



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 KONSEP

#### 2.1 Tinjauan Karya Sejenis

Terdapat beberapa karya laman *website* interaktif yang penulis jadikan rujukan dalam pembuatan karya ini. Adapun, rujukan yang diambil dapat berupa gaya penyampaian, desain, maupun fungsionalitas serta media yang digunakan di dalam laman *website*. Beberapa karya tersebut adalah:

a. **Visual Interaktif Kompas**

Gambar 2.1: VIK Diabetes Pembunuh Dalam Senyap



Sumber: [Vik.kompas.com](http://Vik.kompas.com)

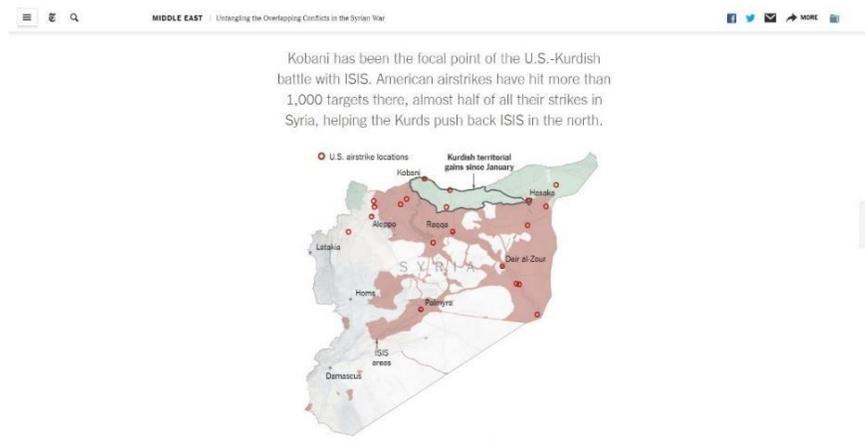
Visual Interaktif Kompas (VIK) merupakan salah satu platform penyampaian informasi maupun berita dalam bentuk digital dari media Kompas; spesifiknya *Kompas.com*. Berdasarkan keterangan yang tertulis pada *vik.kompas.com*, VIK dideskripsikan sebagai “Upaya jurnalistik harian

Kompas, Kompas.com, dan KompasTV (multi-channel) mencari kedalaman, arti, dan perspektif atas suatu peristiwa, disajikan secara naratif yang diperkaya grafis, foto, video, maupun audio (multi-media) untuk memberi warna baru di dunia jurnalistik.”

Sebagai dasar pembuatan karya ini, penulis mengambil visual interaktif buatan Kompas yang bertemakan Diabetes. Selain sama-sama membahas penyakit, penulis juga mendapatkan inspirasi berupa *layout*, jenis-jenis informasi yang harus dimasukkan, bentuk pengemasan, sistem *scrolling* dan format *longform* untuk mengakses informasi secara lengkap, dan kuis kecil untuk menambah wawasan seputar leukemia.

## b. New York Times Interactive

Gambar 2.2: Salah satu infografis dalam New York Times Interactive



Sumber: Nytimes.com

Merupakan salah satu contoh platform interaktif yang berasal dari media luar, spesifiknya New York Times dari AS. Berdasarkan pengamat penulis, secara umum platform interaktif dari New York Times ini terbilang

lebih sederhana dibandingkan VIK, karena lebih banyak melibatkan informasi lisan yang dipadukan dengan gambar ataupun infografis sederhana, namun kaya informasi, yang menjadi kekuatannya. Salah satu contoh dapat dilihat pada penggunaan gambar peta dalam interaktif dengan topik perang sipil Suriah yang berjudul *Untangling the Overlapping Conflicts in the Syrian War*.

Walau terbilang informatif meskipun simpel, namun penulis berpendapat bahwa New York Times Interactive tidaklah semenarik VIK karena hanya mengandalkan penggunaan infografis maupun gambar semata, dan tidak memiliki video, suara, ataupun animasi sebagai bentuk interaktivitas.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, pembawaan konten dalam visual interaktif New York Times mungkin memang tidak semenarik yang ada di VIK. Namun, penulis ingin menggunakan model infografis sederhana, tetapi tetap informatif layaknya gambar di atas; serta keruntunan informasi yang ada di dalam laman *website* ini.

### c. Fokus Ultimaz

Gambar 2.3: Fokus Ultimaz Menjaga Kesehatan di Tengah Segudang Tuntutan



Sumber: Fokus.ultimagz.com

Platform visual interaktif yang dibuat dan digunakan oleh salah satu media kampus Universitas Multimedia Nusantara (UMN), Ultimaz. Dalam lamannya, Ultimaz mendeskripsikan Fokus dengan kalimat “Membuat pembaca lebih tertarik untuk menyimak suatu informasi secara interaktif dengan menyajikan visual yang menarik.” Penulis menggunakan Fokus Ultimaz sebagai referensi karena cukup akrab dan cukup sering terlibat dalam pembuatannya.

