‘tenggelam’ di dalam kegiatan tersebut. Kegiatan yang dimaksud mulai dari memainkan video gim, menyelesaikan teka-teki silang hingga membaca novel. Dalam konteks ini, *immersion* biasanya merujuk pada

sensasi sedang asyik atau terpikat oleh dunia cerita – biasanya cerita fiksi - yang disajikan oleh teks (Espinel, 2014, p.13).

Immersive-Stories atau cerita *immersive* dirancang untuk menempatkan pengguna dalam suatu lingkungan, untuk menciptakan ruang bagi pengguna untuk menjelajah. Salah satu prasyarat sebuah cerita dianggap *immersive* adalah adanya tingkat interaktivitas yang tinggi antara berita *longform* dan pengguna. *Immersive story* sangat bergantung pada elemen visual yang diwakili oleh sejumlah karakteristik seperti penggabungan suara, video, dan interaktivitas. Dalam banyak hal, *immersive story* memiliki banyak kesamaan dengan video gim. Cerita *immersive* juga diwakili oleh karakteristik lain yang lebih *subtle*, seperti elemen yang muncul secara full-screen di jendela browser. Menariknya, linearitas bukanlah prasyarat untuk jenis penceritaan ini. *Immersive* dapat berupa pengalaman naratif linier atau nonlinier, atau bahkan hanya ruang interaktif tempat pengguna menjelajah suatu cerita.

Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep *immersive*, peneliti menggunakan teori *Narrative Transportation* atau teori *Transportation*. *Transportation* didefinisikan oleh Green dan Kaufman, sebagai *immersion* atau ‘tenggelamnya’ pembaca ke dalam dunia narasi dan terjadi ketika konsumen media lupa waktu, gagal mengamati peristiwa yang terjadi di sekitar mereka, dan merasa mereka benar-benar tenggelam dalam dunia narasi (Pincus, Wojcieszak, & Boomgarden, 2016, p. 247).

Diciptakan oleh Green dan Brock, istilah *Narative Transportation*, atau *Transportation* menggambarkan tentang fenomena keterlibatan mental yang begitu mendalam pada sebuah cerita, yang dialami oleh pembaca atau pendengar pesan naratif. *Transportation* juga didefinisikan sebagai penyerapan (*absorption*) ke dalam sebuah narasi. *Transportation* melibatkan citra yang dibentuk oleh pembaca, pengaruh, serta fokus perhatian. *Transportation* dikonseptualisasikan ke dunia naratif sebagai proses mental yang berbeda, perpaduan perhatian (*attention*), pencitraan (*imagery*), dan perasaan (*feelings*) yang terintegrasi. *Transportasi* merupakan sebuah proses yang konvergen, di mana semua sistem dan kapasitas mental menjadi terfokus pada peristiwa yang terjadi dalam narasi. (Green, Brock, & Kaufman, 2004, p. 701)

Konsekuensi dari terjadinya proses *Narrative Transportation* ini dibagi menjadi tiga kategori oleh (Green, Brock, & Kaufman, 2004, p. 702):

a. *Loss of access to the external world*

Konsekuensi pertama dari *transportasi* adalah pembaca seakan-akan kehilangan akses terhadap bagian-bagian dunia atau keadaan sekitarnya. Dengan kata lain, pembaca kehilangan akses ke beberapa fakta yang terjadi di dunia nyata demi menerima dunia naratif yang telah diciptakan penulis. Kehilangan akses ini dapat terjadi pada tingkat fisik - pembaca yang telah terimersi, mungkin tidak melihat orang lain memasuki ruangan, misalnya - atau, yang lebih penting, pada tingkat psikologis, subjek yang jauh dari kenyataan. Sementara orang tenggelam atau terimersi dalam cerita, mungkin kurang

menyadari fakta-fakta dunia nyata yang bertentangan dengan pernyataan yang dibuat dalam narasi.

