

## BAB II

### KERANGKA KONSEP

#### 2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Terdapat tiga karya yang menjadi acuan penulis dalam perancangan karya sehingga penulis dapat memperkaya ide, referensi serta teori yang digunakan dalam karya sejenis terhadap karya yang nanti penulis akan buat. Karya tersebut dihasilkan oleh Visual Interaktif Kompas dan Tempo.co.

Karya sejenis pertama, penulis memilih karya yang dihasilkan oleh Visual Interaktif Kompas (VIK) yang merupakan salah satu kanal *interactive multimedia* kompas.com. Karya tersebut berjudul “Asian Games 2018 Dalam Angka”, di dalam karya tersebut menampilkan mengenai informasi dan data mengenai penyelenggaraan *event* olahraga Asian Games dari waktu ke waktu. Di dalamnya ditampilkan juga *timeline* perjalanan sejarah Asian Games. Disajikan dengan grafis yang menarik dan juga *tools* interaktif yang ada di dalamnya dengan format *interactive multimedia website storytelling*. Karya tersebut menjadi salah satu karya acuan bagi penulis dalam proses perancangan skripsi berbasis karya ini.

Karya di atas mengambil fokus utamanya tentang perhelatan akbar olahraga yakni Asian Games. Topik yang dipilih tersebut terlalu umum dan tidak menjurus spesifik kepada salah satu cabang tertentu dan hanya berfokus pada segi penyelenggaraanya saja. Hal yang menjadi pembeda karya tersebut dari karya yang penulis akan hasilkan adalah karya penulis membahas *event*

olahraga yang lebih besar dan mempunyai nilai kebanggaan sendiri bagi atlet yang berhasil mendapat medali di perhelatan Olimpiade.

Karya sejenis kedua masih datang dari karya yang dihasilkan oleh tim Visual Interaktif Kompas, karya tersebut mengambil tema perhelatan kompetisi bulutangkis yakni Thomas & Uber Cup. Karya tersebut menyajikan data sejarah yang cukup lengkap mengenai perhelatan bulutangkis tersebut dari awal terbentuk sampai data pertandingannya pun hadir di sana. Disajikan dengan teks, visual, video dan grafis. Karya tersebut menjadi acuan yang sangat relevan untuk karya yang nantinya penulis akan hasilkan. Namun karya tersebut penulis nilai, memiliki kekurangan yakni pada segi elemen grafis yang ditampilkan sangat kurang, hanya ada satu sampai 2 data yang di jadikan grafis, di dalamnya cenderung lebih banyak teks, foto dan video. Hal ini ditakutkan menurunkan segi interaktif pembaca atas karya tersebut. Lalu yang menjadi pembeda dengan karya yang akan penulis hasilkan ialah, penulis akan mencoba menyajikan *tools* yang lebih menarik yang nantinya akan lebih banyak dibanding dengan karya sebelumnya, agar pembaca bisa merasakan terjadinya interaksi di dalamnya.

Karya yang terakhir datang dari tempo.co yang merupakan anak perusahaan Tempo Media. Dalam karya nya tersebut tempo.co membuat sebuah video informatif yang dimana di dalamnya memuat tentang catatan perjalanan tim beregu putra bulutangkis Indonesia pada Asian Games 2018. Menceritakan tentang drama pertandingan yang tersaji didalamnya. Karya ini

menjadi acuan bagi penulis, karena pada proses perancangan karya nanti, penulis berencana akan menambahkan elemen video informatif sejenis di dalamnya. Hal yang menjadi pembeda adalah penulis akan menyajikan video sejenis namun pada pertandingan final saja, dimana banyak menghasilkan drama yang tersaji dalam pertandingan tersebut sampai akhirnya seorang atlet tersebut berada di puncak kejayaan pada perhelatan Olimpiade.