Dalam pengambilan referensi ini, penulis mengambil contoh dari Fokus bertemakan kesehatan dengan judul *Menjaga Kesehatan di Tengah Segudang Tuntutan*, yang berfokus pada masalah kesehatan mahasiswa. Topik bertemakan kesehatan tersebut dirasa cocok untuk dijadikan referensi, mengingat penulis juga mengangkat masalah kesehatan walaupun lebih spesifik ke satu penyakit.

Di luar itu, alur naskah *longform*, pemanfaatan visualisasi lewat gambar serta *layout* laman *website* juga menjadi aspek yang ingin penulis contoh dalam laman *website* yang akan dibuat nanti.

## **2.2 Teori dan Konsep yang Digunakan**

### **2.2.1 Nilai Berita**

Dalam berita ada karakteristik intrinsik yang dikenal sebagai nilai berita (*news value*). Nilai berita ini menjadi ukuran yang berguna, atau biasa digunakan, untuk menentukan kelayakan berita (*newsworthy*). Peristiwa-peristiwa yang memiliki nilai berita ini misalnya mengandung konflik, bencana dan kemajuan, dampak, kemashyuran, segar dan kedekatan, keganjilan, *human interest*, dan seks (Ishwara, 2011, p.77).

Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, penulis akan menggunakan nilai *human interest* dan konsekuensi sebagai nilai berita yang ada di dalam karya ini.

### **2.2.2 Jurnalisme Sains**

Safitri (2019), menjelaskan kalau jurnalisme sains pada dasarnya sama dengan jurnalisme lain pada umumnya. Bedanya, bentuk jurnalisme ini berkaitan langsung ataupun tidak langsung dengan isu sains dan turunannya, contohnya seperti teknologi, dan terbagi menjadi sains murni maupun terapan, hingga pada persoalan kebijakan sains, anggaran, penemuan terbaru, hasil-hasil riset yang dianggap penting, hingga tokoh-tokoh di dalamnya.

Untuk pembahasan di bidang yang berkaitan dengan penyakit seperti yang akan dibahas oleh penulis sendiri, Safitri mengatakan jika topik tersebut sudah pasti ilmiah, karena dalam ilmu pengetahuan itu hal-hal yang berkaitan dengan penyakit tidak bisa dibilang “diduga”, “katanya”, dan omongan sejenisnya. Terdapat pembuktian empiris, harus ada riset, bagaimana penanganan yang diperlukan sesuai dengan yang diindikasikan dalam sains.

### **2.2.3 Wawancara**

Dari definisinya, wawancara adalah sebuah konversasi atau perbincangan. Biasanya dilakukan antara dua orang, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi atas nama audiences yang tidak tampak (Ishwara, 2011, p. 111).

#### **2.2.3.1 Sepuluh Tahapan Wawancara**

Ishwara (2011, pp. 114-116) juga menjelaskan sepuluh tahapan yang perlu dilakukan dalam proses wawancara, yaitu:

- a. Jelaskan maksud wawancara. Wawancara tanpa tujuan yang jelas cenderung akan ngalor-ngidur tidak menentu. Tujuannya harus diketahui oleh kedua belah pihak.

Dalam hal ini, penulis akan menjelaskan tujuan mewawancarai narasumber, yaitu untuk menjadikannya konten bagi karya bertemakan leukemia yang ingin penulis buat.

- b. Lakukan riset latar belakang. Pelajari klipring berita di perpustakaan tentang orang yang akan diwawancarai atau topik yang akan dibicarakan.

Pada tahap ini, penulis telah melakukan riset terhadap kedua narasumber yang ingin diwawancarai melalui media internet. Penulis mempelajari latar belakang berupa posisi yang diemban, hingga beberapa kegiatan dan aktivitas yang mereka pernah dan sedang lakukan.

- c. Ajukan, biasanya melalui telepon, janji untuk wawancara.

Jelaskan tujuannya. Bersiaplah untuk “menjual” gagasan tulisan Anda bila orang yang ingin Anda wawancarai itu tidak antusias. Melalui media WhatsApp, penulis telah melakukan perjanjian untuk melakukan wawancara dengan kedua narasumber. Sebelumnya, penulis juga telah menjelaskan latar belakang keinginan untuk melakukan wawancara, dan disambut secara positif oleh keduanya.

Penulis melakukan perjanjian dengan Dokter untuk melakukan wawancara pada 2 Agustus 2019. Sedangkan untuk Lydia, penulis sempat melakukan pertemuan langsung di RSCM pada 24 Mei 2019 lalu untuk mendekati diri, menjelaskan niatan wawancara penulis, menanyakan syarat serta waktu dilakukannya wawancara nanti, dan mendengar sedikit cerita latar belakang

dirinya. Setelah sempat berbincang-bincang selama beberapa waktu melalui WhatsApp, akhirnya Lydia sepakat untuk diwawancarai pada 1 Juli.

- d. Rencanakan strategi wawancara anda. Susun pertanyaan menurut rencana yang Anda ingin tanyakan. Dengan riset latar belakang, seharusnya Anda tahu jalan terbaik untuk menuju suatu topik.