Pada level fisik, pembaca yang transported mungkin tidak menyadari pergerakan orang-orang yang berada di ruangan yang sama, tidak menyadari berlalunya waktu dan bahkan jika pembaca tersebut berada di dalam kendaraan yang bergerak, ia tidak menyadari keadaan sekitar yang ia lewati, seperti pohon dan rambu-rambu jalan. (Buchanan, 2013, p. 17)

Pada level psikologis, pembaca yang tertransportasi kurang memiliki akses kepada hal-hal yang sebenarnya terjadi di dunia nyata yang mungkin bertentangan dengan klaim yang dibuat dalam narasi yang ia baca. Menjauhkan subjektivitas dari kenyataan ini, membantu si pembaca untuk menanggukkan ketidakpercayaan sehingga mereka dapat menerima dunia yang ada dalam cerita, sebagai kenyataan terpisah dari dunia kita sendiri. Misalnya, pembaca novel Harry Potter percaya bahwa ia berada di dunia yang berisi orang-orang tertentu dilahirkan dengan kemampuan untuk melakukan sihir nyata (Buchanan, 2013, p. 18).

b. Creation of a story world

Gerrig dalam Buchanan (2013, p. 21) menyatakan alam tahap ini, pembaca secara mental mengabaikan kenyataan sebenarnya yang lekat dalam diri mereka (*their physical "here" and present "now"*), dan masuk ke dalam ruang dan waktu yang ada dalam cerita, serta menyaksikan cerita lewat perspektif karakter yang ada di dalamnya. Pergeseran ini adalah kontribusi

pembaca terhadap narasi yang memungkinkannya untuk memusatkan perhatian pada peristiwa yang terjadi dalam narasi saat berlangsung. Bahkan jika peristiwa ini terjadi dari perspektif karakter lain, waktu lain (*flashbacks* dan *flash-forward*) dan tempat lain. Pencapaian mental ke tahap ini bukanlah tindakan yang dilakukan oleh pembaca sadar. Ini adalah penyesuaian mental yang tidak disengaja yang diperlukan untuk memahami peristiwa narasi, karena dengan menempatkan diri di waktu dan tempat yang terjadi dalam narasi, adalah satu-satunya cara yang masuk akal untuk memahami cerita yang disajikan.

Jadi ketika seseorang membaca sebuah narasi, kondisi mental dalam tahap ini (*creation of a story world*) terbentuk dalam pikiran pembaca. Dengan menggunakan informasi yang dikumpulkan dari narasi, pembaca membangun representasi mental yang diinformasikan oleh dan digunakan untuk menafsirkan peristiwa narasi.

Rappaport et al. dalam Buchanan (2013, p. 22) menyatakan bahwa pembaca membangun representasi mental sementara ini dari semua informasi yang telah dikumpulkan selama membaca narasi dan mengintegrasikannya dengan setiap informasi baru yang diperoleh. Proses ini kemudian diulang sampai pembaca menyelesaikan narasi dan membangun representasi mental yang utuh.

Gernsbacher dalam (Buchanan, 2013) mengembangkan kerangka kerja yang mengusulkan tiga dimensi, yang memfasilitasi pemeliharaan atau

kontinuitas situasi *creation of a story world*, yaitu: *temporality* (waktu terjadinya peristiwa naratif), *spasiality* (tempat kejadiann peristiwa naratif), dan *causality* (aksi atau kejadiann dalam peristiwa naratif). Peristiwa naratif yang dimaksud adalah kejadiann yang disampaikan dalam sebuah narasi, yang dalam konteks penelitian ini berita *longform*. Selama pemahaman, pembaca membangun struktur mental dengan ketiga dimensi ini untuk mewakili situasi naratif. Struktur mental pembaca berevolusi ketika informasi baru dipetakan ke struktur yang telah dibangun sebelumnya. Kelanjutan penggunaan dimensi-dimensi ini di antara kalimat, memudahkan pemetaan informasi dan evolusi pengembangan struktur narasi yang dibangun pembaca secara mental.

c. *Emotional engagement*

Pembaca yang tertransportasi, mengalami emosi dan motivasi yang kuat, bahkan ketika mereka tahu bahwa peristiwa dalam cerita itu tidak nyata atau tidak benar-benar terjadi. Sebagai contoh, ketika dibawa ke dalam narasi dengan akhir yang tidak bahagia, individu yang tertransportasi cenderung terlibat secara aktif memikirkan apa yang bisa seharusnya terjadi untuk mengubah hasil akhir. Saat bertemu karakter baru dalam sebuah narasi, pembaca mengembangkan perasaan seolah-olah karakter ini nyata dan bahkan mungkin berempati dengan mereka. Tokoh protagonis - yang biasanya disukai oleh pembaca, bukan hanya tokoh imajiner dalam sebuah cerita; namun termasuk juga mereka yang menjadi subjek berita yang menawarkan informasi dan kepercayaan baru untuk dibagikan, yang membuat pembaca benar-benar

terpikat. (Green, Brock, & Kaufman, *Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation Into Narrative Worlds*, 2004, p. 702)