## **2.2 Teori dan Konsep**

### **2.2.1 Multimedia Storytelling**

Menurut Vaughan (2011) multimedia adalah kombinasi apapun yang terdiri dari teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau alat digital lainnya. Vaughan juga menjelaskan bahwa sebuah multimedia tidak harus disertai interaktivitas agar disebut sebagai sebuah multimedia (Vaughan, 2011, p. 2) tetapi jika karya multimedia tersebut memperbolehkan pembaca untuk mengendalikan apa dan kapan elemen elemen disampaikan hal tersebut masuk kedalam *interactive multimedia* (Vaughan, 2011, p. 1).

Proyek multimedia sendiri terbagi menjadi dua bagian, ada *linear* dan juga *nonlinear*. Dimana ketika proyek tersebut tidak memberikan interaktivitas dan pembacanya dapat menikmatinya dari awal hingga akhir seperti pada film di televisi, proyek multimedia tersebut masuk kedalam *linear*, dan ketika pembaca atau pengguna diberikan kebebasan navigasi dan dapat melihat kontennya secara bebas karya multimedia itu menjadi *nonlinear*

(Vaughan, 2011, p. 2). Tetapi perlu diingat bahwa proyek multimedia membutuhkan tempat penyimpanan digital yang cukup besar atau *bandwidth* yang besar apabila disebarkan melalui kabel, internet, atau *fiber glass*, dan semakin besar *bandwidth*, akan semakin besar dan cepat penyampaian yang disampaikan kepada para pembaca yang mengakses (Vaughan, 2011, p. 9-10).

Sesuai dengan yang disampaikan oleh Vaughan mengenai elemen-elemen yang membentuk Multimedia, Teks merupakan satu dari beberapa yang akan dibahas. Sebuah kata dapat diselubungi dengan berbagai arti, oleh karena itu ketika kita bekerja dengan teks, harus diperhatikan untuk memilih kata dengan akurat dan ringkas (Vaughan, 2011, p.20).

Vaughan (2004) juga menjelaskan betapa pentingnya penggunaan teks dalam proyek multimedia, selain menambah kompleksitas daripada proyek itu sendiri, tanpa teks kita harus menggunakan suara untuk membimbing pembaca kita, tetapi pembaca kita akan cepat bosan dan kelelahan karena perhatian yang digunakan akan jauh lebih besar ketika pembaca memperhatikan kata-kata yang bersifat verbal (suara) dengan telinga dibanding teks yang bisa dijelajahi menggunakan mata.

Didalam teks terdapat *font*, yang merupakan sebuah koleksi dari sebuah karakter dalam satu ukuran dan gaya, yang dimiliki oleh sebuah keluarga tipografi tertentu (Vaughan, 2011, p. 22). Vaughan memberikan beberapa panduan dalam memilih *font* yang baik bagi teks yang ingin disampaikan:

- Untuk ukuran kecil, gunakan *font* yang paling bisa terbaca, sebuah *font* dekorasi yang tidak bisa terbaca akan menjadi sia-sia.
- Gunakan sesedikit mungkin tipografi yang berbeda, tetapi perbanyak perbedaan pada lebar dan ukuran dari tipografi menggunakan *italic* dan *bold* ditempat yang sesuai.
- Bedakan ukuran *font* sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.
- Untuk menarik perhatian, cobalah untuk bereksperimen dengan teks yang unik ataupun merubah teks tersebut menjadi sebuah gambar yang menarik.
- Pilihlah *font* yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan, mintalah opini orang lain.
- Gunakan kalimat yang menyentuh dan berarti untuk *links* dan juga *menu*
- Untuk mendapatkan efek yang pas, cobalah memakai warna berbeda dan juga penempatan yang berbeda yang disesuaikan dengan latar belakang proyek tersebut.

Eksperimen telah menunjukkan bahwa banyak pembaca membaca lebih lambat dan sulit ketika membaca di monitor, oleh karena itu pembaca masih lebih memilih *hard copy* ataupun buku fisik untuk dibaca, Oleh karena itu, dalam pembuatan teks, kecuali guna dari proyek multimedia ini untuk memaparkan teks dalam bentuk paragrafi yang banyak, usahakan gunakan

*font* yang mudah dibaca, dibanding *font* yang cantik namun sulit dibaca, dan coba gunakan teks sesedikit mungkin disetiap halaman proyek (Vaughan, 2011, p. 36).