Untuk dr. Ronald Hukom yang dijadikan narasumber untuk menjelaskan pertanyaan seputar leukemia dari segi medis, penulis menyiapkan pertanyaan berkaitan dengan hal-hal seputar jenis, gejala, cara penanganan, dan pencegahan penyakit ini. Sedangkan untuk Lydia, penulis menyiapkan pertanyaan yang mengarah ke sejarah bagaimana dirinya bisa terkena leukemia, keluhan, cara dirinya menyesuaikan diri, kegiatan apa yang ia lakukan sebagai pasien leukemia, serta pelajaran hidup apa yang ia dapatkan.

- e. Temui responden Anda. Ulangi maksud wawancara. Perkenalkan diri dan jual gagasan Anda sekali lagi. Gunakan komentar-komentar untuk mencairkan suasana (*ice breaker*).

Saat bertemu dr. Ronald dan Lydia, penulis selalu menjelaskan kembali maksud dan tujuan dari dilakukannya wawancara. Untuk mengakrabkan diri dengan kedua narasumber, penulis juga kerap melakukan sedikit basa-basi di tengah wawancara ataupun saat berkomunikasi melalui WhatsApp.

- f. Ajukan pertanyaan serius anda yang pertama. Mulailah dengan topik yang menguatkan ego orang yang diwawancara. Ciptakan suasana yang serasi dalam konversasi.

Dalam hal ini, di luar pertanyaan awal yang meminta narasumber untuk mengenalkan diri sekali lagi, penulis mengajukan pertanyaan awal yang ‘kuat’ dan sesuai dengan alasan pengajuan wawancara ke masing-masing narasumber. Pertanyaan awal tersebut adalah “Bisa tolong bapak jelaskan pengertian dari leukemia?” bagi dr. Ronald, dan “Apa yang dokter katakan ke Ibu saat mengetahui kalau Ibu ternyata terkena CML?”.

Untuk Lydia, penulis tidak menanyakan pertanyaan seperti kapan ia pertama kali terdiagnosa leukemia karena telah ia jelaskan di pengenalan diri.

- g. Lanjutkan menuju inti dari wawancara. Dengarkan. Ajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendalam.

Seiring makin dalamnya pertanyaan, penulis terus lanjut mendengarkan cerita dan penjelasan narasumber. Selain itu, penulis juga kerap melakukan improvisasi atau menambah pertanyaan di luar daftar yang ada ketika mendapat penjelasan atau cerita unik yang membutuhkan verifikasi maupun pendalaman informasi.

- h. Ajukan pertanyaan-pertanyaan keras (yang sensitif dan menyinggung) bila perlu. Namun simpanlah pertanyaan-pertanyaan demikian untuk akhir wawancara.

Berhubung topik yang penulis jadikan sebagai karya ini berkaitan dengan masalah kesehatan, maka penulis pun coba menanyakan perihal angka harapan hidup pasien leukemia ke dr. Ronald. Namun penulis menyimpan pertanyaan tersebut hingga tengah atau akhir wawancara, dan coba menanyakan hal-hal mendasar seperti pengertian, jenis-jenis, dan sebagainya terlebih dulu.

- i. Pulihkan, bila perlu, dampak dari pertanyaan-pertanyaan keras itu.

Selama proses wawancara, baik dr. Ronald maupun Ibu Lydia sama-sama tampak tidak memiliki permasalahan dengan pertanyaan yang penulis ajukan, sehingga tidak ada pemulihan yang harus dilakukan.

- j. Akhiri dan simpulkan wawancara Anda.

Setelah mengajukan pertanyaan-pertanyaan tambahan serta konfirmasi yang muncul dari penjelasan yang diberikan, penulis pun mengakhiri wawancara kepada masing-masing narasumber. Selain itu, penulis juga menanyakan kesediaan kedua narasumber untuk memberi tambahan informasi andai diperlukan, yang direspon secara positif.

#### **2.2.4 Multimedia Storytelling**

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital yang lain. Ketika pengguna akhir dari proyek multimedia diizinkan untuk mengontrol apa dan kapan elemen-elemen tersebut akan dikirimkan, multimedia pun disebut sebagai multimedia interaktif (Vaughan, 2004, p. 2).

Secara spesifik, elemen-elemen yang dikombinasikan tersebut adalah teks, image, suara, animasi, dan video. Namun, penulis hanya akan menggunakan elemen sebagai berikut:

##### **2.2.4.1 Teks**

Teks dianjurkan dipakai untuk judul dan *headline* (mengenai apa), menu (ke mana harus pergi), navigasi (bagaimana cara ke sana), serta isi (apa yang dilihat saat menuju ke sana). (Vaughan, 2004, p. 53).

Adapun, dalam memilih *font* teks, Vaughan memberikan saran sebagai berikut:

- a. Untuk *font* kecil, gunakan font tersedia yang paling dapat dibaca.
- b. Gunakan sesedikit mungkin face yang berbeda untuk pekerjaan yang sama, namun variasikan berat dan ukuran *typeface* menggunakan *style* cetak miring dan cetak tebal di mana mereka akan tampak bagus.
- c. Dalam blok teks, atur *leading* untuk spasi baris yang sesuai. Baris yang terlalu dekat akan sulit dibaca.