d. *Change in attitudes and/or beliefs*

Konsekuensi ketiga adalah bahwa orang kembali dari kondisi tertransportasi, atau dalam kasus ini telah selesai membaca sebuah narasi, mengalami perubahan, karena pengalaman imersi tersebut. Green, Brock & Kaufman berusaha mengukur perubahan-perubahan ini, karena perubahan tersebut dapat tercermin dalam keyakinan dan sikap individu. (Green, Brock, & Kaufman, *Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation Into Narrative Worlds*, 2004, p. 702) menemukan bukti bahwa Transportation membuat pembaca cenderung mengevaluasi karakter secara positif (yaitu suka). Green dan Brock menemukan bahwa semakin pembaca tersebut yang tertransportasi ke dalam sebuah narasi, semakin mereka “menyukai” tokoh protagonis, yang diukur dengan peringkat karakter yang positif secara signifikan. Bahkan ketika pembaca tahu peristiwa cerita itu tidak nyata, mereka mungkin masih mengalami emosi yang kuat dan bahkan mencoba memikirkan hasil alternatif ketika karakter dibiarkan dengan akhir yang tidak bahagia. Koneksi kognitif dan emosional yang kuat dengan karakter fiksi maupun non-fiksi dapat menghasilkan perubahan perilaku pembaca di dunia nyata (Buchanan, 2013, p. 32).

Namun, teori Transportasi tidak hanya berlaku pada narasi yang tertulis. Dunia naratif secara luas didefinisikan sehubungan dengan modalitas; istilah

"pembaca" juga dapat ditafsirkan untuk menyertakan pendengar, pemirsa, atau penerima informasi melalui metode komunikasi apapun. Walaupun narasinya dikategorikan sebagai fiksi atau nonfiksi, proses yang sama yang terlibat dalam Teori Transportasi tetap bisa terjadi. (Green, Brock, & Kaufman, *Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation Into Narrative Worlds*, 2004, p. 702).

Untuk mengukur kedalaman *immersion* pembaca dalam sebuah narasi secara kuantitatif, Green dan Brock mengembangkan Skala Transportation (*Transportation Scale*) yang terdiri dari 11-item, dan diukur melalui kuesioner yang diberikan kepada subjek setelah dipaparkan terhadap sebuah narasi berita. 11 pertanyaan pertama adalah pertanyaan yang bersifat umum dan diikuti oleh empat pertanyaan yang lebih spesifik menjerus kepada dokumen narasi. Skala Transportation dikembangkan untuk mengukur tingkat keterlibatan kognitif dan emosional pembaca, citra mental, perasaan tegang, dan hilangnya kesadaran eksternal. Setiap item kuesioner, diukur pada skala Likert yang terdiri dari 7 poin dan berkisar antara pilihan jawaban *Not At All*, hingga *Very Much*. Skala yang menjadi acuan pengukuran tersebut, dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2.3 Skala Transportasi Kuantitatif

Item

Panel 1: General items

1. While I was reading the narrative, I could easily picture the events in it taking place.
 2. While I was reading the narrative, activity going on in the room around me was on my mind. (R)
 3. I could picture myself in the scene of the events described in the narrative.
 4. I was mentally involved in the narrative while reading it.
 5. After finishing the narrative, I found it easy to put it out of my mind. (R)
 6. I wanted to learn how the narrative ended.
 7. The narrative affected me emotionally.
 8. I found myself thinking of ways the narrative could have turned out differently.
 9. I found my mind wandering while reading the narrative. (R)
 10. The events in the narrative are relevant to my everyday life.
 11. The events in the narrative have changed my life.
-

Panel 2: Items specific to "Murder at the Mall" (Experiments 1–3)

12. While reading the narrative I had a vivid image of Katie.
 13. While reading the narrative I had a vivid image of Joan (John).
 14. While reading the narrative I had a vivid image of the psychiatric patient.
 15. While reading the narrative I had a vivid image of the registered nurse.
-

Panel 3: Items specific to "Two Were Left" (Experiment 4)

12. While reading the narrative I had a vivid image of the boy.
 13. While reading the narrative I had a vivid image of the dog.
 14. While reading the narrative I had a vivid image of the ice island.
 15. While reading the narrative I had a vivid image of the pilot.
-

Note. R = reverse-scored.