Unsur selanjutnya dalam proyek multimedia adalah gambar, untuk gambar yang tidak bergerak komputer memproyeksikan gambarnya menjadi dua jenis, *Bitmaps* dan *Vector-Drawn* (Vaughan, 2011, p. 70).

*Bitmaps* adalah sebuah matriks sederhana yang terdiri dari titik-titik kecil yang membuat sebuah gambar, yang ditampilkan ke layar komputer ataupun di cetak (Vaughan, 2011, p. 71), *Bitmaps* sendiri digunakan untuk gambar-gambar yang bersifat realistik dan untuk gambar kompleks yang membutuhkan detail lebih untuk penggambarannya (Vaughan, 2011, p. 70).

Tidak tergantung pada sumbernya, setelah kita mendapatkan gambar *Bitmaps*, kita dapat memanipulasi dan mengatur elemen dari pada *bitmaps* (warna, kontras, kedalaman warna, corak, dan ukuran) (Vaughan, 2011, p. 75)

Sedangkan *Vector-drawn* digunakan untuk menggambar garis, persegi panjang, oval, polygon, gambar kompleks yang dibuat oleh objek-objek tersebut, dan juga teks (Vaughan, 2011, p. 80). *Vector* sendiri berarti sebuah garis yang dideskripsikan melalui lokasi dari dua titik akhir garis tersebut. Penggambaran dari *Vector* ini menggunakan koordinat kartesian (x,y)

Keduanya memiliki keuntungan dan kelemahannya masing-masing dalam penggunaannya, *Vector-drawn* menggunakan memori yang lebih kecil

dan bisa di simpan menggunakan format *Scaleable Vector Graphics* (SVG) sehingga mudah untuk beradaptasi sesuai dengan format perangkat yang mengakses dan dapat dirubah sesuai keinginan kita tanpa kehilangan resolusi dari gambar tersebut, dengan ukuran file yang lebih kecil, *vector-drawn* menjadi lebih cepat untuk diakses dan disampaikan dibanding *bitmaps*, tetapi gambar yang disampaikan tentu gambar-gambar yang tidak rumit dan simpel, bukan gambar kompleks seperti pada *bitmaps*, karena gambar-gambar yang ditampilkan menggunakan *vector* digambarkan bersamaan ketika kita mengakses dan membaca multimedia tersebut, sedangkan gambar *bitmaps* sudah langsung ada disaat kita mengakses websitenya (Vaughan, 2011, p.82).

Berbicara tentang gambar, warna merupakan salah satu elemen penting yang membangun gambar tersebut. Pemilihan dan management dari warna itu sendiri sangat subyektif dan tergantung pada pelatihan secara teknis (Vaughan, 2011, p. 88)

Menurut Wright (2008) setiap warna memiliki keunggulan dan kelemahannya sendiri, dalam situs yang dibuat oleh penulis, design dipenuhi dengan warna orange, putih, dan juga hitam. Pemilihan warna orange dilakukan karena warna orange memberikan kenyamanan, kesenangan, dan juga semangat. Sedangkan warna putih dan hitam saling berhubungan, warna hitam memberikan efek efisien, keamanan secara emotional, dan kecanggihan tetapi menyerap semua warna yang ada jika dipakai secara berlebihan, dan

putih memberikan efek kebersihan, simple dan efisien tetapi memberikan efek dingin dan tidak ramah, oleh karena itu warna hitam dipakai untuk *font* agar mudah dibaca diatas putih dan diimbangi dengan warna orange.

Reseptor daripada mata sensitif pada warna merah, hijau, biru, dan warna-warna lain adalah gabungan dari tiga warna dasar ini, dalam menampilkan warna, layar komputer memiliki dua cara, yaitu *Additive Color* dan *Subtractive Color* (Vaughan, 2011, p. 91).