- d. Variasikan ukuran font dengan proporsi pentingnya pesan yang akan disampaikan.
- e. Dalam *headline* berukuran besar, atur spasi antara huruf sehingga spasi terasa enak dipandang.
- f. Untuk membuat *font* lebih bisa dibaca, eksplor efek dari warna-warna berbeda dan efek penempatan teks pada latar belakang yang bervariasi.
- g. Ambil *font* yang sekiranya sesuai agar pesan dapat tersampaikan.
- h. Gunakan kata-kata yang bermakna atau frasa untuk *link* dan *item* tertentu.

Untuk pemilihan font, penulis merujuk saran Sunarto (Fonts and Colors for the Retail, Healthcare, and Financial Industries 2019, para. 34) yang menyatakan kalau perpaduan *typeface* dari *font* jenis Serif dan Sans Serif merupakan kombinasi yang dapat menimbulkan perasaan dinamis dan profesional pada laman web berbasis kesehatan.

Berdasarkan sejarah, pada awalnya *typeface* Sans Serif fonts dianggap kontroversial saat pertama kali muncul, dan kerap kali disebut sebagai *typeface* yang aneh dan tidak umum. Namun, setelah pergerakan dukungan yang dilakukan desainer modernis seperti Bauhaus, membuat *typeface* ini diasosiasikan sebagai desain mutakhir, komersil, dan upaya golongan modernis untuk ‘memisahkan hubungan’ dengan masa lalu (Todd & DeCotes, n.d., para 8).

Untuk pemakaian font, penulis akan menyesuaikannya dengan niat serta konteks penggunaan teks itu sendiri. Untuk teks isi pada umumnya dan judul/*headline* masing-masing akan digunakan ukuran 14 dan 18-24. Bersama dengan ukuran kutipan langsung yang akan digunakan di laman web, ukuran tersebut bisa saja berubah untuk menyesuaikan kebutuhan nantinya.

#### **2.2.4.2 Image**

Sebagai sumber gambar, penulis akan mengambilnya dari:

##### **a. Kamera Digital**

Tergantung jenis gambar yang dibutuhkan, Anda bisa mendapatkan kualitas yang cukup dengan menggunakan kamera digital standar ataupun kamera ponsel (Robbins, 2012, p. 508).

Penggunaan kamera akan penulis lakukan saat mengambil gambar narasumber pada proses wawancara. Selain itu, penulis juga akan meminta beberapa arsip foto dari narasumber, dalam hal ini foto-foto Lydia ketika sedang menjalani kegiatan organisasi bersama Himpunan Masyarakat Peduli ELGEKA.

##### **b. Ilustrasi Elektronik**

Jika Anda memiliki kemampuan ilustrasi, maka Anda dapat membuat gambar sendiri melalui aplikasi khusus foto ataupun untuk menggambar. Untuk pembuatan logo ataupun gambar,

aplikasi seperti Adobe Illustrator ataupun Fireworks dapat menjadi aplikasi pilihan (Robbins, 2012, p. 508).

Penulis berencana untuk memakai ilustrasi elektronik yang dibuat melalui aplikasi Adobe Illustrator. Penggunaan ilustrasi ini ditujukan untuk menggambarkan statistik penderita leukemia di Indonesia, gejala-gejala, cara penanganan, hingga pencegahan leukemia

Gambar 2.4: Contoh penggunaan infografis dalam VIK “Diabetes, Pembunuh dalam Senyap”



Sumber: [Vik.kompas.com/diabetes/](http://Vik.kompas.com/diabetes/)

Pembahasan tentang gambar sudah pasti akan bersinggungan dengan warna. Warna memainkan peranan penting dalam pembuatan dokumen interaktif. Warna juga menimbulkan respon emosional, meningkatkan kesatuan gaya dan dapat meningkatkan atau mengurangi tingkat keterbacaan suatu dokumen interaktif. Menggunakan warna dengan cara yang pintar dan berwawasan dapat meningkatkan

penampilan serta keterbacaan suatu dokumen interaktif. Sedangkan, penggunaan warna secara buruk dapat menghasilkan efek emosional beragam terhadap pengguna, mulai dari gangguan ringan hingga gangguan yang setara dengan suara kuku yang digoreskan ke papan tulis (Graham, 1999, pp. 102-103).