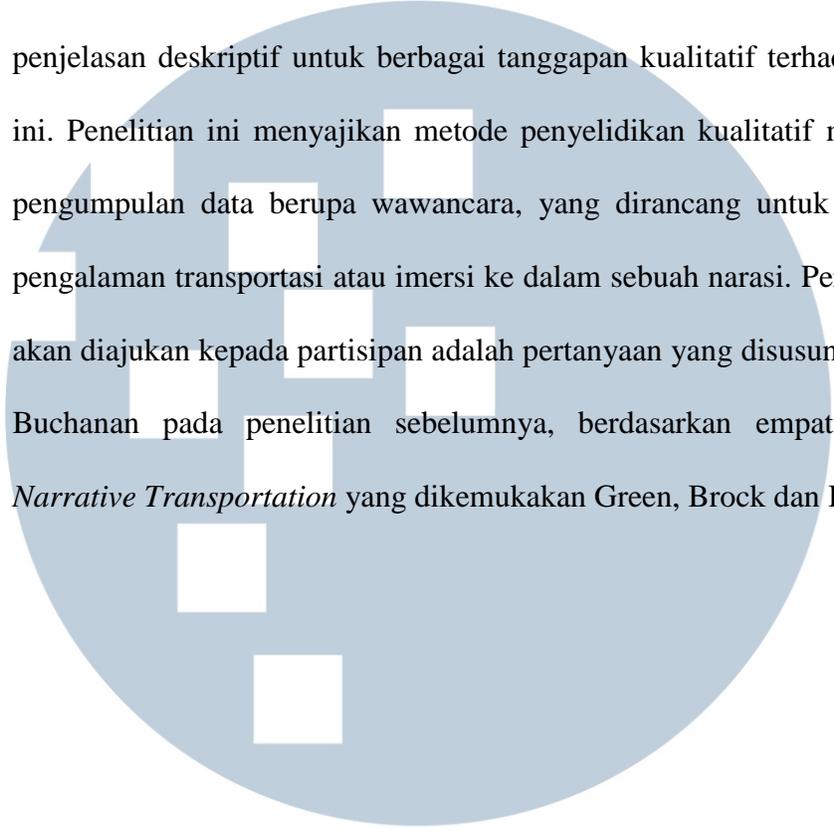
Sumber: (Green, Brock, & Kaufman, Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation Into Narrative Worlds, 2004, p. 704)

Dalam penelitiannya, Green, Brock dan Kaufman (2004) menemukan bahwa Transportation nampak "menunjukkan karakteristik yang konsisten dengan konseptualisasi yang dicetuskan oleh Gerrig," (p. 718). Hasil dari beberapa eksperimen mereka juga menunjukkan bahwa Skala Transportation

adalah cara yang efisien untuk mengukur berbagai dimensi dari fenomena Narrative Transportation. Namun, seperti yang dinyatakan oleh Cacioppo, Von Hippel, & Ernst dalam Buchanan (2013), sebagai kuesioner standar, Skala Transportasi dapat membatasi peluang untuk memperluas teori saat ini untuk memasukkan dimensi transportasi narasi yang sebelumnya tidak diketahui (p. 48).

Karena Green dan Brock (2000) tertarik pada efek persuasif dari *Narrative Transportation*, setelah mengajukan kuesioner di atas, mereka memasukkan '*thought-listing*'. Apa yang ditemukan para peneliti adalah deskripsi emosional dan reaksi global yang tidak dapat diukur secara kuantitatif. Pembaca menggambarkan sensasi dan emosi dengan cara yang tidak bisa hanya dinilai sebagai positif atau negatif, tetapi harus diambil dalam konteks. Mungkin saja daftar-daftar ini dihilangkan karena tidak dapat dikodekan dan dikuantifikasi secara objektif. Namun, karena mereka tidak bekerja dalam konteks penelitian ini tidak berarti mereka harus sepenuhnya dihilangkan dari penelitian tentang transportasi naratif (p. 704). Untuk mendukung penelitian lanjutan, Green dan Brock menyarankan bahwa rangkaian transportasi yang lebih lengkap, akan layak untuk dijelajahi.