*Additive Color* warna didapatkan dengan menggabungkan sumber cahaya ke tiga warna dasar yaitu merah, hijau, dan biru, metode ini digunakan untuk layar *Cathode Ray Tube* (CRT), *Liquid Crystal* (LCD), dan *Plasma*.

*Subtractive Color* membuat warna dengan menggabungkan media berwarna seperti cat atau tinta yang dapat menyerap spectrum warna dan merefleksikannya kembali ke mata. Metode ini digunakan untuk melakukan pencetakan, dimana warna dasarnya menjadi CMYK( Cyan, Magenta, Yellow, Black).

Elemen ketiga dari multimedia adalah audio, semua suara yang diambil atau dihasilkan terbagi menjadi dua jenis, *Content Sound* dan *Ambient Sound* (Bhatnager, et al., 2002, p. 14)

*Content sound* terdiri dari :

- *Narration* : Narasi memberikan informasi tentang sebuah animasi yang sedang dimainkan di layar.
- *Testimonials* : Ini bisa jadi sebuah rekaman suara atau trek suara dari sebuah video yang digunakan dalam presentasi atau film.
- *Voice-overs* : Digunakan untuk intruksi pendek, sebagai contoh, untuk navigasi dari aplikasi multimedia.
- *Music* : Dapat digunakan untuk berkomunikasi

*Ambient Sound* terdiri dari :

- *Message Reinforcement* : Suara latar yang biasa kita dengar dalam kehidupan nyata, seperti suara penonton di permainan bola, dapat digunakan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan.
- *Background Music* : Untuk menciptakan suasana bagi pembaca untuk menerima dan memproses informasi dengan membuka dan menutup sebuah presentasi dengan musik.
- *Sound Effect* : Dipergunakan dalam sebuah presentasi untuk menghidupkan suasana dan menambah efek ke presentasi.

Elemen keempat adalah animasi, animasi adalah sebuah seni untuk membuat ilusi sebuah gerakan, yang terbuat dari sebuah rangkaian gambar

tetap (Bhatnager, et al., 2002, p.104). Animasi dibagi menjadi tiga jenis tergantung dari dimensi animasi tersebut dibuat dua dimensi, dua setengah dimensi, dan tiga dimensi.(Vaughan, 2011, p.147)

Elemen kelima dalam multimedia adalah video, video adalah sebuah media komunikasi yang memberikan informasi lebih setiap detiknya daripada elemen-elemen multimedia lainnya (Bhatnager, et al., 2002, p.113). Video terbagi menjadi dua jenis, analog dan digital. Analog adalah format yang biasa ditonton di televisi, Analog sendiri memiliki tiga format standar, yaitu :

- NTSC : NTSC adalah kepanjangan dari *National Television System Committee*, format ini digunakan di Amerika dan juga Jepang
- PAL : PAL kepanjangan dari *Phase Alternation by Line*, yang dipergunakan di Eropa dan India
- SECAM : SECAM merupakan akronim dari *Sequential Couleur Avec Memoire* yang dipergunakan di Perancis.

Sedangkan untuk digital, output dari CCD didigitalisasi oleh kamera sebuah *sequence* yang terdiri dari satu frame, dan video dan audio data dikompres sebelum dituliskan atau disimpan ke sebuah tape atau CD.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Dengan keberadaan Internet, berkembang juga tipe-tipe video yang dapat di produksi oleh produser video, ada beberapa tipe dari video yang ada di Internet ( Tu, 2015, p.17) :

- *Traditional, broadcast-style video*, beberapa stasiun tv masih mengikuti reportasi dan produksi seperti tv lokal, dan beberapa stasiun tv yang memiliki elemen online, mengunggah ulang seluruh paket ke Internet.
- *Raw video, raw video-clips* biasa direkam dan diunggah oleh reporter tulis melalui gawai, beberapa konten dan *footages* digunakan untuk memperkuat cerita.
- *Explainer Video, explainer video* biasanya gunakan untuk menjelaskan suatu isu yang complex, biasanya memperlihatkan sebuah *motion graphics* atau host yang menjelaskan isu tersebut, video ini biasanya tidak panjang, tetapi memiliki nilai berita yang tinggi.
- *Interactive Media*, video dapat diintegrasikan ke sebuah presentasi multimedia.
- *Short feature videos*, video ini biasanya memberitahukan seseorang yang menarik atau memiliki nilai berita, atau juga untuk melihat lebih dalam kedalam sebuah topik tertentu.