Adapun, Graham (1999, pp. 103-104) menjelaskan psikologi penggunaan gambar sebagai berikut:

- a. Warna menggairahkan seperti jingga dan merah dianggap 'hangat' atau 'panas' dikarenakan memiliki kaitan psikologis dengan api. Jingga terang dan merah menyampaikan impresi berupa gairah, kegembiraan dan kecepatan. Merah dan kuning juga diasosiasikan dengan kecepatan dan bahaya, serta digunakan secara luas sebagai warna lampu lalu lintas yang menandakan keharusan untuk melambatkan akselerasi ataupun berhenti.
- b. Warna sejuk seperti biru dan ungu diinterpretasikan sebagai simbol ketenangan dan kelembutan, dan dapat menyampaikan impresi suasana yang dingin ataupun teduh. Impresi tersebut kemungkinan muncul dari warna biru yang diasosiasikan dengan air. Biru yang lebih gelap dan warna ungu sering diinterpretasikan sebagai ekspresi kemurungan. Warna hijau mengimplikasikan semangat dan pertumbuhan, serta dianggap berafiliasi dengan

pengembangan. Warna putih secara luas digunakan di dalam rumah sakit, karena mensugestikan kesucian dan kebersihan.

- c. Warna terang nampak lebih menarik dan aktif. Sedangkan, warna yang lebih lembut dan cerah terlihat lebih menenangkan dan pasif.

Di dalam laman web, secara umum penulis akan menggunakan perpaduan antara oranye dan putih sebagai warna dominan. Pemilihan oranye sebagai warna dasar ini dilandasi oleh leukemia yang diasosiasikan dalam wujud pita berwarna oranye (Schaefer, 2017, para. 18). Sedangkan untuk putih, warna ini secara luas digunakan di rumah sakit (yang juga berkaitan dengan penyakit dan kesehatan) dan mensugestikan kesucian dan kebersihan.

#### **2.2.4.3 Video**

Video digital merupakan bagian penting multimedia yang paling memikat, dan merupakan peranti *powerful* yang membawa pengguna komputer lebih dekat ke dunia nyata. Dengan memasukkan elemen video dalam proyek, pesan pun dapat dipresentasikan secara lebih efektif dan cerita dapat menjadi lebih kuat sehingga pemirsa akan mencari lebih dari yang mereka lihat (Vaughan, 2004, p. 178).

Bonafix (2011, pp. 850-851), menjelaskan adanya posisi atau *angle* kamera yang dibutuhkan dalam pengarahan kamera pada objek

tertentu untuk menyampaikan makna dan pesan yang ingin disampaikan. *Angle* tersebut dibagi menjadi:

- a. *Bird view* atau teknik pengambilan gambar dengan posisi kamera di atas ketinggian objek yang direkam. Tujuannya adalah memperlihatkan objek-objek yang ditangkap supaya terkesan lemah, sehingga penonton merasa iba dan tergerak hatinya.
- b. *High angle* atau teknik pengambilan gambar dari atas objek, tapi lebih rendah dari bird view. Tujuannya adalah objek yang ditangkap terkesan dilemahkan dan tak berdaya.
- c. *Low Angle* atau pengambilan gambar dari bawah objek. Kesan yang ditimbulkan oleh objek terkesan dominan dan besar.
- d. *Eye level* atau pengambilan gambar yang sejajar dengan posisi objek. Sudut ini kurang mengandung kesan tertentu. Namun, harus memerhatikan komposisi pada frame agar enak dilihat.
- e. *Frog eye* atau teknik pengambilan gambar di mana posisi kamera sejajar dengan posisi dasar dari sebuah objek. Kesan yang ditimbulkan adalah dramatis karena memperlihatkan suatu visual yang menarik, tapi diambil dengan variasi tidak seperti biasanya.

Penulis menggunakan *angle eye level* pada saat perekaman video bagi kedua orang narasumber di proses wawancara. *Angle* ini memang disebut tidak mengandung kesan tertentu, namun dijadikan oleh penulis sebagai penyesuaian terhadap ruangan di mana narasumber berkenan

untuk melakukan proses wawancara, yang memang tidak begitu luas sehingga harus diakali menggunakan *angle* ini.

Selain itu, Bonafix (2011, p. 852) juga menjelaskan kalau dibutuhkan pengaturan ukuran gambar atau *frame size* dalam setiap shot yang digunakan sebagai penyampai maksud dan makna. Jenis-jenis *frame size* adalah:

- a. *Big close up* yang memasukkan batas kepala hingga dagu objek dalam frame. Frame size ini memiliki kesan menampilkan objek untuk menimbulkan ekspresi tertentu.
- b. *Close up* yang menampilkan objek dari batas kepala hingga leher bagian bawah. Memiliki kesan memberikan gambaran objek secara jelas.
- c. *Medium close up* yang menampilkan batas kepala hingga dada ke atas. Memiliki kesan menegaskan profil seseorang.
- d. *Medium shot* yang menampilkan batas kepala sampai pinggang. Memiliki kesan memperlihatkan seseorang dengan tampangnya.
- e. *Full shot* yang menampilkan batas kepala hingga kaki. Memiliki makna memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitar.
- f. *Long shot* yang menampilkan objek secara penuh dengan latar belakangnya. Memiliki makna menonjolkan objek dengan latar belakangnya.

Untuk ukuran *frame size*, penulis memakai jenis yang sama untuk kedua narasumber, *medium shot*. Selain merupakan bentuk penyesuaian lain terhadap ukuran ruangan di mana narasumber berkenan untuk diwawancara, penulis juga menggunakan *frame size* ini untuk menangkap kesan anggota asosiasi serta pasien leukemia dari Lydia, dan kesan seorang dokter dari dr. Ronald melalui pakaian (Lydia & Ronald), serta kondisi ruangan (Ronald) yang ditangkap di kamera.