Penelitian sebelumnya berusaha untuk mengidentifikasi konsekuensi dari transportasi mental ke dalam sebuah narasi. Skala yang telah dikembangkan dan divalidasi untuk mengukur tingkat transportasi pembaca secara kuantitatif, membuat peneliti pada penelitian sebelumnya melewati



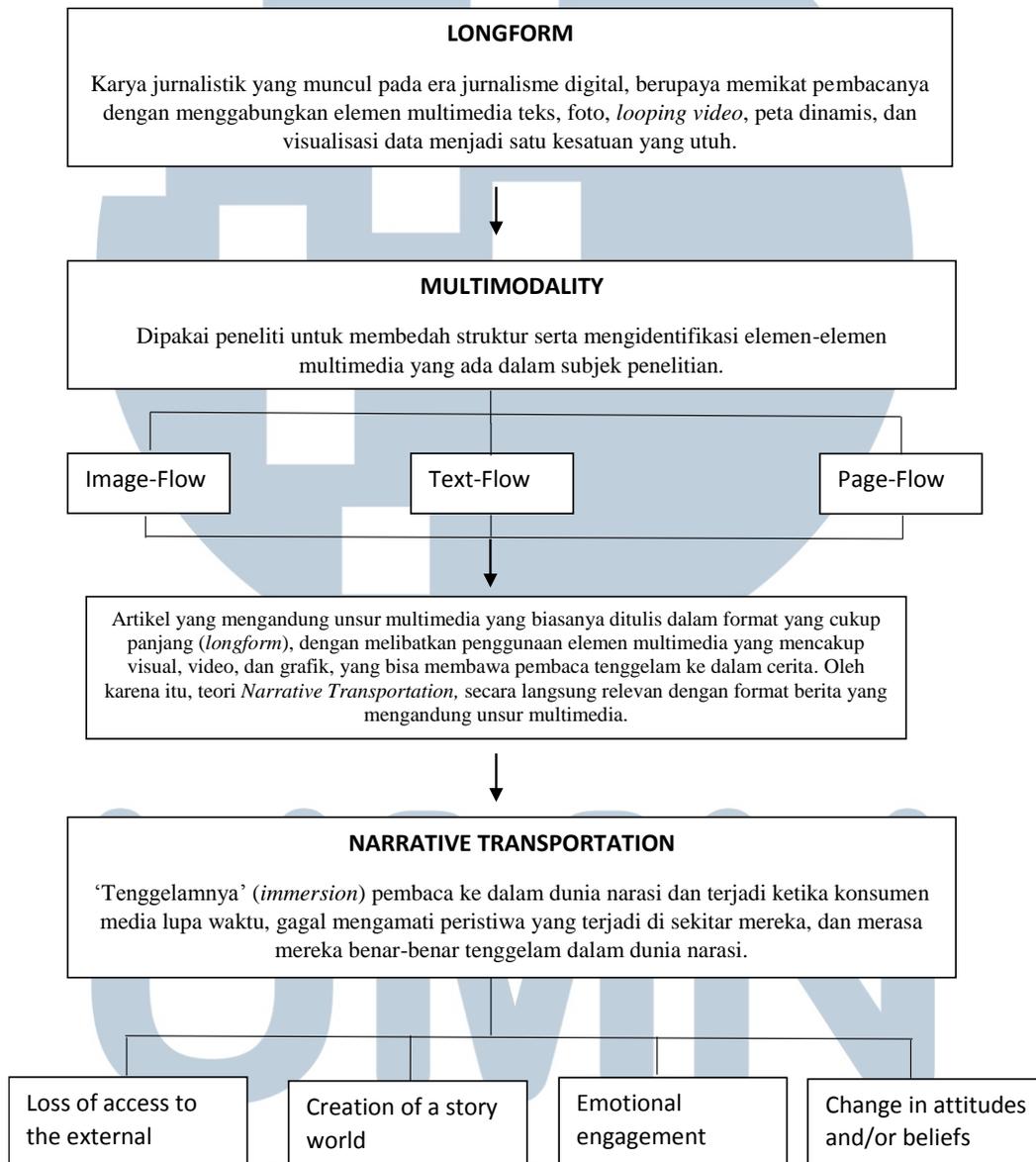
penjelasan deskriptif untuk berbagai tanggapan kualitatif terhadap fenomena ini. Penelitian ini menyajikan metode penyelidikan kualitatif melalui teknik pengumpulan data berupa wawancara, yang dirancang untuk mendapatkan pengalaman transportasi atau imersi ke dalam sebuah narasi. Pertanyaan yang akan diajukan kepada partisipan adalah pertanyaan yang disusun oleh William Buchanan pada penelitian sebelumnya, berdasarkan empat konsekuensi *Narrative Transportation* yang dikemukakan Green, Brock dan Kaufman.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. 3 Alur Penelitian

Bagan 2.1 Alur penelitian



Sumber: Olahan penulis