- *Documentary and long-form narratives*, dokumenter dan *long-form narrative* video adalah yang paling susah untuk dibuat dan membutuhkan waktu banyak untuk diproduksi.

Selain elemen dari multimedia sendiri, multimedia storytelling dapat di kelompokkan sesuai dengan format penyajian mereka terdapat 12 format penyajian dari multimedia storytelling (Ferne, 2017, para. 5):

- *Short and Vertical Video*, digunakan untuk memperlihatkan saksi dari suatu kejadian atau cerita bernilai tinggi di gawai.
- *Video with captions*, digunakan untuk video pendek di platform sosial media.
- *Horizontal Stories*, digunakan untuk cerita visual yang pendek di gawai.
- *Longform Scrolltelling*, digunakan untuk cerita panjang dengan tingkat visual yang tinggi
- *Structured News*, digunakan untuk membuat berita dalam banyak format.
- *Live Blogs*, digunakan untuk cerita yang sedang berkembang saat ini
- *Listicles*, digunakan untuk cerita yang pendek, mudah untuk dibagikan, dan kuat.

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

- *Newsletters and briefings*, digunakan untuk merangkum berita yang terjadi dalam sehari.
- *Timelines*, digunakan untuk menjelaskan cerita yang berkembang dengan berjalannya waktu.
- *Bots and Chats*, digunakan untuk menggapai *audiens* di platform baru.
- *Personalised*, digunakan untuk membuat cerita yang lebih menarik secara personal.
- *Data Visualisation*, digunakan untuk menceritakan cerita yang berat pada data, statistik, atau ilmu.
- *Virtual and Augmented Reality*, digunakan untuk membenamkan pembaca kedalam cerita.

### 2.2.2 Interaktivitas

Pembaca dapat berinteraksi dengan konten digital dalam berbagai hal dan berbagai tipe dalam sebuah media interaktif, terdapat enam tipe interaktivitas dasar yang dapat ditemukan hampir di semua hiburan interaktif, yaitu (Miller, 2004, p. 60) :

1. Pembaca dapat memasukan sebuah *stimulus*, si program memberikan sebuah respon terhadap *stimulus* yang diberikan.
2. Pengguna atau pembaca dapat bergerak atau bernavigasi didalam program secara bebas

3. Pembaca dapat mengontrol objek virtual
4. Pembaca dapat berkomunikasi dengan karakter lain, seperti bot ataupun pemain manusia lainnya.
5. Pembaca dapat mengirimkan informasi
6. Pembaca dapat menerima atau mendapatkan benda

Adapun berbagai macam interaksi ini secara tidak langsung mempengaruhi konten yang diberikan, pembaca berharap diberikan beberapa pilihan dalam membaca cerita, tetapi dengan memberikan pilihan, kita juga mengorbankan kemampuan kita untuk menceritakan cerita secara linear, atau memberikan informasi dalam suatu urutan (Miller, 2004, p.61)

### **2.2.3 Jurnalistik Olahraga**

Jurnalistik olahraga adalah penelitian, kompilasi, dan diseminasi informasi olahraga dalam bentuk tulisan, ucapan, ataupun bentuk visual untuk kepentingan pembaca, pemirsa, dan pendengar. Selain cerita fiksi, karya jurnalistik olahraga ini bersifat faktual. Tersedia bagi penggemar olahraga di surat kabar, majalah, liputan khusus olahraga, film dokumenter, publikasi online, periklanan, literatur dan perencanaan pemasaran, laporan berkala, siaran berita, serta gambar. (Made Pramono, 2014, p.2)

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