### **2.2.5 Interaktivitas**

Interaktivitas merupakan kombinasi dari berbagai tipe media menjadi suatu presentasi digital yang pada tingkat tertentu memungkinkan terjadinya interaksi pada tingkat tertentu. Salah satu alasan mengapa interaktivitas begitu kuat disebabkan oleh fakta bahwa berbagai kegiatan tradisional seperti membaca, membaca, dan menonton video dapat dilakukan melalui komputer. Presentasi interaktif juga memiliki kekuatan karena memperbolehkan desainer untuk menggabungkan informasi dari beragam media yang sebelumnya terpisah, dan berujung pada berubahnya pemahaman audiens terhadap suatu cerita (Graham, 1999, p. 2).

Desain interaktif dilakukan dengan penyusunan grafis, teks, video, foto, ilustrasi, suara, animasi, gambar tiga dimensional (3D), realitas virtual, maupun media lain yang dilakukan dalam suatu dokumen interaktif. Contoh desain interaktif yang lebih kompleks dapat diambil dari dokumen multimedia yang menggunakan tipografi, grafis, suara, dan video yang

dipadukan dengan banyak kontrol interaktif seperti tombol dan tautan (Graham, 1999, p.4).

Baik simpel ataupun kompleks, desain interaktif yang paling bagus adalah yang dapat menyampaikan pesan secara jelas, mempunyai tampilan navigasi yang mudah dipahami, dan dapat berfungsi dengan baik pada perangkat yang digunakan oleh audiens (Graham, 1999, p. 4).

Konsep ini digunakan untuk menyatukan seluruh elemen multimedia berupa teks, foto, video, ilustrasi, dan gambar yang telah diolah pasca proses wawancara dan sudah siap untuk dijadikan bentuk karya. Rencananya, penulis akan menghadirkan interaktivitas dalam bentuk *link* berita terkait yang dapat dibuka dan membuat kuis kecil terkait miskonsepsi seputar leukemia sebagai penutup.

#### ***2.2.6 Long-form Scrollytelling***

*Researcher & Developer* sekaligus produser eksekutif untuk situs BBC, Tristan Ferne (2017, para. 5) mengelompokkan format pemberitaan berisikan lebih dari 800 kata menjadi 12 kategori, salah satunya *longform scrollytelling* yang disebut berevolusi dari berita *longform* New York Times, “*Snowfall*”.

Lebih jelasnya, Ferne mendeskripsikan *longform scrollytelling* sebagai format pemberitaan berbentuk digital yang sarat unsur visual, berbasis scrolling, dan memiliki artikel berwujud *longform* (Ferne, 2017, para. 10). *Scrollytelling* berbentuk *longform* ini penulis pilih sebagai format pemberitaan karena penulis berencana untuk memuat artikel *longform*.

## **2.2.7 Tahapan Pembuatan Web**

Robbins (2012, pp. 49-66) menjelaskan bahwa terdapat lima langkah untuk memproduksi halaman web sederhana. Langkah-langkah tersebut adalah:

### **2.2.7.1 Memulai dari Konten**

Sebagai langkah awal, tulislah konten ‘mentah’ menggunakan editor teks dan simpan dalam ekstensi .html. Setelah itu, lihat tampilan yang muncul pada *browser*. Laman web selalu diawali dengan konten, dan di situlah semuanya akan dimulai.

### **2.2.7.2 Memberi Struktur pada Dokumen**

Sekadar menggunakan teks sebagai konten dan menamainya dengan ekstensi .html masih belum cukup. Gunakan elemen syntax HTML serta elemen lain untuk memberikan struktur pada dokumen. Setelah browser mengetahui struktur dari konten, laman dapat ditampilkan secara lebih menarik dan bermakna.

### **2.2.7.3 Mengidentifikasi Elemen Teks**

Konten yang telah tersedia akan dideksripsikan menggunakan elemen yang dibutuhkan. Dalam hal ini, elemen akan mengatur bentuk, ukuran, serta jenis font yang digunakan pada teks.

### **2.2.7.4 Menambahkan Gambar**

Menggunakan *attribute* dan elemen kosong untuk menambahkan gambar ke laman web. Seperti yang telah dijelaskan dalam elemen-

elemen penyusun multimedia, gambar dapat membuat tampilan laman web jadi lebih ‘menyenangkan’.

#### **2.2.7.5 Mengubah Tampilan Layar dengan *Style Sheet***

Tergantung dengan konten serta tujuan dari laman web itu sendiri, pembuatnya dapat menentukan apakah tampilan dokumen di browser telah memadai atau sesuai dengan harapan. Pengaturan presentasi tampilan dokumen ini dilakukan menggunakan *Cascading Style Sheet* (CSS).

Untuk melakukan tahapan-tahapan tersebut, diperlukan pengoperasian pemrograman web. Pemrograman web dapat diartikan sebagai kegiatan pembuatan program atau aplikasi berbasis *web* menggunakan bahasa pemrograman tertentu sehingga dapat memproses data dan menghasilkan informasi sesuai yang dikehendaki oleh pemilik *website* (Abdulloh, 2018, p. 2).

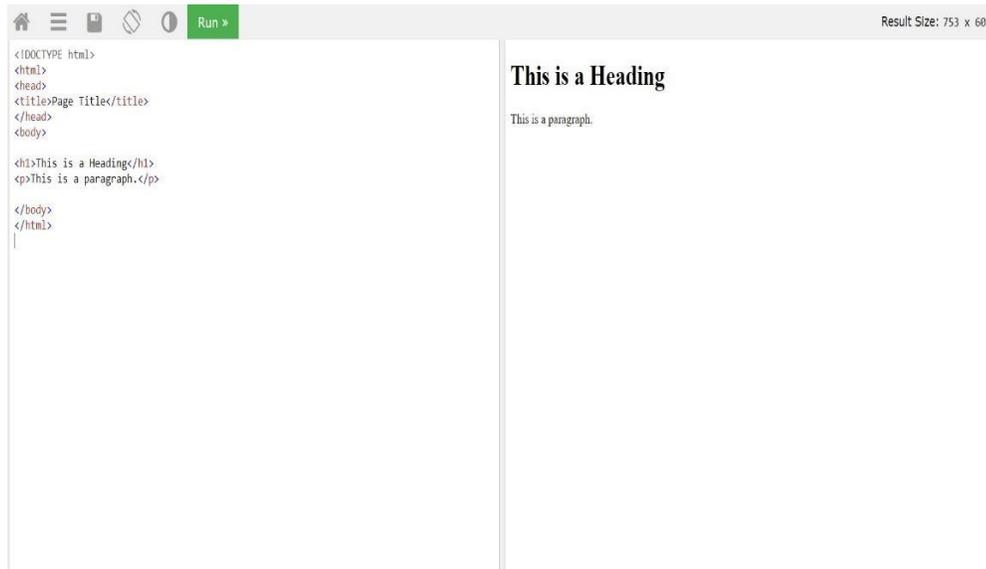
Adapun, bahasa pemrograman yang akan digunakan dalam karya ini adalah:

##### **a. HTML**

*Hypertext Markup Language* (HTML) merupakan bahasa standar web yang digunakan untuk membuat dokumen laman web. Pada dasarnya sendiri, HTML bukanlah bahasa pemrograman, namun bahasa *markup*, yang menempatkannya sebagai sistem untuk mengidentifikasi

dan mendeskripsikan berbagai komponen dalam dokumen, seperti *heading*, paragraf, dan *list* (Robbins, 2012, p. 12).

Gambar 2.5: Contoh penggunaan HTML dalam pemrograman



Sumber: W3schools.com/html

Seperti yang sudah dijelaskan, penggunaan HTML akan menjadi dasar pembuatan karya ini. Adapun, Aplikasi yang akan digunakan untuk mengatur elemen-elemen web tersebut adalah Visual Studio Code.

Pada akhirnya, dengan menyimpan hasil karya dalam file berekstensi .html, akan tampak wujud produk yang diinginkan ketika ditampilkan di laman web.

## b. CSS

Gambar 2.6: Contoh penggunaan CSS dalam pemrograman



Sumber: W3schools.com/css

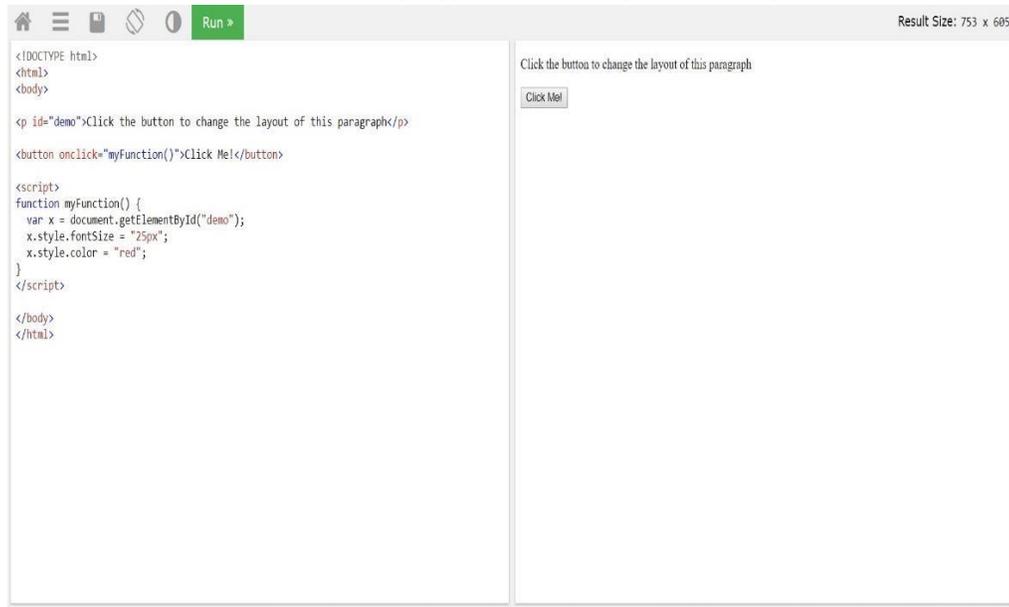
Jika HTML digunakan untuk mendeskripsikan konten yang nantinya akan dimuat di laman web, *Cascading Style Sheet* (CSS) bertugas untuk mendeskripsikan bagaimana tampilan konten nanti. Aspek tampilan ini menyangkut *font*, warna, gambar di *background*, spasi, *layout* halaman web, dan masih banyak lagi. Selain itu, CSS juga menyediakan cara untuk mengendalikan bagaimana dokumen akan dipresentasikan di luar *browser* desktop komputer, seperti pada perangkat dengan layar kecil semacam ponsel pintar misalnya (Robbins, 2012, p. 12).

CSS akan digunakan untuk memodifikasi HTML dengan memilih elemen HTML yang akan diatur, kemudian memberikan properti yang sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Selain itu, bahasa ini juga

akan digunakan untuk mengatur responsivitas laman web sehingga dapat dibuka dalam desktop maupun perangkat dengan ukuran layar apapun

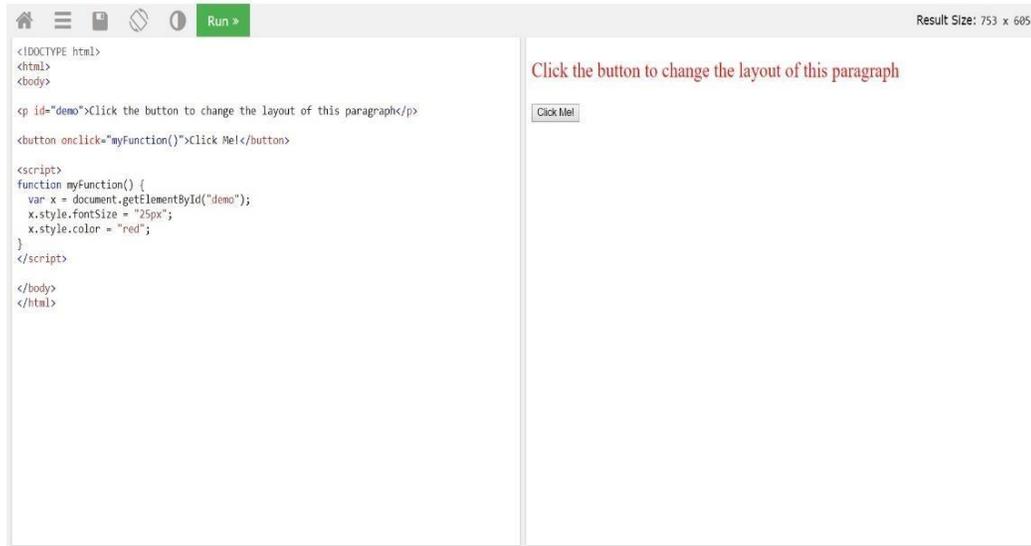
### c. JavaScript

Gambar 2.7: Contoh penggunaan JavaScript beserta tampilannya



Sumber: W3schools.com/js

Gambar 2.8: Contoh *event* ketika JavaScript dijalankan



Sumber: W3schools.com/js

JavaScript merupakan bahasa *scripting* yang digunakan untuk menambahkan interaktivitas dan “sifat” kepada laman web (Robbins, 2012, p. 13). Beberapa di antaranya dengan cara seperti:

1. Memeriksa entri formulir untuk entri yang valid.
2. Menukar gaya untuk elemen ataupun keseluruhan situs.
3. Membuat *browser* mengingat informasi pengguna untuk kunjungannya yang berikut.
4. Membangun *widget* pada tampilan, seperti pelebaran menu.

JavaScript akan digunakan untuk memanipulasi elemen dalam laman web, gaya yang diterapkan, ataupun pada *browser* itu sendiri.

#### **d. JQuery**

JQuery merupakan salah satu dari sekian banyak JavaScript library, atau kumpulan fungsi JavaScript yang siap pakai, sehingga mempermudah mempercepat pembuatan kode JavaScript. Singkatnya, dengan menggunakan jQuery, skrip JavaScript yang panjang dapat disingkat menjadi beberapa baris kode saja (Abdulloh, 2018, p. 233)

JQuery memiliki *plugin*, yang merupakan skrip jQuery yang dibuat oleh pihak ketiga. *Plugin* ini dapat digunakan untuk tujuan tertentu pada aplikasi website secara instan sehingga penggunaan jQuery menjadi sangat mudah. *Plugin* ini bisa didapat secara mudah dan gratis di internet, dan hanya memerlukan penulisan beberapa baris skrip untuk menerapkannya (Abdulloh, 2018, pp. 254-255)